

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

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

Hamburg und Bremen, Juni 2018

Vorwort

Vor dem Hintergrund einer kontroversen, zum Teil auch sehr emotional geführten Debatte um den Nutzen des Ersten Glücksspieländerungsstaatsvertrages (im Folgenden kurz: Staatsvertrag) in Sachen Prävention bzw. Abwehr von Glücksspielsuchtgefahren zielt die vorliegende systematische Überblicksarbeit darauf ab, den Forschungsstand zur Wirksamkeit der einzelnen Spielerschutzmaßnahmen lege artis aufzubereiten und zusammenzufassen. Einerseits soll die öffentliche Diskussion damit um eine sachgerechte Einordnung der aktuellen wissenschaftlichen Erkenntnisse erweitert werden. Andererseits lassen sich die Befunde ebenso für eine evidenzgestützte Fortschreibung des Staatsvertrages heranziehen.

Es ist sicherlich ungewöhnlich, für ein derartiges Forschungsprojekt, bei dem eben nicht die Erhebung neuer empirischer Daten im Fokus stand, angemessene Forschungsmittel zu erhalten. Entsprechend gebührt unser Dank in erster Linie der Behörde für Gesundheit und Verbraucherschutz (BGV) in Hamburg, die die Forschungsarbeit als Gemeinschaftsanliegen zusammen mit sieben anderen Bundesländern gefördert hat. Hierzu zählen neben Hamburg auch Baden-Württemberg, Brandenburg, Mecklenburg-Vorpommern, Nordrhein-Westfalen, Sachsen, Sachsen-Anhalt und Schleswig-Holstein. Auch diesen Bundesländern sei gedankt. Ihnen ist gemein, den integrativen Mehrwert einer systematischen Literaturrecherche bzw. -analyse erkannt und entsprechende Forschungsaktivitäten im Rahmen von § 11 (Suchtforschung) des Staatsvertrages finanziell unterstützt zu haben. Dieser Paragraph gibt den Bundesländern vor, die wissenschaftliche Forschung zur Vermeidung und Abwehr von Suchtgefahren sicherzustellen. Die Autoren der vorliegenden Expertise hoffen daher, diesem Anspruch zumindest ein Stück weit gerecht geworden zu sein.

Unser Dank richtet sich ebenso an Dr. Philipp Hiller und sein Team, die das Manuskript Korrektur gelesen, in eine druckfertige Fassung gebracht und in konsistenter Weise formatiert haben. Zudem ist explizit das unterstützende Engagement von Frau Dr. Silke Kuhn im Zuge der Literaturrecherche hervorzuheben. Nicht zuletzt möchten wir uns namentlich bei Herrn Dietrich Hellge-Antoni (BGV Hamburg) bedanken, der uns während des gesamten Forschungsprozesses als Ansprechpartner zur Verfügung stand und dieses Forschungsprojekt in persona aktiv vorangetrieben hat.

Inhalt

Vorwort	2
Zusammenfassung	5
Abkürzungsverzeichnis	11
1. Hintergrund und Zielsetzung	12
2. Methodik	17
2.1 Zeitplan	17
2.2 Literaturrecherche und -auswahl	18
2.3 Ausschlusskriterien im Überblick	20
2.4 Kodierungsmatrix	20
2.5 Eingeschlossene Primärstudien im Überblick	22
2.6 Qualitätsbewertung: Bestimmung der Evidenzgüte	26
3. Ergebnisse	28
3.1 Verfügbarkeitsreduktion	28
3.2 Alterskontrollen	34
3.3 Personalschulungen	38
3.4 Spielersperre	45
3.5 Technischer Spielerschutz	55
3.6 Pre-Commitment	72
3.7 Responsible Gambling Tools	78
3.8 Aufklärung	82
3.8.1 Öffentliche Kampagnen und Informationsmaterialien	82
3.8.2 Videos	87
3.8.3 Programme und Projekte für Erwachsene	92
3.8.4 Informationen an Spielgeräten	97
3.9 Schulbasierte Prävention	116
3.10 Personalisiertes Feedback	130
3.11 Telefonberatung	139
3.12 Erkennen von und Intervenieren bei Problemspieler*innen	143

4. Diskussion	147
4.1 Allgemeine Befundeinordnung	147
4.2 Bereichsspezifische Befundeinordnung	151
4.3 Limitationen	158
5. Handlungsempfehlungen für Politik und Praxis	161
Literatur	165
Anlage 1: Ausschlusskriterien im Überblick	186
Anlage 2: Kurz-Manual Kodierungsschema	188
Anlage 3: Kodierungsblätter	190

