

Studie zur Wirkung und Optimierung von Spielerisperren und Sozialkonzepten in Spielhallen in Hessen

Abschlussbericht

an das Hessische Ministerium für Soziales und Integration

**Tobias Hayer, Tobias Turowski, Marc von Meduna,
Tim Brosowski & Gerhard Meyer**

Institut für Psychologie und Kognitionforschung
Universität Bremen

Kontakt:

Dr. Tobias Hayer

Universität Bremen, Institut für Psychologie und Kognitionforschung

Grazer Straße 4, 28359 Bremen

Tel.: 0421/218-68708

E-Mail: tobha@uni-bremen.de

Bremen, im März 2018

Vorwort

Die Planung und Umsetzung eines derartigen Forschungsprojektes ist ohne Unterstützung in dieser umfassenden Form nicht möglich. Zunächst richtet sich unser Dank an das Hessische Ministerium für Soziales und Integration, das den Forschungsbedarf zu Spielersperren sowie Sozialkonzepten erkannt und infolgedessen die vorliegende Evaluationsstudie in Auftrag gegeben und finanziell gefördert hat. Von großem Wert war zudem die kontinuierlich-kritische Begleitung des Forschungsprojektes durch Vertreter verschiedener Institutionen aus dem Bundesland Hessen. An dieser Stelle explizit genannt werden sollen: Frau Rosa Winheim (Hessisches Ministerium für Soziales und Integration), Frau Rahela Welp (Hessisches Ministerium des Inneren und für Sport), Frau Irene Schramm (Hessisches Ministerium für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Landesentwicklung) sowie Frau Daniela Senger-Hoffmann und Herr Wolfgang Schmidt-Rosengarten (Hessische Landesstelle für Suchtfragen). Ebenfalls sind wir Frau Christina Nadler vom Regierungspräsidium Darmstadt für die zeitaufwändige Bearbeitung und Bereitstellung der OASIS-Datenbank zu Dank verpflichtet. Es würde hier sicherlich den Rahmen sprengen, alle direkt oder indirekt an der Datenerhebung beteiligten Personen bzw. Einrichtungen anzuführen. Stellvertretend sei daher allen Probanden gedankt, die bereitwillig ihre (freie) Zeit für die Beantwortung unserer Fragen geopfert haben. Das Vorlegen wissenschaftlich belastbarer Befunde wäre ohne dieses keineswegs selbstverständliche Engagement nicht zu realisieren gewesen.

Daneben ist auf bestimmte (formale) Besonderheiten des Berichtswesens hinzuweisen. Zum einen verzichtet der Abschlussbericht aus Gründen der Lesbarkeit nahezu durchgängig auf geschlechtsspezifisierende Termini. Begriffe wie Spieler oder Mitarbeiter beziehen sich somit in der Regel auf beide Geschlechter. Ist die Geschlechterperspektive inhaltlich von Bedeutung, wird dies im Folgenden ausdrücklich kenntlich gemacht. Zum anderen findet sich im Text eine Vielzahl von Internetquellen. Ihre letztmalige Überprüfung auf Zugänglichkeit bzw. Aktualität erfolgte ausnahmslos Ende November 2017. Schließlich besteht der Projektbericht im Kern aus fünf unabhängigen Forschungsmodulen, die zwar immer wieder aufeinander Bezug nehmen, grundsätzlich aber als eigenständige Forschungseinheiten zu lesen sind. Der Aufbau der einzelnen Forschungsmodule ist dabei standardisiert, weicht jedoch in Abhängigkeit der zugrundeliegenden Fragestellung und des jeweiligen methodischen

Vorgehens mitunter voneinander ab. Schließlich führt ein finales Kapitel die wesentlichen Ergebnisse der einzelnen empirischen Evidenzstränge in der gebotenen Kürze zusammen und unterbreitet ausgewählte Handlungsvorschläge für eine Optimierung des Spielerschutzes rund um das Thema „Spielersperrn“.

Insgesamt bleibt zu hoffen, dass die hier zusammengetragenen Erkenntnisse im öffentlichen Diskurs um einen effektiven Spielerschutz aufgegriffen und sich in der zukünftigen (Regulierungs-)Praxis niederschlagen werden.

Tobias Hayer, Tobias Turowski, Marc von Meduna, Tim Brosowski & Gerhard Meyer

Bremen, März 2018

Inhaltsverzeichnis

Zusammenfassung	6
1. Sekundäranalyse der OASIS-Sperrdatei (Brosowski & Hayer)	11
1.1 Theoretischer Hintergrund	12
1.2 Zielsetzungen	14
1.3 Methodik	15
1.4 Ergebnisse	20
1.5 Diskussion	35
2. Effekte der Spielersperre aus Nutzersicht: Eine Befragung von gesperrten Spielern in Hessen und Bremen (Turowski & Hayer)	41
2.1 Theoretischer Hintergrund und Zielsetzungen	43
2.2 Methodik	45
2.3 Ergebnisse	50
2.4 Befundeinordnung, Limitationen und Handlungsempfehlungen	66
3. Sekundäranalyse der Berichterstattung zur Wirksamkeit von Spielerschutzmaßnahmen (Sozialkonzepte) (Brosowski, Turowski & Hayer)	71
3.1 Problemaufriss	72
3.2 Methodik	78
3.3 Ergebnisse	81
3.4 Diskussion und Forschungsimplicationen	90
4. Testspiele zur Überprüfung des Spielerschutzes in situ (Meyer & von Meduna)	94
4.1 Einführung	96
4.2 Forschungsstand	97
4.3 Fragestellungen	101
4.4 Methodik	101
4.5 Ergebnisse	104
4.6 Diskussion	111
4.7 Limitationen und Ausblick	115
5. Aufhebung der Spielersperre: Ergebnisse einer Delphi-Befragung (Turowski & Hayer)	117
5.1 Ausgangslage	119
5.2 Methodik	122

5.3 Ergebnisse	127
5.4 Diskussion	135
5.5 Limitationen und Ausblick	141
6. Ausblick	144
7. Literaturverzeichnis	148
Anhang	160

Zusammenfassung

Übergeordnetes Ziel des Forschungsprojektes ist es, diverse Facetten des Sperrsystems sowie von Sozialkonzepten mit Blick auf das Spielhallenwesen im Bundesland Hessen zu evaluieren. Konkret geht es darum, den Nutzen dieser Spielerschutz- bzw. Präventionsmaßnahmen mit verschiedenen Forschungsmethoden jeweils gegenstandsangemessen zu bewerten, Optimierungsbedarfe zu identifizieren und aus bereits vorliegenden bzw. selbst erhobenen Daten empirisch belastbare Handlungsempfehlungen für die Praxis abzuleiten. Im Einzelnen setzt sich das Forschungsprojekt aus fünf unabhängigen Forschungsmodulen zusammen, die zwar aufeinander Bezug nehmen, grundsätzlich aber eigenständige Forschungseinheiten repräsentieren. Während Kapitel 1 mit der Sperrdatei OASIS (Onlineabfrage Spielerstatus) und Kapitel 3 mit den Anbieterberichten zur Umsetzung von Sozialkonzepten auf Sekundäranalysen basieren, greift Kapitel 2 mit der Befragung gesperrter Spieler auf eine klassische Form der Datengewinnung im Zuge von psychologischen Evaluationsforschungen zurück. Demgegenüber können sowohl die Durchführung von Testspielen zur Überprüfung des Spielerschutzes in situ (Kap. 4) als auch die Konzipierung einer Delphi-Studie zur Aufhebung von Spielersperrern (Kap. 5) als methodisch innovative Vorgehensweisen bezeichnet werden.

Mit OASIS hat das Bundesland Hessen erstmals in Deutschland ein standortübergreifendes Spielersperrsystem für das Segment des gewerblichen Automatenspiels eingerichtet. Kapitel 1 beschäftigt sich mit dieser OASIS-Sperrdatei und einer quantitativen Auswertung ausgewählter Kernvariablen. Für die Datenanalyse standen insgesamt 12.253 Sperreinträge zur Verfügung. Zur Gruppe der gesperrten Spieler zählten absolut gesehen weitaus mehr Männer als Frauen sowie eine relativ große Anzahl an Personen mit Migrationshintergrund. Die Spielersperrern wurden nahezu ausschließlich von den Betroffenen selbst initiiert. Fremdsperrern durch Dritte (u. a. durch Spielhallenbetreiber) machten nur einen sehr geringen Anteil von 1% des gesamten Datensatzes aus. Im Vergleich zur Klientel aus ambulanten Suchtberatungsstellen waren die gesperrten Personen der OASIS-Datei geringfügig häufiger weiblich (12,3% vs. 10,7%) und im Durchschnitt deutlich jünger (33,9 Jahre vs. 38,9 Jahre). Außerdem wiesen sie signifikant häufiger einen Migrationshintergrund auf (46,6% vs. 23,0%). Bei Einführung eines bundesweiten Spielhallen-Sperrsystems wäre mit einer Anzahl von etwa 178.000 Sperrern zu rechnen (Erreichungsgrad: ca. 22% bis 67% aller Personen mit einem

problematischen bzw. pathologischen Spielverhalten). Aus Nutzersicht scheint diese Spielerschutzmaßnahme folglich offenbar mit einer relativ hohen Attraktivität verbunden zu sein.

Kapitel 2 vertieft diese Erkenntnisse auf Grundlage einer standardisierten Querschnittbefragung von insgesamt $n = 72$ Personen, die entweder bundeslandweit in Hessen ($n = 56$) oder standortbezogen in Bremen ($n = 16$) gesperrt waren. Fast alle Teilnehmer (93,1%) erfüllten die DSM-5-Kriterien einer „Störung durch Glücksspielen“ und galten somit als glücksspielsüchtig. Den relativ hohen Belastungsgrad auf Seiten der gesperrten Spieler dokumentierte vor allem die Zeitspanne zwischen dem erstmaligen Auftreten von psychischen, sozialen und/oder finanziellen Problemen in Verbindung mit dem Automatenenspiel und der Inanspruchnahme der Spielersperre, die im Mittel etwa zehn Jahre betrug. Darüber hinaus war die Sperreinrichtung vornehmlich intrinsisch motiviert; eine Einflussnahme seitens des Spielhallenpersonals wurde hier fast ausnahmslos verneint. Während Schamgefühle in der Regel den größten Hinderungsgrund bei der Umsetzung der Spielersperre bildeten, herrschten strukturelle Barrieren eher beim standortbezogenen Sperrsystem in Bremen vor. Im Hinblick auf die Auswirkungen bleibt festzuhalten, dass eine deutliche Mehrheit der Spieler im Anschluss an die Spielersperre im Spielhallenbereich nicht nur dort, sondern auch in anderen Marktsegmenten nicht mehr oder zumindest weniger „zockte“. Insgesamt wurde der persönliche Nutzen der Spielersperre konsistent hierzu überwiegend als eher groß oder sehr groß eingeschätzt. Zudem überwogen die Gemeinsamkeiten zwischen den beiden Teilstichproben bzw. Bundesländern. Vereinzelt Ausnahmen bezogen sich auf den Prozess der Sperreinrichtung – hier mussten sich die Spieler in Bremen häufiger mit falschen Formularen auseinandersetzen – oder die Zufriedenheit mit bestimmten Lebensbereichen nach Inkrafttreten der Spielersperre – hier erzielten die Probanden in Hessen höhere Werte im Hinblick auf die Teilnahme an Glücksspielen und den Konsum von Suchtmitteln. Zusammenfassend lässt sich bilanzieren, dass mit der Spielersperre grundsätzlich Positiveffekte für die (psychische) Gesundheit einhergehen.

Im Zentrum von Kapitel 3 steht die wissenschaftliche Aus- und Bewertung des Berichtswesens zur Wirksamkeit von Spielerschutzmaßnahmen, zu dem die Betreiber von Spielhallen gesetzlich verpflichtet sind. Der untersuchte Datensatz fußte auf insgesamt 1.164 eindeutig zuordenbaren Fällen von 388 Spielhallen, die zu jedem der drei Berichtszeiträume 2014, 2015 und 2016 Angaben bereitstellten. Diese Daten umfassten im Wesentlichen die Anzahl

der ausgesprochenen Spielersperrn (getrennt für Selbstsperrn, Fremdsperrn durch die Spielhallenbetreiber und Fremdsperrn durch Dritte), Entsperrungen, dokumentierten Präventionsgespräche, dokumentierten Vermittlungen in die Suchtberatung sowie die Anzahl der Abweisungen Minderjähriger bzw. gesperrter Spieler. In der Gesamtbetrachtung verwiesen Häufigkeitsanalysen auf einen eher zurückhaltenden Einsatz einzelner Spielerschutzmaßnahmen. Insbesondere die bestenfalls sporadisch berichtete Umsetzung von Fremdsperrn durch die Anbieter und die ebenfalls eher selten anzutreffende Vermittlung von Problemspielern in Suchtberatungsstellen deuten erhebliches Optimierungspotenzial an. Zugleich legten deskriptive Quervergleiche zwischen den Sozialkonzeptangaben und der OASIS-Datenbank weitgehende Übereinstimmungen in den meisten Parametern sowie im Zeitverlauf nahe. Entsprechend kann den Anbieterberichten mit der gebotenen Zurückhaltung durchaus eine gewisse Validität attestiert werden. Gleichwohl sprechen zahlreiche theoretische wie methodologische Argumente gegen die alleinige Heranziehung von anbieterseitigen Selbstberichten zur Bewertung der durchgeführten Interventionen.

Im Gegensatz zu den schriftlichen Angaben der Anbieter bieten „Testspiele“ bzw. „Testkäufe“ die Möglichkeit, die Compliance des Personals in Bezug auf die Durchführung von Einlass- und Sperrkontrollen sowie angemessene Reaktionen auf ein süchtiges Spielverhalten direkt vor Ort zu überprüfen. Wie in Kapitel 4 dargestellt, haben Testspieler und Beobachter insgesamt 64 der 750 (8,5%) Spielhallenstandorte in Hessen aufgesucht, Einlasskontrollen erfasst, Merkmale süchtigen Spielverhaltens simuliert, Selbstsperrn eingerichtet, deren Überwachung kontrolliert und die Reaktionen des Personals und Charakteristika der Spielhallen protokolliert. Die Analysen belegen im Kern, dass bei 16,4% aller Zutrittsversuche keine Einlasskontrollen durch das Personal durchgeführt wurden. In 28,1% der Spielhallen konnten die Testspieler ihr Geld trotz Spielersperre weiter an den Automaten verspielen. Auf Indikatoren problematischen Spielverhaltens reagierte das Personal nur in sehr wenigen Fällen (7,3%) mit angemessenen, auf Spielerschutz ausgerichteten Interventionen. Dabei scheinen verschiedene Kontextfaktoren die Compliance des Personals zu beeinflussen. Unter anderem zeigte sich an Wochenenden (Fr.-So.) im Vergleich zu den anderen Wochentagen eine um mehr als 6-fach erhöhte Wahrscheinlichkeit einer Ausweiskontrolle. Gleichzeitig waren in diesem Wochenzeitraum signifikant häufiger sachgemäße Reaktionen des Personals im Sinne des Spielerschutzes erkennbar (Faktor 2,2). Bei vorhandenen Zugangsbarrieren wurde zudem signifikant häufiger eine Ausweiskontrolle registriert (Faktor 2,3). Eine höhere Anzahl

von Mitarbeitern stand ebenfalls mit häufigeren Kontrollen im Zusammenhang (Faktor 3,6), gleichzeitig aber auch mit um die Hälfte weniger sachgemäßen Reaktionen (Faktor 0,5) auf ein problematisches Spielverhalten. Im Allgemeinen kann festgehalten werden, dass die Compliance des Personals in Bezug auf „Einlass- und Sperrkontrollen“ in Hessen im Vergleich mit Praxistests in Bremen stärker ausgeprägt ist. Während die effektiveren Kontrollen mit hoher Wahrscheinlichkeit auf das landesweite Sperrsystem OASIS zurückzuführen sind, bestehen auch in Hessen deutliche Mängel in den Bereichen Früherkennung sowie Frühintervention.

Das abschließende Kapitel 5 widmet sich einem bislang in Forschung wie Praxis weitgehend vernachlässigten Themenkomplex: Die Aufhebung von Spielersperren und die damit verbundenen inhaltlichen Voraussetzungen, Zuständigkeiten und Verfahrensabläufe. Zur Erfassung eines ersten Meinungsbildes wurden insgesamt 50 Experten verschiedener Gruppen (Wissenschaft, Suchthilfesystem, Justiz, Automatenwirtschaft, Verwaltung, gesperrte Spieler) eingeladen, an einer dreistufigen Delphi-Studie teilzunehmen und alle verfügbaren Gestaltungsoptionen zu bewerten (Rücklaufquote: 84%). Im Kern akzeptierten die Experten in weiten Teilen die vorherrschenden (oberflächlichen) nationalen Gesetzesvorgaben bzw. die aktuelle Rechtsprechung. Hierzu zählten unter anderem (1) eine Mindestsperrlaufzeit von einem Jahr, (2) ein Entsperrvorgang, der eine aktive Beantragung der Sperraufhebung vorsieht sowie (3) bei Entsperrwunsch die zwingende Überprüfung, ob der für die Spielersperre verantwortliche Grund noch vorliegt. In einigen Punkten gingen die Vorschläge über die gesetzlichen Vorgaben hinaus bzw. präzisierten diese. Exemplarisch zu nennen sind (1) der Verzicht auf eine Unterscheidung zwischen Selbst- und Fremdsperre im Zuge des Entsperrvorgangs, (2) die systematische Speicherung von Versuchen, die Spielersperre zu umgehen (in der OASIS-Datenbank), (3) die Heranziehung jener Umgehungsversuche als Ausschlusskriterium bei Beantragung einer Sperraufhebung sowie (4) anbieterseitige Fremdsperren infolge von nachgewiesenen Hinweisen durch Angehörige. Daneben herrschte bei einigen Vorschlägen eine gewisse Uneinigkeit vor. Beispielsweise waren weder die Einschätzungen zu den zu erfüllenden persönlichen Voraussetzungen bei einem Entsperrwunsch noch die Angaben zu den Inhalten eines etwaigen Sachverständigengutachtens dazu geeignet, differenzierte Empfehlungen zur Entsperrpraxis im Sinne eines Best-Practice-Ansatzes zu unterbreiten. Diese Meinungsheterogenität verweist auf weiteren Forschungsbedarf, etwa in Form von wissen-

schaftlich begleiteten, praxisnahen Modellprojekten oder größer angelegten Befragungsstudien mit Kohorten von ehemals gesperrten Spielern.

Insgesamt bleibt im Sinne des Spielerschutzes zu hoffen, dass der im Bundesland Hessen insbesondere durch OASIS eingeschlagene Weg fortgesetzt und durch weitere Erfolg versprechende Suchtpräventionsmaßnahmen ergänzt wird. Als Erfolg versprechend gelten in erster Linie (1) die Schaffung eines zentralisierten, segmentübergreifenden Sperrsystems, das alle Spielformen mit mittlerem oder hohem Suchtpotenzial umfasst, (2) die Einführung von personengebundenen Spielerkarten als Identifikations- und Limitierungsmittel, (3) das ausnahmslose Verbot von Geldspielautomaten in gastronomischen Betrieben sowie (4) die flächendeckende Durchführung von unangekündigten Testspielen bzw. Testkäufen zur Überprüfung der Compliance des Personals in Sachen Spieler- und Jugendschutz.

1. Sekundäranalyse der OASIS-Sperrdatei

Tim Brosowski & Tobias Hayer

Zusammenfassung

- Das Bundesland Hessen hat mit OASIS (Onlineabfrage Spielerstatus) erstmals in Deutschland ein standortübergreifendes Spielersperrsystem für das Segment des gewerblichen Automatenspiels eingerichtet. Alle hessischen Spielhallenbetreiber sind ergo dazu verpflichtet, dieses bundeslandweit greifende System verbindlich im Alltag zu nutzen.
- Die vorliegende Datenbasis umfasst insgesamt 12.253 konsistente Sperreinträge und bezieht sich auf einen Untersuchungszeitraum vom 01. April 2014 (offizielle Einführung von OASIS) bis zum 07. September 2016 (erstmaliger Datenabruf seitens der Forschungsgruppe).
- Erwartungsgemäß zählen zu der Gruppe der gesperrten Personen weitaus mehr Männer (87,7%) sowie eine relativ große Anzahl an Individuen mit Migrationshintergrund (46,6%) – zwei in der Glücksspielsuchtforschung vielfach bestätigte Risikogruppen.
- Ferner wohnen knapp 96% der gesperrten Spieler in Hessen. Weiterführende Analysen bestätigen, dass gesperrte Spieler im Allgemeinen in der Nähe derjenigen Spielhalle leben, in der auch die Sperre erfolgte. Infolgedessen lässt sich OASIS grundsätzlich als niedrigschwelliges „Hilfeangebot“ mit substantieller Nachfrage ansehen.
- Die Spielersperrungen wurden nahezu ausschließlich von den Betroffenen selbst initiiert. Fremdsperrungen durch Dritte (u. a. durch Spielhallenbetreiber) machen nur einen sehr geringen Anteil von 1% des gesamten Datensatzes aus. Dieser Umstand deutet Optimierungspotenziale an.
- Im Vergleich zur Klientel aus ambulanten Suchtberatungsstellen in Hessen sind die gesperrten Personen der OASIS-Datei geringfügig häufiger weiblich (12,3% vs. 10,7%) und im Durchschnitt deutlich jünger (33,9 Jahre vs. 38,9 Jahre). Außerdem weisen sie signifikant häufiger einen Migrationshintergrund auf (46,6% vs. 23,0%), was insbesondere für Frauen gilt.
- Eine Gegenüberstellung mit Betroffenen auf Bevölkerungsebene ergibt eher gering ausgeprägte signifikante Unterschiede, was für eine tendenziell adäquate Abdeckung der Problempopulation vor allem bezogen auf die Kernmerkmale Geschlecht und Alter spricht.

- Vierzig Monate nach Implementierung von OASIS (d. h. Ende Juli 2017) lag der kumulierte Sperrbestand bei insgesamt 14.675 Einträgen. Auf Bundesebene übertragen ergäbe sich für denselben Untersuchungszeitraum bei konservativer Schätzung eine Gesamtanzahl von 178.000 Spielersperren. Bundesweit könnten durch eine derartige Sperrmaßnahme in einem Marktsegment etwa 22% bis 67% aller Personen mit einem problematischen bzw. pathologischen Spielverhalten erreicht werden.

1.1 Theoretischer Hintergrund

Generell besteht in der Fachliteratur weitgehend Einigkeit darüber, dass die Spielersperre ein probates Hilfsmittel für denjenigen Personenkreis darstellt, der die Kontrolle über das Spielverhalten verloren hat und eine entsprechende Schutzbedürftigkeit aufweist. In diesem Sinne bezeichnet Gainsbury (2014) in ihrer Literaturübersicht Selbstsperrprogramme zu Recht als wichtige Komponente einer umfassenden Public-Health-Strategie zur Minimierung glücksspielbedingter Folgeschäden. Zugleich sind Optimierungspotenziale bzw. Forschungslücken erkennbar, die sich im Wesentlichen auf geringe Nutzungsraten, Umgehungen der Sperrverfügungen inklusive des Ausweichens auf andere Glücksspielsegmente sowie den Mangel an Effektivitätsnachweisen im Längsschnitt beziehen (Ladouceur, Shaffer, Blaszczynski & Shaffer, 2017). Ursprünglich beschränkte sich die Einführung von Spielersperren weltweit ausschließlich auf das Marktsegment der Spielbanken. Exemplarisch hierfür steht der Kasinobereich Deutschlands, wo die Option einer Spielersperre bereits seit Wiederaufnahme des Spielbetriebs nach dem Zweiten Weltkrieg existiert (vgl. Meyer & Hayer, 2010).

Auf nationaler Ebene ging in diesem Zusammenhang mit Inkrafttreten des Ersten Glücksspielländerungsstaatsvertrages (Erster GlüÄndStV) in 2012 eine weitere bedeutsame Errungenschaft für den Spielerschutz einher. Seitdem besteht für die Bundesländer die Gelegenheit, über eigene Ausführungs- bzw. Spielhallengesetze Sperrsysteme auch im Spielhallenwesen zu etablieren. Vor dem Hintergrund der mit dem gewerblichen Automatenenspiel verbundenen hohen Suchtgefahren (vgl. im Überblick mit Hayer, 2010, 2016; Hayer & von Meduna, 2014; Meyer & Bachmann, 2017) erscheint dieser Schritt nur folgerichtig und konsequent. Allerdings variiert die Umsetzung bzw. Ausgestaltung der Spielhallensperre in Deutschland augenblicklich in der Praxis erheblich: Während einige Bundesländer wie Niedersachsen oder

Nordrhein-Westfalen von derartigen Regelungen grundsätzlich abgesehen haben, halten andere Bundesländer wie Bremen oder Sachsen-Anhalt lokale, d. h. standort- bzw. konzessionsgebundene Spielersperrungen vor. Neben diesem punktuellen Lösungsansatz verfolgen derzeit lediglich die Bundesländer Hessen, Rheinland-Pfalz und Berlin mit gesetzlicher Verankerung sowie Baden-Württemberg (derzeit Revision der Gesetzgebung) das übergeordnete Ziel, zentrale und somit bundeslandweit vernetzte Sperrsysteme einzurichten.

Eine Vorreiterrolle nimmt in diesem Zusammenhang zweifelsohne das Bundesland Hessen ein, das zum Spielerschutz respektive zur Bekämpfung der Glücksspielsucht auf Grundlage des Hessischen Spielhallengesetzes vom 28. Juni 2012 ein zentrales Sperrsystem (Onlineabfrage Spielerstatus [OASIS]) entwickelt und implementiert hat (§6 SpielhG HE). Nach einer mehrmonatigen Testphase ist OASIS seit dem 01. April 2014 von allen Spielhallenbetreibern Hessens in verbindlicher Weise zu nutzen. Im Allgemeinen lassen sich dabei Selbstsperrungen, die von den Betroffenen initiiert werden, und Fremdsperrungen, die auf Meldungen von dritten Parteien basieren (z. B. Spielhallenbetreiber oder Familienangehörige), unterscheiden (§6 SpielhG HE, Abs.2; vgl. zudem mit Kap. 4). Die Mindestlaufzeit der Spielersperre beträgt ein Jahr (§6 SpielhG HE, Abs.3). Nach Ablauf dieser Frist ist ihre Aufhebung mittels eines schriftlichen Antrags durch den gesperrten Spieler prinzipiell möglich (§6 SpielhG HE, Abs.5; vgl. zudem mit Kap. 5). Sowohl die Aufnahme definierter personenbezogener Informationen in die alle Spielstätten umfassende Sperrdatei OASIS als auch Ausweiskontrollen beim Betreten der Spielstätten sollen der Durchsetzung jener besonderen Form der Zugangsbeschränkung dienen.

Aus wissenschaftlicher Perspektive bietet das hessische Vorgehen zur Spielersperre im Spielhallenbereich somit die Chance einer begleitenden Evaluationsforschung mit der übergeordneten Absicht, Stärken und Limitationen dieser schadensminimierenden Maßnahme näher zu beleuchten und Implikationen für eine evidenzgestützte Weiterentwicklung abzuleiten bzw. konkrete Handlungsempfehlungen für andere Bundesländer auszusprechen. Darüber hinaus wird die Forschung zur Wirksamkeit der Spielersperre in Deutschland, die sich bislang ausschließlich auf das Gebiet der Spielbanken bezieht (Fiedler, 2014; Meyer & Hayer, 2010), um einen zentralen Baustein ergänzt. Unter methodischen Gesichtspunkten geht es bei dem Forschungsmodul demnach im Kern um eine Sekundäranalyse von bereits vorliegenden Informationen zu gesperrten Personen, die im Zuge des Sperrprozesses obligatorisch erfasst

werden. Auf der einen Seite sei bereits an dieser Stelle darauf verwiesen, dass das Forscherteam keinen direkten Einfluss auf den Umfang und die Qualität des vorhandenen Datenmaterials ausüben konnte. Auf der anderen Seite knüpft dieses Vorgehen an empirische Forschungsstudien aus dem Spielbankenbereich an, bei denen ebenso die wissenschaftliche Auswertung der Daten von Sperrverzeichnissen im Fokus stand (z. B. LaBrie et al., 2007; Nower & Blaszczyński, 2006, 2008; oder unlängst für den deutschen Spielbankenbereich Strohäker & Becker, 2017a). In Ergänzung zu der standardisierten Befragung von gesperrten Spielern im Quer- oder Längsschnitt (vgl. Kap. 2) repräsentiert dieser Forschungsansatz mit „objektiven Daten“ – gerade aufgrund des zugrundeliegenden sensiblen Forschungsgegenstandes – folglich ein vielversprechendes Unterfangen.

1.2 Zielsetzungen

Den Ausgangspunkt dieses Forschungsmoduls bildet der Datensatz aller in OASIS gesperrten Personen. Aus den wenigen darin enthaltenen Attributen werden mit Hilfe umfassender Datenvorbereitungsmaßnahmen sowie externer Datensätze neuartige Analysemerkmale erstellt, die einen zusätzlichen Erkenntnisgewinn versprechen. Zur eingehenden Beschreibung des Personenkreises gesperrter Spieler erfolgen neben den rein deskriptiven Sekundärauswertungen zusätzlich inferenzstatistisch abgesicherte Vergleiche mit Problemspielern in der Bevölkerung zum einen und dem ambulanten Beratungsangebot in Hessen zum anderen. Dieser Schritt ermöglicht eine fundierte Einordnung der OASIS-Sperrdatei unter Hinzuziehung externer Referenzwerte. Darüber hinaus wird ein Index entwickelt, der eine Rangreihung der an OASIS beteiligten Gemeinden bezüglich der Anwendung der Spielersperre vornimmt. Schließlich verfolgt das Forschungsmodul weiterführend drei Ziele: (1) eine Untersuchung der wesentlichen Unterschiede zwischen Fremd- und Selbstsperrern mittels bivariater Analysen, (2) die Abbildung des zeitlichen Verlaufs der Inanspruchnahme von OASIS im Rahmen von Trendanalysen seit Implementierung dieses Systems und (3) auf Basis dieser Erkenntnisse Extrapolationen im Hinblick auf eine mögliche bundesweite Einführung der OASIS-Sperrdatei.

1.3 Methodik

Datengrundlage, Datenvorbereitung und Datenanalyse. Die Datengrundlage der nachfolgenden Analysen entstand in einem dialogischen Prozess zwischen der Forschungsgruppe und den zuständigen hessischen Behörden. Aus datenschutzrechtlichen Gründen war die Zusendung der OASIS-Datenbank (einschließlich aller Klarnamen) nicht ohne weiteres möglich. So enthielt die erste Abfrage der OASIS-Sperrdatenbank vom 07. September 2016 alle anonymisierten Sperrinträge ausschließlich mit den dazugehörigen Vornamen der gesperrten Personen. Mittels des folgenden Vorgehens ließ sich das Geschlecht aus den vorliegenden Daten dennoch wie folgt in valider Weise bestimmen:

Zunächst fand eine automatische Kodierung der Vornamen in „männlich“, „weiblich“ und „nicht eindeutig zuzuordnen“ statt. Dafür wurde das Programm `gender.c` (Jörg, 2008; Version 1.2 vom 31.11.2008) sowie zur Kontrolle ein zweites Programm mit ähnlicher Funktion (Martin, 2015; Version vom 16.12.2015) genutzt. Beide Programme glichen die Vornamen auf Basis einer internen Datenbank ab und ordneten diese einem Geschlecht zu. Dabei umfasste die Datenbank von `gender.c` zusammengenommen 48.527 internationale Vornamen, die Website von Albert Martin setzte sich im Ganzen aus 19.642 Einträgen zusammen. Die Ergebnisse der beiden automatischen Zuordnungen wurden zusammengeführt und folgende Entscheidungsregeln umgesetzt: Nahm mindestens eines der beiden Programme eine Zuordnung vor, zählte dies als Treffer. Sofern beide Programme kein Ergebnis lieferten oder sich die Resultate widersprachen, erfolgte zusätzlich eine manuelle Überprüfung. Dies betraf insgesamt 1.846 Einträge, die per Sucheingabe mit der Datenbank `namepedia.org` einzeln kontrolliert wurden. Ergaben sich nunmehr klare Ergebnisse oder eindeutige Verweise auf korrekte Schreibweisen von Namen (z. B. wenn im Datensatz „Cristian“ statt „Christian“ oder „Ayse“ statt „Ayşe“ zu finden war), ließen sich entsprechende Zuordnungen bzw. Korrekturen vornehmen. blieb dieses Vorgehen ohne Erfolg, schloss sich eine finale Suche auf `google.de` nach dem Muster „[Vorname] Name“ an. Ergab sich auch hier keine eindeutige Zuordnung, wurde der betreffende Name schließlich als „fehlendes Geschlecht“ kodiert. Der derart bearbeitete Datensatz fand am 31. Oktober 2016 den Weg zurück zu den hessischen Behörden, die das Datenmaterial am 16. November 2016 mit einer weiteren Datenbankabfrage um zusätzliche Merkmale ergänzten. Im Rahmen dieser wiederholten Datenbankabfra-

ge reduzierte sich die Analysedatei letztendlich auf Personen, bei denen es seit dem 07. September 2016 nicht wieder zur Aufhebung der Spielersperre gekommen war.

Im weiteren Verlauf des Datenmanagements wurden diese Rohdaten außerdem um externe Informationen zu den gesperrten Personen ergänzt. Da die Postleitzahl des Wohnortes der gesperrten Personen vorlag, ließen sich diesbezüglich zahlreiche weitere Informationen generieren, wie etwa geographische Koordinaten, Wohnort, Bundesland und Landkreis. Zum anderen erfuhr der Datensatz eine Erweiterung hinsichtlich der Gemeinde der sperrenden Spielhalle. Hier konnte aus Datenschutzgründen nicht auf die Information zur Spielhalle zurückgegriffen werden, die die jeweilige Spielersperre in OASIS eingespeist hatte. Stattdessen stand lediglich der Orts- bzw. Gemeinename der sperrenden Spielhalle zur Verfügung. Diese Informationsaggregation verhinderte zwar eine Analyse und Bewertung auf Spielhallenebene, erlaubte jedoch eine Auswertung auf Orts- bzw. Gemeindeebene, da unter anderem die Ermittlung der Anzahl der Spielhallenstandorte pro Gemeinde und der Anzahl der Einwohner pro Gemeinde aus externen Dateien erfolgte. Die verwendeten Daten, ihre Verknüpfung und die Herkunft sind in Tabelle 1.1 im Überblick dargestellt.

Um die Vielzahl der Datenbestände möglichst verlustfrei zu verknüpfen, wurden die Ortsnamen in den beiden verfügbaren Dateien der hessischen Behörde ([1] OASIS-Sperrdatei sowie [2] Liste aller hessischen Spielhallenstandorte) so vorverarbeitet, dass die Orts- bzw. Gemeinennamen in ihrer Schreibweise der des Gemeindeverzeichnisses des Statistischen Bundesamtes entsprachen. Postleitzahlen von gesperrten Personen mit weniger oder mehr als fünf Stellen und damit ohne sinnvolles Äquivalent in den externen Datenquellen repräsentierten fehlende Werte. Durch die Vielzahl an Datenbankabfragen und -verknüpfungen der verschiedenen Datentabellen ergaben sich punktuell nicht eindeutig zuzuordnende Fälle, die ebenfalls auszuschließen waren. Beispielsweise hatten einige Sperreinträge den Spielhallenortsnamen Homberg; in Hessen existieren jedoch mit Homberg-Efze und Homberg-Ohm zwei Gemeinden mit Spielhallen. Ähnliches galt für OASIS-Einträge an Standorten in Wölfersheim, da hier keine Angaben zu Spielhallenstandorten in der Gemeinde vorlagen. Ferner konnten aus den weiteren verfügbaren Angaben im Datensatz zusätzliche Analysemerkmale erstellt werden. So ließen sich aus dem Sperrdatum das Jahr der Sperre, das Quartal, der Monatszeitraum sowie der Wochentag extrahieren, aus der Differenz zwischen Sperrdatum und Geburtsdatum das Alter der gesperrten Personen bei Sperreinrichtung berechnen und aus der

Angabe zum Geburtsort durch eine Google-Suche bestimmen, ob sich der Geburtsort in Deutschland befand oder nicht (= Migrationshintergrund; unklare Einträge bedeuteten fehlende Werte).

Die endgültige Datengrundlage der Analysen enthielt somit insgesamt 12.253 konsistente bzw. auswertbare Sperreinträge. Fehlende Werte lagen nur bei folgenden Merkmalen vor: Geschlecht (n = 1.056; 8,6%), Alter (n = 7; 0,1%) und Migrationshintergrund (n = 119; 1,0%).

Tabelle 1.1: Übersicht der verwendeten Datenbanken zur Auswertung der OASIS-Spieler sperren

Datenbanken																					
	<table border="1"> <tr><td>Extern_1</td></tr> <tr><td># Postleitzahl</td></tr> <tr><td>Bundesland</td></tr> <tr><td>Landkreis</td></tr> <tr><td>Ort</td></tr> <tr><td>Koordinaten</td></tr> </table>	Extern_1	# Postleitzahl	Bundesland	Landkreis	Ort	Koordinaten	<p>---></p>	<table border="1"> <tr><td>OASIS_Spielersperrern</td></tr> <tr><td># Postleitzahl_Spieler</td></tr> <tr><td>Geschlecht</td></tr> <tr><td>Alter bei Sperreinrichtung</td></tr> <tr><td>Migrationshintergrund</td></tr> <tr><td>Sperrart (Fremd- oder Selbstsperre)</td></tr> <tr><td>Jahr der Sperre</td></tr> <tr><td>Monat der Sperre</td></tr> <tr><td>Monatszeitraum der Sperre</td></tr> <tr><td>Wochentag der Sperre</td></tr> <tr><td># Gemeindefname der sperrenden Spielhalle</td></tr> </table>	OASIS_Spielersperrern	# Postleitzahl_Spieler	Geschlecht	Alter bei Sperreinrichtung	Migrationshintergrund	Sperrart (Fremd- oder Selbstsperre)	Jahr der Sperre	Monat der Sperre	Monatszeitraum der Sperre	Wochentag der Sperre	# Gemeindefname der sperrenden Spielhalle	
Extern_1																					
# Postleitzahl																					
Bundesland																					
Landkreis																					
Ort																					
Koordinaten																					
OASIS_Spielersperrern																					
# Postleitzahl_Spieler																					
Geschlecht																					
Alter bei Sperreinrichtung																					
Migrationshintergrund																					
Sperrart (Fremd- oder Selbstsperre)																					
Jahr der Sperre																					
Monat der Sperre																					
Monatszeitraum der Sperre																					
Wochentag der Sperre																					
# Gemeindefname der sperrenden Spielhalle																					
			<table border="1"> <tr><td>Extern_2</td></tr> <tr><td># Gemeindefname</td></tr> <tr><td>Landkreis</td></tr> <tr><td>Fläche</td></tr> <tr><td>Einwohnerzahl</td></tr> <tr><td>Besiedlungsstatus</td></tr> <tr><td>Postleitzahl & Koordinaten</td></tr> </table>	Extern_2	# Gemeindefname	Landkreis	Fläche	Einwohnerzahl	Besiedlungsstatus	Postleitzahl & Koordinaten	<table border="1"> <tr><td>Spielhallenstandorte_Hessen</td></tr> <tr><td># Gemeindefname</td></tr> <tr><td>Anzahl der Spielhallen pro Gemeinde</td></tr> </table>	Spielhallenstandorte_Hessen	# Gemeindefname	Anzahl der Spielhallen pro Gemeinde							
Extern_2																					
# Gemeindefname																					
Landkreis																					
Fläche																					
Einwohnerzahl																					
Besiedlungsstatus																					
Postleitzahl & Koordinaten																					
Spielhallenstandorte_Hessen																					
# Gemeindefname																					
Anzahl der Spielhallen pro Gemeinde																					
			<---	<---																	
Quelle	Internetrecherche (http://www.fatechnik.adfc.de/code/opengeodb/PLZ.tab ; www.suche-postleitzahl.org)	Ministerium Hessen	Statistisches Bundesamt (https://www.destatis.de)	Ministerium Hessen																	
Zugriff/Stand	Juli 2017	September 2016	März 2016	September 2016																	

Durch kombinierte Informationen zur Gemeinde der sperrenden Spielhalle und der Postleitzahl der gesperrten Person konnte durch den Satz des Pythagoras (vgl. Kompf, 2016) aus den Standortkoordinaten die Entfernung zwischen dem Wohnort der gesperrten Person und der Gemeinde der sperrenden Spielhalle in Kilometern (Luftlinie) berechnet werden. Lagen für die Gemeinde der sperrenden Spielhalle mehrere Postleitzahlen vor, enthielt das Gemeindeverzeichnis des Statistischen Bundesamtes lediglich Koordinaten zum Standort des Verwaltungssitzes der Gemeinde. Für die Postleitzahl des Wohnortes der gesperrten Person existierte diese Unschärfe nicht. Die derart errechneten Abstände zwischen sperrender Spielhalle und Wohnort der gesperrten Person in Kilometern wurden für eine zufällige Auswahl von 30 Fällen entlang des gesamten Distanzkontinuums mit einer Validierungsquelle abgeglichen (<http://www.plz-umkreis.com/plz-entfernungen>), wobei sich die Ergebnisse als sehr zuverlässig erwiesen (Spearman-Korrelationskoeffizient zwischen beiden Distanzen = 0,99). Allerdings fiel die Verteilung des Distanzmaßes extrem rechtsschief aus, da sehr viele Fälle besonders niedrige Abstände zeigten bzw. nur wenige Fälle große Distanzen aufwiesen. Infolgedessen wurde für Häufigkeitsauszählungen mittels Logarithmierung zur Basis 10 aus der Distanz ein normalverteiltes Merkmal erstellt, diese Normalverteilung durch Perzentilbildung in acht etwa gleichhäufig besetzte Distanzkategorien zerlegt ($100\%/8 = 12,5\%$ pro Distanzkategorie) und die Perzentilwerte durch anschließende Umkehrfunktion wieder auf Distanz in Kilometern übertragen. Auf diese Weise entstand ein – aufgrund der Verletzung der Äquidistanzannahme nach der Transformation – ordinalskaliertes Merkmal mit acht annähernd gleichverteilten Merkmalskategorien, die pro Kategorie verschieden große Entfernungen zwischen Wohnort und Spielhalle abbildeten. Ziel dieser Datenveränderung war es, gleichverteilte Entfernungskategorien zu erstellen, was Vorteile bei der Datenanalyse mit sich brachte. Alle verwendeten Analysemerkmale können Tabelle 1.2 entnommen werden.

Unter analytischen Gesichtspunkten lassen sich zwei Ebenen unterscheiden. In einem ersten Analyseschritt wurden alle Merkmale auf individueller Ebene und somit der einzelnen Sperre bzw. der gesperrten Person untersucht. Im Anschluss daran kam es zur Aggregation ausgewählter Merkmale auf Orts- bzw. Gemeindeebene der sperrenden Spielhalle. Alle Datenanalysen erfolgten mit SPSS 18.

Tabelle 1.2: Analysemerkmale in der Gesamtschau

Analyseebene	Merkmal
Individuelle Sperre bzw. gesperrte Person	Jahr der Sperreinrichtung
	Quartal der Sperreinrichtung
	Monat der Sperreinrichtung
	Monatsabschnitt der Sperreinrichtung
	Wochentag der Sperreinrichtung
	Geschlecht der gesperrten Person
	Alter der gesperrten Person (6-stufig)
	Migrationshintergrund
	Art der eingerichteten Sperre
	Grund der eingerichteten Sperre*
	Bundesland des Spielerwohnortes
	Landkreis bzw. kreisfreie Stadt (Spielerwohnort)
	Wohnort des gesperrten Spielers
	Distanz zwischen Wohnort der Person und Ort der sperrenden Spielhalle
Gemeinde der sperrenden Spielhalle	Ort der sperrenden Spielhalle
	Anzahl der Sperren pro Gemeinde
	Bevölkerung pro Quadratkilometer pro sperrender Gemeinde
	Anzahl der Spielhallenstandorte pro sperrender Gemeinde

Anmerkung: *Der Sperrgrund wird erst seit Ende August 2016 in differenzierter Weise erfasst und ist daher hier nicht auswertbar. Für die Vorjahre galt der Standardeintrag „Spielsucht/Spielsuchtgefährdung“.

1.4 Ergebnisse

Analysen auf Ebene der individuellen Sperre. Gemäß dem Untersuchungszeitraum fiel die früheste Sperre im Datensatz auf den 01. April 2014 (Start von OASIS) und die letzte Sperre auf den 07. September 2016 (initiale Abfrage durch das Forscherteam der Universität Bremen). Fast die Hälfte der eingerichteten Sperren erfolgte im Jahr 2014, etwa jede dritte Sperre in 2015 und etwa jede fünfte Sperre in 2016 (Tab. 1.3). Eine differenzierte Analyse des Zeitverlaufs auf Monatsebene findet sich am Ende dieses Kapitels, da die ungleichen Erfassungszeiträume der drei untersuchten Kalenderjahre im hier vorliegenden Sperrdatensatz bei saisonalen Merkmalen zu Verzerrungen führen können.

Tabelle 1.3: Jahr der Sperreinrichtung

Jahr	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)
2014	45,48% (44,60 - 46,36%); (5.573/12.253)
2015	33,55% (32,71 - 34,39%); (4.111/12.253)
2016	20,97% (20,25 - 21,69%); (2.569/12.253)

Etwa jede dritte Sperre wurde im zweiten bzw. dritten Quartal eingerichtet, ungefähr jede fünfte Sperre im vierten bzw. ersten Quartal (Tab. 1.4). Es ist offensichtlich, dass die oben dargestellten variierenden Jahreszeiträume auch die Häufigkeitsauszählungen saisonaler Merkmale mit bedingen.

Tabelle 1.4: Quartal der Sperreinrichtung

Quartal	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)
2. Quartal	33,01% (32,18 - 33,84%); (4.045/12.253)
3. Quartal	28,28% (27,48 - 29,08%); (3.465/12.253)
4. Quartal	19,46% (18,76 - 20,17%); (2.385/12.253)
1. Quartal	19,24% (18,55 - 19,94%); (2.358/12.253)

Differenziert nach Monaten erfolgten die meisten Sperren im Mai, Juni, Juli und August (Tab. 1.5).

Tabelle 1.5: Monat der Sperreinrichtung

Monat	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)
Mai	14,40% (13,77 - 15,02%); (1.764/12.253)
Juni	12,98% (12,39 - 13,58%); (1.591/12.253)
Juli	10,32% (9,79 - 10,86%); (1.265/12.253)
August	9,74% (9,22 - 10,27%); (1.194/12.253)
September	8,21% (7,72 - 8,70%); (1.006/12.253)
Januar	7,06% (6,61 - 7,51%); (865/12.253)
Oktober	6,59% (6,15 - 7,03%); (807/12.253)
November	6,50% (6,06 - 6,93%); (796/12.253)
Dezember	6,38% (5,95 - 6,81%); (782/12.253)
März	6,28% (5,85 - 6,71%); (769/12.253)
Februar	5,91% (5,49 - 6,33%); (724/12.253)
April	5,63% (5,22 - 6,04%); (690/12.253)

Des Weiteren deutet Tabelle 1.6 an, dass die Spielersperren tendenziell eher zu Monatsbeginn vollzogen werden (vs. zur Monatsmitte oder zum Monatsende).

Tabelle 1.6: Monatsabschnitt der Sperreinrichtung

Monatsabschnitt	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)
1. bis 10.	37,00% (36,14 - 37,85%); (4.533/12.253)
11. bis 20.	33,14% (32,31 - 33,98%); (4.061/12.253)
21. bis 31.	29,86% (29,05 - 30,67%); (3.659/12.253)

Darüber hinaus sind zu Wochenbeginn am Montag und Dienstag die meisten Sperreinträge zu verzeichnen (Tab. 1.7).

Tabelle 1.7: Wochentag der Sperreinrichtung

Wochentag	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)
Montag	19,70% (19,00 - 20,41%); (2.414/12.253)
Dienstag	18,75% (18,06 - 19,44%); (2.297/12.253)
Mittwoch	16,35% (15,69 - 17,00%); (2.003/12.253)
Donnerstag	15,31% (14,67 - 15,95%); (1.876/12.253)
Freitag	14,96% (14,33 - 15,59%); (1.833/12.253)
Samstag	7,84% (7,37 - 8,32%); (961/12.253)
Sonntag	7,09% (6,64 - 7,55%); (869/12.253)

Erwartungsgemäß ist die überwiegende Mehrheit der gesperrten Personen männlichen Geschlechts. Tabelle 1.8 weist in diesem Zusammenhang einen Anteil von knapp 90% aus.

Tabelle 1.8: Geschlecht der gesperrten Personen

Geschlecht	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)
Männlich	87,73% (87,12 - 88,34%); (9.823/11.197)
Weiblich	12,27% (11,66 - 12,88%); (1.374/11.197)

Zudem lässt sich erkennen, dass das Alter bei etwa 60% der gesperrten Personen bei höchstens 34 Jahren liegt (Tab. 1.9).

Tabelle 1.9: Alter der gesperrten Personen

Alter	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)
Unter 18 Jahre	0,01% (0,00 - 0,02%); (1/12.246)
18 bis unter 27 Jahre	33,06% (32,23 - 33,90%); (4.049/12.246)
27 bis unter 35 Jahre	27,54% (26,75 - 28,33%); (3.373/12.246)
35 bis unter 45 Jahre	22,34% (21,60 - 23,08%); (2.736/12.246)
45 bis unter 60 Jahre	15,02% (14,38 - 15,65%); (1.839/12.246)
60 Jahre und älter	2,03% (1,78 - 2,27%); (248/12.246)

Ferner weist etwas weniger als die Hälfte der gesperrten Personen einen Geburtsort außerhalb von Deutschland und damit einen Migrationshintergrund auf (Tab. 1.10).

Tabelle 1.10: Migrationshintergrund der gesperrten Personen

Migrationshintergrund	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)
Nein (in Deutschland geboren)	53,45% (52,57 - 54,34%); (6.486/12.134)
Ja (nicht in Deutschland geboren)	46,55% (45,66 - 47,43%); (5.648/12.134)

Ungefähr eine von hundert Spielersperren wurde nicht selbst durch die spielende Person eingerichtet (Fremdsperre; Tab. 1.11).

Tabelle 1.11: Art der eingerichteten Spielersperre

Art der Spielersperre	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)
Selbstsperre (durch spielende Person eingerichtet)	98,98% (98,80 - 99,16%) (12.128/12.253)
Fremdsperre (nicht durch spielende Person eingerichtet)	1,02% (0,84 - 1,20%) (125/12.253)

Die Verteilung der Wohnorte der gesperrten Personen überrascht ebenfalls nicht. So stammen knapp 96% der Stichprobe aus Hessen. Es folgt mit weitem Abstand das benachbarte Bundesland Rheinland-Pfalz mit knapp 2% (Tab. 1.12).

Die meisten gesperrten Personen leben in den Landkreisen bzw. kreisfreien Städten Frankfurt am Main, Offenbach, Kassel, Wiesbaden sowie Darmstadt-Dieburg (Tab. 1.13).

Tabelle 1.12: Bundesland der gesperrten Personen

Bundesland	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)
Hessen	95,81% (95,45 - 96,16%); (11.739/12.253)
Rheinland-Pfalz	1,65% (1,42 - 1,87%); (202/12.253)
Baden-Württemberg	0,78% (0,63 - 0,94%); (96/12.253)
Nordrhein-Westfalen	0,66% (0,52 - 0,80%); (81/12.253)
Bayern	0,48% (0,36 - 0,60%); (59/12.253)
Niedersachsen	0,34% (0,24 - 0,45%); (42/12.253)
Thüringen	0,10% (0,04 - 0,15%); (12/12.253)
Schleswig-Holstein	0,04% (0,01 - 0,08%); (5/12.253)
Berlin	0,03% (0,00 - 0,06%); (4/12.253)
Bremen	0,02% (0,00 - 0,05%); (3/12.253)
Sachsen-Anhalt	0,02% (0,00 - 0,05%); (3/12.253)
Brandenburg	0,02% (0,00 - 0,04%); (2/12.253)
Hamburg	0,02% (0,00 - 0,04%); (2/12.253)
Mecklenburg-Vorpommern	0,02% (0,00 - 0,04%); (2/12.253)
Saarland	0,01% (0,00 - 0,02%); (1/12.253)

Tabelle 1.13: Landkreis bzw. kreisfreie Stadt (Spielerwohnort) der gesperrten Personen

Landkreis bzw. kreisfreie Stadt (Top 20)	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)
Frankfurt am Main	10,50% (9,95 - 11,04%); (1.286/12.253)
Landkreis Offenbach	6,90% (6,45 - 7,34%); (845/12.253)
Kassel	5,47% (5,07 - 5,87%); (670/12.253)
Wiesbaden	5,33% (4,93 - 5,73%); (653/12.253)
Landkreis Darmstadt-Dieburg	4,75% (4,37 - 5,13%); (582/12.253)
Wetteraukreis	4,59% (4,22 - 4,96%); (562/12.253)
Landkreis Fulda	4,55% (4,18 - 4,91%); (557/12.253)
Kreis Groß-Gerau	4,39% (4,03 - 4,75%); (538/12.253)
Landkreis Kassel	4,20% (3,85 - 4,56%); (515/12.253)
Main-Kinzig-Kreis	4,16% (3,81 - 4,52%); (510/12.253)
Offenbach am Main	3,85% (3,51 - 4,19%); (472/12.253)
Landkreis Marburg-Biedenkopf	3,84% (3,50 - 4,18%); (471/12.253)
Landkreis Gießen	3,71% (3,38 - 4,05%); (455/12.253)
Hochtaunuskreis	3,31% (3,00 - 3,63%); (406/12.253)
Lahn-Dill-Kreis	3,16% (2,85 - 3,47%); (387/12.253)
Landkreis Hersfeld-Rotenburg	3,16% (2,85 - 3,47%); (387/12.253)
Kreis Bergstraße	2,92% (2,62 - 3,22%); (358/12.253)
Darmstadt	2,74% (2,45 - 3,03%); (336/12.253)
Landkreis Waldeck-Frankenberg	2,53% (2,25 - 2,81%); (310/12.253)
Schwalm-Eder-Kreis	2,41% (2,14 - 2,68%); (295/12.253)
...	...

Zu den häufigsten Wohnorten der gesperrten Personen zählen die größeren Städte Frankfurt am Main, Kassel, Wiesbaden, Offenbach am Main, Darmstadt und Fulda (Tab. 1.14).

Tabelle 1.14: Wohnort der gesperrten Personen

Wohnort (Top 20)	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)
Frankfurt am Main	10,50% (9,95 - 11,04%); (1.286/12.253)
Kassel	6,64% (6,20 - 7,08%); (814/12.253)
Wiesbaden	5,33% (4,93 - 5,73%); (653/12.253)
Offenbach am Main	3,85% (3,51 - 4,19%); (472/12.253)
Darmstadt	2,74% (2,45 - 3,03%); (336/12.253)
Fulda	2,52% (2,24 - 2,80%); (309/12.253)
Rüsselsheim	1,61% (1,39 - 1,83%); (197/12.253)
Bad Hersfeld	1,40% (1,20 - 1,61%); (172/12.253)
Gießen	1,39% (1,18 - 1,59%); (170/12.253)
Hanau	1,23% (1,04 - 1,43%); (151/12.253)
Marburg	1,22% (1,03 - 1,42%); (150/12.253)
Bad Homburg vor der Höhe	0,99% (0,81 - 1,16%); (121/12.253)
Wetzlar	0,95% (0,78 - 1,13%); (117/12.253)
Dietzenbach	0,80% (0,64 - 0,96%); (98/12.253)
Korbach	0,79% (0,63 - 0,95%); (97/12.253)
Mühlheim am Main	0,79% (0,63 - 0,95%); (97/12.253)
Obertshausen	0,78% (0,62 - 0,93%); (95/12.253)
Langen	0,76% (0,61 - 0,91%); (93/12.253)
Bebra	0,72% (0,57 - 0,87%); (88/12.253)
Dreieich	0,70% (0,55 - 0,85%); (86/12.253)
...	...

Eine weitere Analyse bezog sich auf den Ort bzw. die Gemeinde der sperrenden Spielhalle. Hier wird die Rangreihe auch durch Frankfurt am Main (Stadt), Kassel (documenta-Stadt), Wiesbaden (Landeshauptstadt), Offenbach am Main (Stadt) und Darmstadt (Wissenschaftsstadt) und Fulda (Stadt) angeführt (Tab. 1.15; die Bezeichnungen stammen aus dem Gemeindeverzeichnis des Statistischen Bundesamtes).

Tabelle 1.15: Ort bzw. Gemeinde der sperrenden Spielhalle

Ort bzw. Gemeinde (Spielhalle)	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)
Frankfurt am Main, Stadt	9,87% (9,34 - 10,40%); (1.209/12.253)
Kassel, documenta-Stadt	8,12% (7,64 - 8,60%); (995/12.253)
Wiesbaden, Landeshauptstadt	5,94% (5,52 - 6,36%); (728/12.253)
Offenbach am Main, Stadt	5,07% (4,68 - 5,46%); (621/12.253)
Darmstadt, Wissenschaftsstadt	4,02% (3,67 - 4,36%); (492/12.253)
Fulda, Stadt	2,53% (2,25 - 2,81%); (310/12.253)
Gießen, Universitätsstadt	1,91% (1,67 - 2,15%); (234/12.253)
Marburg, Universitätsstadt	1,90% (1,66 - 2,14%); (233/12.253)
Bad Hersfeld, Kreisstadt	1,78% (1,55 - 2,01%); (218/12.253)
Friedberg (Hessen), Kreisstadt	1,75% (1,51 - 1,98%); (214/12.253)
Oberursel (Taunus), Stadt	1,50% (1,29 - 1,72%); (184/12.253)
Petersberg	1,29% (1,09 - 1,49%); (158/12.253)
Obertshausen, Stadt	1,26% (1,07 - 1,46%); (155/12.253)
Raunheim, Stadt	1,19% (1,00 - 1,38%); (146/12.253)
Neu-Isenburg, Stadt	1,16% (0,97 - 1,35%); (142/12.253)
Rüsselsheim am Main, Stadt	1,15% (0,96 - 1,34%); (141/12.253)
Linden, Stadt	1,09% (0,91 - 1,28%); (134/12.253)
Edermünde	1,09% (0,90 - 1,27%); (133/12.253)
Wetzlar, Stadt	1,09% (0,90 - 1,27%); (133/12.253)
Florstadt, Stadt	1,04% (0,86 - 1,22%); (128/12.253)
...	...

Ungefähr jede vierte gesperrte Person lebt bis einschließlich 2,3 Kilometer von der sperrenden Spielhalle entfernt (Tab. 1.16). Bei etwa der Hälfte der Stichprobe ist eine Distanz von bis zu 4,6 Kilometern zu verzeichnen. Für etwa 88% liegen Wohnort und sperrende Spielhalle in einem Umkreis von 17,6 Kilometern. Die größte Distanz beträgt 523 Kilometer.

Tabelle 1.16: Distanz zwischen Wohnort der gesperrten Person und Ort der sperrenden Spielhalle

Distanz	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)	Prozentanteil kumuliert
Bis einschl. 1,2 km	12,54% (11,95 - 13,12%); (1.536/12.253)	12,54%
Über 1,2 bis einschl. 2,3 km	12,98% (12,39 - 13,58%); (1.591/12.253)	25,52%
Über 2,3 bis einschl. 3,2 km	12,28% (11,70 - 12,86%); (1.505/12.253)	38,50%
Über 3,2 bis einschl. 4,6 km	12,27% (11,69 - 12,86%); (1.504/12.253)	50,77%
Über 4,6 bis einschl. 6,6 km	12,52% (11,93 - 13,11%); (1.534/12.253)	63,29%
Über 6,6 bis einschl. 9,8 km	12,55% (11,97 - 13,14%); (1.538/12.253)	75,84%
Über 9,8 bis einschl. 17,6 km	12,31% (11,73 - 12,89%); (1.508/12.253)	88,15%
Über 17,6 Km	12,54% (11,96 - 13,13%); (1.537/12.253)	100%*

Anmerkung: *Durch Rundungsfehler beträgt der kumulierte Anteil mehr als 100%.

Vergleich zwischen OASIS und ambulanter Glücksspielsuchtberatung. Zunächst umfasst Tabelle 1.17 einen Abgleich des Geschlechterverhältnisses unter Berücksichtigung von Klienten, die das Hilfeangebot der ambulanten Beratungseinrichtungen für Glücksspielsuchtprobleme in Hessen in 2015 mehrfach wahrgenommen haben (vgl. für die Referenzdaten mit Institut für Interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung, 2016). In Tabelle 1.18 werden daran anknüpfend die gesperrten Personen der OASIS-Datei und der hilfesuchende Personenkreis im Hinblick auf die Altersstruktur verglichen (nur Spieler mit Einmal- und/oder Mehrfachkontakten, keine Angehörigen). In Tabelle 1.19 findet dann eine entsprechende Gegenüberstellung in Bezug auf das Merkmal Migrationshintergrund statt. Da den OASIS-Daten nur Angaben zum Geburtsort der gesperrten Personen zu entnehmen waren, erfolgte der Vergleich mit den Beratungsdaten auf Grundlage einer engen Definition von Migration (ergo Personen mit deutscher Nationalität vs. alle anderen Personen; Bezugsgruppe hier: alle Spieler unabhängig von der Kontaktanzahl). Sofern das 95%-Konfidenzintervall der OASIS-Schätzung den Zahlenwert (Mittelwert oder Prozentanteil) für das ambulante Beratungssystem nicht miteinschließt, verweist dies auf überzufällige Unterschiede zwischen beiden Personengruppen.

Generell scheinen Frauen OASIS etwas besser anzunehmen als das ambulante Beratungsangebot, wie die jeweiligen Geschlechterverhältnisse belegen (12,3% vs. 10,7%; vgl. Tab. 1.17). Die Ergebnisse zeigen außerdem, dass alle drei Altersmittelwerte der OASIS-Stichprobe (Gesamtstichprobe, nur Männer, nur Frauen) signifikant unterhalb der Werte der ambulanten Beratung liegen (Tab. 1.18). Jener Umstand ist insbesondere auf die Überpräsenz der 18- bis 34-Jährigen in der Sperrdatei zurückzuführen. Andererseits erscheinen bei OASIS die höheren Alterskategorien gegenüber der ambulanten Versorgung unterrepräsentiert. Weiterhin fällt auf, dass die Anteile der Personen mit Migrationshintergrund bei OASIS in allen drei Teilstichproben deutlich höher ausfallen als die der ambulanten Suchtberatung (Tab. 1.19). Für die Gesamtstichprobe und für die Subgruppe der Männer ergeben sich Migrationsanteilsverhältnisse (OASIS/Beratung) von 2/1, für die Subgruppe der Frauen ist ein Verhältnis von 5/1 erkennbar.

Tabelle 1.17: Vergleich der Geschlechterverteilung zwischen gesperrten Personen (OASIS) und ambulanter Suchtberatung in Hessen

Geschlecht	Anteil in hessischer ambulanter Suchtberatung (2015)*	Werte in OASIS (95%-Konfidenzintervall)
Männlich	89,30%	87,73% (87,12 - 88,34%) -
Weiblich	10,70%	12,27% (11,66 - 12,88%) +

Anmerkung: *Die Verteilung bezieht sich nur auf selbst von Glücksspielsuchtproblemen betroffene Personen mit mehrfachen Kontakten zur Beratungsstelle.

+ Werte in OASIS weichen signifikant nach oben von ambulanter Beratung ab.

- Werte in OASIS weichen signifikant nach unten von ambulanter Beratung ab.

Tabelle 1.18: Vergleich der Altersstruktur zwischen gesperrten Personen (OASIS) und ambulanter Suchtberatung in Hessen

Stichprobe	Altersbereich	Anteil/Mittelwert in hessischer ambulanter Suchtberatung (2015)*	Werte in OASIS (95%-Konfidenzintervall)
Gesamt	unter 18 Jahre	0,70%	0,01% (0,00 - 0,02%) -
	18 bis unter 27 Jahre	18,60%	33,06% (32,23 - 33,90%) +
	27 bis unter 35 Jahre	25,20%	27,54% (26,75 - 28,33%) +
	35 bis unter 45 Jahre	23,20%	22,34% (21,60 - 23,08%) -
	45 bis unter 60 Jahre	26,30%	15,02% (14,38 - 15,65%) -
	60 Jahre und älter	5,90%	2,03% (1,78 - 2,27%) -
	M	38,94 Jahre	33,85 (33,65; 34,06) -
Männlich	unter 18 Jahre	0,80%	0
	18 bis unter 27 Jahre	20,20%	35,41% (34,47 - 36,36%) +
	27 bis unter 35 Jahre	25,60%	27,42% (26,54 - 28,30%) +
	35 bis unter 45 Jahre	23,30%	21,95% (21,13 - 22,77%) -
	45 bis unter 60 Jahre	25,00%	13,62% (12,94 - 14,30%) -
	60 Jahre und älter	5,20%	1,60% (1,35 - 1,85%)
	M	38,28 Jahre	33,17 (32,96; 33,38) -

Weiblich	unter 18 Jahre	0%	0
	18 bis unter 27 Jahre	5,80%	18,27% (16,22 - 20,31%) +
	27 bis unter 35 Jahre	22,10%	28,02% (25,65 - 30,40%) +
	35 bis unter 45 Jahre	22,10%	23,14% (20,91 - 25,37%)
	45 bis unter 60 Jahre	37,50%	25,04% (22,75 - 27,33%) -
	60 Jahre und älter	12,50%	5,53% (4,32 - 6,74%) -
M		44,49 Jahre	38,70 (38,06; 39,34) -

Anmerkung: *Die Werte beziehen sich nur auf selbst von Glücksspielsuchtproblemen betroffene Personen. Bei den Altersmittelwerten dienen Spieler mit Mehrfachkontakten als Referenz, bei den Alterskategorien wurden alle hilfeschenden Spieler berücksichtigt (da hier keine Differenzierung nach Kontaktanzahl möglich war).

+ Werte in OASIS weichen signifikant nach oben von ambulanter Beratung ab.

- Werte in OASIS weichen signifikant nach unten von ambulanter Beratung ab.

