

# **Fakt und Fiktion: Behauptungen der Automatenbranche auf dem Prüfstand**

**Dr. Tobias Hayer**

**Institut für Psychologie und Kognitionsforschung (Universität Bremen)**

# ... in eigener Sache ...



19.00 Uhr **Abendessen**

## Freitag 21.11.2014

### Vorträge & Diskussion

09.00-09.30 Uhr **Die Prävention der Glücksspielsucht auf dem Prüfstand**  
Dr. Alfred Uhl, Anton-Proksch-Institut, Wien

09.30-09.45 Uhr Diskussion

09.45-10.15 Uhr **Ausgewählte Mythen der Automatenbranche**  
Dr. Tobias Hayer, Universität Bremen

10.15-10.30 Uhr Diskussion

10.30-11.00 Uhr Kaffeepause

11.00-13.00 Uhr **Kurzvorträge: Aus der Praxis für die Praxis**

**"Dezentrierung": Eine Methode zum Geldmanagement**  
Tillman Block und Anette Simons, FK Wilhelmsheim und FK  
Berus



# Problemfelder in der öffentlichen Wahrnehmung

**Glücksspielsucht**

**Geldwäsche**

**Kriminalität / Raubüberfälle auf Spielhallen**

**Trading-Down-Effekt**

**Soziale Kosten**

**Lobbyismus**

# Geldspielautomaten – (K)ein neuer Problemaufriss?!

Spiegel (49/1985, S. 120)

## SPIELHALLEN

### Wuchernde Zellteilung

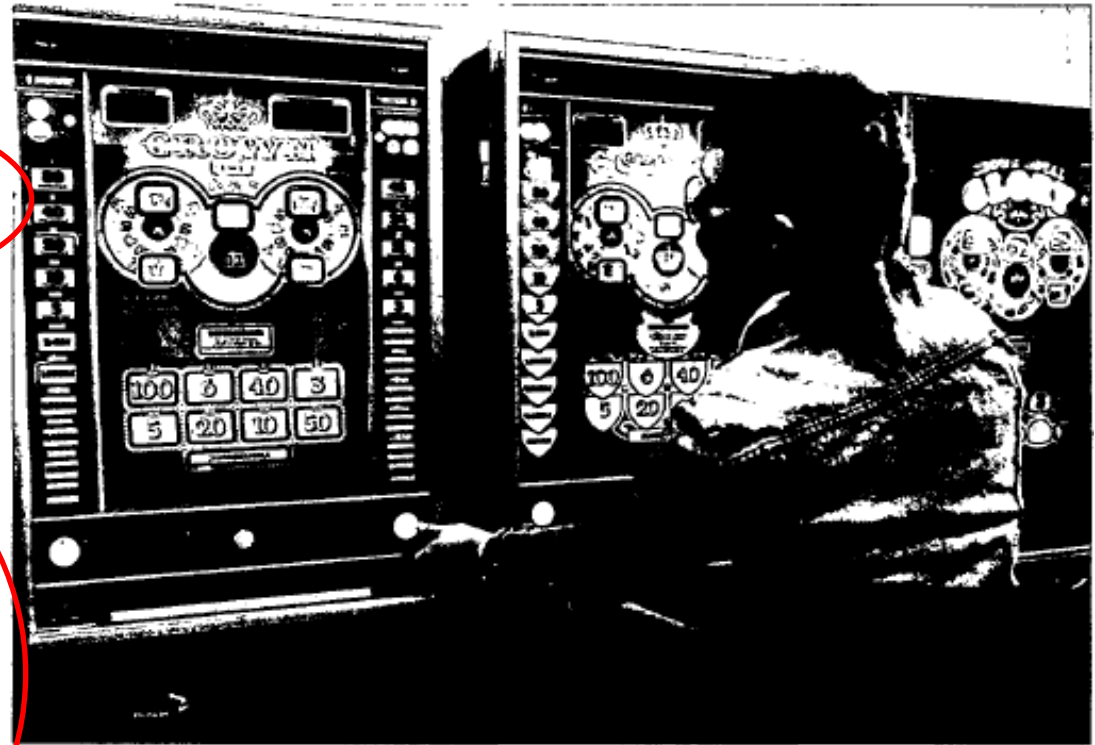
**Wirtschaftsminister Bangemann will den Spielhallenboom stoppen – mit falschen Mitteln und geringen Erfolgchancen.**

Wenn das Bundeswirtschaftsministerium gegen das private Glücksspielgewerbe antritt, dann geht es ihm wie jedem kleinen Zocker in der Daddelhalle: Meistens gewinnt der Automat.

