

# Geldspielautomaten und Suchtgefahren – Wissenschaftliche Erkenntnisse und suchtpolitischer Handlungsbedarf\*

Tobias Hayer

## 1 Einleitung

Flankierend zur Expansion des nationalen Glücksspielmarktes rückten in den letzten Jahren auch in Deutschland die mit Glücksspielen assoziierten Suchtgefahren verstärkt in den Fokus der öffentlichen, politischen und akademischen Diskussion. Abgesehen vom Ausmaß glücksspielbezogener Probleme auf der Bevölkerungsebene bezieht sich ein Großteil der oftmals stark emotional gefärbten Debatten auf Äußerungen zum Gefährdungsgrad einzelner Spielformen und die daraus abzuleitenden Konsequenzen für den Spielerschutz. Zwar besteht weitgehend Einigkeit darüber, dass die konkrete Ausgestaltung einer bestimmten Spielart in maßgeblicher Weise das von ihr ausgehende Stimulations- und Gefährdungspotenzial mitbedingt. Ergebnisdeterminierte Stellungnahmen und die selektive Zitation von Forschungsbefunden erwecken jedoch vielfach den Eindruck einer wenig konsistenten Befundlage, insbesondere in Bezug auf die „relative (Un)Gefährlichkeit“ des gewerblichen Automatenspiels im Vergleich zu anderen Glücksspielformen.

Grundsätzlich bewegt sich das Angebot von Glücksspielen immer im Spannungsverhältnis zwischen ökonomischen und gesundheitspolitischen Interessen. Glücksspiele zählen zu den sogenannten demeritorischen (nicht verdienstvollen) Wirtschaftsgütern, da ihre Nachfrage mit negativen gesellschaftlichen Folgen verbunden ist. Entsprechend sieht die deutsche Gesetzgebung vor, dass die öffentliche Veranstaltung von Glücksspielen nach § 284 StGB nur unter staatlicher Aufsicht und Kontrolle vorstattengehen darf. Nicht unter diese monopolartige Schutzstruktur fällt das gewerbliche Automatenspiel (alternativ auch Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit, Geldspielautomaten oder Geldgewinnspielgeräte genannt), da sowohl Einsatz als auch Gewinn- und Verlustmöglich-

keiten zumindest formal begrenzt sind (vgl. ausführlicher zu den rechtlichen Rahmenbedingungen des Glücksspielrechts und des gewerblichen Spielrechts mit Diegmann, Hoffmann & Ohlmann, 2008).

Den Ausgangspunkt der Kontroverse um das Suchtpotenzial des gewerblichen Automatenspiels bildet die Dissertation von Meyer (1982). Weiterführend konstatierten Meyer und Bachmann (2005) für die 1980er Jahre einen tiefgreifenden Wandel auf dem deutschen Glücksspielmarkt mit der sukzessiven „Aufrüstung“ der ehemals recht harmlosen „Daddelautomaten“ zu einem glücksspielähnlichen Produkt mit hohen Spielanreizen. Erneut Bewegung in das Marktgeschehen brachten in jüngster Vergangenheit die Novellierung der Spielverordnung (SpielV) Anfang 2006 mit modifizierten Vorgaben für das Spielen an Geldspielautomaten sowie der Anfang 2008 in Kraft getretene Staatsvertrag zum Glücksspielwesen (GlüStV). Während die SpielV der gewerblichen Automatenindustrie erheblichen Gestaltungsspielraum für innovative Geschäftsideen lieferte, kann die Einführung des GlüStV als Paradigmenwechsel im deutschen Glücksspielwesen angesehen werden: Das Festhalten an einem staatlichen Glücksspielmonopol in den Bereichen Lotterien, Sportwetten und Casinospiel ist nunmehr zwingend an die Ergreifung von Maßnahmen gekoppelt, die im Zeichen der Abwehr von Suchtgefahren stehen. Vor dem Hintergrund dieser gegensätzlichen Entwicklungslinien steht stärker denn je die Frage auf dem Prüfstand, ob sich die vom Gesetzgeber ursprünglich intendierte Unterscheidung zwischen dem privatwirtschaftlich organisierten gewerblichen Automatenspiel, bei dem der Unterhaltungsaspekt im Vordergrund stehen soll, und den staatlichen bzw. staatlich konzessionierten Glücksspielprodukten noch rechtfertigen lässt.

## 2 Der deutsche Glücksspielmarkt: Umfang und aktuelle Marktdynamik

Der Gesamtumsatz auf dem deutschen Glücksspielmarkt belief sich in 2008 auf knapp 25 Milliarden Euro (exklusive Soziallotterien, Telefon-Gewinnspiele, Sportwetten und Online-Glücksspiele privater bzw. ausländischer Anbieter), was eindrucksvoll

die ökonomische Relevanz der legalen Glücksspielangebote widerspiegelt (Meyer, 2010, in Druck). Zu den Marktführern zählen traditionsgemäß die Spielbanken, der Deutsche Lotto- und Totoblock insbesondere dank der anhaltenden Beliebtheit des Zahlenlottos „6aus49“ und die gewerbliche Automatenindustrie. Zusammengekommen entfielen mehr als 90% der Umsätze auf diese drei Anbieter.

Vornehmlich bedingt durch die neuen gesetzlichen Rahmenbedingungen ließen sich innerhalb des Glücksspielmarktes in 2008 zudem bemerkenswerte Umsatzverlagerungen beobachten. Während die staatlich konzessionierten Glücksspielanbieter von zum Teil beträchtlichen Umsatzrückgängen betroffen waren, verzeichnete das gewerbliche Automatenspiel deutliche Steigerungsraten. Verglichen mit dem Jahr vor der Novellierung der SpielV ergaben sich Umsatzzuwächse von 38,3% (in 2005: 5,88 Mrd. Euro; in 2008: 8,13 Mrd. Euro). Parallel dazu stieg die Zahl der Geldspielautomaten in den gastronomischen Betrieben und rund 12.300 Spielhallen (Stand: 01.01.2008) von 200.000 auf 225.000 an. Damit positioniert sich das Marktsegment des gewerblichen Automatenspiels in 2008 erstmals an der Spitze aller legalen Umsatzträger, nunmehr knapp gefolgt von den Spielbanken.

