

Die Früherkennung von Problemspielerinnen und Problemspielern in Spielhallen: Entwicklung und Validierung eines Screening-Instrumentes

Abschlussbericht

an die Behörde für Gesundheit und Verbraucherschutz, Hamburg

Dr. Tobias Hayer

Institut für Psychologie und Kognitionsforschung, Universität Bremen

Dr. Jens Kalke

Institut für Interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung, Hamburg

M.A. Soziologe Sven Buth

Institut für Interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung, Hamburg

Prof. Dr. Gerhard Meyer

Institut für Psychologie und Kognitionsforschung, Universität Bremen

Kontakt:

Dr. Tobias Hayer

Universität Bremen, Institut für Psychologie und Kognitionsforschung

Grazer Straße 4, 28359 Bremen

Tel.: 0421/218-68708, Fax: 0421/218-68719

E-Mail: tobha@uni-bremen.de

Bremen und Hamburg, im Juli 2013

Gefördert durch



Danksagung

Ein Forschungsprojekt derartigen Umfangs ist ohne die Hilfe durch Außenstehende in dieser Form nicht umzusetzen. Unser Dank gilt daher in erster Linie allen Personen, die sich Zeit für die Beantwortung von Fragen – sei es schriftlich oder mündlich – genommen haben. Das Vorlegen aussagekräftiger und belastbarer Befunde wäre ohne dieses keineswegs selbstverständliche Engagement naturgemäß gescheitert.

Explizit zu danken ist darüber hinaus folgenden Institutionen, die das Forschungsprojekt an verschiedenen Stellen unterstützt und Türen geöffnet haben: Gauselmann AG (beschränkt auf die erste Untersuchungsphase), SCHMIDTGRUPPE, BIG CASH GmbH, LÖWEN ENTERTAINMENT GmbH bzw. EXTRA Games Entertainment GmbH, Mega Fun Casino GmbH und Pro Autohof GmbH. Ein herzliches Dankeschön richtet sich zudem an die Mitglieder von Goldserie e.V., dem 1. Deutschen Verein der Münzspielfreunde, für das konstruktive Feedback zu einer Liste von Erkennungsmerkmalen problematischen Spielverhaltens.

Die bekannt gute Kooperationsbereitschaft von Einrichtungen der Sucht- und Jugendhilfe hat sich auch bei diesem Forschungsprojekt erneut gezeigt. An dieser Stelle sollen im Einzelnen folgende Standorte benannt werden: BOJE GmbH Suchtberatung und Behandlung in Hamburg, AHG Klinik Wigbertshöhe, Arbeitskreis gegen Spielsucht e.V. in Unna, Diakonie Düsseldorf, Asklepios Fachklinikum Wiesen GmbH, Bernhard-Salzmänn-Klinik in Gütersloh, Evangelische Gesellschaft Stuttgart e.V., Drogenhilfe Köln gGmbH und Fachstelle für Suchtprävention im Land Berlin. Vielen Dank für die Mühe und den nicht unerheblichen Aufwand bei der Datenakquise und vor allem in Sachen Koordination sowie Verbindlichkeit.

Daneben haben einzelne Personen zum Gelingen des Forschungsprojektes maßgeblich beigetragen. Hierzu zählen zum einen im Bereich der Datenerhebung Herr M.A. Ethnologe Sascha Milin (Institut für Interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung, Hamburg), Frau Charlotte Kleinau (Institut für Interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung, Hamburg) und Herr Dipl.-Psych. Marc Ritter Meduna von Riedburg (Universität Bremen). Zum anderen hat Herr Dipl.-Psych. Tim Brosowski (Universität Bremen) weite Teile der statistischen Auswertungen intensiv und kreativ begleitet.

Schließlich gilt es, sich bei der Hamburger Behörde für Gesundheit und Verbraucherschutz zu bedanken, die das Forschungsprojekt in Auftrag gegeben und finanziell gefördert hat.

Bremen und Hamburg, im Juli 2013

Inhaltsverzeichnis

Zusammenfassung	5
1. Einführung	9
2. Zielsetzungen und Untersuchungsdesign	11
3. Untersuchungsphase 1: Literaturrecherche	14
3.1. <i>Grundlegendes</i>	14
3.2. <i>Erkennungsmerkmale im terrestrischen Bereich</i>	15
3.3. <i>Faktoren, die Früherkennungsprozesse beeinflussen</i>	23
3.4. <i>Erkennungsmerkmale im Online-Bereich</i>	28
3.4.1. <i>Exkurs: Die Kollaboration zwischen „bwin“ und der „Division on Addiction (DOA) der Harvard Medical School“</i>	31
3.5. <i>Grundsätzliche Herausforderungen bei der Erstellung eines Screening-Instrumentes</i>	42
4. Untersuchungsphase 1: Recherche nach Presseberichten	44
5. Untersuchungsphase 1: Teilnehmend-verdeckte Beobachtung	50
6. Untersuchungsphase 1: Qualitative Interviews	55
6.1. <i>Erstellung des Interview-Leitfadens</i>	55
6.2. <i>Interview-Durchführung</i>	59
6.3. <i>Auswertungslogik, Ergebnisse und Erstellung eines vorläufigen Item-Pools</i>	63
7. Untersuchungsphase 1: Fokusgruppen und Modifikation des vorläufigen Item-Pools	82
8. Untersuchungsphase 2: Spielerbefragung	85
8.1. <i>Online-Befragung</i>	85
8.2. <i>Offline-Befragung</i>	89
8.3. <i>Datenanalyse</i>	89
8.3.1. <i>Datenvorbereitung und Stichprobe</i>	89
8.3.2. <i>Selektion optimaler Items (Indexbildung)</i>	92
9. Untersuchungsphase 2: Personalbefragung	96
9.1. <i>Datenanalyse</i>	97

9.1.1. Einflüsse auf Verständlichkeits- und Beobachtbarkeitsbewertungen	100
9.1.2. Ermittlung eines Schwellenwertes	102
10. Untersuchungsphase 2: Praxistest	104
11. Diskussion	107
11.1. Zusammenfassung und Einordnung der Befunde	107
11.2. Limitationen	115
11.3. Ausblick	117
12. Literatur	119
Anhang	126
Abbildungsverzeichnis	151
Tabellenverzeichnis	152
Kastenverzeichnis	153

Zusammenfassung

- Kerngedanke des Früherkennungsansatzes ist es, auf der Basis von Verhaltensmarkern mit möglichst großer Sicherheit und Eindeutigkeit auf ein (zukünftig wahrscheinlich auftretendes) Ereignis zu schließen, das individuell oder sozial schädliche Folgen mit sich bringt. Im institutionellen Sinne umfassen die Begriffe „Früherkennung“ und „Frühintervention“ alle Maßnahmen, die darauf ausgerichtet sind, gefährdete Personen möglichst frühzeitig zu erreichen und daran anknüpfend den Zugang zum Hilfesystem zu verbessern. Im Glücksspielbereich mangelt es bislang national wie international an validen Verfahren zur Identifikation problematischer Verhaltensweisen in verschiedenen Spielsettings.
- Das vorliegende Forschungsprojekt verfolgte das Ziel, ein Screening-Instrument zu konzipieren, das ausgehend von beobachtbaren Verhaltensmerkmalen die Früherkennung von Problemspielern in Spielhallen ermöglicht. Zum einen sollte das Screening-Verfahren die gängigen psychometrischen Gütekriterien in zufriedenstellender Weise erfüllen, zum anderen war auf Aspekte wie Anwenderfreundlichkeit und Praxistauglichkeit zu achten. Insgesamt setzte sich das Untersuchungsdesign aus zwei übergeordneten Bausteinen zusammen, wobei Untersuchungsphase 1 die Entwicklung des Screening-Verfahrens beinhaltete und Untersuchungsphase 2 ganz im Zeichen seiner Validierung stand.
- Vor dem Hintergrund des defizitären Kenntnisstandes beabsichtigte Untersuchungsphase 1, einen umfassenden Item-Pool mit potenziellen Erkennungsmerkmalen eines problematischen Spielverhaltens zusammenzustellen, der im weiteren Verlauf des Forschungsprojektes schrittweise verdichtet werden sollte. Um keine wichtigen Informationen auszulasen, fußte diese Untersuchungsphase auf den folgenden fünf, sich zum Teil gegenseitig ergänzenden Modulen: Literaturrecherche, Analyse ausgewählter Presseartikel, systematische teilnehmende Beobachtungen, qualitative Interviews und Gruppendiskussionen.
- Im Zuge der Literaturrecherche konnten im Wesentlichen zwei unterschiedliche Forschungsstränge identifiziert werden: a) Arbeiten, die sich mit der Entwicklung von Erkennungsmerkmalen auf der Basis von professionellen Erfahrungen und Beobachtungen beschäftigen sowie b) Vorgehensweisen, die sich den registrierten Informationen zum Spielverhalten auf einer elektronischen Kundenkarte oder im Internet bedienen. Beide Forschungsansätze liefern zwar wertvolle Hinweise auf mögliche Problemverhaltensweisen, reichen jedoch nicht über den Status der Vorläufigkeit hinaus. Außerdem konnten der Literatur einige Hinweise entnommen werden, welche personalen und organisationalen Variablen die Implementierung von Früherkennungsmaßnahmen beeinflussen.
- Die Recherche nach bedeutsamen Presseberichten mündete in n=47 Artikeln, die vorwiegend extreme Ausprägungen einer Glücksspielproblematik von Automaten Spielern zum Thema hatten und ausgewählte Aspekte eines exzessiven Spielverhaltens beschrieben.
- Hauptintention der teilnehmend-verdeckten Beobachtungen (n=10) war es, einzelne Zielpersonen direkt in der Spielhalle zu beobachten und relevante Verhaltensäußerungen während ihrer Spielaktivitäten zu dokumentieren. Gleichzeitig bezweckte dieses Modul, erste Eindrücke über die Möglichkeiten und Grenzen des Einsatzes eines Screening-Instrumentes in situ zu erhalten.

- Den Schwerpunkt der ersten Untersuchungsphase bildete die Durchführung von $n=40$ qualitativen Interviews mit unterschiedlichen Expertengruppen (d.h. Spielstättenpersonal, Wissenschaftler, Mitarbeiter des Suchthilfesystems, soziale Spieler sowie Problemspieler), die eine Fülle von relevanten Informationen hervorbrachten. Nach Durchsicht aller Gesprächsabschriften, der Extraktion bedeutsamer Interviewpassagen, der Zuordnung zu thematischen Kategorien und der Übersetzung ausgewählter Zitate in beobachtbare Verhaltenseinheiten wurde der extrahierte Item-Pool auf Lücken überprüft und durch Ergebnisse der oben genannten Module ergänzt bzw. die Items im Wortlaut im Bedarfsfall entsprechend angepasst. Resultat dieser ersten Befundintegration war ein Pool mit 71 Items, der sich nach Elimination von sogenannten Notfallkriterien und weiteren Modifikationen aus Plausibilitätsgründen auf 66 Items reduzierte.
- Den Abschluss von Untersuchungsphase 1 stellten $n=2$ Fokusgruppen mit (ehemaligen) Automatenspielern dar. Die beiden Gruppendiskussionen dienten dazu, die bislang ermittelten Screening-Items kritisch zu betrachten und auf Relevanz, Verständlichkeit, Vollständigkeit und sprachliche Genauigkeit hin zu überprüfen. Das Endresultat von Untersuchungsphase 1 war eine Liste mit 60 Erkennungsmerkmalen, die sich 12 Kategorien (u.a. Spielzeit, Spielmuster, Einsatzvolumen, Verhalten in Gewinnsituationen, Verhalten in Verlustsituationen, Umgang mit Geld, Aggression, Entwicklungsdynamik) zuordnen ließen.
- In Untersuchungsphase 2 wurde das Ziel der Instrumenten-Validierung verfolgt, wobei abermals auf ein multimethodales Vorgehen zurückgegriffen wurde, das sich aus drei Validierungsschleifen zusammensetzte: Spielerbefragung, Personalbefragung und Praxistest.
- Zusammengenommen konnten im Zuge der ersten Validierungsschleife $n=310$ Automatenspieler zur Studienteilnahme on- oder offline bewegt werden (Stichprobengröße nach Datenbereinigung: $n=271$). Zu dieser Gruppe zählten 185 pathologische Spieler (68,3%; ≥ 5 DSM-IV-Kriterien). Im Wesentlichen bestand der Fragebogen aus den in Untersuchungsphase 1 generierten 60 Verhaltensindikatoren. Dabei sollten die Befragten angeben, wie oft sie die jeweilige Verhaltensweise üblicherweise selbst bei Spielhallenbesuchen gezeigt hatten und für wie bedeutsam sie die jeweilige Verhaltensweise für die Identifikation eines Problemspielers im Allgemeinen halten. Für jedes Item wurde ein Summenindex bestehend aus fünf z-standardisierten Einzelindizes basierend auf unterschiedlichen Item-Eigenschaften berechnet. Dieser Kennwert kann als Validitätsmaß interpretiert werden, der die jeweilige Güte eines Items in Bezug auf die Früherkennung eines problematischen Spielverhaltens repräsentiert. Letzten Endes führte dieser Analyseschritt zu einer Reduktion der Merkmalsliste auf $n=20$.
- Im Anschluss an die Spielerbefragung stellte sich die Frage nach der generellen Praxistauglichkeit des bis dahin extrahierten Item-Pools. Entsprechend waren unter Einbeziehung des Spielstättenpersonals und damit der zukünftigen Anwender des Screening-Instrumentes die Verständlichkeit und Beobachtbarkeit zu überprüfen. Insgesamt konnte ein Rücklauf von $n=348$ ausgefüllten Fragebögen verzeichnet werden. Die Ergebnisse zeigten, dass nur zwei Items aus unterschiedlichen Gründen in der Bewertung deutlich abfielen und daher vom Screening-Instrument auszuschließen waren. Alle weiteren Indikatoren wurden mit hoher Zustimmungsrates als (eher) gut verständlich bzw. (eher) gut be-

obachtbar eingestuft. Entsprechend setzt sich das finale Screening-Instrument aus den folgenden 18 Items zusammen:

- Gast besucht die Spielstätte mehrere Tage hintereinander und spielt mit hoher Verweildauer,
 - Gast spielt mehr als 4 Stunden am Stück,
 - Gast erscheint mehrmals täglich in der Spielstätte,
 - Gast verspielt Gewinne immer wieder und verlässt die Spielstätte in der Regel ohne Geld,
 - Gast kündigt an, sein Spielverhalten einzuschränken, ohne sich jedoch daran zu halten,
 - Gast spielt über einen längeren Zeitraum mit hohen Einsätzen pro Einzelspiel,
 - Gast zeigt keine Freude mehr im Falle eines größeren Gewinns,
 - Gast wechselt während einer Spielsitzung mehrfach höhere Geldbeträge zum Weiterspielen,
 - Gast verlässt kurzzeitig die Spielstätte, offensichtlich um Bargeld zu besorgen,
 - Gast wirkt zunächst entspannt, verhält sich aber mit zunehmender Spieldauer immer aggressiver,
 - Gast zeigt Anzeichen von großer Anspannung, d.h. Hektik, Nervosität oder Unruhe,
 - Gast ist vom Spielgeschehen vollständig eingenommen und nimmt andere Umweltreize gar nicht wahr,
 - Gast ist sehr ungeduldig oder genervt, wenn der Wechselvorgang nicht schnell genug erfolgt,
 - Gast spielt weiter, obwohl er stark übermüdet ist oder sich offensichtlich nicht gut fühlt,
 - Gast zeigt deutliche negative Veränderungen in der Kommunikation (z.B. ist zunehmend verschlossen, zieht sich immer mehr zurück, wird immer stiller bzw. spricht ausschließlich von Belastungen),
 - Gast intensiviert sein Spielverhalten deutlich erkennbar (z.B. in Bezug auf die Spielhäufigkeit, Spieldauer, Einsatzhöhe pro Einzelspiel, Höhe der Gesamteinsätze, Anzahl der parallel bespielten Automaten),
 - Gast benötigt immer höhere Gewinne, um positive Gefühle zu zeigen,
 - Gast lügt bezüglich seines Aufenthaltsortes (z.B. beim Telefonieren).
- Ergänzende Auswertungen deuten an, dass vor allem Servicekräfte, die in Vollzeit arbeiten, eine besondere Rolle bei der Umsetzung von Früherkennungsprozessen spielen sollten. Zudem wurde diejenige Item-Anzahl bestimmt, die die beste Vorhersage auf eine Glücksspielproblematik ermöglicht. Sensitivitäts- und Spezifitätsanalysen ergaben einen Grenzwert von 3 mit einer exzellenten Sensitivität von 100% und einer zufriedenstellenden Spezifität von 61%.
 - Eine dritte und finale Validierungsschleife zielte darauf ab, die Praktikabilität des Messinstrumentes im Felde zu testen und selbstberichtete Daten und Fremdbeurteilungen miteinander in Beziehung zu setzen. Konkret bedeutete dieser Praxistest, die Selbsteinschätzungen von Automatenspielern mit Beobachtungen des Personals (unter Anwendung des Screening-Instrumentes) zu koppeln und erste Hinweise auf die Klassifikationsgüte des Screening-Verfahrens unter Berücksichtigung des vorgeschlagenen Grenzwertes von 3 zu erhalten. Insgesamt konnten an drei Standorten in kurzer Zeit n=27 vollständige Datensätze erhoben werden. Während sich die ermittelte Spezifität von 73,3% – 14 von 19 sozialen Spielern wurden als solche erkannt – als zufriedenstellend erweist, gilt das vorläufige Ergebnis zur Sensitivität – 3 von 8 Problemspielern wurden als solche erkannt (37,5%) – als verbesserungswürdig. Vor allem die Erweiterung des Beobachtungsfensters sowie eine intensivere Einweisung des Personals bezüglich der Anwendung des Screening-Instrumentes dürften zu einer Verbesserung der Trefferquote beitragen und seinen generellen Nutzen weiter erhöhen. Unabhängig davon kann die grundsätzliche Praxistauglichkeit des Screening-Instrumentes als gegeben angesehen werden.

- Bilanzierend ist festzuhalten, dass die Entwicklung und Validierung eines praxisfreundlichen Verfahrens zur Früherkennung von Problemspielern in Spielhallen eine wichtige Forschungslücke in Deutschland schließt. Zum einen besteht nunmehr die Hoffnung, dass die vorgelegten Befunde den wissenschaftlichen Diskurs um relevante Früherkennungsmerkmale (neu) beleben. Zum anderen konstituiert die vorgelegte Checkliste ein wertvolles Hilfsmittel für Spielhallenmitarbeiter, mit dem die Verlässlichkeit von Beobachtungsprozessen in situ substantiell erhöht werden dürfte.
- Allerdings schränken verschiedene Teile des methodischen Vorgehens die Aussagekraft der vorgelegten empirischen Befunde ein Stück weit ein. Zu den Limitationen zählen die weitgehend fehlenden Möglichkeiten zur Validierung der Checkliste anhand von Außenkriterien, die selbstselektive Auswahl von Studienteilnehmern, die partiell fehlende Kontrolle bei der Datenakquise, die ausschließliche Erhebung von Selbstberichtsdaten, die Zusammensetzung von Spieler- und Personalsample, die Bestimmung des Schwellenwertes auf der Grundlage von Selbstauskünften und die geringe Stichprobengröße beim Praxistest.
- Abgesehen von der Etablierung möglichst günstiger Voraussetzungen für die Umsetzung von Früherkennungsprozessen (u.a. in Bezug auf die Ausstattung und die Qualifikation des Personals) bedarf es weiterer empirischer Studien zu diesem Forschungsgegenstand. Zu nennen sind exemplarisch die Durchführung eines größer angelegten Praxistests zur Optimierung des validierten Screening-Instrumentes, die Übertragung und Anpassung der vorgelegten Checkliste auf andere Spielumgebungen (z.B. Wettbüros, Spielbanken, Lottoannahmestellen) sowie eine differenzierte Erfassung relevanter Personen- und Strukturvariablen, die der Umsetzung von proaktiv ausgerichteten Maßnahmen der Früherkennung Vorschub leisten.

1. Einführung

Die Geschichte der Gesundheitswissenschaft und benachbarter Fachdisziplinen ist durch mehrere Paradigmenwechsel geprägt. Stand am Anfang vornehmlich die Behandlung von Krankheiten im Vordergrund, richtete sich der Blickwinkel in den letzten Jahrzehnten zunehmend auf deren Verhinderung und damit auf wirksame Präventionsansätze. Erst in jüngerer Vergangenheit wurde verstärkt über Möglichkeiten der Implementierung von systematischen Mechanismen der Früherkennung und Frühintervention diskutiert. Dabei spielen Früherkennungsprozesse mittlerweile sowohl in der medizinischen Versorgung (z.B. die Früherkennung von Krebserkrankungen) als auch in verschiedenen psychosozial relevanten Handlungsfeldern (z.B. die Früherkennung geplanter schwerer Gewalttaten an Schulen) eine zentrale Rolle. Aus dem Fachgebiet „Drogen und Sucht“ ist exemplarisch das Bundesmodellprojekt „FreD“ zu nennen. „FreD“ steht für „Frühintervention bei erst auffälligen Drogenkonsumenten“ und versteht sich als kurzinterventives Gruppenangebot für junge Drogenkonsumentende, die erstmalig auffällig geworden sind (vgl. [Görgen, Hartmann & Oliva, 2003](#)). Für den Bereich der Früherkennung lässt sich festhalten, dass es verschiedenen Personengruppen nicht leicht fällt, beispielsweise angetrunkene Menschen in unterschiedlichen Settings verlässlich zu identifizieren (vgl. im Überblick mit [Brick & Erickson, 2009](#); sowie für klassische experimentelle Befunde mit sozialen Trinkern, Barkeepern und Polizeibeamten mit [Langenbucher & Nathan, 1983](#)). Aufgrund des Fehlens von eindeutigen Warnhinweisen und einer greifbaren körperlichen Symptomatik dürfte dieser Prozess bei Problemspielern in der Praxis mit noch größeren Herausforderungen verbunden sein.¹

Kerngedanke des Ansatzes der Früherkennung ist es, auf der Basis von Verhaltensmarkern mit möglichst großer Sicherheit und Eindeutigkeit auf ein (zukünftig wahrscheinlich auftretendes) Ereignis zu schließen, das individuell oder sozial schädliche Folgen mit sich bringt. Im institutionellen Sinne umfassen die Begriffe „Früherkennung“ und „Frühintervention“ alle Maßnahmen, die darauf ausgerichtet sind, gefährdete Personen möglichst frühzeitig zu erreichen und daran anknüpfend den Zugang zum Hilfesystem zu verbessern. Genau auf dieser Idee fußt das vorliegende Forschungsprojekt zur „Früherkennung von Problemspielern in Spielhallen“: So bestand die Kernaufgabe darin, in einem ersten Schritt ein praxistaugliches Früherkennungs-Instrument für das Setting der Spielhalle zu erstellen und es in einem zweiten Schritt psychometrisch zu überprüfen (vgl. zum Suchtpotenzial des gewerblichen Automatenspiels mit der Überlicksarbeit von [Hayer, 2010](#)). Da es bislang im nationalen wie internationalen Glücksspielbereich an validen und reliablen Verfahren zur Identifikation problematischer Verhaltensweisen in verschiedenartigen Spielsettings mangelt ([Meyer & Hayer, 2008](#)), betritt dieses Forschungsprojekt ein Stück weit wissenschaftliches Neuland.²

¹Aus Gründen der Lesbarkeit beziehen sich Begriffe wie Spieler oder Mitarbeiter immer auf beide Geschlechter. Sofern die Geschlechterperspektive inhaltlich von Bedeutung ist, wird dies auch explizit kenntlich gemacht.

²Den großen Praxiswert dieses Vorhabens verdeutlicht der Fall von Marco K., einem ehemaligen Herstellungsleiter des öffentlich-rechtlichen Kinderkanals (Ki.Ka), der wegen Betrugs verurteilt wurde. Marco K. hatte Gelder in Millionenhöhe veruntreut und einen Großteil davon im Casino Erfurt verspielt. Im Zuge des Prozesses wurde immer wieder die Frage aufgeworfen, ob Mitarbeiter der Spielbank anhand bestimmter Verhaltensparameter Rückschlüsse auf die inzwischen diagnostizierte Glücksspielsucht von Marco K. hätten ziehen können oder sogar müssen (z.B. <http://www.taz.de/!73803> vom 05.07.2011).

Des Weiteren deutet unter anderem die Kooperation zwischen der deutschen Unterhaltungsautomatenwirtschaft und dem Caritasverband für das Erzbistum Berlin e.V. den praktischen Wert des Forschungsprojektes an: So schulen Mitarbeiter des Caritasverbandes Berlin seit Beginn des Jahres 2011 deutschlandweit das Personal von Spielhallen (inkl. der Ebene der Führungskräfte), wobei sich ein inhaltlicher Schwerpunkt auf die frühzeitige Erkennung problematischer und pathologischer Spielverhaltensmuster bezieht.³ Im ersten Jahr sollen nach Auskunft der Branche über 1.500 Teilnehmer die Schulung besucht haben.

Inzwischen haben Personalschulungen in der Früherkennung problematischen und pathologischen Spielverhaltens bzw. zum Umgang mit betroffenen Personen aufgrund des Inkrafttretens des Ersten Glücksspieländerungsstaatsvertrages (GlüÄndStV) zum 01.07.2012 eine rechtsverbindliche Grundlage erfahren. Die für das gewerbliche Automatenenspiel relevanten Ausführungsbestimmungen sowie Spielhallengesetze einzelner Bundesländer konkretisieren die Anforderungen, die nunmehr an Sozialkonzepte im Allgemeinen bzw. Personalschulungen im Speziellen im Bereich des gewerblichen Automatenspiels gestellt werden. Exemplarisch anzuführen sind an dieser Stelle die Spielhallengesetze aus Bremen und Berlin. Während das Bremische Spielhallengesetz vom 01.07.2012 nach § 4 Abs. 1 explizit eine regelmäßige fachkundige Schulung des Personals zur „Früherkennung problematischen und pathologischen Spielverhaltens“ vorsieht, verlangt § 6 Abs. 3 des Spielhallengesetzes in Berlin vom 20.05.2011 einen Sachkundenachweis des in Spielhallen tätigen Personals. Dieser Sachkundenachweis soll bestätigen, dass „erfolgreich Kenntnisse zur Prävention der Spielsucht und im Umgang mit betroffenen Personen erworben wurden“. Entsprechend dieser gesetzlichen Verankerungen stellt die geplante Entwicklung eines validierten Screening-Instrumentes einen wichtigen Bestandteil jener Personalschulungen dar, nicht zuletzt um deren Effektivität nachhaltig zu verbessern (vgl. für eine erste wissenschaftliche Evaluation von Personalschulungen aus Deutschland – allerdings bezogen auf das staatliche Lotteriesegment – mit [Kalke, Verthein, Buth & Hiller, 2011](#), sowie aktuell mit der Evaluierung des Schulungsprogramms „*Play Responsibly*“ für Casinoangestellte in den USA von [LaPlante, Gray, LaBrie, Kleschinsky & Shaffer, 2012](#)). Diese Notwendigkeit wird nicht zuletzt durch eine aktuelle Übersichtsarbeit von [Kalke, Buth und Hayer \(2012\)](#) bestätigt, die zwar einzelnen Maßnahmen der indizierten Prävention positive Effekte bescheinigen, zugleich jedoch einen deutlichen Nachholbedarf in Sachen Forschung gerade zur Früherkennung und Frühintervention durch das Aufsichts- bzw. Verkaufspersonal konstatieren.⁴

³In diesem Zusammenhang wurde u.a. eine Checkliste von insgesamt 14 Verhaltensweisen entwickelt, die der Erkennung eines problematischen respektive krankhaften Spielverhaltens dienen soll (AK Prävention, Stand: 07.07.2011; Anwender: Merkur-Spielotheken). Aufgrund von fehlenden Hintergrundinformationen zu den Prozessabläufen, Anwendungsvorgaben, der strukturellen Einbindung der Checkliste und der Überprüfung ihrer Akzeptanz bzw. Wirksamkeit werden die 14 Items nur zur Ansicht im Anhang A angeführt.

⁴Aufgrund der spezifischen methodischen Vorgehensweise weicht die Gliederung des vorliegenden Abschlussberichtes partiell von den herkömmlichen Standards ab. Zum einen ist die Literaturrecherche bereits Bestandteil der Ergebnisse, zum anderen wird jeder Auswertungsschritt separat vorgestellt. Dies hat unter anderem zur Folge, dass konkrete Aussagen zur jeweiligen Methodik in den entsprechenden Teilabschnitten platziert sind.

2. Zielsetzungen und Untersuchungsdesign

Das vorliegende Forschungsprojekt verfolgte das übergeordnete Ziel, ein Screening-Instrument zu konzipieren, das auf der Basis von beobachtbaren Verhaltensmerkmalen die Früherkennung von Problemspielern in Spielhallen ermöglicht. Einerseits sollte das Screening-Verfahren die gängigen psychometrischen Gütekriterien in zufriedenstellender Weise erfüllen, andererseits war ebenso auf Aspekte wie Anwenderfreundlichkeit und Praxistauglichkeit zu achten. Dabei basierte das Forschungsprojekt auf zwei aufeinander aufbauenden Untersuchungsphasen (vgl. Abb. 1).

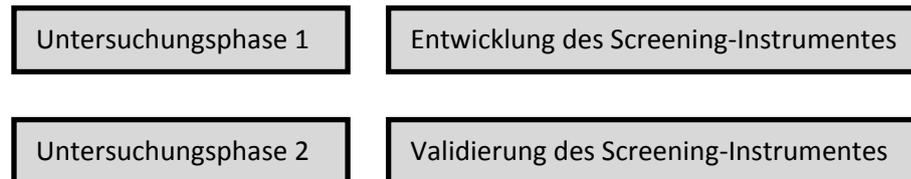


Abbildung 1: Untersuchungsphasen im Überblick

Untersuchungsphase 1 bezog sich auf die Entwicklung des Screening-Verfahrens und setzte sich aus mehreren, sich gegenseitig ergänzenden Bausteinen zusammen. Hauptintention dieser multimethodalen Vorgehensweise war die Zusammenstellung eines möglichst breiten Item-Pools, der im weiteren Verlauf des Forschungsprojektes sukzessive verdichtet wurde und schließlich nach Beendigung von Untersuchungsphase 2 in einem validierten Messinstrument münden sollte. Um keine relevanten Informationen auszulassen, ließ sich im Sinne der Methodentriangulation zunächst auf diverse Versatzstücke des Erkenntnisgewinns zurückgreifen, die im Folgenden kurz beschrieben werden:

A) Literaturrecherche:

Ein zentraler Baustein von Untersuchungsphase 1 umfasste die Sichtung und Bewertung der wissenschaftlichen Literatur nach relevanten Verhaltensmerkmalen, die auf ein problematisches Spielverhalten in Spielstätten (speziell Spielhallen) hinweisen. Aufgrund einer bereits veröffentlichten themenbezogenen Abhandlung (Meyer & Hayer, 2008) wurde der Schwerpunkt der Literaturrecherche auf die Jahre 2008 bis 2012 gelegt.

Konkretes Vorgehen:

Die Suche fand primär in bekannten elektronischen Datenbanken wie PubMed bzw. ScienceDirect sowie einschlägigen Glücksspiel-Journals (z.B. Journal of Gambling Studies, International Gambling Studies, Journal of Gambling Issues) statt und stellt somit eine Fortsetzung der Vorgehensweise von Meyer und Hayer (2008) dar. Zudem wurden bislang unveröffentlichte Forschungsberichte (soweit verfügbar) und frei zugängliche Datenbanken, die glücksspielbezogene Publikationen oder Forschungsprojekte anführen, gesichtet.

B) Analyse ausgewählter Presseartikel:

Erfahrungswerte legen nahe, dass eine zielgerichtete, explorativ angelegte Suche nach Presseartikeln mit Bezug zur Glücksspielsucht ebenfalls wichtige Anhaltspunkte für Indikatoren eines problematischen Spielverhaltens mit sich bringt. Entsprechend wurde eine umfassende Recherche in den Presse-Archiven von einschlägigen Internetplattformen durchgeführt. In Ergänzung zu der Literaturrecherche stellte dieser Baustein auch einen wichtigen Input für die inhaltliche Ausrichtung der qualitativen Interviews dar.

Konkretes Vorgehen:

Die Suche nach relevanten Presseartikeln erfolgte in erster Linie auf der Homepage des Fachverbandes Glücksspielsucht (<http://www.gluecksspielsucht.de>). Aus Gründen der Zeitökonomie beschränkte sich die Recherche auf den Zeitraum 2009 bis Juni 2011 (01.01.2009-30.06.2011). Weiterführende Aktivitäten in industrienahen Pressearchiven ergaben entweder keine zusätzlichen Treffer (z.B. ISA-Guide: <http://www.isa-guide.de>) oder ließen eine Suche über ein längeres Zeitfenster technisch nicht zu (z.B. Casinoland: ehemals <http://www.casinoland.de>).

C) Systematische teilnehmende Beobachtung:

Die systematische teilnehmende Beobachtung ist eine gängige und bewährte Methode in den Sozialwissenschaften, bei der die Forscher direkt ins Feld gehen, um Erkenntnisse über das Verhalten von Zielpersonen zu erhalten. Vor dem Hintergrund der Projektziele bot es sich an, Automatenspieler vor Ort in den Spielstätten zu beobachten, relevante Verhaltensäußerungen zu dokumentieren und anschließend auszuwerten.

Konkretes Vorgehen:

Die Beobachtungseinheiten wurden ab Ende 2010 in verschiedenen Spielstätten und zu unterschiedlichen Zeitpunkten (am Morgen, Mittag, Abend; wochentags; am Wochenende) realisiert. Methodisch fiel die Wahl auf ein kontrolliertes Vorgehen, bei dem die Forscher ihre Beobachtungen anhand eines Protokollbogens direkt nach Verlassen des Feldes festhalten sollten. Zudem wurde die Identität des Beobachters nicht offen gelegt und die Rolle eines Spielers eingenommen (teilnehmend-verdeckte, qualitativ orientierte Beobachtung). Das Studiendesign sah insgesamt 10 Beobachtungseinheiten zu je 1-3 Stunden vor, die bis Ende September 2011 sukzessive umgesetzt wurden.

D) Qualitative Interviews:

Kernstück der ersten Untersuchungsphase war die Durchführung von qualitativen Interviews mit verschiedenen Zielpersonen. Hiermit sollte erreicht werden, eine möglichst große Bandbreite an Erfahrungswissen und Einschätzungen zu erfassen und verschiedene subjektiv gemeinte Sinnstrukturen zu extrahieren, zu rekonstruieren sowie schließlich im Rahmen des interpretativen Forschungsparadigmas zu analysieren (vgl. Meyer & Hayer, 2005; 2010, für ähnliche methodische Vorgehensweisen zu anderen Fragestellungen mit Glücksspielbezug).

Konkretes Vorgehen:

Insgesamt wurden 40 Leitfadenterviews mit verschiedenen Zielpersonen am Telefon oder alternativ Face-to-Face durchgeführt. Zu den Interviewpartnern zählten a) die Mitarbeiter von Spielhallen, wobei möglichst die gesamte Bandbreite an Spielhallen abgedeckt wurde (n=15), b) regelmäßige Automatenspieler (soziale Spieler, Problemspieler) aus unterschiedlichen Spielhallen und Settings (n=15) sowie c) Wissenschaftler bzw. Personen aus dem Hilfesystem mit Bezug zur Glücksspielsuchtforschung bzw. -behandlung (jeweils n=5). Der Abschluss der Interviewdurchführung war für das Frühjahr 2011 terminiert; die inhaltlichen Analysen wurden im Sommer 2011 abgeschlossen.

E) Gruppendiskussionen:

Abschließend erfolgte die Zusammenstellung und Durchführung von zwei Fokusgruppen mit aktiven bzw. ehemaligen Automatenspielern. Die Absicht dieser flankierenden Untersuchungseinheit bestand darin, im Rahmen von Gruppendiskussionen zusätzliche Bewertungen zum zugrundeliegenden Forschungsgegenstand zu generieren und bis dahin generierte Itemliste zu präzisieren. Im Allgemeinen wird davon ausgegangen, dass die Kommunikabilität der Meinung von Einzelpersonen in der Gruppe erhöht ist und gerade kontroverse Ansichten bzw. offen artikulierte Widersprüche zu einem erweiterten wissenschaftlichen Erkenntnisgewinn führen können.

Konkretes Vorgehen:

Die Rekrutierung der Diskussionsteilnehmer wurde zum einen über das Suchthilfesystem (n=4 pathologische Spieler, davon eine Frau) sowie zum anderen über die Anbieterseite (n=7 männliche Spieler) im Herbst 2011 realisiert. Vorrangiges Ziel dieser Untersuchungseinheit war es, mit den Gruppenteilnehmern die bis dahin ermittelten Screening-Items zu diskutieren und ggf. sprachlich zu modifizieren sowie die Itemliste unter Umständen zu ergänzen bzw. zu kürzen.

Untersuchungsphase 2 und die Validierung des Screening-Instrumentes setzte sich ebenfalls aus verschiedenen Bausteinen zusammen. Übergeordnetes Anliegen war es, den breiten Item-Pool empiriegestützt zu verkürzen und relevante von weniger relevanten Verhaltensindikatoren zu differenzieren. Neben der Bestimmung psychometrischer Gütekriterien stand die Praxistauglichkeit des Screening-Instrumentes im Studienfokus. Im Einzelnen bestand diese Untersuchungsphase aus den folgenden drei Validierungsschleifen:

A) Spielerbefragung:

Die erste Validierungsschleife zielte darauf ab, anhand einer größeren Stichprobe von Automatenspielern differenzierte Informationen zu ihrem Spielverhalten sowie Einschätzungen zur allgemeinen Relevanz der Früherkennungs-Items zu erheben. Als Einschlusskriterium galt eine regelmäßige, d.h. monatliche Spielfrequenz (aktuell oder in der Vergangenheit). Wichtig für die folgenden Analysen war darüber hinaus, dass sowohl soziale Spieler als auch Problemspieler der Stichprobe angehörten.

Konkretes Vorgehen:

Im Anschluss an die Erstellung eines standardisierten Fragebogens erfolgte die Rekrutierung des Samples im Wesentlichen über zwei Hauptstränge: a) Online-Befragungen von Personen, die sich in fachspezifischen Foren bewegten sowie b) schriftliche Befragungen von Zielpersonen aus dem Suchthilfesystem. Insgesamt konnte im Zeitraum von Februar 2012 bis Oktober 2012 eine Stichprobengröße von n=271 (nach Datenbereinigung) erreicht werden.

B) Personalbefragung:

Mit diesem Validierungsschritt sollte in erster Linie die Verständlichkeit und Beobachtbarkeit der verbliebenen Verhaltensindikatoren überprüft werden. Zielpersonen waren alle Spielstättenmitarbeiter mit Kundenkontakt und damit die zukünftigen Anwender des Screening-Instrumentes.

Konkretes Vorgehen:

Erneut galt es, die Daten im Zuge einer schriftlichen Befragung zu generieren. Zu diesem Zweck kam es zur Konzeption eines weiteren standardisierten Fragebogens, der an das Spielhallenpersonal über verschiedene Multiplikatoren verteilt wurde. Die Datenerhebung fand zwischen Dezember 2012 und Februar 2013 in schriftlicher Form statt, wobei die finale Stichprobe n=348 Personen umfasste.

C) Praxistest:

Die Durchführung eines Praxistests bzw. einer dritten Validierungsschleife komplettierte das Untersuchungsdesign. Mit diesem Schritt sollten insbesondere Erkenntnisse zur Praktikabilität des Screening-Instrumentes im Felde sowie erste Hinweise zu seiner Klassifikationsgüte unter Realbedingungen gewonnen werden. Dieser Baustein hatte den Charakter einer Pilotstudie, so dass die Ergebnisse als vorläufig anzusehen sind.

Konkretes Vorgehen:

Die Realisierung dieses Moduls erfolgte an drei selbstselektierten Standorten im Mai und Juni 2013. Von insgesamt n=27 Spielern konnten sowohl Selbstberichte zum Problemstatus als auch Beobachtungsdaten (unter Anwendung des Screening-Instrumentes durch das Personal) erfasst werden.

3. Untersuchungsphase 1: Literaturrecherche

3.1. Grundlegendes

Einhergehend mit der zunehmenden Sensibilisierung der Öffentlichkeit in Bezug auf das Thema der Glücksspielsucht stellt sich die Frage nach effektiven Strategien der Verhinderung dieses Krankheitsbildes. Während im Glücksspielbereich in der Vergangenheit vornehmlich reaktive Ansätze diskutiert wurden, setzt sich zunehmend – nicht zuletzt bedingt durch gesetzgeberische Vorgaben – die Wichtigkeit der Erkenntnis durch, Fehlanpassungen im Zusammenhang mit dem Glücksspiel möglichst frühzeitig zu erkennen und entsprechend korrektiv einzugreifen (vgl. [Hayer & Meyer, 2010](#)). Diese Forderung stellt vor allem die Glücksspielanbieter vor neue Herausforderungen, da in der Regel bislang weder auf verlässliche Früherkennungs-Instrumente noch auf die organisationsstrukturellen Voraussetzungen zur Implementierung von standardisierten Früherkennungssystemen – d.h. systematische Beobachtungen, Dokumentationen und Analysen des Spielverhaltens der Kunden sowie daran anschließend passgenaue Interventionen – zurückgegriffen werden kann.⁵

Mittlerweile finden sich in der Literatur einige brauchbare Ideen und Ansätze zur Früherkennung problematischer Spielverhaltensmuster in Spielstätten. Eine Pionierarbeit leisteten in diesem Zusammenhang [Meyer und Hayer \(2008\)](#), die mit Hilfe eines systematischen Reviews beabsichtigten, die vorhandenen Bemühungen zur frühzeitigen Identifikation glücksspielbezogener Probleme in umfassender Weise zusammenzutragen (vgl. für einen ähnlichen Ansatz mit [Delfabbro, King & Griffiths, 2012](#)). Tabelle 1 fasst die Erkenntnisse von [Meyer und Hayer \(2008\)](#), ergänzt um aktuelle Publikationen, zusammen, wobei sich die Übersicht auf Primärbefunde beschränkt, die in Textform vorliegen. Die aufgelisteten Kriterien stellen eine erste Sammlung von Merkmalen dar, die als Ausgangspunkt für weitere Forschungsaktivitä-

⁵Die Forderung nach Checklisten zur Früherkennung von glücksspielsuchtgefährdeten Individuen beschränkt sich allerdings nicht nur auf konkrete Spielumgebungen, sondern wird inzwischen auch für den Versorgungskontext ausgesprochen. Zum Beispiel besteht nach [Häfeli, Lischer und Villiger \(2012\)](#) der Bedarf, für Fachpersonen außerhalb der Suchthilfe, die gelegentlich mit dieser vulnerablen Personengruppe in Kontakt kommen (z.B. Schuldnerberatungen, Arbeitsvermittlungen, Personalabteilungen größerer Unternehmen), ein entsprechendes Hilfsmittel zu erstellen und zu validieren.

ten dienen und in jedem Fall einer empirischen Validierung in Abhängigkeit des Anwendungsortes und der kontextuellen bzw. organisatorischen Rahmenbedingungen bedürfen. Nachfolgend werden auszugsweise die wichtigsten Forschungsbefunde en détail vorgestellt.

3.2. Erkennungsmerkmale im terrestrischen Bereich

Einen Vorbildcharakter für das vorliegende Forschungsprojekt bringt die Arbeit von [Delfabbro, Osborn, Nevile, Skelt und McMillan \(2007\)](#) aus Australien mit sich, die demzufolge etwas ausführlicher dargestellt werden soll. Forschungstechnisch basiert das Vorgehen dieser Arbeitsgruppe auf folgenden Bausteinen: a) ausführliches Literaturstudium; b) Befragungen von 125 Mitarbeitern aus Spielstätten sowie 15 Mitarbeitern aus Beratungseinrichtungen; c) Befragung von 680 regelmäßigen (Automaten-)Spielern sowie d) teilnehmende Beobachtungen innerhalb ausgewählter Spielstätten. Der Gültigkeitsanspruch der erstellten Erkennungsmerkmale bezieht sich auf Spielstätten, in denen „an Ort und Stelle“ gespielt wird bzw. wo ein dichtes Glücksspielangebot vorherrscht (Hotels, Clubs, Casinos). Zunächst verweisen die Befragungen des Personals von Spielstätten und Beratungseinrichtungen auf die Wichtigkeit von Verhaltensweisen, die die Häufigkeit und Intensität des Spielverhaltens repräsentieren sowie einen Verlust der Handlungskontrolle bzw. das Chasing-Verhalten nahelegen. Ebenfalls von Relevanz sind verschiedene emotionale und soziale Indikatoren. Vor allem das Spielstättenpersonal berichtet von Verhaltensmustern, die in Richtung Aggression oder heftige emotionale Ausbrüche zeigen. Gerade sogenannte „schwierige Kunden“ könnten sich bei näherer Betrachtung nicht selten als Personen mit einem Glücksspielproblem herausstellen. Ebenso nicht außer Acht zu lassen sind dynamische Aspekte und damit Veränderungen von gewissen Spiel- und / oder Verhaltensparametern im Zeitverlauf.

Hauptbestandteil der Spielerbefragung war die Vorgabe einer Liste mit 41 Problemanzeichen. Auf deskriptiver Ebene implizieren die Befunde, dass Problemspieler diese Merkmale nahezu ausnahmslos häufiger offenbaren als soziale Spieler. Allerdings werden bestimmte Items nur äußerst selten benannt, so dass ihr Wert für Früherkennungsprozesse fragwürdig bleibt. Während Verhaltensweisen bezogen auf die Frequenz, Dauer und Intensität des Spielverhaltens unter Problemspielern am häufigsten vorkommen, scheinen dysfunktionale emotionale Reaktionen, unangemessene soziale Verhaltensweisen sowie Verhaltensmarker aus den Bereichen Geldbeschaffung, Irrationalität und Kontrollverlust am ehesten geeignet zu sein, zwischen dieser Subgruppe und anderen Spielergruppen zu differenzieren. Logistische Regressionsanalysen bestätigen, dass die korrekte Einschätzung eines problematischen Spielverhaltens beim Vorliegen mehrerer Indikatoren grundsätzlich mit einer hohen Trefferwahrscheinlichkeit möglich ist. Variablen wie eine hohe Spielintensität, das Fehlen von sozialen Interaktionen sowie sehr schnelle bzw. ununterbrochene Spielaktivitäten erweisen sich als ebenso bedeutsam wie bestimmte Phänomene des Kontrollverlustes bzw. des Chasing-Verhaltens (u.a. Reinvestieren der Geldgewinne; Verlassen der Spielstätte, um Geld zu beschaffen). Auch ausgeprägte emotionale Reaktionen sowie der Ärger über Spielautomaten bzw. das Personal tragen zu einer korrekten Vorhersage des Problemstatus bei. Für Männer zählen Variablen wie das kontinuierliche Spielen ohne Pause (mindestens 3 Stunden), hefti-

ges Schwitzen während der Spielteilnahme, Probleme mit dem Aufhören bei Schließung der Spielstätte und das Erleben von Ärger zu den verlässlichsten Erkennungsmerkmalen. Bei Frauen reichen bereits zwei Variablen – auf den Automaten eintreten und Nervosität / körperliche Unruhe (= Agitation) – aus, um mit einer Wahrscheinlichkeit von 90% als Problemspielerin eingestuft zu werden (s. Tab. 1). Schließlich soll noch einmal betont werden, dass die Prävalenz bestimmter Verhaltensweisen (z.B. das Leihen von Geld bei anderen Gästen) sehr gering ausfällt, trotzdem aber wichtige Hinweise auf ein potenzielles Problemverhalten darstellen kann. Andere Verhaltensweisen wiederum, wie das Spielen über einen längeren Zeitraum ohne Unterbrechung, lassen sich relativ häufig in den Spielstätten beobachten, gelten bei isolierter Betrachtung aber nicht unbedingt als trennscharfe Kriterien für ein problematisches Spielverhalten. Ihre Bedeutung kommt erst zum Tragen, wenn zugleich auch andere Erkennungsmerkmale vorhanden sind.

Die anschließend durchgeführten teilnehmend verdeckten Beobachtungen in den Spielstätten dienen der Bestätigung bzw. Modifikation der bislang erhobenen Daten. Grundsätzlich untermauern die Beobachtungseinheiten, dass die überwiegende Mehrheit der extrahierten Verhaltensweisen tatsächlich vor Ort anzutreffen und prinzipiell gut „von außen“ zu erkennen ist. Dies gilt insbesondere für die Dauer und Intensität des Spielverhaltens, den Verlust der Handlungskontrolle und bestimmte emotionale Reaktionsmuster. Aufgrund der Arbeitsanforderungen können Spielstättenmitarbeiter jedoch nur im begrenzten Umfang mit den Gästen interagieren oder die Spielaktivitäten erfassen, was den Einsatz von Screening-Bögen im Alltag erschweren dürfte. Ergänzende, auch auf das gewerbliche Automatenspiel in Deutschland übertragbare Beobachtungen von vermeintlichen Problemspielern umfassen unter anderem folgende Verhaltensweisen: das unmittelbare Wegdrücken von Gewinn- oder anderen speziellen Features (Jingles, Animationen etc.), um direkt weiterspielen zu können; deutlich hörbares Stöhnen oder Seufzen bzw. andauerndes Kopfschütteln im Verlustfall; nachhaltiges Suchen nach weiterem Bargeld im Portemonnaie oder in den Taschen, was den Eindruck des „Abgebrannt-Seins“ entstehen lässt; die Intensität des Spielverhaltens, die sich in Form von Absorptionsphänomenen äußert (d.h. vollständige Fokussierung auf den Automaten, Ausblenden aller anderen Reize); die relative Gleichgültigkeit nach signifikanten Gewinn- oder Verlusterlebnissen sowie eine allgemeine körperliche Unruhe (Manifestation z.B. durch das permanente Zappeln der Beine, das Beißen auf die Lippen, das Kauen der Fingernägel oder der häufige Wechsel zwischen einer stehenden und sitzenden Körperposition).

[Delfabbro et al. \(2007\)](#) geben zudem zu bedenken, dass nicht nur interindividuelle Unterschiede, sondern zudem intraindividuelle Differenzen in den Verhaltensweisen von Problemspielern evident sind und daher immer die Kontextabhängigkeit des Verhaltens zu berücksichtigen ist. So können sich eigentlich gegenseitig ausschließende Verhaltensweisen von verschiedenen Personen, bei sequentieller Betrachtung aber auch von ein- und demselben Individuum gezeigt werden (z.B. weitgehend emotionsloses Spielen vs. hektisches Hin- und Herlaufen zwischen einzelnen Automaten; starre Aufmerksamkeitslenkung auf den Automaten vs. permanentes Blicken auf die Uhr). Werden die Befunde in ihrer Gesamtheit bewertet, lassen sich drei übergeordnete Schlussfolgerungen ziehen: a) es existieren eindeutige Verhaltensmuster, die Problemspieler von sozialen Spielern unterscheiden; b) wenige, eng um-

schriebene Verhaltensparameter reichen aus, um Problemspieler mit relativ großer Verlässlichkeit identifizieren zu können und c) nicht die Entwicklung eines Screening-Instrumentes zur Früherkennung problematischer Verhaltensweisen an sich, sondern dessen Anwendbarkeit in der Praxis unter den gegebenen Organisationsabläufen und -strukturen stellen die größte Herausforderung dar.

Die Minimierung der mit Glücksspielen assoziierten Gefahren setzt ein proaktives Handeln der Mitarbeiter von Spielstätten voraus, vor allem bei der Identifikation und Frühintervention von problematischen Verhaltensweisen. Zentrale Voraussetzung für die Umsetzung eines effektiven Spielerschutzes ist ein Instrument, mit dessen Hilfe problematische und soziale Spieler in zuverlässiger Weise benannt werden können. Eine derartige Checkliste muss Verhaltensweisen umfassen, die möglichst eindeutig beschriebene und gut beobachtbare Verhaltensparameter auflistet. Um diesem Ziel näher zu kommen, hinterfragten [Delfabbro, Borgas und King \(2012\)](#) im Rahmen eines Feldversuchs im australischen Bundesstaat South Australia, ob Spielstättenmitarbeiter tatsächlich in der Lage sind, Problemspieler vor Ort zu identifizieren und welche Faktoren jene Trefferquote maßgeblich beeinflussen. Die Stichprobe der Untersuchung setzt sich zum einen aus 303 Automaten Spielern zusammen, die direkt in den Spielstätten angesprochen und unter anderem zu ihrem Spielverhalten interviewt wurden. 64,4% der Spieler waren weiblich; das Durchschnittsalter des Gesamtsamples betrug 53 Jahre. Zum anderen kam es zu einer zeitnahen Kurzbefragung des Spielstättenpersonals zur Bekanntheit und zum Problemstatus der Zielpersonen. Die Hauptbefunde lassen sich wie folgt zusammenfassen:

- 8,6% der Spieler gelten nach dem „Problem Gambling Severity Index“ (PGSI) als Problemspieler; weitere 22,4% weisen ein moderates Risiko für glücksspielbezogene Probleme auf (Selbstberichte der Spieler).
- 75,9% der Spieler waren den Mitarbeitern bekannt, da sie sich in der Vergangenheit schon einmal in der jeweiligen Spielstätte aufgehalten hatten. Der Bekanntheitsgrad der Zielpersonen erhöht sich, wenn a) die Spielstätte als Hauptspielort gilt, b) die durchschnittliche Spielsession länger ausfällt und c) die Spielstätte regelmäßig, d.h. mindestens wöchentlich, aufgesucht wird. Hingegen üben die Variablen Geschlecht, Alter und Problemstatus keinen Einfluss auf den Bekanntheitsgrad aus.
- Das Spielstättenpersonal war generell dazu fähig, die Spielhäufigkeit der Probanden exakt zu beschreiben (zumindest dann, wenn die Spieler regelmäßig „zockten“ und die Mitarbeiter sie kannten).
- Insgesamt schrieb das Personal 35 Gästen eine (vermeintliche) Glücksspielproblematik zu (von 230 bekannten Spielern: 15,2%). Dabei lag der durchschnittliche PGSI-Score bei dieser Subgruppe signifikant höher als bei den als Nicht-Problemspieler eingestuften Personen. Weiterführende kategoriale Analysen deuten indessen eine relativ geringe Übereinstimmung zwischen Spielerauskunft und Personaleinschätzung an: So konnten die Mitarbeiter nur 8 von 22 PGSI-Problemspielern (36,4%) identifizieren, was einer relativ hohen Falsch-Negativ-Rate entspricht (geringe Sensitivität). Gleichzeitig wurden Nicht-Problemspieler in der Regel als solche erkannt (hohe Spezifität).

In der Gesamtschau implizieren die Befunde, dass das Personal von Spielstätten bei einmaliger Beobachtung vor Ort nur bedingt Problemspieler erkennen kann. In Anlehnung an [DeLafabro, Borgas et al. \(2012\)](#) dürfte eine Verbesserung der Trefferquote durch eine Informationsanhäufung über multiple Beobachtungseinheiten erreicht werden. Zudem ist über die ergänzende Nutzung von neuartigen Technologien (z.B. Smart Cards) zum Monitoring des Spielverhaltens inklusive einer evidenzbasierten Ableitung von Problemindikatoren nachzudenken. Methodologisch schränken besonders die geringe Teilnahmerate und fehlende Angaben zum Spielstättenpersonal (z.B. zur Funktion und zur Berufserfahrung) die Aussagekraft der vorgelegten Erkenntnisse ein.

Neben den australischen Befunden ist der Ansatz von [Häfeli und Lischer \(2010\)](#) hervorzuheben, die erste empirische Evaluationsergebnisse zum Einsatz von Früherkennungssystemen für den Schweizer Casinobereich vorlegten. Im Fokus der Veröffentlichung steht die Analyse der Daten einer Software namens „Responsible Gambling Tool“ (ReGaTo), welche seit 2006 in fast allen Schweizer Casinos zum Einsatz kommt. Zunächst entwickelte der Schweizer Casinoverband auf der Grundlage von Expertenmeinungen eine Checkliste mit insgesamt 20 Früherkennungsmerkmalen (plus einem sog. Notfallkriterium: Mord- / Selbstmorddrohung). Diese Indikatoren sind hinsichtlich ihrer Bedeutsamkeit geordnet und ziehen differentielle Interventionsmaßnahmen nach sich (vgl. für eine umfassende Vorstellung der Merkmale mit [Meyer & Hayer, 2008](#), und Tab. 1). Der Einsatz der Software „ReGaTo“ dient im Wesentlichen der Handhabung der komplexen Organisations- und Verfahrensabläufe und erleichtert die Datenerfassung im Zusammenhang mit den gesetzlich geforderten Sozialkonzepten in der Praxis. Zudem bietet die Software die Möglichkeit einer fundierten statistischen Datenanalyse und darüber hinausgehend die Chance zu einer evidenzbasierten Optimierung des implementierten Früherkennungssystems.

Bezogen auf das Jahr 2006 und sechs an der Untersuchung teilnehmenden Casinos ermittelten [Häfeli und Lischer \(2010\)](#) insgesamt 4.741 ReGaTo-Einträge und 1.543 eröffnete Früherkennungsfälle (mit n=2.234 selektierten Items). Die meisten Nennungen und damit Gründe für die Aufnahme in den Früherkennungsprozess entfielen auf folgende Items: „regelmäßiger Spieler“ (n=522), „auffällige Veränderung der Besuchszahl“ (n=324), „auffällige Veränderung der Spieldauer“ (n=241), „(wiederholtes) Spielen, bis offensichtlich kein Geld mehr zur Verfügung steht“ (n=175), „Versuche, Verluste wieder einzuspielen (im Sinne des Chasing-Verhaltens)“ (n=165), „bestätigte Hinweise Dritter“ (n=112) sowie „negative Aussagen über die eigene finanzielle Situation“ (n=76). Interessanterweise führte die relativ häufige Wahrnehmung des Merkmals „regelmäßiger Spieler“ nur bei einem Bruchteil der Zielpersonen (4,2%) in der Folge zu einer Intervention in Form einer freiwilligen bzw. angeordneten Spielsperre. Andersherum wurden ebenso nur 292 von 1.759 gesperrten Spielern (16,6%) im Vorfeld vom Früherkennungsverfahren erfasst. Augenscheinlich bietet die isolierte Beobachtung des Items „regelmäßiges Spielverhalten“ keine handlungsrelevanten Aufschlüsse für weiterführende Interventionsmaßnahmen. Zusammengenommen verweisen die Befunde auf die Notwendigkeit einer Reformulierung und Redimensionalisierung der Früherken-

nungsscheckliste. Dabei sollte neben der Praxistauglichkeit vor allem die präzise Definition und die gute Beobachtbarkeit der ausgewählten Verhaltensparameter stehen.