Dennoch will Minister Martin Bangemann, als Aufseher über die Gewerbeordnung zuständig für Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit, erneut ein Spielchen mit der Zockerbranche wagen: Jedes dritte Gerät, plant er, soll verschwinden.

Offizielle Begründung des Ministeriums: Im Groschengräber-Gewerbe gebe es „deutliche Fehlentwicklungen“; viel zu viele Spielhöhlen machten sich in den Innenstädten breit und seien mit viel zu vielen Automaten vollgestopft.

Bangemann hat Länder und Kommunen zu Verbündeten. Auch der Bundesrat geht gegen die Branche vor. Und der Deutsche Städtetag bedrängt das Wirtschaftsministerium seit langem, die Spielhöhlen einzudämmen.



**Spielautomaten, Spieler:** Milliarden in der Daddelhalle

maten, Ursache für die gewaltige Ausbreitung der Daddelhallen.

Vergeblich bemühten kommunale Behörden Richter gegen die wuchernde Zellteilung. Das Bundesverwaltungsgericht bestätigte im Oktober letzten Jahres die Zulässigkeit dieses Tricks.

Bundesregierung teile die Auffassung, „daß die sogenannte Spielsucht im Extremfall ein psychopathologisches Verhalten mit Krankheitswert“ sei. Doch den Kabinettskollegen Bangemann berührt das nicht.

Die Länder auch nicht. Seit Jahren

# Wissenschaftlicher Kenntnisstand



## Evidenzstränge

Presseberichte

Testspiele

Versorgungsforschungen

Epidemiologische Untersuchungen

Befragungen von Automatenspielern

Analysen der Veranstaltungsmerkmale

**Hohes Sucht-  
potenzial des  
gewerblichen  
Automatenspiels  
(= konsistente  
Befundlage)**



# Argumentationsstrategien der Suchtmittelindustrie

Fiedler, Effertz & Adams (2014)

<b>Strategie</b>	<b>Behauptung</b>	<b>Kontraargument</b>
<b>Positives Produkt-Framing</b>	<i>Es gibt wenige Süchtige und nur geringe problematische Folgen des Konsums</i>	<b>Die Industrie ist auf die Gruppe der Vielkonsumenten wirtschaftlich angewiesen und hat ein Interesse an der Aufnahme und Aufrechterhaltung exzessiver Konsummuster</b>
<b>Public-Relations-Maßnahmen</b>	<i>Kinder und Jugendliche sind unerwünschte Kunden</i>	<b>Eine möglichst frühe Bindung von Kunden bringt erhebliche ökonomische Vorteile mit sich</b>
<b>Wettbewerbspolitik</b>	<i>Zu strikte Regulierungsansätze gefährden Arbeitsplätze</i>	<b>Dieser Bruttoeffekt stimmt, in der Nettobetrachtung allerdings führt ein Marktrückgang zu keinen Arbeitsplatzverlusten</b>