Es ist anzunehmen, dass diese Verschiebungen in erster Linie auf das vorherrschende Regulierungsgefälle zwischen GlüStV und SpielV zurückzuführen sind und die gewerbliche Automatenindustrie von der Stärkung des Spielerschutzes im staatlichen Glücksspielwesen profitiert. Als Folge der im GlüStV verankerten Verpflichtung zu flächendeckenden Ausweiskontrollen in den Spielbanken und deren Dependancen erscheint das Abwandern bestimmter Spielergruppen in Richtung Spielhallen oder gastronomische Betriebe wahrscheinlich. Einen derartigen Schutzmechanismus oder ähnliche Restriktionen in der Verfügbarkeit und Zugänglichkeit von Geldspielautomaten sieht die SpielV bekanntlich nicht vor. In Einzelfällen konnte das Ausweichen gesperrter Casinospieler auf den gewerblichen Automatenensektor in einem kürzlich abgeschlossenen Forschungsprojekt zur Effektivität der Spielsperre bestätigt werden (vgl. mit Meyer & Hayer, 2010a, in Druck).

\* Dieser Beitrag basiert auf einem Vortrag mit dem Titel „Geldspielautomaten und Suchtgefahren: Wissenschaftliche Erkenntnisse und präventive Handlungsmöglichkeiten“, der im Rahmen des Forums „Neue ‚Suchtformen‘, pathologisches Glücksspiel, pathologischer PC-Gebrauch etc.“ auf dem 22. Heidelberger Kongress des Fachverbandes Sucht e.V. „Suchtbehandlung passgenau!“ am 16. Juni 2009 in Heidelberg gehalten wurde.

### 3 Die Novellierung der Spielverordnung: Auswirkungen aus der Perspektive der Suchtprävention und deren Bewertung

Die rechtlichen Vorgaben für das gewerbliche Automatenspiel liefern die Gewerbeordnung (GewO) und die Verordnung über Spielgeräte und andere Spiele mit Gewinnmöglichkeit (kurz: SpielV). In der SpielV finden sich unter anderem konkrete Regelungen zu geeigneten Aufstellungsorten von Geldspielautomaten, zur Maximalanzahl der Geräte pro Aufstellungsort, zu ihrer technischen Beschaffenheit sowie zu den Voraussetzungen für ihre Zulassung durch die Physikalisch-Technische Bundesanstalt (PTB). Zum 01.01.2006 trat nach langen Auseinandersetzungen eine novellierte SpielV in Kraft, die grundlegende Veränderungen der Spielabläufe mit sich brachte und vorrangig von Suchtverbänden, Praktikern aus dem Suchthilfesystem und Wissenschaftlern, zum Teil aber auch von politischen Entscheidungsträgern beanstandet wurde (Schütze & Kalke, 2009). Die Kritiker der neuen SpielV geben zu bedenken, dass die rechtliche Einordnung des gewerblichen Automatenspiels nicht mehr dem wissenschaftlichen Kenntnisstand entspricht und unangemessen hohe Geldverluste in kurzen Zeitspannen möglich sind. Anstelle einer Stärkung des Spielerschutzes und dem Entgegenwirken offensichtlicher Fehlentwicklungen (s.u.) ist vielmehr davon auszugehen, dass die SpielV in ihrer jetzigen Fassung die Attraktivität von Geldspielautomaten noch weiter erhöht hat und in der Konsequenz zu einer Verschärfung der Spielsuchtproblematik beiträgt.

Insgesamt können der Neufassung der SpielV aus dem Blickwinkel der Suchtprävention einige positive, überwiegend jedoch negative Aspekte zugeschrieben werden (vgl. u.a. mit Meyer, 2008, 2010, in Druck; Trümper, 2009; Trümper & Heimann, 2008). Zu den gesundheitspolitisch prinzipiell zu begrüßenden Änderungen zählen der Abbau der in der Vergangenheit häufig missbräuchlich genutzten „Fun-Games“, das Verbot von spielanreizsteigernden Jackpotsystemen, die Verpflichtung zur sichtbaren Auslage von Informationsmaterialien zu den Risiken eines übermäßigen Spielverhaltens sowie die Etablierung einer fünfminütigen Spielpause nach einer Stunde ununterbrochener Spielzeit („Time-out“). Diesen Maßnahmen stehen Neuerungen gegenüber, die als Zugeständnisse an die gewerbliche Automatenwirtschaft zu werten sind und einer effektiven Prävention glücksspielbezogener Probleme zuwiderlaufen. Folgende Eckpunkte der SpielV und ihre psychologischen Implikationen stehen hauptsächlich in der Kritik:

- Die Reduzierung der Mindestlaufzeit eines Spiels von zwölf auf fünf Sekunden stellt eine Steigerung der Spielgeschwindigkeit dar. Eine derart schnelle Spielabfolge fördert das sogenannte Chasing-Verhalten (Hinterherjagen von Verlusten) und macht ein Ausblenden von Verlustsituationen wahrscheinlicher.
- Die Erhöhung der maximalen Verlustmöglichkeiten von 60 auf 80 Euro (Einsätze abzüglich Gewinne) in Verbindung mit der Festlegung der maximalen Gewinnmöglichkeit auf 500 Euro (jeweils im Verlauf einer Stunde) ist mit Vermögenswerten gleichzusetzen, die ein Glücksspiel kennzeichnen. Vor allem die in Aussicht gestellten Gewinnbeträge verkörpern ein hohes Anreizmoment und können bei entsprechend vulnerablen Personengruppen einem fehlangepassten Spielverhalten Vorschub leisten.
- Das Aufstellen von nunmehr zwölf statt zehn Geldspielautomaten pro Spielhallenkonzession bei entsprechend großer Grundfläche bzw. von drei statt zwei Geräten in gastronomischen Betrieben bedeutet eine generelle Ausweitung des Spielangebotes. Gerade der Anstieg der Gerätezahl in Gaststätten und Imbissstuben stimmt wegen der leichten Griffnähe und dem Fehlen effektiver Zugangskontrollen bedenklich. Beispielsweise deutet eine bereits vor der Novellierung der SpielV durchgeführte Studie zur Glücksspielbeteiligung Jugendlicher Vollzugsdefizite in Sachen Jugendschutz an: Immerhin 16,7% der nichtspielberechtigten Minderjährigen gaben an, am Automatenspiel teilgenommen zu haben, wobei als konkrete Spielorte am häufigsten Imbissstuben und Gaststätten genannt wurden (Hurrelmann, Schmidt & Kähner, 2003).