Tabelle 1: Erkennungsmerkmale problematischen Spielverhaltens in Spielstätten (modifiziert nach Meyer und Hayer, 2008, S. 70f)

Quelle	Methode	Erkennungsmerkmale*
Allcock (2002)	Expertenbefragung	<p><i>Top 4-Nennungen:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Geldbeschaffung (wiederholte Abhebung aus Geldautomaten, Geldleihen, Einlösen von Schecks) - Auffälliges Verhalten / Zeichen von Unruhe, Reizbarkeit (Gewalt gegen Automaten, Jammern und Verbergen des Kopfes in den Händen, laute Kritik gegenüber den Automaten und der Glücksspielindustrie) - Besorgnis von Familienmitgliedern (Erkundigungen durch Familienmitglieder, Anzeichen von Stress in der Familie) - Spieldauer (fünf- bis sechsstündige Spielsessions, vor allem in Kombination mit einer höheren Besuchsfrequenz) <p><i>Weitere Nennungen:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Anzahl der Casinobesuche pro Woche (ein- oder mehrmals pro Woche) - Alkoholintoxikation - Kinder werden unbeaufsichtigt zurückgelassen - Spieler ist erster und letzter Gast im Casino - Aussagen von Spielern über Verluste oder Familienprobleme - Unterbrechungen des Spiels nur im Eiltempo - Verweilen im Casino, obwohl Freunde gegangen sind - Gleichzeitiges Bespielen von zwei oder mehr Automaten
Baumgärtner, Biebrnick & Fürst (2010)	Gruppendiskussionen mit Mitarbeitern von Spielbanken (Hamburg) und punktuelle Erprobung eines adaptierten Screening-Instrumentes im Feld (in Anlehnung an das ID-PS von Häfeli & Schneider, 2005, modifiziert für den Tischspielbereich)	<ul style="list-style-type: none"> - Besuchshäufigkeit und -dauer (3 Items) - Umgang mit Geld (5 Items) - Einsatzverhalten (6 Items) - Sozialverhalten (6 Items) - (Spiel-)Verhalten und Reaktionen beim Spielen (16 Items) - Äußere Erscheinung (2 Items)
Delfabbro et al. (2007)	Erstellung einer Indikatorenliste für bestimmte Spielstätten auf der Grundlage eines multimethodalen Vorgehens	<ul style="list-style-type: none"> - Spielhäufigkeit, -dauer und -intensität (12 Indikatoren) - Verlust der Handlungskontrolle (5 Indikatoren) - Soziale Verhaltensweisen (8 Indikatoren) - Geldbeschaffung / Hinterherjagen von Verlusten (9 Indikatoren) - Emotionale Reaktionen (11 Indikatoren) - Sonstige Verhaltensweisen (3 Indikatoren) - Irrationale Attributionen / Verhaltensweisen (4 Indikatoren) <p><i>Zudem bestehen offensichtlich Geschlechtsunterschiede</i></p>
Grüsser & Albrecht (2007)	Eigene Beurteilungen	<p><i>Der Glücksspieler ...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - spielt häufiger als in der Vergangenheit (i. Zsh. mit Veränderungen im Glücksspielverhalten) - spielt länger als in der Vergangenheit (i. Zsh. mit Veränderungen im Glücksspielverhalten) - setzt im Vergleich zu früher mehr Geld ein - hat geäußert, versuchen zu wollen, mit dem Glücksspielen aufzuhören, und hat es nicht geschafft - wirkt zunehmend trauriger und / oder gereizter - zeigt sichtbare Symptome wie Unruhe und Gereiztheit

Quelle	Methode	Erkennungsmerkmale*
		<ul style="list-style-type: none"> - beschäftigt sich zwanghaft mit Zahlenkombinationen, Gewinnsystemen - wirkt wie zum Glücksspiel getrieben (z.B. wartet bereits vor den Öffnungszeiten vor der Tür des Spielbetriebes) - kommt im Vergleich zu früher allein, ohne Angehörige/Freunde - hat im Vergleich zu früher wenige soziale Kontakte (auch am Glücksspielort, z.B. zu anderen Spielern oder dem Personal) - vernachlässigt seine Kinder (holt diese z.B. nicht von der Kindertagesstätte ab) - steigert sich nach Gewinn und Verlust noch mehr in das Glücksspielverhalten hinein - ist nicht in der Lage, mit Gewinnen den Glücksspielort zu verlassen - „pumpt“ andere Glücksspieler um Geld an - „zockt“ auch „trocken“ Glücksspiele (ohne Geldeinsatz, nur durch Beobachtung) - vermeidet es, das Glücksspielgeschehen auch nur für sehr kurze Zeit zu verlassen, um seinen physiologischen Grundbedürfnissen wie Essen, Trinken oder Urinieren nachzukommen - hat sich im äußeren Erscheinungsbild nachteilig verändert - versucht mit allen Mitteln, den finanziellen Rahmen auszureizen (z.B. sich an der Kasse 200€ auszahlen zu lassen, wenn nicht mehr möglich, dann der Versuch 150€, 100€, schließlich 50€ Auszahlung zu erreichen, Datums-grenze wichtig für neue Kontobewegung) - hat Selbstmordgedanken geäußert (Krisenintervention)¹
Häfeli & Schneider (2005)	Leitfadeninterviews mit verschiedenen Fokusgruppen (Casinopersonal, Problemspieler, Stammgäste) zur Erstellung eines Screening-Instrumentes	<ul style="list-style-type: none"> - Besuchshäufigkeit und -dauer (2 Items) - Geldbeschaffung (5 Items) - Einsatzverhalten (7 Items) - Sozialverhalten (4 Items) - (Spiel-)Verhalten und Reaktionen beim Spielen (20 Items: allgemeine Verhaltensweisen sowie Verhaltensweisen bezogen auf das Automatenspiel / Tischspiele) - Äußeres Erscheinungsbild (1 Item)
Hing & Nuske (2011a)	Qualitative Interviews mit 48 Mitarbeitern von Spielstätten (Hotels und Clubs)	<p>Nennung von 22 Indikatoren, darunter vor allem:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leichte Reizbarkeit und aggressives Verhalten - Heftige emotionale Reaktionen / Aufgebracht sein - Isolation / Vermeidung sozialer Interaktionen - Sehr häufiges Spielen sowie - Angespanntes Aussehen, irrationale Verbalisierungen, sich wegen des Spielverhaltens verschlossen zeigen bzw. in Lügen verstricken, Veränderung gewohnter Verhaltensweisen, länger spielen als eigentlich geplant / Chasing, Zweckentfremdung von Geldmitteln, Versuche der Geldbeschaffung, wiederholtes Abheben von Geld am Automaten, viel oder häufig Geld wechseln, sofortiger Wiedereinsatz von höheren Gewinnen, übermäßige Bindung an einen bestimmten Automaten, Warten vor der Tür auf die Öffnung der Spielstätte, bestimmte Äußerungen von dritten Personen, sich auch bei Gewinnen beschweren, Einsatz hoher Geldbeträge
Meyer & Bachmann (2011)	Gespräche mit Spielbankenpersonal, eigene Beobachtungen	<ul style="list-style-type: none"> - Wiederholtes Warten vor der Öffnung des Casinos, Unruhe vor dem Einlass - Veränderungen im Spielverhalten: Höhere Einsätze, längere Spieldauer, hektischeres Spielen, häufigere Besuche, Verlusten hinterherjagen (Erhöhung der Einsätze nach Verlusten), Reduzierung der Einsätze - Veränderungen im Erscheinungsbild - Geldborgen von Mitspielern, Ausbleiben der Rückzahlungen, Verwendung von Reisedarlehen - Unterbrechung des Spiels um Geld zu holen, mehrfache Nutzung des EC-Cash-Automaten bei einem Besuch, kein Geldbezug aus EC-Cash-Automaten möglich - Depressive Stimmung während des Spiels, fehlendes Interesse am Gewinn, geistige Abwesenheit, verzerrte Wahrnehmung („Andere gewinnen immer, ich nie“) - Gefühlsausbrüche, Aggressivität - Aberglaube und Rituale als Teil der Spielaktivitäten - Suchen eines Gesprächspartners (Rechtfertigungen, Fixierungen auf das Spiel, Berichte über häufige Gewinne, Prahlern, Verleugnung der Spielin-tensität)

Quelle	Methode	Erkennungsmerkmale*
		<ul style="list-style-type: none"> - Schuldzuweisungen an die Croupiers oder „die Kugel“ - Verbleiben im Casino ohne zu spielen, Übernahme einer Beraterrolle, Verlassen des Casinos bei Schließung nur auf Druck - Bespielen mehrerer Automaten gleichzeitig - Reden, Fluchen mit dem Automaten - Gewaltanwendung gegen den Automaten - Streicheln des Automaten - Sich häufende Falschmeldungen, Streitfälle, Manipulationen - Informationen durch Angehörige, Medien (z.B. Konkurse)
Queensland Government (2005)	Bestandteil eines Schulungsprogramms für Mitarbeiter von Spielstätten	<ul style="list-style-type: none"> - Fehlerbehaftete Kognitionen (z.B. bezüglich der Gewinnchance) - Kontrollverlust (z.B. berichtet der Spieler selbst von einem Glücksspielproblem, gescheiterten Abstinenzversuchen oder zu hohen Geldausgaben bzw. wird folgendes Verhalten beobachtet: selbst- oder fremdschädigendes Verhalten inklusive Bedrohungen, Verkauf von Wertgegenständen, um zu spielen, Sachbeschädigung) - Negative Folgen des Glücksspiels (z.B. berichtet der Spieler von dem Wegbrechen sozialer Beziehungen, Lügengeschichten oder dem Verlust des Arbeitsplatzes bzw. beschreiben Bezugspersonen Vernachlässigungen der alltäglichen Verpflichtungen oder Phänomene wie Geldleihen / Betrügereien seitens der Betroffenen) - Konsum von Alkohol oder illegalen Drogen während der Spielteilnahme (gilt auch für das „Zocken“ im intoxikierten Zustand) - Depressiv getönte bzw. Suizidgedanken - Einbindung in multiple Glücksspielaktivitäten (parallel) - Schlechtes Gewissen / Reue (z.B. berichtet der Spieler von folgenden Phänomenen, die primär die finanzielle Ebene betreffen: zweckentfremdete Geldausgaben für das Glücksspiel, Verkauf von Gegenständen mit persönlichem Wert, Ausleihen von Geld, Unfähigkeit zur Rückzahlung von Krediten, die Übernahme von [Spiel-]Schulden durch Andere, beschaffungsdelinquentes Verhalten) - Weitere Anzeichen umfassen: Chasing-Verhalten, Schuldgefühle wegen des Spielverhaltens, Intensivierung der Spielaktivitäten, allgemeiner Verlust der Handlungskontrolle
Schellinck & Schrans (2004); basierend auf Schellinck & Schrans (1998)	Empirische Validierung durch eine Befragung von 711 regelmäßigen Spielern an Video-Lotterie-Terminals in Kanada	<p><i>Warnsignale mit der höchsten Zuverlässigkeit (in Kombination mit anderen Merkmalen auftretend):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Versuche, über die Nutzung von Kreditkarten an Bargeld zu gelangen - Einlösen von Schecks oder Leihen von Geld von Freunden - Anzeichen von Unruhe / Erregung und auffälliges Verhalten wie Gewaltanwendungen gegenüber den Automaten - Lange Spielsessions - Spielen bis zur Schließung der Spielstätte - Gleichzeitiges Bespielen von zwei Automaten <p><i>Weitere nützliche Warnsignale (in Kombination mit anderen Merkmalen auftretend) umfassen:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Bestimmte physiologische Reaktionen (u.a. Übelkeit, Zittern, Kopfschmerzen, trockene Augen) - Bestimmte emotionale Reaktionen (u.a. Traurigkeit, Nervosität, Ärger) - Bestimmte Verbalisierungen (u.a. Stöhnen / Seufzen, zum Automaten sprechen, den Automaten beschimpfen) - Anteil der tatsächlichen Spielaktivität bei einem Spielstättenbesuch liegt bei über 75%
Schweizer Casinoverband (o.A.)	Erstellung von Sozialkonzept-Standards auf der Grundlage von Expertenmeinungen (v.a. Erfahrungswissen von Casinomitarbeitern)	<p><i>Notfall:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Mord- / Selbstmorddrohung <p><i>A-Kriterien:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Gast verkauft persönliche Gegenstände / prostituiert sich - Gast macht negative Aussagen über seine finanzielle Situation - Gast bittet um Geld bei Casinomitarbeitern / anderen Gästen (Darlehen, Kredit, Gewinnbeteiligung) - Gast sagt, er habe die Kontrolle über sein Spielverhalten verloren - Gast sagt, er habe wegen des Spielens persönliche oder soziale Probleme - Gast vernachlässigt offenkundig Menschen / Tiere - Belegte, glaubhafte Hinweise Dritter <p><i>B-Kriterien:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Gast versucht, seinen Verlust wieder einzuspielen (Chasing)

Quelle	Methode	Erkennungsmerkmale*
		<ul style="list-style-type: none"> - Gast spielt wiederholt, bis er offensichtlich kein Geld mehr hat - Auffällige Veränderung der Spieldauer - Auffällige Veränderung der Anzahl der Besuche - Auffällige Veränderung der Einsätze - Gast spielt gleichzeitig exzessiv an mehreren Automaten / Tischen - Gast erscheint regelmäßig lange vor Öffnung und kann Öffnung kaum erwarten - Gast verlässt das Casino bei Betriebsschließung oder Totalverlust nur auf Druck - Gast versucht erfolglos, die Casinobesuche einzustellen oder zu reduzieren - Gast zeigt heftige emotionale Ausbrüche (aggressives oder unkontrolliertes Verhalten wie Schreien, Weinen, Beschimpfen des Croupiers / des Casinos etc.) - Gast zeigt auffällige Veränderungen von Verhalten und Erscheinungsbild (Kleidung, Körperpflege, Sozialverhalten etc.) - Regelmäßiger Spieler² - Nicht belegte / nicht glaubhafte Hinweise Dritter
Svetieva, Walker, Blaszczynski & Sharpe (2006)	Kombination aus automatisierter Datenaufzeichnung (über Loyalty Cards), systematischen Beobachtungen und Selbstberichten bei insgesamt 414 australischen Automaten Spielern	<p>Problemspieler zeichnen sich durch folgende Faktoren aus (mit signifikanten Unterschieden zu anderen Spielern):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Längere Spieldauer pro Woche (280 vs. 192 Min.) - Längere Spielzeit am Wochenende (83 vs. 51 Min.) - Höhere Anzahl an Spieltagen pro Woche (2,28 vs. 1,79) - Größere Geldverluste (65,45 vs. 26,30 AUD)

* Weitere Checklisten finden unter anderem in ausgewählten Casinos in Australien und Neuseeland (vgl. Delfabbro, King et al., 2012) sowie in Deutschland (z.B. Westdeutsche Spielbanken, 2012, mit 3 direkten und 22 weiteren Identifikationsmerkmalen basierend auf Erfahrungswerten und Expertenwissen) Anwendung, ohne jedoch bislang en détail veröffentlicht bzw. wissenschaftlich validiert worden zu sein. Auch das „Crown Casino“ in Melbourne hält eine Liste mit insgesamt neun Warnzeichen vor (u.a. „Gast vermeidet Kontakt während der Spielaktivitäten“, „Gast spielt mit den Erträgen großer Gewinne weiter“; vgl. Hancock, 2011, S. 52). Allerdings bleibt unklar, vor welchem (methodischen) Hintergrund dieses eher vage und uneindeutig formulierte Merkmalsbündel zustande gekommen ist. Telefonische Interviews mit Spielstättenmitarbeitern (n=225) verweisen jedenfalls darauf, dass zumindest einige Merkmale im Sinne der Früherkennung kritisch zu betrachten sind (vgl. Hancock, 2011, S. 78ff). Ferner gibt Hancock (2011) einen Überblick a) über die 28 Indikatoren problematischen Spielverhaltens von „Holland Casino“, die sowohl objektive als auch subjektive Signale umfassen (Kategorien: verbal, verhaltensbezogen, äußere Erscheinung, Sonstiges und Besuchshäufigkeit / Auseinandersetzungen; S. 151) sowie b) über die 32 Indikatoren, auf die im Casinobereich Neuseelands Bezug genommen wird (Rubriken: Notfallindikatoren, Spielverhalten, sichtbare emotionale Auffälligkeiten, Dysfunktionen im Sozialverhalten, exzessive Geldbeschaffung; S.164f).

¹ Diese Beobachtercheckliste zur Erkennung von Problemspielern soll u.a. vom Spielstättenpersonal angewendet und zu verschiedenen Zeitpunkten (z.B. viermal pro Monat oder in der Woche) abgefragt werden. Treffen zu jeder Beobachtungseinheit mehr als fünf Indikatoren zu, gilt das (Spiel-)Verhalten der Zielperson als auffällig und bedarf einer Intervention. Allerdings bleibt offen, auf welcher empirischen und / oder theoretischen Grundlage diese konkreten Richtwerte zustande gekommen sind.

² Das Merkmal „regelmäßiger Spieler“ wurde erst nachträglich auf Drängen der Eidgenössischen Spielbankenkommission (Aufsichtsbehörde) in die Checkliste mit aufgenommen (vgl. Häfeli & Lischer, 2010). Der Schweizer Casinoverband entsprach dieser Forderung und schlug als Definitionskriterium eine Frequenz von mindestens 12 Besuchen pro Monat vor.

Ergänzende Erkenntnisse lassen sich auch Publikationen entnehmen, die sich nicht direkt dem Thema „Früherkennung und Frühintervention“ widmen. Zum Beispiel führte Livingstone (2005) Interviews und Gruppendiskussionen mit insgesamt 62 australischen Automaten Spielern aus dem Versorgungskontext durch. Dabei gaben die Informanten in konsistenter Weise an, Problemspieler im Wesentlichen anhand folgender Kriterien erkennen zu können: Wunsch nach sozialer Isolierung („Anti-Geselligkeit“), bestimmte Körpersprache und starre Fokussierung auf das Spielgeschehen. Weiterführende Präzisierungen dieser Merkmale finden sich indessen nicht, so dass sich eine Einbindung der Befunde in Tabelle 1 als wenig zielführend erweist.

3.3. Faktoren, die Früherkennungsprozesse beeinflussen

In der Literatur lassen sich einige Hinweise auf Schwierigkeiten finden, die mit der Implementierung von Früherkennungssystemen verbunden sind. [Hing und Nuske \(2011a\)](#) stellten beispielsweise auf der Grundlage von qualitativen Interviews mit Spielstättenpersonal fest, dass die Gesprächspartner sich zwar durchaus sicher in der Erkennung problematischer Spielverhaltensweisen fühlen und auch mit den Verfahrensabläufen vertraut sind, wenn Betroffene wegen eines Glücksspielproblems direkt an sie herantreten. Demgegenüber fällt ihnen ein proaktives Handeln im Sinne des Zugehens auf vermeintliche Problemspieler aus verschiedenen Gründen, wie zum Beispiel Schutz der Privatsphäre der betroffenen Spieler, Subjektivität eigener Urteile, Mehrdeutigkeit individueller Verhaltensweisen, unklare Zuständigkeiten, Rollenkonflikte und fehlende Expertise bzw. Kompetenzen, weitaus schwerer (vgl. [Delfabbro et al. 2007](#); [Hancock, 2011](#); [Hancock, Schellinck & Schrans, 2008](#); [Hing & Nuske, 2012](#)). Ein Ansprechen der Zielpersonen findet somit in der Regel nur in Extremsituationen statt, etwa wenn ein Gast regelrecht „ausrastet“ oder in außergewöhnlich negativer Weise auffällt und damit den üblichen Betriebsablauf erheblich stört.

Abgesehen von Schulungsprogrammen, die den Aspekt der (Früh-)Intervention verstärkt zu berücksichtigen haben, ist die Entwicklung von verlässlichen und praxiserprobten Screening-Instrumenten auch zur Unterstützung der Mitarbeiter vonnöten. Derartige Werkzeuge würden als Hilfsmittel für das Spielstättenpersonal fungieren, Prozesse der Früherkennung und Frühintervention beträchtlich erleichtern und damit letztendlich der Institutionalisierung eines proaktiv ausgerichteten Spielerschutzes Vorschub leisten. Ähnlich äußern sich professionelle Berater aus dem Hilfesystem, die mit Problemspielern arbeiten ([Hing & Nuske, 2011b](#)). Zwar nehmen sie an, dass Spielstättenmitarbeiter durchaus die Kompetenzen besitzen, ein problematisches Spielverhalten vor Ort erkennen zu können. Gefühle der Unsicherheit, ein mangelhaftes Rüstzeug in Bezug auf die konkrete Ansprache der Zielpersonen und Befürchtungen vor negativen (z.B. aggressiven) Reaktionen verhindern jedoch ein proaktives Handeln. Interessenskonflikte und Zuständigkeitsprobleme scheinen ebenfalls einer eher passiven Haltung Vorschub zu leisten. Demgegenüber bildet das ethische Klima am Arbeitsplatz einen bedeutsamen Prädiktor sowohl für die Implementierung von Maßnahmen des „Responsible Gambling“ als auch für die Arbeitszufriedenheit der Mitarbeiter ([McCain, Tsai & Bellino, 2009](#)).

Hiermit grundsätzlich in Einklang stehen die empirischen Befunde von [Lee, Song, Lee, Lee und Bernhard \(2013\)](#) aus Südkorea, nach denen bestimmte (wahrgenommene) Organisationsstrukturen das Vertrauen der Casinomitarbeiter in das Unternehmen und weiterführend ihre Arbeitszufriedenheit und Kundenorientierung erhöhen. Hierzu zählt, neben der Verpflichtung, sich an gesetzliche Bestimmungen zu halten, auch die freiwillige Implementierung zusätzlicher „Responsible Gambling-Strategien“. Organisationale Normen- und Wertesysteme scheinen somit die Bereitschaft des Personals, sich aktiv für den Spielerschutz einzusetzen, unmittelbar zu prägen. Andersherum kann die Beobachtung von glücksspielsucht-assoziierten Verhaltensweisen innerhalb einer Spielstätte für die Angestellten zu einer erheblichen Belastung werden. So ermittelten [Tiyce, Hing, Cairncross und Breen \(2013\)](#) auf der

Grundlage von qualitativen Interviews eine Vielzahl an Stressoren am Arbeitsplatz, zu denen auch die Konfrontation mit exzessiven, sich unter Umständen ruinierenden Spielern gehört (vgl. [Wong & Lam, 2013](#)). Damit verbunden sind Rollenkonflikte, Rollenambiguitäten, Unsicherheiten, Gewissensbisse, kognitive Dissonanzen und das Gefühl der erlebten Hilflosigkeit mit den entsprechenden emotionalen Negativauswirkungen. Als ähnlich gelagerten Stressor benannten die Interviewpartner grundsätzliche ethische Bedenken, da mit der eigenen Arbeit das Angebot eines potenziell gefährlichen Produkts maßgeblich unterstützt wird. Moralische Dilemmas sowie ambivalente Einstellungen gegenüber dem Glücksspiel stellen mögliche Resultate dieser kontinuierlichen Belastung dar. Für eine kleine Gruppe von Beschäftigten besteht eine Art der Stressbewältigung sogar darin, zur Entspannung nach der Arbeit selbst „zocken“ zu gehen ([Wong & Lam, 2013](#)).

In diesem Zusammenhang ist daher zu beachten, dass unter den anvisierten Anwendern des Screening-Instrumentes vermutlich selbst gehäuft Problemspieler oder zumindest Vielspieler zu finden sind. Quantitative Befragungen des Casinopersonals aus unterschiedlichen Ländern verweisen in der Regel auf erhöhte Prävalenzraten problematischen bzw. pathologischen Spielverhaltens (vgl. für die USA mit [Shaffer, Vander Bilt & Hall, 1999](#), und einer 12-Monatsprävalenz von 2,1% sowie [Shaffer & Hall, 2002](#), und ihren 12-Monatsprävalenzen im Längsschnitt von 4,3%, 2,1% bzw. 1,8%; für Macao mit [Wu & Wong, 2008](#), und einer Lebenszeitprävalenz bei konservativer Schätzung von 6,7%; sowie allerdings nicht signifikant differierend zur Allgemeinbevölkerung für Südkorea mit [Lee, LaBrie, Rhee & Shaffer, 2008](#), und einer Lebenszeitprävalenz von 3%).

Eine aktuelle Untersuchung von [Hing und Gainsbury \(2011\)](#) mit 511 Casino-, Hotel- und Club-Angestellten in Australien (durchschnittliche Arbeitszeit im Glücksspielgewerbe: 9,1 Jahre) belegt eine deutlich höhere Glücksspielaffinität dieses Samples im Vergleich zur Allgemeinbevölkerung. Diese Unterschiede manifestieren sich bei diversen Parametern, wie zum Beispiel bei regelmäßigen Spielteilnahmen oder bei der durchschnittlichen Länge einer Spielsitzung. Während 4,5% der Befragten als Problemspieler eingestuft werden können, liegt die entsprechende Größenordnung in der Allgemeinbevölkerung bei nur 0,47%. Insgesamt zeigt nach dem verwendeten Messinstrument „Canadian Problem Gambling Index“ (CPGI) sogar ein Drittel der Spielstättenmitarbeiter ein riskantes Spielverhalten. Interessanterweise stehen alle Problemspieler des Personals in direktem Kontakt zu den Gästen. Etwa drei Viertel gaben zudem an, seit Beginn ihrer Arbeit in einem Glücksspielsetting vermehrt selbst zu spielen (vgl. [Shaffer et al., 1999](#)). Mit einer ähnlichen methodischen Vorgehensweise untersuchten [Guttentag, Harrigan und Smith \(2012\)](#) vor kurzem das Casinopersonal in Ontario (Kanada). Auf der Basis einer schriftlichen Befragung mit insgesamt n=934 Angestellten (Response Rate: 19,9%) ließen sich mit Hilfe des CPGI 8,9% als riskante Spieler und weitere 3,2% als Problemspieler einstufen (12-Monats-Prävalenz). Gegenüber der Allgemeinbevölkerung besteht für das Casinopersonal damit ein etwa dreifach erhöhtes Risiko, glücksspielbezogene Probleme zu entwickeln. Derweil berichteten lediglich 12,2% des gesamten Samples von einer Intensivierung des Spielverhaltens seit Beginn der aktuellen Berufstätigkeit. Weitere quantitative Analysen in Verbindung mit der Auswertung von 21 semi-strukturierten Interviews deuten an, dass sowohl Einflüsse des Arbeitsplatzes als auch personenbezogene

Variablen im (positiven wie negativen) Zusammenhang mit dem Spielverhalten der Befragten stehen. Während zum Beispiel von einem regelmäßigen Kundenkontakt primär eine abschreckende Wirkung ausgeht, scheinen vorherige Arbeitsverhältnisse in der Glücksspielindustrie eine generell hohe Glücksspielaffinität widerzuspiegeln. Interessanterweise sind Problemspieler häufiger in unmittelbarer Nähe des Glücksspielgeschehens beschäftigt sowie für Tischspiele zuständig. Zusammenfassend lässt sich zum einen festhalten, dass ein Casino-Job bei den meisten Beschäftigten eher zu einer Verringerung des Spielverhaltens führt (Adaptionshypothese). Zum anderen existiert eine Subgruppe von Angestellten, für die bestimmte Kontextbedingungen durchaus risikoe erhöhend wirken (Expositionshypothese). Offensichtlich kann die Beschäftigung in einem Casino – in Abhängigkeit des Vorliegens von bislang nicht näher bestimmten Drittvariablen – zugleich die Funktion eines Risiko- als auch Schutzfaktors annehmen.

In einer Folgestudie beschäftigten sich [Hing und Gainsbury \(2013\)](#) in umfassender Weise mit potenziellen Risiko- und Schutzfaktoren. Risikoerhöhend wirken Glücksspiel-Trigger am Arbeitsplatz (z.B. die Wahrnehmung von Jackpots oder von Kunden, die größere Gewinne erzielen), glücksspielaffine Kollegen, ein gesteigertes Interesse am bzw. eine ausgeprägte Vertrautheit mit dem Glücksspiel, eingeschränkte soziale Aktivitäten in der Freizeit sowie bestimmte Bedingungen mit direktem Bezug zum Arbeitsplatz (z.B. Teilnahme am Glücksspiel zum Stressabbau). Zu den Schutzfaktoren zählen zum einen Kollegen, die von einer Spielteilnahme abraten und zum anderen die Konfrontation mit Spielverlusten bzw. Problemspielern und deren Reaktionen. Welche konkreten Auswirkungen der Problemstatus eines Angestellten im Glücksspielgewerbe im Hinblick auf die Ergreifung von Maßnahmen der Früherkennung und Frühintervention bei exzessiv spielenden Gästen hat (z.B. erhöhte Sensibilisierung gegenüber den Glücksspielrisiken oder aber komplette Negierung der Sucht-Thematik), muss zum jetzigen Zeitpunkt aufgrund der dünnen Befundlage jedoch offen bleiben. Erste empirische Hinweise aus Südkorea sprechen dafür, dass betroffene Casinoangestellte dazu tendieren, die Glücksspielsucht nicht als Krankheit anzuerkennen bzw. einer Stärkung des Spielerschutzes eher ablehnend gegenüberstehen ([Lee et al., 2008](#)).

Neben den Organisationsstrukturen und Variablen auf Mitarbeiterebene geben unterschiedliche Studien implizit oder explizit Aufschluss darüber, welche Kontextbedingungen Prozesse der Früherkennung und Frühintervention beeinflussen könnten. So haben [Horváth, Günther und Paap \(2010\)](#) aufgezeigt, zu welchen Zeitpunkten die Nachfrage nach dem gewerblichen Automatenspiel steigt bzw. sinkt. Grundlage ihrer Analysen war der Datensatz eines „typischen Entertainment Centers“ aus einer mittelgroßen Stadt Deutschlands mit vier Konzessionen respektive 48 Geldspielautomaten. Die Erfassung der Geräteauslastung erfolgte während eines einjährigen Zeitfensters von Anfang Dezember 2008 bis Ende November 2009. Zusammenfassend konnten folgende saisonale bzw. zeitbedingte Auffälligkeiten festgestellt werden: Während im November am meisten gespielt wurde, war der Dezember der Monat mit der geringsten Geräteauslastung. Eine hohe Nutzungsrate ist vor allem am Sonnabend – bezogen auf die Wochentage – und in der ersten Stunde nach Mitternacht – bezogen auf einen 24-Stunden-Tag – erkennbar. Außerdem sind die Ausgaben der Spieler sonnabends sowie in den Monaten Dezember und Juni vergleichsweise niedrig. Da die Datenanalysen

zwangsläufig auf aggregierter Ebene stattfinden mussten und Rückschlüsse auf das individuelle Spielverhalten nicht möglich waren, bleibt der Bedeutungsgehalt dieser Befunde für den Bereich der Früherkennung von Problemspielern jedoch eingeschränkt. Darüber hinaus ist zu beachten, dass bestimmte Faktoren, wie etwa die Verfügbarkeit von Geldmitteln zu Montagbeginn, nicht berücksichtigt wurden, obwohl sie das Spielverhalten der Kundschaft nachhaltig beeinflussen dürften. Schließlich verlangen marktdynamische Entwicklungen, wie etwa die Einführung neuer Gerätetypen oder die Änderung gesetzlicher Rahmenbedingungen, nach einem längeren Untersuchungszeitraum, um wiederkehrende saisonal bedingte Varianzen im Spielverhalten absichern zu können.

Zusätzliche Erkenntnisse zum möglichen Nutzen der Implementierung von Maßnahmen der Früherkennung und Frühintervention in Deutschland liefern direkte Befragungen von Geldspielautomatenspielern. So konnten in Thüringen insgesamt 195 Spieler mit Hilfe eines standardisierten Fragebogens im Feld interviewt werden (Kirschner, 2009). Die Nutzerbefragung zum Spielverhalten belegt eine prinzipiell hohe Bindung an das Automatenenspiel: Etwa drei Viertel der Befragten „zocken“ mindestens wöchentlich in Spielhallen; ein ähnlicher Prozentsatz hält sich durchschnittlich pro Besuch mindestens 2 Stunden dort auf. Zudem bezifferte nahezu jeder Zehnte den höchsten jemals erlebten Tagesverlust in einer Spielhalle auf über 500 Euro. Verschiedene Parameter deuten auf eine Subgruppe von Spielern hin, die Züge eines problematischen Spielverhaltens aufweisen: Unter anderem waren 15,9% laut Selbstauskunft schon einmal gereizt oder unruhig, als sie nicht oder weniger gespielt haben; 23,1% verheimlichten ihr Spielverhalten gegenüber anderen Personen bzw. versuchten dies zumindest. Während 23,1% schon einmal die Spieldauer verlängerten, um eine gewisse Erregung aufzubauen, bejahten immerhin 17,4% des Samples, wegen Spielschulden immer häufiger „gezockt“ zu haben. Entsprechend verweist Kirschner (2009) darauf, dass diese Merkmale als Frühsignale interpretiert werden können, die bei einigen Spielerteilnehmern ein kritisches Entwicklungsstadium vermuten lassen. Zur Verhinderung weiterführender Fehlanpassungen oder gravierender Folgeschäden bedarf es sowohl der Stärkung eines proaktiv ausgerichteten Spielerschutzes als auch einer verbesserten Verzahnung mit dem Suchthilfesystem.

Weiterführende Erkenntnisse legten Bühringer, Kraus, Höhne, Kufner und Künzel (2010) vor, deren Evaluation der novellierten Spielverordnung mehrere, aufeinander bezogene Teilstudien umfasst. Kernstück der Untersuchung war die mündliche Befragung von Spielern an Geldspielgeräten vor Ort in Spielhallen (n=447) sowie Gaststätten (n=144). Aus methodischen Gründen wurden bewusst vermehrt Personen rekrutiert, die als Viel- bzw. Langzeitspieler gelten. Von der Subgruppe der Befragten aus dem Spielhallenkontext „zocken“ 77,6% regelmäßig, d.h. mindestens einmal in der Woche. Im Mittel wird laut Selbstangaben an 11,4 Tagen im Monat gespielt; die durchschnittliche Stundenzahl pro Spieltag beträgt 3,1. Für mehr als 50% der Interviewpartner sind sogenannte „kritische Spielmotive“ wie der Geldgewinn für andere Zwecke, das Zurückgewinnen von bereits verlorenem Geld oder das Nachgeben eines inneren Spieldranges sehr bzw. eher wichtig. Außerdem berichteten mehr als 60% der Befragten, zumeist gleichzeitig an mindestens zwei Geräten zu spielen. Knapp 45% der Stichprobe wechseln das Spielgerät, um die erzwungene Spielpause nach 60 Minuten

kontinuierlichen „Zockens“ an einem Automaten zu umgehen; etwa 13% bespielten unerlaubterweise schon einmal einen durch das Personal „vorgeheizten“ Automaten; und etwa ein Drittel bestätigt rechtswidrige Auszahlungen eingetauschter Punktegewinne durch Mitarbeiter. Des Weiteren konnten bei 42% der 447 Personen aus dem Spielhallenbereich ein pathologisches Spielverhalten und bei weiteren 16% ein problematisches Spielverhalten festgestellt werden.⁶ Für den Gaststättenbereich (n=144) liegen jene Größenordnungen bei 30,1% (pathologische Spieler) bzw. 9,8% (Problemspieler). Ein mit 51,9% relativ hoher Anteil bestätigt zudem, dass er die Kontrolle über das Spielverhalten verloren hat. Vor allem die Möglichkeit des parallelen Bespielens von Geldspielautomaten scheint aus Sicht der Spieler das Risiko für derartige Kontrollverluste maßgeblich zu erhöhen. Im Vergleich zu nicht-pathologischen Spielern zeichnen sich pathologische Spieler durch eine deutlich höhere Spielintensität (Spielstunden pro Monat; Anzahl der zugleich bespielten Geräte) sowie stärker problembezogene Spiel motive und Erlebensweisen (d.h. Kontrollverlust) aus. Eine ebenfalls durchgeführte Befragung von Betreibern von Spielhallen (n=84) und Gaststätten (n=18) belegt, dass die Gäste der Spielstätten im Bedarfsfall eher selten auf professionelle Angebote der Suchthilfe aufmerksam gemacht werden. Abgesehen davon bestehen auf Seiten der Betreiber erhebliche Wissensdefizite im Hinblick auf die Bestimmungen der Spielverordnung (u.a. Spielmerkmale, Aufstell- und Zugangsregelungen). Es stellt sich daher die Frage, inwiefern das Spielstättenpersonal überhaupt die (vor allem sprachlichen⁷ und fachlichen) Kompetenzen sowie die Bereitschaft mitbringt, sich in Zukunft verstärkt für den Spielerschutz im Sinne der Früherkennung abweichender Spielverhaltensweisen einzusetzen.

Schließlich lassen die Befunde der multimodular aufgebauten Studie von [Kalke et al. \(2011\)](#) zum Glücksspielwesen in Österreich Rückschlüsse auf vermeintliche Erkennungsmerkmale problematischen Spielverhaltens von Automatenspielern zu. Im Zuge einer anonym durchgeführten schriftlichen Befragung von Mitarbeitern verschiedener Spielstätten wurden die Respondenten unter anderem gebeten, Anzeichen von glücksspielbedingten Fehlanpassungen hinsichtlich ihrer Relevanz zu bewerten. Abgesehen von den Leitern von Lotto-Toto-Annahmestellen und Instant-Vertriebsstellen zählten auch das Aufsichtspersonal der Casinos Austria (n=548) bzw. der WINWIN-Filialen (Angebot: Video Lottery Terminals) (n=78) zur Stichprobe. Eine deskriptive Analyse von 162 Datensätzen für das Automaten spiel innerhalb der Casinos ergibt, dass insgesamt sechs auffällige Verhaltensweisen von mindestens der

⁶Werden Langzeitspieler (mehr als 4 Jahre Spielerfahrung) und Kurzzeitspieler (weniger als 4 Jahre Spielerfahrung) verglichen, ergeben sich bezüglich des Problemstatus nur geringfügige Unterschiede. Während 43,8% der Langzeitspieler ein pathologisches Spielverhalten aufweisen, gilt dies bei 35,9% der Kurzzeitspieler (vgl. [Meyer & Bachmann, 2011](#)).

⁷Im Zuge einer aktuellen Begehung von Kleinspielhallen mit höchstens zwei Konzessionen an 1.500 Standorten in Deutschland sammelte [Trümper \(2013\)](#) auch Daten zum Spielhallenpersonal. Von 1.596 angetroffenen Mitarbeitern wiesen 440 einen offensichtlichen Migrationshintergrund auf (27,6%), so dass Sprachprobleme bei Prozessen der Früherkennung und Frühintervention mitunter tatsächlich eine Hürde darstellen könnten. Als noch problematischer erweisen sich jedoch die Befunde zur Personalstruktur: So konnte eine durchschnittliche Anzahl von lediglich 1,06 Mitarbeitern pro Standort ermittelt werden. Aufgrund des ohnehin breiten Aufgabenspektrums im Alltagsgeschäft stellt sich die berechnete Frage, welchen Platz bzw. Stellenwert (proaktiver) Spielerschutz überhaupt noch einnehmen kann. Damit Schulungsmaßnahmen keinen Alibicharakter annehmen, fordert [Trümper \(2013\)](#) folgerichtig zunächst explizit eine Klärung der strukturellen (d.h. hier der personellen) Voraussetzungen.

Hälfte der Respondenten benannt wurden. Hierzu zählen in absteigender Reihenfolge: die Häufigkeit des Spielens (83,3%), das Bespielen von mehreren Geräten zugleich (72,2%), mehrfache Geldbeschaffung während einer Spielsitzung (61,7%), Anzeichen von Unruhe während des Spiels (60,5%), das Schlagen bzw. Eintreten auf die Spielgeräte (56,2%) und die Vernachlässigung anderer Interessen (51,2%). Bezogen auf die WINWIN-Terminals sieht die Rangreihe der überwiegend zugestimmten Antworten wie folgt aus: Häufigkeit des Spielens (88,5%), mehrfache Geldbeschaffung während einer Spielsitzung (75,6%), die Vernachlässigung anderer Interessen (74,4%), Anzeichen von Unruhe während des Spiels (73,1%), Vernachlässigung der Familie (69,2%), das Bespielen von mehreren Geräten zugleich (60,3%), das Schlagen bzw. Eintreten auf die Spielgeräte (60,3%), die Auffassung, das Spielsystem überlisten zu können (59,0%), der Einsatz besonders hoher Geldbeträge (53,8%) und die direkte Verbalisierung einer Glücksspielproblematik (51,3%). Wenngleich nicht alle Parameter im Kontext einer Spielstätte in direkter Weise zu beobachten sind, liefern die Angaben dennoch wichtige Hinweise hinsichtlich des Erfahrungswissens des Personals, das vor Ort tätig ist. Bemerkenswerterweise halten nahezu alle Befragten die Erkennung von Problemspielern für grundsätzlich möglich.

3.4. Erkennungsmerkmale im Online-Bereich

Ungeachtet von spezifischen rechtlichen Rahmenbedingungen haben internetbasierte Glücksspielangebote in jüngster Vergangenheit weltweit zunehmend an Bedeutung gewonnen. Aus suchtpreventiver Sicht stimmt dieser Expansionstrend bedenklich, da mit Online-Glücksspielen ein grundsätzlich hohes Suchtpotenzial einhergeht (Hayer, 2013; Hayer, Bachmann & Meyer, 2005). Gleichzeitig bietet diese Spielform einmalige Chancen für den Spielerschutz, da plattformspezifisch praktisch jeder Mausklick erfasst und das individuelle Spielverhalten entsprechend lückenlos aufgezeichnet werden kann. Dieser Datenpool lässt sich nunmehr heranziehen, um auf der Basis von wohldefinierten Risikoparametern in einem ersten Schritt möglichst verlässlich auf eine Glücksspielproblematik rückzuschließen und daran anknüpfend in einem zweiten Schritt passgenaue Interventionen zu implementieren. Eine genuine Schwierigkeit bei dieser Vorgehensweise besteht darin, die festgelegten Kriterien des pathologischen Glücksspiels messbar zu machen. Während bestimmte Indikatoren, die sich vor allem auf die Folgen eines exzessiven Spielverhaltens beziehen (z.B. das Erleben von entzugsähnlichen Erscheinungen, beschaffungsdelinquentes Verhalten oder die Verheimlichung des Ausmaßes der Glücksspielaktivitäten), auf subjektiven Selbsteinschätzungen basieren und in der Regel nur über Befragungsstudien erfasst werden können, lassen sich andere Parameter, wie das Chasing-Verhalten, Toleranzerfahrungen oder Rückfälle, durchaus auch über Spielverhaltensdaten abbilden (vgl. Hayer, 2013). Zudem bietet eine umfassende Detailanalyse des Online-Spielverhaltens die Chance, Entwicklungsdynamiken im Zeitverlauf zu identifizieren und gänzlich neue Risikomarker zu entdecken (Einzelindikatoren oder kombiniert auftretende Indikatoren). Daher liegt es nahe, dass auch die Betrachtung des Online-Spielverhaltens wertvolle Erkenntnisse für den Offline-Sektor mit sich bringen kann.

Mit dem übergeordneten Ziel der Prävention glücksspielbezogener Probleme und der konkreten Absicht, verlässliche Instrumente der Früherkennung und Frühintervention zu implementieren, sind im Online-Bereich erste sogenannte „Behavioural Tracking Tools“ von Glücksspielanbietern entwickelt worden (vgl. [Griffiths & Whitty, o.D.](#); [Schellinck & Schrans, 2011](#)). Hierzu zählen in erster Linie die Instrumente *PlayScan* des schwedischen Unternehmens *Svenska Spel* sowie *Observer* der israelischen Firma *888.com*. Diesen Tools liegt die Annahme zugrunde, dass eine Glücksspielproblematik ausschließlich am individuellen Spielverhalten festgemacht werden kann und die negativen (psychosozialen) Folgen einer Fehlanspassung nicht zwangsläufig zur Bewertung des Glücksspielstatus heranzuziehen sind. „Behavioural Tracking Tools“ dieser Art bedienen sich des Wissens verschiedener Fachdisziplinen (Psychologie, Mathematik, künstliche Intelligenz), um möglichst frühzeitig eine glücksspielbedingte Fehlentwicklung identifizieren und die Betroffenen bei der Verhaltensänderung unterstützen zu können. Im Einzelnen wird eine Vielzahl verschiedener Parameter des Spielverhaltens eines Kunden analysiert und mit einem Modell abgeglichen, das die Verhaltenscharakteristika von Problemspielern umfasst. Wird das Spielverhalten als problematisch angesehen oder eine Gefährdung vorhergesagt, sollen weiterführende, niedrigschwellige Interventionsmaßnahmen greifen (u.a. Aufklärungsmaßnahmen, Warnhinweise, Unterstützung bei der Verhaltensänderung). Die Inanspruchnahme dieser Tools basiert bislang auf der Freiwilligkeit der Kunden der Online-Glücksspielanbieter; hinreichende unabhängige wissenschaftliche Evaluationen zu ihrer Akzeptanz, Nützlichkeit und Praxistauglichkeit liegen bislang jedoch noch nicht vor (vgl. weiterführend auch mit [Schellinck & Schrans, 2011](#), die explizite Kriterien benennen, auf die generell bei der Entwicklung eines sogenannten „Gambler Risk Assessment Systems“ zu achten ist).

[Griffiths und Whitty \(o.D.\)](#) erwähnen zudem sechs Verhaltensweisen, die typischerweise von Online-Problemspielern gezeigt werden. Diese Auflistung basiert auf Gesprächen mit Mitgliedern der Online-Glücksspielindustrie und verfolgt lediglich einen explorativen Anspruch im Sinne einer Ideensammlung:

- *große Variation der Einsätze*: spiegelt impulsives, nicht-geplantes Handeln wider und kann mitunter einen Vorläufer des Chasing-Verhaltens darstellen;
- *Nutzung vieler verschiedener Spielformate* (z.B. Poker, Casinospiele, Sportwetten): die Nachfrage nach multiplen Glücksspielangeboten repräsentiert grundsätzlich einen wichtigen Prädiktor für glücksspielbedingte Fehlanspassungen (online wie offline);
- *Wiederaufladen des Kontos während einer Spielsession*: kann darauf verweisen, dass der Spieler mehr Zeit und Geld für das Glücksspiel investiert als eigentlich vorgesehen war (evtl. Vorläufer oder Anzeichen von Kontrollverlust);
- *regelmäßige Veränderung der Bezahlmethode*: ist ggf. ein Hinweis auf das Chasing-Verhalten oder auf finanzielle Engpässe (im Extremfall indiziert es sogar die Sperrung eines Bankkontos);
- *verbale Aggression* (z.B. in Chat Rooms): kann unter Umständen auf negative Erlebniszustände im Zusammenhang mit einer Glücksspielproblematik verweisen (z.B. Tilt-Phänomen beim Poker, entzugsähnliche Erscheinungen);

- *immer wiederkehrende Beschwerden bezüglich des Anbieters* (z.B. beim Kundenservice): deutet u.a. kognitive und emotionale Reaktionen auf Spiel- bzw. Geldverluste an. Hierzu passt, dass ein nicht unerheblicher Anteil gesperrter Online-Spieler als Sperrmotiv „Ärger über den Glücksspielanbieter“ angibt (vgl. auch mit den empirischen Befunden von [Meyer & Hayer, 2010](#)).

[Häfeli, Lischer und Schwarz \(2011\)](#) haben diesen Denkansatz unlängst erweitert, indem sie anmerken, dass die Auswertung sozialer Interaktionen auch im Internet zu einer durchaus Erfolg versprechenden Identifikation von gefährdeten Spielern führen kann. Grundlage ihrer empirischen Untersuchung waren insgesamt 1.008 E-Mails von 150 Online-Spielern, die eine Schließung ihrer Accounts wegen glücksspielbezogener Probleme verfügten. Im Vergleich zu einer Kontrollgruppe (ebenfalls n=150) schrieb dieser Personenkreis im Vorfeld der Selbstsperre eine weitaus größere Anzahl an E-Mails, die sich an die Kundenservicecenter der Glücksspielanbieter richteten. Inhaltlich drehte sich die Kommunikation dieser Subgruppe signifikant häufiger um finanzielle Transaktionen, die Wiedereröffnung der Accounts und die Anhebung der Limits, während Personen der Kontrollgruppe eher die Handhabung der Accounts thematisierten oder nach Boni fragten. Weitere Unterschiede ergaben die Analysen der Tonart der E-Mails: So schrieben Mitglieder der Kontrollgruppe weitaus häufiger neutrale E-Mails (61,3% vs. 44,5%), vergleichsweise selten hingegen E-Mails, die als Bedrohung aufgefasst werden konnten (3,8% vs. 12,9%). Neben der Kommunikationshäufigkeit scheint zumindest auf bivariater Ebene auch die Geschwindigkeit der Kommunikation (d.h. die schnelle Beantwortung von E-Mails) im Zusammenhang mit dem Outcome „Verfügung einer Selbstsperre wegen glücksspielbezogener Probleme“ zu stehen. Im Zuge einer schrittweisen logistischen Regressionsanalyse erwiesen sich fünf Prädiktoren als aussagekräftig: die Häufigkeit des Kundenkontaktes, bestimmte Kommunikationsthemen (Wiedereröffnung des Accounts, finanzielle Transaktionen, Handhabung des Accounts) sowie ein bedrohlicher Kommunikationsstil. Offenbar manifestieren sich glücksspielbezogene Probleme auch in indirekter Weise über die Quantität und Qualität der E-Mail-Korrespondenz. Für eine möglichst verlässliche und frühzeitige Erkennung von fehlangepassten Entwicklungsverläufen ist daher die Analyse des tatsächlichen Spielverhaltens, ergänzt um die Informationsquelle „soziale Kommunikation“ (d.h. Nutzung von E-Mails, Chats, Foren etc.), von Bedeutung. Gerade hinter sogenannten „schwierigen Kunden“ könnten sich mitunter Personen mit einem problematischen Spielverhalten verbergen. Einschränkend sei darauf zu verweisen, dass eine Subgruppe von potenziellen Problemspielern überhaupt nicht kommuniziert und somit auch keine zusätzlichen (kommunikativen) Informationen preisgibt.

3.4.1. Exkurs: Die Kollaboration zwischen „bwin“ und der „Division on Addiction (DOA) der Harvard Medical School“

Eine Vorreiterrolle in der Erforschung des realen Online-Spielverhaltens nimmt die DOA der Harvard Medical School ein, die das Spielverhalten von Kunden eines führenden Anbieters von Internet-Glücksspielen (*bwin*) analysiert. Mit dieser Kooperation beabsichtigt *bwin*, vor dem Hintergrund wissenschaftlich belegter Erkenntnisse eine möglichst sichere „Online-Gaming-Umgebung“ zu schaffen und die eigenen Aktivitäten in Sachen „Responsible Gaming“ voranzutreiben (vgl. LaPlante, Nelson, LaBrie & Shaffer, 2012, sowie für eine methodenkritische Stellungnahme u.a. zu den Harvard-Studien mit Fiedler & Wilcke, 2012). Zudem werden die Datensätze auch anderen interessierten Forschungsgruppen zur Auswertung zur Verfügung gestellt. Der folgende Abschnitt fasst die Befunde dieser Kollaboration zusammen (s. Tab. 2), wobei der Schwerpunkt vor allem auf den Implikationen für Früherkennungs- und Frühinterventionsprozessen liegt.

In einem aktuellen Übersichtsbeitrag kritisieren Shaffer, Peller, LaPlante, Nelson und LaBrie (2010) die mangelhafte Qualität der bislang vorfindbaren Veröffentlichungen zum internet-basierten Glücksspiel. Sofern empirische Befunde vorliegen, handelt es sich um Selbstberichte selbstselektierter, nicht-repräsentativer Stichproben und damit – aus ihrer Sicht – um wenig substantielle Evidenz. Zur Behebung dieses Forschungsdefizits setzen sich die Autoren nachhaltig für die verstärkte Nutzung von Spielverhaltensdaten ein, da im Internet im Prinzip jegliche Aktivität von Kunden der Online-Glücksspielanbieter aufgezeichnet werden kann. Abgesehen von (zeit)ökonomischen Vorteilen sind Spielverhaltensdaten objektiver Natur und unterliegen keinen subjektiven Verzerrungseffekten, wie etwa einem Antwortverhalten im Sinne der sozialen Erwünschtheit oder einem Bias aufgrund von systematischen Erinnerungsfehlern bzw. mehrdeutig formulierten Items. Griffiths (2011) nimmt direkt Bezug zu den Aussagen von Shaffer et al. (2010) und bemängelt in einem Kurzkommentar zum einen die einseitige Darstellung des Nutzens von Spielverhaltensdaten bzw. die damit implizierte scheinbare Überlegenheit gegenüber anderen Erkenntnisquellen. Zum anderen sind im Zuge des Reviews augenscheinlich wichtige Studienbefunde in Form von Selbstberichten unberücksichtigt geblieben, was eine verfälschte Darstellung des empirischen Forschungsstandes zur Folge hatte. Shaffer, Peller, LaPlante, Nelson und LaBrie (2011) verweisen in einer Replik erneut auf den Bedarf multipler Forschungsmethoden, stellen jedoch klar, dass gewisse Forschungsfragen (z.B. sog. Warum-Fragen nach den Spielmotiven) grundsätzlich nicht „wissenschaftlich angemessen“ beantwortet werden können. Dagegen erweist sich die Analyse von Spielverhaltensdaten als weniger fehleranfällig, da ihre Ableitung ohne Inferenzschluss möglich ist. Allerdings verkennen Shaffer et al. (2011) grundsätzlich, dass jegliche Form der Datenerhebung auch eine Dateninterpretation nach sich zieht und diese – immer subjektiv gefärbten – Befundeinordnungen den eigentlichen wissenschaftlichen Diskurs ausmacht. Nicht der vermeintliche Objektivitätsgrad der erhobenen Daten ist daher von Relevanz, sondern der damit verbundene Bedeutungsgehalt.

Weiterhin stellen Shaffer et al. (2010) sowie LaPlante et al. (2012) die Kollaboration der DOA der Harvard Medical School mit *bwin*, einem weltweit führenden Anbieter von Online-

Glücksspielen, näher vor. Jener Prototyp einer Kooperation zwischen Wissenschaftlern und einem Glücksspielunternehmen fußt auf der Bereitstellung von Spielverhaltensdaten von mehr als 40.000 *bwin*-Kunden (ausschließlich Sportwetter) zum Zwecke der Identifikation von Merkmalen, die im Zusammenhang mit glücksspielbedingten Fehlanpassungen stehen. Abgesehen von der Betrachtung des Spielverhaltens dieser Kohorte im Längsschnitt (= prospektives Longitudinaldesign) wurden mittlerweile auch weitere Datensätze, u.a. von Pokerspielern und Casinospielern, ausgewertet. Bei der Dateninterpretation ist allerdings generell zu bedenken, dass im Wesentlichen zwei Aspekte die Aussagekraft von Spielverhaltensdaten einschränken: a) dass Kunden einer Plattform womöglich noch auf weiteren Plattformen „zocken“ und die Online-Spielaktivitäten demnach nicht in ihrer Gesamtheit erfasst werden sowie b) dass in der Regel keine personenbezogenen (klinischen) Daten vorliegen (z.B. zum glücksspielbezogenen Problemstatus, zu den negativen Folgen exzessiver Spielmuster, zu weiteren psychosozialen Auffälligkeiten, zu den Spielmotiven etc.; vgl. auch mit der Kritik von [Griffiths, 2011](#)). Die folgenden Abschnitte stellen die Hauptergebnisse der Kollaboration zwischen der *DOA* der *Harvard Medical School* und *bwin* vor (vgl. zusammenfassend auch mit Tab. 2).

In einer ersten empirisch ausgerichteten Publikation werteten [LaBrie, LaPlante, Nelson, Schumann und Shaffer \(2007\)](#) das Spielverhalten von insgesamt 40.499 Sportwetterern aus, die im Februar 2005 einen Account bei *bwin* öffneten und in der Folgezeit mit eigenem Geld Sportwetten platzierten (Festquoten- und / oder Live-Wetten). Das Zeitfenster der Untersuchung umfasste acht Monate. Auf Populationsebene gaben Festquotenwetter ($n=39.719$) im Durchschnitt 135 Wetten bei einer Gesamteinsatzhöhe von 729 Euro und einem Nettoverlust von 97 Euro ab. Bei Live-Wetterern ($n=24.794$) belief sich die durchschnittliche Anzahl an Wetten auf 99 bei einer Gesamteinsatzhöhe von 1.319 Euro und einem Nettoverlust von 85 Euro. Unter Berücksichtigung weiterer Parameter kann das Spielverhalten dieser Kohorte zusammengenommen als moderat interpretiert werden. Jedoch bleibt unklar, wie viele Spieler lediglich geringfügige Einsätze tätigten, um die versprochenen Boni abzugreifen. Ergänzende Analysen legen den Blickwinkel auf das Ende der Verteilung und damit auf vermeintliche Risikospieler (jeweils Top 1% der Stichprobe in Bezug auf Nettoverlust, Einsatzhöhe und Anzahl der Wetten). Festzuhalten bleibt, dass die Subgruppe der Risikospieler in Abhängigkeit der untersuchten Parameter variiert, was auf eine partielle Unabhängigkeit der Kriterien verweist. Interessanterweise finden sich zudem Hinweise auf eine negative Beziehung zwischen Einsatzhöhe und prozentualem Nettoverlust: Je höher der Gesamteinsatz, desto geringer der Verlustanteil. Aufgrund des Fehlens eines Screening-Instrumentes zur Erfassung glücksspielbedingter Probleme lassen sich indessen keine verlässliche Aussagen zum Problemstatus der *bwin*-Kunden generieren (= Problematik der Konstruktvalidierung). Ohnehin mutet die Operationalisierung der Subgruppe der Risikospieler (Top 1% der Verteilung) ein Stück weit willkürlich an.

Ergänzend legten [LaPlante, Schumann, LaBrie und Shaffer \(2008\)](#) eine weitere Publikation zu dieser Kohorte von Sportwetterern vor. Dieses Mal wurde der Untersuchungszeitraum auf 18 Monate erweitert und die Stichprobe auf $n=46.339$ Personen vergrößert. Dabei erfüllten die Probanden wiederum folgende Kriterien: a) Eröffnung eines Spielkontos bei *bwin* im Februar

2005 und b) Wetten mit eigenem Geld während des Untersuchungszeitraums. Sowohl für die Gruppe der Festquotenwetter als auch für die Gruppe der Live-Wetter lässt sich ein rascher Abfall der Wettaktivitäten verzeichnen: Bereits um den achten Tag nach der Registrierung ist der Höhepunkt in Bezug auf das Einsatzvolumen und die Anzahl der Wetten erreicht. [LaPlante et al. \(2008\)](#) interpretieren diesen Befund auf Populationsebene als Anpassungsprozess, wobei jedoch keine Aussage über das Spielverhalten dieser Kohorte unabhängig von der *bwin*-Plattform gemacht werden kann (s. Kritik weiter oben). Alternativ drängt sich der Verdacht auf, dass viele Kunden lediglich die ausgelobten Gratifikationen erhalten wollten, deshalb anfänglich Geld auf ihre Spielkonten transferierten und nach kurzer Zeit gar nicht mehr oder nur noch im geringfügigen Ausmaß bei *bwin* wetteten. Der Adaptationstrend gilt hingegen nicht für die Subgruppe der Risikospieler (Top 1% der Verteilung bei den Variablen Einsatzhöhe und Anzahl der Wetten; s.o.). Hier offenbart sich in den ersten Monaten nach der Kontoeröffnung ein etwa gleichbleibend hohes Aktivitätsniveau; Anzeichen eines Anpassungsprozesses sind nicht oder nur in schwach ausgeprägter bzw. verlangsamter Form erkennbar. Vor allem Risikospieler im Bereich des Live-Wettens scheinen ihr Wettverhalten zumindest in den ersten 90 Tagen sogar noch zu intensivieren. Insgesamt fällt eine belastbare Einordnung der Befunde schwer, da keine Informationen zur Spielbeteiligung der Probanden vor Eröffnung des *bwin*-Kontos bzw. abseits der *bwin*-Plattform vorliegen.

Abgesehen von Sportwetten stehen mit dem Pokerspiel ([LaPlante, Kleschinsky, LaBrie, Nelson & Shaffer, 2009](#)) und dem Casinospiele ([LaBrie, Kaplan, LaPlante, Nelson & Shaffer, 2008](#)) zwei weitere Online-Spielformen im Fokus der Analysen. Grundsätzlich bleibt unklar, warum die verschiedenen Spielsegmente getrennt voneinander betrachtet wurden. So ist anzunehmen, dass nicht wenige Spieler während des Untersuchungszeitraums mehrere Spielformen nachgefragt haben und eine umfassende Auswertung ihres Spielverhaltens gerade für präventive Zwecke von Bedeutung gewesen wäre. Zur Pokerstichprobe zählen insgesamt 3.445 Kunden von *bwin*, die im Februar 2005 ein Spielkonto eröffneten und innerhalb der nächsten zwei Jahre an mindestens vier Pokersitzungen teilnahmen. Im Durchschnitt wurden von dem Sample 35 Euro pro Session eingesetzt; die Gesamteinsätze beliefen sich im Untersuchungszeitraum im Mittel auf 8.684 Euro. Die Pokerspieler machten in den zwei Jahren durchschnittliche Nettoverluste von 587 Euro. Allerdings muss die Schiefe der Merkmalsverteilungen bei der Dateninterpretation Berücksichtigung finden, da eine kleine Anzahl von Vielspielern die vorgestellten Kennwerte in die Höhe gerückt hat (vgl. für die entsprechenden Mediane der Verteilungen mit der Originalpublikation). Ähnlich wie bei den Sportwetttern ([LaBrie et al., 2007](#)) existiert eine negative statistische Beziehung zwischen der Gesamteinsatzhöhe und dem Anteil der Verluste. Zudem weisen Personen mit höheren relativen Verlusten eine kürzere Spieldauer und eine geringere Anzahl an Spielsitzungen auf. Betrachtet man lediglich die obersten 5% der Verteilung des Merkmals Gesamteinsatz ($n=173$), ergibt sich folgendes Profil: Jene Subgruppe setzte im Durchschnitt 231 Euro pro Spielsitzung bei einer Gesamteinsatzhöhe von 121.167 Euro ein und verlor im Mittel 2.888 Euro. Während die gesamte Stichprobe 24% ihrer Einsätze einbüßte, waren es bei den Vielspielern nur 7%. Zusammengefasst scheint die Mehrheit der bei *bwin* registrierten Personen in moderater Weise zu pokern und sich sogar ein Stück weit rational zu verhalten, da Verluste mit einer

verminderten Spielaktivität einhergehen. Eine gewisse Rationalität ist auch der Subgruppe der Vielspieler nicht abzuschreiben, da sich auch bei ihnen mit steigenden Gesamteinsätzen die relativen Verlustsummen verringern. Dessen ungeachtet verweisen ihre zeitlichen und finanziellen Aufwendungen auf ein ausgeprägtes Pokerspielverhalten, dessen klinische Signifikanz jedoch aufgrund der Datenbeschaffenheit letztendlich unbeantwortet bleibt.

In nahezu identischer Weise untersuchten [LaBrie et al. \(2008\)](#) das Spielverhalten von *bwin*-Kunden, die an den virtuellen Casinotischen Platz nahmen. Anlehnend an die bereits vorgestellte Forschungsmethodologie wurden dieses Mal 4.222 Casinospierer über einen Zeitraum von zwei Jahren begleitet. Alle Probanden eröffneten im Februar 2005 ein Spielkonto bei *bwin* und nahmen während des Studienzeitraums an mindestens vier Tagen am Casinospiel teil. Im Mittel setzte die Stichprobe 116 Euro pro Tag bzw. 35 Euro pro Wette ein. Die Gesamteinsätze beliefen sich im Untersuchungszeitraum im Durchschnitt auf 27.172 Euro (Median: 2.603 Euro); der Nettoverlust auf 840 Euro (Median: 117 Euro). Insgesamt wurden 7,7% der getätigten Einsätze verloren (Median: 5,5%; vgl. für weitere Kennwerte mit der Originalpublikation). Abermals zeigt sich, dass die Höhe der Gesamteinsätze negativ mit dem Verlustanteil korreliert (vgl. [LaBrie et al., 2007](#); [LaPlante et al. 2009](#)) und dass etwa 5% des Samples (n=212) eine hohe Spielintensität aufweisen (vgl. [LaPlante et al. 2009](#)). Diese Subgruppe ist etwas älter (M=34 Jahre) als der Rest der untersuchten Kohorte (M=30 Jahre), hat im Schnitt 345.579 Euro (Median: 233.195 Euro) eingesetzt und 8.746 Euro (Median: 6.698 Euro) verloren. Allerdings lagen die relativen Verluste mit 2,6% (Median: 2,5%) deutlich unter den Kennwerten der Gesamtstichprobe. Im Allgemeinen schließen die Autoren daher nicht aus, dass bestimmte Algorithmen der Früherkennung problematischer Verhaltensmuster dienen könnten. Auf jeden Fall müssten bei der Aufstellung und Überprüfung derartiger Handlungsvorschriften Variablen beachtet werden, die a) Entwicklungsdynamiken bzw. -verläufe abbilden, b) verschiedene Facetten der Spielintensität repräsentieren und c) finanzielle Aspekte erfassen. In Ergänzung dazu deuten die Befunde an, dass nicht nur monetäre Verluste, sondern auch bzw. sogar vorrangig die zeitlichen Aufwendungen für das Glücksspiel als Indikator für eine Problementwicklung heranzuziehen sind.

Zusätzlich zu diesen vorwiegend deskriptiven Analysen auf Populationsebene lassen sich mittlerweile erste Veröffentlichungen finden, die das Spielverhalten bestimmter Risikogruppen ins Blickfeld nehmen. So hinterfragten [Xuan und Shaffer \(2009\)](#), wie die Dynamik des Spielverhaltens von *bwin*-Kunden aussieht, die laut Selbstauskunft wegen einer Glücksspielproblematik die Option der Selbstsperre in Anspruch nehmen. Zur Grundgesamtheit zählten erneut diejenigen 47.603 Individuen, die im Februar 2005 einen Account bei *bwin* angelegt haben. Aus dieser Kohorte wurden 226 Personen selektiert, die folgende Merkmale erfüllten: a) Abgabe von Live-Wetten an mindestens drei Tagen während des 18-monatigen Untersuchungszeitraums und b) Verfügung einer Selbstsperre wegen glücksspielbezogener Probleme. Außerdem dienten 226 weiterhin spielberechtigte *bwin*-Kunden mit nahezu identischer Alters- und Geschlechtsstruktur als Kontrollgruppe (Nested-case-control-Design). Zunächst bleibt festzuhalten, dass selbstgesperrte Spieler kurz vor Schließung ihrer Benutzerkonten einen Anstieg der finanziellen Verluste verzeichnen und die Einsätze pro Wette erhöhen. Hingegen liegen weder Hinweise auf eine zunehmende Risikobereitschaft (Kriteri-

um: Wetten mit höheren Quoten) noch auf eine gesteigerte Spielintensität (Kriterium: Anzahl der Wetten pro Tag) vor. Offenbar wählen Spieler kurz vor der Inanspruchnahme der Sperroption eher risikoaversive Spielmuster, indem sie generell höhere Einsätze auf Wetten mit niedrigeren Quoten platzieren. Sichtbare Veränderungen einzelner Spielparameter ergeben sich erst wenige Tage vor der Account-Schließung, so dass nicht von einer länger andauernden Eskalation des Spielverhaltens auszugehen ist. Kurioserweise wählten [Xuan und Shaffer \(2009\)](#) in dieser Studie eine „Outcome-Variable“ (Selbstsperre wegen Glücksspielbezogener Probleme), die auf den Selbstangaben der Spieler beruht, obwohl gerade die Validität von Selbstberichten in diversen vorherigen Publikationen heftig kritisiert wurde (vgl. exemplarisch mit [Shaffer et al., 2010](#)). Die relativ eingeschränkte Auswahl von Verhaltensparametern, das naturgemäße Fehlen weiterführender personenbezogener bzw. psychosozialer Daten und die Unkenntnis über das Spielverhalten abseits der *bwin*-Plattform schränken die Aussagekraft der Befunde ebenfalls ein. Letztlich liefern [Xuan und Shaffer \(2009\)](#) kein überzeugendes Argument dafür, warum bei der Zusammenstellung des Samples nur Live-Wetter Berücksichtigung fanden.

Weiterführende Erkenntnisse zum Spielverhalten gesperrter Online-Sportwetter finden sich bei [LaBrie und Shaffer \(2011\)](#). Aus einer Spielerpopulation von 48.114 *bwin*-Kunden (Neuanmeldung im Februar 2005) konnten 679 Sportwetter bestimmt werden, die sich aus verschiedenen Gründen in den folgenden 24 Monaten für eine Selbstsperre entschieden: Während knapp 32% dieser Stichprobe als Sperrmotiv Glücksspielbezogene Probleme angaben, waren knapp 17% nicht mehr zufrieden mit der Serviceleistung. Die übrigen knapp 52% schilderten, dass sie das Interesse am Wetten verloren hätten. Weitere Einschlusskriterien umfassten ein aktives Wettverhalten im Vorfeld der Sperrverfügung (an mindestens 4 Tagen) und das Aufweisen eines Nettoverlustes beim Sportwetten. Das übergeordnete Ziel der Studie bestand darin, mit Hilfe eines explorativ angelegten diskriminanzanalytischen Verfahrens eine Subgruppe von gesperrten Sportwettern mit einer Spielproblematik zu identifizieren, die sich von anderen Subgruppen gesperrter Sportwetter unterscheidet. Wie die Befunde nahelegen, zeigt etwa die Hälfte der Selbstsperrer mit selbstzugeschriebener Spielproblematik ein deutlich ausgeprägteres Spielverhalten in Bezug auf die Wetthäufigkeit, die Anzahl der Wetten, die Einsatzhöhe und die Spieldauer (Zeitspanne zwischen erstmaliger und letztmaliger Abgabe einer Sportwette) als andere Subgruppen. Augenscheinlich existieren zwei voneinander abgrenzbare Typen von gesperrten Sportwettern mit einer Spielproblematik, was sich anhand einer unabhängigen Validierungsstichprobe bestätigen ließ. Die angeführten Parameter können als Marker eines fehlangepassten Spielverhaltens verstanden und zukünftig im Zuge systematischer Früherkennungsprozesse herangezogen werden. Abgesehen von den bereits an anderer Stelle geäußerten Kritikpunkten bezieht sich ein wesentliches Manko dieser Untersuchung auf die nicht-repräsentative Stichprobe: So benannten von insgesamt 3.880 gesperrten Spielern lediglich $n=1.001$ überhaupt einen Sperrgrund (Response Rate = 26%). Von diesem Personenkreis waren wiederum knapp ein Drittel keine aktiven Sportwetter ($n=243$) bzw. beim Sportwetten finanziell im Plus ($n=79$).

