

I. AUFSätze

MESS-UND BEWERTUNGSINSTRUMENTE ZUR FESTSTELLUNG DES GEFÄHRDUNGSPOTENTIALS VON GLÜCKSSPIELPRODUKTEN

VON DEM WISSENSCHAFTLICHEN FORUM GLÜCKSSPIEL*

1. Ausgangssituation

Der Glücksspielmarkt ist - weltweit betrachtet - einer der größten Wirtschaftszweige. Global betrachtet ist der Glücksspielmarkt im Umbruch. Vor allem in Asien und Osteuropa sind die Märkte noch weitgehend ungesättigt, so dass hohe Wachstumsraten erwartet werden. Zu beobachten ist zudem eine Innovationsfreude der Anbieter von Glücksspielen, die zu einer Ausdifferenzierung des Angebots führt. Insbesondere das Internet verlockt viele Anbieter zu neuen Angeboten von Online - Glücksspielen. Fachleute erwarten ein rasantes Wachstum der Einnahmen aus Online- Glücksspielen. In vielen Ländern trifft diese Dynamik des Glücksspielmarktes auf eine Tendenz zur staatlichen Deregulierung von Glücksspielen.

Der Markt für Glücksspiel ist auch in Deutschland ein bedeutender Markt. Der Umsatz auf dem deutschen Markt für Glücksspiele und Wetten, vor Ausschüttung der Gewinne, dürfte 2006 etwas über 31 Mrd. Euro betragen haben. Dies entspricht fast dem Umsatz auf dem Markt für Agrarprodukte, der bei 39 Mrd. Euro liegt. Die Einnahmen des Staates aus dem Glücksspiel liegen bei über 4 Mrd. Euro.¹

In Deutschland ist zum 1. Januar 2008 der neue Staatsvertrag zum Glücksspielwesen in Kraft getreten. Er beschränkt sich nicht auf die vom Bundesverfassungsgericht geforderte Neuregelung der Sportwetten, sondern erfasst auch Lotterien und Spielbanken. Der Vertrag sieht nun eine generelle Suchtprävention für das Staatsmonopol vor. Für staatliche Anbieter geht mit der Neuregelung ein stark erweitertes Werbeverbot einher. Auf Fernseh- und Internetwerbung müssen sie zukünftig ganz verzichten, nur die Soziallotterien dürfen weiterhin im Fernsehen für ihre Angebote werben. Damit haben die Bundesländer in Reaktion auf die zunehmende Ausdifferenzierung des Angebots und den Forderungen nach Deregulierung des Glücksspielmarktes ihren ordnungsrechtlichen Auftrag zur Regulierung des Glücksspielmarktes bekräftigt.

Betont wird die Notwendigkeit, den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken,

insbesondere ein Ausweichen in nicht erlaubte Glücksspiele zu verhindern. Ohne einschränkende Regelungen wäre - so die Bedenken - eine unkontrollierte Entwicklung des Spieltriebs zu befürchten, weil sich der Spieltrieb leicht für wirtschaftliche Zwecke ausnutzen lässt. Dem sei im Hinblick auf die möglichen negativen Folgen für die psychische (Spielsucht) und wirtschaftliche Situation der Spieler, aber auch wegen der gesellschaftlichen Begleiterscheinungen (Therapien, staatliche Suchtprävention, Begleit- und Beschaffungsdelikte) entgegenzuwirken. Der Vertrag verpflichtet die Länder auch, die wissenschaftliche Forschung zur Vermeidung und Abwehr von Suchtgefahren durch Glücksspiele sicherzustellen und voranzutreiben.

Der Staatsvertrag zum Glücksspielwesen (GlüStV) differenziert zwischen Lotterien mit „geringem Gefährdungspotential“ (§§ 12 - 18 GlüStV) und solchen mit „besonderem Gefährdungspotential“ (§ 22 GlüStV). Lotterien mit „besonderem Gefährdungspotential“ sind solche mit planmäßigen Jackpot (§ 22 Abs. 1 GlüStV) oder die häufiger als zweimal pro Woche stattfinden, also z.B. KENO oder Minuten-Lotterien wie Quicky (§ 22 Abs. 2 GlüStV). Damit greift der Staatsvertrag die Ergebnisse der Glücksspielforschung auf, nach denen das Gefährdungspotential zur Spielsucht nicht bei allen Formen des Glücksspiels (im Sinne von cash-games) gleich ausgeprägt ist. Als besonders suchtfördernd gelten Glücksspiele, bei denen es eine rasche Spielabfolge gibt und bei denen die Rückmeldung über Gewinn oder Verlust sofort erfolgt. Dazu zählen z.B. im Casino angebotene Spiele wie Glücksspielautomaten, Roulette oder Black Jack. Derartige Spiele werden umgangssprachlich als harte Glücksspiele bezeichnet. Das Lottospiel wäre hingegen aufgrund nur weniger Ziehungen als weiches Glücksspiel einzustufen.

Aus wissenschaftlicher Sicht stellt sich die nahe liegende Frage, wie dieses unterschiedliche Gefährdungspotential von Glücksspielprodukten gemessen und festgestellt werden kann. Der Gesetzgeber wird diese Frage nicht selbst beantworten können, sondern wird sie an die Fachwelt weitergeben. Inzwischen gibt es auf internationaler Ebene wissenschaftliche Arbeiten, die sich mit dem Gefährdungspotential von Glücksspielprodukten beschäftigen. Vorangetrieben werden die Arbeiten vor allem durch britische Forscher. Es ist zu erwarten, dass die demnächst vorliegenden Ergebnisse die zukünftige Rechtsprechung auf EU-Ebene und damit auch in Deutschland beeinflussen werden.

Vor diesem Hintergrund hat die Aktion Mensch ein interdisziplinär besetztes Wissenschaftliches Forum Glücksspiel

* Die Mitglieder des Forums in alphabetischer Reihenfolge sind: Prof. Dr. Tilman Becker, Universität Hohenheim; Prof. Dr. Manfred E. Beutel, Universität Mainz; Prof. Dr. Reiner Clement, FH Bonn-Rhein-Sieg; Prof. Dr. Jörg Ennuschat, Universität Konstanz; Prof. Dr. Sabine Grüsser-Sinopoli, Universität Mainz (verstorben); Prof. Jörg Häfeli, Hochschule Luzern - Soziale Arbeit; Prof. Dr. Gerhard Meyer, Universität Bremen; Chantal Mörsen, Dipl.-Psychologin, Universität Mainz; Prof. Dr. Dr. Franz W. Peren, FH Bonn-Rhein-Sieg; Martin Rееckmann, selbständiger Rechtsanwalt; Prof. Dr. Wiltrud Terlau, FH Bonn-Rhein-Sieg

1 Becker, T.: Der Markt für Glücksspiele und Wetten. In: Becker, T. und C. Baumann (Hrsg.) Glücksspiel im Umbruch. Schriftenreihe zur Glücksspielforschung Band 2, Frankfurt 2007

initiiert, das sich auf nationaler Ebene mit der Feststellung des Gefährdungspotentials von Glücksspielprodukten beschäftigen soll.² Beteiligt sind die Disziplinen Medizin, Psychologie, Recht, Ökonomie und Sozialwissenschaften.

Eine zu den internationalen Arbeiten parallele Entwicklung auf nationaler Ebene erscheint durchaus sinnvoll, da damit den Besonderheiten im deutschsprachigen Raum Rechnung getragen werden kann. Der Europäische Gerichtshof (EuGH) hat in seiner Rechtsprechung mehrfach den Mitgliedstaaten nationale Regelungsvorbehalte zugestanden unter Hinweis auf die unterschiedlichen sittlichen, religiösen oder kulturellen Besonderheiten (vgl. zuletzt EuGH, Urteil vom 06.03.2007, Rs. C 338/04 – Placanica -, Rn. 47). Es ist anzunehmen, dass derartige kulturelle Besonderheiten messbar sind.

Die Notwendigkeit eines solchen Messinstruments wird auch von der Mehrzahl der Glücksspielanbieter nicht bestritten. Dies ist insofern folgerichtig, da es ja nicht um die Bewertung von Anbietern, sondern um Produkte geht. Für die Anbieter eröffnet sich die Chance, vorhandene Produkte auf ihr Gefährdungspotential hin zu überprüfen, zu modifizieren und neue, innovative Produkte auf den Markt zu bringen. Für den Verbraucher kann das Instrument – vergleichbar zu Energieeffizienzklassen z.B. von Elektrogeräten – Orientierung schaffen. Verbände, die sich mit den individuellen und gesellschaftlichen Folgen der Spielsucht beschäftigen, fordern bereits seit längerem eine größere Aufklärung zum Gefährdungspotential von Glücksspielprodukten.

Die nachfolgenden Ausführungen beschreiben den grundsätzlichen Aufbau eines solchen Instruments, wie er vom Wissenschaftlichen Forum Glücksspiel der Aktion Mensch entwickelt worden ist. Es wird ausdrücklich auf den vorläufigen Charakter des Instruments verwiesen. Sowohl der Aufbau des Modells als auch die darin enthaltenen Ausprägungen müssen empirisch überprüft werden. Die entsprechenden Studien sind inzwischen angelaufen.³ Die Ergebnisse werden voraussichtlich zum Ende dieses Jahres vorliegen. Ziel ist es, ein Messinstrument zu entwickeln, das eine objektive Einschätzung des Gefährdungspotentials der verschiedenen, in Deutschland angebotenen Glücksspielprodukte sowie neuer, geplanter Spielformen ermöglicht. Das Messinstrument kann dann sowohl politischen und juristischen Entscheidungsträgern sowie dem gemäß Glücksspielstaatsvertrag eingerichteten Fachbeirat als auch den Konsumenten bei der Entscheidungsfindung und Risikoabschätzung als Grundlage dienen.