# Beispiel 1: Begriffsverwischung

spielen

„glücksspielen“

playing

gambling

dient dem Aufbau emotionaler, kommunikativer, sozialer, kognitiver und motorischer Kernkompetenzen

primärer Spielanreiz: Geldgewinne

fördert die Persönlichkeitsentwicklung, leistet einen wesentlichen Beitrag für das kindliche Lernen

demeritorisches Gut

ubiquitär, zweckfrei, Als-ob-Realität

Jugendschutzbestimmungen



# Beispiel 2: Umgang mit Prävalenzdaten (I)

	Buth & Stöver (2008)	Bühringer et al. (2007)	BZgA (2008)	BZgA (2010)	BZgA (2012)	BZgA (2014)	Meyer et al. (2011)	Sassen et al. (2011)	TNS EMNID (2011)
<b>Erhebung</b>	2006	2006	2007	2009	2011	2013	2010 (primär)	2009	2011
<b>Stichprobe (Alter)</b>	7.981 (18 - 65)	7.817 (18 - 64)	10.001 (16 - 65)	10.000 (16 - 65)	10.002 (16 - 65)	11.501 (16 - 65)	15.023 (14 - 64)	8.006 (18 - 64)	15.002 (18 - ?)
<b>Methodik</b>	Telefonisch, online	Schriftlich, telefonisch	Telefonisch	Telefonisch	Telefonisch	Telefonisch	Telefonisch	Schriftlich, telefonisch, online	Telefonisch
<b>Screening Instrument</b>	DSM-IV	DSM-IV-TR	SOGS	SOGS	SOGS	SOGS	DSM-IV-A (CIDI)	DSM-IV-TR	DSM-IV-TR
<b>Pathologische Spieler</b>	<b>0,56%</b> <b>300.000</b>	<b>0,20%</b> <b>103.000</b>	<b>0,19%</b> <b>104.000</b>	<b>0,45%</b> <b>242.000</b>	<b>0,49%</b> <b>264.000</b>	<b>0,82%</b> <b>436.000</b> <b>0,38%</b> <b>202.000</b>	<b>0,35%</b> <b>193.000</b>	<b>0,31%</b> <b>159.000</b>	<b>0,23%</b> <b>n. v.</b>
<b>Problemspieler</b>	<b>0,64%</b> <b>340.000</b>	<b>0,29%</b> <b>149.000</b>	<b>0,41%</b> <b>225.000</b>	<b>0,64%</b> <b>347.000</b>	<b>0,51%</b> <b>275.000</b>	<b>0,68%</b> <b>362.000</b> <b>0,45%</b> <b>239.000</b>	<b>0,31%</b> <b>172.000</b>	<b>0,24%</b> <b>123.000</b>	<b>0,21%</b> <b>n. v.</b>



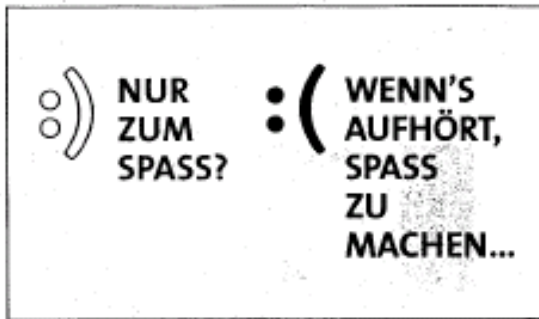
# Beispiel 2: Umgang mit Prävalenzdaten (II)



Anzeige

## SPIELERSCHUTZ UND JUGENDSCHUTZ IN GEWERBLICHEN SPIELSTÄTTEN

# In Deutschland spielen mehr als 99 % aller Menschen ohne Probleme!



Beispiel für Informationsmaterial zur Anlage in Gewerblichen Spielstätten  
(§ 6, Abs. 4 SpielV in der Fassung vom 27.01.2007)