Darüber hinaus ist es der gewerblichen Automatenindustrie gelungen, den weiten Ermessensspielraum der neuen SpielV geschickt auszunutzen und deren Vorgaben in systematischer Weise auszuhebeln (vgl. u.a. mit Meyer, 2008, 2010; Schütze & Kalke, 2009). Während die SpielV nach wie vor einen Maximizeinsatz pro Spiel von 0,20 Euro bei einem Höchstgewinn von zwei Euro vorsieht, erleben die Spielteilnehmer ein anderes Spielgeschehen: So können in einem Einzelspiel innerhalb von zwei bis drei Sekunden Einsätze von mehreren Euros getätigt (Meyer, 2008, 2010, in Druck) und bis zu 10.000 Euro (Trümper, 2009) gewonnen werden. Dieser Umstand basiert darauf, dass nicht das eigentliche Spielereignis, wie etwa das Rotieren der Walzen mit den Gewinnsymbolen, sondern ein vor- bzw. nachgeschalteter Umwandlungsprozess als Spieleinheit verstanden wird. Die Geräte der neuen Automaten generation bieten hierfür den Transfer der Geldeinsätze oder Geldgewinne in Punkte und von Punkten zurück in Echtgeld an („Währungseinheit“:

1 Cent = 1 Punkt). Gemäß den Richtlinien der SpielV lassen sich innerhalb der festgesetzten fünf Sekunden 0,20 Euro in 20 Punkte bzw. 200 Punkte in zwei Euro umbuchen. Dabei ist das Spielen im Punktemodus keinerlei Restriktionen unterworfen. Für den Spieler besteht somit die Gelegenheit, während des aktiven Bespielens eines Automaten ein weiteres Gerät mit Geld zu „füttern“ und anschließend eine Spielteilnahme mit entsprechend hohen Einsätzen ohne Zeitverlust zu starten. Da auch der Rückbuchungsprozess von Punkten in Geld die Vorgaben der SpielV zu erfüllen hat, erweist sich eine direkte Auszahlung hoher Gewinnsummen mitunter als unmöglich. Hat ein Spieler zum Beispiel 100.000 Punkte respektive 1.000 Euro auf seinem Konto, wird zunächst im 5-Sekunden-Takt der maximale Gewinnbetrag pro Spiel von zwei Euro verbucht. Nach 250 Umwandlungseinheiten bzw. knapp 21 Minuten stoppt das Gerät, da der höchstmögliche Gewinn pro Stunde von 500 Euro erreicht ist (250 Einheiten x 200 Punkte = 50.000 Punkte bzw. 500 Euro). Die Umwandlung setzt sich erst mit Beginn der nächsten vollen Stunde fort. Natürlich kann ein Spielteilnehmer den Gewinn während des Auszahlungsvorgangs wieder einsetzen und verspielen.<sup>1</sup> Unlängst hat Meyer (2010, in Druck) diese Spielstrukturen im Rahmen eines Feldversuches im Hinblick auf etwaige Vermögensgefährdungen seitens der Spielteilnehmer untersucht. Beim Besuch einer Spielhalle dauerte es lediglich 5 Stunden und 37 Minuten, bis ein Testspieler den durchschnittlichen Nettolohn eines Arbeitnehmers in Höhe von 1.450 Euro verloren hatte (vgl. mit den Ergebnissen einer Befragung von 195 Geldspielautomatenspielern in Thüringen: Fast jeder Zehnte bezifferte seinen höchsten Tagesverlust in einer Spielhalle auf über 500 Euro; Kirschner, 2009).

Daneben verdeutlicht ein zweites Beispiel, wie die gewerbliche Automatenindustrie die Restriktionen der SpielV interpretiert. Aus der Perspektive des Spielerschutzes macht die erzwungene Spielpause nach 60 Minuten kontinuierlichen Spielens grundsätzlich Sinn. Mit dieser Unterbrechung soll einer unreflektierten Bindung an das Spielgeschehen entgegengesteuert und ein alternativer Erlebniszustand – im Sinne eines „klaren Kopfes“ – hervorgerufen werden. Diese Intention wird gleichwohl karikiert, indem die Spielteilnehmer in der fünfminütigen Spielpause Freispiele erhalten, verbunden mit der Option auf die üblichen Geldgewinne. Infolgedessen repräsentiert das Erreichen von einer Stunde Spielzeit sogar ein erstrebenswertes Ziel, um die

<sup>1</sup> In diesem Zusammenhang machen Reichertz et al. (2010) darauf aufmerksam, dass die Möglichkeit besteht, „die Aufgabe des Umwandlens der Punkte in Geld dem Servicepersonal zu überlassen“ (S. 117).

Chance nicht zu verpassen, für weitere fünf Minuten einsatzfrei, „zocken“ zu können.

Der Vollständigkeit halber sei erwähnt, dass das Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie auf diese Missstände reagiert und die PTB im Oktober 2008 angewiesen hat, nur noch Spielgeräte zuzulassen, bei denen die Gewinnmöglichkeiten einen Gegenwert von 1.000 Euro nicht überschreiten. Ferner darf sich die obligatorische Spielpause nicht bloß auf die Unterbrechung der Geldströme beziehen, vielmehr ist das komplette Stillstehen der Automaten und damit der Verzicht auf einsatzfreie Demo- und Probespiele sicherzustellen. Für die Umsetzung dieser Bestimmungen wurde der Anbieterseite eine Übergangsfrist bis Ende 2010 gewährt. Zwar weisen die Korrekturen in die richtige Richtung, eine grundlegende Stärkung der Suchtprävention lässt sich jedoch genauso wenig erkennen, wie eine eindeutige Abgrenzung zwischen dem staatlich monopolisierten Automatenspiel in den Casinos und dem gewerblichen Automatenspiel in den Spielhallen bzw. im gastronomischen Bereich. Hiefür wäre zum einen eine vollständige Untersagung des Geldtransfers in Punkte und zum anderen eine weitaus striktere Deckelung der Einsatz-, Gewinn- und Verlustmöglichkeiten vonnöten.

Schließlich soll in Auszügen auf interessante Marktentwicklungen hingewiesen werden, die suchtpolitisch von Relevanz sind. Zunächst befindet sich die gewerbliche Automatenindustrie ihrem Selbstverständnis zufolge in einer Wettbewerbssituation und vornehmlich in direkter Konkurrenz zum Automatenspiel der Spielbanken. Die unverblühte Bezeichnung von gewerblichen Spielstätten als „Casinos“ und die Werbung mit Gewinnsummen von „mehreren Tausend Euro“ spiegeln die Realität wider und machen die Nähe dieses Marktsegmentes zum Glücksspiel mehr als deutlich. Analog dazu ist zu beobachten, dass vor allem im Spielhallenbereich die üblicherweise an der Wand stehenden oder hängenden Scheiben- bzw. Walzengeräte durch bildschirmbasierte Geräte ersetzt wurden (sog. „Multi-Gambler“), bei denen der Spielteilnehmer zwischen einer größeren Anzahl verschiedener Spielthemen bzw. Spielformate auswählen kann. Nach Vieweg (2009) gehen von dem neuartigen Automatentypus und den vielfältigen Spielvarianten intensivere Handlungserlebnisse aus, die ein breites Publikum ansprechen. Ferner vermerken Trümper und Heimann (2008) erhebliche Konsolidierungs- und Konzentrationsprozesse auf dem Spielhallenmarkt: Einer steigenden Anzahl an Spielhallenkonzessionen steht eine Reduzierung der Spielhallenstandorte gegenüber. Anders ausgedrückt weicht die traditionelle (Klein-)Spielhalle zunehmend mehrfach konzessionierten Spielhallenkomplexen, die von der Industrie „Entertainment-Center“ genannt

werden. Ein weiteres Anzeichen des massiven Strukturwandels verkörpert die verstärkte Ansiedlung von Spielstätten an hochfrequentierten Verkehrsplätzen (z.B. Autobahnraststätten, Bahnhöfen, Einkaufszentren). Die innovativen Spielfeatures in Kombination mit modernen Marketingstrategien haben nicht zuletzt dazu beigetragen, einen stetig größer werdenden Anteil an weiblichen Spielgästen anzusprechen. Weitere Veränderungen des Spielhallenwesens sind Reichertz et al. (2010) zu entnehmen.

