

Die Früherkennung von Problemspielern in Spielhallen: Vorstellung eines Screenings- Instrumentes aus Deutschland

Dr. Jens Kalke



FISD

Förderverein interdisziplinärer
Sucht- und Drogenforschung

Inhalt

- Forschungsstand
- Rechtlicher Rahmen
- Stand in der Praxis
- Forschungsprojekt
- Ausblick

FORSCHUNGSSTAND

Problemspieler Geldspielautomaten

Zahlen Deutschland:

- Repräsentativerhebung BZgA (2013):
28,6 % (mindestens problematisch)
- Spielerbefragung IFT (2010):
58,0% (path. & probl.)

Problemspieler Geldspielautomaten

Zahlen Österreich:

- Repräsentativerhebung Gallup (2009):
33,2% (path. & probl.)
- Spielerbefragung Gallup (2010):
66,2% (path. & probl.)

Studie Casinobereich: Hing & Nuske (2011)

Befragung von Casinomitarbeitern:

- Nennung von 22 Indikatoren, darunter vor allem:
 - leichte Reizbarkeit und aggressives Verhalten
 - heftige emotionale Reaktionen / aufgebracht sein
 - Isolation / Vermeidung sozialer Interaktionen
 - sehr häufiges Spielen

Studie Casinobereich: Allcock (2002)

Befragung von Experten:

- Top 4-Nennungen:
 - Geldbeschaffung (wiederholte Abhebung aus Geldautomaten, Geldleihen, Einlösen von Schecks)
 - Auffälliges Verhalten / Zeichen von Unruhe, Reizbarkeit (Gewalt gegen Automaten, Verbergen des Kopfes in den Händen, laute Kritik gegenüber den Automaten)
 - 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)

Studie Casinobereich: Delfabbro et al. (2007)

Multimethodisches Vorgehen:

- 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)
- irrationale Verhaltensweisen (4 Indikatoren)
- sonstige Verhaltensweisen (3 Indikatoren)

Früherkennung in Spielhallen – Forschungsstand

Forschungsdefizit 1

Die bisherigen Erkennungsmerkmale basieren zumeist nicht auf wissenschaftlichen Erkenntnissen, sondern vielmehr auf Erfahrungswerten unterschiedlicher Expertengruppen.

Forschungsdefizit 2

Das Verhalten eines Problemspielers ist kontextabhängig. Eine bloße Übertragung von „Kasinokriterien“ auf das Segment „gewerbliches Automatenspiel“ erscheint nicht sinnvoll.

RECHTLICHER RAHMEN

Glücksspielstaatsvertrag Deutschland

Das für die Veranstaltung, Durchführung und gewerbliche Vermittlung öffentlichen Glücksspiels eingesetzte Personal ist in der Früherkennung problematischen Spielverhaltens zu schulen.

Spielhallengesetz Bremen

Es ist eine fachkundige Schulung des Personals zur Früherkennung problematischen und pathologischen Spielverhaltens durchzuführen.

Spielhallengesetz Hamburg

Es sind Kommunikationsstrategien als Grundlage für die Früherkennung von problematischem Glücksspielverhalten zu schulen.

Österreich

- keine explizite Nennung von „Früherkennung problematischen Spielverhaltens“ im Gesetz
- aber: „Einrichtung eines Warnsystems mit abgestuften Spielerschutzmaßnahmen von der Spielerinformation bis zur Spielersperre“ (§ 5 (4) GSpG)

STAND IN DER PRAXIS

Schulungsanforderungen Hamburg

Module:

1. Rechtliche Rahmenbedingungen für den in Aussicht genommenen Betrieb;
 2. Basiswissen über Sucht und Gefährdungspotenzial von Glücksspielen;
 3. Handlungskompetenz (Kommunikationsstrategien für Früherkennung, Frühintervention bei Problem Spielern);
 4. Informationen und Darstellung von Hilfen für pathologisch Glücksspielende und deren Angehörige (Flyer, regionale Beratungs- und Therapieangebote, Internet).
- Mindestens 8 Zeitstunden: Kleiner Sachkundenachweis (ohne 1)
 - Mindestens 11 Zeitstunden: Großer Sachkundenachweis