2. Kriterienkatalog

In der Diskussion über das Gefährdungspotential von Glücksspielen müssen die individuelle und die gesellschaftliche Ebene getrennt werden. Auf der individuellen Ebene lässt sich das Gefährdungspotential eines Suchtmittels auf Grund verschiedener Indikatoren bestimmen, so z.B. indem der Anteil der süchtig gewordenen Konsumenten in Beziehung

zur Gesamtgruppe der Konsumenten eines Suchtmittels gesetzt wird⁴ oder indem die Latenzzeit bestimmt wird, die definiert ist als die Zeit zwischen dem Beginn eines regelmäßigen Spielverhaltens und dem Zeitpunkt, zu dem der Spieler sich um eine Behandlung bemüht hat.⁵ Davon zu trennen ist das Schadenspotential eines Suchtmittels, das sich über individuelle und soziale Folgeschäden definiert.⁶ Zum Beispiel ist das Gefährdungspotential von Alkohol geringer als jenes von Heroin. Das Schadenspotential des Alkoholmissbrauchs kann wesentlich höher liegen. Diese Schadenskosten der Spielsucht sind im Weiteren nicht Gegenstand der Ausführungen. Dazu wäre eine Begleitforschung wünschenswert.

Eine Einschätzung des Gefährdungspotentials verschiedener Glücksspielformen ergibt sich durch die Beurteilung der strukturellen und situationalen Merkmale von Glücksspielprodukten⁷ (Abb. 1).

In der Literatur gibt es verschiedene Kriterien, die zur Bestimmung von strukturellen und situationalen Merkmalen des Glücksspiels und damit auch abgeleitet des Gefährdungspotentials herangezogen werden können. Die Zahl der relevanten Kriterien schwankt zwischen sechs⁸ bis zehn Kriterien.⁹

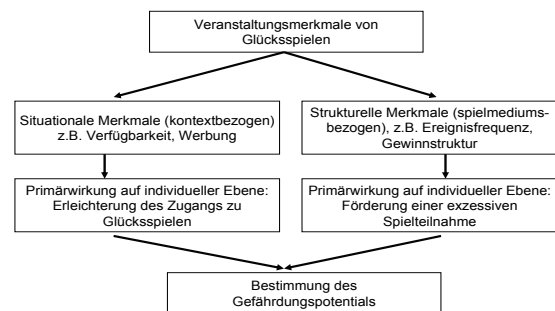


Abb. 1: Zusammenhang zwischen Veranstaltungsmerkmalen von Glücksspielen und ihrem Gefährdungspotential¹⁰

2 Damit wird dem interdisziplinären Charakter der Glücksspielforschung Rechnung getragen.

3 Zur empirischen Überprüfung erfolgen eine Delphi-Studie und eine Primärerhebung.

4 vgl. Kellermann, B.: Psychosoziale Aspekte der Glücksspielsucht, in: Alberti, G., Kellermann, B. (Hrsg.): Psychosoziale Aspekte der Glücksspielsucht, 51 – 61, Geesthacht 1999; Kellermann, B.: Sucht: Versuch einer pragmatischen Begriffsbestimmung für Politik und Praxis, Geesthacht 2005

5 vgl. Breen, R.B.: Rapid Onset of Pathological Gambling in Machine Gamblers: A Replication. In: International Journal of Mental Health and Addiction Vol. 2 (1), 2004, S. 44 – 49; Breen, R.B., Zimmerman, M.: Rapid Onset of Pathological Gambling in Machine Gamblers. In: Journal of Gambling Studies Vol. 18(1), 2002, S. 31 - 43

6 vgl. Kellermann, B., 2005, a.a.O.

7 vgl. Griffiths, M.: Gambling technologies: Prospects for problem gambling, in: Journal of Gambling Studies, 15, 1999, 265 – 283; Griffiths, M., Wood, R.: The psychology of lottery gambling, in: International Gambling Studies, 1, 2001, S. 27 - 44

8 vgl. Albers, N.: Ökonomie des Glücksspielmarktes in der Bundesrepublik Deutschland, Berlin 1993; Meyer, G., Bachmann, M.: Spielsucht. Ursachen und Therapie, 2. Auflage, Berlin 2005; Abbott, M. W.: Situational factors that affect gambling behaviour. In: G. Smith, D. C. Hodgins, R. J. Williams (Eds.) Research and Measurement Issues in Gambling Studies, Burlington, 2007, S. 251 -278; Parke, J.; Griffiths, M.: The role of structural characteristics in gambling. In: G. Smith, D. C. Hodgins, R. J. Williams (Eds.) Research and Measurement Issues in Gambling Studies. Burlington, 2007, S.218 - 249

9 vgl. Hayer, T., Meyer, G.: Das Suchtpotential von Sportwetten, in: Sucht. Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis, 49, Heft 4, 2003, S. 212 - 220

10 In Anlehnung an Meyer, G., Hayer, T.: Das Gefährdungspotenzial von Lotterien und Sportwetten – Eine Untersuchung von Spielern aus Versorgungseinrichtungen (Abschlussbericht an das Ministerium für Arbeit, Gesundheit und Soziales des Landes Nordrhein-Westfalen und an die Westdeutsche Lotterie GmbH & Co. KG), Bremen 2005

Bei dem nachfolgendem Kriterienkatalog (Tab. 1) wurde bewusst auf eine Gruppierung bzw. Clusterung verzichtet.

Kriterium	
1.	Ereignisfrequenz
2.	Grad der Interaktivität
3.	Förderung der Kontrollüberzeugung
4.	Einsatz
5.	Gewinnstruktur
6.	Sozialer Kontext
7.	Anonymität
8.	Vermarktung
9.	Verfügbarkeit
10.	Jackpot
11.	Sensorische Produktgestaltung
12.	Art des Zahlungsmittels

Tab. 1: Kriterienkatalog zur Beurteilung des Gefährdungspotentials von Glücksspielprodukten

Die Bildung von Gruppen bzw. die Aufstellung von kausalen Zusammenhängen zwischen einzelnen Kriterien soll und kann nur im Rahmen einer empirischen Untersuchung erfolgen. Auch eine prinzipiell mögliche Differenzierung der Kriterien z.B. nach Alter (Jugendliche/Heranwachsende und Erwachsene)¹¹ oder Spielertypen¹² ist empirischen Studien vorbehalten. Die einzelnen Ausprägungen müssen dazu prinzipiell beobachtbar und messbar sein. Die hier gewählte Skalierung umfasst fünf Ausprägungen (Tab. 2).

Ausprägung	Gefährdungspotenzial
0	Kein
1	Gering
2	Mittel
3	Hoch

11 Zum Konsum von Glücksspielprodukten bei Kindern und Jugendlichen vgl. z.B. Hurrelmann, K., Schmidt, L., Kähnert, H.: Konsum von Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen: Verbreitung und Prävention. Ministerium für Gesundheit, Soziales, Frauen und Familie des Landes Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf 2003

12 Im Mittelpunkt dürften hier vor allem pathologische Spieler stehen.

Ausprägung	Gefährdungspotenzial
4	Sehr hoch

Tab. 2: Abstufungen des Gefährdungspotentials

Die Skalierung ist in Bezug auf das Gefährdungspotenzial grundsätzlich aufsteigend zu verstehen. Beispiele:

- Die unbeschränkte Verfügbarkeit ist hinsichtlich des Gefährdungspotentials ungünstiger zu bewerten als eine beschränkte Verfügbarkeit.
- Die exzessive Werbung ist hinsichtlich des Gefährdungspotentials ungünstiger zu bewerten als eine sehr beschränkte Werbung.
- Die ständige Gewinnentscheidung ist hinsichtlich des Gefährdungspotentials ungünstiger zu bewerten als eine wöchentliche Gewinnentscheidung.

Es ist nahe liegend, dass nicht alle Indikatoren hinsichtlich des Gefährdungspotentials die gleiche Bedeutung haben. Dieser Sachverhalt wird im weiteren Verlauf durch eine Gewichtung der Kriterien berücksichtigt (zur methodischen Vorgehensweise vgl. Abb. 2).

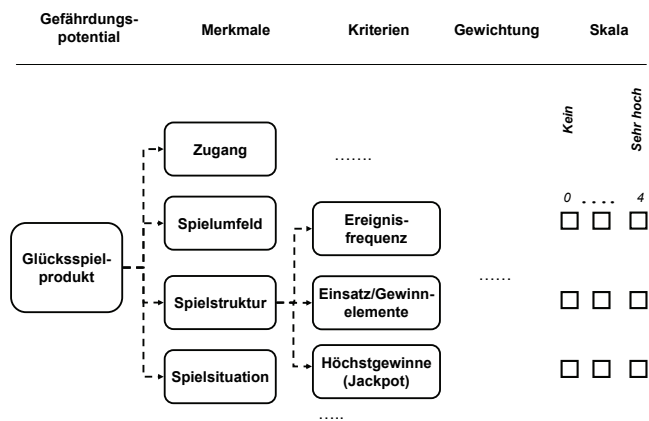


Abb. 2: Methodische Vorgehensweise

3. Merkmalsausprägungen

Einige Merkmale lassen sich zurzeit präziser umschreiben als andere. Wo angebracht werden daher nachfolgend Beispiele für so genannte „Ankerpunkte“ zur Interpretation der Merkmalsausprägungen genannt. Die endgültigen Ausprägungen der Merkmale lassen sich erst nach empirischen Studien feststellen.

Ereignisfrequenz

Die Ereignisfrequenz bezeichnet die Zeitspanne zwischen dem Einsatz, der Gewinnauszahlung und der Entscheidung zum nächsten Einsatz. Aufgrund der Prinzipien der operativen Konditionierung birgt eine rasche Ereignisfrequenz ein hohes Gefährdungspotenzial in sich.¹³ Je schneller die Spielabfolge, desto größer sind die psychotropen Wirkungen eines Spiels. Psychotrope Wirkungen umfassen den „Nervenkitzel“, der sich aus der Mischung von euphorischer Hoffnung auf Gewinn und

13 vgl. Griffiths, M., 1999, a.a.O.

der Angst vor Verlust ergibt.