Im Fokus der Datenanalyse von [Braverman und Shaffer \(2012\)](#) standen explizit die ersten Wochen des Spielverhaltens und damit die Frage, ob Anzeichen einer Fehlentwicklung be-

reits kurz nach Registrierung bei einer Glücksspielwebsite erkennbar sind. Zur Grundgesamtheit zählten abermals 48.114 Neukunden von *bwin*. Von dieser Kohorte wurden aktive Live-Wetter mit mindestens vier Spielteilnahmen innerhalb von zwei Jahren ausgewählt, die während des Studienzeitraumes über eine Selbstsperre verfügten und diese Entscheidung auch begründeten ($n=530$; davon gaben 176 [33%] als Sperrmotiv Probleme im Zusammenhang mit dem Glücksspiel an). Mittels einer Clusteranalyse konnten vier Gruppen von Wetzern auf der Basis ihres Spielverhaltens voneinander abgegrenzt und hinsichtlich ihres Risikostatus bewertet werden. Während die überwiegende Mehrheit des Samples im ersten Monat nach der Neuanmeldung bei *bwin* kaum ($n=22$) oder in gemäßigter Weise „zockt“ ($n=378$), existiert ein kleiner Spieleranteil mit hoher Spielfrequenz (bezogen auf die Anzahl der Spieltage) und hoher Spielintensität (bezogen auf die Anzahl der Wetten pro Tag). Diese Subgruppe setzt sich wiederum aus zwei Clustern zusammen: Personen, die pro Tag in etwa gleich viel für das Wetten ausgeben ($n=115$) und Personen mit markanten Schwankungen im Hinblick auf die tägliche Einsatzhöhe (inklusive Steigerungen; $n=15$). Es überrascht daher kaum, dass dem letztgenannten Cluster 11 Individuen angehören (73%), die ihre Account-Schließung mit glücksspielbezogenen Problemen begründeten. Bei Betrachtung des gesamten Untersuchungszeitraumes fallen bei diesem Personenkreis im Vergleich zu den anderen Clustern vor allem das beträchtliche Einsatzvolumen ($M=74.086$ Euro) und die Höhe der Nettoverluste ($M=4.309$ Euro) auf. Interessanterweise ergeben sich bei isolierter Betrachtung einzelner Spielparameter keine statistisch bedeutsamen Zusammenhänge mit dem Outcome „Schließung eines Kundenkontos wegen Spielproblemen“. Die bekannten Limitationen (u.a. Unkenntnis über das Spielverhalten abseits der *bwin*-Plattform, Fehlen von klinischen Daten, selektive Stichprobe) erschweren die Interpretierbarkeit der Ergebnisse erheblich. Außerdem fällt erneut die relativ eingeschränkte Auswahl an Spielparametern auf. Ergänzende und mutmaßlich vorliegende Informationen, etwa zum Zahlungsverkehr, blieben unberücksichtigt. Schließlich sei darauf verwiesen, dass die Kohorte von *bwin*-Kunden vom Februar 2005 nicht repräsentativ für den gesamten *bwin*-Kundenstamm sein muss. Vielmehr dürften sich zum Beispiel die Neuanmelder im Sommer 2006 (zur Fußballweltmeisterschaft) oder die aktuellen Neuanmelder in 2010 aufgrund der gewachsenen Popularität bestimmter Spielformen (u.a. Live-Wetten, Poker) von der Kohorte aus 2005 systematisch unterscheiden.

Abgesehen von der Spielsperre bietet *bwin* weitere Maßnahmen des Spielerschutzes an, die wahrscheinlich mehrheitlich von einem gefährdeten Personenkreis in Anspruch genommen werden und daher die Chance mit sich bringen, Indikatoren problematischen Spielverhaltens zu generieren. Für *bwin*-Kunden bestand die Möglichkeit, auf freiwilliger Basis anstatt des von der Anbieterseite vorgegebenen Einzahlungslimits (damals 5.000 Euro innerhalb von 30 Tagen bzw. 1.000 Euro innerhalb von 24 Stunden) eine alternative, frei wählbare Einzahlungsbegrenzung festzulegen. Von 47.478 Neukunden von *bwin* (Februarkohorte 2005), die sich zwischen Februar 2005 und Juli 2006 aktiv am Glücksspiel beteiligten, nahmen $n=567$ jene Option wahr. Hier nicht inkludiert sind Spieler, die sich für diesen Schritt erst nach März 2006 entschlossen (um das Monitoring des Spielverhaltens im Anschluss daran für 6 Monate bis September 2006 zu garantieren) und Spieler, deren Limits über den von *bwin* vorgegebenen Standards lagen (vgl. für eine ausführliche Stichprobenbeschreibung mit [Nelson](#),

LaPlante, Peller, Schumann, LaBrie & Shaffer, 2008). Betrachtet man den Zeitraum vor Inanspruchnahme jener selbstbeschränkenden Maßnahme, unterscheiden sich Individuen mit selbstdefinierten Limits vom restlichen Sample wie folgt: höhere Wettfrequenz, größere Anzahl an Wetten pro Tag und geringerer Einsatz pro Wette (gilt jeweils für Festquoten- und Live-Wetten; Nelson et al., 2008). Im Anschluss an die Selbstlimitierung ist eine tendenzielle Verringerung der Spielaktivitäten evident, die sich in erster Linie bei Festquotenwetten bemerkbar macht. Hingegen lässt sich keine Reduzierung der Einsatzhöhe erkennen. Im Ganzen deuten die Befunde an, dass vor allem die zeitliche Beschäftigung mit dem Glücksspiel (und nicht so sehr die finanzielle Aufwendung) einen brauchbaren Indikator für eine Problementwicklung repräsentiert. Jedoch muss offen bleiben, inwieweit sich die Subgruppe der Selbstlimitierer tatsächlich aus Problemspielern zusammensetzt. Eine Verallgemeinerung der Erkenntnisse darf demzufolge nur mit der gebotenen Vorsicht erfolgen.

In vergleichbarer Weise gingen auch Broda, LaPlante, Nelson, LaBrie, Bosworth und Shaffer (2008) vor, indem sie diejenigen Spieler näher betrachteten, die versuchen, die von *bwin* gesetzten bzw. selbstgewählten Einzahlungslimits zu überschreiten. Wiederum basiert der Forschungsansatz auf der Annahme, eine Hochrisikogruppe in Abwesenheit klinischer Daten über ein indirektes Kriterium abbilden zu können. Die Grundgesamtheit setzt sich aus neuen *bwin*-Kunden vom Februar 2005 zusammen, die innerhalb der folgenden 24 Monate Geld auf ihr Spielkonto transferierten ($n=48.114$). Außerdem wurden alle Nicht-Sportwetter ($n=1.114$) von der Analyse ausgeschlossen. Insgesamt ließen sich 160 Spieler (0,3%) identifizieren, die mehr Geld auf ihr Spielkonto überweisen wollten, als eigentlich vorgesehen war. Typisch für jene Subgruppe sind im Vergleich zum restlichen Sample: a) eine höhere Anzahl an Wetten pro aktivem Spieltag; b) größere Einsätze pro Wette und c) geringere prozentuale Verluste (bei gleichzeitig weitaus höheren Nettoverlusten; alle Kennwerte beziehen sich auf den gesamten Untersuchungszeitraum von 2 Jahren). Im Anschluss an die Überschreitungsversuche veränderte sich das Spielverhalten der vermeintlichen Risikogruppe in folgende Richtung: Während sich die Anzahl der Wetten pro aktivem Spieltag verringerte, stieg die durchschnittliche Einsatzhöhe pro abgegebener Wette an. Inwiefern diese Befunde allerdings im Sinne der Früherkennung zu nutzen sind, muss spekulativ bleiben. Die Zusammenlegung von Individuen mit Überschreitungsversuchen bei selbst- bzw. fremdbestimmten Limits, erhebliche Variationen in der Höhe der frei wählbaren Begrenzungen und die großzügigen Vorgaben von *bwin* (maximal 5.000 Euro innerhalb von 30 Tagen bzw. 1.000 Euro innerhalb von 24 Stunden) lassen den Rückschluss zu, dass es sich bei der untersuchten Subgruppe um einen relativ heterogenen Personenkreis handelt. Neben der Zusammensetzung der Stichprobe ist auch ihre Größe mit nur 160 Spielern kritisch zu hinterfragen.

Gray, LaPlante und Shaffer (2012) erweiterten diesen Forschungsansatz unlängst, indem sie *bwin*-Kunden, deren (Spiel-)Verhalten eine Intervention im Sinne des hausinternen „Responsible Gambling-Management“ zur Folge hatte (sog. „Fälle“), mit einer gematchten Kontrollgruppe verglichen. Zu beachten ist, dass das Auslösen einer derartigen „Responsible Gambling-Intervention“ auf insgesamt elf unterschiedlichen Gründen basieren konnte, die von der selbstinitiierten Account-Schließung wegen Glücksspielproblemen über die Anfrage nach höheren Einzahlungslimits bis zur Kontaktierung des Anbieters durch dritte Personen,

die eine Konto-Sperrung der Betroffenen verlangen, reichten. Beide Subgruppen umfassen $n=2.066$ Individuen, wobei die Aktivierung einer „Responsible Gambling-Maßnahme“ zwischen November 2008 und November 2009 erfolgte. Als mögliche Unterscheidungskriterien wurden bestimmte Parameter des Spielverhaltens berücksichtigt, die einen 10-Jahres-Zeitraum (2000-2010) abdecken und drei Spielsegmente (Festquotenwetten, Live-Wetten, Casinospiele) mit einbeziehen. Im Einzelnen bestimmten [Gray et al. \(2012\)](#) pro Spielsegment jeweils fünf Indikatoren der Wettintensität sowie vier monetäre Indikatoren. Diskriminanzanalysen mit a) der gesamten Stichprobe sowie b) ausschließlich mit Personen, die alle drei Spielformen nachgefragt hatten, belegten Gruppenunterschiede in erster Linie bei der Wettintensität: Typisch für die „Responsible Gambling-Fälle“ waren vor allem eine größere Gesamtanzahl an Wetten, mehr aktive Spieltage und eine größere Spannbreite zwischen dem ersten und dem letzten aktiven Spieltag (Spieldauer). Auch setzten *bwin*-Kunden mit „Responsible Gambling-Status“ weitaus mehr Geld ein als die Kontrollpersonen. Interessanterweise machten sich die Gruppenunterschiede vor allem im Segment des Live-Wettens bemerkbar. Zusätzliche deskriptive Analysen implizieren zudem eine deutlich stärker ausgeprägte multiple Spielbeteiligung seitens der Fälle: 47% gaben Geld für alle drei Spielformen aus, in der Kontrollgruppe waren dies lediglich 16%. Insgesamt muss indessen offen bleiben, ob die Berücksichtigung des „Responsible Gambling-Status“ tatsächlich eine valide Proxyvariable für Glücksspielbezogene Probleme verkörpert.

Wiederum eine gänzlich andere Fragestellung lag der Untersuchung von [Braverman, LaBrie und Shaffer \(2011\)](#) zugrunde. So sollte überprüft werden, ob das Spielverhalten von Vielspielern auf einem Kontinuum und damit als bloße Steigerung normativer Spielmuster zu betrachten ist (= dimensionale Sichtweise) oder aber qualitative Besonderheiten aufweist (= kategoriale Sichtweise). Zur Stichprobe zählten diejenigen 4.595 Spieler der bereits vorgestellten *bwin*-Kohorte ($n=48.114$), die die höchsten Ausprägungen bei den Merkmalen Einsatzhöhe, Nettoverlust, Anzahl der Wetten und Wetten pro Tag besaßen (Top 5% der jeweiligen Verteilungen). Zur Bestimmung der latenten Struktur des Spielverhaltens dieser Subgruppe von exzessiven Spielern dienten zwei taxometrische Analyseverfahren: MAXCOV und MAMBAC. Mit Hilfe dieser Verfahren wurde nach Diskontinuitäten bei den Indikatorvariablen Einsatzhöhe, Nettoverlust und Anzahl der Wetten gesucht; das Merkmal Wetten pro Tag fand aufgrund negativer Korrelationen zu zwei anderen Indikatoren keine Berücksichtigung bei der Datenanalyse. Im Ganzen beinhalten die Ergebnisplots keine Hinweise darauf, dass exzessive Internetspieler eine qualitativ abgrenzbare, eigenständige Subgruppe bilden. Entsprechend sehen [Braverman et al. \(2011\)](#) zumindest zum jetzigen Zeitpunkt die dimensionale Sichtweise gestärkt. Exzessive Internetspieler scheinen generell dieselben Verhaltensmerkmale aufzuweisen wie soziale Internetspieler; die beiden Subgruppen unterscheiden sich lediglich im Hinblick auf quantitative Aspekte.

Tabelle 2: Zusammenfassung der Studien zum Datensatz von *bwin* mit Fokus „Früherkennung“ (n=12 Veröffentlichungen)

Quelle	Fragestellung	Stichprobe	Hauptbefunde	Kritik
(1) Shaffer, Peller, LaPlante, Nelson & LaBrie (2010)	Überblicksarbeit (systematischer Review); u.a. Vorstellung der Kooperation mit <i>bwin</i>	n=30 Publikationen (1967-2008)	Kritik an der mangelhaften Qualität (Validität) bisheriger Publikationen zum Online-Glücksspiel; Plädoyer für einen Paradigmenwechsel in der Forschung (Analyse von objektiven Spielverhaltensdaten statt Heranziehung subjektiver Selbstberichte)	lückenhafte Recherche-strategie; einseitige und damit verzerrende Betonung des Nutzens von Spielverhaltensdaten (vgl. Griffiths, 2011)
(2) LaBrie, LaPlante, Nelson, Schumann & Shaffer (2007)	Longitudinalanalyse des Spielverhaltens von Sportwettlern (Zeitfenster: die ersten 8 Monate nach Neuanschreibung); Berücksichtigung von Festquoten- sowie Live-Wettlern; generelle Beschreibung des Wettverhaltens dieser Spielerkohorte sowie Extraktion einer Risikogruppe	n=40.499 Sportwetter (Neukunden von <i>bwin</i> vom Februar 2005), die mit eigenem Geld Wettten platziert haben	es existiert eine kleine Gruppe von Risikospielern (1% des Samples); bei Betrachtung verschiedener Kriterien (Nettoverlust, Einsatzhöhe, Anzahl der Wettten) ergeben sich Subgruppen von Risikospielern, die nicht zwangsläufig aus denselben Individuen bestehen; mit steigender Gesamteinsatzhöhe sinkt der Prozentanteil der Verluste	die Operationalisierung der Subgruppe der Risikospieler (1% des Samples anhand verschiedener Kriterien) mutet willkürlich an; konkrete Aussagen zum glücksspielbezogenen Problemstatus sind nicht ableitbar
(3) LaPlante, Schumann, LaBrie & Shaffer (2008)	längsschnittliche Betrachtung des Wettverhaltens einer Spielerpopulation (18-Monats-Zeitraum; Ergänzung zu Studie 2)	n=46.339 Sportwetter (Neukunden von <i>bwin</i> vom Februar 2005), die mit eigenem Geld Wettten platziert haben	bereits kurz nach Konteneröffnung ist auf Populationsebene ein deutlicher Rückgang der Spielaktivitäten zu beobachten; bei Risikospielern (1% des Samples) lässt sich eine derartige adaptive Entwicklung nicht erkennen; vor allem Live-Wettler scheinen ihre Aktivitäten in den ersten 3 Monaten noch zu intensivieren	es ist davon auszugehen, dass nur ein kleiner Ausschnitt des Spielverhaltens abgebildet wurde (Sportwetten bei <i>bwin</i>); dieser Ansatz wäre vergleichbar mit einer Untersuchung, die sich ausschließlich auf das Biertrinkerhalten einer Kohorte in einer einzigen Kneipe beziehen würde
(4) LaPlante, Kleschinsky, LaBrie, Nelson & Shaffer (2009)	Longitudinalanalyse des Spielverhaltens von Pokerspielern (Untersuchungszeitraum: 2 Jahre); Beschreibung von Stichprobenmerkmalen, des Pokerspielverhaltens sowie Bildung einer Risikogruppe	n=3.445 Pokerspieler (Neukunden von <i>bwin</i> vom Februar 2005), die an mindestens vier Pokersitzungen teilnahmen	auf Populationsebene zeigt sich ein moderates und in Ansätzen rationales Pokerspielverhalten (offenbar schrecken Verluste eher von einer kontinuierlichen Spielteilnahme ab); Vielspieler (5% des Samples) wenden ein beträchtliches Geld- und Zeitbudget für Online-Poker auf	die klinische Relevanz der Befunde bleibt unklar; die Studie bringt kaum Implikationen für Maßnahmen der Früherkennung und Frühintervention mit sich
(5) LaBrie, Kaplan, LaPlante, Nelson & Shaffer (2008)	Longitudinalanalyse des Spielverhaltens von Casinospielern (Untersuchungszeitraum: 2 Jahre)	n=4.222 Personen (Neukunden von <i>bwin</i> vom Februar 2005), die an mindestens 4 Tagen am	auf Populationsebene kann das Spielverhalten als moderat beschrieben werden; die Höhe	vgl. mit der Kritik bei den Vorgängerstudien 2, 3 und 4

Quelle	Fragestellung	Stichprobe	Hauptbefunde	Kritik
	re); Beschreibung von Stichprobenmerkmalen, des Casinospielverhaltens sowie Bildung einer Risikogruppe (ähnlich wie bei Studie 4)	virtuellen Casinospiel teilnahmen	der Gesamteinsatz korreliert negativ mit den relativen Verlusten; es existiert eine kleine Gruppe von Risikospielern (5% des Samples); als Indikator möglicher Fehlanpassungen ist zusätzlich das Kriterium „zeitliche Aufwendungen“ heranzuziehen	
(6) Xuan & Shaffer (2009)	Entwicklungsdynamik des Spielverhaltens von Live-Wettern, die wegen Glücksspielbezogener Probleme eine Spielsperre verfügen	n=226 selbstgesperrte Live-Wetter (Nested-case-control-Design)	unmittelbar vor Schließung der Accounts lassen sich ein Anstieg der finanziellen Verluste und eine Erhöhung der Einsätze pro Wette erkennen; demgegenüber nehmen weder Risikobereitschaft noch Spielintensität zu	Befunde beziehen sich nur auf selbstgesperrte Live-Wetter; keine Validierung der Outcome-Variable „Spielsperre wegen Glücksspielbezogener Probleme“; Spielverhalten abseits der <i>bwin</i> -Plattform ist unbekannt
(7) LaBrie & Shaffer (2011)	Identifizierung von Risikomarkern anhand des Spielverhaltens von Sportwetter, die sich wegen Glücksspielbezogener Probleme sperren	n=679 Sportwetter, die aus verschiedenen Gründen eine Spielsperre verfügten	etwa die Hälfte der Wetter mit einer Sperrverfügung wegen Spielproblemen zeigte ein auffälliges Spielverhalten in Bezug auf Wethäufigkeit, Anzahl der Wetten, Einsatzhöhe und Spieldauer	das Fehlen von weiteren personenbezogenen bzw. psychosozialen Variablen, die Beschränkung auf das Marktsegment des Sportwettens, die fehlende Validierung des Sperrmotivs und die Nicht-Repräsentativität des Samples verringern die Güte der Evidenz beträchtlich
(8) Braverman & Shaffer (2012)	Analyse des Spielverhaltens von Live-Wettern im ersten Monat nach Registrierung bei <i>bwin</i> , um frühzeitige Marker einer Fehlentwicklung zu bestimmen	n=530 Spieler, die innerhalb des 2-jährigen Untersuchungszeitraums die Option der Selbstsperre in Anspruch nahmen	eine kleine Minderheit zeigt bereits kurz nach Kontoeröffnung ein auffälliges Spielverhalten; typisch für diese Subgruppe sind eine hohe Spielfrequenz, eine hohe Spielintensität und eine beachtliche Variabilität in der Einsatzhöhe; die isolierte Betrachtung einzelner Spielparameter scheint für die Vorhersage Glücksspielbezogener Probleme nicht hinreichend zu sein	vgl. mit der Kritik bei den Komplementärstudien 6 und 7
(9) Nelson, LaPlante, Peller, Schumann, LaBrie & Shaffer (2008)	differenzierte Untersuchung des Spielverhaltens von <i>bwin</i> -Kunden, die von der Option einer frei wählbaren Einzahlungsbegrenzung Gebrauch machen	n=567 Spieler mit selbstbestimmten Einzahlungslimits aus einer Kohorte von n=47.478 Neukunden	die Stichprobe weist vor Umsetzung der selbstbeschränkenden Maßnahme ein (zeitlich) intensiveres Spielverhalten auf, Unterschiede bei finanziellen Items sind nicht evident; nach Inkrafttreten der Selbstlimitierung werden die Spielaktivitäten, nicht jedoch die Einsätze, verringert	abgesehen von der bereits angeführten Kritik stellt sich die Frage nach der Generalisierbarkeit der Befunde bzw. die Frage, in welchem Ausmaß die untersuchte Subgruppe deckungsgleich mit der Subgruppe der Problemspieler ist

Quelle	Fragestellung	Stichprobe	Hauptbefunde	Kritik
(10) Broda, LaPlante, Nelson, LaBrie, Bosworth & Shaffer (2008)	detaillierte Untersuchung des Spielverhaltens von <i>bwin</i> -Kunden, die festgelegte Einzahlungslimits überschreiten wollen	n=160 Sportwetter mit Versuchen, die Einzahlungslimits zu umgehen (von n=47.000 Neukunden)	im Vergleich zum restlichen Sample fällt die untersuchte Subgruppe durch eine höhere Anzahl an Wetten, größere Einsätze pro Wette und geringere relative Verluste auf; nach dem Überschreitungsversuch verringert sich die Anzahl der Wetten, die Einsätze pro Wette vergrößern sich hingegen	ob das herangezogene Kriterium tatsächlich zur Identifizierung einer Hochrisikogruppe geeignet ist, darf angezweifelt werden; Zusammensetzung und Größe des Samples sprechen zudem für eine hohe Selektivität der Befunde
(11) Gray, LaPlante & Shaffer (2012)	Vergleich von <i>bwin</i> -Kunden, deren (Spiel-)Verhalten eine Intervention im Sinne des hausinternen „Responsible Gambling-Programms“ nach sich zieht, und einer Kontrollgruppe	n=2.066 (Fälle) und n=2.066 (Kontrollpersonen)	die sogenannten Fälle unterscheiden sich von den Kontrollpersonen vornehmlich im Hinblick auf bestimmte Facetten der Spielintensität, was besonders im Bereich des Live-Wettens zum Tragen kommt	die Bestimmung der Fälle basiert auf einem willkürlich definierten Kriterienkatalog des Anbieters, entsprechend uneinheitlich muten die Aktionen an, die zu einer derartigen „Responsible Gambling-Intervention“ bzw. diesem Status führen (unzureichende Validierung); ungeachtet des aktuellen Forschungsstandes wurde erneut darauf verzichtet, die Anzahl der nachgefragten Spielformen in die multivariaten Analysen mit einfließen zu lassen
(12) Braverman, LaBrie & Shaffer (2011)	Überprüfung, ob das Spielverhalten von Vielspielern auf einem Kontinuum und damit als bloße Steigerung normativer Spielmuster zu betrachten ist (= dimensionale Sichtweise) oder aber qualitative Besonderheiten aufweist (kategoriale Sichtweise)	n=4.595 Vielspieler aus einer Kohorte von n=48.114 Neukunden	generell finden sich keine Hinweise darauf, dass exzessive Internetspieler eine qualitativ abgrenzbare, eigenständige Subgruppe bilden (unter Berücksichtigung der Indikatorvariablen Einsatzhöhe, Nettoverlust und Anzahl der Wetten)	die Ergebnisplots sprechen weder für die dimensionale noch für die kategoriale Sichtweise (Ambiguität der Evidenz); das Fehlen eines validen Kriteriums zur Bestimmung einer Subgruppe von Problemspielern dürfte diese Uneindeutigkeit zumindest mit bedingen

Mittlerweile haben sich auch andere Forschungsgruppen mit Spielverhaltensdaten von Online-Spielern beschäftigt und den Analysestrang der DOA der *Harvard Medical School* weiterentwickelt. Unter anderem griffen [Brosowski, Meyer und Hayer \(2012\)](#) auf die *bwin*-Datenbank zurück, wobei die Auswertungen dieses Mal nach Aggregation mehrerer Datensätze segmentübergreifend erfolgten. Unter Hinzuziehung von im Offline-Bereich validierten Risikomarkern in Bezug auf die Spielhäufigkeit bzw. den Nettoverlust ließen sich 47% des gesamten Samples (n=27.653) als zumindest gefährdet einstufen. Immerhin 9% überschritten die Schwellenwerte zugleich bei beiden Risikomarkern. [Adami et al. \(2013\)](#) fügten ebenfalls auf Grundlage der *bwin*-Daten zwei weitere Risikoindikatoren hinzu: a) auffällige Fluktuationen im Spielverhalten sowie b) durchschnittliche Anzahl der täglich nachgefragten Spiel-

formen. Des Weiteren analysierten [Dragicevic, Tsogas und Kudic \(2011\)](#) die Daten des Software-Providers „GTECH G2“ mit der übergeordneten Schlussfolgerung, dass Risikospiele vor allem durch ihre Spielhäufigkeit und -intensität auffallen. Schließlich konnten [Smith, Levere und Kurtzman \(2009\)](#) anhand des Spielverhaltens von „Full Tilt Poker“-Kunden belegen, dass Online-Pokerspieler ihre Spielstrategie unmittelbar nach großen Verlusten ändern und sich weniger vorsichtig verhalten.

3.5. Grundsätzliche Herausforderungen bei der Erstellung eines Screening-Instrumentes

In der Gesamtbetrachtung werden in der Literatur sowohl für den Offline- als auch für den Online-Bereich zahlreiche Verhaltensmerkmale von Problemspielern beschrieben, die mit großer Zuversicht auf den Spielhallenbereich zu übertragen und prinzipiell dort unter den gegebenen spezifischen Rahmenbedingungen zu beobachten sind. Auf jeden Fall sind die Erkenntnisse der Literaturrecherche bei der Erstellung des Screening-Instrumentes zu berücksichtigen. Daneben deuten sich allerdings zugleich einige methodische und sachlogische Herausforderungen an, die im Wesentlichen folgende Aspekte betreffen:

- Fehleranfälligkeit des Beobachtungsprozesses: Es darf nicht vergessen werden, dass Beobachtungen immer subjektgebunden und damit fehleranfällig sind. Phänomene wie die selektive Aufmerksamkeit, die Einnahme einer ethnozentristischen Perspektive oder der sogenannte Halo-Effekt stehen exemplarisch für gängige Beobachtungsverzerrungen und verdeutlichen grundlegende Schwierigkeiten, die mit Maßnahmen der Früherkennung assoziiert sind. Hinzu kommt die hohe Ambiguität (= Mehrdeutigkeit) zahlreicher Verhaltensweisen: So kann dieselbe Verhaltensäußerung oftmals auf eine Vielzahl von unterschiedlichen Beweggründen zurückgeführt werden; eindeutige Zuschreibungen stellen demnach eher die Seltenheit dar.
- Auftretenshäufigkeit: Grundsätzlich ist davon auszugehen, dass wenig missverständliche Indikatoren einer Glücksspielproblematik (z.B. konkrete Aussagen über Kontrollverluste; Suizidabsichten; glaubhafte Äußerungen von Dritten) nur sehr selten vorkommen bzw. ohnehin den Endpunkt einer glücksspielbedingten Fehlentwicklung repräsentieren und ihr Nutzen für die Früherkennung damit entsprechend gering ausfällt.
- Gewichtung einzelner Merkmale: Generell stellt sich die Frage nach einem evidenzgestützten Ordnungsschema, das den jeweiligen Bedeutungsgehalt einzelner Merkmale für fehlangepasste Entwicklungsverläufe möglichst wirklichkeitsgetreu widerspiegelt.
- Kombination von Merkmalen: Es liegt der Verdacht nahe, dass gerade das gemeinsame Auftreten von bestimmten Verhaltensweisen die Chance deutlich erhöht, einen Problemspieler korrekterweise ausfindig zu machen. Ebenso ist denkbar, dass bestimmte Merkmale erst dann eine Bedeutung erlangen, wenn sie gemeinschaftlich mit anderen Verhaltensweisen in Erscheinung treten. Konkrete Auswertungsalgorithmen lassen sich in der Literatur diesbezüglich jedoch nicht finden.
- Sensitivität und Spezifität: Konkrete Angaben zur Sensitivität (= Fähigkeit, tatsächlich Betroffene als Problemspieler zu erkennen) und Spezifität (= Fähigkeit, soziale Spieler als

solche zu identifizieren) einzelner Items oder Itemkombinationen fehlen bislang weitgehend.

- **Beobachtungszeitraum:** Hiermit ist das Zeitfenster gemeint, dass mindestens notwendig erscheint, um verlässliche Aussagen über das Spielverhalten ableiten zu können. Dieser Aspekt betrifft auch die Frage nach der potenziellen Überlegenheit von dynamischen Indikatoren im Vergleich zu statischen Indikatoren. Anders ausgedrückt muss kritisch hinterfragt werden, ob die Erfassung von Veränderungen im Zeitverlauf nicht unabdingbar für eine möglichst zuverlässige Einschätzung sind.
- **Beobachtungsort:** Zwar kann grundsätzlich davon ausgegangen werden, dass Problemspieler eine oder mehrere Stammspielhallen haben, die sie regelmäßig besuchen. Dennoch lässt sich immer nur ein Ausschnitt des gesamten Spielvolumens an einem bestimmten Ort beobachten. Die Streuung der Spielorte setzt folglich der Effektivität von Früherkennungsmaßnahmen natürliche Grenzen.
- **Intra- und interindividuelle Verhaltensvariabilität bzw. -stabilität:** Die Entwicklung eines Screening-Instrumentes setzt eine gewisse Stabilität im Verhalten (= Modus operandi) sowie ähnliche Marker im Verhalten von Problemspielern voraus. Kontextuelle und situationale Einflussfaktoren auf das Verhalten oder Unterschiede zwischen verschiedenen Subgruppen (z.B. jüngere vs. ältere Problemspieler; Problemspieler mit und ohne Migrationshintergrund) sollten bei der Konzeption des Instrumentes jedoch nicht a priori ausgeschlossen werden.
- **Unterscheidung verschiedener Subtypen:** Ein vergleichbares Problem bezieht sich auf die Unterscheidung verschiedener Subtypen von Problemspielern. So ist anzunehmen, dass ein extrovertierter Typus, der sich aggressiv und hektisch verhält, eher auffällt, als ein introvertierter Typus, der stundenlang einen Automaten ohne emotionale Regungen bedient. Eine weitere Besonderheit verkörpern sogenannte „Binge Gambler“, die eben nicht auf konstant hohem Niveau „zocken“, sondern vielmehr episodische Spielexzesse zeigen. Gerade diese Subgruppe dürfte im Alltag oftmals übersehen bzw. überhaupt nicht mit einem problematischen Spielverhalten assoziiert werden.
- **Handlungskontext:** Hiermit ist gemeint, dass nicht nur das konkrete Spielverhalten, sondern auch Verhaltensweisen abseits der eigentlichen Spielaktivität von Relevanz sind.
- **Handlungsdomäne:** Außerdem sollten sich die Beobachtungseinheiten nicht nur auf das Verhalten im engeren Sinne beschränken. Sprachliche Äußerungen, spezifische Kommunikations- und Interaktionsmuster, der Umgang mit Geld, der Habitus und das äußere Erscheinungsbild können ebenfalls Anhaltspunkte für ein problematisches Spielverhalten verkörpern.
- **Konkretisierung:** Ein wesentlicher Schwachpunkt bisheriger Forschungsaktivitäten bezieht sich auf die mangelhafte Konkretisierung von beobachtbaren Verhaltensweisen. Abstrakte und unscharf formulierte Kriterien wie „regelmäßige Besuche der Spielstätte“ sollten zugunsten von differenzierten und verhaltensnahen Beschreibungen aufgegeben werden.
- **Abhängigkeit von den konkreten Rahmenbedingungen:** In Abhängigkeit des konkreten Spielangebotes müssen sich auch die Inhalte eines Screening-Instrumentes zumindest in Ansätzen ändern. Werden beispielsweise Automaten mit Geldscheinakzeptoren einge-

führt, dürfte dies keineswegs unbedeutende Auswirkungen auf das Spielverhalten von Problemspielern haben. Eine entsprechende Anpassung des Screening-Instrumentes wäre die logische Schlussfolgerung.

- **Praxistauglichkeit:** Schließlich gilt es, die richtige Balance zwischen der Erstellung eines differenzierten, psychometrisch abgesicherten Screening-Instrumentes auf der einen Seite und seiner Praxistauglichkeit (d.h. Verständlichkeit, Anwendbarkeit, Praxisnähe etc.) auf der anderen Seite zu finden. Zudem setzt eine möglichst große Abschöpfung des Potenzials von Früherkennungssystemen einen kontinuierlichen Datenaustausch voraus. Entsprechend sind betriebsinterne Handlungsabläufe und Zuständigkeiten zu klären und zu standardisieren. Auf jeden Fall sollte das Spielstättenpersonal während der regulären Arbeitszeit Freiräume für derartige Aufgaben erhalten.

4. Untersuchungsphase 1: Recherche nach Presseberichten

Tabelle 3 fasst die Ergebnisse der Suche nach relevanten Informationen in einem ausgewählten Pressearchiv zusammen. Die Recherche beschränkte sich aus zeitökonomischen Gründen auf Presseartikel, die in den Jahren 2009, 2010 und 2011 (1. Halbjahr) veröffentlicht wurden (Zeitfenster: 01.01.2009 bis 30.06.2011). Keine Berücksichtigung fanden allgemeine Berichte über das Phänomen der Glücksspielsucht sowie Berichte über Glücksspielsüchtige, die konkrete Hinweise zu beobachtbaren Verhaltensindikatoren mit Bezug zum (gewerblichen) Automatenspiel vermissen ließen. Zudem wurden Presseartikel ausgeschlossen, die zwar über das Automatenspiel bzw. Spielhallen informierten, abweichende Verhaltensmuster jedoch gar nicht oder bestenfalls nur in sehr uneindeutiger Weise beschrieben. Zwecks Nachvollziehbarkeit sind in Spalte 2 die Originalpassagen in wörtlichen Zitaten angeführt; Spalte 3 liefert die Zuordnung zu einer abstrakten Beobachtungskategorie und Hinweise auf den Beobachtungskontext. Bei der Interpretation der Ergebnisse ist zu beachten, dass naturgemäß nicht mit Sicherheit verifiziert werden kann, ob die Schilderungen tatsächlich erlebnisbasiert sind und ein problematisches Spielverhalten anzeigen.

Ungeachtet dessen findet sich eine Fülle an Hinweisen mit Nutzwert für dieses Forschungsprojekt. Die Datenbank wurde um Doppeleinträge bzw. redundante Presseberichte zum selben Sachverhalt bereinigt. Punktuelle Recherchen in weiteren Datenbanken (u.a. Casinoland: <http://www.casinoland.de>; ISA-GUIDE: <http://www.isa-guide.de>) ergaben keinen zusätzlichen Erkenntnisgewinn, so dass sich Tabelle 3 ausschließlich auf Treffer im Pressearchiv des Fachverbandes Glücksspielsucht bezieht. Wie der Übersicht zu entnehmen ist, konnten n=47 Artikel ausfindig gemacht werden, die zumeist extreme Formen einer Glücksspielproblematik beinhalten. Neben der Spieldauer und ausgewählten Aspekten des Spielverhaltens (u.a. das parallele Bespielen von Automaten) standen in erster Linie aggressive und gewalttätige Verhaltensweisen im Fokus der Berichterstattung. Einschränkend ist darauf hinzuweisen, dass diese Auswahl keineswegs repräsentativ für das Profil eines typischen Problemspielers sein muss. Vielmehr gilt zu bedenken, dass gerade der extrovertierte Typus eines Problem-

spielers schneller auffällt und entsprechende (mediale) Aufmerksamkeit auf sich zieht, als betroffene Spieler, die sich eher „introvertiert“ verhalten.

Tabelle 3: Ausgewählte Presseberichte aus dem Pressearchiv des Fachverbandes Glücksspielsucht mit Hinweisen auf ein problematisches Spielverhalten beim Automatenpiel (n=47)

Quelle	Zentrale Zitate	Beobachtungskategorie und -kontext
<p>Glücksspiel ist vom Staat als Einnahmequelle gewollt / Die Suchtprävention wird auf mehreren Feldern bearbeitet -Voll drauf auf der Droge Spiel Weser Kurier 06.06.2011</p>	<p>Trotzdem schmiss er die Münzen in den Schlitz, in drei, vier Automaten gleichzeitig, hatte ein Auge auf alle, und ständig versuchte er, die Dinger hochzudrücken, um Freispiele zu bekommen.</p>	<p>Spielverhalten: Paralleles Bespielen der Automaten, hohe Risikobereitschaft (Hochdrücken) Automatenspieler in der Spielhalle</p>
<p>„Das erste Spiel war mein Verhängnis“: Geldnot und Lügen bestimmten seinen Alltag – Die Spielsucht hatte Manfreds Leben fest im Griff newslick.de 25.05.2011</p>	<p>Am Anfang waren es etwa 20 Mark, die er hineinsteckte. Aber die Summen steigerten sich. „Es läuft so, dass man das verlorene Geld vom Vortag am nächsten Tag wieder reinholen möchte“, erzählt er. Wenn er später 300 bis 400 Euro verspielt hatte, ging er am nächsten Tag wieder hin, um sich den Verlust zurückzuholen. Jedes Mal, wenn er eine Spielhalle betrat, sagte er sich: „Heute ist es soweit. Heute ist mein großer Tag!“ Und hin und wieder gewann er. Bis zu 600 Euro. „Dann hatte ich die Manteltasche voller Bargeld.“ [...] „Wenn ich Schichtdienst hatte, bin ich um 6 Uhr morgens nach Hause gekommen und habe mir für 9 Uhr den Wecker gestellt, um wieder in die Spielhalle zu gehen.“ Dort verbrachte er dann die nächsten sechs bis sieben Stunden. Er aß nichts während der Zeit, trank nur Kaffee und Cola. [...] Bevor er spielen ging, wechselte er sich bei einer Bank die Scheine in viele kleine Münzen. „Damit ich nicht so oft zum Tresen und Geld wechseln musste. Die Angestellten sollten nicht merken, wie viel ich spiele.“</p>	<p>Spielverhalten: Steigerung der Geldeinsätze im Zeitverlauf; Chasing-Verhalten (regelmäßiger Besuch der Spielhalle); Dauer des Aufenthalts (mehrere Stunden) Umgang mit Geld: Bargeld in der Manteltasche (Münzen zur Vermeidung des Umtauschprozesses) Konsum: nur Kaffee und Cola, keine Speisen Automatenspieler in der Spielhalle</p>
<p>Haushaltsgeld verzockt – Mann überfällt Spielhalle Bild Zeitung 21.03.2011</p>	<p>Ein Mann hat mehrere Hundert Euro Haushaltsgeld in einer Bremer Spielhalle verzockt und diese anschließend überfallen. Zunächst hatte der Täter am Sonntag mehrere Stunden in der Spielothek verbracht und sein Geld verloren. In seiner Verzweiflung habe er einen 22 Jahre alten Angestellten vergeblich gebeten, ihm mit etwas Geld auszuweichen, teilte die Polizei am Montag mit. Dann versuchte er den jungen Mann davon zu überzeugen, sich den Inhalt der Kasse mit ihm zu teilen. Doch der Angestellte lehnte wieder ab. Da zog der Besucher einen Revolver und zwang den 22-Jährigen zur Herausgabe von Geld. Dabei entschuldigte er sich und erklärte, er müsse Lebensmittel für seine Kinder kaufen. Schließlich floh er. Zur Höhe der Beute machte die Polizei keine Angaben.</p>	<p>Interaktion: Versuch, Geld aufzutreiben (mit Hilfe des Personals) sowie Beschaffungsdelinquenz Automatenspieler in der Spielhalle</p>
<p>Spielsüchtiger bittet um Hausverbot inFranken.de 02.03.2011</p>	<p>Ein offensichtlich spielsüchtiger junger Mann hatte in einer Spielothek in den frühen Morgenstunden des Mittwochs um ein Hausverbot gebeten. Er verlangte von der Angestellten, dass sie ihm dieses erteilen solle, da er so seine Spielsucht bekämpfen wolle. Da die 54-Jährige ihm dies mit der Begründung verwehrt, dass sie keinen Grund für eine derartige Maßnahme sehe, sprang der junge Mann hinter die Theke und machte Remmidemmi. Dies brachte den gewünschten Erfolg: Im Beisein der Polizei erteilte die Angestellte dem Mann nun sein gewünschtes, lebenslanges Hausverbot. Straftaten hatte er nicht begangen.</p>	<p>Interaktion: Bitte um Hausverbot (Einforderung mit aggressivem Nachdruck) Automatenspieler in der Spielhalle</p>
<p>Schlechter Verlierer: Aus Wut Spielautomaten zertrümmert</p>	<p>Der in der Schweiz wohnhafte Mann aus dem Kosovo soll in einer Spielothek nach eigenen Angaben etwa</p>	<p>Sachbeschädigung: Zertrümmerung der Frontscheiben zweier Automaten</p>

Quelle	Zentrale Zitate	Beobachtungskategorie und -kontext
Badische Zeitung 21.02.2011	800 Schweizer Franken an den dortigen Automaten verspielt haben. Dabei habe er seinen Angaben zu Folge nicht einen Cent gewonnen. Dies erzürnte den Mann schließlich derart, dass er einen Hocker nahm und mit diesem die Glasscheiben zweier Spielautomaten zertrümmerte. Die Polizei wurde um Hilfe gerufen und konnte den Mann beruhigen.	Automatenspieler in der Spielhalle
„Die Spielautomaten bringen die Miete rein“ Schaumburger Nachrichten 18.02.2011	Er habe inzwischen einen Blick für die Süchtigen. „Die werfen fünf Euro ein, gewinnen vielleicht 400 Euro, aber anstatt aufzuhören, verspielen sie gleich wieder die gewonnenen 400“, erzählt Darmietzel.	Spielverhalten: Setzt größere Gewinne zum Weiterspielen ein Automatenspieler in der Gaststätte
Spielsüchtiger Rentner wütet in Lokal Frankfurter Neue Presse 04.12.2010	Denn die Spielsucht war es wohl, die dem Mann einen Strafbefehl und nach seinem Einspruch nun eine Verhandlung wegen Sachbeschädigung und versuchter gefährlicher Körperverletzung eingebracht hatte. Aus lauter Zorn über verlorenes Geld hatte der Mann auf einen Spielautomaten in einer Höchster Spielhalle eingeschlagen und dabei den Touchscreen des Gerätes zerstört. Frustriert über seine verlorenen 200 Euro verließ er den Spielsalon. „Stimmt genau. Aber ich habe nicht einmal, sondern gleich mehrere Male gegen den Automaten geschlagen“, erinnerte er sich an den Nachmittag des 1. Aprils.	Sachbeschädigung: mehrfaches Einschlagen auf Automaten / Zerstörung des Touchscreens Automatenspieler in der Spielhalle
Spielsucht: Abgezockt Zitty Berlin 29.10.2010	An den Spielmaschinen lief er zu Höchstform auf. „Ich hatte da meinen super Stuhl und habe zwei, drei Automaten gleichzeitig bedient.“ [...] Der Absturz kommt, wenn das Geld weg ist. Das ist sowohl ein emotionales, als auch körperliches Gefühl. Viele berichten davon, dass sie dann zittern. Vor Aufregung, Anspannung oder auch vor Wut. Viele rauchen exzessiv, und trinken bis zu 20 Tassen Kaffee am Tag. Und fuhr dann aus seiner Stadt raus, um alleine zu spielen. „Es ging nur um mich und den Automaten“, sagt er heute. Wehe, jemand anderes war an seinen Geräten dran. Dann gab es schon mal Schläge von dem kräftigen 1,90-Mann. Zuerst hatte er ein libidinöses Verhältnis zum Automaten. Alle möglichen Tricks versuchte er, um die Maschine zu beeinflussen. Er bespuckt die Automaten. Er klopft oben und unten. Er streichelt das Glas. Er lauscht auf die Klicks im Innenleben. Er traktiert das Ding mit dem Elektroschocker.	Spielverhalten: Paralleles Bespielen der Automaten Generelles Suchtverhalten: exzessives Rauchen bzw. Trinken von Kaffee Körperliche Symptomatik in der Verlustphase: Zittern Automatenspieler in der Spielhalle
Warum es immer mehr Spielhallen in Berlin gibt Berliner Morgenpost 18.10.2010	Reinhard Pietsch schüttelt den Kopf. „Nein“, sagt er, „ich darf kein Geld in die Finger bekommen.“ Sonst geht er wieder in die Spielhalle. „Bis alles weg ist.“ Egal, wie lange es dauert. „Ich kann nicht anders“, sagt er. „Kommt von meiner Medizin. Die hat mich spielsüchtig gemacht.“ [...] Immer wieder geht er zur Entziehungskur. Ohne Erfolg. Kaum ist er raus aus der Klinik, ist er wieder drin in der Spielhalle. Manchmal 24 Stunden am Stück.	Gewalttätiges Verhalten: gegenüber den Mitspielern (wenn Stammmat besetzt) und gegenüber den Automaten (z.B. Spucken) Interaktion mit dem Automaten: Vermenschlichung (z.B. Streicheln); Versuche des „Austricksens“ (z.B. Klopfen, Lauschen) Automatenspieler in der Spielhalle
Medikament löst Spielsucht aus Der Westen 27.09.2010	Reinhard Pietsch schüttelt den Kopf. „Nein“, sagt er, „ich darf kein Geld in die Finger bekommen.“ Sonst geht er wieder in die Spielhalle. „Bis alles weg ist.“ Egal, wie lange es dauert. „Ich kann nicht anders“, sagt er. „Kommt von meiner Medizin. Die hat mich spielsüchtig gemacht.“ [...] Immer wieder geht er zur Entziehungskur. Ohne Erfolg. Kaum ist er raus aus der Klinik, ist er wieder drin in der Spielhalle. Manchmal 24 Stunden am Stück.	Spielverhalten: Spieldauer (24 Stunden am Stück) Automatenspieler mit Parkinsonerkrankung und entsprechender Medikation in der Spielhalle
Spielsucht: Die Sache mit dem Glück Augsburger Allgemeine 20.09.2010	„Mein Mann hat so glücklich ausgesehen, wie ein kleines Kind, das auf das Christkind wartet“, erinnert sich Evi P. an diesen Moment.	Mimik: Glückliches Aussehen Automatenspieler in der Gaststätte
Spielsüchtiger provoziert gezielt Hausverbot Südkurier 14.09.2010	Ein 26-jähriger Memminger, welcher regelmäßig die Spielothek besuchte und sich selber als spielsüchtig bezeichnet, hatte an diesem Abend laut Polizeibericht binnen drei Stunden knapp 100 Euro verspielt. Anschließend hatte er die 20-jährige Beschäftigte der Spielothek und gebeten, dass ihm an Ort und Stelle ein Hausverbot erteilt werde. Auf den gutgemeinten Rat, doch einfach freiwillig zu gehen, entgegnete der 26-Jährige, dass er nun randalieren werde, um „sein Hausverbot“ zu bekommen. Daraufhin schlug er mit seiner Faust solange auf einen Geldspielautomaten ein, bis dessen Frontscheibe zerbrach.	Gewalttätiges Verhalten / Sachbeschädigung: Einschlagen auf Automaten Automatenspieler in der Spielhalle
Berliner Casinos – zwischen freiem Spiel und Sucht Berliner Morgenpost 10.09.2010	„Ich bin halt süchtig“, sagt er. Oft verbringe er den ganzen Tag am selben Spielautomaten.	Spielverhalten: Dauer des ununterbrochenen Spielens an einem Automaten Automatenspieler in der Spielhalle
„Plötzlich war ich spielsüchtig“	Doch schon kurz nach der Einnahme zog es ihn in	Spielverhalten: Paralleles Bespielen der Automaten

Quelle	Zentrale Zitate	Beobachtungskategorie und -kontext
Siegener Zeitung 03.09.2010	Spielhallen. Pietsch wurde spielsüchtig, betrog seine Tochter, um an Geld zu kommen. Wartete Stunde um Stunde in den Spielhöhlen auf den großen Kick. Über 50.000 Euro verschwanden so in den gierigen Geldautomaten. Teilweise spielte er an vier „Gro-schengräbern“ gleichzeitig.	Automatenspieler mit Parkinsonerkrankung und entsprechender Medikation in der Spielhalle
Zocker verletzte sich an Spielautomaten d-news 01.09.2010	Ein 29-Jähriger ist in Erfurt aus Frust über verzocktes Geld auf zwei Spielautomaten losgegangen. Allerdings habe er sich dabei an der Hand verletzt, eine Anzeige wegen Sachbeschädigung eingefangen und Hausverbot bekommen, teilte die Polizeidirektion Erfurt am Mittwoch mit.	Gewalttätiges Verhalten / Sachbeschädigung: Einschlagen auf Automaten Automatenspieler in der Spielhalle oder Gaststätte
Vater schließt Sohn für Stunden im Auto ein Süddeutsche Zeitung 31.08.2010	Während seines Aufenthalts in einer Spielhalle in Sonthofen hat ein 37-jähriger Mann aus Kempten seinen sieben Jahre alten Sohn stundenlang in einem Auto eingeschlossen.	Verhalten außerhalb der Spielhalle: Kind unbeaufsichtigt zurücklassen Automatenspieler in der Spielhalle
„Ich stand mit dem Rücken zur Wand“ In Franken 13.08.2010	„Zu meiner exzessiven Zeit habe ich an zehn Automaten gleichzeitig gezockt. Zum Schluss war das Gewinnen auch gar nicht mehr interessant.“ Stattdessen ging es ihm nur noch um das Spielen an sich und den Nervenkitzel. „Die schlechtesten Tage für einen Spieler sind Feiertage, wo die Halle zu hat,“ wie Klaus Weber verrät. Er selbst ist an solchen Tagen sogar oft zur Autobahnraststätte gefahren, um ein paar Stunden vor dem Automaten sitzen zu können.	Spielverhalten: Paralleles Bespielen der Automaten; Spielteilnahme zu ungewöhnlichen Zeiten (z.B. Feiertage) Automatenspieler in der Spielhalle und Gaststätte
Aus der persönlichen Spielhölle herausgekommen Südwest Presse 29.07.2010	In krassen Phasen spielt er an allen verfügbaren Automaten gleichzeitig, verspielt tausende Euro am Tag. „Du denkst überhaupt nicht mehr an die Zukunft, nur ans Jetzt.“	Spielverhalten: Paralleles Bespielen der Automaten Automatenspieler in der Spielhalle
Spielrausch: Vater vergisst Kind (8) im Auto Abendzeitung 01.07.2010	Im Spielrausch hat ein Vater in Marktredwitz seinen achtjährigen Sohn im Auto vergessen. Eine Frau hatte bemerkt, dass ein Kind bereits seit längerer Zeit alleine in einem geparkten Auto sitzt, und verständigte die Polizei. Die Beamten spürten wenig später den 50-jährigen Vater aus dem Nachbarort Thiersheim in einem Spielcenter auf. Nach Angaben der Polizei vom Donnerstag befand sich der Junge mindestens zwei Stunden im Auto.	Verhalten außerhalb der Spielhalle: Kind unbeaufsichtigt zurücklassen Automatenspieler in der Spielhalle
Von der Spielhalle in die Psychiatrie Presseportal 22.06.2010	Seit den Mittagsstunden hatte sich ein 19-Jähriger aus dem Stadtgebiet in einer Spielhalle am Markt aufgehalten. Nachdem er an den Automaten offenbar seinen gesamten Einsatz verloren hatte, verlangte er Geld von der Spielhallenaufsicht, welches ihm natürlich nicht zur Verfügung gestellt wurde. Daraufhin wurde er aggressiv und begann anwesende Gäste zu beleidigen und gegen das Inventar zu treten. Obwohl er sich mit diesem Verhalten ein Hausverbot einhandelte, verließ er das Spiellokal zunächst nicht.	Interaktion: Aggressives Verhalten gegenüber Gästen / Sachbeschädigung Automatenspieler in der Spielhalle
„20 Jahre nichts vom Leben gehabt“ Thurgauer Zeitung 20.05.2010	Rund 20 Jahre sei er spielsüchtig gewesen und manchmal vollständig abgebrannt, erinnert er sich. Statt zum Essen mit den Kollegen ging Roger in der Mittagspause ins Zürcher Niederdorf, um an Automaten zu spielen.	Spielverhalten: Spielteilnahme zu ungewöhnlichen Zeiten (Mittagspause) Automatenspieler (Schweiz)
Keilerei nach Spielsucht Südkurier 17.05.2010	Bei der Befragung stellte sich heraus, dass die Frau in Begleitung eines Bekannten in die Imbissbude ging, um dort ihren spielsüchtigen Mann zu holen. Beim Wegziehen vom Spielautomaten entbrannte ein heftiger Streit, der sich im Freien mit gegenseitigen Schubereien fortführte.	Interaktion: Konflikthafte Konfrontation mit einer nahen Bezugsperson (aggressive Interaktion mit Bezugsperson) Automatenspieler in der Gaststätte
Bis man selbst zum Automaten wird Augsburger Allgemeine 24.04.2010	Tobias kennt jede Spielhalle in West- und Nord-schwaben. Ständig saß er dort, hat an mehreren Automaten parallel gespielt. Seine Freundin kam ihm dahinter. Dreimal hat sie ihn beim Spielen erwischt.	Spielverhalten: Paralleles Bespielen der Automaten Automatenspieler in der Spielhalle
Plötzlich ist der Bandit der beste Freund Aachener Nachrichten 17.04.2010	Beinahe täglich schüttelte er dem einarmigen Banditen die Hand - noch immer nur so zum Zeitvertreib, der jedoch längst nicht mehr harmlos war. Wann er nach Hause ging, wurde durch die Ladenschlusszeit bestimmt. Manchmal hatte Hochstetter durchaus einen stattlichen Gewinn in der Tasche - der am nächsten Tag gleich wieder in den Münzschlitz wanderte.	Spielverhalten: Spieldauer (bis zur Sperrstunde) und Spielfrequenz (fast täglich) Automatenspieler in der Spielhalle
Wenn ein Automat die Lebens-	An einigen Tagen war er bis zu acht Mal bei seiner	Spielverhalten: Spieldauer (bis zu 14 Stunden) ein-

Quelle	Zentrale Zitate	Beobachtungskategorie und -kontext
Regie übernimmt Kultur & Visionen, Borken 15.04.2010	Bank, um 400 € abzuheben. „Die habe ich innerhalb von zweieinhalb Stunden komplett verspielt“, sagt Jens. [...] und eigentlich hätte ich keinen Grund gehabt, bis zu 14 Stunden am Tag an den Automaten zu hängen.	schließlich kurzfristiger Unterbrechungen zur Geldbeschaffung (regelmäßiges Verlassen der Spielhalle immer nur für kurze Zeit) Automatenspieler in der Spielhalle
Eltern im Spielsalon – Tochter (2) fünf Stunden im Auto Passauer Neue Presse 09.04.2010	Ein Pärchen aus dem Landkreis Regen hat am Mittwoch seine zwei Jahre alte Tochter fünf Stunden unbeaufsichtigt im Auto gelassen und sich derweil offenbar in einer Spielhalle in Deggendorf in der Grafinger Straße vergnügt.	Verhalten außerhalb der Spielhalle: Kind unbeaufsichtigt zurücklassen Automatenspieler (Paar) in der Spielhalle
Kreuzberg: Zocker überfiel Spielhalle Tagesspiegel 10.03.2010	Mehr als acht Stunden saß der Angeklagte am 17. September 2008 in einer Spielhalle in Wedding. Der Vater einer kleinen Tochter verlockte das Geld, das ihm sein Bruder zugesteckt hatte. G. war heroinabhängig. Er stand eigenen Angaben zufolge unter dem Druck, sich neues Rauschgift zu besorgen. Deshalb sei er plötzlich über den Tresen gesprungen und habe einen Angestellten mit einer Nagelfeile bedroht.	Spielverhalten: Spieldauer (mehr als 8 Stunden) Interaktion: Gewalt gegenüber einem Angestellten Automatenspieler in der Spielhalle
Alles verspielt: Jugendliche am Glücksspielautomaten Hamburger Abendblatt 10.03.2010	Er schwänzt die Schule, geht schon am Vormittag in die Spielhalle. Manchmal verbringt er dort den ganzen Tag und die Nacht.	Spielverhalten: Spieldauer (bzw. zumindest die Dauer des Aufenthalts in der Spielhalle) Automatenspieler in der Spielhalle
Wutausbruch trifft Spielautomaten und Angestellte Südwest Presse 23.02.2010	Der Beschuldigte hatte in einer Münsinger Spielhalle aus Unmut über seinen mangelnden Erfolg auf einen der Automaten eingeschlagen. Doch anstatt der Aufforderung der Aufsicht zu folgen und das Lokal zu verlassen, hat er die Frau mehrfach beleidigt und schließlich, als diese die Polizei anrufen wollte, ein Glas nach ihr geworfen. Als er schließlich von zwei Bekannten hinausgeführt wurde, trat er gegen die Tür und hat der Frau gedroht, er werde sie finden.	Interaktion: Sachbeschädigung / Aggressives Verhalten gegenüber Spielhallenpersonal Automatenspieler in der Spielhalle
„Ein Zocker ist immer in den Miesen“ Stuttgarter Zeitung 22.02.2010	Der Mann mit den Augenringen und den unruhigen Händen sitzt wenige Schritte von der Empfangsdame entfernt. Er hat die ganze Nacht durchgespielt. In Gaststätten, von 6 Uhr an in Spielhallen. Am Josef-Hirn-Platz zockt Michael S. an drei Automaten zeitgleich, trotz einer trennenden Sichtblende. [...] Er steht auf, geht um die Sichtblende herum, drückt am dritten Gerät die Starttaste, versinkt wieder in seiner eigenen Welt.	Äußeres Erscheinungsbild / Habitus: Augenringe, unruhige Hände Spielverhalten: Spieldauer; paralleles Bespielen von 3 Automaten (die Sichtblende umgehen) Automatenspieler in der Spielhalle
Nirgendwo im Landkreis gibt es so viele Spielhallen wie in Kirchheim – Ein Vormittag in der Max-Eyth-Straße Der Teckbote 17.02.2010	Ab und zu führt er seine Zigarette zum Mund oder wirft ein paar Münzen in den Schlitz. Sein Gesicht ist hager, die Kleidung abgetragen. „Der kommt fast jeden Tag“, raunt Hussein Isik, Inhaber des Spielcasinos in der Unteren Max-Eyth-Straße. [...] Dass unter seinen Stammkunden viele Süchtige sind, streitet Hussein Isik aber nicht ab. „Manche rennen hier zehn Mal am Tag rein und wieder raus“, erzählt der Inhaber. Viele seiner Kunden kämen auch von außerhalb, weil sie hier nicht befürchten müssten, erkannt zu werden. „Wenn sie in ihrer Heimatstadt vor der Halle parken, heißt es gleich: Der Manfred spielt wieder.“ Dass ein Spieler die Kontrolle verloren hat, merkt Hussein Isik auch an anderen Dingen: „Manche Leute kommen zehn bis 20 Mal am Tag und pumpen mich um Kleinbeträge an“, sagt Hussein Isik. Darum hat er nie Bargeld dabei. „Dann kann ich sagen, ich hab nix“, erklärt der Inhaber. „Und die Kasse ist sowieso tabu.“	Spielverhalten: fast tägliches Spielen Spielfrequenz: bis zu 20 Besuche am Tag Geld: Leihen kleinerer Geldbeträge Automatenspieler in der Spielhalle (Beobachtungen des Spielhallenbesitzers)
Unbekannter zerstört Spielautomaten Bild Zeitung 18.01.2010	Ein Unbekannter hat am Sonntag gegen Mitternacht in einem Spielsalon im Frankfurter Hauptbahnhof mit der Faust auf einen Geldspielautomaten geschlagen. Dabei sei ein Schaden von 500 Euro entstanden, teilte die Bundespolizei am Montag mit. Zuerst habe der Spieler den Spielautomaten beschimpft, weil er nichts gewonnen habe.	Sachbeschädigung: Einschlagen auf Automaten Automatenspieler in der Spielhalle
Wenn mit Spielern gespielt wird Siegener Zeitung 15.01.2010	Viel häufiger bekommt Andrea Karwata zu hören, dass die Süchtigen beim Spielen ihre Ruhe haben, abschalten und sich ablenken können. „Hier redet mir keiner rein“: Mit diesen Worten hat ein Spielsüchtiger Andrea Karwata beschrieben, was ihn an die Automaten getrieben hat. [...] Denn typisch ist	Spielverhalten: isoliertes Spielen; Bedienen mehrerer Automaten zugleich; Wiedereinsetzen der Gewinne, Nachschub holen (Bank) Automatenspieler in der Spielhalle (Erfahrungswerte aus der Suchtberatung)

Quelle	Zentrale Zitate	Beobachtungskategorie und -kontext
<p>Wenn das Spiel zur Sucht wird Märkische Oderzeitung 05.01.2010</p>	<p>laut der Sozialarbeiterin, dass Spieler mehr Geld in ihre Sucht stecken, als sie haben; oft bedienen Süchtige mehrere Automaten gleichzeitig. Und wenn sie tatsächlich gewinnen – was selten ist, da die Automaten nicht im Sinne der Spieler programmiert sind –, verpassen sie nach Einschätzung von Andrea Karwata fast immer den richtigen Zeitpunkt um aufzuhören. „Statt mit dem Gewinn nach Hause zu gehen, wird weitergemacht und an der Bank zwischendurch noch mehr Geld geholt.“</p> <p>Die Sucht kommt nicht von heute auf morgen. Frau. B. erzählt: „Anfangen hat es damit, dass ich ab und zu ein wenig Kleingeld in die Automaten gesteckt habe. Erst habe ich nur eine Stunde oder so gespielt. Das hat Spaß gemacht, und ich habe dort viele Leute getroffen. Aber nach und nach habe ich immer mehr Geld verspielt und immer mehr Zeit vor dem Automaten verbracht. Mit den Leuten habe ich auch nicht mehr geredet, sondern mich nur noch auf das Spielen konzentriert.“</p>	<p>Spielverhalten / Interaktion im Sinne einer Entwicklungsdynamik: keine Gespräche mit anderen Gästen mehr bzw. zunehmend isoliertes Spielen Automatenspieler in der Spielhalle</p>
<p>Das Leben verzockt Süddeutsche Zeitung 31.10.2009</p>	<p>Armin Stocker hat viele Tage und Nächte seines Lebens in der Hölle verbracht. In der Spielhölle. In einem Wirrwarr aus Gedudel und blinkendem Licht, getrieben vom Gedanken an das große Glück. Mit einem einzigen Automaten gab er sich nicht zufrieden, manchmal zockte er an fünf Maschinen gleichzeitig. [...] Im Extremfall kann die Flucht aus der Wirklichkeit drei Tage und Nächte hintereinander dauern. „Das ist überhaupt kein Problem für einen Spieler“, sagt Stocker, „die Betreiber der Spielsalons kennen ihre Leute. Die sperren vorne die Tür zu und lassen dich in einem Nebenraum die Nacht durchzocken.“ [...] Anfangs berauschten kleine und größere Gewinne seine Sinne, dann rannte er dem Verlust hinterher, und am Ende spielte er um des Spielens willen - tagelang, nächtelang, die Augen gerötet, das Gesicht eingefallen.</p>	<p>Spielverhalten: Paralleles Bespielen von 5 Automaten; tages- und nächtelanges Zocken (kontinuierlich) Äußeres Erscheinungsbild: gerötete Augen; eingefallenes Gesicht Automatenspieler in der Spielhalle</p>
<p>Eltern zockten – Kind weinte inFranken.de 10.08.2009</p>	<p>Am Sonntag gegen 1.15 Uhr meldete sich die Aufsicht einer Spielhalle in Himmelkron bei der Polizeiinspektion Stadtsteinach und teilte mit, dass sich in der Spielhalle ein Pärchen an den Automaten vergnüge, während in einem geparkten Auto vor dem Gebäude ein kleines Kind eingesperrt sei. Als eine Polizeistreife in Himmelkron eintraf, fand sie tatsächlich einen weinenden kleinen Jungen im versperrten Auto vor. Offensichtlich hatten die Eltern ihren 17 Monate alten Sohn von Mitternacht bis 1.30 Uhr alleine im Auto gelassen, ohne sich um das Kind zu kümmern. Nach Angaben der Spielhallenaufsicht hatte dieses Elternpaar schön öfters in der Spielhalle gespielt, während der Sohn teils Stunden ohne Versorgung im Auto vor der Tür eingesperrt war.</p>	<p>Verhalten außerhalb der Spielhalle: Kind unbeaufsichtigt zurücklassen Automatenspieler in der Spielhalle (Erfahrungswerte aus der Suchtberatung)</p>
<p>Wenn der Automat das Leben bestimmt Nordwest Zeitung 30.07.2009</p>	<p>Die Stammkunden kommen mehrmals die Woche, halten teilweise vier Geräte gleichzeitig am Laufen und sind der Überzeugung, sie hätten die Macht über die Automaten.</p>	<p>Spielverhalten: Bespielen von mehreren Automaten und Spielfrequenz: mehrmals die Woche Automatenspieler in der Spielhalle</p>
<p>Spielsüchtige zerstören ihr soziales Umfeld Neue Osnabrücker Zeitung 27.06.2009</p>	<p>Er verwies darauf, dass Spielsüchtige vor allem an Automaten zocken würden, „manchmal an drei bis vier gleichzeitig“.</p>	<p>Spielverhalten: Bespielen von mehreren Automaten Automatenspieler (allgemein)</p>
<p>Voll verpokert Der Standard 21.06.2009</p>	<p>Bald saßen sie täglich vor den Automaten: Wenn das Casino nachmittags um vier öffnete, sei sie schon zwei Stunden vorher nervös gewesen, sagt Gertrude M. „Wir haben nächtelang gespielt, bis sie uns hinausgeworfen haben. Man spürt keine Müdigkeit, keinen Hunger, keinen Durst, wenn man spielt.“</p>	<p>Spielverhalten: nächtelanges Spielen bis zum Ladenschluss Automatenspieler im Casino</p>
<p>Spielen bis zum letzten Cent Schweriner Volkszeitung 29.05.2009</p>	<p>„Neulinge gewinnen fast immer. Erst kommen sie in einer Woche zurück, dann in drei Tagen und schließlich täglich. Das habe ich so oft in meiner Laufbahn erlebt.“ [...] Ein Routinier, wie er selbst einer war, gehe zwischendurch Kaffee trinken, während die gierigen Automaten sein Geld verschlingen. [...] Die Dinger müssen sich drehen Er spielte weiter, immer</p>	<p>Spielverhalten: Entwicklungsdynamik (Steigerung der Spielhäufigkeit); automatisches Starten der Einzelspiele; paralleles Bespielen; sofortiger Wiedereinsatz der Gewinne Automatenspieler in der Spielhalle</p>