Kriterienkataloge Früherkennung von Problemspielern in Spielhallen (I)

Kategorie	Merlato GmbH (Goch)	Fachstelle für Suchtprävention (Berlin)	B·A·D (Bonn) & Caritasverband für das Erzbistum Berlin	Hazelnut (Herdecke)
	Der Spieler ...	Der Spielgast ...	Der Spielgast ...	Der Gast ...
Spielverhalten – Spielzeit	wartet schon vor der Tür, wenn geöffnet wird	wartet vor der Öffnung der Spielhalle, zeigt Unruhe beim Einlass	wirkt wie zum Spielen getrieben (wartet z.B. bereits vor Öffnung am Eingang der Spielstätte und „stürmt“ zum Spiel)	
	kann nicht mit dem Spielen aufhören – will nicht gehen, wenn die Spielhalle geschlossen wird	ist nicht zum Beenden des Spiels zu bewegen	ist kaum zum Beenden des Spiels zu bewegen (z.B. bei Betriebsschluss)	
Spielverhalten – Spielmuster	spielt trocken – beobachtet andere beim Spielen, weil er selber kein Geld mehr hat		zockt auch „trocken“ (sog. „Trockenzocken“, d.h. ohne Geldeinsatz, nur durch Beobachtung)	
	hält sich nicht an sein Limit, sondern verspielt mehr als er sich vorgenommen hat	plant, weniger spielen zu wollen, hält sich aber nicht daran	hat geäußert, versuchen zu wollen, mit dem Spielen aufzuhören, und es nicht geschafft	berichtet, mehr zu verspielen als er sich vornimmt
		bespielt mehrere Automaten gleichzeitig		
Verhalten – Gewinnsituation			steigert sich nach Gewinn noch mehr in das Spielverhalten hinein	
			ist nicht in der Lage, mit Gewinnen den Spielort zu verlassen	
Verhalten – Verlustsituation			steigert sich nach Verlust noch mehr in das Spielverhalten hinein	äußert Beschwerden und Reklamationen (z.B. über Automaten, Geldverlust etc.)
Umgang mit Geld	versucht alles, um an Geld zu kommen (Schnorren, Wertsachen verkaufen)	will beim Spielhallenpersonal Geld borgen	versucht, sich von anderen Geld zu leihen bzw. an andere Wertgegenstände zu verkaufen	versucht, sich Geld zu leihen
	verlässt mehrmals die Spielhalle, um Geld zu holen (von der Bank, aus dem Auto)			
			versucht, seinen finanziellen Rahmen auszureizen	

Kriterienkataloge Früherkennung von Problemspielern in Spielhallen (II)

Kategorie	Merlato GmbH (Goch)	Fachstelle für Suchtprävention (Berlin)	B·A·D (Bonn) & Caritasverband für das Erzbistum Berlin	Hazelnut (Herdecke)
	Der Spieler ...	Der Spielgast ...	Der Spielgast ...	Der Gast ...
Irrationalität	redet mit den Geräten	redet mit dem Automaten	ist sehr vom Spiel eingenommen, z.B. führt Gespräche mit „seinem“ Automaten, haut auf die Tasten oder den Automaten, denkt über Tastenkombinationen oder Spielsysteme nach, die er oder ein anderer beeinflussen kann (sog. „irrationale Annahmen“)	
	ist überzeugt, eine Taktik gefunden zu haben, wie er auf jeden Fall gewinnt			
Aggression		flucht und/oder wird gegen den Automaten gewalttätig		wirkt gereizt und aggressiv (z.B. schlägt auf das Gerät, schimpft etc.)
Habitus	ist nicht ansprechbar – scheint nichts mehr um sich herum wahrzunehmen	ist während des Spiels schwer ansprechbar und auf den Automaten fixiert	versinkt in das Spielgeschehen, ist nicht ansprechbar und lehnt z.B. jegliches Getränke- bzw. Essensangebot ab	
				zeigt Anzeichen von Stress (z.B. Schwitzen, Unruhe, viele Rauchpausen)
		leugnet die Spielintensität und/oder Häufigkeit, wenn er oder sie darauf angesprochen wird		

