

Expertise zu den Effekten von Maßnahmen des Spieler- und Jugendschutzes: Ausgewählte Ergebnisse

Jens Kalke & Tobias Hayer



FSGP-Fachtagung

Frankfurt am Main, 21. Mai 2019

Zum Nachlesen

<http://suche.transparenz.hamburg.de/dataset/gutachten-ueber-spieler-und-jugendschutzmassnahmen-nach-dem-glueckspielaenderungsstaatsvertrag-?forceWeb=true>

**Expertise zur wissenschaftlichen Evidenz der
Spieler- und Jugendschutzmaßnahmen im
Glücksspieländerungsstaatsvertrag (2012):
Ein systematischer Review**

Endbericht

an die Behörde für Gesundheit und Verbraucherschutz (BGV) Hamburg

Dr. Jens Kalke

Institut für Interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung, Hamburg



Dr. Tobias Hayer

Institut für Psychologie und Kognitionsforschung, Universität Bremen



Kontakt:

Dr. Jens Kalke

Institut für Interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung, Hamburg
Lokstedter Weg 24,
20251 Hamburg
E-Mail: j.kalke@isd-hamburg.com

Gefördert von den Bundesländern: Baden-Württemberg, Brandenburg, Hamburg, Mecklenburg-Vorpommern, Nordrhein-Westfalen, Sachsen, Sachsen-Anhalt, Schleswig-Holstein

Zielsetzungen

Systematischer Review zur Effektivität verschiedener Maßnahmen des Spieler- und Jugendschutzes

Im Fokus stehen die seit 2012 geltenden Maßnahmen des Ersten Glücksspieländerungsstaatsvertrages

Ferner werden Interventionen berücksichtigt, die bislang noch nicht in die deutsche Gesetzgebung eingeflossen sind

Daraus Ableitung von **evidenzgestützten Handlungsempfehlungen** für die gesetzliche Fortschreibung der Spieler- und Jugendschutzmaßnahmen

Beschreibung von Handlungsbedarfen für Politik, Forschung und Praxis

Versachlichung der (fach-)öffentlichen Diskussion

Methodik (I)

Es finden quantitative Primärstudien

Berücksichtigung, die folgende Merkmale aufweisen:

- (1) mindestens Evidenzgrad III in Anlehnung an die Einteilung von Shekelle et al. (1999) (d.h. mindestens nicht-experimentelle, deskriptive Primärstudien),
- (2) Verwendung von standardisierten Messinstrumenten,
- (3) Veröffentlichung der Befunde in einer peer-reviewten Fachzeitschrift.

Methodik (II)

Weitere Einschlusskriterien umfassen folgende Aspekte:

- verhaltens- und verhältnispräventive Maßnahmen aus den Bereichen universeller, selektiver und indizierter Prävention.
- Outcome-Variablen: Nutzungsraten (Reichweite), Akzeptanz, Wissen, Einstellung, Verhalten.
- Publikationsjahr: 2000 bis 2016.,
- Literaturdatenbanken: Medline, Web of Science, Psycinfo, Psycindex, CINAHL, Cochrane.

Ergebnisse der Literaturrecherche

Literaturdatenbanken	Anzahl
Medline	4.603
Web of Science	1.055
Psyinfo	646
Psyindex	515
CINAHL	827
Cochrane	407
Gesamt	8.053
Ausschluss (erste Stufe)	
Duplikate automatisch entfernt	1.340
Weitere Duplikate per Handsuche	838
Ausschluss (Thema nicht Glücksspiel)	2.311
Ausschluss (Thema Glücksspiel, betrifft keine Spielerschutzmaßnahmen)	3.057
Datengrundlage für manuelle Sichtung	507
Ausschluss (zweite Stufe)	
Ausschluss (Einschlusskriterien treffen nicht zu)	392
Datengrundlage für systematisches Review	115