Eine kurze Zeitspanne zwischen Einsatz und Spielergebnis bzw. Gewinnauszahlung hat eine stärker belohnende Wirkung als ein lang gestreckter Spielablauf, bei dem Gewinne erst Tage später den Spieler erreichen.

Ein kurzes Auszahlungsintervall ermöglicht zudem eine umgehende Reinvestition des Geldes in den Glücksspielkreislauf.¹⁴ Eine hohe Ereignisfrequenz macht es einem Spieler schwerer, einen gewissen Abstand zu dem Spielgeschehen zu bekommen. Bei einer geringen Ereignisfrequenz hingegen bekommt der Spieler die Möglichkeit, in den Spielpausen einen gewissen Abstand zu dem Spielgeschehen zu entwickeln. Mit der Ereignisfrequenz eng verbunden ist das Auszahlungsintervall. Wenn die Auszahlung kurz nach dem Eintritt des Ereignisses stattfindet, ist der Anreiz, den Gewinn sofort wieder zu investieren, relativ hoch (Tab. 3). Wenn hingegen die Gewinnauszahlung sehr zeitverzögert stattfindet, besteht bei einem langen Auszahlungsintervall, wie bei einer geringen Ereignisfrequenz, für den Spieler die Möglichkeit, eine emotionale Distanz zu entwickeln.¹⁵

Ausprägung	Gefährdungspotenzial	Bedeutung
0	Kein	monatlich
1	Gering	wöchentlich
2	Mittel	täglich
3	Hoch	stündlich
4	Sehr hoch	Sekunden-/Minutentakt

Tab. 3: Ausprägungen des Merkmals Ereignisfrequenz

Grad der Interaktivität

In einzelnen Spielen ist der Spieler aktiv bzw. emotional einbezogen. Dies gilt z.B. für Geldspielautomaten durch das Drücken auf Stopp- und Starttasten sowie beim Roulette. Die aktive Einbeziehung, die auch emotional sein kann (z.B. bei Sportwetten), erhöht die Spannung und den Nervenkitzel. Unabhängig vom Ausgang des Spiels erfährt der Teilnehmer einen positiven Effekt auf sein psychisches Erleben.¹⁶

Die persönliche Beteiligung ist bei solchen Glücksspielen besonders hoch, bei denen der Spieler direkt am Spielgeschehen beteiligt ist, so wie bei Geldspielautomaten und Roulette (Tab. 4). Hier kann der Spieler hautnah erleben, wie das Ergebnis zu Stande kommt. Bei der Lotterie „6 aus 49“ ist dies bedingt durch

die Übertragung der Ziehung der Lottozahlen im Fernsehen möglich. Bei Klassenlotterien hingegen gar nicht.

Ausprägung	Gefährdungspotenzial	Bedeutung
0	Kein	nicht gegeben
1	Gering	gering: z.B. Auswahl eines Loses mit vorgegebenen „Gewinnzahlen“
2	Mittel	teilweise gegeben
3	Hoch	gegeben
4	Sehr hoch	stark ausgeprägt: z.B. „scheinbare“ Einflussnahme über Reaktionstasten

Tab. 4: Ausprägungen des Merkmals Grad der Interaktivität

Förderung der Kontrollüberzeugung

Bei einigen Spielen kann die aktive Einbeziehung des Spielers in den Spielablauf dazu führen, dass ein Gefühl der Einflussnahme auf den Spielausgang ausgeprägt wird. Vermeintlich erfolgreiche Strategien können auf eigene Kompetenzen zurückgeführt werden.¹⁷ Die aktive Einbeziehung des Spielers in den Spielablauf, eine Vielzahl von Auswahlmöglichkeiten sowie eine längere gedankliche Beschäftigung mit der Materie führen zu der subjektiven Überzeugung, durch eigene Kompetenz die Wahrscheinlichkeit eines Gewinns erhöhen zu können (Tab. 5). Es entsteht eine illusionäre Kontrollüberzeugung. Pathologische Spieler zeichnen sich dadurch aus, dass diese oft einer Kompetenzillusion unterliegen. Auch bei reinen Zufallsspielen, wie Roulette oder Lotterien, werden eigene Systeme entwickelt, die helfen sollen, den Zufall zu besiegen. Bei der Behandlung der Glücksspielproblematik ist daher die Veränderung spezifischer kognitiver Verzerrungsmuster, die sowohl für die Entstehung als auch die Aufrechterhaltung des Glücksspielsverhaltens von Bedeutung sind, eine ganz wichtige Rolle zu.¹⁸ Gewinne werden den eigenen Kompetenzen zugeschrieben, während Verluste auf äußere, nicht beeinflussbare Hindernisse und unglückliche Umstände geschoben werden.

14 vgl. Häfeli J., Schneider C.: Identifikation von Problemspielern im Kasino - Ein Screeninginstrument (ID-PS). Hochschule für Soziale Arbeit HSA, Luzern, 2005, S. 60 f.

15 Zur Ereignisfrequenz von Glücksspielen vgl. z.B. Reeckmann, M.: Staatsvertrag zum Lotteriewesen in Deutschland: Polizeirecht der Länder oder Wirtschaftsrecht des Bundes? http://www.reeckmann.de/pdf/akRee_LottiSV.pdf

16 vgl. Hayer, T., Meyer, G., 2003, a.a.O., S. 215 f.

17 vgl. Meyer, G., Hayer, T., 2005, a.a.O., S. 35

18 vgl. Petry, J.: Psychotherapie der Glücksspielsucht, Weinheim, 1996, S. 214

Ausprägung	Gefährdungspotenzial	Bedeutung
0	Kein	nicht gegeben
1	Gering	gering: z.B. Spieler erhält keine Informationen über vorangegangene „Gewinnzahlen“ / Ziehen eines Loses
2	Mittel	teilweise gegeben
3	Hoch	gegeben
4	Sehr hoch	stark ausgeprägt: z.B. vorangegangene „Gewinnzahlen“ werden bekannt gegeben

Tab. 5: Ausprägungen des Merkmals Förderung der Kontrollüberzeugung

Bei Geldspielautomaten werden dem Spieler Kompetenzen durch das Drücken bestimmter Tasten übertragen, die vermeintlich das Spielgeschehen beeinflussen. Bei Roulette, einem reinen Zufallsspiel, erzeugt der Spieler selber eine Kompetenzillusion durch die Auswertung bereits gefallener Zahlen, obwohl das Spielformat an sich diese Kompetenzillusion nur dadurch unterstützt, dass der Spieler selber bestimmen kann, auf welche Zahlen er setzt. Bei der Lotterie „6 aus 49“ erhält der Spieler eine Kompetenz durch das Ankreuzen selbst gewählter Zahlen. Im Gegensatz zu Roulette handelt es sich hier jedoch nicht um eine reine Kompetenzillusion. Zwar ist die Gewinnwahrscheinlichkeit rein zufallsbedingt, nicht jedoch die jeweilige Höhe des Gewinns, die von der Anzahl der Spieler abhängt, die die jeweilige Zahlenkombination ebenfalls getippt haben. Bei Klassenlotterien hingegen, bei denen die Losnummern fest vorgegeben sind, wird dieser Kompetenzillusion kein Vorschub geleistet.

Es ist aus der psychologischen Entscheidungstheorie bekannt, dass Menschen zu einer Reihe von kognitiven Irrtümern neigen.¹⁹ Oft ist den Spielern nicht bekannt, wie die jeweiligen Gewinn- und Verlustwahrscheinlichkeiten eines Glücksspiels beschaffen sind. Je klarer die Kenntnis der objektiven Gewinn- und Verlustwahrscheinlichkeiten und damit verbunden, die Kenntnis der Auszahlungsquote bei einem Glücksspiel, desto weniger Spielraum bleibt für kognitive Irrtümer und damit für pathologisches Spielverhalten. In der Regel informieren sich

Spieler nicht objektiv über die jeweiligen Auszahlungsquoten bzw. Gewinnwahrscheinlichkeiten.

Es bestehen oft falsche Vorstellungen über Zufallsmerkmale. So werden z.B. bei Lotto „6 aus 49“ bestimmte Zahlenkombinationen, z. B. die Zahlenkombination 8, 15, 23, 38, 36 und 44 für wahrscheinlicher gehalten, als andere Zahlenkombinationen, wie 44, 45, 46, 47, 48 und 49. So wird bei der Auswertung der so genannten Permanenzen beispielsweise davon ausgegangen, dass die Zahlen, die bereits beim Roulette gefallen sind, einen Einfluss darauf haben, welche Zahlen zukünftig kommen werden.

Weiterhin realisieren Teilnehmer an Glücksspielen oft nicht den Zusammenhang zwischen verschiedenen Stichprobenumfängen. Es wird beispielsweise bei der Lotterie „6 aus 49“ oft davon ausgegangen, dass 4 Richtige zu bekommen doch nur etwas schwerer sein dürfte, wie 3 Richtige, und dass 5 Richtige doch gar nicht so viel schwerer sein dürften als drei Richtige.

Kaum ein Spieler dürfte realistische Vorstellungen von den jeweiligen Wahrscheinlichkeiten haben. Ein häufiger Irrtum, der auch dementsprechend „Irrtum des Spielers (gambler’s fallacy)“ genannt wird, ist die Verwechslung von bedingten und unbedingten Wahrscheinlichkeiten. Wenn beispielsweise beim Roulette mehrere Male hintereinander Rot gekommen ist, so denken viele Spieler, dass nun doch endlich mal schwarz kommen muss. Auch beim Lotto ist für die Spieler ganz wichtig, welche Zahl bisher häufig und welche selten gekommen sind.

Menschen neigen dazu, Gewinne und Verluste nicht in der gleichen Weise einzuordnen und zu erinnern.²⁰ Pathologische Spieler neigen dazu, die vergangenen Verluste weitgehend zu vergessen und vor allem die Gewinne zu erinnern. Weiterhin neigen pathologische Spieler dazu, nach „Systemen“, zu spielen. Verluste werden damit erklärt, dass das System nicht konsequent durchgehalten wurde oder etwas anderes falsch gelaufen ist. Gewinne werden der eigenen Fähigkeit oder dem eigenen System gut geschrieben.