Kriterienkataloge Früherkennung von Problemspielern in Spielhallen (III)

Kategorie	Merlato GmbH (Goch)	Fachstelle für Suchtprävention (Berlin)	B·A·D (Bonn) & Caritasverband für das Erzbistum Berlin	Hazelnut (Herdecke)
	Der Spieler ...	Der Spielgast ...	Der Spielgast ...	Der Gast ...
Entwicklungsdynamik	kommt immer häufiger und bleibt immer länger	zeigt Veränderungen im Spielverhalten, wie z.B.: spielt häufiger als früher; kommt mehrmals täglich; spielt länger als bis vor kurzem; wiederholt kurze Spielunterbrechungen, um Geld zu holen; steigende Geldeinsätze	spielt häufiger als in der Vergangenheit (erhöht auffällig seine Besuchsfrequenz)	bespielt immer mehr Geräte
			spielt länger als in der Vergangenheit	besucht die Spielstätte immer häufiger
	spielt mit immer höherem Einsatz		setzt im Vergleich zu früher mehr Geld ein	hält sich immer länger in der Spielstätte auf spielt mit immer höheren Beträgen
				zeigt eine Zunahme von finanziellen oder familiären Problemen
	vernachlässigt sich und sein Äußeres immer mehr	zeigt sonstige Veränderungen, wie z.B.: in der äußeren Erscheinung (etwa weniger gepflegtes Äußeres); wirkt traurig; wirkt gereizt bis aggressiv; wirkt nervös/unruhig; schwitzt/zittert	vernachlässigt zunehmend sein äußeres Erscheinungsbild (z.B. ungepflegt, Körpergeruch)	zeigt eine deutliche Verwahrlosung (war sonst gepflegt)
			hat im Vergleich zu früher weniger Kontakt zum Spielhallenpersonal bzw. anderen Gästen	
	hat sich im Verhalten verändert (er ist unruhiger, angespannter, aggressiver als früher und redet weniger mit dem Personal)		verändert sich im beobachtbaren Verhalten, wirkt z.B.: traurig, gereizt, nervös, unruhig, aggressiv, zittert oder schwitzt	zeigt eine allgemeine Verhaltensänderung (z.B. zieht sich mehr zurück, wirkt deprimiert etc.)
Soziales Umfeld		wird von Angehörigen oder Freunden vor Ort zur Rede gestellt oder belügt Freunde und Angehörige z.B. am Telefon über das Spielen		Angehörige des Spielgastes melden sich und berichten über Probleme
Sonstiges		berichtet im Gespräch von Belastungen (familiär/finanziell)	äußert Suizidgedanken (Krisenintervention)	

FORSCHUNGSPROJEKT

Eckdaten des Forschungsprojekts

Forschungsthema

Früherkennung von Problemspielern in Spielhallen

Durchführung

Tobias Hayer & Gerhard Meyer (Universität Bremen)

Jens Kalke & Sven Buth (ISD, Kooperationspartner)