#### 4 Psychologische Analyse der Veranstaltungsmerkmale: Theoretische Annäherungen an das Suchtpotenzial von Geldspielautomaten

Ätiologisch liegt der Entwicklung und Aufrechterhaltung glücksspielbezogener Probleme ein komplexes System an Wirkfaktoren und Wirkmechanismen zugrunde. Ausgehend von dem Modell der Suchttrias lassen sich generell individuums-, umgebungs- und suchtmittelbezogene Bezugsgrößen unterscheiden (vgl. für einen umfassenden Überblick mit Meyer & Bachmann, 2005). Beim Glücksspiel als „potenziellem Suchtmittel“ führt die Analyse der Veranstaltungsmerkmale zu einer differenzierten Einschätzung des Stimulations- und damit Gefährdungspotenzials. Mit dieser Vorgehensweise soll keineswegs der pathogenetische Einfluss von Variablen negiert werden, die auf Seiten des Individuums (z.B. genetische Vulnerabilitäten, Selbstwertprobleme, bestimmte Persönlichkeitseigenschaften wie eine hohe Impulsivität oder ein ausgeprägtes Sensation Seeking, soziodemographische Merkmale) oder auf Seiten der Umgebung (z.B. familiäre Strukturen, gesellschaftliche Einstellung zum Glücksspiel, makroökonomische Verhältnis-

se) zu verorten sind. Jedoch gebührt der konkreten Ausgestaltung einer Spielform aus suchtpreventiven Gründen besondere Aufmerksamkeit, da Eingriffe in die Verfügbarkeit eines Glücksspiels, den Spielablauf oder das Spieldesign wesentlich direkter und effizienter umsetzbar erscheinen, als die ressourcenintensive Manipulation biopsychosozialer Risikobedingungen (Hayer & Meyer, 2004). In verschiedenen Publikationen wurde bereits auf diesen Erklärungsansatz zurückgegriffen und unter anderem belastbare Einschätzungen zum Gefährdungspotenzial von Sportwetten (Hayer & Meyer, 2003) oder des Online-Glücksspiels (Hayer, Bachmann & Meyer, 2005) vorgelegt.

Abbildung 1 skizziert in groben Zügen das Analyseschema, das gewöhnlich bei der Bewertung des Suchtpotenzials von Glücksspielen herangezogen wird. Während situationale Bedingungen, wie eine hohe Verfügbarkeit oder eine extensive Vermarktung, primär den Zugang zum Glücksspiel erleichtern und zum Abbau etwaiger Hemmschwellen beitragen, begünstigen strukturelle Veranstaltungskriterien, wie eine rasche Spielabfolge oder variable Einsatz- und Gewinnmöglichkeiten, in erster Linie die Bindung an das jeweilige Spielmedium.

Bei der Bestimmung der Suchtgefahren im Zusammenhang mit Geldspielautomaten sind vorrangig die nachfolgend aufgelisteten sechs Veranstaltungsmerkmale zu beachten (vgl. ausführlich mit Meyer & Bachmann, 2005):

- Verfügbarkeit: Im direkten Vergleich zum staatlich monopolisierten Automatenspiel, das bundesweit in 81 Spielbanken bzw. Spielbank-Dependancen angeboten wird (Stand: 31.12.2008), stellt das gewerbliche Automatenpiel ein Produkt mit hoher Verfügbarkeit und niedrigen Zugangsbarrieren dar. Das dichte Ver-

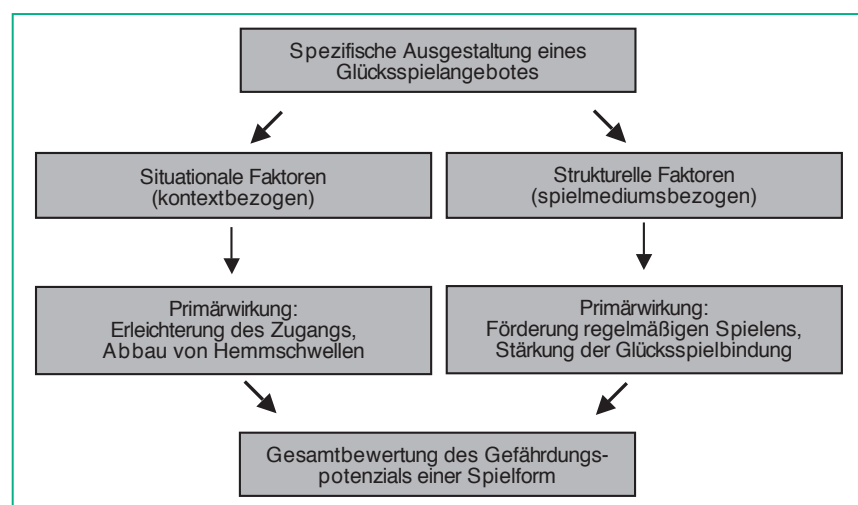


Abb. 1: Analyseschema zur theoretischen Bestimmung der von Glücksspielen ausgehenden Suchtgefahren

triebsnetzwerk, verbunden mit dem Fehlen von Ausweiskontrollen, erleichtert die Griffnähe und erhöht die Geschäftsfähigkeit dieses Spielangebotes.

