

Oktober 2023

18. Jahrg.

Sonderbeilage 1/2023

Seite 1 – 20

ZfWVG

Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht

Wissenschaftliche Studie zur Spielmotivation und Spielfreude an Geldspielgeräten

– wesentliche Ergebnisse –

Studienleitung

Prof. Dr. rer. pol. Jens Junge
Direktor des Instituts für Ludologie
eMail: junge@ludologie.de

Stellvertretende Studienleitung

Andreas Linke, M.A.

Mitarbeiter:innen

Miriam Ohlsen, M.A.
Markus Schmucker, Dipl.-Mathematiker

Die Studie wurde im Auftrag vom Bundesverband Automatenunternehmer e. V. durchgeführt und durch seine Mitglieder mit Personalleistungen und Vermittlungsmöglichkeiten zu den Spielenden aktiv unterstützt.

Kontakt:

Institut für Ludologie
c/o SRH Berlin University of Applied Sciences
Aufbau Haus
Prinzenstraße 84.1
10969 Berlin

Danksagung

Das Team des Instituts für Ludologie bedankt sich herzlich bei den aktuell und ehemalig Spielenden an Geldspielgeräten in Spielhallen, an anderen Orten und im Internet sowie bei den Spielhallenbetreibern, den Automatenunternehmern, deren Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern, die selbst als Gesprächspartner und als Kontaktvermittler uns als Wissenschaftlern den Zugang zu den Menschen ermöglicht haben, die von ihren Spielerfahrungen und Spielmotiven berichten konnten. Vielen Dank auch an das Team der Hochschule für Wirtschaft und Recht, HWR Berlin, für die Beratung und Unterstützung bei der Fragebogengestaltung und die statische Analyse für die Auswertung und Interpretation der Umfrageergebnisse.

Inhalt

I.	Einleitung	4
1.	Ausgangslage.....	4
a)	Spielfreude	4
b)	Selbstbestimmung	4
c)	Illegales Spiel	4
2.	Kernaussagen	5
II.	Untersuchungsaufbau und Methodik	5
1.	Kurzbeschreibung der Methodik der Studie	5
2.	Stichprobe	5
3.	Qualitative Befragung von Spielhallenbetreibenden	6
4.	Quantitative Befragung der Spielenden	6
5.	Qualitative Befragung der Spielenden	7
6.	Zitate und Kernaussagen aus der qualitativen Befragung.....	7
7.	Limitationen	8
III.	Ergebnisse	8
1.	Geschlecht	8
2.	Wahl der Spielhalle	9
3.	Motivationsfaktoren für das Spielen in einer Spielhalle.....	9
4.	Motivationsfaktoren für die Entscheidung an Geldspielgeräten in Spielhallen zu spielen.....	9
5.	Faktoren mit direktem Einfluss auf die Spielfreude an Geldspielgeräten in Spielhallen	9
6.	Einfluss gesetzlicher Regelungen auf die Spielfreude	10
7.	Einschränkungen der Spielfreude durch gesetzliche Regelungen	10
8.	Spielorte ohne gesetzliche Regelungen aufsuchen.....	11
9.	Spielen auch an anderen Orten (Terrestrisches Spiel)	12
10.	Orte an denen ebenfalls an Geldspielgeräten außerhalb der Spielhallen gespielt wird (Terrestrisches Spiel) ..	13
11.	Der „liebste“ Spielort.....	13
12.	Gründe für den „liebsten“ Spielort.....	13
13.	Das Spielen von Automatenspielen im Internet	14
14.	Gründe für die Rückkehr vom Internet in die Spielhalle	14
15.	Gründe für das Spiel an Automatenspielen im Internet	14
16.	Illegales Spiel (Terrestrisches Spiel)	16
17.	Gründe für die Wahl illegaler Geldspielgeräte	16
18.	Orte des illegalen Spiels an Geldspielgeräten (Terrestrisches Spiel)	16
19.	Illegales Spiel und Altersgruppen.....	17
20.	Unterschiede bei Bundesländern	17
21.	Unterschiede bei Geschlechtern	18
IV.	Ergebnisse und Kernaussagen	18
V.	Schlussfolgerungen und Interpretationen.....	18
1.	Spielfreude als zentrales Element	18
2.	Detaillierte Analyse zum Spielverhalten notwendig	18
3.	Eine wirksame Reduzierung des illegalen Spielangebotes ist notwendig	19
4.	Problematisch Spielende müssen früh erkannt werden	19
5.	Starke regionale Unterschiede bei der länderspezifischen Regulierungsumsetzung sind anzugleichen.....	19
VI.	Fazit	19

I. Einleitung

Der Mensch spielt seit Jahrtausenden Spiele mit ausgedachten Regeln. Brettspiele sind archäologisch seit über 5.000 Jahren belegt, ebenso das Spiel mit dem Zufall und entsprechenden Würfeln. Spielmittel waren Dinge aus der Natur, kleinteilige Knochen (Astragale), Baumrinden, Nüsse oder Steine. Brett- und später im Mittelalter auch Kartenspiele wurden immer gerne zusammen mit Spieleinsätzen gespielt. Es ging um Giftpfeile, Muscheln, Süßigkeiten oder Geld. So sollte das Spiel spannender sein oder aber auch für eine durch den Zufall gesteuerte Umverteilung oder Verteilung sorgen. Heute sind die Spielmittel durch den technischen Fortschritt einer Industrie- und Digitalgesellschaft sehr umfangreich, komplex und vielschichtig. Um die unterschiedlichen Spiele und die damit verbundenen Spiel-motive der Spielerinnen und Spieler wissenschaftlich analysieren zu können, sind exakte Abgrenzungen und Definitionen notwendig.

Im Rahmen unserer wissenschaftlichen Untersuchung wurde das primäre Anliegen verfolgt, eine gründliche Analyse der Spielfreude und Spielmotivation im Kontext von Geldspielgeräten durchzuführen, einem klar abgrenzbaren Teilbereich des „Gambling“, dem Spiel mit Geldeinsatz an Automaten. Davon klar abzugrenzen und auszuschließen sind Kartenspiele mit Geldeinsatz, z. B. die Skatrunden oder Pokerturniere oder die digitalen Spiele (Games) oder die Wetten auf eSport-Ereignisse etc., deren Spielreiz auf separat zu betrachtenden Spielmechaniken und Spielkonzepten beruhen.

Im folgenden Text stellen wir eine Auswahl der Untersuchungsergebnisse unserer Studie zusammenfassend vor und fügen aus unserer ludologischen Perspektive Kommentare hinzu.

Für das Spiel an Geldspielgeräten, dem Automatenspiel an sogenannten „Slot Machines“, wurden drei spezifische Forschungsziele formuliert, die jeweils von entsprechenden Thesen begleitet werden.

Das erste Ziel dieser Studie bestand darin, die zentralen Motive der Spielerinnen und Spieler für ihr Spielverhalten zu ergründen. In diesem Zusammenhang wird die These aufgestellt, dass die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sich des begrenzten Gewinnpotentials im Spiel bewusst sind. Diese Untersuchung strebt danach, umfassende Einblicke in die inneren Motivationsfaktoren der Spielerinnen und Spieler zu gewinnen. Dabei liegt der Fokus auf dem Verständnis der Anreize und Einflussfaktoren, die trotz der bewusst wahrgenommenen Unmöglichkeit langfristiger Gewinne die Teilnahme am Spiel anregen.

Das zweite Ziel dieser Forschung ist die Analyse der Faktoren, die die Spielfreude beeinflussen. In dieser Hinsicht wird die These aufgestellt, dass die Spielfreude ein zentrales und motivierendes Element darstellt, das die Spielerinnen und Spieler dazu antreibt, Geldspielgeräte zu nutzen. Die Untersuchung legt ihren Schwerpunkt darauf, welche Aspekte des Spiels und der Spielumgebung die Freude am Spiel beeinflussen und welche Faktoren das Spielerlebnis positiv gestalten können.

Das dritte Ziel bestand in der Untersuchung der externen Einflüsse auf die Spielfreude, insbesondere im Hinblick auf die nationalen Regulierungen und länderspezifisch unterschiedlich ausgelegten Gesetze im Zusammenhang mit legalem, terrestrischem Geldspiel, die als negative Faktoren

aufgeführt wurden. Die These besagt, dass diese Regulierungen die Spielfreude beeinflussen und dazu führen können, dass Spielerinnen und Spieler alternative, unregulierte Umgebungen aufsuchen, um dort die Spielfreude zu erleben, die sie suchen. Dabei sollte der mögliche Effekt der Abwanderung aus dem legalen, regulierten Automatenspiel in unregulierte Umgebungen, Spielbanken / Casinos oder das Online-Spiel über eine möglichst aussagekräftige Stichprobe der in den Spielhallen anwesenden und damit erreichbaren Personen betrachtet werden.

Durch das Verfolgen dieser drei Hauptziele gibt die vorliegende Forschung ein grundlegendes Verständnis und einen ersten Einblick in die Motivationen und Verhaltensweisen von Spielerinnen und Spielern an Geldspielgeräten. Die gewonnenen Erkenntnisse liefern Informationen und Hinweise für die Anbieter von Automatenspielen, die potenziell dazu beitragen könnten, Maßnahmen zur Förderung eines als positiv empfundenen Spielerlebnisses und Spielumfeldes zu schaffen sowie gleichzeitig einen Spielerschutz entwickeln und umsetzen zu können, der auf eine größtmögliche Akzeptanz trifft. Ohne eine breite Akzeptanz der regulatorischen, staatlichen Spielregeln zur Kanalisierung der vulnerabel Spielenden besteht ein wirksamer Nährboden für das Glücksspiel an illegalem Geldspielgeräten.

1. Ausgangslage

Aufgrund der aktuellen Marktbeobachtungen sowie der Publikationen zum Thema des Spielens an Geldspielgeräten lassen sich für das Forschungsprojekt drei Thesen aufstellen, die durch eine Studie mit zwei unterschiedlichen Befragungsansätzen zu belegen, zu hinterfragen oder zu verwerfen sind.

a) Spielfreude

Die *Spielfreude ist ein tragendes, motivierendes Element, um Automatenspiele zu spielen.* Sie setzt sich aus vielen verschiedenen Faktoren zusammen. Diese Faktoren werden in bisherigen Befragungen und Untersuchungen zum Glücksspielverhalten aus ludologischer Sicht nicht ausreichend beschrieben, analysiert, dokumentiert und erklärt.

b) Selbstbestimmung

Die Mehrheit der Spielerinnen und Spieler spielen die Automatenspiele in dem vollen *Bewusstsein*, dass sie individuell *nicht dauerhaft im Spiel einen Gewinn erzielen können.* Es besteht bei den Spielenden die Kenntnis und Einsicht, dass sie langfristig für sich keinen Überschuss erwirtschaften können. Die Angabe des Spielmotives „Geldgewinn“ in bisherigen Befragungen und Untersuchungen lässt keinen ausreichenden Rückschluss zum Spielverhalten zu.

c) Illegales Spiel

Das aktuell stark regulierte, gewerbliche Spiel an Geldspielgeräten in Spielhallen und Gaststätten „produziert“ aufgrund der mangelnden Spielfreude Ausweichbewegungen und Migrationseffekte in Richtung des illegalen Spiels (online und terrestrisch). Dies führt seit 2021 zu einem elementaren Anstieg dieses schwarzen Marktes. Die Präventionsaktivitäten zur Kanalisierung der legal arbeitenden Automatenunternehmer gegen ein problematisches Spielverhalten werden somit massiv umgangen.

2. Kernaussagen

Insgesamt wurden 2.164 vollständig ausgefüllte Befragungsbögen von Spielern (61%), Spielerinnen (36,2%) und diversen Teilnehmern (3%) gesammelt. Ein Großteil der Antworten (83,7%) stammt von Besuchern aus Spielhallen und der Gastronomie, während 16,3% von anderen Orten kommen.

Die Ergebnisse der Studie zeigen, dass die Spielfreude und die Spielmotive aus einer Vielzahl von Aspekten bestehen. Besonders hervorstechend ist die Bedeutung sozialer Interaktionen für die Gäste. Spielhallen fungieren als Treffpunkte, an denen sowohl Besuchende als auch Mitarbeitende einander kennen.

Zu den wichtigen Faktoren, die für einen Spielhallenbesuch von Bedeutung sind, zählen die örtliche Nähe, die Sicherheit und die Hygiene.

Im engeren Sinne zeichnen sich starke Spielmotive durch die Suche nach Ausgleich zum Alltag, Stressabbau, Entspannung, aber auch die Spannung durch die Lust am Geldspiel aus.

Die gesetzlichen Regulierungen stellen eine bedeutende Einschränkung für die Spielfreude dar. Wartezeiten, Einzahlungslimits (insbesondere die mangelnde Variabilität), Gewinnlimits, das Spielen an nur einem Automaten und die vorgeschriebenen 5-Minuten-Pausen führen zu Unzufriedenheit und veranlassen einige Spieler, auf andere Orte mit attraktiveren Spielangeboten auszuweichen. Während 55,8% der Befragten mit den regulativen Einschränkungen gut zurechtkommen, sehen 44,2% sie als relevanten Störfaktor und tragen den Gedanken in sich, zukünftig illegal spielen zu wollen.

Ein interessanter Befund ist, dass 55,3% der Befragten nicht ausschließlich in der Spielhalle spielen, sondern auch an anderen Orten mit Geldspielgeräten aktiv sind. Damit spielt die Mehrheit „hybrid“. 44,7% spielen ausschließlich in der Spielhalle.

Die beliebtesten alternativen Orte, an denen Geldspielgeräte genutzt werden, sind die Gastronomie (47%), Spielbanken oder Casinos (26,5%) und private Räumlichkeiten (15,7%). Dennoch bevorzugen die meisten Befragten das Spielen in der Spielhalle (34%) oder der Gastronomie (28%).