Laufzeit: 15.07.2010 bis 14.07.2013

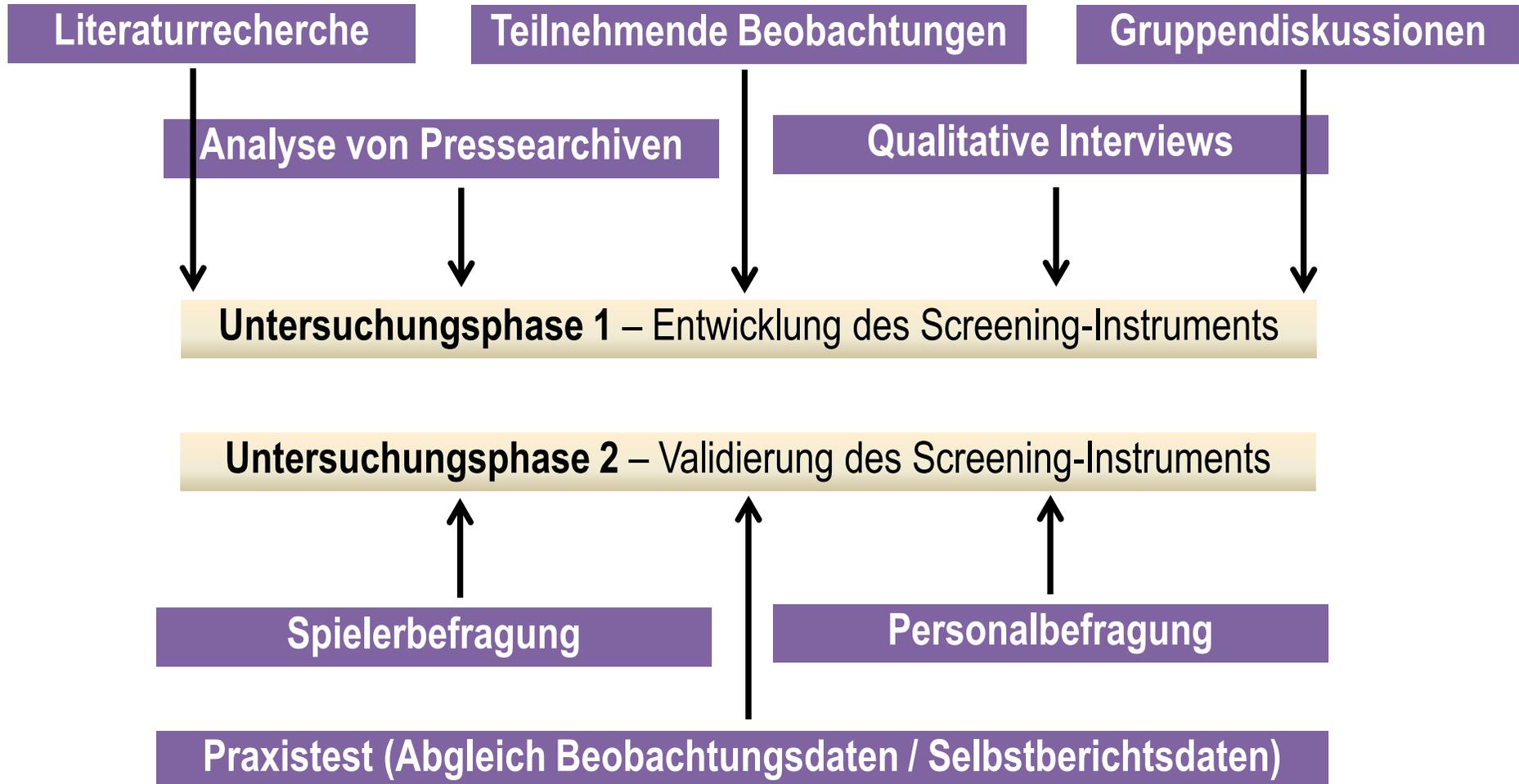
Zuwendungsgeber

Behörde für Gesundheit und Verbraucherschutz, Hamburg

Zielsetzung

Entwicklung und Validierung eines Screening-Instruments, das auf der Basis von beobachtbaren Verhaltensmerkmalen die Früherkennung von Problemspielern ermöglicht (unter Berücksichtigung folgender Aspekte: psychometrische Gütekriterien, Anwenderfreundlichkeit, Praxistauglichkeit)