- Ereignisfrequenz: Geldspielautomaten mit ihrer raschen Spielabfolge bzw. ihren Spielentscheidungen im Sekundentakt können alternative Erlebniszustände hervorrufen und das Abtauchen in eine Parallelwelt ermöglichen. Außerdem besteht bei einer schnellen Spielgeschwindigkeit eher die Gefahr, den Überblick über die spielbezogenen monetären und zeitlichen Aufwendungen zu verlieren.
- Auszahlungsintervall: Dieses Kriterium bezieht sich auf die Zeitspanne zwischen Spieldausgang und Gewinnauszahlung und bestimmt in Ergänzung zur Ereignisfrequenz die Dynamik eines Glücksspiels. Eine direkte Koppelung von Spielergebnis und Gewinnauszahlung, wie bei Geldspielautomaten, erweist sich als erheblich stimulierender als langgestreckte Spielabläufe mit zeitverzögerten Gewinnausschüttungen (wie z.B. Lotto „6aus49“). Zudem lädt der sofortige Erhalt des Geldgewinns zum Weiterspielen ein, in der Hoffnung, das Erfolgserlebnis zu potenzieren.
- Variable Einsatz- und Gewinnmöglichkeiten: Ein breites Spektrum an Einsatzhöhen und Gewinnchancen bedient verschiedene Bedürfnislagen. Zum Beispiel lassen sich Versuche starten, entstandene Verluste durch die Erhöhung der Einsätze bzw. das Bespielen multipler Gewinnlinien mit einem Schlag wieder auszugleichen.
- Fast-Gewinne: Im Hinblick auf das Erleben von Gewinn- und Verlustsituationen sind nicht nur objektive Tatsachen, sondern vielmehr subjektive Deutungsmuster der Spielteilnehmer ausschlaggebend. So verstärken Fast-Gewinne (z.B. das Einlaufen von fünf anstatt der notwendigen sechs Gewinnssymbole) trotz des faktischen Verlustes die Erwartungshaltung, dass ein Gewinn kurz bevor steht. Fast-Gewinne rufen demnach andere Emotionen und Kognitionen hervor als offensichtliche Verluste.
- Aktive Einbindungsprozesse: Die aktive Einbeziehung des Spielteilnehmers in den Spielablauf fördert den Irrglauben, den Ausgang durch vermeintlich richtige Entscheidungen beeinflussen und somit die Gewinnwahrscheinlichkeit verbessern zu können. Das Drücken der Start-, Stopp- und Risikotasten an Geldspielautomaten steht exemplarisch für derartige illusionäre Kontrollüberzeugungen, da diese Handlungen für das Spielergebnis tatsächlich ohne Bedeutung sind.

Um möglichst verlässliche Aussagen zum Gefährdungsgrad einzelner Spielformen abzuleiten, müssen die Veranstaltungsmerkmale immer in ihrer Gesamtheit ge-

würdigt werden. Es deutet sich indessen an, dass im Wesentlichen die Kombination aus hoher Verfügbarkeit und schneller Spielabfolge das Suchtpotenzial eines Glücksspiels ausmacht. Zweifelsohne erfüllt das gewerbliche Automatenspiel diese beiden Eigenschaften.

## 5 Empirische Befunde aus der Versorgungsforschung und Epidemiologie zum Suchtpotenzial von Geldspielautomaten

Vor dem Hintergrund der theoretischen Ausführungen zum Suchtpotenzial von Geldspielautomaten ist die Frage aufzuwerfen, ob sich diese Annahmen durch empirische Forschungsbefunde stützen lassen. Wissenschaftliche Erkenntnisse aus der Versorgungsforschung basierend auf selbstselektiven Stichproben von Problemspielern sowie repräsentativ angelegte Bevölkerungsumfragen zur Prävalenz glücksspielbezogener Fehlanpassungen liefern diesbezüglich wertvolle Hinweise.

Ungeachtet von zum Teil erheblichen Divergenzen im methodischen Vorgehen zeigen Untersuchungen von Spielern aus Beratungs- und Behandlungseinrichtungen in konsistenter Weise, dass der Geldspielautomatenspieler die Versorgungsnachfrage dominiert (vgl. für eine differenzierte Übersicht mit Meyer & Hayer, 2005, sowie mit Petry, 2008). Bei einer Befragung von 489 hilfesuchenden Spielern aus dem ambulanten und stationären Setting in Nordrhein-Westfalen benannten 79,3% das Spiel an Geldspielautomaten als problembehaftet (Meyer & Hayer, 2005). Zu dieser Subgruppe zählen bezogen auf die gesamte Stichprobe überzufällig häufig Männer und Personen jüngeren Alters. Ein ähnliches Bild ergab sich bei der Erstellung einer Problemhierarchie, die darauf ausgerichtet war, den relativen Stellenwert einer Spielform im Zuge der Entwicklung glücksspielbedingter Probleme zu eruieren: Auch hier finden sich die Geldspielautomaten mit großem Abstand auf dem ersten Rangplatz wieder. Schließlich erinnerten sich knapp 40% der Probanden daran, bereits als Minderjährige Geld für dieses Spielmedium ausgegeben zu haben.

Aktuelle Ergebnisse eines noch bis Ende 2010 laufenden Bundesmodellprojektes zur „Frühen Intervention beim Pathologischen Glücksspiel“ bestätigen diesen hohen Spieleranteil mit dem Problemschwerpunkt „Geldspielautomaten“ (Koeppel, 2009). Erste Datenanalysen belegen, dass von 330 Spielern aus dem ambulanten Suchthilfesystem 85,2% von Belastungen im Zusammenhang mit dem gewerblichen Automatenspiel berichten. In Einklang damit stehen Auswertungen der Deutschen Suchthilfestatistik 2008 für ambulante Beratungs- und/oder

Behandlungsstellen, Fachambulanzen sowie Institutsambulanzen (Pfeiffer-Gerschel, Hildebrand & Wegmann, 2009), die sich auf insgesamt 4.329 Klienten mit der Einzeldiagnose „Pathologisches Spielverhalten“ beziehen: Bei 82,6% der Betroffenen wurde diese Diagnose in Bezug auf das Spielen an Geldspielautomaten gestellt. Zusammenfassend gilt demzufolge als gesichert, dass sich die Gruppe der Problemspieler in Einrichtungen der Suchtkrankenhilfe zu etwa 80% aus gewerblichen Automatenspielern zusammensetzt.

Bezüglich der Aussagekraft der Befunde ist einschränkend auf die Nicht-Repräsentativität der Samples hinzuweisen, da nur ein Bruchteil der Personen mit einer Glücksspielproblematik überhaupt formelle Hilfeangebote in Anspruch nimmt (Laging, 2009). Warum es allerdings Unterschiede in der Versorgungsnachfrage in Abhängigkeit der „problemverursachenden“ Spielform geben sollte, lässt sich aufgrund der derzeitigen Befundlage nicht erschließen. Möglich wäre, dass Geldspielautomatenspieler höhere Komorbiditätsraten aufweisen und damit ein ausgeprägter Beratungs- bzw. Behandlungsbedarf einhergeht. Alternativ könnten Casinospieler oder Sportwetter verstärkt andere Hilfemöglichkeiten ersuchen (z.B. im Bereich der ambulanten Psychotherapie). Für beide Hypothesen liegt bislang jedoch keine Evidenz vor. Darüber hinaus sind Erklärungen der gewerblichen Automatenindustrie, der hohe Anteil an rat-suchenden Geldspielautomatenspielern sei auf die Wirksamkeit ihrer Präventionsmaßnahmen zurückzuführen, als spekulativ anzusehen (s.u.).