Tabelle 1.19: Vergleich des Migrationshintergrundes zwischen gesperrten Personen (OASIS) und ambulanter Suchtberatung in Hessen

Stichprobe	Migrationshintergrund	Anteil in hessischer ambulanter Suchtberatung (2015)*	Werte in OASIS (95%-Konfidenzintervall)
Gesamt	ja	23,00%	46,55% (45,66 - 47,43%) +
	nein	77,00%	53,45% (52,57 - 54,34%) -
Männlich	ja	24,50%	45,22% (44,23 - 46,21%) +
	nein	75,50%	54,78% (53,79 - 55,77%) -
Weiblich	ja	9,80%	47,87% (45,22 - 50,52%) +
	nein	90,20%	52,13% (49,48 - 54,78%) 3 -

Anmerkung: *Die Verteilung bezieht sich nur auf selbst von Glücksspielsuchtproblemen betroffene Personen (unabhängig von der Kontaktanzahl).

+ Werte in OASIS weichen signifikant nach oben von ambulanter Beratung ab.

- Werte in OASIS weichen signifikant nach unten von ambulanter Beratung ab.

Vergleich zwischen gesperrten Personen (OASIS) und der Allgemeinbevölkerung. Ein weiterer Analyseschritt stellt ausgewählte Kernmerkmale von OASIS entsprechenden Daten aus der Allgemeinbevölkerung gegenüber. Hierbei wird die Annahme vorausgesetzt, dass die in OASIS gelisteten Personen mit hoher Wahrscheinlichkeit glücksspielbezogene Probleme aufweisen. In diesem Zusammenhang vergleicht Tabelle 1.20 die OASIS-Variablen Geschlecht, Alter und Migrationshintergrund (operationalisiert über das Herkunftsland der betroffenen Personen) mit mindestens problematisch spielenden Personen in der deutschen Bevölkerung (gemessen in 2015 mit dem South Oaks Gambling Screen bei der Altersgruppe der 16- bis 70-Jährigen; vgl. BZgA, 2016). Zunächst ist ersichtlich, dass der Anteil der Männer im OASIS-Sperrsystem signifikant höher ausfällt (Differenz: +3,0%). Zudem findet sich in OASIS ein größerer Anteil von jüngeren Personen im Alter von höchstens 25 Jahren (Differenz: +1,9%) und ebenso ein größerer Anteil von Personen mit Migrationshintergrund (Differenz: +6,6%).

Tabelle 1.20: Vergleich von OASIS-Daten und Personen mit glücksspielbezogenen Problemen aus der deutschen Allgemeinbevölkerung

Merkmale	Personen mit mindestens problematischem Glücksspielverhalten aus der Bevölkerung (2015)^a	OASIS
Männlich	84,70%	87,73% (87,12 - 88,34%) +
≤ 25 Jahre alt	22,70%	24,64% (23,87 - 25,40%) +
Migrationshintergrund	40,00%	46,55% (45,66 - 47,43%) +

Anmerkung: ^aBZgA (2016, S. 100), gemessen mit South Oaks Gambling Screen. + Werte in OASIS weichen signifikant nach oben von Bevölkerungsanteilen ab.

Merkmalszusammenhänge auf Personenebene. Zur Überprüfung, ob sich Fremdsperrern von Selbstsperrern im Hinblick auf ausgewählte Merkmale innerhalb des Datensatzes unterscheiden, dienten Chi-Quadrat-Tests. In Tabelle 1.21 finden sich alle überzufälligen Unterschiede zwischen beiden Sperrarten wieder ($p \leq 0,05$). Es ist ersichtlich, dass fremdgesperrte Personen häufiger 60 Jahre und älter sind (6,5% vs. 2,0%) und häufiger am Monatsende (40,0% vs. 29,8%) sowie sonntags gesperrt wurden (20,8 vs. 7%). Bei anderen Merkmalen wie Geschlecht oder Migrationshintergrund zeigen sich keine überzufälligen Unterschiede. Außerdem dominieren bei Selbstsperrern im Vergleich der Mittwoch (16,4% vs. 6,4%) sowie die Monatsmitte (33,3% vs. 21,6%).

Tabelle 1.21: Zusammenhänge zwischen Sperrart (Selbstsperre vs. Fremdsperre) und weiteren Merkmalen im OASIS-Datensatz

Merkmal	Merkmalsausprägung	% innerhalb von Selbstsperre	Relation	% innerhalb von Fremdsperre
Alter der gesperrten Person	Unter 18 Jahre	0		0
	18 bis unter 27 Jahre	33,10		29,00
	27 bis unter 35 Jahre	27,50		31,50
	35 bis unter 45 Jahre	22,40		19,40
	45 bis unter 60 Jahre	15,00		13,70
	60 Jahre und älter	2,00	<	6,50
Monatsabschnitt der Sperreinrichtung	1. bis 10.	37,00		38,40
	11. bis 20.	33,30	>	21,60
	21. bis 31.	29,80	<	40,00
Wochentag der Sperreinrichtung	Sonntag	7,00	<	20,80
	Montag	19,80		12,80
	Dienstag	18,70		25,60
	Mittwoch	16,40	>	6,40
	Donnerstag	15,30		15,20
	Freitag	15,00		12,80
	Samstag	7,90		6,40

Anmerkung: Berichtet werden nur signifikante Merkmalszusammenhänge mit $p \leq 0,05$.

Analysen auf Ebene der Gemeinde. Von den 426 politisch selbstständigen Gemeinden in Hessen verblieben nach Datenvorbereitung insgesamt 193 Gemeinden (mit 719 Spielhallenstandorten). Auswertungsvoraussetzung waren vorliegende Informationen über mindestens einen Spielhallenstandort und mindestens ein Sperreintrag in OASIS. Die Abweichung von der offiziellen Zahl von 750 Spielhallenstandorten in Hessen ergab sich durch die oben bereits erwähnten Zuordnungsprobleme zwischen den Datensätzen auf verschiedenen Aggregatsebenen. Unter der Prämisse eines rein zufälligen Datenausfalls erwies sich die Ausfallrate von 4,1% bezogen auf die Standorte ($(750-719)/750$) aus statistischer Sicht als vertretbar.

Im Folgenden steht die Frage im Fokus, welche Gemeinden in Relation zu ihrer Bevölkerungsdichte (Einwohnerzahl/Fläche) und Anzahl an Spielhallenstandorten auffallend viele bzw. wenige Spielersperren aufweisen. Hierzu wurde folgender Index pro Gemeinde gebildet:

Logarithmus zur Basis 10 von (Anzahl der Spielersperren/Anzahl der Standorte)

Die Logarithmierung war notwendig, weil das obige Verhältnis aus Sperrern und Standorten stark rechtsschief ausfiel: Viele Gemeinden zeigten geringe Merkmalsausprägungen, was sich inhaltlich durch eine niedrige Anzahl an Sperrern pro Standort ausdrückt. Durch die Logarithmierung konnte die Merkmalsverteilung aber normalisiert werden. Bei der Interpretation der Daten ist jedoch zu beachten, dass dieses technisch erforderliche Vorgehen diejenigen Gemeinden benachteiligt, die eine hohe Anzahl an Sperrern umsetzen. Der auf diese Weise bestimmte Index korreliert zudem positiv mit der Bevölkerungsdichte einer Gemeinde (signifikanter Steigungskoeffizient einer linearen Regression des Index auf den Prädiktor LG10 [Einwohnerzahl/Fläche] = 0,38; die Konstante fiel nicht signifikant aus; $p > 0,05$). Um den Index von diesem verzerrenden Effekt zu bereinigen, wurde der lineare Einfluss der logarithmierten Bevölkerungsdichte aus dem endgültigen Index auspartialisiert. Damit entstand ein Index für die aktive Nutzung der OASIS-Spiellersperre auf Gemeindeebene, der sowohl die Anzahl der Standorte als auch ihre Bevölkerungsdichte berücksichtigt. Die dazugehörigen Werte umfasst Anhang 1A. Positive Indexwerte einer Gemeinde verdeutlichten ein günstigeres Verhältnis von Sperranzahl zur Standortanzahl. In Gemeinden am unteren Ende der Tabelle im Anhang 1A besteht folglich Optimierungspotenzial in Bezug auf die regelmäßige Umsetzung der Spiellersperre.

Trendanalysen der Sperrdatei und Extrapolation auf Bundesebene. Die Grundlage der abschließenden Analysen bildet eine Datei zum Sperrbestand im Zeitverlauf, die dem Forscherteam am 07. August 2017 zur Verfügung gestellt wurde. Die Datei enthält sowohl die absolute Anzahl an Neusperrern als auch die absolute Anzahl an Entsperrungen, jeweils differenziert auf Monatsebene und nach Selbst- und Fremdsperre. Der im Fokus stehende Zeitraum umfasst daher insgesamt 40 Monate vom 01. April 2014 bis zum 31. Juli 2017. In Abbildung 1.1 ist erkennbar, dass das monatliche Sperraufkommen innerhalb der ersten Monate deutlich anstieg, sich aber in den Folgemonaten auf etwa +200 Sperrern (Neusperrern minus Entsperrungen) einpendelte. An dieser Stelle sei zudem abermals auf den verschwindend geringen Anteil an Fremdsperrern verwiesen. Über alle Monate hinweg ergaben sich im Mittel folgende Werte:

- Gesamtsperren (Neusperrern minus Entsperrungen) = +367/Monat,
- Neusperrern (Selbst) = +454/Monat,
- Neusperrern (Fremd) = +5/Monat,

- Entsperrungen (Selbst) = -91/Monat,
- Entsperrungen (Fremd) = -2/Monat.

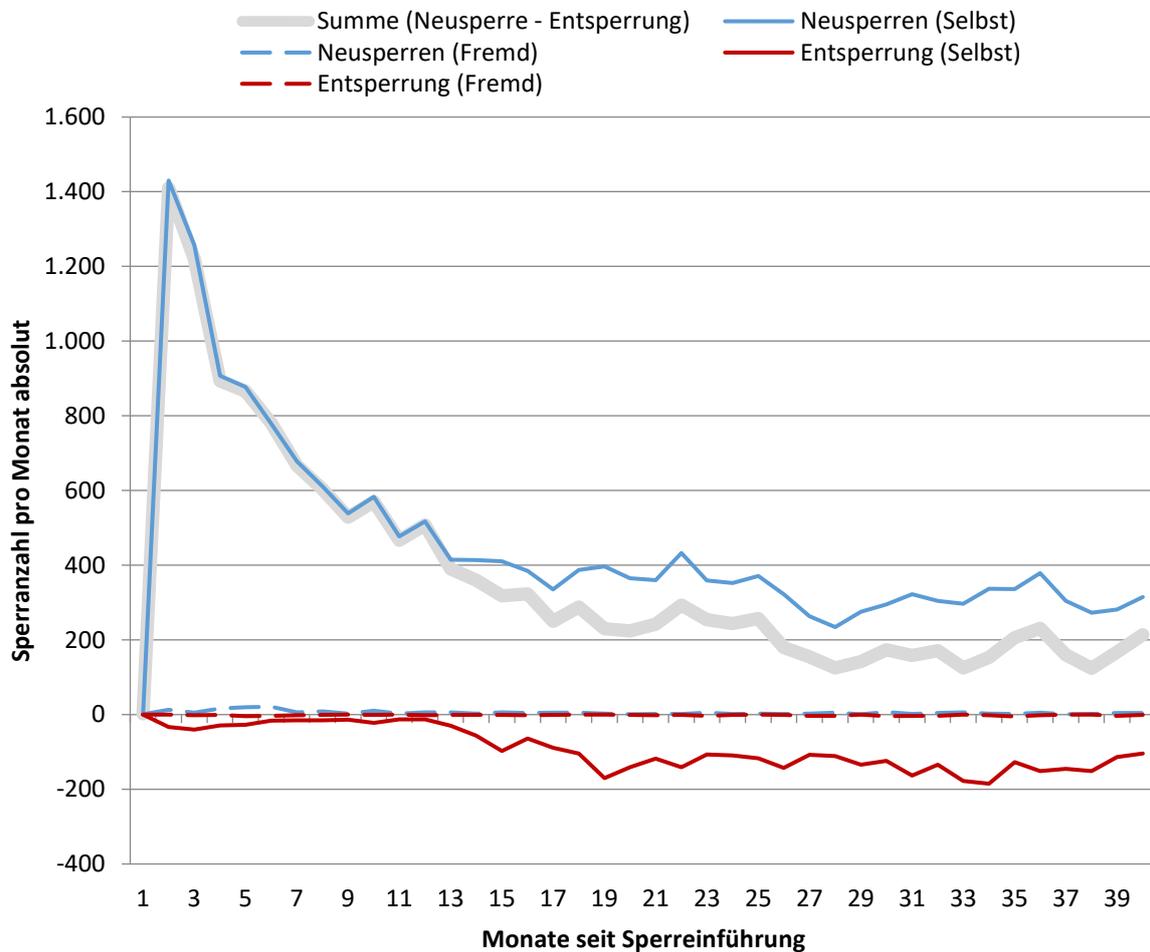


Abbildung 1.1: Anzahl der Sperren pro Monat im Zeitverlauf

Auch die Betrachtung des kumulierten Sperrbestandes (Abb. 1.2) offenbart, dass der Anstieg mit fortschreitendem Bestehen sukzessive kleiner wurde. Wie aus den Teilgraphen am linken Rand der Abbildung ersichtlich, lässt sich die umgekehrte Exponentialfunktion des Gesamtzeitraumes sehr gut annähern durch Linearfunktionen über einen jeweils sechsmonatigen Zeitraum (der letzte Zeitraum bezieht sich auf 10 Monate). Die Steigungskoeffizienten der Linearfunktionen (vgl. Tab. 1.22) drücken jene Wachstumsreduzierung numerisch aus (u. a. Monate 1-6 = +862 Sperren/Monat; Monate 31-40 = +171 Sperren/Monat).

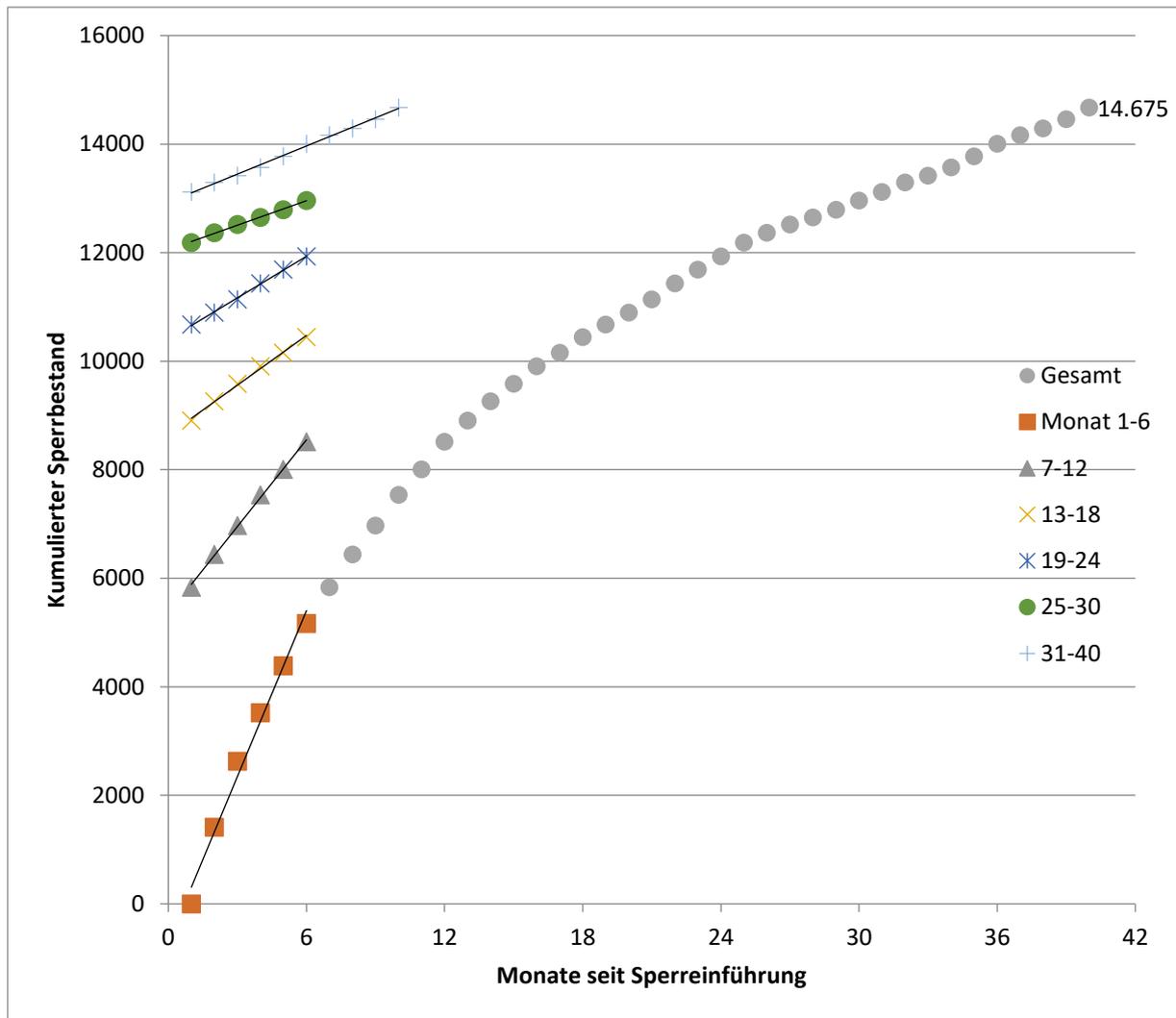


Abbildung 2.2: Kumulierter Sperrbestand im Zeitverlauf

Tabelle 1.22: Steigungskoeffizienten der linearen Annäherung des kumulierten Sperrbestandes

Monatszeitraum seit Einführung	Anzahl der Sperren (Neu - Entsperrung)/Monat
1-6	862,00
7-12	557,33
13-18	321,50
19-24	247,83
25-30	172,17
31-40	171,00

Vierzig Monate nach Sperreinführung lag der kumulierte Sperrbestand bei 14.675 Einträgen. Trümper und Heimann (2016) beziffern die Anzahl der Spielhallenstandorte bundesweit auf

eine Anzahl von 9.102. Im Vergleich zu den 750 hessischen Standorten ergibt sich somit ein Faktor von 12,13. Unter der Annahme, dass sich hessische Verhältnisse eins zu eins auf Bundesebene übertragen lassen (Ceteris-Paribus-Annahme), ergäben sich für denselben Untersuchungszeitraum nach bundesweiter Einführung von OASIS etwa 178.000 Spielersperren. Diese Hochrechnung stellt mit hoher Wahrscheinlichkeit eine konservative Schätzung dar, da die Anzahl der Standorte nach Trümper und Heimann (2016) mehrheitlich nur Kommunen erfasste, die über 10.000 Einwohner hatten (Ausnahmen bildeten Nordrhein-Westfalen und das Saarland). Die tatsächliche Anzahl der Standorte liegt folglich noch höher. In Bezug zu Schätzungen der BZgA (2016, S. 98), nach denen bundesweit ungefähr 264.000 bis 797.000 Personen ein problematisches oder pathologisches Glücksspielverhalten aufweisen (Summe der jeweils unteren und oberen Grenzen der dort angegebenen 95%-Konfidenzintervalle), könnten folglich etwa 22% bis 67% dieser Zielpopulation im Spielhallensegment durch die bundesweite Einführung von OASIS erreicht werden.

1.5 Diskussion

Übergeordnetes Ziel dieses Forschungsmoduls war es, einen vorliegenden Datensatz aus OASIS-Spielersperren durch externe Informationsquellen anzureichern und den Ist-Bestand des Sperrsystems durch zielgerichtete Auswertungen bzw. Vergleiche näher zu beleuchten sowie diesbezüglich Optimierungspotenziale zu identifizieren. Die endgültige Datengrundlage der vorliegenden Analysen enthielt 12.253 konsistente Sperreinträge. Auf Ebene der gesperrten Personen zeigte sich, dass sowohl zu Wochen- als auch zu Monatsbeginn die meisten Sperreinträge erfolgen, was motivationspsychologisch für die Rolle der Sperre als Neuanfang oder bewusste Zäsur nach vorherigen finanziellen wie psychosozialen Tiefpunkten sprechen könnte (vgl. Gainsbury, 2014). Weiterhin waren knapp neun von zehn gesperrten Personen männlich. Dieser Befund passt zu dem in der Tendenz ähnlich hohen Ungleichgewicht zwischen Männern und Frauen in der ambulanten Beratung glücksspielsüchtiger Personen (vgl. für bundesweite Angaben mit Dauber, Specht, Künzel & Braun, 2016). Das Alter von etwa zwei Drittel der gesperrten Personen lag ferner zwischen 18 und 34 Jahren, und fast die Hälfte der Stichprobe wies einen Geburtsort außerhalb von Deutschland auf. Rein deskriptiv verweisen diese Ergebnisse damit auf eine erhöhte „Sperr-Nachfrage“ in jüngeren Bevölkerungsschichten und unter Personen mit Migrationshintergrund. In ähnlicher Weise stellten

LaBrie et al. (2007) für den US-Bundesstaat Missouri fest, dass sich selbstgesperrte Spieler aus dem Kasinobereich mit Wohnsitz Missouri in Relation zur Allgemeinbevölkerung als eher jünger und männlich erweisen und auch häufiger einer kulturellen Minderheit angehören. Die Autoren interpretieren die drei beschriebenen Stichprobenbesonderheiten als Indiz für große Überschneidungen zwischen der untersuchten Kohorte gesperrter Personen und der Population der Problemspieler. Die hier vorliegende OASIS-Stichprobe und ihre typischen soziodemographischen Merkmale legen ähnliche Schlussfolgerungen nahe. Zumindest scheint OASIS bestimmte Personengruppen mit einem erhöhten Risiko für die Entwicklung glücksspielbezogener Probleme (vgl. Hayer, Rumpf & Meyer, 2014) in adäquater Weise anzusprechen.

Interessanterweise wurde lediglich eine von hundert Sperren nicht durch die spielende Person selbst initiiert, was in Anbetracht erster empirischer Hinweise auf die Wirksamkeit der Fremdsperre durch Angehörige, insbesondere im Hinblick auf ihre subjektiv erlebte Entlastung (Goh, Ng & Yeoh, 2016) ein erhebliches Optimierungspotenzial impliziert. Für die Fremdsperre durch das Spielhallenpersonal als Maßnahme des Spielerschutzes decken sich die sehr geringen Anteile in den vorliegenden Analysen sowohl mit empirischen Beobachtungen zum „nicht-gelebten“ Spielerschutz in der Praxis (z. B. Meyer, von Meduna & Brosowski, 2015; vgl. Kap. 4) als auch mit theoretischen Erwägungen zu offenkundigen Dilemmata auf Seiten der Glücksspielanbieter mit Geschäftsinteressen auf der einen Seite und sozialer Verantwortung auf der anderen Seite (vgl. Fiedler, Wilcke, Thoma, Ante & Steinmetz, 2017). In diesem Zusammenhang konkretisiert Meyer (2016), dass die Betreiber für Hessen von einem markanten Umsatzrückgang in Höhe von 26% in den ersten acht Monaten nach Einführung von OASIS berichtet haben. Augenscheinlich geht effektiver Spielerschutz zumindest kurzfristig mit spürbaren Umsatzeinbußen einher. Dieser Umstand liefert eine Erklärung, warum die Erlaubnisinhaber von Spielhallenkonzessionen – trotz gesetzlicher Verpflichtung – bestenfalls sporadisch zum Mittel der Fremdsperre greifen. Leider ist dem vorliegenden OASIS-Datensatz nicht zu entnehmen, wie viele der insgesamt 125 Fremdsperren überhaupt auf Initiative des Spielhallenpersonals zurückzuführen sind. Zusätzliche Detailanalysen zeigen, dass fremdgesperrte Personen häufiger 60 Jahre und älter waren sowie eher am Monatsende bzw. am Sonntag gesperrt wurden. Im Gegensatz dazu finden sich bei Betrachtung von weiteren Merkmalen wie Geschlecht oder Migrationshintergrund keine Auffälligkeiten zwischen selbst- und fremdgesperrten Personen. Vor allem die Befunde zum

Sperrzeitpunkt am Ende der Woche bzw. des Monats bilden einen interessanten Komplementärbefund zu der oben bereits beschriebenen Ballung der Selbstsperreinrichtungen zu Monats- und Wochenbeginn, der in zukünftigen Untersuchungen näher zu beleuchten wäre.

Zu den häufigsten Wohnorten der gesperrten Personen zählten erwartungsgemäß die dicht besiedelten Städte Frankfurt, Kassel, Wiesbaden, Offenbach, Darmstadt und Fulda. In fast 96% aller Fälle wohnte die gesperrte Person in Hessen, angrenzende Bundesländer machten nahezu den gesamten Restbestand der Datenbank aus (ca. 4%). Weitere Bundesländer waren zwar auch im Datensatz vertreten, jedoch in vernachlässigbarer Größenordnung (max. 5 Einträge pro Bundesland). Etwa die Hälfte der gesperrten Personen lebte in einem Umkreis bis einschließlich 4,6 Kilometer von der sperrenden Spielhalle entfernt; ungefähr neun von zehn Personen hatten ihren Lebensmittelpunkt in einem Umkreis von 17,6 Kilometern. Zahlreiche Forschungsstudien bestätigen die zentrale Rolle kurzer Distanzen zwischen Wohnort und bevorzugten Glücksspielstandorten (u. a. Delfabbro, 2008; Rockloff, Moskovsky, Thorne, Browne & Bryden, 2017). Vor dem Hintergrund der oben beschriebenen Befunde scheint es durchaus plausibel zu sein, dass die überwiegende Mehrheit aller Spielersperren in der eigenen Stammspielhalle verfügt wird. Unabhängig von der Gültigkeit dieser Annahme müssen Betroffene zur Umsetzung der Sperre in jedem Fall nur verhältnismäßig kurze Wege in Kauf nehmen. Die Spielersperre in Form von OASIS lässt sich demzufolge als niedrigschwellige, bequem umsetzbare Maßnahme des Spielerschutzes verstehen.

Der Vergleich der vorliegenden OASIS-Daten mit Befunden der ambulanten Glücksspiel-suchtberatung in Hessen sowie Bevölkerungsschätzungen mindestens problematischen Glücksspielverhaltens fußt auf der Prämisse, dass gesperrte Spieler üblicherweise zur Gruppe der Problemspieler zu zählen sind. Obwohl in der Fachliteratur vereinzelt Kritik an dieser Gleichsetzung geäußert wurde (vgl. zusammenfassend mit den Argumenten von Griffiths & Auer, 2016, und Strohäker & Becker, 2017b), erschien dieses Vorgehen dennoch legitim, um die Nachfrage nach bzw. den Abdeckungsgrad der Spielersperre als Instrument des Spielerschutzes besser verorten zu können. Es zeigte sich unter anderem, dass (1) der Anteil gesperrter Frauen in OASIS den Anteil von Frauen im ambulanten Hilfesystem leicht überstieg, (2) gesperrte Personen in OASIS (Männer und Frauen) im Durchschnitt etwa fünf Jahre jünger waren als Klienten der ambulanten Beratungsstellen für glücksspielsüchtige Personen in Hessen und (3) die Anteile der Personen mit Migrationshintergrund deutlich über denen des

ambulanten Hilfesystems lagen, was sowohl für Männer (Verhältnis OASIS/Beratung = 2/1) als auch – besonders ausgeprägt – für Frauen (Verhältnis OASIS/Beratung = 5/1) galt. In Relation dazu ähnelten sich die Basismerkmale von gesperrten Spielern und mindestens problematisch spielenden Personen in der Allgemeinbevölkerung. Diese weitgehende Überschneidung in Bezug auf den Anteil der Männer, das Alter und den Migrationshintergrund mit jeweils leicht erhöhten Werten in der OASIS-Kohorte (mit Differenzen zwischen 1,9% und 6,6%) spricht für eine adäquate Abdeckung der Problempopulation durch das OASIS-Sperrsystem. Zusammenfassend ist auf Basis dieser Quervergleiche festzuhalten, dass sich OASIS nicht nur in absoluten Zahlen durch eine beachtlich hohe Nutzungsrate auszeichnet, sondern darüber hinaus zumindest partiell neue Bedarfsgruppen erschlossen werden. Da die Inanspruchnahme formeller Hilfen in Deutschland häufig mit fortschreitendem Alter und zunehmender Problemschwere einhergeht (Bischof et al., 2012), erweist sich vor allem der hohe Erreichungsgrad jüngerer Bevölkerungsgruppen als begrüßenswert, nicht zuletzt um frühzeitig einer weiteren Problemmanifestation oder -chronifizierung vorzubeugen. Zur besseren Absicherung dieses Versorgungsziels ist jedoch darüber hinaus eine substantielle Verzahnung zwischen Sperr- und Hilfesystem vonnöten (Blaszczynski, Ladouceur & Nower, 2007; Gainsbury, 2014; Meyer & Hayer, 2010; Nelson, Kleschinsky, LaBrie, Kaplan & Shaffer, 2010).

Ein Index unter Verwendung der Informationen aus der Anzahl der Sperren, der Anzahl der Spielhallenstandorte sowie der Bevölkerungsdichte erlaubte eine Rangreihenbildung über alle an OASIS beteiligten Gemeinden. An dieser Stelle soll allerdings einschränkend darauf hingewiesen werden, dass ein solches Maß lediglich eine sehr grobe Annäherung an die tatsächlichen Verhältnisse repräsentiert. Entsprechend besteht für die Zukunft die Notwendigkeit, jene Berechnungsgrundlage in regelmäßigen Abständen anzupassen bzw. zu erweitern, etwa um die hier gegebene Benachteiligung von Gemeinden mit einer hohen Anzahl an Spielersperren zu korrigieren. Beispielsweise könnte eine Indexerweiterung durch die Aufnahme der Anzahl der Mehrfachkonzessionen einer Gemeinde oder weiterer Bevölkerungsmerkmale (vgl. Strohäker & Becker, 2017b) sowie durch die Berücksichtigung bestimmter Merkmale regionaler Vulnerabilitäten (vgl. LaBrie et al., 2007) die Präzision der Rangreihung substantiell verbessern. Zudem bleibt anzumerken, dass die Verdichtung der Sperranzahl auf Gemeindeebene aus der Perspektive des Datenschutzes zwar nachvollziehbar ist. Aus Steuerungsgründen wäre jedoch eine Rangreihung sowie eine daraus resultierende indizierte Ansprache bzw. Kontrolle einzelner Spielhallen, die im Vergleich zu anderen Standorten auffal-

lend selten Gebrauch von der Spielersperre machen, mittel- und langfristig durchaus zielführend (in Kombination mit der Durchführung von Testspielen; vgl. Kap. 4). Erste derartige Rückkopplungen zwischen bestimmten Standorten und der OASIS-Verwaltung hat es nach Auskunft des Regierungspräsidiums Darmstadt bereits mehrfach gegeben, unter anderem um Testdatensätze aus dem Sperrbestand zu entfernen oder den aktiven Einsatz des Sperrsystems im Spielhallenalltag einzelner Spielhallen zu forcieren.

Schließlich belegten Trendanalysen über einen Zeitraum von 40 Monaten nach Start von OASIS (April 2014 – Juli 2017), dass der monatliche Sperrbedarf zunächst deutlich anstieg, danach recht schnell wieder abflaute, sich aber in den Folgemonaten auf etwa +200 Sperren im Monat einpendelte (Neusperrungen minus Entsperrungen). Diese Entwicklungslinie war vor dem Hintergrund bisheriger Untersuchungen, die bereits vergleichbare Nivellierungsprozesse beschrieben hatten (z. B. LaBrie et al., 2007), zu erwarten gewesen. Auch bei Betrachtung des kumulierten Sperrbestandes zeigte sich, dass sich der Anstieg mit fortschreitender Dauer sukzessive verringerte (Monate 1-6 = +862 Sperren/Monat; Monate 31-40 = +171 Sperren/Monat), die Anzahl der Neusperrungen den Anteil der Entsperrungen jedoch bis zum Ende des Untersuchungszeitraumes immer deutlich übertraf. Vierzig Monate nach Einführung von OASIS lag der kumulierte Sperrbestand bei 14.675 Einträgen. Auf Bundesebene übertragen ergäben sich für dasselbe Zeitfenster insgesamt etwa 178.000 Spielersperren. Im Hinblick auf die Allgemeinbevölkerung könnten bundesweit folglich ca. 22% bis 67% der Problem- bzw. pathologischen Spieler durch ein Sperrsystem in einem einzigen Spielsegment erreicht werden. Die Ergebnisse dieser Extrapolation sind umso bemerkenswerter, wenn man die geringe Inanspruchnahmerate formeller Hilfen von Betroffenen in Betracht zieht: So nehmen empirischen Befunden zufolge überhaupt nur ungefähr 10% aller Problem- und pathologischen Spieler professionelle Versorgungsmaßnahmen oder Angebote der Selbsthilfe wahr (vgl. Hayer & Meyer, 2010). Offenbar geht von OASIS aus Nutzersicht eine relativ hohe Attraktivität aus.

Insgesamt lässt sich konstatieren, dass durch die hier präsentierten Analysen und Vergleiche mit externen Datenquellen neue Erkenntnisse in Bezug auf den allgemeinen Nutzen von Sperrsystemen im Glücksspielbereich gewonnen werden konnten. Im Zentrum des Kapitels stand dabei die wissenschaftliche Bewertung der verfügbaren OASIS-Daten inklusive der Identifikation etwaiger Optimierungspotenziale. Als Hauptlimitation dieses sekundäranalyti-

schen Vorgehens gilt die natürliche Begrenzung des vorliegenden Datenmaterials sowohl was die Anzahl der Variablen als auch was ihre jeweilige Skalenqualität betrifft (hier zum Teil bedingt durch datenschutzrechtliche Erwägungen). Es ist daher in erster Linie zu empfehlen, die Merkmale Geschlecht und Nationalität standardmäßig in anonymisierter Form bereits bei der Sperreinrichtung mit zu erfassen, um den Aufwand der Datenvorbereitung zukünftiger, auch interner Berichte und Analysen deutlich zu verringern. Daran anknüpfend wäre für Forschungszwecke eine Differenzierung in einzelne Migrantengruppen nach Herkunftsländern bzw. -regionen in Anlehnung an Buth, Milin und Kalke (2017) oder Kastirke, Rumpf, John, Bischof und Meyer (2016) anzustreben. Des Weiteren sollten alle beteiligten Stellen zur Erhöhung der Interoperabilität den Gemeindegemeinschaftsschlüssel des statistischen Bundesamtes zur Kennzeichnung der Standorte mit der Absicht einsetzen, Datenverluste durch Zuordnungsprobleme zu reduzieren. Zudem konnte das Merkmal „Grund der Sperrung“ im Rahmen dieser Untersuchung wegen seiner späteren Einführung nicht sinnvoll ausgewertet werden. Gerade der Sperrgrund birgt jedoch – eine hinreichende Variabilität vorausgesetzt – ein gewisses analytisches Potenzial (z. B. zur Bestimmung des Anteils präventiv ausgerichteter Sperrungen). Ebenfalls waren die vollzogenen geographischen Analysen wegen der Aggregation/Abstraktion einzelner sperrender Spielhallenstandorte auf Gemeindeebene nur sehr grob möglich, was nicht zu vernachlässigende Ungenauigkeiten zur Folge gehabt haben könnte. Zukünftig wären aus Sicht der Datenanalyse sicherlich Anonymisierungstechniken mit geringerem Informationsverlust zu befürworten. Der Abgleich zwischen der vorliegenden Stichprobe gesperrter Personen mit externen Statistiken erfolgte zwar unter Verwendung von Konfidenzintervallen, dennoch ergaben sich gewisse Übertragungsprobleme in der Operationalisierung einzelner Merkmale wie etwa Migrationshintergrund ([1] Geburtsort außerhalb Deutschlands vs. [2] Nationalität). Ob sich die hier dargestellten Befunde und daraus abgeleitete Optimierungspotenziale tatsächlich replizieren lassen, muss durch zukünftige Studien abgesichert werden.

2. Effekte der Spielersperre aus Nutzersicht: Eine Befragung von gesperrten Spielern in Hessen und Bremen

Tobias Turowski & Tobias Hayer

Zusammenfassung

Internationale wie nationale empirische Befunde vornehmlich aus dem Spielbankenbereich legen nahe, dass Spielersperrern ein effektives Mittel der Schadensminimierung für Glückssuchtgefährdete bzw. Glücksspielsüchtige Spieler darstellen. In Deutschland wirft die Entwicklung und Einführung von Sperrsystemen für Spielhallen die Frage nach ihrem grundsätzlichen Nutzen in diesem Marktsegment auf. Darüber hinaus gilt es, die mit verschiedenen Sperrsystemen (bundeslandweit vs. standortbezogen) assoziierten Effekte näher zu bestimmen.

Das vorliegende Forschungsmodul fußt auf einer standardisierten Befragung von insgesamt $n = 72$ Personen, die zum Zeitpunkt der Untersuchung entweder bundeslandweit in Hessen ($n = 56$) oder standortbezogen in Bremen ($n = 16$) gesperrt waren. Zusammengenommen gehörten der Stichprobe 80,6% männliche Probanden an; 93,1% der Teilnehmer erfüllten die DSM-5-Kriterien einer „Störung durch Glücksspielen“. Den relativ hohen Belastungsgrad dokumentiert ebenfalls die Zeitspanne zwischen dem erstmaligen Auftreten von psychischen, sozialen und/oder finanziellen Problemen in Verbindung mit dem Automatenpiel und der Inanspruchnahme der Spielersperre, die im Mittel etwa zehn Jahre beträgt. Offenbar sind es vor allem monetäre Beweggründe, die die Einrichtung einer Sperre bedingen. Weiterhin deuten die Befunde an, dass der Nutzen der Spielersperre – sofern nur isoliert umgesetzt – aus Spielersicht eher gering ausfällt. Darüber hinaus scheint die Sperreinrichtung vornehmlich intrinsisch motiviert zu sein; außerdem wird eine Einflussnahme seitens des Spielhallenpersonals diesbezüglich fast ausnahmslos verneint. Während Schamgefühle in der Regel den größten Hinderungsgrund bei der Umsetzung der Spielersperre bilden, scheinen strukturelle Barrieren eher beim standortbezogenen Sperrsystem in Bremen vorzuherrschen. Insgesamt 15 Personen (davon 10 aus Hessen sowie 5 aus Bremen) und damit etwa ein Fünftel der Gesamtstichprobe gaben schließlich an, durch das Personal von der Spielersperre abgehalten worden zu sein.

Im Hinblick auf die Outcome-Messung bleibt festzuhalten, dass eine deutliche Mehrheit der Spieler im Anschluss an die Spielersperre im Spielhallenbereich nicht nur dort, sondern auch in anderen Marktsegmenten nicht mehr oder zumindest weniger „zockt“. Ein Ausweich- bzw. Substitutionsverhalten lässt sich also größtenteils nicht erkennen. Spürbare Verlagerungen deuten sich allenfalls für folgende Bereiche an: Automatenspiele in Gaststätten, Automatenspiele in Spielhallen, die nicht von der Sperre betroffen waren, sowie Sportwetten. Aufgrund des Hauptrekrutierungskanals „Suchtberatungsstelle“ kommt die relativ hohe Anzahl an zusätzlich in Anspruch genommenen Hilfen wenig überraschend. Unter anderem wiesen über 40% des gesamten Samples aktuell weitere Spielersperrren abseits des Spielhallensegments auf. Weiterhin sammelten ebenfalls über 40% der Probanden bereits im Vorfeld der Sperreinrichtung Erfahrungen mit der ambulanten Suchtberatung. Dieser Wert erhöhte sich sogar noch auf knapp über 70% seit Inkrafttreten der (ersten) Spielersperre.

Schließlich schätzte über die Hälfte der Befragten den persönlichen Nutzen der Spielersperre als eher groß oder sehr groß ein. Diese Positiveffekte manifestieren sich in verschiedenen Lebensbereichen sowie bei unterschiedlichen Indikatoren des globalen Glücksspielverhaltens (über alle Spielformen hinweg). Im Ganzen überwiegen die Gemeinsamkeiten zwischen den Bundesländern bei weitem. Vereinzelt Ausnahmen beziehen sich zum Beispiel auf den Prozess der Sperreinrichtung – hier werden Spieler in Bremen häufiger mit falschen Formularen konfrontiert – oder die Zufriedenheit mit bestimmten Lebensbereichen nach Inkrafttreten der Spielersperre – hier erzielen die Probanden in Hessen höhere Werte im Hinblick auf die Teilnahme an Glücksspielen und den Konsum von Suchtmitteln.

Aus den Befunden ergeben sich, auch unter Berücksichtigung theoretischer Überlegungen, folgende Forderungen für die Praxis:

- Die Etablierung eines zentralisierten, segmentübergreifenden Sperrsystems, das alle Spielformen mit mittlerem oder hohem Suchtpotenzial umfasst. Hauptziel muss es sein, die Wahrscheinlichkeit von Ausweichverhalten und Migrationsbewegungen zu anderen Glücksspielangeboten bestmöglich zu unterbinden.
- Eine Weiterentwicklung der strukturellen Vernetzung von Spielersperre und professionellen Angeboten der Suchthilfe, um die mit diesen beiden Interventionsansätzen assoziierten Positiveffekte optimal ausschöpfen zu können.

- Einen verbesserten Vollzug der gesetzlichen Bestimmungen zum Spielerschutz im Allgemeinen, unter anderem sichergestellt durch unangekündigte und verdeckte Testkäufe inklusive Sanktionierung bei Missachtung.

2.1 Theoretischer Hintergrund und Zielsetzungen

Im Allgemeinen sind Spielersperrungen eine schadensminimierende Maßnahme, durch die suchtgefährdete Glücksspieler für eine definierte Zeitspanne vom Spielbetrieb ausgeschlossen werden. Dabei stellen Spielersperrungen ein zweckdienliches Element insbesondere für denjenigen Personenkreis dar, der bereits die Selbstkontrolle über das Spielverhalten verloren hat (vgl. ausführlich zu diesem Themenkomplex mit Gainsbury, 2014; Meyer & Hayer, 2010; Parke, Parke, Harris, Rigby & Blaszczyński, 2014). Während andere sensible Geschäftsfelder nicht auf diese spezielle Art der Zugangs- und damit Verfügbarkeitsbeschränkung zurückgreifen können, besteht die Option der Spielersperre in deutschen Spielbanken bereits seit mehreren Dekaden. Eine bundesweite Vernetzung der einzelnen Spielbanken-Standorte und damit einhergehend die Standardisierung bzw. Formalisierung des Sperrwesens setzte hierzulande zu Beginn der 1980er Jahre ein (vgl. Meyer & Hayer, 2010). Die segmentübergreifende Deutsche Sperrdatenbank, die Spielbanken sowie Sportwetten und Lotterien mit besonderem Gefährdungspotenzial (Oddset, Toto, Keno) umfasst, enthielt Ende Juni 2016 zusammengekommen immerhin 32.989 Sperreinträge, wobei der Löwenanteil gesperrter Spieler mit 92,2% aus dem Sektor der Spielbanken stammte (Meyer, 2017a). Grundsätzlich unterscheidet ein Sperrsystem (1) Selbstsperrungen, die die Betroffenen selbst einleiten, und (2) Fremdsperrungen, die von der Anbieterseite oder alternativ durch dritte Parteien (z. B. Familienmitglieder) initiiert werden. Beide Formen gelten in der Fachliteratur als zielführende Interventionen im Sinne einer begleitenden Unterstützung, um kurzfristig etwaigen Kontrollverlusten der Spieler zu begegnen. Zudem hat eine Spielersperre das Potenzial, auch langfristig zu einer allgemeinen Verbesserung des individuellen Gesundheitszustandes einschließlich der Reduzierung der Glücksspielaktivitäten beizutragen (vgl. Thomas et al., 2016).

Um differenzierte Erkenntnisse zur Effektivität der Spielersperre zu erhalten, setzt ein Forschungszweig – parallel zu der wissenschaftlichen Analyse der Daten von Sperrverzeichnissen (vgl. Kap. 1) – auf die Selbsteinschätzungen gesperrter Spieler. Ohne an dieser Stelle im

Detail auf einzelne empirische Befunde einzugehen, bestätigen quantitativ ausgerichtete Studien im Quer- und Längsschnitt aus Kanada (z. B. Ladouceur, Jacques, Giroux, Ferland & Leblond, 2000; Ladouceur, Sylvain & Gosselin, 2007; Tremblay, Boutin & Ladouceur, 2008), den USA (z. B. Nelson et al., 2010), Australien (z. B. Hing & Nuske, 2012; Hing, Russell, Tolchard & Nuske, 2015) und Neuseeland (z. B. Townshend, 2007) den prinzipiellen Nutzen dieser Spielerschutzmaßnahme unabhängig von ihrer konkreten Ausgestaltung in der Praxis. Daneben legten Meyer und Hayer (2010) eine erste umfassende Untersuchung für den europäischen Sprachraum vor: Zur Stichprobe zählten sowohl Personen, die eine Sperre für terrestrische Spielbanken in Österreich, Deutschland oder der Schweiz verfügt hatten (vgl. auch mit Hayer & Meyer, 2011a) als auch gesperrte Online-Spieler bzw. Online-Wetter eines österreichischen Glücksspielanbieters (vgl. auch mit Hayer & Meyer, 2011b). Unabhängig vom Spielsegment konnten Verbesserungen im Zeitverlauf bei verschiedenen gesundheitsbezogenen Parametern, wie etwa der glücksspielbedingten Symptombelastung, der Intensität der Glücksspielaktivitäten, bei ausgewählten Stressindikatoren oder der allgemeinen Lebensqualität, festgestellt werden. Prinzipiell in Einklang damit stehen die unlängst publizierten Ergebnisse von Kotter, Kräplin und Bühringer (2018), die sich auf gesperrte Spieler aus 26 deutschen Spielbanken beziehen: Auch hier berichteten die Probanden von einer deutlichen Verringerung der Glücksspielbeteiligung im Anschluss an die Sperrverfügung. Interessanterweise ließ sich dieser Trend auch für fremdgesperrte Spieler beobachten.

Entsprechend bilanziert Gainsbury (2014) im Zuge einer systematischen Aufbereitung der vorliegenden Evidenz, dass die Mehrheit aller gesperrten Spieler von einer Spielersperre auf psychosozialer und/oder finanzieller Ebene profitiert. Allerdings verkörpert diese Intervention weder ein Allheilmittel noch den (alleinigen) Königsweg der indizierten Glücksspielsuchtprävention. Vielmehr bedarf es in der Regel der Inanspruchnahme zusätzlicher Hilfemaßnahmen zur Festigung bzw. Optimierung der mit der Spielersperre assoziierten Positiveffekte (Nowatzki & Williams, 2002; Blaszczynski et al., 2007). Aus dem Blickwinkel möglicher Wirkmechanismen lässt sich die Spielersperre daher am ehesten als externe oder strukturelle Barriere ansehen, die dazu gedacht ist, internen Prozessen, die zu einer Verhaltensänderung führen sollen, Vorschub zu leisten (O'Hare, 2004). Ihr Nutzen scheint somit vor allem motivational-psychologischer Natur zu sein (vgl. Delfabbro, 2011; Productivity Commission, 2010): Einerseits hält alleine die Möglichkeit des Entdecktwerdens einen größeren Anteil von Spielern davon ab, die Spielersperre zu umgehen, andererseits verfügt der Spieler zumindest im

Fälle einer Selbstsperre über ein Limit. Hierbei handelt es sich um eine extreme Form der Limitierung, nämlich um die Abstinenz in Bezug auf bestimmte Marktsegmente bzw. Spielstätten, sodass die Selbstsperre auch als eine besondere Manifestation des Pre-Commitments betrachtet werden kann (vgl. Gainsbury, 2014).

Für Deutschland ist ferner festzuhalten, dass für die Bundesländer seit Einführung des Ersten GlüÄndStV in 2012 erstmals die Option besteht, Sperrsysteme auch im Spielhallenbereich einzurichten (vgl. Kap. 1) und damit auf ein unter suchtpreventiven Gesichtspunkten begründenswertes wie historisch bewährtes Instrument zurückzugreifen. Zwar wurden Spielhallen nicht explizit in den Anwendungsbereich der oben erwähnten übergreifenden zentralen Sperrdatenbank einbezogen. Dennoch verbleibt den Bundesländern zumindest die Möglichkeit, regional Parallelstrukturen aufzubauen und ein spielhallenbezogenes Sperrsystem zu etablieren (vgl. ausführlich zum regulativen Hintergrund mit Reeckmann & Walter, 2014; und zu den verschiedenen Entwicklungslinien mit Strohäker & Becker, 2017b). Dieser weder verpflichtende noch mit festen Vorgaben verbundene Regulationsansatz hat jedoch zwangsläufig zu heterogenen Umsetzungen in der Praxis mit folgenden drei Grundausrichtungen geführt: (1) kompletter Verzicht auf eine Spielhallensperre, (2) standort- bzw. konzessionsbasierte Sperrprogramme sowie (3) bundeslandweite Sperrsysteme (vgl. Kap. 1). Wenngleich diese Art von Flickenteppich einer kohärenten Suchtpreventionspraxis widerspricht, bietet sich aus der Perspektive der Forschung die einmalige Chance, nicht nur erstmals den potenziellen Nutzen einer Spielhallensperre in Deutschland abzubilden, sondern darüber hinaus die mit verschiedenen Sperrsystemen assoziierten Effekte in explorativer Weise näher zu bestimmen. Die unterschiedliche Formalisierung wirft somit die konkrete Frage auf, ob ein zentralisiertes Sperrsystem wie in Hessen gegenüber fragmentierten Sperroptionen wie in Bremen Vorteile hat.

2.2 Methodik

Messinstrument – Bremer Fragebogen zur Spielersperre in Spielhallen (BFSS). Bei diesem Forschungsmodul handelt es sich um eine standardisierte Befragung gesperrter Spieler im Querschnitt (1-Punkt-Messung). Layout und Grundstruktur des Messinstrumentes basieren auf dem Bremer Fragebogen zur Spielersperre (BFS; Meyer & Hayer, 2010), der für den

Spielhallenbereich angepasst wurde. Für die Stichproben in Hessen und Bremen war es notwendig, zwei Versionen mit geringfügigen Abweichungen zu erstellen. Die Unterschiede liegen auf der Ebene der Itemformulierung und sind im Wesentlichen darin begründet, dass die Spielersperre im Bundesland Bremen standortbasiert erfolgt und somit aktuell möglicherweise mehr als eine Sperre pro Spieler in Kraft ist. Daher galt bei Fragen, die sich auf Zeiträume vor oder nach der Spielersperre beziehen, in der Bremer Version grundsätzlich die erste Spielersperre als Referenz. Nachfolgend werden die Inhalte der hessischen Version vorgestellt und Unterschiede zur Bremer Version, sofern sie die Formulierungsebene überschreiten, kurz benannt. Die vollständige Fragebogenversion aus Hessen ist im Anhang 2A exemplarisch einsehbar.

Nach einem einleitenden Informationstext und der Abfrage soziodemographischer Kerndaten beinhaltet der erste größere Abschnitt des Fragebogens verschiedene Items zum Spielverhalten vor der Spielersperre. Im Anschluss daran geht es um die Klassifikation des Glücksspielbezogenen Problemstatus: Hierfür wurden die neun diagnostischen Kriterien der „Störung durch Glücksspielen“ des DSM-5 (vgl. Falkai & Wittchen, 2015) eingebunden (12-Monats-Prävalenz). Der nächste Frageblock bezieht sich konkret auf die (aktuelle) Spielersperre. In der hessischen Version wird zunächst ermittelt, ob der Spieler sich über die Reichweite der Sperre bewusst ist (bundeslandweit), wann es zur Einrichtung der Sperre kam und welche Sperrart überhaupt vorliegt (Selbst- oder Fremdsperre). Die Bremer Variante umfasst ebenfalls initial die Reichweitenfrage (standortbasiert). Allerdings folgen danach in differenzierter Weise Items zur Anzahl der aktuellen und womöglich bereits wieder aufgehobenen Sperren sowie zum Datum der Verfügung der ersten bzw. aktuellsten Sperre. Danach schließt sich in beiden Versionen eine Liste mit zwölf Sperrmotiven an. Diese Items stammen im Wesentlichen aus der Veröffentlichung von Meyer und Hayer (2010), wurden im Wortlaut jedoch an das Spielhallensegment adaptiert und durch zwei Motive ergänzt (aus: Evans & Delfabbro, 2005; Hing, Nuske & Gainsbury, 2011). Einzelne Fragen zum Entscheidungsprozess, der zur Spielersperre führte, runden diesen Teil ab.

Der anschließende Abschnitt beschäftigt sich zu Beginn im Wesentlichen mit Schwierigkeiten bei der Einrichtung der Spielersperre. Zunächst stehen acht individuelle Hürden im Fokus (basierend auf Hing et al., 2011; Pulford et al., 2009). Dabei sollen die Probanden unter anderem angeben, ob das Spielhallenpersonal sie von der Spielersperre abhalten wollte (sofern

dies der Fall war, bot eine offene Anschlussfrage die Möglichkeit, jene Erfahrungen in ausführlicher Weise zu verschriftlichen). Ferner werden fünf selbstformulierte, strukturelle Barrieren präsentiert. Die Inhalte fußen auf Erfahrungen aus vorherigen Testspielen in Spielhallen (Meyer et al., 2015, vgl. auch mit Kap. 4). In der Bremer Version findet sich darüber hinaus ein Item, das bei Mehrfachsperrern abfragt, ob sich der Entscheidungsprozess nach Abschluss der ersten Sperre verändert hat. Außerdem sollen die Probanden in beiden Versionen Auskunft zu Sperrverfügungen in anderen Spielsegmenten geben. Weiterführend bilden in Anlehnung an Meyer und Hayer (2010) insgesamt acht Aussagen den potenziellen Nutzen bzw. die potenziellen Grenzen einer Spielersperre ab. Schließlich wird die Frage gestellt, ob derzeit eine Aufhebung der Spielersperre geplant sei.

Der nächste Themenblock rückt zunächst die Umsetzung von Sozialkonzepten sowie die zusätzliche Inanspruchnahme von (professionellen) Hilfeangeboten in das Blickfeld. Zunächst sollen die gesperrten Spieler angeben, ob sie in den von ihnen besuchten Spielhallen Informationsmaterial zur Glücksspielsucht wahrgenommen haben und ob sie schon einmal vom Spielhallenpersonal wegen ihres Spielverhaltens angesprochen wurden. Daneben stellt sich die Frage nach ergänzender Unterstützung (d. h. die Art und der Zeitpunkt der jeweils wahrgenommenen Hilfe). In einem weiteren Schritt geht es um eine differenzierte Abbildung des Spielverhaltens seit Abschluss der Spielersperre und somit im Kern um die mit dieser Intervention assoziierten Effekte. Alle angeführten Items, etwa zum aktuellen Glücksspielverhalten im Allgemeinen oder zur Zuversicht, auch in Zukunft nicht mehr in Spielhallen zu spielen (sog. Confidence-Scale, vgl. Demmel, 2003), stammen ursprünglich von Meyer und Hayer (2010). Daran anknüpfend erfolgt eine Abfrage der Veränderung der Teilnahmehäufigkeit seit Beginn der Spielersperre getrennt für acht Spielformen. Den Abschluss des Fragebogens bilden insgesamt zwölf Items zu Veränderungen der Lebensqualität in verschiedenen Bereichen wie zum Beispiel der Wohnsituation, körperlichen Gesundheit und der Alltagsbewältigung (modifiziert nach dem Deutschen Kerndatensatz 3.0 zur Dokumentation im Bereich der Suchtkrankenhilfe; Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen, 2016), ein selbstformuliertes Item zum generellen Nutzen der Spielersperre sowie je eine offene Frage zur nützlichsten Eigenschaft der Spielersperre bzw. zu Optimierungsmöglichkeiten.

Ablauf der Befragung. Um einen möglichst hohen Rücklauf während der Befragungsperiode zu erreichen, sollten einerseits eine Vielzahl von Akquisekanälen genutzt und andererseits

die Hürden zur Teilnahme zugleich niedrig gehalten werden. Der Hauptrekrutierungsweg bestand in Kooperationen mit der Hessischen Landesstelle für Suchtfragen sowie der Bremer Fachstelle Glücksspielsucht mit dem Ziel, gesperrte Spieler anzusprechen, die in den beiden relevanten Bundesländern ambulante Suchtberatungsstellen aufgesucht hatten. Zudem erfolgte über die Niedersächsische Landesstelle für Suchtfragen eine Kontaktaufnahme zu entsprechenden Standorten in Niedersachsen, die in der Nähe von Hessen und Bremen lagen. Weitere ausgewählte ambulante und stationäre Hilfeinrichtungen in diesen Bundesländern bzw. in deren direkter Nachbarschaft wurden genauso um Mithilfe gebeten wie einzelne Selbsthilfegruppen. Abseits des klinischen Kontextes schien die Bekanntmachung dieses Forschungsmoduls in einschlägigen Internetforen und sozialen Netzwerken zweckdienlich zu sein. Zuletzt wurde für eine Partizipation an der Befragung auf digitalen Marktplätzen und Schwarzen Brettern geworben. Probanden, die außerhalb des Suchthilfesystems an der Studie teilnahmen, erhielten als Aufwandsentschädigung einen Amazon-Gutschein. In Ergänzung zum klassischen Stift-und-Papier-Fragebogen ließen sich die Inhalte auch in eine Digitalversion übertragen. Diese Version konnte per E-Mail versendet sowie an einem beliebigen Computer mit den gängigen Textverarbeitungsprogrammen bearbeitet und ausgefüllt wieder zum Forscherteam zurückgeschickt werden. Zur Zielgruppe gehörten grundsätzlich alle Personen mit hinreichenden Deutschkenntnissen, für die zum Zeitpunkt der Befragung eine gültige Spielersperre in hessischen oder Bremer Spielhallen eingerichtet gewesen war.

Statistische Analyse. Die statistischen Analysen erfolgten mit SPSS, Version 24. Neben rein deskriptiven Auswertungen wurden ferner, um Gruppenunterschiede zwischen der hessischen und der Bremer Stichprobe besser einordnen zu können, inferenzstatistische Analysen durchgeführt. Bei den ordinal- und intervallskalierten Items war der Rückgriff auf exakte Mann-Whitney-U-Tests mit einem Testniveau von $p \leq 0,05$ angezeigt. Aufgrund des explorativen Charakters der Studie wurde auf eine Anpassung des Testniveaus für diese multiple Testsituation verzichtet. Für dichotome Items ließen sich Odds Ratios (ORs) berechnen. Die Angabe der ORs fand inklusive der dazugehörigen 95%-Konfidenzintervalle (95%-KI) statt, die auf der Grundlage von „Bias-corrected-and-accelerated-Bootstraps“ (BCa-Bootstraps) ermittelt wurden. Bei diesem Verfahren erfolgte eine Ziehung von mindestens 2.000 Bootstrap-Stichproben, um ein reliables Ergebnis zu garantieren (Fields, 2013). Im Folgenden repräsentiert die hessische Stichprobe in diesem Zusammenhang immer die Referenzgruppe

(= 0). Schließlich sei angemerkt, dass fehlende Werte aufgrund ihrer geringen Anzahl lediglich fallweise ausgeschlossen wurden.

Stichprobenbeschreibung. Insgesamt nahmen $n = 72$ gesperrte Spieler an der Befragung teil. Davon waren $n = 56$ im hessischen Spielhallensegment und $n = 16$ in mindestens einer Bremer Spielhalle gesperrt (im Mittel betraf die Sperre in Bremen knapp 5 Spielstätten pro Individuum). Die durchschnittliche Sperrdauer lag in Hessen etwas höher als die Dauer seit der ersten Spielersperre in Bremen ($M = 14,2$ vs. $M = 11,2$ Monate). Hingegen fiel die Dauer der aktuellsten Spielersperre in Bremen deutlich kürzer aus ($M = 6,2$ Monate).

Von den 72 Teilnehmern waren 58 (80,6%) männlich und 13 weiblich (18,1%), ein Befragter verweigerte diesbezüglich die Angabe (1,4%). Dabei entsprach der Anteil an männlichen Befragten in beiden Stichproben etwa 80% (80,4% in Hessen und 81,3% in Bremen). Der Altersrange für das gesamte Sample reichte von 20 bis 74 Jahren, das durchschnittliche Alter belief sich auf 39,4 Jahre. Obwohl es leichte Abweichungen zwischen den beiden Gruppen gab (Hessen: $M = 40,5$ Jahre; Bremen: $M = 35,3$ Jahre), erreichte diese Differenz keine statistische Signifikanz ($U = 304,5$; $p = 0,124$). Insgesamt gaben 16 Probanden (21,1%) an, nicht in Deutschland geboren worden zu sein. Prozentual gesehen lag der Migrantenanteil in der hessischen Stichprobe deutlich höher (25,0% in Hessen gegenüber 6,3% in Bremen). Auch dieser Unterschied war jedoch statistisch ohne Signifikanz ($OR = 0,2$; 95%-KI: 0,1-1,1). Zusammengenommen berichteten 19 Teilnehmer (26,4%), einen Volks- oder Hauptschulabschluss erreicht zu haben (Bremen: 6,3%; Hessen: 32,1%), 25 (34,7%) die mittlere Reife oder einen Realschulabschluss (Bremen: 56,3%; Hessen: 28,6%) sowie 16 (22,2%) das Abitur bzw. Fachabitur (Bremen: 31,3%; Hessen: 19,6%). Fünf Probanden (7,0%) besaßen einen Hochschulabschluss oder waren promoviert (Bremen: 6,3%; Hessen: 7,2%), und drei Personen (4,2%) hatten gar keinen Schulabschluss (alle aus Hessen). Diese Unterschiede im Bildungsniveau fielen jedoch statistisch nicht signifikant aus ($U = 297$; $p = 0,067$).

In Bezug auf den Glücksspielbezogenen Problemstatus, operationalisiert über die neun DSM-5-Kriterien, kann festgehalten werden, dass beinahe alle Teilnehmer ($n = 67$; 93,1%) mindestens vier Kriterien erfüllten und damit eine „Störung durch Glücksspielen“ aufwiesen, wobei zwei weitere Personen hier keine Auskunft erteilten. Bei den nicht-pathologischen Spielern handelte es sich um einen Teilnehmer aus Bremen und zwei Teilnehmer aus Hessen. Gemittelt ließen sich den Spielern aus Hessen 7,1 Kriterien und den Spielern aus Bremen 7,3 Krite-

rien zuschreiben. Des Weiteren war die Art der Sperre bei den Probanden aus Hessen ähnlich homogen verteilt: 51 (96,2%) gaben an, eine Selbstsperre vorgenommen zu haben, und vier (7,5%) berichteten von einer durch Familienangehörige initiierten Sperre. Dabei ist zu beachten, dass diese Angaben bei drei Teilnehmern als widersprüchlich einzustufen sind, da sie gleichzeitig auch von einer freiwilligen Selbstsperre sprachen. Nur eine Sperre (1,9%) basierte auf der Intervention seitens des Spielhallenpersonals, drei Spieler (5,7%) machten keine Angabe. Die Teilstichprobe aus Bremen beschränkte sich ausschließlich auf selbstgesperrte Spieler.

In der Gesamtbetrachtung erreichte kein soziodemographischer Unterschied statistisch relevante Ausmaße. Unabhängig von gesamtgesellschaftlicher oder gruppenspezifischer Repräsentativität spricht daher kein empirischer Grund gegen die prinzipielle Vergleichbarkeit beider Teilstichproben. Werte des einen Samples können demnach im Folgenden den Werten des anderen Samples gegenübergestellt werden, ohne Verzerrungen aufgrund unterschiedlicher Stichprobenzusammensetzungen befürchten zu müssen. Einschränkend sei jedoch darauf hingewiesen, dass die Bedeutung einzelner Rekrutierungskanäle in Abhängigkeit des Bundeslandes variiert: So ließen sich in Hessen fast alle Probanden (91,1%) über Suchtberatungsstellen gewinnen, während in Bremen über das digitale Schwarze Brett genauso viele Teilnehmer wie über Suchtberatungsstellen (jeweils 43,8%) rekrutiert wurden.

2.3 Ergebnisse

Die Präsentation der Ergebnisse greift im Wesentlichen die Kapitelstruktur des Fragebogens auf. Um der bereits angesprochenen Vergleichbarkeit der Teilstichproben Rechnung zu tragen, werden zur Abbildung globaler Tendenzen erst die deskriptiven Ergebnisse der Gesamtstichprobe dargestellt. Darauf folgen die deskriptiven Ergebnisse der Teilstichproben sowie inferenzstatistische Tests auf Unterschiede zwischen beiden Bundesländern.

Spielverhalten im Vorfeld der Spielersperre. Zunächst schätzten die Teilnehmer auf einer fünfstufigen Skala ihre durchschnittliche Spieldauer bei einem Spielhallenbesuch in den letzten sechs Monaten vor der (ersten) Spielersperre ein. Der Median lag bei 3, was Sessionlängen von etwa 2 bis 4 Stunden entsprach (galt auch für beide Teilstichproben; $U = 348$; $p = 0,362$). Außerdem sollte der durchschnittliche Verlust pro Spielhallenbesuch im selben Zeit-

raum auf einer sechsstufigen Skala angegeben werden. Der Median lag hier bei 4 (d. h. 200 bis 500 Euro) und fiel in Hessen (Median = 4) höher als in Bremen (Median = 3) aus. Jener Unterschied erreichte aber keine statistische Signifikanz ($U = 295$; $p = 0,071$).

Hinsichtlich des Entwicklungsverlaufs zeigte sich bei den Befragten aus Bremen ein signifikant früherer Beginn (vgl. Tab. 2.1). Sie gaben an, im Durchschnitt mit 21,1 Jahren das erste Mal in einer Spielhalle gespielt zu haben ($SD = 8,9$), Spieler aus Hessen hatten dagegen ihren Erstbesuch laut Selbstbericht erst deutlich später mit durchschnittlich 25,7 Jahren ($SD = 10,2$). Letztere schilderten zudem, erst mit durchschnittlich 29,8 Jahren regelmäßig in Spielhallen gespielt zu haben ($SD = 11,7$), Befragte aus Bremen schon mit 22,8 Jahren ($SD = 8,9$). Entsprechend berichtete die Bremer Stichprobe, im Mittel schon mit 23,5 Jahren ($SD = 7,1$) von psychischen, sozialen und/oder finanziellen Problemen in Verbindung mit dem Automatenenspiel in Spielhallen betroffen gewesen zu sein, bei den Befragten aus Hessen war dies mit 31,7 Jahren ($SD = 12,4$) der Fall. Inferenzstatistische Analysen untermauerten, dass diese Meilensteine im Entwicklungsverlauf bei den Bremer Probanden eher erreicht werden ($U_{\text{Erstkontakt}} = 281,5$, $p_{\text{Erstkontakt}} = 0,032$; $U_{\text{regelmäßiges Spielen}} = 258,5$, $p_{\text{regelmäßiges Spielen}} = 0,017$; $U_{\text{Probleme}} = 239$, $p_{\text{Probleme}} = 0,022$). Da die Probanden aus Bremen im Durchschnitt jedoch etwas jünger waren, überraschen diese Befunde nicht. Dieser Umstand wird bei Betrachtung der jeweiligen Altersdifferenzen innerhalb der beiden Teilstichproben evident: Hier erwiesen sich die Gruppenunterschiede ohne Ausnahme als nicht signifikant ($U_{\text{Erstkontakt} \rightarrow \text{regelmäßig}} = 308,5$, $p_{\text{Erstkontakt} \rightarrow \text{regelmäßig}} = 0,114$; $U_{\text{regelmäßig} \rightarrow \text{Probleme}} = 326,5$, $p_{\text{regelmäßig} \rightarrow \text{Probleme}} = 0,446$; $U_{\text{Erstkontakt} \rightarrow \text{Probleme}} = 369$, $p_{\text{Erstkontakt} \rightarrow \text{Probleme}} = 0,839$).