Die Studie untersuchte auch das Spielen von Automatenspielen im Internet. 35,2% der Befragten gaben an, noch nie an Online-Automaten gespielt zu haben, während 25,9% es ausprobiert haben, aber lieber an physischen Automaten spielen. Hingegen spielen 38,9% der Teilnehmer regelmäßig im Internet, da es Bonusaktionen, eine rund um die Uhr verfügbare Spielmöglichkeit und die Chance bietet, das Lieblingsspiel zu nutzen.

Ein Ergebnis der Studie sticht besonders hervor: 14% der in regulierten Spielhallen befragten Personen gaben an, bewusst an illegalen terrestrischen Geldspielgeräten zu spielen. Allerdings ist zu beachten, dass die tatsächliche Anzahl der Spieler bei einer solchen direkten Frage nach illegalen Aktivitäten wahrscheinlich bedeutend höher ist, weil den Befragten das sozial erwünschte Antwortverhalten in Bezug auf unerlaubtes Spielverhalten sehr wohl bewusst ist. Diejenigen, die bewusst an illegalen Geräten spielen, gaben als Gründe an, dass die gesetzlichen Vorgaben das Spiel an regulären Orten uninteressant, gar langweilig machen (45%), höhere Gewinne möglich sind (41%) und die Möglichkeit besteht, anonym zu spielen (31%).

Insgesamt bieten die Ergebnisse dieser Studie wertvolle Einblicke in die Motivationen und Vorlieben von Spielhallenbesuchern und liefern wichtige Erkenntnisse und Hinweise für die Branche, um die Spielerfahrung im Spiel selbst und im Umfeld zu verbessern und die gravierend erscheinenden Herausforderungen durch das illegale Spiel sowie den damit konterkarierten Spielerschutzgedanken gemeinsam mit den politischen Entscheidungsträgern anzugehen.

II. Untersuchungsaufbau und Methodik

1. Kurzbeschreibung der Methodik der Studie

Titel der Studie

Spielmotivation und Spielfreude an Geldspielgeräten

Grundgesamtheit

Besuchende von Spielhallen mit Geldspielgeräten in Deutschland (18–85 Jahre)

Online akquirierte Teilnehmende für Online-Befragung (18–85 Jahre)

Art der Datenerhebung

Quantitative Onlinebefragung von Teilnehmenden durch beworbenen Online-Fragebogen

Qualitative, persönlich begleitende Befragung von Teilnehmenden in Spielhallen in Deutschland

Stichprobengrößen

Quantitative Befragung Spielende: n = 2.164

Qualitative Befragung Spielende: n = 38

Auswahlverfahren

Quantitative Befragung: Bereitstellung des Fragebogens an alle potentiellen Teilnehmenden. Auswahl zufällig.

Qualitative Befragung: Auswahl von Teilnehmenden in Spielhallen bezogen auf Bereitschaft der Teilnehmenden an der Befragung. Mind. 2 Teilnehmende je Bundesland.

Befragungszeitraum

März 2023 – Mai 2023

Datenerhebung, Fragebogenerstellung, Datenauswertung & Bericht

Institut für Ludologie, Berlin

2. Stichprobe

Die vorliegende wissenschaftliche Untersuchung basierte auf einer Stichprobe von insgesamt n = 4.200 teilnehmenden Spielhallenbesuchenden aus verschiedenen Regionen Deutschlands (ländlich und städtisch), die über eine Befragung anhand eines speziell entwickelten Fragebogens vor Ort in der Spielhalle persönlich oder online zu Hause erreicht wurden. Von diesen potenziellen Teilnehmenden konnten insgesamt 2.164 vollständig ausgefüllte Fragebögen zur Analyse gewonnen werden (51,5%).

Die Rekrutierung der Stichprobe erfolgte zum einen durch die Implementierung verschiedener Kommunikationsmaßnahmen. Es wurden gezielte Online-Werbekampagnen durchgeführt, um potenziell Teilnehmende im Internet anzusprechen und zur Teilnahme an der Befragung zu motivieren. Zum anderen wurde der Fragebogen auch physisch in Spielhallen durch das dortige Personal und Befragungsteams verteilt, um Personen zu erreichen, die nicht aktiv online spielend sind oder die in der Spielhalle persönlich

anzutreffen sind. Diese zweigleisige Vorgehensweise trug dazu bei, eine vielfältige und für die Spielhallenbesuchenden repräsentative Stichprobe zusammenzustellen.

Es ist wichtig anzumerken, dass die Studie ausschließlich deutschsprachige Teilnehmende einschloss, da der Fragebogen in deutscher Sprache verfasst und verteilt wurde. Diese Sprachbeschränkung gewährleistete eine einheitliche Kommunikation und Datenerfassung. Die Ergebnisse der Untersuchung sind in dem Bewusstsein einer kulturellen und sprachlichen Vielfalt in den Spielhallen mit dieser Einschränkung zu betrachten.

Die Altersspanne der Teilnehmenden in der Stichprobe erstreckte sich von 18 bis 85 Jahren. Dies verdeutlicht die breite Altersdiversität innerhalb der Stichprobe und ermöglichte eine umfassende Analyse der Glücksspielverhaltensweisen und -motive über verschiedene Altersgruppen hinweg. Die Einbeziehung eines breiten Altersspektrums trägt zur Repräsentativität der Stichprobe bei und erlaubt die Untersuchung möglicher altersbezogener Unterschiede in den Ergebnissen der Studie.

3. Qualitative Befragung von Spielhallenbetreibenden

Im Rahmen dieser wissenschaftlichen Forschungsarbeit wurden zunächst Spielhallenbetreibende im Zeitraum von Dezember 2022 bis März 2023 mittels einstündiger Interviews befragt. Das Hauptziel dieser Interviews bestand darin, Hypothesen für das Forschungsprojekt zu generieren und bereits vor der Entwicklung des quantitativen Fragebogens Einblicke in die Spielmotive in Spielhallen zu gewinnen. Insgesamt wurden 33 Spielhallenbetreibende deutschlandweit befragt, wobei die Interviews sowohl persönlich vor Ort als auch mittels Online-Videobefragungen durchgeführt wurden.

Die Auswahl der interviewten Spielhallenbetreibenden erfolgte auf zwei Arten. Zum einen wurden Mitgliedsbetriebe des Bundesverbandes Automatenunternehmer e. V. (BA) vermittelt, um eine breite Abdeckung von Betrieben in verschiedenen Regionen Deutschlands sicherzustellen. Zum anderen erfolgte die Kontaktaufnahme mit zufällig ausgewählten Spielhallen in verschiedenen Regionen, die nicht zu den BA-Mitgliedern zählen, um eine vielfältige Stichprobe gewährleisten zu können.

Die Interviews dienten als essentielle Grundlage, um das Verständnis für die Perspektiven der Spielhallenbetreibenden zu vertiefen und bedeutende Informationen über die Motivationen und Präferenzen der Spielenden zu sammeln. Durch die Analyse dieser Aussagen und Daten konnten gezielte Thesen für die spätere quantitative Datenerhebung entwickelt werden. Dies trug dazu bei, die Umfrage präziser und zielgerichteter zu gestalten.

Die gewonnenen Erkenntnisse aus dieser Untersuchung boten nicht nur wertvolle Einblicke in die Wahrnehmungen der Spielhallenbetreibenden, sondern trugen auch zur Entwicklung eines fundierten Fragebogens für die Spieler selbst bei. Dieser Fragebogen wurde auf der Grundlage der gesammelten Informationen sorgfältig konzipiert und ermöglichte eine detaillierte Erfassung der Spielmotive und Verhaltensweisen der Spielerinnen und Spieler.

Die Ergebnisse dieser qualitativen Befragung von Spielhallenbetreibenden haben dazu beigetragen, eine umfassende Perspektive auf das Spielverhalten in Spielhallen zu gewinnen. Sie bieten nicht nur wertvolle Einblicke in die Spiel-

motive und -motivationen, sondern ermöglichen auch eine vertiefte Analyse der Faktoren, die insgesamt zur Spielfreude beitragen.

4. Quantitative Befragung der Spielenden

Dieser Teil der Untersuchung zielte darauf ab, ein umfassendes Verständnis der Praktiken und Motivationen von Personen, die Geldspielgeräte in Deutschland nutzen, zu gewinnen. Zur Erreichung dieses Ziels wurden über 4.200 Teilnehmerinnen und Teilnehmer mithilfe eines Online-Fragebogens befragt. Der Fragebogen umfasste insgesamt 64 Fragen, die verschiedene Aspekte des Spiels an Geldspielgeräten abdeckten. Eine zentrale Stärke dieser Forschungsmethode lag in der Möglichkeit, eine große und vielfältige Stichprobe zu erreichen, wodurch die Aussagekraft der Ergebnisse gesteigert wurde.

Die Befragung wurde mithilfe des Online-Befragungstools Lamapoll durchgeführt, das sich als effizientes Mittel zur Datenerhebung erwies. Die Online-Durchführung bot den Teilnehmenden die Freiheit, den Fragebogen in ihrem eigenen Tempo und an einem Ort ihrer Wahl auf dem Smartphone oder den zur Verfügung gestellten Tablets auszufüllen. Diese Flexibilität trug dazu bei, dass eine breite Palette von Meinungen und Erfahrungen eingesammelt werden konnte. Darüber hinaus garantierte die eindeutig zugesicherte Anonymität der Teilnehmenden, dass die Antworten auf die Fragen vertrauenswürdig und ehrlich waren.

Der Fragebogen wurde konzipiert, um verschiedene Bereiche der Glücksspielerfahrungen im Automatenspiel abzudecken. Dies schloss die Faktoren ein, die bei der Auswahl von Spielhallen eine Rolle spielen, wie die geografische Nähe zum Wohnort, das verfügbare Spielangebot oder Bonusaktionen. Ebenso erfasste der Fragebogen die individuellen Motivationen der Teilnehmenden für die Nutzung von Geldspielgeräten.

Der Schwerpunkt der Befragung lag auf der Untersuchung der Einflussfaktoren auf die Spielfreude. Dies beinhaltete die Analyse, wie gesetzliche Regulierungen, wie beispielsweise Wartezeiten, Einzahlungslimits und Gewinnlimits, die Freude am Spiel beeinflussen können. Ebenso wurde erforscht, ob diese Vorschriften dazu führen, dass Spielerinnen und Spieler auf weniger regulierte Spielorte und -angebote ausweichen.

Die Befragung widmete sich auch dem Thema des Spielens an illegalen Geldspielgeräten sowie dem Online-Glücksspiel an Automaten. Es wurden außerdem die Selbsteinschätzungen des eigenen Glücksspielverhaltens und die Nutzung von Geldspielgeräten an anderen Orten untersucht.

Zusammenfassend bieten die Ergebnisse dieser quantitativen Befragung wertvolle Einblicke in die Spielgewohnheiten und -motivationen der Nutzerinnen und Nutzer von Geldspielgeräten in Deutschland. Diese Erkenntnisse zeigen eine aktuelle Bestandsaufnahme im Jahr 2023 zum Spielverhalten sowie die Wirkung staatlicher Regulierungen und gesetzlicher Vorgaben. Dank der Verwendung der beschriebenen Methode und einer großen Stichprobe konnten vielfältige Informationen gewonnen werden, die Impulse für eine Weiterentwicklung und Verbesserung des Glücksspiels an Automaten in Deutschland liefern können.

5. Qualitative Befragung der Spielenden

Die zweite, qualitative Phase dieser Studie zielt darauf ab, der späteren quantitativen Auswertung eine fundierte, auf qualitativ erhobenen Daten basierende zweite Ebene hinzuzufügen. Hierzu wurden mehr als 100 Teilnehmende durch das Wissenschaftsteam begleitet, während sie die Fragebögen ausfüllten, und gebeten, die verschiedenen Fragestellungen und Antworten zu kommentieren sowie tiefgreifende Meinungen zu äußern.

Während dieser persönlichen Begleitung wurden wesentliche Aussagen und Meinungen aller begleiteten Teilnehmenden sorgfältig notiert, um eine umfassende Datengrundlage zu schaffen. Zusätzlich zu dieser Begleitung wurden bei 38 zufällig aus der Gesamtstichprobe ausgewählten Teilnehmenden Gesprächsprotokolle erstellt. Dieser Ansatz wurde verfolgt, um den Kontext von bestimmten Aussagen und Einstellungen zu spezifischen Themen und Fragen zu dokumentieren und als zusätzliche Grundlage für spätere Analysen zu verwenden.

Die Auswahl der Teilnehmenden, bei denen Gesprächsprotokolle erstellt wurden, erfolgte auf zufälliger Basis. Dabei wurde darauf geachtet, dass eine annähernd gleichmäßige Verteilung basierend auf demografischen Merkmalen und Geschlecht gewährleistet wurde. Dies diente dem Ziel, sicherzustellen, dass die qualitative Datenerhebung möglichst repräsentativ für die Gesamtpopulation der Spielhallenbesuchenden war.

Die begleiteten Interviews und Gesprächsprotokolle ermöglichten eine vertiefte Erfassung der Perspektiven, Einstellungen und Meinungen der Teilnehmenden. Sie ergänzten die quantitative Datenerhebung und boten eine reichhaltige Informationsquelle zur Untermauerung der späteren Auswertung und Interpretation der Ergebnisse. Diese qualitative Forschungsphase trug dazu bei, ein umfassenderes Bild von den Spielgewohnheiten und -motivationen der Besucherinnen und Besucher von Spielhallenbetrieben zu zeichnen und ermöglichte eine tiefere Analyse der zugrunde liegenden Faktoren.

6. Zitate und Kernaussagen aus der qualitativen Befragung

Die quantitativen Ergebnisse der Studie bieten bereits wichtige Einblicke, aber um ein vollständiges Verständnis zu erlangen, ist es förderlich, die qualitativen Aspekte zu betrachten. Die Zitate und Kernaussagen aus den qualitativen Interviews sollen dabei behilflich sein, der Interpretation der Ergebnisse eine weitere Dimension hinzuzufügen. Diese Zitate stammen direkt von den Menschen, die an Geldspielgeräten spielen. Während sie durch den Fragebogen geführt wurden, wurden sie gebeten, ihre persönlichen Erfahrungen, Einstellungen und Beweggründe zu den verschiedenen Bestandteilen des Fragebogens mitzuteilen. Diese Daten wurden komplett anonym erhoben und lassen keinerlei Rückschlüsse auf demografische oder geografische Aspekte der Befragten zu.

