

Originalarbeit

Spieler- und Jugendschutz in Spielhallen: Ein Praxistest¹

Gerhard Meyer, Marc von Meduna und Tim Brosowski

Universität Bremen, Institut für Psychologie und Kognitionsforschung, Bremen

Zusammenfassung: Der Gesetzgeber hat das Gefährdungspotenzial von Geldspielautomaten in Spielhallen erkannt und im GlüStV sowie in Spielhallengesetzen differenzierte Maßnahmen zum Jugend- und Spielerschutz festgelegt. Zielsetzung: Ziel der vorliegenden Untersuchung ist es, die Compliance der Mitarbeiter in Bremer Spielhallen zu überprüfen. Methode: Testspieler und Beobachter haben 29 von 111 Spielhallen in Bremen (26%) aufgesucht, Alterskontrollen erfasst, Merkmale problematischen Spielverhaltens simuliert, Spielsperren eingerichtet, Abgleiche mit der Sperrliste kontrolliert und die Reaktion des Personals in Protokollbögen festgehalten. Ergebnisse: Die Umsetzung der gesetzlich geforderten Maßnahmen fand nur in geringem Ausmaß statt. Ausweiskontrollen der 20 bis 25-jährigen Testspieler erfolgten in 26% der Besuche. Auf erkennbare Merkmale problematischen Spielverhaltens zeigte das Personal lediglich in 6 von 112 Fällen (5%) angemessene Reaktionen. Letztendlich konnte in 18 Fällen (62%) 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 15 Kontrollbesuchen konnten 13 gesperrte Testspieler (87%) problemlos ihre Einsätze beim Automatenspiel tätigen. Diskussion: Der Staat ist gefordert, die Einhaltung der gesetzlichen Vorgaben stärker zu überwachen, um die Compliance zu erhöhen. Eine Verbesserung des Spielerschutzes ließe sich außerdem durch eine landesweite zentrale Sperrdatei für Bremer Spielhallen – nach dem Vorbild in Hessen – erreichen oder – als empfehlenswerte Alternative – durch eine Vernetzung der Spielsperren mit der Deutschen Sperrdatenbank.

Schlüsselwörter: Glücksspiel, Spielsucht, Jugendschutz, Spielerschutz, Compliance Check

Player and Youth Protection in Amusement Arcades: Practical Experiences

Abstract: Modern legislation has recognized the risk potential of amusement with prizes (AWP) machines. In order to ensure the protection of both adolescent and adult gamblers, differentiated measures were defined in a national State Treaty on Gambling as well as in laws in the individual federal states concerning amusement arcades. *Aim:* This study investigates the compliance of staff in the amusement arcades of Bremen. *Method:* A number of covert gamblers and observers visited 29 of the 111 amusement arcades in Bremen (26%) and tested the application of age-checks. They simulated signs of problematic gambling behaviour, arranged self-exclusions, monitored observance of the exclusion list, and recorded the staff's reaction. *Results:* The measures required by law were implemented to only a very limited extent: 26% of the 20–25-year-old covert gamblers had their ID checked, and only in 6 of 112 cases (5%) did the staff adequately respond to evident signs of problematic gambling behaviour. 18 cases (62%) eventually resulted in self-exclusions or self-bans. In some cases it was necessary to overcome major obstacles, such as submitting additional passport photos, making repeated return visits or visiting other establishments. During 15 subsequent check-ups 13 of the banned covert gamblers (87%) had no problem gambling on amusement with prizes (AWP) machines. *Discussion:* The authorities must become stronger regulators and monitors of compliance with the legal requirements if compliance is to be increased. Improved gambler protection could also be achieved by implementing a state-wide central exclusion list for Bremen's amusement arcades – as has been done in the federal state of Hesse. An alternative would be networking the list of exclusions with the German Exclusion Database.

Keywords: gambling, gambling disorder, youth protection, player protection, compliance check

Einführung

Der Gesetzgeber hat das Gefährdungs- und Suchtpotenzial von Glücksspielen im Allgemeinen und Geldspielautomaten

im Besonderen erkannt. In dem revidierten Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV vom 15. Dezember 2011), den spielhallenbezogenen Bestimmungen der Länderausführungsgesetze und – soweit vorhanden – den ergänzenden Landesspielhallengesetzen sind differenzierte Maßnahmen aufgeführt, um u. a. die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen und den Jugend- und Spielerschutz zu gewährleisten. So hat der Be-

¹ Der Beitrag wurde von der Fachzeitschrift Sucht zur Publikation angenommen und erscheint in Heft 1, 2015.

treiber² einer Spielhalle nach dem Bremischen Spielhallengesetz (BremSpielhG vom 17. Mai 2011) durch eine Kontrolle des amtlichen Ausweises oder eine vergleichbare Identitätskontrolle vor Gewährung des Zutritts sicherzustellen, dass Minderjährige von der Teilnahme ausgeschlossen sind³ (§3). Die Vorgaben zum Spielerschutz (§4) beinhalten u. a.:

- das Personal regelmäßig in der Früherkennung problematischen und pathologischen Spielverhaltens fachkundig zu schulen,
- eine Spielersperrliste zu führen, die Identität sämtlicher Spieler vor Spielbeginn anhand eines amtlichen Ausweises mit der Spielersperrliste abzugleichen und Personen, die eine Aufnahme in die Liste verlangen (freiwillige Selbstsperrung), während des vereinbarten Zeitraums, mindestens für die Dauer eines Jahres, vom Spiel auszuschließen und dies schriftlich zu bestätigen.

Nach § 6 BremSpielhG ist es zudem verboten, in einer Spielhalle erkennbar Spielsüchtige am Spiel teilnehmen zu lassen. Verstöße werden als Ordnungswidrigkeit mit Geldbußen bis zu 50.000 Euro geahndet.

Unter Berücksichtigung von Erkenntnissen, dass Jugendliche besonders gefährdet sind und „Spielerkarrieren“ häufig bereits vor dem 18. Lebensjahr beginnen (Hayer, 2012) sowie vorgelegten Schätzungen, dass 50% bis 60% des Bruttospielertrages in Spielhallen von süchtigen Spielern stammen (Fiedler, 2012), stellt sich die Frage, inwieweit die Betreiber ihren Verpflichtungen tatsächlich nachkommen.