Quelle	Zentrale Zitate	Beobachtungskategorie und -kontext
	exzessiver. Meistens an drei oder vier Automaten gleichzeitig. „Manchmal waren es sogar zehn Automaten.“ Seine Gewinne stopfte er sofort wieder in die unersättlichen Maschinen.	
Köln – Spielsucht! Ich landete in der Klinik Kölner Express 28.04.2009	„Ich hatte einfach Langweile und ging zusammen mit einem Freund in die Spielhalle. Anfangs spielten wir um kleine Beträge, 10, vielleicht 20 Euro, dann setzten wir mehr und mehr Geld ein. Nach drei Monaten musste ich jeden Tag hin. Täglich verspielte ich zwischen 300 und 400 Euro.“	Spielverhalten: Entwicklungsdynamik (Steigerung der Spielhäufigkeit) Automatenspieler in der Spielhalle
Frustrierter beschädigt Spielautomaten Schwäbische Zeitung 03.03.2009	Ein Spielautomat wurde in der Nacht zum Montag in einer Tankstelle am Autobahnzubringer durch einen Unbekannten beschädigt. Laut Zeugenaussagen war der Täter darüber erbost, dass er fortwährend verlor, während sein Nachbar hin und wieder einen Gewinn verbuchen konnte. Irgendwann platzte dem Unbekannten dann wohl der Kragen und er schlug mit der Faust gegen die Scheibe des Spielautomaten, die dabei zu Bruch ging.	Gewalttätiges Verhalten / Sachbeschädigung: Einschlagen auf Automaten Automatenspieler in der Tankstelle
Konstanz. Rätsel um Überfall auf Konstanzer Spielhalle Südkurier 17.02.2009	Dass die Spielhalle bereits zu so früher Stunde ihren Betrieb aufnimmt, hat nach Aussagen von Nachbarn in der Passage durchaus einen guten Grund. Bereits vor sechs Uhr stünden dort Menschen, die dringend auf das erste Spiel an den Automaten warteten, war vor Ort zu erfahren.	Verhalten außerhalb der Spielhalle: Warten vor der Tür auf die Öffnung der Spielhalle Automatenspieler in der Spielhalle
Süchtig nach dem Glück im Spiel Kleine Zeitung 04.02.2009	Es ist dem Mann sogar gelungen, 4000 Euro in einer einzigen Nacht auf den Kopf zu hauen. „Ich stand bei einem Automaten, spielte aber auch noch bei einem zweiten.“ Während dieser Zeit habe ihn sonst nichts interessiert. „Die Frage war nur: Wo sperrt morgens ein Lokal auf, in dem ich vor Arbeitsbeginn spielen und meine Verluste wettmachen kann?“	Spielverhalten: paralleles Bespielen der Automaten; Absorption Automatenspieler (allgemein)
Wenn das Gehalt im Automaten verschwindet Gießener Allgemeine 24.01.2009	Manche seiner Klienten sind Karten, Pferde- oder Börsenwetten verfallen, die meisten sind Automatenspieler wie Peter. Der warf zuerst in der Stammkneipe seiner Fußballmannschaft ab und zu ein paar Münzen in die bunt blinkende Kiste an der Wand, verabredete sich dann auch mal mit Kumpels zum Spielen, bevor er in die Heimlichkeit, in Lügen und Vereinsamung abrutschte. „Ich habe Freunde vernachlässigt, bin nicht mehr zum Fußball gegangen, manchmal habe ich auch alle beruflichen Termine abgesagt, um 12, 13, 14 Stunden spielen zu können.“	Spielverhalten: Spieldauer (bis zu 14 Stunden) Automatenspieler (allgemein)
War Angeklagter spielsüchtig? Mehrere Zeugen sagen in Georgier-Prozess aus Wormser Zeitung 22.01.2009	Zeitweise sei der 40 Jahre alte Deutsch-Iraker täglich gekommen, um an Automaten zu spielen, berichtete die Mitarbeiterin einer Ludwigshafener Spielhalle vor dem Frankenthaler Landgericht. Ihrer Ansicht nach sei der Angeklagte spielsüchtig. [...] Die Spielhallen-Mitarbeiterin berichtete, der Deutsch-Iraker habe bis zu 1000 Euro am Tag verspielt. Wenn er viel Geld verloren habe, sei er manchmal aggressiv geworden. Der 40-Jährige bekam in der Spielhalle schließlich Hausverbot, nachdem er versucht hatte, einen Stuhl auf die Mitarbeiterin zu schleudern.	Spielverhalten: Spielfrequenz (tägliches Spielen) Geld: bis zu 1.000 Verlust am Tag Interaktion: aggressives Verhalten Automatenspieler in der Spielhalle
Regensburg: „Hier fühle ich mich einfach wohl“ Mittelbayerische Zeitung 01.01.2009	Richtig spielsüchtig sei er geworden, habe an bis zu sechs Automaten gleichzeitig gespielt und das gesamte Vermögen verjubelt. „Ich konnte an keiner Spielhalle vorbeigehen, das war wie ein Zwang.“	Spielverhalten: paralleles Bespielen der Automaten Automatenspieler in der Spielhalle

5. Untersuchungsphase 1: Teilnehmend-verdeckte Beobachtung

Die Durchführung methodisch kontrollierter Beobachtungen fußte auf der übergeordneten Idee, die natürliche Lebenswelt von Automatenspielern zu betreten und ein tiefgehendes Verständnis für die dort vorherrschenden Bezugssysteme zu erhalten. Vorrangig wurde dabei auf mögliche Indikatoren problematischen Spielverhaltens bei ausgewählten Zielperso-

nen geachtet. Zudem war flankierend beabsichtigt, die Möglichkeiten und Grenzen der Wahrnehmung etwaiger Verhaltensauffälligkeiten aus Sicht des Spielstättenpersonals zu eruieren. Zur Systematisierung ließen sich im Vorfeld der Feldbegehungen folgende grundsätzliche Leitlinien definieren (vgl. ausführlich zu den methodologischen Hintergründen qualitativer Beobachtungen mit [Lamnek, 2005](#)):

- *Geringer Strukturierungsgrad / prinzipielle Offenheit gegenüber dem Forschungsgegenstand*: Es wurde bewusst darauf verzichtet, ein ausdifferenziertes Kategoriensystem zu erstellen, um möglicherweise bislang unberücksichtigte Merkmale problematischen Spielverhaltens nicht a priori auszuschließen. Die im Interviewleitfaden grob vorstrukturierten Themenblöcke dienten als hinreichende Orientierungshilfe bei der Beobachtung der Zielpersonen.
- *Maskierung der Forschungsabsicht / Intransparenz*: Ein zentrales Anliegen war es, die Beobachtungseinheiten verdeckt durchzuführen und damit die Gefahr der Störung alltäglicher Handlungsabläufe in den besuchten Spielhallen durch einen Fremdkörper zu minimieren. Während diese Vorgehensweise den Vorteil mit sich brachte, einen unvoreingenommenen (im Sinne von nicht-verzerrten) Feldzugang zu erhalten, erschwerte die Übernahme der Spielerrolle naturgemäß die Aufzeichnung von Feldnotizen in Echtzeit.
- *Hoher Partizipationsgrad / Authentizität*: Mit der Ausfüllung der Rolle als Spieler wurde der Forscher selbst zu einem Bestandteil des zu beobachtenden Feldes. Der hohe Partizipationsgrad bzw. die Teilnahme bezog sich dabei im Wesentlichen auf die eigentlichen Spielaktivitäten; die sozialen Interaktionen mit dem Personal oder anderen Gästen beschränkten sich gemäß der Rolle eines „Feldneulings“ auf den üblichen „Small Talk“.
- *Variation des Beobachtungsfeldes*: Um einen möglichst breiten Feldzugang zu erhalten, wurden verschiedenartige Spielstätten zu unterschiedlichen Zeitpunkten aufgesucht. Die Variation des Beobachtungsfeldes basierte vornehmlich auf theoretischen Überlegungen und umfasste Variablen wie die Größe bzw. Lage der Spielhalle (Anzahl der Konzessionen, städtisch vs. ländlich etc.), den Monatstag (zu Monatsbeginn vs. zur Monatsmitte vs. zum Monatsende), den Wochentag und die Uhrzeit. Nicht auszuschließen war der mehrmalige Besuch derselben Spielstätte.
- *Fokussierung auf einzelne Zielpersonen*: In Anlehnung an das Vorgehen von [Delfabbro et al. \(2007\)](#) standen immer bestimmte Zielpersonen im Zentrum der Beobachtungseinheiten. Die Auswahl der Spieler erfolgte spontan vor Ort bzw. ergab sich zufällig bereits vor dem Eintritt in die Spielstätte. Ein wesentlicher Vorteil der Fokussierung von Einzelpersonen bestand darin, detailgetreue Verhaltensbeobachtungen im Zeitverlauf vornehmen zu können. Die Aufzeichnung der Beobachtungseinheiten fand noch innerhalb der Spielhalle in Form von stichpunktartigen Feldnotizen statt. Davon ausgehend wurden unmittelbar nach Beendigung der Beobachtung ausformulierte Beobachtungsprotokolle erstellt. Insgesamt dauerte die Beobachtung einzelner Zielpersonen maximal 2 Stunden.
- *Explorativ angelegte Aus- und Bewertung der Beobachtungsdaten*: Nach Beendigung der Feldbegehung und Vertextlichung der Feldnotizen wurden die Ergebnisse jeder einzelnen Beobachtungseinheit zusammengefasst, in explorativer Weise analysiert und miteinander in Beziehung gestellt. Im Zentrum der Aus- und Bewertung stand die Fragestel-

lung, ob die fokussierten Zielpersonen Verhaltensmuster gezeigt hatten, die mit relativ großer Eindeutigkeit auf den Status „Problemspieler“ bzw. „sozialer Spieler“ hinweisen. Hierbei wurde das gesamte Repertoire an vermeintlich relevanten Verhaltensausschnitten und nicht nur singuläre Verhaltensausschnitte betrachtet.

Die nachfolgende Tabelle 4 fasst die wesentlichen Erkenntnisse der teilnehmend-verdeckten Beobachtungseinheiten (n=10) zusammen. Neben den zeitlichen Rahmenbedingungen werden für jede Beobachtungseinheit die zentralen analytischen Schlussfolgerungen aus den jeweils dazugehörigen Beobachtungsprotokollen aufgelistet. Die Durchführung der Beobachtungseinheiten erfolgte gezielt durch variierende Personen. Einzelne Verhaltensweisen, die auf eine etwaige Glücksspielproblematik hindeuten, fanden bei der Erstellung des Screening-Instrumentes Berücksichtigung.

Tabelle 4: Übersicht über alle Beobachtungseinheiten (n=10)

Datum	Spielhalle	Analytische Schlussfolgerungen aus der Beobachtung ausgewählter Zielpersonen
27.12.2010 (Montag) 14:45 Uhr 1:45 Stunden	U., 2-er Konzession 1 Zielperson	Männlicher Spieler im Alter von ca. 25 Jahren (Zielperson) Eindeutige Hinweise auf eine Glücksspielproblematik finden sich im Zuge dieser knapp 2-stündigen Beobachtungseinheit nicht. Zwar scheint die Zielperson ein Stammgast der Spielstätte zu sein. Die in der Regel entspannt wirkenden Spielaktivitäten ohne starre Fixierung auf die Automaten, die relativ geringe Einsatzhöhe mit jeweils 10 Punkten pro Einzelspiel, das Einlegen von Pausen und vor allem die sozialen Komponenten (u.a. ständiges Scherzen mit Bekannten) sprechen eher gegen eine glücksspielbezogene Fehlentwicklung. Eine Verlängerung der Beobachtungseinheit wäre unter Umständen zielführender gewesen, um zu überprüfen, ob die Zielperson die Halle alleine bzw. mit seinen Bekannten verlässt oder ohne sie „weiterzockt“. Zudem war der große Gewinn eines andern Gastes eine erhebliche Störquelle, da die Aufmerksamkeit aller Spieler für geraume Zeit auf dieses Ereignis gelenkt wurde.
26.01.2011 (Mittwoch) 18:45 Uhr 1:45 Stunden	B., 1-er Konzession 2 Zielpersonen	Männlicher Spieler im Alter von ca. 30 Jahren (Zielperson 1) sowie männlicher Spieler im Alter von ca. 40 Jahren (Zielperson 2); beide wahrscheinlich mit Migrationshintergrund (vermutlich südeuropäisch bzw. osteuropäisch) Verlässliche Hinweise auf ein problematisches Spielverhalten lassen sich bei beiden Zielpersonen nicht erkennen. Insbesondere aufgrund der spezifischen Rahmenbedingungen (u.a. relative Kürze beider Beobachtungseinheiten) können auf der Grundlage der Verhaltensbeobachtungen keine eindeutigen Rückschlüsse gezogen werden. Allerdings ist zu erwähnen, dass bei Zielperson 1 der Verdacht naheliegt, dass sie die Spielstätte kurzfristig in Richtung Sparkasse zwecks Geldnachschubs verlassen hat. Da hinsichtlich des Spielverhaltens keine weiteren Auffälligkeiten in den nachfolgenden 15 Minuten bis zum endgültigen Verlassen der Spielhalle zu beobachten waren, muss ihr Status jedoch offen bleiben. Zielperson 2 zeigte ebenfalls ein genuin unauffälliges Spielverhalten; einzig konnte eine permanente Unruhe unabhängig vom Spielverlauf festgestellt werden (äußerte sich in Form eines ständigen Umschauens). Weitere prägnante Risikoindikatoren waren nicht wahrzunehmen. Schließlich bleibt festzuhalten, dass die anwesende Servicekraft alle Gäste mit Vornamen ansprach und damit ein gewisser Beziehungsaufbau zwischen dem Personal und den Stammgästen in dieser Spielstätte vorausgesetzt werden kann.
20.02.2011 (Sonntag) 12:30 Uhr 2:00 Stunden	B., 1-er Konzession (s. 26.01.2011) 1 Zielperson	Männlicher Spieler im Alter von ca. 50 Jahren (Zielperson) Das Verhalten der Zielperson erweist sich als mehrdeutig. Auf der einen Seite sprechen die Abklärtheit des (Spiel-)Verhaltens und der Bekanntheitsgrad der Zielperson zumindest für regelmäßige Aufenthalte in der Spielhalle. Insbesondere das Nichtausziehen der Winterjacke knapp 2 Stunden lang sowie die – nach Außenmaßstäben – nicht umgesetzte Ankündigung, „nur noch ein wenig ‚zocken‘ zu wollen“, können als Risikomerkmale in Betracht gezogen werden. Auf der anderen Seite lassen das konstant niedrige Einsatzniveau (10 Punkte pro Einzelspiel), der Verzicht auf ein paralleles Bespielen der Automaten sowie die Empfänglichkeit für soziale Interaktionen keine manifeste Glücksspielproblematik vermuten. Außerdem nicht zu beobachten waren ausgeprägte negative Emotionen, ein hektisch-getriebenes Agieren und eine starre Fixierung auf das Spielgeschehen. Hintergrundinformationen, wie die Frequenz der Spielhallenbesuche, die durchschnittliche Spieldauer bei einer Spielsitzung oder die insgesamt eingesetzten Geldbeträge, würden ein verlässlicheres Urteil über den Status der Zielperson erlauben.

Datum	Spielhalle	Analytische Schlussfolgerungen aus der Beobachtung ausgewählter Zielpersonen
09.03.2011 (Mittwoch) 12:30 Uhr 2:30 Stunden	V., 5-er Konzession 2 Zielpersonen	<p>Spielerin im Alter von ca. 20 Jahren (Zielperson 1) in Begleitung ihres Partners sowie männlicher Spieler im Alter von ca. 30 Jahren (Zielperson 2), wahrscheinlich mit Migrationshintergrund (südeuropäisch)</p> <p>Die beiden Zielpersonen unterscheiden sich erheblich in ihren Verhaltensweisen und Spielmustern. Zielperson 1 ist mit großer Wahrscheinlichkeit der Gruppe der Anfänger zuzuordnen. Soziodemographische Merkmale (weiblich, Anfang 20), das offensichtliche Ausprobieren verschiedener Spielformate sowie der regelmäßige, positiv gefärbte Austausch mit dem Lebenspartner sprechen genauso gegen das Vorliegen einer aktuellen Glücksspielproblematik wie die Mimik (gelöst, interessiert, offen), die Gestik (entspannt, locker) und der allgemeine Habitus (ruhiges Hin- und Hergehen zwischen den Automaten). Vor allem die Gegenwart ihres Freundes dürfte sich situativ als Schutzfaktor erweisen. Das einzig erkennbare Risikomerkmale bezieht sich auf das parallele Bespielen von bis zu 6 Automaten (zu zweit). Im Gegensatz dazu kann Zielperson 2 mit großer Sicherheit als Stammspieler bezeichnet werden. Vor allem die routinisierten Handlungsabläufe spiegeln ein beträchtliches Ausmaß an Spielerfahrung wider. Ob die Grenze vom Spielspaß zur Glücksspielbezogenen Belastung bereits überschritten wurde, kann abschließend nicht beurteilt werden. Zusammengenommen deutet das Spielverhalten von Zielperson 2 zwar eine Mischung aus Anspannung und Konzentration an; zugleich lässt es aber auch Risikoindikatoren wie Verbissenheit oder totale Absorption vermissen. Der sporadische Kontakt zur Servicekraft ist diesbezüglich ein gutes Beispiel, da er nicht ganz verweigert wird, sich indessen auf die notwendigsten Floskeln beschränkt. Vor dem Hintergrund der relativ kurzen Beobachtungsdauer wäre Zielperson 2 daher unter Vorbehalt als Risikospieler einzustufen.</p>
09.03.2011 (Mittwoch) 18:30 Uhr 2:00 Stunden	B., 4-er Konzession 2 Zielpersonen	<p>Männlicher Spieler, ca. 50 Jahre alt, fällt dem Beobachter bereits vor Betreten der Spielhalle auf (Zielperson 1) sowie männlicher Spieler, ca. 25-30 Jahre alt, südländischer Typ mit arabischem Akzent (Zielperson 2)</p> <p>Zielperson 1 hat ein gepflegtes Erscheinungsbild. Auffällig ist vor allem, dass sie ihren Wagen abseits des öffentlichen Parkplatzes in einer dunklen Nische „versteckt“. Dies erweckt den Eindruck, als ob kein Bekannter den Spielhallenbesuch mitbekommen soll. Das Verhalten von Zielperson 1 impliziert zunächst häufige Besuche der Spielhalle: Sie geht zielstrebig vor und scheint mit den örtlichen Gegebenheiten sehr vertraut zu sein. Für ein problematisches Spielverhalten spricht, dass Zielperson 1 bei allen Aktivitäten freudlos wirkt, Gewinne stoisch hinnimmt, keinen Kontakt zu anderen Gästen pflegt und das Spielen wie eine lästige bzw. belastende Pflichterfüllung aussehen lässt. Hingegen setzt sie nur relativ niedrige Beträge ein und verlässt die Spielhalle schon nach kurzer Zeit wieder. Einen anderen (Persönlichkeits-)Typus verkörpert Zielperson 2. Auch sie wirkt in ihrem Handeln sehr professionell: So scheint sie viel Zeit in der Spielhalle zu verbringen und bei anderen Spielgästen bekannt zu sein. Während Zielperson 1 als introvertiert zu bezeichnen ist, kann Zielperson 2 primär durch ein offenes und gelöstes Auftreten und durch ihre aktive Kontaktaufnahme zu anderen Gästen beschrieben werden (Extraversion). Obwohl sie sich sehr intensiv mit dem eigenen Spielgeschehen befasst und durchaus höhere Beträge einsetzt, verliert sie nie den Blick für diejenigen Geschehnisse, die um sie herum ablaufen. Bei Zielperson 2 sind vornehmlich die Spieldauer und die Spielintensität als Hinweise auf eine mögliche Glücksspielproblematik zu werten; die nicht ausschließliche Fokussierung auf die Automaten spricht indessen eher gegen diese Vermutung. Zusammenfassend bleibt festzuhalten, dass die vorliegenden Verdachtsmomente bei beiden Zielpersonen erst durch häufigere Beobachtungen manifestiert, konkretisiert oder aber verworfen werden können.</p>
16.08.2011 (Dienstag) 20:20 Uhr 1:40 Stunden	G., 1-er Konzession 2 Zielpersonen Besonderheit: 2 Beobachter (jeweils 1 Zielperson)	<p>Männlicher Spieler, ca. 50 Jahre alt, im Freizeitdress gekleidet (Zielperson 1) sowie männlicher Spieler, ca. 55-60 Jahre alt, behält seine Jacke an (Zielperson 2)</p> <p>Beide Zielpersonen zeigen relativ konträre Verhaltensweisen. Bei Zielperson 1 handelt sich offensichtlich um einen Stammkunden, der generell viel Zeit in der Spielstätte verbringt. Aus seinem Spielverhalten kann der Schluss gezogen werden, dass er gerne lange denselben Automaten bedient. Trotz der relativ langen Spieldauer steht Zielperson 1 in Kontakt zu anderen Gästen, die ihn in wechselnder Konstellation ansprechen und sich auch (kurz) mit ihm unterhalten. Insbesondere die Kommunikabilität sowie fehlende Anzeichen von sozialem Rückzug / Absorption sprechen trotz vermeintlich hoher Spielintensität gegen das Vorliegen von Glücksspielbezogenen Problemen. Bei Zielperson 2 hingegen erweist sich gerade der ausbleibende Kontakt zu anderen Gästen bzw. zum Personal als auffällig. So können weder verbale Äußerungen noch eine erhöhte emotionale Teilnahme am Spiel beobachtet werden. Vielmehr ist sein Verhalten geprägt durch die Fixierung auf das Spielgeschehen, die sonstigen Geschehnisse scheinen ihn nicht bzw. kaum zu interessieren. Während des Beobachtungsfensters erweckt Zielperson 2 zweimal den Eindruck, die Spielhalle verlassen zu wollen. Beim zweiten Anlauf macht er kurz vor dem Erreichen der Tür spontan einen 90-Grad-Schlenker und setzt sich an einen Automaten direkt am Eingang. Die Präsenz mehrerer Gäste in unmittelbarer Nähe scheint ihn aber zu stören, so dass er kurze Zeit später die Spielhalle endgültig verlässt. Zusammengenommen verweisen zwei Anhaltspunkte auf einen Verlust der Handlungskontrolle: a) die offenbar erfolglosen Versuche, die Spielhalle zu verlassen sowie b) das Anbehalten der Jacke trotz hoher Temperaturen innerhalb der Spielstätte (s. auch das Beobachtungsprotokoll vom 20.02.2011). Zur Verdichtung der Verdachtsmomente wären aber zwingend weitere Beobachtungseinheiten vonnöten gewesen.</p>

Datum	Spielhalle	Analytische Schlussfolgerungen aus der Beobachtung ausgewählter Zielpersonen
<p>01.09.2011 (Donnerstag) 13:15 Uhr 1:15 Stunden</p>	<p>H., 1-er Konzession 2 Zielpersonen Besonderheit: 2 Beobachter (jeweils 1 Zielperson)</p>	<p>Weiblicher Spieler, ca. 55 Jahre alt, in Freizeitkleidung (Zielperson 1) sowie männlicher Spieler, ca. 55 Jahre alt (Zielperson 2)</p> <p>Die Zielperson kommt mit einigen Einkaufstaschen beladen in die Spielhalle. Darunter befindet sich auch ein in einer Aluminiumschale verpacktes Mittagessen. Die Zielperson setzt sich sofort an einen Automaten und fängt an zu spielen. Sie scheint mit der Spielhalle und den Geräten sehr vertraut zu sein. Nach kurzer Zeit wechselt sie das Gerät und verliert sehr schnell 40 Euro. Sie spielt „Book of Ra“ und setzt dabei 1 Euro bzw. 100 Punkte pro Einzelspiel ein (relativ hohe Risikobereitschaft). Nach diesem Verlust wechselt sie Geld beim Tresenpersonal und wirft erneut 20 Euro in das Gerät. Wie lange sie insgesamt spielt, ist unklar, weil die Beobachter die Spielhalle verlassen. Es kann festgehalten werden, dass es sich bei Zielperson 1 offensichtlich um eine Stammkundin handelt. Es wirkt so, als sei sie eher spontan in die Spielhalle gekommen, um noch einmal kurz zu spielen. Dafür sprechen die Einkaufstaschen und das eingepackte Mittagessen. Erst weitere Hinweise, wie die Länge der Spielsession bzw. ein mehrfaches Geldwechseln als potenzielle Indikatoren für Abstinenzunfähigkeit bzw. Kontrollverlust, könnten den Verdacht auf eine Glücksspielproblematik erhärten oder entkräften. Zielperson 2 spielt gleichzeitig an zwei, räumlich ca. 10 Meter voneinander entfernten Automaten. Mit Hilfe der doppelten Bespielung versucht die Zielperson ganz offensichtlich Spielpausen aufgrund des Umwandeln von Geld in Punkte zu umgehen: Bevor ein Wechsel von Automat 1 zu Automat 2 stattfindet, wird Automat 1 mit Geld aufgefüllt. Nachdem die Zielperson eine Weile an Automat 2 gespielt hat, kehrt sie zum anderen Automaten zurück. Gespielt wird ein Walzenspiel mit 40 Punkten (bzw. Cent) Einsatz pro Einzelspiel. Die Spielabfolge ist enorm schnell. Hin und wieder wird die Start-Taste mehrfach hintereinander gedrückt. Nach einer Weile sind die umgewandelten Punkte verbraucht. Die Zielperson geht – gehetzt wirkend – zum Tresen und verlässt danach die Spielhalle, um kurze Zeit später mit der Geldbörse in der Hand zurückzukehren. Nach dem Geldtausch am Tresen werden weitere 40 Euro in Automat 1 geworfen und der Spieler wendet sich wieder Automat 2 zu. Während er dort spielt, unterhält er sich mit einem Landsmann. In der Gesamtbewertung ist der Verdacht einer Glücksspielproblematik nicht auszuschließen (Hinweise: paralleles Bespielen von Automaten; schnelle Spielabfolge; Verlassen der Spielhalle, wahrscheinlich um Bargeld abzuheben; Eile beim Geldeinsatz).</p>
<p>06.09.2011 (Dienstag) 17:45 Uhr 2:10 Stunden</p>	<p>B., 4-er Konzession 2 Zielpersonen</p>	<p>Weiblicher Spieler, ca. 25 Jahre alt, deutschsprachig, unauffälliges Erscheinungsbild, gängige Freizeitbekleidung (Zielperson 1) sowie männlicher Spieler, ca. 40-45 Jahre alt, deutschsprachig, unauffälliges Erscheinungsbild (Zielperson 2)</p> <p>Bei beiden Zielpersonen bestehen kaum Verdachtsmomente, die in eindeutiger Weise auf eine vorliegende Glücksspielproblematik hinweisen. Wiederm wären längere Beobachtungseinheiten vonnöten gewesen, um diesbezüglich verlässlichere Aussagen zu treffen. Allerdings ließen sich deutliche Unterschiede in den Verhaltensweisen, vor allem beim Spielgeschehen im engeren Sinne, wahrnehmen. Zielperson 1 wirkte in der Spielhalle etwas deplatziert, ihr Erscheinungsbild und ihr Auftreten waren nicht unbedingt typisch für das Milieu eines solchen Etablissements. Es gab jedoch auch keine konkreten Anzeichen dafür, dass der Spielhallenbesuch eine belastende Situation für sie darstellte. Lediglich das stoische Verhalten und die offensichtliche Entfremdung von der Außenwelt bei der Bedienung des Automaten (= Absorptionstendenzen) können als (erste) Warnhinweise aufgefasst werden. Zielperson 2 dagegen war im Habitus wesentlich offener und gelöster, möglicherweise auch, weil sie sich in dem Umfeld einer Spielhalle nahezu heimisch fühlt. Dieser Gast fiel besonders durch sein Mitteilungsbedürfnis nach einem höheren Gewinn (rund 180 Euro) auf, hatte jedoch sonst im Verlauf der Beobachtung keinen näheren Kontakt zu anderen Gästen. Er war insgesamt sehr intensiv mit dem Spielgeschehen befasst (bei kleinen bis mittleren Einsätzen), seine Handlungen am Automaten und im Umgang mit dem Personal liefen höchst routiniert ab. Auf eine Suchtproblematik lässt sich nicht mit hinreichender Wahrscheinlichkeit schließen, einzelne Auffälligkeiten lagen dennoch vor: So war zu erkennen, dass Zielperson 2 an mehreren Automaten gleichzeitig spielte und mit den Geräten sowie dem Personal bestens vertraut war. Zudem wurde eine Serviceangestellte angewiesen, verschiedene Geräte mit Kleingeld zu bestücken (was auch realisiert wurde). Entsprechend kann geschlussfolgert werden, dass es sich bei Zielperson 2 zumindest um einen Stammgast handelt, der in den Fokus weiterer Beobachtungen rücken sollte.</p>
<p>16.09.2011 (Freitag) 17:15 Uhr 1:30 Stunden</p>	<p>B., 4-er Konzession 2 Zielpersonen (Beobachter A)</p>	<p>2 Zielpersonen: Zwei Männer südländischen Typs, beide ca. 30-40 Jahre alt, auffällige sportliche Bekleidung (Trainingsjacke)</p> <p>Bei beiden Zielpersonen bestehen nur sehr vage Verdachtsmomente, die auf eine vorliegende Spielsucht hindeuten könnten und deshalb mit größter Vorsicht zu werten sind. Diese umfassen zum einen die zielgerichtete und teilweise fast schon professionell anmutende Vorgehensweise bei der Bedienung der Automaten, zum anderen auch die emotionslose Ausstrahlung während des gesamten Spielgeschehens. So war zum Beispiel aufgrund des Verhaltens niemals erkennbar, ob gewonnen oder verloren wurde. Die gesamte Handlungsweise der Männer wirkte eher distanziert bzw. kühl und kam so einem geschäftsmäßigen Umgang mit den Automaten sehr nahe. Auch die Tatsachen, dass unterschiedliche Räumlichkeiten aufgesucht und mehrere Geräte zugleich – jeweils 2 ohne Platz zu nehmen – bedient wurden, lassen sich mit der gebotenen Zurückhaltung als Merkmale zumindest von Vielspielern interpretieren. Dennoch sind die getätigten Beobachtungen nicht aufschlussreich genug, um den beiden Zielpersonen eine wahr-</p>

Datum	Spielhalle	Analytische Schlussfolgerungen aus der Beobachtung ausgewählter Zielpersonen
		scheinlich vorliegende Spielsucht zu attestieren. Die relativ kurze Spieldauer von 60 Minuten, das geringe Einsatzvolumen und das gemeinsame Betreten bzw. Verlassen der Spielhalle sprechen indessen gegen eine glücksspielbezogene Fehlanpassung. Zur Abklärung des Problemstatus sind weitere Beobachtungseinheiten zwingend notwendig.
16.09.2011 (Freitag) 17:15 Uhr 1:30 Stunden	B., 4-er Konzession 1 Zielperson (Beobachter B)	Männlicher Spieler im Alter von ca. 25 Jahren, unauffällig-sportliches Erscheinungsbild, wahrscheinlich türkischer Migrationshintergrund (Zielperson) Eine verlässliche Einschätzung des Problemstatus der Zielperson ist auf der Basis des 90-minütigen Beobachtungsfensters nicht möglich. Das hohe Einsatzvolumen (mindestens 100 Euro) und die starke Absorption während der Spielaktivität sprechen zwar für eine Spielsuchtgefährdung. Auch gelten vor allem das Fehlen von emotionalen Regungen jeglicher Art (Abstumpfung, starre Mimik und Gestik) und das pausenlose Wippen mit dem Fuß (Anzeichen von innerer Unruhe oder Spannungsabfuhr) als Risikoindikatoren. Demgegenüber können der Habitus und das individuelle Spielverhalten auch auf eine Freizeitbeschäftigung verweisen, die zumindest bei der Zielperson mit hoher Konzentration ausgeführt wird. Infolgedessen sind ein längeres Beobachtungsfenster bzw. multiple Beobachtungseinheiten vonnöten, um zu einem verlässlicheren Urteil zu gelangen. Vor allem die Reaktionen der Zielperson auf ungewöhnliche Ereignisse (z.B. ein hoher Gewinn, die Ansprache durch das Servicepersonal oder der Totalverlust des anfänglich getätigten Einsatzes) dürften diesbezüglich wichtige Anhaltspunkte liefern. Insgesamt wird deutlich, dass insbesondere die Einschätzung von „auffällig unauffälligen“ Personen mit großer Unsicherheit verbunden ist.

6. Untersuchungsphase 1: Qualitative Interviews

6.1. Erstellung des Interview-Leitfadens

Zentrales Merkmal qualitativer Interviews ist das Fremdverstehen, d.h. die vorurteilsfreie Abbildung subjektiver Deutungsmuster und Lebenswelten bzw. -wirklichkeiten der interviewten Personen. Vorannahmen, Interpretationen und suggestive Manipulationen sollten bestmöglich vermieden werden. Entsprechend gilt bei der Durchführung der Interviews, alle Ausführungen der Gesprächspartner zuzulassen, unabhängig davon, ob die Aussagen als zutreffend und plausibel oder nicht nachvollziehbar erscheinen (vgl. ausführlich zu den Prämissen qualitativer Forschung u.a. mit [Lamnek, 2005](#)).

Ausgehend von der Projektfragestellung, der Literaturanalyse und der Recherche in Pressearchiven wurde zunächst ein Itemkatalog in Form eines Leitfadens entwickelt. Dieser Leitfaden oder „rote Faden“ fungiert als eine Art Richtlinie, mit der die Zielvorgaben des Gesprächs bestimmt werden, ohne jedoch wortlautgetreue Fragen vorzugeben oder die Reihenfolge der Fragen einem vorab festgelegten Schema zu unterwerfen. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, während des Gesprächs – sofern es die Äußerungen der Befragten erlauben – auf bestimmte Inhalte abseits des Leitfadens (verstärkt) einzugehen, um das Antwortpotenzial der Informationen in optimaler Weise abzuschöpfen. Ein weiteres Merkmal dieser flexiblen aber keineswegs beliebigen Handhabung des Gesprächsleitfadens besteht darin, dass nicht alle Themenkomplexe zwingend abgefragt werden müssen. Ergaben sich im Zuge der ersten Gespräche, im Rahmen der teilnehmend-verdeckten Beobachtungseinheiten in Spielhallen, vor dem Hintergrund der Analysen von Presseberichten oder auf der Basis des Literaturstudiums neue Erkenntnisse oder bislang nicht beachtete Sachverhalte, erfolgte eine entsprechende Modifikation des Leitfadens. Als Dauer für die Durchführung eines Interviews wurden etwa 45 Minuten veranschlagt; die Umsetzung konnte in Abhängigkeit der Präferenzen der Gesprächspartner entweder telefonisch oder Face-to-Face erfolgen.

Der folgende Kasten 1 enthält die Inhalte des Leitfadens, gegliedert nach Ober- und Unterthemen.

Kasten 1: Inhalte des Interview-Leitfadens

A) Zum Einstieg / Warming-up

- Was verstehen Sie unter „Problemspieler“ / „problematisches Spielverhalten“?
- In Ihren Augen: Wie viel Prozent aller Problemspieler sind Geldspielautomatenspieler?
- Was ist das Gefährliche / Reizvolle an Geldspielautomaten?
- An einem typischen Tag in einer Spielhalle: Wie viel Prozent der Gäste sind im Schnitt Stammgäste / Problemspieler? (Wie oft nehmen Sie selbst Problemspieler wahr? Woran machen Sie das fest?)

B) Allgemeine Erkennungsmerkmale

- Kennen Sie einen Problemspieler persönlich? Wenn ja: Denken Sie an diese Person und beschreiben Sie – wenn möglich – sein Verhalten in der Spielstätte! Haben Sie dies selbst schon einmal / mehrmals beobachtet? Was ist das Typische an seinem Verhalten? Was lässt sich von außen besonders gut wahrnehmen? Woran könnte auch ein Laie erkennen, dass es sich um einen Problemspieler handelt? Welche Außenkriterien haben den Verdacht bestätigt?
- Ggf.: Denken Sie an weitere Problemspieler: Welche Gemeinsamkeiten gibt es zwischen den Personen? Welche Unterschiede gibt es?

C) Spezifizierende Erkennungsmerkmale – Teil I: Handlungskontext

- Denken Sie jetzt an das Verhalten in der Spielhalle während des Automatenspiels: Fallen Ihnen weitere Erkennungsmerkmale problematischen Spielverhaltens ein?
- Denken Sie jetzt an das Verhalten in der Spielhalle abseits der aktiven Spielbeteiligung (am Tresen, in der Sitzecke, in einer Ruhezone etc.): Fallen Ihnen weitere Erkennungsmerkmale ein, die auf ein Glücksspielproblem verweisen? Bei einem durchschnittlichen Aufenthalt in einer Spielhalle: Wie viel Prozent der gesamten Zeit „zockt“ ein Problemspieler tatsächlich aktiv? Wie verbringt er die restliche Zeit? Werden auch andere Spieler beobachtet (z.B. werden Gewinne oder Verluste stellvertretend miterlebt)?
- Denken Sie jetzt an das Verhalten außerhalb der Spielhalle: Fallen Ihnen weitere Erkennungsmerkmale ein, die auf ein Glücksspielproblem verweisen (d.h. unmittelbar vor bzw. unmittelbar nach Betreten der Spielhalle)?
- Denken Sie jetzt an das Verhalten im Zeitverlauf: Fallen Ihnen weitere Erkennungsmerkmale problematischen Spielverhaltens ein (im Sinne einer Entwicklungsdynamik über einen längeren Zeitraum / mehrerer Beobachtungsfenster)?

D) Spezifizierende Erkennungsmerkmale – Teil II: Handlungsdomäne

- Denken Sie jetzt an die konkrete Verhaltensweisen: Was deutet ein Spielproblem an (z.B. paralleles Bespielen von Automaten, Einschlagen auf den Automaten [Gewalt, Aggressionen], Vermenschlichung des Automaten, offensichtlich irrationales Verhalten / Rituale / Spielermythen etc.)?
- Denken Sie jetzt an verbale / nonverbale Äußerungen (Sprachebene, Zwischenmenschliches): Was deutet ein Glücksspielproblem an (z.B. bestimmte Gespräche mit anderen Gästen, mit dem Service-

personal, mit dem Automaten, Selbstgespräche etc.)? Wie sehen typische Interaktionen mit anderen Personen aus? Gibt es diesbezüglich spezifische Auffälligkeiten bei Problemspielern (inkl. Gewalt, Aggressionen, ständige Reklamationen vermeintlicher Gewinne, Streit provozierende Äußerungen etc.)? Spielen Problemspieler eher alleine oder in Gruppen? Wie oft kommen Bezugspersonen in die Spielhalle, um sich zu beschweren / den Spieler zur Rede zu stellen?

- Denken Sie jetzt an den Umgang mit Geld (oder: an das Thema Geld): Was deutet diesbezüglich ein Spielproblem an? (z.B. Spieler hat extrem viel Bargeld oder immer nur kleine Münzen dabei, Spieler geht ständig Geld wechseln, Spieler bedient häufig EC-Cash-Automaten, Spieler leiht sich häufig Geld etc.); Wie wirken Problemspieler beim Geldwechseln auf Sie?

- Denken Sie jetzt an den allgemeinen Habitus: Was verweist auf ein Spielproblem (z.B. Nervosität, Unruhe, Gereiztheit, Zeigen extremer Emotionen, Emotionsverflachung in der Gewinn- / Verlustsituation, Spieler will seine Ruhe haben / immer alleine spielen etc.)?; Gibt es eine Verbindung zwischen exzessivem Spielverhalten und exzessivem Drogen-/Alkoholkonsum?

- Denken Sie jetzt an das äußere Erscheinungsbild: Was deutet ein Spielproblem an ([unpassende] Kleidung, Körperpflege, Gesichtsfarbe, Mimik, Gestik etc.)?; indirektes Fragen nach typischem Verhalten von Parkinson-Patienten (z.B. schlurfender Gang, Tremor, Verlangsamung in Sprache und Aktivitäten) und nach schwarzen Fingern (wegen häufigem Kontakt mit Geldmünzen)!

E) Bedeutsame Differenzierungsaspekte

- Fallen Ihnen Anzeichen problematischen Spielverhaltens ein, die typisch für bestimmte Personengruppen sind? Unterscheiden sich zum Beispiel Männer von Frauen, jüngere Spieler von älteren Spielern, Personen mit Migrationshintergrund von Personen deutscher Herkunft etc.? Spielt der sozio-ökonomische Status in diesem Zusammenhang eine Rolle?

- Welche Merkmale grenzen Stammkunden mit einem kontrollierten Spielverhalten von Problemspielern ab? Welche Indikatoren aus Ihrer Sicht sind diesbezüglich am Verlässlichsten?

- Über alle Personengruppen hinweg: Welche Merkmale problematischen Spielverhaltens sind am Wichtigsten / besonders geeignete Indikatoren?

- Können Sie sich vorstellen, dass bestimmte Merkmale an Bedeutung gewinnen, wenn sie gemeinsam auftreten? Wenn ja: An welche Kombination(en) von Verhaltensmerkmalen denken Sie?

- Sie haben jetzt eine Reihe von Merkmalen / Indikatoren / Kriterien genannt (= Plussymptomatik). Jetzt einmal anders herum: Können auch Verhaltensweisen, die gerade nicht gezeigt werden, auf eine Glücksspielproblematik verweisen (= Minussymptomatik)?

- Denken Sie jetzt an andere Spielstätten wie das Casino, ein Wettbüro oder die Lottoannahmestelle. Gibt es dort grundsätzlich andere (bessere / schlechtere) Möglichkeiten, einen Problemspieler zu identifizieren? Wenn ja: Wie sehen diese Möglichkeiten aus? Welche Merkmale – wenn überhaupt – sind auf den Kontext „Spielhalle“ übertragbar? Welche Schwierigkeiten sehen Sie diesbezüglich?

F) DSM-IV-Kriterien: Operationalisierung in Beobachtungseinheiten (optional)

Intro: Es gibt verschiedene psychiatrische Klassifikationssysteme, u.a. das DSM-IV, welches 10 Symptome einer Glücksspielsucht auflistet. Können Sie sich vorstellen, wie sich die folgenden Symptome jenes Kriterienkatalogs bei einem Betroffenen in der Spielhalle äußern?

- Glücksspiel als zentraler Lebensinhalt / Zentrierung der Lebensführung auf das Glücksspiel

- Toleranzentwicklung: Steigerung der Einsätze, um die gewünschte Erregung hervorzurufen

- Abstinenzunfähigkeit: erfolglose Versuche bei der Einschränkung des Spielverhaltens

- Entzugsähnliche Phänomene: Unruhe / Gereiztheit beim Versuch, das Spielverhalten zu reduzieren oder ganz aufzuhören
- Funktion des Glücksspiels: Flucht vor Problemen / Belastungen / depressiven Stimmungslagen
- Chasing-Verhalten: Versuche, vorangegangene Verluste wieder auszugleichen
- Verheimlichung / Lügen wegen der Glücksspielbeteiligung / Lügen wegen des Ausmaßes des Spielverhaltens
- Beschaffungsdelinquenz: Umsetzung von Straftaten zur Finanzierung der Spielbeteiligung
- Weiterspielen trotz offensichtlicher negativer Folgen
- Freikaufen / Bail-out: Sich darauf verlassen, dass andere Personen Geld bereit stellen, um die durch das Spielen verursachte hoffnungslose finanzielle Situation zu überwinden

G) Zur Anwendbarkeit in der Praxis

Intro: Stellen Sie nun zum Abschluss des Gesprächs sich vor, dass wir bereits einen Bogen entwickelt haben, auf der bestimmte Verhaltensmerkmale beschrieben sind und der vor Ort in der Spielhalle zum Einsatz kommen soll. Übergeordnetes Ziel ist es, Problemspieler anhand des Bogens möglichst verlässlich / frühzeitig zu erkennen und in einem weiteren Schritt aktiv anzusprechen (Frühintervention) bzw. bei Bedarf an lokale Fachstellen zu vermitteln.

- Für wie realistisch halten Sie den Einsatz vor dem Hintergrund der aktuellen organisationalen / strukturellen Rahmenbedingungen? Welche Schwierigkeiten / Probleme / Hindernisse sehen Sie grundsätzlich? Gilt das für alle Spielhallen (Entertainment-Center vs. mittelständischer Betrieb vs. kleine Spielhalle „um die Ecke“? [Für Spielhallenmitarbeiter: Wie schätzen Sie die Situation konkret an Ihrem Arbeitsplatz ein?; Haben Sie überhaupt die zeitlichen Kapazitäten für Früherkennungsmaßnahmen?]
- Welche Organisationsstrukturen und -abläufe müssten geändert werden, um einen flächendeckenden Einsatz des Bogens zu gewährleisten? Gibt es technische Hilfsmittel (z.B. Aufzeichnungen per Videokamera, Einführung von Eingangskontrollen), mit denen sich ein derartiges Früherkennungssystem verbessern lassen würde? Allgemein: Wie könnten die Forschungsergebnisse in optimaler Weise in die Praxis einfließen?; Gibt es eingeschränkte Beobachtungsfenster / Beobachtungsmöglichkeiten; Probleme beim Informationsaustausch im Team etc.?
- Wie schätzen Sie im Allgemeinen die Bereitschaft beim Spielhallenpersonal ein, auf ein derartiges Instrument zurückzugreifen? Mit welchen Mitteln kann die Motivation erhöht / Motivationsarbeit geleistet werden? Gibt es hier womöglich Unterschiede in den Berufsgruppen? Sollten „Bedienungsanleitungen“ verfasst / Personalschulungen zu diesem Thema angeboten werden? Gibt es eigentlich auch Betroffene unter dem Spielhallenpersonal? Wenn ja: Wie viel Prozent sind dies in etwa und wie wäre mit dieser Gruppe umzugehen? [Für spielhallenexterne Gesprächspartner: Welche Handlungen des Spielhallenpersonals fördern ein problematisches Spielverhalten; z.B. Vorglühen der Automaten; „Zocken“ lassen in Hinterzimmern; Geld leihen etc.?
- Ihrer Meinung nach: Welchen Nutzen hätte ein derartiges Instrument für den Spielerschutz grundsätzlich? Wie würden Sie den Stellenwert eines derartigen Instrumentes für die Prävention glücksspielbezogener Probleme ansehen?
- Fallen Ihnen sonst noch wichtige Aspekte zum Thema Bedienerfreundlichkeit / Praxistauglichkeit / Mitarbeitermotivation ein?

H) Ausklang

- Offene Fragen in Anlehnung an den Gesprächsverlauf

6.2. Interview-Durchführung

Wie der nachfolgenden Tabelle 5 zu entnehmen ist, wurden insgesamt 40 Interviews durchgeführt. Die Interviewpartner stammen von der Anbieterseite (n=15), aus der Wissenschaft (n=5) und aus dem Versorgungssystem (n=5). Zudem wurden 15 Gespräche mit Spielern geführt, davon vier soziale Spieler (DSM-IV-Kriterien ≤ 2), vier Problemspieler (DSM-IV-Kriterien 3-4) und zwei pathologische Spieler (DSM-IV-Kriterien ≥ 5) aus der Bevölkerung sowie fünf selbstdefinierte pathologische Spieler aus dem Suchthilfesystem. Aufgrund etwaiger Hindernisse bei der Rekrutierung von Interviewpartnern kam es zunächst zur Kontaktaufnahme zu zwei marktführenden Unternehmen der gewerblichen Automatenbranche, die bereits im Vorfeld ihre Unterstützung in Bezug auf das vorliegende Forschungsprojekt zugesagt hatten. Von Schlüsselpersonen wurden 14 Experten – in der Regel Filial- oder Gebietsmanager – benannt, die für ein qualitatives Interview zur Verfügung stehen. Über die Nutzung informeller Netzwerke konnten im Sinne des Snowball Sampling weitere Gesprächspartner akquiriert werden. Das Ansprechen von sozialen, problematischen und pathologischen Spielern erfolgte online über Anzeigen in bekannten bzw. einschlägigen Internetportalen (u.a. www.bremen.de, www.ebay.de, www.automaten-forum.de) sowie über ausgewählte Einrichtungen des Suchthilfesystems verschiedener Bundesländer im Januar und Februar 2011. Darüber hinaus fand zeitnah zur Durchführung die Transkription und Inhaltsanalyse der Interviews statt. Schließlich ist noch zu erwähnen, dass 30 Interviews am Telefon und 10 Interviews im persönlichen Kontakt vonstattengingen (4 an der Universität, 5 direkt in Spielhallen, 1 in einer Beratungseinrichtung). Das längste Interview dauerte etwas über 81 Minuten, das kürzeste Interview belief sich auf knapp 31 Minuten. Ein Gesprächspartner lehnte die Tonbandaufnahme ab, so dass an Stelle dessen während des Interviews handschriftliche Notizen angefertigt wurden. Als Aufwandsentschädigung erhielten die aus der Normalbevölkerung rekrutierten (nicht-pathologischen) Automatenspieler 10 Euro in bar oder per Überweisung; Automatenspielern aus dem Suchthilfesystem wurde aus ethischen Gründen ein Gutschein bzw. ein Präsent im Gegenwert von 10 Euro angeboten. Die anderen Zielgruppen nahmen ohne Gegenleistung an der Studie teil. Für die Ergebnispräsentation und Befundintegration sei auf den nachfolgenden Abschnitt verwiesen.

Tabelle 5: Übersicht – Qualitative Interviews (n=40)

Zielgruppe	Profession*	Kontakt
Anbieterseite (n=15)		
V01	40-50 Jahre alt Gebietsleitung Berufserfahrung: 15 Jahre	25.11.2010 um 11:30 Uhr Face-to-Face Interview Universität Bremen 46:09 Minuten
V02	40-50 Jahre alt Qualifizierte Einarbeitung Berufserfahrung: 7 Jahre	17.11.2010 um 15:00 Uhr Face-to-Face Interview Universität Bremen 40:25 Minuten

Zielgruppe	Profession*	Kontakt
V03	30-40 Jahre alt Filialleitung Berufserfahrung: 4 Jahre	22.11.2010 um 08:00 Uhr Face-to-Face Interview Spielhalle 52:02 Minuten
V04	30-40 Jahre alt Filialleitung Berufserfahrung: 6 Jahre	19.11.2010 um 10:30 Uhr Face-to-Face Interview Spielhalle 35:16 Minuten
V05	40-50 Jahre alt Projektleitung Berufserfahrung: 14 Jahre	04.12.2010 um 09:00 Uhr Telefon 44:08 Minuten
V06	40-50 Jahre alt Marktforschung Berufserfahrung: 10 Jahre	07.12.2010 um 15:30 Uhr Face-to-Face Interview Universität Bremen 66:33 Minuten
V07	40-50 Jahre alt Filialleitung Berufserfahrung: 7 Jahre	19.01.2011 um 14:00 Uhr Telefon 42:12 Minuten
V08	40-50 Jahre alt Regionalmanagement Berufserfahrung: 14 Jahre	21.01.2011 um 09:30 Uhr Face-to-Face Interview Spielhalle ca. 50 Minuten Tonbandaufnahme abgelehnt
V09	30-40 Jahre alt Regionaler Vertrieb Berufserfahrung: 2 Jahre	24.01.2011 um 10:00 Uhr Telefon 37:55 Minuten
V10	30-40 Jahre alt Filialleitung Berufserfahrung: 7 Jahre	27.01.2011 um 10:00 Uhr Telefon 45:10 Minuten
V11	50-60 Jahre alt Filialleitung Berufserfahrung: 22 Jahre	30.01.2011 um 12:00 Uhr Telefon 42:50 Minuten
V12	50-60 Jahre alt Filialleitung Berufserfahrung: 15 Jahre	31.01.2011 um 10:00 Uhr Telefon 41:29 Minuten
V13	40-50 Jahre alt Regionaler Vertrieb Berufserfahrung: 3 Jahre	02.02.2011 um 12:30 Uhr Face-to-Face Interview Spielhalle 41:29 Minuten
V14	50-60 Jahre alt Filialleitung Berufserfahrung: 15 Jahre	02.02.2011 um 14:00 Uhr Face-to-Face Interview Spielhalle 42:21 Minuten
V15	40-50 Jahre alt Filialleitung Berufserfahrung: 14 Jahre	03.02.2011 um 14:00 Uhr Telefon 37:54 Minuten
Wissenschaft (n=5)		
V16	60-70 Jahre alt Forschung Berufserfahrung – Glücksspiel: 1 Jahr	25.11.2010 um 09:15 Uhr Telefon 41:08 Minuten
V17	30-40 Jahre alt Forschung Berufserfahrung – Glücksspiel: 1 Jahr	26.11.2010 um 14:15 Uhr Telefon 46:10 Minuten
V18	50-60 Jahre alt Forschung Berufserfahrung – Glücksspiel: 10 Jahre	22.11.2010 um 14:00 Uhr Telefon 57:13 Minuten

Zielgruppe	Profession*	Kontakt
V19	30-40 Jahre alt Forschung Berufserfahrung – Glücksspiel: 10 Jahre	17.01.2011 um 09:30 Uhr Telefon 45:54 Minuten
V20	60-70 Jahre alt Forschung Berufserfahrung – Glücksspiel: 30 Jahre	25.01.2011 um 12:00 Uhr Telefon 36:45 Minuten
Versorgung (n=5)		
V21	30-40 Jahre alt Psychosoziale Beratung Berufserfahrung – Glücksspiel: 4 Jahre	18.11.2010 um 14:00 Uhr Telefon 53:04 Minuten
V22	20-30 Jahre alt Präventionsarbeit Berufserfahrung – Glücksspiel: 2 Jahre	12.11.2010 um 14:00 Uhr Telefon 44:57 Minuten
V23	40-50 Jahre alt Suchtberatung Berufserfahrung (Glücksspiel): 14 Jahre	07.12.2010 um 17:30 Uhr Telefon 49:06 Minuten
V24	50-60 Jahre alt Suchtberatung (primär) Berufserfahrung (Glücksspiel): 19 Jahre	27.12.2010 um 11:30 Uhr Face-to-Face Interview Beratungseinrichtung 81:41 Minuten
V25	30-40 Jahre alt Suchtberatung (primär) Berufserfahrung (Glücksspiel): 10 Jahre	28.12.2010 um 10:15 Uhr Telefon 56:11 Minuten
Spieler (n=15)		
V26	40-50 Jahre alt Ehemalige Servicekraft (1 Jahr) Selbstdefiniert glücksspielsüchtig (seit 5 Jahren) In Beratung (seit 1 Monat)	29.12.2010 um 18:00 Uhr Telefon 52:38 Minuten
V27	20-30 Jahre alt Kontakt über Internetanzeige Spielte im letzten Jahr in Hochphasen nahezu täglich 4 DSM-IV-Kriterien erfüllt = Problemspieler bezogen auf die letzten 12 Monate Hat gelegentlich ein Glücksspielproblem (Selbstzuschreibung)	24.01.2011 um 15:00 Uhr Telefon 31:51 Minuten
V28	20-30 Jahre alt Kontakt über Internetanzeige Spielte im letzten Jahr etwa 3-4mal im Monat 4 DSM-IV-Kriterien erfüllt = Problemspieler bezogen auf die letzten 12 Monate Spielt manchmal unkontrolliert (Selbstzuschreibung)	25.01.2011 um 08:00 Uhr Telefon 49:44 Minuten
V29	50-60 Jahre alt Kontakt über Internetanzeige Spielte im letzten Jahr insgesamt etwa 15-20mal 2 DSM-IV-Kriterien erfüllt = sozialer Spieler bezogen auf die letzten 12 Monate Ehemals glücksspielsüchtig, jetzt aber kontrolliertes Spielverhalten (Selbstzuschreibung)	26.01.2011 um 10:00 Uhr Telefon 47:06 Minuten
V30	30-40 Jahre alt Kontakt über Internetanzeige Spielte im letzten Jahr etwa 2-3mal in der Woche 3 DSM-IV-Kriterien erfüllt = Problemspieler bezogen auf die letzten 12 Monate Ehemals glücksspielsüchtig, jetzt aber kontrolliertes Spielverhalten (Selbstzuschreibung)	04.02.2011 um 09:00 Uhr Telefon 53:18 Minuten
V31	20-30 Jahre alt Kontakt über Posting in einem Automatenforum	15.02.2011 um 17:00 Uhr Telefon

Zielgruppe	Profession*	Kontakt
	Spielte im letzten Jahr mindestens 1mal in der Woche 5 DSM-IV-Kriterien erfüllt = pathologischer Spieler bezogen auf die letzten 12 Monate Ehemals glücksspielsüchtig, jetzt aber kontrolliertes Spielverhalten (Selbstzuschreibung)	47:39 Minuten
V32	20-30 Jahre alt Kontakt über Posting in einem Automatenforum Spielte im letzten Jahr etwa 1-2mal in der Woche 2 DSM-IV-Kriterien erfüllt = sozialer Spieler bezogen auf die letzten 12 Monate Bezeichnet das eigene Spielverhalten als zum Teil problematisch (Selbstzuschreibung)	15.02.2011 um 19:00 Uhr Telefon 37:35 Minuten
V33	20-30 Jahre alt Kontakt über Internetanzeige Spielte im letzten Jahr etwa 3mal in der Woche (seit 4-5 Monaten) 4 DSM-IV-Kriterien erfüllt = Problemspieler bezogen auf die letzten 12 Monate In der Selbstwahrnehmung Gelegenheitsspieler	16.02.2011 um 18:30 Uhr Telefon 35:11 Minuten
V34	30-40 Jahre alt Selbstdefiniert glücksspielsüchtig (seit 15 Jahren) In Beratung (seit 3 Monaten)	22.02.2011 um 16:00 Uhr Telefon 49:05 Minuten
V35	20-30 Jahre alt Selbstdefiniert glücksspielsüchtig (seit 2 Jahren) In Beratung (1mal, dann zunächst abgebrochen)	23.02.2011 um 16:00 Uhr Telefon 45:07 Minuten
V36	40-50 Jahre alt Selbstdefiniert glücksspielsüchtig (seit 10 Jahren) In Beratung (seit 1,5 Jahren)	28.02.2011 um 15:00 Uhr Face-to-Face Interview Universität Bremen 40:40 Minuten
V37	Kontakt über Posting in einem Automatenforum Spielte im letzten Jahr etwa 1mal in der Woche kein DSM-IV-Kriterium erfüllt = sozialer Spieler bezogen auf die letzten 12 Monate Bezeichnet das eigene Spielverhalten als normal (Selbstzuschreibung)	02.03.2011 um 16:00 Uhr Telefon 46:36 Minuten
V38	60-70 Jahre alt Selbstdefiniert glücksspielsüchtig (seit 2 Jahren) In Beratung (seit 3 Wochen)	04.03.2011 um 10:00 Uhr Telefon 37:19 Minuten
V39	Kontakt über Posting in einem Automatenforum und Multiplikatoren Spielte im letzten Jahr etwa 2mal in der Woche 1 DSM-IV-Kriterium erfüllt = sozialer Spieler bezogen auf die letzten 12 Monate Bezeichnet das eigene Spielverhalten als noch kontrolliert (Selbstzuschreibung)	08.03.2011 um 12:30 Uhr Telefon 49:21 Minuten
V40	30-40 Jahre alt Kontakt über Internetanzeige Spielte im letzten Jahr nahezu täglich 8 DSM-IV-Kriterien erfüllt = pathologischer Spieler bezogen auf die letzten 12 Monate In der Selbstwahrnehmung glücksspielsüchtig	21.03.2011 um 15:00 Uhr Telefon 30:44 Minuten

* Aus Gründen der Anonymisierung finden sich hier keine Angaben zum Geschlecht.

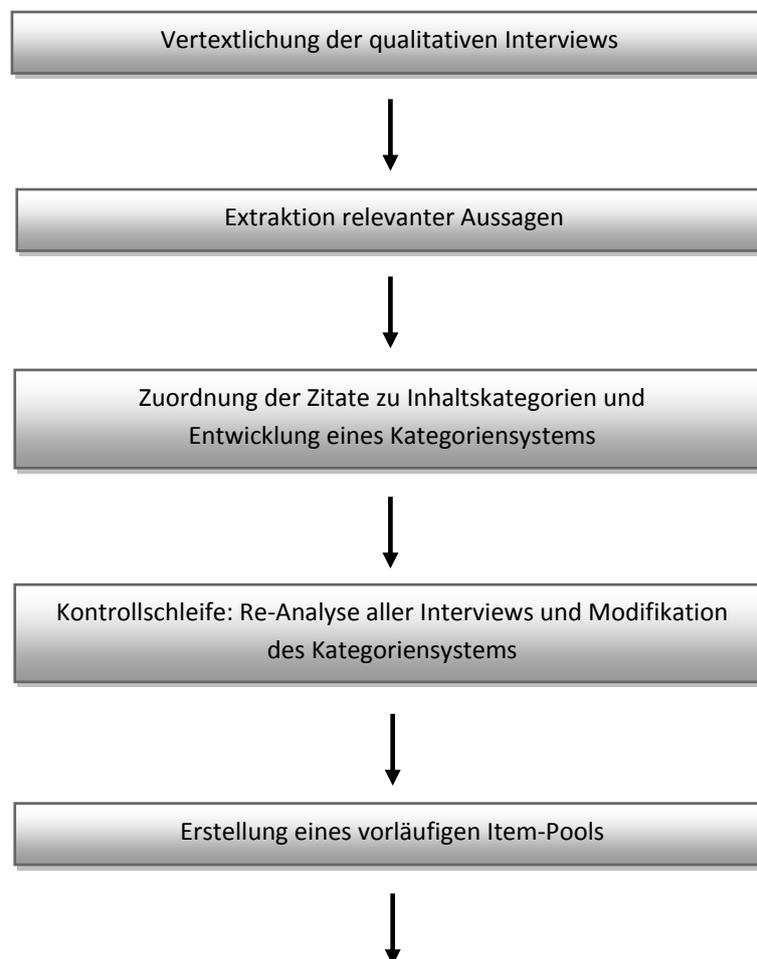
6.3. Auswertungslogik, Ergebnisse und Erstellung eines vorläufigen Item-Pools

Übergeordnetes Ziel von Untersuchungsphase 1 war es, einen möglichst breiten Item-Pool mit potenziell relevanten Erkennungsmerkmalen problematischen Spielverhaltens zu generieren, der im weiteren Untersuchungsverlauf sukzessive verdichtet wurde und schließlich in einem validierten Screening-Instrument mündete. Als Haupterkenntnisquelle dienten dabei die qualitativen Interviews (n=40), die einen reichhaltigen Fundus an wirklichkeitsnahen Schilderungen problematischer Spielmuster bildeten. Nach Durchsicht aller Gesprächsabschriften, der Identifikation relevanter Interviewpassagen, der Zuordnung zu thematischen Kategorien und der Übersetzung ausgewählter Zitate in beobachtbare Verhaltenseinheiten wurde der extrahierte Item-Pool auf Lücken überprüft und durch Befunde weiterer Datenerhebungsmethoden (d.h. Analyse ausgewählter Presseartikel, Literaturrecherche, systematische teilnehmende Beobachtung) ergänzt bzw. die Items im Wortlaut im Bedarfsfall entsprechend angepasst. Finales Resultat dieser ersten Befundintegration war ein Pool mit insgesamt 71 Items, die 14 inhaltlichen Kategorien abdeckten (s. Tab. 6). Diese Item-Sammlung stellte – abgesehen von geringfügigen Änderungen (s.u.) – den Ausgangspunkt für Untersuchungsphase 2 und folglich den Startpunkt der Validierungsphase im engeren Sinne dar.

Die Auswertung der verbalen Daten – als zentrale Säule des Erkenntnisgewinns von Untersuchungsphase 1 – orientierte sich im Wesentlichen an einem Ablaufschema, das sich bereits bei früheren Forschungsprojekten mit Glücksspielbezug bewährt hatte (Meyer & Hayer, 2005; 2010). Zunächst wurden nahezu alle Interviews zeitnah zur Interviewdurchführung in Schriftdeutsch transkribiert. Etwaige dialektische Färbungen, längere Sprechpausen oder gravierende Fehler in der Grammatik fanden bei der Datenanalyse keine Berücksichtigung, da diese Feinheiten für den Sinngehalt der Aussagen ohne Bedeutung waren. Bei drei Interviews wurden alternativ zur Abschrift handschriftliche Notizen unmittelbar nach Interviewabschluss angefertigt, da ein Interviewpartner die Tonbandaufnahme verweigerte bzw. es bei zwei Gesprächen zu technischen Problemen mit dem Aufnahmegerät kam. Das daran anknüpfende inhaltsanalytische Vorgehen erfolgte stufenweise. Zunächst wurde von jedem Transkript eine Zusammenfassung aller wesentlichen Aussagen erstellt und jedes untersuchungsrelevante Zitat einer thematischen Kategorie zugeordnet. Diese Form der Reduktion des verbalen Datenmaterials erlaubte die Elaboration eines differenzierten Kategoriensystems, das wiederum den Vergleich einzelner Textbausteine aus verschiedenen Interviews ermöglichte und erleichterte. So konnten thematisch zusammengehörende – konsistente sowie sich widersprechende – Zitate gesammelt und in einer separaten Datenbank gespeichert werden. Nach Durchsicht aller Interviews lag ein feststehendes Kategoriensystem mit Ober- und Untergliederungspunkten vor, anhand dessen abschließend noch einmal alle Interviewtranskripte überprüft wurden (Kontrollschleife).