Tabelle 2.1: Durchschnittliches Alter beim Erreichen verschiedener Meilensteine im Entwicklungsverkauf

Meilenstein	Alter Gesamtstichprobe (M/SD)	Alter hessische Stichprobe (M/SD)	Alter Bremer Stichprobe (M/SD)	Mann-Whitney-U-Test (p-Wert)
Erstkontakt	24,6 (10,1)	25,7 (10,2)	21,1 (8,9)	281,5 (0,032)*
Δ Erstkontakt → regelmäßiges Spiel	3,4 (5,6)	3,9 (6,1)	1,7 (2,6)	308,5 (0,114)
Regelmäßiges Spielen	28,2 (11,5)	29,8 (11,7)	22,8 (8,9)	258,5 (0,017)*
Δ regelmäßiges Spiel → Probleme	1,8 (2,2)	1,7 (2,3)	2,1 (1,9)	326,5 (0,446)
Probleme durch Automatenenspiel	29,8 (11,9)	31,7 (12,4)	23,5 (7,1)	239 (0,022)*
Δ Erstkontakt → Probleme	5,2 (6,4)	5,6 (7,0)	3,9 (3,7)	369 (0,839)

Anmerkung: *p ≤ 0,05.

Außerdem wurden die Teilnehmer gebeten, ihr Spielverhalten vor der Sperre auf einer vierstufigen Skala einzuschätzen. Die vier Merkmalsausprägungen lauteten 1 = „Ich spielte weitgehend ohne Probleme“; 2 = „Ich spielte etwas übertrieben, jedoch nicht problematisch“; 3 = „Mein Spielverhalten war zwar problematisch, aber ich war kein/e süchtige/r Spieler/in“ und 4 = „Ich war ein/e süchtige/er Spieler/in“. Insgesamt n = 69 Spieler beantworteten dieses Item. Auffällig bei den Antworten ist in der Gesamtschau die relativ hohe Übereinstimmung zwischen dem Glücksspielbedingten Problemstatus nach DSM-5 (s. o.) und der Selbsteinschätzung des Spielverhaltens: Unter anderem bezeichneten 54 Spieler, die laut DSM-5 eine „Störung durch Glücksspielen“ aufwiesen, sich auch selbst als süchtige Spieler. Tabelle 2.2 gibt einen Überblick über die individuellen Zuordnungen.

Tabelle 2.2: Glücksspielbezogener Problemstatus (DSM-5) und Selbsteinschätzung des Spielverhaltens

	DSM-5-Diagnosekriterium nicht erfüllt	DSM-5-Diagnosekriterium erfüllt
Ich spielte weitgehend ohne Probleme	0	3
Ich spielte etwas übertrieben, jedoch nicht problematisch	1	3
Mein Spielverhalten war zwar problematisch, aber ich war kein/e süchtige/r Spieler/in	0	6
Ich war ein/e süchtige/er Spieler/in	2	54

Sperrmotive und Entscheidungsprozesse, die zur Spielersperre geführt haben. Nach dem Spielverhalten vor der Spielersperre sollen nun Prozesse in den Blick genommen werden, die zur Einrichtung der Spielersperre geführt haben. In der Wahrnehmung der Spieler fußte diese Entscheidung für die Spielersperre grundsätzlich weder auf einer besonders langen Bedenkzeit noch auf einer Kurzschlussreaktion. Auf einer Skala von 0 („sehr spontan“) bis 10 („nach langer Überlegung“) lag der Durchschnittswert für die gesamte Stichprobe bei $M = 4,2$ ($SD = 3,3$). Dabei berichteten die Spieler aus Hessen von einer etwas größeren Spontaneität ($M = 4,0$) als die Spieler aus Bremen ($M = 4,9$), ein statistisch signifikanter Unterschied ergab sich derweil nicht ($U = 364,5$; $p = 0,300$). Von den Probanden aus Bremen gab nur einer (6,3%) an, die nachfolgende(n) Sperre(n) nach der ersten standortbasierten Spielersperre mit mehr Zögern umgesetzt zu haben. Weitere acht Personen (50,0%) schlossen die nachfolgenden Sperren etwa gleich spontan ab, vier (25,0%) noch spontaner.

Darüber hinaus wurde eine Reihe von möglichen Motiven für eine (freiwillige) Spielersperre abgefragt. Diese waren einzeln auf einer vierstufigen Likert-Skala von 1 = „trifft gar nicht zu“ bis 4 = „trifft genau zu“ zu bewerten. Der folgenden Tabelle 2.3 lassen sich die Werte für die gesamte Stichprobe sowie für die beiden Einzelstichproben entnehmen. Da kein Unterschied zwischen den Stichproben statistisch signifikante Ausmaße annahm, können die Stichproben gemeinsam betrachtet werden. Die Befunde deuten an, dass in diesem Zusammenhang die monetäre Ebene die größte Rolle spielte: Zu hoher Geldverlust ($M = 3,9$) und finanzielle Probleme durch das Automatenpiel ($M = 3,6$) führen die Rangreihe an, zudem ist Verschul-

dung wegen des Automatenspiels (M = 3,2) ein relativ häufig genanntes Sperrmotiv. Weitere wichtige Sperrgründe umfassen Phänomene des Kontrollverlustes (keine Kontrolle mehr über Automatenspiel: M = 3,5; zu viel Zeit in der Spielhalle verbracht: M = 3,4) sowie die Sorge um das Wohlergehen nahestehender Personen (M = 3,3). Im Gegensatz dazu finden sich der „Wunsch von Angehörigen / Dritten“ (M = 2,2) und „Verärgerung über das Spielhallenpersonal“ (M = 1,8) am Ende der Motivhierarchie wieder.

Tabelle 2.3: Motive für eine Spielersperre

Motiv	Mittelwert Gesamtstich- probe (SD)	Mittelwert hessische Stichprobe (SD)	Mittelwert Bremer Stich- probe (SD)	Mann- Whitney-U- Test (p-Wert)
Zu viel Geld in der Spielhalle verloren	3,9 (0,3)	3,9 (0,3)	3,8 (0,4)	370 (0,193)
Finanzielle Probleme durch Automaten- spiel	3,6 (0,6)	3,6 (0,6)	3,6 (0,8)	412 (0,745)
Keine Kontrolle mehr über Automaten- spiel	3,5 (0,8)	3,6 (0,7)	3,2 (1,0)	344 (0,140)
Zu viel Zeit in der Spielhalle verbracht	3,4 (0,8)	3,4 (0,8)	3,5 (0,6)	427,5 (0,980)
Sorge um das Wohlergehen nahestehen- der Personen	3,3 (1,0)	3,1 (1,0)	2,9 (1,1)	394 (0,522)
Verschuldung wegen Automatenspiel	3,2 (1,1)	3,3 (1,0)	2,9 (1,3)	377 (0,345)
Probleme in Beziehung oder Familie we- gen Automatenspiel	3,1 (1,0)	3,1 (1,0)	3,1 (1,1)	423 (0,901)
Als Teil von Therapie / Beratung	2,7 (1,1)	2,7 (1,2)	2,7 (1,1)	428,5 (0,869)
Probleme, Tagesaktivitäten (Einkaufen, Hausarbeit etc.) aufrechtzuerhalten	2,6 (1,1)	2,5 (1,1)	2,6 (1,0)	414 (0,718)
Probleme bei der Arbeit wegen Automa- tenspiel	2,3 (1,1)	2,3 (1,2)	2,4 (1,1)	408,5 (0,659)
Auf Wunsch von Angehörigen / Dritten	2,2 (1,2)	2,1 (1,2)	2,3 (1,1)	338 (0,477)
Verärgerung über Verhalten oder Ent- scheidungen des Spielhallenpersonals	1,8 (1,0)	1,7 (1,1)	2,0 (1,0)	350 (0,248)

Mit der Spielersperre verbundene Erwartungen und Hoffnungen. Über die Problemlage hinaus, die letztlich zur Spielersperre geführt hat, sollten zusätzlich Erwartungen und Hoffnungen genannt werden, die die Betroffenen mit dem Abschluss der Sperre assoziierten. Zu diesem Themenkomplex zählten auch verschiedene Aspekte der individuellen Änderungsbe-

reitschaft, operationalisiert über acht Aussagen, die erneut auf einer vierstufigen Likert-Skala mit den Polen 1 = „trifft gar nicht zu“ und 4 = „trifft genau zu“ zu beantworten waren. Wie Tabelle 2.4 zu entnehmen ist, wird die Spielersperre, sofern isoliert in Anspruch genommen, als eher unzureichende Schutzmaßnahme empfunden: Hohe Zustimmung erhielten vor allem diejenigen Items, die zusätzliche Beratung bzw. Behandlung (M = 3,0) oder die Überlegenheit anderer Maßnahmen bei der Problemlösung (M = 2,8) vorgaben. Außerdem schrieben die Spieler sich selbst mit Implementierung der Spielersperre eine recht hohe Verantwortung für ihr Spielverhalten zu (M = 3,0); die perzipierte Verantwortlichkeit für einen wirksamen Spelausschluss durch die Anbieter lag hier etwas darunter (M = 2,5). Schließlich wurde vor allem die Aussage abgelehnt, nach Ablauf bzw. Aufhebung der Spielersperre wieder beschwerdefrei am Automatenenspiel in der Spielhalle teilnehmen zu können (M = 1,5).

Tabelle 2.4: Erwartungen und Hoffnungen in Bezug auf die Spielersperre

Aussage	Mittelwert Gesamtstichprobe (SD)	Mittelwert hesische Stichprobe (SD)	Mittelwert Bremer Stichprobe (SD)	Mann-Whitney-U-Test (p-Wert)
Mit der Spielersperre habe ich die Verantwortung für mein Spielverhalten übernommen.	3,0 (1,0)	3,1 (1,0)	2,8 (1,0)	383,5 (0,368)
Die Spielersperre ist für mich nur mit zusätzlicher Beratung/Behandlung sinnvoll.	3,0 (1,0)	3,0 (1,0)	3,0 (1,0)	431 (0,922)
Andere Maßnahmen helfen mir bei der Lösung meiner Probleme mehr als die Spielersperre.	2,8 (1,0)	2,9 (1,0)	2,5 (0,9)	323,5 (0,197)
Mit der Spielersperre hat der Anbieter die Verantwortung übernommen, mich vom Spielbetrieb auszuschließen.	2,5 (1,2)	2,5 (1,3)	2,7 (1,1)	398,5 (0,494)
Die Spielersperre reicht mir aus, um meine Probleme in den Griff zu bekommen.	2,5 (1,0)	2,5 (1,0)	2,6 (1,0)	403 (0,522)

Es fällt mir grundsätzlich schwer, mich an die Spielersperre zu halten.	1,9 (0,9)	1,9 (0,9)	2,0 (0,8)	395 (0,536)
Es ist für mich grundsätzlich einfach, in den Spielhallen, in denen ich gesperrt bin, trotzdem zu spielen.	1,7 (1,1)	1,7 (1,1)	1,9 (1,1)	357,5 (0,155)
Ich bin mir sicher, dass ich nach Ablauf/Aufhebung der Spielersperre in der Spielhalle spielen könnte ohne Probleme mit dem Glücksspiel zu haben.	1,5 (0,7)	1,5 (0,7)	1,6 (0,8)	392 (0,469)

Die Entscheidung für die Spielersperre: Potenzielle Einflussfaktoren. In einem weiteren Analyseschritt sollte hinterfragt werden, welche Bedeutung bestimmte Einflussgrößen bei der Einrichtung einer Spielersperre hatten. Entsprechend war von den Probanden der Einfluss verschiedener Personen und Personengruppen jeweils auf einer vierstufigen Skala (1 = „gar kein Einfluss“; 2 = „eher wenig Einfluss“; 3 = „eher viel Einfluss“; 4 = „sehr viel Einfluss“) einzuschätzen. Aufgrund von geringen Zellhäufigkeiten werden im Folgenden die Antwortkategorien 1 und 2 sowie 3 und 4 zusammengefasst. Wie in Tabelle 2.5 ersichtlich, erwies sich der eigene Antrieb bei 76,1% der Gesamtstichprobe als maßgeblich für den Entschluss, eine Spielersperre zu verfügen. Die zustimmenden Werte für Freunde bzw. Bekannte (58,2%) und professionelle Fachkräfte (56,7%) lagen etwas darunter. Hingegen gaben nur 4,5% der Probanden einen (eher) großen Einfluss des Spielhallenpersonals auf den Sperrentschluss an. Trotz prozentualer Unterschiede, vor allem bei den Gesprächen mit Freunden oder Bekannten sowie dem Einfluss von Mitarbeitern aus dem Hilfesystem, spiegelten die ORs keine signifikanten Differenzen zwischen den beiden Bundesländern wider.

Tabelle 2.5: Entscheidung für eine Spielersperre: Potenzielle Einflussfaktoren

Einflussfaktor	Gesamtstichprobe		Hessische Stichprobe		Bremer Stichprobe		OR (95%-KI)
	eher viel oder sehr viel Einfluss (%)	kein oder eher wenig Einfluss (%)	eher viel oder sehr viel Einfluss (%)	kein oder eher wenig Einfluss (%)	eher viel oder sehr viel Einfluss (%)	kein oder eher wenig Einfluss (%)	
Eigener Antrieb	76,1	23,9	75,0	21,4	75,0	25,0	0,9 (0,2-5,5)
Gespräche mit Freunden oder Bekannten	58,2	41,8	50,0	44,6	75,0	25,0	2,7 (0,8-12,0)
Gespräche mit professionellen Fachkräften	56,7	43,3	55,4	39,3	43,8	56,3	0,5 (0,1-1,9)
Gespräche mit sonstigen Personen (z. B. Arbeitskollegen, Selbsthilfegruppe)	29,9	70,1	26,8	66,1	31,1	68,8	1,1 (0,2-3,8)
Gespräche mit oder Ansprache durch Spielhallenpersonal	4,5	95,5	3,6	91,1	6,3	93,8	1,7 (0,6-11,2)

Sozialkonzept-Wahrnehmung. Im Folgenden steht die Frage im Raum, ob ausgewählte Maßnahmen der Sozialkonzepte in Spielhallen in der Praxis greifen. Dazu gehören zum einen die Ausgabe von Informationsmaterial rund um das Thema Glücksspielsucht und zum anderen Ansprachen durch das Personal bei auffälligem Spielverhalten bzw. bei Verdacht auf Vorliegen einer Suchtproblematik. Insgesamt gaben 62,5% der Befragten an, in den von ihnen besuchten Spielhallen tatsächlich Informationsmaterial zur Glücksspielsucht wahrgenommen zu haben (Hessen: 57,1%, Bremen: 81,3%). Der Gruppenvergleich zwischen Hessen und Bremen blieb jedoch ohne statistische Signifikanz (OR = 3,3; 95%-KI: 0,9-14,0). Ferner schilderte die Mehrheit aller Spieler (79,2%), nie von Spielhallenpersonal wegen ihres Spielverhaltens angesprochen worden zu sein. Ein statistisch bedeutsamer Unterschied zwischen den beiden Bundesländern ergab sich auch hier nicht (Hessen: 78,6%; Bremen: 81,3%; OR = 1,2; 95%-KI: 0,3-5,3).

Individuelle Hürden und strukturelle Barrieren bei der Einrichtung der Spielersperre. Das Wissen um etwaige Hemmnisse oder Schwierigkeiten bei der Einrichtung einer Spielersperre ist elementar, um Optimierungsbedarfe zu identifizieren und Vorschläge zur Weiterentwicklung des Sperrwesens zu unterbreiten. So wurden die Probanden in diesem Kontext zunächst gebeten, auf einer vierstufigen Likert-Skala von 1 = „trifft gar nicht zu“ bis 4 = „trifft genau zu“ verschiedene individuelle Hürden im Vorfeld der Einrichtung der Spielersperre zu bewerten. Tabelle 2.6 zeigt, dass Schamgefühle (M = 3,4) den größten Hinderungsgrund darstellten, gefolgt von dem Willen, die Probleme mit dem Glücksspiel ohne fremde Hilfe lösen zu wollen (M = 3,3). Diese Rangfolge besaß bei beiden Stichproben Gültigkeit. Hingegen unterschied sich der dritt wichtigste Grund für das Zögern vor Einrichtung der Spielersperre: Während bei den Spielern in Hessen die Angst vor Bloßstellung gegenüber Freunden oder der Familie (M = 2,6) folgte, standen bei den Spielern in Bremen Zweifel an der technischen Umsetzung der Sperre (M = 2,6) auf dem dritten Platz. Die Gruppenunterschiede bei den jeweiligen Paarvergleichen erreichten jedoch keine statistische Signifikanz.

Tabelle 2.6: Die Einrichtung einer Spielersperre: Individuelle Hürden

Hürde	Mittelwert Gesamtstichprobe (SD)	Mittelwert hessische Stichprobe (SD)	Mittelwert Bremer Stichprobe (SD)	Mann-Whitney-U-Test (p-Wert)
Schämte sich für Probleme	3,4 (0,8)	3,5 (0,8)	3,1 (1,0)	268 (0,136)
Wollte Probleme selber lösen	3,3 (0,8)	3,4 (0,7)	3,0 (1,0)	264 (0,130)
Angst, dass Familie / Freunde etc. von Problemen erfahren könnten	2,5 (1,1)	2,6 (1,2)	2,4 (1,2)	310,5 (0,575)
Zweifel, dass Spielersperre helfen könnte	2,3 (1,1)	2,4 (1,1)	2,1 (0,9)	284 (0,549)
Zweifel, dass Spielersperre technisch funktioniert	2,2 (1,2)	2,0 (1,2)	2,6 (1,2)	233 (0,148)
Datenschutzbedenken	2,0 (1,0)	2,1 (1,0)	1,9 (0,9)	309 (0,576)
Bezweifelte, ein Problem mit dem Glücksspielen zu haben	2,0 (1,1)	2,0 (1,2)	1,8 (1,0)	317 (0,683)
Vom Personal von der Sperre abgehalten worden	1,7 (1,0)	1,7 (1,1)	1,9 (0,9)	296 (0,207)

Neben der Einschätzung individuell-persönlicher Hürden wurden die Spieler gebeten, darzulegen, ob sie im Zuge der Sperreinrichtung auch mit strukturellen Barrieren konfrontiert gewesen sind. Dieser Frageblock umfasste insgesamt fünf dichotome Items. Dabei lag der zustimmende Anteil der Spieler in der Bremer Stichprobe mit einer Ausnahme jeweils höher als in der hessischen Stichprobe. Diese Ausnahme bezog sich auf technische Probleme, die in Bremen nach Angaben der Spieler geringfügig seltener vorkamen (18,8% vs. 19,6%; vgl. Tab. 2.7). Augenfällig war vor allem, dass Spieler im Bundesland Bremen signifikant häufiger davon berichteten, ein falsches Formular vorgelegt bekommen zu haben (12,5% vs. 1,8%; OR = 9,8; 95%-KI: 1,6-29,6).

Tabelle 2.7: Die Einrichtung einer Spielersperre: Strukturelle Barrieren

Strukturelle Barrieren	Häufigkeit in Gesamtstichprobe (%)	Häufigkeit in hessischer Stichprobe (%)	Häufigkeit in Bremer Stichprobe (%)	OR (95%-KI)
Mehrfaches Erscheinen wurde verlangt	27,8	25,0	37,5	2,8 (0,6-11,2)
Technische Probleme	19,4	19,6	18,8	1,4 (0,3-6,2)
Formulare nicht vorhanden	26,4	23,2	37,5	2,7 (0,6-13,7)
Falsches Formular wurde vorgelegt	4,2	1,8	12,5	9,8 (1,6-29,6)*
Mehr Dokumente als nur Personalausweis wurden verlangt	23,6	17,9	43,8	5,3 (0,9-39,7)

Anmerkung: * $p \leq 0,05$.

Zwar fand das Item „vom Personal von der Spielersperre abgehalten“ vergleichsweise wenig Zustimmung ($M = 1,7$; vgl. Tab. 2.6). In der Folgefrage bejahten aber immerhin 15 Probanden, genau diese Erfahrung gemacht zu haben (10 Personen in Hessen und 5 Personen in Bremen). Dabei variierten die Erlebnisschilderungen ein Stück weit in Abhängigkeit des Bundeslandes. In Bremen berichteten die Betroffenen, dass ihre Spielhalle grundsätzlich keine Spielersperrren einrichte bzw. dies nicht gerne gesehen sei oder dass Mitarbeiter versucht hätten, den Nutzen der Spielersperre als sehr gering darzustellen (z. B. „die Mitarbeiterin gab an, das sei nicht nötig: ‚einfach nicht mehr so oft kommen, dann geht das‘ bzw. ‚der Chef

will das nicht“). Außerdem wurde zwei Spielern statt einer Spielersperre ein Hausverbot angeboten. In Hessen gab es ebenfalls vereinzelt Reaktionen, die dem Spielerschutz zuwiderlaufen. Hierzu zählte, dass (1) man keine Spielersperre einrichten könne, (2) keine Formulare dafür zur Hand habe und (3) nur bestimmte und momentan nicht verfügbare Mitarbeiter Spielersperrern einrichten könnten. Weiterhin führten viele Nachfragen, ob die Spielersperre wirklich gewollt und wohlüberlegt sei, zur Verunsicherung. Ein Spieler erklärte hier sogar, mehrfach vom Betreiber der Spielhalle angerufen worden zu sein, der nachfragte, ob die Sperre tatsächlich gewollt sei. Darüber hinaus berichtete ein Spieler von falschen Informationen (es wurde gesagt, dass mit der Spielersperre ein Schufa-Eintrag verbunden sei). Schließlich zeigte das Spielhallenpersonal einem weiteren Probanden direkt Spielalternativen auf (nach dem Motto, dass das Spielen im angrenzenden Café immer noch möglich sei).

Spielverhalten nach Abschluss der Spielersperre. Ein wesentlicher Kennwert zur Bestimmung des Nutzens von Sperrsystemen ist die Auswirkung auf das individuelle Spielverhalten. In diesem Zusammenhang wurde den Probanden einführend ein globales, glücksspielformübergreifendes Item mit fünf Antwortkategorien vorgelegt (1 = „Ich spiele und habe auch nicht vor, in den nächsten sechs Monaten damit aufzuhören“; 2 = „Ich spiele, habe mir aber vorgenommen, in den nächsten 30 Tagen damit aufzuhören“; 3 = „Ich spiele, habe mir aber vorgenommen, in den nächsten 6 Monaten damit aufzuhören“; 4 = „Ich spiele nicht mehr, aber erst seit weniger als 6 Monaten“; 5 = „Ich spiele schon seit mindestens 6 Monaten nicht mehr“). Für die hessische Stichprobe ergab sich ein etwas höherer Mittelwert ($M = 4,3$; $SD = 0,9$) als in der Bremer Stichprobe ($M = 3,7$; $SD = 1,2$). Jedoch erwies sich dieser Gruppenunterschied als statistisch nicht signifikant ($U = 317$; $p = 0,065$). Ein weiteres Item bezog sich auf die Zuversicht, in Zukunft tatsächlich nicht mehr in Spielhallen zu spielen. Die Einschätzung erfolgte auf einer elfstufigen Skala, die von 0 = „überhaupt nicht zuversichtlich“ bis 10 = „sehr zuversichtlich“ reichte. Auch hier lag der Mittelwert in der hessischen Stichprobe ($M = 7,4$; $SD = 2,4$) etwas höher als in der Bremer Stichprobe ($M = 6,9$; $SD = 2,0$), allerdings abermals ohne statistische Signifikanz zu erreichen ($U = 337$; $p = 0,278$).

In Ergänzung dazu sollten die Probanden die Veränderung ihrer Teilnahmehäufigkeit seit Beginn der (ersten) Spielersperre getrennt für acht Spielformen angeben. Die vier Antwortvorgaben lauteten: 1 = „habe ich nicht gespielt“; 2 = „eher weniger gespielt“; 3 = „gleich geblieben“ und 4 = „eher mehr gespielt“. Der Großteil aller Spieler ordnete sich dabei – unabhän-

gig von der Spielform – der Kategorie 1 oder 2 zu. Da beide Merkmalsausprägungen im Sinne der Suchtprävention als wünschenswertes Ergebnis gelten, werden diese Kategorien im Folgenden gemeinsam betrachtet. Im Gegensatz dazu bedeutete eine Zustimmung zu Kategorie 4 aus dieser Perspektive das schlechteste Outcome. Entsprechend gibt Tabelle 2.8 nur die Prozentzahlen der Spieler wieder, die sich entweder der Kategorie 1 bzw. 2 oder der Kategorie 4 zugeordnet hatten.

Tabelle 2.8: Teilnahme an verschiedenen Spielformen nach Abschluss der Spielersperre

Spielform	Gesamtstichprobe		Hessische Stichprobe		Bremer Stichprobe		OR (95%-KI)
	weniger oder nicht gespielt (%)	mehr gespielt (%)	weniger oder nicht gespielt [%]	mehr gespielt (%)	weniger oder nicht gespielt (%)	mehr gespielt (%)	
Automatenspiel in Spielhallen, in denen der Spieler gesperrt ist	95,8	0	96,5	0	93,8	0	.. ^a
Lotto / Lotterien (inkl. Rubbellose)	91,7	1,4	91,1	1,8	93,8	0	.. ^a
Roulette, Black Jack, Poker oder andere Tischspiele in Spielbanken	91,7	1,4	91,1	1,8	93,8	0	.. ^a
Automatenspiel in Spielbanken	88,9	2,8	87,5	1,8	93,8	6,3	3,3 (0,8-12,5)
Glücksspiel im Internet	88,9	4,2	87,5	5,4	93,8	0	.. ^a
Sportwetten	79,2	9,7	83,9	5,4	62,5	25,0	6,3 (1,1-35,3)*
Automatenspiel in Spielhallen, in denen der Spieler nicht gesperrt ist (z. B. in anderen Bundesländern oder im Ausland)	76,4	13,9	78,6	14,3	68,8	12,5	2,4 (0,6-18,0)
Automatenspiel in Gaststätten	76,4	16,7	75,0	17,9	81,3	12,5	0,6 (0,2-2,9)

Anmerkung: ^aKann aufgrund fehlender Fallzahlen nicht berechnet werden. * $p \leq 0,05$.

Insgesamt bleibt festzuhalten, dass eine deutliche Mehrheit der Spieler im Anschluss an die Spielersperre im Spielhallenbereich nicht nur dort, sondern auch in anderen Marktsegmenten nicht mehr oder zumindest weniger „zockt“. Ein Ausweich- oder Substitutionsverhalten lässt sich also größtenteils nicht erkennen. Spürbare Verlagerungen deuten sich allenfalls für drei Bereiche an. Dies betraf erwartungsgemäß das Automatenspiel in Gaststätten (16,7%), das Automatenspiel in Spielhallen, für die die Sperre nicht galt (13,9%) sowie Sportwetten

(9,7%). Dabei unterschied sich die Rangfolge in den Bundesländern in Teilen: In Bremen wichen die Spieler primär auf das Segment Sportwetten aus (25,0%; dieser Wert fiel im Vergleich zur hessischen Stichprobe sogar signifikant höher aus: OR = 6,3; 95%-KI: 1,1-35,1), in Hessen führte das Automatenspiel in Gaststätten (17,9%) die entsprechende Rangreihe an.

Inanspruchnahme zusätzlicher Hilfen. Eine Spielersperre in Spielhallen war nicht zwangsläufig die einzige Form der Zugangsbeschränkung, über die die Probanden jemals verfügt hatten. Einzelne Probanden griffen schon vor der aktuellen Spielhallensperre auf dieses Hilfsmittel im Spielbanken- bzw. Lotto/Sportwetten-Segment oder im Internet zurück: So waren von den befragten Spielern in der Vergangenheit 6,9% in der segmentübergreifenden Deutschen Sperrdatenbank gelistet (7,1% aus Hessen vs. 6,3% aus Bremen); für bestimmte internetbasierte Glücksspielangebote hatten sich bereits 5,6% der Gesamtstichprobe sperren lassen (1,8% aus Hessen vs. 18,8% aus Bremen; OR = 12,5; 95%-KI: 1,6-35,6). Der Anteil der Personen ohne Sperrerfahrung belief sich auf 86,1% (Hessen: 89,3%; Bremen: 75,0%). Interessanterweise stiegen mit der Spielhallensperre die jeweiligen Anteile deutlich an: Während nunmehr 31,9% aller Probanden auch im Spielbanken- bzw. Lotto/Sportwetten-Segment gesperrt waren (Hessen: 35,7%; Bremen: 18,8%), galt dies im Internet bei immerhin 16,7% (Hessen: 12,5%; Bremen: 31,3%; OR = 3,1; 95%-KI: 0,7-13,5). Insgesamt blieb jedoch für eine knappe Mehrheit aller Spieler (58,3%) die Sperre im Spielhallensegment die einzige Zugangsbeschränkung (Hessen: 57,1%; Bremen: 62,5%).

Wie oben bereits herausgearbeitet, glaubten viele Probanden, dass sich eine Spielersperre für sie nur in Verbindung mit zusätzlichen Maßnahmen als sinnvoll erweist. Daher thematisieren die folgenden Auswertungen, ob mit Inkrafttreten der Spielersperre tatsächlich mehr (professionelle) Hilfeangebote genutzt wurden als zuvor. So nahmen die Probanden im Vorfeld der Spielersperre in beiden Bundesländern im Durchschnitt 1,5 Maßnahmen in Anspruch (SD = 1,4; Hessen: M = 1,5; SD = 1,5; Bremen: M = 1,5; SD = 1,2; U = 386; p = 0,741). Auffällig war im Einzelnen, dass in Bremen kein Spieler angab, vor der Sperre eine stationäre Behandlungseinrichtung aufgesucht zu haben, während sich der Anteil in Hessen auf 16,4% belief. Im Gegensatz dazu spielten Selbsthilfegruppen in Bremen (47,1%) eine größere Rolle als in Hessen (16,4%). Zusammengenommen verweisen die Prozentangaben in Tabelle 2.9 auf eine hohe Anzahl von Spielern, die bereits vor der Spielersperre verschiedene zusätzliche Hilfemaßnahmen wahrgenommen hatten. Teststatistische Überprüfungen auf bundes-

landspezifische Besonderheiten ergaben allerdings kein signifikantes Ergebnis. Zudem sei bereits an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass der Hauptrekrutierungsweg – nämlich Suchtberatungsstellen (s. o.) – diese Befundlage maßgeblich beeinflusst haben dürfte.

Tabelle 2.9: Nutzung von Hilfeangeboten vor Einrichtung der (ersten) Spielersperre

Hilfeangebot	Häufigkeit in Gesamtstichprobe (%)	Häufigkeit in hessischer Stichprobe (%)	Häufigkeit in Bremer Stichprobe (%)	OR (95%-KI)
Ambulante Beratungsstelle	43,1	45,5	35,3	0,5 (0,1-1,9)
Niedergelassener Arzt oder Psychologe	33,3	32,7	35,3	0,7 (0,1-3,2)
Stationäre Behandlungseinrichtung	12,5	16,4	0	. ^a
Schuldnerberatung	25,0	21,8	35,3	1,7 (0,4-6,5)
Selbsthilfegruppe	23,6	16,4	47,1	3,0 (0,8-13,2)

Anmerkung: ^aKann aufgrund fehlender Fallzahlen nicht berechnet werden.

Mit Inkrafttreten der Spielersperre ergab sich ein etwas anderes Bild: Zunächst zeigte sich, dass Spieler insgesamt mehr Hilfeangebote in Anspruch nahmen. Durchschnittlich stieg die Anzahl auf 2,4 Maßnahmen (SD = 1,4), wobei der Wert in Hessen (M = 2,5; SD = 1,4) höher ausfiel als in Bremen (M = 2,0; SD = 1,7). Statistisch signifikant war jener Unterschied derweil nicht (U = 303,5; p = 0,169). Allerdings ergab sich eine signifikante Differenz bei der Nutzung von ambulanten Beratungsstellen: Dieses spezifische Hilfeangebot nahmen Probanden der hessischen Stichprobe (74,5%) häufiger im Anschluss an die Sperrverfügung in Anspruch als Probanden aus Bremen (58,8%). Bei den anderen Hilfemaßnahmen ergaben sich keine statistischen Signifikanzen (vgl. Tab. 2.10).

Tabelle 2.10: Nutzung von Hilfeangeboten seit Einrichtung der (ersten) Spielersperre

Hilfeangebot	Häufigkeit in Gesamtstichprobe (%)	Häufigkeit in hessischer Stichprobe (%)	Häufigkeit in Bremer Stichprobe (%)	OR (95%-KI)
Ambulante Beratungsstelle	70,8	74,5	58,8	0,1 (0,02-0,6)*
Niedergelassener Arzt oder Psychologe	51,4	52,7	47,1	0,5 (0,1-2,0)
Stationäre Behandlungseinrichtung	26,4	25,5	29,4	0,8 (0,2-3,1)
Schuldnerberatung	25,0	23,6	29,4	0,8 (0,2-2,9)
Selbsthilfegruppe	38,9	36,4	47,1	1,0 (0,2-4,9)

Anmerkung: * $p \leq 0,05$.

Nutzen der Spielersperre. Die Beurteilung möglicher positiver Effekte der Spielersperre auf die Lebensführung der Betroffenen setzt eine gewisse Sperrdauer voraus. Gerade für Fragen nach finanziellen Verbesserungen muss etwa die Option vorhanden sein, einen Monatsabschluss mit vorherigen Erfahrungswerten vergleichen zu können. Daher wurden für die nachfolgenden Analysen alle Spieler ausgeschlossen, deren (erste) Spielersperre in Spielhallen weniger als zwei Monate zurücklag. Dies entsprach dem zehnten Perzentil der Verteilung der Sperrdauern (= 1,9 Monate). Auch Befragungsteilnehmer, die bezüglich ihrer Sperrdauer keine Angaben machten, wurden ausgeschlossen. Dadurch verringerte sich die Zahl der Befragten für diesen Abschnitt auf insgesamt $n = 62$ (Hessen: $n = 47$; Bremen: $n = 15$).

Nach dem persönlichen Nutzen der Spielersperre befragt, schätzten 56,5% der Befragten diesen auf einer Likert-Skala von 1 „sehr gering“ bis 5 „sehr groß“ als „eher groß“ oder „sehr groß“ ein. Der Nutzen wird von Spielern aus beiden Bundesländern etwa gleich bewertet (Hessen: 57,4%; Bremen: 53,4%; $U = 285$; $p = 0,357$). Auch planten zum Zeitpunkt der Befragung nur zwei (hessische) Spieler (3,2%), einen Antrag auf Aufhebung ihrer Spielersperre zu stellen. Als nützlichste Eigenschaft der Spielersperre identifizierten 47,9% aller Spieler, die auf diese offene Frage antworteten, die hohe Hürde zur Spielteilnahme. Jeweils 6,3% gaben an, sich finanziell verbessert oder mehr Zeit zu haben. Von den hessischen Befragten lobten 16,7% die bundeslandweite Reichweite der Sperre. Gleichzeitig wurden auch Verbesserungspotenziale aufgezeigt. Hier stand vor allem die Ausweitung der Reichweite im Vorder-

grund: Von den Spielern, die hier berichteten, wünschten sich 67,2%, dass die Reichweite der Spielersperre auf die gesamte Bundesrepublik ausgeweitet wird. Weitere 13,1% würden es begrüßen, wenn die Geldspielautomaten an anderen Orten (z. B. Gaststätten oder Autobahnraststätten) entweder ebenfalls Teil der Sperre oder ganz verboten wären. Daneben standen aber auch Wünsche nach einem verbesserten Vollzug: 14,8% waren der Meinung, dass die Ausweiskontrolle verbessert werden solle (etwa durch automatisierte Maßnahmen wie Einscannen des Personalausweises statt manueller Dateneingabe), und 6,6% hofften auf häufigere Kontrollen der Spielhallen durch staatliche Stellen und erhöhte Strafen im Falle von Verstößen.

Im Folgenden rücken die zwölf Items zu verschiedenen Bereichen der Lebensqualität in den Fokus. Eine Reliabilitätsanalyse zeigte zunächst, dass sich alle Items sehr gut auf einer Gesamtskala darstellen lassen (Cronbachs $\alpha = 0,891$). Allerdings lag die Trennschärfe einzelner Items nur bei 0,264 (Konsum von Suchtmitteln) bzw. 0,371 (Teilnahme an Glücksspielen). Da hier Werte von mindestens 0,4 wünschenswert wären (Kelava & Moosbrugger, 2012), wurden diese beiden Items aus der Skala entfernt. Die verbleibenden zehn Items bildeten mit einem Cronbachs Alpha von 0,919 eine Skala mit exzellenter interner Konsistenz. Die beiden ausgeschlossenen Items werden separat betrachtet.

Die reduzierte Skala hatte entsprechend der Kodierung der Ursprungsitems einen Summenwerte-Range von 10 (durchgängig „sehr viel unzufriedener“ angekreuzt) bis 40 (durchgängig „sehr viel zufriedener“ angekreuzt). Der Mittelwert lag bei 30,2 (SD = 6,3), wobei die Bremer Stichprobe einen unwesentlich höheren Wert erzielte (M = 31,2; SD = 5,8 vs. M = 29,8; SD = 6,1; U = 284; p = 0,580). Bei den Werten der beiden Einzelitems lagen die Gruppen hingegen weiter auseinander: Die Veränderung der Zufriedenheit in Bezug auf die Teilnahme am Glücksspiel fiel bei den Spielern aus Hessen signifikant höher aus (Hessen: M = 2,9; SD = 1,0 vs. Bremen: M = 2,0; SD = 0,9; U = 141,5; p = 0,012). Genauso verhielt es sich mit dem Konsum von Suchtmitteln (Hessen: M = 3,0; SD = 0,8 vs. Bremen: M = 2,2; SD = 0,8; U = 100; p = 0,002). Des Weiteren waren die Probanden aufgefordert, die Entwicklung der Häufigkeit und Dauer der Spielteilnahme sowie der Einsatzhöhe über alle Glücksspielformen hinweg auf einer dreistufigen Skala einzuschätzen (-1 = „an weniger Tagen / kürzere Zeit / mit geringeren Einsätzen“; 0 = „insgesamt gleich geblieben“; 1 = „an mehr Tagen / längere Zeit / mit höheren Einsätzen“). Hierbei ist zu beachten, dass jeweils neun Spieler die Frage nach der Spiel-

dauer bzw. -häufigkeit und zehn Spieler die Frage nach den Einsätzen nicht beantworteten. Von den verbliebenen Probanden gaben 76,2% an, seit dem Abschluss der Spielersperre seltener zu spielen (Hessen: 74,5%; Bremen: 81,3%; OR = 1,4; 95%-KI: 0,4-6,1). Für 73,0% hat sich die Spieldauer nunmehr insgesamt verkürzt (Hessen: 70,8%; Bremen: 80,0%; OR = 1,8; 95%-KI: 0,5-7,5). Auch die Einsatzhöhe verringerte sich für 64,5% (Hessen: 61,7%; Bremen: 73,3%; OR = 1,8; 95%-KI: 0,4-8,0). Allerdings gaben hier auch 21,0% der Spieler an, dass sich die Einsatzhöhe über alle Glücksspielformen hinweg erhöht hat (Hessen: 21,3%; Bremen: 20,0%; OR = 0,9; 95%-KI: 0,2-3,6).

2.4 Befundeinordnung, Limitationen und Handlungsempfehlungen

Die Befragungsergebnisse zeigen in der Gesamtbetrachtung, dass eine Spielersperre auch im Spielhallenbereich ein geeignetes Mittel darstellt, um das eigene Glücksspielverhalten einzudämmen und glücksspielbedingten Folgeschäden in angemessener Weise entgegenzutreten. Darüber hinaus gehen mit dieser speziellen Form der Zugangsbeschränkung Positiveffekte in verschiedenen Lebensbereichen einher, die auf eine Verbesserung der individuellen Lebensqualität rückschließen lassen. Unabhängig von der konkreten Umsetzung (bundeslandweit vs. standortbezogen) scheint die Spielersperre somit tatsächlich bei einer bedeutsamen Subgruppe von gesperrten Spielern internen Prozessen der Verhaltensänderung Vor-schub zu leisten bzw. sie zumindest zu begleiten. In Einklang mit anderen empirischen Befunden aus Deutschland (z. B. Kotter et al., 2018) beschränken sich die Auswirkungen dabei bemerkenswerterweise nicht nur auf das die Sperre betreffende Marktsegment, sondern umfassen auch andere Spielformen. Entsprechend bewertet die Mehrheit der hier befragten Personen den Nutzen der Spielersperre als eher groß oder sogar sehr groß. Dass 96,8% der Probanden zum Zeitpunkt der Befragung nicht beabsichtigten, die Spielersperre wieder aufzuheben, kann als weiteres wichtiges Indiz für ihren (attribuierten oder erlebten) Mehrwert herangezogen werden und wirft weiterführend die Frage nach einer angemessenen Minimalaufzeit auf. Im Allgemeinen decken sich die Selbstberichte der Spieler somit mit den wissenschaftlichen Erkenntnissen zur Effektivität der Spielersperre im Spielbankenbereich (z. B. Meyer & Hayer, 2010) bzw. in anderen Marktsegmenten (vgl. Gainsbury, 2014). Weitgehende Überschneidungen bestehen im Übrigen auch bei den Sperrmotiven und den individuel-

len Hürden im Vorfeld bzw. strukturellen Barrieren im Zuge der Einrichtung einer Spielersperre (vgl. auch mit Evans & Delfabbro, 2005; Hing et al., 2011).

Eine Gegenüberstellung der beiden Stichproben aus Hessen und Bremen ergab nur wenige statistisch signifikante Unterschiede. Dieser Umstand lässt sich im Wesentlichen durch den kleinen Stichprobenumfang (vor allem von gesperrten Spielern aus Bremen) und damit verbunden mit einer geringen Teststärke erklären. Zwar rechtfertigt der explorative Zugang zum Forschungsgegenstand die hier vorgenommenen multiplen statistischen Überprüfungen auf Gruppenunterschiede. Dennoch ist die Gefahr einer Alphafehler-Kumulierung nicht auszuschließen, sodass die ermittelten punktuellen Differenzen immer mit der gebotenen Zurückhaltung zu interpretieren sind. Unter methodischen Gesichtspunkten dürfte zudem die Selektivität der Gesamtstichprobe nicht unerheblich zu der Befundlage beigetragen haben, da ein Großteil der Probanden in Hessen (91,1%) und knapp die Hälfte der Probanden in Bremen (43,8%) direkt über das ambulante Hilfesystem rekrutiert wurden. Diese Divergenz in Verbindung mit dem jüngeren Durchschnittsalter der Bremer Subgruppe könnte einen Grund für die markante Migrationsbewegung in Richtung Sportwetten liefern, die für Bremen zu beobachten war: So erfreuen sich auf Bevölkerungsebene Sportwetten gerade bei jüngeren Männern zunehmender Beliebtheit (vgl. BZgA, 2016). Hierzu passt auch der eher abstrakte Befund, dass die gesperrten Spieler aus Bremen von einer größeren Unzufriedenheit berichteten, was Veränderungen in Bezug auf ihre generelle Glücksspielbeteiligung angeht. Ungeachtet dessen deutet sich an anderer Stelle die Überlegenheit des bundeslandweiten Sperrsystems in Hessen an. Offenbar geht die Standardisierung und Zentralisierung eines Sperrsystems mit der Verringerung struktureller Barrieren insbesondere bei der Einrichtung einer Spielersperre einher: Phänomene wie ein mehrfaches Erscheinen vor Ort, die Nicht-Verfügbarkeit notwendiger Formulare oder das Verlangen von zusätzlichen Dokumenten abseits des Personalausweises (in der Tendenz) sowie die Vorlage falscher Formulare (als signifikanter Unterschied) wurden eher von Probanden in Bremen berichtet. Schließlich spricht für den hessischen Ansatz, dass eine deutliche Mehrheit aller befragten Spieler (67,2%) die Einführung einer deutschlandweit geführten, zentralen Sperrdatei befürwortet.

Vor dem Hintergrund der Stichprobenselektivität ist auch die vergleichsweise hohe Inanspruchnahmerate zusätzlicher Hilfen erklärbar, die sich nach der Sperreinrichtung noch einmal spürbar steigerte. Zum Beispiel finden sich in diesem Zusammenhang deutlich niedrigere

Werte, wenn Betroffene über andere, nicht-klinische Kanäle angesprochen bzw. direkt zum Zeitpunkt der Sperrbeantragung untersucht werden (vgl. Meyer & Hayer, 2010). Eine strukturelle Vernetzung von Sperrprogrammen mit professionellen Angeboten des Suchthilfesystems ist unter suchtpreventiven Gesichtspunkten jedenfalls zu begrüßen, um individuelle Veränderungsprozesse zu stärken sowie die Gefahr des Ausweichens auf andere Spielformen und das Risiko von Rückfällen nachhaltig zu minimieren (Blaszczynski et al., 2007; Meyer & Hayer, 2010; Tremblay et al., 2008; man beachte allerdings auch erste empirische Befunde von Hing et al., 2015, die zumindest kurzfristig keinen wesentlichen Mehrwert von zusätzlicher Beratung ermitteln konnten). Diese Ansicht wird durch die Einschätzung der Probanden gestützt, die sich ebenfalls in der Tendenz für zusätzliche Hilfemaßnahmen neben der Spielersperre aussprechen. Unter forschungstechnischen Aspekten muss jedoch an dieser Stelle offen bleiben, auf welche konkrete Intervention (Zugangsbeschränkung in Form einer Spielersperre, bestimmte psychosoziale Hilfen, Kombination aus mehreren Maßnahmen etc.) etwaige Veränderungsprozesse zurückzuführen sind bzw. welchen relativen Anteil hier die Sperrverfügung überhaupt ausmacht. Wissenschaftlich belastbare Antworten darauf können letztlich nur Längsschnittstudien (s. Hing et al., 2015; Ladouceur et al., 2007; Meyer & Hayer, 2010; Townshend, 2007; Tremblay et al., 2008) geben, die die Inanspruchnahme entsprechender Hilfen einschließlich ihrer Auswirkungen differenziert im Zeitverlauf abbilden. Das Fehlen einer Vergleichsgruppe ohne Interventionserfahrung und die aufgrund der relativ kleinen Stichprobe nicht mögliche Kontrolle der Sperrdauer erschweren die Befundeinordnung hier noch zusätzlich.

Weiterhin verweisen die empirischen Befunde – ähnlich wie vorherige Untersuchungen (z. B. Fiedler et al., 2017) und die in Kapitel 4 präsentierten Ergebnisse von Testspielen – auf die Notwendigkeit, die Umsetzung von Sozialkonzepten in der Praxis durch das Spielhallenpersonal substanziell zu verbessern. So gab nur eine Minderheit der Probanden (etwa 20%) an, vom Spielhallenpersonal wegen ihres Spielverhaltens im Vorfeld der Sperre angesprochen worden zu sein – und das, obwohl die Befragten laut DSM-5-Kriterien nahezu vollständig als pathologische Glücksspieler einzustufen waren. Darüber hinaus hielten Mitarbeiter die Spieler zum Teil aktiv vom Einrichten einer Spielersperre ab, streuten Fehlinformationen oder förderten mit ihren Reaktionen ambivalente Einstellungen seitens der Betroffenen. Diese Art von Fehlverhalten oder mangelnder Empathiefähigkeit des Personals wird immer wieder von Spielern geschildert (z. B. im Rahmen von Fokusgruppen-Interviews; vgl. Responsible Gamb-

ling Council, 2008, 2016). Hier dürften verstärkte Kontrollen durch das Ordnungsamt sowie unabhängige, verdeckte Testspieler (s. Kap. 4) dazu dienen, derartige Missstände zielgerichtet zu identifizieren und ein Stück weit zu beheben.

Zusammenfassend soll an dieser Stelle zur angemessenen Befundbewertung nochmals auf die Hauptlimitationen dieses Forschungsmoduls hingewiesen werden. Hierzu zählt die relativ geringe Stichprobengröße (Teststärken-Problematik) genauso wie ihre selektive Zusammensetzung (der Probandenakquise hauptsächlich über das Suchthilfesystem geschuldet). Infolgedessen dürfte der hier untersuchte Spielertyp nur einen Ausschnitt der in OASIS gelisteten Personen repräsentieren. Exemplarisch kann diese Abweichung am Durchschnittsalter festgemacht werden, das in der OASIS-Gesamtstichprobe bei knapp 34 Jahren (s. Kap. 1), in dieser Stichprobe jedoch bei über 40 Jahren (nur Hessen) und damit deutlich höher liegt. Somit rückt eine gewisse Subgruppe mit Kontakt zum Suchthilfesystem in den Fokus, die sich womöglich im Hinblick auf das Problembewusstsein und die individuelle Veränderungsbereitschaft von anderen gesperrten Personen maßgeblich unterscheidet. Ausgehend von dieser Subgruppe lässt sich daher kein Repräsentativitätsanspruch erheben. Zudem sei daran erinnert, dass sich die Befunde fast ausnahmslos auf selbstgesperrte Spieler beziehen, Fremdsperren spielten – ähnlich wie beim OASIS-Modul (s. Kap. 1) – so gut wie keine Rolle. Schließlich handelt es sich bei den erhobenen Daten um eine Messung im Querschnitt basierend auf den Selbstauskünften von Spielern. Selbstberichte dieser Art sollten niemals als exaktes oder widerspruchsfreies Abbild der Realität verstanden werden (vgl. Bromme & Hömberg, 1977). Beispielsweise sind Antworttendenzen im Sinne der sozialen Erwünschtheit genauso wenig auszuschließen wie Fehlinterpretationen ausgewählter Fragebogeninhalte bzw. einzelner Items.

Trotz dieser Einschränkungen können die Befunde in der Gesamtschau als weiterer Beleg für die Effektivität von Spielersperren gewertet werden. Ihr Neuigkeitswert besteht insbesondere darin, dass nunmehr erstmals entsprechende Erkenntnisse auch für den Spielhallenbereich in Deutschland vorliegen. Zugleich bringt die Ergebnisdarstellung wichtige Implikationen für Anknüpfungsforschungen mit sich. In erster Linie zu nennen sind – neben der Durchführung von Studien im Längsschnitt – Forschungsansätze, die verschiedene Teilgruppen von gesperrten Spielern systematisch gegenüberstellen (u. a. Betroffene mit vs. ohne Kontakt zum Hilfesystem). Ebenfalls sollte in Zukunft in differenzierter Weise herausgearbeitet wer-

den, welche individuellen Faktoren und Prozesse den Wirkungsgrad einer Spielersperre erhöhen bzw. andererseits ein Ausweichverhalten wahrscheinlicher machen. Da etwa ein Fünftel der Gesamtstichprobe davon berichtete, nach Abschluss der Spielersperre insgesamt sogar mehr Geld für Glücksspiele ausgegeben zu haben, ist aus der Perspektive der Suchtprävention vor allem eine genauere Analyse dieser Verhaltensmuster angezeigt.

Darüber hinaus lassen sich unter Hinzuziehung anderer Forschungsbefunde sowie theoretischer Überlegungen folgende Forderungen für die Praxis zusammenfassend formulieren:

- Die Etablierung eines einheitlichen Sperrsystems, das alle Glücksspielformen mit mittlerem und hohem Suchtpotenzial umfasst. Übergeordnetes Ziel wäre es, die Gefahren von Migrationsbewegungen und Rückfällen zu minimieren.
- Die Optimierung der strukturellen Vernetzung von Sperr- und Suchthilfesystem. Modellhaft sei hier auf das Konzept eines Sperrlotsen („Self-Exclusion Educator“) von Blaszczynski et al. (2007) hingewiesen. Der Sperrlose verkörpert eine unabhängig von der Anbieterseite beschäftigte Fachkraft, die im persönlichen Kontakt zu den Spielern über den Zweck der Spielersperre aufklärt, die individuelle Motivlage der Betroffenen abklärt sowie bei Bedarf passgenaue Beratungs-/Behandlungsschritte vorschlägt.
- Die Verbesserung des Vollzugs der gesetzlichen Bestimmungen zum Spielerschutz im Allgemeinen, der unter anderem durch unangekündigte und verdeckte Testkäufe inklusive Sanktionierung bei Missachtung sicherzustellen ist.

3. Sekundäranalyse der Berichterstattung zur Wirksamkeit von Spielerschutzmaßnahmen (Sozialkonzepte)

Tim Brosowski, Tobias Turowski & Tobias Hayer

Zusammenfassung

Das Spielhallengesetz Hessens verpflichtet die Erlaubnisinhaber von Spielhallen im Rahmen von Sozialkonzepten zur Umsetzung von Spielerschutzmaßnahmen, um der Entstehung von Glücksspielsucht vorzubeugen. Weiterführend sind diese suchtpreventiven Aktivitäten zu dokumentieren und alle zwei Jahre an die Glücksspielaufsichtsbehörden rückzumelden. Im Mittelpunkt dieses Forschungsmoduls steht die wissenschaftliche Aus- und Bewertung dieses Berichtswesens.

Der hier untersuchte Datensatz setzt sich aus insgesamt 1.164 eindeutig zuordenbaren Fällen von 388 Spielhallen zusammen, die zu jedem der drei Berichtszeiträume 2014, 2015 und 2016 Angaben bereitstellten. Diese Daten umfassen im Wesentlichen die Anzahl der ausgesprochenen Spielersperrungen (getrennt für Selbstsperrungen, Fremdsperrungen durch die Spielhallenbetreiber und Fremdsperrungen durch Dritte), Entsperrungen, dokumentierten Präventionsgespräche, dokumentierten Vermittlungen in die Suchtberatung sowie die Anzahl der Abweisungen Minderjähriger bzw. gesperrter Spieler. Eine relativ hohe Ausprägung an inkonsistenten Antwortmustern schränkt die Fallzahlen und damit letztlich auch die Aussagekraft der vorgelegten Befunde jedoch beträchtlich ein.

Zusammenfassend verweisen die Häufigkeitsanalysen auf einen eher zurückhaltenden Einsatz einzelner Spielerschutzmaßnahmen. Insbesondere die bestenfalls sporadisch berichtete Umsetzung von Fremdsperrungen durch die Anbieter und die ebenfalls eher selten anzutreffende Vermittlung von Problemspielern in Suchtberatungsstellen deuten erhebliches Optimierungspotenzial an. Zugleich legen deskriptive Quervergleiche zwischen den Sozialkonzeptangaben und der OASIS-Datenbank weitgehende Übereinstimmungen in den meisten Parametern sowie im Zeitverlauf nahe. Entsprechend kann den Anbieterberichten mit der gebotenen Zurückhaltung durchaus eine gewisse Validität attestiert werden. Gleichwohl sprechen zahlreiche theoretische wie methodologische Argumente gegen die alleinige Heranziehung von anbieterseitigen Selbstberichten zur Bewertung der durchgeführten Inter-

ventionen. Hierzu zählt nicht zuletzt der inhärente Widerspruch zwischen betriebswirtschaftlicher Gewinnmaximierung und der nachhaltigen Implementierung von Spielerschutzmaßnahmen.

Im Allgemeinen bleibt somit festzuhalten, dass das bisherige Berichtsformular zur Umsetzung von Sozialkonzepten vor Ort eine prinzipiell zwar geeignete Ausgangsbasis darstellt, um ein relativ breites Portfolio an gesetzlich geforderten Spielerschutzmaßnahmen in ökonomisch vertretbarer Weise festzuhalten. Als alternative Art der Datenerfassung bietet sich zukünftig insbesondere aus Gründen der Effizienz ein geschütztes Internetportal an, welches bereits während der Dateneingabe standardisierte und verbindliche Antwortvorgaben, ausführliche Ausfüllhinweise sowie systemimmanente Konsistenzprüfungen beinhaltet. Aufgrund bestehender Zielkonflikte ist zur Bewertung des Nutzens einzelner suchtpreventiver Aktivitäten allerdings anderen Datenquellen Vorrang einzuräumen, wie verdeckten Testkäufen oder einer verpflichtenden elektronischen Datenerfassung via OASIS. Dies gilt explizit dann, wenn die regelmäßige Überprüfung des gelebten Spieler- und Jugendschutzes durch Regulationsbehörden Teil des Konzessionsvergabeverfahrens werden sollte.

3.1 Problemaufriss

Im Laufe der letzten Jahre reifte in Wissenschaft, Politik und Gesellschaft zunehmend die Einsicht, dass vom gewerblichen Automatenspiel ein erhebliches Suchtpotenzial ausgeht (vgl. im Überblick mit Hayer, 2010, 2016; Hayer & von Meduna, 2014; Meyer & Bachmann, 2017, sowie Kap. 1). Entsprechend sind insbesondere gefährdete Personengruppen wie Minderjährige oder Risikospieler vor den Suchtgefahren zu schützen. In Einklang mit diesem Erkenntnisprozess formulierten die Bundesländer mit dem Ersten GlüÄndStV in 2012 und den daran angelehnten bundeslandspezifischen Ausführungs- bzw. Spielhallengesetzen (z. B. in Hessen: SpielhG HE) einen normativen Rahmen, nach dem Betreiber einer Spielhalle Maßnahmen zu ergreifen haben, die den schädlichen Auswirkungen des Glücksspiels entgegenwirken sollen. So verpflichtet §3 SpielhG HE vom 28. Juni 2012 die Erlaubnisinhaber dazu, Spieler zu einer verantwortungsbewussten Spielteilnahme anzuhalten und der Entstehung von Glücksspielsucht vorzubeugen (Abs.1). Zu diesem Zweck sind sogenannte Sozialkonzepte nach dem aktuellen Stand der suchtwissenschaftlichen Forschung entweder selbst auszuar-

beiten oder von öffentlich geförderten Suchthilfeeinrichtungen zu übernehmen, laufend zu aktualisieren und das Spielhallenpersonal durch öffentlich geförderte Suchthilfeeinrichtungen zu schulen.

Im Zusammenhang mit den bei diesem Forschungsmodul im Fokus stehenden Sozialkonzepten ist von den Erlaubnisinhabern konkret darzulegen, „mit welchen Maßnahmen den sozial schädlichen Auswirkungen des Glücksspiels vorgebeugt werden soll und wie diese behoben werden sollen“ (§3 SpielhG HE, Abs.1). Daneben umfasst §3 SpielhG HE die Verpflichtung, die Vorgaben der „Richtlinien zur Vermeidung und Bekämpfung von Glücksspielsucht“ zu erfüllen (Abs.2). Hierzu zählen unter anderem (1) die Benennung von Beauftragten für die Entwicklung von Sozialkonzepten und (2) die Erhebung von Daten über die Auswirkungen der von den Betreibern angebotenen Glücksspiele auf die Entstehung von Glücksspielsucht sowie die Dokumentation über den Erfolg der von ihnen zum Spielerschutz getroffenen Maßnahmen einschließlich der Berichterstattung an die Glücksspielaufsichtsbehörden im zweijährigen Turnus. Darüber hinaus bildet der Jugendschutz einen wesentlichen Baustein der Suchtbekämpfung. Folglich haben die Veranstalter ein generelles Teilnahmeverbot von Minderjährigen sicherzustellen.

Eine zentrale Rolle bei der Umsetzung von Spielerschutzmaßnahmen vor Ort spielt das Personal. Internationale Evaluationsstudien zur Wirksamkeit von Personalschulungen bezogen auf die Marktsegmente Automaten- und Kasinospiele (Dufour, Ladouceur & Giroux, 2010; Giroux, Boutin, Ladouceur, Lachance & Dufour, 2008; Ladouceur et al., 2004; LaPlante, Gray, LaBrie, Kleschinsky & Shaffer, 2012; Quilty, Robinson & Blaszczynski, 2015; Wong & Poon, 2011) zeigen, dass derartige Interventionen nach Selbstauskunft der Teilnehmer sowohl unmittelbar danach als auch mitunter einige Monate später mehrere für den Spielerschutz relevante Merkmale günstig beeinflussen können. Diese Positiveffekte beziehen sich vorrangig auf die Wissens- bzw. Einstellungsebene und betreffen beispielsweise verbesserte Kenntnisse über Glücksspielsucht oder Kriterien zur Früherkennung von gefährdeten Personen inklusive angemessener Möglichkeiten ihrer Ansprache. In diesem Kontext ist eine bislang einmalige Kontrollstudie hervorzuheben, deren Wirksamkeitsüberprüfung im Anschluss an die Schulungen durch verdeckte Testkunden erfolgte (Dufour et al., 2010). Simuliert wurde hier eine besorgte angehörige Person; ein adäquates bzw. im Training empfohlenes Verhalten war das Aushändigen einer Informationsbroschüre. Die Ergebnisse belegen, dass der Trans-

fer des erworbenen Wissens in die Praxis unmittelbar nach der Schulung tatsächlich in 50% bis 70% der Fälle erfolgte. Diese Quote konnte jedoch in den Folgerhebungen acht Monate später nicht aufrechterhalten werden (nur noch in 10% der Fälle). Da der Transfer der in den Personalschulungen erworbenen Kompetenzen in zeit- und situationsstabiles, praxisrelevantes Verhalten das zentrale Ziel von Personalschulungen darstellen dürfte (vgl. Hager & Haselhorn, 2000), ist ihr Nutzen vor dem Hintergrund der derzeit vorliegenden Evidenz eher kritisch zu sehen.

Weiterführend wurde in der Fachliteratur insbesondere die Sinnhaftigkeit bzw. Wirksamkeit von Spielerschutzmaßnahmen im Rahmen von Sozialkonzepten im Allgemeinen, nicht zuletzt wegen der Interessenkonflikte seitens der Spielhallenbetreiber, stark kritisiert (u. a. Fiedler et al., 2017). Gerade Interventionen wie Früherkennung, die Ansprache suchgefährdeter Gäste oder der Ausschluss von Problemspielern vom Spielbetrieb stehen den Geschäftsinteressen der primär marktwirtschaftlich agierenden Unternehmen diametral entgegen, da exzessive „Zocker“ in nicht unerheblicher Weise zu den Umsätzen beitragen (Fiedler, 2016; Orford, Wardle & Griffiths, 2013; Productivity Commission, 2010; Williams & Wood, 2004). Mit einer nationalen Befragung von Problemspielern aus Suchtberatungsstellen konnten Fiedler et al. (2017) empirisch bestätigen, dass Prozesse der Frühintervention in der Vergangenheit vor Ort kaum umgesetzt wurden. Ähnliche Schlussfolgerungen legt ein von Meyer et al. (2015) konzipierter Praxistest nahe, der auf der Simulation eines problematischen Spielverhaltens durch Studenten basierte. Auch hier wick der gelebte Spielerschutz bei Alterskontrollen, Früherkennung und Sperreinrichtung de facto deutlich negativ von den de jure geforderten Vorgaben ab (vgl. auch mit den aktuellen Ergebnissen in Kap. 4). Unabhängig von spezifischen methodischen Vorgehensweisen verweisen diese Studien in konsistenter Weise darauf, dass gesetzliche Vorschriften zum Spielerschutz zwar ein wichtiges Ideal repräsentieren, deren praktische Umsetzung jedoch offensichtlich schwer zu erreichen ist.

Während einige Studien vor allem die Ansprache der als problemhaft eingestuften Spieler durch das Personal aus Gründen wie Scham oder Angst vor Konfliktsituationen als besonders herausfordernd ansehen (z. B. Quilty et al., 2015; Tomei & Zumwald, 2017), verweist der Forschungsansatz von Delfabbro, Borgas und King (2012) auf grundsätzliche methodische Schwierigkeiten im Zusammenhang mit der Identifikation von Problemspielern. Die Autoren verglichen die Selbstauskünfte von 230 bekannten Spielern zu ihrem Glücksspielbezo-

genen Problemstatus mit den Einschätzungen des Personals hierzu. Von den 22 Problemspielern wurden durch das Personal lediglich 8 korrekt unter „mindestens einige Probleme“ eingestuft (Sensitivität = 36%); von den 208 Nicht-Problemspielern fand eine richtige Zuordnung bei 181 statt (Spezifität = 87%). Zudem befanden sich unter den 35 Kunden, bei denen das Personal „mindestens einige Probleme“ wahrnahm, lediglich 8 tatsächliche Problemspieler (positiver Prädiktiver Wert = 23%). Ähnlich wie die oben genannten Befunde zur Wirksamkeit von Personalschulungen verweisen diese Ergebnisse darauf, dass die Selbstauskünfte des mit Früherkennung befassten Personals – aus verschiedenen Gründen – nur bedingt zuverlässig sind. Generell dürfte die Validität von Selbstangaben ohnehin der Gültigkeit von nicht-reaktiven Erhebungsverfahren, wie etwa Testspiele oder automatische Datenerhebungsverfahren (z. B. OASIS), zumindest in bestimmten Situationen oder bei ausgewählten Fragestellungen unterlegen sein.

Bortz und Döring (2002) merken in diesem Kontext an, dass Antwortverfälschungen im Sinne einer Informationskontrolle oder Selbstdarstellung ein universelles Phänomen verkörpern. Hinzu kommt eine Art Adressatenabhängigkeit: Je bedeutsamer das vermeintliche Publikum, desto genauer werden die Angaben im Hinblick auf ihre Akzeptanz überprüft oder überformt. Insbesondere durch die Furcht vor sozialer Verurteilung bei nicht-anonymen Selbstauskünften besteht eine Tendenz zu konformen Angaben bzw. zur Orientierung an gängigen Normen und Erwartungen. Dieses sozial erwünschte Antwortverhalten ist explizit verstärkt, wenn negative Konsequenzen, wie zum Beispiel ein Konzessionsentzug im Falle der Spielhallenbetreiber, drohen. Darüber hinaus bedeuten Selbstauskünfte auch immer implizit eine Selbstkonfrontation mit den eigenen Erlebens- und Verhaltensweisen: Wird das Verhalten als widersprüchlich, unvernünftig oder unakzeptabel wahrgenommen, kann dies erhebliche intrapsychische Unannehmlichkeiten zur Folge haben. Um die Dissonanzen zwischen dem eigenen alltäglichen Verhalten und den Ansprüchen des Spielerschutzes zu überwinden, kann eine unbewusste Glättung der Angaben erfolgen, um sie mit Selbstkonzept oder Gruppenidentität in Übereinstimmung zu bringen. Gerade die obigen Befunde von Delfabbro et al. (2012) zu der niedrigen Wahrnehmungssensitivität des Spielhallenpersonals hinsichtlich des Problemstatus von bekannten Kunden scheinen diese methodologische Beobachtung zu bestätigen: Die zusätzlich gewonnenen Kenntnisse über die negativen Folgen der Glücksspielsucht in Personalschulungen könnten den moralischen Dilemmata und impliziten Selbsttäuschungen somit zusätzlich Vorschub leisten.