Anzahl der Primärstudien nach Interventionsart

<i>Maßnahmen nach Staatsvertrag</i>	Anzahl
Aufklärung	34
Öffentliche Kampagnen und Informationsmaterialien	5
Informationen an Spielgeräten	21
Videos	4
Programme und Projekte für Erwachsene	4
Spielersperre	9
Personalschulungen	7
Erkennen von und Intervenieren bei Problemspieler*innen	4
Pre-Commitment	8
Verfügbarkeitsreduktion	7
Werberestriktion	---
Alterskontrollen	4
Responsible Gambling Tools	3
Telefonberatung	2
<i>Andere Maßnahmen</i>	
Schulbasierte Prävention	16
Personalisiertes Feedback	7
Technischer Spielerschutz	14
Rauchverbot	---
Insgesamt	115

Anzahl der Primärstudien nach Land

	Insgesamt	KAN	USA	AUS	D	Sonstige
Aufklärung						
Öffentliche Kampagnen und Informationsmaterialien	5	2	2	---	---	1
Informationen an Spielgeräten	21	5	7	6	---	3
Videos	4	3	1	---	---	---
Programme und Projekte für Erwachsene	4	4	---	---	---	---
Spielersperre	9	3	1	2	---	3
Personalschulungen	7	4	1	---	1	1
Erkennen von und Intervenieren bei Problemspieler*innen	4	---	---	1	1	2
Pre-Commitment	8	3	2	---	---	3
Verfügbarkeitsreduktion	7	---	1	1	---	5
Werberestriktion	---	---	---	---	---	---
Alterskontrollen	4	1	---	---	1	2
Responsible Gambling Tools	3	---	---	---	1	2
Telefonberatung	2	1	---	1	---	---
Schulbasierte Prävention	16	9	1	---	1	5
Personalisiertes Feedback	7	1	3	---	---	3
Technischer Spielerschutz	14	5	---	6	---	3
Rauchverbot	---	---	---	---	---	---
Insgesamt	115	41	19	17	5	33

Kodierungsmatrix – Allgemein

Rubrik plus laufende Nummer	
Titel	
Autoren	
Zeitschrift	
Jahr	
Staat(en)	
GS-Art(en)/-stätte	
Intervention	
Präventionsart	
Präventionsebene	
Zielgruppe	
Forschungsdesign	
Quer-/Längsschnitt	
Setting	
Art der Daten	
Skalen/Instrumente	
Laufzeit Studie	
Stichprobe	
Response Rate	
Zentrale Effekte	
Evidenzgrad	
Förderer	
Anmerkungen	
Abstract	

Kodierungsmatrix – Beispiel (I)

Personalisiertes Feedback: PF7

Titel	Assessing the effectiveness of a responsible gambling behavioural feedback tool for reducing the gambling expenditure of at-risk players
Autoren	Wood R.T.A., Wohl M.J.A.
Zeitschrift	International Gambling Studies (15, 324-339)
Jahr	2015
Staat(en)	Schweden
GS-Art(en)/-stätte	Online-Glücksspiele
Intervention	freiwillige Nutzung von Playscan: personalisiertes Feedback zum Spielverhalten mittels eines Ampelsystems (grün = unproblematisch, gelb = riskant, rot = problematisch); algorithmische Beurteilung des Risikostatus eines Kunden auf der Grundlage seines Spielverhaltens (10-Wochen-Beobachtungszeitraum; Fokussierung auf einzelne Spiele [nicht: spielformübergreifend]) Ziel: Förderung einer verantwortungsbewussten Spielteilnahme bzw. Veränderung riskanter Spielmuster
Präventionsart	selektiv, indiziert
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Glücksspieler (Internet)
Forschungsdesign	Kontrollgruppen-Design (Matched Pairs: Alter, Geschlecht, Risikostatus-Playscan, nachgefragte Spielformen, durchschnittliche Höhe der Einzahlung 10 Wochen vor der Playscan-Registrierung, durchschnittliche Einsatzhöhe 10 Wochen vor der Playscan-Registrierung) 3 Messzeitpunkte: Prä = in der Woche des Feedbacks, Post = Nachfolgewoche, Follow-up = 24 Wochen später
Quer-/Längsschnitt	Längsschnitt – Verlaufsdaten
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	Spielverhaltensdaten (Informationen aus Datenbank)
Skalen/Instrumente	Höhe der wöchentlichen Einzahlung, Einsatzhöhe pro Woche
Laufzeit Studie	---