Eine geeignete Maßnahme zur Überprüfung der Compliance stellen Testkäufe bzw. Testspiele dar. Bezogen auf den Jugendschutz erlaubt der GlüStV (§ 4 Abs. 3) den Glücksspielaufsichtsbehörden ausdrücklich, Testkäufe oder Testspiele mit minderjährigen Personen zur Erfüllung der Aufsichtsaufgaben durchzuführen.

Forschungsstand

Aus dem stoffgebundenen Suchtbereich (Tabak, Alkohol) liegen weltweit bereits zahlreiche empirische Befunde vor, die auf Probleme bei der Einhaltung von Altersrestriktionen hindeuten (vgl. stellvertretend Clark, Natanblut, Schmitt, Wolters & Iachan, 2000; O'Grady, Asbridge & Abernathy, 1999; Paschall, Grube, Black & Ringwalt, 2007; Preusser & Williams, 1992; Wagenaar, Toomey & Erickson, 2005). Der Verkauf der Suchtmittel an junge Testpersonen wird im Wesentlichen beeinflusst durch Alter und Geschlecht des Testkäufers und Verkäufers, Art der Verkaufslizenz und Ort des Geschäftes sowie Zeitpunkt des Kaufes und Betriebsamkeit in der Verkaufsstelle. Einige

² Aus Gründen der besseren Lesbarkeit beziehen sich Begriffe wie Betreiber, Spieler und Mitarbeiter immer auf beide Geschlechter.

³ Vereinzelt haben Spielhallenbetreiber das Mindestalter freiwillig auf 21 Jahre festgelegt

Studien belegen zudem, dass Compliance-Prüfungen die Wahrscheinlichkeit des Verkaufs der Suchtmittel an Minderjährige reduzieren (Erickson, Smolenski, Toomey, Carlin & Wagenaar, 2013; Grube, 1997; Wagenaar et al., 2005).

Deutlich geringer ist die Anzahl der empirischen Befunde zu Glücksspielen. Gegenstände von Testkäufen bzw. Testspielen waren Lotterierprodukte (Lotterie- und Rubbellose) in Verkaufsstellen in den USA und Kanada (Radeccki, 1994; St-Pierre et al., 2011) sowie zusätzlich Glücksspielautomaten in Kasinos und Gaststätten in Holland (Gosselt, Neefs, van Hoof & Wagteveld, 2013). Die Ergebnisse verweisen auf eine hohe Verfügbarkeit der Glücksspielprodukte und einen leichten Zugang für Minderjährige. Die Compliance-Rate (CR) der Anbieter variierte in Abhängigkeit von dem Geschlecht des Testkäufers und Verkäufers und den Eigentumsverhältnissen (St-Pierre, Derevensky, Gupta & Martin, 2011). Männliche Testkäufer wurden signifikant häufiger nach einem Ausweis gefragt, und ihre Kaufversuche endeten häufiger mit einer Ablehnung als es bei weiblichen Testkäufern der Fall war. Weibliche Verkäufer hielten sich eher an die Auflagen. Handelsketten oder Franchise-Nehmer zeigten zudem eine höhere CR als unabhängige Verkaufsstellen (St-Pierre et al., 2011). Lotterie- und Rubbellose (CR: 0%) waren etwas leichter zu erlangen als der Zugang zu Glücksspielautomaten in Gaststätten (CR: 6%). Signifikant höher lag die CR der Kasinos (23%) bei der Altersüberprüfung, mit geringerer Ausprägung bei hoher Besucherfrequenz bzw. Auslastung (Gosselt et al., 2013).

Erklärungen des illegalen Verkaufs von Suchtmitteln an Minderjährige liefern theoretische Modelle wie die „Rational-Choice-Theory“, sozio-kulturelle Ansätze sowie das „Decision-Heuristic-Model“ (St-Pierre, 2008). Nach der „Rational-Choice-Theory“ bewertet der Verkäufer den wirtschaftlichen Vorteil gegenüber dem zu erwartenden Nachteil in Form von Lizenzentzug und/oder Geldstrafen. Der sozio-kulturelle Ansatz verweist auf einen Annäherungs-Vermeidungs-Konflikt, wobei der Wunsch, den Käufer zufrieden zu stellen, die Annäherungsseite und die wahrgenommene Illegalität des Handelns die Vermeidungsseite repräsentiert. Nach dem „Decision-Heuristic-Model“ hat der Verkäufer komplexe Informationen in kurzer Zeit zu verarbeiten. Um die Entscheidung zu erleichtern, bedient er sich in dem Entscheidungsprozess heuristischer Prinzipien, wie der mentalen Repräsentation (Stereotype) von Jugendlichen.

Fragestellung

Empirische Daten zur Compliance in Spielhallen sind bisher in Deutschland nicht wissenschaftlich erhoben worden. In dem Pilotprojekt zu Spielhallen in Bremen geht die vorliegende Untersuchung den folgenden Fragen nach:

- Inwieweit wird der gesetzlichen Verpflichtung zur Ausweiskontrolle von Spielhallengästen durch das Personal nachgekommen (Jugendschutz)?

- Fallen den Spielhallenmitarbeitern Personen auf, die Merkmale süchtigen Spielverhaltens zeigen und reagiert das Personal im Sinne des Spielerschutzes mit angemessener Ansprache des problematischen Verhaltens, der Vergabe von Informationsmaterial und dem gesetzlich vorgeschriebenen Ausschluss vom Spiel?
- Kommen die Spielhallenbetreiber der gesetzlichen Auflage zur Einrichtung von angestrebten Spielsperren nach?
- Wird der Spielausschluss von Personen mit einer eingereichten Spielsperre wirksam umgesetzt?

Methodik

Stichprobe und Untersuchungsdesign

Von den 111 Spielhallenstandorten (mit 144 Konzessionen) in der Stadt Bremen (Stand: 01.01.2014) wurden 32 Spielhallen für die Untersuchung ausgewählt. Auswahlkriterien waren die Anzahl der Konzessionen pro Standort (1 vs. > 1) und die Einbeziehung nur einer Spielhalle pro Betreiber. Drei Testspiele mussten abgebrochen werden, da zwei Testspielern aufgrund ihres Alters von 20 Jahren und dem in den beiden Spielhallen festgelegten Mindestalter von 21 Jahren der Zutritt verwehrt wurde (in die Auswertung der Alterskontrollen konnten diese Fälle dennoch einbezogen werden). Ein Testspieler traf in der Spielhalle auf Personen aus dem eigenen Bekanntenkreis (endgültige Stichprobe: N = 29 Spielhallen; 26% der Gesamtzahl aller Bremer Spielhallen).