- ▶ In den Ländern Europas haben 0,2 bis 2 % der erwachsenen Bevölkerung ein problematisches Spielverhalten. Deutschland liegt mit ca. 0,2 % (unteren Ende des Spektrums).
- ▶ Die Spieler mit gestörtem Spielverhalten benötigen eine gesundheitliche Aufklärung (BZgA) und Beratung durch die Spielbanken bis hin zum gewerblichen Glücksspiel.
- ▶ Von den krankhaft Spielenden entfallen 70-80 % auf Gewinn-Spiel-Geräte (GGSG). Die Unternehmen des staatlichen Glücksspiel-Monopols bieten erst seit dem Glücksspielstaatsvertrag (seit 01.01.2008) ähnliche Präventionsmaßnahmen an.
- ▶ Das gewünschte Ergebnis dieser Präventionsmaßnahmen ist, dass die Spieler mit Problemen Therapieeinrichtungen aufsuchen. Die meisten Spieler sind über die seit 20 Jahren an etwa 220.000 GGSG eingedruckte Info-Telefonnummer (01801-372700) auf diese Angebote aufmerksam gemacht worden. 70-80 % der Ratsuchenden in Therapieeinrichtungen entfallen deshalb auf Spieler an Geld-Gewinn-Spiel-Geräten. Der Spielerschutz funktioniert. Die Unternehmen des staatlichen Glücksspiel-Monopols bieten erst seit dem Glücksspielstaatsvertrag (seit 01.01.2008) ähnliche Präventionsmaßnahmen an.

Falsche  
Grundgesamtheit  
im doppelten  
Sinne!

Eine Information der deutschen Unterhaltungsautomatenwirtschaft.



Verband der Deutschen  
Automatenindustrie e.V.



Deutscher Automaten-  
Großhandel-Verband e.V.



Bundesverband  
Automatenbetreiber e.V.



FORUM für Automaten-  
wirtschaft e.V.



AWI Automaten-  
Wirtschaftsverbände-Info GmbH

Verantw.: AWI Automaten-Wirtschaftsverbände-Info GmbH, Dirksenstraße 49, 10178 Berlin, [www.awi-info.de](http://www.awi-info.de).

# Beispiel 2: Umgang mit Prävalenzdaten (III)

Bühringer et al. (2010)



	Interviews mit Spielern aus Spielhallen (N = 447)	Interviews mit Spielern aus Gaststätten (N = 144)
	<i>Sample: Überproportionaler Anteil von Lang- und Vielspielern</i>	
<b>Auswirkungen auf die finanzielle Situation</b>	59,5% müssen sich (sehr / etwas) einschränken	47,9% müssen sich (sehr / etwas) einschränken
<b>Spielverhalten (diagnostisch bezogen auf das letzte Jahr)</b>	<b>pathologisch: 42,0%</b> <b>(problematisch: 16,0%)</b>  Langzeitspieler (> 4 Jahre): 43,8% Kurzzeitspieler (< 4 Jahre) : 35,9% (Meyer & Bachmann, 2011, S. 86)	<b>pathologisch: 30,1%</b> <b>(problematisch: 9,8%)</b>  Langzeitspieler (> 4 Jahre): 31,3% Kurzzeitspieler (< 4 Jahre): 25,0% (Meyer & Bachmann, 2011, S. 86)



# Beispiel 3: Verantwortungsdiffusion (I)

TNS EMNID (2011)

## Befund zur Glücksspielbreite (v)

*„Von den Glücksspielern, die fünf oder mehr der zehn Pathologiekriterien erfüllen und somit als pathologische Spieler gelten können, war nur ein einziger Mono-Glücksspieler, d.h. er oder sie berichtet, nur eine Glücksspielform zu nutzen. Im Durchschnitt werden von den pathologischen Spielern fünf Spielformen genannt, sie zeigen also ein ausgeprägt **multiples Glücksspielverhalten**.“*

## Interpretation (?)

*„Wenn es um die Eindämmung und Bekämpfung krankhaften Spielverhaltens geht, gehört die Spielerpersönlichkeit ins Zentrum der Betrachtung und nicht das Spiel, dem der krankhafte Spieler mehr oder minder zufällig frönt.“*

**Spielteilnahme ≠ problembehaftete Glücksspielform!**



# Beispiel 3: Verantwortungsdiffusion (II)

Meyer & Hayer (2005) (N = 489 Spieler aus dem Versorgungssystem)