So konnten in Bezug auf die Motive an Geldspielgeräten interessante Aussagen protokolliert werden. Insbesondere das Bewusstsein für einen möglichen Geldverlust an Geldspielgeräten zeigte sich bei vielen der Befragten deutlich. Beispielfhaft hierfür sind die Zitate zweier Spielenden:

„Ich glaube, wir sind uns alle bewusst, dass wir hier an einem Unterhaltungsgerät sitzen und nicht an einem Geldautomaten.“

„Je länger ich mit meinem Einsatz spielen kann, desto mehr Spaß habe ich. Gewinn ist mir eigentlich egal. Das Gerät gewinnt ja sowieso.“

Die Befragten schienen betonen zu wollen, dass die Verwendung von Geldspielgeräten in erster Linie dem Zweck der Unterhaltung dient und nicht als eine Geldquelle oder ein auszahlungsfähiger Geldautomat angesehen werden sollte. Dieses Bewusstsein konnte bei einem Großteil der qualitativ Befragten festgestellt werden. Insgesamt zeigen diese Zitate eine bewusste Haltung gegenüber dem Spielen an Geldspielgeräten, bei der der Fokus auf der Freude und dem Unterhaltungswert des Spiels liegt und nicht allein auf den finanziellen Aspekten.

Dass das Spielen an Geldspielgeräten für die Spielenden nicht ausschließlich mit einem möglichen Geldgewinn in Zusammenhang zu stehen scheint, zeigten auch weitere Aussagen aus der quantitativen Befragung. Für viele Befragte fügte ein möglicher Geldgewinn eine weitere Spannungsdimension zum Spiel hinzu. Ausschlaggebend für den Spielspaß und die Motivation an Geldspielgeräten zu spielen, waren jedoch häufig längere Spielintervalle, für so wenig wie möglich Einsatz. Hieraus entsteht das besondere Spielerlebnis der Spielenden:

„Dass ich in eine Welt eintauche, die aus Grafik, Geräuschen, Spielabläufen besteht, sie sind aufgeladen mit einer Hoffnung (Geldgewinn) [...] und mit dieser Mischung kann ich gut vom Alltag abschalten wie bei einem guten Kinofilm.“

Jedoch zeigten die Befragten, deren Motivation und Spielfreude enger mit einem möglichen Geldgewinn verknüpft sind, in vielen Aspekten der Befragung eine Enttäuschung und Missgunst gegenüber den Limitierungen der Möglichkeiten an Geldspielgeräten in Spielhallen. Die quantitative Befragung hat gezeigt, dass eine hohe Anzahl (44,2 %) der noch aktiven Spielenden in Spielhallen bereits darüber nachgedacht hat, aufgrund der Limitierungen an den Geldspielgeräten in Spielhallen andere, nicht in dieser Art regulierte Spielorte aufzusuchen. Darüber hinaus haben die Limitierungen auch schon für eine Bewegung hin zu weniger oder nicht-regulierten Spielorten und Geldspielgeräten geführt:

„In einer Spielhalle zu spielen, hat doch nichts mehr mit dem Glücksspiel selbst zu tun. Wenn ich mein Glück herausfordern möchte, dann gehe ich woanders hin.“

„Für mich war es immer der Geldgewinn, der im Vordergrund stand. Nachdem ich nicht mehr so viel einsetzen und gewinnen konnte, habe ich mir einfach andere Automaten und Möglichkeiten gesucht!“

Aus der quantitativen Befragung geht hervor, dass bisher 14 % der Befragten offen darüber sprechen, schon jetzt an illegalen Geldspielgeräten zu spielen. 15,7 % der Befragten gab darüber hinaus an „im Privaten“ zu spielen. Der im spielwissenschaftlichen Sinne unfair regulierte Spielbanken- und Casino-Bereich, wird von 26,5 % der Befragten als Spielort angegeben. Online-Casinospiele wurden von 26,4 % der Befragten als Spielort angegeben. Diese Bereiche weisen zum einen weniger bis keine Regulierung, sowie deutlich höhere Einsatz- und Gewinnmöglichkeiten

auf. Die steigende Unzufriedenheit der Spielhallenbesuchenden und damit verbundenen, konkreten Überlegungen des Aufsuchens neuer Spielorte ohne Regulierungen, sollten deutliche Hinweise und Warnsignale sein, gleichwertige Rahmenbedingungen für die unterschiedlichen Angebote zu schaffen. Nur so kann verhindert werden, dass die an Geldspielgeräten spielenden, unzufriedenen Personen sich aus dem sicheren, regulierten Glücksspielbereich entfernen und alternative, nicht-regulierte Spielorte aufsuchen.

7. Limitationen

Die Stichprobe dieser Untersuchung umfasst ausschließlich Teilnehmende, die den Online-Fragebogen vollständig ausgefüllt und am Ende des Fragebogens auf die Schaltfläche „Beenden“ geklickt haben. Eine wichtige Besonderheit des Fragebogendesigns liegt darin, dass Teilnehmende nicht dazu verpflichtet waren, jede einzelne Frage des Gesamtfragebogens zu beantworten. Vielmehr wurden sie basierend auf ihren Antworten zu bestimmten Fragen automatisch zu relevanten Abschnitten des Fragebogens weitergeleitet.

In diesem Kontext konnten Teilnehmende, die angaben, ausschließlich Online-Automatenspiele zu spielen, zum Beispiel direkt zum vierten Abschnitt des Fragebogens weitergeleitet werden, der sich mit dem Thema „Das Spielen von Online-Automatenspielen“ befasst. Folglich waren diese Teilnehmenden nicht verpflichtet, die Fragen zum Spielen von Automatenspielen an terrestrischen Geldspielgeräten zu beantworten, wurden jedoch dennoch in die Gesamtstichprobe einberechnet.

Die Einbeziehung von Teilnehmenden, die nicht alle Fragen des Fragebogens beantwortet haben, führte zu unterschiedlichen Befragungsgrößen für verschiedene Fragen des Fragebogens. Dies hatte Auswirkungen auf die Analyse und Interpretation der Ergebnisse. Insbesondere wurde festgestellt, dass bei Fragen, die von einer größeren Anzahl von Teilnehmenden beantwortet wurden, die Ergebnisse tendenziell repräsentativer für die Gesamtstichprobe waren, während bei Fragen mit geringerer Beteiligung die Ergebnisse verzerrt sein könnten.

Die vorliegende Studie kann aus ludologischer Perspektive als eine rasch entstandene Momentaufnahme betrachtet werden, die primär aus wissenschaftlichem Interesse heraus initiiert wurde. Es ist wichtig zu betonen, dass der Umfang der gesammelten Daten, die durchgeführten Auswertungen und die resultierenden Erkenntnisse sicherlich nicht allein ausreichen, um abschließend rechtliche Konsequenzen formulieren zu können, sie deuten jedoch auf einen dringenden politischen und rechtlichen Handlungsbedarf hin. Diese Limitation ist insbesondere darauf zurückzuführen, dass der Untersuchungsansatz in manchen bedeutenden Teilaspekten nicht hinreichend umfassend und repräsentativ in Anbetracht der eingeschränkt eingesetzten Personalressourcen gestaltet werden konnte.

Es sei darauf hingewiesen, dass die vorliegende Studie nicht den Anspruch erhebt, für detaillierte juristische Perspektiven konzipiert zu sein. Die ermittelten Ergebnisse können als zielführende Impulse dienen, die auf einen dringenden politischen Handlungsbedarf hinweisen. Es wäre jedoch ratsam, diese Ergebnisse durch eine spezifische und von der Stichprobe her, umfassendere Studie zu untermauern,

die u. a. das komplexe Thema der unterschiedlichen Kulturen und Sprachen berücksichtigt.

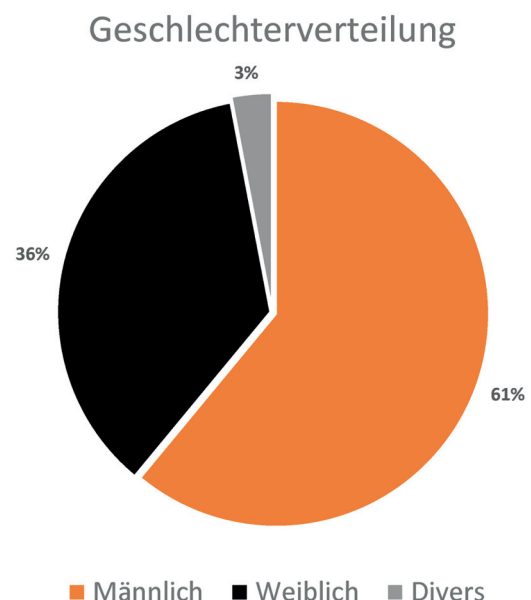
Es ist erwähnenswert, dass die vorliegende Studie in gewisser Weise mit den Ergebnissen einer aktuellen Untersuchung des Bundesministeriums für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) unter der Leitung von Prof. Dr. *Bühringer* inhaltlich in großen Teilen in Übereinstimmung steht. Dies könnte als weiterer Anlass dienen, politische Entscheidungsträger dazu zu ermutigen, rasch korrigierende Maßnahmen zu ergreifen. Es ist jedoch von größter Bedeutung zu betonen, dass die vorliegende Studie als Ausgangspunkt und nicht als abschließendes Urteil betrachtet werden sollte. Eine vertiefte und fundierte weitere Studie ist dringend zu empfehlen, um die erhobenen Befunde zu bestätigen und eine solide Grundlage für politische Entscheidungen zu schaffen. Die vorliegende Studie erfüllt somit ihre Funktion als Impulsgeber für weiterführende Forschung und politische Maßnahmen zur Lösung der aufgezeigten problematischen Situation.

III. Ergebnisse

Aus den Gesamtergebnissen beider Befragungsformen werden in dieser Zusammenfassung die zentralen und markantesten Ergebnisse kurz vorgestellt.

1. Geschlecht

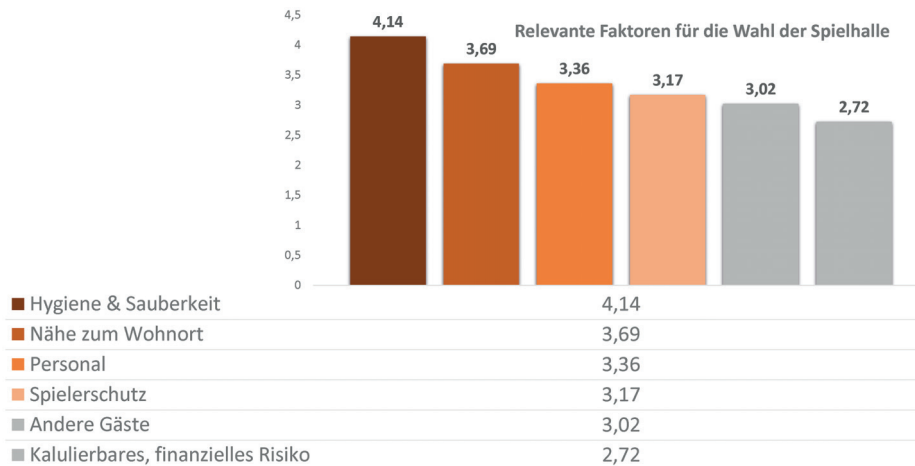
Abb. 1: Geschlechterverteilung (Frage 55).
Fragestellung: „Welches Geschlecht hast du?“ Als „Divers“ wurden unter Hinweis im Fragebogen alle Geschlechteridentitäten zusammengefasst, die sich nicht eindeutig als Mann oder Frau identifizierten.



Aufgrund der ausschließlich in deutscher Sprache durchgeführten Befragungen bei hauptsächlich im BA organisierten Mitgliedsunternehmen ist der Anteil der Spielerinnen mit 36 % wahrscheinlich höher ausgefallen, als im Gesamtmarkt des terrestrischen Spiels. Auffallend ist diese Geschlechteraufteilung im Vergleich zu ähnlichen Untersuchungen vor einigen Jahren. Die Gesamtheit der Spielenden ist über die Jahre weiblicher geworden.

Abb. 2: Faktoren bei der Wahl der Spielhalle (Fragen 3 bis 9).

Beispielfragestellung: Jeder Faktor (Hier: Das Personal) zum Verständnis unterstützt durch Beispielsatz: „Ich spiele in gewissen Spielhallen, weil ich mich beim Personal gut aufgehoben fühle und der Kontakt zum Personal / Teile des Personals meine Entscheidung für die Spielhalle beeinflussen.“



2. Wahl der Spielhalle

Die einzelnen Faktoren zur Wahl der Spielhalle wurden im Fragebogen mit Aussagen ergänzt, um die einzelnen Merkmale und Begrifflichkeiten in einen verständlichen Kontext zu bringen.