Als Testspieler fungierten Psychologie-Studenten der Universität Bremen im Rahmen des experimentellen Praktikums. Jeder der 13 männlichen und 16 weiblichen Studenten besuchte nur eine Spielhalle. Das Durchschnittsalter der Testspieler lag bei 23,6 Jahren (SD = 2,39; Min = 20; Max = 29).

Um Verzerrungen möglichst vieler Störvariablen in dem explorativen Quasifeldexperiment durch ein balanciertes Untersuchungsdesign kontrollieren bzw. reduzieren zu können, wurden die experimentellen Durchläufe in den Spielhallen nach einem fünffaktoriellen, zweistufigen Untersuchungsplan mit folgenden Faktoren durchgeführt:

- 1) Anzahl der Konzessionen der Spielhalle (1: n = 15; > 1: n = 14), mit der Hypothese einer höheren Compliance in größeren (Franchise-) Unternehmen (konkrete Angaben zu der Unternehmensstruktur einzelner Spielhallen waren nicht verfügbar),
- 2) Geschlecht des Testspielers (männlich: n = 13; weiblich: n = 16), mit der Hypothese einer höheren Compliance bei männlichen Testspielern,
- 3) Monatszeitraum (1.–15.: n = 15; 16.–30.: n = 14), mit der Hypothese einer geringeren Compliance bei höherer Besucherfrequenz (Auslastung) am Anfang des Monats,
- 4) Wochenzeitraum (Montag bis Donnerstag: n = 15; Freitag bis Sonntag: n = 14), mit der Hypothese einer höheren Compliance bei geringerer Besucherfrequenz in der zweiten Wochenhälfte (einschließlich Wochenende),

- 5) Tageszeitraum (bis 16:00 Uhr: n = 13; nach 16:00 Uhr: n = 16), mit der Hypothese einer geringeren Compliance bei höherer Besucherfrequenz nach 16 Uhr.

Durchführung

Nach einer theoretischen und praktischen Einführung in die Handhabung der Geldspielautomaten begaben sich die Studenten in das Feld der Spielhallen, stellten Beobachtungen an und setzten zur Verfügung gestelltes Geld beim Automatenenspiel ein. Anschließend wurden im Rahmen der Lehrveranstaltung Merkmale problematischen und süchtigen Spielverhaltens, wie sie betroffene Spieler in der konkreten Spielsituation in Spielhallen erkennen lassen (vgl. Hayer, Kalke, Buth & Meyer, 2013), aufgezeigt und von den Studenten im Rollenspiel eingeübt.

Für das Testspiel wurde ein standardisiertes Vorgehen entwickelt und ein Protokollbogen erstellt, um die Reaktionen des Personals systematisch erfassen zu können. 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, und anschließend – außerhalb der Spielhalle – das Feldprotokoll erstellten (aus individuellen, meist organisatorischen Gründen wurden einige Testkäufe auch alleine durchgeführt).

Der Testspieler zeigte während der drei geplanten Aufenthalte in der Spielhalle und den Spielteilnahmen ein simuliertes Problemverhalten, dessen einzelne Verhaltensaspekte sowie die Aussagen der Spieler der folgenden Tabelle 1 zu entnehmen sind.

Der erste Spielhallenbesuch (n = 29) nahm tatsächlich zwischen 50 und 75 Minuten in Anspruch (MW = 62,86; SD = 6,52), der zweite (n = 29) zwischen 85 und 150 Minuten (MW = 121,0; SD = 12,31). Der dritte Besuch nach erfolgreicher Einrichtung einer Sperre, eines Hausverbots oder einer anderen Sperrabsprache (n = 15) dauerte zwischen 5 und 20 Minuten (MW = 9,75; SD = 5,29).

Die Studenten wurden vor und nach dem Testspiel umfassend über die Gefahren der Glücksspielsucht und Beratungsmöglichkeiten, die Freiwilligkeit der Teilnahme und Möglichkeiten des Abbruchs ohne Angabe von Gründen aufgeklärt.

Die Untersuchung fand zwischen dem 1. Juni und dem 15. Juli 2014 statt.

Datenanalyse

Die statistische Datenanalyse wurde mit SPSS 18 durchgeführt. Als Testverfahren für bivariate Merkmalszusammenhänge dienten Odds-Ratios (OR) und Mann-Whitney-U-Tests. Die Suche nach starken Einflussvariablen erfolgte mit einem Testniveau von 0,1 und einer Teststärke von 0,8 (Teststärkeanalysen für exakte Chiquadrat-Tests nach Faul, Erdfelder, Lang & Buchner, 2007). Um die Robustheit und Teststärke der Analysen in der gut balancierten aber klei-

Tabelle 1

Untersuchungsplan: Verhalten und Aussagen der Testspieler während der drei Spielhallenbesuche

Besuch	Block	Dauer	Geldeinsatz	Verhalten	Text bei Ansprache des Personals
1. Aufenthalt: Kontaktaufnahme, erste Andeutung von Problem- verhalten		60 Min.	25 €	1: Zutritt zur Spielhalle, Geld am Tresen wechseln; Spielen; leichte Anspannung zeigen; nachdem offensichtlich das letzte Geld verspielt wurde: Ansprache des Personals	„Das war’s für heute, hab’ mal wieder keine Kohle mehr“
2. Aufenthalt: Simulation von problematisch. Spielverhalten	1	50 Min.	20 €	2: 1–2 Tage nach erstem Aufenthalt; 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.“
		10 Min.		3: Für 10–20 Min. Verlassen der Spielhalle (je nach Entfernung zur nächsten Bank)	
	2	60 Min.	30 €	4: Zutritt zur Spielhalle, Geld am Tresen wechseln; mit Ansprache des Personals; Weiterspielen 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.“
				5: Telefongespräch vortäuschen	„Schatz, ich bin noch auf der Arbeit, das wird wieder etwas später.“
				6: 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.“
			7: Innerhalb derselben Ansprache	„Ich habe manchmal das Gefühl, das Zocken nicht mehr unter Kontrolle zu haben – Kann man da was machen?“	
			8: Wenn bei 6 kein Vorschlag des Personals zur Selbstsperre kommt: Bitte um Selbstsperre	„Ich hab’ gehört, man kann sich jetzt auch bei Euch sperren lassen – Wie geht das denn?“	
			9: Einrichten der Selbstsperre (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.“	
3. Aufenthalt: Sperrkontrolle				10: 14 Tage nach Einrichtung der Sperre: Versuch, die Spielhalle zu betreten, vor Automaten zu setzen und mit Mindesteinsatz zu spielen	

nen Stichprobe zusätzlich zu erhöhen (Erceg-Hurn & Mirosevich, 2008), erfolgte der Inferenzschluss durch 90%-Bootstrap-Konfidenzintervalle mit jeweils 1.000 Stichproben (vgl. Shikano, 2010). Aufgrund des explorativen Charakters der Studie wurde das Testniveau nicht um multiple Tests adjustiert und ein eventuell erhöhter Alphafehler in Kauf genommen.

