

VERBAND DER DEUTSCHEN AUTOMATENINDUSTRIE E.V.

Uwe Christiansen
(Vorsitzender des VDAI)

SPIELVERORDNUNG ERFOLGREICH UMGESETZT

Die 5. Verordnung zur Änderung der Spielverordnung (SpielV) ist am 01.01.2006 in Kraft getreten. Drei wichtige Ziele sollten gleichzeitig erreicht werden – so der Wille des Verordnungsgebers:

ERSTENS:

Abbau von 80.000 Fun Games und das **Verbot von Marketing-Jackpot-Anlagen**. Die aktuelle, sog. „Trümper-Feldstudie“ belegt, dass dieses Ziel erreicht ist. Dem illegalen Spiel wurde eine wichtige Basis entzogen. Wenige schwarze Schafe wird es immer geben. Diesbezüglich fühlt sich die Unterhaltungsautomatenwirtschaft von den Vollzugsbehörden bisweilen „ein wenig“ allein gelassen.

ZWEITENS:

Der Automatenwirtschaft sollten **Perspektiven** gegeben werden, um den Wettbewerb mit dem öffentlich-rechtlichen Spiel und dem Spiel im Internet bestehen zu können. Dies sollte u.a. durch die **Möglichkeit der Mehraufstellung von Geld-Gewinn-Spiel-Geräten (GGSG)** erreicht werden: Max. zwölf statt zehn Geräte in Spielstätten und max. drei statt zwei Geräte in Gaststätten. Die Spieler können aus einer größeren Gerätepalette auswählen; Spitzenzeiten sind besser abzufedern und die m²-Rentabilität steigt.

Hinzu kommt ein **Paradigmenwechsel** bei den spielrelevanten Beschränkungen und Grenzen für GGSG: An die Stelle von zahlreichen Einzelvorgaben traten **Gewinn- und Verlustsummenbegrenzungen**. Die letztlich für den Spieler und für den Spielerschutz relevanten Grenzen spielen nun die entscheidende Rolle. Ein Vorteil für die Physikalisch-Technische Bundesanstalt (PTB): Die Geräte sind leichter prüfbar. Ein wesentlicher Schub für unsere Branche: Die Entwickler können neue, interessantere Geräte entwickeln, die zunehmende Spielfreude bringen und neue Besuchergruppen anziehen.

DRITTENS:

Der **Spieler- und Jugendschutz** wird insbesondere durch folgende Maßnahmen gesichert:

- (1) Der **Aufenthalt junger Menschen unter 18 Jahren in Spielstätten** ist verboten. Hier gibt es z.T. Verwechslungen: Der Gesetzgeber verbietet nur den Aufenthalt, nicht aber den Zutritt.
- (2) Das **Spielen um Geld** ist für junge Menschen unter 18 Jahren verboten. An jedem GGSG ist seit 20 Jahren ein entsprechender, deutlich erkennbarer Hinweis in die Frontscheibe in der Nähe des Münzeinwurfs eingedruckt.
- (3) Der maximale Einsatz/Gewinn pro 5 Sekunden Laufzeit beträgt **0,20/2,- Euro**. Der maximale Verlust in einer einzelnen Stunde ist auf 80 Euro begrenzt und der durchschnittliche maximale Aufwand pro Stunde auf 33 Euro. Tatsächlich kostet der Spielspaß an einem GGSG heute deutlich weniger. In der Praxis werden an einem Gerät pro Stunde nur 10 bis 15 Euro ausgegeben. In Einzelfällen sogar nur noch 5 Euro. Der **Aufwand für eine Stunde Spielvergnügen** ist von sechs Stundenlöhnen (Anfang der 50iger Jahre) auf aktuell nur noch gut einen Stundenlohn gesunken.

- (4) GGSG dürfen in Spielstätten nur in **Zweiergruppen** aufgestellt werden. In Verbindung mit schnelleren und interessanteren Spielabläufen führte dies zu einer nachhaltigen Reduzierung des gleichzeitigen Bespielens von mehreren GGSG. Bis Ende 2005 (d.h. nach der „alten“ SpielV) spielten die Spielgäste an durchschnittlich ca. 2,6 GGSG. Nach neuen Erhebungen in der aktuellen „Trümper-Feldstudie“ hat sich infolge der Änderung der SpielV dieser Wert auf ca. 1,3 GGSG halbiert!