	Rangplatz 1	Rangplatz 2	Rangplatz 3	Rangplatz 4	Rangplatz 5	Rangplatz 6	Gesamt
Lotto „6aus49“	4	13	5	5	2	1	30
Rubbellotterien	---	2	2	3	1	1	9
Toto	---	2	4	1	3	1	11
ODDSET	13	19	13	3	1	1	50
Private Sportwetten	8	3	6	---	---	1	18
<b>Geldspielautomaten</b>	<b>296</b>	<b>31</b>	<b>10</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	---	<b>342</b>
Glücksspielautomaten	63	34	11	5	---	2	115
Sonstige Nennungen	82	82	46	27	11	5	253
Gesamt	466	186	97	48	19	12	828



# Beispiel 4: Jugendschutz (I)

[http://awi-info.de/app/webroot/files/17\\_14\\_0247\\_7\\_Gauselmann\\_\\_Paul.pdf](http://awi-info.de/app/webroot/files/17_14_0247_7_Gauselmann__Paul.pdf)

## Stellungnahme zur Anhörung des Ausschusses für Gesundheit des Deutschen Bundestages von Paul Gauselmann

Gemäß Evaluierungsbericht zur 5. ~~Verordnung zur Änderung der SpielV~~ wird dem **Jugendschutz in Spielhallen** vollumfänglich Rechnung getragen.<sup>4</sup> Der Aufenthalt in Spielhallen und das Spiel an GGSG ist nur Personen über 18 Jahren gestattet. Dies wird in Zweifelsfällen kontrolliert. Um dies noch effektiver zu gestalten, rege ich ausdrücklich die Einführung einer **Gerätefreischaltkarte** zur weiteren Verbesserung des Jugend- und Spielerschutzes an. Die personenungebundene Gerätefreischaltkarte soll von dem in Fragen des Jugend- und Spielerschutzes geschulten Servicepersonal bzw. dem Gastwirt nach einer Gesichtskontrolle an den Spielgast ausgegeben werden. Sollten Zweifel an der Volljährigkeit oder Zuverlässigkeit des Gastes bestehen, wird bei jungen Menschen das Personal einen Altersnachweis verlangen. Eine perso-

# Beispiel 4: Jugendschutz (II)



	Hurrelmann et al. (2003) 5.009 Schüler (13-19 Jahre)	Duven et al. (2011) 3.967 Schüler (12-18 Jahre)
	12-Monats-Prävalenz (%)	
Kartenspiele um Geld	16,9	23,7
Rubbellose	15,9	15,8
ODDSET-Sportwette	11,6	10,4 (Sportwetten)
<b>Geldspielautomaten</b>	<b>7,4</b>	<b>14,2</b>
Würfelspiele um Geld	7,4	13,4
Geschicklichkeitsspiele um Geld	6,7	10,9
Lotto „6aus49“	6,1	9,7 (Lotto / Keno)
<b>Insgesamt</b>	<b>39,9%</b>	<b>41,2%</b>



# Beispiel 4: Jugendschutz (III)

Meyer, von Meduna & Brosowski (2015)

## Fragestellung

**Funktioniert der Spieler- und Jugendschutz in Bremer Spielhallen?**

## Methodik

**Praxistests mit 29 Studierenden (M = 23,6 Jahre), die die Rolle von Testspielern einnahmen und ein problematisches Spielverhalten simulierten (an 32 Standorten insgesamt)**

## Ergebnisse

- **Ausweiskontrollen erfolgten nur in 24% aller Besuche**
- **Angemessene Reaktionen auf ein problematisches Spielverhalten konnten nur in 5% aller Fälle beobachtet werden**
- **Eine Spielsperre ließ sich lediglich in 18 Fällen (62%) einrichten**
- **In 13 von 15 Fällen (87 %) war es für die Testspieler möglich, auch nach der Sperreinrichtung problemlos weiter zu „zocken“**

# Beispiel 5: Warnhinweise (I)



F172  
14. 3. 09

## SPIELERSCHUTZ UND JUGENDSCHUTZ IN GEWERBLICHEN SPIELSTÄTTEN

# Der ... der ... Tat

Immer wieder wird zu ...  
**80 % aller Spieler mit ... an gewerblichen Geld-Gewinn-Spielgeräten.**

Das soll suggerieren: 70-80 % allen „Glücksspielübeln“ kommt aus ... und Spielstätten.