Ergebnisse

Untersuchungsbedingungen und Besucherfrequenz

Die Überprüfung des Einflusses der variierten Faktoren auf die beobachtete absolute Gästeanzahl während des zweiten Besuches weist lediglich für den Faktor „Konzession“ einen überzufälligen Einfluss auf die Besucherfrequenz aus, sodass in Spielhallen mit mehr als einer Kon-

Tabelle 2

Odds-Ratios und 90%-Bootstrap-Konfidenzintervalle der Experimentalvariablen für Alterskontrollen bei Testkäufern und Beobachtern zu zwei Zeitpunkten (N = 109).

Referenzkategorie der unabhängigen Variablen	Risiko für Ausweiskontrolle OR (90% – KI)
Geschlecht (weibliche Testkäufer)	1,43 (0,64–3,75) ns
Konzession (>1)	0,27 (0,11–0,56)*
Monatszeitraum (16.–30.)	4,22 (1,53–11,65)*
Wochenzeitraum (Fr.–So.)	4,03 (1,85–10,13)*
Tageszeitraum (nach 16 Uhr)	1,07 (0,50–2,52) ns

* $p \leq 0.1$; ns = nicht signifikant auf einem Testniveau von 0.1.

zession im Mittel doppelt so viele Gäste anzutreffen waren ($U = 25$; $p = 0,00$; Konzession > 1 : $MW = 8,43$; $SD = 4,01$; Konzession = 1: $MW = 3,47$; $SD = 2,03$). Die übrigen Faktoren „Monatszeitraum“ ($U = 72$; $p = 0,42$), „Wochenzeitraum“ ($U = 101$; $p = 0,88$) und „Tageszeitraum“ ($U = 85,50$; $p = 0,42$) weisen – entgegen der Hypothesen – keinen signifikanten Einfluss auf die Gästeanzahl nach.

Alterskontrollen

Für den 1. und 2. Aufenthalt der Testspieler und Beobachter wurde untersucht, ob das Personal der Spielhallen Alterskontrollen durchführte. Der 3. Aufenthalt fand nur selten und meistens ohne Beobachter statt und wurde deshalb bei diesen Analysen ausgeschlossen.

Von 111 Besuchen (hierfür untersuchbare Fälle: $[29 \times 2 \text{ Aufenthalte} \times 2 \text{ Personen}] - 7 \text{ Situationen ohne Beobachter} + 2 \text{ abgewiesene Testspieler beim Erstversuch}$) erfolgte in 84 Fällen (76%) keine Ausweis- bzw. Alterskontrolle.

Zwar zeigte sich ein Zusammenhang mit dem Alter (bei den 20–25 Jährigen ($n=25$) wurde in 22 von 84 Fällen (26%) kontrolliert; bei den 26–29 Jährigen ($n = 6$) in 3 von 25 Fällen (12%)), das zweifach erhöhte Risiko der jüngeren Testspieler für eine Kontrolle war aber nicht überzufällig ($OR_{20-25\text{Jährige}} = 2,60$; $90\% \text{-KI} = 0,98-8,85$).

Bei ausschließlicher Betrachtung der Ausweiskontrolle der Testspieler während des ersten Besuches, fanden in 12 von 31 Fällen Alterskontrollen statt (39%).

Der Einfluss der unabhängigen Variablen auf die Durchführung von Alterskontrollen ist der folgenden Tabelle 2 zu entnehmen.

Das Geschlecht des Testkäufers und die Tageszeit des Besuches zeigten keinen überzufälligen Effekt auf die Wahrscheinlichkeit einer Alterskontrolle.

In Spielhallen mit nur einer Konzession, in der zweiten Monatshälfte und von Freitag bis Sonntag war die Wahrscheinlichkeit für eine Alterskontrolle signifikant um ca. Faktor 4 erhöht.

Reaktionen des Personals auf die Simulation problematischen Spielverhaltens

Der 1. Aufenthalt sollte lediglich dazu dienen, gesehen zu werden und ein erstes Problemverhalten anzudeuten (Ansprache: „Das war’s für heute, hab mal wieder keine Kohle mehr“) und wurde deshalb nicht gesondert ausgewertet.

Auf die Simulation problematischen Spielverhaltens während des 2. Aufenthaltes durch gezeigte Anspannung, Fluchen und Verzweifeln zeigte das Personal in 22 von 28 Fällen (79%) keine Reaktionen⁴. In den 6 Fällen mit Reaktionen kam es zu einem Lächeln oder Ansprachen wie „Man kann leider nicht immer gewinnen“ oder „Stressig, was?“ und in einem Fall fragte die Mitarbeiterin kurz nach: „Alles ok?“.

Auf die anschließende Ansprache „Eigentlich wollte ich weniger spielen, jetzt habe ich wieder alles verzockt – ich muss kurz zur Bank und Nachschub holen“ reagierte das Personal in 24 Fällen (83%) entweder gar nicht oder erklärte dem Spieler den Weg zur Bank. In 5 Fällen (17%) bot das Personal an, den Automaten frei zu halten (einmal Doppelnennung mit Erklärung des Weges zur Bank). In einem Fall (3%) wurde dem Testspieler explizit davon abgeraten, weiter zu spielen.