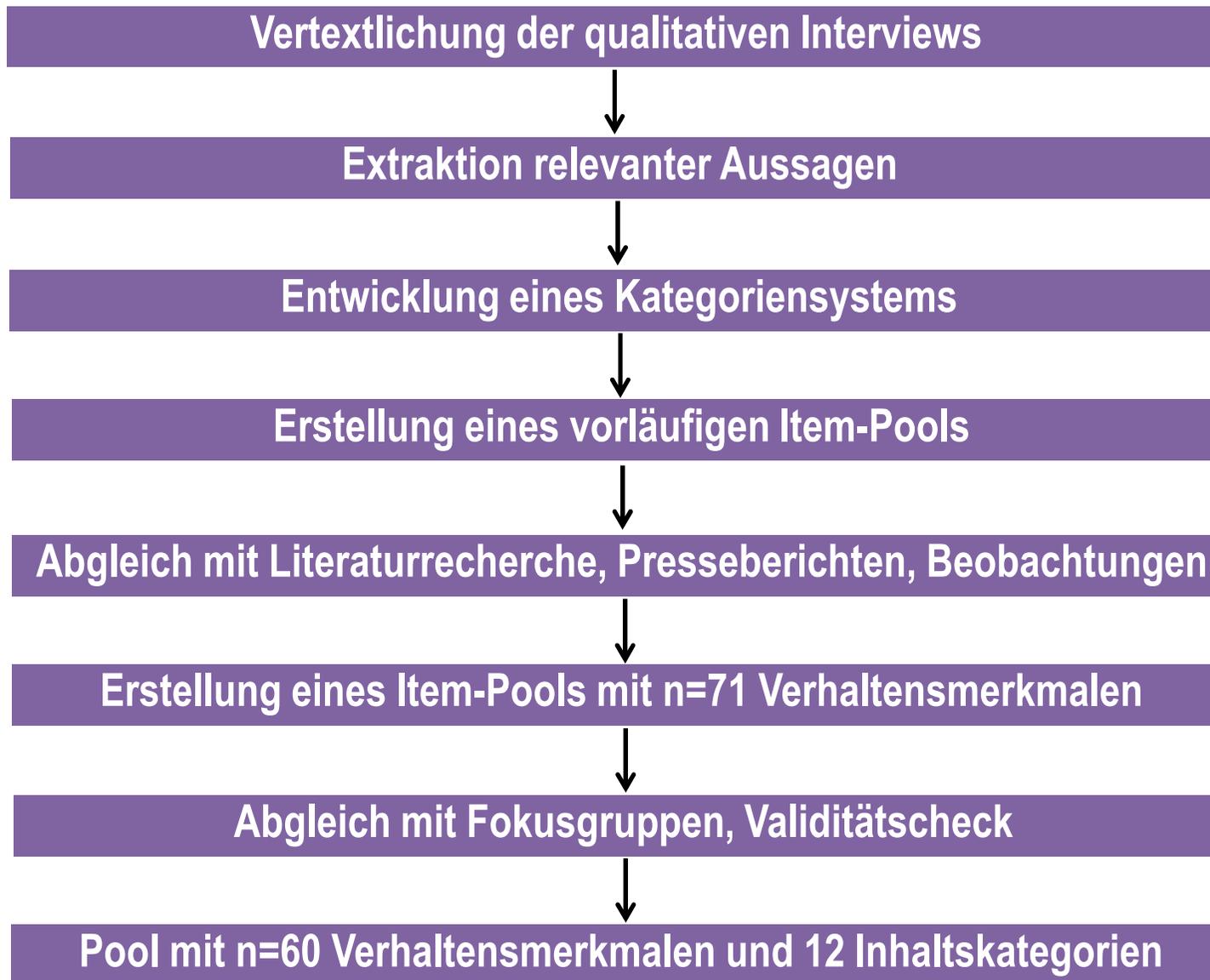
Untersuchungsdesign



Untersuchungsphase 1 im Überblick

Modul	Vorgehen	Erkenntnisse
Literaturrecherche	Breit angelegte systematische Literatursichtung und -analyse	Identifikation von zwei Forschungssträngen (Screening-Instrumente sowie Spielverhaltensdaten)
Analyse von Pressearchiven	Analyse eines Pressearchivs (Fachverband Glücksspielsucht)	n=47 Presseberichte mit zumeist extremen Verhaltensweisen
Teilnehmende Beobachtungen	n=10 Beobachtungseinheiten in verschiedenen Spielhallen (verdeckt)	Feldnotizen mit Hinweisen auf Verhaltensauffälligkeiten
Qualitative Interviews	n=40 qualitative Interviews mit unterschiedlichen Expertengruppen	Inhaltsanalyse der Interviewtranskripte
Gruppendiskussionen	n=2 Fokusgruppen mit aktiven bzw. ehemaligen Automatenspielern	Letztmalige Überprüfung und Modifikation der Item-Liste

Untersuchungsphase 1 als Ablaufschema



Untersuchungsphase 2 – Spielerbefragung (I)

Stichprobe: n=271 Automatenspieler

Inhalt: Auftretenshäufigkeit und Relevanz der 60 Verhaltensmerkmale

*„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?“*

Merkmal	Ausprägung
Rekrutierungsweg	offline: 68,3%; online: 31,7%
Geschlecht	weiblich: 10,7%; männlich: 89,3%
Alter	M=37,3 Jahre
Anzahl der Stammspielhallen	mindestens zwei: 72,2%
DSM-IV-Problemstatus (Glücksspiel)	sozial bzw. riskant (≤ 2): 23,6% problematisch bzw. pathologisch (≥ 3): 76,4%

Untersuchungsphase 2 – Spielerbefragung (II)

Ergebnisse: Item-Rangreihe

Rangplatz	Wert	Verhaltensindikator im Wortlaut
1	3,693	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)