Ein Festhalten am Ist-Zustand in Bezug auf Sozialkonzepte und das damit verbundene Berichtswesen erfordert aufgrund der aufgezeigten Problemlagen eine strukturelle Weiterentwicklung. Ein sinnvoller Ansatz könnte in der Vorgabe von externen, evidenzgestützten Benchmarks liegen. Bei spürbar umgesetzten Spielerschutzmaßnahmen sollte beispielsweise die Zahl der Vermittlungen von gefährdeten Personen in Suchtberatungsstellen einen substantiellen Anteil unter der hilfeschuchenden Gesamtklientel ausmachen. Laut einer aktuellen Klientendokumentation ambulanter Suchthilfeeinrichtungen im Bundesland Hessen gab unter 1.011 Klienten lediglich eine Person an, durch eine Spielbank oder Spielhalle in die Beratung vermittelt worden zu sein (Institut für Interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung, 2016). Zwar sind zum einen auch diese Selbstberichtsangaben der Spieler bzw. Suchtberater kritisch zu bewerten. Zum anderen liegt es aufgrund zahlreicher begleitender Merkmale der Glücksspielsucht (fehlende Krankheitseinsicht, geringe Veränderungsbereitschaft, Scham- und Schuldgefühle etc.; vgl. Hayer & Meyer, 2010) nahe, dass bei weitem nicht alle Interventionen bei auffälligem Spielverhalten vor Ort letztlich auch in der Inanspruchnahme professioneller Hilfen münden. Ungeachtet dieser Relativierungen deutet das Zahlenverhältnis erhebliche Verbesserungspotenziale in Sachen Frühintervention an: Sowohl die Spielhallenbetreiber als auch die Regulationsbehörden könnten daher jenen Kennwert dennoch als „weichen“ Indikator für einen funktionierenden Spielerschutz vor Ort heranziehen. So wäre zum Beispiel ein stetiger Anstieg des „Vermittlungsanteils“ als längerfristige Konsequenz aus der nachhaltigen Umsetzung gesetzlicher Vorgaben zu interpretieren.

Einen weiteren externen Gradmesser für angemessenes Verhalten und gelebten Spielerschutz könnte die Anzahl wahrscheinlich problematischer Spielhallenkunden pro Jahr darstellen. In Anlehnung an die empirischen Befunde der BZgA (2016) betrug der Anteil an mindestens problematisch spielenden Personen unter den letztjährigen Nutzern von Geldspielautomaten in Spielhallen oder Gaststätten auf Bevölkerungsebene 13% (S. 188). Auf Ebene der Spielhallenstandorte beträfe dies folglich etwa jeden achten Kunden, der in 2015 eine Spielhalle betreten hat. Im Vergleich zu einer Befragung von Automatenspielern direkt in Spielhallen mit weitaus höheren Prävalenzraten (vgl. Bühringer, Kraus, Höhne, Kufner & Künzel, 2010) ist diese Größenordnung jedoch als eher konservativ anzusehen.

Ferner bietet es sich an, auf weitere Angaben der BZgA (2016) zurückzugreifen, nach denen (1) 2,6% der 16- bis 70-jährigen Bevölkerung in 2015 an Geldspielautomaten gespielt haben

und (2) 54,8% hiervon dies in Spielhallen taten. Bei Hochrechnung auf eine vergleichbare Bevölkerungsgruppe des Bundeslandes Hessen ergibt sich eine Anzahl von 9.895 mindestens problematisch spielenden Spielhallenkunden für 2015. Als Bezugsquelle diente das Statistische Landesamt Hessen (2017) mit Informationen zur Bevölkerung Hessens am 31.12.2015 (Alter zwischen 15 und 65 Jahren oder älter; eine genauere Annäherung an Ausgangswerte der BZgA war aufgrund der standardisiert vorgegebenen Kennzahlen nicht möglich). Die Berechnung fußte auf 5.341.984 Einwohnern Hessens in 2015 innerhalb der Altersvorgaben, 2,6% jährlichen Geldspielautomatenspielern generell bzw. einem Anteil von 54,8% davon aus dem Segment Spielhalle sowie dem bereits oben erwähnten Anteil von Problemspielern (13%) unter den letztjährigen Nutzern von Geldspielautomaten. Einschränkend ist allerdings zu beachten, dass dieser Schätzung verschiedene Prämissen zugrunde liegen, wie etwa ein konstanter Anteil von Problemspielern im Spielhallen- und Gaststättenbereich. Dennoch lässt sich die Anzahl von ungefähr 10.000 Spielhallenkunden mit einem mindestens problematischen Spielverhalten für das Jahr 2015 in Hessen als Zielparameter für die Größenordnungen möglicher Spielerschutzmaßnahmen (u. a. Häufigkeit von Präventionsgesprächen, Vermittlungen in Suchtberatungsstellen, Selbst- und Fremdsperren) heranziehen. Im Gegensatz zu absoluten Zahlenwerten in Form eines reinen Berichtswesens erlauben derartige externe Benchmarks zumindest einen besseren Interpretationsrahmen für das Gelingen der Umsetzung von Spielerschutzmaßnahmen vor Ort.

Übergeordnetes Ziel dieses Forschungsmoduls ist es, die Angaben der Betreiber zur Wirksamkeit von Sozialkonzepten quantitativ auszuwerten und sachlogisch zu beurteilen. Vor dem Hintergrund der eingangs formulierten empirischen und methodologischen Einordnungsversuche sollen in einem weiterführenden Schritt Optimierungspotenziale bezüglich des Berichtswesens identifiziert werden. Neben grundlegenden Konsistenzprüfungen der übermittelten Daten sowie reinen Häufigkeitsauszählungen umfasst der Ergebnisteil auch Zusammenhangsmaße für ausgewählte Merkmale und Quervergleiche zur OASIS-Sperrdatenbank (Kap. 1).

3.2 Methodik

Datenmanagement. Den Ausgangspunkt der Datenanalysen stellte ein Funktionspostfach dar, das der Arbeitsgruppe am 12. September 2016 vom Hessischen Ministerium für Soziales und Integration unter Berücksichtigung des Datenschutzes zur Verfügung gestellt wurde. Inhalt des Postfaches waren ausgefüllte E-Mails, in denen die Betreiber hessischer Spielhallen für die Berichtsjahre 2014, 2015 und 2016 über ihre standortbezogenen Jugend- und Spielerschutzmaßnahmen berichteten. Mehrheitlich fand dafür ein standardisiertes Microsoft-Excel-Datenblatt Verwendung (s. Anhang 3A). In vielen Fällen gab es jedoch Probleme bei der Dateneingabe; entsprechend mussten die Angaben entweder innerhalb einer E-Mail geglättet bzw. ergänzt oder handschriftliche Berichte eingescannt werden. Es erfolgte die Generierung eines Datensatzes mit der Kodierung von allen verwertbaren Informationen pro Betreiber und Berichtsjahr. Da die im Formular hinterlegten Berechnungsformeln nicht für alle Angaben griffen, wurden im Zuge der Kodierung auch nicht die Ergebnisse jener Formelwerte übernommen, sondern nur die Rohwerte der absoluten Häufigkeiten. Ebenfalls fand keine Differenzierung der Angaben auf Monatsebene statt. Bereits bei der Dateneingabe wurden alle Informationen auf ihre Sinnhaftigkeit und Konsistenz überprüft.

Die auf diese Weise entwickelte Datei enthielt insgesamt 1.429 Fälle. Eine Verteilung der Rohdatensätze über die drei Berichtsjahre ist in Tabelle 3.1 ersichtlich. Weil sich die Berichtszeiträume der Fälle teilweise unterschieden, wurden zum Zwecke der Vergleichbarkeit für die nachfolgenden Analysen alle quantitativen Angaben (z. B. die Anzahl der Selbstsperrungen in einer Spielhalle) jeweils auf das gesamte Berichtsjahr hochgerechnet bzw. standardisiert (Hochrechnungsformel: $[\text{Zahlenrohwert}/\text{Anzahl der Tage des Berichtszeitraums}] \cdot 365$ Tage). Eine Übersicht über relevante nicht-standardisierte Merkmale findet sich in Tabelle 3.2. Darüber hinaus inkludierte der Rohdatensatz noch einige Datenzeilen, die sich aufgrund fehlender Angaben, etwa zur Adresse, keinem der 750 hessischen Spielhallenstandorte (Stand: September 2016) zuordnen ließen. Dubletten im Datensatz, die unter anderem durch mehrfache E-Mails desselben Betreibers für denselben Zeitraum entstanden, wurden entweder zu einem Fall aggregiert oder bei fehlender Variation bzw. widersprüchlicher Information entfernt. Der aufbereitete Datensatz ohne Dubletten und mit konsistenten Zuordnungen zu hessischen Spielhallenstandorten setzte sich abschließend aus 1.164 eindeutigen Fällen von 388 Spielhallen zusammen, die zu jedem der drei Berichtszeiträume 2014, 2015 und

2016 Angaben bereitstellten. Die Vorgabe dieser relativ rigiden Einschlusskriterien verfolgte die Intention, Vergleiche mit vollständigen Angaben sowohl zwischen den Standorten (Einfach- vs. Mehrfachkonzession) als auch über die Berichtsjahre hinweg umsetzen zu können.

Von den 1.164 eindeutig zuordenbaren Berichten nutzten 100% das eigens von den Behörden Hessens bereit gestellte Formular, um über die jährlich durchgeführten Spielerschutzmaßnahmen zu informieren. Jedoch lagen selbst in den konsistenten Berichten in den Zählvariablen des Formulars ungewöhnlich viele fehlende Werte vor, was insbesondere die Sperr-Anfangsbestände eines Berichtsjahres betraf (bis zu 90%). Um weiterführende Datenverarbeitungen und -analysen zu ermöglichen (u. a. erforderte die oben beschriebene Standardisierung der variierenden Berichtszeiträume auf ein ganzes Jahr eindeutige Zahlenwerte), wurden die fehlenden Werte durch die Zahl „0“ ersetzt. Zudem sei angemerkt, dass der ursprünglich geplante Abgleich zwischen der OASIS-Datenbank und den spielhallenspezifischen Zahlenwerten der Sozialkonzepte wegen der hohen Datenausfälle und unmöglicher standortspezifischer Zuordnungen weitgehend auf beschreibender Ebene verhaftet blieb. Der folgende Ergebnisteil umfasst daher größtenteils deskriptive und bivariate Auswertungen; von inferenzstatistischen Verfahren wurde nur vereinzelt Gebrauch gemacht. Da die Teststärke der Analysen auf einem hohen Niveau gehalten werden sollte, erfolgte keine Alphafehler-Adjustierung. Alle Datenanalysen fanden mit SPSS 18 statt.

Tabelle 3.1: Verteilung der kodierten Rohdatensätze über die Berichtsjahre und Berichtszeiträume

#	Berichtszeitraum	Häufigkeit	Prozent	Jahr																																			
				2014																																			
				2015												2016																							
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	Fehlende Angaben	6	0,42																																				
1	01.01.2014 – 31.12.2014	1	0,07	Gesamt (365 Tage)																																			
2	05.05.2014 – 31.12.2014	466	32,61	Ab Mai (240 Tage)																																			
3	01.01.2015 – 31.12.2015	473	33,10													Gesamt (365 Tage)																							
4	01.01.2016 – 15.07.2016	458	32,05																									Bis 15. Juli											
5	01.01.2016 – 31.07.2016	1	0,07																									Bis 31. Juli											
6	01.01.2016 – 31.12.2016	24	1,68																									Gesamt (365 Tage)											
Gesamt		1.429	100,00																																				

3.3 Ergebnisse

Häufigkeitsanalysen. Den Deskriptivstatistiken der nicht-standardisierten Merkmale in Tabelle 3.2 lässt sich entnehmen, dass sich der Einsatz von Spielerschutzmaßnahmen im Hinblick auf die Häufigkeit teilweise deutlich unterscheidet. Die extrapolierte Anzahl der Selbstsperrungen liegt über alle Standorte hinweg insgesamt zwischen 1.541 und 7.919 pro Berichtsjahr; die der Fremdsperrungen durch Spielhallenbetreiber zwischen 81 und 141. Weitere Kennzahlen beziehen sich auf Präventionsgespräche (zwischen 3.327 und 12.972), Vermittlungen in die Suchtberatung (zwischen 445 und 822), Abweisungen von gesperrten Spielern (zwischen 1.152 und 1.463) sowie Abweisungen von Minderjährigen (zwischen 1.322 und 3.172).

Tabelle 3.2: Deskriptive Übersicht über nicht-standardisierte Zählwerte pro Berichtsjahr

Berichtsjahr	Zählwert pro Jahr (ohne Anfangsbestand)	Deskriptivstatistik über 388 Standorte			Hochrechnung auf 750 Standorte ^a
		Median	Summe	Mittelwert (95%-KI)	Summe
2014	Entsperrungen für den Berichtszeitraum	0	11	0,03 (0; 0,07)	21
2015		0	576	1,48 (1,04; 1,92)	1.113
2016		0	137	0,35 (0,24; 0,47)	265
2014	Selbstsperrungen für den Berichtszeitraum	5	4.097	10,59 (8,94; 12,23)	7.919
2015		3	3.279	8,43 (6,83; 10,03)	6.338
2016		0	797	2,05 (1,72; 2,39)	1.541
2014	Fremdsperrungen (Dritte) für den Berichtszeitraum	0	9	0,02 (0,00; 0,05)	17
2015		0	12	0,03 (0,01; 0,06)	23
2016		0	16	0,04 (0,01; 0,07)	31
2014	Fremdsperrungen (Spielhallenbetreiber) für den Berichtszeitraum	0	47	0,12 (0,02; 0,22)	91
2015		0	73	0,19 (0; 0,42)	141
2016		0	42	0,11 (0,00; 0,21)	81
2014	dokumentierte Präventionsgespräche für den Berichtszeitraum	2	5.136	13,27 (9,19; 17,36)	9.928
2015		3	6.711	17,25 (12,79; 21,71)	12.972
2016		0	1.721	4,44 (3,01; 5,86)	3.327
2014	dokumentierte Vermittlungen in die Suchtberatung für den Berichtszeitraum	0	425	1,10 (0,76; 1,43)	822
2015		0	417	1,07 (0,73; 1,41)	806
2016		0	230	0,59 (0,41; 0,77)	445
2014	abgewiesene gesperrte Spieler für den Berichtszeitraum	0	596	1,54 (0,92; 2,16)	1.152
2015		0	1.567	4,03 (2,87; 5,19)	3.029
2016		0	757	1,95 (1,30; 2,60)	1.463
2014	abgewiesene Minderjährige für den Berichtszeitraum	0	1.315	3,40 (2,40; 4,40)	2.542
2015		0	1.641	4,22 (2,99; 5,45)	3.172
2016		0	684	1,76 (1,06; 2,46)	1.322

Anmerkung: 95%-KI entspricht dem Intervall, in dem der Mittelwert bei erneuter Schätzung mit 95%iger Wahrscheinlichkeit liegen würde. ^aDa die deskriptive Summe lediglich auf den im bereinigten Datensatz verbliebenen 388 Standorten beruhte, wurde eine Hochrechnung auf alle 750 Standorte mit dem Faktor 1,93 [750/388] vorgenommen.

Neben den Summenwerten fällt insbesondere die mitunter erhebliche Diskrepanz zwischen den Medianen und Mittelwerten auf, unter anderem bei der Anzahl der Selbstsperrungen oder Präventionsgespräche. Jener Umstand verweist darauf, dass nicht über alle Standorte hinweg in homogener Weise Gebrauch von den jeweiligen Maßnahmen gemacht wurde.

Etwas mehr als die Hälfte der zuordenbaren Fälle in der bereinigten Datendatei stammt von Einfachkonzessionen (Tab. 3.3). Unter den Mehrfachkonzessionen ist die häufigste Konzessionszahl die Zweierkonzession, noch größere Konzessionen stellen eher die Ausnahme dar.

Tabelle 3.3: Anzahl der Konzessionen

Merkmalsausprägung	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)
1	53,35% (50,48 - 56,22%); (621/1.164)
2	25,00% (22,51 - 27,49%); (291/1.164)
3	9,28% (7,61 - 10,95%); (108/1.164)
4 und mehr	12,37% (10,48 - 14,26%); (144/1.164)

Die folgenden Häufigkeitsangaben wurden aus Darstellungsgründen in wenige Merkmalskategorien umkodiert, ausführlichere Tabellen zu relevanten Merkmalen sind im Anhang 3B einsehbar. Der Anfangsbestand an Selbstsperrungen zu Beginn eines Berichtsjahres liegt in sieben von zehn Fällen bei dem Wert Null (Tab. 3.4). Bei Fremdsperrungen durch die Spielhallenbetreiber (Tab. 3.5) bzw. bei Fremdsperrungen durch Dritte (Tab. 3.6) gilt dies nahezu immer. Diese Befunde lassen sich vor allem durch den hohen Anteil an fehlenden Werten bei den Anfangsbeständen erklären (s. o).

Tabelle 3.4: Anfangsbestand – Selbstsperrung

Merkmalsausprägung	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)
0	70,62% (68,00 - 73,24%); (822/1.164)
1-10	11,00% (9,20 - 12,79%); (128/1.164)
11-20	6,96% (5,50 - 8,42%); (81/1.164)
> 20	11,43% (9,60 - 13,25%); (133/1.164)

Tabelle 3.5: Anfangsbestand – Fremdsperre durch Spielhallenbetreiber

Merkmalsausprägung	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)
0	99,57% (99,19 - 99,95%); (1.159/1.164)
1-10	0,26% (0,00 - 0,55%); (3/1.164)
11-20	0,09% (0,00 - 0,25%); (1/1.164)
> 20	0,09% (0,00 - 0,25%); (1/1.164)

Tabelle 3.6: Anfangsbestand – Fremdsperre durch Dritte

Merkmalsausprägung	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)
0	99,48% (99,07 - 99,90%); (1.158/1.164)
1-10	0,52% (0,10 - 0,93%); (6/1.164)

Bei etwa einem Drittel der Fälle (Tab. 3.7) liegt die Anzahl der neu eingerichteten Selbstsperrungen eines Berichtsjahres beim Wert Null, in vier von zehn Fällen bei „1-10“ Selbstsperrungen. Von mehr als zehn neu eingerichteten Selbstsperrungen im Berichtsjahr wird lediglich in jedem vierten Sozialkonzept berichtet. Der Median befindet sich bei drei neuen Selbstsperrungen pro Berichtsjahr ($M = 9,5$; $SD = 18,3$; aufgrund der sehr schiefen Verteilungen ist der Mittelwert hier jedoch kein besonders geeigneter Schätzer für das Maß der zentralen Tendenz). Die Werte 3 (Median) bzw. 9,5 (Mittelwert) als statistische Schätzer der mittleren Anzahl der neuen Selbstsperrungen pro Standort und Berichtsjahr stehen weitgehend in Einklang mit den OASIS-Trendanalysen auf Monatsebene. Dort ergab sich ein mittlerer Wert von 454 neuen Selbstsperrungen pro Monat (Kap. 1). Überträgt man jene Größenordnung auf die vorliegenden Rahmenbedingungen ($[*12 \text{ Monate/Berichtsjahr}]/750 \text{ Standorte}$), resultiert daraus ein Wert von 7,3 und somit eine Kennziffer, die zwischen beiden Schätzungen der zentralen Tendenz aus der Berichterstattung liegt. Einschränkend sei allerdings darauf verwiesen, dass auch der OASIS-Monatsmittelwert von 454 Neusperrungen Verzerrungen unterliegen kann und die diesbezüglich präsentierten Quervergleiche somit womöglich größere Unschärfen aufweisen.

Tabelle 3.7: Neusperrern – Selbstsperre

Merkmalsausprägung	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)
0	34,45% (31,72 - 37,18%); (401/1.164)
1-10	40,55% (37,73 - 43,37%); (472/1.164)
11-20	12,63% (10,72 - 14,54%); (147/1.164)
> 20	12,37% (10,48 - 14,26%); (144/1.164)

Die deskriptiven Datenanalysen zeigen außerdem, dass in über neun von zehn Fällen (Tab. 3.8) keine neue Fremdsperre seitens der Spielhallenbetreiber im Berichtszeitraum ausgesprochen wurde (Median = 0; M = 0,2; SD = 2,0). Gleiches gilt für die Fremdsperre durch Dritte (Tab. 3.9; Median = 0; M = 0,1; SD = 0,5). Der nach obigem Vorgehen aus den OASIS-Trendanalysen (vgl. Kap. 1) extrapolierte Schätzer für die mittlere Anzahl der jährlichen neuen Fremdsperren pro Standort (jedoch nicht differenziert nach Einrichtung durch Spielhalle oder Dritte) fiel mit 0,1 neuen Fremdsperren pro Jahr und Standort ebenfalls verschwindend gering aus.

Tabelle 3.8: Neusperrern – Fremdsperre durch Spielhallenbetreiber

Merkmalsausprägung	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)
0	96,99% (96,01 - 97,97%); (1.129/1.164)
1-10	2,58% (1,67 - 3,49%); (30/1.164)
11-20	0,26% (0,00 - 0,55%); (3/1.164)
> 20	0,17% (0,00 - 0,41%); (2/1.164)

Tabelle 3.9: Neusperrern – Fremdsperre durch Dritte

Merkmalsausprägung	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)
0	98,20% (97,43 - 98,96%); (1.143/1.164)
1-10	1,80% (1,04 - 2,57%); (21/1.164)

Die Zahl der Entsperrungen pro Jahr (Tab. 3.10) beläuft sich in etwa neun von zehn Fällen auf den Wert Null (Median = 0; M = 0,7; SD = 2,9). Laut OASIS-Analysen (Kap. 1) ist die mittlere Anzahl der Entsperrungen pro Monat und Standort mit 1,5 zu bemessen. Erneut kann infolgedessen von einem durchaus vergleichbaren Wertespektrum gesprochen werden.

Tabelle 3.10: Entsperrungen

Merkmalsausprägung	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)
0	87,89% (86,01 - 89,76%); (1.023/1.164)
1-10	10,05% (8,32 - 11,78%); (117/1.164)
11-20	1,46% (0,77 - 2,15%); (17/1.164)
> 20	0,60% (0,16 - 1,05%); (7/1.164)

Zudem fand in knapp der Hälfte der Fälle (Tab. 3.11) kein einziges Präventionsgespräch pro Jahr statt. In etwa jedem dritten Fall ist von „1-10“ Gesprächen, in jedem zehnten Fall von „11-20“ und in jedem sechsten Fall von über zwanzig Präventionsgesprächen die Rede.

Tabelle 3.11: Präventionsgespräche

Merkmalsausprägung	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)
0	46,39% (43,53 - 49,26%); (540/1.164)
1-10	28,95% (26,35 - 31,56%); (337/1.164)
11-20	9,19% (7,53 - 10,85%); (107/1.164)
> 20	15,46% (13,39 - 17,54%); (180/1.164)

In acht von zehn Fällen wird von keiner einzigen Vermittlung in Suchtberatungsstellen pro Jahr berichtet (Tab. 3.12). Daneben verweisen knapp 15% aller Rückmeldungen auf „1-10“ Vermittlungen.

Tabelle 3.12: Vermittlungen in Suchtberatung

Merkmalsausprägung	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)
0	81,87% (79,66 - 84,09%); (953/1.164)
1-10	14,60% (12,58 - 16,63%); (170/1.164)
11-20	2,41% (1,53 - 3,29%); (28/1.164)
> 20	1,12% (0,51 - 1,72%); (13/1.164)

In Bezug auf die Umsetzung von Jugendschutzbestimmungen lässt sich folgendes Bild skizzieren: In ungefähr zwei Drittel aller Fälle fand laut Selbstbericht überhaupt keine Abweisung Minderjähriger pro Jahr statt (Tab. 3.13). In etwa jedem vierten Fall findet sich die Angabe „1-10“. Etwa 10% aller Rückmeldungen beziehen sich auf mindestens elf Abweisungen.

Tabelle 3.13: Abweisungen von Minderjährigen

Merkmalsausprägung	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)
0	66,75% (64,05 - 69,46%); (777/1.164)
1-10	23,37% (20,94 - 25,80%); (272/1.164)
11-20	5,15% (3,88 - 6,42%); (60/1.164)
> 20	4,73% (3,51 - 5,94%); (55/1.164)

Schließlich deuten die Datenanalysen an, dass die Abweisung gesperrter Spieler ähnlich häufig vorkommt wie die Abweisung Minderjähriger: So wird in sieben von zehn Fällen von keinen abgewiesenen gesperrten Spielern berichtet (Tab. 3.14). Zudem stehen in jedem fünften Fall „1-10“ Abweisungen pro Berichtsjahr zu Buche.

Tabelle 3.14: Abweisungen von gesperrten Spielern

Merkmalsausprägung	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)
0	69,76% (67,12 - 72,40%); (812/1.164)
1-10	22,68% (20,27 - 25,09%); (264/1.164)
11-20	3,26% (2,24 - 4,29%); (38/1.164)
> 20	4,30% (3,13 - 5,46%); (50/1.164)

Merkmalszusammenhänge. Im Fokus des folgenden Analyseschritts steht die Frage, ob sich die Konzessionsanzahl eines Standorts (einfach vs. mehrfach) auf die oben berichteten Zählvariablen auswirkt. Zur statistischen Überprüfung wurden Mann-Whitney-U-Tests herangezogen. In Tabelle 3.15 sind signifikante Gruppenunterschiede ($p \leq 0,1$) von mindestens mittlerer Effektgröße dargestellt. Sowohl das hohe Testniveau von $p \leq 0,1$ als auch die Behandlung der drei Beobachtungsjahre als unabhängige Einheiten dienten vor dem Hintergrund der vermeintlich niedrigen Datenqualität dazu, die Teststärke zu erhöhen, also tatsächlich vorhandene statistische Effekte auch mit den eingesetzten Verfahren aufzudecken. Erwartungsgemäß wird in Einfachkonzessionen eher keine neue Selbstsperrung pro Berichtsjahr eingetragen, in Mehrfachkonzessionen derweil deutlich häufiger über zwanzig neue Selbstsperrungen.

Tabelle 3.15: Bedeutsame Unterschiede zwischen Einfach- und Mehrfachkonzessionen

Merkmal	Ausprägung	% innerhalb von Konzession	
		Einfach	Mehrfach
Neusperrern – Selbstsperre	0	41,10%	> 26,90%
	1-10	44,00%	36,60%
	11-20	11,10%	14,40%
	> 20	3,90%	< 22,10%
	Gesamt	100%	100%

Anmerkung: Nur signifikante Effekte mit $p \leq 0,1$ und mindestens mittlerer Größe.

Um zu überprüfen, ob die Berichtsjahre mit den oben berichteten Zählvariablen im Zusammenhang stehen, kamen Kruskal-Wallis-Tests zum Einsatz. In Tabelle 3.16 werden erneut nur signifikante Gruppenunterschiede ($p \leq 0,1$) von mindestens mittlerer Effektgröße gezeigt. Naturgemäß wuchsen die Anfangsbestände der Selbstsperrern nach 2014 an. Auch die Zahl der Entsperrungen war nach Ablauf des ersten Jahres 2014 in den Folgejahren leicht erhöht. Die Anzahl der neuen Selbstsperrern pro Berichtsjahr folgt hingegen einem komplexeren Zeitverlauf: Während der Anteil der Standorte mit keiner neuen Selbstsperre nach 2014 ansteigt, erhöht sich der Anteil der Standorte mit „1-10“ neuen Selbstsperrern zunächst, um danach in 2016 wieder abzufallen. Der Anteil der Standorte mit mehr als zehn neuen Selbstsperrern pro Berichtsjahr hingegen sinkt nach 2014 kontinuierlich. Insgesamt deuten diese Befunde darauf hin, dass nach Einführung von OASIS in 2014 ungewöhnlich viele neue Sperrern eingerichtet wurden, sich die anfänglich große Nachfrage nach Neusperrern in den Folgejahren jedoch sukzessive verringerte.

Tabelle 3.16: Bedeutsame Unterschiede zwischen den Berichtsjahren

Merkmal	Ausprägung	% innerhalb von Berichtsjahr		
		2014	2015	2016
Anfangsbestand – Selbstsperre	0	99,50%	53,00%	59,50%
	1-10	0,50%	23,10%	9,30%
	11-20	0,00%	11,10%	9,80%
	> 20	0,00%	12,90%	21,40%
	Gesamt	100%	100%	100%
Entsperrungen	0	99,20%	78,70%	85,80%
	1-10	0,50%	16,70%	12,90%
	11-20	0,30%	2,80%	1,30%
	> 20	0,00%	1,80%	0,00%
	Gesamt	100%	100%	100%
Neusperrren – Selbstsperre	0	24,80%	27,20%	51,30%
	1-10	32,30%	51,90%	37,40%
	11-20	17,60%	10,80%	9,50%
	> 20	25,30%	10,00%	1,80%
	Gesamt	100%	100%	100%

Anmerkung: Nur signifikante Effekte mit $p \leq 0,1$ und mindestens mittlerer Größe.

Exkurs: Sichtweisen der Anbieter. In Ergänzung zu dieser Sekundärdatenanalyse von Sozialkonzeptangaben zielte eine flankierende eigene Datenerhebung darauf ab, die Sichtweisen der Anbieter zum Nutzen ausgewählter Spielerschutzmaßnahmen abzubilden. Hierzu wurde ein standardisierter Kurzfragebogen erstellt, der im Wesentlichen eine Nutzeinschätzung von 20 verschiedenen Interventionen auf einer 6-stufigen Skala (mit den Polen 1 = „minimal bzw. ohne Nutzen“ und 6 = „sehr groß“) verlangte. Zielgruppen waren im Kern Führungskräfte hessischer Spielhallenbetriebe mit langjähriger Berufserfahrung. Die Befragung fand vom 04. September 2017 bis zum 17. November 2017 online statt (soscisurvey.de). Dabei erfolgte die Rekrutierung nach selektiven Kriterien über bekannte Netzwerke bzw. Multiplikatoren bzw. nach dem Schneeballprinzip. Einladungen zur Teilnahme wurden per E-Mail versendet. Aufgrund der Untersuchungsanlage ohne Repräsentativitätsanspruch sowie einer mäßigen Rücklaufquote mit insgesamt nur $n = 17$ auswertbaren Fragebögen lassen sich die nachfolgend in Auszügen skizzierten Ergebnisse bloß als erster Anhaltspunkt für die Einstellungen der Anbieter zum Spielerschutz interpretieren.

Die finale Stichprobe umfasst mehrheitlich Frauen (58,8%), das Durchschnittsalter beträgt M = 47,9 Jahre. Überwiegend wurde als Tätigkeit „Filialleitung bzw. Management“ (76,5%) angegeben, das Sample verfügt im Mittel über fast 18 Jahre Berufserfahrung in dieser Branche (M = 17,9). Interessanterweise schätzen die Teilnehmer den Anteil ihrer Gäste, die Probleme im Zusammenhang mit dem Glücksspiel aufweisen, auf etwa 7% (M = 7,4%; Range: 0,5% – 30%). Tabelle 3.17 fasst die Nutzenbewertung der 20 vorgegebenen Spielerschutzmaßnahmen in absteigender Weise zusammen. In der Gesamtbetrachtung fällt auf, dass 13 von 20 Interventionen eher positiv bewertet werden (mit Mittelwerten > 4). Die ersten drei Plätze belegen das Verbot einer Spielteilnahme von Minderjährigen, die Einführung biometrischer Erkennungssysteme und die Etablierung einer bundesweit einheitlichen Sperrdatei für den gesamten Spielhallenbereich.

Tabelle 3.17: Der Nutzen von Spielerschutzmaßnahmen aus Anbietersicht (n = 17)

Spielerschutzmaßnahme	M	SD
Verbot der Spielteilnahme Minderjähriger	6	0
Biometrisches Erkennungssystem	5,59	0,71
Bundesweite Sperrdatei für den Spielhallenbereich	5,29	0,69
Ausweis-/ bzw. Zutrittskontrolle	5,29	1,11
Entsperrung	5,29	0,85
Personalschulungen	5,18	1,29
Selbstsperre	4,82	1,51
Präventionsgespräche vor Ort	4,65	1,54
Zertifizierung von Spielstätten	4,65	1,94
Technische Umsetzung des Sperrsystems mit OASIS	4,53	0,94
Auslegen von Informations- und Aufklärungsmaterialien	4,24	1,52
Zusammenarbeit mit dem Suchthilfesystem	4,24	1,20
Check-Listen zur Früherkennung von Problemspielern	4,12	1,66
Werbeverbot	2,12	0,86
Berichtsformular – Sozialkonzepte (nach §3 SpielhG HE)	2,06	1,35
Fremdsperre durch den Anbieter	1,88	1,54
Fremdsperre durch Dritte (z. B. Angehörige)	1,82	1,33
Personengebunde Spielerkarte	1,59	1,23
Abstandsregelungen	1,35	1,22
Verbot von Mehrfachkonzessionen	1,12	0,33

Mit geringem Nutzen sind sieben Maßnahmen assoziiert, darunter in erster Linie Verfügbarkeitsbeschränkungen (d. h. das Verbot von Mehrfachkonzessionen sowie Abstandsregelungen) und die Forderung nach personengebundenen Spielerkarten. Während sich Selbstsperrungen und Entsperrungen im oberen Drittel der Liste wiederfinden, werden Fremdsperrungen (sowohl durch Anbieter als auch durch Dritte) und das hier im Mittelpunkt stehende Berichtswesen zu den Sozialkonzepten in Bezug auf ihren Nutzen kritisch gesehen.

3.4 Diskussion und Forschungsimplicationen

Übergeordnetes Ziel des vorliegenden Forschungsmoduls war es, die von hessischen Spielhallenbetreibern übermittelten Angaben zu durchgeführten Spielerschutzmaßnahmen quantitativ auszuwerten, um etwaige Optimierungspotenziale in der Berichterstattung im Allgemeinen aber auch im Berichterstattungsprozedere im Speziellen identifizieren zu können. Bereits einführend wurde unter erkenntnistheoretischen Gesichtspunkten auf wesentliche methodologische Probleme bei der Datenverarbeitung hingewiesen. Zum einen sind reine Häufigkeitsauszählungen für sich genommen hier nur sehr bedingt interpretierbar. Zum anderen hatte das Forscherteam weder Einfluss auf die Variablenauswahl noch auf den Prozess der Datenerhebung bzw. -übermittlung.

Im Zuge der deskriptiven Häufigkeitsauszählungen zeigte sich, dass mehrheitlich nur (1) bei neu eingerichteten Selbstsperrungen (66%) von mindestens einer neuen Selbstsperrung pro Jahr sowie (2) bei der Anzahl der geführten Präventionsgespräche (54%) von mindestens einem Präventionsgespräch pro Jahr berichtet wurde. Bei allen anderen fokussierten Zählmerkmalen bzw. Spielerschutzmaßnahmen ließ sich in der Mehrheit der Fälle ein bestenfalls als zurückhaltend einzustufender Einsatz der Instrumente beobachten. Auffällig ist in diesem Kontext vor allem, dass Fremdsperrungen durch das Spielhallenpersonal in der Praxis so gut wie keine Rolle spielen. So scheinen die Anbieter dem Nutzen von Fremdsperrungen generell skeptisch gegenüberzustehen (s. Exkurs zur Anbieterbefragung), was ihre Angaben ein Stück weit erklären dürfte. Darüber hinaus wurde überraschend häufig keine einzige Vermittlung in Suchtberatungsstellen (82%), keine einzige Abweisung von Minderjährigen (67%) und keine einzige Abweisung von gesperrten Spielern (70%) notiert. Allerdings müssen diese Werte nicht zwingend ein Indiz für Optimierungspotenziale im gelebten Spieler- und Jugendschutz

sein. Warum beispielsweise den 806 berichteten Vermittlungen in Suchtberatungsstellen tatsächlich laut Selbstangaben der Spieler nur eine vermittelte Person (Institut für Interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung, 2016) gegenübersteht, kann zum jetzigen Zeitpunkt nicht endgültig beantwortet werden. Auf der einen Seite legt dieser Befund nahe, die Vermittlungsprozesse zwischen Spielhallen und dem Hilfesystem nachhaltig zu verbessern, um derartige Reibungsverluste zu reduzieren. Auf der anderen Seite erhöhen die besagten psychologischen Mechanismen einer Suchterkrankung wie fehlende Krankheitseinsicht, geringe Veränderungsbereitschaft oder Scham- und Schuldgefühle (vgl. Hayer & Meyer, 2010) die Wahrscheinlichkeit solcher Schnittstellenprobleme erheblich. Ferner bleibt unklar, auf welchen Inhalten bzw. Qualitäten die Präventionsgespräche vor Ort basieren (zu möglichen Interessenkonflikten s. Fiedler et al., 2017).

Relativierend sei zudem angemerkt, dass die extrapolierten Summenwerte des Berichtsjahres 2015 für Präventionsgespräche (12.972) und Selbstsperrungen (6.338) – vereinfachend gesagt – in einer vergleichbaren Größenordnung wie die eingangs dargestellte Hochrechnung liegen, die von knapp 10.000 hessischen Spielhallenkunden mit einem mindestens problematischen Spielverhalten ausgeht. Eine mögliche Begründung für die Diskrepanz zwischen den Ergebnissen der Häufigkeitsauszählungen und der extrapolierten Summenwerte könnte die Heterogenität der Standorte im Hinblick auf den Einsatz einzelner Maßnahmen liefern. Offensichtlich wird an einzelnen Standorten von bestimmten Werkzeugen des Spieler- und Jugendschutzes auffallend häufig Gebrauch gemacht, während an vielen anderen Standorten Optimierungspotenzial besteht. Dies bestätigen auch die teils großen Unterschiede zwischen den deskriptiven Maßen Median und Mittelwert in der Gesamtübersicht. Ziel einer zukünftigen Glücksspielregulation sollte daher auch die Homogenisierung des gelebten Spielerschutzes über alle Standorte hinweg sein, unterfüttert etwa durch regelmäßige Testspiele (vgl. Kap. 4) oder engmaschige Kontrollen der OASIS-Sperrungen pro Standort (vgl. Kap. 1).

Ein deskriptiver Vergleich zwischen den ausgewerteten Berichten über Spielerschutzmaßnahmen und Hochrechnungen auf Basis des OASIS-Sperrdatensatzes verweist in der Gesamtschau darauf, dass die beiden Datenquellen in den meisten Häufigkeitsschätzungen (u. a. Anzahl der neu eingerichteten Spielersperrungen, Fremdsperrungen, Entsperrungen) nicht substantiell voneinander abweichen. Dieser Umstand spricht für die Validität der Anbieterangaben in den Jahresberichten. Jedoch darf jene relative Übereinstimmung an dieser Stelle nicht

überschätzt werden, da die hier ermittelten bzw. extrapolierten Werte immer nur als grobe, deskriptive Annäherung an die Realität zu verstehen sind. Eine deutlich präzisere Aussage bezüglich der Güte der Selbstberichte von Spielhallenbetreibern kann letztlich nur der oben erläuterte Abgleich zwischen OASIS und einer weiter vereinheitlichten Berichterstattung mit inhärenten Konsistenzprüfungen für jede einzelne Spielhalle gewährleisten. Erst dieser Schritt dürfte auch den wissenschaftlichen Mehrwert der Anbieterberichte spürbar steigern.

Schließlich bedürfen noch zwei weitere Ergebnisse der Diskussion: Erstens richten Standorte mit Mehrfachkonzessionen (vs. Einfachkonzessionen) pro Berichtsjahr und absolut gesehen deutlich häufiger neue Selbstsperrungen ein. Dieser Befund erscheint selbsterklärend, da Mehrfachkonzessionen naturgemäß auch mehr Kunden binden. Erneut stellt sich somit die Frage nach einer sinnvollen (d. h. relativen) Bewertung der vorliegenden Fallzahlen. Hilfreich hierfür wären etwa Angaben sowohl zur Neukunden- als auch zur generellen Gästeanzahl auf Standortebene, was im aktuellen Berichtsformular allerdings nicht vorgesehen war. Daneben könnten in diesem Zusammenhang als sinnvolle Benchmarks zukünftig die einleitend erarbeiteten Grenzwerte von mindestens problematisch spielenden Kunden in Spielhallen (z. B. jeder 8. Kunde pro Standort und Jahr) herangezogen werden. Zweitens implizieren die Befunde zum Zeitverlauf neuer Selbstsperrungen pro Berichtsjahr, dass sich die initial große Nachfrage in den Folgejahren wieder merklich abgeschwächt hat. Dieses Ergebnis deckt sich ebenfalls weitgehend mit den Auswertungen der OASIS-Sperrdaten (vgl. Kap. 1) und ist partiell mit „Neuigkeitseffekten“ zu erklären. Zugleich leitet sich aber auch – ähnlich wie im Spielbankenbereich (vgl. Meyer & Hayer, 2010) – die Forderung nach einer fortführenden Bekanntmachung des Sperrsystems durch gut sichtbar platzierte Informationsmaterialien ab.

Zusammenfassend bleibt festzuhalten, dass das bisherige Berichtsformular zur Umsetzung von Sozialkonzepten vor Ort eine prinzipiell geeignete Ausgangsbasis darstellt, um ein relativ breites Portfolio an gesetzlich geforderten Spielerschutzmaßnahmen in ökonomisch vertretbarer Weise zu dokumentieren. Jedoch trug vor allem die relativ hohe Ausprägung an inkonsistenten Antwortmustern zu einer wesentlichen Verringerung der auswertbaren Rückmeldungen bei (für nur 388 von 750 Standorten lagen für den gesamten Untersuchungszeitraum eindeutig zuordenbare Datensätze vor). Alleine diese Tatsache lässt den weiterführenden Handlungsbedarf in Sachen Prozessoptimierung erkennen. Um den Mehraufwand bei der Datenerfassung zu minimieren, besteht eine grundsätzliche Möglichkeit darin, den Übermitt-

lungskanal zu überdenken und die Zusendung der Informationen via E-Mail aufzugeben. Als Alternative bietet sich insbesondere ein geschütztes Internetportal an, welches bereits während der Dateneingabe standardisierte und verpflichtende Antwortvorgaben, ausführliche Ausfüllhinweise sowie systemimmanente Konsistenzprüfungen beinhaltet. Ein derartiger Datensatz wäre im Bedarfsfall sogar mit den OASIS-Daten kombinierbar. Weiterhin könnte auf Angaben zum Anfangsbestand aufgrund der Fehleranfälligkeit verzichtet und ausschließlich Informationen zu den absoluten Häufigkeiten neu durchgeführter Maßnahmen verlangt werden. Ob eine Übermittlung dieser Daten turnusmäßig oder nur auf Verlangen der zuständigen Behörden (wie seit Änderung des SpielhG HE vom 18. Dezember 2017 vorgesehen) geschehen soll, bleibt dabei von nachrangiger Bedeutung.

Zudem wäre der Zweck der Datenerhebung explizit zu klären. Wenn über reine Einzelfallprüfungen hinaus aus der Gesamtheit aller Standortinformationen handlungsleitende Erkenntnisse für politische bzw. behördliche Entscheidungen gewonnen werden sollen, muss idealerweise eine zentrale Erfassung und Auswertung der Daten in einer Institution mit (1) präziser Rechtsgrundlage, (2) Basiskompetenzen in Sachen Spielerschutz und (3) entsprechenden Ressourcen vergleichbar mit der OASIS-Administration erfolgen. Die derzeit vorherrschende dezentrale Organisation des Berichtswesens in einzelnen Kommunalbehörden erweist sich daher – auch unter dem Blickwinkel der Begleitforschung – als suboptimal, da eine Datenaggregation bloß mit erheblichem Mehraufwand und erhöhter Fehleranfälligkeit möglich ist. Diese Restrukturierung stellt eine Grundvoraussetzung dafür dar, dass die Berichterstattung nicht zu einem reinen „Papiertiger“ verkümmert.

Ungeachtet der gemäßigt positiven Schlussfolgerungen sei abschließend angemerkt, dass Selbstangaben von Spielhallenbetreibern zum Erfolg der von ihnen durchgeführten Spielerschutzmaßnahmen aus wissenschaftlicher Sicht immer mit einer gewissen methodologischen Skepsis begegnet werden muss. So bestehen die initial ausführlich dargestellten psychologischen und betriebswirtschaftlichen Zielkonflikte auf Anbieterseite auch bei einer modifizierten Art der Datenerhebung weiterhin unverändert. Nicht zuletzt deshalb ist alternativen Datenquellen wie verdeckten Testkäufen (vgl. Kap. 4) oder einer verpflichtenden elektronischen Datenerfassung via OASIS (vgl. Kap. 1) Vorrang einzuräumen. Dies gilt explizit dann, wenn die regelmäßige Überprüfung des gelebten Spieler- und Jugendschutzes durch Regulatorbehörden Teil des Konzessionsvergabeverfahrens werden sollte.

4. Testspiele zur Überprüfung des Spielerschutzes in situ

Gerhard Meyer & Marc von Meduna

Zusammenfassung

Das Hessische Spielhallengesetz verpflichtet Erlaubnisinhaber einer Spielhallenkonzession, gesperrte und erkennbar spielsuchtgefährdete Spieler vom Spiel auszuschließen und das Personal in der Früherkennung problematischen Spielverhaltens zu schulen. In der Umsetzung dieser gesetzlichen Vorgaben zum Spielerschutz sind nach ersten empirischen Befunden Defizite erkennbar. Nach einer Studie im Auftrag der Deutschen Automatenwirtschaft fand 2015 in 18,8% der hessischen Spielhallen keine Einlasskontrolle statt. Eine Vermittlung von Problemspielern in Suchtberatungsstellen durch die Anbieter erfolgte nur in seltenen Ausnahmefällen.

Im Rahmen des Moduls „Testspiele“ wurde die Compliance des Personals der hessischen Spielhallen in Bezug auf die Durchführung von Einlass- und Sperrkontrollen sowie angemessene Reaktionen auf ein süchtiges Spielverhalten der Gäste überprüft. Testspieler und Beobachter haben 64 der 750 (8,5%) Spielhallenstandorte in Hessen aufgesucht, Einlasskontrollen erfasst, Merkmale süchtigen Spielverhaltens simuliert, Selbstsperrn eingerichtet, deren Überwachung kontrolliert und die Reaktionen des Personals und Charakteristika der Spielhallen protokolliert. Mit einem balancierten Untersuchungsdesign wurde zwischen der Größe (Einfach- vs. Mehrfachkonzessionen) und Lage (Stadt vs. Land) der Spielhalle sowie unterschiedlichen Zeitpunkten der Erhebung (Monats-, Wochen- und Tageszeiträume) differenziert.

Nach den Ergebnissen wurden bei 16,4% aller Zutrittsversuche keine Einlasskontrollen durch das Personal durchgeführt. In 28,1% der Spielhallen konnten die Testspieler – trotz Spielersperre – ihr Geld weiter an den Automaten verspielen. Auf Indikatoren problematischen Spielverhaltens reagierte das Personal nur in sehr wenigen Fällen (7,3%) mit angemessenen, auf Spielerschutz ausgerichteten Interventionen. In Spielhallen mit mehr als einer Konzession ist die Wahrscheinlichkeit einer Einlasskontrolle um das 4,2-fache erhöht. Zudem erfolgte eine Ausweiskontrolle signifikant häufiger beim Zutritt in Städten (vs. Land, Faktor 2,2). Am stärksten ausgeprägt ist der Unterschied bezogen auf den Wochen-

zeitraum: An Wochenenden (Fr.-So.) zeigt sich im Vergleich zu den anderen Wochentagen eine um mehr als 6-fach erhöhte Wahrscheinlichkeit einer Ausweiskontrolle. Gleichzeitig sind in diesem Wochenzeitraum signifikant häufiger sachgemäße Reaktionen des Personals im Sinne des Spielerschutzes erkennbar (Faktor 2,2). Bei vorhandenen Zugangsbarrieren wurde signifikant häufiger eine Ausweiskontrolle registriert (Faktor 2,3). Eine höhere Anzahl von Mitarbeitern ist ebenfalls mit häufigeren Kontrollen verbunden (Faktor 3,6), gleichzeitig aber auch mit um die Hälfte weniger sachgemäßen Reaktionen (Faktor 0,5) auf ein problematisches Spielverhalten. Zu beachten ist, dass zwischen Konzessionsanzahl und Zugangsbarrieren sowie zwischen Konzessions- und Personalanzahl eine deutliche Konfundierung besteht. Beim beobachteten Einfluss der Konzessionsanzahl auf die Reaktionen des Personals wirken die Zugangsbarrieren und die Personalanzahl im Sinne einer Moderatorvariable. Eine wirksame Sperrkontrolle fand nach den vorliegenden Befunden eher in Spielhallen mit mehreren Konzessionen (Faktor 1,7) sowie in Spielhallen mit Zugangsbarrieren (Faktor 4,2) statt. In diesem Fall zeigt sich bei der Auswirkung der Konzessionsanzahl auf die Sperrkontrollen ein moderierender Einfluss durch die Zugangsbarrieren.

Im Vergleich mit Praxistests in Bremen ist die Compliance des Personals in Hessen in Bezug auf Einlass- und Sperrkontrollen stärker ausgeprägt. Die effektivere Kontrolle ist mit hoher Wahrscheinlichkeit auf das landesweite Sperrsystem OASIS zurückzuführen. In der Früherkennung problematischen Spielverhaltens, verbunden mit suchtpreventiven Interventionen, sind jedoch deutliche Mängel feststellbar, was sich unter anderem auch in der äußerst geringen Anzahl von Fremdsperrern und vermittelten Spielern in die Betreuung durch Suchtberatungsstellen widerspiegelt.

Zusammenfassend lassen sich aus den Befunden folgende Empfehlungen für eine Optimierung des Spielerschutzes ableiten:

- Es bedarf einer stärkeren und konsequenten Überwachung der Umsetzung gesetzlich geforderter Maßnahmen des Spielerschutzes durch unabhängige staatliche Stellen.
- Die Durchführung von Testspielen, die den Behörden in Erfüllung ihrer Aufsichtsaufgaben im Kontext des Jugendschutzes mit Minderjährigen erlaubt ist, sollte auf erwachsene Testspieler zur Kontrolle des Spielerschutzes erweitert werden.
- Der verpflichtende Einbau von Zugangsbarrieren bedarf einer gesetzlichen Verankerung. Nur eine lückenlose Umsetzung kann ein Ausweichen gesperrter Spieler auf andere

Spielhallen verhindern.

- Die Erlaubnisinhaber sollten einen Personalschlüssel in den einzelnen Spielhallen vorhalten, der den geschulten Mitarbeitern notwendige Freiräume für die Früherkennung von und die Gesprächsführung mit Problemspielern ermöglicht.
- Die Schulungen der Mitarbeiter zur Früherkennung von Problemspielern und zu zielführenden Interventionen im Rahmen der Sozialkonzepte sind von unabhängigen Institutionen zu evaluieren.
- Die Einführung einer personengebundenen Spielerkarte, die direkt in den zu bespielenden Geldspielautomaten einzuführen ist, könnte vorhandene Lücken bei der Personenkontrolle wirksam schließen und zudem ein Ausweichen in gastronomische Betriebe ohne wirksame Kontrollen verhindern.

4.1 Einführung

Nach dem SpielhG HE vom 28. Juni 2012 sind die Erlaubnisinhaber einer Spielhallenkonzession verpflichtet, Personen, die bei ihnen eine Selbstsperrung beantragen, vom Spiel auszuschließen (§6, Abs.2). Die Verpflichtungen zur Aufnahme in die Sperrdatei und zum Spielausschluss gelten auch bei Personen, von denen die Erlaubnisinhaber aufgrund der Wahrnehmung des Spielhallenpersonals bzw. von Meldungen Dritter wissen oder sonstiger tatsächlicher Anhaltspunkte annehmen müssen, dass sie spielsuchtgefährdet oder überschuldet sind, ihren Verpflichtungen nicht nachkommen oder Spieleinsätze riskieren, die in keinem Verhältnis zu ihrem Einkommen oder Vermögen stehen (Fremdsperrung). Um der Entstehung von Glücksspielsucht vorzubeugen, sind die Erlaubnisinhaber weiterhin verpflichtet, ihr Personal zu schulen, unter anderem in der Früherkennung problematischen Spielverhaltens (Anlage SpielhG HE).

Im Rahmen des vorliegenden Forschungsprojektes galt es, die Umsetzung dieser gesetzlichen Vorgaben des Spielerschutzes in der Praxis des Spielhallenbetriebs zu überprüfen. Eine geeignete Maßnahme zur Überprüfung der Compliance stellen Testkäufe bzw. Testspiele durch geschulte Erwachsene dar. Mit dieser Forschungsmethodik lassen sich konkrete Aussagen darüber treffen, unter welchen Kontextbedingungen die gesetzlichen Auflagen zur Spielersperrung und Schulungsinhalte zur Früherkennung von problematischem Spielverhalten

in vivo mit höherer oder niedrigerer Wahrscheinlichkeit erfüllt werden bzw. in der Praxis zur Anwendung kommen. Die erhobenen Befunde sind den Angaben der Spielhallenbetreiber zu ihren Aktivitäten im Rahmen der Sozialkonzepte (vgl. Kap. 3) als Validierung gegenüberzustellen. Etwaige Inkonsistenzen dürften auf Defizite in Bezug auf den „gelebten Spielerschutz“ verweisen und entsprechende Handlungsbedarfe gezielt offenlegen.

4.2 Forschungsstand

Es liegen bisher sieben empirische Befunde zur Compliance von Glücksspielanbietern bezogen auf Einlasskontrollen (abgesehen von Alterskontrollen), Erkennung problematischen Spielverhaltens, Hilfestellung bei Spielproblemen und Spielersperren vor (Department of Internal Affairs, 2014, 2017; Dufour et al., 2010; Rintoul, Deblaquiere & Thomas, 2017), drei davon aus Deutschland (Meyer, 2017b; Meyer et al., 2015; Trümper, 2016).

In einer Pilotstudie von Meyer et al. (2015) simulierten studentische Testspieler in 29 Bremer Spielhallen anerkannte Anzeichen eines süchtigen Spielverhaltens (nach dem Kriterienkatalog von Hayer, Kalke, Buth & Meyer, 2013) und dokumentierten die Reaktionen des Personals mittels standardisierter Protokollbögen. In einem weiteren Untersuchungsschritt erwirkten die Testspieler Selbstsperren in den Spielhallen, die in Bremen nur standortbezogene Gültigkeit haben, und überprüften anschließend die Kontrolle der Sperren. Die Erhebung fand im Juni/Juli 2014 statt. Im Ergebnis zeigte sich, dass das Personal lediglich in 6 von 112 Fällen (5%) angemessen auf das problematische Spielverhalten reagierte. Lediglich in 18 der 29 Spielhallen (62%) konnte überhaupt eine Sperre, ein Hausverbot oder eine sperrähnliche Absprache eingerichtet bzw. getroffen werden, wobei teilweise große Hürden, wie das Einreichen zusätzlicher Passfotos, mehrmaliges Erscheinen oder Aufsuchen anderer Standorte, zu überwinden waren. Bei den nachfolgenden Kontrollbesuchen konnten 13 gesperrte Testspieler (87%) problemlos ihr Geld beim Automatenpiel einsetzen.

Zwei Jahre nach dem ersten Praxistest wurde in der Zeit von Mai bis Juni 2016 eine Replikationsstudie durchgeführt (Meyer, 2017b). Ziel war es, potenzielle Veränderungen in der Compliance des Personals in den Spielhallen zu erfassen. Die Testspieler gingen diesmal in 28 der 108 Bremer Spielhallen (26%) identisch vor. Auf das problematische Spielverhalten der Testpersonen reagierte das Personal – wie in der Ausgangsstudie – nur in wenigen Fällen

(4%) angemessen. Die Option einer Sperre wurde immer erst angesprochen, nachdem die Testpersonen die Mitarbeiter direkt auf ihren „Kontrollverlust beim Spielen“ hingewiesen hatten. Lediglich 18% der Mitarbeiter verwiesen in beiden Studien auf die Sperroption. In der Studie von 2016 bot das Personal in 12 von 27 Fällen (44%) Hilfe im Sinne des Spielerschutzes an und teilte Flyer und Broschüren aus (in 2014 waren es 36%). Insgesamt konnten 21 Testpersonen (75%) nach Überwindung einiger Hürden eine Sperre einrichten, während dies nur in 18 Fällen in 2014 (62%) möglich war. In 10 von 21 eingerichteten Spielersperren kam es gleichzeitig auch zu einem Hausverbot. Zur Vermeidung rechtlicher Probleme in Folge des Hausverbots fanden nur in 11 Spielhallen Kontrollbesuche statt. Bei fünf Kontrollbesuchen (45%) konnten die Testspieler problemlos weiterspielen (2014: 87%). In der Gesamtbetrachtung ist somit eine leichte Verbesserung der Compliance von Mitarbeitern in den Bremer Spielhallen erkennbar.

Darüber hinaus wurde in Bremerhaven im Februar und März 2016 ein Praxistest zur Spielersperre durchgeführt (Meyer, 2017b). Die Testperson hatte zur Aufgabe, sich in 18 Spielhallen selbst zu sperren und zwei Wochen später die Durchsetzung der Spielersperre zu überprüfen. Eine reguläre Sperre konnte in 10 Spielhallen eingerichtet werden, in einer weiteren Spielhalle wurde ein Hausverbot erteilt. In sieben Spielhallen ließ sich keine Selbstsperre festlegen. Der Testspieler konnte anschließend in 10 der 11 Spielhallen, in denen er gesperrt war bzw. ein Hausverbot hatte, erneut am Spiel teilnehmen. Die gesetzlichen Vorgaben zu Spielersperren wurden in den Spielhallen in Bremerhaven somit ebenfalls kaum eingehalten.

Ferner überprüfte Trümper (2016) im Auftrag der Deutschen Automatenwirtschaft, Berlin, die Umsetzung der Einlasskontrollen nach dem OASIS-Sperrsystem in hessischen Spielhallen. In dem Zeitraum vom 06. September bis 02. November 2015 suchte der Autor insgesamt 394 Spielhallen mit 711 Konzessionen auf und registrierte für jeden Besuch, ob er einer Einlasskontrolle unterzogen wurde. 322 Spielhallen (81,7%) verfügten über bis zu zwei Konzessionen, 58 (14,7%) über drei oder vier und 14 (3,6%) über fünf oder mehr Konzessionen. In Großstädten (> 100.000 Einwohner) befanden sich 137 Standorte, in Klein- (< 20.000 Einwohner) und Mittelstädten 105 bzw. 162 Standorte. Bei Eintritt ohne Einlasskontrolle investierte der Autor zwischen zwei und vier Euro an den Geldspielautomaten, d. h., es wurde „unkontrolliert“ gespielt. Die Begehungen erfolgten an allen Wochentagen sowie in vier Zeitfenstern (10:00 bis 11:59 Uhr; 12:00 bis 15:59 Uhr; 16:00 bis 19:59 Uhr; 20:00 bis 4:00 Uhr).

Es zeigte sich, dass an 320 Standorten (81,2%) eine Einlasskontrolle durchgeführt wurde und an 74 Standorten (18,8%) keine Kontrolle stattfand. Bei Betrachtung der potenziellen Einflussfaktoren wie Größe der Kommune, Anzahl der Konzessionen, Zeitfenster, Wochentag, Sicherung des Zugangsbereiches und Personalschlüssel wird deutlich, dass Einlasskontrollen vergleichsweise weniger häufig durchgeführt wurden in Großstädten, nach 16:00 bzw. 20:00 Uhr, an Wochenenden, in Spielhallen mit bis zu zwei Konzessionen, mit nur einer Servicekraft und ohne Sicherung des Zugangsbereichs mit einer Schranke: So lagen die Quoten fehlender Kontrollen nach 20:00 Uhr bei 27,9%, am Wochenende nach 16:00 Uhr bei 25,3%, bei fehlenden Schranken im Zugangsbereich bei 22,4%, bei einer Konzession und Servicekraft bei 22% bzw. 21,2%. Als potenzielle Ursachen der nicht erfolgten Einlasskontrollen benennt Trümper (2016) in 58,1% der Fälle (43 Standorte) das bewusste Unterlassen der Kontrolle, in 27% strukturelle Gründe wie Überforderung der Servicekraft durch vielfältige Aufgaben und in 14,9% Fehlleistungen des Personals (mangelnde Kenntnisse im Umgang mit OASIS, Überforderung und Unkonzentriertheit).

In Neuseeland haben Testspieler („mystery shopper“) im Auftrag der Regierung 102 Pubs mit Spielautomaten („class 4 non-club venues“) und sechs Kasinos aufgesucht, sich zwei Stunden (Pubs) bzw. bis zu 12 Stunden (Kasinos) am Glücksspiel beteiligt, zweimal Geld von Geldautomaten abgehoben und ein problematisches Spielverhalten (negative Körpersprache, Ausdruck von Frustrationen in der Verbalisierung und im Verhalten, Unfreundlichkeit im Umgang) simuliert. In der Testphase in 2014 wurde nur in einem Pub eine Intervention registriert. Bei den 16 Besuchen in den Kasinos griff das Personal lediglich in zwei Fällen ein (Department of Internal Affairs, 2014). In dem Befund der zweiten Testphase in 2016 deutet sich eine geringfügige Verbesserung der Compliance an: 10% der Pubbesuche (n = 120) entsprachen den Erwartungen des Gesetzgebers. Im Sinne des Spielerschutzes besser fiel der zweite Test in den Kasinos aus. Bei 8 von 15 Besuchen reagierte das Personal mit dem Aushändigen von Informationsmaterial zur Glücksspielsucht oder angemessener verbaler Intervention. In die zweite Testphase wurden auch 23 Clubs mit Spielautomaten („class 4 club venues“) einbezogen. Bei keinem dieser Besuche entsprach die Compliance des Personals jedoch den Vorgaben der Gesetzgebung (Department of Internal Affairs, 2017).

Rintoul et al. (2017) ermittelten in australischen Spielstätten ebenfalls, dass das Personal auf Anzeichen von Spielsuchtproblemen oftmals nicht adäquat reagierte und ein Weiterspielen

eher unterstützte. Die Interviews mit 20 Mitarbeitern und 40 Spielern ergaben, dass nur vereinzelt angemessene Maßnahmen im Sinne des Spielerschutzes zur Sprache kamen. Schließlich haben Dufour et al. (2010) zur Evaluation einer Schulungsmaßnahme zum verantwortungsbewussten Angebot in Spielstätten eine Testperson vor und nach der Schulung in 82 bzw. 63 kanadische Spielstätten geschickt, die sich als Angehöriger ausgab und von dem Personal potenzielle Hilfen für Problemspieler erfragte. Im Ergebnis zeigte sich in der Praxis ein positiver Effekt des Trainingsprogramms.

Weitere (indirekte) Erkenntnisse zur Compliance bundesdeutscher Anbieter von Glücksspielen sind den Auswertungen von Sperrdateien (Fiedler, 2015a; Hessische Landesstelle für Suchtfragen, 2015; vgl. auch mit Kap. 1) sowie den Befragungen von gesperrten Spielern (vgl. Kap. 2) bzw. von Klienten in den deutschen Suchthilfeeinrichtungen (Fiedler, 2015b; Fiedler et al., 2017; Institut für Interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung, 2016 [S. 25]; Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern, 2017) zu entnehmen. So werden nur 0,4% der Spielsüchtigen aktiv durch die Spielbanken gesperrt (Fiedler, 2015a). Etwa 1% der Spielersperrungen in hessischen Spielhallen beruhen auf einer Fremdsperre durch die Anbieter (Hessische Landesstelle für Suchtfragen, 2015; vgl. ausführlich hierzu mit Kap. 1).

Ferner haben Fiedler (2015b) sowie Fiedler et al. (2017) 655 Klienten mit Glücksspielproblemen aus ambulanten und stationären Einrichtungen nach ihren Erfahrungen mit der Praxis des Spielerschutzes in den Spielstätten befragt. Es handelt sich hierbei um Personen, die nach den Sozialkonzepten zu schützen sind und von den Anbietern hätten angesprochen und in eine Hilfeeinrichtung vermittelt werden sollen. Bei 91% der Probanden wurde ein pathologisches Spielverhalten diagnostiziert; 84,2% hatten überwiegend an gewerblichen Geldspielautomaten in Spielhallen (78,2%) und Gaststätten (6%) gespielt. Lediglich bei 3,5% der Befragten, die das Gefühl hatten, der Anbieter habe Spielprobleme erkannt, erfolgte eine Ansprache durch das Personal, und nur bei der Hälfte der Angesprochenen wurden tatsächlich Hilfemaßnahmen thematisiert (wobei in einem Fall diese Hilfe in der Verharmlosung der Situation bestand). Von der Ausgangsstichprobe wurden demnach nur 1,4% der befragten Spieler vom Personal in einer Weise angesprochen, wie es die Sozialkonzepte der Anbieter verlangen. Dementsprechend ist einer Analyse zu den Zugangswegen von Spielern in Suchtberatungsstellen in Hessen nur ein sehr niedriger Prozentsatz an Klienten zu entnehmen, die die Spielbank oder Spielhalle als Vermittler benennen (Institut für Interdisziplinäre Sucht-

und Drogenforschung, 2016, S. 25): Von 903 befragten Klienten war dies nur bei einer Person der Fall. In Bayern erfolgte der Zugang zur ambulanten Suchtberatung bei 18 von 1.242 Klienten (1,4%) über eine Spielhalle und in zwei Fällen (0,2%) über eine Spielbank (Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern, 2017).

