

---

## MINIMALE INTERVENTION BEI PROBLEMATISCHEM SPIELVERHALTEN AN UNTERHALTUNGSAUTOMATEN MIT GEWINNMÖGLICHKEIT

---

**Problematisches Spielverhalten** mit seinen individuell und sozialschädlichen Auswirkungen sowie Negativschlagzeilen einzelner „Spielerschicksale“ in der Tagespresse führen zu einer ungünstigen Wahrnehmung von Spielstätten in der Öffentlichkeit und langfristig zu einem empfindlichen Imageverlust der ganzen Branche.

Zu einem verantwortungsbewussten Angebot der Geld- und Glücksspielbetreiber gehören daher gezielte Maßnahmen des Spielerschutzes, wie sie die Automatenwirtschaft bereits seit mehreren Jahren im Zuge der freiwilligen Selbstbeschränkungsvereinbarungen praktiziert (vgl. IMS-Taschenbuch 2001, S. 86-109).

Ein vom Arbeitsausschuß Münzautomaten (AMA) Anfang 2001 in Auftrag gegebenes und in Zusammenarbeit mit dem Institut für Psychologie und Kognitionsforschung (IPK) der Universität Bremen entwickeltes **Selbsthilfeangebot für Automatenspieler** soll nun versuchsweise bundesweit eingeführt und hinsichtlich seiner Akzeptanz, Benutzerfreundlichkeit und Wirksamkeit wissenschaftlich überprüft werden.

### THEORETISCHER HINTERGRUND

Die Erprobung neuer Präventionsmaßnahmen (praevenire = lat.: „*zuworkommen*“) im Kontext riskanter und langfristig schädigender Lebensstile durch problematische Konsum- und Verhaltensgewohnheiten (z.B. Alkohol-, Nikotin-, Tablettenkonsum, Ernährung, problematisches Spielverhalten, etc.) ist Schwerpunktthema verhaltens- und gesundheitswissenschaftlicher Forschung. Diese Arbeiten verweisen auf die Bedeutung komplexer Wechselwirkungen von Effekten der Intervention und Eigenschaften der Person. Nur so kann erklärt werden, warum Menschen sich immer wieder scheinbar „*ungesund*“ verhalten, und entgegen kostenintensiver Bemühungen moderner Gesundheitskampagnen, eine dauerhafte Verhaltensänderung nicht für notwendig erachten.

Umso erstaunlicher ist es vor dem Hintergrund dieser Schwierigkeiten, dass immer wieder Menschen ein Risikoverhalten (z.B. langjähriger Drogenkonsum) selbst und ohne fremde Hilfe verändern. Dieses unter dem Stichwort „*natural recovery*“ (engl.: „*natürliche Genesung*“, „*Selbstheilung*“) publizierte und lange Zeit vernachlässigte Phänomen bietet damit einen erfolgversprechenden Ausgangspunkt bei der Suche nach allgemeinen Prinzipien und wirksamen Strategien der Verhaltensänderung. Im Zuge sogenannter „*Minimaler Interventionen*“ wurden diese neuen Erkenntnisse konsequent weiterentwickelt und bereits in unterschiedlichen Bereichen erfolgreich zur Anwendung gebracht.

Das Prinzip „*Minimale Intervention*“ besteht in einem Angebot von geringstmöglichen Hilfsmitteln, die gerade ausreichend sind, damit Empfänger der Maßnahme wieder zu einer selbstständigen Lebensführung gelangen können. Wichtige Kennzeichen minimaler Interventionen sind:

- *Konkrete, zeitlich begrenzte Hilfestellung*
- *Wenige bis keine Beratungsgespräche*
- *Intervention durch Selbsthilfemanuale und/ oder Motivationsgespräche*
- *Anstöße zur selbstständigen Verhaltensänderung („Selbsthilfe“)*
- *Geringer Aufwand bei niedrigen Kosten*