Nach der Rückkehr von der Bank erfolgte die Ansprache: „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“. In 14 Fällen (50%) erfolgten keinerlei Reaktionen oder lediglich gleichgültige Kommentare wie „Es zwingt Dich ja keiner, in die Spielhalle zu kommen“ oder „Solange Du weißt, wovon Du den Rest des Monats lebst“. In 10 Fällen (36%) wünschte das Personal dem Testspieler viel Glück („Hier hast Du Glückszweier“ oder „Naja, vielleicht klappt’s ja heute besser“) oder gab Spielertipps („Du musst mit kleineren Einsätzen spielen, so

⁴ In jeweils einem Fall konnte die Aufmerksamkeit des Personals bei der Präsentation (1) großer Anspannung, (2) Aussage zu hohen Geldverlusten, (3) Belügen von Angehörigen sowie (4) Aussage zu Kontrollverlust aufgrund der Ablenkung durch andere Gäste oder der Konzentration auf das Spiel auf dem Smartphone/im Internet nicht erreicht werden, so dass die Bezugsgröße jeweils 28 statt 29 Fällen entspricht.

5 bis 10 Cent“). In 3 Fällen (11%) wurde kritisch oder besorgt hinterfragt, ob wirklich die ganzen 30 € bzw. alles gewechselt werden sollte. In einem Fall flüsterte eine Mitarbeiterin: „Sie sollten nicht mehr her kommen“, als aber ihr Chef dazu kam, wünschte sie nur viel Glück für das Spiel.

Auf das Telefongespräch, in dem offensichtlich eine nahestehende Person angelogen wurde („Schatz, ich bin noch auf der Arbeit, das wird wieder etwas später“) verwies das Personal in 3 Fällen (11%) auf ein Handyverbot in der Spielhalle, ansonsten erfolgte keinerlei Reaktion.

Auf die Nachfrage, ob man sich Geld leihen könne („Jetzt habe ich wieder alles verloren. Kann ich bei Euch auch Geld leihen? Nur 50 €. Ich lasse auch ein Pfand da“), reagierte das Personal in 24 von 29 Fällen (83%) mit klarer Ablehnung. In zwei Fällen wurde ein Leihhaus empfohlen („Drüben ist ein Laden, die nehmen Gold und Silberschmuck. Ich hab' selber kein Geld, hab' selbst 70 € verspielt“). In einem Fall sagte das Personal: „Der Chef macht sowas, aber wir Angestellten dürfen sowas nicht“. In zwei Fällen kam es zu angemessenen Ansprachen im Sinne des Spielerschutzes wie (1) „Wenn Sie jetzt Ihren Ring anbieten, haben Sie ja auch nichts davon. Damit treiben Sie sich nur in den Ruin und machen immer mehr Schulden. Am besten Sie hören einfach auf, irgendwann muss man mal eine Grenze setzen und aufhören zu spielen (...) oder Hilfe suchen“ oder (2) „Das ist auch keine Lösung für Dich – vielleicht machst Du mal eine Spielpause“.

Spielsperre

Zum Abschluss der Präsentation problematischen Spielverhaltens stellte der Testspieler die offene Frage: „Ich habe manchmal das Gefühl, das Zocken nicht mehr unter Kontrolle zu haben – kann man da was machen?“. Wurde dann von dem Personal nicht selbstständig die Spielsperre angesprochen, kam es zur konkreten Nachfrage: „Ich hab' gehört, man kann sich jetzt auch bei Euch sperren lassen – Wie geht das denn?“.

In 5 von 28 Fällen (18%) sprach das Personal von sich aus ein Hausverbot oder eine Spielsperre an, um in einem Fall gleich davon abzuraten („Sie können sich hier sperren lassen. Das bringt aber nicht viel. Ist ziemlich aufwendig, mit Lichtbild, Adresse, Telefonnummer. Wir können das jederzeit machen. Aber ich kenn' einen, der sich hier hat sperren lassen, der spielt jetzt jeden Tag woanders“). In 22 Fällen gab es keine derartigen Informationen. Stattdessen kamen Aussagen vom Personal oder einem Betreiber wie (1) „Ist es wirklich schon so schlimm bei Ihnen?“, (2) „Mal einen Tag Pause machen, mal den Kopf durchlüften“, (3) „Da kann ich nichts machen. Hier gibt's Leute, die haben Tausende verspielt. Da kann ich nichts machen“. In 10 Fällen (36%) gab das Personal Infomaterial oder Kontaktdaten für eine Form der Suchtberatung heraus.

In 19 von 29 Fällen (66%) kam es nach der expliziten Ansprache der Spielsperre durch den Testspieler (oder das Personal) entweder zum Ignorieren oder zu wissentlicher

oder unwissentlicher Fehlinformation über die Spielsperre, wie bspw. (1) dass der gesetzliche Anspruch auf eine Spielsperre in der konkreten Spielhalle nicht existiere, (2) dass es bei Verstößen seitens des Spielers gegen eine Spielsperre zu Bußgeldern käme oder, (3) dass die Spielsperre zentral von einer „Suchtstelle“ eingerichtet werde. In einem Fall wurde einem Testspieler die Spielsperre vom Betreiber unter Angaben falscher Tatsachen wieder ausgedreht, nachdem der Mitarbeiter die Spielsperre von sich aus ansprach. Im selben Fall wurde dem Testspieler ein bewusst fehlerhaft formuliertes Sperrdokument zur Unterschrift vorgelegt, um die rechtskräftige Einrichtung einer Spielsperre zu vermeiden.

In 18 von 29 Fällen (62%) konnte letztendlich eine Spielsperre, ein Hausverbot oder ein anderweitiges Sperrabkommen (z. B. eine mündliche Absprache: „Ich werde Sie das nächste Mal also einfach nicht mehr rein lassen“) abgeschlossen werden. Hierfür mussten durch die Testspieler teilweise große Hürden in Kauf genommen werden, z. B. bis zu dreimaliges Wiedererscheinen, weil angeblich die zuständigen Kollegen nicht anwesend waren, das Aufsuchen anderer Standorte oder die Vorlage eines oder mehrerer Passfotos über den Personalausweis und die Ausweiskopie hinaus (gesetzlich vorgeschrieben ist nur die Vorlage des Ausweises). In 13 von 29 Fällen (45%) kam es zu solchen Verzögerungen oder unnötigen bzw. ungesetzlichen Hürden wie dem Einfordern zusätzlicher Passfotos, weshalb nicht für alle Testkunden Spielsperren oder ähnliche Absprachen mit dem Personal stattfanden.