4.3 Fragestellungen

In Anlehnung an das methodische Vorgehen in der Pilotstudie von Meyer et al. (2015) ist die vorliegende Untersuchung folgenden Fragestellungen nachgegangen:

- Erfolgt beim Eintritt in eine Spielhalle in Hessen eine Kontrolle des Ausweises?
- Fallen dem Personal der untersuchten Spielhallen Personen auf, die Merkmale süchtigen Spielverhaltens zeigen, und reagiert das Personal mit angemessener, auf den Spielerschutz ausgerichteter Ansprache dieses Personenkreises?
- Wird der Spielausschluss von Personen mit einer eingerichteten Spielersperre in den Spielhallen wirksam umgesetzt?
- Beeinflussen die Größe (Einfach- vs. Mehrfachkonzessionen) und Lage (Stadt vs. Land) der Spielhalle sowie unterschiedliche Monats-, Wochen- und Tageszeiträume die Umsetzung der Maßnahmen des Spielerschutzes, wie Kontrolle der Spielersperre und angemessene Ansprache der Spieler auf erkennbare Merkmale süchtigen Spielverhaltens, in der Praxis?
- Wirken sich mechanische Zugangsbarrieren, der Personalschlüssel und die Anzahl der Gäste in den Spielhallen auf die Compliance aus?

4.4 Methodik

Stichprobe und Untersuchungsdesign. Von den 750 Spielhallenstandorten in Hessen (Stichtag: 01. September 2016) wurden 64 Spielhallen (8,5%) in die Untersuchung einbezogen. Auswahlkriterien waren die Anzahl der Konzessionen und die Lage der Spielhalle (Stadt/Land). Für die konkrete Vorgehensweise bedeutete dies, dass zunächst Regionen in Hessen festgelegt wurden, die für die Untersuchung in Betracht kamen. Um einen möglichst großen Kontrast abzubilden, fiel die Auswahl auf die größten Städte in Hessen einerseits und auf möglichst ländlich geprägte Gebiete andererseits. Im Anschluss daran erfolgte die exakte

Festlegung der zu besuchenden Spielstätten. Neben der zu berücksichtigenden Konzessionsanzahl musste in diesem Verfahren eine gewisse räumliche Nähe aus organisatorisch-logistischen Gründen Beachtung finden.

Um Verzerrungen durch Störvariablen mittels eines balancierten Untersuchungsdesigns kontrollieren bzw. reduzieren zu können, folgten die Testspiele einem 5-faktoriellen, zweistufigen Untersuchungsplan mit folgenden Faktoren:

- (1) Anzahl der Konzessionen (1: $n = 32$; ≥ 2 : $n = 32$),
- (2) Lage der Spielhalle (Stadt: $n = 32$; Land: $n = 32$),
- (3) Tageszeit (vor 16:00 Uhr: $n = 32$; nach 16:00 Uhr: $n = 32$),
- (4) Wochentag (Mo.-Do.: $n = 32$; Fr.-So.: $n = 32$),
- (5) Monatshälfte (1.-15. des Monats: $n = 32$; 16.-31. des Monats: $n = 32$).

Als Testspieler fungierten acht männliche Psychologie-Studenten der Universität Bremen. Das Durchschnittsalter lag bei 26,5 Jahren (Min = 22; Max = 42). Die Studenten absolvierten eine Schulung zur Durchführung von Testspielen, in der sie unter anderem Merkmale problematischen und süchtigen Spielverhaltens im Rollenspiel einübten. Im Rahmen eines vorangegangenen Projektes waren die trainierten Verhaltensweisen eines Testspielers bereits zur Anwendung gekommen, der seine Erfahrungen an die übrigen Testspieler weitergeben konnte. Vor und nach dem Testspieleinsatz wurden die Studenten über die Gefahren der Glücksspielsucht und Beratungsmöglichkeiten, die Freiwilligkeit der Teilnahme und Möglichkeiten des Abbruchs ohne Angabe von Gründen aufgeklärt.

Durchführung. Das Testspiel lief nach einem standardisierten Vorgehen ab. An der Durchführung waren jeweils zwei Studenten beteiligt (ein Testspieler und ein Beobachter), die die zugewiesene Spielhalle mit zeitlicher Verzögerung aufsuchten, um nicht als zusammengehörig erkannt zu werden. Nach Abschluss des Testspiels füllten sie – außerhalb der Spielhalle – zusammen den Protokollbogen aus, der der systematischen Erfassung der Reaktionen des Personals und spielhallenbezogener Daten, wie Vorhandensein von Zugangsbarrieren, Personalschlüssel und Anzahl der Gäste, diente. Darüber hinaus erfolgte die Protokollierung der Handhabung von Zutrittskontrollen sowie von aufgetretenen Störungen und speziellen Anmerkungen in Bezug auf die jeweilige Spielhalle. Der vollständige Protokollbogen für den ersten Aufenthalt ist im Anhang 4A einzusehen.

Tabelle 4.1: Verhalten und Aussagen der Testspieler während der Spielhallenbesuche

Besuch	Block	Dauer (min)	Geldeinsatz Testspieler	Verhalten	Text bei Ansprache des Personals	Geldeinsatz Beobachter
1. Besuch der Spielhalle	1	50	20€	1. Zutritt zur Spielhalle, Geld am Tresen wechseln ; möglichst in Reichweite des Personals Platz nehmen; spielen mit zunehmendem Reden, Fluchen, Verzweifeln; bei Gewinnen nicht freuen; nach 50 Min. Spielhalle verlassen mit Ansprache:	„Eigentlich wollte ich weniger spielen, jetzt habe ich wieder alles verzockt – Ich muss kurz zur Bank und Nachschub holen.“	20€
		10		2. Für 10-20 Min. verlassen der Spielhalle (je nachdem, wie weit ungefähr die nächste Bank entfernt ist)		
	2	60	30€	3. Zutritt zur Spielhalle, Geld am Tresen wechseln ; mit Ansprache des Personals; weitspielen mit zunehmender Verzweiflung:	„So, das ist jetzt mein letztes Geld. Ich hab die letzten Monate so viel verloren, ich weiß auch nicht mehr, wo das noch enden soll.“	
				4. Telefongespräch vortäuschen:	„Schatz, ich bin noch auf der Arbeit, das wird wieder etwas später.“	
				5. Nachdem offensichtlich das letzte Geld verspielt wurde, Ansprache des Personals:	„Jetzt habe ich wieder alles verloren. Kann ich bei Euch auch Geld leihen? Nur 50 €. Ich lasse auch ein Pfand da.“	
				6. Innerhalb derselben Ansprache	„Ich habe manchmal das Gefühl, das Zocken nicht mehr unter Kontrolle zu haben – Kann man da was machen?“	
Nur in letzter Spielhalle:	3		7. Wenn bei 6 kein Vorschlag des Personals zur Selbstsperrung kam - Bitte um Selbstsperrung:	„Ich hab gehört, man kann sich jetzt auch bei Euch sperren lassen – Wie geht das denn?“		
			8. Einrichten der Selbstsperrung (Mitführen einer Ausweiskopie)	„Ich trag die Kopie schon länger mit mir rum, weil ich mich in 'ner anderen Halle schon sperren lassen wollte – Hab's aber nie geschafft“		
2. Besuch der Spielhalle			2,50€	9. Mindestens 14 Tage nach Einrichtung der Sperre: Versuch, alle bisher besuchten Spielhallen zu betreten, vor Automaten zu setzen, Mindesteinsatz zu tätigen und kurze Zeit zu spielen	Keine aktive Ansprache des Personals	2,50€

Jeder Testspieler simulierte während der Aufenthalte in acht Spielhallen ein Problemverhalten, dessen einzelne Verhaltensaspekte sowie die dazugehörigen Aussagen der Spieler der folgenden Tabelle 4.1 zu entnehmen sind. Am Ende des ersten Aufenthaltes in der letzten von den jeweiligen Testspielern besuchten Spielhalle richteten diese eine Selbstsperre ein. Nach Ablauf von mindestens 14 Tagen suchten sie die Spielhalle erneut auf, um die Wirksamkeit der Sperre zu überprüfen. Der Protokollbogen für den zweiten Aufenthalt ist im Anhang 4B zu finden. Der erste Spielhallenbesuch nahm in der Praxis zwischen 65 und 165 Minuten in Anspruch ($M = 113,6$; $SD = 19,5$). Der zweite Aufenthalt in der Spielhalle dauerte zwischen 0 und 20 Minuten ($M = 9,1$; $SD = 4,7$). Die Untersuchung fand zwischen dem 02. März und 21. April 2017 statt.

Datenanalyse. Die statistische Datenanalyse wurde mit SPSS 18 durchgeführt. Als Teststatistik für bivariate Merkmalszusammenhänge dienten Odds Ratios. Ein Testniveau von 0,1 und eine mit Hilfe von G*Power errechnete Teststärke von 0,9 dienten der Suche nach starken Einflussvariablen (Teststärkeanalysen für exakte Chi-Quadrat-Tests nach Faul, Erdfelder, Lang & Bucher, 2007). Um die Robustheit und Teststärke der Analysen in der balancierten aber kleinen Stichprobe zusätzlich zu erhöhen (Erceg-Hurn & Mirosevich, 2008), erfolgte der Inferenzschluss durch 90%-Bootstrap-Konfidenzintervalle mit jeweils 1.000 Stichproben (vgl. Shikano, 2010). Eine Konfundierung von Untersuchungsfaktoren wurde mit Hilfe des Mantel-Haenszel-Tests (Mantel & Haenszel, 1959) überprüft.

4.5 Ergebnisse

Einlasskontrolle. Bei insgesamt 256 Spielhallenbesuchen der Testspieler und Beobachter (1./2. Besuch) fand in 214 Fällen (83,6%) eine Ausweiskontrolle beim Eintritt statt. In 42 Fällen (16,4%) erfolgte somit keine Einlasskontrolle durch das Personal. In 24 Spielhallen waren mechanische Zugangsbarrieren vorhanden, die in 20 bzw. 22 Fällen (1./2. Besuch) auch genutzt wurden. Vierzig Spielhallen (62,5%) verfügten über keine derartigen Einrichtungen.

Reaktionen des Personals auf ein problematisches Spielverhalten. Die Reaktionen des Personals auf die verschiedenen Indikatoren problematischen Spielverhaltens finden sich in der folgenden Tabelle 4.2. Bei der Angabe der prozentualen Häufigkeiten wird unterschieden zwischen Reaktionen, die im Sinne des Spielerschutzes als kontraproduktiv, neutral und

sachgemäß einzustufen sind. Maßgeblich für diese Einstufung war, in welche Richtung die Reaktionen des Spielhallenpersonals im Hinblick auf das weitere Verhalten der Spieler einwirken. Eine kontraproduktive Reaktion ist gegeben, wenn sie den Spieler in seinem problematischen Spielverhalten eher festigt oder bestärkt, bei einer neutralen Reaktion lässt sich weder eine positive noch eine negative Beeinflussung eindeutig erkennen, und bei einer sachgemäßen Reaktion erfolgt eine Ansprache durch die Spielhallenkräfte, die für den Spieler unterstützend oder förderlich hinsichtlich der Bewältigung seiner Spielsuchtproblematik wirken kann. Die detaillierten Einstufungskriterien zu den einzelnen Indikatoren problematischen Spielverhaltens finden sich im Anhang 4C. Die konkrete Einordnung in die verschiedenen Kategorien nahmen die Forscher auf Basis der Angaben und Schilderungen der Testspieler in den Protokollbögen (s. Anhänge 4A und 4B) vor.

Tabelle 4.2: Indikatoren problematischen Spielverhaltens und Reaktionen des Personals im Sinne des Spielerschutzes

Indikatoren problematischen Spielverhaltens	Reaktionen des Personals im Sinne des Spielerschutzes					
	Kontraproduktiv		Neutral		Sachgemäß	
	n	%	n	%	n	%
#1 Fluchen/verzweifelte Äußerungen ¹⁾	1	1,6	61	96,8	1	1,6
#2 Verlassen mit Ansprache	43	67,2	21	32,8	0	0,0
#3 Wiederkommen mit Ansprache	19	29,7	39	60,9	6	9,4
#4 Telefongespräch	0	0,0	64	100,0	0	0,0
#5 Ansprache Geld leihen	0	0,0	64	100,0	0	0,0
#6 Ansprache Zocken nicht unter Kontrolle	32	50,0	11	17,2	21	32,8
#1-#6 gesamt¹⁾	95	24,8	260	67,9	28	7,3

¹⁾fehlende Werte: 1

Auf das Fluchen und die verzweifelten Äußerungen der Testspieler reagierte das Personal lediglich in zwei Fällen, in 61 Fällen (96,8%) waren keine Reaktionen zu erkennen. In einem Fall erklärte die Servicekraft, dass man mit höheren Einsätzen spielen müsse, dann würde der Automat auch etwas „schmeißen“ (vgl. Tab. 4.2).

Das Verlassen der Spielhalle bei gleichzeitiger Konfrontation des Personals mit der Aussage, alles „verzockt“ zu haben und Nachschub von der Bank zu holen, führte in 43 Fällen (67,2%) zu kontraproduktiven Reaktionen. In der überwiegenden Mehrzahl der Fälle wurde der Weg

zur Bank oder zum nächsten Geldautomaten aufgezeigt, begleitet von Aussagen wie: „Ja, passiert“, „Tja, so ist das eben“. Die Frage nach der Reservierung des bespielten Automaten schloss sich mitunter an. Neben fehlenden Reaktionen wurden Aussagen wie „Ja, manchmal fressen die“, „Manchmal hat man Pech“, „Bis gleich“ als neutral gewertet. Reaktionen im Sinne des Spielerschutzes gab es nicht.

Nach der Rückkehr und dem Hinweis auf hohe Verluste waren immerhin in sechs Fällen (9,4%) sachgemäße Reaktionen wie die Aussagen des Personals „Lass die Finger von dem Teufelszeug“, „Dann lass es lieber“, „Das ist nicht gut“ zu verzeichnen. In zwei Fällen wurde aber trotzdem Geld gewechselt. In 19 kontraproduktiven Fällen (29,7%) wünschte das Personal überwiegend „viel Glück“ („Ich drück die Daumen“, „So geht es jedem, ich wünsche allen Gästen Glück“, „Viel Glück, vielleicht klappt’s jetzt“).

Auf das Telefongespräch mit der Verleugnung des Aufenthaltsortes zeigte das Personal keine Reaktionen. Vereinzelt wurde lediglich auf ein Telefonierverbot in der Spielhalle hingewiesen. Die Anfrage an die Mitarbeiter, ob sie Geld zum Weiterspielen verleihen, wurde in allen Fällen negiert. Interventionen im Sinne des Spielerschutzes blieben aus.

Der direkte Hinweis des Testspielers auf den erlebten Kontrollverlust führte in 21 Fällen (32,8%) zu sachgemäßen Reaktionen. Es erfolgten Hinweise auf Flyer und die Option der Spielersperre (teilweise mit Aushändigung des Flyers und des Sperrantrags) sowie auf Beratungsstellen und die Schuldnerberatung. Mitunter wurde die Sperroption angezeigt, gleichzeitig aber vor der Sperre gewarnt oder auf andere Spielhallen verwiesen, bei denen die Sperre eingerichtet werden sollte („Oh, das ist schwierig und für sehr lange Zeit. Überlegen Sie sich das nochmal“, „Kannst dich sperren, aber mach’ mal in ‘ner Merkur, die machen das schnell (...), Merkur gibt’s überall“). Diese Reaktionen wurden als kontraproduktiv gewertet, ebenso wie die Aussagen „Ja, da müssen Sie rechtzeitig aufhören, wenn Sie etwas gewinnen“, „Ja, hm, ja das ist ärgerlich“, „So ist das halt beim Glücksspiel“, „Ich kann dir leider kein Geld geben, die Automaten gehören dem Chef“. In mehreren Fällen war eine „vernünftige“ Kommunikation zur Spielersperre aufgrund mangelnder Sprachkenntnisse der Mitarbeiter (Deutsch/Englisch) nicht möglich oder das Personal offenbarte fehlende Sachkenntnisse („Man kann sich sperren lassen, allerdings weiß ich nur, wie es mit einer Spielerkarte funktioniert, nicht mit einem Perso“, „Da gibt’s doch was, ich hab’s leider nicht da. Google doch mal Suchtstelle, da findest du was. Dann kannst du ja nochmal schauen“), verwies auf die

Geschäftsführung („Nur die kann das machen, da musst du nochmal wiederkommen“) oder reagierte mit Kopfschütteln, Schulterzucken bzw. kompletter Ignoranz.

In der Gesamtbetrachtung der sechs Indikatoren ist in 24,8% der Fälle eine kontraproduktive, in 67,9% eine neutrale und in 7,3% eine sachgemäße, auf den Spielerschutz ausgerichtete Reaktion des Personals erkennbar.

Wenn beim letzten Spielhallenbesuch der Testspieler (n = 8), bei dem eine Selbstsperre eingerichtet werden sollte, vom Personal nach dem Hinweis auf den erlebten Kontrollverlust kein Vorschlag zur Selbstsperre kam, verwies der Spieler selbst auf diese Option. In vier Fällen reagierte das Personal sachgemäß auf das Sperrverlangen. In den anderen vier Fällen war eine Sperre nicht möglich, auch aufgrund von Verständigungsproblemen, oder der Mitarbeiter versuchte, die Sperre auszureden. In einem Fall wurde der Testspieler nach der Sperranfrage beschimpft und aus der Spielhalle „geschubst“. Die verhinderten Sperren wurden daraufhin in anderen Spielhallen nachgeholt.

Kontrolle der Spielersperre. Eine wirksame Kontrolle der Spielersperre, d. h. die Verhinderung der Spielteilnahme von Spielern, die in der OASIS-Datenbank registriert waren, erfolgte an 44 Spielhallenstandorten (s. Tab. 4.3). In 18 Spielhallen konnten die Testspieler/Beobachter ihr Geld trotz Spielersperre an den Automaten verspielen, wobei in vier dieser Spielhallen zumindest einer der beiden Testpersonen der Zutritt aufgrund der Sperre verwehrt wurde. Teilweise fand gar keine Ausweiskontrolle statt, in anderen Fällen musste der Ausweis zwar vorgelegt werden, der Zugang wurde aber dennoch gewährt. In zwei Spielhallen war keine Kontrolle möglich, da die eingereichte Sperre in OASIS nicht eingetragen war (fehlende Werte).

Tabelle 4.3: Kontrolle der Spielersperre

Wirksame Kontrolle der Spielersperre ¹⁾	Standorte der Spielhallen	
	n	%
ja	44	68,8
nein	18	28,1

¹⁾fehlende Werte: 2

Die Art der Ausweiskontrolle spielte ebenfalls eine Rolle bei der Umsetzung der Spielersperre durch die Spielhallenpersonal. Während eine manuelle Eingabe der Spielerdaten in 10 von 74 Einzelfällen (13,5%) nicht zu einem Ausschluss vom Spiel führte, war dies bei maschinellm Einlesen des Ausweises nur in einem von 26 Einzelfällen (3,8%) gegeben (s. Tab. 4.4).

Tabelle 4.4: Umsetzung der Spielersperre nach Art der Ausweiskontrolle

Wirksame Kontrolle der Spielersperre	Manuelle Eingabe		Maschinelles Einlesen	
	n	%	n	%
ja	64	86,5	25	96,2
nein	10	13,5	1	3,8

Bei acht Spielhallenstandorten (12,5%) lag die Besonderheit vor, dass ein Bistro oder eine Gaststätte angeschlossen war. In sechs dieser acht Spielstätten wurden die gesperrten Testpersonen beim Zutritt zur Spielhalle darauf hingewiesen, dass sie für Spielhallen gesperrt seien, aber an den Automaten im Bistro oder in der Gaststätte spielen könnten (Zitat: „Ihr seid gesperrt, könnt‘ aber hier vorne an den drei Automaten spielen. In die Halle darf ich euch leider nicht lassen“).

Potenzielle Einflussfaktoren. Die Ergebnisse zum Einfluss der Untersuchungsfaktoren „Größe und Lage der Spielhalle, unterschiedliche Monats-, Wochen- und Tageszeiträume“ auf die Umsetzung des Spielerschutzes in Form von Einlasskontrollen und sachgemäßen Reaktionen des Personals sind der folgenden Tabelle 4.5 zu entnehmen. In Spielhallen mit mehr als einer Konzession ist die Wahrscheinlichkeit einer Einlasskontrolle um das 4,2-fache erhöht (bei Herausnahme von mehreren Spielhallen desselben Betreibers noch um das 3,1-fache). Zudem erfolgt eine Ausweiskontrolle signifikant häufiger beim Zutritt in Städten (vs. Land; Faktor 2,2). Am stärksten ausgeprägt ist der Unterschied bezogen auf den Wochenzeitraum: An Wochenenden (Fr.-So.) zeigt sich im Vergleich zu den anderen Wochentagen eine um mehr als 6-fach erhöhte Wahrscheinlichkeit einer Ausweiskontrolle. Gleichzeitig sind in diesem Wochenzeitraum signifikant häufiger sachgemäße Reaktionen des Personals im Sinne des Spielerschutzes erkennbar (Faktor 2,2). Die anderen Einflussfaktoren, einschließlich der Konzessionsanzahl, erweisen sich in diesem Zusammenhang hingegen als nicht signifikant.

Tabelle 4.5: Odds Ratios und 90%-Bootstrap-Konfidenzintervalle des Einflusses der Untersuchungsfaktoren auf die Umsetzung von Maßnahmen des Spielerschutzes

Potenzielle Einflussfaktoren	Maßnahmen des Spielerschutzes	
	Ausweiskontrolle durchgeführt (n = 128)	Reaktionen im Sinne des Spielerschutzes ^a (n = 192)
Konzessionen (≥ 2)	4,20 (2,45; 7,87)*^b	1,30 (0,78; 2,18)ns
Lage (Stadt)	2,23 (1,36; 3,81)*	0,77 (0,47; 1,25)ns
Tageszeitraum (nach 16 Uhr)	1,00 (0,62; 1,65)ns	1,09 (0,66; 1,80)ns
Wochenzeitraum (Fr.-So.)	6,22 (3,58; 13,64)*	2,23 (1,36; 4,07)*
Monatszeitraum (16.-31.)	1,00 (0,61; 1,65)ns	0,77 (0,46; 1,25)ns

Anmerkung: *p ≤ 0,1; ns = nicht signifikant. ^aBezogen auf #2, #3 und #6 des Untersuchungsplans. ^bBei Herausnahme von mehreren Spielhallen desselben Betreibers liegen die entsprechenden Werte bei **3,08 (1,88; 5,86)***.

In Ergänzung zu den ursprünglich vorgesehenen fünf Untersuchungsfaktoren ist in Tabelle 4.6 angegeben, inwiefern sich weitere potenzielle Einflussfaktoren, wie Zugangsbarrieren, Anzahl der Mitarbeiter und der anwesenden Gäste, die allerdings mit der Anzahl der Konzessionen konfundiert sein können, auswirken. Die Art der Ausweiskontrolle (manuell vs. maschinell) ist an dieser Stelle nicht in die Analysen eingeflossen, weil aufgrund der schiefen Häufigkeitsverteilung bzw. zu geringen Zellbesetzungen eine Testvoraussetzung für die Berechnung von Odds Ratios verletzt war.

Tabelle 4.6: Odds Ratios und 90%-Bootstrap-Konfidenzintervalle der potenziellen Einflussfaktoren „Zugangsbarrieren“, „Personalschlüssel“ und „Gästezahl“ auf die Umsetzung von Maßnahmen des Spielerschutzes

Potenzielle Einflussfaktoren	Maßnahmen des Spielerschutzes	
	Ausweiskontrolle durchgeführt (n = 128)	Reaktionen im Sinne des Spielerschutzes ^a (n = 192)
Zugangsbarrieren (vorhanden)	2,33 (1,41; 4,81)*	1,67 (0,99; 2,83)ns
Personalzahl (mehr Mitarbeiter)	3,63 (2,08; 7,48)*	,52 (0,28; 0,86)*
Gästezahl (mehr Personen)	0,89 (0,56; 1,45)ns	1,12 (0,70; 1,86)ns

Anmerkung: *p ≤ 0,1; ns = nicht signifikant. ^aBezogen auf #2, #3 und #6 des Untersuchungsplans.

Es zeigt sich, dass das Personal bei vorhandenen Zugangsbarrieren signifikant häufiger eine Ausweiskontrolle durchführt (Faktor 2,3). Eine höhere Anzahl von Mitarbeitern ist ebenfalls mit häufigeren Kontrollen verbunden (Faktor 3,6), gleichzeitig aber mit um die Hälfte weniger sachgemäßen Reaktionen (Faktor 0,5) auf ein problematisches Spielverhalten. Um etwaige Zusammenhänge der unabhängigen Variablen untereinander aufdecken zu können, wurden zunächst deren Korrelationen berechnet. Die Ergebnisse belegen zwischen Konzessionsanzahl und Zugangsbarrieren sowie zwischen Konzessions- und Personalanzahl signifikante Konfundierungen. Nach den Ergebnissen des im Anschluss ausgeführten Mantel-Haenszel-Tests wirken beim beobachteten Einfluss der Konzessionsanzahl auf die Reaktionen des Personals die Zugangsbarrieren und die Personalanzahl im Sinne von Moderatorvariablen, d. h. sie beeinflussen die Größe des Effekts, die die Konzessionsanzahl auf die Reaktionen des Personals mit sich bringt¹.

Eine wirksame Sperrkontrolle findet nach den vorliegenden Befunden eher in Spielhallen mit mehreren Konzessionen statt (Faktor 1,7; bei Herausnahme von mehreren Spielhallen desselben Betreibers: Faktor 1,4; vgl. Tab. 4.7). Beim Vorhandensein von Zugangsbarrieren wird die Spielersperre um mehr als das 4-fache häufiger effektiv kontrolliert. In diesem Fall ergibt sich bei der Auswirkung der Konzessionsanzahl auf die Sperrkontrollen ein moderierender Einfluss durch Zugangsbarrieren.

Tabelle 4.7: Odds Ratios und 90%-Bootstrap-Konfidenzintervalle der potenziellen Einflussfaktoren auf die Umsetzung der Sperrkontrolle

Potenzielle Einflussfaktoren	Maßnahme des Spielerschutzes
	Wirksame Sperrkontrolle (n = 124)
Konzessionen (≥ 2)	1,72 (1,21; 2,63)*^a
Lage (Stadt)	1,10 (0,76; 1,61)ns
Zugangsbarrieren (vorhanden)	4,17 (2,64; 7,00)*

Anmerkung: * $p \leq 0,1$; ns = nicht signifikant. ^aBei Herausnahme von mehreren Spielhallen desselben Betreibers liegen die entsprechenden Werte bei 1,43 (0,95; 2,15).

¹Die Einzeltestergebnisse sind aus Gründen der Übersichtlichkeit nicht aufgeführt. Sie können aber bei Bedarf beim Forscherteam angefordert werden.

4.6 Diskussion

Nach den Erkenntnissen des vorliegenden Praxistests erfolgt in jeder sechsten Spielhalle des Bundeslandes Hessen (16,4%) keine Einlasskontrolle. In mehr als jeder vierten Spielstätte (28,1%) konnten Testspieler darüber hinaus – trotz Spielersperre – weiterhin die Spielhalle besuchen und ihr Geld an Geldspielautomaten einsetzen. Auf Indikatoren problematischen Spielverhaltens, das die Testspieler während des Spielhallenbesuchs simulierten, reagierte das Personal nur in sehr wenigen Fällen (7,3%) mit angemessenen, auf den Spielerschutz ausgerichteten Interventionen. Diese Befunde verdeutlichen in der Gesamtschau, dass eine beträchtliche Anzahl der Erlaubnisinhaber gegen gesetzliche Vorgaben verstößt (Einlass-/Sperrkontrolle) und „gelebter Spielerschutz“, gekennzeichnet durch Früherkennung und Thematisierung potenzieller Spielprobleme durch das Personal, in der Alltagspraxis des Spielhallenbetriebs kaum präsent ist. Das Ergebnis zur Einlasskontrolle deckt sich mit der Darstellung von Trümper (2016), der in 18,8% der hessischen Spielhallen fehlende Kontrollen registriert hatte. Auch mehr als zwei Jahre nach diesem ersten empirischen Befund ist somit keine substanzielle Verbesserung der Verhältnisse erkennbar.

Ein Vergleich der Kontrollen von Spielersperren mit denen in Bremer Spielhallen (Meyer, 2017b; Meyer et al., 2015) weist das Sperrsystem in Hessen dennoch als wesentlich effektiver aus. Während im Bundesland Bremen fast alle gesperrten Spieler weiter in den Spielhallen an Automaten spielen konnten, fiel der Anteil in Hessen deutlich geringer aus. Die effektivere Sperrkontrolle ist in erster Linie darauf zurück zu führen, dass es in Hessen mit OASIS ein landesweites Sperrsystem gibt, wohingegen Spieler nach dem Bremischen Spielhallenge-setz für jede einzelne Spielhalle einen Sperrantrag einreichen müssen.

Die sehr geringe Compliance des Personals in der Früherkennung problematischen Spielverhaltens, verbunden mit suchtpreventiven Maßnahmen, spiegelt sich auch in der äußerst geringen Anzahl vermittelter Spieler in die Betreuung durch Suchtberatungsstellen sowohl in Hessen (Institut für Interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung, 2016, S. 25) und Bayern (Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern, 2017) als auch deutschlandweit (Fiedler, 2015b; Fiedler et al., 2017) wider. Die Verbände der Automatenaufsteller betonen zwar immer wieder in Werbekampagnen und Stellungnahmen an den Gesetzgeber, dass die Mitarbeiter der Spielhallen in der Früherkennung und in Handlungskompetenzen geschult werden, in der Umsetzung in die Praxis sind jedoch nicht nur in Hessen (vgl. Meyer et al., 2015; Meyer,

2017b) deutliche Mängel feststellbar. In diesem Kontext ist nicht zuletzt auf das Fehlen unabhängiger Evaluationen dieser Schulungen zu verweisen. Ein Verstoß gegen §8 SpielhG HE (Abs.1, S.1), nach dem kein Kredit an die Spielteilnehmer gewährt werden darf, wurde allerdings nicht festgestellt. Alle Mitarbeiter lehnten eine entsprechende Anfrage der Testspieler ab, ohne jedoch gleichzeitig die angestrebte Kreditvergabe als problembehaftet zu thematisieren.

Eine mangelhafte Compliance der Glücksspielanbieter in Sachen Spieler- und Jugendschutz dokumentieren auch internationale Befunde in konsistenter Weise. So wurden Alterskontrollen beim Erwerb von Lotterierprodukten in den USA, den Niederlanden, Kanada und Österreich (Gosselt, Neefs, van Hoof & Wagteveld, 2013; Malischnig, 2017; Radecki, 1994; St-Pierre, Derevensky, Gupta & Martin, 2011) lückenhaft durchgeführt. Die Compliance-Rate der Anbieter von Glücks- bzw. Geldspielautomaten in niederländischen Gaststätten und Casinos sowie im finnischen Einzelhandel fiel mit 6% und 23% (Gosselt et al., 2013) bzw. 4% (Warpenius, Holmila & Raitasalo, 2016) besonders niedrig aus. Auf ein simuliertes Problemverhalten von Testspielern in Neuseeland reagierte das Personal ebenfalls nur in sehr wenigen Fällen mit angemessenen Interventionen (Department of Internal Affairs, 2014, 2017).

Weiterführend stellt sich die Frage, welche potenziellen Einflussfaktoren sich auf die Compliance-Rate in der vorliegenden Untersuchung ausgewirkt haben. Die Analyse der Einflussfaktoren auf die Einlasskontrolle hat ergeben, dass die Kontrolle an Spielhallenstandorten mit mehr als einer Konzession, in Städten und vor allem am Wochenende signifikant häufiger wirksam umgesetzt wird. Zugangsbarrieren und ein höherer Personalschlüssel haben ähnliche Effekte. Nach den durchgeführten Recherchen in den besuchten Spielhallen sind an Standorten mit mehreren Konzessionen allerdings häufiger Barrieren installiert und mehr Mitarbeiter anwesend, sodass sich hier – wie zu erwarten – eine statistisch belegte Konfundierung der Faktoren offenbart. Mehr Personal bedeutet jedoch nicht häufigere Reaktionen im Sinne des Spielerschutzes, das Gegenteil war der Fall. Eine potenzielle Erklärung liefert die Theorie der Verantwortungsdiffusion, d. h. das Abschieben der Verantwortung auf andere Personen, die auch durch fehlende oder unklare Zuordnung bedingt sein kann (Werth & Mayer, 2008, S. 565). Die Sperrkontrolle erfolgt häufiger bei mehreren Konzessionen und vorhandenen Zugangsbarrieren. Aus diesem Befund ist primär ableitbar, dass Zugangsbarrieren die Umsetzung von Sperrkontrollen fördern.

Am Wochenende kontrollierte das Personal nicht nur deutlich häufiger den Ausweis beim Einlass, es reagierte auch eher mit sachgemäßen Interventionen auf Indikatoren süchtigen Spielverhaltens der Testspieler. Ähnliche Ergebnisse hatte bereits der Praxistest in Bremen ergeben (Meyer et al., 2015). Für eine hinreichende Erklärung dieser Befunde bedarf es zusätzlicher Informationen. Eine niedrigere Besucheranzahl bzw. eine damit einhergehende geringere Auslastung des Personals konnte indessen als Einflussfaktor nicht bestätigt werden. Systematische Befragungen des Personals zu fördernden und hemmenden Faktoren in der Umsetzung des Spielerschutzes dürften hier weitere Erkenntnisse liefern.

Auf internationaler Ebene hat sich in derartigen Erhebungen als bedeutsam herauskristallisiert, dass alle Mitarbeiter, von der Managementebene bis zum Aufsichtspersonal, die Unternehmensphilosophie eines verantwortungsbewussten Glücksspielangebots kennen, diese mittragen, als verbindlich erachten und sich ihrer Verantwortung im Umgang mit Problemspielern bewusst werden (vgl. Meyer & Bachmann, 2017). Normen und Wertesysteme der Unternehmen prägen unmittelbar die Bereitschaft der Mitarbeiter, sich aktiv für den Spielerschutz einzusetzen (Lee, Song, Lee, Lee & Bernhard, 2013). Ethische Bedenken und Interessenskonflikte aufgrund des ruinösen Spiels von Spielsüchtigen, das zum Eingreifen auffordert, aber den Arbeitsplatz sichert, können neben unklaren Zuständigkeiten, Rollenkonflikten und fehlenden Kompetenzen proaktives Handeln verhindern. Ein Ansprechen von Problemspielern findet dann in der Regel nur in extremen Situationen statt, etwa wenn ein Gast sich aggressiv und gewalttätig verhält (Hing, Nuske & Holdsworth, 2013). Die mangelhafte Bereitschaft zur Intervention wird hauptsächlich potenziellen negativen Reaktionen der Spieler zugeschrieben (Tomei & Zumwald, 2017). In diesem Zusammenhang ist auch ersichtlich, dass eine ausreichend große Zahl von Mitarbeitern in einer Spielhalle vonnöten ist. Eine gegenseitige Unterstützung kann einerseits beim Umgang mit problematischen Spielern von Vorteil sein und ein Ansprechen von potenziell spielsuchtgefährdeten Personen erleichtern, andererseits ermöglicht erst ein für die jeweilige Spielhallengröße angemessener Personalschlüssel die erforderlichen zeitlichen Freiräume für einzelne Spielhallenmitarbeiter, um den betroffenen Personen in einem vertraulichen Gespräch Hilfemöglichkeiten aufzuzeigen. Schulungen der Mitarbeiter im Umgang mit Problemspielern, konkrete Handlungsanweisungen und ein Benchmarking alle ein bis zwei Jahre dienen dazu, die Prozesseffizienz zu steigern (Oehler, Banzer, Gruenerbl, Malischnig, Griffiths & Haring, 2017). Eine Verringerung des

Konfliktpotenzials verbessert nicht nur den Spielerschutz, sondern steigert gleichzeitig die Arbeitszufriedenheit der Mitarbeiter (Responsible Gambling Council, 2011).

Des Weiteren lassen sich folgende grundlegende Hypothesen zur Erklärung der geringen Compliance formulieren: Glücksspielanbieter stehen grundsätzlich vor der Herausforderung, das Spannungsverhältnis zwischen ökonomischen Interessen auf der einen Seite und hinreichendem Spielerschutz auf der anderen Seite aufzulösen (Meyer et al., 2015). Da Spielsüchtige einen substanziellen Teil der Einnahmen der Spielstätten generieren (vgl. Fiedler, 2016; Orford et al., 2013; Productivity Commission, 2010; Williams & Wood, 2004), dürfte diese Gratwanderung mitunter auf Kosten des Spielerschutzes gehen, zumal – abgesehen von moralischen und ethischen Aspekten – der zu erwartende Nachteil in Form von Lizenzentzug oder Geldstrafe aufgrund der kaum durchgeführten Kontrollen wenig bedrohlich erscheint. Hier ist sicherlich auch der Staat gefordert, die Einhaltung der gesetzlichen Vorgaben stärker zu überwachen (inklusive der konsequenten Sanktionierung etwaiger Verstöße), da entsprechende Maßnahmen nachweislich die Compliance im Suchtbereich erhöhen (Erickson, Smolenski, Toomey, Carlin & Wagenaar, 2013).

Eine wirksame Kontrolle der Sperre dürfte schließlich im eigenen Interesse der Erlaubnisinhaber einer hessischen Spielhallenkonzession liegen, da gesperrten Spielern, die trotz einer Sperre zum Spiel zugelassen werden, Schadensersatzforderungen zustehen (vgl. Peters, 2014 zu Spielbanken). Da die Betreiber zudem verpflichtet sind, erkennbar spielsuchtgefährdete Gäste von der Spielteilnahme auszuschließen und in die Sperrdatei aufzunehmen, sind sie zur Vermeidung von Sanktionen gefordert, die Diskrepanz zwischen dem hohen Anteil an Selbstsperrungen (99%) und der geringen Anzahl an Fremdsperrungen (1%) zu verringern (vgl. Kap. 1).

Aus den Befunden lassen sich zusammenfassend folgende Empfehlungen für eine Optimierung des Spielerschutzes ableiten:

1. Da finanzielle Interessenskonflikte auf Betreiber- und Mitarbeiterebene nicht auszuschließen sind, bedarf es einer stärkeren und konsequenten Überwachung der Umsetzung gesetzlich geforderter Maßnahmen des Spielerschutzes durch staatliche Stellen.
2. Die Durchführung von Testspielen, die den Behörden in Erfüllung ihrer Aufsichtsaufgaben im Kontext des Jugendschutzes mit Minderjährigen erlaubt wird (Erster GlüÄndStV 2012, §4. Abs.3), sollte auf erwachsene Testspieler zur Kontrolle des Spielerschutzes erweitert werden.

3. Der verpflichtende Einbau von Zugangsbarrieren bedarf einer gesetzlichen Verankerung. Nur eine lückenlose Umsetzung kann ein Ausweichen gesperrter Spieler auf andere Spielhallen verhindern.
4. Die Erlaubnisinhaber sollten einen Personalschlüssel in den einzelnen Spielhallen vorhalten, der kompetenten Mitarbeitern notwendige Freiräume für die Früherkennung von und die Gesprächsführung mit Problemspielern ermöglicht.
5. Die Schulungen der Mitarbeiter zur Früherkennung von Problemspielern und zu zielführenden Interventionen im Rahmen der Sozialkonzepte sind von unabhängigen Institutionen zu evaluieren.
6. Die Einführung einer personengebundenen Spielerkarte, die direkt in den zu bespielenden Geldspielautomaten einzuführen ist, könnte vorhandene Lücken bei der Personenkontrolle wirksam schließen und zudem ein Ausweichen in gastronomische Betriebe ohne wirksame Kontrollen verhindern.

4.7 Limitationen und Ausblick

Das Untersuchungsdesign, der Stichprobenumfang und die statistischen Analysen waren aus Gründen der Forschungsökonomie darauf ausgerichtet, die Compliance unter dem Haupteinfluss der fünf ausgewählten Einflussfaktoren zu untersuchen und bedienten sich deshalb einer gezielten Stichprobenziehung (der Schwerpunkt der Analysen lag bei der Aufdeckung von Haupteffekten; nur große, tatsächliche Effekte wurden mit einer Wahrscheinlichkeit von 90% auch identifiziert). Da die Auswahl der Spielhallen auf den Untersuchungsfaktoren „Lage“ und „Konzessionen“ basierte und ebenfalls logistische Erwägungen eine Rolle bei der Festlegung der Routen spielten, kann die Stichprobe nicht als reine Zufallsauswahl angesehen werden. Daher ist eine Verallgemeinerung der Befunde auf die Population aller Spielhallen nicht zulässig (weder in Hessen noch bundesweit). Zukünftige Studien sollten daher auf größere, repräsentative Stichproben zurückgreifen, um auch kleine oder mittlere Einflüsse auf die Compliance aufdecken und etwaige Verzerrungen der statistischen Risikoschätzungen mit Odds Ratios vermeiden zu können. Zudem gilt es, weitere Einflussfaktoren mit mehr als nur zwei Merkmalsausprägungen und deren komplexe Wechselwirkungen einzubeziehen. Mögliche zusätzliche Variablen stellen zum Beispiel die Einsehbarkeit der Räumlichkeiten, erlebte Verantwortlichkeit, Sprachkompetenz und Schulungserfahrung des Personals oder

Verbandsmitgliedschaften der Betreiber dar. Des Weiteren ist der Einsatz von weiblichen Testspielern zur Aufdeckung geschlechtsspezifischer Unterschiede anzustreben, was innerhalb dieser Untersuchung aus pragmatischen Gründen nicht umzusetzen war.

Zur Verbesserung der Validität des simulierten Problemverhaltens in situ sollten die Testspieler mehr Zeit in den Spielhallen verbringen, nicht zuletzt auch um die standardisierten Handlungsabläufe noch weiter ausdifferenzieren zu können. Außerdem besteht ein zukünftiges Forschungsziel darin, die Breite der Indikatoren problematischen Spielverhaltens zu vergrößern und die Wahrnehmbarkeit einzelner Verhaltensweisen sowie Gesprächsinhalte (wie beim Telefongespräch) systematisch zu überprüfen. Schließlich ist es im Hinblick auf eine Optimierung der Umsetzung von Spielerschutzbestimmungen in der Praxis erforderlich, dass Rückmeldungen bezüglich aufgedeckter Defizite an die betreffenden Spielhallen umgehend erfolgen und optimierte Personalschulungen zur Behebung der Mängel beitragen.

5. Aufhebung der Spielersperre: Ergebnisse einer Delphi-Befragung

Tobias Turowski & Tobias Hayer

Zusammenfassung

Im Zuge der Diskussion um eine optimale Ausgestaltung der Spielersperre in der Praxis dreht sich ein wesentlicher Aspekt um deren (minimale) Laufzeit. Damit unmittelbar verknüpft ist die Frage nach der generellen Möglichkeit einer Aufhebung von Spielersperren sowie den inhaltlichen Voraussetzungen, Zuständigkeiten und Verfahrensabläufen. Jedoch mangelt es sowohl auf Bundes- als auch auf Landesebene an gesetzlichen Bestimmungen, die die Rahmenbedingungen für den Prozess der Entsperrung präzisieren. Dieses Regulationsdefizit geht mit erheblichen Unsicherheiten auf Seiten der Betroffenen und auf Seiten der Spielhallenbetreiber als ausführende Instanzen einher. Vor dem Hintergrund fehlender Forschungsevidenz verfolgt dieses Forschungsmodul zwei übergeordnete Ziele: (1) die umfassende Aufbereitung aller relevanten Aspekte in Bezug auf die Aufhebung von Spielersperren und (2) die Erstellung eines wissenschaftlich fundierten sowie konsensfähigen Kriterienkatalogs zur Praxis der Entsperrung.

In einem ersten Schritt erfolgte eine breit angelegte Literaturrecherche, um den aktuellen Diskussions- und Meinungsstand zur Spielersperre bzw. Entsperrung mit seinen zahlreichen Facetten in adäquater Weise abzubilden. Daran anknüpfend wurden insgesamt 50 Experten verschiedener Gruppen (Wissenschaft, Suchthilfesystem, Justiz, Automatenwirtschaft, Verwaltung, gesperrte Spieler) aus Deutschland, der Schweiz und Österreich eingeladen, an einer dreistufigen Delphi-Studie teilzunehmen und alle verfügbaren Gestaltungsoptionen zu bewerten. Dabei fiel die Rücklaufquote über den gesamten Forschungsprozess mit 84% vergleichsweise gut aus. Im Ganzen sollten 148 gegenstandsbezogene Items aus den Bereichen Sperrvorgang, Entsperrvorgang, persönliche Voraussetzungen zur Entsperrung, Interventionen, Maßnahmen durch den Anbieter, rechtliche Fragen sowie Zuständigkeiten beantwortet werden.

Alle Ergebnisse basieren auf Häufigkeitsanalysen und vorab festgelegten Entscheidungskriterien, ab wann von einem Gruppenkonsens die Rede sein kann. Insgesamt ist festzuhalten, dass bis zum Ende der dritten Befragungsrunde bei 91 Items (61,5%) mindestens eine Ant-

wortalternative ihr jeweiliges Konsenskriterium erreichte. Dabei akzeptieren die Experten in weiten Teilen die vorherrschenden (oberflächlichen) nationalen Gesetzesvorgaben bzw. die aktuelle Rechtsprechung. Hierzu zählen unter anderem (1) eine Mindestsperrlaufzeit von einem Jahr, (2) ein Entsperrvorgang, der eine aktive Beantragung der Sperraufhebung vorsieht sowie (3) bei Entsperrwunsch die zwingende Überprüfung, ob der für die Spielersperre verantwortliche Grund noch vorliegt. In einigen Punkten gehen die Vorschläge über die gesetzlichen Vorgaben hinaus bzw. präzisieren diese. Exemplarisch zu nennen sind (1) der Verzicht auf eine Unterscheidung zwischen Selbst- und Fremdsperre im Zuge des Entsperrvorgangs, (2) die systematische Speicherung von Versuchen, die Spielersperre zu umgehen (in der OASIS-Datenbank), (3) die Heranziehung jener Umgehungsversuche als Ausschlusskriterium bei Beantragung einer Sperraufhebung sowie (4) anbieterseitige Fremdsperren infolge von nachgewiesenen Hinweisen durch Angehörige. Außerdem herrscht bei einigen Vorschlägen eine gewisse Uneinigkeit vor. Beispielsweise sind weder die Einschätzungen zu den zu erfüllenden persönlichen Voraussetzungen bei einem Entsperrwunsch noch die Angaben zu den Inhalten eines etwaigen Sachverständigengutachtens dazu geeignet, differenzierte Empfehlungen zur Entsperrpraxis im Sinne eines Best-Practice-Ansatzes zu unterbreiten. Diese Meinungsheterogenität verweist auf weiteren Forschungsbedarf, etwa in Form von wissenschaftlich begleiteten, praxisnahen Modellprojekten oder größer angelegten Befragungsstudien mit Kohorten von ehemals gesperrten Spielern.

Zusammenfassend lassen sich auf der Grundlage jeweils hinreichend homogener Rückmeldungen insbesondere die folgenden fünf Vorschläge für eine strukturelle Weiterentwicklung der Sperrpraxis ableiten:

- die Etablierung einer spielformübergreifenden, bundesweiten Sperrdatei,
- die Vorgabe von unterschiedlich langen Sperrdauern auf den Sperranträgen (eine Mindestlaufzeit von einem Jahr vorausgesetzt),
- die systematische Speicherung von Umgehungsversuchen,
- die Verpflichtung zur Teilnahme an Beratungsgesprächen bei Entsperrwunsch sowie
- die verbindliche Einführung von Limitierungsplänen auf Grundlage finanzieller und zeitlicher Parameter (bezogen auf die Anzahl der Spielhallenbesuche) inklusive des Monitorings ihrer Einhaltung nach Aufhebung der Sperre.

5.1 Ausgangslage

Seit Einführung des Ersten GlüÄndStV in 2012 besteht für die Bundesländer über die Formulierung eigener Ausführungs- bzw. Spielhallengesetze die Möglichkeit, ein Sperrsystem auch für Spielhallen einzurichten. Von dieser Option hat Hessen Gebrauch gemacht und quasi als Vorreiter die erste bundeslandweite zentrale Sperrdatei (OASIS) für dieses Marktsegment geschaffen (s. Kap. 1). Die rechtliche Grundlage bildet das SpielhG HE vom 28. Juni 2012 und hier insbesondere §6 (Spielersperre) bzw. §11 (Sperrsystem). Während sich §6 grundsätzlich auf die Rahmenbedingungen der Spielersperre im Spielhallenbereich bezieht, rückt §11 die mit der Spielersperre verbundene Datenspeicherung, -verarbeitung und -nutzung in den Fokus. Für das vorliegende Forschungsmodul zur Entsperrung ist in erster Linie §6 des hessischen Spielhallengesetzes von Bedeutung. Dort finden sich weiterführende, wenngleich nur sehr oberflächliche, Bestimmungen zur Ausgestaltung der Spielersperre, etwa zu ihrer Mindestlaufzeit (1 Jahr; Abs.3). Den Prozess der Entsperrung regelt, ebenfalls in rudimentärer Weise, Absatz 5: So können betroffene Personen nach Ablauf der Mindestlaufzeit einen schriftlichen Antrag auf Entsperrung stellen, den der Erlaubnisinhaber, der die Sperre verfügt hat, prüfen muss. Am Ende dieser nicht näher bestimmten Prüfung steht die Entscheidung, ob dem Antrag stattgegeben wird oder nicht.

Zwar herrscht in der Fachöffentlichkeit weitgehend Einigkeit darüber, eine Spielersperre nicht per se mit dem Etikett „für die gesamte Lebensspanne“ zu versehen bzw. ihre Aufhebung prinzipiell zu ermöglichen. Darüber hinaus lassen sich jedoch intensivere Auseinandersetzungen zu ihrer konkreten Ausgestaltung und den unmittelbar dazugehörigen Verfahrensabläufen nicht erkennen. Diese „Praxis-Unsicherheit“ geht im Wesentlichen mit einer „Rechts-Unsicherheit“ einher, da in diesem Zusammenhang weder dem Ersten GlüÄndStV noch dem SpielhG HE differenzierende Aussagen zu entnehmen sind (vgl. Hilf, 2016). Unter anderem fehlt bei diesen beiden Vorgaben die Nennung materieller Voraussetzungen für Fremdsperrern bzw. die Aufhebung von Spielersperrern jeglicher Art. Derweil zeichnet sich in der Rechtsprechung zumindest für den Spielbankenbereich ab, dass vor Aufhebung einer Spielersperre der „hinreichend sichere Nachweis erbracht [werden muss], dass der Schutz des Spielers vor sich selbst dem [einer Entsperrung] nicht mehr entgegensteht, mithin keine Spielsuchtgefährdung mehr vorliegt und der Spieler zu einem kontrollierten Spiel in der Lage ist“ (BGH, III ZR 251/10, 2011). Im Kern geht es um die Überprüfung, ob die Gründe, die ur-

sprünglich zur Beantragung einer Spielersperre geführt haben, aktuell nicht mehr vorliegen. Derartige Nachweise können zum Beispiel durch eine sachverständige Begutachtung oder Bescheinigung einer fachkundigen Stelle erbracht werden. Allerdings bleibt zum einen unklar, welche Personen oder Institutionen diese Art von Expertise aufweisen. Zum anderen mangelt es an Vorgaben zum Inhalt und Aufbau eines entsprechenden Gutachtens. Ein erster Hinweis kann einem Urteil des Verwaltungsgerichts Berlin vom 18.05.2012 entnommen werden (VG Berlin, AZ 35 K 199.10, 2012), das explizit sogenannte Entsperrungsgespräche, durchgeführt von Mitarbeitern der Universitätsmedizin Mainz (Ambulanz für Spielsucht, Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie), als geeignete Verfahrensweise würdigte (in der Folgezeit als Mainzer Risikopotenzial-Untersuchung zur Glücksspielnutzung [MARU_{GSN}] formalisiert und standardisiert; vgl. Quack & Wejbera, 2017; Wejbera & Quack, 2017). Ob eine Anwendung dieses originär für die Spielbankensperre konzipierten Ansatzes ohne Weiteres auf landesrechtliche Regelungen (z. B. auf den Spielhallenbereich in Hessen oder anderen Bundesländern) – auch unter pragmatischen Gesichtspunkten – möglich ist, darf angezweifelt werden. Defizite vor allem in Bezug auf qualifizierte Fachleute, einheitliche Testverfahren sowie ein effektives Zeitmanagement stellen hier wesentliche Herausforderungen dar. Entsprechend bedarf es der Diskussion über Form und Inhalt der Aufhebung von Spielersperren unabhängig vom jeweiligen Marktsegment und unter Beteiligung aller Akteure. Auf keinen Fall sollte die aktuelle Passivität dazu führen, dass die Voraussetzungen für die Aufhebung der Spielersperre alleine der richterlichen Rechtsprechung überlassen werden (vgl. Reeckmann & Walter, 2014).

In Anlehnung an diese Forderung macht es sich die vorliegende Studie zum übergeordneten Ziel, einen wissenschaftlich fundierten Kriterienkatalog sowohl von materiellen Voraussetzungen der Spielersperre als auch von damit verbundenen Verfahrensabläufen zu erstellen. Ausgehend von den genannten Erkenntnisdefiziten soll zunächst eine breit angelegte Literaturrecherche konkreten Forschungsbedarf aufdecken und eine breite Palette an Lösungsvorschlägen mit sich bringen. Eine anschließende schriftliche Expertenbefragung bezweckt, die Geeignetheit der insgesamt verfügbaren Optionen zu bestimmen und konsensfähige Handlungsvorschläge für die Ausgestaltung von Spielersperren im Spielhallenbereich zu unterbreiten. Ausgangspunkt bleibt dabei der Spielhallensektor in Hessen, prinzipiell sollen die Erkenntnisse jedoch gleichfalls für eine weiterführende Diskussion zum Sperrsystem über dieses Bundesland hinaus nutzbar sein. Damit betritt dieser Forschungsansatz auch unter Hin-

zuziehung internationaler Studien Neuland: Zum einen wird erstmals der Versuch gestartet, alle möglichen relevanten Aspekte in Bezug auf die Aufhebung von Spielersperren lückenlos darzustellen (= Ebene der Felderschließung). Zum anderen dürfte das Endprodukt in Form eines Kriterienkatalogs – sowohl den Inhalt als auch das Prozedere betreffend – einen ersten Schritt in Richtung „Konkretisierung der Entsperrung“ bedeuten (= Ebene des Erkenntnisgewinns).

Aufgrund des ausgeprägten Forschungsdefizits bietet sich als Startpunkt an dieser Stelle die Durchführung einer Delphi-Studie an. Bei der Delphi-Befragung handelt es sich im Allgemeinen um eine mehrstufige, anonymisierte Befragung einer Expertengruppe zu einer bestimmten Thematik (Häder, 2014; Häder & Häder, 2010). Intention ist unter anderem, verschiedene Fachmeinungen zu bündeln und auf ihre Konsensfähigkeit zu überprüfen. Dieses methodische Vorgehen wurde in den 1950er-Jahren entwickelt und diente originär in der Regel der Einschätzung zukünftiger Trends und technischer Entwicklungen, zunächst vor allem im militärischen Sektor (hier vorrangig der Versuch einer Vorhersage sowjetischer Strategien; Linston & Turoff, 1975). Allerdings erkannten auch Betriebswirtschaft und Wissenschaft die Stärken der Methode, sodass sich das Anwendungsgebiet nachfolgend stark erweiterte. Mittlerweile gilt die Delphi-Befragung über verschiedene Fachdisziplinen hinaus als anerkannte Forschungsmethode, vor allem wenn es darum geht, die Meinung einer (Experten-)Gruppe zu qualifizieren und empirisch abzubilden (Häder, 2014).

In der Glücksspielforschung ist die Delphi-Methodik inzwischen ebenfalls angekommen, obwohl sich die Anzahl der Studien, die auf dieses Verfahren zurückgreifen, als noch überschaubar erweist. Im Einzelnen geht es dabei im Wesentlichen um neuartige Spielerschutzmaßnahmen und deren Sinnhaftigkeit (mit Blick auf bestimmte Spielformen: Wood, Shorter & Griffiths, 2014a, 2014b; mit Blick auf bestimmte Zielgruppen: Bond et al., 2016, 2017), die Bestimmung von „Best-Practices“ bei bereits etablierten Spielerschutzmaßnahmen (speziell zu Personalschulungen: Oehler et al., 2017) oder um die Frage nach dem spezifischen Suchtpotenzial von einzelnen Glücksspielformen (McCormack & Griffiths, 2013; Meyer, Häfeli, Mörsen & Fiebig, 2010). Darüber hinaus scheinen Delphi-Studien, gerade beim Fehlen eindeutiger Evidenz, auch in der allgemeinen Suchtforschung eine gewisse Bedeutung zu haben. Exemplarisch sei in diesem Zusammenhang auf die Ermittlung von suchtmittelübergreifenden Genesungs-Indikatoren verwiesen (Neale et al., 2016). Ein Rückgriff auf diese Vorge-

hensweise für regulatorische Fragestellungen ist bislang – zumindest im Glücksspielbereich – jedoch noch nicht erfolgt. Entsprechend soll nachfolgend das Thema der Entsperrung erstmalig auf breiter Basis behandelt werden.

5.2 Methodik

Grundzüge der Delphi-Methode. In Anlehnung an Häder (2014) lässt sich als typische Eigenschaft der Delphi-Methode die mehrfach wiederholte Befragung einer Reihe von Experten mit Hilfe eines standardisierten Fragebogens ansehen. Nach jeder Befragungsrunde erfolgt die Bestimmung einer statistischen Gruppenantwort zu jedem vorgegebenen Item. Diese Ergebnisse werden den Teilnehmern jeweils zu Beginn der nächsten Befragungsrunde mitgeteilt, verbunden mit der Bitte, eigene Einschätzungen im Angesicht der Gruppenrückmeldung zu bestätigen oder unter Umständen anzupassen. Sowohl die Identitäten der anderen Experten als auch alle Einzelantworten bleiben für die Teilnehmer verdeckt. Im Gegensatz beispielsweise zu Gruppendiskussionen führen diese Eigenschaften einerseits zu strukturierteren Feedback- und Gruppenprozessen, andererseits wird durch die Anonymität der Einfluss gruppendynamischer Prozesse wie etwa sozialer Erwünschtheit und charismatischer Meinungsführerschaft vermieden.

Eine wesentliche Zielsetzung der Delphi-Studie bezieht sich auf die Erreichung von Meinungsübereinstimmungen im Sinne einer Konsensbildung bzw. die Explikation von Differenzen im Sinne eines Dissens. In der vorliegenden Studie wird ein Konsens immer dann angenommen, wenn eine Mehrheit von mindestens 80% der Experten ein Item akzeptierte oder ablehnte bzw. die relative Entropie 0,70 unterschritt (s. u.). Dabei erscheint eine Variante mit insgesamt drei Befragungsrunden geeignet, da die Antworten im weiteren Verlauf erfahrungsgemäß stabil bleiben (Häder & Häder, 2010). Die Zusendung des Fragebogens erfolgte in der Regel in Form eines ausfüllbaren Word-Dokuments per E-Mail. In Einzelfällen wurde von den Experten eine Teilnahme über den Postweg bevorzugt.

Die erste Befragungsrunde. Zu Beginn der Fragebogenentwicklung stand eine umfassende Literaturrecherche zu Kriterien, Verfahrensabläufen und Zuständigkeiten in Bezug auf die Entsperrung. Es konnte eine Vielzahl an singulären und sehr heterogenen Vorschlägen gesichtet werden, sodass ein methodisches Vorgehen, nur über offene Fragen Expertenaussa-

gen zu sammeln, wenig zielführend erschien. Stattdessen kam es mit wenigen Ausnahmen zur Übersetzung der Vorschläge in Items mit konkreten Antwortvorgaben. Die auf Grundlage der Literaturrecherche generierten Items umfassten folgende Themengebiete: (1) Einrichtung und Verlauf von Spielersperren, (2) Institutionen, die für Teilschritte des Sperrverfahrens bzw. der Entsperrung zuständig sein oder diese begleiten sollen, (3) Möglichkeiten und zu erfüllende Voraussetzungen einer Entsperrung sowie (4) flankierende Hilfemaßnahmen und die Sinnhaftigkeit einer Teilnahmeverpflichtung an diesen für gesperrte Spieler bzw. Personen, die eine Aufhebung der Sperre anstreben. Jene Fragestellungen wurden um Themenfelder, die aus Diskussionen innerhalb des Forscherteams entstanden, ergänzt. Um Missverständnissen vorzubeugen, standen die meisten Fragen zudem explizit im Zusammenhang mit der Selbstsperre. Das Resultat war ein standardisierter Fragebogen mit insgesamt 134 gegenstandsbezogenen Items. Die Abfrage basaler demographischer Merkmale etwa zum Alter, Geschlecht oder zur Berufserfahrung ergänzte das Messinstrument abschließend.

Eine wichtige Unterscheidung im Hinblick auf das Datenmanagement betrifft das jeweilige Skalenniveau der inkludierten Items. So waren einige Fragen nominalskaliert mit zwei oder mehr Antwortvorgaben (z. B. „Wie lange sollte eine Spielersperre bei Selbstsperre mindestens dauern?“). Bei diesen Fragen gab es zusätzlich freie Antwortmöglichkeiten (z. B. bei der oben genannten Frage: „andere Mindestdauer: __“). Die Mehrzahl der Fragen hatte jedoch die Struktur einer fünfstufigen Likert-Skala ohne Freitextoptionen und damit Ordinalskalenniveau. Die gegenstandsbezogenen Fragen wurden in insgesamt sieben Abschnitte aufgeteilt (Sperrvorgang, Entsperrvorgang, persönliche Voraussetzungen zur Entsperrung, Interventionen, Maßnahmen durch den Anbieter, rechtliche Fragen und Zuständigkeiten). Im Anschluss an jeden Abschnitt wurde den Teilnehmern die Möglichkeit gegeben, die Items zu kommentieren und bei Bedarf Vorschläge für weitere Fragen zu unterbreiten, sofern sie Sachverhalte als nicht berücksichtigt empfanden. Dadurch sollte eine möglichst vollständige Abdeckung relevanter juristischer, sozialer, psychologischer und logistischer Fragestellungen erreicht werden.

Die zweite und dritte Befragungsrunde. Die Rückmeldung der Experten führte zu einer Revision des Fragebogens einschließlich der Einbindung neuer Fragen bzw. der Erweiterung bereits existierender Items um neue Antwortmöglichkeiten. Daraus entstanden zum Teil Filteritems, die in der vorherigen Runde nicht vorgesehen waren. Außerdem wurde das Layout zur

Verbesserung der Übersichtlichkeit überarbeitet, jedoch ohne Auswirkungen auf den Inhalt. Die Formulierung neuer Fragen (bzw. Filteritems) erfolgte immer dann, wenn mindestens drei Experten in der jeweils vorhergehenden Runde ähnlich gelagerte Rückmeldungen gegeben hatten oder wenn sich einer einzelnen Anmerkung in der Diskussion innerhalb des Forscherteams eine hohe inhaltliche Relevanz zuschreiben ließ. Diese Vorgehensweise sollte sicherstellen, möglichst nur konsensfähige Meinungen zu berücksichtigen und den ohnehin schon umfangreichen Fragebogen nicht unnötig zu verlängern. Bei nominalskalierten Fragen, die bereits Teil der jeweils vorhergehenden Runde waren, entfielen die freien Antwortmöglichkeiten. Sofern ursprünglich von mehr als zwei Experten eine gleiche oder ähnliche Antwort eingetragen worden war, wurde diese als neue Antwortmöglichkeit für die gesamte Gruppe aufgenommen.

Ein elementarer Bestandteil der zweiten und dritten Befragungsrunde bezog sich auf das Feedback zu den Antworten der gesamten Gruppe. Hierzu erfuhr jede Antwortmöglichkeit eine Ergänzung um Prozentzahlen, die angaben, wie viele Experten diese Option ausgewählt hatten. Items, bei denen das Konsenskriterium nicht erreicht wurde, standen erneut zur Beantwortung. Im Falle einer Konsensbildung war eine Rückmeldung nicht mehr möglich. Jedoch blieben auch diese Items im Fragebogen enthalten, um eventuelle Bezüge zwischen den Fragen nicht ins Leere laufen zu lassen. Das Konsenskriterium galt bei den Items mit Likert-Skala als erfüllt, sobald mindestens 80% der Experten die beiden niedrigsten oder die beiden höchsten Stufen ausgewählt hatten. Bei den nominalskalierten Items wurde zwischen dichotomen (zwei Antwortkategorien) und polytomen (mehr als zwei Antwortkategorien) Items differenziert. Bei den dichotomen Fragen bedeutete ein Konsens, dass mindestens 80% der Experten dieselbe Alternative präferierten. Für die polytomen Fragen schien die Berechnung der relativen Entropie als Streuungsmaß geeignet zu sein. Dieser Kennwert lässt sich generell für die Darstellung der Heterogenität von Meinungen heranziehen (Häder & Häder, 2010). Jenes von der Anzahl der Antwortkategorien unabhängige Maß gibt an, ob der Modus einen guten Repräsentanten der Merkmalsverteilung darstellt. Bei den folgenden Analysen bildete eine relative Entropie von $\leq 0,70$ aus pragmatischen Gründen den Grenzwert. Mit anderen Worten: Lag die relative Entropie bei 0,70 oder niedriger, wurde Meinungshomogenität bzw. ein Gruppenkonsens unterstellt.

Insgesamt umfasste der Fragebogen in der zweiten Runde 148 gegenstandsbezogene Items, von denen 22 das Konsenskriterium erreicht hatten und daher nicht erneut beantwortet werden mussten. Erneut bestand nach jedem Abschnitt die Möglichkeit, Kommentare einzutragen. In der dritten Runde kamen keine neuen Fragen hinzu, jedoch entfielen die freien Antwortkategorien der nominalskalierten Fragen, die in Runde 2 aufgenommen worden waren. In Einzelfällen wurden diese Fragen durch weitere Antwortkategorien ergänzt. Ansonsten erfüllten zwischen der zweiten und dritten Runde 31 weitere Items das Konsenskriterium.

