



Praxistest zum Spielerschutz in Spielhallen

Prävention von Glücksspielsucht, 4. Internationales Multidisziplinäres Symposium, Universität Freiburg, Schweiz, 27. – 29. Juni 2018

Hintergrund



- **Spielhallengesetze in Bundesländern wie Bremen und Hessen verpflichten Erlaubnisinhaber einer Konzession, gesperrte und/oder erkennbar spielsuchtgefährdete Spieler vom Spiel auszuschließen und das Personal in der Früherkennung problematischen Spielverhaltens zu schulen.**
- **Forschungsstand: Defizite in der Umsetzung.**
- **Weniger als 1% der Sperren in Hessen beruhen auf einer Fremdsperre (Hessische Landesstelle für Suchtfragen, 2015).**
- **Vermittlung von Problemspielern in Suchtberatungsstellen nur in absoluten Ausnahmefällen (Fiedler, 2015; ISD 2015; Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern, 2017).**

Fragestellungen



- **Erfolgt beim Eintritt in eine Spielhalle in Bremen eine Kontrolle des Ausweises?**
- **Fallen dem Personal der untersuchten Spielhallen Personen auf, die Merkmale süchtigen Spielverhaltens zeigen, und reagiert das Personal mit angemessener, auf den Spielerschutz ausgerichteter Ansprache dieses Personenkreises?**
- **Wird der Spielausschluss von Personen mit einer eingerichteten Spielersperre in den Spielhallen wirksam umgesetzt?**
- **Beeinflussen die Größe (Einfach- vs. Mehrfachkonzessionen) der Spielhalle sowie unterschiedliche Monats-, Wochen- und Tageszeiträume die Umsetzung der Maßnahmen des Spielerschutzes?**

Versuchsplanung



- Testspiele in $N = 29$ von 111 Spielhallen in Bremen durch 29 geschulte Studenten (jeweils 1 Spieler + 1 Beobachter, 13 Männer, 16 Frauen, Durchschnittsalter: 23,6 Jahre)
 - **Überprüfung von Ausweis- bzw. Alterskontrollen**
 - **Simulation eines süchtigen Spielverhaltens**
 - **Einrichtung einer Spielersperre**
 - **Überprüfung der Umsetzung der Spielersperre**
- Dokumentation des Verhaltens des Personals
- statistische Auswertung relevanter Parameter

Versuchsablauf (I)



Besuch	Block	Dauer	Geldeinsatz	Verhalten	Text bei Ansprache des Personals
1. Aufenthalt: Kontaktaufnahme, erste Andeutung von Problemverhalten		60 Min.	25 €	1: Zutritt zur Spielhalle, Geld am Tresen wechseln; Spielen; leichte Anspannung zeigen; nachdem offensichtlich das letzte Geld verspielt wurde: Ansprache des Personals	"Das war's für heute, hab' mal wieder keine Kohle mehr"
2. Aufenthalt: Simulation von problematischem Spielverhalten	1	50 Min.	20 €	2: 1-2 Tage nach erstem Aufenthalt; Zutritt zur Spielhalle, Geld am Tresen wechseln; möglichst in Reichweite des Personals Platz nehmen; Spielen mit zunehmendem Reden, Fluchen, Verzweifeln; bei Gewinnen nicht freuen; nach 50 Min. Spielhalle verlassen mit Ansprache	"Eigentlich wollte ich weniger spielen, jetzt habe ich wieder alles verzoockt - ich muss kurz zur Bank und Nachschub holen."
		10 Min.		3: Für 10-20 Min. Verlassen der Spielhalle (je nach Entfernung zur nächsten Bank)	

Versuchsablauf (II)