Richtig ist:

- ▶ Ca. 104.000 Menschen in Deutschland sind pathologische Spieler
- ▶ Davon entfallen ca. 30 % auf gewerbliche Geld-Gewinn-Spiel-Geräte
- ▶ Über 99 % aller Erwachsenen spielen mit Spaß und ohne Probleme

**Jugendschutz**  
unter 18 Jahren  
§ 6 Jugendschutzgesetz

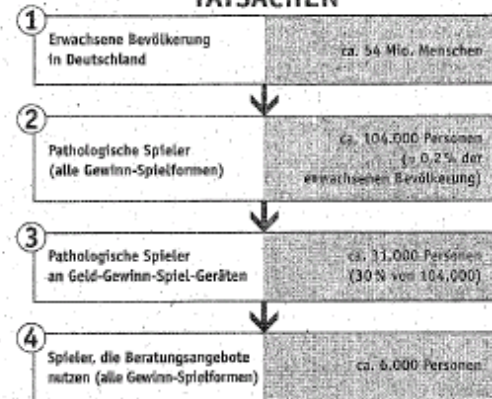
**Spielverhalten**  
Übermäßiges Spiel ist keine Lösung bei persönlichen Problemen!

**BERATUNG / INFO**  
auf problematisches Spielverhalten  
Citytarif **01801 372700**

Seit 20 Jahren informiere ich Sie als **einzigster Anbieter** ...  
an allen ihren ca. 200 ...  
Spielstätten – mit ...

Erst seit dem ... Vertrag ab ...  
einige Anbieter ... Glücksspielma ...  
ebenfalls ... bei pathologische

### TATSACHEN



Quelle: KfA - Konjunkturhilfe für gewerbliche Aufklärung (KfA) / im Auftrag der staatlichen Lotterieverwaltung 2008  
berichtet für Therapieambulanz / im Auftrag der Bundesgesundheitsministerien 2007

### FAZIT

Die Präventionsmaßnahmen der Unterhaltungsautomatenwirtschaft sind wirksam. 70 bis 80 % der ca. 6.000 bei Beratungsstellen hilfesuchenden Spieler melden sich aufgrund der Hinweise an Geld-Gewinn-Spiel-Geräten.

Eine ... der deutschen Unterhaltungsautomatenwirtschaft.



Verband der Deutschen Automatenindustrie e.V.



Deutscher Automaten-Großhandels-Verband e.V.



Bundesverband Automatenunternehmer e.V.



FORUM für Automatenunternehmer in Europa e.V.



AWI Automaten-Wirtschaftswissenschaften-Info GmbH



# Beispiel 5: Warnhinweise (II)





## Beispiel 5: Warnhinweise (III)

### Befragung von Spielern aus ambulanten Suchtberatungsstellen in Niedersachsen und Bremen (n = 146)

Partner/Bekannte/Verwandte: 50,7%

Medien (z.B. Internet/Presse): 30,1%

Selbsthilfegruppe: 17,8%

Praxis oder Krankenhaus: 13,7%

Amt/Behörde: 10,3%

Aufklärungsmaterial aus Spielstätten: 6,8%

Anderer Beratungsdienst: 6,8%

Sonstiges Aufklärungsmaterial: 4,8%

Arbeitgeber: 2,7%

Telefon-Hotline: 2,7%

Mitarbeiter von Spielstätten: 0,7%

Warnhinweise auf Spielscheinen: 0,7%

**Warnhinweise auf Frontscheiben von Geldspielautomaten: 0%!!!**



# Beispiel 6: Sozialkonzept und Personalschulungen (I)



ÜBER UNS GAUSELMANN GRUPPE GESCHÄFTSBEREICHE PRESSE KARRIERE KONTAKT PR  
Sie befinden sich: [Startseite](#) » [Presse](#) » [Pressearchiv](#) » [Pressemitteilungen 2011](#) » 07 Juli

Große Nachfrage nach Präventionsschulung

## Spielerschutz

Eine wichtige Säule des Präventionskonzeptes der Gauselmann AG ist der Bereich Schulungen. Von Anfang an setzte der Marktführer hierbei auf das Schulungskonzept von Frau Dr. Ulrike Albrecht, Projektleiterin der Schulungen des Caritasverbandes für das Erzbistum Berlin e.V.. „Der Spielerschutz genießt in unserem Haus einen hohen Stellenwert.