Diese Faktoren wurden auf einer Skala von 1 bis 5 eingeschätzt, wobei 1 (eins) „Stimme gar nicht zu“ und 5 (fünf) „Stimme voll und ganz zu“ bedeutete. (Siehe Abb. 2 oben)

Alle sechs aufgeführten Faktoren für die Wahl einer Spielhalle sind relevant. Keines der Kriterien ist irrelevant. Sämtliche Bewertungen liegen über dem Mittelmaß 2,5. Das Wohlfühlthema „Hygiene & Sauberkeit“ ist besonders bei den Spielerinnen relevant, um diese als Gäste gewinnen zu können. Die leichte Erreichbarkeit mit der „Nähe zum Wohnort“ (3,69 Bewertungspunkte von 5) deutet eine soziale Funktion an, die durch die Bedeutung des Faktors „Personal“ (3,36) unterstrichen wird. Der von den Spielhallen angebotene „Spielerschutz“ wird als positives Element für die eigene Sicherheit wahrgenommen und spielt als Kriterium für die Wahl einer Spielhalle eine relevante Rolle (3,17). Diese Form der Regulierung und des Schutzes für sich selbst und andere wird positiv bewertet. Die Zusammensetzung und Sozialstruktur der in einer Spielhalle anwesenden Gäste bestimmen ebenfalls die Entscheidung für oder gegen einen spezifischen Spielhallenbesuch. Das in der Spielhalle gewährleistete, kalkulierbare, finanzielle Risiko (2,72) spricht für eine selbstbestimmte, bewusste Entscheidung für diesen Spielort (s. These 2). Spielerinnen und Spieler sind in einer zukünftigen Untersuchung Spieltypen zuzuordnen. Es wird deutlich, dass sich die relevanten Motive für eine Entscheidungsfindung zum Spiel an Geldspielgeräten nach Spieltypen aufteilen ließen und die Umfeldfaktoren eine nicht zu vernachlässigende Rolle spielen.

3. Motivationsfaktoren für das Spielen in einer Spielhalle

Die Faktoren wurden auf einer Skala von 1 bis 5 eingeschätzt, wobei 1 (eins) „Stimme gar nicht zu“ und 5 (fünf) „Stimme voll und ganz zu“ bedeutete. (Siehe Abb. 4 Seite 10)

Der Reiz, die Spannung und die Lust am Geldspiel und der damit verbundene Gewinn sind selbstverständlich die Hauptmotivatoren für das Spiel an Geldspielgeräten, aber nicht die alleinig entscheidenden. Diese sind gepaart mit dem Gefühl, einen Ausgleich vom Alltag, eine Entspannung, ein nettes Ambiente und einen Stressabbau für sich selbst im Spiel zu organisieren. Die Gewohnheit, in eine Spielhalle zu gehen, Sozialkontakte zu knüpfen und im Spiel nicht selbst entscheiden zu müssen sind ebenso als Faktoren relevant.

4. Motivationsfaktoren für die Entscheidung an Geldspielgeräten in Spielhallen zu spielen

(Siehe Abb. 4 Seite 10) Ergänzend zu der Bewertungsfrage der Motivationsfaktoren mit der Gewichtung von 1–5 in den Fragen 10–18, wurden vertiefend weitere Motivationselemente in den Fragen 24 und 25 als eine Mehrfachauswahl angeboten, die die Entscheidung für das Spielen an Geldspielgeräten beeinflusst. Dabei kam als sehr starkes Element die Bedeutung der Freispiele zu Tage. Mit dem eingesetzten Geld möchten die Spielenden eine möglichst lange Zeit spielen können und ebenso ihr Spannungsmoment erhöhen.

Auffallend bei der Häufigkeit der Nennung der Faktoren ist, die eindeutige Ambivalenz zwischen den auf- und anregenden und den entgegengesetzten, beruhigenden Faktoren. Zum einen spielt dieses Gefühl innerhalb der empfundenen Spielfreude eine wesentliche Rolle, aber zum anderen ist ebenso das Spiel eine gewünschte Kontrasterfahrung zur beruflichen oder gesellschaftlichen Wirklichkeit sowie dem Privatleben zu Hause.

5. Faktoren mit direktem Einfluss auf die Spielfreude an Geldspielgeräten in Spielhallen

(Siehe Abb. 5 Seite 11) Auch in der vertiefenden Bewertungsfrage nach den jeweiligen Spielfunktionen, aus denen heraus die Spielfreude erwächst, wird deutlich, dass die Freispiele und der Geldgewinn Kernelemente des Spiels sind. Dies kann so interpretiert werden, dass das Spiel mit einem möglichst geringen Geldeinsatz durch die Freispiele gerne in

Abb. 3: Faktoren bei der Wahl der Spielhalle (Fragen 10 bis 18).

Beispielfragestellung: Jeder Faktor (Hier: Lust am Geldspiel) zum Verständnis unterstützt durch Beispielsatz: „Ich gehe in die Spielhalle, weil ich generell Lust am Geldspiel empfinde.“

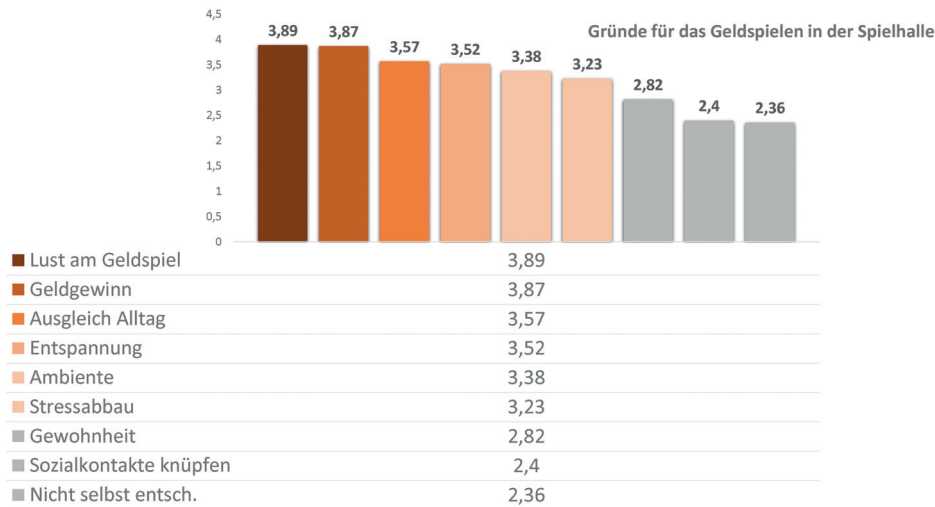
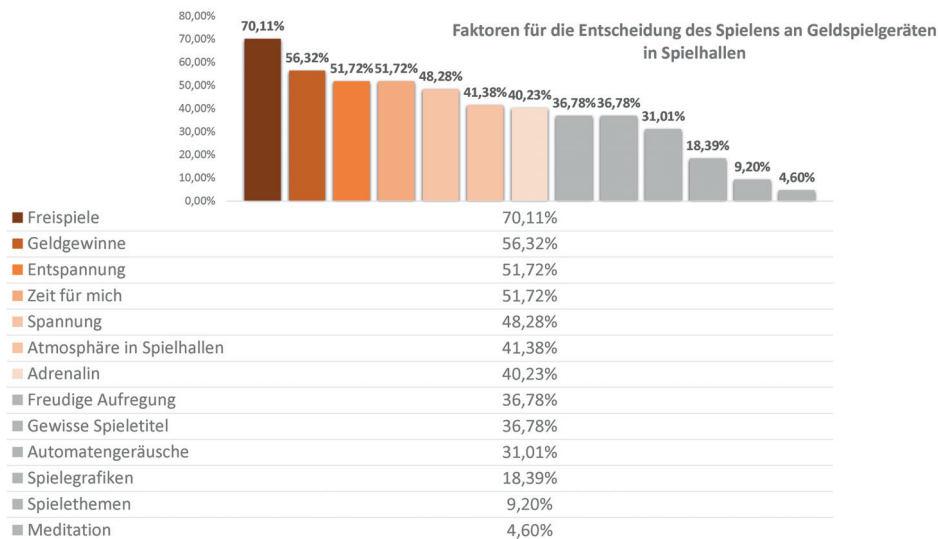


Abb. 4: Faktoren für das Spiel von Automaten Spielen an Geldspielgeräten (Frage 24 und 25).

Fragestellung: „Welche Faktoren spielen eine Rolle für deine Entscheidung für das Spielen von Automaten Spielen an Geldspielgeräten in Spielhallen?“ Mehrfachwahl möglich.



die Länge gezogen werden will, um die Phase der Spielfreude und die Spielzeit zu verlängern. Mehrere Aussagen aus der qualitativen Befragung unterstreichen diese Interpretation. Interaktions- und Handlungsmöglichkeiten, ein pausenloses Spiel (jeweils 3,65) sowie kurze Wartezeiten (3,5) beeinflussen die Spielfreude elementar. Sie lassen den Spielenden genau das erleben, was er sucht, die Ambivalenz zwischen Anspannung und Entspannung, so wie in zahlreichen anderen Spielen oder gar dem Sport auch. Hier wird deutlich, dass einige der Spielenden in offiziellen Spielhallen wohl ebenso an anderen Orten spielen, um manchen ihrer Spielwünsche nachzugehen.

6. Einfluss gesetzlicher Regelungen auf die Spielfreude

(Siehe Abb. 7 Seite 12) Das Gefühl der eingeschränkten Spielfreude durch die gesetzlichen Regulierungen und Einschränkungen in Spielhallen empfinden 72,42 % der Spielenden.

Spielen ist freiwillig, sofern keine pathologische Störung bei Menschen vorliegt. Diese Selbstbestimmung und Freiheit wird durch gesetzliche Vorgaben für die große Mehrheit der Spielenden zu einem Störfaktor der Spielfreude.

Nur 27,58 % der Spielenden sehen sich nicht eingeschränkt. Sie empfinden weiterhin eine ausreichende Spielfreude. Dies ist jedoch eindeutig die Minderheit.

Aus dieser Unzufriedenheit heraus aufgrund spürbarer gesetzlicher Regulierungen im Spielverlauf entsteht das Potential, nach anderen Spielangeboten suchen zu wollen.

7. Einschränkungen der Spielfreude durch gesetzliche Regelungen

(Siehe Abb. 6 Seite 11) Bei der konkreten Benennung von Störfaktoren spiegelt sich das grobe Viertel (25,29 %) der Spielenden wider (rot markiert), die sich nicht gestört fühlen (s. Abb. 6 zu Frage 20, 27,58 %).

Abb. 5: Faktoren mit direktem Einfluss auf die Spielfreude an Geldspielgeräten (Frage 27 und 43).
 Beispielfragestellung: Jeder Faktor (Hier: Geldgewinn) zum Verständnis unterstützt durch Beispielsatz: „Ich möchte Geld gewinnen. Wenn ich nichts gewinne, macht mir das Spiel keinen Spaß.“

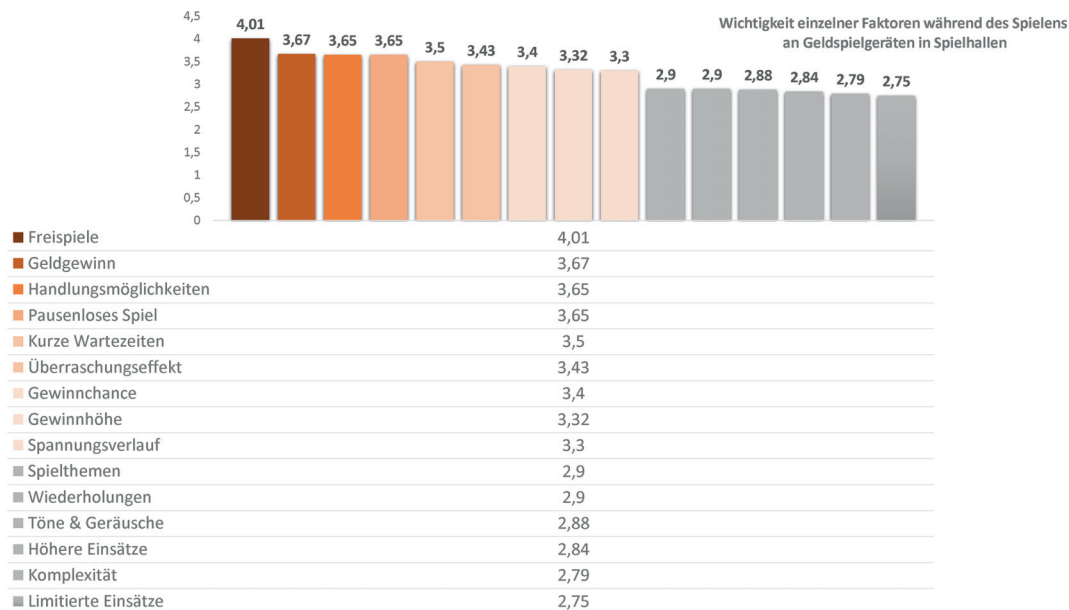
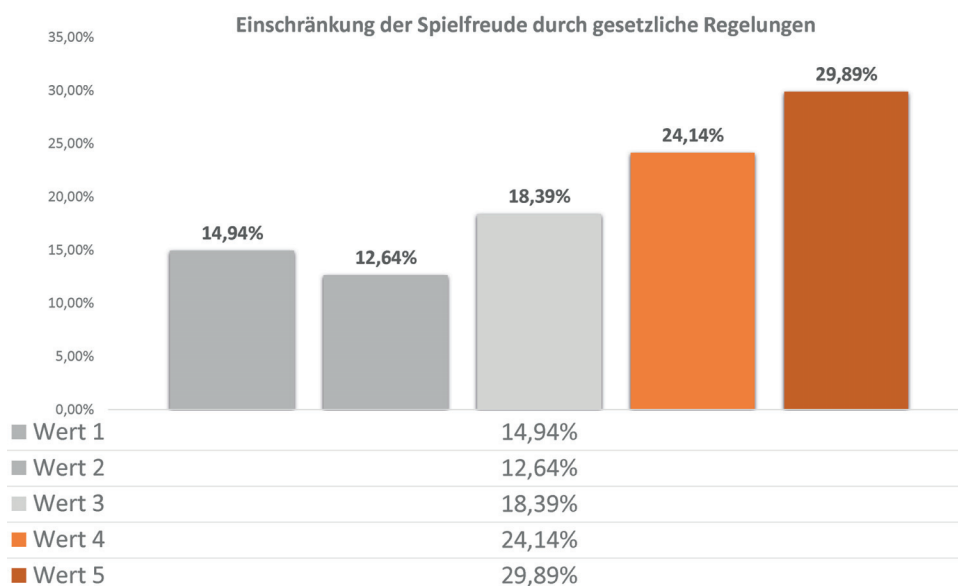


Abb. 6: Gefühl eingeschränkter Spielfreude durch gesetzliche Regelungen (Frage 20).
 Fragestellung: Bewertung des Einflusses gesetzlicher Einschränkungen auf die Spielfreude an Geldspielgeräten in Spielhallen. Skalierung von Wert 1 = Stimme überhaupt nicht zu, bis Wert 5 = Stimme vollständig zu. Aussage zu Faktor: „Die gesetzlichen Einschränkungen für Geldspielgeräte in Spielhallen schränken meine Spielfreude ein.“



Bei den Störfaktoren durch die gesetzlichen Einschränkungen spielen die Limitierungen von Gewinn und Einzahlung eine zentrale Rolle. Aber auch die Einschränkung auf einen Automaten, die 5-Minuten-Pause sowie die Nullstellung nach drei Stunden wurden als relevante, störende Einflussnahme in die Spielfreude empfunden. Je nach persönlichem Spieltyp sind verschiedene Faktoren für das Störgefühl wirksamer. Es ist ein Gemisch aus diesen Faktoren und nicht ein einzeln benannter Grund.