2. Block	60 Min.	30 €	4: Zutritt zur Spielhalle, Geld am Tresen wechseln; mit Ansprache des Personals; Weiterspielen mit zunehmender Verzweiflung	"So, das ist jetzt mein letztes Geld. Ich hab' die letzten Monate so viel verloren, ich weiß auch nicht mehr, wo das noch enden soll."
			5: Telefongespräch vortäuschen	"Schatz, ich bin noch auf der Arbeit, das wird wieder etwas später."
			6: Nachdem offensichtlich das letzte Geld verspielt wurde: Ansprache des Personals	"Jetzt habe ich wieder alles verloren. Kann ich bei Euch auch Geld leihen? Nur 50€. Ich lasse auch ein Pfand da."
			7: Innerhalb derselben Ansprache	"Ich habe manchmal das Gefühl, das Zocken nicht mehr unter Kontrolle zu haben - Kann man da was machen?"
			8: Wenn bei 7 kein Vorschlag des Personals zur Selbstsperrung kommt: Bitte um Selbstsperrung	"Ich hab' gehört, man kann sich jetzt auch bei Euch sperren lassen - Wie geht das denn?"
			9: Einrichten der Selbstsperrung (Mitführen einer Ausweiskopie)	"Ich trag' die Kopie schon länger mit mir rum, weil ich mich in 'ner anderen Halle schon sperren lassen wollte - Hab's aber nie geschafft."
3. Aufenthalt: Sperrkontrolle			10: 14 Tage nach Einrichtung der Sperre: Versuch, die Spielhalle zu betreten, vor Automaten zu setzen und mit Mindesteinsatz zu spielen	

Untersuchungsfaktoren



Untersuchungsfaktoren für die Spielhallenbegehung (Spielhallen insgesamt: N = 29)

**Geschlecht des Testspielers
Männlich (N=13) vs.**

Weiblich (N=16)

Einfach- (15) vs.

Mehrfachkonzession (14)

erste (15) vs.

zweite Monatshälfte (14)

Mo-Do (15) vs.

Fr-So (14)

bis 16:00 Uhr (13) vs.

nach 16:00 Uhr (16)



Ergebnisse (I)

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

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

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

Ergebnisse (II)



Indikatoren problematischen Spielverhaltens und Reaktionen des Personals im Sinne des Spielerschutzes

Indikatoren problematischen Spielverhaltens	Reaktionen des Personals im Sinne des Spielerschutzes		
	Kontraproduktiv n	Neutral n	Sachgemäß n
#1 Fluchen / verzweifelte Äußerungen ¹⁾	6	22	0
#2 Verlassen mit Ansprache ¹⁾	5	22	1
#3 Wiederkommen mit Ansprache ¹⁾	11	14	3
#4 Telefongespräch ¹⁾	0	28	0
#5 Ansprache Geld leihen	3	24	2
#6 Ansprache Zocken nicht unter Kontrolle ¹⁾	2	22	4
#1 - #6 gesamt ¹⁾	27	132	10

Anmerkung:

¹⁾ Missing Values: 1

Ergebnisse (III)



- **Kontraproduktiv: Verfestigung/Verstärkung des problematischen Spielverhaltens.**
- **Neutral: Weder positive noch negative Beeinflussung.**
- **Sachgemäß: Unterstützung/Förderung einer Bewältigung der Problematik.**
- **Kontra-Reaktionen auf Fluchen: Zitat „Man kann leider nicht immer gewinnen“.**
- **Kontra-Reaktionen auf Verlassen mit Ansprache: In der überwiegenden Mehrzahl der Fälle wurde der Weg zur Bank oder zum nächsten Geldautomaten aufgezeigt. Die Frage nach der Reservierung des bespielten Automaten schloss sich mitunter an.**



Ergebnisse (IV)

- **Sachgemäße Reaktionen nach Rückkehr:** Es wurde besorgt hinterfragt, ob wirklich das ganze Geld gewechselt werden sollte.
- **In einem Fall flüsterte eine Mitarbeiterin:** „Sie sollten nicht mehr herkommen“, als aber ihr Chef dazu kam, wünschte sie nur viel Glück für das Spiel.
- **Kontra-Reaktionen:** Zitate „Naja, vielleicht klappt’s ja heute besser“, „Hier hast Du Glückszweier“.
- **Sachgemäße Reaktionen nach Hinweis auf Kontrollverlust:** Das Personal sprach von sich aus ein Hausverbot oder eine Spielsperre an.
- **Nach der expliziten Ansprache der Spielsperre durch die Testspieler kam es in 19 Fällen entweder zum Ignorieren oder zu wissentlichen oder unwissentlichen Fehlinformationen, wie:** 1.) Der gesetzliche Anspruch auf eine Spielsperre existiere nicht, 2.) bei Verstößen seitens des Spielers gegen eine Spielsperre werden Bußgelder fällig oder 3.) die Spielsperre wird zentral von einer „Suchtstelle“ eingerichtet.