2	3,675	Gast spielt weiter, obwohl er stark übermüdet ist oder sich offensichtlich nicht gut fühlt
3	3,646	Gast benötigt immer höhere Gewinne, um positive Gefühle zu zeigen
...		...
58	-3,816	Gast berichtet davon, schon einmal wegen Glücksspielproblemen in Beratung oder Behandlung gewesen zu sein
59	-3,985	Gast bettelt oder feilscht beim Personal um Geld bzw. Freimünzung
60	-4,216	Gast streitet sich mit anderen Spielern wegen geliehenen Geldes

Untersuchungsphase 2 – Personalbefragung (I)

Stichprobe: n=348 Spielstättenmitarbeiter

Inhalt: Verständlichkeit und Beobachtbarkeit von 20 Verhaltensmerkmalen

Merkmal	Ausprägung
Geschlecht	weiblich: 75,9%; männlich: 24,1%
Alter	M=39,5 Jahre
Berufserfahrung	mindestens 2 Jahre: 67,1%
Berufstätigkeit	Service bzw. Bewirtung: 90,7%
Erfahrung mit Früherkennungsfortbildung	ja: 46,3%; nein: 53,7%

Untersuchungsphase 2 – Personalbefragung (II)

Ergebnisse: Item-Rangreihen

Rangplatz	Zustimmung in % (Verständlichkeit)	Verhaltensindikator im Wortlaut
1	95,0	Gast zeigt Anzeichen von großer Anspannung, d.h. Hektik, Nervosität oder Unruhe
...
19	81,9	Gast wird von Angehörigen wegen des Spielverhaltens zur Rede gestellt
20	81,6	Gast nutzt EC-Cash in der Spielstätte mehrere Male hintereinander
Rangplatz	Zustimmung in % (Beobachtbarkeit)	Verhaltensindikator im Wortlaut
1	88,8	Gast zeigt Anzeichen von großer Anspannung, d.h. Hektik, Nervosität oder Unruhe
...
20	55,8	Gast wird von Angehörigen wegen des Spielverhaltens zur Rede gestellt

Untersuchungsphase 3 – weitere Erkenntnisse

Ein erster **Pilottest** im Felde (n=27)
bestätigt die **grundsätzliche**
Praxistauglichkeit des vorliegenden
Screening-Instruments.