Kodierungsmatrix – Beispiel (II)

Stichprobe	n = 779 Kunden von Svenska Spel (89,1% männlich; alle mit Wohnsitz in Schweden) aus einer Population von 1,5 Millionen registrierten Spielern, davon 65.000 freiwillige Nutzer von Playscan (gematchte KG: n = 779)
Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>Verhalten (Gruppe x Risikostatus)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einzahlung (Post): für Spieler mit grünem Feedback: EG < KG (F-Wert; ***) - Einzahlung (Follow-up): für Spieler mit grünem und gelbem Feedback EG < KG (jeweils F-Wert; ***) - Einsätze (Post): EG < KG (F-Wert; **); allerdings keine signifikanten Interaktionen für einzelne Feedback-Gruppen - Einsätze (Follow-up): für Spieler mit gelbem Feedback: EG < KG (F-Wert; **)
Evidenzgrad	Ila
Förderer	Playscan AB Sweden
Anmerkungen	Playscan und das Feedbacksystem wurden nur sehr oberflächlich dargestellt; Beurteilung der Güte des Feedbacks durch Außenstehende nicht möglich; Intervention basiert auf Freiwilligkeit, einer Plattform sowie einzelnen Spielen (Generalisierbarkeit der Befunde eingeschränkt); Stichprobe: deutlicher Männerüberhang
Abstract	<p>The current study assessed the utility of a responsible gambling (RG) tool that provides players with behavioural feedback about their gambling. Data was obtained from 779 people (n=694 male; n=85 female) who gambled online with Svenska Spel (the Swedish gambling operator) and who opted to receive behavioural feedback via an RG tool (Playscan). Importantly, data was also obtained from a matched sample of 779 players who did not opt to receive behavioural feedback. Feedback took the form of a colour-coded risk rating (Green=no issues, Yellow=at-risk, Red=problematic), which was determined by a proprietary algorithm. Additionally, gambling expenditure data (amounts deposited and wagered) was gathered for the week in which players enrolled to use the RG tool, the subsequent week and 24 weeks later (this data was also gathered for the matched sample). Results showed that Yellow (i.e. at-risk) players who used the tool significantly reduced the amounts of money deposited and wagered compared to players who did not use the tool – an effect observed the week following enrolment as well as 24 weeks later. Thus, informing at-risk players who have opted to receive feedback about their gambling appears to have a positive impact on subsequent expenditures.</p>

Bewertung der Interventionen

Effekte einer Intervention unter Berücksichtigung der Qualität des Forschungsdesigns und der Interventionsart:

- keine = keine positiven (Wirksamkeits-)Nachweise erbracht.
- niedrig (+) = Studien, bei denen zumindest Akzeptanz und Nutzung der entsprechenden Intervention nachgewiesen worden sind.
- mittel (++) = u.a. Studien, bei denen Wissens- und/oder Einstellungseffekte in einem Forschungsdesign mit methodischen Schwächen nachgewiesen worden sind.
- hoch (+++) = Studien, bei denen Verhaltenseffekte in einem hochwertigen Forschungsdesign mit randomisierten Kontrollgruppen nachgewiesen worden sind.

Achtung: Die Evidenzkategorie „keine Effekte“ ist nicht zwangsläufig gleichzusetzen mit der Wirkungslosigkeit einer Intervention!

Bewertung aller Interventionen im Überblick (I)

Verhältnisprävention	keine	niedrig	mittel	hoch	insgesamt
Verfügbarkeitsreduktion	-	3	4	-	mittel
Alterskontrollen	3	1	-	-	keine/niedrig
Personalschulungen	-	4	2	1	niedrig/mittel
Spielersperr	-	3	5	1	mittel
Technischer Spielerschutz	3	6	5	-	niedrig
Pre-Commitment	1	6	1	-	niedrig
Responsible Gambling Tools	-	3	-	-	niedrig

Bewertung aller Interventionen im Überblick (II)