Von den 18 eingerichteten Spielsperren, Hausverboten oder sperrähnlichen Abmachungen wurden aus organisatorischen Gründen nur 15 durch Kontrollbesuche 14 Tage nach der Einrichtung überprüft (z. B. weil die Einrichtung der Sperre durch unnötige Hürden über den geplanten Untersuchungszeitraum hinausging). Bei den 15 Kontrollbesuchen kam es nur in 2 Fällen (13%) zu einem Ausschluss vom Spiel. In allen anderen Fällen (87%) konnte problemlos am Spiel teilgenommen werden.

Einflussfaktoren auf die Einrichtung einer Spielsperre und die Ausgabe von Informationsmaterial

Abschließend wurde untersucht, wie die Einrichtung einer Spielsperre und die Ausgabe von Informationsmaterial mit den unabhängigen Experimentalvariablen zusammenhängen. Die Ergebnisse finden sich in Tabelle 3. Die Einhaltung der Spielsperre durch die Kontrollbesuche konnte aufgrund der geringen Fallzahl bzw. der schiefen Verteilung nicht problemlos statistisch untersucht werden und wurde deshalb nicht in die Auswertung einbezogen.

Aus Tabelle 3 ist ersichtlich, dass

- (1) in Spielhallen mit einer Konzession gegenüber denen mit mehreren Konzessionen die Chance auf Einrichtung einer Sperre oder sperrähnlichen Abkommens signifikant erhöht war (ca. um Faktor 5),

Tabelle 3

Odds-Ratios und 90%-Bootstrap-Konfidenzintervalle der Experimentalvariablen für Verhalten des Personals

Unabhängige Variable	Abhängige Variablen					
	Reaktionen im Sinne des Spielerschutzes ^a	Sperre oder Ähnliches eingerichtet ^b	Infomaterial für Beratung ausgegeben ^b	Sperre oder Hausverbot durch Personal angesprochen ^b	Sperre verzögert bzw. unnötige Hürden ^b	Unwissenheit, Fehlinfo oder Ignorieren der Sperre ^b
Konzession (>1)	1,09 (.22; 5,45) ns	,19 (.04; ,69) *	,63 (.14; 2,25) ns	5,60 (1,07; 9,71) *	4,95 (1,43; 26,40) *	3,21 (.88; 15,43) ns
Geschlecht (weibliche Testkäufer)	1,83 (.38; 6,50) ns	,57 (.13; 2,13) ns	,39 (.10; 1,40) ns	,15 (.08; ,93) *	1,60 (.49; 6,75) ns	,74 (.15; 3,21) ns
Monatszeitraum (16.–30.)	,46 (.11; 2,18) ns	2,19 (.57; 10,00) ns	1,13 (.30; 4,55) ns	,67 (.18; 3,64) ns	10,00 (2,67; 52,00) *	,48 (.10; 1,71) ns
Wochenzeitraum (Mo.–Do.)	,13 (.07; ,77) *	1,50 (.46; 6,13) ns	5,50 (1,58; 26,40) *	1,50 (.25; 5,60) ns	,67 (.18; 2,25) ns	,60 (.12; 2,19) ns
Tageszeitraum (vor 16 Uhr)	1,30 (.26; 6,50) ns	,96 (.28; 4,19) ns	,80 (.18; 3,25) ns	,79 (.18; 4,50) ns	1,94 (.50; 8,17) ns	2,59 (.73; 12,38) ns

* $p \leq 0.1$; ns = nicht signifikant auf einem Testniveau von 0.1.Anmerkungen: ^a Reaktionen vor der direkten Ansprache von Problemen durch den Testspieler (Verhalten/Aussage 2–6, Block 1/2).^b Reaktionen nach der direkten Ansprache von Problemen durch den Testspieler (Verhalten/Aussage 7/8, Block 2).

- (2) die Sperre oder ein Hausverbot in Spielhallen mit mehreren Konzessionen signifikant häufiger vom Personal selber angesprochen wurde (ca. um Faktor 6),
- (3) hier aber auch signifikant häufiger Verzögerungen oder unnötige Hürden auftraten (ca. um Faktor 5),
- (4) gegenüber Männern die Spielsperre signifikant häufiger durch das Personal angesprochen wurde als gegenüber Frauen (ca. um Faktor 7),
- (5) es in der zweiten Monatshälfte signifikant häufiger zu Verzögerungen bzw. unnötigen Hürden bei der Einrichtung der Sperre kam (ca. um Faktor 10)
- (6) das Personal häufiger am Wochenende Reaktionen im Sinne des Spielerschutzes auf ein problematisches Verhalten zeigte (ca. um Faktor 7) und
- (7) die Ausgabe von Informationsmaterial (nach dem Hinweis auf Probleme durch den Testspieler) signifikant häufiger Anfang der Woche erfolgte (ca. um Faktor 6).

Diskussion

Die Ergebnisse der Untersuchung weisen darauf hin, dass die Umsetzung von Maßnahmen zum Jugend- und Spielerschutz in Bremer Spielhallen nur gering ausgeprägt ist.

Eine Ausweiskontrolle erfolgte lediglich in 26% der Spielhallenbesuche der 20–25-jährigen Testspieler. Das problematische Spielverhalten nahm das Personal kaum wahr und zeigte nur in sehr wenigen Fällen (5%) angemessene Reaktionen. Erst nachdem die Testspieler selbst auf ihre Probleme mit dem Spiel (Kontrollverlust) im Gespräch aufmerksam machten, sprachen die Mitarbeiter in einigen Fällen (18%) die Sperroption an oder verteilten Informationsmaterial und Kontaktdaten von Hilfeeinrichtungen (36%). Nach dem expliziten Hinweis auf die

Spielsperre durch die Testspieler reagierte das Personal in 66% der Fälle mit Ignorieren oder Verbreitung von Fehlinformationen. Letztendlich konnten nur 18 Testspieler eine Spielsperre, ein Hausverbot oder ein anderweitiges Sperrabkommen einrichten, wobei 13 von ihnen große Hürden zu überwinden hatten, wie mehrmaliges Erscheinen, Aufsuchen anderer Standorte oder Einreichen zusätzlicher Passfotos.