Das Früherkennungsinstrument (I)

Der Gast....

Spielzeit

1. ... besucht die Spielstätte mehrere Tage hintereinander und spielt mit hoher Verweildauer.
2. ... spielt mehr als 4 Stunden am Stück.
3. ... erscheint mehrmals täglich in der Spielstätte.

Spielmuster

4. ... kündigt an, sein Spielverhalten einzuschränken, ohne sich jedoch daran zu halten.
5. ... spielt über einen längeren Zeitraum mit hohen Einsätzen pro Einzelspiel.
6. ... spielt weiter, obwohl er stark übermüdet ist oder sich offensichtlich nicht gut fühlt.

Das Früherkennungsinstrument (II)

Der Gast...

Gewinnsituation

7. ... verspielt Gewinne immer wieder und verlässt die Spielstätte in der Regel ohne Geld.
8. ... zeigt keine Freude mehr im Falle eines größeren Gewinns.

Umgang mit Geld

9. ... wechselt während einer Spielsitzung mehrfach höhere Geldbeträge zum Weiterspielen.
10. ... verlässt kurzzeitig die Spielstätte, offensichtlich um Bargeld zu besorgen
11. ... ist sehr ungeduldig oder genervt, wenn der Wechselvorgang nicht schnell genug erfolgt.

Das Früherkennungsinstrument (III)

Der Gast...

Aggression

12. ... wirkt zunächst entspannt, verhält sich aber mit zunehmender Spieldauer immer aggressiver.

Habitus

13. ... zeigt Anzeichen von großer Anspannung, d.h. Hektik, Nervosität oder Unruhe.

14. ... ist vom Spielgeschehen vollständig eingenommen und nimmt andere Umweltreize gar nicht wahr.

15. lügt bezüglich seines Aufenthaltsortes (z.B. beim Telefonieren).

Das Früherkennungsinstrument (IV)

Der Gast...

Entwicklungsdynamik

16. ... zeigt deutliche negative Veränderungen in der Kommunikation (z. B. ist zunehmend verschlossen, zieht sich immer mehr zurück).
17. ... intensiviert sein Spielverhalten deutlich erkennbar (z. B. in Bezug auf die Spielhäufigkeit, Spieldauer, Einsatzhöhe pro Einzelspiel, Anzahl der parallel bespielten Automaten)
18. ... benötigt immer höhere Gewinne, um positive Gefühle zu zeigen.

AUSBLICK

Praxis

- Die Früherkennung problematischen und pathologischen Glücksspielverhaltens ist ein **unverzichtbarer Schulungsinhalt** für das Personal von Spielhallen.
- Es besteht Bedarf an einer **Vereinheitlichung** der bisher in den Schulungen und in der Praxis eingesetzten heterogenen Checklisten.

Forschung

- Durchführung eines **größer angelegten Praxistests** zur Optimierung des finalen, 18 Items umfassenden Screening-Instruments (Evaluationsstudie unter Realbedingungen).
- **Anpassung der vorgelegten Checkliste** auf andere Spielumgebungen (z.B. Wettbüros, Spielbanken, Lottoannahmestellen).

Literatur

Hayer T., Kalke J., Buth S. & Meyer G. (2014). Die Früherkennung von Problemspielern: Entwicklung eines Screening-Instrumentes, SUCHT. Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis, im Druck.

**HERZLICHEN DANK FÜR IHRE
FREUNDLICHE AUFMERKSAMKEIT!**