Ergebnisse (V)



- **Um eine Spiellersperre einrichten zu können, mussten die Testspieler teilweise große Hürden in Kauf nehmen, wie bis zu dreimaliges Wiedererscheinen, weil angeblich die zuständigen Kollegen nicht vor Ort waren, das Aufsuchen anderer Standorte oder die Vorlage eines oder mehrerer Passfotos über den Personalausweis und die Ausweiskopie hinaus**
- **Kontra-Reaktionen: Zitate „Mal einen Tag Pause machen, mal den Kopf durchlüften“, „Da kann ich nichts machen. Hier gibt es Leute, die haben Tausende verspielt. Da kann ich nichts machen“.**



Ergebnisse (VI)

Einfluss der Untersuchungsfaktoren auf die Umsetzung von Maßnahmen des Spielerschutzes (Odds-Ratios und 90%-Bootstrap-Konfidenzintervalle)

Potenzielle Einflussfaktoren	Maßnahmen des Spielerschutzes	
	Ausweiskontrolle durchgeführt	Reaktionen im Sinne des Spielerschutzes
Geschlecht (weiblicher Testspieler)	1,43 (0,64-3,75) ns	1,83 (0,38-6,50) ns
Konzessionen (>1)	0,27 (0,11-0,56) *	1,09 (0,22-5,45) ns
Tageszeitraum (nach 16 Uhr)	1,07 (0,50-2,52) ns	1,30 (0,26-6,50) ns
Wochenzeitraum (Fr.-So. bzw. Mo.-Do.)	4,03 (1,85-10,13) *	0,13 (0,07-0,77) *
Monatszeitraum (16.-31.)	4,22 (1,53-11,65) *	0,46 (0,11-2,18) ns

Anmerkungen:

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

Ergebnisse (VII)



Einfluss der Untersuchungsfaktoren auf die Umsetzung von Maßnahmen des Spielerschutzes (Odds-Ratios und 90%-Bootstrap-Konfidenzintervalle)

Potenzielle Einflussfaktoren	Maßnahmen des Spielerschutzes		
	Sperre/Hausverbot eingerichtet	Sperre/Hausverbot durch Personal angesprochen/nach direkter Ansprache	Sperre verzögert bzw. unnötige Hürden
Geschlecht (weiblicher Testspieler)	0,57 (0,13-2,13) ns	0,15 (0,08-0,93) *	1,60 (0,49-6,75) ns
Konzessionen (>1)	0,19 (0,04-0,69) *	5,60 (1,07-9,71) *	4,95 (1,43-26,40) *
Tageszeitraum (nach 16 Uhr)	0,96 (0,28-4,19) ns	0,79 (0,18-4,50) ns	1,94 (0,50-8,17) ns
Wochenzeitraum (Fr.-So.)	1,50 (0,46-6,13) ns	1,50 (0,25-5,60) ns	0,67 (0,18-2,557) ns
Monatszeitraum (16.-31.)	2,19 (0,57-10,00) ns	0,67 (0,18-3,64) ns	10,00 (2,67-52,00) *

Ergebnisse (VIII)



- **Nur in 18 Fällen (62%) konnte eine Sperre, ein Hausverbot oder eine sperrähnliche Absprache eingerichtet bzw. getroffen werden.**
- **In den 3 Fällen mit einem ausgesprochenen Hausverbot wurden keine Kontrollbesuche durchgeführt.**
- **Bei den verbleibenden 15 Kontrollbesuchen konnten 13 gesperrte Testspieler (87%) problemlos ihre Einsätze beim Automatenpiel tätigen.**

Diskussion



- **Geringe Compliance in der Früherkennung spiegelt sich in der geringen Anzahl vermittelter Spieler in die Suchtberatung wider.**
- **Internationale Befunde dokumentieren eine mangelhafte Compliance bei Alterskontrollen in Bezug auf das Automatenpiel (6 % bzw. 22 % in holländischen Gaststätten und Casinos und 4 % im finnischen Einzelhandel).**
- **In Neuseeland reagierte das Personal in Clubs und Casinos nur in wenigen Fällen auf ein simuliertes Problemverhalten.**
- **Hypothese zur geringen Compliance: Interessenkonflikte auf Anbieter- und Mitarbeiterseite.**

Empfehlungen (I)



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

Empfehlungen (II)



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

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