Bei diesem Auswertungsprozess ist generell zu beachten, dass den Aussagen der Interviewpartner mit einer möglichst wertneutralen Haltung begegnet wurde. Insbesondere beim Datenmanagement und der inhaltlichen Analyse des gesamten Datenmaterials galt es, eigene Meinungen bestmöglich zurückzuhalten und auch theoretisch wenig plausibel anmutende Items nicht a priori auszuschließen. Zwei weitere Besonderheiten sollen ebenfalls explizit

Erwähnung finden: Zum einen umfassen die in Tabelle 6 aufgelisteten Items zum Teil inkompatible Verhaltensweisen. Dieser Umstand deutet darauf hin, dass verschiedene Typen von Problemspielern existieren bzw. dass ein Problemspieler im Zuge einer Spielsitzung oder im Laufe seiner Spielerkarriere durchaus konträre Verhaltensweisen zeigen kann. Zum anderen ist daran zu erinnern, dasselbe Verhaltensphänomene (z.B. Zittern) auf sehr heterogenen Motivlagen basieren können und eindeutige Zuschreibungsprozesse nur äußerst selten möglich sind. Erst das kombinierte Auftreten mehrerer Verhaltensindikatoren erhöht nach fast allen Interviewpartnern die Chance, in verlässlicherer Weise einen Problemspieler identifizieren zu können. Ein Abgleich mit den 47 Presseartikeln ergab keine wesentlichen Ergänzungen, da fast alle Pressethemen von den Gesprächspartnern mit hoher Präzision benannt wurden. Die einzige Ausnahme verkörperten Berichte über das exzessive Automaten spielen von Parkinsonpatienten, so dass ein zusätzliches Item aufgenommen wurde, welches eben jene Parkinson-Symptome beschreibt. Weitere Vergleiche mit bereits vorliegenden Screening-Items (auf der Basis der Literaturrecherche) und eigene Erfahrungen vor dem Hintergrund der teilnehmend-verdeckten Beobachtungen in Spielhallen generierten ebenfalls keine bedeutsamen neuen Erkenntnisse, allenfalls wurden bestimmte Items im Wortlaut geringfügig modifiziert. Die beiden Fokusgruppen, die zum Abschluss der Untersuchungsphase 1 als letztmaliger Validitätscheck dienten (s.u.), machten ebenfalls nur wenige Anpassungen auf inhaltlicher bzw. sprachlicher Ebene und damit keine substanziellen Veränderungen notwendig. Abbildung 2 gibt einen komprimierten Überblick über diesen Analyseprozess in Form eines Ablaufschemas.



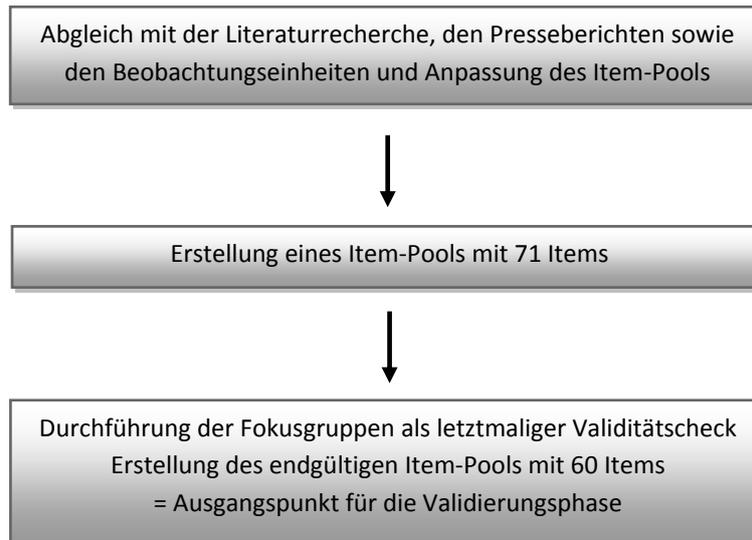


Abbildung 2: Befundintegration: Ablaufschema

Bei Interpretation der nachfolgenden Tabelle 6 ist darauf zu achten, dass die ausgewählten Zitate in Spalte 1 exemplarisch für die extrahierten Items in Spalte 3 aufgeführt werden. Haben andere Interviewpartner inhaltlich ähnliche Aussagen getätigt, werden sie am Ende jeder Zeile in Spalte 1 zusätzlich aufgelistet, allerdings aus Platzgründen ohne das dazugehörige Zitat. Die Formulierung aller Items erfolgte auch hier aus Gründen der Handhabbarkeit geschlechtsunspezifisch: Begriffe wie „Spieler“ umfassen daher immer sowohl Männer als auch Frauen. Selbstdefinierte süchtige Spieler wurden über das Suchthilfesystem rekrutiert; pathologische Spieler, Problemspieler und soziale Spieler stammen aus der Normalbevölkerung. Dabei ist zu berücksichtigen, dass sich der Problemstatus jeweils auf die letzten 12 Monate bezieht. Weitere Erfahrungshintergründe (z.B. ehemalige Servicekraft mit einem aktuellen Glücksspielproblem) oder ein variierender Problemstatus (z.B. ehemaliger pathologischer Spieler, der inzwischen in kontrollierter Weise „zockt“) sind bei einzelnen Personen nicht auszuschließen. Schließlich umfasst Spalte 4 Kommentare unterschiedlicher Art bzw. führt alternative Möglichkeiten der Itemformulierung an.

Tabelle 6: Vorläufiger Item-Pool mit potenziell relevanten Erkennungsmerkmalen problematischen Spielverhaltens (n=71 Items; n=14 Kategorien)

Interviewpartner Beispielzitat Weitere Belegstellen	Kategorie	Item	Kommentare, Anmerkungen und zu klärende Aspekte
<p>V33 (618-619; <i>Problemspieler</i>) „Man ist oft dort, und wenn man da alleine schon jeden Tag dort ist, dann ist das schon Sucht“.</p> <p>-----</p> <p>V12 (662-663; Anbieter) V13 (305; Anbieter) V18 (29-30; Forscher) V26 (110-111; süchtiger Spieler) V28 (832-833; Problemspieler) V35 (65; süchtiger Spieler)</p>	Spielverhalten – Spielzeit (1)	Gast besucht die Spielstätte nahezu täglich und / oder erscheint mehrmals täglich in der Spielstätte	<ul style="list-style-type: none"> - Sehr uneinheitliche Antworten - Absolutwert nur willkürlich bestimmbar - Ggf. Item entzerren
<p>V34 (288-292; <i>süchtiger Spieler</i>) „Leute, das kenne ich ja nun aus meinen Gruppen, die bleiben da über Nacht drin. Ich weiß nicht, mehr als 10 Stunden. Ich denke mal, also, wer länger, also, ich bin manchmal auch bloß eine Stunde da gewesen, wenn das Geld dann alle war. Also wer länger bleibt, der ist süchtig, würde ich mal sagen“.</p> <p>-----</p> <p>V05 (96-98; Anbieter) V11 (436-437; Anbieter) V27 (31-32; Problemspieler) V38 (74-76; süchtiger Spieler)</p>	Spielverhalten – Spielzeit (2)	Gast spielt mehr als 4 Stunden am Stück	<ul style="list-style-type: none"> - Absolutwert theoretisch abgeleitet (= 0,5 Arbeitstage) - Ggf. weiches Kriterium formulieren und argumentativ begründen - Alternativ: genereller Verzicht auf die Angabe eines konkreten Schwellenwertes
<p>V20 (19-21; <i>Forscher</i>) „Stehe ich bei der Öffnung vor der Tür und gehe wenn, und oder gehe wenn der Laden schließt. Verbringe ich, und jetzt kann ich das nicht qualifizieren, aber sehr viel Zeit dort“.</p>	Spielverhalten – Spielzeit (3)	Gast wartet häufig bereits vor der Tür auf die Öffnung der Spielstätte oder verlässt sie häufig erst wieder bei Schließung	<ul style="list-style-type: none"> - Setzt Schließungszeiten voraus - Spezifischer Aspekt der Spieldauer - „Oder-Verknüpfung“ ggf. in „Und-Verknüpfung“ ändern
<p>V35 (753-756; <i>süchtiger Spieler</i>) „Ja, natürlich ist das nicht normal, weil, wenn ich gerade von der Nachschicht komme, mir den Arsch aufgerissen hab, da gearbeitet hab, völlig fertig bin, dann gehe ich normalerweise ins Bett und nicht in die Spielhalle. Das ist ein extremes Zeichen von Sucht auch“.</p> <p>-----</p> <p>V23 (516-517; Versorgung) V23 (536-542; Versorgung) V24 (523-525; Versorgung) V34 (584-585; süchtiger Spieler)</p>	Spielverhalten – Spielzeit (4)	Gast spielt häufig zu ungewöhnlichen Zeiten (z.B. nachts, an Feiertagen)	<ul style="list-style-type: none"> - Wird kontrovers beurteilt - Bestenfalls Indiz (kein Risikomerkm. im engeren Sinne) - Auch mit ungewöhnlichen Arbeitszeiten erklärbar
<p>V05 (284-288; <i>Anbieter</i>) „Wir waren jetzt zwei Tage unterwegs, haben viele Spielstätten auch besucht, und hin und wieder sieht man das noch. Da tu ich mich schwer dran zu glauben, was das dann noch für einen Unterhaltungscharakter hat, wenn da wirklich vier Geräte laufen. Wie auch immer, wie er die dann bedient“.</p>	Spielverhalten – Spielmuster (5)	Gast bedient mehrere Automaten gleichzeitig (Spielen und / oder Aufladen)	<ul style="list-style-type: none"> - Wird sehr häufig (auch als hartes Merkmal) genannt - Hat seit Novellierung der Spielverordnung womöglich an Bedeutung verloren - Gut beobachtbar

Interviewpartner Beispielzitat Weitere Belegstellen	Kategorie	Item	Kommentare, Anmerkungen und zu klärende Aspekte
<p>-----</p> <p>V03 (27-29; Anbieter) V10 (699-700; Anbieter) V19 (46-49; Forscher) V20 (9-12; Forscher) V21 (108-109; Versorgung) V23 (587-590; Versorgung) V30 (45-52; Problemspieler) V30 (109-110; Problemspieler) V30 (121-126; Problemspieler) V31 (22-24; pathologischer Spieler) V31 (34-36; pathologischer Spieler) V37 (297-302; sozialer Spieler) V38 (354-359; süchtiger Spieler) V39 (446-448; sozialer Spieler)</p>			
<p><i>V31 (70-72; pathologischer Spieler)</i> „Und bei mir gibt es wirklich, also, gab es keine Grenze. Ich war in der Spielhalle, hab gewonnen. Anstatt ich das Geld mit nach Hause genommen hab, hab ich das Geld rausgeholt vom Automaten und in den nächsten reingeschmissen“.</p> <p>-----</p> <p>V08 (53-56; Anbieter) V11 (634-637; Anbieter) V15 (257-262; Anbieter) V24 (188-193; Versorgung) V29 (10-13; 132-135; sozialer Spieler) V34 (117-123; süchtiger Spieler) V34 (200-210; süchtiger Spieler) V39 (298-305; sozialer Spieler)</p>	Spielverhalten – Spielmuster (6)	Gast setzt Gewinne immer wieder ein und verlässt die Spielstätte infolgedessen in der Regel ohne Geld	<ul style="list-style-type: none"> - Wird häufig (auch als hartes Merkmal) genannt - Ggf. Item entzerren - Gerade in der Gewinnsituation beginnt der Spieler mitunter, mehrere Automaten zu bedienen (Kick) - Eventuelle Ausnahme: große Gewinne
<p><i>V26 (208-211; süchtiger Spieler)</i> „[...] oder dann wieder den Spieler, der wohl bemerkt, an dem Gerät ist jetzt nicht so viel zu holen. Jetzt gehe ich noch ans nächste und noch ans nächste und noch ans nächste“.</p> <p>-----</p> <p>V17 (342-354; Forscher) V35 (68-70; süchtiger Spieler)</p>	Spielverhalten – Spielmuster (7)	Gast wechselt ständig den Automaten, an dem er spielt (bedient mehrere Automaten hintereinander)	<ul style="list-style-type: none"> - Geschieht sowohl im Gewinn- als auch im Verlustfall - Nicht: Paralleles Bespielen
<p><i>V24 (850-859; Versorgung)</i> „Was eine ganz spannende Geschichte ist, ist so beispielsweise, das, was ich, das Überbrücken gerade von Pausen. Bekanntermaßen machen die ja Zwangspausen. Halte ich also für ganz, ganz wichtig, dass diese Pausen ja in dem Sinne nicht zur Entfaltung kommen, weil eben in dieser Pause gespielt wird. Und ganz spannend ist das eigentlich immer dann, wenn Leute plötzlich atypische Geräte spielen. [...] und weil keine Spielgeräte mehr frei sind, spielen sie vielleicht noch so'n alten Kasten, der sogar noch Sekundenspiele drauf hat, an den die nie rangehen würden, beispielsweise solange einzelne schnellen Geräte laufen“.</p> <p>-----</p>	Spielverhalten – Spielmuster (8)	Gast spielt während des vorgeschriebenen Gerätstopps an anderen Automaten	<ul style="list-style-type: none"> - Geringe Trennschärfe - Zusatz: „an Automaten beliebiger Art“ hinzufügen?

Interviewpartner Beispielzitat Weitere Belegstellen	Kategorie	Item	Kommentare, Anmerkungen und zu klärende Aspekte
V12 (231-233; Anbieter)			
V23 (670-673; <i>Versorgung</i>) „Und das ist eigentlich auch so nicht das, was der Freizeitspieler unbedingt will. Der kauft sich, glaube ich, nicht für 200 Euro vorgespelte Automaten damit er möglichst schnell und intensiv da spielen kann“.	Spielverhalten – Spielmuster (9)	Gast spielt an bereits vom Personal aufgeladenen Automaten	- Verweist zumindest auf einen Stammkunden - Setzt illegale Praktiken des Anbieters voraus
V30 (399-410; <i>Problemspieler</i>) „Die drücken das weg, die machen das weiter. [...] Und die Leute gucken sich nicht dieses Video an, also, sprich die drücken einfach weiter, das interessiert die nicht, die wollen nur die Gewinnmasse sehen und nicht ob der da irgendwie spazieren geht oder auf irgendwelche Berge klettert oder so. Das ist denen scheinbar egal. Die wollen nur die Gewinne sehen“. ----- V24 (704-708; <i>Versorgung</i>) V35 (439-444; <i>süchtiger Spieler</i>)	Spielverhalten – Spielmuster (10)	Gast drückt im Gewinnfall immer sofort alle Animationen weg	- Geringe Trennschärfe (normatives Verhalten) - Habituation
V30 (485-494; <i>Problemspieler</i>) „Diese neuen Geräte die es jetzt gibt, diese Novoliner, Stars oder wie die heißen, wenn Sie da auf den Startknopf, also keine Automatik anmachen, und auf den Startknopf einmal drücken, fängt ja an das Bild sich zu drehen. Drücken Sie sofort wieder, bleibt das sofort stehen, das Bild. Also, sprich, er macht nicht den Walzendreh. Er ist sofort an, und da gibt es einige Spiele, wenn man da tippelt, also sprich immer wieder Start-Stopptechnik macht, die geben was“.	Spielverhalten – Spielmuster (11)	Gast drückt permanent die Start- und Stopptaste („Tippeln“)	- Einzelmeinung - Ggf. Synonym für „Tippeln“ verwenden
V38 (218-224; <i>süchtiger Spieler</i>) „Spielsüchtige nehmen große Beträge, weil bei großen Beträgen, wenn ein Gewinn kommt, kommt ein großer Gewinn. Also, das ist schon mal Fakt, und die gehen niemals mit 20 Cent oder so, das wird nichts. 60 [Cent], 80 [Cent], 1 Euro, die gehen da ran, und wenn dann wirklich was kommt in der Ausschüttung, dann kommen auch 200, 300 Euro mal“. ----- V09 (29-31; Anbieter) V12 (215-220; Anbieter) V12 (666-667; Anbieter) V18 (277-279; Forscher) V31 (17-21; pathologischer Spieler) V34 (229-237; süchtiger Spieler) V35 (357-359; süchtiger Spieler)	Spielverhalten – Einsatzvolumen (12)	Gast spielt mit hohen Einsätzen pro Einzelspiel	- Risikokonnotatives Spielverhalten - Tendenz: Pathologische Spieler neigen zu höheren Einsätzen (Ausnahmen aber durchaus möglich) - Festlegung eines Absolutwertes wäre willkürlich - Einsatzhöhe als statisches Merkmal nur bedingt aussagekräftig (finanzieller Background des Spielers ist in der Regel unbekannt) - Bedeutet Kick, Stimulation, Erregung, Nervenkitzel
V24 (276-278; <i>Versorgung</i>) „Nur wenn dann, ich sag mal, das Geld	Spielverhalten – Einsatzvolumen (13)	Gast reduziert nach anfänglich hohen Einsätzen	- Risikoaversives Spielverhalten

Interviewpartner Beispielzitat Weitere Belegstellen	Kategorie	Item	Kommentare, Anmerkungen und zu klärende Aspekte
knapp wird, geht man auch wieder in seinem Einsatzverhalten runter bis auf unter Umständen 5 Punkte“.		sein Einsatzvolumen erheblich	<ul style="list-style-type: none"> - Ist in Geldnot - Spielt daher wieder (!) mit geringem Einsatzvolumen und dem Ziel der Verlängerung der Spiel-session / überhaupt spielen zu können - Könnte auch unter „Entwicklungsdynamik“ subsumiert werden
<p>V07 (216-222; Anbieter) „Und extrem Spielsüchtige, die müssen halt immer bis ganz hoch oder gar, oder ganz oder gar nichts. Und die wären ja eigentlich, wenn sie eher das Geld annehmen würden, hätten sie ja einen Gewinn. Aber das geht nicht, weil, die wollen ja immer ganz oder gar nicht und dann ist es, dann sehen sie das auch nicht, dass sie ja eigentlich schon einen Gewinn hätten, wenn sie da eher mal was angenommen hätten“.</p> <p>-----</p> <p>V09 (52-58; Anbieter) V24 (740-747; Versorgung) V29 (751-754; sozialer Spieler) V30 (183-188; Problemspieler) V34 (315-319; süchtiger Spieler) V38 (243-247; süchtiger Spieler) V39 (449-452; sozialer Spieler)</p>	Spielverhalten – Risikobereitschaft (14)	Gast nimmt keine kleineren Gewinne an, sondern versucht, die Gewinne zu maximieren (z.B. durch das Hochdrücken der Risikoleiter)	<ul style="list-style-type: none"> - In der Regel gut beobachtbar - Alles oder Nichts-Prinzip - Steht im Zusammenhang mit der Einsatzhöhe - Verzicht auf den Einschub „versucht möglichst schnell“, da diese Formulierung zu einschränkend wäre
<p>V02 (662-667; Anbieter) „Dann ist diese Freude eben noch da, und ich sag ja, solange ich diese Freude spüre, weiß ich, die haben auch kein Problem. Und wenn die Freude weggeht, dann wird es zum Problem“.</p> <p>-----</p> <p>V01 (511-514; Anbieter) V04 (69-70; Anbieter) V08 (32-34; Anbieter) V14 (18-23; Anbieter) V18 (178-183; Forscher) V21 (287-293; Versorgung) V25 (54-58; Versorgung) V32 (183-186; sozialer Spieler) V36 (21-25 und 48-51; süchtiger Spieler)</p>	Verhalten in der Gewinnsituation (15)	Gast zeigt keine Freude mehr im Falle eines Gewinns	<ul style="list-style-type: none"> - Wird häufig auch als zentrales Merkmal benannt - Hat verschiedene Facetten - Erfasst primär Habituation (Verlaufskriterium) - Ggf. „eines größeren Gewinns“ einfügen
<p>V01 (157-162; Anbieter) „Also, es zählen nur noch die ganz großen Gewinne. Also, kleine werden nicht angenommen, nicht geschätzt und gar nicht. Also, es müssen dann, wenn, dann schon die ganz großen sein. Und wenn er dann das mal geschafft hat, wirklich diesen großen Gewinn zu kriegen, dann ist das auch so eine, gar nicht mal, dass er sich so drüber freut, sondern jetzt hab ich ihn endlich. Das ist wie so ein Kampf eigentlich“.</p>	Verhalten in der Gewinnsituation (16)	Gast benötigt immer höhere Gewinne, um positive Emotionen zu erleben	<ul style="list-style-type: none"> - Wird häufig auch als zentrales Merkmal benannt - Hat verschiedene Facetten - Erfasst primär Toleranzentwicklung (Verlaufskriterium) - Überschneidungen mit bestimmten Items zum Spielverhalten (Einsatzhöhe, Risikobereitschaft) - Ggf. unter Entwick-

Interviewpartner Beispielzitat Weitere Belegstellen	Kategorie	Item	Kommentare, Anmerkungen und zu klärende Aspekte
----- V02 (60-62; Anbieter)			lungsdynamik subsumieren
V31 (599-604; pathologischer Spieler) „Es gibt auch sehr viele Leute, die sind, die meckern sogar, wenn die Freispiele kriegen. Die sagen: Das passiert, nach drei Jahren kriege ich erst Freispiele. Oder die flippen aus und sagen: Ich hab 60 Euro verdreht, und jetzt schmeißt der erst Freispiele. Oder: Ich hab 40 Euro eingemünzt, und jetzt kriege ich erst die blöden Freispiele“. ----- V03 (34-36; Anbieter) V30 (205-208; Problemspieler)	Verhalten in der Gewinnsituation (17)	Gast reagiert genervt oder verärgert auf kleinere Gewinne bzw. Freispiele	- Spezifische Ausprägung von Habituation / Toleranzentwicklung - Spiegelt einen hohen Grad an Anspannung wider
V31 (153-158; pathologischer Spieler) „Ich habe immer nur geraucht wenn ich jetzt mal in die Freispiele gekommen bin oder wenn der mal was Ordentliches gegeben hat. Dann war dieser Drang weg und dann hab ich mich erstmal zurückgelehnt und erstmal eine Zigarette angemacht, und dann hab ich auf die Starttaste gedrückt und sozusagen die Freispiele genossen“.	Verhalten in der Gewinnsituation (18)	Gast wirkt nach Erhalt von Freispielen oder größeren Gewinnen kurzfristig sichtbar entspannter	- Normativ - Ggf. die Veränderung von Anspannung zur Entspannung noch stärker betonen
V37 (513-520; sozialer Spieler) „Also, der möchte auf jeden Fall, dass die Menschen um ihn herum mitkriegen, dass er gewonnen hat. Und teilweise wird es auch geäußert: Ja, super, hei gewonnen und so. Dass man auch noch akustisch, wenn man jetzt sich nur aufs Klimpern verlässt, dass man auch wirklich noch seine Stimme hört, wie er auch wirklich da den andern sich mitteilen will. Also, der möchte schon als, wie soll ich sagen, als Sieger bestrahlt werden. Ja, dass andere vielleicht da sitzen und sagen: Mensch, der Glückspilz heute, der hat es geschafft oder so“. ----- V26 (233-234; süchtiger Spieler)	Verhalten in der Gewinnsituation (19)	Gast zieht im Gewinnfall die Aufmerksamkeit der anderen Spieler gezielt auf sich	- Gegenteil von emotionaler Verflachung - Wird selten genannt
V10 (657-661; Anbieter) „Weil, ich denke mir, dass auch diese Spieler, oder ich sag mal diese süchtigen Spieler, die machen oft aus 200 Euro 600 wenn man mit denen spricht. Manchmal hat man auch einen Spieler da, und der sitzt ja seit einer Stunde an einem Automaten, und dann kommt er und sagt, er hat 200 Euro verspielt, was gar nicht möglich ist“. ----- V12 (8-19; Anbieter)	Verhalten in der Verlustsituation (20)	Gast übertreibt offensichtlich bei der Beschreibung seiner Verlusthöhe	- Setzt Verbalisierung voraus - Kann auf einer Fehlwahrnehmung des Beobachters basieren, daher sehr subjektgebundenes Merkmal - Gegenteiliges Verhalten ebenfalls denkbar (Bagatellisierung der Verluste)
V12 (19-24; Anbieter) „Und das ist eigentlich immer so ein	Verhalten in der Verlustsituation (21)	Gast beschwert sich häufig über angeblich	- Symptom von Verzweiflung / des

Interviewpartner Beispielzitat Weitere Belegstellen	Kategorie	Item	Kommentare, Anmerkungen und zu klärende Aspekte
Zeichen, da sag ich immer, das ist immer schon so, also für mich, so ein bisschen mein Gott noch mal, die Reklamation, je nachdem was es ist, wie die dann bearbeitet werden muss. Ob der Techniker halt erst nachschauen muss. Er hat eigentlich gar nicht mehr das Geld um weiterzuspielen“.		kaputte Automaten	Abgebranntseins - Ggf. „häufig“ streichen oder durch ein anderes Adjektiv ersetzen - Erfolgt nach Verlusten
<p>V01 (177-182; Anbieter) „Na ja, also, sie kommen an den Tresen, und das Geld ist zerknüllt, so ganz typisch, zerknüllt in der Tasche, legt es drauf und gucken auch niemanden an. Und ganz schnell Geld wechseln und sofort ab“.</p> <p>-----</p> <p>V06 (337-341; Anbieter) V39 (283-288; sozialer Spieler)</p>	Umgang mit Geld (22)	Gast zieht beim Betreten der Spielstätte loses (zerknülltes) Bargeld aus der Tasche und legt es unmittelbar zum Wechseln auf den Tresen	- Situation beim Betreten der Spielstätte - Spieler wirkt vorbereitet, will möglichst schnell „zocken“
<p>V26 (280-284; süchtiger Spieler) „Also, der Wenigspieler, oder sagen wir mal ja, es gibt ja so Unterschiede. Wahrscheinlich auch bedingt, wie viel Geld ich zur Verfügung habe. Die sind dann halt reingekommen und haben 10 Euro oder 20 Euro eingetauscht. Und jemand der glücksspielsüchtig ist, der tauscht gleich einen Fünziger ein. Weil, ja, und das ist dann halt der Anfang. Erstmals mit 50“.</p>	Umgang mit Geld (23)	Gast betritt die Spielstätte und tauscht einen höheren Geldbetrag um	- Situation beim Betreten der Spielstätte - Einzelmeinung - Absolutwert würde willkürlich anmuten - Geringe Trennschärfe
<p>V34 (160-167; süchtiger Spieler) „Weil, ich kannte das von mir ja damals noch. Als ich angefangen hab zu spielen, da musste ich immer einen ziemlich weiten Weg zur Bank gehen. Also, als es EC-Cash noch nicht so gab in den Spielhallen. Ja, manchmal ist mir dann noch mal klar geworden im Kopf, durch die frische Luft oder was und hab es nicht gemacht. Ich meine, oft ist es so gewesen, dass man es trotzdem gemacht hat. Aber das ist ja ein Fass ohne Boden und ohne Ende wenn man sich da gar nicht heraus bewegen muss und da mit EC-Cash die nächsten Scheine ziehen kann“.</p>	Umgang mit Geld (24)	Gast nutzt in der Spielstätte EC-Cash	- Einfache Form des Geldbezugs (ohne die Spielstätte verlassen zu müssen) - Einzelmeinung - Schwaches Kriterium - Wird aber auch zum Teil gezielt vermieden
<p>V12 (257-263; Anbieter) „Und dann hat man wirklich die, die immer, ja, das sind auch diese hektischen Leute, wo man manchmal sagt: Mein Gott, der holt 10 mal 20 Euro ab. Er weiß ja eigentlich, dass er mehr spielt“.</p> <p>-----</p> <p>V04 (28-31; Anbieter) V06 (232-239; Anbieter) V19 (533-535; Forscher) V26 (600-603; süchtiger Spieler)</p>	Umgang mit Geld (25)	Gast wechselt während einer Spielsitzung mehrfach Geld bzw. nutzt mehrfach EC-Cash	- Nahezu immer als wichtiges Risikomerkmall benannt - Deutliches Anzeichen von Kontrollverlust - Divergenz zwischen Handlungsabsicht und Handlungsausführung

Interviewpartner Beispielzitat Weitere Belegstellen	Kategorie	Item	Kommentare, Anmerkungen und zu klärende Aspekte
V32 (53-58; sozialer Spieler) V39 (58-67; sozialer Spieler)			
V21 (381-384; Versorgung) „Ich persönlich finde es überhaupt schon wenn man einen Geldschein reinschmeißt oder rein gibt oder reinziehen lässt, schon für mich so ein Hinweis, wo ich dann schon genauer, also, genauer auf das Spielverhalten dann auch schaue“.	Umgang mit Geld (26)	Gast nutzt ausschließlich Geldscheinakzeptoren am Automaten	- Spezifischer Aspekt der Einsatzhöhe - Wahrscheinlich schwaches Differenzierungsmerkmal
V02 (521-530; Anbieter) „Ich war am Telefon und eine junge Frau, auch leider spielt sie viel zu viel, ich weiß auch nicht wo sie es herholt, arbeitet wohl selbst in einer Spielothek. Also, keine Ahnung wo sie das Geld her hat. Und ich war am Telefon, und sie wollte was. Ich sag: Was möchtest du denn?, und dann sagt sie: Was zum Schreiben. Dann schrieb sie auf den Zettel: Kannst du mir bis heute Nachmittag zehn Euro leihen?“. ----- V19 (29-32; Forscher) V21 (322-324; Versorgung) V24 (285-289; Versorgung)	Umgang mit Geld (27)	Gast versucht sich Geld zu leihen (z.B. beim Personal oder bei anderen Spielern)	- Deutet finanziellen Engpass an
V22 (478-484; Versorgung) „Also, wenn jemand sagt, das ist dann wirklich dieser Moment der Frustration, wo dann der Kontakt zum Personal gesucht wird, eben mit dem Anstoß: Gib mir noch etwas Geld. Ich hab euch schon so und so viel Geld gebracht. Wann kommt der Chef? Der Chef gibt mir immer Geld oder Mann, jetzt ist das alles weg. Ich mag jetzt nicht nach Hause gehen, ich sollte doch noch das und das besorgen. Kannst du mir nicht Geld geben, damit ich das und das besorgen kann?“. ----- V22 (341-344; Versorgung) V23 (262-267; Versorgung)	Umgang mit Geld (28)	Gast bettelt oder feilscht beim Personal um Geld oder Freispiele	- Deutet finanziellen Engpass / erhebliche Verzweiflung an - Herabsetzung sozialer Hemmschwellen
V23 (267-269; Versorgung) „Und desgleichen, wenn sich Spieler untereinander um Geld oder um Automaten streiten, weil sie sich vielleicht gegenseitig Geld gegeben haben“.	Umgang mit Geld (29)	Gast streitet sich mit Mitspielern wegen geliehenem Geld	- Einzelmeinung - Perspektive entscheidend (Wer hat wem das Geld geliehen?)
V18 (245-251; Forscher) „[...] oder auch weil EC-Maschinen, die ab 12.00 Uhr Mitternacht sind, ist ja das neue Guthaben wieder beziehbar nach Mitternacht, und da gibt's ja eine ganze Serie von Leuten, die dann den Tageskredit schon verspielt haben, dann warten und um 12 dann sofort zum Automaten, zum Bankautomaten	Umgang mit Geld (30)	Gast benutzt EC-Cash unmittelbar nach Mitternacht	- Tageslimit erreicht (Vortag) - Deutet hohes Einsatzvolumen an

Interviewpartner Beispielzitat Weitere Belegstellen	Kategorie	Item	Kommentare, Anmerkungen und zu klärende Aspekte
<p>gehen und wieder weiterspielen. Also, sie können dann zwei Tageskredite, Limiten verspielen“.</p> <p>-----</p> <p>V19 (529-533; Forscher)</p>			
<p>V23 (38-42; <i>Versorgung</i>) „Und, also man könnte das auch dahingehend beobachten, dass Leute oft die Spielothek sogar verlassen, und nach einer halben Stunde sind sie auf einmal mit neuem Geld da. Das ist ja ein Hinweis darauf, dass der entweder bei der Bank war, bei dem Kumpel, bei seiner Familie oder zu Hause und quasi neues Geld besorgt hat“.</p> <p>-----</p> <p>V13 (326-342; Anbieter) V20 (364-366; Forscher) V24 (297-304; Versorgung) V28 (683-686; Problemspieler) V39 (334-340; sozialer Spieler)</p>	Umgang mit Geld (31)	Gast verlässt kurzzeitig die Spielstätte, vermeintlich um Bargeld zu besorgen	<ul style="list-style-type: none"> - Symptom von Kontrollverlust bzw. Abstinenzunfähigkeit - Vermeidung von EC-Cash in der Spielstätte wegen Identifikationsgefahr
<p>V12 (47-52; <i>Anbieter</i>) „Also manchmal reden sie halt schon darüber. Das ist einfach so, dass sie dann wirklich, am Anfang wirklich ganz offen sagen: Mein Gott noch mal, diesen Monat hab ich das Konto überzogen. Oder: Hallo, ich weiß manchmal gar nicht, ob ich noch was bezahlen kann. Man weiß natürlich nicht, ob es stimmt was die da aussagen. Oder eben halt, wenn EC-Cash nicht mehr funktioniert“.</p> <p>-----</p> <p>V09 (154-155; Anbieter)</p>	Umgang mit Geld (32)	Gast kann kein Geld mehr über EC-Cash beziehen	<ul style="list-style-type: none"> - Geringe Prävalenz - Ursachen können vielfältig sein - Indirekter Hinweis auf finanzielle Probleme (Kontoüberziehung)
<p>V16 (164-172; <i>Forscher</i>) „Sondern die exzessiven Spieler gehören eher zu der anderen Sorte. Die haben wir dann Geräteflüsterer genannt. Geräteflüsterer sind der Meinung, dass das Gegenüber eine Art Persönlichkeit ist. Die werden beseelt die Automaten, und die haben ihre Launen, und die haben ihre Macken, ihre Besonderheiten, und wenn man sich auf die einstellt, so wie der Pferdeflüsterer auf das Pferd, dann kriegt man ein Gefühl für das Gerät, und dann weiß man, dass die bald werfen werden und dass man jetzt erstmal die anfüttern muss und dann kommen die“.</p>	Irrationalität (33)	Gast schreibt dem Automaten menschliche Eigenschaften zu (z.B. bestimmte Stimmungen oder Launen)	<ul style="list-style-type: none"> - Schwer beobachtbar - Normativ - Deckt vielfältige Verhaltensweisen ab
<p>V06 (164-171; <i>Anbieter</i>) „Aber Sie können es beobachten bzw. hören weil, für die Leute, die den Aberglauben mit nach Hause nehmen, ist es außerordentlich typisch, dass sie</p>	Irrationalität (34)	Gast beschäftigt sich intensiv mit Spielanalysen und Spielstrategien (z.B. fragt im Vorfeld der Spielteilnahme nach,	<ul style="list-style-type: none"> - Nur indirekt beobachtbar - Geringe Trennschärfe

Interviewpartner Beispielzitat Weitere Belegstellen	Kategorie	Item	Kommentare, Anmerkungen und zu klärende Aspekte
darüber mit der Hallenmitarbeiterin, mit der Servicekraft, ob männlich oder weiblich, reden. Und zwar im Vorfeld des Spiels wird gefragt, welcher Automat hat sich wie verhalten? Hat der gestern noch was gemacht? Was ist auf diesem Spiel gelaufen? Also, man erwartet da gewissermaßen Insiderinformation. Daran kann man erkennen, dass derjenige seinen Aberglauben also mit sich trägt und von ihm auch beherrscht wird“.		welcher Automat geschmissen hat)	
V27 (445-447; <i>Problemspieler</i>) „Es gibt auch Leute, die haben, die wollen immer nur einen Automaten spielen, das ist richtig. Die haben immer nur, Lieblingsautomat wollen die spielen. Wenn der besetzt ist, drehen die am Sender, drehen die am Rad“. ----- V20 (23-61, Forscher)	Irrationalität (35)	Gast besteht hartnäckig darauf, an einem bestimmten Automaten zu spielen	- Hinweis auf irrationale Überzeugungen - Qualitativer Unterschied zum sozialen Spieler bzw. zum bloßen Besitz eines Lieblingsautomaten
V23 (244-247; <i>Versorgung</i>) „Aber der pathologische Spieler, der fängt dann wirklich an zu flehen. Wenn ich merke, er hat schon 350 weg und hat noch 50 bei, dann wird der oft weinerlich und bebettelt diesen Automaten, dass er ihm doch bitte was geben soll“. ----- V15 (152-155; Anbieter) V18 (51-55; Forscher)	Irrationalität (36)	Gast spricht mit dem Automaten (z.B. bittet verzweifelt um Geldgewinne)	- Deutet Verzweiflung an - Form der Frustrationsbewältigung- - Überschneidung zu „Beschimpfen des Automaten“
V08 (27-30; <i>Anbieter</i>) „Oft verwickelt der Zocker nach Verlusten auch das Personal ins Gespräch, redet von Betrug. Wenn so einer verloren hat, haben immer die Anderen die Schuld. Der Automat ist schuld, die Branche sind alles Verbrecher“. ----- V09 (272-275; Anbieter) V15 (170-173; Anbieter) V28 (279-285; Problemspieler)	Irrationalität (37)	Gast macht das Personal oder die Automaten für Spielverluste verantwortlich	- Geht oft mit Aggression oder Verzweiflung einher - Verbalisierung
V35 (528-536; <i>süchtiger Spieler</i>) „Ich hab schon mal mitgekriegt, wie sich zwei geschlagen haben um einen Automat. Also, Streit gibt's da immer wieder. So von wegen: Ja, das ist meiner, ich spiel da noch dran. Ja, aber da war ja gar kein Geld mehr drauf. Ja, nee, ich hab da gerade gewechselt und so weiter. Und da haben sich welche mal richtig in die Wolle gekriegt und haben sich echt geprügelt, weil der eine war noch nicht fertig, hatte noch drei Euro drauf, und dann ist der nächste gekommen und hat die abge-	Aggression (38)	Gast wird körperlich aggressiv gegenüber Menschen (z.B. prügelt sich mit anderen Spielern)	- Physische Ausdrucksform - Wird zum Teil als Persönlichkeitsfacette, Mentalitätssache oder Charaktereigenschaft interpretiert und nicht als Symptom einer Spielsucht

Interviewpartner Beispielzitat Weitere Belegstellen	Kategorie	Item	Kommentare, Anmerkungen und zu klärende Aspekte
spielt und hat dann irgendwie 500 Euro gewonnen, und dann hieß es halt: Wem gehört das Geld, nicht. So, dann haben die sich halt geschlagen“.			
<p>V02 (34-39; Anbieter) „Aggressivität. So das Schlagen des Geräts, draufhauen oder zerstören. Passiert nicht oft. Also, dass jemand eine Scheibe kaputt haut, ist in meinen sieben Jahren, wenn es hochkommt, sechsmal passiert, dass ich es selber erlebt habe oder in meiner Filiale es passiert ist“.</p> <p>-----</p> <p>V13 (80-85; Anbieter) V18 (162-166; Forscher) V23 (144-147; Versorgung) V36 (80-85; süchtiger Spieler) V37 (558-563; sozialer Spieler)</p>	Aggression (39)	Gast wird körperlich aggressiv gegenüber Gegenständen (z.B. schlägt oder tritt auf den Automaten ein, schmeißt mit Bechern, wirft Stühle um, knallt Türen zu, haut auf die Tasten)	<ul style="list-style-type: none"> - Gewalt gegenüber Gegenständen bis hin zur Sachbeschädigung - Wird zum Teil als Persönlichkeitsfacette, Mentalitätssache oder Charaktereigenschaft interpretiert und nicht als Symptom einer Spielsucht
<p>V09 (117-119; Anbieter) „Also, er kann natürlich sehr aggressiv reagieren, auch wenn gerade meinetwegen das Servicepersonal nach einem Getränkewunsch und so fragt, können sehr pampige Antworten bei rumkommen“.</p> <p>-----</p> <p>V01 (86-101; Anbieter) V18 (162-166; Forscher)</p>	Aggression (40)	Gast bedroht, beleidigt oder beschimpft das Personal bzw. reagiert auf Kontaktaufnahmen aggressiv	<ul style="list-style-type: none"> - Verbale Ausdrucksform - Bezieht sich in der Regel auf Interaktionen mit dem Personal - Wird zum Teil als Persönlichkeitsfacette, Mentalitätssache oder Charaktereigenschaft interpretiert und nicht als Symptom einer Spielsucht
<p>V39 (410-417; sozialer Spieler) „Da kommen ganz oft Schimpfwörter bei raus. Also, ich sehe das ganz häufig, dass jemand einfach nur auf den Bildschirm guckt und etwas sagt. Deswegen dieses Selbstgespräch, das ist echt gut. Das sagen total viele. Irgendwie so: Du Hund, so ein Automat oder so was, was man da nicht alles hört. Also, wirklich wüste Beschimpfung, wie man eigentlich keinen Menschen beschimpfen kann, so beschimpfen sie den Automaten, was natürlich nichts bringt. Aber spielen dann noch immer weiter und der Blick wird immer aggressiver und immer vertiefter“.</p> <p>-----</p> <p>V01 (86-101; Anbieter) V03 (67-69; Anbieter) V09 (119-123; Anbieter) V24 (822-825; Versorgung)</p>	Aggression (41)	Gast flucht oder schimpft vor sich hin (in Form von Selbstgesprächen) bzw. beschimpft den Automaten	<ul style="list-style-type: none"> - Selbstgespräche mit aggressivem Inhalt - Wird zum Teil als Persönlichkeitsfacette, Mentalitätssache oder Charaktereigenschaft interpretiert und nicht als Symptom einer Spielsucht - Überschneidung zu „Anflehen des Automaten“
<p>V07 (23-26; Anbieter) „Also, die Person ist anfangs immer meist noch gut gelaunt, wird aber im Laufe des Spiels teilweise eben aggressiv, schlecht gelaunt. Also, man merkt halt, dass da kein Spaß mehr bei der Sache ist, sondern dass die einfach unter enormem Druck stehen“.</p>	Aggression (42)	Gast wirkt zunächst entspannt, verhält sich aber mit zunehmender Spieldauer immer aggressiver	<ul style="list-style-type: none"> - Wird zum Teil als Persönlichkeitsfacette, Mentalitätssache oder Charaktereigenschaft interpretiert und nicht als Symptom einer Spielsucht - Bezieht sich auf den Verlauf einer Spielsitzung

Interviewpartner Beispielzitat Weitere Belegstellen	Kategorie	Item	Kommentare, Anmerkungen und zu klärende Aspekte
----- V07 (100-103; Anbieter) V13 (85-89; Anbieter)			
<p>V37 (749-754; sozialer Spieler)</p> <p>„Und der nächste Süchtige, das ist ganz einfach der, der da sitzt und völlig nervös wirkt. Also, der quasi immer so, Sie kennen ja dieses Hand auflegen, auf den Tisch nehmen, also, mit den Fingern klopfen. Der so da sitzt und ständig irgendwie so sich auf das Knie klopfen oder so ganz unruhig auf seinem Stuhl hin- und herrutscht. Einfach, ja, total immer so unter Spannung steht“.</p> <p>-----</p> <p>V04 (60-63; Anbieter) V10 (700-702; Anbieter) V11 (344-345; Anbieter) V20 (123-126; Forscher) V21 (172-175; Versorgung) V21 (180-187; Versorgung) V33 (428-432; Problemspieler) V34 (63-64; süchtiger Spieler) V37 (251-256; sozialer Spieler)</p>	Habitus (43)	<p>Gast zeigt Anzeichen von großer Anspannung, d.h. Hektik, Nervosität und Unruhe (z.B. wippt mit den Beinen, klopfen mit den Fingern, rutscht auf dem Stuhl hin und her, verkrampft in der Mimik, zittert, schwitzt)</p>	<p>- Zentrales Merkmal</p> <p>- Wird häufig in unterschiedlichen Ausprägungen genannt</p> <p>- Ggf. mehrere Items formulieren (s. 3 Items bei Delfabbro et al., 2007, S. 286; Trennung in „Zittern“, „Schwitzen“ und Nervös sein“ wäre möglich)</p> <p>- Aber: Wird üblicherweise immer als Themenkomplex benannt</p>
<p>V22 (137-143; Versorgung)</p> <p>„Er hat sie bestückt, gefüttert und ist dann zwischen den, und dann hat er sie spielen lassen und hat einfach, ist zwischen den Automaten hin und her gelaufen und hat geguckt was passiert, wo er nachlegen muss. Aber es war jetzt, also, es war, die standen ja nun auch direkt nebeneinander, so dass er da jetzt nicht wirklich rennen musste. Aber diese hektischen Bewegungen, diese ganze Grundhaltung, die man vorher auch beim Sitzen, beim Bespielen eines Automaten gesehen hat, war da genauso“.</p> <p>-----</p> <p>V09 (24-29; Anbieter) V09 (50-52; Anbieter) V11 (397-399; Anbieter) V34 (380-383; süchtiger Spieler) V39 (679-682; sozialer Spieler)</p>	Habitus (44)	<p>Gast bewegt sich hektisch zwischen parallel laufenden Automaten hin und her</p>	<p>- Kombination aus Item „Anzeichen von großer Anspannung“ und Item „bedient mehrere Automaten gleichzeitig“</p> <p>- Ggf. streichen</p> <p>- Gut beobachtbar</p>
<p>V04 (136-142; Anbieter)</p> <p>„Manchmal auch richtig zurückhaltend. Manchmal bekommen die Gäste das auch, aber, ich weiß nicht ob es damit was zu tun hat, die vertiefen sich so intensiv ins Spiel, dass die um sich herum nichts wahrnehmen. Da kann man daneben stehen und kann dreimal fragen, ob sie einen Kaffee haben möchten, die reagieren nicht. Denen ist es auch egal, ob der, ob die daneben aschen, die finden nicht mehr den Aschenbecher. Die schalten vollkommen ab“.</p>	Habitus (45)	<p>Gast ist vom Spielgeschehen vollständig eingenommen und nimmt keine anderen Umweltreize wahr (z.B. vergisst die angezündete Zigarette, rührt bestellte Getränke nicht an, reagiert nicht auf Ansprache, sitzt nahezu bewegungs- / regungslos, starrt unentwegt auf den Automaten, unterdrückt körperliche Grundbedürfnisse)</p>	<p>- Starkes Erkennungsmerkmal</p> <p>- Tritt in vielfältigen Formen in Erscheinung</p> <p>- Wird nahezu immer benannt (Konsens)</p> <p>- Erhebliche Überschneidung mit dem Merkmal „will ungestört spielen“</p>

Interviewpartner Beispielzitat Weitere Belegstellen	Kategorie	Item	Kommentare, Anmerkungen und zu klärende Aspekte
<p>-----</p> <p>V01 (57-62; Anbieter) V07 (39-41; Anbieter) V11 (343-344; Anbieter) V13 (107-115; Anbieter) V14 (14-16; Anbieter) V16 (238-248; Forscher) V21 (115-117; Versorgung) V21 (340-342; Versorgung) V23 (116-124; Versorgung) V24 (371-374; Versorgung) V27 (125-126; Problemspieler) V28 (203-207; Problemspieler) V28 (231-236; Problemspieler) V29 (150-155; sozialer Spieler) V33 (413- 415; Problemspieler) V34 (687-688; süchtiger Spieler) V37 (177-183; sozialer Spieler)</p>		se)	
<p><i>V34 (408-412; süchtiger Spieler)</i> „Aber man hat schon ganz vielen an- gemerkt, dass sie eigentlich gar keinen Bock haben zu reden. Ja. Also, ich den- ke mal, jemand, der richtig süchtig ist und mehrere Automaten da bedient, der hat keinen Bock da noch ein Pläuschchen zu halten. Der will in sei- ner Welt, sag ich mal, aus seiner Welt da nicht rausgerissen werden“.</p> <p>-----</p> <p>V08 (44-46; Anbieter) V15 (164-167; Anbieter) V18 (215-218; Forscher) V19 (489-492; Forscher) V22 (52-60; Versorgung) V24 (138-141; Versorgung) V24 (151-153; Versorgung) V25 (469-473; Versorgung) V26 (491-496; süchtiger Spieler) V33 (138-139; Problemspieler)</p>	Habitus (46)	Gast macht deutlich, dass er unbedingt alleine und ungestört spielen will (z.B. vermeidet Blickkontakt, ist kurz angebunden, geht - wenn möglich – anderen Personen aus dem Weg)	- Erhebliche Überschneidung mit dem Merkmal „Eingenommensein“ und dem Merkmal „deutliche negative Veränderungen in der Kommunikation“
<p><i>V30 (24-26; Problemspieler)</i> „Und zwar, wenn du vorne an den Tresen kommst, wo du das Geld wech- seln willst. Und sagen wir mal, die Be- dienung ist nicht da, und du merkst, wie derjenige da schon anfängt zu zappeln“.</p> <p>-----</p> <p>V26 (579-580; süchtiger Spieler)</p>	Habitus (47)	Gast ist sehr ungeduldig oder genervt, wenn der Wechseltvorgang nicht schnell genug erfolgt	- Deutet Anspannung an - Nicht sofort (weiter) spielen zu können erzeugt Unmut (= Störung des Handlungsablaufes)
<p><i>V24 (479-480; Versorgung)</i> „Meistens sogar noch verstärkt auf die Uhr guckt. Ist ja wichtig, irgendwie meine Pause, auf den letzten Drücker“.</p>	Habitus (48)	Gast schaut ständig auf die Uhr	- Anzeichen für Zeitdruck (z.B. weil die Mittagspause endet)
<p><i>V06 (446-448; Anbieter)</i> „ Ich glaube, was Sie sehen würden wäre jemand, der mit sich selbst spricht, der mit dem Gerät spricht, das Gerät beschimpft, der das Gerät schlägt, der immer wieder sein verblie- benes, noch verbliebenes Geld zählt“.</p>	Habitus (49)	Gast zählt immer wieder sein noch verbliebenes Bargeld	- Anzeichen für Geldknappheit
<p><i>V28 (679-683; Problemspieler)</i> „Dass er erstmal, wenn das Geld alle</p>	Habitus (50)	Gast durchwühlt seine Taschen auf der Suche	- Anzeichen für Geldknappheit

Interviewpartner Beispielzitat Weitere Belegstellen	Kategorie	Item	Kommentare, Anmerkungen und zu klärende Aspekte
war, denke ich mal, sich erstmal so umguckt hat oder erstmal so seine Taschen durchwühlt hat. Es kann ja sein, dass man hier noch einen Schein drin hat und da noch was“.		nach Geld	
V10 (282-283; Anbieter) „Oft können wir natürlich durch hohe Kundenfrequenz gar nicht feststellen was der Gast tatsächlich verspielt hat. Das versuche ich für mich persönlich durch das Verhalten des Gastes herauszufinden. Ob er jetzt zum Beispiel müde ist, aber trotzdem hört er nicht auf“.	Habitus (51)	Gast spielt weiter, obwohl er offensichtlich stark übermüdet ist	- Relativ hoher Abstraktionsgrad
(Vornehmlich) Presseartikel	Habitus (52)	Gast zeigt typische Symptome einer Parkinsonerkrankung (z.B. kleinschrittig-schlurfender Gang, gekrümmte Körperhaltung, fehlendes Mitschwingen der Arme beim Laufen, langsame Bewegungen, eingeschränkte Mimik, Ruhezittern der Hände, undeutliches Sprechen)	- Risikogruppe: Parkinson-Patienten - Aber: Konnte von keinem Interviewpartner in eindeutiger Weise beobachtet werden - Einzelfall
V23 (290-295; Versorgung) „Da ist eine ca. 50jährige Frau im Automatencasino hier in Berlin, die einen riesen Topf voll Münzen hat und die pechschwarzen Finger vom Münzeinwurf, also richtig dunkel schwarz eingefärbte Finger von diesen Silbermünzen, wo man schon merkt, die steckt jeden Tag hunderte von Münzen da rein, sonst hat man nicht solche Finger. Das ist wie ein Raucher Nikotinflecken“.	Äußeres Erscheinungsbild (53)	Gast hat schwarze Finger vom ständigen Münzeinwurf	- Einzelfall - Sehr geringe Prävalenz
V35 (207-224; süchtiger Spieler) „Du kommst wieder rein und bildest dir ein oder redest dir ein, dass du nur dein Limit was du dir gesetzt hast, also, sprich, man setzt sich ja hohes Limit und keiner kommt rein und denkt sich: Du verspielst 500 Euro, sondern jeder kommt rein und denkt sich: Ach, ich verspiele jetzt mal 10 Euro. Da lässt man halt die Jacke an. [...] Also, dass ich halt und dann plötzlich so in diesem Ablauf mit dem Spiel und dich eins mit dem Automaten siehst, und dann merkst du auch gar nichts mehr. Wenn du da erstmal drin steckst, dann ist dir auch egal ob du eine Jacke anhast oder nicht, und du möchtest dann auch nicht unterbrechen, die ausziehen und so, sondern ja, wie gesagt. Das ist dann	Äußeres Erscheinungsbild (54)	Gast behält seine Jacke an, obwohl er sich längere Zeit in der Spielstätte aufhält	- Symptom des Kontrollverlustes - Ggf. durch „Winterjacke“ und „obwohl er schwitzt“ ersetzen

Interviewpartner Beispielzitat Weitere Belegstellen	Kategorie	Item	Kommentare, Anmerkungen und zu klärende Aspekte
<p>alles so, das ist, geht dann voll an dir vorbei. Also, du bist ja nur noch beschäftigt“.</p> <p>-----</p> <p>V34 (550-552; süchtiger Spieler) V38 (329-336; süchtiger Spieler) V40 (60; pathologischer Spieler)</p>			
<p><i>V03 (165-174; Anbieter)</i> „Also, den ich jetzt gerade so im Kopf hab, der kam immer top gepflegt, mit Anzug, Krawatte. Also, war schon Businessmann auf jeden Fall. Und, ja, dann fing er dann irgendwann an und kam mit Dreitagebart, zerzauste Haare. [...] Auch an der Kleidung, ja, dass es nicht mehr, na ja, nicht mehr im Anzug war. Dann wurde es denn immer eine Jeans, dann war das auch mal eine Schlapperjogginghose“.</p> <p>-----</p> <p>V01 (33-41; Anbieter) V10 (596-598; Anbieter) V18 (356-361; Anbieter) V23 (471-472; Versorgung)</p>	Entwicklungsdynamik (55)	Gast zeigt deutliche negative Veränderungen im äußeren Erscheinungsbild (z.B. blasse Gesichtsfarbe, gerötete Augen, wirkt ungepflegt, trägt immer dieselben Kleidungsstücke, legt keinen Wert mehr auf den Kleidungsstil)	<ul style="list-style-type: none"> - Negativentwicklung in Richtung Verwahrlosung - Deutliche Veränderung muss erkennbar sein - Als statisches Merkmal ungeeignet
<p><i>V03 (214-221; Anbieter)</i> „Ja, zu Anfang war das so, dass er zum Tresen gekommen ist, begrüßt hat, dann haben wir ein Pläuschchen gehalten. Er hat viel von zu Hause erzählt, wie toll doch alles ist. Ja, und irgendwann ließ das Ganze nach. Da kam er nur noch rein, hat sein Geld gewechselt, holt sein Getränk und ist sofort zu den Geräten. Und war dann, ja, eigentlich nicht mehr, also, von der Person, er war anders. Man hat ihm Spaß am Leben nicht mehr wirklich angesehen. Also, auch nicht mehr gemerkt durch seine Äußerungen und so. Also, das ging wirklich nur noch über Sorgen hier und Kummer da“.</p> <p>-----</p> <p>V01 (41-44; Anbieter) V02 (290; Anbieter) V19 (362-369; Forscher)</p>	Entwicklungsdynamik (56)	Gast zeigt deutliche negative Veränderungen in der Kommunikation (z.B. ist zunehmend verschlossen, zieht sich immer mehr zurück, wird immer stiller bzw. spricht ausschließlich von Belastungen)	<ul style="list-style-type: none"> - Negativentwicklung in Richtung Isolation / Verschlossenheit - Deutliche Veränderung muss erkennbar sein - Setzt folglich mehrere Beobachtungseinheiten voraus - Als statisches Merkmal ungeeignet
<p><i>V19 (38-42; Forscher)</i> „Aber dennoch klare Anhaltspunkte sind, dass derjenige häufiger kommt als vorher, dass er länger bleibt als vorher, dass er anfängt auch mehr Einsätze zu tätigen oder mehr Automaten bespielt“.</p> <p>-----</p> <p>V01 (492-496; Anbieter) V04 (203-206; Anbieter) V23 (58-62; Versorgung) V24 (791-809; Versorgung) V27 (149-152; Problemspieler) V28 (717-722; Problemspieler)</p>	Entwicklungsdynamik (57)	Gast intensiviert sein Spielverhalten deutlich erkennbar (z.B. in Bezug auf die Spielhäufigkeit, Spieldauer, Einsatzhöhe pro Einzelspiel, Höhe der Gesamteinsätze, Anzahl der parallel bespielten Automaten)	<ul style="list-style-type: none"> - Intensivierung des Spielverhaltens - Dosissteigerung - Kann sich unterschiedlich äußern

Interviewpartner Beispielzitat Weitere Belegstellen	Kategorie	Item	Kommentare, Anmerkungen und zu klärende Aspekte
<p>V01 (135-137; Anbieter) „Und bei dem hab ich auch oft festgestellt, er hat am Anfang mit zwei, drei Spielern zusammen gespielt, und am Ende war er nur noch alleine“.</p> <p>-----</p> <p>V35 (377-379; süchtiger Spieler)</p>	Entwicklungsdynamik (58)	Gast verändert seine Spielgewohnheiten: Spielt zunächst zusammen mit Anderen und dann zunehmend allein	<ul style="list-style-type: none"> - Entwicklungsverlauf entscheidend (alleine spielen ist normativ) - Soziale Komponente und damit soziale Kontrolle fällt weg - Grundsätzliche Kontroverse: Spielen in Gruppen = Schutz- oder Risikofaktor? - Gilt innerhalb einer Spielsitzung sowie über die Spielerkarriere hinweg
<p>V07 (605-607; Anbieter) „Ja oder auch eben Lügen vor Anderen oder wenn zum Beispiel das Telefon klingelt, das Handy, laufen sie sofort raus, damit, ja, die Geräusche nicht hören im Hintergrund und erfinden eine Ausrede jetzt“.</p> <p>-----</p> <p>V04 (92-99; Anbieter) V29 (569-571; sozialer Spieler)</p>	Soziales Umfeld (59)	Gast lügt bezüglich seines Aufenthaltsortes (z.B. beim Telefonieren)	<ul style="list-style-type: none"> - Geringe Prävalenz - Schwer wahrnehmbar
<p>V26 (358-362; süchtiger Spieler) „Dann hat einer an so einem Gerät gegessen und plötzlich kam die Frau rein. Und dann hat sie angefangen zu schreien, so von wegen: Was machst du hier? Also, stimmt das doch, und na ja und dann ein Wort das andere und dann er natürlich panisch und dann raus, und dann ging draußen die Streiterei weiter“.</p> <p>-----</p> <p>V03 (390-395; Anbieter) V12 (509-512; Anbieter) V30 (433-435; Problemspieler) V33 (575-580; Problemspieler) V36 (441-444; süchtiger Spieler)</p>	Soziales Umfeld (60)	Gast wird von aufgebracht Angehörigen wegen des Spielverhaltens zur Rede gestellt	<ul style="list-style-type: none"> - evtl. geringe Prävalenz - Notfallkriterium
<p>V04 (589-597; Anbieter) „Ja, ich hatte Feierabend, hab die Filiale verlassen, bin zu meinem Auto gegangen und dann sehr, es war Sommer, es war warm. Es war brechend heiß außen, die Scheibe war ein bisschen geöffnet. In dem Auto saßen Kinder. Ich wusste, wem das Auto gehörte. Die Kleine, die hat mich nur angeguckt und gesagt: Tante, ich hab Durst. Und dann bin ich rein in die Filiale, bin zu der Mutter hingegangen und gesagt, tu mir bitte ein Gefallen. Hab dem Kind erstmal was zu trinken gebracht. Entweder du kümmerst dich um dein Kind oder ich rufe das Jugendamt an. Weil, das ist ein Ding was überhaupt nicht</p>	Soziales Umfeld (61)	Gast lässt Lebewesen (z.B. Kinder, Tiere) unbeaufsichtigt im Auto zurück während er spielt	<ul style="list-style-type: none"> - Notfallkriterium - Schwer wahrnehmbar

Interviewpartner Beispielzitat Weitere Belegstellen	Kategorie	Item	Kommentare, Anmerkungen und zu klärende Aspekte
geht“. ----- V03 (485-489; Anbieter) V18 (384-389; Forscher)			
V07 (380-382; Anbieter) „Aber das weiß ich, dass das schon mal passiert oder dass dann nachher die Frau kommt und sagt bitte, geben Sie meinem Mann Hausverbot. Der verspielt sein ganzes Geld sonst“. ----- V10 (343-346; Anbieter)	Soziales Umfeld (62)	Dritte machen in glaubhafter Weise auf das Spielproblem eines Gastes aufmerksam	- Extrembeispiel - „in glaubhafter Weise“ streichen, da dieser Zusatz sehr subjektiv anmutet
V32 (510-512; sozialer Spieler) „Das ist der Kick einfach nur teilweise, die Geräusche zu hören, das Feeling zu erleben, da zu sein. Ich sag mal, es sind ja auch teilweise Leute, die haben nicht viele Freunde“. ----- V19 (395-397; Forscher)	Sonstiges (63)	Gast beobachtet intensiv andere Spieler und erlebt das Spielgeschehen stellvertretend mit („trocken zocken“)	- Hinweis auf fehlende finanzielle Eigenmittel - Passiert nur unter Bekannten - Wird von den Betreibern höchstens über einen kurzen Zeitraum geduldet
V22 (83-88; Versorgung) „Was ich beobachtet hab ist, dass ein anderer Spieler in der Halle zeitgleich so ein Gewinnerleben hatte und dass der Spieler, den ich jetzt im Kopf habe, darauf enorm aggressiv reagiert hat. Also, er hat wahrgenommen, dass jemand anders gewonnen hat, über diese immensen Tonsignale, und hat darauf sehr aggressiv reagiert“.	Sonstiges (64)	Gast reagiert auf die Gewinne anderer Gäste gereizt oder aggressiv	- Wird selten genannt - Indirekter Hinweis
V23 (42-44; Versorgung) „Viele lassen sich dann auch zum Beispiel ihren Automaten reservieren und sagen: Pass auf, dass an dem jetzt keiner spielt, ich bin in 20 Minuten wieder da“. ----- V06 (19-23; Anbieter) V29 (299-301; sozialer Spieler)	Sonstiges (65)	Gast lässt sich für kurze Zeit Automaten reservieren	- Geht in der Regel einher mit Geldbeschaffung außerhalb der Spielstätte
V07 (26-30; Anbieter) „Und sich zu etwas hinreißen lassen, was sie vielleicht gar nicht möchten, eben noch mehr Geld abzuheben zum Beispiel. Oder sie sagen, sie kommen jetzt eine Woche nicht mehr, sind aber trotzdem am nächsten Tag wieder da. Also, einfach, dass sie Sachen machen, die sie eigentlich nicht möchten“.	Sonstiges (66)	Gast kündigt an, sein Spielverhalten einzuschränken, ohne dieses Vorhaben jedoch einzuhalten	- Abstinenzunfähigkeit - Divergenz zwischen Handlungsabsicht und Handlungsausführung
V14 (117-121; Anbieter) „Und dann stand er vor mir und hat zwei Stunden vor der Kasse gestanden und wollte das Geld von mir wieder haben. Er sagte, er kann nicht mehr, er mag nicht mehr, er will nicht mehr, er hat kein Geld mehr für die Familie, alles ist weg, alles ist verspielt“. -----	Sonstiges (67)	Gast berichtet offen von glücksspielbedingten Belastungen oder negativen Folgen aufgrund des Glücksspiels (z.B. hegt Suizidgedanken, hat finanzielle Probleme, bezeichnet sich selbst als glücksspielsüchtig, muss	- Notfallkriterium - Eindeutiges Zeichen für ein Spielproblem - Verbalisierung

Interviewpartner Beispielzitat Weitere Belegstellen	Kategorie	Item	Kommentare, Anmerkungen und zu klärende Aspekte
V04 (309-322; Anbieter) V11 (63-66; Anbieter) V12 (47-51; Anbieter) V30 (751-753; Problemspieler)		seine Lebensführung wegen des Glücksspiels einschränken)	
V11 (67-70; Anbieter) „[...] und wenn er mir dann noch erzählt, dass er dann auch noch eine Therapie mal gemacht hat, die dann aber auch nicht gefruchtet hat im Laufe der Zeit. Ja, dann spätestens würde ich sagen: Ja, der ist auch sehr, ja, der ist spielsüchtig. Den würde ich jetzt als spielsüchtig bezeichnen“. ----- V13 (512-515; Anbieter)	Sonstiges (68)	Gast berichtet davon, wegen Glücksspielproblemen in Beratung oder Behandlung (gewesen) zu sein	- Verweist auf eine Hochrisikogruppe - Geringe Prävalenz - Erhöhte Rückfallgefahr - Verbalisierung - Ggf. Unterpunkt von „Verbalisierung glücksspielbedingter Belastungen“
V04 (309-322; Anbieter) „Die kam eines Tages morgens rein, stand zitternd bei mir am Tresen, fing an zu weinen. [...] Fing an zu weinen und sagte: Gib mir Hausverbot. Ich hab überhaupt kein Geld mehr, hab jetzt meine Arbeit verloren. Ich hab Schulden bei der ganzen Familie gemacht. Ich lüge meine Freunde an. Ich kann meinem Kind nichts zum Geburtstag kaufen. Ich kann mit meiner Katze nicht zum Tierarzt fahren, die ist krank“.	Sonstiges (69)	Gast fängt an zu weinen	- Notfallkriterium - Hohe Trennschärfe - Geringe Prävalenz
V13 (512-515; Anbieter) „[...] Aber es gibt denn schon so Sachen wo man sagt: Erteilen Sie mir Hausverbot. Dass sie das wollen, weil die bei einer Suchtberatung waren und weil das der erste Schritt ist, der denen empfohlen wird. Klar werden wir damit auch konfrontiert“. ----- V04 (317-318; Anbieter)	Sonstiges (70)	Gast bittet um Hausverbot	- Notfallkriterium - Hohe Trennschärfe
V21 (656-657; Versorgung) „Ansonsten beobachte ich noch häufig Flucht. Also, fluchtartiges Verlassen von der Spielhalle“.	Sonstiges (71)	Gast verlässt die Spielstätte fluchtartig	- Schwer wahrnehmbar - Einzelmeinung - Globale Aussage

7. Untersuchungsphase 1: Fokusgruppen und Modifikation des vorläufigen Item-Pools

In einer abschließenden Untersuchungsschleife erfolgte eine abermalige Überarbeitung des bislang generierten Item-Pools (s. Abb. 2). Abgesehen von geringfügigen sprachlichen Modifikationen und Verschiebungen zwischen den Inhaltskategorien wurden in einem ersten Schritt diejenigen Items gestrichen, die aus Plausibilitätsgründen eindeutig als Notfallkriterien aufzufassen sind (= äußerst geringe Auftretenswahrscheinlichkeit bei zugleich hoher Trennschärfe) und zwangsläufig eine sofortige Intervention zur Folge haben müssten (Items 52, 61, 62, 67, 69, 70). Ebenfalls machte es keinen Sinn, Items zu berücksichtigen, die illegale Praktiken der Anbieterseite voraussetzen (Item 9). Bei zwei Items (Item 1 und Item 3) er-

schien eine inhaltliche Entzerrung angebracht, so dass die ursprünglichen Sachverhalte in jeweils zwei getrennten Items aufgegriffen wurden.