Stichprobenbeschreibung und Rücklauf. Um die verschiedenen Dimensionen und Pole der Diskussion um die passgenaue Ausgestaltung der Spielersperre in angemessener Weise abbilden zu können, war es von hoher Relevanz, möglichst viele Expertengruppen zu befragen, die Berührungspunkte mit dem System Spielersperre aufwiesen. Gleichzeitig sollte die Fallzahl innerhalb einer Expertengruppe zur Gewährleistung einer gewissen „Binnen-Varianz“ nicht zu gering ausfallen. Es erschien daher zweckmäßig, zusammengenommen idealerweise $n = 50$ Experten aus den Bereichen Wissenschaft ($n = 10$), Suchthilfesystem ($n = 10$), Justiz (d. h. Anwälte: $n = 5$), Automatenwirtschaft (d. h. Personal von Glücksspielanbietern: $n = 10$) und Verwaltung (u. a. Glücksspielaufsicht: $n = 5$) sowie selbst betroffene Personen (d. h. gesperrte Spieler: $n = 10$) als Befragungsteilnehmer anzufragen. Die Fallauswahl erfolgte, die oben genannten Kriterien vorausgesetzt, nach Gelegenheit, Zugangsmöglichkeit und punktuell auch nach dem Schneeballprinzip. Dabei wurden Experten aus dem gesamten deutschsprachigen Raum (Deutschland, Österreich, Schweiz) kontaktiert. Informationen zu den demographischen Kernmerkmalen der Stichprobe und zum Rücklauf sind in Tabelle 5.1 zusammengefasst. Bei der prozentualen Darstellung des Rücklaufs ist zu beachten, dass Experten nur dann zur nächsten Runde eingeladen wurden, wenn sie auch an der vorigen teilgenommen hatten. Die Prozentzahl des Rücklaufs bezieht sich daher immer auf die vorherige Runde, die der ersten Runde auf die ursprünglich eingeladenen 50 Experten. Von der Ausgangsstichprobe durchliefen $n = 42$ Personen (84%) trotz des erheblichen Zeitaufwandes, der mit dem dreimaligen Ausfüllen eines Fragebogens verbunden war, den gesamten Forschungsprozess. Entsprechend lässt sich diese vergleichsweise gute Rücklaufquote auch als starkes Interesse an wissenschaftlich fundierten Richtlinien im Umgang mit der Spielersperre bzw. der Entsperrung werten.

Wie bereits erwähnt, ist die Anonymität der Experten untereinander eine wichtige Eigenschaft der Delphi-Methode. Auch Absprachen, die zu einer ungleichen Gewichtung bestimmter Antworten und Antwortstrategien führen würden, sollen dadurch verhindert werden. Bei der Überprüfung der Antworten zeigte sich jedoch, dass zwei Experten offensichtlich von der Teilnahme des jeweils anderen wussten und ihre Antworten abstimmten. Das Resultat waren numerisch identische und nahezu wortgleiche Rückmeldungen. Als Konsequenz fand der Fragebogen von einem dieser Experten bei den Analysen keine Berücksichtigung. Bei der Darstellung des Rücklaufes und der demographischen Variablen in Tabelle 5.1 sind jedoch beide enthalten.

Tabelle 5.1: Beschreibung der Stichprobe und des Rücklaufs über die drei Befragungsrunden

Kennzeichen des Experten	Runde 1	Runde 2	Runde 3
Anzahl (in Relation zur vorherigen Runde)	47 (94%)	44 (93,6%)	42 (95,5%)
Postalische Teilnahme	3	2	2
Gruppe			
Wissenschaft	9	9	8
Suchthilfesystem	10	10	10
Justiz	6	6	5
Automatenwirtschaft	10	9	9
Verwaltung	5	5	5
gesperrte Spieler	7	5	5
Alter (M)	49,6	49,9	49,6
Geschlecht (%)			
männlich	70,2	68,2	69,0
weiblich	27,7	29,5	31,0
keine Angabe	2,1	2,3	0
Herkunftsland (%)			
Deutschland	76,6	75,0	76,2
Schweiz	12,8	13,6	14,3
Österreich	8,5	9,1	9,5
keine Angabe	2,1	2,3	0
Berufserfahrung im Glückspielbereich (Jahre) (M)	14,1	13,8	13,4
Kontakt mit Thema Spielsperre (Jahre) (M)	3,9	4,0	4,1
Kontakt mit Thema Entsperrung (Jahre) (M)	3,2	3,3	3,4

5.3 Ergebnisse

Der Lesbarkeit halber unterscheidet der Ergebnisteil mit wenigen Ausnahmen zwischen (1) Items, bei denen ein Konsens erzielt wurde und (2) Items, bei denen dies nicht der Fall und der Dissens besonders stark ausgeprägt war. Sofern nicht anders angegeben, werden im Folgenden nur Items berichtet, die das Konsenskriterium von 80% Zustimmung erreichen. Das Entropie-Kriterium sowie „Ablehnungs-Items“, die das Konsenskriterium von 80% erfüllen, sind gesondert gekennzeichnet. Zudem ist bei der Dateninterpretation zu beachten, dass sich die Prozentzahlen immer auf denjenigen Anteil der Experten beziehen, die eine Frage beantworteten (gültige Prozente) und der jeweiligen Antwortoption zustimmten. Außerdem folgt die Gliederung des Ergebnisteils größtenteils dem Aufbau des Fragebogens. Schließlich sei angemerkt, dass auf eine gesonderte Betrachtung von einzelnen Expertengruppen in der Regel verzichtet wird, da die jeweils kleinen Fallzahlen pro Subgruppe mit maximal zehn Personen keine validen Inferenzschlüsse zulassen. Anhang 5A umfasst den finalen Inhalt des Fragebogens (Runde 3) einschließlich aller Endergebnisse (Prozentangaben). Die folgenden Abschnitte geben einen Teil dieser Endergebnisse wieder.

Items mit Konsens

Allgemeine Fragen. Zunächst sprechen sich die Experten für die Einrichtung einer spielformübergreifenden, bundesweiten Sperrdatei aus (81,4%; Entropie = 0,50; Kriterium \leq 0,70 erfüllt). Der Einsatz von personalisierten Spielerkarten findet dagegen zwar eine Mehrheit, erreicht mit einer Entropie von 0,76 das Konsenskriterium jedoch nicht. Immerhin präferieren 65,0% der Teilnehmer Spielerkarten in Verbindung mit einem anbieter- und spielformübergreifenden, zentralisierten Sperrsystem.

Der Sperrvorgang. Mit Blick auf den Sperrvorgang befürworten die Experten als mögliche Orte, an denen ein Sperrantrag ausgefüllt werden soll: den Wohnort des Spielers („zu Hause“; 91,3%), die Spielstätte (außerhalb des Spielbereichs; 86,7%) und Suchtberatungsstellen (81,0%). Der Spielbereich selbst wird als möglicher Ort hingegen eindeutig abgelehnt (80,0% Ablehnung). Zudem wird mehrheitlich als Mindestdauer eine Laufzeit von einem Jahr vorgeschlagen (63,4%; Entropie = 0,63; Kriterium \leq 0,70 erfüllt). Eine sogenannte Abkühlphase oder Wartezeit zwischen Sperrbeantragung und tatsächlicher Einrichtung wird dagegen von fast allen Teilnehmern negativ bewertet (90,9% Ablehnung). Auf den Sperranträgen soll es

nach Meinung der Experten ferner verschiedene vorgegebene Sperrdauern zur Auswahl geben (92,3%), die auch durch ein freies Feld zur Wahl einer individuellen Sperrdauer ergänzt werden können (82,9%). Ausschließlich den Spieler eine Sperrdauer wählen zu lassen, findet allerdings keine Zustimmung (83,3% Ablehnung).

Die Experten sprechen sich außerdem für die Option anbieterseitiger Fremdsperren infolge von nachgewiesenen Hinweisen Angehöriger aus (85,4%). Dass Angehörige diese Sperre selbst vornehmen oder auch andere Dritte entsprechende Hinweise liefern können, findet keinen Konsens (70,0% bzw. 47,5%). Fremdsperren sollen jedoch nur in Rücksprache mit dem Betroffenen verhängt werden, damit dieser sich zu den Hinweisen äußern kann (92,7%). Es wird auch befürwortet, dem betroffenen Spieler die Möglichkeit zu geben, Fremdsperren in Selbstsperren umzuwandeln (83,0%).

Der Entsperrvorgang. Grundsätzlich begrüßen die Experten, dass die Möglichkeit der Aufhebung einer Selbstsperre existiert (89,8%). Dabei wird ein aktiver Entsperrvorgang, bei dem eine Entsperrung nach Ablauf der Frist zu beantragen ist, bevorzugt (90,3%). Damit einher geht die Ablehnung eines passiven Entsperrvorgangs, bei dem Spielersperren automatisch enden (85,4% Ablehnung). Ein Unterschied im Entsperrprozedere nach Selbst- und Fremdsperre erfährt ebenso keine Befürwortung (88,1% Ablehnung) wie eine Wartezeit zwischen erfolgreichem Entsperrantrag und tatsächlicher Erlaubnis zur erneuten Spielteilnahme (86,5% Ablehnung).

Die Entsperranträge sollen nach Meinung der Experten per Brief (80,6%) oder in Zusammenarbeit mit Einrichtungen des Hilfesystems (83,8%) erstellt werden. Telefonische Entsperranträge sind im Gegensatz dazu nicht empfehlenswert (83,3%). Favorisiert wird das Ausfüllen des Entsperrantrags zu Hause am Wohnort des Spielers (81,6%). Ein Ausfüllen direkt im Spielbereich einer Spielstätte stößt derweil auf klare Ablehnung (97,7% Ablehnung). Keine Einigkeit herrscht in der Frage vor, wer endgültig über einen Entsperrantrag zu entscheiden hat. Eine Ausnahme stellt hier die staatliche Behörde dar, die als nicht geeignet angesehen wird (80,5% Ablehnung; vgl. auch Abschnitt „Items ohne Konsens“).

Schließlich halten die Experten es für nützlich, Spielern die Gelegenheit zu geben, schon vor Ablauf der Spielersperre neue, fest Zeiträume zu beantragen, in denen eine Entsperrung nicht möglich sein soll (85,7%). Eine derartige Regelung würde somit eine Art neue Mindest-

laufzeit anstoßen. Eine vorzeitige Entsperrung, also noch vor Ablauf der (ersten) Mindestlaufzeit, wird derweil nicht als sinnvoll angesehen (86,1%).

Persönliche Voraussetzungen für die Entsperrung (nach Selbstsperrung). Interessanterweise ergab die Vorlage von insgesamt 12 Forderungen nur in vier Fällen einen Gruppenkonsens. Zumindest sind sich die Experten generell einig, dass im Zuge der Entsperrung neben einer Antragsstellung noch weitere Voraussetzungen erfüllt werden müssen (80,5%). Auf inhaltlicher Ebene ist laut Expertenmeinung in diesem Zusammenhang zu überprüfen, ob der ursprüngliche Sperrgrund noch vorliegt (85,3%). Eine Ablehnung erfährt indessen die Forderung nach der Abgabe einer eidesstattlichen Erklärung durch den Spieler, nicht (mehr) süchtig nach Glücksspiel zu sein (88,3% Ablehnung), übrigens ebenso wie die Notwendigkeit einer Befragung von Angehörigen oder Personen aus dem sozialen Nahumfeld des Spielers zum psychosozialen und/oder finanziellen Status des Spielers (87,8% Ablehnung). Wenn ausschließlich diejenigen Experten im Fokus stehen, die zusätzlichen Voraussetzungen zustimmen, erreichen außerdem die Forderungen nach einem Nachweis von Schuldenfreiheit – etwa durch Schufa-Auskunft – und nach der Überprüfung, ob eine glücksspielbezogene Störung nach DSM-5 oder ICD-10 vorliegt, einen Konsens (90,9% bzw. 84,8%).

Ein Sachverständigengutachten, das eine Entscheidung für oder gegen eine Entsperrung nach Selbstsperrung trifft, findet dagegen keine Mehrheit (46,3%). Unter den Teilnehmern, die einem solchen Gutachten zustimmen, werden einzig Suchtberatungsstellen als fachkundige Institutionen zur Erstellung einer derartigen Expertise benannt (81,8%). Diese Subgruppe äußert zudem die Meinung, dass ein Gutachten mindestens Angaben darüber enthalten soll, ob der Antragssteller aktuell ein pathologisches Glücksspielverhalten („Glücksspielsucht“) aufweist (90,9%). Bei der Frage, ob die Motive für die Entsperrung zu erheben sind, herrscht keine Übereinkunft (72,5%). Von den Experten geben 29,3% an, dass jene Motive grundsätzlich nicht abgefragt werden sollen; weitere 40,6% finden, dass eine Entscheidung, ob ein Motiv zur Unterstützung eines Wunsches zur Entsperrung geeignet sei oder nicht, nur auf individuellen Entscheidungen statt auf Richtlinien basieren könne. Dabei liegt der Anteil der Experten, die mindestens eine dieser beiden Meinungen vertreten, bei 56,1%. Von den restlichen Experten sind 94,4% der Meinung, dass alle Motive geeignet seien, eine Entsperrung zu unterstützen, solange eine klinische Beurteilung vorliege, die eine „gefährlose Glücksspielteilnahme“ bestätige. Dennoch werden soziale Motive, wie Freunde treffen oder mit

dem Partner spielen gehen zu können, als Motiv pro Entsperrung genauso abgelehnt wie das Bedürfnis, Glücksspiel zur Freizeitgestaltung nutzen zu wollen (88,9% bzw. 94,4% Ablehnung). Explizit nach Motiven gefragt, die nicht geeignet sind, den Wunsch nach Entsperrung zu unterstützen, bewerten die Experten eine Glücksspielteilnahme zur Ablenkung von Problemen sowie als Mittel zur Verbesserung der finanziellen Situation nahezu einstimmig als ungeeignet (jeweils 94,7%). Das bereits genannte Freizeitmotiv wird auch hier von einer großen Mehrheit abgelehnt (84,2% Ablehnung). Das Bedürfnis, Glücksspiele im Zuge der Freizeitgestaltung nutzen zu wollen, stellt in den Augen der Experten also weder ein die Entsperrung unterstützenswertes Motiv noch ein klares Ausschlusskriterium dar.

Ein weiterer Themenblock bezog sich auf Umgehungsversuche bei noch laufenden Spielersperren inklusive ihrer Konsequenzen. Die Experten sehen hier die grundsätzliche Notwendigkeit einer Abfrage, ob Spieler während der Spielersperre versucht haben, in Spielhallen, in denen sie gesperrt sind, zu „zocken“ (81,4%). Mit Bezugnahme auf die spezifische Situation im Bundesland Hessen sollen solche Versuche als tatsächlicher Anhaltspunkt angesehen werden, aufgrund dessen Anbieter eine Glücksspielsuchtgefährdung bei den Betroffenen annehmen müssen (vgl. §6 SpielhG HE, Abs.2), mit der Folge, Entsperrungen entsprechend zu verweigern. Nach Meinung der Experten sind derartige Phänomene in der OASIS-Datenbank zu speichern (85,7%). Auch das Ausweichverhalten auf andere Spielhallen außerhalb Hessens und auf alternative Spielangebote (z. B. in Spielbanken oder im Internet) soll ermittelt werden (jeweils 87,8%).

Zum Ende dieses Fragebogenabschnitts kamen allgemeine Ein- und Ausschlusskriterien für Entsperrungen zur Sprache, also Voraussetzungen, die auf jeden Fall für eine Entsperrung erfüllt sein müssen oder Tatsachen, die auf keinen Fall vorliegen dürfen. Dass es Entsperrungen überhaupt geben soll, wird erneut genauso bejaht (88,2%) wie ihre Bindung an bestimmte Voraussetzungen (84,6%). Von denjenigen Experten, die sich an dieser Stelle für Voraussetzungen aussprechen, werden zwei Einschlusskriterien befürwortet: keine Verschuldung (abgesichert etwa über eine Schufa-Auskunft; 90,9%) und ein Nachweis, dass der ursprüngliche Sperrgrund nicht mehr vorliegt (81,8%). Als Einschlusskriterium abgelehnt wird ein gesichertes und regelmäßiges Einkommen, das nicht nur aus einer Erwerbstätigkeit, sondern auch aus Sozialleistungen stammen darf (93,9% Ablehnung). Bei den Ausschlusskriterien erreicht das Insolvenzverfahren das Konsenskriterium (80,6%). Eine Besonderheit reprä-

sentiert das Item „Einwände von Lebenspartnern oder Familie“, da es sowohl als Einschluss- als auch als Ausschlusskriterium Ablehnung erfährt (96,9% bzw. 93,3% Ablehnung).

Interventionen. Nunmehr geht es um Interventionen in Verbindung mit der Entsperrung. So sind sich die Experten in diesem Zusammenhang zunächst über den Nutzen von Beratungsgesprächen grundsätzlich einig (92,5%). Die Anzahl der Sitzungen soll dabei individuell festgelegt werden (80,5%; Entropie = 0,70; Kriterium $\leq 0,70$ erfüllt). In Bezug auf Informationsveranstaltungen zum Thema Glücksspiel ist indessen keine Einigkeit zu beobachten (73,2%). Im Gegensatz dazu stehen die Inhalte jener Informationsveranstaltungen, die ohne Ausnahme auf einen breiten Konsens stoßen. Dies gilt für die Vorstellung von Ansprechpartnern und Kontaktadressen aus dem Hilfesystem (89,8%), von häufigen Glücksspiel-Irrtümern (89,8%), von Möglichkeiten einer verantwortungsvollen Spielteilnahme (z. B. über Limitsetzung oder Geldmanagement; 86,8%), der Funktionsweise von Glücksspielen (etwa im Hinblick auf die technische Umsetzung oder Gewinnchancen; 82,1%) und von Anzeichen problematischen Spielverhaltens (82,0%). Während bei der Vermittlungsform auf der einen Seite die persönliche Teilnahme an einem Seminar oder Vortrag begrüßt wird (81,6%), lehnen die Experten auf der anderen Seite den persönlichen Besuch einer Videovorführung und das Ansehen einer Präsentation oder eines Videos online ab (81,1% bzw. 82,0% Ablehnung). Generelle Zustimmung erfährt des Weiteren die Einrichtung von Limitierungsplänen (85,4%), die nach Meinung der Stichprobe sowohl finanzielle Limits (83,7%) als auch eine Obergrenze für die Anzahl der Spielhallenbesuche pro Woche (80,5%) umfassen sollen. Die Einhaltung dieser Pläne ist verbindlich auszurichten und zu überwachen (84,6%). Allerdings erreicht der Vorschlag zu einer allgemeinen Verpflichtung zu Limitierungsplänen knapp keinen Konsens (79,0%). Ungeachtet dessen schätzen die Experten insgesamt die verpflichtende Teilnahme an mindestens einer der genannten Intervention als sinnvoll ein (81,0%). Im Speziellen werden hier Beratungsgespräche präferiert (71,8%; Entropie = 0,66; Kriterium $\leq 0,70$ erfüllt).

Maßnahmen durch den Anbieter. Außerdem ist sich die Stichprobe darüber einig, dass zum Spiel zurückkehrende Personen sowohl von allen personalisierten Werbemaßnahmen (85,0%) als auch von Treueprogrammen des Anbieters (87,2%) auszuschließen sind. Beide Formen der Restriktion sollen standardmäßig erfolgen (84,7% bzw. 92,1%). Ebenfalls Konsens erreicht die Forderung, selbstgesperrten Spielern Material und Kontaktinformationen für Hilfen bei glücksspielbezogenen Problemen zukommen zu lassen (83,4%).

Rechtliche Fragen. Bei diesem Frageblock sehen die Experten die Spielersperre zunächst als rechtlich bindenden Vertrag an (75,6%: „ja“; 2,2%: „nein“; 13,0%: „kann ich nicht beurteilen“; Entropie = 0,56; Kriterium $\leq 0,70$ erfüllt). Außerdem ist die Einschätzung, dass Anbieter, die diesen Vertrag nicht einhalten – also gesperrten Spielern Zugang zum Spiel gewähren – zu sanktionieren sind, konsensfähig (95,3%). Dabei können sich die Experten ausschließlich auf Geldbußen als Sanktionsform verständigen (83,7%). Sie erachten es ferner als sinnvoll, Anbieter von Haftung und gegebenenfalls Sanktionen auszuschließen, falls der Spielersperrverstoß durch betrügerische Handlungen des Spielers, beispielsweise der Vorlage eines falschen Ausweises, ermöglicht würde (85,0%).

Zuständigkeiten. Weiterführend wurden die Experten gebeten, darzulegen, welche Institutionen bzw. Personen für welchen Abschnitt des Entsperrvorgangs zuständig sein sollen. Tabelle 5.2 gibt einen Überblick über das Vorliegen ablehnender und zustimmender Haltungen. Die genauen Prozentzahlen lassen sich dem ausgewerteten Fragebogen im Anhang 5A entnehmen. In der Gesamtschau verweisen die Kernbefunde unter anderem darauf, dass dem Sicherheitspersonal der Anbieter keine Verantwortlichkeiten zugeschrieben werden, während den Präventionsbeauftragten auf Anbieterseite in diesem Kontext offenbar eine Schlüsselrolle zukommt. Einzige Ausnahme stellt hier die Durchführung professioneller Hilfemaßnahmen dar, die ausschließlich durch entsprechend qualifizierte Personen wie Suchtberater oder Psychologen erfolgen soll. Auch die Beteiligung sogenannter Sperrlotsen (s. Kap. 3) halten die Experten an vielen Stellen für denkbar, obwohl die Einführung einer solchen Position zuvor keinen Konsens erreichen konnte.

In der Gesamtbetrachtung lässt sich somit festhalten, dass bis zum Ende der dritten Befragungsrunde von zusammengekommen 148 Items bei immerhin 91 (61,5%) mindestens eine Antwortalternative ihr jeweiliges Konsenskriterium erreichte.

Tabelle 5.2: Zuständigkeiten während des Entsperrvorgangs – Expertenmeinungen im Überblick

	Entgegennahme des Entsperrantrags	Bearbeitung des Entsperrantrags und Entscheidung darüber	Überprüfung der persönlichen Voraussetzungen zur Entsperrung	Durchführung von professionellen Hilfemaßnahmen (z. B. Unterstützung in Krisen)	Überwachung der entsperrten Spieler
Sicherheitspersonal des Anbieters	-	-	-	-	-
Präventionsbeauftragte des Anbieters	+	+	+	-	+
Sonstige Saalmitarbeiter des Anbieters	?	-	-	-	+
Sperrlotse	+	+	+	?	+
Einrichtungen der Suchthilfe	?	?	?	+	-
Psychologen, Psychotherapeuten, Psychiater	?	?	?	+	-
Sonstige Personen des (Sucht-)Hilfesystems	-	-	-	?	-

Anmerkung: + = Zustimmung ($\geq 80\%$); - = Ablehnung ($\geq 80\%$); ? = kein Konsens erzielt.

Items ohne Konsens

Der Vollständigkeit halber wird an dieser Stelle auch auf Items eingegangen, bei denen kein Konsens vorliegt. Um den Rahmen des Ergebnisteils nicht zu sprengen, gilt dies jedoch nur für diejenigen Items, bei denen der Dissens besonders stark ausgeprägt ist, die den Konsens nur knapp verfehlen und die noch keine Erwähnung fanden oder wo der fehlende Konsens besondere inhaltliche Relevanz hat (für alle weiteren Ergebnisse s. Anhang 5A). Auch in diesem Abschnitt beziehen sich die Prozentangaben immer auf den Anteil der Experten, die auf eine Frage antworteten (gültige Prozente) und der jeweiligen Antwortoption zustimmten (s. o.).

Der Sperrvorgang. Unter anderem können sich die Experten nicht darauf einigen, ob bei den Sperrmodi „zu Hause“ und „online“ auf biometrische Daten zur Identitätsprüfung zurückgegriffen werden soll (70,7% Ablehnung vs. 26,8% Zustimmung, 2,4% unentschieden). Im Freitextfeld finden sich im Kern differenzierende Äußerungen zu (datenschutz-)rechtlichen Bedenken sowie Schwierigkeiten in der Umsetzung. Ebenfalls wird eine Fremdsperre durch An-

bieter, die keine Rücksprache mit den Betroffenen voraussetzt, mit 60,9% Zustimmung ambivalent gesehen.

Der Entsperrvorgang. Die Experten erreichen bei der Frage nach der Zuständigkeit über die endgültige Entsperrentscheidung ebenfalls keinen Konsens. Die größte relative Mehrheit erhalten hier die Glücksspielanbieter (58,5%), gefolgt von Suchtberatungsstellen oder anderen Facheinrichtungen (43,9%) und Expertenrunden bzw. die Kombination verschiedener Expertisen (41,5%). Gleichzeitig lehnen 22,0% der Stichprobe aktive Entsperranträge (s. o.) ab. Weitere 4,9% sprechen sich sogar gegen die grundsätzliche Möglichkeit einer Entsperrung aus. Darüber hinaus werden Vorschläge zu bestimmten Sperrmodi relativ unterschiedlich bewertet: Ein persönliches Gespräch mit Angestellten des Anbieters reicht den Experten (61,1%) genauso wenig aus wie die Zusammenarbeit mit der Schuldnerberatung (69,4%). Auch die Idee, den Entsperrantrag online zu stellen, stößt auf wenig Zustimmung (30,6%). Schließlich findet ein Verfahren, das eine automatische Verlängerung der Laufzeit um feste Zeiten vorsieht (sofern kein fristgerechter Antrag auf Entsperrung erfolgt), keinen Konsens (60%).

Persönliche Voraussetzungen für die Entsperrung (nach Selbstsperrung). Bei diesem Themenblock sind die Experten unter anderem gespaltenen Meinung darüber, ob im Zuge der Entsperrung eine Prüfung auf den Bezug von Sozialleistungen erfolgen soll (51,2% Zustimmung vs. 48,8% Ablehnung). Uneinigkeit zeigt sich ebenso bei der Forderung nach Prüfung auf komorbide psychische Störungen, die in Verbindung mit der Spielersperre stehen (65,8% Zustimmung vs. 34,4% Ablehnung) sowie bei der Frage, ob es (kurze) Unbedenklichkeitsbescheinigungen oder (lange) Sachverständigengutachten geben soll, die Betroffenen bescheinigen, nicht oder nicht mehr süchtig nach dem Glücksspiel zu sein (nur jeweils 25% Zustimmung). Zwar sind Umgehungsversuche als tatsächliche Anhaltspunkte für eine Spielsuchtgefährdung zu werten (s. o.). Allerdings bleibt offen, wie lange ein solcher Versuch mindestens zurückliegen muss, um kein Ausschlusskriterium mehr zu bilden. Die Entropie bei diesem Item liegt mit 0,91 deutlich über dem Kriterium von $\leq 0,70$; die häufigsten Antworten lauten „1 Jahr“ (45,0%) und „6 Monate“ (25,0%). Ein Fünftel (20,0%) der Experten lehnt hier Umgehungsversuche als Ausschlusskriterien sogar ausdrücklich ab.

Interventionen. Interessanterweise wird der Nutzen von Sperrlotsen nicht von allen Experten gesehen. Lediglich 70,8% sprechen solchen – von der Anbieterseite unabhängig agieren-

den und speziell ausgebildeten – Personen, die Betroffene bei allen Belangen bezüglich Sperre und Entsperrung unterstützen sollen (s. o.), Positiveffekte zu. Während die Verpflichtung für Spieler mit Entsperrwunsch, an mindestens einer Intervention teilzunehmen, einen Konsens erzielt (81,0%), gilt dies allerdings nicht für die Frage, ob sie diese Intervention auch frei wählen dürfen (71,8%).

Maßnahmen durch den Anbieter. Die Forderung, zurückkehrende Spieler auf Basis von Nutzungsdaten aus den Spielautomaten aktiv zu überwachen, bleibt knapp unterhalb des Konsenskriteriums (77,5% Zustimmung vs. 22,5% Ablehnung). Dabei gibt es in jeder Experten-Gruppe außer den Spielern solche, die bei diesem Item ablehnend reagieren.

Rechtliche Fragen. Schließlich ist eine große Heterogenität bei der Frage zu verzeichnen, ob Spieler bei Nichteinhaltung der Spielersperre zu sanktionieren sind (45,0% Zustimmung vs. 55,0% Ablehnung). Über alle Experten hinweg erreicht keine Sanktionsform einen Konsens, nur Geldbußen (90,5% Ablehnung) und eine Verpflichtung zur Teilnahme an Hilfsmaßnahmen (85,0% Ablehnung) werden abgelehnt. Die letzte Empfehlung entfällt sogar, sobald man nur noch diejenige Subgruppe betrachtet, die überhaupt Sanktionen begrüßt (70,0% Ablehnung). Dafür erreicht bei ihnen eine Verlängerung der Sperre als Sanktionsform zusätzlich das Konsenskriterium (80,0%).

5.4 Diskussion

In der Gesamtbetrachtung der Befunde zeigt sich zunächst, dass die Stichprobe trotz ihrer heterogenen Zusammensetzung mit sechs verschiedenen „Experten-Subgruppen“ mehrheitlich konsensfähige Meinungen vertritt. Auffällig sind vor allem die Übereinstimmungen in Bezug auf Iteminhalte, die von der nationalen Gesetzeslage bzw. der aktuellen Rechtsprechung unabhängig von spezifischen Marktsegmenten bereits zum heutigen Zeitpunkt eingefordert werden (vgl. SpielhG HE vom 28. Juni 2012 und Erster GlüÄndStV vom 15. Dezember 2011). Dazu gehören in erster Linie eine Mindestsperrdauer von einem Jahr ohne Möglichkeit einer vorzeitigen Aufhebung sowie die Forderung eines Entsperrvorgangs, der eine aktive Beantragung der Aufhebung der Spielersperre vorsieht (im Gegensatz zu passiv auslaufenden Spielersperren). Ferner wird der Ausschluss von gesperrten Spielern aus Treueprogrammen und Werbemaßnahmen des Anbieters begrüßt. Zudem steht die Meinung, dass

Spieler neben dem reinen Ablauf der Mindestsperrdauer noch weitere Voraussetzungen für eine Entsperrung erfüllen müssen, in Einklang mit der Auslegung geltenden Rechts durch den BGH von 2011. Dies gilt insbesondere für die Überprüfung der Frage, ob der ursprünglich für die Inanspruchnahme der Spielersperre angeführte Grund noch vorliegt.

Einige Übereinstimmungen unter den Experten gehen allerdings über die gesetzlichen Regelungen zur Spielersperre hinaus bzw. bieten wichtige Präzisierungen an. Dazu zählt zunächst die Auffassung, in den Entsperrvorgängen grundsätzlich nicht zwischen Selbst- und Fremdsperre zu unterscheiden. Entsprechend werden ergänzende Anforderungen oder längere Sperrzeiten im Anschluss an eine Fremdsperre von den Experten auch nicht eingefordert. In den bisherigen Gesetzestexten findet sich in diesem Zusammenhang kein expliziter Verweis, wie mit den beiden verschiedenen Sperrformen umzugehen ist. Die Angaben der Stichprobe lassen sich ein Stück weit als pragmatische Sichtweise verstehen: So vermeidet eine weitere Differenzierung zwischen Selbst- und Fremdsperre zusätzliche Komplexität des Sperrsystems. Einschränkend sei jedoch darauf verwiesen, dass Betroffene im Vorfeld einer Fremdsperre sehr wohl die Möglichkeit bekommen sollen, sich zu den Hinweisen zu äußern, die eine derartige Maßnahme zur Folge hätten. Weiterhin veranschaulichen die Rückmeldungen der Experten, welche Personengruppen unter den „Meldungen Dritter“ (§6 SpielhG HE, Abs.2) zu fassen sind: Nur nachgewiesene Hinweise von Angehörigen, nicht aber die des erweiterten sozialen Umfeldes (z. B. von Freunden oder vom Arbeitgeber) rechtfertigen laut Expertensicht die Initiierung einer anbieterseitigen Fremdsperre. In einigen wenigen Fällen stehen die Befunde dagegen in Konflikt mit geltendem Recht. Während etwa das SpielhG HE (§6, Abs.5) oder der Erste GlüÄndStV (§8, Abs.5) verlangen, dass der Erlaubnisinhaber bzw. Veranstalter, der die Sperre verfügt hat, über die Entsperrung entscheidet, können sich die Experten in diesem Kontext nicht auf eine endgültig zuständige Stelle einigen. Ausgeschlossen wird lediglich die Verantwortlichkeit einer staatlichen Behörde. Derweil erreicht die Zuständigkeit des Anbieters mit 58,5% zumindest eine relative Mehrheit.

Als deutlich komplexer erweist sich indessen die Fragestellung nach den persönlichen Voraussetzungen, die ein Spieler bei Wunsch auf Entsperrung aufzuweisen hat. Zwar besteht Einigkeit darüber, dass der reine Ablauf der Mindestsperrdauer plus Antragsstellung nicht ausreichend ist. Welche weiteren Auflagen allerdings noch zu erfüllen sind, muss aufgrund der Expertenurteile ungeklärt bleiben. Unter anderem wird die Befragung von Angehörigen bzw. anderen Personen des sozialen Nahumfeldes zum psychosozialen und/oder finanziellen

Status des Spielers, vorrangig aus Gründen des Datenschutzes, abgelehnt. Ebenfalls erzielen bestimmte Vorschläge zur Abklärung der finanziellen Situation (z. B. durch Einkommensnachweise) oder des Bezugs von Sozialleistungen keinen Konsens. Wie bereits oben erwähnt, stößt alleine die Forderung zur Überprüfung, ob der ursprüngliche Sperrgrund noch vorliegt, auf Zustimmung. Auf der einen Seite wurde diese Formulierung in Anlehnung an die momentane Gesetzgebung bewusst offen gewählt. Auf der anderen Seite bringt jene Wortwahl die Schwierigkeit mit sich, damit auch sehr vage zu sein. Da Spielersperrungen in der Regel von Personen mit zum Teil erheblichen glücksspielbezogenen Belastungen in Anspruch genommen werden (vgl. für Erkenntnisse aus dem Spielbankensektor in Deutschland mit Hayer & Meyer, 2011a; Kotter et al., 2018, sowie für erste empirische Belege zur Sperre in Spielhallen in Hessen mit Kap. 2), sollte eine Exploration des Ist-Zustandes zum Ziel haben, eine Glücksspielproblematik bei den Betroffenen in Gänze auszuschließen (vgl. mit dem Vorgehen von Quack & Wejbera, 2017; Wejbera & Quack, 2017). Beschränkt sich die Stichprobe nur auf diejenigen Experten, die die Ansicht teilen, dass Spieler zusätzliche Voraussetzungen erfüllen müssen, ist passend zu dieser Argumentation die Überprüfung des Vorliegens einer glücksspielbezogenen Störung konsensfähig. Weiterführende Empfehlungen zur Form lassen sich auf Basis der Rückmeldungen der Gesamtgruppe jedoch nicht ableiten: Weder eine eidesstattliche Erklärung des Spielers zu seinem Glücksspielverhalten (ablehnende Gruppenhaltung) noch eine Expertise durch Dritte im Sinne einer Unbedenklichkeitsbescheinigung oder eines Sachverständigengutachtens (jeweils ambivalente Gruppenhaltung) scheinen hier zielführend zu sein. Ob sich daneben eine Frage zur geplanten Glücksspielbeteiligung nach Aufhebung der Spielersperre (vgl. mit einem solchen Vorgehen in der Schweiz: Lischer, Auerbach & Schwarz, 2016) als zweckdienlich erweist und valide Angaben mit sich bringt, darf generell bezweifelt werden.

Eine gewisse Ambivalenz spiegeln die Antworten ebenso bei der weiterführenden Frage, wer für die Erstellung eines Sachverständigengutachtens zuständig sein soll, wider. Interessanterweise sieht die Subgruppe derjenigen Experten, die sich für ein solches Gutachten aussprechen, ausschließlich Mitarbeiter von Suchtberatungsstellen diesbezüglich als fachkundig an. Neben pragmatischen Gesichtspunkten und dem mit dieser Vorgehensweise verbundenen erheblichen Mehraufwand (Kapazitätsprobleme) betrifft dieser Sachverhalt auch wesentliche ethische Komponenten (Normprobleme): Steht das Verfassen einer derartigen Expertise womöglich im Widerspruch zu der Kernaufgabe von Suchtberatungsstellen, die Un-

terstützung von suchtkranken Menschen zu gewährleisten bzw. den Ausstieg aus einer Suchterkrankung zu fördern? Weiterhin bleibt offen, ob Mitarbeiter von Suchtberatungsstellen überhaupt die Qualifikation für die Anfertigung eines Sachverständigengutachtens besitzen. Vor diesem Hintergrund dürfte sich der mit 46,3% recht hohe Expertenanteil erklären, der Sachverständigengutachten gegenüber skeptisch eingestellt ist. Inhaltlich soll ein derartiges Gutachten Aussagen zum aktuellen Spielverhalten bzw. zum aktuellen Glücksspielbezogenen Problemstatus umfassen; weitere Vorschläge erreichen keine Übereinstimmung. Wird eine Glücksspielproblematik bei der überwiegenden Mehrheit aller gesperrten Spieler unterstellt, passt diese Forderung im Übrigen zur Meinung der Gesamtgruppe, dass eine Überprüfung des ursprünglichen Sperrgrundes im Zuge des Aufhebungsverfahrens unerlässlich sei (s. o.).

Des Weiteren herrscht innerhalb der Gruppe derjenigen Experten, die im Zuge der Entsperrung das Erfüllen zusätzlicher Voraussetzungen als nützlich ansehen, Einigkeit darüber, dass die Betroffenen Schuldenfreiheit nachzuweisen haben. Offenbar spiegelt sich in dieser Einschätzung der Grundtenor des BGH-Urteils von 2011 wider, nach dem die Entsperrung eines Spielers dem Schutz vor ihm selbst nicht im Wege stehen darf. Darüber hinaus reichende Vorschläge, etwa zum Vorlegen von Einkommensnachweisen, finden keine Zustimmung. Entsprechend ist auch nur etwa die Hälfte der Experten von einer gesetzlichen Regelung überzeugt, nach der Sozialleistungsempfänger per se vom Glücksspiel auszuschließen sind (wie unlängst z. B. in Tschechien eingeführt; vgl. Martin, 2017).

Ein wichtiger empirischer Hinweis für die strukturelle Weiterentwicklung des Sperrsystems bezieht sich auf den Umgang mit Umgehungsversuchen und ihre Bedeutung für das Entsperrverfahren. So lässt sich zum einen die Forderung ableiten, alle versuchten Sperrumgehungen bezogen auf hessische Spielhallen in systematischer Weise zu dokumentieren (in der OASIS-Datenbank). Zum anderen sind derartige Phänomene als Anhaltspunkte für eine Glücksspielsuchtgefährdung (vgl. §6, SpielhG HE, Abs.2) zu werten und – wenigstens für eine bestimmte Zeit – als Ausschlusskriterium für eine Entsperrung zu behandeln. Diese Empfehlung wird indirekt durch eine aktuelle Forschungsstudie aus dem Spielbankenbereich in Kanada gestützt (vgl. McCormick, Cohen & Davies, 2018). Hier gehen Verstöße gegen den Sperrvertrag mit einer geringeren Verringerung von Glücksspielsuchtsymptomen einher. Mit anderen Worten: Ein Ausweichverhalten dieser Art deutet ein hohes Verlangen nach dem Glücksspiel bzw. eine mangelhafte Handlungskontrolle auf Spielerseite an. Trotz der Einigkeit

über die Bedeutung der Speicherung von Umgehungsversuchen einschließlich ihrer Konsequenzen existiert im Hinblick auf die konkrete Ausgestaltung, gerade unter Berücksichtigung des Datenschutzes, noch weiterer Klärungsbedarf. Ähnliche Konsequenzen könnte die Überprüfung von sowohl geographischem als auch modalem Ausweichverhalten mit sich bringen. Geographisches Ausweichverhalten meint eine Spielteilnahme an Standorten derselben Spielart, die nicht von der Sperre betroffen sind; ein modales Ausweichverhalten bezieht sich auf den Umstieg auf andere Spielformen bzw. Marktsegmente, auf die noch Zugriff besteht. Die ebenfalls von den Experten geforderte spielformübergreifende, bundesweite Sperrdatei könnte daher nicht nur die Möglichkeiten eines Ausweichverhaltens minimieren, sondern darüber hinaus auch der Identifikation einer Hochrisikogruppe dienen. An dieser Stelle soll jedoch nicht unerwähnt bleiben, dass sich die Stichprobe zwar für ein bundesweit einheitliches Sperrsystem ausspricht (statt lediglich standortbasierter oder bundeslandweiter Lösungen). Die Einführung einer personalisierten Spielerkarte zur Speicherung zentraler Parameter des Spielverhaltens findet indessen auf breiter Basis keine Zustimmung (27,2% Ablehnung).

In einem weiteren Schritt geben die Auskünfte der Experten Aufschluss darüber, welche Interventionen zur Reduzierung einer Glücksspielproblematik bei Spielern mit Entsperrwunsch womöglich Erfolg versprechen. Präferiert werden in diesem Kontext Beratungsgespräche und Limitierungspläne (Beratungsgespräche bei der Frage, welche Intervention verpflichtend sein sollte, wenn man sich für eine entscheiden müsste; Limitierungspläne bei der generellen Frage, ob sie bindend sein sollten). Einerseits verweisen die Befunde somit erneut auf die Notwendigkeit einer besseren Verzahnung von Sperr- und Hilfesystem (s. ausführlich hierzu auch Kap. 2). Derartige Beratungsgespräche könnten unter anderem das Ziel verfolgen, glücksspielbedingte Fehlentwicklungen zu einem Zeitpunkt aufzuarbeiten, zu dem der Betroffene nicht mehr sein akutes Problemverhalten zeigt. Diese Auffassung deckt sich mit der in der Fachliteratur konsistent vertretenen Sichtweise, dass Spielersperrren für sich genommen kein Allheilmittel darstellen, sondern eher als ein sinnvolles Hilfsmittel in Form einer Verfügbarkeitsbeschränkung auf dem Weg zur Genesung anzusehen sind (vgl. Kap. 2). Andererseits sprechen sich die Experten gegen eine fixe Anzahl an Sitzungen bzw. für individuelle Vorgehensweisen aus. Die Einbindung von Beratungsgesprächen sollte somit im Sinne der Passgenauigkeit auf den jeweils spezifischen Bedarf eines Individuums zugeschnitten sein. Um Interessenkonflikte zu vermeiden, ist eine Durchführung der Beratungsgespräche durch Mitarbeiter zu empfehlen, die im traditionellen Suchthilfesystem unabhängig von der Anbie-

terseite tätig sind. Diese Forderung wird insofern von den Experten gestützt, als dass sie es ablehnen, Präventionsbeauftragte des Anbieters mit der Umsetzung professioneller Hilfe-
maßnahmen zu betrauen. Daneben greift die Stichprobe auch die Idee des Pre-
Commitments und damit das Setzen von Limits finanzieller und/oder zeitlicher Art im Vorfeld
einer Spielteilnahme auf (vgl. Ladouceur, Blaszczyński & Lalande, 2012). Konkret bilden hier
aus Expertensicht verbindliche finanzielle Beschränkungen bzw. Begrenzungen der Anzahl
der Spielhallenbesuche zielführende Maßnahmen. Ob dieses Instrument bei der Subgruppe
ehemals gesperrter Spieler tatsächlich (präventive) Wirkungen entfacht, bedarf aber auf je-
den Fall der Überprüfung durch begleitende Evaluationsforschungen.

Schließlich bringen die Rückmeldungen sowohl zu den rechtlichen Fragen als auch zu den Zu-
ständigkeiten beim Prozess der Entsperrung wichtige Handlungsempfehlungen für die Praxis
mit sich. Trotz ihrer heterogenen Zusammensetzung ist sich die Stichprobe bei der Zuschrei-
bung von Verantwortlichkeiten im Zusammenhang mit Verstößen gegen die Spielersperre
einig: So sind die Anbieter, jedoch nicht die Spieler selbst, bei nachweislichen Verstößen ge-
gen die Spielersperre in Form von Geldbußen zu sanktionieren. Eine Ausnahme bezieht sich
auf den Umstand, dass derartige Verstöße auf nachgewiesenen betrügerischen Aktivitäten
der Spieler (z. B. Fälschung des Personalausweises) basieren. Bei den Zuständigkeiten im Zu-
ge des Entsperrprozesses ist vor allem die häufige Zustimmung zu Sperrlotsen (vgl. Blas-
zczyński et al., 2007, sowie Kap. 2) nennenswert, obwohl deren generelle Einbindung von
„lediglich“ 70,8% der Experten als nützlich angesehen wird. Mangelnde Hintergrundinforma-
tionen zum Sperrlotsenkonzept und dadurch bedingte Fehleinschätzungen könnten einen
Grund für diese widersprüchliche Haltung darstellen. Interessanterweise befürworten die
Experten an keiner Stelle des Sperr- oder Entsperrvorgangs kurze Wartezeiten im Sinne so-
genannter „Cooling-off periods“ bzw. Abkühlphasen. Auf den ersten Blick besteht die Ge-
fahr, dass sowohl Sperr- als auch Entsperrentscheidungen übereilt oder unter großem emo-
tionalen Stress gefällt und direkt im Anschluss bedauert werden (Blaszczyński et al., 2007).
Allerdings scheint diese Reaktion gerade bei der Entscheidung für eine Entsperrung ange-
sichts der geforderten Nachweise und dem damit verbundenen Aufwand eher unwahr-
scheinlich zu sein. Bei der Entscheidung für eine Spielersperre wiegt für die Experten offen-
bar schwerer, dass Wartezeiten ambivalente Haltungen fördern könnten, die schlussendlich
eine tatsächliche Sperreinrichtung verhindern würden. Zusammenfassend sprechen die Be-
funde somit gegen die Implementierung von „Cooling-off periods“.

5.5 Limitationen und Ausblick

Grundsätzlich erweist sich die Delphi-Methodik immer dann als gegenstandsangemessen, wenn bislang weitgehend unerforschte Sachverhalte in das Blickfeld rücken. Die damit zusammenhängende Ergebnisoffenheit birgt den nicht zu unterschätzenden Vorteil, ein Themenfeld von Grund auf beleuchten zu können. Gleichzeitig geht der große Detailreichtum nahezu immer zwingend zu Lasten der Stringenz, was sich bei der vorliegenden Studie unter anderem in der punktuell widersprüchlichen oder zumindest nicht immer ganz konsistenten Befundlage manifestiert hat. Da zu Studienbeginn nahezu keine gesicherten wissenschaftlichen Erkenntnisse existierten, wurde unter methodischen Gesichtspunkten ein Kompromiss angestrebt und streng genommen ein modifizierter Delphi-Ansatz gewählt: Im Gegensatz zum klassischen Vorgehen mit ausschließlich offenen Fragen und freien Antworten in einer initialen Befragungsrunde erfolgte hier von Anfang an die Formulierung einer Vielzahl an geschlossenen Fragen mit konkreten Antwortvorgaben. Ziel dieses Zugeständnisses war es, das Themenfeld bestmöglich vorzustrukturieren und den Komplexitätsgrad ein Stück weit zu kontrollieren, ohne allerdings die Breite des Forschungsgegenstandes künstlich einzuengen. Aufgrund der hohen Anzahl an Items konnten deren Inhalt und Wortlaut auch nicht durch die Experten abgestimmt werden, was im Rahmen von Delphi-Studien ansonsten nicht unüblich ist. Wesentlichen Einfluss auf die Ergebnisse hatten zudem die eher konservativen Konsenskriterien. So lässt sich die Forderung nach einer Übereinstimmung von mindestens 80% bzw. einer relativen Entropie von $\leq 0,70$ als vergleichsweise strikt ansehen. Angesichts der hohen praktischen wie politischen Relevanz scheinen jene Grenzwerte jedoch angebracht zu sein, da sie einen breiten Konsens über viele Subgruppen hinweg gewährleisten.

Naturgemäß bedingen des Weiteren die konkrete Zusammensetzung der Stichprobe und die relativen Anteile der einzelnen Berufsgruppen die Befundlage in maßgeblicher Weise. In diesem Zusammenhang muss auch der Rücklauf kritisch betrachtet werden. Obwohl eine Rücklaufquote von 84% insgesamt als gut zu bezeichnen ist, sind systematische Ergebnisverzerrungen aufgrund von Dropouts nicht auszuschließen. Vielmehr liegt es nahe, dass eine gewisse Unzufriedenheit mit den Fragestellungen bzw. Fragebogeninhalten die Wahrscheinlichkeit von Abbrüchen erhöht. Dies trifft womöglich insbesondere für die Subgruppe der Spieler zu, deren Rekrutierung ohnehin schwerer fiel als die Rekrutierung der anderen Expertengruppen. Der relativ geringe Anteil an Betroffenen ($n = 5$ bzw. 11,9%) an der finalen Ge-

samtstichprobe könnte eine Art Elfenbeinturm-Effekt mit Ergebnissen zur Folge haben, die an der tatsächlichen Lebenswirklichkeit gesperrter Spieler ein Stück weit vorbeigehen. Zuletzt sei angemerkt, dass mögliche Meinungsdivergenzen auf einem unterschiedlichen „Framing“ fußen könnten: Während ein Teil der Experten – wie gefordert – seine Idealversion des Sperrvorgangs geschildert hat, fühlte sich ein anderer Teil unter Umständen eher dazu verpflichtet, sich an den aktuellen juristischen Rahmenbedingungen zu orientieren (sofern diese beiden Pole überhaupt voneinander abwichen).

Trotz der angeführten Limitationen bietet dieses Forschungsmodul zur Aufhebung von Spielersperren gleich in zweifacher Hinsicht einen wissenschaftlichen Mehrwert. Zum einen wurde dieser Themenkomplex mit seinen zahlreichen Facetten erstmals umfassend untersucht. Alleine der im Anhang 5A einsehbare Fragebogen kann als Orientierungspunkt dafür dienen, welche Aspekte bei Entsperrungen, auch im Rahmen der Gesetzgebung, grundsätzlich zu beachten sind. Zum anderen implizieren die Ergebnisse eine Vielzahl an Handlungsempfehlungen für die strukturelle Weiterentwicklung der Sperrpraxis. Hierzu zählen in erster Linie zusammenfassend folgende Aspekte: Prioritär bedarf es der Einrichtung einer spielformübergreifenden, bundesweit gültigen Sperrdatei. Neben der Vereinfachung des Antragswesens besteht die Hauptintention dieses Ansatzes darin, Möglichkeiten der Umgehung einer Spielersperre zu verringern und damit letztlich den Spielerschutz zu stärken. Nach Aufnahme in das Sperrsystem sollen Spieler frühestens nach einem Jahr und nur nach vorherigem Antrag wieder entsperrt werden können. Dabei wäre zudem die Option der Festlegung verschieden langer Sperrdauern über die 1-Jahres-Frist hinaus schon bei Sperrbeantragung wünschenswert. Eine weitere wichtige Forderung bezieht sich auf Umgehungsversuche und ihre systematische Speicherung bzw. Nutzung zur Identifikation einer Hochrisikogruppe. Hierbei geht es weniger um eine Sanktionierung der Betroffenen als vielmehr darum, eine hochbelastete Personengruppe zu erkennen und angemessene Unterstützungsangebote, ergänzend zur Spielersperre, zu unterbreiten. Ohnehin deckt sich dieser Gedankengang mit dem übergeordneten Anspruch einer Verbesserung der Verzahnung von Sperrwesen und professionellem Suchthilfesystem. Außerdem werden zwei Interventionen für Spieler mit Entsperrwunsch empfohlen: die Durchführung von Beratungsgesprächen in Suchtberatungsstellen sowie die Erstellung von Limitierungsplänen im Vorfeld der Rückkehr in die Spielstätten. Beide Maßnahmen bieten die Chance, in Abhängigkeit individueller Problemlagen jeweils maßgeschneiderte Hilfen vorzuhalten.

Abschließend ist daran zu erinnern, dass bei bestimmten Themen ein zum Teil erheblicher Meinungsdivergenz bei den Experten besteht. Gerade in Bezug auf die Voraussetzungen, die im Zuge der Entsperrung zu erfüllen sind, sowie die konkreten Abläufe der Nachweiserbringung gibt es weiterhin eine Vielzahl unbeantworteter Fragen. Dieser Umstand verweist zwingend auf weiteren Forschungsbedarf, etwa in Form von wissenschaftlich begleiteten Modellprojekten zur Erprobung ausgewählter Vorgehensweisen in der Praxis oder größer angelegten Befragungsstudien mit Kohorten von (ehemals) gesperrten Spielern im Längsschnitt.

6. Ausblick

Die mit Glücksspielen assoziierten gesamtgesellschaftlichen Kosten verlangen nach einem konsequent regulierten Glücksspielmarkt. Es steht dabei außer Frage, dass die staatliche Glücksspielpolitik und die damit unmittelbar verbundene konkrete Ausgestaltung nationaler Glücksspielmärkte vor allem in Sachen Spieler- und Jugendschutz eine entscheidende Rolle bei der Verhinderung glücksspielbezogener Probleme spielt. Grundsätzlich versteht sich eine ernst gemeinte, am Gemeinwohl orientierte Glücksspielpolitik immer als eine multidimensionale und multifunktionale Aufgabe, die im Sinne eines aufeinander abgestimmten Policy-Mix sowohl verhaltens- als auch verhältnispräventive Eingriffe umfasst (Hayer et al., 2014).

Eine zentrale Komponente eines Erfolg versprechenden Maßnahmenkatalogs bezieht sich auf die Verknappung des Spielangebots. So kommen Meyer, Kalke und Hayer (2018) in ihrer systematischen Übersichtsarbeit unlängst zu der Schlussfolgerung, dass trotz einer lückenhaften empirischen Befundlage zum jetzigen Zeitpunkt viele Argumente für den präventiven Effekt von substanziellen Verfügbarkeitsreduktionen im Glücksspielbereich sprechen. Die beabsichtigten quantitativen Beschränkungen von Spielhallen in Form von Mindestabstandsregelungen bzw. Verboten von Mehrfachkonzessionen sind daher in der Stoßrichtung durchaus durch suchtpsychologische Erkenntnisse zu rechtfertigen, wenngleich sie in der konkreten Umsetzung auf Landesebene sicherlich fragwürdig erscheinen (vgl. Hayer, 2016).

Darüber hinaus gilt der präventive Nutzen von Spielersperren ebenfalls als unbestritten. Allgemein ausgedrückt zielen sie als schadensminimierende Maßnahme darauf ab, vulnerable Personen für einen bestimmten Zeitraum vom Spielbetrieb auszuschließen. Spielersperren lassen sich folglich – bei konsequenter Implementierung – als eine Art „individuelle Verfügbarkeits- bzw. Zugangsbeschränkung“ bezeichnen. Auch wenn unter Hinzuziehung internationaler Forschungsbefunde noch bestimmte Defizite erkennbar sind (u. a. fehlende Verknüpfung von Sperr- und Hilfesystem, unzureichende Identifikation gesperrter Spieler vor allem im angelsächsischen Sprachraum; vgl. Gainsbury, 2014), wird diese Maßnahme in der Fachliteratur nahezu einstimmig als zielführend in der Bekämpfung der mit Glücksspielen assoziierten Gefahren angesehen.

Die empirischen Befunde dieses Forschungsprojektes bestätigen diese Sichtweise gleich mehrfach. Zum einen scheint ein Sperrsystem nach dem Vorbild „OASIS“ eine nicht unerheb-

liche Anzahl an Zielpersonen in niedrigschwelliger Weise anzusprechen (Quantitätsdimension bzw. Reichweite). Zum anderen deutet die Befragung gesperrter Spieler Positiveffekte an, etwa was die Teilnahme an verschiedenen Spielformen nach Abschluss der Spielersperre angeht (Qualitätsdimension bzw. Effektivität). Entsprechend besteht auch kein Diskussionsbedarf mehr darüber, ob Sperrsysteme eine sinnvolle Errungenschaft des Spielerschutzes darstellen. Vielmehr sollte es in der Debatte nur noch um ihre konkrete Ausgestaltung in der Praxis gehen. Als Hauptforderung ist in diesem Zusammenhang die Einrichtung eines zentralisierten, segmentübergreifenden Sperrsystems zu nennen, das alle Spielformen mit mittlerem oder hohem Suchtpotenzial umfasst (vgl. zur Bestimmung des Suchtpotenzials einzelner Spielformen als Ankerpunkt mit dem Vorgehen von Meyer et al., 2010). Dieser Ansatz deckt sich mit dem internationalen Trend in vielen Jurisdiktionen, Sperrsysteme nicht mehr einfach standortbezogen anzubieten, sondern vielmehr multiple Spielstätten simultan zu berücksichtigen (Pickering, Blaszczyński & Gainsbury, 2018). Ebenfalls stößt diese Empfehlung auf nationaler Ebene sowohl in der Politik (vgl. u. a. mit dem Beschluss der Gesundheitsministerkonferenz zu einem bundesweiten spielartenübergreifenden Spielersperrsystem² oder den Vorschlägen aus dem Hessischen Ministerium des Inneren und für Sport zu einer bundesweiten zentralen Sperrdatei³) als auch bei Suchtverbänden bzw. Fachgremien (vgl. u. a. mit der Stellungnahme des Fachbeirats Glücksspiel zu einem bundesweit einheitlichen Sperrsystem⁴) auf eine breite Unterstützung.

In Kombination mit Spielersperrungen würde die Einführung von personengebundenen Spielerkarten, die direkt in den zu bespielenden Geldspielautomaten einzuführen sind, eine sinnvolle Innovation des Spieler- und Jugendschutzes bedeuten. Im Allgemeinen können derartige Spielerkarten einerseits als Identifikationsmittel dienen. Andererseits erlauben sie eine objektive Speicherung des gesamten Spielverhaltens, was die Kunden in die Lage versetzen soll, den Überblick über verschiedene Spielparameter zu behalten und wohlinformierte, reflektierte Entscheidungen zu treffen. Gleichzeitig lassen sich auf der Karte bestimmte Einstellungen (z. B. Begrenzungen zur Spieldauer oder zum Einsatz-, Gewinn- oder Verlustvolumen) im Vorfeld einer Spielteilnahme verbindlich vorgeben oder freiwillig wählen (vgl. ausführlich zum Konzept des Pre-Commitments mit Ladouceur et al., 2012). Die Personengebundenheit

²<https://www.gmkonline.de/Beschluesse.html?uid=134&jahr=2017>.

³<https://www.cduhessen.de/aktuelles/archiv/innenminister-peter-beuth-hessischer-gluecksspielstaatsvertrag-beendet>.

⁴https://innen.hessen.de/sites/default/files/media/hmdis/empfehlung_02_2013.pdf.

ist dabei zwingende Voraussetzung, um Missbrauch vorzubeugen und die Nutzung verschiedener Karten (und damit auch das gleichzeitige Bespielen mehrerer Automaten) insbesondere durch Problemspieler zu verhindern. Ob die flankierende Einführung von biometrischen Erkennungssystemen wie „Face-Check“⁵ als Einlasskontrollsystem unter Hinzuziehung biometrischer Gesichtsmarkmale tatsächlich einen präventiven Mehrwert mit sich bringt (z. B. bei der Unterbindung von Zutrittsversuchen gesperrter Spieler), müssen unabhängige Validitätsbestimmungen in der Praxis zeigen. Auf keinen Fall darf der Rückgriff auf derartige technische Hilfsmittel den Einsatz von personengebundenen Spielerkarten ersetzen.

Eine weitere gesundheitspolitisch konsequente Forderung umfasst das Totalverbot von Geldspielautomaten in gastronomischen Betrieben. So erschließt es sich aus der Perspektive des Spielerschutzes zum Beispiel nicht, warum ein Weiterspielen von im Spielhallenbereich gesperrten Spielern in klassischen Gaststätten bzw. „modernen“ Formen der Gastronomie wie Spielcafés, Teestuben oder Sportbistros – mitunter sogar in unmittelbarer räumlicher Nähe zu Spielhallen – weiterhin möglich sein soll. Aktuelle Beobachtungen von Trümper und Heimann (2016) zufolge erlebt gerade dieses Marktsegment nach Jahren des Geräteabbaus augenblicklich eine Art Wiederbelebung. Bemerkenswerterweise verzeichnete gerade das Bundesland Hessen (+15,4%) nach dem Saarland (+22,1%) zwischen 2014 und 2016 die höchsten Steigerungsraten bezogen auf die Anzahl der Geldspielautomaten, die in gastronomischen Betrieben lokalisiert sind. Dieser Trend fällt wohl nicht zufällig in den Zeitraum der Implementierung von OASIS und verweist somit auf eine Teilverlagerung der Spielbeteiligung in Richtung „Gastronomie“. Der Totalabbau von Geldspielautomaten in gastronomischen Betrieben ist folglich die sachlogische Konsequenz einer in sich schlüssigen Glücksspielpolitik, nicht zuletzt auch, um derartigen Wanderbewegungen entgegenzuwirken bzw. einer kohärenten Glücksspielregulierung ein Stück weit näher zu kommen.

Schließlich sei abermals darauf verwiesen, dass problematische und pathologische Spieler für einen beträchtlichen Umsatz- und Ertragsanteil gerade bei Spielangeboten mit hohem Suchtpotenzial sorgen (Fiedler, 2016; Orford, Wardle & Griffiths, 2013; Productivity Commission, 2010; Williams & Wood, 2004). Das auch beim gewerblichen Automatenpiel zugrundeliegende Geschäftsmodell impliziert ein kaum aufzulösendes Spannungsverhältnis zwischen ökonomischen Interessen auf der einen Seite und hinreichenden Präventionsaktivitäten auf

⁵<http://www.gauselmann.de/Prävention/Face-Check>.

der anderen Seite. Dieser Zielkonflikt manifestiert sich unter anderem in der geringen Bereitschaft der Anbieter, Fremdsperren zu verhängen und damit offensichtlich glücksspielsüchtige Personen vor weiteren gravierenden Negativfolgen zu schützen. An dieser Stelle ist sicherlich auch der Staat gefordert, die Einhaltung der gesetzlichen Vorgaben deutlich stärker zu überwachen und etwaige Verstöße konsequent zu sanktionieren. Darüber hinaus bedarf es immer einer von den Anbietern unabhängigen Evaluation bestehender Sozialkonzepte unter Berücksichtigung von externen, evidenzgestützten Benchmarks. Freiwillige, betriebsinterne Evaluationen oder aber TÜV-Zertifizierungen von Spielhallen erfüllen die klassischen Standards unabhängiger wissenschaftlicher Forschung nicht und sind auch aufgrund möglicher Interessenkonflikte in diesem Kontext abzulehnen. Zur Überprüfung der Compliance des Personals in Sachen Jugendschutz, Ausweiskontrolle, Umsetzung von Spielersperren und Frühinterventionen bieten sich in erster Linie unangekündigte Testspiele bzw. Testkäufe an. Damit würde dieses Instrument, das den Behörden zur Erfüllung ihrer Aufsichtsaufgaben im Kontext des Jugendschutzes mit Minderjährigen ohnehin schon zur Verfügung steht, eine Erweiterung auf erwachsene Testspieler zur Überwachung des Spielerschutzes erfahren. Unter forschungstechnischen Gesichtspunkten könnten die Ergebnisse unter anderem Aufschluss darüber geben, unter welchen Bedingungen die Umsetzung von Spielerschutzmaßnahmen besser bzw. schlechter funktioniert.

Insgesamt bleibt im Sinne des Spielerschutzes zu hoffen, dass der im Bundesland Hessen insbesondere durch OASIS eingeschlagene Weg fortgesetzt und durch weitere Erfolg versprechende Präventionsmaßnahmen ergänzt wird. Die hier präsentierten Befunde liefern einige zentrale Anknüpfungspunkte für eine evidenzgestützte Weiterentwicklung des Glücksspielwesens mit direkter oder indirekter Bezugnahme zum Sperrsystem bzw. zu Sozialkonzepten. Zugleich besteht auf nationaler wie internationaler Ebene weiterhin erheblicher Forschungsbedarf vor allem im Hinblick auf die Wirksamkeit bestimmter Interventionen und Regulationsansätze (vgl. Ladouceur et al., 2017). Erst die Umsetzung von qualitativ hochwertigen Evaluationsstudien und das dort generierte Wissen stellen die Ausgangsbasis für einen ebenfalls qualitativ hochwertigen Spielerschutz im Felde dar.

7. Literaturverzeichnis

Bischof, A., Meyer, C., Bischof, G., Kastirke, N., John, U. & Rumpf, H.-J. (2012). Inanspruchnahme von Hilfen bei Pathologischem Glücksspielen: Befunde der PAGE-Studie. *Sucht*, 58, 369-377.

Blaszczynski, A., Ladouceur, R. & Nower, L. (2007). Self-exclusion: A proposed gateway to treatment model. *International Gambling Studies*, 7, 59-71.

Bond, K.S., Dart, K.M., Jorm, A.F., Kelly, C.M., Kitchener, B.A. & Reavley, N.J. (2017). Assisting an Australian Aboriginal and Torres Strait Islander person with gambling problems: A Delphi study. *BMC Psychology*, 5:27.

Bond, K.S., Jorm, A.F., Miller, H.E., Rodda, S.N., Reavley, N.J., Kelly, C.M. & Kitchener, B.A. (2016). How a concerned family member, friend or member of the public can help someone with gambling problems: A Delphi consensus study. *BMC Psychology*, 4:6.

Bortz, J. & Döring, N. (2002). *Forschungsmethoden und Evaluation für Human- und Sozialwissenschaftler*. (3. Aufl.). Berlin: Springer.

Bromme, R. & Hömberg, E. (1977). *Psychologie und Heuristik. Probleme der systematischen Effektivierung von Erkenntnisprozessen*. Darmstadt: Steinkopff.

Bühringer, G., Kraus, L., Höhne, B., Kufner, H. & Künzel, J. (2010). *Abschlussbericht: Untersuchung zur Evaluierung der Fünften Novelle der Spielverordnung vom 17.12.2005*. München: Institut für Therapieforschung.

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) (2016). *Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland: Ergebnisse des Surveys 2015 und Trends*. Köln: BZgA.

Buth, S., Milin, S. & Kalke, S. (2017). Migration und Glücksspiel. *SuchtMagazin*, 43(5), 22-26.

Dauber, H., Specht, S., Künzel, J. & Braun, B. (2016). *Suchthilfe in Deutschland, 2015 – Jahresbericht der Deutschen Suchthilfestatistik (DSHS)*. Verfügbar unter: [http://www.suchthilfestatistik.de/fileadmin/user_upload_dshs/Publikationen/Jahresbericht e/DSHS_Jahresbericht_2015.pdf](http://www.suchthilfestatistik.de/fileadmin/user_upload_dshs/Publikationen/Jahresbericht_e/DSHS_Jahresbericht_2015.pdf).

Delfabbro, P. (2008). Evaluating the effectiveness of a limited reduction in electronic gaming machine availability on perceived gambling behaviour and objective expenditure. *International Gambling Studies*, 8, 151-165.

Delfabbro, P.H. (2011). *Australasian Gambling Review: Fifth Edition (1992-2011)*. Adelaide: Independent Gambling Authority of South Australia.

Delfabbro, P., Borgas, M. & King, D. (2012). Venue staff knowledge of their patrons' gambling and problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 28, 155-169.

