

Keine Regelung im Glücksspielstaatsvertrag notwendig!

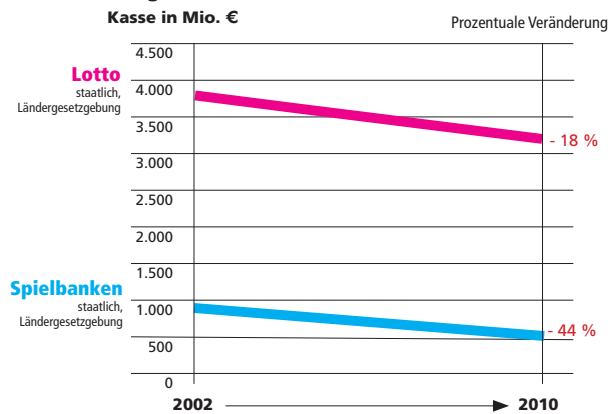
Die Spielverordnung von 2006 hat sich in jeder Hinsicht voll bewährt.

Das gewerbliche Automatenenspiel ist in der vom Bundeswirtschaftsministerium erlassenen Spielverordnung geregelt. Die Spielverordnung hat sich bewährt, wie der Evaluierungsbericht der Bundesregierung zeigt. Allenfalls sind kleine Nachjustierungen notwendig, die von der Automatenwirtschaft auf freiwilliger Basis verwirklicht werden können. Die von 15 der 16 Bundesländer mit der Änderung des Glücksspielstaatsvertrages beabsichtigte weitere Zurückdrängung des gewerblichen Automatenspiels ist wirtschaftlich kontraproduktiv (siehe 1.), im Sinne des Spielerschutzes nicht erforderlich und deswegen rechtlich nicht angemessen (siehe 2. u. 3.) und dient letztlich nur dazu, die Konkurrenz zu vernichten.

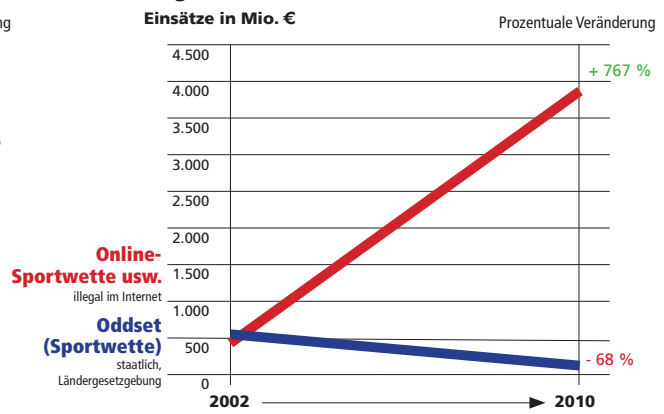
1. Das staatliche Glücksspiel verliert – das illegale boomt Das gewerbliche Spiel ist von 2002 auf 2010 um 24 % moderat gewachsen

Wenn das legale gewerbliche Automatenenspiel noch weiter zurückgedrängt wird, werden die Spieler den illegalen Angeboten in die Arme getrieben.

Entwicklung der Kassen von 2002 auf 2010



Entwicklung der Einsätze von 2002 auf 2010



2. Zahl der pathologischen Spieler konstant unter 0,6 Prozent

In der Öffentlichkeit wird immer wieder der Eindruck erweckt, die Zahl pathologischer Spieler steige in Deutschland sprunghaft an. Das ist ein Trugschluss. Seit 2007 werden Jahr für Jahr repräsentative Bevölkerungserhebungen durchgeführt. Je nach methodischem Zugang schwanken die Ergebnisse für das pathologische Spielverhalten in der Bevölkerung zwischen 0,19 % und 0,56 %. Die Ergebnisse zeigen eine wellenförmige Linie, die verdeutlicht, dass es kein Anwachsen des pathologischen Spielverhaltens gibt. Im Vergleich mit anderen europäischen Ländern, mit bis zu 2,2 % pathologischen Spielern, bildet Deutschland das Schlusslicht.