Der zweite Schritt umfasste die Zusammenstellung und Durchführung von zwei Fokusgruppen mit dem Ziel, den vorliegenden Item-Katalog mit jetzt 66 Items auf Relevanz, Verständlichkeit, Vollständigkeit und sprachliche Genauigkeit hin zu überprüfen. Um ein möglichst breites Sachwissen und verschiedene Perspektiven abbilden zu können, wurden die Teilnehmer aus verschiedenen Kontexten akquiriert. Fokusgruppe 1 setzte sich aus vier ehemaligen pathologischen Spielern zusammen (3 Männer und eine Frau), die sich aktuell in ambulanter Behandlung befanden. Fokusgruppe 2 bildeten sieben aktive männliche Automatenspieler, die Mitglieder bei „Goldserie e.V.“, dem 1. Deutschen Verein der Münzspielfreunde, waren. Beide Fokusgruppen dauerten etwas über zwei Stunden und lieferten in der Gesamtbetrachtung einige fundierte Veränderungsvorschläge bezüglich des vorgelegten Item-Pools. Die Gesprächsinhalte wurden in Form von Protokollnotizen festgehalten und im Anschluss an die Durchführung der beiden Gesprächsgruppen analysiert. Ließ sich innerhalb einer Fokusgruppe ein Konsens bezüglich sprachlicher Modifikationen einzelner Items erzielen, wurden jene Vorschläge übernommen. Im Gegensatz dazu erfolgte die komplette Streichung eines Items nur dann, wenn sich die Teilnehmer beider Gruppen dafür aussprachen. Tabelle 7 fasst die endgültige Liste mit insgesamt 60 Items und damit die Ausgangslage für die Validierung des Screening-Instrumentes (Untersuchungsphase 2) zusammen

Tabelle 7: Endgültiger Item-Pool mit potenziell relevanten Erkennungsmerkmalen problematischen Spielverhaltens (n=60 Items; n=12 Kategorien)

Kategorie	Item
Spielverhalten – Spielzeit	(1) Gast besucht die Spielstätte mehrere Tage hintereinander und spielt mit hoher Verweildauer
	(2) Gast erscheint mehrmals täglich in der Spielstätte
	(3) Gast spielt mehr als 4 Stunden am Stück
	(4) Gast wartet häufig vor der Tür auf die Öffnung der Spielstätte
	(5) Gast verlässt die Spielstätte häufig erst bei Schließung und ist vorher kaum zum Beenden des Spiels zu bewegen
	(6) Gast spielt häufig zu ungewöhnlichen Zeiten (z.B. nachts, an Feiertagen)
	(7) Gast spielt häufig nur zu Monatsbeginn
Spielverhalten – Spielmuster	(8) Gast bedient mehr als 2 Automaten gleichzeitig
	(9) Gast verspielt Gewinne immer wieder und verlässt die Spielstätte in der Regel ohne Geld
	(10) Gast wechselt häufig hektisch den Automaten
	(11) Gast drückt im Gewinnfall immer sofort alle Animationen weg
	(12) Gast hämmert ständig hektisch auf die Start- und Stopptaste
	(13) Gast lässt sich Automaten reservieren, an dem er bereits viel gespielt hat
	(14) Gast kündigt an, sein Spielverhalten einzuschränken, ohne sich jedoch daran zu halten
Spielverhalten – Einsatzvolumen	(15) Gast spielt über einen längeren Zeitraum mit hohen Einsätzen pro Einzelspiel
	(16) Gast verringert nach anfänglich hohen Einsätzen sein Einsatzvolumen erheblich
	(17) Gast wirft hohen Geldbetrag ein, wartet bis die Umbuchung beendet ist und spielt dann mit hohen Geldbeträgen
Verhalten – Gewinnsituation	(18) Gast zeigt keine Freude mehr im Falle eines größeren Gewinns
	(19) Gast reagiert genervt auf kleinere Gewinne (z.B. im Rahmen von Freispielen)
	(20) Gast wirkt nach Erhalt von Freispielen oder größeren Gewinnen kurzfristig entspannter
Verhalten – Verlustsituation	(21) Gast übertreibt offensichtlich bei der Beschreibung seiner Verluste
	(22) Gast beschwert sich häufig über angeblich kaputte oder manipulierte Automaten
	(23) Gast reagiert auf Risikoverluste überhaupt nicht

Kategorie	Item
Umgang mit Geld	(24) Gast betritt die Spielstätte und tauscht sofort einen höheren Geldbetrag um
	(25) Gast nutzt EC-Cash in der Spielstätte mehrere Male hintereinander
	(26) Gast wechselt während einer Spielsitzung mehrfach höhere Geldbeträge zum Weiterspielen
	(27) Gast versucht sich Geld zu leihen
	(28) Gast bittet oder feilscht beim Personal um Geld bzw. Freimünzung
	(29) Gast streitet sich mit anderen Spielern wegen geliehenem Geld
	(30) Gast benutzt nach längerer Verweilzeit EC-Cash unmittelbar nach Mitternacht
	(31) Gast verlässt kurzzeitig die Spielstätte, offensichtlich um Bargeld zu besorgen
Irrationalität	(32) Gast kann kein Geld über EC-Cash beziehen, da das Kontolimit erreicht ist
	(33) Gast schreibt dem Automaten mit Nachdruck menschliche Eigenschaften zu (z.B. bestimmte Stimmungen oder Launen)
	(34) Gast beschäftigt sich viel mit Spielstrategien und Insiderinformationen (z.B. fragt im Vorfeld der Spielteilnahme nach, welcher Automat geschmissen hat)
	(35) Gast besteht hartnäckig darauf, an einem bestimmten Automaten zu spielen
	(36) Gast spricht kontinuierlich mit dem Automaten
Aggression	(37) Gast macht das Personal oder die Automaten für Spielverluste verantwortlich
	(38) Gast wird körperlich aggressiv gegenüber Menschen
	(39) Gast wird körperlich aggressiv gegenüber Gegenständen (z.B. schlägt oder tritt auf den Automaten ein, bespuckt Automaten)
	(40) Gast bedroht, beleidigt oder beschimpft das Personal
	(41) Gast flucht oder schimpft vor sich hin
	(42) Gast wirkt zunächst entspannt, verhält sich aber mit zunehmender Spieldauer immer aggressiver
Habitus	(43) Gast reagiert auf die Gewinne anderer Gäste gereizt oder aggressiv
	(44) Gast zeigt Anzeichen von großer Anspannung, d.h. Hektik, Nervosität oder Unruhe
	(45) Gast läuft hektisch zwischen parallel laufenden Automaten hin und her
	(46) Gast ist vom Spielgeschehen vollständig eingenommen und nimmt andere Umweltreize gar nicht wahr
	(47) Gast ist sehr ungeduldig oder genervt, wenn der Wechselvorgang nicht schnell genug erfolgt
Entwicklungs- dynamik	(48) Gast spielt weiter, obwohl er stark übermüdet ist oder sich offensichtlich nicht gut fühlt
	(49) Gast zeigt deutliche negative Veränderungen im äußeren Erscheinungsbild (z.B. blasse Gesichtsfarbe, gerötete Augen, wirkt ungepflegt, trägt immer dieselben Kleidungsstücke, legt keinen Wert mehr auf den Kleidungsstil)
	(50) Gast zeigt deutliche negative Veränderungen in der Kommunikation (z.B. ist zunehmend verschlossen, zieht sich immer mehr zurück, wird immer stiller bzw. spricht ausschließlich von Belastungen)
	(51) Gast intensiviert sein Spielverhalten deutlich erkennbar (z.B. in Bezug auf die Spielhäufigkeit, Spieldauer, Einsatzhöhe pro Einzelspiel, Höhe der Gesamteinsätze, Anzahl der parallel bespielten Automaten)
Soziales Umfeld	(52) Gast verändert seine Spielgewohnheiten: Spielt zunächst zusammen mit Anderen in geselliger Runde und dann zunehmend allein
	(53) Gast benötigt immer höhere Gewinne, um positive Gefühle zu zeigen
	(54) Gast lügt bezüglich seines Aufenthaltsortes (z.B. beim Telefonieren)
Sonstiges	(55) Gast reagiert nicht auf Telefonanrufe
	(56) Gast wird von Angehörigen wegen des Spielverhaltens zur Rede gestellt
	(57) Gast behält seine Jacke an, obwohl er sich längere Zeit in der Spielstätte aufhält
	(58) Gast hat längere Zeit gespielt und beobachtet im Abschluss daran intensiv andere Spieler, um das Spielgeschehen stellvertretend mitzuerleben („trocken zocken“)
	(59) Gast verlässt die Spielstätte oft fluchtartig
	(60) Gast berichtet davon, schon einmal wegen Glücksspielproblemen in Beratung oder Behandlung gewesen zu sein

8. Untersuchungsphase 2: Spielerbefragung

Nach Erstellung des ersten vorläufigen Item-Pools galt es weiterführend, diejenigen Verhaltensindikatoren zu bestimmen, die tatsächlich im Kern der Früherkennung von Problemspielern dienen. Dabei wurden die in Untersuchungsphase 1 zusammengestellten 60 Items einer umfassenden psychometrischen Überprüfung unterzogen. Dieser Validierungsschritt berücksichtigte Aspekte der Objektivität, Validität, Ökonomie und Nützlichkeit. Unter anderem stellte sich die Frage nach der Relevanz (Gewichtung), Prävalenz (Auftrittshäufigkeit) und Trennschärfe (Differenzierung sozialer vs. problematischer Automatenspieler) jedes Items. Zur Erreichung dieses Ziels setzte sich Untersuchungsphase 2 aus drei aufeinander aufbauenden Validierungsschleifen zusammen.

Im Allgemeinen beabsichtigte Validierungsschleife 1, den bisher extrahierten Item-Katalog anhand einer breit angelegten standardisierten Befragung von aktiven und ehemaligen Automatenspielern zu validieren. Wichtig hierbei war, dass sowohl soziale Spieler als auch Problemspieler zur Zielgruppe zählten. Die Rekrutierung des Samples erfolgte im Wesentlichen über zwei Hauptstränge: a) Online-Befragungen von Personen, die sich in ausgewählten fachspezifischen Foren bewegten sowie b) schriftliche Befragungen von Automatenspielern aus dem ambulanten und stationären Hilfesystem. Insgesamt umfasste die finale Fragebogenversion in der Offline- und Online-Variante folgende Themenblöcke (s. Anhang B):

- Einführende Definition von Einschlusskriterien: Gesucht wurden ausschließlich Automatenspieler aus Spielhallen mit regelmäßiger, d.h. mindestens monatlicher Spielfrequenz bezogen auf die Gegenwart oder Vergangenheit;
- Soziodemographie (jeweils 1 Item zum Alter, Geschlecht und zur Staatsangehörigkeit);
- Automatenspielmuster (5 Items u.a. zur Spielhäufigkeit und zu den Geldausgaben);
- Auftretenshäufigkeit der Früherkennungs-Items (60 Items; retrospektive Einschätzung des eigenen Verhaltens mittels 5-stufiger Likert-Skalen);
- Relevanz der Früherkennungs-Items (60 Items; Beurteilung der allgemeinen Bedeutung der Items für die Identifikation von Problemspielern mittels 5-stufiger Likert-Skalen);
- Abschließendes Screening glücksspielbezogener Probleme (10 Items in Anlehnung an die DSM-IV-Kriterien pathologischen Spielverhaltens adaptiert an das Automatenpiel; Zeitfenster: vergangene 12-Monate; vgl. für die englischsprachige Originalversion mit [Stinchfield, Govoni & Frisch, 2005](#)).

8.1. Online-Befragung

Internetgestützte Befragungen haben gegenüber telefonisch oder schriftlich durchgeführten Erhebungsmethoden eine Reihe von Vorteilen (vgl. speziell zu Forschungen im Glücksspielbereich mit [Wood & Griffiths, 2007](#)). Hierzu gehören die geographische Erreichbarkeit – weltweit, sofern ein Internetanschluss vorhanden ist –, die sofortige elektronische Speicherung der erhobenen Daten, die geringen Rekrutierungskosten, der hohe Anonymisierungs-

grad der Befragung und die Möglichkeiten eines sofortigen, elektronisch generierten Feedbacks an die Befragten sowie der Einbindung von audiovisuellen Elementen.

Andererseits sind Online-Befragungen mit einigen Einschränkungen verbunden. So ist beispielsweise eine klassische Stichprobenziehung (zufallsgeneriert, stratifiziert) vorab meist nicht möglich. Dementsprechend lassen sich Aussagen zur Repräsentativität der gefundenen Ergebnisse nur sehr eingeschränkt treffen. Ein weiteres Problemfeld besteht in der Unverbindlichkeit des Mediums Internet. Während beispielsweise bei telefonischen Befragungen aufgrund des direkten Kontakts zum Interviewer Hemmschwellen bestehen, durchgehend falsche Angaben zu machen oder das Interview vorzeitig zu beenden, sind solche Verhaltensweisen bei Online-Befragungen ohne „Folgekosten“ möglich. Nicht zuletzt lohnten sich Online-Befragungen in früheren Jahren aufgrund der hohen Programmierkosten nur dann, wenn zu erwarten war, dass eine ausreichend hohe Anzahl an Befragten daran teilnimmt. Mittlerweile finden sich im Internet jedoch eine Reihe von so genannten „Survey Tools“, die es erlauben, internetgestützte Fragebögen auch für kleinere Befragungen mit vertretbarem Aufwand zu programmieren und online verfügbar zu machen. Eines dieser Tools ist „Lime Survey“ (www.limesurvey.org/de). Neben den vielen technischen Möglichkeiten, die dieses Tool bietet (einfach aufzusetzender Datenserver, leichter Datenexport, Möglichkeiten einer komplexen Filterführung und der Kontrolle des Zugangs), hat es den Vorzug, dass es kostenlos zur Verfügung gestellt wird.

Um die Vergleichbarkeit der im Internet erhobenen Daten mit denen der schriftlichen Befragung zu gewährleisten, war der Online-Fragebogen nicht nur inhaltlich, sondern auch hinsichtlich des Aufbaus mit der Offline-Version identisch. Im Zentrum standen dabei die in Untersuchungsphase 1 generierten 60 Items, die sowohl im Hinblick auf das eigene Verhalten als auch im Hinblick auf ihre jeweilige Relevanz bei der Identifikation von problematischen Verhaltensmustern zu beurteilen waren (s.o.). Die programmtechnische Umsetzung dieser (vergleichsweise komplexen) Fragestellungen lässt sich Abbildung 3 entnehmen. Während in der linken Spalte die einzelnen „Früherkennungs-Items“ zu finden sind, wurde unmittelbar rechts hiervon die Häufigkeit eines solchen Verhaltens bei den Befragten selbst erhoben. Daran knüpfte eine weitere Spalte an, die eine Einschätzung der Bedeutung dieser Items für die Erkennung von Problemspielern verlangte. Die Beantwortung einer Frage erfolgte durch das Anklicken des Radiobuttons der jeweils passenden Antwortkategorie. Um sicher zu stellen, dass die Befragten bei der Beantwortung nicht versehentlich auf die falsche Zeile fokussierten, wurde die aktuelle Zeile jeweils hellblau hinterlegt. Zudem erhielten die Befragungsteilnehmer am oberen Rand einen Hinweis, wie viel Prozent der insgesamt zu beantwortenden Fragen sie bereits ausgefüllt hatten. Zusätzlich zu den inhaltlichen Fragen wurde während des Pre-Tests (s.u.) am Ende des Online-Fragebogens noch ein frei auszufüllendes Textfeld integriert. Hier konnten die Studienteilnehmer Anmerkungen zum Inhalt und zur Gestaltung des Fragebogens notieren.

Onlinebefragung zum Spielverhalten von Automaten Spielern in Spielhallen

0% 100%

Im Folgenden werden 60 Verhaltensweisen von Automaten Spielern in Spielhallen angeführt. Geben Sie an, wie oft Sie selbst entsprechende Verhaltensweisen in den letzten 12 Monaten bzw. in den 12 Monaten vor Ihrem letzten Spielhallenbesuch gezeigt haben. Außerdem bitten wir Sie um eine Einschätzung zur generellen Bedeutsamkeit jeder Verhaltensweise für die Erkennung eines Problemspielers.

Mit Problemspielern sind diejenigen Gäste einer Spielhalle gemeint, die ihr Spielverhalten nicht mehr unter Kontrolle haben bzw. deren Spielverhalten mit schädlichen Auswirkungen verbunden ist.

9: Spielzeit

	Wie oft haben Sie die jeweilige Verhaltensweise bei Spielhallenbesuchen in den letzten 12 Monaten gezeigt?					Für wie bedeutsam halten Sie die jeweilige Verhaltensweise, wenn es um die Erkennung eines Problemspielers geht?				
	nie	selten	gelegentlich	häufig	(fast) immer	gar nicht bedeutsam	wenig bedeutsam	mittelmäßig bedeutsam	ziemlich bedeutsam	sehr bedeutsam
Gast besucht die Spielstätte mehrere Tage hintereinander und spielt mit hoher Verweildauer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gast erscheint mehrmals täglich in der Spielstätte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gast spielt mehr als 4 Stunden am Stück	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gast wartet häufig vor der Tür auf die Öffnung der Spielstätte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gast verlässt die Spielstätte häufig erst bei Schließung und ist vorher kaum zum Beenden des Spiels zu bewegen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gast spielt häufig zu ungewöhnlichen Zeiten (z.B. nachts, an Feiertagen)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gast spielt häufig nur zu Monatsbeginn	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Abbildung 3: Screenshot des Online-Fragebogens

Nach Abschluss der Programmierung wurde der Online-Fragebogen einem Pre-Test unterzogen. Für dieses Vorhaben bot es sich an, abermals Kontakt zu den Betreibern des Internetforums „*Goldserie.de*“ aufzunehmen. Die Internetpräsenz „*www.goldserie.de*“ stellt ein Projekt von Spielern und Sammlern aktueller und historischer Geldspielgeräte dar und ist seit 2005 online. Aufgrund der konstruktiven und differenzierten Rückmeldungen, die im Zuge der Durchführung einer Fokusgruppe mit Mitgliedern des Vereins „*Goldserie*“ (s.o.) zustande kamen, erschien es zielführend, das Erfahrungswissen dieses Netzwerks erneut zu nutzen. So wurden die Verantwortlichen gebeten, eine Kurzvorstellung des Forschungsprojekts – inklusive eines Links zur Befragung – auf ihrer Internetseite zu platzieren. Am 14. Februar 2012 waren diese Informationen dann erstmals online verfügbar. Innerhalb einer Woche hatten 25 Personen den Link zum Online-Fragebogen bedient, der letztlich von zehn Personen vollständig ausgefüllt wurde. Weitere fünf Personen brachen die Befragung vorzeitig ab. Die verbleibenden zehn Personen hatten sich den Fragebogen offensichtlich bloß angesehen, da für sie keine Einträge in der Datenbank vorlagen. Das freie Textfeld am Ende des Fragebogens, welches explizit für Anmerkungen und Kritik vorgesehen war, wurde indessen nur selten ausgefüllt. Verwertbare Hinweise für eine substanzielle Verbesserung des Online-Fragebogens waren den Ausführungen nicht zu entnehmen. Als fachlich wertvoller stellte sich hingegen eine Diskussion heraus, die in einem Thread des Forums über das Früherkennungsprojekt geführt wurde. Einige dieser Hinweise fanden demzufolge bei der Anpassung des Online-Fragebogens Berücksichtigung.

Nach Abschluss des Pre-Tests und Fertigstellung der finalen Fragebogenversion sollte der Link zur Online-Befragung auch außerhalb des Forums von „*Goldserie.de*“ bekannt gemacht werden. Auf der Grundlage einer umfangreichen Internetrecherche erfolgte eine Auswahl

potenziell interessanter Websites, die zumeist hauptsächlich von Automatenspielern frequentiert werden. Diese Websites lassen sich vier grundlegenden Domänen zuordnen, wobei der Schwerpunkt naturgemäß auf Foren und Usenets für aktive Spieler lag (Punkt 1). In der nachfolgenden Aufstellung sind alle Bereiche dargestellt. Zu beachten ist außerdem, dass einige Links durch dritte Personen und nicht direkt durch die Projektleiter gepostet wurden. Insgesamt war der Fragebogen von Mitte Februar 2012 bis Mitte Oktober 2012 und damit knapp acht Monate verfügbar.

a) Bekanntmachung in Foren und Usenets für aktive Spieler:

- [automaten-forum.de](http://www.automaten-forum.de) (www.automaten-forum.de);
- automatenforum.eu (<http://automatenforum.eu>);
- [casino-forum.net](http://www.casino-forum.net) (www.casino-forum.net);
- casinohilfe.info (<http://casinohilfe.info>);
- [der-pitboss.com](http://www.der-pitboss.com) (www.der-pitboss.com);
- forum.zufall-mit-system.cc (<http://forum.zufall-mit-system.cc>);
- [geldspielfreunde.de](http://www.geldspielfreunde.de) (www.geldspielfreunde.de);
- [goldserie.de](http://www.goldserie.de) (www.goldserie.de);
- [kasinoforum.com](http://www.kasinoforum.com) (www.kasinoforum.com);
- [lasvegas-lounge.com](http://www.lasvegas-lounge.com) (www.lasvegas-lounge.com);
- [playworld-online.com](http://www.playworld-online.com) (www.playworld-online.com);
- [spielautomatenforum.de](http://www.spielautomatenforum.de) (www.spielautomatenforum.de);
- [sportwetten-forum.com](http://www.sportwetten-forum.com) (www.sportwetten-forum.com);
- [sportwettentalk.com](http://www.sportwettentalk.com) (www.sportwettentalk.com);
- [wetti.de](http://www.wetti.de) (www.wetti.de);
- [wettpiraten.com](http://www.wettpiraten.com) (www.wettpiraten.com).

b) Webseiten mit Hilfeangeboten für Personen mit einer Glücksspielproblematik:

- [automatisch-verloren.de](http://www.automatisch-verloren.de) (www.automatisch-verloren.de);
- [spielsucht-hamburg.de](http://www.spielsucht-hamburg.de) (www.spielsucht-hamburg.de);
- [spielsucht-forum.de](http://www.spielsucht-forum.de) (www.spielsucht-forum.de).

c) Soziale Netzwerke und andere Foren:

- Facebook (über den privaten Account des Erstautors);
- Forum Gewerberecht (www.forum-gewerberecht.de).

d) Sonstiges:

- Kleinanzeige auf „Das Schwarze Brett“ (<http://www.dsble.de>);
- Kleinanzeige auf „Bremen.de“ (<http://www.bremen.de/marktplatz>);
- Kontaktaufnahme via E-Mail zu Automatenspielern, die an früheren Forschungsprojekten teilgenommen bzw. bereits während der ersten Untersuchungsphase des laufenden Forschungsprojektes kontaktiert wurden;
- Versand des Links über die Mailingliste der Psychologie-Studierenden der Universität Bremen.

8.2. Offline-Befragung

Die Verteilung des Fragebogens in Papierform erfolgte über drei verschiedene Wege, wobei die Rekrutierung von (pathologischen) Automatenspielern, die professionelle Hilfeangebote in Anspruch nehmen, im Zentrum stand. Insgesamt konnten bundesweit fünf ambulante und vier stationäre Versorgungseinrichtungen dazu motiviert werden, die Printexemplare des Fragebogens an in Frage kommende Klienten weiterzureichen (in der Zeitspanne von Ende März 2012 bis Ende Juli 2012). Wichtig bei diesem Schritt war es, dass die aktive Spielerkarriere der Probanden noch nicht zu lang, d.h. maximal ein Jahr, zurücklag. Um einen deutlichen und damit unter Umständen verzerrenden Überhang von pathologischen Spielern im Gesamtsample zu vermeiden, wurden ergänzend Vertreter der gewerblichen Automatenbranche mit der Bitte angesprochen, die Fragebögen direkt vor Ort an die Gäste von Spielhallen zu verteilen. Trotz weitreichender Skepsis gelang es schließlich, die Unterstützung von zwei überregional agierenden Unternehmen zu erhalten. Ein dritter, flankierender Rekrutierungsweg umfasste zum einen den – letztlich wenig erfolgreichen – Versuch, Gäste nach dem Verlassen von Spielhallen anzusprechen und quasi auf der Straße zu befragen. Zum anderen ließen sich vereinzelt persönliche Kontakte bzw. Netzwerke zur Akquise aktiver Automatenspieler nutzen.

8.3. Datenanalyse

8.3.1. Datenvorbereitung und Stichprobe

Zusammengenommen konnten im Zuge der ersten Validierungsschleife $n=310$ Automatenspieler zur Studienteilnahme bewegt werden, wobei $n=101$ auf den Online-Bereich und die restlichen $n=209$ auf den Offline-Bereich entfielen. In einem ersten Schritt wurde der Gesamtdatensatz ($n=310$) in zwei getrennte Datensätze zerlegt, die einerseits die retrospektiven Selbsteinschätzungen zum eigenen Spielverhalten (60 Items) und andererseits die Bedeutsamkeits-Ratings (60 Items) umfassten. Personen mit mehr als drei fehlenden Werten ($>5\%$ von 60 Items) waren von den weiteren Analysen ausgeschlossen. Tabelle 8 fasst Kernmerkmale dieser Stichprobe auf deskriptiver Ebene zusammen ($n=271$). Etwa zwei Drittel des Samples konnten über die Offline-Kanäle und ein Drittel über die Online-Befragung erreicht werden. Erwartungsgemäß sind die Studienteilnehmer mehrheitlich männlich (89,3%), Personen mittleren Alters ($M=37,3$ Jahre) und deutsche Staatsbürger (81,5%). Die Daten zum Spielverhalten zeigen, dass etwas mehr als die Hälfte der Befragten (52,8%) in den vergangenen 12 Monaten (vor dem letzten Spielhallenbesuch) im Durchschnitt mehr als zweimal die Woche am Automatenpiel in Spielhallen teilgenommen hatte. Demgegenüber wurden Gaststätten weitaus seltener frequentiert; 59,8% der Stichprobe gaben sogar an, im Referenzzeitraum gar nicht in Gaststätten „gezockt“ zu haben. Für Beobachtungsprozesse generell von Bedeutung sind ferner die Parameter „Aufenthaltsdauer“ und „Geldausgaben“. So erstreckt sich ein typischer Spielhallenbesuch bei knapp zwei Dritteln der Studienteilnehmer (64,6%) auf immerhin mindestens zwei Stunden, und für 59,6% beliefen sich die durchschnittlichen Verluste bei einem typischen Spielhallenbesuch auf 100 Euro oder (zum Teil

deutlich) mehr. Zudem berichteten 72,2% der Probanden davon, in mindestens zwei Stammspielhallen zu gehen; 14,4% haben sogar mehr als vier Stammspielhallen. In Anlehnung an die DSM-IV-Kriterien zum pathologischen Spielverhalten gelten 68,3% der Stichprobe als pathologische Spieler (≥ 5 DSM-IV-Kriterien) und weitere 8,1% als Problemspieler (3-4 DSM-IV-Kriterien). Die restlichen Befragten zeigen entweder keine (12,5%; 0 DSM-IV-Kriterien) oder nur geringfügige glücksspielbezogene Belastungen (11,1%; 1-2 DSM-IV-Kriterien).

Tabelle 8: Stichprobenmerkmale (Spielerbefragung; n=271)

Merkmal	Ausprägung	%	Anzahl
<i>Rekrutierungsweg</i>	offline	68,3	185
	online	31,7	86
<i>Geschlecht</i>	weiblich	10,7	29
	männlich	89,3	241
<i>Alter</i>	bis 19 Jahre	3,7	10
	20-29 Jahre	24,0	65
	30-39 Jahre	30,6	83
	40-49 Jahre	27,7	75
	50 Jahre und älter	14,0	38
	Mittelwert=37,3; Standardabweichung=11,8		
<i>Staatsangehörigkeit</i>	(nur) deutsch	81,5	221
	(nur) türkisch	7,0	19
	andere	11,4	31
<i>Spielhäufigkeit in Spielhallen</i>	1-mal pro Monat	8,9	24
	2- bis 3-mal pro Monat	12,6	34
	1- bis 2-mal pro Woche	25,7	69
	mehr als 2-mal pro Woche	52,8	142
<i>Spielhäufigkeit in Gaststätten</i>	1-mal im Monat	19,2	51
	2- bis 3-mal im Monat	8,6	23
	1- bis 2-mal pro Woche	5,6	15
	mehr als 2-mal pro Woche	6,8	18
	gar nicht	59,8	159
<i>Länge eines typischen Spielhallenbesuchs</i>	bis zu 30 Minuten	3,0	8
	30 Minuten bis 1 Stunde	6,3	17
	1-2 Stunden	26,1	70
	2-4 Stunden	25,4	68
	4-8 Stunden	30,6	82
	mehr als 8 Stunden	8,6	23
<i>Geldausgaben bei einem typischen Spielhallenbesuch</i>	weniger als 25 Euro	6,4	17
	25 Euro bis 50 Euro	14,6	39
	50 Euro bis 100 Euro	19,5	52
	100 Euro bis 200 Euro	24,0	64
	200 Euro bis 400 Euro	25,1	67
	400 Euro bis 800 Euro	8,2	22
	mehr als 800 Euro	2,2	6

Merkmal	Ausprägung	%	Anzahl
<i>Anzahl der Stammspielhallen</i>	Keine	5,9	16
	1	21,9	59
	2	31,1	84
	3	18,9	51
	4	7,8	21
	mehr als 4	14,4	39
<i>Problemstatus (DSM-IV)</i>	soziales Spielverhalten (0 DSM-IV-Kriterien)	12,5	34
	riskantes Spielverhalten (1-2 DSM-IV-Kriterien)	11,1	30
	problematisches Spielverhalten (3-4 DSM-IV-Kriterien)	8,1	22
	pathologisches Spielverhalten (≥ 5 DSM-IV-Kriterien)	68,3	185

Des Weiteren bot sich an, die „Missing Values“ in den endgültigen Datensätzen (eigenes Spielverhalten: $n=269$; Bedeutsamkeits-Ratings: $n=238$) durch das Verfahren der multiplen Imputation zu ersetzen (vgl. Göthlich, 2007; Tabachnick & Fidell, 2007). Konkret bedeutete dies die Durchführung aller Analysen mit fünf verschiedenen Datensätzen, in denen jeweils isoliert fehlende Werte ersetzt wurden. Auf Empfehlung von Tabachnick und Fidell (2007) ließen sich die Imputationen in den fünf einzelnen Datensätzen mit dem Expected-Maximum-Algorithmus vornehmen. Die Endergebnisse beruhen auf dem Mittelwert der statistischen Maßzahlen aller fünf getrennten Analysen.

Daneben wurden die Selbsteinschätzungen zum Spielverhalten dichotomisiert („nie“ und „selten“ = 0; „gelegentlich“, „häufig“ und „[fast] immer“ = 1), um die nachfolgenden Auswertungsschritte zu erleichtern. Nunmehr konnten für die dichotomisierten Items Prävalenzen (= relative Auftretenshäufigkeit) und Odds-Ratios (ORs; interpretierbar als Chancenverhältnisse) für das Vorliegen glücksspielbezogener Probleme berechnet werden. Als abhängige Variable diente in diesem Zusammenhang der rekodierte DSM-IV-Punktwert (0-2 = 0; 3-10 = 1). Die Bestimmung der ORs erfolgte mittels logistischer Regressionen. Bei einem Testniveau von $\alpha=0.01$ konnten insgesamt 55 Merkmale als signifikante Risikofaktoren bestimmt werden (die ORs nicht-signifikanter Items wurden zur Verwendung im Merkmalsraum auf 1 gesetzt; s.u.).

Um die Items nicht nur auf Ihre alleinige Vorhersagegüte zu untersuchen, sondern auch um das gemeinsame Auftreten zweier Items (logische Schnittmenge) zu berücksichtigen, wurden logistische Regressionen zwischen dem Problemstatus und der Schnittmenge aller möglichen 2er-Kombinationen (bei 60 Items ergeben sich $60 \cdot 59 \cdot 0,5 = 1.770$ Kombinationen) ermittelt. Hiervon erwiesen sich 1.047 Kombinationen bei einem Testniveau von $\alpha=0.01$ als signifikante Risikofaktoren. Für jedes der 60 Items ergaben sich aus der Verdichtung der Kombinationen folgende Merkmale: a) mittlere Prävalenz der signifikanten Risiko-Kombinationen, an denen ein Item beteiligt war; b) mittleres OR der signifikanten Risiko-Kombinationen, an denen ein Item beteiligt war. Kam eine Kombination nicht vor, wurde die Prävalenz auf 0 gesetzt; nicht-signifikante Kombinationen bedeuteten im Folgenden ein OR von 1. Auf diese

Weise konnten die mittleren Prävalenzen und ORs für jedes Item unverzerrt generiert werden. Außerdem erhielten nicht-signifikante Merkmale geringere Item-Gütekriterien im Merkmalsraum.

Für die Bedeutsamkeits-Ratings (1 = „gar nicht bedeutsam“; 5 = „sehr bedeutsam“) reichte es aus, Mittelwerte und Standardabweichungen zu berechnen. Hohe Mittelwerte repräsentierten folglich eine große Bedeutsamkeit einzelner Items für die Früherkennung von Problemspielern; hohe Standardabweichungen zeigten an, wie umstritten die Bedeutsamkeit einzelner Items für diesen Zweck ist.

Die endgültige Entscheidung über die Aufnahme eines Items in den Beobachtungsbogen wurde auf der Basis eines multidimensionalen Merkmalsraums von Item-Gütekriterien getroffen. In diesem Raum bestimmten die in Tabelle 9 aufgeführten sechs Indizes die Position aller 60 zu beurteilenden Items.

Tabelle 9: Indizes der Itembeurteilung in der Übersicht

Merkmalsname	Kurzbezeichnung	Operationalisierung
Eigenes Spielverhalten (univariat)	Prävalenz_univariat	Prävalenz der rekodierten Selbsteinschätzung (%)
	OR_univariat	OR univariater Vorhersage
Eigenes Spielverhalten (Kombinationen)	Prävalenz_Kombinationen_Mittelwert	Mittlere Prävalenz der signifikanten Risiko-Kombinationen
	OR_Kombinationen_Mittelwert	Mittleres OR der signifikanten Risiko-Kombinationen
Bedeutsamkeits-Ratings	Mittelwert_Bedeutsamkeit	Mittelwert der Bedeutsamkeitseinschätzung
	Standardabweichung_Bedeutsamkeit	Standardabweichung der Bedeutsamkeitseinschätzung

8.3.2. Selektion optimaler Items (Indexbildung)

Um einen atheoretischen, standardisierten Auswahlprozess unter simultaner Nutzung maximaler Information bzw. unter Vermeidung des Informationsverlustes durch vorzeitigen Ausschluss einzelner Items zu garantieren, wurde für jedes Item ein ungewichteter Summenindex der nachfolgenden fünf z-standardisierten und zuvor winsorisierten Einzelindexwerte errechnet. Dabei kam es zur Ersetzung von denjenigen Einzelindexwerten, die jeweils kleiner als das 15. bzw. größer als das 85. Perzentil waren, durch das 15. bzw. 85. Perzentil. Mit diesem Schritt wurden Ausreißer informationserhaltend zentriert und die Gütemaße einzelner Items nicht durch Extremwerte verzerrt.

1. Prävalenz_univariat*(1-Prävalenz_univariat): In Anlehnung an Empfehlungen zur optimalen Itemschwierigkeit in der klassischen Testtheorie (u.a. Moosbrugger & Kelava, 2008) erzielen Items mit mittlerer Prävalenz (um 0,5) hier maximale Werte, extremere Ausprägungen nach oben oder unten liefern folglich geringere Werte.
2. OR_univariat: Items, die einen starken Zusammenhang mit dem Problemstatus aufweisen, bekommen entsprechend höhere Werte.
3. Mittlere Prävalenz_Kombinationen_Mittelwert*(1-Mittlere Prävalenz_Kombinationen_Mittelwert): Items mit mittlerer Prävalenz von Kombinationen (um 0,5) erhalten höhere Werte.
4. Mittlere OR_Kombinationen_Mittelwert: Items in Kombinationen, die einen starken mittleren Zusammenhang mit dem Problemstatus aufweisen, werden höhere Werte zugeschrieben.
5. Mittelwert_Bedeutsamkeit/Standardabweichung_Bedeutsamkeit: Dieser Wert kann generell als Bedeutsamkeitsindex interpretiert werden. Wichtige und wenig umstrittene Items bekommen hier höhere Werte.

Zwecks Gewährleistung einer relativen Gleichgewichtung der Selbsteinschätzungen des eigenen Spielverhaltens und der Bedeutsamkeits-Ratings wurden die Indizes der ORs (univariat sowie Kombinationen) und der Prävalenzen (univariat sowie Kombinationen) vor der endgültigen Summierung jeweils über Mittelwertbildung aggregiert. Der standardisierte Gesamtindex der Itemgüte war normalverteilt (Kolmogorov-Smirnov-Anpassungstest: $Z=0,54$; $p=0,94$). Der Range der Einzelindexwerte reichte von -4,216 bis 3,693 (s. Tab. 10).

Die Entscheidung auf Basis des Gesamtmaßes über Bedeutsamkeit, Prävalenzen und ORs hat den Vorteil, dass alle Items simultan im Hinblick auf ihre Gesamtgüte verglichen werden können, ohne Items frühzeitig auszuschließen, Information zu verlieren oder bestimmte Gütemerkmale stärker zu gewichten als andere. Letztlich ließ sich aus pragmatischen Gründen eine handhabbare Menge von $n=20$ Items mit den höchsten Gesamtwerten auswählen (s. Tab. 10). Diese Verhaltensindikatoren bilden somit das (vorläufige) Screening-Instrument zur Früherkennung von Problemspielern in Spielhallen.

Tabelle 10: Endgültige Rangreihe aller Items ($n=60$)

Verhaltensindikator	Wert*	Rangplatz**
Gast intensiviert sein Spielverhalten deutlich erkennbar (z.B. in Bezug auf die Spielhäufigkeit, Spieldauer, Einsatzhöhe pro Einzelspiel, Höhe der Gesamteinsätze, Anzahl der parallel bespielten Automaten)	3,693	1
Gast spielt weiter, obwohl er stark übermüdet ist oder sich offensichtlich nicht gut fühlt	3,675	2

Verhaltensindikator	Wert *	Rangplatz **
Gast benötigt immer höhere Gewinne, um positive Gefühle zu zeigen	3,646	3
Gast zeigt Anzeichen von großer Anspannung, d.h. Hektik, Nervosität oder Unruhe	3,249	4
Gast kündigt an, sein Spielverhalten einzuschränken, ohne sich jedoch daran zu halten	3,181	5
Gast zeigt keine Freude mehr im Falle eines größeren Gewinns	3,119	6
Gast zeigt deutliche negative Veränderungen in der Kommunikation (z.B. ist zunehmend verschlossen, zieht sich immer mehr zurück, wird immer stiller bzw. spricht ausschließlich von Belastungen)	3,078	7
Gast verlässt kurzzeitig die Spielstätte, offensichtlich um Bargeld zu besorgen	2,983	8
Gast lügt bezüglich seines Aufenthaltsortes (z.B. beim Telefonieren)	2,902	9
Gast verspielt Gewinne immer wieder und verlässt die Spielstätte in der Regel ohne Geld	2,795	10
Gast wechselt während einer Spielsitzung mehrfach höhere Geldbeträge zum Weiterspielen	2,609	11
Gast besucht die Spielstätte mehrere Tage hintereinander und spielt mit hoher Verweildauer	2,532	12
Gast wirkt zunächst entspannt, verhält sich aber mit zunehmender Spieldauer immer aggressiver	2,161	13
Gast wird von Angehörigen wegen des Spielverhaltens zur Rede gestellt	2,104	14
Gast ist vom Spielgeschehen vollständig eingenommen und nimmt andere Umweltreize gar nicht wahr	1,852	15
Gast erscheint mehrmals täglich in der Spielstätte	1,557	16
Gast spielt mehr als 4 Stunden am Stück	1,500	17
Gast nutzt EC-Cash in der Spielstätte mehrere Male hintereinander	1,487	18
Gast ist sehr ungeduldig oder genervt, wenn der Wechselvorgang nicht schnell genug erfolgt	1,429	19
Gast spielt über einen längeren Zeitraum mit hohen Einsätzen pro Einzelspiel	1,219	20
Gast läuft hektisch zwischen parallel laufenden Automaten hin und her	1,166	21
Gast reagiert genervt auf kleinere Gewinne (z.B. im Rahmen von Freispielen)	0,924	22
Gast bedient mehr als 2 Automaten gleichzeitig	0,886	23
Gast verlässt die Spielstätte häufig erst bei Schließung und ist vorher kaum zum Beenden des Spiels zu bewegen	0,820	24
Gast zeigt deutliche negative Veränderungen im äußeren Erscheinungsbild (z.B. blasse Gesichtsfarbe, gerötete Augen, wirkt ungepflegt, trägt immer dieselben Kleidungsstücke, legt keinen Wert mehr auf den Kleidungsstil)	0,529	25
Gast flucht oder schimpft vor sich hin	0,412	26

Verhaltensindikator	Wert *	Rangplatz **
Gast verlässt die Spielstätte oft fluchtartig	0,321	27
Gast kann kein Geld über EC-Cash beziehen, da das Kontolimit erreicht ist	0,249	28
Gast reagiert nicht auf Telefonanrufe	0,178	29
Gast betritt die Spielstätte und tauscht sofort einen höheren Geldbetrag um	0,026	30
Gast wirkt nach Erhalt von Freispielen oder größeren Gewinnen kurzfristig entspannter	-0,093	31
Gast wechselt häufig hektisch den Automaten	-0,173	32
Gast reagiert auf die Gewinne anderer Gäste gereizt oder aggressiv	-0,445	33
Gast wirft hohen Geldbetrag ein, wartet bis die Umbuchung beendet ist und spielt dann mit hohen Geldbeträgen	-0,523	34
Gast übertreibt offensichtlich bei der Beschreibung seiner Verluste	-0,581	35
Gast hämmert ständig hektisch auf die Start- und Stoptaste	-0,642	36
Gast reagiert auf Risikoverluste überhaupt nicht	-0,725	37
Gast schreibt dem Automaten mit Nachdruck menschliche Eigenschaften zu (z.B. bestimmte Stimmungen oder Launen)	-0,746	38
Gast spielt häufig nur zu Monatsbeginn	-0,787	39
Gast verringert nach anfänglich hohen Einsätzen sein Einsatzvolumen erheblich	-0,961	40
Gast verändert seine Spielgewohnheiten: Spielt zunächst zusammen mit anderen in geselliger Runde und dann zunehmend allein	-1,066	41
Gast spielt häufig zu ungewöhnlichen Zeiten (z.B. nachts, an Feiertagen)	-1,265	42
Gast beschäftigt sich viel mit Spielstrategien und Insiderinformationen (z.B. fragt im Vorfeld der Spielteilnahme nach, welcher Automat geschmissen hat)	-1,278	43
Gast drückt im Gewinnfall immer sofort alle Animationen weg	-1,286	44
Gast behält seine Jacke an, obwohl er sich längere Zeit in der Spielstätte aufhält	-1,297	45
Gast versucht sich Geld zu leihen	-1,657	46
Gast hat längere Zeit gespielt und beobachtet im Abschluss daran intensiv andere Spieler, um das Spielgeschehen stellvertretend mitzuerleben („trocken zocken“)	-1,988	47
Gast besteht hartnäckig darauf, an einem bestimmten Automaten zu spielen	-2,056	48
Gast wird körperlich aggressiv gegenüber Gegenständen (z.B. schlägt oder tritt auf den Automaten ein, bespuckt Automaten)	-2,081	49
Gast lässt sich Automaten reservieren, an dem er bereits viel gespielt hat	-2,233	50

Verhaltensindikator	Wert *	Rangplatz **
Gast macht das Personal oder die Automaten für Spielverluste verantwortlich	-2,429	51
Gast spricht kontinuierlich mit dem Automaten	-2,485	52
Gast beschwert sich häufig über angeblich kaputte oder manipulierte Automaten	-2,800	53
Gast benutzt nach längerer Verweilzeit EC-Cash unmittelbar nach Mitternacht	-3,588	54
Gast bedroht, beleidigt oder beschimpft das Personal	-3,659	55
Gast wartet häufig vor der Tür auf die Öffnung der Spielstätte	-3,683	56
Gast wird körperlich aggressiv gegenüber Menschen	-3,737	57
Gast berichtet davon, schon einmal wegen Glücksspielproblemen in Beratung oder Behandlung gewesen zu sein	-3,816	58
Gast bittet oder feilscht beim Personal um Geld bzw. Freimünzung	-3,985	59
Gast streitet sich mit anderen Spielern wegen geliehenen Geldes	-4,216	60

* In Anhang C finden sich die Einzelindexwerte für jedes Item wieder. Entsprechend kann bei Bedarf nachvollzogen werden, wie der Summenwert jeweils zustande gekommen ist.

** Die ersten 20 Items bilden das (vorläufige) Screening-Instrument zur Früherkennung von Problemspielern in Spielhallen.

9. Untersuchungsphase 2: Personalbefragung

Der nunmehr auf 20 Items verdichtete Item-Pool war in einer zweiten Validierungsschleife im Hinblick auf seine Verständlichkeit und Praxistauglichkeit zu überprüfen. Für dieses Anliegen bildeten Mitarbeiter ausgewählter Spielstätten und damit die potenziellen Anwender des Screening-Instrumentes die Untersuchungseinheit. Bei der Rekrutierung der Probanden wurde in erster Linie darauf geachtet, ein möglichst heterogen besetztes Sample zu formen, sowohl was soziodemographische Variablen als auch was die (aktuelle) Berufssituation anbelangt. Das Ansprechen der Zielgruppe erfolgte primär über Kontaktpersonen der Anbieterseite sowie flankierend über im Versorgungssystem tätige Personen, die Schulungen für Spielhallenmitarbeiter durchführen. Die Datenerhebung fand mit Hilfe eines selbstkonstruierten, standardisierten Fragebogens zwischen Dezember 2012 und Februar 2013 in schriftlicher Form statt. Rückschlüsse auf einzelne Personen oder Spielstätten waren nicht möglich. Im Einzelnen setzt sich der Fragebogen aus folgenden Versatzstücken zusammen (s. Anhang D):

- Soziodemographie (jeweils 1 Item zum Geschlecht, zum Alter, zur Staatsangehörigkeit und zum Bildungsgrad);
- Berufssituation und Berufserfahrung (jeweils 1 Item zur Größe der Spielhalle, zur Wochenarbeitszeit, zur Berufserfahrung und zum Tätigkeitsspektrum);

- Allgemeine Fragen zur Früherkennung (jeweils 1 Item zum geschätzten Anteil der Stammspieler, zur Möglichkeit der Identifikation problematischer Spielverhaltensmuster und zur bisherigen Teilnahme an Personalschulungen);
- Verständlichkeit der Früherkennungs-Items (20 Items; Einschätzung der Verständlichkeit aller Items mittels 4-stufiger Likert-Skalen) inklusive der Option, Verbesserungsvorschläge zu unterbreiten;
- Beobachtbarkeit der Früherkennungs-Items (20 Items; Beurteilung der prinzipiellen Beobachtbarkeit aller Items mittels 4-stufiger Likert-Skalen).

9.1. Datenanalyse

Im Ganzen konnte ein Rücklauf von 348 ausgefüllten Fragebögen verzeichnet werden. Diese Größenordnung ist hinreichend, um fundierte Aussagen zu möglichen sprachlichen bzw. inhaltlichen Anpassungen des Screening-Instrumentes auf Basis der Rückmeldungen des Personals zu treffen. Dabei umfasst der Datensatz 228 Fragebögen (65,5%) von der Anbieterseite sowie 120 Fragebögen (34,5%) von einer Hilfeeinrichtung, die auch im Bereich der Personalschulung aktiv ist. Das mittlere Alter der Stichprobe beträgt 39,5 Jahre (SD=11,3; Min=19; Max=71). Für die folgenden Analysen wird die Stichprobe in drei annähernd gleich große Altersgruppen zerlegt (19-31 Jahre: n=117; 32-45 Jahre: n=110; 46-71 Jahre: n=116). Das Sample setzt sich mehrheitlich aus Frauen (75,9%; n=264) und n=279 Personen deutscher (80,9%) Staatsangehörigkeit zusammen. Von den Probanden haben n=123 einen Hauptschul- oder geringeren Schulabschluss (38,2%), n=149 einen Realschulabschluss (46,3%) und n=50 eine Fachhochschulreife oder höheren Schulabschluss (15,5%).

Unter den Befragten sind n=99 in einer Spielhalle mit einer Konzession tätig (33,2%), n=124 in einer Spielhalle mit zwei Konzessionen (41,6%) und n=75 in einer Spielhalle mit mindestens drei Konzessionen (25,2%). Die wöchentliche Arbeitszeit beträgt bei n=97 Probanden unter 30 Stunden pro Woche (29,1%), bei n=185 zwischen 30 und 40 Stunden pro Woche (55,6%) und bei n=51 über 40 Stunden pro Woche (15,3%). Von der Stichprobe berichteten n=112 von weniger als zwei Jahren Berufserfahrung (32,9%), n=112 von zwei bis vier Jahren (32,9%) sowie n=116 von mehr als vier Jahren Berufserfahrung (34,1%). Unter den Befragten waren n=304, die Service- oder Bewirtungstätigkeiten ausüben (90,7%), die restlichen n=31 Personen gaben andere oder Leitungstätigkeiten an (9,3%). An Früherkennungsfortbildungen hatten innerhalb der letzten drei Jahre n=157 Probanden teilgenommen (46,3%). In Bezug auf die Stammkunden (Kriterium: mindestens wöchentlicher Besuch) ergaben die Schätzungen einen mittleren prozentualen Anteil von 73,5% (SD=20; Min=5; Max=100), wobei dieser Wert von immerhin 97 Personen auf über 85% beziffert wurde (31,8%).

Den folgenden Analysen zur Einschätzung der 20 Früherkennungs-Items auf Verständlichkeit und Beobachtbarkeit wurde eine Dichotomisierung der Antwortvorgaben vorangestellt (Verständlichkeit: „gut verständlich“ und „eher verständlich“ vs. „eher unklar“ und „völlig unklar“; Beobachtbarkeit: „gut“ und „eher gut“ vs. „eher schwierig“ und „gar nicht“). In Tabelle 11 sind die Antworthäufigkeiten für die Variable „Verständlichkeit“ abgebildet, in Tabelle 12

finden sich die Häufigkeiten für die Variable „Beobachtbarkeit“ wieder. Fehlende Werte wurden paarweise ausgeschlossen. Die deskriptiven Kennwerte zeigen, dass zwei Items in der Bewertung deutlich abfallen und daher vom Screening-Instrument auszuschließen waren: „Gast nutzt EC-Cash in der Spielstätte mehrere Male hintereinander“ (aufgrund von aktuellen Änderungen in der Gesetzgebung mittlerweile in den meisten Bundesländern obsolet und daher entsprechend kritisch beurteilt) sowie „Gast wird von Angehörigen wegen des Spielverhaltens zur Rede gestellt“. Alle anderen Merkmale wurden von den Mitarbeitern als hinreichend gut verständlich und beobachtbar eingeschätzt. Zusätzliche Auswertungen der vereinzelt verbalen Anmerkungen ergaben keine Veränderungen der Item-Wortlaute.

Tabelle 11: Itemspezifische Antworthäufigkeiten zur Verständlichkeit der Früherkennungs-Items (Personalbefragung)

Verhaltensindikator	Antworthäufigkeit für „(eher) gut verständlich“	
	n	%
Gast zeigt Anzeichen von großer Anspannung, d.h. Hektik, Nervosität oder Unruhe	322	95,0
Gast verspielt Gewinne immer wieder und verlässt die Spielstätte in der Regel ohne Geld	308	90,9
Gast wirkt zunächst entspannt, verhält sich aber mit zunehmender Spieldauer immer aggressiver	301	89,9
Gast intensiviert sein Spielverhalten deutlich erkennbar (z.B. in Bezug auf die Spielhäufigkeit, Spieldauer, Einsatzhöhe pro Einzelspiel, Höhe der Gesamteinsätze, Anzahl der parallel bespielten Automaten)	300	89,6
Gast verlässt kurzzeitig die Spielstätte, offensichtlich um Bargeld zu besorgen	301	89,3
Gast spielt mehr als 4 Stunden am Stück	299	89,0
Gast lügt bezüglich seines Aufenthaltsortes (z.B. beim Telefonieren)	299	88,7
Gast kündigt an, sein Spielverhalten einzuschränken, ohne sich jedoch daran zu halten	297	88,7
Gast benötigt immer höhere Gewinne, um positive Gefühle zu zeigen	299	88,4
Gast wechselt während einer Spielsitzung mehrfach höhere Geldbeträge zum Weiterspielen	299	88,4
Gast zeigt deutliche negative Veränderungen in der Kommunikation (z.B. ist zunehmend verschlossen, zieht sich immer mehr zurück, wird immer stiller bzw. spricht ausschließlich von Belastungen)	299	88,2
Gast spielt weiter, obwohl er stark übermüdet ist oder sich offensichtlich nicht gut fühlt	297	88,1
Gast spielt über einen längeren Zeitraum mit hohen Einsätzen pro Einzelspiel	297	87,9
Gast erscheint mehrmals täglich in der Spielstätte	292	87,4
Gast ist vom Spielgeschehen vollständig eingenommen und nimmt andere Umweltreize gar nicht wahr	293	87,2
Gast ist sehr ungeduldig oder genervt, wenn der Wechselvorgang nicht schnell genug erfolgt	293	86,7
Gast besucht die Spielstätte mehrere Tage hintereinander und spielt mit hoher Verweildauer	293	86,4
Gast zeigt keine Freude mehr im Falle eines größeren Gewinns	288	85,4
Gast wird von Angehörigen wegen des Spielverhaltens zur Rede gestellt	271	81,9
Gast nutzt EC-Cash in der Spielstätte mehrere Male hintereinander	249	81,6

Tabelle 12: Itemspezifische Antworthäufigkeiten zur Beobachtbarkeit der Früherkennungs-Items (Personalbefragung)

Verhaltensindikator	Antworthäufigkeit für „(eher) gut beobachtbar“	
	n	%
Gast zeigt Anzeichen von großer Anspannung, d.h. Hektik, Nervosität oder Unruhe	293	88,8
Gast wechselt während einer Spielsitzung mehrfach höhere Geldbeträge zum Weiterspielen	293	88,8
Gast besucht die Spielstätte mehrere Tage hintereinander und spielt mit hoher Verweildauer	291	88,2
Gast spielt mehr als 4 Stunden am Stück	289	87,8
Gast intensiviert sein Spielverhalten deutlich erkennbar (z.B. in Bezug auf die Spielhäufigkeit, Spieldauer, Einsatzhöhe pro Einzelspiel, Höhe der Gesamteinsätze, Anzahl der parallel bespielten Automaten)	282	87,6
Gast wirkt zunächst entspannt, verhält sich aber mit zunehmender Spieldauer immer aggressiver	289	87,3
Gast erscheint mehrmals täglich in der Spielstätte	285	86,9
Gast ist sehr ungeduldig oder genervt, wenn der Wechselvorgang nicht schnell genug erfolgt	281	84,6
Gast spielt weiter, obwohl er stark übermüdet ist oder sich offensichtlich nicht gut fühlt	279	84,3
Gast kündigt an, sein Spielverhalten einzuschränken, ohne sich jedoch daran zu halten	279	84,3
Gast verspielt Gewinne immer wieder und verlässt die Spielstätte in der Regel ohne Geld	277	83,7
Gast verlässt kurzzeitig die Spielstätte, offensichtlich um Bargeld zu besorgen	275	83,3
Gast nutzt EC-Cash in der Spielstätte mehrere Male hintereinander	240	82,8
Gast zeigt keine Freude mehr im Falle eines größeren Gewinns	269	81,8
Gast benötigt immer höhere Gewinne, um positive Gefühle zu zeigen	268	81,2
Gast spielt über einen längeren Zeitraum mit hohen Einsätzen pro Einzelspiel	265	80,1
Gast zeigt deutliche negative Veränderungen in der Kommunikation (z.B. ist zunehmend verschlossen, zieht sich immer mehr zurück, wird immer stiller bzw. spricht ausschließlich von Belastungen)	260	78,5
Gast ist vom Spielgeschehen vollständig eingenommen und nimmt andere Umweltreize gar nicht wahr	256	77,8
Gast lügt bezüglich seines Aufenthaltsortes (z.B. beim Telefonieren)	253	77,1
Gast wird von Angehörigen wegen des Spielverhaltens zur Rede gestellt	179	55,8

9.1.1. Einflüsse auf Verständlichkeits- und Beobachtbarkeitsbewertungen

In einem ergänzenden Analyseschritt ging es um die Frage, welche Faktoren einen Einfluss darauf haben, ob die Items tendenziell eher als gut verständlich bzw. gut beobachtbar eingeschätzt werden. Die Ergebnisse lassen sich als Hinweise werten, unter welchen Bedingungen Prozesse der Früherkennung am ehesten funktionieren. Für diesen Zweck wurden zwei Summenwerte über die Beurteilungen der 18 dichotomisierten Merkmale gebildet. Ein hoher Summenwert für die Itemverständlichkeit (0-18) zeigt an, ob ein Spielstättenmitarbeiter die vorgelegten 18 Items grundsätzlich für eher verständlich hält, ein niedrigerer Wert steht entsprechend für das Gegenteil. Dasselbe gilt für den generierten Summenwert für die Variable „Beobachtbarkeit“ (0-18).

Zur Bestimmung derjenigen Merkmale, die die Beurteilung von Beobachtbarkeit bzw. Verständlichkeit maßgeblich beeinflussen, wurde eine lineare Regression durchgeführt. Tabelle 13 fasst zunächst die Merkmalszusammenhänge der berücksichtigten Einflussfaktoren zusammen. Da die Faktoren in Merkmalskategorien zerlegt wurden, enthält die Tabelle Phi-Koeffizienten als Zusammenhangsmaße für nominalskalierte Merkmale. Generell kann der Phi-Koeffizient Werte zwischen „0“ (kein Zusammenhang) und „1“ (perfekter Zusammenhang) annehmen. Als inhaltlich bedeutsam werden an dieser Stelle nur Zusammenhangsgrößen angesehen, die einen Mindestwert von 0,3 erreichen.

Tabelle 13: Statistische Assoziationen potenzieller Einflussgrößen auf die Verständlichkeits- und Beobachtbarkeitsbewertungen seitens des Personals

UV (Stufenanzahl)	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1 Alter (3)	0,13 ns	0,33**	0,07 ns	0,17**	0,03 ns	0,11 ns	0,16 ns	0,18*	0,03 ns	0,21**
2 Arbeitszeit (3)		0,11 ns	0,60**	0,24**	0,39**	0,20**	0,39**	0,08 ns	0,28**	0,13 ns
3 Berufserfahrung (3)			0,16*	0,07 ns	0,20**	0,14*	0,14 ns	0,12 ns	0,11 ns	0,17 ns
4 Fragebogenherkunft (2)				0,42**	0,37**	0,19**	0,48**	0,11 ns	0,40**	0,23**
5 Deutsch (2)					0,17**	0,14*	0,16*	0,04 ns	0,23**	0,25**
6 Früherkennungsfortbildung (2)						0,09 ns	0,20**	0,01 ns	0,13*	0,05 ns
7 Service- oder Bewirtungstätigkeit (2)							0,10 ns	0,02 ns	0,24**	0,17*
8 Konzession (3)								0,09 ns	0,24**	0,05 ns
9 Kundenanteil (3)									0,08 ns	0,08 ns
10 Männlich (2)										0,14*
11 Schulbildung (3)										

* $p \leq 0,05$; ** $p \leq 0,01$; ns = nicht signifikant; fett gedruckt = $\Phi > 0,3$

Da aus den Koeffizienten die Richtung des Zusammenhangs nicht ersichtlich ist, werden die bedeutsamen Assoziationen im Folgenden präzisiert:

- Ältere Personen weisen erwartungsgemäß eine längere Berufserfahrung auf ($\Phi=0,33$).
- Mitarbeiter mit einer längeren Arbeitszeit wurden seltener über die Hilfeeinrichtung akquiriert ($\Phi=0,60$) und arbeiten häufiger in größeren Spielhallen ($\Phi=0,39$); demgegenüber berichteten Personen mit einer kürzeren Arbeitszeit seltener von Erfahrungen mit Früherkennungsfortbildungen ($\Phi=0,39$);
- Mitarbeiter, die über die Hilfeeinrichtung akquiriert wurden, sind eher nicht-deutscher Herkunft ($\Phi=0,42$), haben in der Vergangenheit seltener an einer Früherkennungsfortbildung teilgenommen ($\Phi=0,37$); arbeiten häufiger in kleinen Spielhallen ($\Phi=0,48$) und sind eher männlich ($\Phi=0,40$).

Da die Fragebogenherkunft (Befragung über die Anbieterseite vs. über die Hilfeeinrichtung) offensichtlich mit vielen der anderen Prädiktoren stark assoziiert war, wurde diese Variable aus den nachfolgenden Regressionsanalysen ausgeschlossen, um Verzerrungen der Regressionsparameter durch Multikollinearität auszuschließen. Ebenfalls keine Berücksichtigung fand das Alter; stattdessen wurde die Berufserfahrung einer Person als Prädiktor herangezogen. Die übrigen neun Variablen verblieben im Regressionsmodell. In Tabelle 14 sind die Regressionskoeffizienten der Vorhersage für den Summenwert der Itemverständlichkeit zusammengefasst und ihrer Bedeutsamkeit nach absteigend sortiert.

Tabelle 14: Zusammenfassung der simultanen linearen Regressionsanalyse zur Vorhersage des Summenwertes „Itemverständlichkeit“ (aus Sicht des Personals)

Prädiktor	B	SE B	B	95%-KI-B untere Grenze	95%-KI-B obere Grenze
Service- oder Bewirtungstätigkeit	2,40**	0,82	0,19	0,78	4,02
Männlich	-1,70**	0,58	-0,19	-2,85	-0,55
Arbeitszeit	0,81*	0,36	0,15	0,10	1,52
Konzession	0,71*	0,32	0,14	0,07	1,35
Kundenanteil	0,44 ns	0,30	0,09	-0,15	1,03
Früherkennungsfortbildung	0,38 ns	0,48	0,05	-0,56	1,32
Schulbildung	0,21 ns	0,34	0,04	-0,46	0,89
Deutsch	0,41 ns	0,71	0,04	-0,99	1,80
Berufserfahrung	0,13 ns	0,29	0,03	-0,44	0,71

* $p \leq 0,05$; ** $p \leq 0,01$; ns = nicht signifikant; Anmerkung: Korrigiertes $R^2=0,16$

Die Ergebnisse in Tabelle 14 zeigen, dass die vorgelegten Früherkennungs-Items von Servicekräften – offenbar bedingt durch ihr spezifisches Aufgabenspektrum – für eher verständlich gehalten werden als von Mitarbeitern mit Leitungs- oder anderen Tätigkeiten. Darüber hinaus gilt: Je länger die wöchentliche Arbeitszeit bzw. je größer die Spielhalle ist, desto höher

fällt die Anzahl der als verständlich eingeschätzten Items aus. Zudem stufen Frauen die Items als eher verständlich ein. Interessanterweise bestehen keine Assoziationen zwischen der Verständlichkeit und folgenden Prädiktoren: Anteil der Stammkunden, Teilnahme an einer Fortbildung zur Früherkennung, Schulbildung, Nationalität sowie Berufserfahrung.