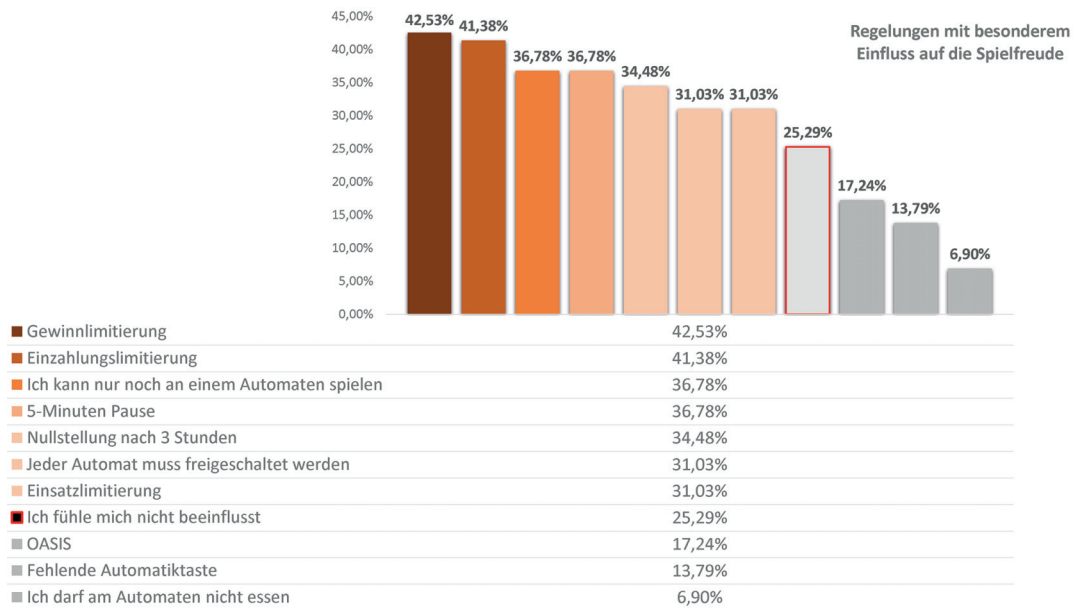
Das Spielersperrsystem OASIS als zentrale Maßnahme des Spielerschutzes ist inzwischen von einer großen Mehrheit akzeptiert, die Notwendigkeit für die zu schützende Min-

derheit wird inzwischen von der Mehrheit der Spielenden mitgetragen. Nur 17,24% fühlen sich noch gestört.

8. Spielorte ohne gesetzliche Regelungen aufsuchen

Aus der Unzufriedenheit über die gesetzlichen Regelungen, die als störende Reglementierungen wahrgenommen werden, schließt sich die Frage an, wer darüber nachdenkt, Spielorte aufzusuchen, die keinerlei gesetzliche Regelungen befolgen müssen. Die Auswirkung der Einschränkungen stellt das Potential der Spielenden dar, die entweder ergänzend oder ersetzend zum Spielhallenbesuch z. B. ins

Abb. 7: Einschränkung der Spielfreude durch gesetzliche Regelungen (Frage 21 und 22).
 Fragestellung: „Welche Einschränkungen beeinflussen deine Spielfreude besonders?“ Mehrfachwahl möglich. Aufbauend zu Frage 20.

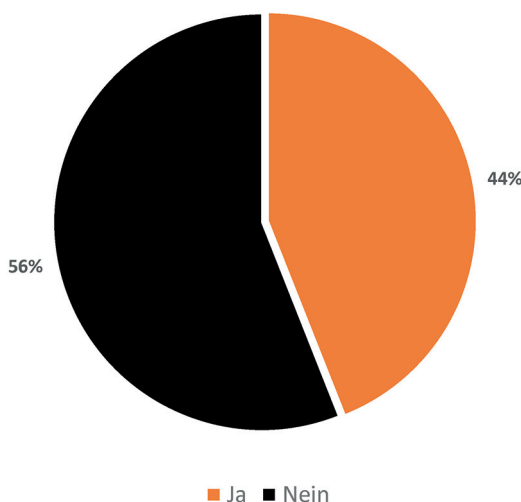


Casino mit einer anderen Mathematik oder sich ins illegale Spiel begeben wollen.

Abb. 8: Ort ohne gesetzliche Regelungen aufsuchen (Frage 23).

Fragestellung: „Hast du aufgrund der Einschränkungen schon einmal darüber nachgedacht, andere Spielorte aufzusuchen, die nicht von gesetzlichen Einschränkungen betroffen sind?“

Denken darüber nach Spielorte aufzusuchen, die keinerlei gesetzlicher Regelung unterliegen



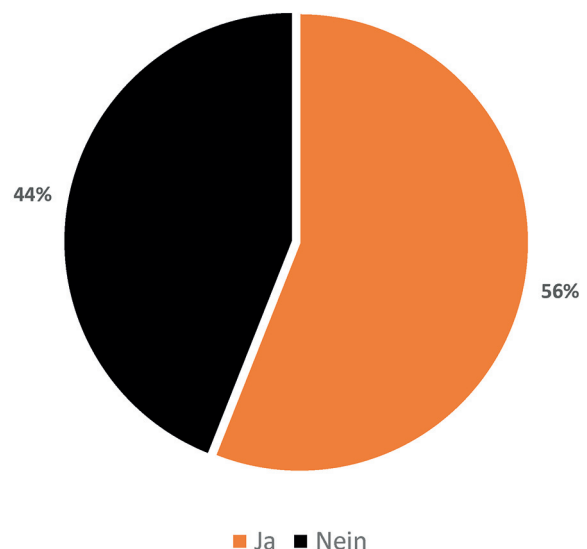
In den obigen Fragestellungen wurde deutlich, dass sich 75% der Spielenden durch die gesetzlichen Vorgaben in ihrer Spielfreude eingeschränkt fühlen. Darauf aufbauend wurde die Frage gestellt, wer von diesen unzufriedenen Spielenden schon einmal darüber nachgedacht hat, Spielorte aufzusuchen, die keinerlei gesetzliche Regelungen befolgen. Dies tun aktuell 44,32% (Befragungszeitraum Frühjahr 2023).

9. Spielen auch an anderen Orten (Terrestrisches Spiel)

Abb. 9: Ort ohne gesetzliche Regelungen aufsuchen (Frage 44).

Fragestellung: „Spielst du auch an anderen Orten als der Spielhalle an Geldspielgeräten?“ Zusatzerläuterung: Ausgeschlossen wurde in dieser Frage, ob die Befragten Online-Automatenspiele spielen.

Spielen auch an anderen Orten als in der Spielhalle (Terrestrisches Spiel)



Neben dem Gedanken an ein illegales Spiel wurde anknüpfend gefragt, wer von den Spielenden auch schon an anderen Orten als in der Spielhalle an Geldspielgeräten teilnimmt. Dies ist die Frage nach hybriden Spielenden und dem Migrationseffekt.

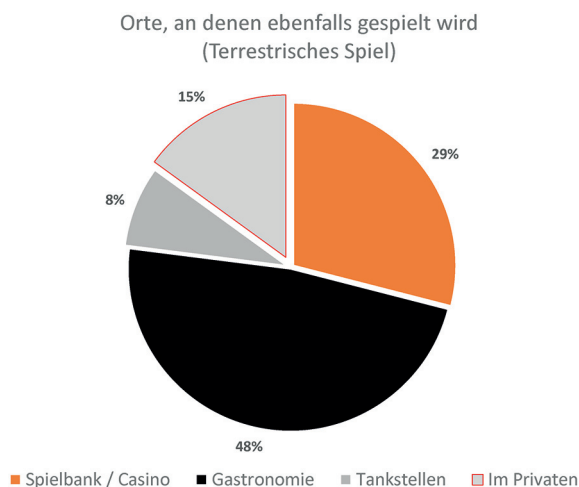
Ihrer Spielhalle vor Ort als z. B. Stammgast treu sind aktuell 43,75% (Befragung Frühjahr 2023). 56,25% der Spielenden

den spielen auch ergänzend an anderen Orten, dazu können bei dieser Fragestellung auch gastronomische Betriebe u. a. gehören.

10. Orte an denen ebenfalls an Geldspielgeräten außerhalb der Spielhallen gespielt wird (Terrestrisches Spiel)

Abb. 10: Orte, an denen ebenfalls an Geldspielgeräten gespielt wird (Frage 45).

Fragestellung: Aufbauend zu Frage 44. Auswahl der vier bekanntesten Orte, an denen legal und illegal, terrestrisch gespielt wird. Frage: „An welchen Orten, außer der Spielhalle, spielst du gerne an Geldspielgeräten?“ Mehrfachwahl möglich. Rot markiert: „Im Privaten“.



Aufbauend auf die Frage, ob die Spielenden in den Spielhallen auch an anderen Orten spielen, wurde die Frage gestellt, an welchen Orten denn noch an Geldspielgeräten gespielt wird. 48 % spielen ebenso in der Gastronomie und 8 % an Tankstellen. 29 % machen sich auf den Weg in die

Spielbank oder das Casino. Bei der Beantwortung dieser Frage wurde der Ort „Im Privaten“ angeboten, den 15 % bejahten. Hier ist davon auszugehen, dass dies die Nutzung illegaler Spielangebote darstellt.

11. Der „liebste“ Spielort

(Siehe Abb. 11 unten) In Bezug auf die verschiedenen Spielorte der Gesamtheit, der an physischen Geldspielgeräten Spielenden, wurde nach dem „liebsten“ Spielort gefragt. Daraus ergibt sich, dass die Spielhalle und die Gastronomie mit ihrem (zumeist) legalen Spielangebot insgesamt bei 61,82 % liegen. Die Spielbank/das Casino auf 23,64 % kommen und dass auch hier der eingeräumte illegale Bereich des „Im Privaten“ als liebsten Spielort schon 10,91 % einnehmen.

12. Gründe für den „liebsten“ Spielort

(Siehe Abb. 12 Seite 14) Nach der Vielfalt der Spielmöglichkeiten an verschiedenen Orten wurde nach den Gründen für eben diesen „liebsten“ Spielort gefragt.

Die für eine legale Spielhalle wie ebenfalls für eine Spielbank/das Casino sprechenden Aspekte „Der Ort ist sicher“ (38,18 %) und das „Personal an diesem Ort“ (30,91 %) stehen an oberster Stelle der Beliebtheitsskala. Die sozialen Kontakte (30,91 %) und die Nähe zum Wohnort (29,09 %) sprechen für die Sozialfunktion der dezentralen Struktur von legalen Spielangeboten.

Mit dem Antwortvorschlag „Hier kann ich mehr Geld gewinnen“ (27,27 %) ist eine Mischung aus Spielbank-Casino-Besuchern und illegal Spielenden enthalten.

Prozentual einstellige Nennungen, die auf den Sicherheitsaspekt und Spielerschutz zielen sind für die Beurteilung eines „liebsten“ Spielortes nicht komplett irrelevant, aber kein Hauptentscheidungskriterium: „Hier kann ich nicht so viel verlieren“ (9,09 %), „Das Risiko ist kalkulierbar“ (7,27 %) und „Einsätze limitiert“ (3,64 %).

Abb. 11: Liebster Spielort (Frage 46).