Einsatz

Ein breites Spektrum an Einsätzen (z.B. Multi-Line-/Multi-Coin-Spielfeature) gewährleistet, dass durch höhere Einsätze erlittene Verluste (vermeintlich) wieder wettgemacht werden können (Tab. 6.) Dies steigert den Spielanreiz gerade für pathologische Spieler (Chasing).

Ausprägung	Gefährdungspotenzial	Bedeutung
0	Kein	geringer Einsatz, feste Struktur, Begrenzung des Einsatzes

19 vgl. Jungermann, H., Pfister, H.-R., Fischer, K.: Die Psychologie der Entscheidung. Eine Einführung. 2. Auflage. München, 2005

20 vgl. Kahnemann, D., Tversky, A.: Prospect Theory: An Analysis of Decisions under Risk, in: Econometrica, 47, 1979, S. 263 – 275.

Ausprägung	Gefährdungspotenzial	Bedeutung
1	Gering	geringer Einsatz, variable Struktur, Begrenzung des Einsatzes
2	Mittel	geringer Einsatz, variable Struktur, keine Begrenzung des Einsatzes
3	Hoch	hoher Einsatz, variable Struktur, Begrenzung des Einsatzes
4	Sehr hoch	hoher Einsatz, variable Struktur, keine Begrenzung des Einsatzes

Tab. 6: Ausprägungen des Merkmals Einsatz

Der Spielanreiz ist besonders ausgeprägt, wenn ein optimales Verhältnis zwischen der Gewinnwahrscheinlichkeit und dem Mischungsverhältnis der Auszahlung besteht.

Gewinne müssen groß genug sein, um als Glücksfall erlebt zu werden, gleichzeitig müssen aber noch reelle Gewinnchancen bestehen.²¹

Gewinnstruktur

Ein variables Spektrum an Gewinnchancen erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass weiter gespielt wird (Tab. 7). Viele kleine Gewinne – z.B. an Glücksspielautomaten – können die Möglichkeit des Verlustes aus dem Bewusstsein verdrängen. Kleinere Gewinne werden weniger als Beitrag zur Vermögensanhäufung betrachtet, sondern als weitere Chance auf den Hauptgewinn interpretiert, der durch Wiedereinsatz des Gewinns näher rückt.²²

Fast-Gewinne steigern den Anreiz weiter zu spielen. Wenn der Gewinn greifbar nahe ist, nur um Haaresbreite verfehlt wurde, ist der Anreiz weiter zu spielen größer, als wenn der Gewinn in weite Ferne gerückt ist. Insbesondere Geldspielautomaten machen sich dies im ihrem Produktdesign zu Nutze. Exemplarisch hierfür steht auch das Ankreuzen von „2“ statt „3 Richtigen“ beim Lotto oder das Tippen benachbarter Zahlen (16 statt 17). Die entsprechende Produktgestaltung suggeriert einen bevorstehenden Gewinn, fördert eine optimistische Erwartungshaltung und

begünstigt die Spielteilnahme.²³ Bei neuen Sportwettangeboten sind Einsatzhöhe und Gewinnmöglichkeiten nicht begrenzt, da es jedem Spielteilnehmer frei steht, beliebig viele Wertscheine abzugeben bzw. sein Geld zugleich bei verschiedenen Ereignissen einzusetzen. Zusätzlich kann die Gesamtquote über das Kombinieren verschiedener Sportereignisse bis zu einem bestimmten Limit erhöht werden. Mit steigender Anzahl von Ereignissen wächst das Risiko des Verlustes.²⁴

Eine besondere Rolle in der Einsatz- und Gewinnstruktur haben die jeweils erzielbaren Höchstgewinne. Obwohl die Gewinnchance z.B. beim Lotto sehr gering ist, verkörpert die Aussicht auf einen Millionengewinn die treibende Kraft für eine Beteiligung.²⁵ Derartige Millionengewinne verkörpern für die weitaus größte Zahl von Menschen die einzige Möglichkeit ohne Arbeitseinsatz „reich“ zu werden und – soziologisch betrachtet – einen Klassensprung zu vollziehen. Oft ist jedoch den Spielern nicht bekannt, wie die jeweiligen Gewinn- und Verlustwahrscheinlichkeiten eines Glücksspiels beschaffen sind. Je klarer die Kenntnis der objektiven Gewinn- und Verlustwahrscheinlichkeiten und, damit verbunden, die Kenntnis der Auszahlungsquote bei einem Glücksspiel, desto weniger Spielraum bleibt für kognitive Irrtümer und damit für pathologisches Spielverhalten.

In der Regel informieren sich Spieler nicht objektiv über die jeweiligen Auszahlungsquoten bzw. Gewinnwahrscheinlichkeiten. Weiterhin realisieren Teilnehmer an Glücksspielen oft nicht den Zusammenhang zwischen verschiedenen Stichprobenumfängen.

Ausprägung	Gefährdungspotenzial	Bedeutung
0	Kein	Gewinn unbedeutend, klar erkennbare Gewinn- und Verlustchancen
1	Gering	Gewinn unbedeutend, nicht schwankend, klar erkennbare Gewinn- und Verlustchancen
2	Mittel	Gewinn bedeutend, nicht schwankend, klar erkennbare Gewinn- und Verlustchancen

21 vgl. Griffiths, M.: Fruit machine gambling. The importance of structural characteristics, in: Journal of Gambling Issues, 9, 1993, S. 101 - 121; Dowling, N., Smith, D., Thomas, T.: Electronic gaming machines: Are they the "crack cocaine" of gambling?, Addiction, 100, 2005, S. 33 - 45
 22 vgl. Meyer, T., Hayer, T., 2005, a.a.O., S. 38

23 Ebenda, S. 39
 24 vgl. Hayer, T., Meyer, G., 2003, a.a.O., S. 215
 25 vgl. Albers, N.: Ökonomie des Glücksspielmarktes in der Bundesrepublik Deutschland, Berlin 1993

Ausprägung	Gefährdungspotenzial	Bedeutung
3	Hoch	Gewinn schwankend, Gewinnstruktur nicht klar erkennbar
4	Sehr hoch	Gewinn schwankend, Gewinnstruktur nicht erkennbar

Tab. 7: Ausprägungen des Merkmals Gewinnstruktur

Sozialer Kontext

Gruppendynamische Prozesse – wie z.B. das gemeinschaftliche Wetten am Stammtisch, als Mitglieder der Fangruppe eines Sportvereins oder Tippgemeinschaften beim Lotto – können das Wettverhalten verstärken.²⁶ Pathologische Spieler können durch häufiges Spielen und damit verbundenen Gewinnen versuchen, Anerkennung zu erlangen. Verluste werden verdrängt und verschwiegen, Gewinne werden erinnert und lautstark verkündet und betont. Dies bedingt in der Regel häufiges Spielen bzw. hohe Einsätze (Tab. 8).

Ausprägung	Gefährdungspotenzial	Bedeutung
0	Kein	bei diesem Glücksspielprodukt nicht relevant
1	Gering	geringfügig: z.B. Spieler erschaffen sich selbst einen sozialen Kontext über die Bildung von Spielgemeinschaften
2	Mittel	vorhanden
3	Hoch	ausgeprägt
4	Sehr Hoch	stark ausgeprägt: z.B. durch räumliche und zeitliche Bedingungen findet das Spiel ausschließlich in klar umrissenen sozialen Kontexten statt (u.a. Pferderennen)

Tab. 8: Ausprägungen des Merkmals Sozialer Kontext

Anonymität

Bei einigen Spielformen steigt das Gefährdungspotential mit dem Grad der Anonymität des Spielens (Tab. 9). Da das Spielen nicht beobachtet werden kann, steigt das Gefühl der Kontrolle darüber. Verluste werden vertuscht, es wird enthemmter gespielt, da keine „Stigmatisierung“ zu befürchten ist. Soziale Kontrolle kann zudem moderierend wirken, wenn aufgrund der Umgebungsfaktoren die Exzessivität des Spielverhaltens abnimmt.

Ausprägung	Gefährdungspotenzial	Bedeutung
0	Kein	bei diesem Glücksspielprodukt nicht relevant
1	Gering	geringfügig z.B. durch breite Verfügbarkeit besteht eine geringfügige Anonymität (u.a. Lottoannahmestellen)
2	Mittel	vorhanden
3	Hoch	ausgeprägt
4	Sehr hoch	stark ausgeprägt: z.B. das Produkt wird ausschließlich Online angeboten

Tab. 9: Ausprägungen des Merkmals Anonymität

Mit fortschreitender technologischer Entwicklung gewinnen Online-Glücksspiele an Bedeutung, die eine orts- und zeitunabhängige Teilnahme ermöglichen. Diese Teilnahme ist nur schwierig bzw. kaum zu kontrollieren.²⁷ Die anonyme Teilnahme erschwert Präventionsmaßnahmen (wie sie z.B. beim Besuch eines Spielcasinos ergriffen werden können).

Vermarktung

Eine effektive und groß angelegte Vermarktung trägt zu einer aus der Perspektive der Suchtprävention unerwünschten Verharmlosung bzw. Normalisierung von Glücksspielen bei (Tab. 10). Die kritische Reflexion von Glücksspielen wird ersetzt durch Alltagsroutinen im Umgang mit Glücksspielen.²⁸ Werbesprüche wie »So leicht geht reich« oder »Millionen sind käuflich« suggerieren den Spielern, dass das Glück zum Greifen nahe ist. Im Marketing wird in diesem Kontext zwischen persuasiver und informativer Werbung unterschieden. Während persuasive Werbung darauf abzielt, die Verbraucher zum

27 vgl. Meyer, G.: Glücksspiele im Internet: Eine Herausforderung für die Suchtprävention, in: Suchtreport, Nr. 3, 2001, S. 29 - 35

28 vgl. Meyer, G., Hayer, T., 2005, a.a.O., S. 40

26 vgl. Hayer, T., Meyer, G., 2003, a.a.O., S. 216 f.