Grundsätzlich müssen bei der Auswahl und Einführung präventiver Maßnahmen oder Beratungsangebote zielgruppenspezifische Besonderheiten berücksichtigt werden. Adressaten der geplanten Studie sind Automatenspieler mit unterschiedlich stark ausgeprägter Änderungsbereitschaft und ohne Interesse an län-

gerfristigen Beratungsmaßnahmen. Ziel der Maßnahme sind ein signifikanter Rückgang in der Spielhäufigkeit sowie der verspielten Geldbeträge bzw. die völlige Abstinenz bei solchen Spielern, die keine Kontrolle mehr über das Automatenenspiel haben.

Ein Vernachlässigung der Tatsache, dass Empfänger der Maßnahme *nicht* in gleicher Weise motiviert sind, ihr Spielverhalten tatsächlich zu verändern, führt, wie zuvor angedeutet, mit hoher Wahrscheinlichkeit zu einem Scheitern der Maßnahme. Beratungs- und Präventionsmaßnahmen müssen daher dem zentralen Umstand Rechnung tragen, dass sich Spieler mit problematischem Spielverhalten im Ausmaß ihrer aktuellen Veränderungsbereitschaft verschiedenen „Stufen“ zuordnen lassen und daher auch nicht in gleicher Weise angesprochen werden dürfen.

Diese Annahme konnte durch eine Vielzahl empirischer Studien über Veränderungsprozesse problematischer und gesundheitsschädigender Verhaltensweisen bestätigt werden und gilt unter der Bezeichnung „**Stufen der Veränderung**“ derzeit als „*state-of-the-art*“ im Kontext moderner Interventionen bei verschiedenen Risiko-Verhaltensweisen.

### STAGES OF CHANGE

Der größte Anteil unter den betroffenen Spielern lässt sich der ersten von fünf Stufen zuordnen, der Stufe der „*Absichtslosigkeit*“. Spieler in diesem Stadium haben nicht vor, in absehbarer Zeit etwas an ihrem Spielverhalten zu ändern. Automatenspieler, denen Zweifel an der Unbedenklichkeit ihres Spielverhaltens nicht mehr neu sind, lassen sich der zweiten Stufe, der Stufe der „*Absichtsbildung*“ zuordnen. Besonderes Merkmal dieser Stufe sind starke Schwankungen zwischen einem Wunsch, etwas zu verändern, gleichzeitig aber alles so zu belassen, wie es ist. Erfahrungsgemäß können Spieler längere Zeit in diesem ambivalenten Annäherungs-Vermeidungs-Konflikt „feststecken“, bevor sie sich endgültig entscheiden, das Spielverhalten zu ändern.

Die Stufe der „*Vorbereitung*“ (Stufe 3) ist gekennzeichnet durch eine hohe Motivation zur Verhaltensänderung innerhalb der kommenden 30 Tage. Spieler in dieser Phase beginnen mit ersten Schritten, ihre Absicht in die Tat umzusetzen. Wurde das Zielkriterium (z.B. Abstinenz) mehr als einen Tag und weniger als sechs Monate beibehalten, gilt die vierte Stufe der „*Handlung*“ als erreicht. Dieser Abschnitt ist die aktivste Phase in dem ganzen Veränderungsprozess und beinhaltet zugleich das größte Risiko eines Rückfalls auf frühere Stufen. Konnte das Zielverhalten schließlich über einen Zeitraum von 6 Monaten beibehalten werden, so spricht man vom Stadium der „*Aufrechterhaltung*“. In dieser Phase geht es vor allem um Konsolidierung des neuen Lebensstils und um konsequente „Rückfallprophylaxe“.

