

# **„Von wegen keine Lobbyarbeit“ – SPD-Bundestagsfraktion ergreift Partei gegen gewerbliches Spiel**

Zur Pressemitteilung der SPD-Bundestagsfraktion zum Thema „Zukunft des Glücksspielwesens sowie Prävention und Bekämpfung von Glücksspielsucht“ vom 12. Januar 2011

Statt die in Gang gekommene Diskussion um Glücks- und Gewinnspiele weiter zu versachlichen wird jüngst wieder mit „Behauptungen“ agiert. So auch in einer Erklärung der SPD-Bundestagsfraktion, in der sowohl der Bundesregierung als auch der Drogenbeauftragten zunächst pauschal eine Nähe zur Automatenwirtschaft und zum Lobbyismus unterstellt wird. Nach Studium einer der Erklärung zugrunde liegenden Beantwortung einer Anfrage durch das Bundeswirtschaftsministerium kann davon aber keine Rede sein.

Denn dort wird betont sachlich erläutert, was seriöse Studien und Forschungsergebnisse erbracht haben. Aber das passt offensichtlich nicht ins Bild. So wird mit unrichtigen Prozentzahlen „suggeriert“ statt mit Fakten argumentiert. Mit „großen Zahlen“ wird ein verzerrtes Bild gezeichnet: Die Aussage der SPD, dass über 80 % der Personen, die in Beratungsstellen vorstellig werden, Spieler von Geld-Gewinn-Spiel-Geräten seien, ist schlicht falsch. Korrekt ist: 72,8 % der 7.300 Spieler, welche bundesweit im Jahr 2008 bei 934 Beratungsstellen Rat gesucht haben, gaben an, hauptsächlich an Geld-Gewinn-Spiel-Geräten zu spielen (vgl. Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen, Jahrbuch Sucht, Hamm, 2010). Das sind rund 5.300 Personen von jährlich über 10 Mio. Spielgästen an Geld-Gewinn-Spiel-Geräten.

Tatsächlich bewegt sich die Zahl der pathologischen Spieler in Deutschland nach übereinstimmenden Ergebnissen von Studien der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung – im Auftrag des Deutschen Lotto- und Totoblocks – und des Instituts für Therapieforschung (IFT) – im Auftrag des Bundesministeriums für Gesundheit – bei etwa 0,2 % der erwachsenen Bevölkerung, in Zahlen also auf ca. 104.000 Personen, am untersten Rand des Spektrums in Europa. Dies betrifft alle 19 Spielformen, welche legal in Deutschland angeboten werden! Von diesen pathologischen Spielern entfallen ca. 31.000 Menschen(= ca. 30 %) auf gewerbliche Geld-Gewinn-Spiel-Geräte. Bei einem Umsatzanteil der Unterhaltungsautomatenwirtschaft von über 40 % am Gesamtumsatz des Gewinn- und Glücksspielmarktes ist der Anteil der pathologischen Spieler an Geld-Gewinn-Spiel-Geräten mit ca. 30 % unterproportional.

Vor dem Hintergrund, dass die Unterhaltungsautomatenwirtschaft zusätzlich als einziger Spielanbieter seit über 20 Jahren auf die Gefahren des übermäßigen Spielens hinweist (alle anderen Anbieter müssen dies erst seit dem 01.01.2008 tun), bekommt die Behauptung hier liege die Hauptverursachungslast einen besonders üblen Beigeschmack. An allen mehr als 200.000 in Deutschland aufgestellten Geld-Gewinn-Spiel-Geräten ist ein Warnhinweis mit einer Beratungs- und Infonummer der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) eingedruckt. In jeder Spielothek und in jeder Gaststätte wird also auf die Beratungsstellen aufmerksam gemacht. Da darf es nicht verwundern, wenn sich Spieler an Geld-Gewinn-Spiel-Geräten eher und mehr bei Beratungsstellen melden, als die Spieler anderer Spielformen. Es ist unredlich, wenn der Erfolg dieser Aufklärungsarbeit in einen Schuldvorwurf umgemünzt wird.

Fakt ist, dass es in Deutschland keinen Freizeitsektor gibt, welcher so umfassenden und strengen Regeln unterworfen ist, wie das Spielen an gewerblichen Geld-Gewinn-Spiel-Geräten. Die SPD-Bundestagsfraktion sollte daher den Tatsachen ins Auge

sehen und sich nicht von überholten Vorurteilen blenden lassen: So hat die „neue“ Spielverordnung von 2006 gerade in Bezug auf den Spielerschutz positive Wirkungen entfaltet. Das gleichzeitige Bespielen von Geräten ist, wie vom Verordnungsgeber gewollt, zurückgegangen und das finanzielle Risiko für den Spielgast hat sich klar nach unten bewegt: Betrugen früher die durchschnittlichen Spieleraufwendungen je Stunde und Gerät etwa 22,50 Euro, so sind es mit der Umsetzung der „neuen“ Spielverordnung nach aktuellen Erhebungen des Fraunhofer Instituts nur noch 10,89 Euro je Spielstunde. Da zudem das parallele Bespielen mehrerer Geräten von durchschnittlich 2,6 auf durchschnittlich 1,4 gesunken ist, hat sich der durchschnittliche Spieleraufwand in der Praxis von rund 60,00 Euro auf ca. 15,00 Euro – also nur noch ein Viertel – pro Stunde verringert. Es entsteht der Eindruck, dass dies bewusst nicht wahrgenommen werden will, weil es wieder nicht „ins Bild passt.“

Man darf sich nicht wundern wenn das Ansehen und die Glaubwürdigkeit politischer Parteien in der Bevölkerung weiter sinken, wenn wie hier einseitig gegen Wirtschaftszweige vorgegangen wird, die mehr als 70.000 Arbeitnehmer und über 500 Auszubildende beschäftigen und Steuern und Abgaben zahlen. Noch näher liegt der Verdacht, dass „politische Lobbyarbeit“ im Sinne derer betrieben wird, die Interessen anderer Marktteilnehmer wahrnehmen oder jegliches Spiel um Geld ablehnen. Noch ärgerlicher wird es, wenn dabei auch nicht vor falschen Behauptungen zurückgeschreckt wird.

Kontakt – Dirk Lampecht (GF)

Tel. 030 – 24087760