Weitere Informationen zum Suchtpotenzial einzelner Spielformen liefern epidemiologische Untersuchungen. Mittlerweile finden sich in Deutschland vier repräsentative Bevölkerungsstudien mit Daten zur Prävalenz glücksspielbezogener Probleme (Bühringer et al., 2007; Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung [BZgA], 2008, 2010; Buth & Stöver, 2008). Nach diesen Erhebungen zeigen 0,29% bis 0,64% der Studienteilnehmer ein problematisches Spielverhalten und weitere 0,19% bis 0,56% ein pathologisches Spielverhalten (12-Monats-Prävalenz). Hochgerechnet auf die Bevölkerung entspricht dies Größenordnungen von etwa 149.000 bis 347.000 Problemspielern sowie 103.000 bis 300.000 pathologischen Spielern.

Ein Vergleich der Prävalenzen glücksspielbezogener Probleme für verschiedene Spielformen verweist auf deutliche Unterschiede, wobei der Anteil problematischer und pathologischer Spieler unter den Automatenspielern<sup>2</sup> am höchsten ausfällt (vgl. mit Meyer, 2010, in Druck). Nach Buth und

2 An dieser Stelle sind sowohl gewerbliche als auch staatlich konzessionierte Automaten-spiele gemeint.

Stöver (2008) sind 8,7% der Automaten-spieler von einem pathologischen Spielverhalten und zusätzliche 4,3% von einem problematischen Spielverhalten betroffen. Unter Berücksichtigung dieser Operationalisierung folgen Pferdewetten (6,7% bzw. 4,3%), Casinospiele (5,2% bzw. 4,6%) und Sportwetten (4,2% bzw. 4,6%). Leider wurde in dieser Studie versäumt, zwischen Geldspielautomaten und dem staatlich konzessionierten Automaten-spiel der Spielbanken (sog. Glücksspielautomaten oder Slot Machines) zu differenzieren, so dass genauere Zuordnungen ausgeschlossen sind. In einer weiteren epidemiologischen Untersuchung bestimmten Bühringer et al. (2007) auf Bevölkerungsebene die Anzahl der Spieler mit glücksspielbezogenen Problemen getrennt nach Glücksspielgruppen. Ihren Hochrechnungen zufolge ergeben sich vergleichsweise hohe Bevölkerungsrisiken für ein pathologisches bzw. problematisches Spielverhalten bei folgenden Spielangeboten: Geldspielautomaten (31.000 bzw. 22.000 Betroffene), Casinospiele (26.000 bzw. 30.000 Betroffene) und Sportwetten (24.000 bzw. 35.000 Betroffene). Bei Betrachtung des Glücksspielrisikos (Zuweisung der pathologischen Spieler zu ihrer bevorzugten Spielform) vermitteln Internetkartenspiele (7,0%), Glücksspielautomaten der Spielbanken (6,7%) und Geldspielautomaten (5,1%) die größte Gefahr. Aufgrund der äußerst kleinen Fallzahlen gehen Schätzungen der wahren Populationsparameter jedoch immer mit erheblicher Unsicherheit einher, so dass die Werte mit der gebotenen Vorsicht zu interpretieren sind.

In einer Repräsentativbefragung der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung von 2007 (BZgA, 2008) wurden Personen mit einem unauffälligen Spielverhalten Personen mit glücksspielbezogenen Problemen gegenübergestellt: Es zeigte sich, dass weitaus mehr Problemspieler bzw. pathologische Spieler in den letzten zwölf Monaten an Geldspielautomaten der Spielhallen und Gaststätten bzw. an Glücksspielautomaten der Spielbanken gespielt hatten (Odds Ratio: 9,0 bzw. 8,5). Dieser Effekt trat hingegen nicht bei allen Spielformen auf. Da diese Vorgehensweise einen direkten Rückschluss auf die „problemverursachende“ Spielform nicht zulässt, sind die ermittelten Maßzahlen als indirekte Hinweise auf das Gefährdungspotenzial eines Glücksspiels zu verstehen (gleiches gilt auch für Buth & Stöver, 2008, sowie Bühringer et al., 2007). Eine Wiederholungsbefragung von 2009 (BZgA, 2010) mit nahezu identischer Studienanlage enthält keine entsprechenden Berechnungen. Ungeachtet dessen deutet ein Vergleich des Anteils aktiver Spieler bei einzelnen Spielformen interessante Entwicklungstendenzen an (12-Monats-Prävalenz): So ist zum Beispiel ein signifikanter Anstieg bei Geldspielautomaten

festzustellen, der sich im Wesentlichen bei jungen Männern im Alter von 18 bis 25 Jahren bemerkbar macht. Genau diese Personengruppe gilt als besonders gefährdet für glücksspielbedingte Fehlanpassungen. Ob die gleichzeitig zu beobachtende spielformübergreifende Zunahme der Prävalenz glücksspielbezogener Probleme im Zusammenhang mit diesem Trend steht, muss offen bleiben.

Die Gesamtbewertung der empirischen Befunde beider Forschungsstränge verdeutlicht, dass Personen mit einer Glücksspielproblematik bestimmte Spielformen bevorzugen. Zum Beispiel sind Lotterietangebote mit einem geringen Suchtpotenzial assoziiert, von Geldspielautomaten hingegen gehen vergleichsweise hohe Suchtgefahren aus. Auf der Grundlage der vorgestellten wissenschaftlichen Erkenntnisse stellt sich abschließend die Frage, welche präventiven und regulatorischen Konzepte dem Spielerschutz bestmöglichst gerecht werden.

## 6 Implikationen für sucht-politische Handlungsschritte

In Ergänzung zu den bereits erwähnten Forderungen der SpielV in punkto Spielerschutz setzt die gewerbliche Automatenindustrie – zum Teil auf freiwilliger Basis – weitere Präventionsmaßnahmen um. Eine Auswahl dieser Aktivitäten umfasst a) die Abbildung einer Info-Telefonnummer auf jedem Geldspielautomaten, hinter der ein Informations- und Beratungsangebot für Personen mit einem problematischen Spielverhalten steht, b) Warnhinweise zu den Gefahren exzessiven Spielens, die ebenfalls in Form von Piktogrammen auf den Frontscheiben der Geldspielautomaten zu finden sind und c) Personalschulungen rund um das Thema der Glücksspielsucht. Dem Anspruch der Anbieterseite, mit diesen Maßnahmen zu einem effektiven Spielerschutz beizutragen, steht eine Realität gegenüber, die das Fehlen von Wirksamkeitsnachweisen aufzeigt. So ist bislang keine einzige Forschungsarbeit vorgelegt worden, die im Sinne einer formativen oder summativen Evaluation empirische Belege für den Nutzen dieser Interventionen beinhaltet. Wie an anderer Stelle diskutiert (Meyer & Hayer, 2010b, in Druck), gehören Warnhinweise auf Spielscheinen und Spielautomaten sowie Personalschulungen – neben Aufklärungskampagnen – im Glücksspielbereich weltweit zu den am weitesten verbreiteten Maßnahmen. Ihr präventiver Effekt ist dagegen umstritten und im Allgemeinen als eher gering einzuschätzen.