Verhaltensprävention	keine	niedrig	mittel	hoch	insgesamt
Aufklärung					
Öffentl. Kampagnen / Infos	-	5	-	-	niedrig
Videos	-	2	2	-	niedrig/mittel
Programme / Projekte für Erw.	-	2	2	-	niedrig/mittel
Infos an Spielgeräten	2	17	2	-	niedrig
Schulbasierte Prävention	1	10	5	-	niedrig/mittel
Personalisiertes Feedback	-	5	1	1	niedrig/mittel
Telefonberatung	-	2	-	-	niedrig
Erkennen / Intervenieren bei PS	2	2	-	-	keine/niedrig

Verfügbarkeitsreduktion – Überblick

Studie	Intervention	Präventionsart	Positive Effekte	Forschungsdesign	Bewertung der Intervention
Delfabbro 2008	Reduktion der Verfügbarkeit des Automatenspiels (14,5% aller Spielgeräte)	universelle, selektive Verhältnisprävention	Verhalten	Einmalbefragung regelmäßiger Automatenspieler, ein Jahr nach Einführung der Intervention	niedrig
Lund 2009	landesweites Verbot des Automatenspiels, Abbau aller Automaten	universelle Verhältnisprävention	Verhalten	Befragung von Automatenspielern, Prä und Follow-up (5 Monate nach der Einführung der Intervention)	mittel
Rossow 2013	landesweites Verbot des Automatenspiels, Abbau aller Automaten	universelle Verhältnisprävention	Verhalten	Befragung von Schülern, Prä und Post (9 Monate nach der Einführung der Intervention)	mittel
Bu 2013	landesweites Verbot des Automatenspiels, Abbau aller Automaten	universelle Verhältnisprävention	Verhalten	Einmal-Befragung von hilfeschenden Spielern einer Behandlungseinrichtung, Querschnittsvergleich von Patientengruppen vor und nach der Intervention	niedrig
Raisamo 2015	Heraufsetzung der Altersbeschränkung von 15 auf 18 Jahre	universelle, selektive Verhältnisprävention	Verhalten	Befragung von Schülern, Prä und Post (21 Monate nach der Einführung der Intervention)	mittel
Nordmyr 2016	Heraufsetzung der Altersbeschränkung von 15 auf 18 Jahre	universelle, selektive Verhältnisprävention	Verhalten	Befragung von Jugendlichen, Prä und Post (33 Monate nach der Einführung der Intervention)	mittel
Welte 2016	Verringerung der Anzahl rechtlich zugelassener Glücksspielformen	selektive, indizierte Verhältnisprävention	Verhalten	Befragung der Bevölkerung, Prä (1999/2000) und Post (2011-2013), Vergleich bezieht sich auf die zugelassenen Glücksspielarten in 1999 und 2011	niedrig

Verfügbarkeitsreduktion – Handlungsempfehlungen

Die Umsetzung von spürbaren Verfügbarkeitsbegrenzungen und -einschränkungen bei Glücksspielen mit einem erhöhten Suchtpotential erweist sich als zielführend. Wie diese in der Praxis genau auszugestalten sind, ist unter Beteiligung von Expert*innen zu diskutieren.

Glücksspiele um Geld müssen für Minderjährige weiterhin verboten sein. Mit einer konsistenten Altersgrenze von 18 Jahren lassen sich die im Sinne des Jugendschutzes gewünschten Wirkungen erreichen.

Spielersperrren – Überblick (Auswahl)

Studie	Intervention	Präventionsart	Positive Effekte	Forschungsdesign	Bewertung der Intervention
Ladouceur 2000	Selbstsperre in drei Casinos in Quebec (Kanada)	indizierte Verhältnisprävention	Akzeptanz Verhalten	Einmalbefragung gesperrter Spieler zu Beginn der aktuellen Sperrverfügung	niedrig
Nelson 2010	landesweites Sperrprogramm in Missouri (USA)	indizierte Verhältnisprävention	Akzeptanz Verhalten	retrospektive Einmalbefragung der Programmteilnehmer 4 bis 10 Jahre nach Programmeintritt	mittel
Hing 2012	zentralisiertes System der Selbstsperre vornehmlich in Hotels, Clubs und einem Kasino in South Australia (Australien)	indizierte Verhältnisprävention	Verhalten	Einmalbefragung von Spielern, die in den vergangenen 12 Monaten über eine Selbstsperre verfügt haben	niedrig
Hayer 2011a	freiwilliges Sperrprogramm für Casinos in Österreich, Deutschland und der Schweiz	indizierte Verhältnisprävention	Verhalten	Prä- und Follow-up-Befragungen (1, 6 und 12 Monate nach Initiierung der Sperre) von gesperrten Spielern	mittel
Hayer 2011b	freiwilliges Sperrprogramm des Onlineglücksspiel-Anbieters „win2day“	indizierte Verhältnisprävention	Verhalten	Prä- und Follow-up-Befragungen (1, 6 und 12 Monate nach Initiierung der Sperre) von gesperrten Spielern	mittel
Hing 2015	bundesweites Selbstsperrprogramm in Queensland (Australien)	indizierte Verhältnisprävention	Verhalten	Follow-up-Studie mit 3 Erhebungszeitpunkten, jeweils mit etwa 6 Monaten Abstand	mittel