Konsum zu überreden, beschränkt sich informative Werbung weitestgehend darauf, auf die Verfügbarkeit des Produktes hinzuweisen. Viele Spieler sind dabei jedoch nicht in der Lage, die zum Teil komplexen Produktinformationen und beschriebenen Spielstrukturen zu verstehen.²⁹

Ausprägung	Gefährdungspotenzial	Bedeutung
0	Kein	bei diesem Glücksspielprodukt nicht relevant
1	Gering	informativ
2	Mittel	suggestiv
3	Hoch	persuasiv (überredend)
4	Sehr hoch	stark persuasiv

Tab. 10: Ausprägungen des Merkmals Vermarktung

Verfügbarkeit

Die Verfügbarkeit eines Glücksspiels steht in direkter Verbindung mit einer vermehrten Nachfrage und einer erhöhten Auftretenswahrscheinlichkeit problematischen Spielverhaltens bei entsprechend anfälligen Personen (Tab. 11). Zu berücksichtigen sind auch die Distributionswege. D.h.: Ist das Angebot an einzelne Orte oder Zeiten gebunden? Gibt es ein breites Netz an Vertriebsstellen? Werden Direktwurfendungen oder Emailing-Aktionen betrieben? Besonders problematisch ist eine 24-Stunden-Verfügbarkeit von Online-Spielen, deren Nutzung zudem kaum kontrollierbar ist. Einige Spielformen sind altersmäßig beschränkt (z.B. Spielcasinos, Geldspielautomaten).

Ausprägung	Gefährdungspotenzial	Bedeutung
0	Kein	nicht gegeben
1	Gering	persönliche Beschränkungen möglich
2	Mittel	an einige Orte und Zeiten gebunden

29 vgl. hierzu die ökonomische Analyse von Glücksspielprodukten in Tolkemitt, T. (2002). Die deutsche Glücksspielindustrie. Eine wirtschaftswissenschaftliche Analyse mit rechtspolitischen Schlussfolgerungen, Frankfurt am Main, 2002, S. 43 ff.

Ausprägung	Gefährdungspotenzial	Bedeutung
3	Hoch	breites Netz an Vertriebsstellen, leicht zugänglich
4	Sehr hoch	24-Stunden-Verfügbarkeit, nicht kontrollierbar

Tab. 11: Ausprägungen des Merkmals Verfügbarkeit

Jackpot

Eine hohe Anziehungskraft üben Gewinnsummen aus, die nach dem Jackpotprinzip zustande kommen (Tab. 12). Das Jackpotprinzip bezeichnet Spieleinsätze, für die keiner der teilnehmenden Spieler die Gewinnbedingungen erfüllt und die bei der nächsten Ausspielung zusätzlich an die Gewinner ausgezahlt werden. Wenn mehrmals hintereinander keine Gewinnsituation für den Jackpot eintritt, erhöht sich dieser immer weiter, und die Mitspieler haben bei gleicher Gewinnchance eine Aussicht auf einen größeren Gewinn. Üblich sind Jackpots z.B. bei einigen Lotterien oder bei Spielautomaten in einer Spielbank. Auch lassen sich mehrere Automaten aus mehreren Spielbanken zusammenschalten.

Von jedem Spieleinsatz wird ein bestimmter Anteil in den Jackpot gelegt, der an einem Automaten gewonnen werden kann. Untersuchungen verweisen unter Bezug auf „6 aus 49“ auf die Abhängigkeit des Nachfrageverhaltens von der Höhe des Jackpots.³⁰

Ausprägung	Gefährdungspotenzial	Bedeutung
0	Kein	nicht vorhanden
0,5	Sehr gering	Bis 10.000 €
1	Gering	Bis 100.000 €
1,5	Eher gering	Bis 1 Mio. €
2	Mittel	Über 1 Mio. €

30 vgl. DeBoer, L. (1990). Jackpot size and lotto sales. Evidence from Ohio, 1986 – 1987, in: Journal of Gambling Studies, 6, 1990, S. 345 – 354; Tolkemitt, T., 2002, a.a.o.

Ausprägung	Gefährdungspotenzial	Bedeutung
3	Hoch	Betragsmäßig unbegrenzt, begrenzt auf Anzahl der Ausspielungen
4	Sehr hoch	unbegrenzt

Tab. 12: Ausprägungen des Merkmals Jackpot³¹

Sensorische Produktgestaltung

Glücksspiele treten dem Konsumenten nicht in gleicher Form gegenüber. Einzelne Glücksspiele erscheinen wie Wunderwerke in Bezug auf Ton-, Licht- und Farbeffekte (z.B. Geldspielautomaten). Sie vermitteln das Gefühl von Vergnügen und Aktivität.³² Gewinne werden durch Ton- und Lichtabfolgen verstärkt und fördern die Spielintensität (Tab. 13).³³ Diese sensorischen Stimuli wirken als Konditionierung. So berichten pathologische Glücksspieler, dass bestimmte Melodien, die mit bestimmten Geldspielautomaten bzw. den Gewinnen an diesen Geldspielautomaten verbunden werden, einen beinahe magischen Reiz auf sie ausüben.³⁴

Ausprägung	Gefährdungspotenzial	Bedeutung
0	Kein	bei diesem Glücksspielprodukt nicht relevant
1	Gering	geringfügig vorhanden: z.B. Gewinnentscheide werden plakativ in den Medien dargeboten
2	Mittel	teilweise vorhanden
3	Hoch	ablenkend
4	Sehr hoch	hochgradig ablenkend: z.B. Ton/ Licht und Farbsignale bei Geldspielautomaten

Tab. 13: Ausprägungen des Merkmals Sensorische Produktgestaltung

Art des Zahlungsmittels

Die Verwendung von Jetons (Roulette), der Einsatz von Token (z.B. Münzautomaten) oder der virtuelle Einsatz per

Kreditkarte verschleiern das Wertesystem, beeinträchtigen das Urteilsvermögen des Spielers und senken die Hemmschwelle für die Teilnahme am Glücksspiel (Tab. 14). Verluste werden geringer eingeschätzt und es wird risikoreicher gespielt. Der Spieleinsatz verliert seinen Geldcharakter.³⁵ Vor allem bei Online-Spielen führt der Einsatz von elektronischem Geld bzw. die Möglichkeit, auf Kreditbasis zu spielen, zu einer tendenziell höheren Gefährdung. Problematisch ist auch die Verdunkelung der finanziellen Belastung durch Punktesysteme.

Ausprägung	Gefährdungspotenzial	Bedeutung
0	Kein	Geldcharakter vorhanden
1	Gering	leicht in Geld umzurechnen
2	Mittel	Geldcharakter erkennbar
3	Hoch	Geldcharakter verschleiert
4	Sehr hoch	Geldcharakter verzerrt

Tab. 14: Ausprägungen des Merkmals Art des Zahlungsmittels

4. Visualisierung

Die unterschiedliche Bedeutung von Kriterien für das Gefährdungspotential von Glücksspielprodukten lässt sich methodisch durch ein Scoring-Modell erfassen (Punktbewertungsschema) und in einer Scorecard (Zählkarte) visualisieren. Scorecards eignen sich zur quantitativen Bewertung bei Potenzial- und Risikoanalysen, zur Beurteilung von Produkt- und Leistungs ideen und vielen weiteren Fragestellungen.³⁶ Das Scoring kann individuell sowie im Team durchgeführt werden.

Die Auswahl der Bewertungskriterien unterliegt in praxi naturgemäß einer gewissen Subjektivität. Daher empfiehlt es sich, die Bewertungskriterien unter Einbeziehung verschiedener Wissenschaftsdisziplinen auszuwählen und zu gewichten (Tab. 15). So wurde auch im vorliegenden Fall innerhalb des Wissenschaftlichen Forums Glücksspiel der Aktion Mensch vorgegangen. Da die Bewertungskriterien in der Regel nicht eindeutig definiert sind, ist eine erklärende Darstellung dieser Kriterien erforderlich, um die Reliabilität des Messinstruments zu verbessern.

Nur durch eine ausführliche Darstellung der einzelnen Bewertungskriterien kann erreicht werden, dass die Teilnehmer der verschiedenen Disziplinen dieselben Inhalte mit den jewei-

31 Hier wurde die grundsätzliche Skalierung von Null bis Vier zwar beibehalten, aber durch Zwischenschritte verfeinert. Eine solche Differenzierung ist auch bei anderen Kriterien durchaus denkbar.

32 vgl. Griffiths, M., 1991, a.a.O.

33 vgl. Meyer, G., Bachmann, M., 2005, a.a.O.

34 Zu Risikofaktoren und Verlauf des problematischen Glücksspielverhaltens an Geldspielautomaten vgl. Sonntag, D.: Risikofaktoren und Verlauf des problematischen Glücksspielverhaltens an Geldspielautomaten, Marburg 2005

35 vgl. Meyer, G., Bachmann, M., 2005, a.a.O.

36 vgl. z.B. bezogen auf Standortentscheidungen von Unternehmen Peren, F.W., Clement, R.: Globale Standortanalyse, in: Harvard Businessmanager, 6, 1998, S. 70 – 77 sowie Reineke, R.D., Bock, F. (Hrsg.): Gabler Lexikon Unternehmensberatung, Wiesbaden 2007

ligen Bewertungskriterien verbinden.

Werden mehrere Bewertungskriterien herangezogen, so ist zu prüfen, ob sie mit gleicher oder unterschiedlicher Intensität auf die Gesamtbewertung einwirken. In der Regel wird den einzelnen Kriterien eine unterschiedliche Bedeutung zukommen. Für die Ermittlung der Gewichtung gibt es die Möglichkeit der intuitiven und/oder der korrelativen Gewichtung. Bei der intuitiven Gewichtung werden die Kriterien im Team diskutiert, in eine Reihenfolge abnehmender Bedeutung gebracht und die Gewichtung festgelegt. Individuelle Expertenmeinungen, die voneinander abweichen, werden gemittelt. Die korrelative Indikatorenengewichtung führt zu einem objektivierten Gewichtungssystem wenn brauchbare und ausreichende Datenreihen vorliegen. Der quadrierte Korrelationskoeffizient³⁷ bestimmt dabei das Gewicht des Kriteriums. Diese Methode kann nur eingesetzt werden, wenn die Beurteilungskriterien und die Beurteilungsgruppe quantifizierbar sind und Vergangenheitsdaten existieren.