In Tabelle 15 finden sich die Regressionskoeffizienten der Vorhersage für den Summenwert der Itembeobachtbarkeit wieder. Abermals wurden die Kennwerte nach ihrer Bedeutsamkeit absteigend sortiert.

Tabelle 15: Zusammenfassung der simultanen linearen Regressionsanalyse zur Vorhersage des Summenwertes „Itembeobachtbarkeit“ (aus Sicht des Personals)

Prädiktor	B	SE B	β	95%-KI-B untere Grenze	95%-KI-B obere Grenze
Arbeitszeit	0,95*	0,42	0,16	0,12	1,77
Service- oder Bewirtungstätigkeit	2,26*	0,99	0,15	0,30	4,21
Früherkennungsfortbildung	1,22*	0,55	0,15	0,13	2,31
Kundenanteil	0,77*	0,35	0,14	0,08	1,46
Berufserfahrung	0,04 ns	0,34	0,01	-0,62	0,70
Schulbildung	0,01 ns	0,40	0,00	-0,77	0,80
Deutsch	-0,11 ns	0,84	-0,01	-1,77	1,55
Konzession	-0,07 ns	0,38	-0,01	-0,82	0,68
Männlich	-0,89 ns	0,68	-0,09	-2,23	0,45

* $p \leq 0,05$; ** $p \leq 0,01$; ns = nicht signifikant; Anmerkung: Korrigiertes $R^2 = 0,09$

Wie aus Tabelle 15 ersichtlich ist, üben insgesamt vier Prädiktoren einen signifikanten Einfluss auf die Itembeobachtbarkeit aus. So schätzen Mitarbeiter mit längerer Arbeitszeit, aus dem Servicebereich sowie mit einer Früherkennungsfortbildung mehr Merkmale als besser beobachtbar ein. Außerdem steigt die Anzahl der als gut beobachtbar eingestuften Items mit dem wahrgenommenen Anteil der Stammkunden. Im Gegensatz dazu besteht kein Zusammenhang mit den Prädiktoren Berufserfahrung, Schulbildung, Nationalität, Größe der Spielhalle sowie Geschlecht.

9.1.2. Ermittlung eines Schwellenwertes

Um herauszufinden, welche Anzahl von Items die beste Vorhersage auf eine Glücksspielproblematik ermöglicht, bot es sich an, die vorliegenden Selbstberichtsdaten zum eigenen Spielverhalten aus einem vorherigen Validierungsschritt erneut heranzuziehen (s.o.; $n=269$). Im Vorfeld der Datenanalyse erfolgte eine Dichotomisierung aller Items (0 = „nie oder selten bei Spielhallenbesuchen in den letzten 12 Monaten gezeigt“ vs. 1 = „gelegentlich, häufig oder [fast] immer bei Spielhallenbesuchen in den letzten 12 Monaten gezeigt“) und daran anknüpfend eine Ermittlung des Summenwertes der 18 dichotomisierten Items. Als Zu-

standsvariable diente der rekodierte DSM-IV-Punktwert (0-2 = 0 = sozialer Spieler; 3-10 = 1 = Problemspieler).

In Tabelle 16 sind die Werte für Sensitivität und Spezifität jeder möglichen Itemanzahl (0-18) dargestellt. Unter Sensitivität wird die Empfindlichkeit eines Messverfahrens verstanden (Wahrscheinlichkeit, dass ein Problemspieler auch als solcher erkannt wird), Spezifität bezieht sich auf seine Treffsicherheit (Wahrscheinlichkeit, dass ein nicht-problematischer Spieler auch als solcher erkannt wird; vgl. [Eid, Gollwitzer & Schmitt, 2011](#)). Als erstrebenswert für einen Grenzwert erweisen sich möglichst hohe Werte in beiden Maßzahlen. Die Ergebnisse zeigen, dass bei einem Cut-off-Punkt von 3 zwar 100% der Problemspieler, jedoch „nur“ 61% der nicht-problematischen Spieler durch das Screening-Instrument korrekt erfasst werden. Dieser hochsensitive aber zugleich suboptimale spezifische Grenzwert würde folglich – im Idealfall – eine Vielzahl an Interventionen auslösen, und zwar auch bei Spielern, die laut DSM-IV-Summenwert nicht als solche zu klassifizieren sind (falsch-positives Ergebnis). Andererseits bringt dieser vergleichsweise niedrige Cut-off-Punkt eine gewisse Sicherheit mit sich, möglichst alle Problemspieler auch als solche zu bestimmen. Wird der Grenzwert alternativ zum Beispiel bei fünf Merkmalen gesetzt, lassen sich immerhin noch 95% der Problemspieler, aber auch 79% der sozialen Spieler richtig zuordnen.

Tabelle 16: Sensitivität und Spezifität der Anzahl möglicher Anzeichen (0-18)

Anzahl der Items	Sensitivität	Spezifität
1	100%	32%
2	100%	47%
3	100%	61%
4	97%	66%
5	95%	79%
6	93%	87%
7	90%	90%
8	86%	97%
9	82%	98%
10	79%	98%
11	73%	98%
12	68%	98%
13	62%	98%
14	52%	100%
15	46%	100%
16	36%	100%
17	23%	100%
18	14%	100%

Auf Grundlage von Tabelle 16 und der Selbstberichtsdaten liegt es zusammenfassend nahe, grundsätzlich einen Grenzwert zwischen drei und fünf Items zu empfehlen. Der genaue Cut-off-Punkt hängt dabei im Wesentlichen von der inhaltlichen Orientierung und somit von der

Frage ab, wie prekär eine Einstufung als falsch-positiv (im Sinne einer Kunden-Stigmatisierung) bzw. falsch-negativ (im Sinne einer Problemverschleppung oder -negierung) angesehen wird. Für einen ersten Praxistest des Screening-Instrumentes (s.u.) erscheinen eine bestmögliche Sensitivität bei einer noch zufriedenstellenden Spezifität und damit ein Grenzwert von 3 als am ehesten vertretbar. Auf jeden Fall sollte die Validität der ermittelten Grenzwerte anhand echter Beobachtungsdaten im größeren Umfang überprüft werden, da sich Selbstberichte und Fremdbeobachtungen unter Realbedingungen unterscheiden können. Diese mögliche Divergenz hätte wiederum mit großer Wahrscheinlichkeit eine Verschiebung der obigen Werte zur Folge.

10. Untersuchungsphase 2: Praxistest

Die finale dritte Validierungsschleife zielte im Kern darauf ab, Selbstberichte von aktiven Automaten Spielern und Fremdbeurteilungen durch das Personal miteinander in Beziehung zu setzen (Matching-Prozedere). So sollten Selbsteinschätzungen der Zielpersonen zum eigenen Spielverhalten mit Beobachtungen des Personals unter Anwendung des vorliegenden Screening-Instrumentes gekoppelt werden, um erste Hinweise auf die Praktikabilität des gesamten Verfahrens zu erhalten (in Anlehnung an die Modellstudie von [Delfabbro, Borgas et al., 2012](#)). Dieses Vorgehen verkörpert den Königsweg einer Instrumenten-Validierung, ist jedoch in der Felderschließung mit großen Herausforderungen verbunden. Aufgrund zeitlicher und finanzieller Beschränkungen war ein ausführlicher „Usability-Test“ mit einer hinreichend großen Stichprobe sowie einer umfassenden Prüfung der psychometrischen Eigenschaften des Instrumentes nicht möglich. Um dennoch einen vorläufigen Eindruck bezüglich der Praxistauglichkeit des Screening-Instrumentes zu erhalten, wurden insgesamt drei Spielhallen in Niedersachsen (n=2) und Bremen (n=1) zur Umsetzung dieses Pilot-Moduls ausgewählt.

Als grober Richtwert für dieses Untersuchungsmodul ließ sich im Vorfeld eine ad-hoc-Stichprobe mit einem Umfang von ungefähr 30 Personen definieren. Dieses Sample sollte sich – sofern überhaupt steuerbar – zu etwa gleichen Anteilen aus sozialen und Problemspielern zusammensetzen. Um einzelne Spielhallen für die Teilnahme gewinnen zu können, wurde zunächst Kontakt zu zwei überregional agierenden Unternehmen aufgenommen, die über geeignete Spielstätten in Norddeutschland verfügen. Im Rahmen von persönlichen Gesprächen mit Vertretern der Spielhallenbetreiber erfolgte eine differenzierte Vorstellung der Erhebungsinhalte und -abläufe. Zudem wurde bestimmt, welche Mitarbeiter vor Ort für die Verhaltensbeobachtungen zur Verfügung stehen.

Für den Praxistest reichte es aus, dass sich in jeder Spielhalle eine dort angestellte Person für die Beobachtung der Kunden bzw. die Bewertung ihres Spielverhaltens verantwortlich fühlte. Die ausgewählten Spielhallenmitarbeiter erhielten eine kurze Einweisung zum 18 Items umfassenden Screening-Instrument sowie zum Untersuchungsablauf. Zusätzlich wurde ein Kurzmanual zum Bewertungsbogen ausgehändigt. Maßgabe war, möglichst alle Kunden, die sich innerhalb eines vorab festgelegten Zeitraums in der Spielhalle aufhielten und die dem Personal aufgrund früherer Spielhallenbesuche bereits bekannt waren, mit Hilfe des Instru-

menten zu bewerten. Konkret bedeutete dies, das Vorkommen jedes einzelnen Verhaltensindikators zu bestätigen („trifft zu“) bzw. zu verneinen („trifft nicht zu“). Des Weiteren sollten einige wenige markante äußere Merkmale der Spieler notiert werden, um die spätere Zuordnung mit den Spieler-Fragebögen zu ermöglichen (s. Anhang E).

Zeitgleich mit der Bewertung der Spielhallenkunden durch das Personal platzierten sich Mitarbeiter des Projektteams in der Nähe der Ein- und Ausgänge der Spielhallen und sprachen alle Personen, die die Spielhalle verließen, mit der Bitte an, einen kurzen Fragebogen auszufüllen. Inhaltlich umfasste der Bogen in Anlehnung an die vorangegangenen Untersuchungsschritte a) ausgewählte Fragen zum allgemeinen Spielverhalten; b) die DSM-IV-Kriterien pathologischen Spielverhaltens (adaptiert an das Automatenenspiel; 12-Monatsprävalenz sowie c) soziodemographische Angaben (s. Anhang F). Als Aufwandsentschädigung wurde ein Gutschein (Karstadt, Mediamarkt, Saturn oder Amazon) im Wert von 40 Euro offeriert. Da sich im Laufe der Befragungen in den ersten beiden Spielhallen andeutete, dass durch eine Reduktion der Höhe der Aufwandsentschädigung keine nennenswerte Absenkung der Response Rate zu erwarten war, erfolgte eine Verringerung des Gutscheinwertes auf 20 Euro. Während die befragten Spielhallengäste den Fragebogen ausfüllten, wurden von einem Mitarbeiter des Projektteams ebenfalls einige wenige markante äußere Merkmale der Zielpersonen festgehalten. Neben der Beantwortung der Fragebögen direkt vor Ort bestand für die angesprochenen Spielhallengäste auch die Möglichkeit, die Fragen zu einem späteren Zeitpunkt entweder telefonisch oder über das Internet mittels eines Online-Fragebogens auszufüllen. Allerdings machte keiner der Angesprochenen von diesen Optionen Gebrauch.

Unmittelbar nach Beendigung der Datenerhebung fand eine Zuordnung der einzelnen Datensätze statt, was allerdings nicht in jeden Fall möglich war. Hierfür lassen sich im Wesentlichen drei Gründe benennen: a) eine nicht unbeträchtliche Anzahl von Spielern, die die Spielhalle verließen, konnte trotz Aufwandsentschädigung nicht zu einer Teilnahme an der Befragung motiviert werden; b) nicht alle Gäste, die sich in der Spielhalle aufhielten, wurden vom Personal bewertet sowie c) die notierten äußeren Merkmale zu den bewerteten bzw. befragten Personen erlaubten keine eindeutige Zuordnung. Insgesamt wurden vier Erhebungen im Mai und Juni 2013 durchgeführt, die jeweils etwa vier Stunden andauerten.

Zusammengenommen konnten während der Erhebungsphase $n=55$ Spieler für eine Teilnahme an der Befragung außerhalb der Spielhalle gewonnen werden. Zu $n=64$ Individuen liegen die vom Personal ausgefüllten Bewertungsbögen vor.⁸ Für insgesamt $n=27$ Probanden war eine Zuordnung von Spielerfragebogen und Bewertungsbogen möglich. Diese letztgenannte Gruppe bildet somit die Basis der nachfolgenden Analysen.

Die im Fokus stehenden $n=27$ Spielhallengäste sind im Mittel 39,7 Jahre alt. Etwas mehr als ein Viertel ist jünger als 25 Jahre und ungefähr ein Drittel 50 Jahre oder älter. Erwartungs-

⁸Fünf Bewertungsbögen wiesen zwei oder mehr fehlende Werte auf, und bei weiteren 13 fehlte die Beurteilung zu jeweils einem Merkmal. Im Sinne einer konservativen Auswertungsstrategie ist dieser „Missing Value“ bei der letztgenannten Gruppe nachträglich jeweils auf „nein“ – d.h. Problemverhaltensweise nicht aufgetreten – rekodiert worden. In der Gruppe der sowohl befragten als auch bewerteten Spieler ($n=27$) war hiervon nur ein einziger Fall betroffen.

gemäß gehören dieser Stichprobe mehr Befragte männlichen Geschlechts an (n=17; 63,0%). Vier von fünf Probanden besitzen die deutsche und 15% die türkische Staatsangehörigkeit. Knapp die Hälfte besucht mindestens wöchentlich die Spielhalle (44%) und gilt daher als Stammspieler. Weitere vier von zehn Personen (40,7%) spielen hingegen nur 1- bis 3-mal pro Monat und 14,8% berichteten von einer noch geringeren Spielhäufigkeit. Andere Spielformen abseits des gewerblichen Automatenspiels sind für die Mehrzahl der Befragten nur von nachgeordneter Relevanz: So nehmen mindestens wöchentlich 7,4% an Lotto, 14,8% an Sportwetten und jeweils 3,7% an Glücksspielen in Spielbanken bzw. im Internet teil. Etwa drei Viertel der Spieler verbringen zwischen ein und vier Stunden während eines Spielhallenbesuchs am Automaten.

Bezüglich des Problemstatus konnte entgegen der Zielvorgabe keine annähernde Gleichverteilung von sozialen Spielern und Problemspielern erreicht werden: Während 37,0% der Probanden (n=10) keine sowie weitere 33,3% (n=9) ein oder zwei Kriterien eines pathologischen Spielverhaltens aufweisen (= soziale Spieler), ist bei 18,5% (n=5) von einem problematischen Spielverhalten (3-4 Kriterien) sowie bei 11,1% (n=3) von einem pathologischen Spielverhalten (5+ Kriterien) auszugehen. Wird nunmehr der Blick auf die Spieler-Bewertungen durch das Spielhallenpersonal gerichtet, ergibt sich, dass für 40,7% der Probanden (n=11) keine einzige Problemverhaltensweise dokumentiert wurde. Bei jeweils 29,6% der Stichprobe (n=8) ließen sich derweil ein oder zwei bzw. mindestens drei Merkmale (gleichbedeutend mit dem vorgeschlagenen Grenzwert) beobachten. Anders ausgedrückt bedeutet dieser Sachverhalt, dass mit Hilfe des Screening-Instrumentes knapp ein Drittel der fokussierten Personen als Hochrisikogruppe anzusehen ist.

Tabelle 17: Fallbezogener Abgleich von DSM-IV-Problemstatus (Selbstbericht) und Anzahl gezeigter Problemverhaltensweisen (Bewertung durch das Personal)

	Screening-Instrument		
	0-2 Indikatoren	3+ Indikatoren	
DSM-IV-Kriterien			
0-2 (sozialer Spieler)	14	5	19
3+ (Problemspieler)	5	3	8
	19	8	27

Tabelle 17 stellt die Anzahl der zutreffenden Problemverhaltensweisen auf Grundlage der Personaleinschätzung und den DSM-IV-Problemstatus der Spieler auf Grundlage von Selbstberichten fallweise gegenüber. Es zeigt sich, dass von den 19 sozialen Spielern nach DSM-IV für 14 keine bzw. nur wenige Problemverhaltensweisen erfasst wurden. Ausgehend von dem Postulat einer wirklichkeitsgetreuen Abbildung des selbstberichteten Problemstatus ließen sich somit 73,7% der Probanden ohne Spielproblem durch das Bewertungsinstrument korrekt klassifizieren (Spezifität). Im Gegensatz dazu erweist sich die Übereinstimmung bei den Problemspielern als deutlich geringer: Von den insgesamt acht Personen mit drei oder mehr DSM-IV-Kriterien wurden mit Hilfe des Screening-Instrumentes drei der Kategorie „Problem-

spieler“ zugeordnet, was einer Sensitivität von 37,5% entspricht. Zusammenfassend bleibt festzuhalten, dass 63,0% der Stichprobe korrekt klassifiziert wurden (Trefferrate).

Ein weiterer Hinweis auf die grundsätzliche Praxistauglichkeit des Screening-Instrumentes lässt sich aus der Häufigkeitsanalyse aller dokumentierten Verhaltensindikatoren erschließen. Zunächst ist zu konstatieren, dass – trotz der kleinen Stichprobe – jedes im Instrument vorgegebene Merkmal mindestens einem zu bewertendem Spieler zugeschrieben wurde. Mit acht die meisten Nennungen erhielt das Item „Gast spielt mehr als 4 Stunden am Stück“. Es folgen mit jeweils sieben Nennungen die Items „Gast verspielt Gewinne immer wieder und verlässt die Spielstätte in der Regel ohne Geld“ sowie „Gast besucht die Spielstätte mehrere Tage hintereinander und spielt mit hoher Verweildauer“. Für jeweils sechs bewertete Spielhallengäste trafen die Verhaltensweisen „Gast intensiviert sein Spielverhalten deutlich erkennbar (z.B. in Bezug auf die Spielhäufigkeit, Spieldauer, Einsatzhöhe pro Einzelspiel, Höhe der Gesamteinsätze, Anzahl der parallel bespielten Automaten)“ sowie „Gast wechselt während einer Spielsitzung mehrfach höhere Geldbeträge zum Weiterspielen“. Schließlich kann auch das Verleugnen der Spielteilnahme relativ oft beobachtet werden: So sah das Spielhallenpersonal bei fünf Personen das Merkmal „Gast lügt bezüglich seines Aufenthaltsortes (z.B. beim Telefonieren)“ als gegeben an.

11. Diskussion

11.1. Zusammenfassung und Einordnung der Befunde

Vor dem Hintergrund eines rudimentären Kenntnisstandes verfolgte das vorliegende Forschungsprojekt vornehmlich das Ziel, erstmals in Deutschland für das Setting „Spielhalle“ ein umfassendes Screening-Instrument zur Früherkennung von Problemspielern zu entwickeln und zu validieren. Abgesehen von dem genuinen Interesse an gültigen Indikatoren einer Glücksspielproblematik, die zugleich das Kriterium der „prinzipiellen Beobachtbarkeit“ erfüllen, dürften die ermittelten empirischen Befunde ein Stück weit zur Verfahrenssicherheit in der Praxis beitragen und die inzwischen gesetzlich geforderten Personalschulungen zur Früherkennung eines problematischen bzw. pathologischen Spielverhaltens optimieren. Voraussetzung hierfür ist – neben einer angemessenen personellen Ausstattung – die Etablierung von Organisationsstrukturen sowie -abläufen, die die Implementierung von proaktiv ausgerichteten Maßnahmen des Spielerschutzes überhaupt erst erlauben.

Tabelle 18 gibt einen zusammenfassenden Überblick über die in multiplen methodischen Schritten generierten Früherkennungsmerkmale, geordnet nach inhaltlichen Gesichtspunkten. Zunächst wird deutlich, dass die Itemanzahl anderen, in der Praxis bereits eingesetzten Listen von Erkennungsmerkmalen ähnelt (z.B. [Schweizer Casinoverband, o.A.](#)) und somit vom Umfang her im Alltagsgeschäft handhabbar erscheint. Inhaltlich dominieren Items aus dem Spektrum des Spielverhaltens, wobei Variablen wie Spieldauer bzw. Spielfrequenz (Spielzeit) und das Einsatzvolumen von Relevanz sind. Eine emotionale Verflachung in Gewinnsituationen, die stetige Reinvestition von Gewinnen und damit verbunden das regelmä-

ßige Verlassen der Spielstätte ohne Geld sowie erfolglose Versuche der Einschränkung des eigenen Spielverhaltens (bzw. deren Ankündigung) repräsentieren typische Indikatoren einer Problementwicklung und lassen sich im Kern als Operationalisierungen ausgewählter diagnostischer Kriterien des pathologischen Spielverhaltens verstehen (im Wesentlichen Toleranzentwicklung und Kontrollverlust; vgl. [Hayer, Rumpf & Meyer, 2013](#)). Darüber hinaus bietet der Kundenkontakt beim Geldwechseln eine ausgesprochen gute Chance, in unverfänglicher Weise Anzeichen einer glücksspielbedingten Fehlanpassung wahrzunehmen: Sowohl die Anzahl der Wechselvorgänge in Kombination mit der Höhe der Geldbeträge (Umgang mit Geld: „Gast wechselt während einer Spielsitzung mehrfach höhere Geldbeträge zum Weiterspielen“) als auch bestimmte Reaktionsmuster bei subjektiv als zu lang empfundenen Unterbrechungen der Spielaktivitäten (Habitus: „Gast ist sehr ungeduldig oder genervt, wenn der Wechselvorgang nicht schnell genug erfolgt“) finden sich im Screening-Instrument wieder. Etwas überraschend ist indessen die Aufnahme des Items „Gast verlässt kurzzeitig die Spielstätte, offensichtlich um Bargeld zu besorgen“, da das Geschehen in erster Linie außerhalb der eigentlichen Spielumgebung stattfindet und somit ein Stück weit erschlossen werden muss. Offenbar jedoch erweist sich gerade die schnelle Rückkehr mit neuem Bargeld nach einer vorherigen „erfolglosen“ Spielsitzung als beobachtbar und charakteristisch für einen Problemspieler. Im Allgemeinen erinnert dieses Merkmal an das sogenannte Chasing-Verhalten und eine durchaus charakteristische wie fatale Spielerlogik: So kehren Betroffene nach Geldverlusten zeitnah an die Spielstätte zurück, um dem verlorenen Geld hinterher zu „jagen“.

Zwei weitere, sich überlappende Inhaltskategorien betreffen die Dimension „externalisierende vs. internalisierende Verhaltensauffälligkeiten“. Gerade aggressive Durchbrüche vor allem bei ansteigenden Verlusten („Gast wirkt zunächst entspannt, verhält sich aber mit zunehmender Spieldauer immer aggressiver“) sowie verschiedene Symptome großer Anspannung (d.h. Hektik, Nervosität oder Unruhe) stehen für ein ausgeprägtes Frustrationserleben und demnach für das Gegenteil von Spielspaß bzw. Spielfreude. Zum einen gehen diese nach außen gerichteten Verhaltensweisen mit einer prinzipiell guten Beobachtbarkeit einher. Zum anderen wird durch den relativ offenen Wortlaut beider Items eine große Bandbreite von ähnlich gearteten Verhaltensweisen abgedeckt. Im Gegensatz dazu bilden bestimmte „internalisierende“ Verhaltensauffälligkeiten den anderen (Extrem-)Pol dieser Dimension. Die vollständige Absorption durch das Spielgeschehen verbunden mit der umfassenden Ausblendung anderer Umweltreize sowie das Weiterspielen trotz offensichtlich starker Übermüdung bzw. Unwohlseins kennzeichnen Parameter aus diesem Bereich. An dieser Stelle nicht unerwähnt bleiben soll, dass die Einbindung von vordergründig inkompatiblen Verhaltensweisen in ein Screening-Instrument sehr wohl Sinn macht: Insbesondere unterschiedliche Subtypen von Problemspielern (= interindividuelle Verhaltensvariabilität) und Veränderungen im Entwicklungsverlauf (= intraindividuelle Verhaltensvariabilität) rechtfertigen diesen Schritt. Am letztgenannten Punkt der Entwicklungsdynamik im Zeitverlauf setzen auch drei weitere Verhaltensindikatoren an: deutlich spürbare Veränderungen in der Kommunikation in Richtung Rückzug, eine generelle Intensivierung des Spielverhaltens und Tendenzen der Habituation in der Gewinnsituation („Gast benötigt immer höhere Gewinne, um positive Gefühle zu zei-

gen“). Die Begleitung von Spielern über einen gewissen Zeitraum zur Feststellung eines derartigen Wandels im Erleben und Verhalten ist somit zumindest für diese Items zwingend notwendig. Schließlich komplettiert das Merkmal „Gast lügt bezüglich seines Aufenthaltsortes (z.B. beim Telefonieren)“ das vorliegende Früherkennungs-Instrument. Obwohl hier keine Verhaltensweise im engeren Sinne abgebildet wird, scheinen entsprechende Verbalisierungen im Kontext der Spielhalle nicht nur aufzutreten, sondern gleichfalls mit hinreichender Zuverlässigkeit wahrnehmbar zu sein.

Tabelle 18: Screening-Instrument zur Früherkennung von Problemspielern in Spielhallen – Finale Version mit 18 Items

Kategorie (n)	Verhaltensindikator
Spielverhalten – Spielzeit (3)	Gast besucht die Spielstätte mehrere Tage hintereinander und spielt mit hoher Verweildauer
	Gast spielt mehr als 4 Stunden am Stück
	Gast erscheint mehrmals täglich in der Spielstätte
Spielverhalten – Spielmuster (2)	Gast verspielt Gewinne immer wieder und verlässt die Spielstätte in der Regel ohne Geld
	Gast kündigt an, sein Spielverhalten einzuschränken, ohne sich jedoch daran zu halten
Spielverhalten – Einsatzvolumen (1)	Gast spielt über einen längeren Zeitraum mit hohen Einsätzen pro Einzelspiel
Spielverhalten – Gewinnsituation (1)	Gast zeigt keine Freude mehr im Falle eines größeren Gewinns
Umgang mit Geld (2)	Gast wechselt während einer Spielsitzung mehrfach höhere Geldbeträge zum Weiterspielen
	Gast verlässt kurzzeitig die Spielstätte, offensichtlich um Bargeld zu besorgen
Aggression (1)	Gast wirkt zunächst entspannt, verhält sich aber mit zunehmender Spieldauer immer aggressiver
Habitus (4)	Gast zeigt Anzeichen von großer Anspannung, d.h. Hektik, Nervosität oder Unruhe
	Gast ist vom Spielgeschehen vollständig eingenommen und nimmt andere Umweltreize gar nicht wahr
	Gast ist sehr ungeduldig oder genervt, wenn der Wechselvorgang nicht schnell genug erfolgt
	Gast spielt weiter, obwohl er stark übermüdet ist oder sich offensichtlich nicht gut fühlt
Entwicklungsdynamik (3)	Gast zeigt deutliche negative Veränderungen in der Kommunikation (z.B. ist zunehmend verschlossen, zieht sich immer mehr zurück, wird immer stiller bzw. spricht ausschließlich von Belastungen)
	Gast intensiviert sein Spielverhalten deutlich erkennbar (z.B. in Bezug auf die Spielhäufigkeit, Spieldauer, Einsatzhöhe pro Einzelspiel, Höhe der Gesamteinsätze, Anzahl der parallel bespielten Automaten)
	Gast benötigt immer höhere Gewinne, um positive Gefühle zu zeigen
Soziales Umfeld (1)	Gast lügt bezüglich seines Aufenthaltsortes (z.B. beim Telefonieren)

Um Missverständnissen in der Anwendung des Screening-Instrumentes vorzubeugen, bedarf es an dieser Stelle verschiedener Erläuterungen und Präzisierungen. Zunächst einmal ist festzuhalten, dass die extrahierten Items lediglich für den Spielhallenbereich Gültigkeit besitzen. Spielstätten mit anderen Spielangeboten und Kontextfaktoren (z.B. Wettbüros, Spielbanken, Lottoannahmestellen) verlangen auf jeden Fall nach einer inhaltlichen Adaptation. Durch

eine bloße „1-zu-1-Übertragung“ wäre die adäquate Erkennung von Problemspielern in diesen Settings nicht gewährleistet. Darüber hinaus machen Änderungen der gesetzlichen Rahmenbedingungen – und damit unmittelbar verbundene Folgen für situationale und strukturelle Veranstaltungsmerkmale (vgl. Griffiths, Hayer & Meyer, 2009) – bisweilen Modifikationen erforderlich. Die folgenden zwei Beispiele sollen diesen Sachverhalt illustrieren: So wurde im Zuge des Forschungsprojektes das Item „Gast nutzt EC-Cash in der Spielstätte mehrere Male hintereinander“ ursprünglich als valider Marker eines problematischen Spielverhaltens ermittelt. Da das Aufstellen von Geldausgabeautomaten in Spielhallen jedoch inzwischen in nahezu allen Bundesländern explizit untersagt ist, erweist sich ein derartiger Verhaltensindikator als unbrauchbar. Andererseits könnte die ebenfalls in jüngster Vergangenheit notwendig gewordene Einführung von (längeren) Sperrzeiten dazu führen, dass Items wie „Spieler wartet regelmäßig bereits vor der Öffnung der Spielhalle auf Einlass“ oder „Spieler ist erster und letzter Gast“ an Bedeutung gewinnen (was bei Spielstätten, die rund um die Uhr geöffnet haben, naturgemäß nicht zutrifft). Entsprechend bezieht sich das vorgelegte Screening-Instrument „nur“ auf den Status Quo – eine regelmäßige Überprüfung auf Aktualität ist daher ausdrücklich zu empfehlen. Schließlich soll nochmals betont werden, dass sogenannte Notfallkriterien (z.B. „Gast fängt an zu weinen“ oder „Gast äußert Suizidgedanken“; vgl. auch mit Tabelle 6) bewusst exkludiert wurden. Zum einen müssten derartig eindeutige Szenarien ohnehin eine sofortige Intervention nach sich ziehen, zum anderen dürfte die Auftretenswahrscheinlichkeit äußerst gering ausfallen. Auf jeden Fall ist konzeptuell und in der Praxis zwischen Früherkennungsmerkmalen und Notfallkriterien zu unterscheiden.

Vor dem Hintergrund des multimethodalen Vorgehens in der Entwicklungsphase des Messinstrumentes ist insgesamt davon auszugehen, dass nahezu die gesamte Bandbreite an potenziell relevanten Verhaltensindikatoren auch erfasst wurde. Die Nutzung verschiedenartiger Stränge des empirischen Erkenntnisgewinns im Sinne der Methodentriangulation (d.h. Literaturrecherche, Analyse ausgewählter Presseartikel, systematische teilnehmende Beobachtungen, qualitative Interviews, Fokusgruppen) zielte bewusst darauf ab, die Nachteile einer spezifischen Datenerhebungsmethode durch die Stärken der jeweils anderen zu kompensieren und infolgedessen systematische Fehler zu verringern bzw. die Konstruktvalidität zu erhöhen (vgl. Eid et al., 2011). Allein der Umfang des zwischenzeitlich generierten Item-Pools mit $n=71$ impliziert den hier abgebildeten Detailreichtum. Im Einzelnen hat beispielsweise die Literaturrecherche nicht nur das große Spektrum von möglichen Verhaltensindikatoren offengelegt, sondern darüber hinaus wertvolle Hinweise auf personen- und organisationsbezogene Variablen mit sich gebracht, die Prozesse der Früherkennung bzw. Frühintervention maßgeblich beeinflussen. Zudem ließ die systematische Zusammenstellung von Erkennungsmerkmalen aus dem Online-Bereich Überlegungen zum Transfer auf den Offline-Bereich zu. Sollte es im Zuge der Novellierung der Spielverordnung zukünftig zur Einführung einer personengebundenen Spielerkarte kommen, die eine Aufzeichnung des individuellen Spielverhaltens erlaubt (vgl. Meyer & Bachmann, 2011), könnten die verdichtend zusammengestellten empirischen Befunde aus dem Online-Segment für die Ableitung zusätzlicher Risikomarker genutzt werden (vgl. zu den allgemeinen Vorteilen des Einsatzes kartenbasier-

ter Technologien in Glücksspiel-Settings mit [Nisbet, 2005](#), [Parke, Rigbye & Parke, 2008](#), und zu einem Anwendungsbeispiel aus Kanada mit [Davis, 2007](#)).

Während sich die Presseberichte zumeist mit extremen Verhaltensäußerungen von pathologischen Spielern auseinandersetzen, dienten die teilnehmend-verdeckten Beobachtungen primär dazu, bislang gegebenenfalls übersehene Verhaltensauffälligkeiten zu dokumentieren. Zugleich konnte mit Hilfe dieser Feldbeobachtungen ein erster Eindruck von den Möglichkeiten und Grenzen in Bezug auf den Einsatz eines Screening-Instrumentes direkt vor Ort unter Realbedingungen gewonnen werden. Den Schwerpunkt der ersten Untersuchungsphase stellte indessen die Durchführung von $n=40$ qualitativen Interviews dar, die eine Fülle von relevanten Informationen hervorbrachten. Dabei bewährte sich vor allem die wohlüberlegte Auswahl der Interviewpartner mit ihren unterschiedlichen „Experten-Perspektiven“ und Erfahrungshorizonten. Auch das gezielte Nachfragen nach Verhaltensweisen von Stammkunden ohne ein vermeintliches Glücksspielproblem erwies sich zur Abgrenzung als nutzbringend. Schließlich konnten über die zusammengestellten Fokusgruppen ($n=2$) weitere Modifikationen des Item-Pools vorgenommen werden, die sich erwartungsgemäß vornehmlich auf die sprachliche Ebene bezogen. Die Komplexität des Untersuchungsdesigns in Kombination mit dem iterativen Vorgehen garantierte somit einen vergleichsweise hohen wissenschaftlichen Standard als Ausgangsbasis für die daran anknüpfende Validierungsphase.

Untersuchungsphase 2 stand ganz im Zeichen der Verdichtung des vorläufigen Item-Pools. Die erste Validierungsschleife umfasste eine standardisierte Befragung von (ehemaligen) Automatenspielern. Über unterschiedliche Rekrutierungswege konnte letztendlich eine akzeptable Stichprobengröße erzielt werden ($n=271$ nach Datenbereinigung). Wenngleich untersuchungsbedingt kein Repräsentativitätsanspruch besteht, scheint das Sample die Population der gewerblichen Automatenspieler durchaus gut abzubilden, wie ein direkter Vergleich mit der Erhebung von [Bühringer et al. \(2010\)](#) belegt: So lag das mittlere Alter bei 37,3 Jahren ([Bühringer et al., 2010](#): 38,7 Jahre) und der Anteil der Personen mit ausschließlich deutscher Staatsangehörigkeit bei 81,5% ([Bühringer et al., 2010](#): 79,2%). Auffallend ist im Gegensatz dazu der deutliche Männerüberhang mit 89,3% ([Bühringer et al., 2010](#): 76,1%). Bedingt durch die Inklusion von Spielern aus dem Hilfesystem ließ sich darüber hinaus ein höherer glücksspielbedingter Belastungsgrad feststellen: Während bei [Bühringer et al. \(2010\)](#) 42,0% der Probanden die Kriterien eines pathologischen Spielverhaltens erfüllten, belief sich dieser Wert bei der vorliegenden Stichprobe auf 68,3%. Außerdem von Interesse ist, dass mit 94,1% fast alle Studienteilnehmer angaben, mindestens eine Stammspielhalle zu besuchen. Ohne Frage erleichtert das regelmäßige Aufsuchen derselben Spielstätte die Anwendbarkeit von Früherkennungssystemen erheblich.

Für den Verdichtungsprozess und die Abgrenzung relevanter von weniger relevanten Erkennungsmerkmalen war es essentiell, den größtmöglichen Informationsgehalt aus dem vorliegenden breiten Item-Pool zu schöpfen. Als Bewertungsgrundlage dienten folgende Eigenschaften, die in Form einer Indexbildung verarbeitet wurden und auf selbstberichtetem Verhalten (Binnenperspektive) bzw. allgemeinen Bedeutsamkeits-Ratings (Außenperspektive) fußten: Auftretenshäufigkeit eines Items (univariat), gemeinsame Auftretenshäufigkeit zwei-

er Items, Assoziation einzelner Items mit dem Problemstatus (univariat), Assoziation der Item-Kombinationen mit dem Problemstatus sowie Bedeutsamkeitseinschätzungen. Diese Auswertungslogik ist in der Literatur beispiellos und als innovativer Versuch zu werten, verschiedenartige Kriterien im Zuge der Datenanalyse simultan zu berücksichtigen (vgl. hingegen für ein schrittweise ausgerichtetes Vorgehen z.B. mit [Delfabbro et al., 2007](#)). Mit diesem Verfahren sollte primär der Gefahr eines frühzeitigen und unter Umständen fehlerbehafteten Ausschlusses einzelner Items entgegengewirkt werden. Zugleich ließ sich auf Basis des standardisierten Indexwertes eine Item-Rangreihe bilden, die leicht nachzuvollziehen und ad hoc zu interpretieren war. Vor dem Hintergrund fehlender Vergleichswerte bestand eine zweite Herausforderung in der Festlegung eines angemessenen Cut-off-Punktes. Aus Gründen der Praktikabilität fiel die Wahl auf die 20 Verhaltensindikatoren mit den höchsten Indexwerten: Zum einen schien diese Itemanzahl in der Praxis handhabbar zu sein, zum anderen deckten die selektierten Items eine Vielzahl von Inhaltskategorien ab. Ferner stand eine Gewichtung der einzelnen Items gemäß ihrer jeweiligen Güte zur Disposition. Zum Beispiel weist das Item „Gast intensiviert sein Spielverhalten deutlich erkennbar (z.B. in Bezug auf die Spielhäufigkeit, Spieldauer, Einsatzhöhe pro Einzelspiel, Höhe der Gesamteinsätze, Anzahl der parallel bespielten Automaten)“ auf Rangplatz 1 mit 3,693 einen dreimal so hohen Wert auf wie das Item „Gast spielt über einen längeren Zeitraum mit hohen Einsätzen pro Einzelspiel“ auf Rangplatz 20 mit 1,219. Eine entsprechende Zuschreibung von Gewichten ließe sich demnach zwar empirisch gut begründen, würde aber grundsätzlich zu Lasten der Benutzerfreundlichkeit gehen. Schließlich bezieht sich eine vergleichbare Problematik auf Kriterien, die bei der Indexbildung unberücksichtigt geblieben sind, wie etwa das Auftreten von Verhaltensindikatoren in Dreier- oder Viererkombinationen. Auch hier wurde der zusätzliche Erkenntnisgewinn bzw. die daran gekoppelte Verbesserung der Validität des Screening-Instrumentes als wenig substanzvoll erachtet.

Die zweite Validierungsschleife mit der Personalbefragung bezweckte ebenfalls, die Anwenderfreundlichkeit des Screening-Instrumentes zu überprüfen und weiterführend zu optimieren. Diesbezüglich standen mit der Item-Verständlichkeit und der Item-Beobachtbarkeit zwei zentrale Versatzstücke im Fokus der standardisierten Erhebung. Generell war das Urteil der Befragten von hoher Wertigkeit, da sie für die Umsetzung von Früherkennungsmaßnahmen zuständig sind und somit die Gruppe der potenziellen Nutzer des Screening-Instrumentes repräsentieren. Erfreulicherweise konnte in kurzer Zeit über verschiedene Kanäle eine hinreichend große Stichprobe rekrutiert werden ($n=348$). Wenngleich keine, von der Anbieterseite unabhängigen Angaben zur Personalstruktur in deutschen Spielhallen vorliegen, lassen ausgewählte Stichprobenparameter zumindest offensichtliche systematische Verzerrungen nicht erkennen: Erwartungsgemäß gehörten der Stichprobe zum Beispiel mehr Frauen (75,9%) und ein nicht unerheblicher Anteil an Personen mit nicht-deutscher Staatsangehörigkeit an (19,1%). Weitere Merkmale, wie die Größe des Arbeitsplatzes (erfasst über die Anzahl der Spielhallen-Konzessionen) oder die Berufserfahrung in Jahren, deuteten eine beträchtliche Variabilität und damit – wie gewünscht – sehr heterogene Ausgangsbedingungen für die Umsetzung von Früherkennungsprozessen an. Ferner wurde der mittlere prozentuale

Anteil von Stammkunden auf 73,5% geschätzt. Mit anderen Worten dürfte dem Personal die überwiegende Mehrheit der Spieler bekannt sein.

Insgesamt erweisen sich nahezu alle Items als (eher) gut verständlich bzw. (eher) gut beobachtbar. Zustimmende Antwortraten von über 85% (Verständlichkeit) bzw. über 77% (Beobachtbarkeit) bei 18 von 20 Items bilden eine allgemein hohe Akzeptanz ab, so dass von weiteren Modifikationen des Item-Pools weitestgehend abgesehen werden konnte. Lediglich der ohnehin notwendig gewordene Ausschluss des Merkmals „Gast nutzt EC-Cash in der Spielstätte mehrere Male hintereinander“ (s.o.) sowie die mangelhaften Kennwerte des Indikators „Gast wird von Angehörigen wegen des Spielverhaltens zur Rede gestellt“ zogen eine geringfügige Reduktion der Itemanzahl nach sich. Womöglich sind Konfliktsituationen der letztgenannten Art innerhalb der Spielstätte nur bedingt wahrzunehmen oder aber nicht immer eindeutig durch Dritte auf das (exzessive) Spielverhalten zurückzuführen.

Schließlich konnten erste Anhaltspunkte dafür gefunden werden, welche Faktoren das Gelingen von Früherkennungsprozessen in situ beeinflussen: So halten Spielstättenmitarbeiter, die Servicetätigkeiten ausüben, längere Arbeitszeiten haben, in größeren Spielhallen arbeiten und weiblich sind, die Items in ihrer Gesamtheit als eher verständlich. Partiiell in eine ähnliche Richtung verweisen die Befunde zur Beobachtbarkeit, da erneut das Aufgabenspektrum (Servicetätigkeiten) und die Länge der Arbeitszeit als signifikante Prädiktoren ermittelt werden konnten. Hinzu kommt, dass bereits in Sachen Früherkennung geschultes Personal und der wahrgenommene Anteil von Stammkunden im Zusammenhang mit einer „besseren“ Beobachtbarkeit des Item-Pools stehen. Ohne diese Ergebnisse im Einzelnen zu kommentieren oder zu überinterpretieren, kann festgehalten werden, dass bestimmte Rahmenbedingungen scheinbar eher geeignet sind, günstige Voraussetzungen für die Implementierung von Früherkennungsmaßnahmen zu schaffen. Zumindest die vorliegenden Erkenntnisse sprechen dafür, dass Beschäftigte in Vollzeit mit Service- und Bewirtungsaufgaben eine wesentliche Rolle in diesem Bereich spielen sollten. Unabhängig davon stehen bzw. fallen die Bemühungen um einen proaktiven Spielerschutz mit der allgemeinen Personalausstattung (z.B. [Trümper, 2013](#)), dem ethischen Klima am Arbeitsplatz (z.B. [McCain et al., 2009](#)) und damit verbunden mit bestimmten (perzeptuierten) unternehmensbezogenen Normen und Werten (z.B. [Lee et al., 2013](#)). Bekennt sich die Unternehmensspitze nicht in authentischer Weise zum Spielerschutz (nach außen wie nach innen), ist von den Mitarbeitern zweifellos keine andere Einstellung zu erwarten.

Ein weiterer Auswertungsschritt zielte darauf ab, einen empirisch vertretbaren Schwellenwert für das Screening-Instrument zu bestimmen, der bestmöglich das Vorliegen einer Glücksspielproblematik anzeigt. Aus arbeitsökonomischen Gründen wurde hierfür auf die Stichprobe der ersten Validierungsschleife und die Angaben der Spieler zum eigenen Spielverhalten zurückgegriffen (n=269), zumal die dort vorgelegten Verhaltensindikatoren im Wortlaut unverändert geblieben waren. Analysen zur Sensitivität und Spezifität ergaben, dass in Abhängigkeit von der inhaltlichen Ausrichtung durchaus unterschiedliche Grenzwerte zu rechtfertigen gewesen wären. Da eine falsch-positive Einstufung (soziale Spieler werden fälschlicherweise als Problemspieler identifiziert) im Vergleich zu einer falsch-negativen Ein-

stufung (Problemspieler werden nicht als solche erkannt) in diesem Kontext als weniger gravierend angesehen wurde, fiel die Wahl auf einen Schwellenwert von 3: Die damit einhergehende exzellente Sensitivität von 100% und die immer noch zufriedenstellende Spezifität von 61% erweisen sich sowohl unter inhaltlichen als auch psychometrischen Gesichtspunkten als akzeptabel. Zugleich sollte dieser Schwellenwert als Richtschnur für den final anstehenden Praxistest fungieren, wobei an dieser Stelle abermals auf dessen Pilotstudiencharakter zu verweisen ist. In jedem Fall bedarf es weiterer Validierungsstudien mit größeren Stichproben von Automaten Spielern unter Realbedingungen. Anpassungen des Grenzwertes sind daher zum jetzigen Zeitpunkt nicht auszuschließen.

Mit dem abschließenden Praxistest wurde beabsichtigt, die Praktikabilität des entwickelten Messinstrumentes zu testen und erste Hinweise auf seine Klassifikationsgüte im Felde zu erhalten. Darüber hinaus sollten Erfahrungen in Zusammenhang mit einer Befragung und Bewertung von Automaten Spielern gesammelt werden, die bei der Konzeption und Umsetzung einer zukünftigen, größeren Evaluationsstudie berücksichtigt werden können. Bezugnehmend auf die Praktikabilität gab es seitens des bewertenden Personals aller drei Spielhallen keine Anmerkungen oder Hinweise, die auf eine mangelnde Handhabbarkeit oder Verständlichkeit des Instrumentes schließen ließen. Als ein weiterer Beleg hierfür mag gelten, dass trotz des engen zeitlichen Rahmens, in welchem die Angaben vorgenommen werden mussten, 46 der insgesamt 64 abgegebenen Bögen vollständig ausgefüllt waren und bei weiteren 13 lediglich eine einzige Bewertung fehlte. Augenscheinlich sind Spielhallenmitarbeiter ohne Weiteres in der Lage zu beurteilen, ob die vorgegebenen 18 Verhaltensweisen auf einen bestimmten Spieler zutreffen (oder eben nicht). Während sich die ermittelte Spezifität von 73,3% als durchaus zufriedenstellend erweist – schließlich handelt es sich hier nicht um Selbstauskünfte der Betroffenen sondern um Beobachtungen von Verhaltensweisen durch Dritte – muss das vorläufige Ergebnis zur Sensitivität (37,5%) als verbesserungswürdig angesehen werden. Interessanterweise berichteten [Delfabbro, Borgas et al. \(2012\)](#) im Rahmen einer vergleichbaren Untersuchung ebenfalls von einer relativ guten Spezifität bei gleichzeitig eher mäßiger Sensitivität. Die Autoren machen für diese Befunde im Wesentlichen die typischen Herausforderungen verantwortlich, die grundsätzlich mit Beobachtungsmethoden einhergehen (vor allem bei Ein-Punkt-Beobachtungen). Bei der vorliegenden Studie stellt sich mit der kleinen Stichprobe noch ein zusätzliches Interpretationsproblem. Entsprechend lassen sich die Ergebnisse nur mit der gebotenen Zurückhaltung deuten, abschließende Aussagen zur psychometrischen Güte des entwickelten Instrumentes in der Anwendungssituation sind erst nach einer größer angelegten Evaluation möglich. Davon abgesehen dürften verschiedene Praxisbausteine die generelle Güte des Verfahrens weiter verbessern. Hierzu gehören in erster Linie die Erweiterung des Beobachtungsfensters, die Etablierung standardisierter Verfahrensabläufe (u.a. in Bezug auf Dokumentationssysteme und den Informationsaustausch bei multiplen Beobachtern) sowie eine ausführliche Personaleinweisung zur Handhabung des Screening-Instrumentes (s.u.).

11.2. Limitationen

Wie bei jeder anderen Forschungsstudie schränken verschiedene Teile des methodischen Vorgehens die Aussagekraft der vorgelegten empirischen Befunde ein. Wenngleich die Methodenpluralität der ersten Untersuchungsphase eine hohe Inhaltsvalidität impliziert und daher davon auszugehen ist, dass das im Fokus stehende Konstrukt (d.h. die Erstellung einer breiten Liste von Indikatoren eines problematischen Spielverhaltens) tatsächlich vollumfänglich abgebildet wurde, muss dieser Aspekt aufgrund fehlender Außenkriterien in letzter Instanz spekulativ bleiben. Direkte Vergleiche mit ad hoc formulierten Checklisten aus dem Spielhallenbereich (vgl. z.B. mit Anhang A) zeigen sowohl inhaltliche Gemeinsamkeiten als auch Unterschiede, wobei die jeweilige methodische Qualität eindeutig für die Überlegenheit des hier präsentierten Screening-Instrumentes spricht. Unabhängig davon ist abermals zu betonen, dass sich der Anwendungsbereich des Screening-Instrumentes ausschließlich auf den Spielhallenkontext bezieht, Übertragungen auf andere Spielumgebungen sind nicht ohne evidenzgestützte Anpassungen vertretbar.

Ein weiteres Problemfeld bezieht sich auf verschiedene Phasen der Datenerhebung, die sich zum Teil der Kontrolle entzogen. Hierzu zählt zum einen die Bestimmung von Interviewpartnern aus dem Spielhallenbereich, die – nach bestimmten Vorgaben – durch die Anbieterseite erfolgte (Untersuchungsphase 1). Zum anderen ebenfalls nur in Ansätzen zu steuern war die schriftliche Datenerhebung in Form der Spieler- und Personalbefragung (Untersuchungsphase 2), da das konkrete Vorgehen vor Ort dritten Instanzen oblag. Ob dieser Sachverhalt einen systematisch-verzerrenden Einfluss auf die Befundlage hat, ist nicht abschließend aufzuklären. In diesem Zusammenhang muss darüber hinaus an die bekannten und vielfach diskutierten Validitätsprobleme von Selbstberichtsdaten erinnert werden (vgl. [Bortz & Döring, 2009](#)). So dürfen Selbstangaben bei Interviewstudien und Fragebogenuntersuchungen nicht mit dem exakten Abbild der Realität verwechselt werden. Ebenfalls kritisch zu reflektieren ist das damit einhergehende Abrufen verschiedener Ereignisse und Phänomene aus dem Gedächtnis. Erinnerungseffekte oder Antworttendenzen im Sinne der sozialen Erwünschtheit lassen sich folglich nicht ausschließen. Ferner soll nicht unerwähnt bleiben, dass die zusammengestellten Messinstrumente in Teilen auf selbstkonstruierten Items basieren. Zwar wurde – sofern möglich – auf standardisierte und erprobte Verfahren zurückgegriffen (z.B. auf die DSM-IV-Kriterien pathologischen Spielverhaltens zur Erfassung des glücksspielbezogenen Problemstatus; vgl. [Stinchfield et al., 2005](#)), dies war jedoch aufgrund des Fehlens von psychometrisch abgesicherten Skalen zu einzelnen Themenblöcken nicht immer realisierbar.

Ein weiterer suboptimaler Aspekt umfasst die Stichprobenszusammensetzungen der Spieler- und Personalbefragung im Zuge der zweiten Untersuchungsphase. Obwohl das Forschungsanliegen keinen Repräsentativitätsanspruch verfolgte, wären dennoch fundiertere Aussagen zur Generalisierbarkeit der Befunde wünschenswert gewesen. Das Fehlen von verlässlichen Referenzpunkten und Vergleichswerten lässt dies allerdings nicht zu. Zudem ist es nicht möglich, aussagekräftige Angaben zur jeweiligen Response Rate zu unterbreiten. Während zum Beispiel das Verhältnis von versendeten Fragebögen und dem Rücklauf ausgefüllter Exemplare feststeht, liegen keinerlei Informationen zur Anzahl der „Antwortverweigerer“ bzw. „an-

gesprochenen Nicht-Teilnehmern“ vor. Allerdings sagten nahezu alle kontaktierten Einrichtungen (sowohl Anbieterseite als auch Hilfesystem) ihre Unterstützung bei der Datenakquise zu, so dass an dieser Stelle ein untersuchungsbedingter Bias unwahrscheinlich erscheint. Als problematisch gilt des Weiteren der vergleichsweise kleine Anteil von sozialen Spielern bei der Spielerbefragung mit 23,6% (n=64). Offensichtlich sprach der Forschungsgegenstand (erwartungsgemäß) eher Problemspieler an bzw. erwies sich deren Rekrutierung im Allgemeinen als leichter. Infolgedessen besteht durchaus die Möglichkeit, dass eine anders gear-tete Relation von sozialen Spielern und Problemspielern auch zu abweichenden Befunden geführt hätte.

Daneben dürfen bei der Ergebnisinterpretation zwei wichtige Bausteine nicht außer Acht gelassen werden, die Schwächen aufweisen bzw. alternative Sichtweisen zulassen. Erstens sei an die sicherlich fortschrittliche Ermittlung der itemspezifischen Indexwerte erinnert. Die dort eingeflossenen Informationen in Form von Einzelindexwerten beruhen zwar auf theoretischen Überlegungen, hätten jedoch ohne Weiteres in Abhängigkeit der Schwerpunktsetzung durch andere Parameter ersetzt oder ergänzt werden können. Zweitens kann berechnete Kritik an der Bestimmung des Schwellenwertes geäußert werden, da diese Grenze auf der Grundlage von selbstberichteten Daten und eben nicht in situ zustande kam. Wie bereits angedeutet sind weitere Forschungen mit größeren Stichproben unter kontrollierten Bedingungen direkt im Felde vonnöten, um diesen Schwellenwert zu bestätigen.

Schließlich bedürfen der final durchgeführte Praxistest und die damit verbundenen Limitationen einer sachgerechten Einordnung. Während die Überprüfung der Praxistauglichkeit des Screening-Instrumentes bei diesem Teilmodul im Vordergrund stand (und bejaht werden konnte), erweisen sich die folgenden studienimmanenten Elemente – besonders im Hinblick auf größer angelegte Anknüpfungsforschungen – als verbesserungswürdig:

- *Fehlende Randomisierung und Kontrollgruppe*: Die Auswahl der am Praxistest beteiligten Spielhallen erfolgte nach dem Gelegenheitsprinzip (d.h. auf Vorschlag der Anbieterseite). Generell ist davon auszugehen, dass es sich dabei um Unternehmen und Mitarbeiter handelt, die suchtpreventiven Maßnahmen eher aufgeschlossen gegenüberstehen. Weiterhin wäre in Zukunft zur Nutzenbestimmung ein Vergleich zwischen einer Experimental- und einer Kontrollgruppe (Früherkennung mit vs. ohne die validierte Checkliste) anzustreben;
- *Verweigerung der Studienteilnahme*: Trotz der recht hohen Aufwandsentschädigung von 40 bzw. 20 Euro in Form eines Einkaufsgutscheins war eine Vielzahl der Spielhallengäste nicht bereit, den Kurz-Fragebogen direkt vor Ort oder zu einem späteren Zeitpunkt auszufüllen. Somit dürfte die vorliegende Stichprobe kein repräsentatives Abbild der gesamten Kundschaft der beteiligten Spielhallen darstellen;
- *Oberflächliche Einweisung des Personals*: Sollte das entwickelte Screening-Instrument zu einem späteren Zeitpunkt in den Spielhallen zum Einsatz kommen, muss diesem Schritt eine entsprechend ausführliche Schulung des Personals vorausgehen, was im Rahmen dieses Teilmoduls nicht möglich war. Immerhin sind die Mitarbeiter, die in den Spielhallen die Bewertung vornahmen, durch das Projektteam vorab instruiert worden. Ob diese

Kurzeinführung jedoch ausreicht, um alle Fragen zum Verständnis und zur Handhabbarkeit des Instrumentes zu beantworten, ist ungewiss;

- *Bewertung der Spielhallengäste innerhalb eines engen Zeitfensters*: Aufgrund der methodischen Anlage des Praxistests war es dem Personal leider nicht möglich, alle Spielhallengäste über einen längeren Zeitraum zu beobachten. Vielmehr musste innerhalb eines kurzen Zeitintervalls entschieden werden, welche Merkmale für ausgewählte Spieler zutreffen. Da anzunehmen ist, dass sich diese Problemverhaltensweisen nicht alle zeitgleich zeigen, lässt sich in der Tendenz von einer Unterschätzung des wahren Problemausmaßes durch die Checkliste ausgehen. Die geringe Spezifität wäre damit zumindest in Teilen zu erklären;
- *Geringe Stichprobengröße*: Ein weiteres Manko umfasst die geringe Anzahl von Spielern, für die sowohl Selbstangaben zum Problemstatus als auch der Bewertungsbogen vorliegt. Dieser Sachverhalt hat grundsätzlich zur Folge, dass die ermittelten Ergebnisse nur eingeschränkt interpretierbar sind.

11.3. Ausblick

Mit der Entwicklung und Validierung eines praxisfreundlichen Screening-Instrumentes zur Früherkennung von Problemspielern in Spielhallen wurde eine wichtige Forschungslücke in Deutschland geschlossen. Zum einen besteht nunmehr die Hoffnung, dass die vorgelegten Befunde den wissenschaftlichen Diskurs um relevante Früherkennungsmerkmale (neu) beleben. Zum anderen konstituiert die vorgelegte Checkliste ein wertvolles Hilfsmittel für Spielhallenmitarbeiter, mit dem die Verlässlichkeit von Beobachtungsprozessen in situ substantiell erhöht werden dürfte. Zur Bestimmung des allgemeinen Nutzens dieses Instrumentes sind jedoch Außenkriterien wie der wahrscheinliche Anteil von Problemspielern, der sich in einer Spielhalle aufhält (z.B. [Bühringer et al., 2010](#)), oder die Anzahl der gesperrten Spieler in anderen Marktsegmenten (z.B. [Meyer & Hayer, 2010](#)) heranzuziehen, um zumindest annäherungsweise Zielparameter in Bezug auf den Erreichungsgrad zu definieren. Auch wenn sich nicht alle betroffenen Personen offensichtlich auffällig oder problematisch verhalten, lässt sich an der Häufigkeit des Instrumenten-Einsatzes und den daran anschließenden Interventionen dennoch die Ernsthaftigkeit ablesen, mit der Maßnahmen des Spielerschutzes umgesetzt werden. Abstrakt formuliert geht es darum, die gesetzlichen Forderungen in Sachen Sozialkonzept adäquat umzusetzen und damit einen wichtigen Beitrag zur Abwehr von Suchtgefahren zu leisten.

Darüber hinaus sind aus dem Blickwinkel der Praxis Anpassungen der Personal- und Organisationsstrukturen zwingende Voraussetzung für ein funktionierendes Früherkennungssystem. Die Grundlage hierfür bildet eine hinreichende Personalausstattung, wie sie offensichtlich derzeit zumindest in kleinen Spielhallen in Deutschland nicht vorherrscht (vgl. [Trümper, 2013](#)). Abgesehen von einer entsprechenden Qualifikation des Personals rund um den Spielerschutz sind zudem vor allem Fragen zu Prozessabläufen zu klären. Hierzu gehören unter

anderem die transparente Festlegung von Zuständigkeiten und Verantwortlichkeiten, die Einführung von Beobachtungsbögen bzw. Meldezetteln und fest verankerten Möglichkeiten des Informationsaustausches (= Etablierung von Dokumentationsstandards) sowie die Implementierung eines abgestuften Interventionssystems in Abhängigkeit der von den Spielern gezeigten Problemverhaltensweisen. Dieses Maßnahmenpaket sollte von gezielten Beobachtungen über persönliche Ansprachen bis zum Ausschluss vom Spielbetrieb reichen. Schließlich bedarf es der strukturellen Verzahnung mit dem Suchthilfesystem, um betroffenen Spielern möglichst lückenlos professionelle Beratung bzw. Behandlung zukommen zu lassen.

Abseits der vorliegenden Befunde existiert im Zusammenhang mit dem Thema „Früherkennung und Frühintervention“ noch eine Vielzahl an offenen wissenschaftstheoretischen und praxisrelevanten Fragestellungen. So sollten sich zukünftige Forschungsstudien nicht nur mit der Instrumenten-Weiterentwicklung für verschiedene Spielsettings beschäftigen, sondern außerdem Faktoren extrahieren, die im Allgemeinen das Gelingen bzw. Scheitern von Früherkennungsprozessen maßgeblich bedingen. Im Einzelnen sind zusammenfassend folgende sechs Aspekte prioritär zu beforschen (vgl. [Delfabbro, King et al., 2012](#); [Meyer & Hayer, 2008](#)):

- Durchführung eines größer angelegten Praxistests zur weiteren Optimierung des validierten Screening-Instrumentes unter Berücksichtigung verschiedener methodischer Versatzstücke (= Evaluationsstudie unter Realbedingungen);
- Wissenschaftliche Überprüfung der Fragestellung, inwieweit das Screening-Instrument geeignet ist, die in einigen Bundesländern gesetzlich verankerte Option der Selbst- oder Fremdsperre zu unterstützen;
- Übertragung und Anpassung der vorgelegten Checkliste auf andere Spielumgebungen (z.B. Wettbüros, Spielbanken, Lottoannahmestellen);
- Nutzung der registrierten Informationen zum Spielverhalten im Internet und – im Falle der Einführung – auf personengebundenen elektronischen Kundenkarten zur evidenzgestützten Installation von Frühwarnsystemen (ggf. kombinierte Verwertung sowohl von Spielverhaltens- als auch von Selbstberichtsdaten);
- Bestimmung des Ausmaßes glücksspielbezogener Probleme auf Seiten des Spielhallenpersonals (inklusive dessen Implikationen für den Spielerschutz);
- Differenzierte Erfassung relevanter Personen- und Strukturvariablen, die der Umsetzung von proaktiv ausgerichteten Maßnahmen der Früherkennung generell Vorschub leisten;
- Wissenschaftlich begleitete Kontrolle der Umsetzung von Früherkennungsmaßnahmen durch instruierte Testspieler (für vergleichbare Forderungen im Bereich des Jugendschutzes s. [Hayer, 2012](#)).

Bilanzierend bleibt festzuhalten, dass die Identifikation von Problemspielern eine zentrale Säule des Spielerschutzes darstellt. Eine konsequente Einbettung von wissenschaftlich abgesicherten Früherkennungsmaßnahmen in ein umfassendes Sozialkonzept ist aus der Perspektive der Suchtprävention somit unerlässlich (vgl. [Meyer & Hayer, 2008](#)).

12. Literatur

- Adami, N., Benini, S., Boschetti, A., Canini, L., Maione, F. & Temporin, M. (2013). Markers of unsustainable gambling for early detection of at-risk online gamblers. *International Gambling Studies*, 13, 188-204.
- Allcock, C.C. (2002). Overview of discussion papers. In Australian Gaming Council (Ed.), *Current issues* (pp. 2-7). Melbourne: Australian Gaming Council.
- Baumgärtner, T., Biebornick, F. & Fürst, R. (2010). *Möglichkeiten der Adaption des Screening-Instrumentes ID-PS zur Identifikation problematischer GlücksspielerInnen in der Spielbank Hamburg*. Hamburg: Büro für Suchtprävention der Hamburgischen Landesstelle für Suchtfragen e.V.
- Bortz, J. & Döring, N. (2009). *Forschungsmethoden und Evaluation für Human- und Sozialwissenschaftler*. Springer: Heidelberg.
- Braverman, J., LaBrie, R.A. & Shaffer, H.J. (2011). A taxometric analysis of actual Internet sports gambling behavior. *Psychological Assessment*, 23, 234-244.
- Braverman, J. & Shaffer, H.J. (2012). How do gamblers start gambling: Identifying behavioral markers for high-risk Internet gambling. *European Journal of Public Health*, 22, 273-278.
- Brick, J. & Erickson, C.K. (2009). Intoxication is not always visible: An unrecognized prevention challenge. *Alcoholism: Clinical and Experimental Research*, 33, 1489-1507.
- Broda, A., LaPlante, D.A., Nelson, S.E., LaBrie, R.A., Bosworth, L.B. & Shaffer, H.J. (2008). Virtual harm reduction efforts for Internet gambling: Effects of deposit limits on actual Internet sports gambling behavior. *Harm Reduction Journal*, 5, 27.
- Brosowski, T., Meyer, G. & Hayer, T. (2012). Analyses of multiple types of online gambling within one provider: An extended evaluation framework for actual online gambling behaviour. *International Gambling Studies*, 12, 405-419.
- Bühringer, G., Kraus, L., Höhne, B., Küfner, H. & Künzel, J. (2010). *Untersuchung zur Evaluierung der Fünften Novelle der Spielverordnung vom 17.12.2005*. München: Institut für Therapieforchung (IFT).
- Davis, B. (2007). iCare: Integrating responsible gaming into casino operation. *International Journal of Mental Health & Addiction*, 5, 307-310.
- Delfabbro, P., Borgas, M. & King, D. (2012). Venue staff knowledge of their patrons' gambling and problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 28, 155-169.
- Delfabbro, P., King, D.L. & Griffiths, M. (2012). Behavioural profiling of problem gamblers: A summary and review. *International Gambling Studies*, 12, 349-366.
- Delfabbro, P., Osborn, A., Nevile, M., Skelt, L. & McMillan, J. (2007). *Identifying problem gamblers in gambling venues*. Melbourne: Gambling Research Australia.