Spielersperre – Handlungsempfehlung

Eine der wichtigsten Empfehlungen betrifft die Einrichtung eines zentralisierten Sperrsystems als eine Erfolg versprechende Maßnahme der Schadensminimierung. Ein solches Sperrsystem sollte alle Spielformen mit mittlerem und hohem Suchtpotential umfassen.

Personalschulungen – Überblick

Studie	Intervention	Präventionsart	Positive Effekte	Forschungsdesign	Bewertung der Intervention
Ladouceur 2004	2-stündiger Workshop Automatenspiel	indizierte Verhältnisprävention	Wissen Einstellung Verhalten	Personalbefragung Prä, Post und Follow-up (6 Monate) sowie Kontrollgruppe	mittel
Giroux 2008	3-stündiger Workshop Kasino	indizierte Verhältnisprävention	Akzeptanz Wissen Einstellung	Personalbefragung Prä, Post und Follow-up (6 Monate)	niedrig
Dufour 2010	3-stündiger Workshop Automatenspiel	indizierte Verhältnisprävention	Akzeptanz Wissen Einstellung Verhalten	Personalbefragung Prä, Post und Follow-up (8 Monate) sowie randomisierte Kontrollgruppe; Testbesuche	hoch
Wong 2011	4-stündiger Workshop Kasino	indizierte Verhältnisprävention	Akzeptanz Wissen Einstellung	Personalbefragung Prä, Post und Follow-up (12 Monate)	niedrig
Kalke 2011	a.) Basisschulung (1,5 bis 3 Std.) b.) Intensivschulung (5 bis 8 Std.) c.) Multiplikatorenmodell Lotto	indizierte Verhältnisprävention	Wissen Verhalten	Personalbefragung Einmalerhebung 6 bis 9 Monate nach der Intervention sowie Kontrollgruppe	mittel
LaPlante 2012	Multimedia-Trainingsprogramm Kasino	indizierte Verhältnisprävention	Wissen Einstellung	Personalbefragung Prä und Follow-up (≥1 Monat)	niedrig
Quilty 2015	1-stündige Onlineschulung (Kasino)	indizierte Verhältnisprävention	Wissen Einstellung	Personalbefragung Einmalerhebung	niedrig

Personalschulungen – Handlungsempfehlung

Personalschulungen müssen einen obligatorischen Baustein von umfassenden Präventionskonzepten bilden. Welche Schulungskonzepte sich dabei als überlegen erweisen und wie die erworbenen Kompetenzen im Sinne der Frühintervention (nachhaltig) nutzbar zu machen sind, ist mit Hilfe weiterer Evaluationsstudien zu klären.

Schulbasierte Prävention – Überblick (Auswahl)