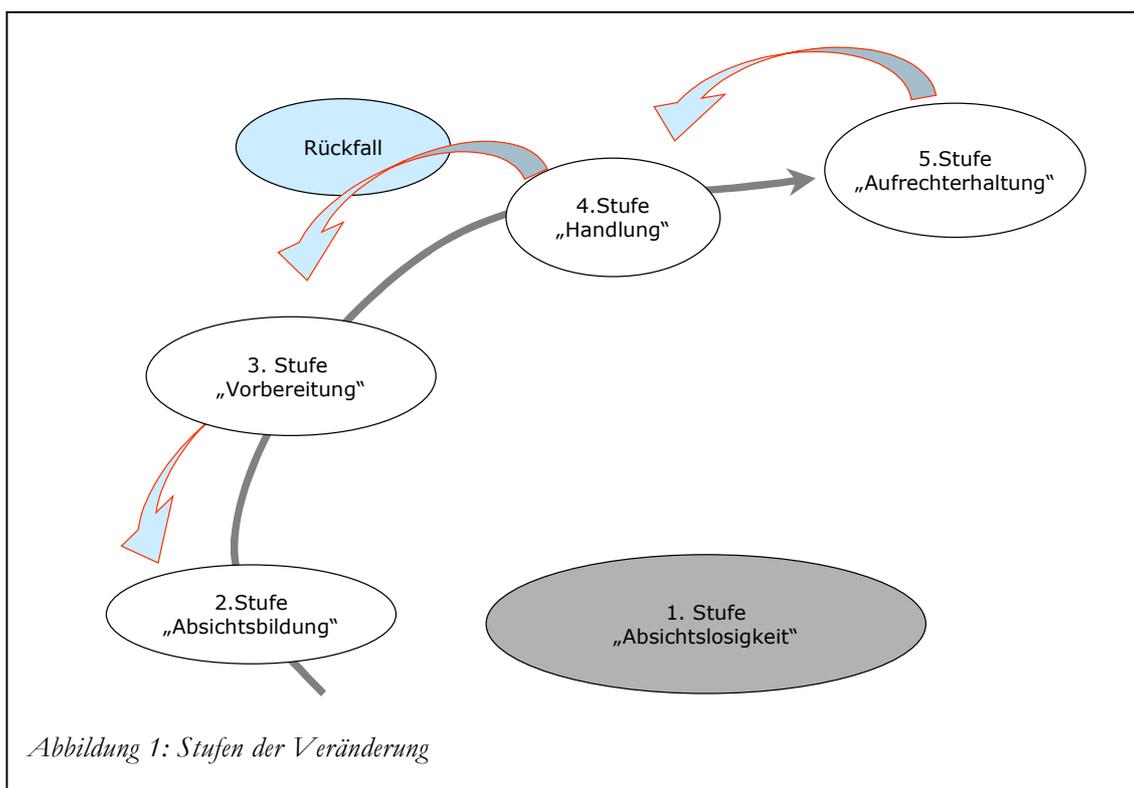


Abbildung 1: Stufen der Veränderung

## METHODE

„Nur zum Spaß? – Selbsthilfe für Automatenspieler“ ist eine minimale Intervention zur Veränderung von problematischem Spielverhalten an Unterhaltungsgeräten mit Gewinnmöglichkeit durch ein Selbsthilfemanual und motivierende Kurzberatung via Telefon.

Um Effekte der Maßnahme messen und bewerten zu können, wird in der bundesweiten Evaluationsstudie eine kostenlose **Info-Hotline** eingerichtet. Die *freecall*-Nummer **0800 - 56 46 484** wird durch Plakataushänge in Spielstätten verbreitet und somit für Automatenspieler sichtbar gemacht. Erste Informationen über den Hintergrund der Studie können ausgelegten Handzetteln entnommen werden (vgl. Abbildungen). Spieler mit Interesse an dem Selbsthilfemanual werden nach einem kostenlosen Anruf telefonisch über den Hintergrund der Studie aufgeklärt und zu ihrem derzeitigen Spielverhalten befragt. Während der gesamten Studie erfolgt also keine Befragung von Spielern in Spielstätten, sondern hilfesuchende Spieler nehmen telefonisch Kontakt mit Mitarbeitern der Universität auf.