- Dragicevic, S., Tsogas, G. & Kudic, A. (2011). Analysis of casino online gambling data in relation to behavioural risk markers for high-risk gambling and player protection. *International Gambling Studies*, 11, 377-391.
- Eid, M., Gollwitzer, M. & Schmitt, M. (2011). *Statistik und Forschungsmethoden: Lehrbuch*. Weinheim: Beltz.
- Fiedler, I. & Wilcke, A.-C. (2012). Die Analyse tatsächlichen Spielverhaltens bei Onlineglücksspielen. *Sucht*, 58, 379-389.
- Görgen, W., Hartmann, R. & Oliva, H. (2003). *Frühintervention bei erstauffälligen Drogenkonsumenten – FreD: Abschlussbericht der wissenschaftlichen Begleitung*. Bonn: Bundesministerium für Gesundheit und Soziale Sicherung.
- Göthlich, S.E. (2007). Zum Umgang mit fehlenden Daten in großzahligen empirischen Erhebungen. In S. Albers, D. Klapper, U. Konradt & J. Wolf (Hrsg.), *Methodik der empirischen Forschung* (S. 119-134). Wiesbaden: GWV Fachverlage.
- Gray, H.M., LaPlante, D.A. & Shaffer, H.J. (2012). Behavioral characteristics of internet gamblers who trigger corporate responsible gambling interventions. *Psychology of Addictive Behaviors*, 26, 527-535.
- Griffiths, M.D. (2011). Empirical Internet gambling research (1996-2008): Some further comments. *Addiction Research & Theory*, 19, 85-86.
- Griffiths, M., Hayer, T. & Meyer, G. (2009). Problem gambling: A European perspective. In G. Meyer, T. Hayer & M. Griffiths (Eds.), *Problem gambling in Europe: Challenges, prevention, and interventions* (pp. xix-xxix). New York: Springer.
- Griffiths, M. & Whitty, M. (o.D.). *Online behavioural tracking in Internet gambling research: Ethical and methodological issues*. Unveröffentlichtes Manuskript: Nottingham Trent University.
- Grüsser, S.M. & Albrecht, U. (2007). *Rien ne va plus – wenn Glücksspiele Leiden schaffen*. Bern: Huber.
- Guttentag, D. Harrigan, K. & Smith, S. (2012). Gambling by Ontario casino employees: Gambling behaviours, problem gambling and impacts of the employment. *International Gambling Studies*, 12, 5-22.
- Häfeli, J. & Lischer, S. (2010). Die Früherkennung von Problemspielern in Schweizer Kasinos: Eine repräsentative, quantitative Datenanalyse der ReGaTo-Daten 2006. *Prävention und Gesundheitsförderung*, 5, 145-150.
- Häfeli, J., Lischer, S. & Schwarz, J. (2011). Early detection items and responsible gambling features for online gambling. *International Gambling Studies*, 11, 273-288.

- Häfeli, J., Lischer, S. & Villiger, S. (2012). *Die Früherkennung von vulnerablen Personengruppen im Glücksspielbereich*. Luzern: Hochschule für Soziale Arbeit.
- Häfeli, J. & Schneider, C. (2005). *Identifikation von Problemspielern im Kasino – Ein Screeninginstrument (ID-PS)*. Luzern: Hochschule für Soziale Arbeit.
- Hancock, L. (2011). *Regulatory failure? The case of Crown Casino*. North Melbourne (Victoria): Australian Scholarly Publishing.
- Hancock, L., Schellinck, T. & Schrans, T. (2008). Gambling and corporate social responsibility (CRS): Re-defining industry and state roles on duty of care, host responsibility and risk management. *Policy and Society*, 7, 55-68.
- Hayer, T. (2010). Geldspielautomaten und Suchtgefahren – Wissenschaftliche Erkenntnisse und suchtpolitischer Handlungsbedarf. *Sucht Aktuell*, 17 (1), 47-52.
- Hayer, T. (2012). *Jugendliche und glücksspielbezogene Probleme: Risikobedingungen, Entwicklungsmodelle und Implikationen für präventive Handlungsstrategien*. Frankfurt/M.: Peter Lang.
- Hayer, T. (2013, in Druck). Internetbasiertes Glücksspiel: Spielanreize und Suchtgefahren. *Pro Jugend: Fachzeitschrift der Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern e.V.*
- Hayer, T., Bachmann, M. & Meyer, G. (2005). Pathologisches Spielverhalten bei Glücksspielen im Internet. *Wiener Zeitschrift für Suchtforschung*, 28 (1-2), 29-41.
- Hayer, T., Rumpf, H.-J. & Meyer, G. (2013, in Druck). Glücksspielsucht. In K. Mann (Hg.), *Verhaltenssüchte: Grundlagen – Diagnostik – Therapie – Prävention*. Berlin: Springer.
- 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.
- Hing, N. & Gainsbury, S. (2011). Risky business: Gambling problems amongst gaming venue employees in Queensland, Australia. *Journal of Gambling Issues, Issue 25*, 4-23.
- Hing, N. & Gainsbury, S. (2013). Workplace risk and protective factors for gambling problems among gambling industry employees. *Journal of Business Research*, 66, 1667-1673.
- Hing, N. & Nuske, E. (2011a). Assisting problems gamblers in the gaming venue: An assessment of practices and procedures followed by frontline hospitality staff. *International Journal of Hospitality Management*, 30, 459-467.
- Hing, N. & Nuske, E. (2011b). Assisting problems gamblers in the gaming venue: A counsellor perspective. *International Journal of Mental Health & Addiction*, 9, 696-708.
- Hing, N. & Nuske, E. (2012). Responding to problem gamblers in the venue: Role conflict, role ambiguity, and challenges for hospitality staff. *Journal of Human Resources in Hospitality & Tourism*, 11, 146-164.

- Horváth, C., Günther, A. & Paap, R. (2010). Seasonal patterns in slot-machine gambling in Germany. *International Gambling Studies*, 10, 255-268.
- Kalke, J., Buth, S. & Hayer, T. (2012). Indizierte Prävention im Glücksspielbereich – Wissenschaftlicher Kenntnisstand und zukünftige Herausforderungen. *Sucht*, 58, 359-368.
- Kalke, J., Buth, S., Rosenkranz, M., Schütze, C., Oechsler, H. & Verthein, U. (2011). *Glücksspiel und Spielerschutz in Österreich: Empirische Erkenntnisse zum Spielverhalten der Bevölkerung und zur Prävention der Glücksspielsucht*. Freiburg: Lambertus.
- Kalke, J., Verthein, U., Buth, S. & Hiller, P. (2011). Glücksspielsucht-Prävention bei den staatlichen Lotterien: Evaluation der Schulungen des Annahmestellenpersonals. *Suchttherapie*, 12, 178-185.
- Kirschner, C. (2009). *Bestandsanalyse von und Nutzerbefragung in Spielhallen mit Geldspielautomaten in Thüringen (Phase I und Phase II)*. Hannover: Fachverband Drogen und Rauschmittel e.V.
- LaBrie, R.A., Kaplan, S.A., LaPlante, D.A., Nelson, S.E. & Shaffer, H.J. (2008). Inside the virtual casino: A prospective longitudinal study of actual Internet casino gambling. *European Journal of Public Health*, 18, 410-416.
- LaBrie, R.A., LaPlante, D.A., Nelson, S.E., Schumann, A. & Shaffer, H.J. (2007). Assessing the playing field: A prospective longitudinal study of Internet sports gambling behavior. *Journal of Gambling Studies*, 23, 347-362.
- LaBrie, R. & Shaffer, H.J. (2011). Identifying behavioral markers of disordered Internet sports gambling. *Addiction Research and Theory*, 19, 56-65.
- Lamnek, S. (2005). *Qualitative Sozialforschung: Lehrbuch*. Weinheim: Beltz.
- Langenbucher, J.W. & Nathan, P.E. (1983). Psychology, public policy, and the evidence for alcohol intoxication. *American Psychologist*, 38, 1070-1077.
- 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.
- LaPlante, D.A., Kleschinsky, J.H., LaBrie, R.A., Nelson, S.E. & Shaffer, H.J. (2009). Sitting at the virtual poker table: A prospective epidemiological study of actual Internet poker gambling behavior. *Computers in Human Behavior*, 25, 711-717.
- LaPlante, D.A., Nelson, S.E., LaBrie, R.A. & Shaffer, H.J. (2012). The *bwin.party* Division on Addiction research collaborative. In R.J. Williams, R.T. Wood & J. Parke (Eds.), *Routledge International Handbook of Internet Gambling* (pp. 161-179). New York: Routledge.
- LaPlante, D.A., Schumann, A., LaBrie, R.A. & Shaffer, H.J. (2008). Population trends in Internet sports gambling. *Computers in Human Behavior*, 24, 2399-2414.

- 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.
- Lee, T.K., LaBrie, R.A., Rhee, H.S. & Shaffer, H.J. (2008). A study of South Korean casino employees and gambling problems. *Occupational Medicine*, 58, 191-197.
- Livingstone, C. (2005). Desire and the consumption of danger: Electronic gaming machines and the commodification of inferiority. *Addiction Research and Theory*, 13, 523-534.
- McCain, S.-L.C., Tsai, H. & Bellino, N. (2009). The antecedents and consequences of implementing responsible gaming practice. *Journal of Travel & Tourism Marketing*, 26, 395-407.
- Meyer, G. & Bachmann, M. (2011). *Spielsucht: Ursachen, Therapie und Prävention von Glücksspielbezogenem Suchtverhalten*. Berlin: Springer.
- Meyer, G. & Hayer, T. (2005). *Das Gefährdungspotenzial von Lotterien und Sportwetten – Eine Untersuchung von Spielern aus Versorgungseinrichtungen*. Düsseldorf: Ministerium für Arbeit, Gesundheit und Soziales des Landes Nordrhein-Westfalen.
- Meyer, G. & Hayer, T. (2008). Die Identifikation von Problemspielern in Spielstätten. *Prävention und Gesundheitsförderung*, 3, 67-74.
- Meyer, G. & Hayer, T. (2010). *Die Effektivität der Spielsperre als Maßnahme des Spielerschutzes – Eine empirische Untersuchung von gesperrten Spielern*. Frankfurt/M.: Peter Lang.
- Moosbrugger, H. & Kelava, A. (2008). *Testtheorie und Fragebogenkonstruktion*. Berlin: Springer.
- Nelson, S.E., LaPlante, D.A., Peller, A.J., Schumann, A., LaBrie, R.A. & Shaffer, H.J. (2008). Real limits in the virtual world: Self-limiting behavior of Internet gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 24, 463-477.
- Nisbet, S. (2005). Who benefits? Understanding the issues around card based gambling technology. *Gambling Research*, 17 (1), 26-46.
- Parke, J., Rigbye, J. & Parke, A. (2008). *Cashless and card-based technologies in gambling: A review of the literature*. Centre for the Study of Gambling: University of Salford (England).
- Queensland Government (2005). *Queensland Responsible Gambling Code of Practice Industry Training Kit*. Brisbane: Queensland Government.
- Schellinck, T. & Schrans, T. (1998). *Nova Scotia video lottery players' survey 1997/98*. Report prepared for the Nova Scotia Department of Health. Halifax (Canada).
- Schellinck, T. & Schrans, T. (2004). Identifying problem gamblers at the gambling venue: Finding combinations of high confidence indicators. *Gambling Research*, 16, 8-24.

- Schellinck, T. & Schrans, T. (2011). Intelligent design: How to model gambler risk assessment by using loyalty tracking data. *Journal of Gambling Issues*, 26, 51-68.
- Schweizer Casinoverband (o.A.). *Sozialkonzept Standards, Version 1.1*. Bern: Schweizer Casinoverband.
- Shaffer, H.J. & Hall, M.H. (2002). The natural history of gambling and drinking problems among casino employees. *The Journal of Social Psychology*, 142, 405-424.
- Shaffer, H.J., Peller, A.J., LaPlante, D.A., Nelson, S.E. & LaBrie, R.A. (2010). Toward a paradigm shift in Internet gambling research: From opinion and self-report to actual behavior. *Addiction Research & Theory*, 18, 270-283.
- Shaffer, H.J., Peller, A.J., LaPlante, D.A., Nelson, S.E. & LaBrie, R.A. (2011). Research using actual behavior encourages and confirms accurate self-report: A response to Griffiths' (2010) further comments. *Addiction Research & Theory*, 19, 87-88.
- Shaffer, H.J., Vander Bilt, J. & Hall, M.N. (1999). Gambling, drinking, smoking and other health risk activities among casino employees. *American Journal of Industrial Medicine*, 36, 365-378.
- Smith, G., Levere, M. & Kurtzman, R. (2009). Poker playing behavior after big wins und big losses. *Management Science*, 55, 1547-1555.
- Stinchfield, R., Govoni, R. & Frisch, G.R. (2005). DSM-IV diagnostic criteria for pathological gambling: Reliability, validity, and classification accuracy. *The American Journal on Addictions*, 14, 73-82.
- Svetieva, E., Walker, M., Blaszczyński, A. & Sharpe, L. (2006). Patterns of play among poker machine players: Time, money and problem gambling. In S. Monaghan, A. Blaszczyński & G. Coman (Eds.), *Proceedings of the 16th Annual Conference of the National Association for Gambling Studies* (pp. 79-87). Sydney: NAGS.
- Tabachnick, B.G. & Fidell, L.S. (2007). *Using multivariate statistics*. Boston: Pearson.
- Tiyce, M., Hing, N., Cairncross, G. & Breen, H. (2013). Employee stress and stressors in gambling and hospitality workplaces. *Journal of Human Resources in Hospitality & Tourism*, 12, 126-154.
- Trümper, J. (2013). *Feldstudie 2012/13*. Unna: Arbeitskreis gegen Spielsucht e.V.
- Westdeutsche Spielbanken (2012). *Sozialkonzept der WestSpiel-Gruppe (Stand 2012 – Version 1.0)*. Duisburg: Westdeutsche Spielbanken GmbH & Co. KG.
- Wong, I.L.K. & Lam, P.S. (2013). Work stress and problem gambling among Chinese casino employees in Macau. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health*, 3, 7.
- Wood, R.T.A. & Griffiths, M.D. (2007). Online data collection from gamblers: Methodological issues. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 5, 151-163.

- Wu, A.M.S. & Wong, E.M.W. (2008). Disordered gambling among Chinese casino employees. *Journal of Gambling Studies*, 24, 207-217.
- Xuan, Z. & Shaffer, H. (2009). How do gamblers end gambling: Longitudinal analysis of Internet gambling behaviors prior to account closure due to gambling related problems. *Journal of Gambling Studies*, 25, 239-252.

Anhang

Anhang A: Checkliste zur Erkennung eines problematischen bzw. krankhaften Spielverhaltens (AK Prävention, Stand: 07.07.2011; Anwender: Merkur-Spielotheken; jeweils Ja/Nein-Antwortvorgaben)

Itemwortlaut (n=14)

Der Spielgast spielt häufiger als in der Vergangenheit. Er verändert auffällig seine Besuchsfrequenz.

Der Spielgast spielt länger als in der Vergangenheit. Er hat seine Verweildauer verändert.

Der Spielgast wartet bereits vor Öffnung am Eingang der Spielstätte.

Der Spielgast schlägt auf den Automaten ein.

Der Spielgast führt Gespräche mit dem Automaten.

Bei Betriebsschluss fällt es schwer, den Gast zum Beenden des Spiels zu bewegen.

Der Spielgast vernachlässigt sein äußeres Erscheinungsbild (ungepflegt, Körpergeruch etc.).

Der Spielgast verhält sich gegenüber dem Spielstättenpersonal bzw. anderen Gästen mürrisch, fordernd, frech, aggressiv.

Der Spielgast versucht sich Geld zu leihen bzw. versucht Wertgegenstände zu verkaufen.

Der Spielgast hat im Vergleich zu früher weniger Kontakt zum Spielstättenpersonal bzw. anderen Gästen.

Der Spielgast versinkt im Spielgeschehen, ist nicht ansprechbar und lehnt jegliches Getränke- und Essensangebot ab, steigert sich nach Gewinn oder Verlust noch mehr in das Spielverhalten hinein.

Der Spielgast setzt im Vergleich zu früher mehr Geld ein.

Der Spielgast ist nicht in der Lage, mit Gewinnen den Spielort zu verlassen.

Der Spielgast spielt auch „trocken“ (sog. „Trockenzocken“ ohne Geldeinsatz, nur durch Beobachtung).

Anhang B: Validierungsschleife 1 der Untersuchungsphase 2 – Fragebogen zum „Spielverhalten von Automaten Spielern in Spielhallen“ (Spielerbefragung)



Dipl.-Psych. Tobias Hayer
 Universität Bremen, Institut für Psychologie und Kognitionsforschung, Grazer Str. 4, 28359 Bremen
 E-Mail: tobha@uni-bremen.de

Das Spielverhalten von Automaten Spielern in Spielhallen

Der vorliegende Fragebogen ist Bestandteil eines Forschungsprojektes der Universität Bremen und des Instituts für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD-Hamburg). Das Forschungsprojekt zielt darauf ab, nähere Erkenntnisse über das **Spielverhalten von Automaten Spielern in Spielhallen** zu erhalten. Anknüpfend an die bisher vorliegenden Erkenntnisse wurde ein Fragenkatalog entwickelt, der sich an **aktive oder ehemals aktive Automaten Spieler** richtet. Teilnahmevoraussetzung ist ein **regelmäßiger, d.h. mindestens monatlicher Besuch von Spielhallen** (aktuell oder in der Vergangenheit). Beachten Sie, dass sich der Begriff des Automaten Spiels im Folgenden – sofern nichts anderes erwähnt wird – ausschließlich auf das Spielen in Spielhallen bezieht.

Sofern auch Sie zu dieser Gruppe zählen, möchten wir Sie um die Beantwortung der Fragen bitten. **Kreuzen Sie nachfolgend immer diejenige Antwortmöglichkeit an, die am besten auf Sie zutrifft bzw. die am besten Ihre Meinung widerspiegelt.** Insgesamt benötigen Sie für das Ausfüllen des gesamten Fragenkatalogs ca. 20 Minuten. Alle Angaben werden streng vertraulich behandelt und ausnahmslos für Forschungszwecke verwendet. Ein Rückschluss auf Ihre Person ist nicht möglich.

1. Wie alt sind Sie?

Ihr Alter: _____ 

2. Bitte geben Sie Ihr Geschlecht an.

weiblich männlich

3. Bitte geben Sie Ihre Staatsangehörigkeit an.
 (mehrere Nennungen möglich)

..... 

..... 

Denken Sie bei der Beantwortung der nachfolgenden Fragen bitte an die letzten 12 Monate bzw. an die 12 Monate vor Ihrem letzten Spielhallenbesuch.

4. Wie häufig haben Sie durchschnittlich am AutomatenSpiel in Spielhallen teilgenommen?

- | | | | |
|--------------------------|---------------------------|---------------------------|-----------------------------|
| 1-mal
pro Monat | 2- bis 3-mal
pro Monat | 1- bis 2-mal
pro Woche | mehr als 2-mal
pro Woche |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

5. Wie häufig haben Sie durchschnittlich am AutomatenSpiel in Gaststätten teilgenommen?

- | | | | | |
|--------------------------|---------------------------|---------------------------|-----------------------------|--------------------------|
| 1-mal
pro Monat | 2- bis 3-mal
pro Monat | 1- bis 2-mal
pro Woche | mehr als 2-mal
pro Woche | gar nicht |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

6. Wie lange haben Sie durchschnittlich bei einem Spielhallenbesuch gespielt?

- | | | | | | |
|--------------------------|-------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| bis zu
30 Minuten | 30 Minuten bis
zu 1 Stunde | 1 – 2
Stunden | 2 – 4
Stunden | 4 – 8
Stunden | mehr als
8 Stunden |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

7. Wie viel Geld haben Sie bei einem typischen Spielhallenbesuch durchschnittlich verspielt?

(Beispiel: Wenn Sie üblicherweise 200 Euro zur Verfügung hätten und die Spielhalle mit 50 Euro verlassen würden, so hätten Sie 150 Euro verspielt)

- | | | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| weniger als
25 Euro | 25 Euro
bis 50 Euro | 50 Euro
bis 100 Euro | 100 Euro
bis 200 Euro | 200 Euro
bis 400 Euro | 400 Euro
bis 800 Euro | mehr als
800 Euro |
| <input type="checkbox"/> |

8. Wie viele Stammspielhallen haben Sie insgesamt besucht?

- | | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| keine | 1 | 2 | 3 | 4 | mehr als 4 |
| <input type="checkbox"/> |



Im Folgenden werden 60 Verhaltensweisen von Automaten Spielern in Spielhallen angeführt. Geben Sie an, wie oft Sie selbst entsprechende Verhaltensweisen in den letzten 12 Monaten bzw. in den 12 Monaten vor Ihrem letzten Spielhallenbesuch gezeigt haben. Außerdem bitten wir Sie um eine **Einschätzung zur generellen Bedeutsamkeit** jeder Verhaltensweise für die Erkennung eines Problemspielers.

Mit Problemspielern sind diejenigen Gäste einer Spielhalle gemeint, die ihr Spielverhalten nicht mehr unter Kontrolle haben bzw. deren Spielverhalten mit schädlichen Auswirkungen verbunden ist.

9. Spielzeit

Bitte wählen Sie die zutreffende Antwort für jeden Punkt aus:

	Wie oft haben Sie die jeweilige Verhaltensweise bei Spielhallenbesuchen in den letzten 12 Monaten gezeigt?					Für wie bedeutsam halten Sie die jeweilige Verhaltensweise, wenn es um die Erkennung eines Problemspielers geht?				
	nie --	selten -	gelegentlich -/+	häufig +	(fast) immer ++	gar nicht --	wenig -	mittelmäßig -/+	ziemlich +	sehr ++
Gast besucht die Spielstätte mehrere Tage hintereinander und spielt mit hoher Verweildauer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast erscheint mehrmals täglich in der Spielstätte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast spielt mehr als 4 Stunden am Stück	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast wartet häufig vor der Tür auf die Öffnung der Spielstätte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast verlässt die Spielstätte häufig erst bei Schließung und ist vorher kaum zum Beenden des Spiels zu bewegen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast spielt häufig zu ungewöhnlichen Zeiten (z.B. nachts, an Feiertagen)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast spielt häufig nur zu Monatsbeginn	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

10. Spielverhalten

Bitte wählen Sie die zutreffende Antwort für jeden Punkt aus:

	Wie oft haben Sie die jeweilige Verhaltensweise bei Spielhallenbesuchen in den letzten 12 Monaten gezeigt?					Für wie bedeutsam halten Sie die jeweilige Verhaltensweise, wenn es um die Erkennung eines Problemspielers geht?				
	nie --	sel- ten -	gele- gentli- ch -/+	häu- fig +	(fast) im- mer ++	gar nicht --	we- nig -	mittel mä- ßig -/+	ziem- lich +	sehr ++
Gast bedient mehr als 2 Automaten gleichzeitig	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast verspielt Gewinne immer wieder und verlässt die Spielstätte in der Regel ohne Geld	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast wechselt häufig hektisch den Automaten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast drückt im Gewinnfall immer sofort alle Animationen weg	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast hämmert ständig hektisch auf die Start- und Stopptaste	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast lässt sich Automaten reservieren, an dem er bereits viel gespielt hat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast kündigt an, sein Spielverhalten einzuschränken, ohne sich jedoch daran zu halten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

11. Einsätze

Bitte wählen Sie die zutreffende Antwort für jeden Punkt aus:

	Wie oft haben Sie die jeweilige Verhaltensweise bei Spielhallenbesuchen in den letzten 12 Monaten gezeigt?					Für wie bedeutsam halten Sie die jeweilige Verhaltensweise, wenn es um die Erkennung eines Problemspielers geht?				
	nie --	sel- ten -	gele- gentli- ch -/+	häu- fig +	(fast) im- mer ++	gar nicht --	we- nig -	mittel mä- ßig -/+	ziem- lich +	sehr ++
Gast spielt über einen längeren Zeitraum mit hohen Einsätzen pro Einzelspiel	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast verringert nach anfänglich hohen Einsätzen sein Einsatzvolumen erheblich	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast wirft hohen Geldbetrag ein, wartet bis die Umbuchung beendet ist und spielt dann mit hohen Geldbeträgen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

12. Gewinnsituation

Bitte wählen Sie die zutreffende Antwort für jeden Punkt aus:

	Wie oft haben Sie die jeweilige Verhaltensweise bei Spielhallenbesuchen in den letzten 12 Monaten gezeigt?					Für wie bedeutsam halten Sie die jeweilige Verhaltensweise, wenn es um die Erkennung eines Problemspielers geht?				
	nie --	sel- ten -	gele- gentli- ch -/+	häu- fig +	(fast) im- mer ++	gar nicht --	wen- ig -	mittel mä- ßig -/+	ziem- lich +	sehr ++
Gast zeigt keine Freude mehr im Falle eines größeren Gewinns	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast reagiert genervt auf kleinere Gewinne (z.B. im Rahmen von Freispielen)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast wirkt nach Erhalt von Freispielen oder größeren Gewinnen kurzfristig entspannter	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

13. Verlustsituation

Bitte wählen Sie die zutreffende Antwort für jeden Punkt aus:

	Wie oft haben Sie die jeweilige Verhaltensweise bei Spielhallenbesuchen in den letzten 12 Monaten gezeigt?					Für wie bedeutsam halten Sie die jeweilige Verhaltensweise, wenn es um die Erkennung eines Problemspielers geht?				
	nie --	sel- ten -	gele- gentli- ch -/+	häu- fig +	(fast) im- mer ++	gar nicht --	wen- ig -	mittel mä- ßig -/+	ziem- lich +	sehr ++
Gast übertreibt offensichtlich bei der Beschreibung seiner Verluste	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast beschwert sich häufig über angeblich kaputte oder manipulierte Automaten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast reagiert auf Risikoverluste überhaupt nicht	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

14. Umgang mit Geld

Bitte wählen Sie die zutreffende Antwort für jeden Punkt aus:

	Wie oft haben Sie die jeweilige Verhaltensweise bei Spielhallenbesuchen in den letzten 12 Monaten gezeigt?					Für wie bedeutsam halten Sie die jeweilige Verhaltensweise, wenn es um die Erkennung eines Problemspielers geht?				
	nie --	sel- ten -	gele- gentli- ch -/+	häu- fig +	(fast) im- mer ++	gar nicht --	wen- ig -	mittel- mä- ßig -/+	ziem- lich +	sehr ++
Gast betritt die Spielstätte und tauscht sofort einen höheren Geldbetrag um	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast nutzt EC-Cash in der Spielstätte mehrere Male hintereinander	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast wechselt während einer Spielsitzung mehrfach höhere Geldbeträge zum Weiterspielen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast versucht sich Geld zu leihen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast bittelt oder feilscht beim Personal um Geld bzw. Freimünzung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast streitet sich mit anderen Spielern wegen geliehenen Geldes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast benutzt nach längerer Verweilzeit EC-Cash unmittelbar nach Mitternacht	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast verlässt kurzzeitig die Spielstätte, offensichtlich um Bargeld zu besorgen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast kann kein Geld über EC-Cash beziehen, da das Kontolimit erreicht ist	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

15. Einstellungen

Bitte wählen Sie die zutreffende Antwort für jeden Punkt aus:

	Wie oft haben Sie die jeweilige Verhaltensweise bei Spielhallenbesuchen in den letzten 12 Monaten gezeigt?					Für wie bedeutsam halten Sie die jeweilige Verhaltensweise, wenn es um die Erkennung eines Problemspielers geht?				
	nie --	sel- ten -	gele- gentli- ch -/+	häu- fig +	(fast) im- mer ++	gar nicht --	wen- ig -	mittel mä- ßig -/+	ziem- lich +	sehr ++
Gast schreibt dem Automaten mit Nachdruck menschliche Eigenschaften zu (z.B. bestimmte Stimmungen oder Launen)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast beschäftigt sich viel mit Spielstrategien und Insiderinformationen (z.B. fragt im Vorfeld der Spielteilnahme nach, welcher Automat geschmissen hat)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast besteht hartnäckig darauf, an einem bestimmten Automaten zu spielen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast spricht kontinuierlich mit dem Automaten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast macht das Personal oder die Automaten für Spielverluste verantwortlich	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

16. Soziale Aspekte

Bitte wählen Sie die zutreffende Antwort für jeden Punkt aus:

	Wie oft haben Sie die jeweilige Verhaltensweise bei Spielhallenbesuchen in den letzten 12 Monaten gezeigt?					Für wie bedeutsam halten Sie die jeweilige Verhaltensweise, wenn es um die Erkennung eines Problemspielers geht?				
	nie --	sel- ten -	gele- gentli- ch -/+	häu- fig +	(fast) im- mer ++	gar nicht --	wen- ig -	mittel mä- ßig -/+	ziem- lich +	sehr ++
Gast lügt bezüglich seines Aufenthaltsortes (z.B. beim Telefonieren)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast reagiert nicht auf Telefonanrufe	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast wird von Angehörigen wegen des Spielverhaltens zur Rede gestellt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

17. Aggressionen

Bitte wählen Sie die zutreffende Antwort für jeden Punkt aus:

	Wie oft haben Sie die jeweilige Verhaltensweise bei Spielhallenbesuchen in den letzten 12 Monaten gezeigt?					Für wie bedeutsam halten Sie die jeweilige Verhaltensweise, wenn es um die Erkennung eines Problemspielers geht?				
	nie --	selten -	gelegentlich -/+	häufig +	(fast) immer ++	gar nicht --	wenig -	mittelmäßig -/+	ziemlich +	sehr ++
Gast wird körperlich aggressiv gegenüber Menschen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast wird körperlich aggressiv gegenüber Gegenständen (z.B. schlägt oder tritt auf den Automaten ein, bespuckt Automaten)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast bedroht, beleidigt oder beschimpft das Personal	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast flucht oder schimpft vor sich hin	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast wirkt zunächst entspannt, verhält sich aber mit zunehmender Spieldauer immer aggressiver	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast reagiert auf die Gewinne anderer Gäste gereizt oder aggressiv	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

18. Verhalten im Allgemeinen

Bitte wählen Sie die zutreffende Antwort für jeden Punkt aus:

	Wie oft haben Sie die jeweilige Verhaltensweise bei Spielhallenbesuchen in den letzten 12 Monaten gezeigt?					Für wie bedeutsam halten Sie die jeweilige Verhaltensweise, wenn es um die Erkennung eines Problemspielers geht?				
	nie --	selten -	gelegentlich -/+	häufig +	(fast) immer ++	gar nicht --	wenig -	mittelmäßig -/+	ziemlich +	sehr ++
Gast zeigt Anzeichen von großer Anspannung, d.h. Hektik, Nervosität oder Unruhe	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast läuft hektisch zwischen parallel laufenden Automaten hin und her	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast ist vom Spielgeschehen vollständig eingenommen und nimmt andere Umweltreize gar nicht wahr	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast ist sehr ungeduldig oder genervt, wenn der Wechselvorgang nicht schnell genug erfolgt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast spielt weiter, obwohl er stark übermüdet ist oder sich offensichtlich nicht gut fühlt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

19. Veränderungen im Zeitverlauf

Bitte wählen Sie die zutreffende Antwort für jeden Punkt aus:

	Wie oft haben Sie die jeweilige Verhaltensweise bei Spielhallenbesuchen in den letzten 12 Monaten gezeigt?					Für wie bedeutsam halten Sie die jeweilige Verhaltensweise, wenn es um die Erkennung eines Problemspielers geht?				
	nie --	seltener -	gelegentlich -/+	häufig +	(fast) immer ++	gar nicht --	wenig -	mittelmäßig -/+	ziemlich +	sehr ++
Gast zeigt deutliche negative Veränderungen im äußeren Erscheinungsbild (z.B. blasse Gesichtsfarbe, gerötete Augen, wirkt ungepflegt, trägt immer dieselben Kleidungsstücke, legt keinen Wert mehr auf den Kleidungsstil)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast zeigt deutliche negative Veränderungen in der Kommunikation (z.B. ist zunehmend verschlossen, zieht sich immer mehr zurück, wird immer stiller bzw. spricht ausschließlich von Belastungen)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast intensiviert sein Spielverhalten deutlich erkennbar (z.B. in Bezug auf Spielhäufigkeit, Spieldauer, Einsatzhöhe pro Einzelspiel, Höhe der Gesamteinsätze, Anzahl der parallel bespielten Automaten)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast verändert seine Spielgewohnheiten: Spielt zunächst zusammen mit anderen in geselliger Runde und dann zunehmend allein	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast benötigt immer höhere Gewinne, um positive Gefühle zu zeigen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

20. Sonstiges

Bitte wählen Sie die zutreffende Antwort für jeden Punkt aus:

	Wie oft haben Sie die jeweilige Verhaltensweise bei Spielhallenbesuchen in den letzten 12 Monaten gezeigt?					Für wie bedeutsam halten Sie die jeweilige Verhaltensweise, wenn es um die Erkennung eines Problemspielers geht?				
	nie --	seltener -	gelegentlich -/+	häufig +	(fast) immer ++	gar nicht --	wenig -	mittelmäßig -/+	ziemlich +	sehr ++
Gast behält seine Jacke an, obwohl er sich längere Zeit in der Spielstätte aufhält	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast hat längere Zeit gespielt und beobachtet im Abschluss daran intensiv andere Spieler, um das Spielgeschehen stellvertretend mitzuerleben („trocken zocken“)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast verlässt die Spielstätte oft fluchtartig	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gast berichtet davon, schon einmal wegen Glücksspielproblemen in Beratung oder Behandlung gewesen zu sein	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Im Folgenden finden Sie weitere 10 Fragen, die sich auf Ihr Spielverhalten und mögliche Folgen beziehen.
Denken Sie bei der Beantwortung der Fragen jeweils an das Automatenenspiel und an den Zeitraum der letzten 12 Monate bzw. an den Zeitraum der 12 Monate vor Ihrem letzten Spielhallenbesuch.

	ja	nein
21. Haben Sie sehr häufig an vergangene Spielerfahrungen oder die Planung zukünftiger Spielaktivitäten gedacht oder daran, wie Sie die Spielaktivitäten finanzieren könnten?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
22. Haben Sie das Bedürfnis verspürt, mit immer höheren Einsätzen zu spielen, um die gewünschte Erregung zu erzielen?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
23. Haben Sie wiederholt erfolglos versucht, die Spielaktivitäten zu kontrollieren, einzuschränken oder aufzugeben?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
24. Haben Sie sich beim Versuch, die Spielaktivitäten einzuschränken oder aufzugeben, unruhig oder gereizt gefühlt?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
25. Haben Sie gespielt, um Probleme auszublenden oder um unangenehme Gefühle wie Hilflosigkeit, Schuld, Angst oder Depressionen abzubauen?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
26. Haben Sie nach spielbedingten Verlusten oft den Versuch unternommen, diese Verluste durch erneutes Spielen wieder auszugleichen?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
27. Haben Sie Familienmitglieder, Therapeuten oder andere Bezugspersonen angezogen, um das Ausmaß der Spielaktivitäten zu verheimlichen?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
28. Haben Sie illegale Handlungen wie Fälschung, Betrug, Diebstahl oder Unterschlagung begangen, um die Spielaktivitäten zu finanzieren oder Spielschulden zu begleichen?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
29. Haben Sie wegen des Spielens eine wichtige Beziehung, den Arbeits-/ Ausbildungsplatz oder berufliche Aufstiegschancen gefährdet bzw. verloren?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
30. Haben Sie sich darauf verlassen, dass andere Personen Ihre Spielschulden begleichen oder Ihre spielbedingten finanziellen Probleme lösen?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Haben Sie vielen Dank für Ihre Mitarbeit!

Anhang C: Einzelindexwerte für alle Items

Merkmal	Mittlere Einschätzung der Bedeutung (1 = gar nicht bedeutsam; 5 = sehr bedeutsam)	Standardabweichung der Bedeutung	Prävalenz des Merkmals	Mittlere Prävalenz der Kombinationen, in denen das Merkmal vorkommt	Risiko des Merkmals für Problemspieler	Mittleres Risiko der Kombinationen, in denen das Merkmal vorkommt
<i>Interpretation</i>	<i>Je höher, desto wichtiger schätzen die Spieler das Merkmal ein</i>	<i>Je höher, desto umstrittener ist die Bedeutung</i>	<i>Je höher, desto häufiger wird das Merkmal von allen Spielern berichtet</i>	<i>Je höher, desto häufiger wird das Merkmal in Kombination mit anderen Merkmalen von allen Spielern berichtet</i>	<i>Je höher, desto häufiger wird das Merkmal von Problemspielern berichtet</i>	<i>Je höher, desto häufiger wird das Merkmal in Kombination mit anderen Merkmalen von Problemspielern berichtet</i>
Gast intensiviert sein Spielverhalten deutlich erkennbar (z.B. in Bezug auf die Spielhäufigkeit, Spieldauer, Einsatzhöhe pro Einzelspiel, Höhe der Gesamteinsätze, Anzahl der parallel bespielten Automaten)	4,27	0,97	0,63	0,28	82,11	42,12
Gast spielt weiter, obwohl er stark übermüdet ist oder sich offensichtlich nicht gut fühlt	4,21	1,05	0,57	0,23	172,83	42,38
Gast benötigt immer höhere Gewinne, um positive Gefühle zu zeigen	4,28	0,97	0,61	0,25	50,75	28,76
Gast zeigt Anzeichen von großer Anspannung, d.h. Hektik, Nervosität oder Unruhe	3,89	1,12	0,52	0,25	27,77	24,92
Gast kündigt an, sein Spielverhalten einzuschränken, ohne sich jedoch daran zu halten	4,24	1,08	0,57	0,20	28,60	19,11
Gast zeigt keine Freude mehr im Falle eines größeren Gewinns	4,03	1,09	0,51	0,24	16,43	24,25
Gast zeigt deutliche negative Veränderungen in der Kommunikation (z.B. ist zunehmend verschlossen, zieht sich immer mehr zurück, wird immer stiller bzw. spricht ausschließlich von Belastungen)	4,01	1,15	0,49	0,19	102,99	30,65
Gast verlässt kurzzeitig die Spielstätte, offensichtlich um Bargeld zu besorgen	4,02	1,16	0,55	0,21	33,91	22,05
Gast lügt bezüglich seines Aufenthaltsortes (z.B. beim Telefonieren)	4,14	1,17	0,70	0,34	22,79	24,99
Gast verspielt Gewinne immer wieder und verlässt die Spielstätte in der Regel ohne Geld	4,28	1,03	0,80	0,39	29,14	23,47
Gast wechselt während einer Spielsitzung mehrfach höhere Geldbeträge zum Weiterspielen	4,03	1,08	0,61	0,33	10,42	19,16
Gast besucht die Spielstätte mehrere Tage hintereinander und spielt mit hoher Verweil-	4,14	1,09	0,73	0,38	13,89	25,12

dauer						
Gast wirkt zunächst entspannt, verhält sich aber mit zunehmender Spieldauer immer aggressiver	3,90	1,12	0,35	0,15	49,76	18,77
Gast wird von Angehörigen wegen des Spielverhaltens zur Rede gestellt	3,97	1,21	0,45	0,19	26,59	19,81
Gast ist vom Spielgeschehen vollständig eingenommen und nimmt andere Umweltreize gar nicht wahr	3,94	1,18	0,59	0,31	9,97	20,56
Gast erscheint mehrmals täglich in der Spielstätte	4,13	1,12	0,45	0,16	11,90	11,71
Gast spielt mehr als 4 Stunden am Stück	3,94	1,18	0,66	0,31	13,08	17,51
Gast nutzt EC-Cash in der Spielstätte mehrere Male hintereinander	4,04	1,21	0,48	0,20	17,38	15,28
Gast ist sehr ungeduldig oder genervt, wenn der Wechselvorgang nicht schnell genug erfolgt	3,84	1,20	0,53	0,28	10,81	19,30
Gast spielt über einen längeren Zeitraum mit hohen Einsätzen pro Einzelspiel	3,79	1,17	0,68	0,36	8,63	20,45
Gast läuft hektisch zwischen parallel laufenden Automaten hin und her	3,87	1,18	0,46	0,25	10,21	15,21
Gast reagiert genervt auf kleinere Gewinne (z.B. im Rahmen von Freispielen)	3,74	1,22	0,68	0,34	12,00	20,29
Gast bedient mehr als 2 Automaten gleichzeitig	3,88	1,18	0,74	0,37	10,00	18,74
Gast verlässt die Spielstätte häufig erst bei Schließung und ist vorher kaum zum Beenden des Spiels zu bewegen	4,13	1,18	0,37	0,12	17,34	9,95
Gast zeigt deutliche negative Veränderungen im äußeren Erscheinungsbild (z.B. blasse Gesichtsfarbe, gerötete Augen, wirkt ungepflegt, trägt immer dieselben Kleidungsstücke, legt keinen Wert mehr auf den Kleidungsstil)	3,80	1,23	0,34	0,16	23,08	14,90
Gast flucht oder schimpft vor sich hin	3,72	1,19	0,42	0,24	5,95	15,08
Gast verlässt die Spielstätte oft fluchtartig	3,41	1,33	0,52	0,19	27,19	19,58
Gast kann kein Geld über EC-Cash beziehen, da das Kontolimit erreicht ist	4,08	1,28	0,39	0,06	61,59	9,64
Gast reagiert nicht auf Telefonanrufe	3,87	1,38	0,71	0,35	10,32	23,25
Gast betritt die Spielstätte und tauscht sofort einen höheren Geldbetrag um	3,50	1,25	0,63	0,34	7,50	17,91
Gast wirkt nach Erhalt von Freispielen oder größeren Gewinnen kurzfristig entspannter	3,67	1,23	0,84	0,41	12,92	21,40
Gast wechselt häufig hektisch	3,61	1,27	0,48	0,26	7,17	14,29

den Automaten						
Gast reagiert auf die Gewinne anderer Gäste gereizt oder aggressiv	3,79	1,25	0,32	0,07	43,36	8,79
Gast wirft hohen Geldbetrag ein, wartet bis die Umbuchung beendet ist und spielt dann mit hohen Geldbeträgen	3,53	1,24	0,49	0,26	3,37	11,91
Gast übertreibt offensichtlich bei der Beschreibung seiner Verluste	3,34	1,25	0,34	0,16	23,08	14,81
Gast hämmert ständig hektisch auf die Start- und Stoptaste	3,64	1,22	0,35	0,20	6,90	11,23
Gast reagiert auf Risikoverluste überhaupt nicht	3,59	1,26	0,45	0,20	6,81	10,99
Gast schreibt dem Automaten mit Nachdruck menschliche Eigenschaften zu (z.B. bestimmte Stimmungen oder Launen)	3,55	1,29	0,39	0,20	8,72	14,33
Gast spielt häufig nur zu Monatsbeginn	3,50	1,35	0,56	0,28	5,28	15,56
Gast verringert nach anfänglich hohen Einsätzen sein Einsatzvolumen erheblich	3,29	1,19	0,48	0,24	3,92	10,05
Gast verändert seine Spielgewohnheiten: Spielt zunächst zusammen mit Anderen in geselliger Runde und dann zunehmend allein	3,60	1,24	0,31	0,11	19,29	9,37
Gast spielt häufig zu ungewöhnlichen Zeiten (z.B. nachts, an Feiertagen)	3,37	1,37	0,62	0,26	4,57	12,87
Gast beschäftigt sich viel mit Spielstrategien und Insiderinformationen (z.B. fragt im Vorfeld der Spielteilnahme nach, welcher Automat geschmissen hat)	3,42	1,31	0,47	0,22	4,04	12,27
Gast drückt im Gewinnfall immer sofort alle Animationen weg	3,14	1,30	0,61	0,29	2,71	11,21
Gast behält seine Jacke an, obwohl er sich längere Zeit in der Spielstätte aufhält	2,82	1,37	0,52	0,25	3,80	11,04
Gast versucht sich Geld zu leihen	4,09	1,24	0,29	0,00	1,00	1,00
Gast hat längere Zeit gespielt und beobachtet im Abschluss daran intensiv andere Spieler, um das Spielgeschehen stellvertretend mitzerleben (trocken zocken)	3,38	1,22	0,33	0,15	3,71	7,82
Gast besteht hartnäckig darauf, an einem bestimmten Automaten zu spielen	3,34	1,37	0,36	0,17	4,99	9,12
Gast wird körperlich aggressiv gegenüber Gegenständen (z.B. schlägt oder tritt auf den Automaten ein, bespuckt Automaten)	4,00	1,26	0,17	0,05	16,94	5,06
Gast lässt sich Automaten reservieren, an dem er bereits viel gespielt hat	3,68	1,33	0,28	0,15	4,67	8,13

Gast macht das Personal oder die Automaten für Spielverluste verantwortlich	3,69	1,33	0,22	0,05	24,32	5,80
Gast spricht kontinuierlich mit dem Automaten	3,73	1,33	0,27	0,12	3,60	7,46
Gast beschwert sich häufig über angeblich kaputte oder manipulierte Automaten	3,41	1,33	0,27	0,12	5,58	9,01
Gast benutzt nach längerer Verweilzeit EC-Cash unmittelbar nach Mitternacht	3,55	1,42	0,17	0,04	17,43	4,19
Gast bedroht, beleidigt oder beschimpft das Personal	3,86	1,36	0,05	0,00	1,00	1,00
Gast wartet häufig vor der Tür auf die Öffnung der Spielstätte	3,80	1,38	0,16	0,02	7,64	2,06
Gast wird körperlich aggressiv gegenüber Menschen	3,82	1,36	0,17	0,00	1,00	1,00
Gast berichtet davon, schon einmal wegen Glücksspielproblemen in Beratung oder Behandlung gewesen zu sein	3,74	1,35	0,19	0,03	4,26	2,69
Gast bettelt oder feilscht beim Personal um Geld bzw. Freimünzung	3,91	1,44	0,09	0,00	1,00	1,00
Gast streitet sich mit anderen Spielern wegen geliehenem Geld	3,66	1,43	0,07	0,00	5,46	1,00

A5. Wie viele Konzessionen hat die Spielhalle, in der Sie aktuell arbeiten? <input type="text"/> Konzessionen	
A6. Wie viele Stunden pro Woche arbeiten Sie in einer Spielhalle? <input type="text"/> Stunden	
A7. Seit wie vielen Jahren bzw. Monaten arbeiten Sie schon in Spielhallen? <i>🔔 Bitte zählen Sie Arbeitsjahre bzw. -monate in Spielhallen eines früheren Arbeitgebers hinzu.</i> <input type="text"/> Jahre <input type="text"/> Monate	
A8. Welche Tätigkeiten üben Sie innerhalb der Spielhalle aus? <i>🔔 Mehrere Antworten möglich!</i> Service/ Bewirtung <input type="checkbox"/> Filialleitung/ Management <input type="checkbox"/> andere Tätigkeiten <input type="checkbox"/> <i>✍ Falls „andere“ zutrifft, diese bitte kurz benennen:</i> <input type="text"/>	
A9. Bitte schätzen Sie: Wie viel Prozent der Kundschaft besuchen Ihre Spielhalle mindestens einmal die Woche? <input type="text"/> %	
A10. Was meinen Sie: Wie schwierig ist es für Sie, im Rahmen Ihrer Tätigkeit in der Spielhalle Kunden mit einem problematischen Spielverhalten zu erkennen? Würden Sie sagen, Kunden mit einer Glücksspielproblematik zu erkennen ist ... immer möglich. <input type="checkbox"/> ₁ nur gelegentlich möglich. <input type="checkbox"/> ₃ meistens möglich. .. <input type="checkbox"/> ₂ (fast) nie möglich. <input type="checkbox"/> ₄	
A11. Haben Sie in den letzten drei Jahren an einer Fortbildung/ Personalschulung zum Thema „Erkennen von Problemspielern“ teilgenommen? ja <input type="checkbox"/> ₁ nein <input type="checkbox"/> ₂	

B. Im Folgenden ist eine Reihe von möglichen Problemverhaltensweisen Ihrer Kunden beschrieben. Wir möchten von Ihnen gerne wissen, ob Sie diese Beschreibungen verständlich finden oder ob Ihnen (eher) unklar ist, was gemeint ist.

		Einschätzung der Verständlichkeit			
		gut ver- ständlich	eher ver- ständlich	eher unklar	völlig unklar
B1	Gast intensiviert sein Spielverhalten deutlich erkennbar (z.B. in Bezug auf die Spielhäufigkeit, Spieldauer, Einsatzhöhe pro Einzelspiel, Höhe der Gesamteinsätze, Anzahl der parallel bespielten Automaten)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B2	Gast spielt weiter, obwohl er stark übermüdet ist oder sich offensichtlich nicht gut fühlt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B3	Gast benötigt immer höhere Gewinne, um positive Gefühle zu zeigen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B4	Gast zeigt Anzeichen von großer Anspannung, d.h. Hektik, Nervosität oder Unruhe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B5	Gast kündigt an, sein Spielverhalten einzuschränken, ohne sich jedoch daran zu halten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B6	Gast zeigt keine Freude mehr im Falle eines größeren Gewinns	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B7	Gast zeigt deutliche negative Veränderungen in der Kommunikation (z.B. ist zunehmend verschlossen, zieht sich immer mehr zurück, wird immer stiller bzw. spricht ausschließlich von Belastungen)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B8	Gast verlässt kurzzeitig die Spielstätte, offensichtlich um Bargeld zu besorgen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B9	Gast lügt bezüglich seines Aufenthaltsortes (z.B. beim Telefonieren)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B10	Gast verspielt Gewinne immer wieder und verlässt die Spielstätte in der Regel ohne Geld	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B11	Gast wechselt während einer Spielsitzung mehrfach höhere Geldbeträge zum Weiterspielen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B12	Gast besucht die Spielstätte mehrere Tage hintereinander und spielt mit hoher Verweildauer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B13	Gast wirkt zunächst entspannt, verhält sich aber mit zunehmender Spieldauer immer aggressiver	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B14	Gast wird von Angehörigen wegen des Spielverhaltens zur Rede gestellt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B15	Gast ist vom Spielgeschehen vollständig eingenommen und nimmt andere Umweltreize gar nicht wahr	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B16	Gast erscheint mehrmals täglich in der Spielstätte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B17	Gast spielt mehr als 4 Stunden am Stück	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B18	Gast nutzt EC-Cash in der Spielstätte mehrere Male hintereinander	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B19	Gast ist sehr ungeduldig oder genervt, wenn der Wechselvorgang nicht schnell genug erfolgt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B20	Gast spielt über einen längeren Zeitraum mit hohen Einsätzen pro Einzelspiel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- C. Haben Sie einzelne Verhaltensweisen im Block B als „eher unklar“ oder „völlig unklar“ bewertet? Wenn ja, dann möchten wir Sie bitten, im Folgenden jeweils kurz zu beschreiben, was Ihnen unverständlich erschien. Darüber hinaus wären wir für Vorschläge einer Ihrer Auffassung nach besseren Formulierung sehr dankbar.**

 *Den Beschreibungen im Block B sind Codes vorangestellt (z.B. „B3“ oder „B12“). Bitte geben Sie bei jedem Ihrer Hinweise diesen Code mit an, damit wir wissen, worauf sich Ihre Bemerkungen beziehen.*

Bitte beachten Sie, dass es ausschließlich um die vorgelegten Beschreibungen geht. Eine Ergänzung der Liste um weitere Verhaltensweisen ist an dieser Stelle nicht erforderlich.

Bitte fügen Sie hier ihre Anmerkungen handschriftlich ein:

D. Sie finden im Folgenden nochmals die Liste von möglichen Problemverhaltensweisen Ihrer Kunden. Wir möchten Sie nun bitten einzuschätzen, wie gut oder weniger gut Sie selbst diese Verhaltensweisen während Ihres Dienstes in der Spielhalle beobachten können.

		Einschätzung der Beobachtbarkeit			
		gut	eher gut	eher schwierig	gar nicht
D1	Gast intensiviert sein Spielverhalten deutlich erkennbar (z.B. in Bezug auf die Spielhäufigkeit, Spieldauer, Einsatzhöhe pro Einzelspiel, Höhe der Gesamteinsätze, Anzahl der parallel bespielten Automaten)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D2	Gast spielt weiter, obwohl er stark übermüdet ist oder sich offensichtlich nicht gut fühlt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D3	Gast benötigt immer höhere Gewinne, um positive Gefühle zu zeigen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D4	Gast zeigt Anzeichen von großer Anspannung, d.h. Hektik, Nervosität oder Unruhe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D5	Gast kündigt an, sein Spielverhalten einzuschränken, ohne sich jedoch daran zu halten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D6	Gast zeigt keine Freude mehr im Falle eines größeren Gewinns	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D7	Gast zeigt deutliche negative Veränderungen in der Kommunikation (z.B. ist zunehmend verschlossen, zieht sich immer mehr zurück, wird immer stiller bzw. spricht ausschließlich von Belastungen)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D8	Gast verlässt kurzzeitig die Spielstätte, offensichtlich um Bargeld zu besorgen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D9	Gast lügt bezüglich seines Aufenthaltsortes (z.B. beim Telefonieren)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D10	Gast verspielt Gewinne immer wieder und verlässt die Spielstätte in der Regel ohne Geld	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D11	Gast wechselt während einer Spielsitzung mehrfach höhere Geldbeträge zum Weiterspielen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D12	Gast besucht die Spielstätte mehrere Tage hintereinander und spielt mit hoher Verweildauer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D13	Gast wirkt zunächst entspannt, verhält sich aber mit zunehmender Spieldauer immer aggressiver	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D14	Gast wird von Angehörigen wegen des Spielverhaltens zur Rede gestellt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D15	Gast ist vom Spielgeschehen vollständig eingenommen und nimmt andere Umweltreize gar nicht wahr	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D16	Gast erscheint mehrmals täglich in der Spielstätte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D17	Gast spielt mehr als 4 Stunden am Stück	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D18	Gast nutzt EC-Cash in der Spielstätte mehrere Male hintereinander	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D19	Gast ist sehr ungeduldig oder genervt, wenn der Wechselvorgang nicht schnell genug erfolgt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D20	Gast spielt über einen längeren Zeitraum mit hohen Einsätzen pro Einzelspiel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Haben Sie vielen Dank für Ihre Mitarbeit!

Anhang E: Screening-Instrument im Rahmen des Praxistests



Sie finden im Folgenden eine Liste von möglichen Problemverhaltensweisen Ihrer Kunden. Wir möchten Sie bitten, jeden Kunden, den Sie bereits aufgrund früherer Spielhallenbesuche kennen, dahingehend zu beurteilen, ob die Merkmale der Liste jeweils zutreffen.

	trifft zu	trifft nicht zu
Gast intensiviert sein Spielverhalten deutlich erkennbar (z.B. in Bezug auf die Spielhäufigkeit, Spieldauer, Einsatzhöhe pro Einzelspiel, Höhe der Gesamteinsätze, Anzahl der parallel bespielten Automaten)	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast spielt weiter, obwohl er stark übermüdet ist oder sich offensichtlich nicht gut fühlt	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast benötigt immer höhere Gewinne, um positive Gefühle zu zeigen	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast zeigt Anzeichen von großer Anspannung, d.h. Hektik, Nervosität oder Unruhe	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast kündigt an, sein Spielverhalten einzuschränken, ohne sich jedoch daran zu halten	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast zeigt keine Freude mehr im Falle eines größeren Gewinns.....	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast zeigt deutliche negative Veränderungen in der Kommunikation (z.B. ist zunehmend verschlossen, zieht sich immer mehr zurück, wird immer stiller bzw. spricht ausschließlich von Belastungen)	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast verlässt kurzzeitig die Spielstätte, offensichtlich um Bargeld zu besorgen	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast lügt bezüglich seines Aufenthaltsortes (z.B. beim Telefonieren)	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast verspielt Gewinne immer wieder und verlässt die Spielstätte in der Regel ohne Geld	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast wechselt während einer Spielsitzung mehrfach höhere Geldbeträge zum Weiterspielen	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast besucht die Spielstätte mehrere Tage hintereinander und spielt mit hoher Verweildauer	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast wirkt zunächst entspannt, verhält sich aber mit zunehmender Spieldauer immer aggressiver	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast ist vom Spielgeschehen vollständig eingenommen und nimmt andere Umweltreize gar nicht wahr	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast erscheint mehrmals täglich in der Spielstätte	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast spielt mehr als 4 Stunden am Stück	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast ist sehr ungeduldig oder genervt, wenn der Wechselvorgang nicht schnell genug erfolgt	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast spielt über einen längeren Zeitraum mit hohen Einsätzen pro Einzelspiel	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein

Fragebogennummer: <<token>>



Universität Bremen

ISD
Institut für Interdisziplinäre
Sucht- und Drogenforschung

Wir möchten Sie bitten, einige zusätzliche Informationen zum bewerteten Kunden festzuhalten. Konkret geht es darum, folgendes schriftlich kurz zu notieren:

 *Bitte machen Sie möglichst zu jedem der genannten Punkte entsprechende Angaben!*

Geschlecht

Alter (bitte schätzen)

Besonderheiten
(z.B. Kleidung, Haare)Datum und Uhrzeit beim
Verlassen der Spielhalle

Anhang F: Spieler-Fragebogen im Rahmen des Praxistests



Dr. Tobias Hayer

Universität Bremen, Institut für Psychologie und Kognitionsforschung, Grazer Str. 4, 28359 Bremen
E-Mail: tobha@uni-bremen.de



Das Spielverhalten von Automaten Spielern

Der vorliegende Kurzfragebogen ist Bestandteil eines Forschungsprojektes der Universität Bremen und des Instituts für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD-Hamburg). Das Forschungsprojekt zielt darauf ab, nähere Erkenntnisse über das Spielverhalten von Automaten Spielern zu erhalten. Daher möchten wir auch Sie um die Beantwortung der nachfolgenden Fragen bitten. Kreuzen Sie dabei immer diejenige Antwortmöglichkeit an, die am besten auf Sie zutrifft. Insgesamt benötigen Sie für das Ausfüllen der Fragen nicht mehr als 10 Minuten. Alle Angaben werden streng vertraulich behandelt und ausnahmslos für Forschungszwecke verwendet. Ein Rückschluss auf Ihre Person oder einzelne Spielhallen ist nicht möglich.

Denken Sie bei der Beantwortung der unten stehenden Fragen zum Spielverhalten bitte **an die letzten 12 Monate**.

1. Wie häufig haben Sie durchschnittlich an den folgenden Glücksspielen teilgenommen?

	nie	bis zu 1-mal pro Monat	1- bis 3-mal pro Monat	1- bis 2-mal pro Woche	mehr als 2-mal pro Woche
Lotto/Lotterien (inkl. Rubbellose)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sportwetten (inkl. Pferdewetten)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Automatenspiele in Spielhallen und Gaststätten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Glücksspiel in Spielbanken (z.B. Roulette, Slot Machines)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Glücksspiele im Internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. Wie lange haben Sie durchschnittlich bei einem **Spielhallenbesuch** gespielt?

bis zu 30 Minuten	30 Minuten bis zu 1 Stunde	1 – 2 Stunden	2 – 4 Stunden	4 – 8 Stunden	mehr als 8 Stunden
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Wie oft haben Sie die heutige Spielhalle im Durchschnitt besucht?

nie	bis zu 1-mal pro Monat	1- bis 3-mal pro Monat	1- bis 2-mal pro Woche	3- bis 5-mal pro Woche	(nahezu) täglich
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Auf dieser Seite des Fragebogens finden Sie weitere 10 Fragen, die sich auf Ihr Spielverhalten und mögliche Folgen beziehen. Denken Sie bei der Beantwortung der Fragen jeweils an das **Automatenspiel** und den **Zeitraum der letzten 12 Monate!**

	ja	nein
4.1 Haben Sie sehr häufig an vergangene Spielerfahrungen oder die Planung zukünftiger Spielaktivitäten gedacht oder daran, wie Sie die Spielaktivitäten finanzieren könnten?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4.2 Haben Sie das Bedürfnis verspürt, mit immer höheren Einsätzen zu spielen, um die gewünschte Erregung zu erzielen?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4.3 Haben Sie wiederholt erfolglos versucht, die Spielaktivitäten zu kontrollieren, einzuschränken oder aufzugeben?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4.4 Haben Sie sich beim Versuch, die Spielaktivitäten einzuschränken oder aufzugeben, unruhig oder gereizt gefühlt?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4.5 Haben Sie gespielt, um Probleme auszublenden oder um unangenehme Gefühle wie Hilflosigkeit, Schuld, Angst oder Depressionen abzubauen?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4.6 Haben Sie nach spielbedingten Verlusten oft den Versuch unternommen, diese Verluste durch erneutes Spielen wieder auszugleichen?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4.7 Haben Sie Familienmitglieder, Therapeuten oder andere Bezugspersonen angezogen, um das Ausmaß der Spielaktivitäten zu verheimlichen?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4.8 Haben Sie illegale Handlungen wie Fälschung, Betrug, Diebstahl oder Unterschlagung begangen, um die Spielaktivitäten zu finanzieren oder Spielschulden zu begleichen?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4.9 Haben Sie wegen des Spielens eine wichtige Beziehung, den Arbeits-/ Ausbildungsplatz oder berufliche Aufstiegschancen gefährdet bzw. verloren?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4.10 Haben Sie sich darauf verlassen, dass andere Personen Ihre Spielschulden begleichen oder Ihre spielbedingten finanziellen Probleme lösen?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Abschließend noch drei kurze Frage zu Ihrer Person.

5. Wie alt sind Sie?

Ihr Alter: _____ 

6. Bitte geben Sie Ihr Geschlecht an.

weiblich

männlich

7. Bitte geben Sie Ihre Staatsangehörigkeit an
(mehrere Nennungen möglich)

..... 

..... 

Haben Sie vielen Dank für Ihre Mitarbeit!

6wkh86



Universität Bremen



ISD-Hamburg

Achtung: Die folgenden Angaben sind durch den Forscher vor Ort zu machen!

Datum: _____.2013

Ort: _____

Code: **6wkh86**

Zur Identifikation des Spielers:

Exakte Uhrzeit beim Verlassen der Spielstätte: ____:____Uhr

Geschlecht des Spielers: _____

Alter des Spielers (bitte schätzen): ____

Sonstige Besonderheiten / prägnante Merkmale des Spielers (Kleidung, Haare, etc.):

Sollte der Spieler eine Befragung vor Ort ablehnen und eine **Online-Befragung** bevorzugen, bitte hier ankreuzen: **ACHTUNG!** Bitte unbedingt dem Spieler den Einwahlcode mitgeben!

Sollte der Spieler eine Befragung vor Ort ablehnen und eine **Telefon-Befragung** bevorzugen, bitte hier ankreuzen: **ACHTUNG:** Bitte unbedingt Telefonnummer und gewünschten Zeitpunkt (konkret oder bestimmte Tageszeiten) für das Telefoninterview erfragen.

Tel.-Nr.:

Telefontermin:

Spielhallenbefragung
Telefon: 040 - 507 44 249
Code: **6wkh86**

Onlinefragebogen:
<http://spielerumfrage.isd-hamburg.de>

6wkh86

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Untersuchungsphasen im Überblick	11
Abbildung 2: Befundintegration: Ablaufschema	64
Abbildung 3: Screenshot des Online-Fragebogens	87

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Erkennungsmerkmale problematischen Spielverhaltens in Spielstätten (modifiziert nach Meyer und Hayer, 2008, S. 70f)	19
Tabelle 2: Zusammenfassung der Studien zum Datensatz von <i>bwin</i> mit Fokus „Früherkennung“ (n=12 Veröffentlichungen)	39
Tabelle 3: Ausgewählte Presseberichte aus dem Pressearchiv des Fachverbandes Glücksspielsucht mit Hinweisen auf ein problematisches Spielverhalten beim Automatenenspiel (n=47)	45
Tabelle 4: Übersicht über alle Beobachtungseinheiten (n=10)	52
Tabelle 5: Übersicht – Qualitative Interviews (n=40)	59
Tabelle 6: Vorläufiger Item-Pool mit potenziell relevanten Erkennungsmerkmalen problematischen Spielverhaltens (n=71 Items; n=14 Kategorien)	66
Tabelle 7: Endgültiger Item-Pool mit potenziell relevanten Erkennungsmerkmalen problematischen Spielverhaltens (n=60 Items; n=12 Kategorien)	83
Tabelle 8: Stichprobenmerkmale (Spielerbefragung; n=271)	90
Tabelle 9: Indizes der Itembeurteilung in der Übersicht	92
Tabelle 10: Endgültige Rangreihe aller Items (n=60)	93
Tabelle 11: Itemspezifische Antworthäufigkeiten zur Verständlichkeit der Früherkennungs-Items (Personalbefragung)	98
Tabelle 12: Itemspezifische Antworthäufigkeiten zur Beobachtbarkeit der Früherkennungs-Items (Personalbefragung)	99
Tabelle 13: Statistische Assoziationen potenzieller Einflussgrößen auf die Verständlichkeits- und Beobachtbarkeitsbewertungen seitens des Personals	100
Tabelle 14: Zusammenfassung der simultanen linearen Regressionsanalyse zur Vorhersage des Summenwertes „Itemverständlichkeit“ (aus Sicht des Personals)	101
Tabelle 15: Zusammenfassung der simultanen linearen Regressionsanalyse zur Vorhersage des Summenwertes „Itembeobachtbarkeit“ (aus Sicht des Personals)	102
Tabelle 16: Sensitivität und Spezifität der Anzahl möglicher Anzeichen (0-18)	103
Tabelle 17: Fallbezogener Abgleich von DSM-IV-Problemstatus (Selbstbericht) und Anzahl gezeigter Problemverhaltensweisen (Bewertung durch das Personal)	106
Tabelle 18: Screening-Instrument zur Früherkennung von Problemspielern in Spielhallen – Finale Version mit 18 Items	109

Kastenverzeichnis

Kasten 1: Inhalte des Interview-Leitfadens

56