Für uns war es von Anfang an wichtig, ein klares Zeichen zu setzen. Wir lassen unsere Spielhallen Führungskräfte über den Caritasverband für das Erzbistum Berlin e.V. ausbilden.“ so Paul Gauselmann, Vorstandsvorsitzender der Gauselmann AG. Voraussetzung für einen effektiven Spielerschutz sind qualifizierte Mitarbeiter. „Die Kooperation mit Experten, die auf jahrelange Berufserfahrung zurückgreifen können, ist hier besonders wichtig,“ sagt Gauselmann, „denn sie können das erforderliche Wissen vermitteln, das für einen präventiven Spielerschutz notwendig ist.“

Innerhalb eines halben Jahres hat das Team um Frau Dr. Albrecht bereits mehr als 500 Mitarbeiter aus der Unterhaltungsautomatenbranche zum Thema „Verantwortungsvoller Umgang mit dem Spielgast“ geschult. Die für das Jahr 2011 anfänglich geplanten 1.000 Schulungsplätze müssen jetzt bereits schon um 50 Prozent aufgestockt werden. „Wir sind froh über den Erfolg unserer Schulung und die grundsätzlich positive Resonanz,“ so Dr. Albrecht.



Übergabe des Zertifikats an Frau Stollorz. (von links: Rolf Göpel, Regionalleiter, Caritasverband für das Erzbistum Berlin e.V., Hedwig Stollorz, Filialleiterin Merkur Spielothek, Dirk Lamprecht, Geschäftsführer, Automaten-Wirtschaftsverbände-Info GmbH (AWI))

# Beispiel 6: Sozialkonzept und Personalschulungen (II)



## Maßnahme

## Bewertung

Entwicklung von Sozialkonzepten  
(§ 6 GlüÄndStV)

Vermischung von Spiel und Glücksspiel  
Einseitige Darstellung wissenschaftlicher  
Erkenntnisse in Richtung Verharmlosung

Personalschulungen  
(§ 6 GlüÄndStV)

Schulungsinhalte intransparent  
  
Zieldefinition unklar  
(Wissenszuwachs, Einstellungsänderung,  
Intervention bei problematischem  
Spielverhalten?)  
  
Direkte Evaluationsbefunde fehlen



# Wirksamkeitsbelege im Überblick (I)

Modifiziert nach Williams, West & Simpson (2012)

	hoch	hoch-mittel	mittel	mittel-gering	gering
<b>Verhaltensprävention</b>					
Schulbezogene Prävention			(X)		
Informations-/Aufklärungskampagnen				X	
Responsible Gambling Information Centers				(X)	
<b>Verhältnisprävention</b>					
Begrenzung der generellen Verfügbarkeit					
- Begrenzung der Anzahl der Spielstätten		X			
- Begrenzung von gefährlichen Spielen		X			
- Begrenzung der Anzahl der Spielformen			?		
- Begrenzung des Convenience Gambling			?		
- Örtliche Begrenzung von Spielstätten		X			
- Begrenzung von Öffnungszeiten				?	



# Wirksamkeitsbelege im Überblick (II)

Modifiziert nach Williams, West & Simpson (2012)

	hoch	hoch-mittel	mittel	mittel-gering	gering
<b>Verhältnisprävention</b>					
<b>Ausschluss bestimmter Personengruppen</b>					
- Jugendschutzbestimmungen			?		
- Spielsperre			(X)		
<b>(Technische) Eingriffe in die Angebotsform</b>					
- Personalschulungen				X	
- Früherkennung von Problemspielern			(X)		
- Pre-Commitment			X		
- Modifizierung von Spielparametern			(X)		
- Beschränkung des Zugangs zum Geld			?		
- Beschränkung Alkohol- / Tabakkonsum		X			
- Werbebeschränkung				(X)	
- Erhöhung der Kosten				?	
<b>Unabhängige Glücksspielaufsicht</b>			?		