Besonders eklatant waren die Verstöße gegen die gesetzlichen Vorgaben, die Identität sämtlicher Spieler mit der Spielersperrliste abzugleichen und gesperrte Personen vom Spiel auszuschließen. Bei den 15 Kontrollbesuchen von gesperrten Testspielern kam es lediglich in zwei Fällen zu einem Ausschluss vom Spiel. In 87% der Fälle konnten die Spieler problemlos ihre Einsätze tätigen.

Über die Gründe für die geringe Compliance der Spielhallen zwei Jahre nach Inkrafttreten des BremSpielhG lassen sich bei dem gegenwärtigen Stand der Forschung nur Hypothesen formulieren. Glücksspielanbieter stehen grundsätzlich vor der Herausforderung, das Spannungsverhältnis zwischen ökonomischen Interessen auf der einen Seite und hinreichendem Spielerschutz auf der anderen Seite aufzulösen. Da Spielsüchtige einen substantiellen Teil der Einnahmen in Spielstätten generieren (vgl. Fiedler, 2012; Orford, Wardle & Griffiths, 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, da entsprechende Maßnahmen nachweislich die Compliance im Suchtbereich erhöhen (Erickson et al., 2013).

Voraussetzung für einen wirksamen Jugend- und Spielerschutz ist die Akzeptanz der Prävention als verbindliche Philosophie auf allen Ebenen des Unternehmens, von der Geschäftsleitung über das Management bis hin zum Aufsichtspersonal. Erst wenn sich das Personal sicher sein kann, dass präventive Maßnahmen, wie Spielsperren, die mit Umsatzeinbußen einhergehen, von der Führungsebene getragen werden, besteht die realistische Chance einer erfolversprechenden Umsetzung. Ein rechtzeitiges Einschreiten des Personals bei Fehlentwicklungen setzt weiterhin voraus, dass die Mitarbeiter effektive Schulungen zur Früherkennung von Problemspielern erfahren haben. Eine unabhängige Evaluation dieser Maßnahmen steht noch aus.

Die mangelhafte Compliance hängt möglicherweise auch mit dem unzulänglichen BremSpielhG zusammen. Nach dem Gesetz müssen Spieler für jede einzelne Spielhallenkonzession einen Sperrantrag einreichen, um im Bremer Stadtgebiet keinen Zugang zu Spielhallen zu haben. Dieser Aufwand ist nicht nur für Spieler unzumutbar, sondern weckt auf Betreiberseite Befürchtungen, dass gesperrte Spieler in benachbarte Spielhallen abwandern und beim Konkurrenten weiterspielen. Wie es vorbildhaft besser geregelt werden kann, zeigt das Bundesland Hessen. Dort hat die Landesregierung im Mai 2014 ein verbindliches landesweites Sperrsystem für Spielhallen einführt. Alle Spielhallen müssen für jeden Spielgast vor Beginn des Spiels bei der Oasis-Sperrdatei abfragen, ob eine Sperre vorliegt. Dem Beispiel von Hessen ist bereits Rheinland-Pfalz gefolgt, das ebenfalls ein landesweites Sperrsystem auf den Weg gebracht hat. Nach dem Gesetzentwurf können sich Spieler online für das Automatenpiel in allen Spielhallen des Landes sperren. Eine weitere Effizienzsteigerung ließe sich durch die Vernetzung der Spielsperren mit der Deutschen Sperrdatenbank erreichen (Meyer, 2012), die ein Ausweichen auf andere (legale) Spielformen, wie Glücksspiele in Spielbanken und Sportwetten, unterbinden würde. Das gezielte Ausweichen gesperrter Spieler auf andere, noch zugängliche Spielformen dokumentieren empirische Daten aus dem Bereich der Spielbanken (Meyer & Hayer, 2010).

Eine funktionierende Kontrolle der Sperre dürfte im eigenen Interesse der Betreiber liegen, da gesperrten Spielern, die trotz einer Sperre zum Spiel zugelassen werden, Schadensersatzansprüche zustehen (vgl. Peters, 2014 für Spielbanken). Da es in Bremer Spielhallen zudem verboten ist, erkennbar Spielsüchtige am Spiel teilnehmen zu lassen, müssten die Betreiber, um Sanktionen zu vermeiden, Fremdsperren erteilen.

Die Analyse von Einflussfaktoren auf die Einrichtung einer Spielsperre ergab, dass sich in Spielhallen mit nur einer Konzession signifikant häufiger eine Sperre, ein Hausverbot oder eine sperrähnliche Absprache einrichten bzw. treffen ließ. Bei mehreren Konzessionen kam die Information zur Sperre allerdings signifikant häufiger vom Personal, wenngleich verbunden mit Verzögerungen in der Umsetzung bzw. unnötigen Hürden. Möglicherweise hat das Personal in größeren Spielhallen, die häufiger einer

Unternehmenskette angehören, eher eine Fortbildung im Rahmen der Sozialkonzepte erfahren. Die Verteilung der Zuständigkeit bzw. Verantwortlichkeit für Sperren (bei mehreren Mitarbeitern) verringert dagegen die Chance der Umsetzung. Ferner könnten bauliche Gegebenheiten wie z. B. mehrere Eingänge in Spielhallen mit mehr als einer Konzession für die reduzierte Wahrscheinlichkeit von Ausweiskontrollen verantwortlich sein. Andererseits war die Besucherfrequenz in den Spielhallen mit mehr als einer Konzession signifikant höher, was sich auf die Compliance des Personals ausgewirkt haben könnte (Gosselt et al., 2013).

Limitationen und Ausblick

Die durchgeführte Untersuchung hat Pilotcharakter: Sie liefert erste Erkenntnisse zur Compliance in Bezug auf den Jugend- und Spielerschutz in Spielhallen.

Das vorliegende explorative Untersuchungsdesign, der Stichprobenumfang und die statistischen Analysen waren aus Gründen der Forschungsökonomie ausschließlich darauf ausgerichtet, die Compliance unter dem Haupteinfluss der fünf ausgewählten Experimentalvariablen zu untersuchen und bedienten sich deshalb einer gezielten Stichprobenziehung (nur Haupteffekte wurden getestet, nur große, tatsächliche Effekte wurden mit einer Wahrscheinlichkeit von 80% auch entdeckt). Da die kleine Stichprobe keinen Repräsentativitätsanspruch erheben kann, ist eine Verallgemeinerung der Befunde auf die Population aller Spielhallen nicht zulässig (weder in Bremen 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 besser vermeiden zu können. Zudem gilt es, weitere Einflussfaktoren mit mehr als nur zwei Merkmalsausprägungen und auch deren komplexe Wechselwirkungen einzubeziehen. Mögliche zusätzliche Variablen sind z. B. die Einsehbarkeit der Räumlichkeiten, erlebte Verantwortlichkeit, Sprachkompetenz und Schulungserfahrung des Personals oder Verbandsmitgliedschaften der Betreiber.