Fragestellung: Aufbauend zu Frage 45. Auswahl des Ortes, an dem die Befragten am „liebsten“ spielen. Einfachwahl. Frage: „An welchem Ort, inklusive der Spielhalle, spielst du am liebsten an Geldspielgeräten?“

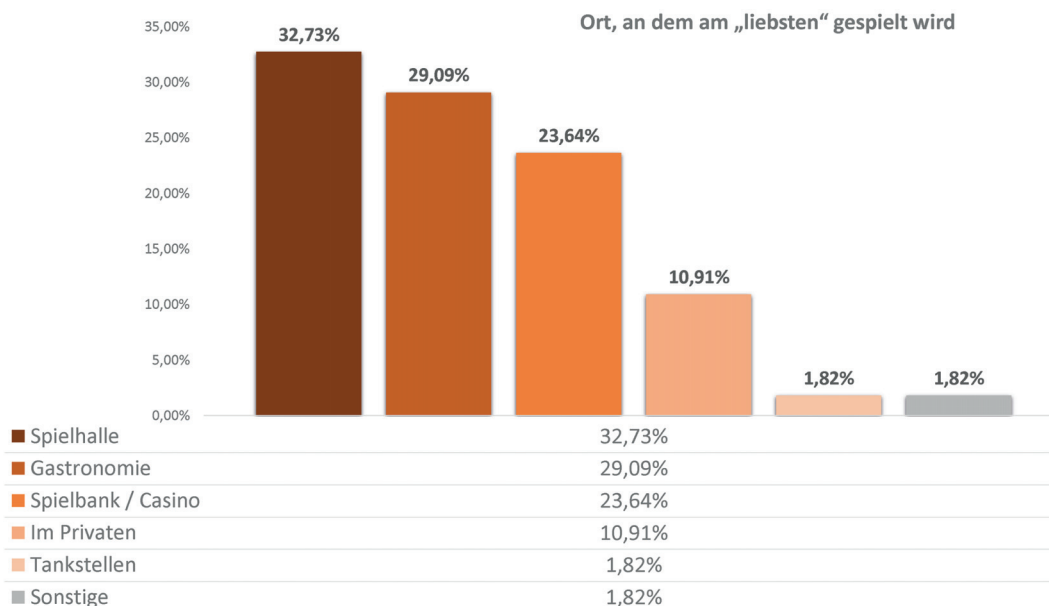
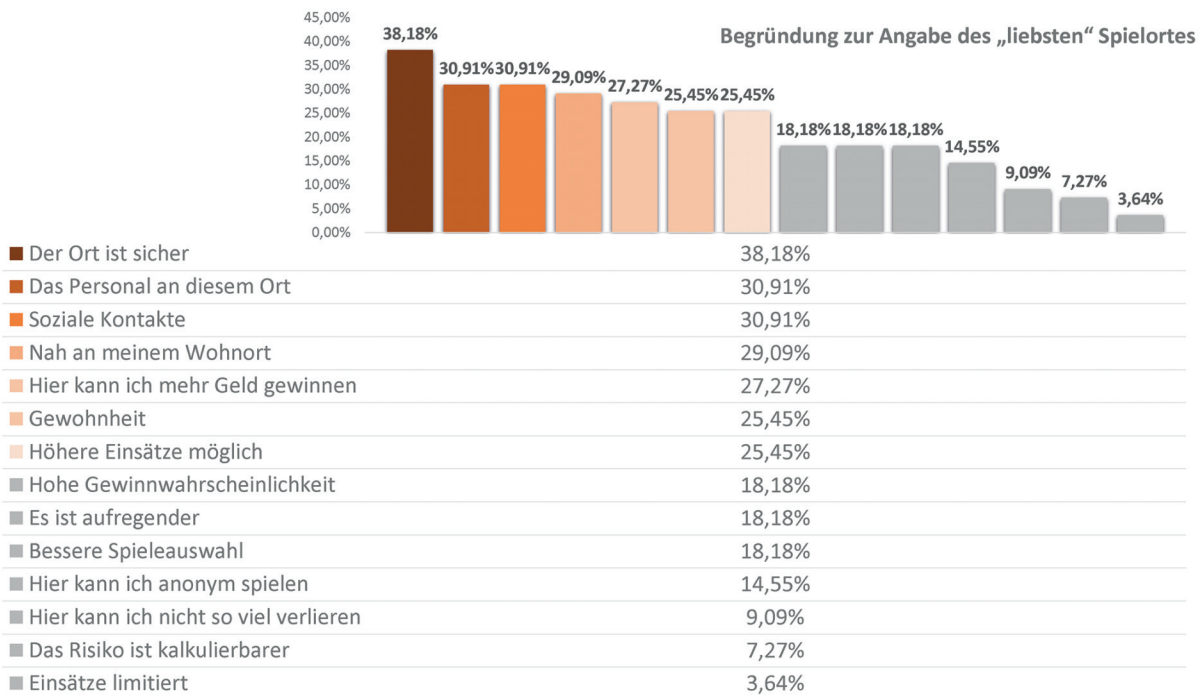


Abb. 12: Gründe für den „liebsten“ Spielort (Frage 47).

Fragestellung: Aufbauend zu Frage 46. Frage: „Warum spielst du am liebsten an diesem Ort?“ Mehrfachwahl möglich.

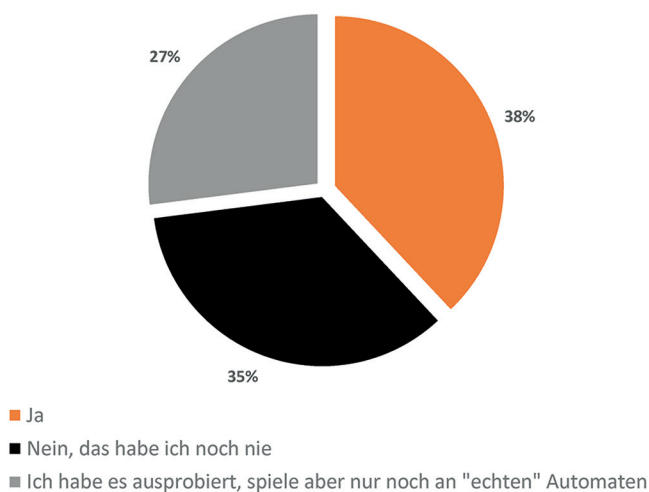


13. Das Spielen von Automaten spielen im Internet

Abb. 13: Ort an denen ebenfalls an Geldspielgeräten gespielt wird (Frage 48).

Fragestellung: „Spielst du Automaten spielen im Internet?“ Einfachwahl. Neben der Auswahl „Ja.“ auch Häufigkeit abgefragt. Hier zusammenfassend dargestellt.

Spielen von Automaten spielen im Internet



Um die Migrationsbewegung der Spielenden aus der Spielhalle heraus und/oder aus dem kompletten Angebot terrestrischer Spielangebote zu beleuchten, wurden jene Teilnehmenden, die bereits komplett durch den Fragebogen geleitet wurden, sowie jene, die Frage 2 mit „Ich spiele nicht an Geldspielgeräten, ich spiele online mit Geldeinsatz“ beantworteten, gefragt, ob sie Automaten spielen im Internet spielen.

Nahezu ein Drittel (65 %) der Befragten gab an, Automaten spielen im Internet zu spielen, oder es mindestens auspro-

biert zu haben. Etwas mehr als ein Drittel (35 %) der Befragten gab an, dies noch nie getan zu haben.

14. Gründe für die Rückkehr vom Internet in die Spielhalle

(Siehe Abb. 14 Seite 15) Bei der Erfragung der Gründe für eine Rückkehr von Automaten spielen im Internet, zum terrestrischen Spiel in der Spielhalle, stellten sich vor allem die favorisierte Spielform am Gerät selbst (48,1 %), als auch das bessere Spielerlebnis am terrestrischen Gerät (40,48 %) und der physische Ort 'Spielhalle, (35,71 %) als Argument dafür heraus, dass die Befragten sich vom Automaten spielen im Internet abwanden. Fehlendes Vertrauen zu den Online-Automaten spielen-Angeboten (26,19 %), sowie eine Spielalternative während des Corona-Lockdowns (20,24 %) zeigten sich ebenfalls als gewichtige Faktoren für eine Rückkehr zum terrestrischen Spiel.

15. Gründe für das Spiel an Automaten spielen im Internet

(Siehe Abb. 15 Seite 15) Als entscheidende Argumente für das Spielen von Automaten spielen im Internet, gelten allen voran Bonusaktionen (53,06 %), die ununterbrochene Verfügbarkeit der Spielangebote (51,02 %), das Spielen der Lieblingsspiele auch von Zuhause aus (40,82 %) und die Aussage, Automaten spielen einfach gerne zu spielen (38,78 %).

Insbesondere Bonusaktionen, aber auch der Faktor mehr Geld gewinnen zu können (28,57 %) sind Faktoren, mit denen Spielhallenbetreibende bei jetziger Gesetzeslage nicht konkurrieren können. Darüber hinaus bekräftigten die Teilnehmenden in persönlichen Gesprächen, dass die legalen, deutschen Online-Angebote zu langweilig seien und das attraktivere Spiel gerne auf illegalen Servern gesucht wird.

Abb. 14: Gründe für die Rückkehr vom Internet in die Spielhalle (Frage 49).

Fragestellung: Aufbauend zu Frage 48, wenn Antwort: „Ich habe es ausprobiert, spiele aber nur noch an ‚echten‘ Automaten.“ Mehrfachwahl möglich. Auswahl anhand obenstehender Aussagen.

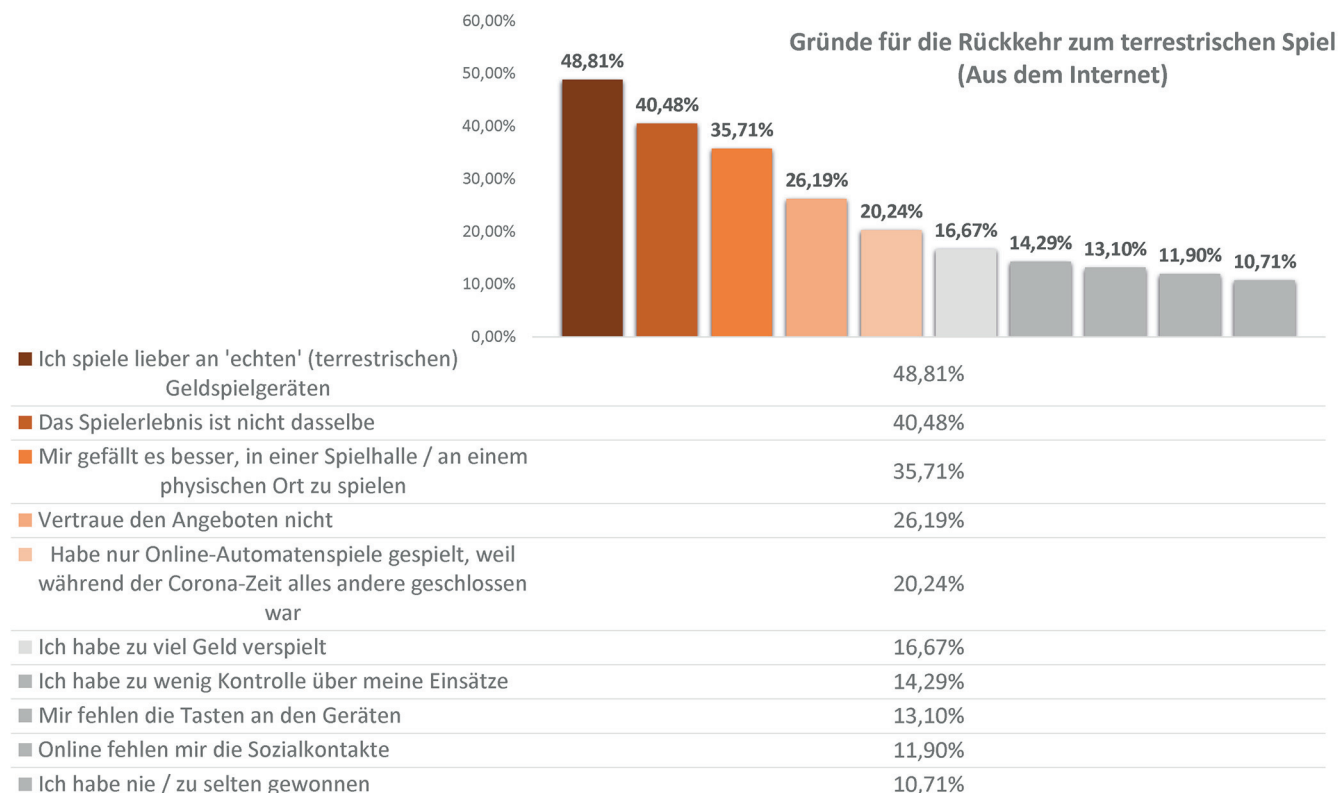
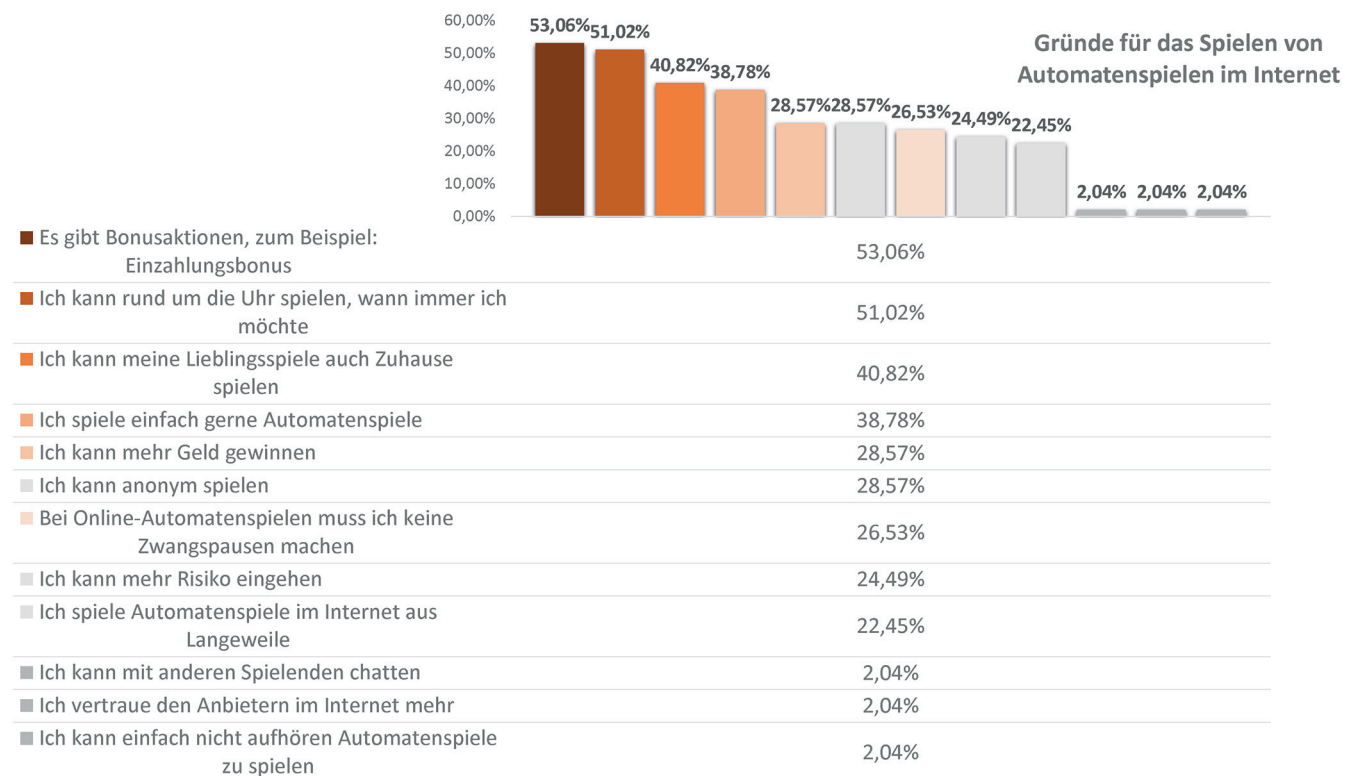


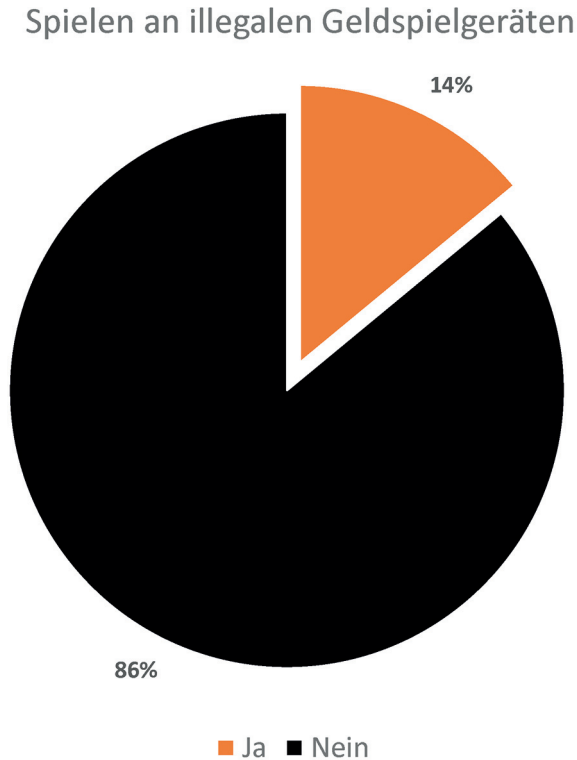
Abb. 15: Gründe für das Automatenspiel im Internet (Frage 50).