Pathologisches Spielverhalten in Deutschland Ergebnisse von Repräsentativbefragungen (12-Monats-Prävalenz)

	Bühringer et al. 2007 ^{*1}	Buth & Stöver 2008 ^{*2}	BZgA 2008 ^{*3}	BZgA 2010 ^{*4}	PAGE 2011 ^{*5}
Erhebungsjahr	2006	2006	2007	2009	2010
Stichprobe	7.817	7.980	10.000	10.001	15.023
	18 - 64 Jahre	18 - 65 Jahre	16 - 65 Jahre	16 - 65 Jahre	14 - 65 Jahre
Pathologisches %	0,20%	0,56%	0,19%	0,45%	0,35%
Spielverhalten n	103.000	290.000	100.000	242.000	193.028

*1 Bühringer, G., Kraus, L., Pfeiffer-Gerschel, T. & Steiner, S. (2007), Pathologisches Glücksspiel in Deutschland und Bevölkerungsrisiken, Sucht 43, 296 - 308; *2 Buth, S. & Stöver, H. (2008) Glücksspielteilnahme und Glücksspielprobleme in Deutschland: Ergebnisse einer bundesweiten Repräsentativbefragung, Suchttherapie, 9,3 - 11; *3 Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2008), Glücksspielverhalten in Deutschland 2007, Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung; *4 Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2010), Glücksspielverhalten 2007 und 2009, Ergebnisse aus zwei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen, Köln; *5 Meyer, C., Rumpf, H.-J. et al., Pathologisches Glücksspielen und Epidemiologie (PAGE): Entstehung, Komorbidität, Remission und Behandlung, Greifswald und Lübeck 2011

3. Gewerbliches Automatenenspiel: Geringstes Gefährdungspotenzial nach Lotto

Beim gewerblichen Automatenenspiel kommen auf je 112 Mio. Einnahmen 1 % der pathologischen Spieler, bei Spielbanken kommen bereits auf jeweils 39 Mio. Einnahmen 1 % der pathologischen Spieler, bei allen anderen Spielformen auf 44 Mio. Einnahmen 1 % der pathologischen Spieler. Das gewerbliche Automatenenspiel ist zwar mit über 200.000 Geräten weiter verbreitet als andere Spielformen, es hat jedoch nach dem Lotto ein weit geringeres Gefährdungspotenzial als andere Spielformen. Dies zeigt der Pathologie-Potenzial-Koeffizient. Beim gewerblichen Automatenenspiel ist er nur halb so groß wie bei den sonstigen Glücks- und Gewinnspielen.

Spielform	Marktanteile in %	Von allen (100 %) pathologischen Spielern entfallen auf	Pathologie-Potenzial-Koeffizient	Einnahmen pro 1 % path. Spieler
Lotto/Toto/Keno	38,86 %	11,9 %	0,31	283 Mio. €
Spielbanken	8,27 %	18,3 %	2,21	39 Mio. €
Gewerbliches Automatenenspiel	38,56 %	30,4 %	0,79	112 Mio. €
Online-Spiele	2,86 %	16,4 %	5,73	15 Mio. €
Sonstige	11,45 %	23,0 %	2,01	44 Mio. €

Nach: Peren, Franz W. und Clement Reiner: Pathologie-Potenziale von Glücksspielprodukten - Eine comparative Bewertung von in Deutschland angebotenen Spielformen, Forschungsinstitut für Glücksspiel und Wetten, Mai 2011 (Datenbasis: Bühringer, G., Kraus, L., Pfeiffer-Gerschel, T. & Steiner, S. (2007), Pathologisches Glücksspiel in Deutschland und Bevölkerungsrisiken, Sucht 43, 296 - 308, gefördert mit Mitteln des Bundesgesundheitsministeriums)