**Viel Spaß ...**

... Spannung und Unterhaltung erleben jedes Jahr mehr als 10 Millionen Menschen beim Spielen an Geld-Spiel-Automaten in Spielhallen und Gaststätten.

**Keinen Spaß ...**

... macht es jedoch, wenn man mit dem Spielen nicht mehr aufhören kann.

Wer

- ▶ länger spielt, als er eigentlich will
- ▶ mehr Geld einsetzt, als er sich vorgenommen hat
- ▶ sehr häufig spielt, um von anderen Problemen abzulenken

für den hat das Spielen eine neue Bedeutung bekommen und kann zu einer Belastung werden.

**So weit muss es nicht kommen!**

sobald täglich sein Spielverhalten in einem Monatskalender zu protokollieren.

**Telefonische Kurzberatung.** Nach einigen Tagen und vor dem Versand des Selbsthilfemanuals erhält ein Teil der Anrufer ein kurzes, kostenloses telefonisches Beratungsgespräch. Ziel dieses etwa halbstündigen und nach den Prinzipien „*Motivierende Gesprächsführung*“ geführten Telefonats ist eine Steigerung der Veränderungsbereitschaft des Spielers. Aktuelle Forschungsergebnisse weisen darauf hin, dass gerade Spieler mit ambivalenten Einstellungen (Stufe 2, „*Absichtsbildung*“) durch die motivierende Kurzberatung erheblich profitieren können.

**Selbsthilfemanual.** Da jede der fünf eingangs erwähnten „Stufen der Veränderung“ eine andere Art der Intervention bzw. Beratung erforderlich machen, wurde das Selbsthilfemanual „*Strategien für echte Gewinner*“ so konzipiert, dass es die aktuelle Veränderungsabsicht des Spielers berücksichtigt.

Je nach Veränderungsabsicht des Spielers werden in dem mehrseitige Arbeits- und Informationsheft leichtverständliche Texte, Check-Listen und Übungsaufgaben mit unterschiedlicher Zielsetzung angeboten. Spieler, die sich mit den Rahmenbedingungen der Studie einverstanden erklärt haben, erhalten kurze Zeit nach dem telefonischen Erstkontakt das kostenlose Selbsthilfemanual über den Postweg. In einem Begleitschreiben wird der Empfänger dazu angeregt, die Texte innerhalb der kommenden vier Wochen zu lesen und ab

**Nur zum Spaß?**

Wenn es aufhört, Spaß zu machen

Ein Forschungsprojekt der  
Universität Bremen

**Was wir anbieten ...**

... ist ein Konzept zur Veränderung des problematischen Spielverhaltens.

Wenn Sie vorhaben, Ihr problematisches Spielverhalten zu verändern, zeigen wir Ihnen Strategien, wie Sie es selbst und ohne fremde Hilfe schaffen können.

- ▶ Sie lassen sich in einem kurzen, telefonischen Gespräch unser Konzept erklären.
- ▶ Wir schicken Ihnen unser Programm kostenlos zu ...
- ▶ ... und begleiten Sie ein Stück auf dem Weg der Veränderung.

Abbildung 2: „Nur zum Spaß?“ Handzettel mit Informationen.

## **AUSBLICK**

Im Vordergrund des Projektes steht die Konzeption und Evaluation eines Selbsthilfemanuals für problematische Spieler, das später in Kombination mit Kurzberatung am Telefon im Feld genutzt werden kann.

Minimale Interventionsstrategien sind nicht für alle problematischen Spieler geeignet. Sie stellen jedoch eine erfolgversprechende Ergänzung vorhandener Selbsthilfeangebote, wie die Gruppen der „Anonymen Spieler (GA)“, sowie ambulanter und stationärer Beratungs- und Behandlungsmaßnahmen dar.