# ... Ausblick (I) ...



<http://www.gamesundbusiness.de/news/details/info-kampagne-zur-tuev-zertifizierung-gestartet-7140/>

21.10.2015 12:47

Informationsveranstaltung des Deutschen Automaten-Verbands (dav)

## Info-Kampagne zur TÜV-Zertifizierung gestartet



**Auf der Informationsveranstaltung "Zukunft" des Deutschen Automaten-Verbands (dav) in Ratingen fiel der Startschuss für die Info-Kampagne zur TÜV-Zertifizierung. Dirk Lamprecht und Grit Giebelhausen von der AWI setzten die dav-Mitglieder sehr detailliert zu den Vorteilen, den Chancen, aber auch über den notwendigen Aufwand einer TÜV-Zertifizierung in Kenntnis.**

# ... Ausblick (II) ...



<http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-139456010.html>

DER SPIEGEL 44/2015



Institutionen

## Die Siegel-Verkäufer

*Von Becker, Sven; Frühlingsdorf, Michael; Hülsen, Isabell; Klawitter, Nils; Ludwig, Udo; Salden, Simone; Wiedmann-Schmidt, Wolf; Wüst, Christian*

**Korrekt, unbestechlich, seriös ? die Marke TÜV gilt als Inbegriff deutscher Zuverlässigkeit. Doch die Prüfkonzerne gefährden ihren Ruf mit fragwürdigen Zertifikaten, laxen Kontrollen und Geschäftemacherei.**

Wie viele Briefe Sandra Drösser wegen "der Dinger" an Ärzte und Anwälte geschrieben hat, weiß sie nicht mehr. Die Dinger, so nennt sie ihre Brustimplantate. Vor zwölf Jahren hatte sich die Kosmetikerin, heute 32, den Busen vergrößern lassen. Wenn die zierliche Frau über die vielen Operationen berichtet, die ihr das einbrachte, klingt es, als spräche sie von Körperverletzung.



# ... Selbstreflexion ...



## **Lobbyismus**

= Form der Interessenvertretung in Politik und Gesellschaft  
Mittels Lobbyismus versuchen Interessengruppen („Lobbys“) insbesondere, Einfluss auf politische Entscheidungsträger und Entscheidungsprozesse auszuüben

**Interesse von Fachverbänden  
(„Gesundheits-Lobby“)**

**Interesse von  
Forschungseinrichtungen  
(„publish or perish“)**

# Fazit



**Eine verzerrende Darstellung und Interpretation wissenschaftlicher Befunde ist gefährlich und verringert die Glaubwürdigkeit der Automatenindustrie, sich nachhaltig und ernsthaft für den Spielerschutz einzusetzen!**

**Die bislang umgesetzten Maßnahmen des Spielerschutzes im Bereich des gewerblichen Automatenspiels sind ungenügend bzw. oberflächlich und zeichnen sich durch einen Mangel an Wirksamkeitsnachweisen aus!**

**Wirksame Prävention bringt bei bestimmten Interessengruppen ein Akzeptanzproblem mit sich (z. B. auf Anbieterseite wegen Umsatzrückgängen oder bei sozialen Spielern wegen der Reduzierung des Spielspaßes).**

**Allerdings beschränkt sich die Einflussnahme auf Forschung nicht nur auf die Glücksspielanbieter. Auch Vertreter anderer Institutionen (z.B. Ministerien, Fachverbände, Forschungseinrichtungen) verfolgen bestimmte Interessen!**

# Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

---



Dr. Tobias Hayer  
Universität Bremen  
Institut für Psychologie und Kognitionsforschung  
Grazerstr. 4  
28359 Bremen  
Tel.: 0421/218-68708  
E-Mail: [tobha@uni-bremen.de](mailto:tobha@uni-bremen.de)  
Web: <http://www.tobha.de>

---