Kriterium	Gewichtung	Ausprägung jeweils 0 – 4
1. Ereignisfrequenz	3	
2. Grad der Interaktivität	3	
3. Förderung der Kontrollüberzeugung	3	
4. Einsatz	2	
5. Gewinnstruktur	2	
6. Sozialer Kontext	2	
7. Anonymität	2	
8. Vermarktung	2	
9. Verfügbarkeit	2	
10. Jackpot	2	
11. Sensorische Produktgestaltung	1	
12. Art des Zahlungsmittels	1	
Summe	25	100

Tab. 15: Gewichtung der Kriterien

37 Die Korrelation ist ein Maß für die Enge des Zusammenhangs zwischen zwei Merkmalen, das zwischen -1,0 und +1,0 variieren kann, wobei +1,0 den absoluten positiven Zusammenhang und -1,0 den absoluten negativen Zusammenhang beschreibt. Eine Korrelation von Null besagt, dass zwischen den beiden Merkmalen keinerlei Zusammenhang besteht. Der quadrierte Korrelationskoeffizient gibt an, wie viel Prozent an gemeinsamer Varianz die beiden korrelierten Merkmale aufweisen.

Maximal sind im vorliegenden Fall 100 Punkte (= Prozent) erreichbar. Die Glücksspielprodukte lassen sich anschließend in numerische Werte und Klassen einteilen, damit sich ihr Gefährdungspotential abstufen lässt. Bei der hier gewählten Darstellung ist die jeweilige Punktzahl durch 25, d.h. die Summe der Gewichte, zu teilen (Tab. 16). Die farbliche Gestaltung der Gefährdungsklassen wird insbesondere aus Gründen der Anschaulichkeit und der leichteren Verständlichkeit z.B. für den Verbraucher gewählt.³⁸

Die Einstufung „sehr geringes Gefährdungspotential“ ist so zu verstehen, dass dieses im Rahmen von empirischen Studien nicht nachweisbar ist. Der Wert von 1,5 ergibt sich aus der Auswertung vorhandener Literaturstudien und Expertenmeinungen hinsichtlich des Gefährdungspotentials von Glücksspielprodukten. Für die anschließenden drei Klassen, die ein geringes bis ein hohes Gefährdungspotential von Glücksspielprodukten darstellen, wurde eine gleichmäßige Einteilung in Intervalle gewählt. Oberhalb eines Wertes von 3,0 erscheint das Gefährdungspotential von Glücksspielprodukten mit Blick auf die erreichte Punktezahl (über 76) als sehr hoch. Auch diese Einstufung und die damit verbundenen Abstände zwischen den Klassen müssen jedoch noch im Rahmen von empirischen Studien überprüft werden.

Punkte	Score	Farbe	Gefährdungspotenzial
0 - 37,5	bis 1,5	hellgrün	Sehr gering
38 - 50	1,51 - 2,00	dunkelgrün	Gering
51 - 62	2,01 - 2,50	gelb	Mittel
63 - 75	2,51 - 3,00	orange	Hoch
über 76	über 3,01	rot	Sehr hoch

Tab. 16: Gefährdungsklassen von Glücksspielprodukten

Die Visualisierung des Instruments erfolgt in Form einer Score-Card (Abb. 3) bzw. eines gewichteten Spinnendiagramms (Abb. 4).

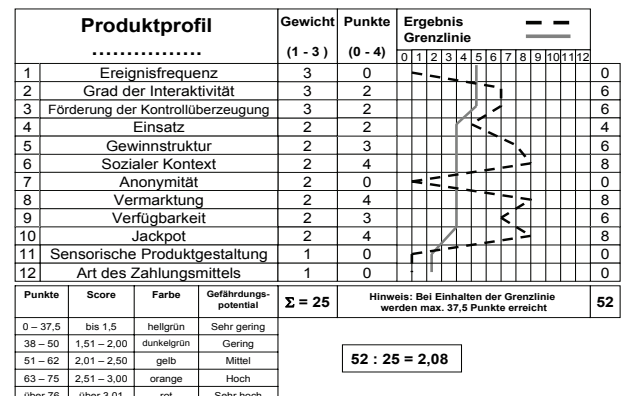


Abb. 3: Scorecard zum Gefährdungspotential von Glücksspielprodukten³⁹

38 Die farbliche Gestaltung orientiert sich im Kern an „Ampelfarben“.

39 Es handelt sich in der Darstellung um ein fiktives Glücksspielprodukt.

Die als Grenzlinie bezeichnete Linie bildet hier eine Art „Referenzlinie“ eines Produktes mit einem „sehr geringes Gefährdungspotential“ (bis 1,5) und soll vor allem zeigen, durch welche Kriterien und Merkmalsausprägungen das Gefährdungspotential eines anderen Produktes konkret hervorgerufen wird.⁴⁰ Um die Stabilität des Ergebnisses zu überprüfen, lässt sich eine Sensitivitätsanalyse⁴¹ durchführen. In diesem Fall werden die Gewichtungen verändert.

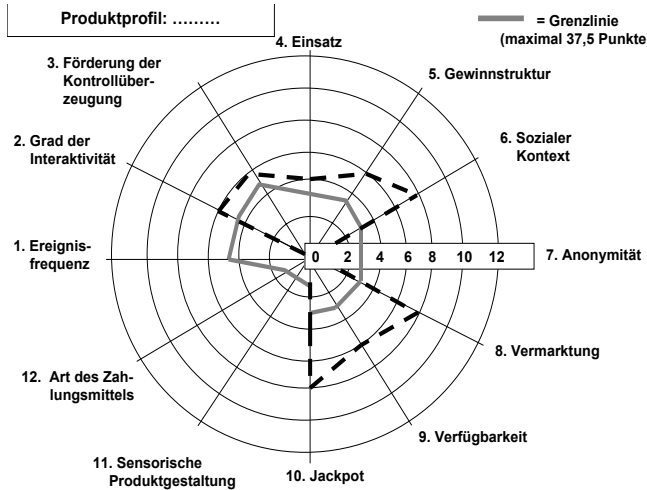


Abb. 4: Spinnendiagramm zum Gefährdungspotential von Glücksspielprodukten

5. Ausblick

Die Wissensgrundlagen zum Gefährdungspotential von Glücksspielprodukten sind in vielen Punkten noch unzureichend. Notwendig erscheint eine übergreifende Perspektive.

40 Rein rechnerisch ergibt sich die Grenzlinie dadurch, dass der mit „sehr geringes Gefährdungspotential“ bezeichnete numerische Wert von 1,5 mit der Anzahl der jeweiligen Gewichte multipliziert wird. Bei 25 Basispunkten ergibt sich ein Wert von maximal 37,5 Punkten ($37,5 : 25 = 1,5$)

41 Die Sensitivitätsanalyse ist eine Art Empfindlichkeitsanalyse, in der der Einfluss von bestimmten Faktoren (einzeln oder gemeinsam) auf bestimmte Ergebnisse untersucht wird.

Bisher gibt es in Deutschland keine systematische interdisziplinäre Erforschung dieses Themenfeldes. Sinnvoll ist der Aufbau eines Forschungsnetzwerkes, das die einzelnen Disziplinen zusammenführt. Ein Baustein ist das Wissenschaftliche Forum Glücksspiel, das von der Aktion Mensch initiiert worden ist.

Nicht alle Glücksspielprodukte haben das gleiche Gefährdungspotential. Glücksspielprodukte zeichnen sich durch situationale und strukturelle Merkmale aus, die in Kombination zu einem mehr oder minder großen Gefährdungspotential führen. Diese Merkmale sind anhand von empirischen Untersuchungen bei Betroffenen bzw. durch Einschätzung von Experten gut identifizierbar. Sie können daher auch durch ein Meß- und Bewertungsinstrument dargestellt werden.

In Form einer Scorecard, bzw. eines Spinnendiagramms, liegen zwei mögliche Darstellungsformen vor, die im Rahmen empirischer Untersuchungen noch hinsichtlich ihrer Eignung überprüft werden müssen.⁴²

Das Instrument zeigt, wo konkret die Gefährdungspotentiale einzelner Glücksspielprodukte liegen. In der Praxis werden also stets konkrete Produkte und nicht z.B. Produktgruppen (Lotterien, Geldspielautomaten) oder gar Anbieter beurteilt. Ein Hinweis auf die „Gefährdungsklasse“ von Glücksspielprodukten könnte z.B. auf Spielscheinen oder in Spielstätten angebracht werden. Die visuelle Darstellung gibt den verantwortlichen Entscheidungsträgern nachvollziehbare Kriterien an die Hand, um das Gefährdungspotential von Glücksspielprodukten bewerten zu können. Mit Hilfe eines solchen Instruments lassen sich nicht nur bestehende, sondern auch neue Glücksspielangebote hinsichtlich ihres Gefährdungspotentials bewerten und z.B. durch eine unabhängige Stelle zertifizieren.

42 Konkret geht es um die Validität, Reliabilität (Messgenauigkeit) und die Objektivität der psychodiagnostischen Verfahren.