Die Reliabilität bzw. Beobachterübereinstimmung in den erhobenen Daten ließe sich durch mehrfache Tests verbessern. Die in der vorliegenden Studie beobachteten Verhaltensweisen des Personals könnten außerdem dazu dienen, zukünftig einen standardisierten Beobachtungsfaden und Beobachtungstrainings für Testkäufer zu entwickeln, um die Reliabilität weiter zu erhöhen. Um die Validität der experimentellen Stimuli (gezeigtes Problemverhalten) zu verbessern, sollten die Testspieler noch mehr Zeit in den Spielhallen verbringen, und ihre Fähigkeiten der Simulation problematischen Spielverhaltens sollten mehrfach überprüft werden.

Schlussfolgerungen für die Praxis

- Die Umsetzung der gesetzlich geforderten Maßnahmen zum Jugend- und Spielerschutz in Spielhallen muss stärker durch staatliche Stellen überwacht werden.
- Eine landesweite zentrale Sperrdatei oder – besser – eine Vernetzung der Spielsperren mit der Deutschen Sperrdatenbank dient der Verbesserung des Spielerschutzes.
- Nur wenn sich das Personal sicher sein kann, dass präventive Maßnahmen, wie Spielsperren, die mit Umsatzeinbußen einhergehen, von der Geschäftsleitung getragen werden, besteht die realistische Chance auf eine erfolgreiche Umsetzung.
- Es bedarf der unabhängigen Evaluation der Schulungsmaßnahmen zur Früherkennung von Problem Spielern in der Praxis.

Deklaration konkurrierender Interessen

Die Forschungsförderung dieser Untersuchung erfolgte durch die Bremer Fachstelle Glücksspielsucht, die vom Land Bremen finanziert wird.

Prof. Dr. Gerhard Meyer hat in der Vergangenheit finanzielle Unterstützung für Forschungsprojekte im Glücksspielbereich erhalten von der Deutschen Forschungsgemeinschaft, dem Bundesministerium für Gesundheit, mehreren Ministerien/senatorischen Dienststellen der Bundesländer, dem Forschungsfond der Universität Bremen sowie verschiedenen Glücksspielanbietern.

Danksagung

Wir danken den Studentinnen und Studenten des experimentellen Praktikums im Studiengang Psychologie der Universität Bremen (Montags- und Dienstagsgruppe, Sommersemester 2014) für ihr Engagement bei der Konzeption und Durchführung der Untersuchung.

Literatur

- Clark, P. I., Natanblut, S. L., Schmitt, C. L., Wolters, C. & Iachan, R. (2000). Factors associated with tobacco sales to minors: lessons learned from the FDA compliance checks. *Journal of the American Medical Association*, 284, 729–734.
- 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. doi: 10.1037/0003-066X.63.7.591
- 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.

- 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. (2012). Das Spiel mit der Sucht. Anmerkungen zum pathologischen Markt des Glücksspiels. In E. Strouhal, M. Zollinger, B. Felderer (Hrsg.) *Spiele der Stadt: Glück, Gewinn und Zeitvertreib* (S. 236–245). Wien: Springer.
- 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.
- Grube, J. W. (1997). Preventing sales of alcohol to minors: Results from a community trial. *Addiction*, 92 (s2), S251–S260.
- Hayer, T. (2012). Jugendliche und Glücksspielbezogene Probleme: Risikobedingungen, Entwicklungsmodelle und Implikationen für präventive Handlungsstrategien. Frankfurt/M: Peter Lang.
- 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.
- Meyer, G. (2012). Stellungnahme zu dem Entwurf der Sechsten Verordnung zur Änderung der Spielverordnung des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie. Verfügbar unter: gerhard.meyer.uni-bremen.de/publications.html (Zugriff am 30.08.2014).
- Meyer, G. & Hayer, T. (2010). Die Effektivität der Spielsperre als Maßnahme des Spielerschutzes. Frankfurt/M: Peter Lang.
- O’Grady, B., Asbridge, M. & Abernathy, T. (1999). Analysis of factors related to illegal tobacco sales to young people in Ontario. *Tobacco Control*, 8, 301–305.
- 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.
- Paschall, M. J., Grube, J. W., Black, C. & Ringwalt, C. L. (2007). Is commercial alcohol availability related to adolescent alcohol sources and alcohol use? Findings from a multi level study. *Journal of Adolescent Health*, 41, 168–174.
- Peters, F. (2014). Die Wirkungen der Sperre von Spielern in Spielbanken. *Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht*, 9, 157–159.
- Preusser, D. F. & Williams, A. F. (1992). Sales of alcohol to underage purchasers in three New York counties and Washington, DC. *Journal of Public Health Policy*, 13, 306–317.
- Productivity Commission (2010). *Gambling*, Report No. 50. Canberra: Australian Government.
- Radecki, T. E. (1994). The sales of lottery tickets to minors in Illinois. *Journal of Gambling Studies*, 10, 213–218.
- 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. (2008). Retailer compliance with youth access statutes and regulatory policies for lottery products and alcohol: Evaluating the role of gender and vendor age. Master thesis. Montreal: Mc Gill University.
- St-Pierre, R. A., Derevensky, J. L., Gupta, R. & Martin, I. (2011). Preventing lottery ticket sales to minors: Factors influencing retailer’s compliance behaviour. *International Gambling Studies*, 11, 173–191.

- Wagenaar, A. C., Toomey, T. L. & Erickson, D. J. (2005). Preventing youth access to alcohol: Outcomes from a multi-community time series trial. *Addiction*, 100, 335–345.
- 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.

((Bitte Kurzvita nachreichen))

Prof. Dr. Gerhard Meyer

Universität Bremen
Institut für Psychologie und Kognitionsforschung
Grazer Str. 4
28359 Bremen
Deutschland
gerhard.meyer@uni-bremen.de

Eingereicht am: 08.09.2014

Angenommen nach Revision: 23.10.2014