Demmel, R. (2003). Motivational Interviewing: Mission impossible? Oder: Kann man Empathie lernen? In H.-J. Rumpf & R. Hüllinghorst (Hg.), *Alkohol und Nikotin: Frühintervention, Akutbehandlung und politische Maßnahmen* (S. 177-199). Freiburg: Lambertus.

Department of Internal Affairs (2014). *Mystery shopper 2014: Project summary, December 2014*. Wellington: The Department of Internal Affairs. Verfügbar unter: https://www.dia.govt.nz/diawebsite.nsf/wpg_URL/Services-Casino-and-Non-Casino-Gaming-Mystery-Shopper-campaign?OpenDocument.

Department of Internal Affairs (2017). *Gambling machine mystery shopper exercise 2017*. Wellington: The Department of Internal Affairs. Verfügbar unter: <https://www.dia.govt.nz/Gambling-machine-mystery-shopper-exercise-2017>.

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V. (2016). *Deutscher Kerndatensatz zur Dokumentation im Bereich der Suchtkrankenhilfe 3.0: Definitionen und Erläuterungen zum Gebrauch*. Verfügbar unter: http://www.dhs.de/fileadmin/user_upload/pdf/Arbeitsfeld_Statistik/Manual_KDS-E_F.pdf.

Dufour, J., Ladouceur, R. & Giroux, I. (2010). Training program on responsible gambling among video lottery employees. *International Gambling Studies*, 10, 61-80.

Erceg-Hurn, D.M. & Mirosevich, V.M. (2008). Modern robust statistical methods – An easy way to maximize the accuracy and power of your research. *American Psychologist*, 63, 591-601.

- Erickson, D.J., Smolenski, D.J., Toomey, T.L., Carlin, B.P. & Wagenaar, A.C. (2013). Do alcohol compliance checks decrease underage sales at neighboring establishments. *Journal of Studies on Alcohol and Drugs*, 74, 852-858.
- Evans, L. & Delfabbro, P.H. (2005). Motivators for change and barriers to help-seeking in Australian problem gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 21, 133-155.
- Falkai, P. & Wittchen, H.-U. (2015). *Diagnostisches und Statistisches Manual Psychischer Störungen –DSM-5*. Göttingen: Hogrefe.
- Faul, F., Erdfelder, E., Lang, A. & Buchner, A. (2007). G*Power 3: A flexible statistical power analysis program for the social, behavioral, and biomedical sciences. *Behavior Research Methods*, 39, 175-191.
- Fiedler, I. (2014). *Evaluierung des Sperrsystems in deutschen Spielbanken. Forschungsbericht für die Hamburger Behörde für Inneres und Soziales*. Hamburg: Universität Hamburg
- Fiedler, I. (2015a). Evaluierung des Sperrsystems in deutschen Spielbanken. *Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht*, 10, 188-197.
- Fiedler, I. (2015b, 03. Dezember). *Sinn und Unsinn von Sozialkonzepten in Spielhallen*. 27. Wissenschaftliche Fachtagung des Fachverbandes Glücksspielsucht, Berlin.
- Fiedler, I. (2016). *Glücksspiele: Eine verhaltens- und gesundheitsökonomische Analyse mit rechtspolitischen Empfehlungen*. PL Academic Research, Frankfurt/M.
- Fiedler, I., Wilcke, A.-C., Thoma, G., Ante, L. & Steinmetz F. (2017). *Wirksamkeit von Sozialkonzepten bei Glücksspielanbietern*. Heidelberg: Springer.
- Fields, A.P. (2013). *Discovering statistics using SPSS*. London: Sage.
- Gainsbury, S.M. (2014). Review of self-exclusion from gambling venues as an intervention for problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 30, 229-251.
- Giroux, I., Boutin, C., Ladouceur, R., Lachance, S. & Dufour, M. (2008). Awareness training program on responsible gambling for casino employees. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6, 594-601.

- Goh, E.C.L., Ng, V. & Yeoh, B.S.A. (2016). The family exclusion order as a harm-minimisation measure for casino gambling: The case of Singapore. *International Gambling Studies*, 16, 373-390.
- Gosselt, J.F., Neefs, A.K., van Hoof, J.J. & Wagteveld, K. (2013). Young poker faces: Compliance with the legal age limit on multiple gambling products in the Netherlands. *Journal of Gambling Studies*, 29, 675-687.
- Griffiths, M.D. & Auer, M. (2016). Should voluntary “self-exclusion” by gamblers be used as a proxy measure for problem gambling? *MOJ Addiction Medicine & Therapy*, 2(2):00019.
- Häder, M. (2014). *Delphi-Befragungen: Ein Arbeitsbuch*. Wiesbaden: Springer VS.
- Häder, M. & Häder, S. (Hrsg.) (2010). *Die Delphi-Technik in den Sozialwissenschaften: Methodische Forschungen und innovative Anwendungen*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Hager, W. & Hasselhorn, M. (2000). Psychologische Interventionsmaßnahmen: Was sollen sie bewirken können? In W. Hager, J.-L. Patry & H. Brezing (Hrsg.), *Evaluation psychologischer Interventionsmaßnahmen* (S. 41-85). Bern: Huber.
- Hayer, T. (2010). Geldspielautomaten und Suchtgefahren – Wissenschaftliche Erkenntnisse und suchtpolitischer Handlungsbedarf. *Sucht Aktuell*, 17(1), 47-52.
- Hayer, T. (2016). Die Regulierung des gewerblichen Automatenspiels – Anmerkungen aus suchtwissenschaftlicher Sicht. *Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht*, 11, 173-174.
- Hayer, T., Kalke, J., Buth, S. & Meyer, G. (2013). *Die Früherkennung von Problemspielerinnen und Problemspielern in Spielhallen: Entwicklung und Validierung eines Screening-Instrumentes*. Hamburg: Behörde für Gesundheit und Verbraucherschutz.
- Hayer, T. & Meyer, G. (2010). Prävention glücksspielbezogener Probleme – Früherkennung und Frühintervention als zentrale Bausteine des Spielerschutzes. In W. Kirch, M. Middeke & R. Rychlik (Hrsg.), *Aspekte der Prävention* (S. 133-141). Stuttgart: Thieme.
- Hayer, T. & Meyer, G. (2011a). Self-exclusion as a harm minimization strategy: Evidence for the casino sector from selected European countries. *Journal of Gambling Studies*, 27, 685-700.

Hayer, T. & Meyer, G. (2011b). Internet self-exclusion: Characteristics of self-excluded gamblers and preliminary evidence for its effectiveness. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9, 296-307.

Hayer, T. & von Meduna, M. (2014). Was macht Geldspielautomaten gefährlich? Eine kritische suchtpsychologische Bestandsaufnahme. In T. Becker (Hg.), *Der neue Glücksspielstaatsvertrag: Beiträge zum Symposium 2012 der Forschungsstelle Glücksspiel* (S. 133-157). Frankfurt/M.: Peter Lang.

Hayer, T., Rumpf, H.-J. & Meyer, G. (2014). Glücksspielsucht. In K. Mann (Hg.), *Verhaltenssüchte: Grundlagen, Diagnostik, Therapie, Prävention* (S. 11-31). Berlin: Springer.

Hessische Landesstelle für Suchtfragen (2015). *Jahresbericht 2015*. Frankfurt/M, Hessische Landesstelle für Suchtfragen.

Hilf, J. (2016). § 8 Spielersperre. In F. Becker, J. Hilf, M. Nolte & D. Uwer (Hrsg.), *Glücksspielregulierung: Glücksspielstaatsvertrag und Nebengesetze. Kommentar* (S. 284-320). Köln: Carl Heymanns.

Hing, N. & Nuske, E. (2012). The self-exclusion experience for problem gamblers in South Australia. *Australian Social Work*, 65, 457-473.

Hing, N., Nuske, E. & Gainsbury, S.M. (2011). *Gamblers at-risk and their help-seeking behaviour*. Lismore: Southern Cross University, Centre for Gambling Education & Research.

Hing, N., Nuske, E. & Holdsworth, L. (2013). How gaming venue staff use behavioural indicators to assess problem gambling in patrons. *Journal of Gambling Issues*, 28, 1-25.

Hing, N., Russell, A., Tolchard, B. & Nuske, E. (2015). Are there distinctive outcomes from self-exclusion? An exploratory study comparing gamblers who have self-excluded, received counselling, or both. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 13, 481-496.

Institut für Interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD) (2016). *Dokumentation der Hessischen ambulanten Glücksspielsuchtberatungen in 2015*. ISD: Hamburg.

Jörg, M. (2008). *40 000 Namen: Anredebestimmung anhand des Vornamens*. Verfügbar unter: <https://www.heise.de/ct/ftp/07/17/182>.

Kastirke, N., Rumpf, H.-J., John, U., Bischof, A. & Meyer, C. (2016). Migrationshintergrund und pathologisches Glücksspielen: Befunde einer deutschlandweiten epidemiologischen Untersuchung zur Bedeutung der Herkunftsregion. *Gesundheitswesen* (doi: 10.1055/s-0042-106645).

Kelava, A. & Moosbrugger, H. (2012). Deskriptivstatistische Evaluation von Items (Itemanalyse) und Testwertverteilungen. In H. Moosbrugger & A. Kelava (Hg.), *Testtheorie und Fragebogenkonstruktion* (S. 75-102). Berlin: Springer.

Kompf, M. (2016). *Entfernungsberechnung*. Verfügbar unter: <https://www.kompf.de/gps/distcalc.html>.

Kotter, R., Kräplin, A. & Bühringer, G. (2018, in press). Casino self- and forced excluders' gambling behavior before and after exclusion. *Journal of Gambling Studies*.

LaBrie, R.A., Nelson, S.E., LaPlante, D.A., Peller, A.J., Caro, G. & Shaffer, H.J. (2007). Missouri casino self-excluders: Distributions across time and space. *Journal of Gambling Studies*, 23, 231-243.

Ladouceur, R., Blaszczynski, A. & Lalande, D.R. (2012). Pre-commitment in gambling: A review of the empirical evidence. *International Gambling Studies*, 12, 215-230.

Ladouceur, R., Boutin, C., Doucet, C., Dumont, M., Provencher, M., Giroux, I. & Boucher, C. (2004). Awareness promotion about excessive gambling among video lottery retailers. *Journal of Gambling Studies*, 20, 181-185.

Ladouceur, R., Jacques, C., Giroux, I., Ferland, F. & Leblond, J. (2000). Analysis of a casino's self-exclusion program. *Journal of Gambling Studies*, 16, 453-460.

Ladouceur, R., Shaffer, P., Blaszczynski, A. & Shaffer, H.J. (2017). Responsible gambling: A synthesis of the empirical evidence. *Addiction Research & Theory*, 25, 225-235.

Ladouceur, R., Sylvain, C. & Gosselin, P. (2007). Self-exclusion program: A longitudinal evaluation study. *Journal of Gambling Studies*, 23, 85-94.

Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern (2017). *Beratungszahlen 2016*. München: Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern.

LaPlante, D.A., Gray, H.M., LaBrie, R.A., Kleschinsky, J.H. & Shaffer, H.J. (2012). Gaming industry employees' responses to responsible gambling training: A public health imperative. *Journal of Gambling Studies*, 28, 171-191.

Lee, C.-K., Song, H.-J., Lee, H.-M., Lee, S. & Bernhard, B.J. (2013). The impact of CSR on casino employees' organizational trust, job satisfaction, and customer orientation: An empirical examination of responsible gambling strategies. *International Journal of Hospitality Management*, 33, 406-415.

Linstone, H.A. & Turoff, M. (1975). The evolution of Delphi. In H.A. Linstone & M. Turoff (Eds.), *The Delphi Method: Techniques and applications* (pp. 10-12). Reading: Addison-Wesley.

Lischer, S., Auerbach, S. & Schwarz, J. (2016). *Die Spielersperre im Kontext des Spielerschutzes*. Luzern: Sucht Schweiz.

Malischnig, D. (2017). *Evaluierung von Spielerschutzschulungen bei Vertriebspartnern der Österreichischen Lotterien unter besonderer Berücksichtigung von Testkäufen*. PL Academic Research, Frankfurt/M.

Mantel, N. & Haenszel, W. (1959). Statistical aspects of the analysis of data from retrospective studies of disease. *Journal of the National Cancer Institute*, 22, 719–748.

Martin, A. (n. d.) *Vornamen: Geschlechtsklassifikation für Statistiken*. Verfügbar unter: <http://www.albertmartin.de/vornamen>.

Martin, L. (2017). *Neues Glücksspielgesetz soll Casinos reduzieren und Spielsucht mindern*. Verfügbar unter: <http://www.radio.cz/de/rubrik/tagesecho/neues-gluecksspielgesetz-soll-casinos-reduzieren-und-spielsucht-eindaemmen>.

McCormack, A. & Griffiths, M.D. (2013). A scoping study of the structural and situational characteristics of internet gambling. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 3(1), 29-49.

- McCormick, A.V., Cohen, I.M. & Davies, G. (2018, in press). Differential effects of formal and informal gambling on symptoms of problem gambling during voluntary self-exclusion. *Journal of Gambling Studies*.
- Meyer, G. (2016). Glücksspiel – Zahlen und Fakten. In Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V. (Hg.), *Jahrbuch Sucht 16* (S. 126-144). Lengerich: Pabst.
- Meyer, G. (2017a). Glücksspiel – Zahlen und Fakten. In Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V. (Hg.), *Jahrbuch Sucht 17* (S. 113-132). Lengerich: Pabst.
- Meyer, G. (2017b). *Verwendungsnachweis für die Bremer Fachstelle Glücksspielsucht*. Unveröffentlichter Bericht an die Senatorin für Gesundheit in Bremen.
- Meyer, G. & Bachmann, M. (2017). *Spielsucht: Ursachen, Therapie und Prävention von glücksspielbezogenem Suchtverhalten* (4. Aufl.). Heidelberg: Springer.
- Meyer, G., Häfeli, J., Mörsen, C. & Fiebig, M. (2010). Die Einschätzung des Gefährdungspotentials von Glücksspielen: Ergebnisse einer Delphi-Studie und empirischen Validierung der Beurteilungsmerkmale. *Sucht, 56*, 405-414.
- Meyer, G. & Hayer, T. (2010). *Die Effektivität der Spielsperre als Maßnahme des Spielerschutzes – Eine empirische Untersuchung von gesperrten Spielern*. Frankfurt/M.: Peter Lang.
- Meyer, G., Kalke, J. & Hayer, T. (2018, submitted). *The impact of supply reduction on gambling participation and disordered behavior*.
- Meyer, G., von Meduna, M. & Brosowski, T. (2015). Spieler- und Jugendschutz in Spielhallen: Ein Praxistest. *Sucht, 61*, 9-18.
- Neale, J., Panebianco, D., Finch, E., Marsden, J., Mitcheson, L., Rose, D., Strang, J. & Wykes, T. (2016). Emerging consensus on measuring addiction recovery: Findings from a multi-stakeholder consultation exercise. *Drugs: Education, Prevention and Policy, 23*, 31-40.
- Nelson, S.E., Kleschinsky, J.H., LaBrie, R.A., Kaplan, S. & Shaffer, H.J. (2010). One decade of self exclusion: Missouri casino self-excluders four to ten years after enrollment. *Journal of Gambling Studies, 26*, 129-144.

Nowatzki, N.R. & Williams, R.J. (2002). Casino self-exclusion programmes: A review of the issues. *International Gambling Studies*, 2, 3-25.

Nower, L. & Blaszczynski, A. (2006). Characteristics and gender differences among self-excluded casino problem gamblers: Missouri data. *Journal of Gambling Studies*, 22, 81-99.

Nower, L. & Blaszczynski, A. (2008). Characteristics of problem gamblers 56 years of age or older: A statewide study of casino self-excluders. *Psychology and Aging*, 23, 577-584.

O'Hare, C. (2004). Self-exclusion – Concept vs. reality. *Gaming Law Review*, 8, 189-191.

Oehler, S., Banzer, R., Gruenerbl, A., Malischnig, D., Griffiths, M.D. & Haring, C. (2017). Principles for developing benchmark criteria for staff training in responsible gambling. *Journal of Gambling Studies*, 33, 167-186.

Orford, J., Wardle, H. & Griffiths, M. (2013). What proportion of gambling is problem gambling? Estimates from the 2010 British Gambling Prevalence Survey. *International Gambling Studies*, 13, 4-18.

Parke, J., Parke, A., Harris, A., Rigbye, J. & Blaszczynski, A. (2014). Restricting access: Self-exclusion as a gambling harm minimisation measure in Great Britain. *Journal of Gambling Business and Economics*, 8(3), 52-92.

Peters, F. (2014). Die Wirkungen der Sperre von Spielern in Spielbanken. *Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht*, 9, 157-159.

Pickering, D., Blaszczynski, A. & Gainsbury, S.M. (2018, in press). Multi-venue self-exclusion for gambling disorders: A retrospective process investigation. *Journal of Gambling Issues*.

Productivity Commission (2010). *Gambling, Report No. 50*. Canberra: Australian Government.

Pulford, J., Bellringer, M., Abbott, M., Clarke, D., Hodgins, D. & Williams, J. (2009). Barriers to help-seeking for a gambling problem: The experiences of gamblers who have sought specialist assistance and the perceptions of those who have not. *Journal of Gambling Studies*, 25, 33-48.

Quack, A. & Wejbera, M. (2017). Die Aufhebung der Spielersperre in der Praxis. Erfahrungen mit der Mainzer Risikopotenzialuntersuchung zur Glücksspielnutzung (MARUGSN). *Beiträge zum Glücksspielwesen*, Heft 1, 15-18.

Quilty, L.C., Robinson, J. & Blaszczynski, A. (2015). Responsible gambling training in Ontario casinos: Employee attitudes and experience. *International Gambling Studies*, 15, 361-376.

Radecki, T.E. (1994). The sales of lottery tickets to minors in Illinois. *Journal of Gambling Studies*, 10, 213-218.

Reeckmann, M. & Walter, K. (2014). Die Spielersperre nach dem Glücksspielstaatsvertrag im Lichte des Verbraucherschutzes. *Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht*, 9, 383-391.

Responsible Gambling Council (2008). *From enforcement to assistance: Evolving best practices in self-exclusion*. Toronto (Ontario): Responsible Gambling Council.

Responsible Gambling Council (2011). *Insight: Responding to patrons with potential gambling problems*. Toronto (Ontario): Responsible Gambling Council.

Responsible Gambling Council (2016). *Best practices for self-exclusion: Reinstatement and renewal*. Toronto (Ontario): Responsible Gambling Council.

Rintoul, A., Deblaquiere, J. & Thomas, A. (2017). Responsible gambling codes of conduct: lack of harm minimisation intervention in the context of venue self-regulation. *Addiction Research & Theory*, 25, 451-461.

Rockloff, M.J., Moskovsky, N., Thorne, H., Browne, M. & Bryden, G.M. (2017). Environmental factors in the choice of EGMs: A discrete choice experiment. *Journal of Gambling Studies*, 33, 719-734.

Shikano, S. (2010). Einführung in die Inferenz durch den nichtparametrischen Bootstrap. In C. Wolf & H. Best (Hrsg.) *Handbuch der Sozialwissenschaftlichen Datenanalyse* (S. 191-206). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

St-Pierre, R.A., Derevensky, J.L., Gupta, R. & Martin, I. (2011). Preventing lottery ticket sales to minors: Factors influencing retailers' compliance behaviour. *International Gambling Studies*, 11, 173-191.

Statistisches Landesamt Hessen (2017). *Tabellen Bevölkerung am 31.12.2015*. Verfügbar unter: <https://statistik.hessen.de/zahlen-fakten/bevoelkerung-gebiet-haushalte-familien/bevoelkerung/tabellen>.

Strohäker, T. & Becker, T. (2017a). Profiling excluders from German casinos using municipality level data. *Journal of Gambling Business and Economics*, 11(1), 38-54.

Strohäker, T. & Becker, T. (2017b). Die Spielersperre bei dem Automatenspiel. *Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht*, 12, 10-18.

Thomas, A., Carson, R., Deblaquiere, J., Armstrong, A., Moore, S., Christensen, D. & Rintoul, A. (2016). *Review of electronic gaming machine pre-commitment features: Self-exclusion*. Melbourne: Australian Institute of Family Studies.

Tomei, A. & Zumwald, C. (2017). Is fear to intervene with problem gamblers related to interveners' gender and status? A study with VLT operators. *Journal of Gambling Studies*, 33, 37-45.

Townshend, P. (2007). Self-exclusion in a public health environment: An effective treatment option in New Zealand. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 5, 390-395.

Tremblay, N., Boutin, C. & Ladouceur, R. (2008). Improved self-exclusion program: Preliminary results. *Journal of Gambling Studies*, 24, 505-518.

Trümper, J. (2016). *Feldstudie Hessen: Durchführung der Einlasskontrolle in hessischen Spielhallen*. Unveröffentlichte Studie im Auftrag der Deutschen Automatenwirtschaft e.V.

Trümper, J. & Heimann, C. (2016). *Angebotsstruktur der Spielhallen und Geldspielgeräte in Deutschland 2016*. Unna: Arbeitskreis gegen Spielsucht e.V.

Warpenius, K., Holmila, M. & Raitasalo K. (2016). Compliance with the legal age limits for alcohol, tobacco and gambling – A comparative study on test purchasing in retail outlets. *Drugs: Education, Prevention and Policy*, 23, 435-441.

Wejbera, M. & Quack, A. (2017). Die Aufhebung der Spielersperre: Erfahrungen und Implikationen aus der Praxis. *Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht*, 12, Sonderbeilage 3, 18-22.

Werth, L. & Mayer, J. (2008). *Sozialpsychologie*. Heidelberg: Springer.

Williams, R.J. & Wood, R.T. (2004). The proportion of gambling revenue derived from problem gamblers: Examining the issues in a Canadian context. *Analysis of Social Issues and Public Policy*, 4, 33-45.

Wong, I.L.K. & Poon, M. (2011). Awareness promotion about problem gambling for casino employees: An Asian experience. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health*, 2, 61-67.

Wood, R.T.A., Shorter, G.W. & Griffiths, M.D. (2014a). Rating the suitability of responsible gambling features for specific game types: A resource for optimizing responsible gambling strategy. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12, 94-112.

Wood, R.T.A., Shorter, G.W. & Griffiths, M.D. (2014b). Selecting the right responsible gambling features, according to the specific portfolio of games. *Responsible Gambling Review*, 1(1), 51-63.

Anhang

Anhang 1A: Gemeinden in absteigender Reihenfolge der aktiven OASIS-Nutzung – Sperranzahl in Relation zu Standorten und Bevölkerungsdichte

Gemeindename	Sperranzahl	Anzahl Spielhallenstandorte	Bevölkerung pro km ²	Index
Edermünde	133	1	280	1,15
Hauneck	94	1	178	1,07
Groß-Bieberau, Stadt	51	1	255	0,75
Neuhof	37	1	119	0,74
Guxhagen	45	1	201	0,73
Mücke	35	1	108	0,73
Kirchheim	54	2	73	0,68
Petersberg	158	3	429	0,67
Malsfeld	30	1	113	0,65
Diemelstadt, Stadt	23	1	63	0,64
Groß-Umstadt, Stadt	35	1	237	0,60
Linden, Stadt	134	3	545	0,56
Riedstadt, Stadt	70	2	306	0,55
Rotenburg a. d. Fulda, Stadt	53	2	167	0,53
Bad Hersfeld, Kreisstadt	218	6	391	0,53
Battenberg (Eder), Stadt	20	1	83	0,53
Waldbrunn (Westerwald)	27	1	194	0,52
Dillenburg, Stadt	30	1	279	0,50
Idstein, Stadt	89	3	299	0,49
Dietzenbach, Kreisstadt	55	1	1529	0,48
Oberursel (Taunus), Stadt	184	4	997	0,48
Florstadt, Stadt	128	5	219	0,47
Hünfeld, Konrad-Zuse-Stadt	21	1	132	0,47
Bebra, Stadt	87	4	147	0,47
Raunheim, Stadt	146	3	1211	0,47
Oestrich-Winkel, Stadt	48	2	194	0,47
Friedberg (Hessen), Kreisstadt	214	6	555	0,46
Reiskirchen	49	2	227	0,45
Eppertshausen	97	3	468	0,45
Knüllwald	13	1	44	0,45
Herborn, Stadt	83	3	319	0,44
Mühlheim am Main, Stadt	96	2	1343	0,44
Bad Camberg, Stadt	101	4	257	0,44
Eichenzell	45	2	197	0,44
Obertshausen, Stadt	155	3	1766	0,43
Egelsbach	109	3	767	0,42
Neu-Anspach, Stadt	28	1	401	0,41
Gründau	43	2	214	0,40
Bruchköbel, Stadt	33	1	681	0,39
Lohfelden	70	2	822	0,39
Wettenberg	22	1	282	0,37
Dautphetal	34	2	160	0,35
Witzenhausen, Stadt	30	2	116	0,35
Kirchhain, Stadt	35	2	179	0,34
Ober-Ramstadt, Stadt	22	1	355	0,33
Bad Homburg v. d. Höhe, Stadt	66	2	1031	0,33
Michelstadt, Stadt	34	2	186	0,32
Schauenburg	21	1	325	0,32
Hofheim am Taunus, Kreisstadt	82	3	673	0,31
Biedenkopf, Stadt	61	4	151	0,31
Rödermark, Stadt	30	1	896	0,31
Flörsheim am Main, Stadt	59	2	887	0,30
Friedrichsdorf, Stadt	114	4	823	0,30
Weiterstadt, Stadt	54	2	720	0,30
Korbach, Hansestadt	96	6	187	0,30

Neu-Isenburg, Stadt	142	4	1495	0,29
Sinn	20	1	343	0,29
Rimbach	59	3	366	0,27
Reinheim, Stadt	47	2	586	0,27
Breidenbach	14	1	153	0,27
Wolfhagen, Stadt	50	4	115	0,27
Bad Arolsen, Stadt	51	4	122	0,27
Fulda, Stadt	310	13	630	0,27
Wetter (Hessen), Stadt	11	1	86	0,26
Dreieich, Stadt	75	3	752	0,26
Münster	72	3	677	0,26
Rüsselsheim am Main, Stadt	141	5	1063	0,25
Limburg a.d. Lahn, Kreisstadt	123	5	751	0,25
Wildeck	12	1	124	0,24
Lauterbach (Hessen), Kreisstadt	36	3	130	0,23
Solms, Stadt	73	4	389	0,23
Bad Vilbel, Stadt	28	1	1269	0,22
Wald-Michelbach	24	2	142	0,22
Pohlheim, Stadt	18	1	465	0,20
Groß-Gerau, Stadt	106	6	446	0,19
Nidderau, Stadt	17	1	426	0,18
Offenbach am Main, Stadt	621	18	2695	0,18
Eschwege, Kreisstadt	89	6	308	0,18
Rodgau, Stadt	96	5	670	0,16
Fritzlar, Dom- und Kaiserstadt	44	4	161	0,16
Kassel, documenta-Stadt	995	36	1824	0,15
Erlensee, Stadt	97	5	740	0,15
Darmstadt, Wissenschaftsstadt	492	21	1244	0,15
Flieden	11	1	175	0,14
Borken (Hessen), Stadt	41	4	152	0,14
Babenhäuser, Stadt	24	2	235	0,13
Seligenstadt, Stadt	89	5	669	0,13
Marburg, Universitätsstadt	233	14	590	0,12
Frankenberg (Eder), Stadt	85	9	143	0,11
Linsengericht	13	1	332	0,11
Gelnhausen, Barbarossast., Krst.	45	3	493	0,11
Wiesbaden, Landeshauptstadt	728	33	1349	0,11
Groß-Zimmern	66	4	653	0,10
Bischofsheim	44	2	1428	0,09
Neukirchen, Stadt	8	1	108	0,09
Schlüchtern, Stadt	26	3	141	0,08
Volkmarshausen, Stadt	15	2	100	0,07
Frielendorf	7	1	85	0,07
Eschborn, Stadt	44	2	1732	0,06
Neustadt (Hessen), Stadt	25	3	149	0,05
Sontra, Stadt	6	1	68	0,04
Grünberg, Stadt	16	2	152	0,03
Gladenbach, Stadt	32	4	166	0,01
Kriftel	76	4	1600	0,01
Erbach, Kreisstadt	26	3	216	0,01
Haiger, Stadt	16	2	181	0,00
Gernsheim, Schöffersstadt	9	1	247	0,00
Taunusstein, Stadt	33	3	428	0,00
Alsfeld, Stadt	27	4	123	-0,01
Mittenaar	7	1	137	-0,01
Stadtallendorf, Stadt	36	4	266	-0,01
Bad Orb, Stadt	8	1	199	-0,02
Lampertheim, Stadt	95	9	441	-0,03
Büdingen, Stadt	51	7	171	-0,03
Hadamar, Stadt	27	3	300	-0,03
Lich, Stadt	14	2	169	-0,05
Gießen, Universitätsstadt	234	16	1148	-0,05
Höchst i. Odw.	9	1	328	-0,05

Lorsch, Karolingerstadt	32	3	531	-0,05
Bad Wildungen, Stadt	18	3	139	-0,08
Lollar, Stadt	19	2	461	-0,08
Viernheim, Stadt	65	6	688	-0,09
Bad Nauheim, Stadt	12	1	953	-0,10
Gedern, Stadt	15	3	99	-0,10
Hainburg	23	2	892	-0,11
Herbstein, Stadt	4	1	59	-0,11
Bürrstadt, Stadt	70	8	459	-0,12
Vellmar, Stadt	26	2	1291	-0,12
Karben, Stadt	18	2	499	-0,12
Usingen, Stadt	34	5	247	-0,12
Freigericht	8	1	425	-0,14
Wetzlar, Stadt	133	14	677	-0,15
Felsberg, Stadt	5	1	128	-0,15
Butzbach, Friedrich-Ludwig-Weidig-Stadt	24	4	234	-0,17
Heppenheim (Bergstraße), Kreisstadt	55	7	479	-0,17
Niederaula, Marktgemeinde	4	1	84	-0,17
Schwalmstadt, Stadt	17	3	212	-0,18
Zwingenberg, Stadt	11	1	1215	-0,18
Eppstein, Stadt	8	1	552	-0,19
Mörfelden-Walldorf, Stadt	18	2	751	-0,19
Hessisch Lichtenau, Stadt	13	3	113	-0,19
Melsungen, Stadt	11	2	211	-0,19
Kelkheim (Taunus), Stadt	29	3	924	-0,19
Langen (Hessen), Stadt	41	4	1238	-0,21
Hirschhorn (Neckar), Stadt	4	1	112	-0,22
Frankfurt am Main, Stadt	1209	90	2890	-0,24
Weilrod	7	2	88	-0,24
Hungen, Stadt	4	1	143	-0,26
Fürth	10	2	271	-0,27
Dieburg, Stadt	14	2	658	-0,27
Hattersheim am Main, Stadt	10	1	1669	-0,27
Lindenfels, Stadt	9	2	239	-0,30
Echzell	7	2	148	-0,32
Biblis	8	2	219	-0,33
Bad Soden-Salmünster, Stadt	4	1	229	-0,34
Wächtersbach, Stadt	8	2	241	-0,35
Allendorf (Eder)	3	1	134	-0,38
Langenselbold, Stadt	5	1	520	-0,38
Hünfelden	3	1	155	-0,40
Hanau, Brüder-Grimm-Stadt	98	15	1189	-0,40
Bensheim, Stadt	52	10	684	-0,41
Großalmerode, Stadt	3	1	174	-0,42
Mühltal	9	2	530	-0,43
Bad Schwalbach, Kreisstadt	10	3	265	-0,44
Bad Sooden-Allendorf, Stadt	11	5	114	-0,48
Wanfried, Stadt	2	1	89	-0,48
Alsbach-Hähnlein	4	1	583	-0,50
Ginsheim-Gustavsburg, Stadt	5	1	1150	-0,51
Calden	2	1	134	-0,55
Nidda, Stadt	6	3	142	-0,56
Villmar, Marktflecken	2	1	157	-0,58
Mainhausen	3	1	504	-0,60
Gudensberg, Stadt	2	1	203	-0,62
Heuchelheim	6	2	706	-0,65
Schaafheim	2	1	284	-0,68
Merenberg, Marktflecken	3	2	140	-0,68
Schotten, Stadt	1	1	76	-0,76
Königstein im Taunus, Stadt	2	1	643	-0,81
Grävenwiesbach	1	1	121	-0,84
Fuldaatal	3	2	360	-0,84
Mörtenbach	3	2	363	-0,84

Lahntal	1	1	168	-0,89
Aarbergen	1	1	176	-0,90
Weilburg, Stadt	3	3	218	-0,93
Dornburg	1	1	256	-0,96
Niedernhausen	2	2	407	-1,04
Kaufungen	1	1	476	-1,06
Beerfelden, Stadt	1	2	89	-1,09
Laubach, Stadt	1	2	99	-1,10
Baunatal, Stadt	1	1	716	-1,13
Kelsterbach, Stadt	1	1	975	-1,18
Reichelsheim (Odenwald)	1	3	146	-1,34
Maintal, Stadt	1	3	1163	-1,69

Bremer Fragebogen zur Spielersperre in Spielhallen (BFSS)

Dieser Fragebogen wurde von Wissenschaftlern der Universität Bremen entwickelt und umfasst verschiedene Fragen zur Spielersperre. Bei der Befragung, die derzeit in Hessen und Bremen durchgeführt wird, geht es um Ihre persönlichen Sichtweisen, Erfahrungen und Erwartungen bezüglich der Spielersperre in Spielhallen. Es gibt daher weder richtige noch falsche Antworten.

Bei den meisten Fragen werden die Antwortalternativen vorgegeben. Kreuzen Sie immer diejenige Antwortmöglichkeit an, die am besten auf Sie zutrifft. Beachten Sie, dass bei einigen Fragen zugleich mehrere Antworten möglich sind. Gelegentlich werden Sie auch gebeten, Antworten direkt in den Fragebogen einzutragen. Einige Fragen beziehen sich auf unterschiedliche Zeiträume (z. B. 6 Monate oder 12 Monate vor Ihrer aktuellen Spielersperre). Bitte lesen Sie die Fragen daher aufmerksam durch.

Für das Ausfüllen dieses Fragebogens werden Sie etwa 20 Minuten benötigen. Alle Angaben werden streng vertraulich behandelt und ausnahmslos für Forschungszwecke verwendet. Ein Rückschluss auf Ihre Person wird nicht möglich sein.



ANGABEN ZU IHRER PERSON

01. Benennen Sie Ihr Geschlecht.

weiblich männlich

02. Wie alt sind Sie? ____ Jahre

03. In welchem Land wurden Sie geboren?

Deutschland

Türkei

Polen

anderes Land, nämlich: _____

04. Welcher ist der höchste Schulabschluss, den Sie erreicht haben?

kein Schulabschluss

Volks- oder Hauptschulabschluss

mittlere Reife oder Realschulabschluss

allgemeine oder fachgebundene (Fach-)Hochschulreife (Abitur)

Hochschulabschluss

Promotion oder höher

anderer Abschluss, nämlich: _____



FRAGEN ZU IHREM SPIELVERHALTEN VOR DER SPIELERSPERRE

05. Wie alt waren Sie bei Ihrem ersten Besuch einer Spielhalle?

____ Jahre

06. Wann begann die Zeit des regelmäßigen Spielens in Spielhallen (mindestens 1x pro Woche)?

Mit ____ Jahren

07. Wann haben Sie erstmalig psychische, soziale und/oder finanzielle Probleme durch Ihr Automaten-spiel in Spielhallen erlebt?

Mit ____ Jahren Ich habe keine Probleme durch das Automaten-spiel in Spielhallen erlebt.

08. Wie lange haben Sie **in den letzten 6 Monaten** vor Ihrer Spielersperre im Durchschnitt bei einem Spielhallenbesuch gespielt?

weniger als 1 Stunde 1 – 2 Stunden 2 – 4 Stunden

4 – 6 Stunden mehr als 6 Stunden

09. Wie viel Geld haben Sie **bei einem Spielhallenbesuch durchschnittlich** in den **letzten 6 Monaten** vor Ihrer Spielersperre verspielt? (*Beispiel: Wenn Sie die Spielhalle üblicherweise mit 500 Euro Startkapital besucht haben, um zu spielen, und die Spielhalle mit 100 Euro wieder verlassen haben, so haben Sie 400 Euro verspielt*)

weniger als 50 Euro 50 – 100 Euro 100 – 200 Euro

200 – 500 Euro 500 – 1.000 Euro mehr als 1.000 Euro

10. Welche Aussage beschreibt Ihr Spielverhalten in der Spielhalle in den **letzten 6 Monaten vor Ihrer Spielsperre** am besten?

- Ich spielte weitgehend ohne Probleme.
- Ich spielte etwas übertrieben, jedoch nicht problematisch.
- Mein Spielverhalten war zwar problematisch, aber ich war kein/e süchtige/r Spieler/in.
- Ich war ein/e süchtige/er Spieler/in.

Bei den Fragen im nachfolgenden Kasten geht es um das **Glücksspiel im Allgemeinen**. Denken Sie bei der Beantwortung der Fragen also an **alle Glücksspiele** sowie die Zeitspanne der **letzten 12 Monate vor Ihrer Spielsperre**.

	ja	nein
11. Gab es Zeiten, in denen Sie sehr häufig an vergangene Spielerfahrungen oder die Planungen zukünftiger Spielaktivitäten gedacht haben oder daran, wie Sie Ihr Glücksspiel finanzieren könnten?	○	○
12. Haben Sie jemals das Bedürfnis verspürt, mit höheren Einsätzen zu spielen, um die gewünschte Erregung zu erzielen?	○	○
13. Haben Sie wiederholt erfolglos versucht, Ihre Teilnahme am Glücksspiel zu kontrollieren, einzuschränken oder aufzugeben?	○	○
14. Haben Sie sich bei dem Versuch, das Glücksspiel einzuschränken oder ganz aufzugeben, unruhig oder gereizt gefühlt?	○	○
15. Haben Sie gespielt, um persönlichen Problemen auszuweichen oder um unangenehme Gefühle wie Hilflosigkeit, Schuld, Angst oder Depressionen abzubauen?	○	○
16. Haben Sie nach Verlusten beim Glücksspiel den Versuch unternommen, diese Verluste durch erneutes Spiel am nächsten Tag wieder auszugleichen?	○	○
17. Haben Sie Familienmitglieder, Therapeuten oder andere Personen angelogen, um das Spielen zu verheimlichen?	○	○
18. Haben Sie wegen des Glücksspiels eine wichtige Beziehung, den Arbeits-/ Ausbildungsplatz oder berufliche Aufstiegschancen gefährdet oder verloren?	○	○
19. Haben Sie sich darauf verlassen, dass andere Personen Sie finanziell unterstützen, um eine durch das Glücksspiel verursachte finanzielle Notlage zu überwinden?	○	○



IHRE SPIELERSPERRE

Im Folgenden geht es konkret um die aktuelle Spielersperre in Spielhallen.

20. Ist Ihnen bewusst, dass eine Spielersperre im Bundesland Hessen Sie im gesamten Bundesland sperrt und nicht nur in der Spielhalle, in der die Spielersperre verhängt wurde?

ja nein

21. Wann wurde die aktuelle Spielersperre eingerichtet?

Vor _____ Monaten.

22a. Wer hat die aktuelle Spielersperre beantragt?

- Ich habe mich freiwillig für die Spielersperre entschieden.
- Die Spielersperre wurde vom Spielhallenpersonal angeordnet.
- Die Spielersperre wurde durch Familienangehörige beantragt.

22b. **Wenn die Spielersperre von Dritten** (Spielhallenpersonal, Familie) **angeordnet wurde:**
Was war der Grund dafür?

Bei freiwilligem Entschluss zur Spielersperre: Warum haben Sie sich sperren lassen?

	trifft gar nicht zu	trifft eher nicht zu	trifft eher zu	trifft genau zu
23. Ich habe zu viel Zeit in der Spielhalle verbracht.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
24. Ich habe zu viel Geld in der Spielhalle verloren.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
25. Ich habe wegen des Automatenspiels in Spielhallen finanzielle Probleme.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
26. Ich habe mich wegen des Automatenspiels in Spielhallen verschuldet.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
27. Ich habe wegen des Automatenspiels in Spielhallen Probleme bei der Arbeit.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
28. Ich habe wegen des Automatenspiels in Spielhallen familiäre oder Beziehungsprobleme.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
29. Ich mache mir Sorgen um das Wohlergehen von Personen, die mir nahe stehen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
30. Ich habe Probleme, normale Tagesaktivitäten (z. B. Einkaufen, Hausarbeit etc.) aufrechtzuerhalten.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
31. Ich habe keine Kontrolle über mein Automatenspiel in Spielhallen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
32. Auf Wunsch von Angehörigen/Dritten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	trifft gar nicht zu	trifft eher nicht zu	trifft eher zu	trifft genau zu
33. Als Teil meiner Beratung/Therapie wegen Spielproblemen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
34. Ich habe mich über Entscheidungen oder das Verhalten des Spielhallenpersonals ge- ärgert.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
35. Sonstiges: _____ _____	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Bei freiwilligem Entschluss zur Spielersperre: Bitte geben Sie an, was den größten Einfluss auf Ihren Entschluss für eine Spielersperre hatte.

	gar kein Einfluss	eher wenig Einfluss	eher viel Einfluss	sehr viel Einfluss
36. Eigener Antrieb	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
37. Gespräche mit oder Ansprache durch Spielhallenpersonal	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
38. Gespräche mit Freunden oder Familie	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
39. Gespräche mit professionellen Fachkräften (z. B. Therapeut/in, Schuldnerberater/in usw.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
40. Gespräche sonstigen Personen (z. B. Ar- beitskollegen/-innen, Selbsthilfegruppe)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

41. **Bei freiwilligem Entschluss** zur Spielersperre: Die Entscheidung traf ich...

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

... sehr spontan ... nach langer Überlegung

Wenn Sie die Entscheidung nicht ganz spontan getroffen haben: Welche Gründe haben zu Ihrem Zögern geführt?

	trifft gar nicht zu	trifft eher nicht zu	trifft eher zu	trifft genau zu
42. Ich bezweifelte, dass die Spielersperre technisch funktioniert.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
43. Ich bezweifelte, dass die Spielersperre mir helfen könnte.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	trifft gar nicht zu	trifft eher nicht zu	trifft eher zu	trifft genau zu
44. Ich wollte meine Probleme selber lösen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
45. Ich schämte mich für meine Probleme.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
46. Ich hatte Angst, dass meine Freunde/Familie durch die Spielersperre von meinen Problemen erfahren könnten.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
47. Ich bezweifelte, dass ich ein Problem mit Glücksspiel hatte.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
48. Ich hatte Angst, dass meine Daten nicht vertraulich behandelt werden würden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
49. Das Spielhallenpersonal hat versucht, mich von der Spielersperre abzuhalten.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
50. Sonstiges: _____ _____	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

51a. Haben Sie jemals die Erfahrung gemacht, dass ein/e Mitarbeiter/in der Spielhalle Sie von einer Spielersperre abhalten wollte?

ja nein

51b. Wenn ja, was tat der/die Mitarbeiter/in?

Gab es Dinge, die Ihnen die Einrichtung der Spielersperre erschwert haben?

	trifft nicht zu	trifft zu
52. Ich musste mehrfach in der Spielhalle erscheinen, bevor meine Spielersperre endgültig eingerichtet war.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
53. Es gab technische Probleme.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
54. Die nötigen Formulare waren nicht verfügbar.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
55. Mir wurde ein falsches Formular vorgelegt.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
56. Ich musste zusätzliche Dokumente (über einen Identitätsnachweis hinaus) vorlegen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
57. Sonstiges: _____ _____	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

58. Sind Sie **aktuell** auch für andere Glücksspiele gesperrt? **Mehrfachantworten möglich.**

- Ja, im Spielbankenbereich bzw. für bestimmte Produkte des Deutschen Lotto/Toto-Blockes.
 Ja, im Internet.
 Nein.

59. Waren Sie **vorher** schon einmal für andere Glücksspiele gesperrt? **Mehrfachantworten möglich.**

- Ja, im Spielbankenbereich bzw. für bestimmte Produkte des Deutschen Lotto/Toto-Blockes.
 Ja, im Internet.
 Nein.

Geben Sie an, wie gut jede der folgenden Aussagen auf Sie zutrifft.

	trifft gar nicht zu	trifft eher nicht zu	trifft eher zu	trifft genau zu
60. Die Spielersperre reicht mir aus, um meine Probleme in den Griff zu bekommen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
61. Es fällt mir grundsätzlich schwer, mich an die Spielersperre zu halten.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
62. Die Spielersperre ist für mich nur mit zusätzlicher Beratung/Behandlung sinnvoll.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
63. Ich bin mir sicher, dass ich nach Ablauf/Aufhebung der Spielersperre in der Spielhalle spielen könnte ohne Probleme mit dem Glücksspiel zu haben.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
64. Es ist für mich grundsätzlich einfach, in den Spielhallen, in denen ich gesperrt bin, trotzdem zu spielen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
65. Mit der Spielersperre hat der Anbieter die Verantwortung übernommen, mich vom Spielbetrieb auszuschließen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
66. Andere Maßnahmen helfen mir bei der Lösung meiner Probleme mehr als die Spielersperre.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
67. Mit der Spielersperre habe ich die Verantwortung für mein Spielverhalten übernommen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

68. Planen Sie zum jetzigen Zeitpunkt, einen Antrag auf Aufhebung Ihrer Spielersperre zu stellen?

- ja nein

FRAGEN ZU HILFEANGEBOTEN

69. Haben Sie wahrgenommen, dass in der/den Spielhalle/n, die sie besuchten, Informationsmaterial zur Glücksspielsucht (Flyer, Kontaktadressen zum Hilfesystem etc.) auslagen?

ja nein

70. Hat Sie jemals ein/e Mitarbeiter/in der Spielhalle wegen Ihres Spielverhaltens angesprochen? **Mehrfachantworten möglich.**

Ja, weil ich sehr viel Zeit in der Spielhalle verbracht habe.

Ja, weil ich sehr viel Geld in der Spielhalle verloren habe.

Ja, weil _____

Nein, ich wurde nie von Mitarbeiter/innen wegen meines Spielverhaltens angesprochen.

Geben Sie an, ob Sie wegen Problemen mit dem Glücksspiel schon einmal folgende Hilfen in Anspruch genommen haben. Unterscheiden Sie dabei die Zeit (a) **vor** der Inanspruchnahme der aktuellen Spielsperre und (b) **seit** der Inanspruchnahme der aktuellen Spielsperre. Bitte kreuzen Sie **bei jeder Antwortmöglichkeit** entweder „ja“ oder „nein“ an.

	(a) vor Inanspruchnahme der Spielsperre	(b) seit Inanspruchnahme der Spielsperre
71. Ambulante Beratungsstelle	<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein	<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein
72. Niedergelassene/r Arzt/Ärztin oder Psychologe/-in	<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein	<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein
73. Stationäre Behandlungseinrichtung	<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein	<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein
74. Schuldnerberatung	<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein	<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein
75. Selbsthilfegruppe	<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein	<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein
76. Sonstige, nämlich: _____	<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein	<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein



FRAGEN ZUM SPIELVERHALTEN SEIT DER SPIELERSPERRE

77. Denken Sie jetzt an das **Glücksspiel im Allgemeinen**: Wählen Sie diejenige Aussage aus, die im Moment am besten auf Sie zutrifft.

- Ich spiele und habe auch nicht vor, in den nächsten 6 Monaten damit aufzuhören.
- Ich spiele, habe mir aber vorgenommen, in den nächsten 30 Tagen damit aufzuhören.
- Ich spiele, habe mir aber vorgenommen, in den nächsten 6 Monaten damit aufzuhören.
- Ich spiele nicht mehr, aber erst seit weniger als 6 Monaten.
- Ich spiele schon seit mindestens 6 Monaten nicht mehr.

78. **Wenn Sie sich vorgenommen haben, auch in Zukunft nicht mehr in Spielhallen zu spielen:**

Wie zuversichtlich sind Sie, dass Ihnen das auch gelingen wird?

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

überhaupt nicht
zuversichtlich

sehr
zuversichtlich

79. Denken Sie an **alle Glücksspiele**, an denen Sie jemals teilgenommen haben: Hat sich die **Häufigkeit** Ihrer Spielteilnahme **seit dem Abschluss der Spielersperre** verändert?

- Ja, ich habe insgesamt an weniger Tagen gespielt.
- Ja, ich habe insgesamt an mehr Tagen gespielt.
- Nein, die Häufigkeit der Spielteilnahme ist insgesamt gleich geblieben.

80. Denken Sie an **alle Glücksspiele**, an denen Sie jemals teilgenommen haben: Hat sich die **Dauer** Ihrer Spielteilnahme **seit dem Abschluss der Spielersperre** verändert?

- Ja, ich habe insgesamt eine kürzere Zeit gespielt.
- Ja, ich habe insgesamt eine längere Zeit gespielt.
- Nein, die Dauer der Spielteilnahme ist insgesamt gleich geblieben.

81. Denken Sie an **alle Glücksspiele**, an denen Sie jemals teilgenommen haben: Hat sich die **Höhe der Einsätze** **seit dem Abschluss der Spielersperre** verändert?

- Ja, ich habe insgesamt mit geringeren Einsätzen gespielt.
- Ja, ich habe insgesamt mit höheren Einsätzen gespielt.
- Nein, die Höhe der Einsätze ist insgesamt gleich geblieben.

Bitte geben Sie an, wie sich Ihre Teilnahme an folgenden Glücksspielformen **seit Beginn Ihrer Spielersperre** verändert hat. Machen Sie bitte in jeder Zeile ein Kreuz.

	habe ich nicht gespielt	eher weniger gespielt	gleich geblie- ben	eher mehr gespielt
82. Automatenspiel in Spielhallen, in denen Sie gesperrt sind	○	○	○	○
83. Automatenspiel in Spielhallen, in denen Sie nicht gesperrt sind (z. B. in anderen Bundesländern oder im Ausland)	○	○	○	○

	habe ich nicht gespielt	eher weniger gespielt	gleich geblie- ben	eher mehr gespielt
84. Automatenspiel in Gaststätten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
85. Automatenspiel in Spielbanken	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
86. Roulette, Black Jack, Poker oder anderes Tischspiel in Spielbanken	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
87. Glücksspiel im Internet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
88. Sportwetten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
89. Lotto / Lotterien (inkl. Rubbellose)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
90. Sonstiges Glücksspiel, nämlich:	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



FRAGEN ZUR LEBENSQUALITÄT

In der folgenden Tabelle sind verschiedene Lebensbereiche angeführt. Geben Sie an, wie sich Ihre Zufriedenheit in den Bereichen **seit Beginn Ihrer Spielsperre** verändert hat. Machen Sie bitte in jeder Zeile ein Kreuz.

	sehr viel unzufriedener	eher unzufriedener	eher zufriede- ner	sehr viel zu- friedener
91. Partnerbeziehung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
92. Beziehungen zur Familie	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
93. Beziehungen zu Freun- den/Bekanntem	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
94. Freizeitgestaltung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
95. Arbeitssituation	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
96. Körperliche Gesundheit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
97. Seelischer Zustand	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
98. Finanzielle Situation	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
99. Wohnsituation	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
100. Alltagsbewältigung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
101. Teilnahme an Glücksspielen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
102. Konsum von Suchtmitteln	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



FRAGEN ZU OPTIMIERUNGSMÖGLICHKEITEN

103. Wie groß ist für Sie persönlich der Nutzen Ihrer Spiellersperre zum heutigen Zeitpunkt?

sehr gering eher gering mittelmäßig eher groß sehr groß

104. Welche Eigenschaft der Spiellersperre finden Sie zum heutigen Zeitpunkt am nützlichsten?

105. Welche Möglichkeiten gibt es Ihrer Meinung nach, das System der Spiellersperre zu verbessern?

Vielen Dank für Ihre Teilnahme!

Bei Fragen, Kommentaren und Anregungen können Sie sich jederzeit an uns wenden.
Ansprechpartner ist Tobias Turowski (tobias.turowski@uni-bremen.de).

Anhang 3A: Beispielformular zur Datenerfassung der Spielerschutzmaßnahmen

Berichtsformular für Spielhallenbetreiber gemäß § 3 Hessisches Spielhallengesetz

Abgabe bis zum 31.07.2016 an das zuständige Gewerbeamt und per Email an: berichte@spielhg@hsm.hessen.de

Spielhallenbetreiber: XXX

Standort: XXX

Einzelkonzession^{JA} Mehrfachkonzession Ja Anzahl der Spielhallen am Standort bitte eingeben 6

Zeitraum: 01.01.2016 - 15.07.2016

	Anzahl ausgesprochener Spielersperrungen			Anzahl Entsperrungen	Gesamt (aktuelles Jahr)	Anzahl dokumentierter Präventionsgespräche	Anzahl dokumentierter Vermittlungen in eine Suchtberatung	Anzahl abgewiesener Minderjähriger (*)	Anzahl abgewiesener gesperrter Spieler (*)
	Selbstsperrungen	Fremdsperrungen durch							
		Spielhalle	Dritte						
Anfangsbestand	10	10	10		30				
Januar	100	100	100	100	X				
Februar									
März									
April									
Mai									
Juni									
Juli									
August									
September									
Oktober									
November									
Dezember									
Gesamt	100	100	100	100	200	0	0	10	10
Endbestand					230				

Die folgenden zusammenfassenden Ergebnisse generiert das System automatisch

Anfangsbestand gesperrter Spieler am 1. Januar	30
Summe der ausschließlich im laufenden Jahr gesperrten Spieler	300
Summe der Entsperrungen im laufenden Jahr	100
Summe aller gesperrten Spieler am 31. Dezember ohne Anfangsbestand nur abzgl. der Entsperrungen)	200
Summe aller gesperrten Spieler am 31. Dezember (inkl. Anfangsbestand und abzgl. der Entsperrungen)	230

Anhang 3B: Unrekodierte relevante Zählmerkmale

Neusperren – Selbstsperr	
Merkmalsausprägung	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)
,00	34,45% (31,72 - 37,18%); (401/1164)
2,00	8,25% (6,67 - 9,83%); (96/1164)
6,00	5,15% (3,88 - 6,42%); (60/1164)
4,00	4,73% (3,51 - 5,94%); (55/1164)
9,00	4,64% (3,43 - 5,85%); (54/1164)
3,00	3,87% (2,76 - 4,97%); (45/1164)
1,00	3,61% (2,54 - 4,68%); (42/1164)
7,00	3,52% (2,46 - 4,58%); (41/1164)
5,00	3,44% (2,39 - 4,48%); (40/1164)
11,00	3,01% (2,03 - 3,99%); (35/1164)
8,00	2,49% (1,60 - 3,39%); (29/1164)
14,00	1,80% (1,04 - 2,57%); (21/1164)
15,00	1,63% (,90 - 2,36%); (19/1164)
24,00	1,37% (,71 - 2,04%); (16/1164)
13,00	1,20% (,58 - 1,83%); (14/1164)
17,00	1,03% (,45 - 1,61%); (12/1164)
12,00	,95% (,39 - 1,50%); (11/1164)
10,00	,86% (,33 - 1,39%); (10/1164)
18,00	,86% (,33 - 1,39%); (10/1164)
20,00	,86% (,33 - 1,39%); (10/1164)
21,00	,86% (,33 - 1,39%); (10/1164)
23,00	,77% (,27 - 1,28%); (9/1164)
19,00	,69% (,21 - 1,16%); (8/1164)
35,00	,69% (,21 - 1,16%); (8/1164)
16,00	,60% (,16 - 1,05%); (7/1164)
29,00	,60% (,16 - 1,05%); (7/1164)
32,00	,52% (,10 - ,93%); (6/1164)
26,00	,43% (,05 - ,81%); (5/1164)
27,00	,34% (,01 - ,68%); (4/1164)
30,00	,34% (,01 - ,68%); (4/1164)
49,00	,34% (,01 - ,68%); (4/1164)
59,00	,34% (,01 - ,68%); (4/1164)
37,00	,26% (,00 - ,55%); (3/1164)
38,00	,26% (,00 - ,55%); (3/1164)
44,00	,26% (,00 - ,55%); (3/1164)
22,00	,17% (,00 - ,41%); (2/1164)
33,00	,17% (,00 - ,41%); (2/1164)
40,00	,17% (,00 - ,41%); (2/1164)
41,00	,17% (,00 - ,41%); (2/1164)
43,00	,17% (,00 - ,41%); (2/1164)
45,00	,17% (,00 - ,41%); (2/1164)
46,00	,17% (,00 - ,41%); (2/1164)
47,00	,17% (,00 - ,41%); (2/1164)
48,00	,17% (,00 - ,41%); (2/1164)
52,00	,17% (,00 - ,41%); (2/1164)
56,00	,17% (,00 - ,41%); (2/1164)
61,00	,17% (,00 - ,41%); (2/1164)
68,00	,17% (,00 - ,41%); (2/1164)
71,00	,17% (,00 - ,41%); (2/1164)
88,00	,17% (,00 - ,41%); (2/1164)
90,00	,17% (,00 - ,41%); (2/1164)
114,00	,17% (,00 - ,41%); (2/1164)
25,00	,09% (,00 - ,25%); (1/1164)
28,00	,09% (,00 - ,25%); (1/1164)
34,00	,09% (,00 - ,25%); (1/1164)
39,00	,09% (,00 - ,25%); (1/1164)
42,00	,09% (,00 - ,25%); (1/1164)
50,00	,09% (,00 - ,25%); (1/1164)
51,00	,09% (,00 - ,25%); (1/1164)
53,00	,09% (,00 - ,25%); (1/1164)
55,00	,09% (,00 - ,25%); (1/1164)
58,00	,09% (,00 - ,25%); (1/1164)
64,00	,09% (,00 - ,25%); (1/1164)
67,00	,09% (,00 - ,25%); (1/1164)
75,00	,09% (,00 - ,25%); (1/1164)
87,00	,09% (,00 - ,25%); (1/1164)
89,00	,09% (,00 - ,25%); (1/1164)
103,00	,09% (,00 - ,25%); (1/1164)
108,00	,09% (,00 - ,25%); (1/1164)
122,00	,09% (,00 - ,25%); (1/1164)
132,00	,09% (,00 - ,25%); (1/1164)
139,00	,09% (,00 - ,25%); (1/1164)
140,00	,09% (,00 - ,25%); (1/1164)
144,00	,09% (,00 - ,25%); (1/1164)
173,00	,09% (,00 - ,25%); (1/1164)
193,00	,09% (,00 - ,25%); (1/1164)

Neusperr – Fremdsperre durch Spielhallenbetreiber

Merkmalsausprägung	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)
,00	96,99% (96,01 - 97,97%); (1129/1164)
1,00	,60% (.16 - 1,05%); (7/1164)
2,00	,60% (.16 - 1,05%); (7/1164)
3,00	,43% (.05 - ,81%); (5/1164)
4,00	,43% (.05 - ,81%); (5/1164)
6,00	,26% (.00 - ,55%); (3/1164)
5,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
18,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
8,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
14,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
37,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
46,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)

Neusperr – Fremdsperre durch Dritte

Merkmalsausprägung	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)
,00	98,20% (97,43 - 98,96%); (1143/1164)
2,00	,86% (.33 - 1,39%); (10/1164)
1,00	,34% (.01 - ,68%); (4/1164)
3,00	,26% (.00 - ,55%); (3/1164)
4,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
8,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
9,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)

Entsperrungen

Merkmalsausprägung	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)
,00	87,89% (86,01 - 89,76%); (1023/1164)
2,00	3,35% (2,32 - 4,38%); (39/1164)
4,00	1,89% (1,11 - 2,67%); (22/1164)
1,00	1,46% (.77 - 2,15%); (17/1164)
7,00	,77% (.27 - 1,28%); (9/1164)
5,00	,69% (.21 - 1,16%); (8/1164)
6,00	,60% (.16 - 1,05%); (7/1164)
8,00	,60% (.16 - 1,05%); (7/1164)
11,00	,52% (.10 - ,93%); (6/1164)
3,00	,34% (.01 - ,68%); (4/1164)
15,00	,26% (.00 - ,55%); (3/1164)
20,00	,26% (.00 - ,55%); (3/1164)
9,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
10,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
12,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
13,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
21,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
16,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
22,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
24,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
25,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
28,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
37,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)

Präventionsgespräche

Merkmalsausprägung	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)
,00	46,39% (43,53 - 49,26%); (540/1164)
2,00	4,98% (3,73 - 6,23%); (58/1164)
6,00	4,21% (3,06 - 5,36%); (49/1164)
4,00	3,52% (2,46 - 4,58%); (41/1164)
7,00	3,52% (2,46 - 4,58%); (41/1164)
9,00	3,09% (2,10 - 4,09%); (36/1164)
3,00	3,01% (2,03 - 3,99%); (35/1164)
5,00	2,41% (1,53 - 3,29%); (28/1164)
1,00	2,15% (1,31 - 2,98%); (25/1164)
11,00	2,06% (1,25 - 2,88%); (24/1164)
12,00	1,55% (.84 - 2,26%); (18/1164)
8,00	1,46% (.77 - 2,15%); (17/1164)
15,00	1,20% (.58 - 1,83%); (14/1164)
13,00	1,03% (.45 - 1,61%); (12/1164)
20,00	,95% (.39 - 1,50%); (11/1164)
24,00	,95% (.39 - 1,50%); (11/1164)
21,00	,86% (.33 - 1,39%); (10/1164)
27,00	,77% (.27 - 1,28%); (9/1164)
19,00	,69% (.21 - 1,16%); (8/1164)
10,00	,60% (.16 - 1,05%); (7/1164)
14,00	,60% (.16 - 1,05%); (7/1164)
17,00	,60% (.16 - 1,05%); (7/1164)
30,00	,52% (.10 - ,93%); (6/1164)
18,00	,43% (.05 - ,81%); (5/1164)
23,00	,43% (.05 - ,81%); (5/1164)
37,00	,43% (.05 - ,81%); (5/1164)
50,00	,43% (.05 - ,81%); (5/1164)
61,00	,43% (.05 - ,81%); (5/1164)

22,00	,34% (.01 - ,68%); (4/1164)
25,00	,34% (.01 - ,68%); (4/1164)
52,00	,34% (.01 - ,68%); (4/1164)
58,00	,34% (.01 - ,68%); (4/1164)
26,00	,26% (.00 - ,55%); (3/1164)
29,00	,26% (.00 - ,55%); (3/1164)
44,00	,26% (.00 - ,55%); (3/1164)
49,00	,26% (.00 - ,55%); (3/1164)
56,00	,26% (.00 - ,55%); (3/1164)
60,00	,26% (.00 - ,55%); (3/1164)
84,00	,26% (.00 - ,55%); (3/1164)
125,00	,26% (.00 - ,55%); (3/1164)
33,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
34,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
35,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
38,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
39,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
40,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
41,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
46,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
47,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
54,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
55,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
59,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
63,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
67,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
71,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
85,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
131,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
16,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
28,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
31,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
32,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
43,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
45,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
53,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
65,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
68,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
70,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
72,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
80,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
81,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
90,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
92,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
99,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
100,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
101,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
110,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
112,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
114,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
117,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
119,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
128,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
132,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
143,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
144,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
145,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
147,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
152,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
154,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
156,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
166,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
172,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
177,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
189,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
190,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
205,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
221,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
237,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
249,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
257,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
272,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
304,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
310,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
353,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
354,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
355,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
554,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
624,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
628,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)

Vermittlungen in Suchtberatung

Merkmalsausprägung	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)
,00	81,87% (79,66 - 84,09%); (953/1164)
2,00	4,04% (2,91 - 5,17%); (47/1164)
6,00	2,06% (1,25 - 2,88%); (24/1164)
3,00	1,72% (.97 - 2,46%); (20/1164)
5,00	1,37% (.71 - 2,04%); (16/1164)
9,00	1,37% (.71 - 2,04%); (16/1164)
1,00	1,12% (.51 - 1,72%); (13/1164)
8,00	1,03% (.45 - 1,61%); (12/1164)
11,00	1,03% (.45 - 1,61%); (12/1164)
4,00	,95% (.39 - 1,50%); (11/1164)
7,00	,86% (.33 - 1,39%); (10/1164)
19,00	,34% (.01 - ,68%); (4/1164)
14,00	,26% (.00 - ,55%); (3/1164)
15,00	,26% (.00 - ,55%); (3/1164)
24,00	,26% (.00 - ,55%); (3/1164)
12,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
13,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
21,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
23,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
29,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
10,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
17,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
20,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
22,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
38,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
41,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
44,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)

Abweisungen von Minderjährigen

Merkmalsausprägung	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)
,00	66,75% (64,05 - 69,46%); (777/1164)
2,00	5,15% (3,88 - 6,42%); (60/1164)
6,00	3,09% (2,10 - 4,09%); (36/1164)
3,00	3,01% (2,03 - 3,99%); (35/1164)
5,00	2,66% (1,74 - 3,59%); (31/1164)
1,00	2,58% (1,67 - 3,49%); (30/1164)
4,00	2,58% (1,67 - 3,49%); (30/1164)
7,00	1,46% (.77 - 2,15%); (17/1164)
11,00	1,29% (.64 - 1,94%); (15/1164)
8,00	1,20% (.58 - 1,83%); (14/1164)
9,00	1,12% (.51 - 1,72%); (13/1164)
15,00	,77% (.27 - 1,28%); (9/1164)
17,00	,77% (.27 - 1,28%); (9/1164)
12,00	,69% (.21 - 1,16%); (8/1164)
14,00	,60% (.16 - 1,05%); (7/1164)
10,00	,52% (.10 - ,93%); (6/1164)
20,00	,43% (.05 - ,81%); (5/1164)
18,00	,34% (.01 - ,68%); (4/1164)
24,00	,34% (.01 - ,68%); (4/1164)
50,00	,34% (.01 - ,68%); (4/1164)
13,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
21,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
22,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
26,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
30,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
37,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
38,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
40,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
41,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
43,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
63,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
19,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
23,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
25,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
29,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
32,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
34,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
35,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
39,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
42,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
44,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
46,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
53,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
55,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
59,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
65,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
67,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
68,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
71,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
74,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
75,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
85,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)

87,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
91,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
96,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
115,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
117,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
152,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
205,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)

Abweisungen von gesperrten Spielern

Merkmalsausprägung	Prozentanteil (95%-KI); (n/N gültig)
,00	69,76% (67,12 - 72,40%); (812/1164)
2,00	5,93% (4,57 - 7,28%); (69/1164)
6,00	3,69% (2,61 - 4,78%); (43/1164)
3,00	3,26% (2,24 - 4,29%); (38/1164)
4,00	2,84% (1,88 - 3,79%); (33/1164)
5,00	2,23% (1,38 - 3,08%); (26/1164)
1,00	1,98% (1,18 - 2,78%); (23/1164)
7,00	1,12% (.51 - 1,72%); (13/1164)
8,00	,69% (.21 - 1,16%); (8/1164)
9,00	,69% (.21 - 1,16%); (8/1164)
11,00	,69% (.21 - 1,16%); (8/1164)
15,00	,52% (.10 - ,93%); (6/1164)
19,00	,43% (.05 - ,81%); (5/1164)
26,00	,43% (.05 - ,81%); (5/1164)
17,00	,34% (.01 - ,68%); (4/1164)
18,00	,34% (.01 - ,68%); (4/1164)
20,00	,34% (.01 - ,68%); (4/1164)
22,00	,34% (.01 - ,68%); (4/1164)
23,00	,34% (.01 - ,68%); (4/1164)
10,00	,26% (.00 - ,55%); (3/1164)
14,00	,26% (.00 - ,55%); (3/1164)
12,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
13,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
27,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
30,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
32,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
33,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
34,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
35,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
38,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
68,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
85,00	,17% (.00 - ,41%); (2/1164)
21,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
24,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
25,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
28,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
39,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
41,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
45,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
46,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
48,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
50,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
54,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
56,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
58,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
64,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
71,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
84,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
87,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
131,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)
171,00	,09% (.00 - ,25%); (1/1164)

Anhang 4A: Protokollbogen Aufenthalt 1

Route: _____

Straße und Hausnummer: _____

PLZ: _____

Ort: _____

Budget: 50,- Euro Verantwortlicher; 20,- Euro Beobachter

Verantwortlicher: _____

Telefonnummer Verantwortlicher: _____

Beobachter: _____

Datum der Feldbegehung: _____

Wochentag der Feldbegehung: _____

Uhrzeit Beginn der Feldbegehung: _____

Vollständige Bezeichnung der Spielhalle durch Beschilderung: _____

Angegebene Öffnungszeiten: _____

Wurde eine Ausweiskontrolle beim Verantwortlichen durchgeführt?