Der unzureichenden Würdigung des Spielerschutzes im Bereich des gewerblichen Automaten-spiels kann auf regulatorischer Ebene prinzipiell mit drei Leitmodellen begegnet werden (Trümper, 2009). Ein erster Ansatz sieht eine Untersagung des Automa-

tenspiels außerhalb der Spielbanken nach dem Vorbild der Schweiz vor (Häfeli, 2009), erscheint aber in Deutschland unrealistisch und vor dem Hintergrund vielschichtiger politischer und ökonomischer Interessen nicht durchsetzbar. Einen bemerkenswerten Weg schlug Norwegen ein, wo im Juli 2007 ein Verbot der privaten Aufstellung von Spielautomaten erlassen wurde. Seit August 2008 sind dort „entschärfte“ Geräte des staatlichen Monopolisten „Norsk Tipping“ wieder zugelassen. Begleitforschungen kurz vor und nach dem Inkrafttreten des Verbotes mit (ehemaligen) Automaten-spielern verweisen auf eine Verringerung der Glücksspielteilnahme und des Ausmaßes glücksspielbezogener Probleme (Lund, 2009). Substitutionseffekte oder die Bildung eines illegalen Marktes konnten in dieser Übergangszeit nicht festgestellt werden. Als konsensfähiger dürfte ein zweiter Ansatz gelten, der eine Übertragung der im GlüStV formulierten Schutzvorschriften auf das Segment des gewerblichen Automaten-spiels verlangt (z.B. Einführung von Ausweiskontrollen, Aufbau eines Sperrsystems, Konzipierung und Umsetzung von Sozialkonzepten). Allerdings besteht hierbei die Gefahr, dass sich ein Parallelmarkt zum staatlichen Glücksspielwesen in Form sogenannter B-Casinos etabliert. Vor allem Kleinspielhallen dürften diese Forderungen nicht ohne weiteres erfüllen können, infolgedessen vom Markt verschwinden und durch Großspielhallen von marktführenden Unternehmen ersetzt werden. Derartige Konsolidierungsprozesse würden in letzter Konsequenz vermutlich einer Angebots-erweiterung sowie einer Wettbewerbssituation gleichkommen und damit im Widerspruch zum suchtpräventiven Ideal eines kleinen, konsequent regulierten Glücksspielmarktes stehen. Schließlich ist mit der Verschärfung der Zulassungsrichtlinien für Geldspielautomaten ein dritter Ansatz zu diskutieren, der aus der Perspektive des Spielerschutzes zu präferieren wäre. Deutlich spürbare Eingriffe in die Spielstrukturen, wie eine Verlängerung der Spieldauer, eine weitaus restriktivere Deckelung der Einsatz-, Gewinn- und Verlustmöglichkeiten, das Verbot vom Merkmalsübertragungen jeglicher Art (z.B. von Geld in Punkte) oder das manuelle Starten jedes Einzelspiels, dienen der Wiederherstellung der Distanz zum staatlichen Glücksspielangebot und werden den originären Zielsetzungen der SpielV gerecht. Erst derartige, in effizienter Weise zu realisierende Modifizierungen der Veranstaltungsmerkmale garantieren eine „Entschärfung“ dieses Spielmediums und rücken den Unterhaltungsaspekt wieder in den Vordergrund.

Unabhängig von seiner jeweiligen konkreten Ausgestaltung wird dem Automaten-spiel weltweit ein hohes Suchtpotenzial zugeschrieben (vgl. u.a. mit Dowling, Smith & Thomas, 2005, sowie mit verschiedenen

europäischen Länderberichten in Meyer, Hayer & Griffiths, 2009). In Deutschland hat die Novellierung der SpielV – wie aufgezeigt – dazu geführt, neue Spielanreize zu setzen und die mit dem gewerblichen Automaten-spiel verbundenen Suchtgefahren noch zu erhöhen.<sup>3</sup> Ohne Zweifel stehen in diesem Marktsegment Gewinne und Verluste mit Vermögenswert auf dem Spiel, so dass eine Abgrenzung von gewerblichen und staatlich konzessionierten Spielangeboten aus psychologischer und juristischer Sicht nicht mehr zu erkennen ist. Theoretische Analysen der Veranstaltungsmerkmale und eine hinreichende Anzahl an empirischen Befunden bestätigen das hohe Gefährdungspotenzial der Geldspielautomaten und unterstreichen die inkonsistente Glücksspielpolitik in Sachen Spielerschutz. Ferner zeichnen sich die bislang umgesetzten Präventionsmaßnahmen der gewerblichen Automatenindustrie durch einen Mangel an Wirksamkeitsnachweisen aus.<sup>4</sup> Für die Zukunft bleibt daher zu hoffen, dass dieser defizitäre Ist-Zustand von den politischen Entscheidungsträgern ernst genommen und eine entsprechende Korrektur mit dem Ziel eingeschlagen wird, das Ausmaß glücksspielbezogener Probleme in der Bevölkerung tatsächlich nachhaltig zu begrenzen – auch bzw. explizit unter Berücksichtigung des gewerblichen Automaten-spiels.

**Literatur**

Bühringer, G., Kraus, L., Sonntag, D., Pfeiffer-Gerschel, T., & Steiner, S. (2007). Pathologisches Glücksspiel in Deutschland: Spiel- und Bevölkerungsrisiken. *Sucht*, 53, 296-308.

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) (2008). Glücksspielverhalten und problematisches Glücksspielen in Deutschland 2007: Ergebnisse einer Repräsentativbefragung. Köln: BZgA.

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) (2010). Glücksspielverhalten in Deutschland 2007 und 2009: Ergebnisse aus zwei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen. Köln: BZgA.

3 Derzeit findet eine Evaluation der neuen SpielV statt. Die Veröffentlichung der Erkenntnisse, die für neue Belegung im öffentlichen Diskurs um das gewerbliche Automaten-spiel sorgen wird, soll im Frühjahr 2010 erfolgen.