Mess- und Bewertungsinstrument zur Feststellung des Gefährdungspotentials von Glücksspielprodukten

Prof. Jörg Häfeli

T direkt +41 41 367 48 47
joerg.haefeli@hslu.ch

Luzern/Schweiz 7. August 2008

Lausanne, 19./20. Juni 2008



Agenda

- 1 Ausgangssituation**
- 2 Entwicklung eines Kriterienkatalogs**
- 3 Messinstrument**
 - 3.1 Kriterien und Ausprägungen
 - 3.2 Gewichte und Scores
 - 3.3 Visualisierung
- 4 Ausblick**

Ausgangslage

- Die Fachdirektorenkonferenz der Kantone hat in ihrer interkantonalen Vereinbarung (Art. 17) festgehalten, dass die unabhängige Kommission Lotterie- und Wettkommission Massnahmen zur Prävention von Spielsucht vor Erteilung der Bewilligung das Suchtpotenzial der Lotterie oder Wette prüft und die erforderlichen Massnahmen insbesondere im Interesse der Spielsuchtprävention und des Jugendschutzes trifft.
- Das Deutsche Bundesverfassungsgericht (28. März 2006) konstatiert unterschiedliche Gefährdungspotentiale von Glücksspielen, stellt jedoch fest, dass eine genaue Beurteilung derzeit nicht möglich sei.

Hieraus folgte für uns:

- (1) Eine produktbezogene Bewertung von Glücksspielprodukten erscheint sinnvoll.
- (2) Ein entsprechendes Instrumentarium fehlt jedoch.

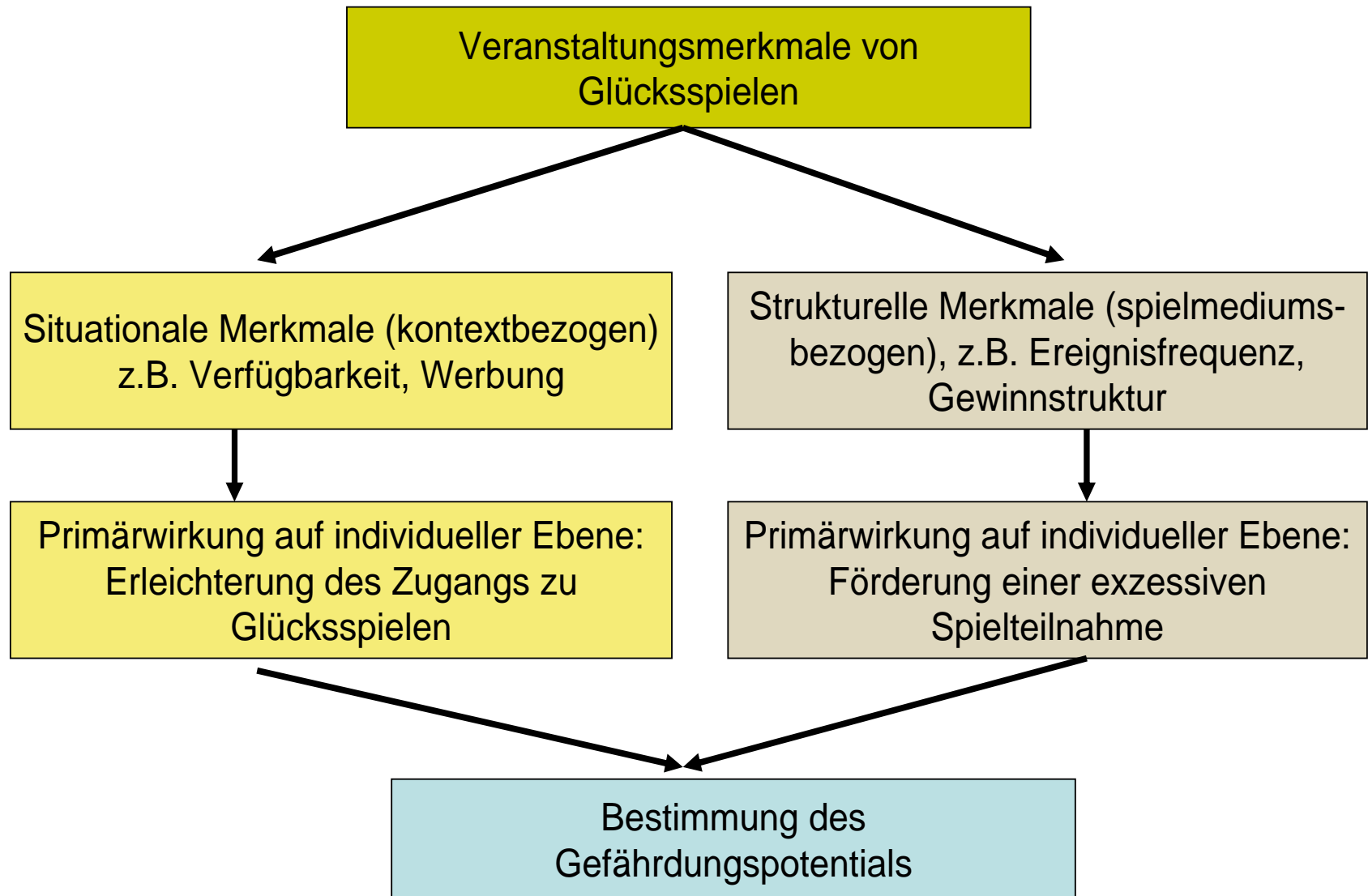
Ausgangslage II

- In der Glücksspielforschung besteht weitgehender Konsens darüber, dass das Gefährdungspotential zur Spielsucht nicht bei allen **Glücksspielprodukten** gleich ausgeprägt ist.
- Der **Gesetzgeber**, die **Gerichte** sowie die **Verwaltungspraxis** fordern zur Beurteilung der unterschiedlichen Gefährdungspotentiale von Glücksspielprodukten dringend Kriterien, die in Form eines Meßinstruments gebündelt und quantitativ abgebildet werden können.
- Für den **Konsumenten** kann ein solches Meßinstrument als Orientierungshilfe im Glücksspielmarkt dienen (vergleichbar mit Energieeffizienzklassen von Elektrogeräten).
- Vor diesem Hintergrund hat die **Aktion Mensch** eine **wissenschaftliche Begleitforschung** initiiert mit dem Ziel, den Entwurf eines solchen Meßinstruments zu erarbeiten.

Wissenschaftliches Forum Glücksspiel der Aktion Mensch

- Prof. Dr. Tilman Becker, Universität Hohenheim
- Prof. Dr. Manfred E. Beutel, Universität Mainz
- Prof. Dr. Reiner Clement, FH Bonn-Rhein-Sieg
- Prof. Dr. Jörg Ennuschat, Universität Konstanz
- Prof. Dr. Sabine Grüsser-Sinopoli, Universität Mainz
- Prof. Jörg Häfeli, Hochschule Luzern
- Prof. Dr. Gerhard Meyer, Universität Bremen
- Diplom-Psychologin, Chantal Mörsen, Universität Mainz
- Prof. Dr. Dr. Franz W. Peren, FH Bonn-Rhein-Sieg
- Martin Reeckmann, selbständiger Rechtsanwalt, Berlin
- Prof. Dr. Wiltrud Terlau, FH Bonn-Rhein-Sieg

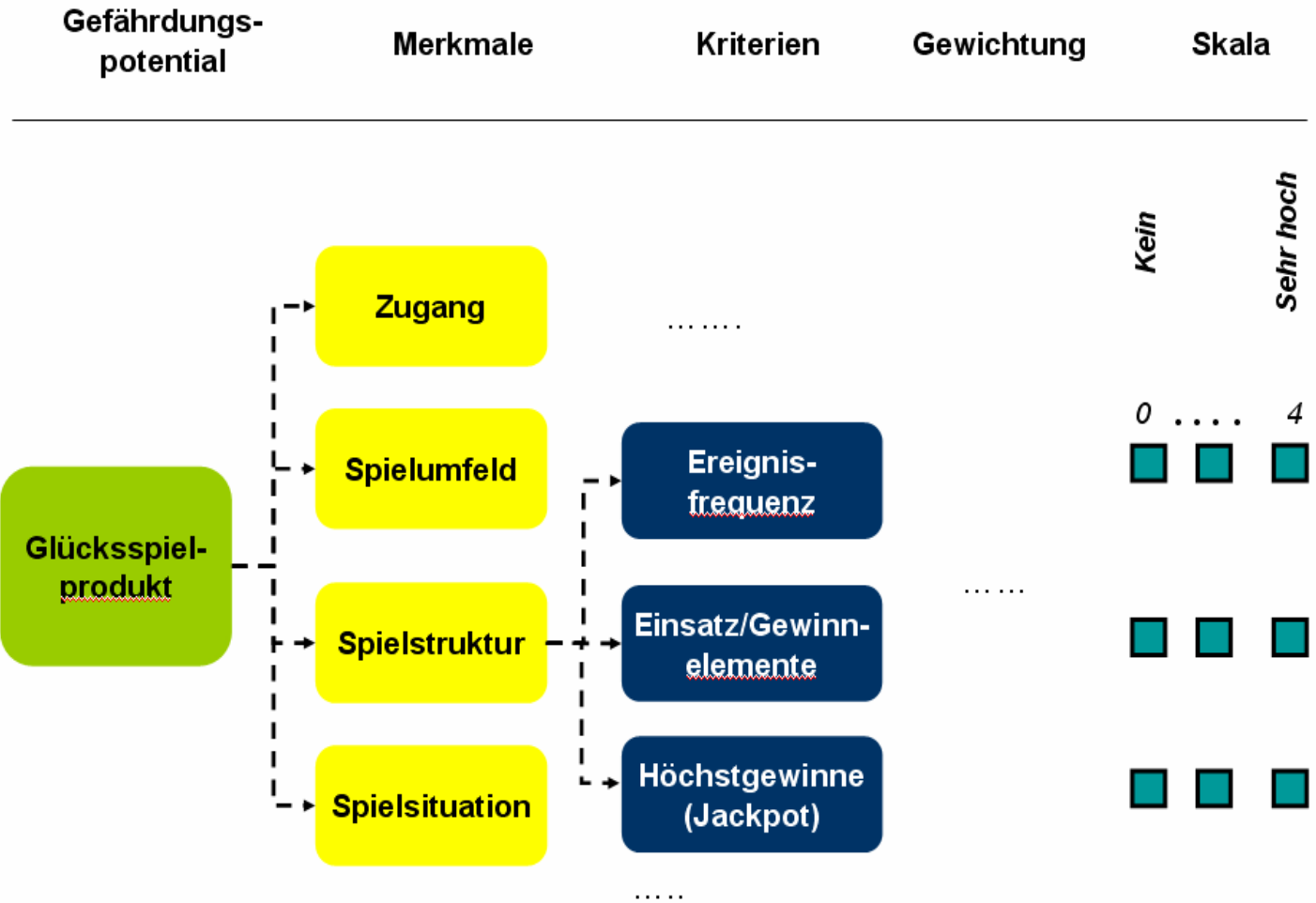
2 Entwicklung eines Kriterienkatalogs



- Situative Merkmale sind als diejenigen definiert, die einen Einfluss auf die **Anzahl an Spielern** haben.
- Strukturelle Merkmale sind als diejenigen definiert, die einen Einfluss auf das **Gefährdungspotential** haben.
- In der **Literatur** gibt es verschiedene Kriterien, die zur Bestimmung von strukturellen und situativen Merkmalen von Glücksspielprodukten herangezogen werden können. Die Zahl der relevanten Kriterien schwankt zwischen sechs bis zehn Merkmalen.
- Bei dem nachfolgenden Kriterienkatalog wurde bewusst auf eine Gruppierung verzichtet. Dieses soll im Rahmen einer anschließenden **empirischen Überprüfung** erfolgen.