Studie	Intervention	Präventionsart	Positive Effekte	Forschungsdesign	Bewertung der Intervention
Ladouceur 2004	Video „Lucky“ zu den Themen Gewinnchancen, Zufall, Kontrollillusionen (20 Min.); englische Version	universelle Verhaltensprävention	Wissen Einstellung	Befragung von Schülern Prä und Post, Experimental- und Kontrollgruppen (randomisiert)	niedrig
Turner 2008b	interaktives Unterrichtsprogramm; 6 x 70-minütige Einheiten	universelle Verhaltensprävention	Wissen Einstellung (Lebenskompetenzen)	Befragung von Schülern Prä, Post und Follow-up (1 Monat), Experimental- und Kontrollgruppen (randomisiert)	mittel
Williams 2010	interaktives Unterrichtsprogramm „Stacked Deck“; 5 x 100-minütige Einheiten plus optionaler Booster-Einheit	universelle Verhaltensprävention	Wissen Einstellung Verhalten (Lebenskompetenzen)	Befragung von Schülern Prä und Follow-up (3 bis 7 Monate), Experimental- und Kontrollgruppen (randomisiert)	mittel
Luk 2011	Lebenskompetenzprogramm; 10 Stunden	universelle Verhaltensprävention	keine Effekte	Befragung von Schülern Prä und Post (ohne Kontrollgruppe)	keine
Walther 2013	kurze, interaktive Unterrichtseinheit (90 Min.); Multiplikatorenkonzept	universelle Verhaltensprävention	Wissen Einstellung Verhalten	Befragung von Schülern Prä, Post und Follow-up (7 Wochen), Experimental- und Kontrollgruppen (randomisiert)	mittel
Canale 2016	webbasiertes Programm, über 4 Wochen	selektive, indizierte Verhaltensprävention	Verhalten	Befragung von Schülern Prä und Follow-up (2 Monate), Experimentalgruppen (randomisiert)	mittel

Schulbasierte Prävention – Handlungsempfehlung

Auch eine verpflichtende schulbasierte Glücksspielsuchtprävention ist im Staatsvertrag fest zu verankern. Das Mittel der Wahl stellen dabei umfassende interaktive Präventionsprogramme mit glücksspielspezifischen Inhalten und Elementen der Lebenskompetenzförderung dar.

Weitere Handlungsempfehlungen (I)

Ebenfalls sollten Aufklärungsprojekte für (glücksspielende) Erwachsene (z. B. Informationsstellen in Spielstätten) sowie auf Hochrisikogruppen zugeschnittene Materialien (z. B. Videos) modellhaft im Felde erprobt werden.

Informationen an Spielgeräten bringen einen präventiven Nutzen mit sich. In erster Linie lassen sich hier dynamische Warnhinweise anführen, die an prominenter Stelle platziert und mit regelmäßig wechselnden Botschaften Themen wie „Glücksspiel-Risiken“ oder „kognitive Verzerrungen“ aufgreifen.

Weitere Handlungsempfehlungen (II)

Die Fortentwicklung von Pre-Commitment-Systemen wäre unter präventiven Gesichtspunkten wünschenswert. Zum jetzigen Zeitpunkt sind als Minimalstandards verbindliche, im Vorfeld der Spielteilnahme festzulegende Begrenzungen der Maximalspielzeit, des Maximaleinsatzes und der Maximalverluste in einem wohldefinierten Zeitfenster zu empfehlen.

Beim technischen Spielerschutz sollte die Grundlagenforschung über die suchtpreventiven Effekte einer Veränderung struktureller Veranstaltungsmerkmale (z. B. Verlangsamung der Spielgeschwindigkeit, Spielpausen, Verzicht auf Soundeffekte) forciert werden.

Fazit (I)

Aufgrund der Breite, der methodischen Vorgehensweise und der Aktualität: Einzigartigkeit des systematischen Reviews auch im internationalen Kontext

Regelmäßige kostengünstige Aktualisierung und Ergänzung des Reviews denkbar

Sowohl quantitativ (Studienanzahl) als auch qualitativ (Studiengüte): eher mäßige Befund- bzw. Kenntnislage

National: glücksspielbezogene Evaluationsforschung steckt noch in den Kinderschuhen

Fazit (II)

Transfer der wissenschaftlichen Kenntnislage in die Praxis möglich;
Optimierung des Glücksspieländerungsstaatsvertrages in Sachen
Spieler- und Jugendschutz

Globale Bewertung des Glücksspieländerungsstaatsvertrages:
In der Stoßrichtung durchaus zielführend (wenngleich punktuell
lückenhaft), in der Umsetzung eher mangelhaft

Forderung nach einem Policy-Mix bestätigt

Herzlichen Dank für Ihre
freundliche Aufmerksamkeit!