Wurde eine Ausweiskontrolle beim Beobachter durchgeführt?

Falls kontrolliert wurde: Ausweis abgetippt oder eingescannt?

Wurde die Kontrolle vor oder nach Beginn des Spielens durchgeführt? Wann?

Welche mechanischen Zugangsbarrieren gibt es in der Spielhalle?

Wie wurden die mechanischen Zugangsbarrieren in der Spielhalle genutzt (z. B. Öffnen erst nach Klingeln)?

Wie wurden die Zugangskontrollen bei den anderen Gästen gehandhabt?

Anzahl der Räume mit Geldspielgeräten:

Anzahl der Geldspielgeräte in den einzelnen Räumen:

Anzahl der anwesenden weiblichen **Mitarbeiter**:

Anzahl der anwesenden männlichen **Mitarbeiter**:

Ungefähres Alter der einzelnen weiblichen **Mitarbeiter**:

Ungefähres Alter der einzelnen männlichen **Mitarbeiter**:

Anzahl der anwesenden weiblichen **Gäste**:

Anzahl der anwesenden männlichen **Gäste**:

Ungefähres Alter der einzelnen weiblichen **Gäste**:

Ungefähres Alter der einzelnen männlichen **Gäste**:

Uhrzeit Ende der Feldbegehung:

Übriges Geld beim Verantwortlichen (von den 50,- Euro):

Übriges Geld beim Beobachter (von den 20,- Euro):

Gezeigte Reaktionen des Personals (Erläuterung #1-#8 siehe „Ablauf der Feldbegehung“). **Alle Felder sind auszufüllen.**

#1 (Simulation Problemverhalten):

#2 (Verlassen mit Ansprache):

#3 (Wiederkommen mit Ansprache und Weiterspielen):

#4 (Telefongespräch):

#5 (Ansprache Geld leihen):

#6 (Ansprache Zocken nicht unter Kontrolle):

#7 (Bitte um Information zur Selbstsperre): – **NUR IN LETZTER SPIELHALLE** –

#8 (Einrichtung Selbstsperre): – **NUR IN LETZTER SPIELHALLE** –

Aufgetretene Störungen / weitere Anmerkungen:



Anhang 4B: Protokollbogen Aufenthalt 2

Route: _____

Straße und Hausnummer: _____

Postleitzahl: _____

Ort: _____

Budget: 2,50 Euro Verantwortlicher; 2,50 Euro Beobachter

Dauer: 10-15 Minuten

Termin: ca. 14 Tage nach Einrichtung der Selbstsperre

Verantwortlicher:

Telefonnummer Verantwortlicher:

Beobachter:

Datum der Feldbegehung:

Wochentag der Feldbegehung:

Uhrzeit Beginn der Feldbegehung:

Wurde eine Ausweiskontrolle beim Verantwortlichen durchgeführt?

Wurde eine Ausweiskontrolle beim Beobachter durchgeführt?

Falls kontrolliert wurde: Ausweis abgetippt oder eingescannt?

Wurde die Kontrolle vor oder nach Beginn des Spielens durchgeführt?

Welche mechanischen Zugangsbarrieren gibt es in der Spielhalle?

Wie wurden die mechanischen Zugangsbarrieren in der Spielhalle genutzt (z. B. Öffnen erst nach Klingeln)?

Anzahl der anwesenden weiblichen **Mitarbeiter**:

Anzahl der anwesenden männlichen **Mitarbeiter**:

Wie viele Mitarbeiter/innen aus Aufenthalt 1 oder 2 wurden wiedererkannt?

Ungefähres Alter der einzelnen weiblichen **Mitarbeiter**:

Ungefähres Alter der einzelnen männlichen **Mitarbeiter**:

Anzahl der anwesenden weiblichen **Gäste**:

Anzahl der anwesenden männlichen **Gäste**:

Ungefähres Alter der einzelnen weiblichen **Gäste**:

Ungefähres Alter der einzelnen männlichen **Gäste**:

Uhrzeit Ende der Feldbegehung:

Übriges Geld **gesamt** beim Verantwortlichen (von den 600,- Euro):

Übriges Geld **gesamt** beim Beobachter (von den 600,- Euro):

Gezeigte Reaktionen des Personals (Erläuterung #9 siehe „Ablauf Feldbegehung“). **DIESES FELD IST IN JEDEM FALL AUSZUFÜLLEN.**

#9 (Betreten der Spielhalle und Versuch des Spiels trotz Selbstsperre):

Aufgetretene Störungen / weitere Anmerkungen:

Anhang 4C: Reaktionen des Spielhallenpersonals: Einstufungskriterien

	Kontraproduktiv	Neutral	Sachgemäß
#1 Fluchen / verzweifelte Äußerungen	Eine kontraproduktive Reaktion ist in der Bestärkung des bisherigen Spielverhaltens zu sehen. Dies kann bei diesem Punkt gegeben sein, wenn zum Weiterspielen – evtl. auch mit höheren Einsätzen oder an mehreren Geldspielautomaten – geraten wird.	Zeigt das Spielhallenpersonal keinerlei Reaktion auf die Simulation des Problemverhaltens oder lassen die Aufsichtskräfte lediglich irrelevante Bemerkungen fallen, so ist dieses Verhalten als neutral zu werten.	Eine sachgemäße Reaktion im Sinne des Spielerschutzes ist in diesem Punkt eine gezielte Nachfrage mit Blick auf eine eventuell vorhandene Spielsuchtproblematik.
#2 Verlassen mit Ansprache	Als Reaktion, die den Interessen des Spielerschutzes widerspricht, ist in diesem Zusammenhang die Erklärung des Weges zu einer Bank oder anderen Möglichkeiten der Bargeldversorgung zu beurteilen. In einem solchen Fall wird dem Spieler indirekt zur Geldbeschaffung verholfen, was ein Weiterspielen trotz der vorgegebenen finanziellen Probleme ermöglicht.	Gibt das Personal keine Reaktion oder nur allgemeine Floskeln von sich, so erfolgt die Einstufung als neutral.	Eine positive Reaktion ist gegeben, wenn die Treisenkräfte durch die Äußerungen des Spielers auf dessen Spielproblematik aufmerksam werden, ihn darauf ansprechen und auf Hilfeangebote aufmerksam machen.
#3 Rückkehr mit Ansprache	Nach Rückkehr von der Bank und zunehmender Verzweiflung des Spielers ist das Wünschen von Glück für das weitere Spiel als kontraproduktiv zu sehen, weil es den Spieler in seinem bisherigen Verhalten bekräftigt. Ebenso ist die Empfehlung bestimmter Spiele oder das Anraten bestimmter Systeme als Reaktion entgegen dem Spielerschutz zu interpretieren. Gleiches gilt für ein Lachen, das im Zusammenhang mit der	Zeigt das Spielhallenpersonal keinerlei Reaktion auf die Ansprache des Spielers beim Geldwechsel, ist dies als neutrale Reaktion aufzufassen, weil der Spieler in seinem Spielverhalten weder bekräftigt noch gebremst wird.	Wird dem Spieler abgeraten, an seinem bisherigen Spielverhalten festzuhalten und eine Änderung angemahnt, so ist die Reaktion sachgemäß. Auch ein bloßer aktiver Hinweis auf ein möglicherweise vorliegendes problematisches Spielverhalten, ist in diese Kategorie einzuordnen.

	Verzweiflung des Spielers steht.		
#4 Telefongespräch	Eine kontraproduktive Reaktion ist gegeben, wenn der Spieler in seinen Lügen durch die Spielhallenkräfte bestärkt wird, indem bspw. für das Weiterspielen förderliche Aussagen getätigt werden.	Ist den Aussagen des Personals keine Reaktion auf den Inhalt des Telefongesprächs zu entnehmen oder verweisen die Bediensteten lediglich auf ein Telefonierverbot in der Spielhalle, so ist diese Reaktion als neutral einzustufen. In einem solchen Fall wird der Spieler in Bezug auf seine Problematik weder positiv noch negativ erreicht.	Wenn das Personal durch das Telefonieren auf die Lügen des Spielers aufmerksam wird und auf die mutmaßlich vorliegenden Spielprobleme eingeht, liegt eine sachgemäße Reaktion vor.
#5 Ansprache „Geld leihen“	Gehen die Bediensteten der Spielhalle auf die Anfrage des Spielers nach dem Leihen von Geld oder dem Versetzen eines Gegenstandes ein, ist dies als kontraproduktiv für den Spielerschutz zu werten, weil der Spieler durch den erzielten Erlös sein Spiel fortsetzen kann.	Wird lediglich die Ausgabe von Geld verweigert, der Spieler jedoch nicht auf sein offensichtlich vorhandenes Problem angesprochen, ist keine Einwirkung positiver oder negativer Art gegeben. Demzufolge ist eine solche Reaktion als neutral einzustufen.	Kommt die Spielhallenkraft der Bitte des Spielers nicht nach und geht sie darüber hinaus mit einer gezielten Ansprache auf das Problem des Betroffenen ein, so ist dies als sachgemäße Reaktion zu beurteilen.
#6 Ansprache „Zocken nicht unter Kontrolle“	Bei der direkten Nachfrage nach möglichen Problemlösungswegen sucht der Spieler aktiv nach einer Hilfestellung. In diesem Fall ist es als kontraproduktiv zu beurteilen, wenn keine Reaktion des Personals auf diese ausdrückliche Bitte hin erfolgt und der Betroffene	Erhält der Spieler eine eingeschränkt hilfreiche, in sich widersprüchliche oder im Sinne der Bewältigung eines Spielsuchproblems nicht vollständig adäquate Reaktion, so erfolgt die Einstufung in die neutrale Kategorie. Dies ist insbesondere der Fall, wenn trotz der Ver-	Lässt das Spielhallenpersonal der Hilfe suchenden Person angemessene Informationen in mündlicher (z. B. durch ein informierendes Gespräch) oder schriftlicher Form (z. B. durch Handzettel) zukommen, so ist dies als sachangemessen zu beurteilen.

	keine Hilfestellung oder lediglich unsachgemäße Kommentare als Antwort erhält.	mittlung von Informationen über eine Spieler Sperre der Sinn ebendieser in Abrede gestellt wird.	
--	--	--	--

Anhang 5A: Inhalte des Delphi-Fragebogens (3. Runde) einschließlich der Ergebnisse

Delphi Fragebogen – Runde 3 (Auswertung)

(A) Allgemeine Fragen

1. Sollte es eine bundesweite Sperrdatei geben?

- nein **0%**
- ja, differenziert nach Spielform (Beispiel: Nach einer bundesweiten Selbstsperre für Spielhallen dürfte man weiterhin an Spielbankenspielen teilnehmen) **16,3%**
- ja, spielformübergreifend **81,4%**

2. Sollte es personalisierte Spielerkarten geben, auf denen personengebunden Daten zum Spielverhalten der SpielerInnen gespeichert werden (z. B. Spieleinsätze, Anzahl der Besuche)?

- nein **27,2%**
- ja, anbieterspezifisch und differenziert nach Spielform **0%**
- ja, in Verbindung mit einem anbieterübergreifenden, zentralisierten System (z. B. ähnlich OASIS) **7,5%**
- ja, in Verbindung mit einem anbieter- und spielformübergreifenden, zentralisierten System **65,0%**

(B) Der Sperrvorgang

Bitte wählen Sie die Option aus, die Sie bevorzugen.

3. Wo sollte der Antrag auf Spielersperre ausgefüllt werden können? Mehrfachantworten möglich.

- im Spielbereich (dort, wo die Spielgeräte aufgestellt sind) **20,0%**
- in der Spielstätte, aber nicht im Spielbereich **86,7%**
- außerhalb der Spielstätte (z. B. in einem angrenzenden Verwaltungsgebäude) **37,5%**
- online mit anschließender elektronischer Übermittlung **72,5%**
- zu Hause (z. B. als (ggf. auszudruckendes) Formular mit anschließender postalischer Übermittlung) **91,3%**
- in Schuldnerberatungsstellen **72,5%**
- in Suchtberatungsstellen **81,0%**
- in stationären Therapieeinrichtungen **70,0%**

4. Für wie sinnvoll halten Sie es, bei den Sperrmodi „online“ und „zu Hause“ auf biometrische Daten zur Identitätsprüfung zurückzugreifen?

- überhaupt nicht sinnvoll **51,2%**
- weniger sinnvoll **19,5%**
- mittelmäßig sinnvoll **2,4%**
- eher sinnvoll **19,5%**
- sehr sinnvoll **7,3%**

5. Wie lange sollte eine Spielersperre bei Selbstsperre mindestens dauern?

- keine Mindestdauer **7,3%**
- 3 Monate **2,4%**
- 6 Monate **24,4%**
- 1 Jahr **63,4%**
- 5 Jahre **2,4%**
- 15 Jahre **0%**
- lebenslang **0%**

	überhaupt nicht nützlich	weniger nützlich	mittelmäßig nützlich	eher nützlich	sehr nützlich
6. Für wie nützlich halten Sie es, auf dem Sperrantrag Optionen zur Länge der Sperre vorzugeben?	■ 0%	■ 5,1%	■ 2,6%	■ 71,8%	■ 20,5%
7. Für wie nützlich halten Sie es, SpielerInnen auf dem Sperrantrag ausschließlich selbst eine Sperrdauer eintragen zu lassen?	■ 23,3%	■ 60,5%	■ 2,3%	■ 7,0%	■ 7,0%
8. Für wie nützlich halten Sie es, SpielerInnen auf dem Sperrantrag sowohl feste Optionen bezüglich der Dauer einer Spielersperre als auch ein Feld für eine selbst festgelegte Sperrdauer anzubieten?	■ 12,2%	■ 4,9%	■ 0%	■ 7,3%	■ 75,6%
9. Bei einem Antrag auf Selbstsperre: Für wie nützlich halten Sie es, dass SpielerInnen zwischen Sperrantrag und endgültiger Sperre zunächst während einer Wartezeit ihre Entscheidung für oder gegen eine Sperre nochmals überdenken können?	■ 72,7%	■ 18,2%	■ 2,3%	■ 2,3%	■ 4,5%
10. Wie lange sollte diese Wartezeit dauern? ■ keine Wartezeit 86,0% ■ 1 Tag 0% ■ 3 Tage 4,7% ■ 7 Tage 7,0%					
11. Für wie nützlich halten Sie es, im Falle einer Selbstsperre SpielerInnen nach den Motiven für die Spielersperre zu befragen?	□ 5,0%	□ 25,0%	□ 0%	□ 0%	□ 70,0%
12. Für wie nützlich halten Sie es, dass nicht nur SpielerInnen selbst, sondern auch ihre Angehörigen einen Antrag auf Spielersperre stellen können?	□ 15,0%	□ 15,0%	□ 0%	□ 7,5%	□ 62,5%
13. Für wie nützlich halten Sie es, dass Anbieter aufgrund von nachgewiesenen Hinweisen Angehöriger Spielersperren verhängen können?	■ 7,3%	■ 4,9%	■ 2,4%	■ 17,1%	■ 68,3%
14. Für wie nützlich halten Sie es, dass Anbieter aufgrund von nachgewiesenen Hinweisen anderer Personen, die zwar zum sozialen Nahumfeld der SpielerInnen gehören, aber keine Angehörigen sind (z. B. Freunde, Arbeitgeber etc.), Spielersperren verhängen können?	□ 30,0%	□ 22,5%	□ 0%	□ 15,0%	□ 32,5%
15. Für wie nützlich halten Sie es, dass nicht nur SpielerInnen selbst, sondern auch Personen, die zwar zum sozialen Nahumfeld der SpielerInnen gehören, aber keine Angehörigen sind (z. B. Freunde, Arbeitgeber etc.), einen Antrag auf Spielersperre des/der SpielerIn stellen können?	□ 35,0%	□ 42,5%	□ 10,0%	□ 5,0%	□ 7,5%
16. Für wie nützlich halten Sie es, dass nicht nur SpielerInnen selbst, sondern auch Anbieter – ohne Rücksprache mit den SpielerInnen – Spielersperren verhängen können?	□ 31,7%	□ 7,3%	□ 0%	□ 2,4%	□ 58,5%
17. Für wie nützlich halten Sie es, dass mit SpielerInnen vor dem Verhängen einer <u>Fremdsperre</u> Rücksprache gehalten wird (z. B. um sich zu Hinweisen Dritter äußern zu können)?	■ 7,3%	■ 0%	■ 0%	■ 7,3%	■ 85,4%

18. Für wie nützlich halten Sie es, dass Dritte, die einen Hinweise für eine Fremdsperre gegeben haben, an einem solchen Gespräch ebenfalls beteiligt sind?	<input type="checkbox"/> 33,3%	<input type="checkbox"/> 43,6%	<input type="checkbox"/> 5,1%	<input type="checkbox"/> 12,8%	<input type="checkbox"/> 5,1%
19. Für wie nützlich halten Sie es, dass SpielerInnen über einen Antrag auf Fremdsperre in Kenntnis gesetzt den und anschließend die Möglichkeit haben, alternativ einen Antrag auf Selbstsperre einzureichen? Dadurch würden Dritte, die den Fremdsperrantrag gestellt haben, nicht über dessen Fortgang und evtl. Aufhebung informiert werden.	<input checked="" type="checkbox"/> 7,3%	<input checked="" type="checkbox"/> 9,8%	<input checked="" type="checkbox"/> 0%	<input checked="" type="checkbox"/> 61,0%	<input checked="" type="checkbox"/> 22,0%

20. Wenn Sie der Meinung sind, dass in diesem Teil wichtige Fragen fehlen oder Sie zu den existierenden Fragen Anregungen oder Kritik äußern möchten, können Sie das hier tun.

(C) Der Entsperrvorgang

Bitte wählen Sie die Option aus, die Sie bevorzugen.

	überhaupt nicht nützlich	weniger nützlich	mittelmäßig nützlich	eher nützlich	sehr nützlich
21. Für wie nützlich halten Sie es generell, SpielerInnen nach Inanspruchnahme einer Selbstsperre die Möglichkeit zur Entsperrung zu geben?	<input checked="" type="checkbox"/> 4,9%	<input checked="" type="checkbox"/> 2,6%	<input checked="" type="checkbox"/> 2,6%	<input checked="" type="checkbox"/> 15,4%	<input checked="" type="checkbox"/> 74,4%
22. Für wie nützlich halten Sie nach Inanspruchnahme einer <u>Selbstsperre</u> einen <u>passiven</u> Entsperrvorgang (Aufhebung der Sperre erfolgt automatisch mit Lauf der Frist)?	<input checked="" type="checkbox"/> 43,9%	<input checked="" type="checkbox"/> 41,5%	<input checked="" type="checkbox"/> 0%	<input checked="" type="checkbox"/> 2,4%	<input checked="" type="checkbox"/> 12,2%
23. Für wie nützlich halten Sie nach Inanspruchnahme einer <u>Selbstsperre</u> einen <u>aktiven</u> Entsperrvorgang, bei dem SpielerInnen die Entsperrung (selbst nach Ablauf der Frist) aktiv beantragen müssen?	<input checked="" type="checkbox"/> 9,8%	<input checked="" type="checkbox"/> 0%	<input checked="" type="checkbox"/> 0%	<input checked="" type="checkbox"/> 9,8%	<input checked="" type="checkbox"/> 80,5%

24. Nach einer Selbstsperre, wer sollte nach einem Entsperrantrag über die endgültige Entsperrung entscheiden?
Mehrfachantworten möglich.

- Es sollte keine Entsperranträge geben (passiver Vorgang). **22,0%**
- Es sollte keine erneute Möglichkeit zur Spielteilnahme geben (lebenslange Sperre). **4,9%**
- staatliche Behörde **19,5%**
- Glücksspielanbieter **58,5%**
- Suchtberatungsstellen oder andere Facheinrichtungen **43,9%**
- Expertenrunde / Kombination mehrerer Expertisen **41,5%**

	überhaupt nicht sinnvoll	weniger sinnvoll	mittelmäßig sinnvoll	eher sinnvoll	sehr sinnvoll
25. Bitte geben Sie an, wie sinnvoll Sie verschiedene Modi für einen Antrag auf Entsperrung halten.					
Es sollte keine Entsperranträge geben (z. B. bei passivem Vorgang oder lebenslanger Sperre)	<input type="checkbox"/> 75,6%	<input type="checkbox"/> 2,4%	<input type="checkbox"/> 0%	<input type="checkbox"/> 0%	<input type="checkbox"/> 22,0%
per Brief	<input checked="" type="checkbox"/> 9,7%	<input checked="" type="checkbox"/> 9,7%	<input checked="" type="checkbox"/> 0%	<input checked="" type="checkbox"/> 54,8%	<input checked="" type="checkbox"/> 25,8%
per Telefon	<input checked="" type="checkbox"/> 36,1%	<input checked="" type="checkbox"/> 47,2%	<input checked="" type="checkbox"/> 5,6%	<input checked="" type="checkbox"/> 11,1%	<input checked="" type="checkbox"/> 0%
persönliches Gespräch mit Angestellten des Anbieters	<input type="checkbox"/> 36,1%	<input type="checkbox"/> 2,8%	<input type="checkbox"/> 0%	<input type="checkbox"/> 11,1%	<input type="checkbox"/> 50,0%
in Zusammenarbeit mit Suchtberatung oder anderer Einrichtung des Hilfesystems	<input checked="" type="checkbox"/> 8,1%	<input checked="" type="checkbox"/> 5,4%	<input checked="" type="checkbox"/> 2,7%	<input checked="" type="checkbox"/> 21,6%	<input checked="" type="checkbox"/> 62,2%
in Zusammenarbeit mit Schuldnerberatung	<input type="checkbox"/> 11,1%	<input type="checkbox"/> 11,1%	<input type="checkbox"/> 8,3%	<input type="checkbox"/> 33,3%	<input type="checkbox"/> 36,1%
online	<input type="checkbox"/> 36,1%	<input type="checkbox"/> 33,3%	<input type="checkbox"/> 0%	<input type="checkbox"/> 30,6%	<input type="checkbox"/> 0%

26. Wo sollte ein Antrag auf Entsperrung ausgefüllt werden können? Mehrfachantworten möglich

- Die Entsperrung sollte ohne Eingreifen der SpielerInnen erfolgen (passiver Entsperrvorgang). **12,5%**
- Es sollte keine Möglichkeit der Entsperrung geben (lebenslange Sperre). **10,0%**
- im Spielbereich (dort, wo die Spielgeräte aufgestellt sind) **2,3%**
- in der Spielstätte, aber nicht im Spielbereich **31,6%**
- außerhalb der Spielstätte (z. B. in einem angrenzenden Verwaltungsgebäude) **55,3%**
- online mit anschließender elektronischer Übermittlung **47,4%**
 - zu Hause (z. B. als (ggf. auszudruckendes) Formular mit anschließender postalischer Übermittlung) **81,6%**
- in Schuldnerberatungsstellen **60,5%**
- in Suchtberatungsstellen **78,9%**
- in stationären Therapieeinrichtungen **36,8%**

27. Für wie nützlich halten Sie es, dass sich die Laufzeit der Spielersperre, ähnlich einem Mobilfunkvertrag, automatisch um eine feste Zeit verlängert? Während dieser Zeit ist eine Entsperrung nur möglich, wenn ein Entsperrantrag fristgerecht gestellt wird.

- überhaupt nicht nützlich **20,0%**
- weniger nützlich **20,0%**
- mittelmäßig nützlich **0%**
- eher nützlich **7,5%**
- sehr nützlich **52,5%**

28. Um welchen Zeitraum sollte sich die Spiellersperre in diesem Fall automatisch verlängern?

- Die Entsperrung sollte ohne Eingreifen der SpielerInnen erfolgen (passiver Entsperrvorgang). **7,9%**
- Es sollte keine Möglichkeit der Entsperrung geben (lebenslange Sperre). **2,6%**
- keine automatische Verlängerung **28,9%**
- 1 Woche **0%**
- 1 Monat **0%**
- 6 Monate **7,9%**
- 1 Jahr **2,6%**
- um die im Sperrantrag ursprünglich gewählte Zeit **50,0%**
- lebenslang **0%**

29. Wie lange vor Ende der Spiellersperre sollten SpielerInnen in diesem Fall einen Antrag auf Entsperrung einreichen müssen, damit sich die Sperre nicht automatisch verlängert?

- keine automatische Verlängerung **36,8%**
- 1 Woche vor Ablauf der Frist **7,9%**
- 4 Wochen vor Ablauf der Frist **52,6%**
- 3 Monate vor Ablauf der Frist **2,6%**

30. Für wie nützlich halten Sie es, SpielerInnen schon vor Ablauf der (ursprünglichen oder verlängerten) Frist die Möglichkeit zu geben, sich entsperren zu lassen?

- überhaupt nicht nützlich **62,8%**
- weniger nützlich **23,3%**
- mittelmäßig nützlich **7,0%**
- eher nützlich **7,0%**
- sehr nützlich **0%**

31. Nach Eintritt der Spiellersperre: Nach welcher Zeit sollte ein Antrag auf vorzeitige Entsperrung gestellt werden dürfen?

- unverzüglich **0%**
- nach 25% der vereinbarten Dauer der Sperre **0%**
- nach 50% der vereinbarten Dauer der Sperre **4,8%**
- nach 75% der vereinbarten Dauer der Sperre **9,5%**
- Es sollte keine vorzeitige Entsperrung geben. **81,0%**

	überhaupt nicht nützlich	weniger nützlich	mittelmäßig nützlich	eher nützlich	sehr nützlich
32. Für wie nützlich halten Sie es, SpielerInnen die Möglichkeit zu geben, schon vor Ablauf der Spiellersperre einen neuen, festen Zeitraum zu beantragen, in welchem sie sich nicht entsperren lassen können?	■ 7,1%	■ 4,8%	■ 2,4%	■ 16,7%	■ 69,0%
33. Für wie nützlich halten Sie es, dass SpielerInnen zwischen einem Entsperrantrag und einer endgültigen Aufhebung der Spiellersperre zunächst während einer Wartezeit ihre Entscheidung für oder gegen eine Entsperrung überdenken können?	□ 28,2%	□ 0%	□ 0%	□ 61,5%	□ 10,3%

	überhaupt nicht nützlich	weniger nützlich	mittelmäßig nützlich	eher nützlich	sehr nützlich
34. Wie lange sollte diese Wartezeit dauern? <input type="checkbox"/> keine Wartezeit 28,2% <input type="checkbox"/> 1 Tag 0% <input type="checkbox"/> 3 Tage 0% <input type="checkbox"/> 7 Tage 71,8%					
35. Für wie nützlich halten Sie es, nach einem erfolgreichen Entsperrantrag und der tatsächlichen Erlaubnis zur erneuten Spielteilnahme eine Wartezeit einzufügen?	■ 78,4%	■ 8,1%	■ 0%	■ 13,5%	■ 0%
36. Wie lange sollte diese Wartezeit dauern? <input type="checkbox"/> keine Wartezeit 53,8% <input type="checkbox"/> 1 Tag 0% <input type="checkbox"/> 3 Tage 5,1% <input type="checkbox"/> 7 Tage 30,8%					

37. Für wie nützlich halten Sie es, bei einem Antrag auf Entsperrung nach Fremdsperre auch die Person anzuhören, deren Meldung oder Antrag ursprünglich die Sperre zur Folge hatte?

- überhaupt nicht nützlich **30,8%**
- weniger nützlich **0%**
- mittelmäßig nützlich **0%**
- eher nützlich **56,4%**
- sehr nützlich **12,8%**

38. Sollte sich der Entsperrvorgang nach einer Fremdsperre von dem nach einer Selbstsperre unterscheiden?

- nein **88,1%**
- ja **11,9%**

39. Wenn Sie der Meinung sind, dass in diesem Teil wichtige Fragen fehlen oder Sie zu den existierenden Fragen Anregungen oder Kritik äußern möchten, können Sie das hier tun.

(D) Persönliche Voraussetzungen zur Entsperrung

Bitte geben Sie an, für wie nützlich Sie die folgenden Aussagen zur Bestimmung, ob einem Entsperrantrag von SpielerInnen stattgegeben werden sollte oder nicht, finden. Dementsprechend geht es in diesem Abschnitt ausschließlich um SpielerInnen nach einer Selbstsperre mit einem Entsperrwunsch, es sei denn, es wird explizit anders angegeben. Bitte beachten Sie, dass sich in diesem Block einige Fragen konkret auf das gewerbliche Automatenpiel in Hessen beziehen.

	überhaupt nicht nützlich	weniger nützlich	mittelmäßig nützlich	eher nützlich	sehr nützlich
40. Nach dem Ablauf einer <u>Selbstsperre</u> sollten SpielerInnen (neben einer evtl. Antragsstellung) keine Voraussetzungen erfüllen müssen, um wieder spielen zu dürfen.	<input checked="" type="checkbox"/> 73,2%	<input checked="" type="checkbox"/> 7,3%	<input checked="" type="checkbox"/> 2,4%	<input checked="" type="checkbox"/> 9,8%	<input checked="" type="checkbox"/> 7,3%
41. SpielerInnen sollten nachweisen müssen, dass sie keine Schulden (mehr) haben (z. B. durch eine Schufa-Auskunft, Steuerberater, Rechtsanwalt oder Schuldnerberatungsstelle).	<input type="checkbox"/> 7,3%	<input type="checkbox"/> 12,2%	<input type="checkbox"/> 2,4%	<input type="checkbox"/> 0%	<input type="checkbox"/> 78,0%
42. SpielerInnen sollten einen Einkommensnachweis vorlegen müssen.	<input type="checkbox"/> 41,5%	<input type="checkbox"/> 22,0%	<input type="checkbox"/> 2,4%	<input type="checkbox"/> 9,8%	<input type="checkbox"/> 24,4%
43. Es sollte geprüft werden, ob Sozialleistungen bezogen werden.	<input type="checkbox"/> 43,9%	<input type="checkbox"/> 4,9%	<input type="checkbox"/> 0%	<input type="checkbox"/> 0%	<input type="checkbox"/> 51,2%
44. Es sollte überprüft werden, ob der Grund, der zur Spielersperre geführt hat, noch vorliegt.	<input checked="" type="checkbox"/> 9,8%	<input checked="" type="checkbox"/> 2,4%	<input checked="" type="checkbox"/> 2,4%	<input checked="" type="checkbox"/> 7,3%	<input checked="" type="checkbox"/> 78,0%
45. Es sollte geprüft werden, ob eine psychische Störung gemäß den gängigen Klassifikationsmanualen (DSM-5 oder ICD-10) vorliegt und im Zusammenhang mit der Spielersperre steht (z. B. Depression, alkoholbezogene Störung).	<input type="checkbox"/> 31,7%	<input type="checkbox"/> 2,4%	<input type="checkbox"/> 0%	<input type="checkbox"/> 7,3%	<input type="checkbox"/> 58,5%
46. Es sollte geprüft werden, ob eine glücksspielbezogene Störung nach DSM-5 oder ICD-10 vorliegt.	<input type="checkbox"/> 22,0%	<input type="checkbox"/> 2,4%	<input type="checkbox"/> 0%	<input type="checkbox"/> 0%	<input type="checkbox"/> 75,6%
47. Es sollte der Schweregrad der glücksspielbezogenen Störung (z. B. nach DSM-5) bestimmt werden.	<input type="checkbox"/> 31,7%	<input type="checkbox"/> 4,9%	<input type="checkbox"/> 0%	<input type="checkbox"/> 2,4%	<input type="checkbox"/> 61,0%
48. Es sollten Angehörige (sofern vorhanden) oder andere Personen des sozialen Nahumfeldes nach dem psychosozialen und/oder finanziellen Status der SpielerInnen befragt werden.	<input checked="" type="checkbox"/> 80,5%	<input checked="" type="checkbox"/> 7,3%	<input checked="" type="checkbox"/> 0%	<input checked="" type="checkbox"/> 12,2%	<input checked="" type="checkbox"/> 0%
49. SpielerInnen sollten eine eidesstattliche Erklärung abgeben müssen, nicht (mehr) süchtig nach Glücksspiel zu sein.	<input checked="" type="checkbox"/> 67,4%	<input checked="" type="checkbox"/> 20,9%	<input checked="" type="checkbox"/> 4,7%	<input checked="" type="checkbox"/> 2,3%	<input checked="" type="checkbox"/> 4,7%
50. SpielerInnen sollten eine Unbedenklichkeitsbescheinigung (im Sinne einer kurzen Stellungnahme einer fachkundigen Stelle) vorlegen müssen, die ihnen bescheinigt, nicht (mehr) süchtig nach Glücksspiel zu sein.	<input type="checkbox"/> 65,0%	<input type="checkbox"/> 5,0%	<input type="checkbox"/> 5,0%	<input type="checkbox"/> 22,5%	<input type="checkbox"/> 2,5%
51. SpielerInnen sollten ein Sachverständigengutachten (inkl. anamnestischer Daten und Befunde psychometrischer Testungen) vorlegen müssen, das ihnen bescheinigt, nicht (mehr) süchtig nach Glücksspiel zu sein.	<input type="checkbox"/> 57,5%	<input type="checkbox"/> 5,0%	<input type="checkbox"/> 12,5%	<input type="checkbox"/> 5,0%	<input type="checkbox"/> 20,0%

52. Ihrer Meinung nach, wer ist fachkundig, ein Sachverständigengutachten, dass für eine Entscheidung für oder gegen einen Entsperrantrag nach Selbstsperre genutzt werden soll, auszustellen? Mehrfachantworten möglich.

- Es sollte kein Gutachten geben (weiter bei Frage 54). **46,3%**
- PsychologInnen und PsychotherapeutInnen **68,2%**⁶
- PsychiaterInnen **50,0%**
- Suchtberatungsstellen **81,8%**
- stationäre Einrichtungen / Kliniken **68,2%**

53. Ihrer Meinung nach, was sollte ein Gutachten, dass für eine Entscheidung für oder gegen einen Entsperrantrag nach Selbstsperre genutzt werden soll, mindestens umfassen? Mehrfachantworten möglich.

- Aussagen darüber, ob bei dem/der AntragsstellerIn aktuell pathologisches Glücksspielverhalten („Glücksspielsucht“) vorliegt **90,9%**
- Prognose darüber, ob pathologisches Glücksspielverhalten in der Zukunft wahrscheinlich ist **77,3%**
- Bedingungen zur Wiedenzulassung (z. B. finanzielle Limits, Einschränkungen der Besuchsfrequenz o.ä.) **36,4%**
- Details zur finanziellen Situation (z. B. Einkommensnachweise, Schufa-Auskünfte o. ä.) **68,2%**
- Darstellung der beruflichen Situation (z. B. ob der/die AntragsstellerIn aktuell arbeitssuchend ist) **31,8%**
- Nachweis, dass keine Sozialleistungen bezogen werden **31,8%**
- Darstellung der genutzten Testverfahren **31,8%**

54. Die Motive der SpielerInnen für ihre Entsperrung sollten abgefragt werden.

- überhaupt nicht nützlich **12,5%**
- weniger nützlich **5,0%**
- mittelmäßig nützlich **10,0%**
- eher nützlich **2,5%**
- sehr nützlich **70,0%**

55. Ihrer Meinung nach: Welche Motive wären geeignet, um einen Entsperrwunsch zu unterstützen? Mehrfachantworten möglich.

- Entsperrmotive sollten grundsätzlich nicht abgefragt werden (weiter bei Frage 57). **29,3%**
- ausschließlich individuelle Entscheidungen (keine Richtlinie über Motive) (weiter bei Frage 57) **40,6%**
- alle Motive, solange eine klinische Beurteilung vorliegt, dass eine Glücksspielteilnahme gefahrlos möglich ist bzw. keine Glücksspielsucht (mehr) vorliegt **94,4%**
- soziale Motive (Freunde treffen, mit Partner spielen gehen können...) **11,1%**
- Bedürfnis, Glücksspiel zur Freizeitgestaltung nutzen zu wollen **5,6%**

⁶Nach Filteritems geben die Prozentzahlen jeweils den Anteil derjenigen Experten an, die nicht gefiltert wurden.

56. Ihrer Meinung nach: Welche Motive wären nicht geeignet, um einen Entsperrwunsch zu unterstützen? Mehrfachantworten möglich.

- sich das Glücksspiel finanziell (wieder) leisten zu können **73,7%**
 - zur Verbesserung der finanziellen Situation (z. B. Geld gewinnen wollen, um Lebensunterhalt zu bestreiten oder um verlorenes Geld auszugleichen) **94,7%**
 - Glücksspielteilnahme zur Ablenkung von Problemen **94,7%**
- soziale Motive (Freunde treffen, mit Partner spielen gehen können...) **31,6%**
 - Bedürfnis, Glücksspiel zur Freizeitgestaltung nutzen zu wollen **15,8%**

57. Es sollte abgefragt werden, ob SpielerInnen während ihrer Spielersperre versucht haben, in Spielhallen, in denen sie eigentlich gesperrt sind, zu spielen.

- überhaupt nicht nützlich **11,6%**
- weniger nützlich **2,3%**
- mittelmäßig nützlich **4,7%**
- eher nützlich **11,6%**
- sehr nützlich **69,8%**

58. Ihrer Meinung nach: Müsste ein Versuch, trotz Spielersperre am Spiel teilzunehmen, als „tatsächliche[r] Anhaltspunkt[]“ angesehen werden, aufgrund dessen Anbieter „annehmen müssen, dass [diese SpielerInnen] spiel-suchtgefährdet [...] sind“ (§6, Abs. 2 HSpielhG) und somit eine Entsperrung verweigern müssen?

- stimme überhaupt nicht zu **10,0%**
- stimme weniger zu **0%**
- stimme mäßig zu **5,0%**
- stimme stärker zu **27,5%**
- stimme voll zu **57,5%**

59. Wie lange müsste ein solcher Versuch mindestens her sein, damit er nicht mehr als ein Ausschlusskriterium für eine Entsperrung gewertet werden kann?

- sollte niemals ein Ausschlusskriterium sein **20,0%**
- 1 Woche **0%**
- 4 Wochen **0%**
- 3 Monate **10,0%**
- 6 Monate **25,0%**
- 1 Jahr **45,0%**
- sollte für immer ein Ausschlusskriterium bleiben **0%**

	überhaupt nicht nützlich	weniger nützlich	mittel-mäßig nützlich	eher nützlich	sehr nützlich
60. Versuche, trotz Spielersperre in Hessen in dortigen Spielhallen zu spielen, sollten in der OASIS-Datenbank gespeichert werden.	■ 14,0%	■ 0%	■ 0%	■ 7,1%	■ 78,6%
61. Es sollte abgefragt werden, ob SpielerInnen während ihrer Spielersperre in Hessen Spielhallen an anderen Orten (z. B. in einem anderen Bundesland) besucht haben.	■ 9,8%	■ 2,4%	■ 0%	■ 0%	■ 87,8%
62. Es sollte abgefragt werden, ob SpielerInnen auf andere Spielformen (z. B. Glücksspiel in Casinos, Sportwetten, Internetglücksspiel etc.) ausgewichen sind.	■ 9,8%	■ 2,4%	■ 0%	■ 0%	■ 87,8%

63. Es sollte abgefragt werden, ob und an welchen Interventionen SpielerInnen während ihrer Spielersperre teilgenommen haben oder noch immer teilnehmen (z. B. ambulante Suchtberatung, Selbsthilfegruppe).	■ 16,3%	■ 0%	■ 2,4%	■ 4,8%	■ 76,2%
64. Es sollten Teilnahmenachweise für diese Interventionen vorgelegt werden müssen.	□ 41,0%	□ 0%	□ 2,6%	□ 7,7%	□ 48,7%

65. Ihrer Meinung nach: Welche Voraussetzungen müssen auf jeden Fall von SpielerInnen mit Entsperrwunsch nach Selbstsperre erfüllt werden, damit ihrem Antrag stattgegeben werden kann? Mehrfachantworten möglich.

- Es sollte keine Entsperrung geben (weiter bei Frage 67). **11,8%**
- Eine Entsperrung sollte nicht an Kriterien gebunden sein (weiter bei Frage 67). **15,4%**
- gesichertes und regelmäßiges Einkommen, das keine Sozialleistung ist **54,5%**
- gesichertes und regelmäßiges Einkommen aus einer Erwerbstätigkeit oder aus Sozialleistungen **6,1%**
- keine Verschuldung (abgesichert über Schufa-Anfrage bzw. Wirtschaftsauskunft) **90,9%**
- Nachweis (z. B. per Stellungnahme eines Facharztes oder per Gutachten) über das Nicht-Vorliegen von Glücksspielsucht zum Zeitpunkt der Entsperrung oder des Entsperrantrags **45,5%**
- Nachweis der Teilnahme an einer (beliebigen) professionellen Intervention (Beratungsgespräche, Psychotherapie...) während der Sperre **36,4%**
- keine nachgewiesene psychische Erkrankung, die die Selbst- / Impulskontrolle der Betroffenen einschränkt **39,4%**
- gute Selbstreflexion / Selbsteinschätzung / Einschätzung der eigenen Impulskontrolle **33,3%**
- Nachweis, dass ursprüngliche/-r Sperrgrund/-gründe nicht mehr vorliegt/-en **81,8%**
- keine nachgewiesenen Versuche von Spielteilnahme trotz Sperre **69,7%**
- keine Einwände von Lebenspartnern oder Familie **3,1%**

66. Ihrer Meinung nach: Was sollte zwangsläufig dazu führen, dass einem Antrag auf Entsperrung nach Selbstsperre nicht stattgegeben wird (Ausschlusskriterien)? Mehrfachantworten möglich.

- kein gesichertes und regelmäßiges Einkommen, das keine Sozialleistung ist **33,3%**
- kein gesichertes und regelmäßiges Einkommen aus einer Erwerbstätigkeit oder aus Sozialleistungen **23,3%**
- Verschuldung (abgesichert über Schufa-Anfrage bzw. Wirtschaftsauskunft) **73,3%**
- Insolvenzverfahren **80,6%**
- Wenn kein Nachweis (z. B. per Stellungnahme eines Facharztes oder per Gutachten) über das Nicht-Vorliegen von Glücksspielsucht zum Zeitpunkt der Entsperrung oder des Entsperrantrags erbracht wird. **30,0%**
- fehlender Nachweis der Teilnahme an einer (beliebigen) professionellen Intervention (Beratungsgespräche, Psychotherapie...) während der Sperre **26,7%**
- nachgewiesene psychische Erkrankung, die die Selbst-/Impulskontrolle der Betroffenen einschränkt **33,3%**
- kein Nachweis, dass ursprüngliche/-r Sperrgrund/-gründe nicht mehr vorliegt/-en **63,3%**
- nachgewiesene Versuche von Spielteilnahme trotz Sperre **53,3%**
- Einwände von Lebenspartnern oder Familie **6,7%**

67. Wenn Sie der Meinung sind, dass in diesem Teil wichtige Fragen fehlen oder Sie zu den existierenden Fragen Anregungen oder Kritik äußern möchten, können Sie das hier tun.

(E) Interventionen

In diesem Abschnitt sollen Sie die Nützlichkeit verschiedener Interventionen zur Reduzierung einer Glücksspielproblematik einschätzen. Sofern nicht anders angegeben, denken Sie dabei bitte ausschließlich an SpielerInnen mit einem Entsperrwunsch. Bitte wählen Sie die Option aus, die Sie bevorzugen.

68. Teilnahme an einem Beratungsgespräch

- überhaupt nicht nützlich **5,0%**
- weniger nützlich **2,5%**
- mittelmäßig nützlich **0%**
- eher nützlich **37,5%**
- sehr nützlich **55,0%**

69. *Wie viele Sitzungen sollten mindestens besucht werden?*

- Ich finde die Teilnahme nicht nützlich **9,8%**
- individuell / keine festgeschriebene Anzahl **80,5%**
- 1 Sitzung **0%**
- 2 Sitzungen **4,9%**
- 3 Sitzungen **4,9%**

70. *Wie nützlich finden Sie es, die Teilnahme an dieser speziellen Intervention verpflichtend zu machen?*

- überhaupt nicht nützlich **19,5%**
- weniger nützlich **7,3%**
- mittelmäßig nützlich **2,4%**
- eher nützlich **17,1%**
- sehr nützlich **53,7%**

71. Teilnahme an einer Informationsveranstaltung zum Thema Glücksspiel

- überhaupt nicht nützlich **14,6%**
- weniger nützlich **9,8%**
- mittelmäßig nützlich **2,4%**
- eher nützlich **65,9%**
- sehr nützlich **7,3%**

72. *Wie lange sollte dieses Programm insgesamt dauern?*

- Ich finde die Teilnahme nicht nützlich. **20,0%**
- weniger als 30 Minuten **0%**
- 30-60 Minuten **0%**
- 1-2 Stunden **65,0%**
- 3-5 Stunden **10,0%**
- mehr als 5 Stunden (z. B. als Wochenendseminar) **5,0%**

	überhaupt nicht nützlich	weniger nützlich	mittelmäßig nützlich	eher nützlich	sehr nützlich
Wie nützlich finden Sie die folgenden möglichen Themen für den Kurs?					
73. Funktionsweise der Glücksspiele (z. B. technische Umsetzung, Gewinnchancen)	■ 5,1%	■ 7,7%	■ 5,1%	■ 30,8%	■ 51,3%
74. häufige Irrtümer über Glücksspiel	■ 7,7%	■ 0%	■ 2,6%	■ 15,4%	■ 74,4%
75. Anzeichen von problematischem Glücksspielverhalten	■ 10,3%	■ 0%	■ 7,7%	■ 33,3%	■ 48,7%
76. Möglichkeiten von verantwortungsvollem Glücksspiel (z. B. Limits, Geldmanagement)	■ 2,6%	■ 10,5%	■ 0%	■ 7,9%	■ 78,9%
77. Vorstellung von Ansprechpartnern / Kontaktadressen aus dem Hilfesystem	■ 2,6%	■ 0%	■ 7,7%	■ 7,7%	■ 82,1%
Für wie nützlich halten Sie die folgenden möglichen Formen der Teilnahme?					
78. persönlicher Besuch eines Vortrages / Seminars	■ 2,6%	■ 15,8%	■ 0%	■ 47,4%	■ 34,2%
79. persönlicher Besuch einer Video-vorführung	■ 29,7%	■ 51,4%	■ 13,5%	■ 5,4%	■ 0%
80. Ansehen einer Präsentation oder eines Videos online	■ 33,3%	■ 48,7%	■ 7,7%	■ 7,7%	■ 2,6%

81. Wie nützlich finden Sie es, die Teilnahme an dieser speziellen Intervention verpflichtend zu machen?

- überhaupt nicht nützlich 17,1%
 weniger nützlich 9,8%
 mittelmäßig nützlich 4,9%
 eher nützlich 56,1%
 sehr nützlich 12,2%

82. Erstellung von Limitierungs-Plänen

- überhaupt nicht nützlich 7,3%
- weniger nützlich 2,4%
- mittelmäßig nützlich 4,9%
- eher nützlich 61,0%
- sehr nützlich 24,4%

83. Welche Inhalte sollten diese Pläne umfassen? Mehrfachantworten möglich.

- finanzielle Limits 83,7%
- zeitliche Limits pro Spielsession 68,3%
- Limits für die Anzahl der Spielhallenbesuche pro Woche 80,5%

84. Für wie nützlich halten Sie es, die Einhaltung dieser Pläne verbindlich zu machen, d.h. ihre Einhaltung zu überwachen und SpielerInnen ggf. an sie zu erinnern oder SpielerInnen auf Basis der Pläne vom Spiel auszuschließen (wenn z. B. das finanzielle Limit erreicht ist)?

- überhaupt nicht nützlich **10,3%**
- weniger nützlich **2,6%**
- mittelmäßig nützlich **2,6%**
- eher nützlich **12,8%**
- sehr nützlich **71,8%**

85. Wie nützlich finden Sie es, die Teilnahme an dieser speziellen Intervention verpflichtend zu machen?

- überhaupt nicht nützlich **18,4%**
- weniger nützlich **2,3%**
- mittelmäßig nützlich **0%**
- eher nützlich **15,8%**
- sehr nützlich **63,2%**

	überhaupt nicht nützlich	weniger nützlich	mittelmäßig nützlich	eher nützlich	sehr nützlich
86. Wie nützlich finden Sie es, SpielerInnen, die sich entsperren lassen wollen, Sperrlotsen zur Seite zu stellen? Dies ist eine im (Spiel-)Suchtbereich ausgebildete und vom Anbieter unabhängige Person, die die SpielerInnen bei allen Belangen bezüglich der Spielersperre und der Entsperrung unterstützt.	<input type="checkbox"/> 7,3%	<input type="checkbox"/> 17,1%	<input type="checkbox"/> 4,9%	<input type="checkbox"/> 48,8%	<input type="checkbox"/> 22,0%
87. Wie nützlich finden Sie es, dass SpielerInnen, die sich entsperren lassen wollen, an mindestens einer der hier dargestellten oder von Ihnen genannten Interventionen verpflichtend teilnehmen müssen, um entsperrt werden zu können?	■ 9,5%	■ 0%	■ 9,5%	■ 31,0%	■ 50,0%
88. Wie nützlich finden Sie es, dass SpielerInnen, die sich entsperren lassen wollen, selbst wählen dürfen, an welcher/n Intervention/en sie teilnehmen wollen?	<input type="checkbox"/> 15,4%	<input type="checkbox"/> 12,8%	<input type="checkbox"/> 0%	<input type="checkbox"/> 64,1%	<input type="checkbox"/> 7,7%

89. Welche Intervention sollte Ihrer Meinung nach auf jeden Fall verpflichtend sein? Bitte geben Sie nur eine Intervention an.

- Keine Intervention sollte verpflichtend sein. **23,1%**
- Beratungsgespräch(e) **71,8%**
- Limitierungsplan/-pläne **5,1%**

90. Für wie nützlich halten Sie es, dass SpielerInnen zwischen der Teilnahme an der/den Intervention/en und einer endgültigen Entsperrung zunächst während einer Wartezeit ihre Entscheidung für oder gegen eine Entsperrung überdenken können?

- Sperren sollten automatisch auslaufen und/oder kein/e Intervention/en sollte verpflichtend sein. **12,2%**
- überhaupt nicht nützlich **7,3%**
- weniger nützlich **2,4%**
- mittelmäßig nützlich **0%**
- eher nützlich **17,1%**
- sehr nützlich **61,0%**

91. Wie lange sollte diese Wartezeit dauern?

- keine Wartezeit **18,4%**
- 1 Tag **0%**
- 3 Tage **5,3%**
- 7 Tage **60,5%**
- 1 Monat **15,8%**

92. Wenn Sie der Meinung sind, dass in diesem Teil wichtige Fragen fehlen oder Sie zu den existierenden Fragen Anregungen oder Kritik äußern möchten, können Sie das hier tun.

(F) Maßnahmen durch den Anbieter

Bitte wählen Sie die Option aus, die Sie unabhängig von aktuellen gesetzlichen Rahmenbedingungen bevorzugen.

	überhaupt nicht nützlich	weniger nützlich	mittelmäßig nützlich	eher nützlich	sehr nützlich
93. Für wie nützlich halten Sie es, nach einer Entsperrung zurückkehrende SpielerInnen von allen personalisierten Werbemaßnahmen des Anbieters (Postwurf, E-Mail-Newsletter etc.) auszuschließen?	■ 5,0%	■ 5,0%	■ 5,0%	■ 7,5%	■ 77,5%
94. Für wie nützlich halten Sie es, dass ein solcher Werbeausschluss automatisch stattfindet (wobei SpielerInnen eine Wiederaufnahme auf die Werbeliste beantragen können)?	■ 7,7%	■ 5,1%	■ 2,6%	■ 10,3%	■ 74,4%
95. Für wie nützlich halten Sie es, nach einer Entsperrung zurückkehrende SpielerInnen von allen Treueprogrammen des Anbieters auszuschließen?	■ 5,1%	■ 5,1%	■ 2,6%	■ 0%	■ 87,2%
96. Für wie nützlich halten Sie es, dass ein solcher Ausschluss automatisch stattfindet (wobei SpielerInnen eine Wiederaufnahme in das Treueprogramm beantragen können)?	■ 5,3%	■ 2,6%	■ 0%	■ 0%	■ 92,1%
97. Für wie nützlich halten Sie es, Anbieter zu verpflichten, selbstgesperrten SpielerInnen Material und Kontaktinformationen für Hilfe bei Problemen mit Glücksspiel zukommen zu lassen?	■ 9,5%	■ 4,8%	■ 2,4%	■ 28,6%	■ 54,8%
98. Für wie nützlich halten Sie es, Anbieter zu verpflichten, das Spielverhalten von nach einer Spielersperre zurückkehrenden SpielerInnen auf Basis von Nutzungsdaten aus den Spielgeräten aktiv zu überwachen?	<input type="checkbox"/> 20,0%	<input type="checkbox"/> 2,5%	<input type="checkbox"/> 0%	<input type="checkbox"/> 0%	<input type="checkbox"/> 77,5%
99. Wie lange sollte eine solche Überwachung mindestens andauern? <ul style="list-style-type: none"> ■ keine automatische Überwachung 24,4% ■ 1 Monat 0% ■ 3 Monate 2,4% ■ 6 Monate 4,9% ■ 1 Jahr 58,5% ■ lebenslang 9,8% 					

100. Wenn Sie der Meinung sind, dass in diesem Teil wichtige Fragen fehlen oder Sie zu den existierenden Fragen Anregungen oder Kritik äußern möchten, können Sie das hier tun.

(G) Rechtliche Fragen

Bitte wählen Sie die Option aus, die Sie bevorzugen.

101. Ihrer Meinung nach: Liegt bei einer Spielersperre ein rechtlich bindender Vertrag vor?

- ja **75,6%**
- nein **2,2%**
- kann ich nicht beurteilen **13,0%**

102. Für wie sinnvoll halten Sie es, Anbieter bei nachweislichem Verstoß gegen eine Spielersperre (wenn also gesperrte SpielerInnen Zugang zum Spiel erhalten) sanktionieren zu können?

- überhaupt nicht sinnvoll **2,3%**
- weniger sinnvoll **0%**
- mittelmäßig sinnvoll **2,3%**
- eher sinnvoll **11,6%**
- sehr sinnvoll **83,7%**

103. Wie sollten diese Sanktionen aussehen? Mehrfachantworten möglich.

- keine Sanktionen **2,3%**
- Geldbuße **83,7%**
- Verlust der Lizenz **39,0%**
- Die Sanktionen sollten nach einem Eskalationsmodell abgestuft erfolgen. **58,5%**

104. Für wie sinnvoll halten Sie es, Anbieter von der Haftung (und ggf. Sanktionen) zu befreien, sofern der Verstoß gegen die Spielersperre durch nachgewiesene betrügerische Handlungen der SpielerInnen (bspw. falscher Ausweis) ermöglicht wurde?

- überhaupt nicht sinnvoll **5,0%**
- weniger sinnvoll **2,5%**
- mittelmäßig sinnvoll **7,5%**
- eher sinnvoll **40,0%**
- sehr sinnvoll **45,0%**

105. Für wie sinnvoll halten Sie es, SpielerInnen für eine nachweisliche Nichtbeachtung einer Spielersperre zu sanktionieren?

- überhaupt nicht sinnvoll **47,5%**
- weniger sinnvoll **7,5%**
- mittelmäßig sinnvoll **0%**
- eher sinnvoll **0%**
- sehr sinnvoll **45,0%**

106. Wie sollten diese Sanktionen aussehen? Mehrfachantworten möglich.

- keine Sanktionen **51,2%**
- keine Auszahlung ggf. erzielter Gewinne **35,0%**
- Verlängerung der Sperre **42,5%**
- Geldbuße **9,5%**
- Verpflichtung zur Teilnahme an Hilfemaßnahmen (z. B. Beratungsgespräch) **15,0%**

107. Wenn Sie der Meinung sind, dass in diesem Teil wichtige Fragen fehlen oder Sie zu den existierenden Fragen Anregungen oder Kritik äußern möchten, können Sie das hier tun.

(H) Zuständigkeiten

Im Folgenden soll es darum gehen, wo Ihrer Meinung nach die Zuständigkeiten für die einzelnen Schritte einer Entsperrung liegen sollten. Bitte geben Sie für jede Partei in jedem Prozessschritt an, für wie sinnvoll Sie es halten, die jeweilige Partei für den jeweiligen Schritt zuständig zu machen

	überhaupt nicht nützlich	weniger nützlich	mittelmäßig nützlich	eher nützlich	sehr nützlich
I. Entgegennahme des Entsperrantrags					
<input type="checkbox"/> 108. Es sollte keine Entsperranträge geben (z. B. bei passivem Vorgang oder lebenslanger Sperre) (Wenn Sie dieser Meinung sind, bitte weiter bei Frage 116) 15,0%					
109. Sicherheitspersonal des Anbieters	■ 79,4%	■ 8,8%	■ 2,9%	■ 2,9%	■ 5,9%
110. Präventionsbeauftragte/r des Anbieters	■ 5,1%	■ 2,6%	■ 5,1%	■ 23,1%	■ 64,1%
111. Sonstige SaalmitarbeiterInnen des Anbieters	□ 65,6%	□ 3,1%	□ 0%	□ 28,1%	□ 3,1%
112. Sperrlotse (im (Spiel-) Suchtbereich ausgebildete, vom Anbieter unabhängige Person)	■ 5,9%	■ 0%	■ 5,9%	■ 8,8%	■ 79,4%
113. Einrichtungen der Suchthilfe	□ 29,0%	□ 0%	□ 0%	□ 0%	□ 71,0%
114. PsychologInnen, PsychotherapeutInnen, PsychiaterInnen	□ 63,6%	□ 9,1%	□ 3,0%	□ 0%	□ 24,2%
115. Sonstige Personen des Suchthilfe-systems , z. B. HausärztInnen, SeelsorgerInnen, Geistliche, Schuldnerberatung, Sonstige, nämlich:	■ 90,9%	■ 3,0%	■ 0%	■ 0%	■ 6,1%
II. Bearbeitung des Entsperrantrags und Entscheidung darüber					
<input type="checkbox"/> 116. Es sollte keine Entsperranträge geben (z. B. bei passivem Vorgang oder lebenslanger Sperre) (Wenn Sie dieser Meinung sind, bitte weiter bei Frage 124) 15,0%					
117. Sicherheitspersonal des Anbieters	■ 87,2%	■ 10,3%	■ 0%	■ 0%	■ 2,6%
118. Präventionsbeauftragte/r des Anbieters	■ 9,1%	■ 0%	■ 0%	■ 18,2%	■ 72,7%
119. Sonstige SaalmitarbeiterInnen des Anbieters	■ 74,4%	■ 17,9%	■ 0%	■ 5,1%	■ 2,6%
120. Sperrlotse (im (Spiel-) Suchtbereich ausgebildete, vom Anbieter unabhängige Person)	■ 12,1%	■ 3,0%	■ 3,0%	■ 12,1%	■ 69,7%

	überhaupt nicht nützlich	weniger nützlich	mittelmäßig nützlich	eher nützlich	sehr nützlich
121. Einrichtungen der Suchthilfe	<input type="checkbox"/> 40,6%	<input type="checkbox"/> 3,1%	<input type="checkbox"/> 0%	<input type="checkbox"/> 6,3%	<input type="checkbox"/> 50,0%
122. PsychologInnen, PsychotherapeutInnen, PsychiaterInnen	<input type="checkbox"/> 65,6%	<input type="checkbox"/> 3,1%	<input type="checkbox"/> 0%	<input type="checkbox"/> 21,9%	<input type="checkbox"/> 9,4%
123. Sonstige Personen des Suchthilfesystems, z. B. HausärztInnen, SeelsorgerInnen, Geistliche, Schuldnerberatung, Sonstige, nämlich: ■	■ 87,9%	■ 9,1%	■ 0%	■ 0%	■ 3,0%
III. Überprüfung der persönlichen Voraussetzungen zur Entsperrung					
<input type="checkbox"/> 124. Die Entsperrung sollte nicht an Voraussetzungen gebunden sein. (Wenn Sie dieser Meinung sind, bitte weiter bei Frage 132) 15,0%					
125. Sicherheitspersonal des Anbieters	■ 92,7%	■ 4,9%	■ 0%	■ 2,4%	■ 0%
126. Präventionsbeauftragte/r des Anbieters	■ 17,1%	■ 0%	■ 2,9%	■ 37,1%	■ 42,9%
127. Sonstige SaalmitarbeiterInnen des Anbieters	■ 75,6%	■ 12,2%	■ 4,9%	■ 0%	■ 7,3%
128. Sperrlotse (im (Spiel-) Suchtbereich ausgebildete, vom Anbieter unabhängige Person)	■ 11,4%	■ 2,9%	■ 2,9%	■ 8,6%	■ 74,3%
129. Einrichtungen der Suchthilfe	<input type="checkbox"/> 22,6%	<input type="checkbox"/> 0%	<input type="checkbox"/> 0%	<input type="checkbox"/> 3,2%	<input type="checkbox"/> 74,2%
130. PsychologInnen, PsychotherapeutInnen, PsychiaterInnen	<input type="checkbox"/> 43,3%	<input type="checkbox"/> 0%	<input type="checkbox"/> 0%	<input type="checkbox"/> 6,7%	<input type="checkbox"/> 50,0%
131. Sonstige Personen des Suchthilfesystems, z. B. HausärztInnen, SeelsorgerInnen, Geistliche, Schuldnerberatung, Sonstige, nämlich:	■ 93,8%	■ 0%	■ 0%	■ 6,3%	■ 0%
IV. Durchführung von professionellen Hilfemaßnahmen (z. B. Unterstützung in Krisensituationen)					
132. Sicherheitspersonal des Anbieters	■ 81,4%	■ 14,0%	■ 2,3%	■ 2,3%	■ 0%
133. Präventionsbeauftragte/r des Anbieters	■ 70,3%	■ 10,8%	■ 5,4%	■ 8,1%	■ 5,4%
134. Sonstige SaalmitarbeiterInnen des Anbieters	■ 76,2%	■ 14,3%	■ 7,1%	■ 0%	■ 2,4%
135. Sperrlotse (im (Spiel-) Suchtbereich ausgebildete, vom Anbieter unabhängige Person)	<input type="checkbox"/> 23,1%	<input type="checkbox"/> 5,1%	<input type="checkbox"/> 2,6%	<input type="checkbox"/> 64,1%	<input type="checkbox"/> 5,1%
136. Einrichtungen der Suchthilfe	■ 0%	■ 0%	■ 0%	■ 20,9%	■ 79,1%
137. PsychologInnen, PsychotherapeutInnen, PsychiaterInnen	■ 0%	■ 0%	■ 11,6%	■ 27,9%	■ 60,5%

	überhaupt nicht nützlich	weniger nützlich	mittelmäßig nützlich	eher nützlich	sehr nützlich
138. Sonstige Personen des Suchthilfe-systems , z. B. HausärztInnen, SeelsorgerInnen, Geistliche, Schuldnerberatung, Sonstige, nämlich:	<input type="checkbox"/> 7,7%	<input type="checkbox"/> 15,4%	<input type="checkbox"/> 2,6%	<input type="checkbox"/> 64,1%	<input type="checkbox"/> 10,3%
V. Überwachung der entsperrten SpielerInnen					
<input type="checkbox"/> 139. Ich halte eine (gesonderte) Überwachung entsperrter SpielerInnen nicht für nützlich. (Wenn Sie dieser Meinung sind, bitte weiter bei Frage 147) 17,9%					
140. Sicherheitspersonal des Anbieters	■ 78,8%	■ 9,1%	■ 0%	■ 6,1%	■ 6,1%
141. Präventionsbeauftragte/r des Anbieters	■ 9,4%	■ 0%	■ 0%	■ 12,5%	■ 78,1%
142. Sonstige SaalmitarbeiterInnen des Anbieters	■ 10,7%	■ 0%	■ 0%	■ 67,9%	■ 21,4%
143. Sperrlotse (im (Spiel-) Suchtbereich ausgebildete, vom Anbieter unabhängige Person)	■ 18,2%	■ 0%	■ 0%	■ 36,4%	■ 45,5%
144. Einrichtungen der Suchthilfe	■ 83,3%	■ 3,3%	■ 13,3%	■ 0%	■ 0%
145. PsychologInnen, PsychotherapeutInnen, PsychiaterInnen	■ 75,8%	■ 9,1%	■ 3,0%	■ 12,1%	■ 0%
146. Sonstige Personen des Suchthilfe-systems , z. B. HausärztInnen, SeelsorgerInnen, Geistliche, Schuldnerberatung, Sonstige, nämlich: ■	■ 84,8%	■ 9,1%	■ 0%	■ 6,1%	■ 0%

147. Wenn Sie der Meinung sind, dass in diesem Teil wichtige Fragen fehlen oder Sie zu den existierenden Fragen Anregungen oder Kritik äußern möchten, können Sie das hier tun.

Danke für Ihre Teilnahme!

148. Wenn Sie abschließende Kommentare, Anregungen oder Kritik äußern möchten, können Sie das hier tun.