3.1 Kriterien und Ausprägungen

Kriterium
1. Ereignisfrequenz
2. Grad der Interaktivität
3. Förderung der Kontrollüberzeugung
4. Einsatz
5. Gewinnstruktur
6. Sozialer Kontext
7. Anonymität
8. Vermarktung
9. Verfügbarkeit
10. Jackpot
11. Sensorische Produktgestaltung
12. Art des Zahlungsmittels



Skalierung

Ausprägung	Gefährdungspotential
0	Kein
1	Gering
2	Mittel
3	Hoch
4	Sehr hoch

Einige Merkmale lassen sich zur Zeit präziser umschreiben als andere.

Die endgültigen Ausprägungen der Merkmale lassen sich erst nach empirischen Studien feststellen.

1. Ereignisfrequenz

Ausprägung	Gefährdungspotential	Bedeutung
0	Kein	monatlich
1	Gering	wöchentlich
2	Mittel	täglich
3	Hoch	stündlich
4	Sehr Hoch	Sekunden-/Minutentakt






4. Einsatz

Ausprägung	Gefährdungs-potential	Bedeutung
0	Kein	geringer Einsatz, feste Struktur, Begrenzung des Einsatzes
1	Gering	geringer Einsatz, variable Struktur, Begrenzung des Einsatzes
2	Mittel	geringer Einsatz, variable Struktur, keine Begrenzung des Einsatzes
3	Hoch	hoher Einsatz, variable Struktur, Begrenzung des Einsatzes
4	Sehr hoch	hoher Einsatz, variable Struktur, keine Begrenzung des Einsatzes

3.2 Gewichte und Scores

Kriterium	Gewichtung	Ausprägung jeweils 0 – 4
1. Ereignisfrequenz	3	
2. Grad der Interaktivität	3	
3. Förderung der Kontrollüberzeugung	3	
4. Einsatz	2	
5. Gewinnstruktur	2	
6. Sozialer Kontext	2	
7. Anonymität	2	
8. Vermarktung	2	
9. Verfügbarkeit	2	
10. Jackpot	2	
11. Sensorische Produktgestaltung	1	
12. Art des Zahlungsmittels	1	
Summe	25	100

Einteilung in Gefährdungsgrade

Ergebnis	Score	Farbe	Gefährdungspotential des Produkts
0 – 37,5	bis 1,5		Sehr gering
38 – 50	1,51 – 2,00		Gering
51 – 62	2,01 – 2,50		Mittel
63 – 75	2,51 – 3,00		Hoch
über 76	über 3,01		Sehr hoch
Hinweis: Ergebnis geteilt durch 25 (= Σ Gewicht); maximal 100 Punkte			

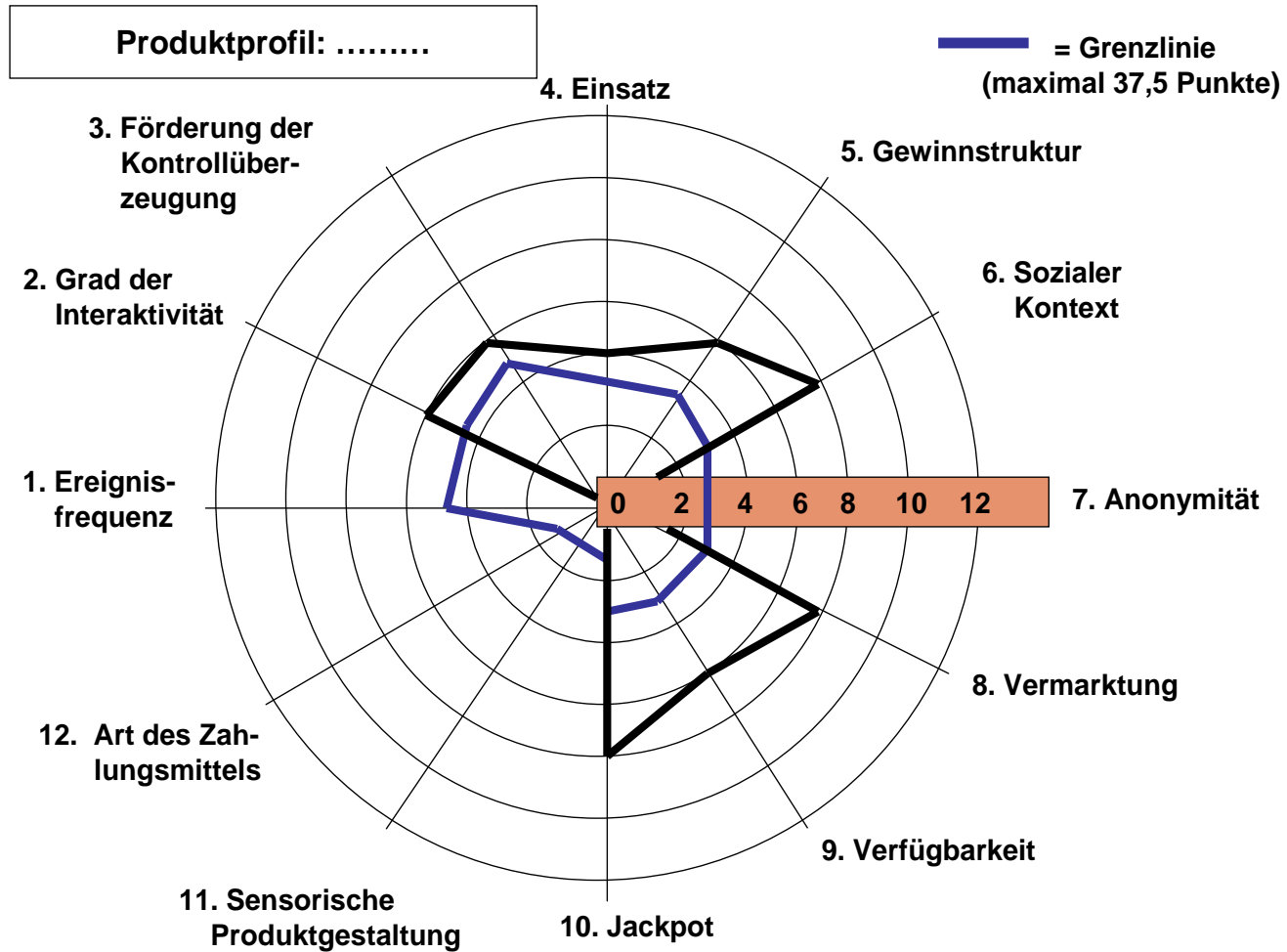
3.3 Visualisierung

Die Visualisierung erfolgt im Anschluss an die kumulierte Punktevergabe. Dadurch entsteht eine Art **gewichtete Visualisierung**.

Die Visualisierung durch eine **Scorecard** wird ergänzt durch eine gewichtete Visualisierung im **Spinnendiagramm**.

Beide Visualisierungsformen enthalten eine Art **Grenzlinie**, die ein in allen Kriterien nicht gefährdendes Glücksspiel als Referenz erhält. Damit lassen sich die Über- und Unterschreitungen bei einzelnen Kriterien gut erkennen.

Spinnendiagramm (allgemeine Darstellung)



4 Weiteres Vorgehen

- ✓ Einstufung des Mess- und Bewertungsinstruments durch **Experten** des Wissenschaftlichen Forums (bereits erfolgt).
- ✓ Einarbeitung der konstruktiven Anregungen seitens der Lotterien- und Glücksspielunternehmen (in Deutschland bereits erfolgt).
- ✓ Beginn der wissenschaftlichen Begleitforschung:
 - (1) Validierungsstudie Uni Mainz / Charite Berlin (Selbsttest/ Selbsteinschätzung durch **spielsüchtige Personen**)
 - (2) delphi-Studie Uni Bremen / Hochschule Luzern (Abgleich mit den Ergebnissen **vorhandener empirischer Studien** zum Gefährdungspotential einzelner Glücksspiele)

- Veröffentlichung des Mess- und Bewertungsinstrumentes in der ZfWG (Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht für den deutschsprachigen Raum (März 2008) und
- Für den europäischen Raum im Juni 2008 in englischer Sprache.
- 4 Tagungen des Wissenschaftlichen Forums Glücksspiel der Aktion Mensch in diesem Jahr.
- 2 Wissenschaftliche Workshops mit Vertretern von Lotterie- und Glücksspielunternehmen sowie weiteren Vertretern am 29. April 2008 und am 2. Sep. 2008.
- Endpräsentation des evaluierten Mess- und Bewertungsinstrumentes am 27. Jan. 2009.