Zudem nimmt der **Anteil weiblicher Spielgäste** in neuen, modernen Spielstätten kräftig zu. Auch dies ist ein weiterer Beleg für die Attraktivität unserer modernen Freizeitangebote und für die Akzeptanz unserer Produkte und Dienstleistungen bei beiden Geschlechtern, bei jung und alt sowie bei allen gesellschaftlichen Gruppierungen.

- (5) Der Ausschank von **Alkohol** in Spielstätten ist seit 1985 verboten. Dies war ein ausdrücklicher Wunsch der Branche. Der Kopf beim Spielen soll klar sein.
- (6) Alle in Gaststätten und Spielstätten aufgestellten Geldspielgeräte unterliegen den Vorschriften der Spielverordnung. Dies wird im Rahmen der **Bauartzulassung** durch die PTB geprüft. Alle zwei Jahre kontrollieren unabhängige **Sachverständige** die Übereinstimmung jedes einzelnen Gerätes mit der zugrundeliegenden Bauart.
- (7) In Spielstätten sind entsprechend den Vorschriften der SpielV als Präventionsmaßnahmen **Informationsschriften** für Spieler zum problematischen Spielverhalten ausgelegt.
- (8) In einem **Piktogramm** in der Frontscheibe aller GGSG ist zudem der Hinweis enthalten, dass **exzessives Spielen keine Lösung bei persönlichen Problemen** ist. Die Formulierung wurde 1989 zusammen mit dem Bundesministerium für Jugend, Familie, Frauen und Gesundheit entwickelt.
- (9) Weiterhin beinhaltet das Piktogramm die **Info-Telefonnummer 01801-372700**. Diese ist bei der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) – einer nachgeordneten Behörde des Bundesgesundheitsministeriums – aufgeschaltet. Spieler mit problematischem Spielverhalten können mit einem geschulten Berater in Kontakt treten bzw. erhalten Hinweise auf Hilfsangebote in ihrer Region. Dies wurde bereits 1989 von der Automatenwirtschaft beschlossen.

Die flächendeckende Verwendung der Info-Telefonnummer 01801-372700 an allen mehr als 200.000 in Gaststätten und Spielstätten aufgestellten GGSG zeigt Wirkung. Die Nummer wird von Spielern, die Probleme haben, benutzt. Entsprechend hoch ist der Anteil der in ambulanten Beratungsstellen ratsuchenden Spielern an GGSG. Genau hier setzen Missverständnisse oder sogar gezielte Desinformationen an: Wiederkehrend wird behauptet, 70 bis 80 % der Spieler mit Problemen entfallen auf GGSG. Eine Bezugsgröße wird vielfach nicht genannt. Hierdurch werden hohe Belastungszahlen suggeriert. Zutreffend aber ist, dass sich nur insgesamt 5.700 hilfesuchende Spieler im Jahr 2007 an ambulante Beratungsstellen gewandt haben. 77,5 % dieser 5.700 Spieler entfallen auf GGSG. Die Präventionshinweise prägen sich ein. **Dies ist der Fluch der guten Tat!** Die dem staatlichen Monopol zuzurechnenden Unternehmen sind erst durch den Glücksspielstaatsvertrag zu vergleichbaren Maßnahmen genötigt worden.

- (10) Die Spielstättenbetreiber schulen ihr Personal sorgfältig, auch für den Umgang mit Spielern, die ein problematisches Spielverhalten aufweisen. Seit 1998 gibt es in Zusammenarbeit mit der IHK Bonn/Rhein-Sieg spezielle **Weiterbildungslehrgänge**. Seit 2008 gibt es eigenständige **Ausbildungsberufe** in der Automatenwirtschaft. Der Umgang mit pathologischen Spielern ist Ausbildungsinhalt.