Fragestellung: Aufbauend zu Frage 48, wenn Antwort: „Ja.“ Mehrfachwahl möglich. Auswahl anhand obenstehender Aussagen.



16. Illegales Spiel (Terrestrisches Spiel)

Abb. 16: Bewusstes, illegales Spiel (Frage 51). Fragestellung: Direkte Frage: „Spielst du an illegalen Geldspielgeräten?“ Eine vorherige Erläuterung zur einfachen Erkennung illegaler Geldspielgeräte wurde im Einleitungstext geliefert.



Die Befragung wurde anonym durchgeführt. So haben sich auf die direkte Frage nach der Illegalität an terrestrischen Geldspielgeräten 14% (156 Personen von 1.131, die diese Frage überhaupt beantwortet haben) getraut, offen zuzugeben, sich an diesem Spiel zu beteiligen. Psychologisch muss

man bei einer solchen Frage berücksichtigen, dass die reale Zahl höher liegt oder gar extrem viel höher sein könnte, weil Menschen nur ungern bewusst ein Vergehen bei einer Befragung kommunizieren und eher bestrebt sind, sich besser darzustellen, als ihr reales Verhalten es ist (s. Phänomen des sozial gewünschten Antwortverhaltens).

17. Gründe für die Wahl illegaler Geldspielgeräte

(Siehe Abb. 17 unten) *Aufbauend auf die Frage nach dem illegalen Spiel, was die Spielenden dazu motiviert, diese Spielform zu wählen, ist festzustellen, dass die Unzufriedenheit mit dem legalen Spiel, d.h. die gestörte Spielfreude, der Hauptmotivator ist (44,83 %).*

Höhere Gewinne (41,38) und der Wegfall eines Einsatzlimits (29,9 %) spielen für die Entscheidung zum illegalen Spiel ebenso eine entscheidende Rolle.

18. Orte des illegalen Spiels an Geldspielgeräten (Terrestrisches Spiel)

(Siehe Abb. 18 Seite 17) Das Thema des illegalen Spiels an terrestrischen Geldspielgeräten mit höherer Risiko- und Verlustbereitschaft wird zum hohen Anteil im „privaten Wohnbereich“ organisiert. Bei der Mehrfachnennung zu den Antwortmöglichkeiten, erhielt dieser Ort 38,71% Zustimmung (s. Abb. 18).

Bezogen auf die Gesamtheit der Teilnehmenden spielen 27,2 % privat illegal, in der frei zugänglichen Kneipe/Bar 25 %. Aber auch in den öffentlich zugänglichen Spielhallen sind illegale Geräte anzutreffen, die als solche von den Spielenden identifiziert und bewusst bespielt werden (22,73 %), ebenso wie in der Gastronomie (13,64 %).

Durch die leicht zugängliche Beschaffung von illegalen Geldspielgeräten, z.B. durch simple Bestellungen im frei zugänglichen Internet, ist ein umfangreiches Angebot von sogenannten „Fun-Games“ an sehr unterschiedlichen Orten entstanden.

Abb. 17: Gründe für die Wahl illegaler Geldspielgeräte (Frage 52).

Fragestellung: Aufbauend zu Frage 51. Frage: „Warum spielst du an diesen Geldspielgeräten?“ Mehrfachwahl verschiedenster Gründe möglich.

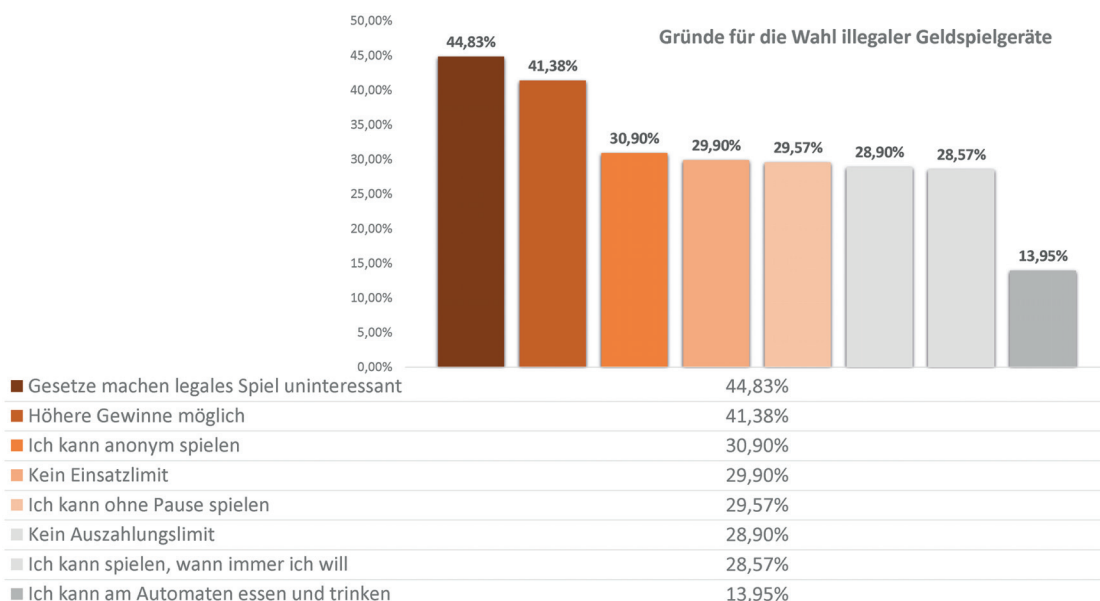
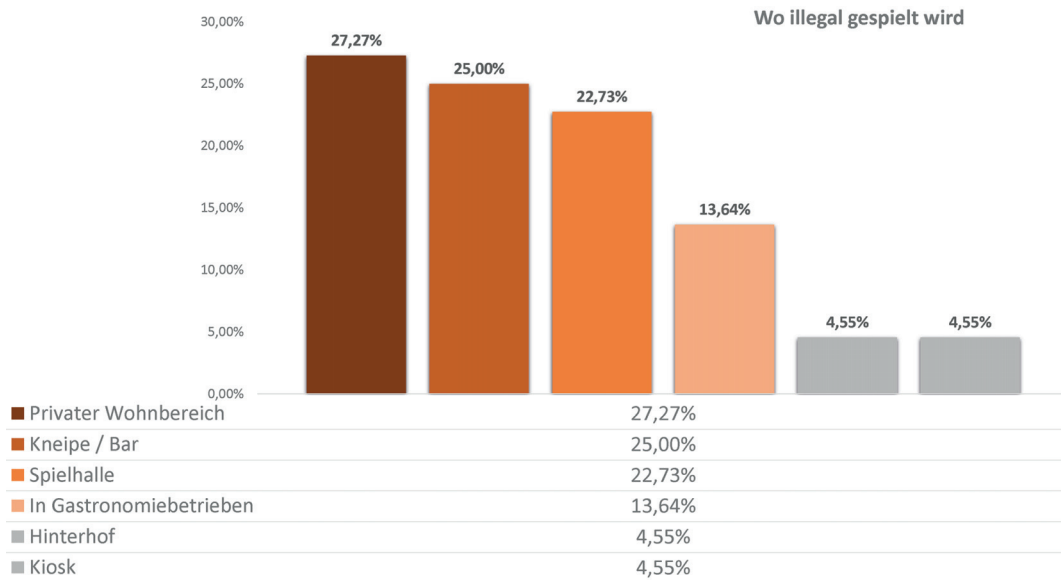


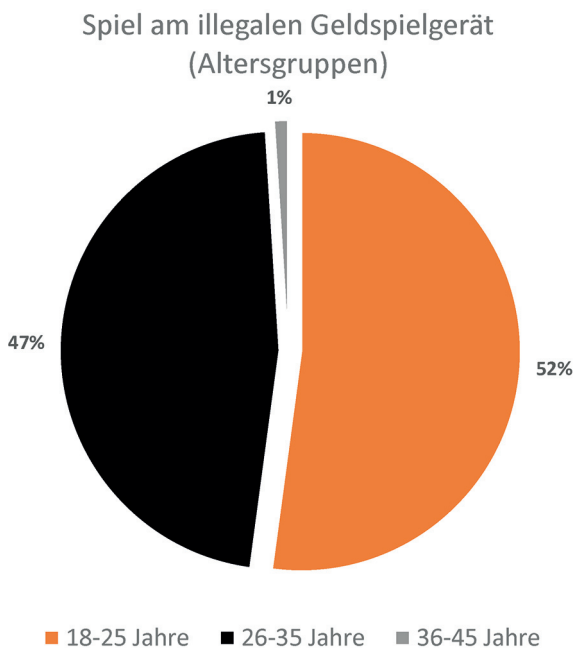
Abb. 18: Orte an denen illegal gespielt wird (Frage 53).

Fragestellung: Aufbauend zu Frage 52. Markierung aller Orte, an denen die Befragten an illegalen Geldspielgeräten spielen. Frage: „Wo spielst du an illegalen Geldspielgeräten?“ Mehrfachwahl möglich.



19. Illegales Spiel und Altersgruppen

Abb. 19: Aufschlüsselung der an illegalen Geldspielgeräten spielenden Befragten nach Altersgruppen. Ausschließlich Befragte zwischen 18 und 45 Jahren gaben an, an illegalen Geldspielgeräten zu spielen.



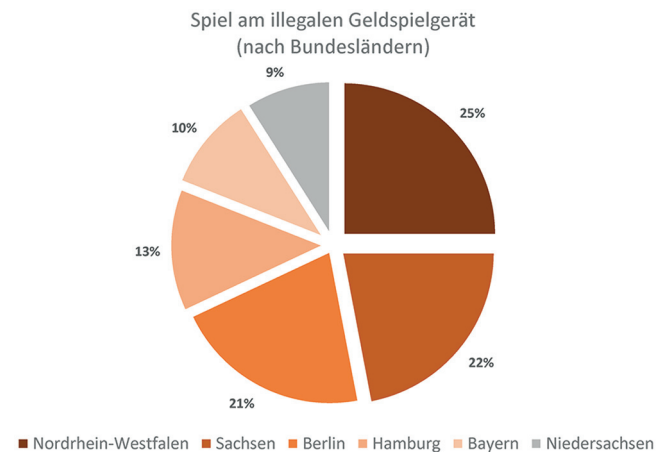
Das Thema des illegalen Spiels an Geldspielgeräten mit höherer Risiko- und Verlustbereitschaft ist bei dieser Befragung fast ausschließlich in den jungen Altersgruppen von 18 bis 35 Jahren angesiedelt (99%).

Zum einen könnte in dieser Altersgruppe das Bedürfnis nach dem Verfolgen eines sozial gewünschten Antwortverhaltens geringer sein, zum anderen ist auch aus anderen spielwissenschaftlichen und psychologischen Studien bekannt, dass diese Altersgruppen generell wettbewerbsorientierter und risikoreicher spielen und agieren (vgl. Studien zum „sensation seeking“). Dieses Verhalten mit der Suche

nach Sensationslust ist nicht allein auf das Spiel an Geldspielgeräten begrenzt.

20. Unterschiede bei Bundesländern

Abb. 20: Aufschlüsselung der am illegalen Geldspielgeräten spielenden Befragten nach Bundesländern. Ausschließlich Befragte aus den genannten Bundesländern gaben an, an illegalen Geldspielgeräten zu spielen.