4 Vgl. hierzu mit einer aktuellen Presseerklärung von führenden mittelständischen Unternehmen zu „Spielerschutz und Prävention – Hand zur Hilfe reichen!“, in der die Gründung eines Arbeitskreises „Initiative Spielerschutz“ sowie proaktiv ausgerichtete Präventionsbemühungen angekündigt wurden (01.02.2010, Quelle: Schmidt Gruppe). Inwieweit dieses Vorgehen unter den gegebenen rechtlichen Rahmenbedingungen Sinn macht und welche Ernsthaftigkeit hinter diesen Aktivitäten steckt, müssen unabhängige Begleitforschungen zeigen.

Buth, S. & Stöver, H. (2008). Glücksspielteilnahme und Glücksspielprobleme in Deutschland: Ergebnisse einer bundesweiten Repräsentativerhebung. *Suchttherapie*, 9, 3-11.

Diegmann, H., Hoffmann, C. & Ohlmann, W. (2008). *Praxishandbuch für das gesamte Spielrecht*. Stuttgart: Kohlhammer.

Dowling, N., Smith, D. & Thomas, T. (2005). Electronic gaming machines: Are they the 'crack-cocaine' of gambling? *Addiction*, 100, 33-45.

Häfeli, J. (2009). Switzerland. In G. Meyer, T. Hayer & M. Griffiths (Eds.), *Problem gambling in Europe: Challenges, prevention, and interventions* (pp. 317-326). New York: Springer.

Hayer, T., Bachmann, M. & Meyer, G. (2005). Pathologisches Spielverhalten bei Glücksspielen im Internet. *Wiener Zeitschrift für Suchtforschung*, 28 (1-2), 29-41.

Hayer, T. & Meyer, G. (2003). Das Suchtpotenzial von Sportwetten. *Sucht*, 49, 212-220.

Hayer, T. & Meyer, G. (2004). Die Prävention problematischen Spielverhaltens – Eine multidimensionale Herausforderung. *Zeitschrift für Gesundheitswissenschaften*, 12, 293-303.

Hurrelmann, K., Schmidt, L. & Kähnert, H. (2003). Konsum von Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen – Verbreitung und Prävention. Düsseldorf: Ministerium für Gesundheit, Soziales, Frauen und Familie des Landes Nordrhein-Westfalen.

Kirschner, C. (2009). Bestandsanalyse von und Nutzerbefragung in Spielhallen mit Geldspielautomaten in Thüringen (Phase I und Phase II). Hannover: Fachverband Drogen und Rauschmittel e.V.

Koeppel, A. (2009, Juni). Ergebnisse aus dem Bundesmodellprojekt „Frühe Intervention beim pathologischen Glücksspiel“. Vortrag gehalten auf den 14. Suchttherapietagen im Rahmen des Symposiums „Spielsuchtprävention im deutschsprachigen Raum – Aktuelle Entwicklungen in Politik, Praxis und Forschung“, Hamburg.

Laging, M. (2009). Die Inanspruchnahme formeller Hilfen durch Menschen mit problematischem oder pathologischem Glücksspielverhalten. *Suchttherapie*, 10, 68-74.

Lund, I. (2009). Gambling behaviour and the prevalence of gambling problems in adult EGM gamblers when EGMs are banned: A natural experiment. *Journal of Gambling Studies*, 25, 215-225.

Meyer, G. (1982). *Geldspielautomaten mit Gewinnmöglichkeit: Objekte pathologischen Glücksspiels?* Göttingen: Brockmeyer.

Meyer, G. (2008). Glücksspiel – Zahlen und Fakten. In Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (Hrsg.), *Jahrbuch Sucht 08* (S. 120-137). Geesthacht: Neuland.

Meyer, G. (2010, in Druck). Glücksspiel – Zahlen und Fakten. In Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (Hrsg.), *Jahrbuch Sucht 10*. Geesthacht: Neuland.

Meyer, G. & Bachmann, M. (2005). *Spielsucht – Ursachen und Therapie*. Heidelberg: Springer.

Meyer, G. & Hayer, T. (2005). Das Gefährdungspotenzial von Lotterien und Sportwetten – Eine Untersuchung von Spielern aus Versorgungseinrichtungen. Düsseldorf: Ministerium für Arbeit, Gesundheit und Soziales des Landes Nordrhein-Westfalen.

Meyer, G. & Hayer, T. (2010a, in Druck). Die Effektivität der Spielsperre als Maßnahme des Spielerschutzes – Eine empirische Untersuchung von gesperrten Spielern. Frankfurt/M.: Peter Lang.

Meyer, G. & Hayer, T. (2010b, in Druck). Problematisches und pathologisches Spielverhalten bei Glücksspielen: Epidemiologie und Prävention. *Bundesgesundheitsblatt*.

Meyer, G., Hayer, T. & Griffiths, M. (Eds.). (2009). *Problem gambling in Europe: Challenges, prevention, and interventions*. New York: Springer.

Petry, J. (2008). Glücksspielsucht: Entstehung und Behandlung. *Sucht Aktuell*, 15 (1), 39-45.

Pfeiffer-Gerschel, T., Hildebrand, A. & Wegmann, L. (2009). *Deutsche Suchthilfestatistik 2008: Tabellenband für ambulante Beratungs- und/oder Behandlungsstellen, Fachambulanzen und Institutambulanz (alle Bundesländer, Bezugsgruppe: Zugänge/Beender ohne Einmalkontakte)*. München: Institut für Therapieforchung.

Reichertz, J., Niederbacher, A., Möll, G., Gothe, M. & Hitzler, R. (2010). *Jackpot: Erkundungen zur Kultur der Spielhallen*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.

Schütze, C. & Kalke, J. (2009). Die Spielverordnung – die rechtliche, suchtmmedizinische und politische Diskussion über die Geldspielautomaten. *Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht*, 4, 235-246.

Trümper, J. (2009, Juni). Angebotsstruktur der Spielhallen und Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit in Deutschland. Vortrag gehalten auf dem Symposium „Geldspielautomaten mit Gewinnmöglichkeit“, Mainz.

Trümper, J. & Heimann, C. (2008). Angebotsstruktur der Spielhallen und Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit in der Bundesrepublik Deutschland. Unna: Arbeitskreis gegen Spielsucht e.V.

Vieweg, H.-G. (2009). *Wirtschaftsentwicklung Unterhaltungsautomaten 2008 und Ausblick 2009. Gutachten im Auftrag des Arbeitsausschusses Münzautomaten (AMA)*. München: Institut für Wirtschaftsforschung.

**Autor:**  
*Dipl.-Psych. Tobias Hayer*  
*Universität Bremen*  
*Institut für Psychologie und Kognitionsforschung*  
*Grazer Str. 4*  
*28359 Bremen*  
*Tel.: (0421) 218-4333*  
*Fax: (0421) 218-4600*  
*E-Mail: tobha@uni-bremen.de*