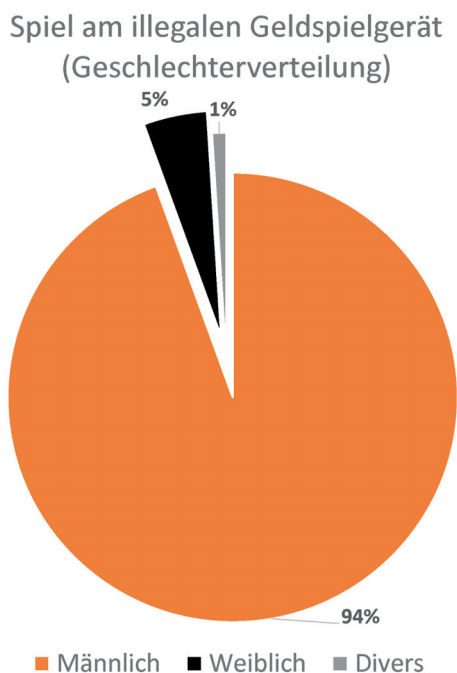


Das Thema des illegalen Spiels nach Bundesländern ist differenzierter zu untersuchen. Die Stichproben je Bundesland wurden nicht nach den entsprechenden Bevölkerungsgrößen ausgewählt, so ergibt sich, dass das illegale Spiel in bevölkerungsreichen Bundesländern (NRW, Bayern) häufiger auftritt.

Aus den vorliegenden Zahlen ist jedoch herauszulesen, dass das illegale Spiel besonders in Großstädten verbreitet ist (Berlin 21%, Hamburg 13%). Ebenso ist festzuhalten, dass in den Bundesländern, wo die gesetzlichen Regulierungen für Geldspielgeräte und Spielhallen extrem ausgelegt und angewendet werden, das illegale Spiel spürbar stärker vertreten ist (z. B. Sachsen, 22%).

21. Unterschiede bei Geschlechtern

Abb. 21: Aufschlüsselung der an illegalen Geldspielgeräten spielenden Befragten nach Geschlechtern.



Ziel der Studie war vorrangig die Untersuchung der Spielfreude, aus der sich dann ebenso die Untersuchung ihrer Beeinträchtigung ergab. Der illegale Markt ist nicht im Fokus der Untersuchung gewesen, so ist die Grundgesamtheit der Menschen, die sagten, sie würden bewusst an illegalen Geldspielgeräten spielen nur $n = 156$.

Das Thema des illegalen Spiels mit höherer Risiko- und Verlustbereitschaft ist bei dieser kleinen Stichprobe dominant männlich geprägt (94%). Generell ist das „Sensation Seeking“, die Lust nach Stimulation, bei beiden Geschlechtern annähernd gleich verteilt. So wäre weiterhin zu untersuchen, warum und wo gerade beim Spiel an illegalen Geldspielgeräten die jungen männlichen Akteure dieses Verhalten dort zeigen, um bei der Suchtprävention das Thema der Früherkennung verbessern zu können.

IV. Ergebnisse und Kernaussagen

Ergebnisse und Kernaussagen der Studie zu den untersuchten Thesen

1) Die Spielfreude ist ein tragendes, motivierendes Element, um Automaten Spiele zu spielen, die sich aus vielen verschiedenen Faktoren zusammensetzt. Die vorliegende Untersuchung will dazu einen Beitrag leisten, dass zukünftige Befragungen und Untersuchungen zum Glücksspielverhalten diese weiteren Elemente mit analysieren und dokumentieren.

2) Die Mehrheit der Spielerinnen und Spieler spielen die Automaten Spiele in dem vollen Bewusstsein, dass sie individuell nicht dauerhaft im Spiel einen Gewinn erzielen können. Ihnen ist bewusst, dass sie langfristig keinen Überschuss für sich persönlich erwirtschaften können. Gleichzeitig sieht diese Mehrheit der Spielenden ein, dass die Minderheit an Menschen mit einem gestörten Spielverhal-

ten, vor sich selbst geschützt werden muss und akzeptiert Einschränkungen, die nicht das originäre Spiel betreffen, wie die Registrierung und z. B. das Spielersperrsystem OASIS.

3) Das aktuell stark regulierte Spiel, das in die Spielfunktionen direkt eingreift, „produziert“ aufgrund der mangelnden Spielfreude im legalen gewerblichen Spiel Abwanderungseffekte in Richtung des Spiels in Spielbanken/Casinos sowie immer stärker hin ins illegale Spiel (online und terrestrisch).

V. Schlussfolgerungen und Interpretationen

1. Spielfreude als zentrales Element

Mit dieser ersten Analyse zu den Aspekten der Spielfreude an Geldspielgeräten wurden einige zentrale Spielmotive quantitativ erfasst. Die Lust, der Spaß und die Unterhaltung am Geldspielgerät stehen dabei mit 91% im Vordergrund (Bühlinger-Studie: 85%). Unterstrichen wird diese Aussage durch u. a. die Bedeutung der Freispiele (70,1%), die den Wunsch nach einer möglichst langen Spielzeit verdeutlichen. Der Geldgewinn als Spielmotivator liegt bei 56,3%.

So wie Comics den kulturellen Weg von der „Schundliteratur“ ab den 1950er (Anlass zur Gründung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, BPjS) bis hin zu den 1980ern und der Anerkennung der 9. Kunst gegangen sind, wie Computerspiele vom Image der „Killerspiele“ hin zu einem wichtigen gesellschaftlichen Medium gegangen sind (Deutscher Kulturrat, Bundesförderung Games), so sollten auch die modernen Geldspielgeräte als „normaler“ Bestandteil einer Alltagskultur begriffen werden und nicht einer unverhältnismäßigen Pathologisierung unterliegen, die immer mal wieder zu einer unrealistischen, politischen Verbotsforderung führt. Solche Verbote oder Überregulierungen stärken das illegale Spiel, aus Recht wird so Unrecht.

Es braucht einen passenden gesetzlichen Rahmen mit adäquaten, transparenten und kontrollierbaren Reglementierungen für alle am Glücksspielmarkt beteiligten Akteure, um gemeinsam eine von den Spielenden gewünschte Spielfreude realisieren zu können. Dies schließt einen wirksamen Schutz der Spielenden ein, bei denen möglichst frühzeitig die eventuell vorhandenen, vulnerablen persönlichen Anlagen identifiziert werden können.

2. Detaillierte Analyse zum Spielverhalten notwendig

Die Automatenunternehmer haben in den vergangenen Jahren einen umfassenden Katalog von Regulierungsinstrumenten umgesetzt. Diese Maßnahmen erleben einen positiven Zuspruch und finden bei Betreibern und Spielern Akzeptanz, wo es um den organisatorischen Rahmen des Spiels an Geldspielgeräten geht (OASIS „stört“ nur noch 17,2% der Spielenden). *Auf Widerspruch und Unverständnis stoßen Regulierungen, die die Spielfreude stark reduzieren und beeinträchtigen.* Dies führt zu hybridem Spielverhalten an anderen Orten (Casino, Internet) und *Migrationseffekten ins illegale Glücksspiel* (terrestrisch und online).

Mit dieser vorliegenden Studie konnten erste Anhaltspunkte der Regulierungswirkungen beim Spielverhalten identifiziert werden. Daraus lässt sich schließen, dass es einer

umfänglichen und detaillierteren Analyse unter Berücksichtigung der spielwissenschaftlichen und spielpsychologischen Aspekte mit einer größeren, möglichst repräsentativen Stichprobe an Teilnehmenden bedarf.

3. Eine wirksame Reduzierung des illegalen Spielangebotes ist notwendig

Die Befragung der Spielenden, die hauptsächlich in Spielhallen angetroffen worden sind, zeigt eine besorgniserregende Anzahl an unzufriedenen Personen (44,2%), die in Erwägung ziehen, an anderen Spielorten ohne Regulierung ihr Spiel fortzusetzen oder ergänzen zu wollen. Offen sprechen bisher 14% davon, schon jetzt an illegalen Geldspielgeräten zu spielen oder „im Privaten“ (15,7%). 26,5% spielen ebenso, im spielwissenschaftlichen Sinne, im weniger regulierten Spielbanken- und Casino-Bereich, sowie 26,4% regelmäßig an Automaten Spielen im Internet. *Da die Politik bisher keine nachvollziehbar gleichwertigen Rahmenbedingungen für die unterschiedlichen Angebote an Geldspielgeräten hergestellt hat und ebenso dem illegalen Spiel keine ausreichend wirksamen Kontrollmechanismen entgegenstellt, wächst dieser Bereich* und wird es aufgrund des Potentials bei der bestehenden Unzufriedenheit durch die eingeschränkte Spielfreude im regulierten Spiel weiterhin tun.

4. Problematisch Spielende müssen früh erkannt werden

Diese Studie ist mit ihrer Stichprobe *nicht repräsentativ für den Gesamtmarkt*, bei dem das illegale Spiel inzwischen eine gravierende Größenordnung eingenommen hat. Jedoch sind die Hinweise zum illegalen Markt und zu dessen Akteuren hoffentlich Anlass, sich des Themas inhaltlich und politisch anzunehmen.

Die Befragung zu dieser Studie hat 156 Personen identifiziert und interviewt, die illegal spielen, aber es entsteht eindeutig daraus der Hinweis, dass das Problem jung und männlich ist. Fast alle Spielenden befinden sich in der Altersgruppe 18–35 Jahre und sind zu 94% männlich.

5. Starke regionale Unterschiede bei der länderspezifischen Regulierungsumsetzung sind anzugleichen

Aus der quantitativen Befragung geht hervor, dass die Unzufriedenheit bis hin zur Frustration über die Eingriffe staatlicher Regulierung in die Spielfreude gravierende regionale Unterschiede aufweist. Diese Einschätzungen wurden durch die Interviews mit den Automatenunternehmer:innen in der qualitativen Befragung bestätigt.

Diese Studie hat mit ihrer Stichprobe zwar auf eine bundesweite Verteilung und eine Ausgewogenheit bei den Spielhallen im ländlichen oder städtischen Gebiet geachtet, jedoch wurde nicht explizit länderspezifisch die Stichprobe definiert. Somit kann an dieser Stelle nur der Hinweis gegeben werden, dass es einer detaillierteren Untersuchung

bedarf, um die Abwanderungs- und Migrationseffekte länderspezifisch zu belegen.

VI. Fazit

Das Thema des Spielens und der Spielfreude ist sehr komplex. Diese Studie ist eine Momentaufnahme der Situation im Frühjahr 2023. Sie zeigt deutlich, wie die staatlichen Reglementierungen in die Spielfreude der Spielenden eingreifen und diese sich zu einem hybriden Spielverhalten oder gar zu einem illegalen Spiel motivieren lassen.

Die bisherigen Auswirkungen des aktuellen Glücksspielstaatsvertrages von 2021 und der Spielverordnung auf den Spielmarkt an Geldspielgeräten sind nur als erste Anzeichen einer elementaren Veränderung zu verstehen, wenn die Politik nicht reagiert. Das Glücksspielrecht ist ein Recht zur Wahrung der öffentlichen Sicherheit und Ordnung (EuGH, Rs. 275/92).

Mit dieser Studie wurde die bisher stattgefundene Veränderung aufgezeigt und vor allem das aktuelle Potential der kommenden Veränderung aufgezeigt, wenn sich nichts ändert. Der Staat hat jedoch die Aufgabe, die natürliche Spiel Leidenschaft vor strafbarer Ausbeutung zu schützen (BVerfG 1970, S. 148).

Die vom Staat formulierten Ziele zur Regulierung des Spiels an Geldspielgeräten werden nicht erreicht, die Abwanderungseffekte sorgen für eine Marktverlagerung und eine Flucht in die Illegalität. In Bezug auf den Spielerschutz werden gegenteilige Effekte erzeugt, d.h. der Kanalisierungsauftrag im legalen Spiel gestaltet sich unwirksamer. Dabei formulierte das BVerfG am 19. Juli 2000: „[...] um das illegale Glücksspiel einzudämmen, dem nicht zu unterdrückenden Spieltrieb des Menschen staatlich überwachte Betätigungsmöglichkeiten zu verschaffen [...]“ (Az.: 1 BvR 539/96, S. 27). In diesem Sinne sollte der Staat den Spielenden die gewünschte Spielfreude in Kombination mit einer akzeptierten und wirksamen Regulierung einräumen und ermöglichen.

Diese Studie ist in sehr kurzer Zeit entstandene und eine Momentaufnahme, die aus ludologischem Interesse erstellt wurde. Der Datenumfang, Auswertungen und Ergebnisse sollten als Impulse verstanden werden, das Thema tiefergehend wissenschaftlich zu analysieren, um wirksame Hinweise für die Eindämmung der Illegalität über spielwissenschaftliche Aspekte zur Spielfreude und passende regulative Maßnahmen liefern zu können.

Der Untersuchungsansatz dieser Studie ist in wichtigen Teilaspekten nicht umfassend und repräsentativ genug gestaltet. Jedoch sind die festgestellten Ergebnisse Hinweise auf einen dringenden politischen Handlungsbedarf, der ggf. mit einer fundierten weiteren Studie untermauert werden müsste, oder mit Blick auf die ähnlichen Ergebnisse der Studie aus dem Hause des BMWK von Prof. Dr. Bühringer Anlass genug sind, schon jetzt politisch korrigierend einzugreifen.

Prof. Dr. Jens Junge und Andreas Linke (M.A.)

Autoren



Prof. Dr. Jens Junge ist Direktor des Instituts für Ludologie an der SRH Berlin University of Applied Sciences. Als Spielwissenschaftler befasst er sich mit dem Urphänomen der Natur, des Lebens und der Menschen, dem Spiel, in all seinen Facetten und Ausprägungen. Dazu gehören explorative Spiele, Phantasie- und Rollenspiele, Konstruktionsspiele sowie sämtliche Regelspiele als erfundene Ordnungen mit regulativen Ideen, so wie Brettspiele, Computerspiele, Mobile Games und ebenso die Glücksspiele und ihre Geschichte. Das Institut gründete er 2014 in Berlin.



Andreas Linke (M.A.) ist wissenschaftlicher Mitarbeiter und Projektbeauftragter am Institut für Ludologie an der SRH Berlin University of Applied Sciences. Er studierte Kommunikationswissenschaften (M.A.) an der University of Southern Denmark und arbeitet, neben seiner Tätigkeit als wissenschaftlicher Mitarbeiter, als Online Marketing Manager im Bereich der analogen und digitalen Spielewelt. Nebenberuflich ist er als Lehrbeauftragter im Online Marketing und Social Media Management an der SRH University of Applied Sciences in Berlin tätig.