Zusammenfassung

Hintergrund und Zielsetzung. In der vorliegenden Expertise wird der internationale wissenschaftliche Kenntnisstand zur Effektivität verschiedener Maßnahmen des Spieler- und Jugendschutzes in Form eines systematischen Reviews zusammengestellt. Im Fokus stehen dabei die seit 2012 geltenden Maßnahmen des Ersten Glücksspieländerungsstaatsvertrages. Zudem werden Interventionen berücksichtigt, die zwar im internationalen oder nationalen Kontext Wirksamkeitsnachweise erbracht haben, bislang jedoch noch nicht in die deutsche Gesetzgebung eingeflossen sind. Die Grundlage des Reviews bilden demzufolge ausschließlich Evaluationsstudien, andere wissenschaftliche Evidenz- oder Erkenntnisstränge (z. B. theoretische Abhandlungen, bestimmte Arten von Grundlagenforschungen) bleiben bei der Maßnahmenbewertung außen vor. Aus dieser systematischen Übersichtsarbeit lassen sich weiterführende evidenzgestützte Handlungsempfehlungen für die gesetzliche Fortschreibung der Spieler- und Jugendschutzmaßnahmen ableiten sowie wichtige Handlungsbedarfe für die Politik, Forschung und Praxis beschreiben.

Methodik. In den systematischen Review fließen quantitative Primärstudien ein, die im Kern folgende Merkmale aufweisen: (1) mindestens Evidenzgrad III in Anlehnung an die Einteilung von Shekelle et al. (1999), d. h. die Evidenz basiert zumindest auf nicht-experimentellen, deskriptiven Primärstudien, (2) Verwendung von standardisierten Messinstrumenten und (3) Veröffentlichung der Befunde in einer peer-reviewten Fachzeitschrift. Es werden empirische Befunde zur Wirksamkeit der oben genannten Maßnahmen des Spieler- und Jugendschutzes berichtet. Dabei handelt sich um verhaltens- und verhältnispräventive Maßnahmen aus den Bereichen universeller, selektiver und indizierter Prävention. Als Outcome-Variablen dienen Nutzungsraten (Reichweite), die Akzeptanz sowie Wissens-, Einstellungs- und Verhaltensänderungen. Weitere Einschlusskriterien umfassen das Publikationsjahr (Zeitraum der letzten 15 Jahre bis Ende 2016) und die Publikationssprache (englisch- oder deutschsprachig). Dabei erfolgte die Recherche über folgende Literaturdatenbanken: Medline, Web of Science, Psynfo, Psycindex, CINAHL und Cochrane.

Insgesamt konnten 115 Primärstudien identifiziert und in standardisierter Weise kodiert werden. Davon betreffen 78 Maßnahmen, die nach dem Staatsvertrag umzusetzen sind. An erster Stelle stehen hier die Aufklärungsmaßnahmen mit insgesamt 34 Studien. Diese werden aufgrund ihrer Vielfalt kategorial in vier Unterbereiche aufgeteilt (u. a. öffentliche Kampagnen und Informationsmaterialien oder Informationen an Spielgeräten). Es folgen die Bereiche

Spielersperre und Pre-Commitment (Limitierungen) mit neun bzw. acht Nennungen. Zur Verfügungsreduktion und zu den Personalschulungen konnten jeweils sieben Publikationen gefunden werden. Alle anderen Interventionsarten kommen auf eine Anzahl von unter fünf Originalarbeiten. Das gilt für das Erkennen von und Intervenieren bei Problemspieler*innen (4), die Alterskontrollen (4), Responsible Gambling Tools (3) und die Telefonberatung (2). Für den wichtigen Bereich der Werberestriktion konnte keine einzige Untersuchung ermittelt werden, die den Einschlusskriterien entsprach. Gleichzeitig ließen sich auch Studien kodieren, die Interventionen behandeln, die bisher nicht Gegenstand des Staatsvertrages sind, aber in der internationalen Glücksspielforschung und -politik eine bedeutsame Rolle spielen. Im Ganzen betrifft das 37 Originalarbeiten. Eingeschlossen worden sind hier 16 Studien zur schulbasierten Prävention, 14 zu Maßnahmen des technischen Spielerschutzes und sieben zum personalisierten Feedback. Auch nach Untersuchungen über Rauchverbote in Spielstätten als Mittel der indizierten Prävention wurde systematisch recherchiert, aber letztendlich keine Originalarbeit gefunden.

Ein weiterer Schritt bezieht sich auf die Qualitätsbewertung der evaluierten Interventionen. Damit die Bestimmung der jeweiligen Evidenzgüte transparent und nachvollziehbar bleibt, ist eine Reduktion der komplexen Informationen von Originalarbeiten (Ergebnisse und Studienanlage) entlang von ausgesuchten Gütekriterien erforderlich. Es wurde deshalb eine Matrix entwickelt, die die Effekte einer Intervention unter Berücksichtigung der Qualität des Forschungsdesigns sowie der Interventionsart einordnet und diese nach den Evidenzstufen „keine“, „niedrig“, „mittel“ und „hoch“ zusammenfassend beurteilt. Bei der Interpretation ist grundsätzlich zu beachten, dass schon bei der Einstufung in „niedrig“ positive Outcome-Kriterien vorliegen, d. h. es müssen zumindest eine Akzeptanz und Nutzung der entsprechenden Intervention gegeben sein. Bei der Einstufung in „hoch“ handelt es sich gemäß exzellenter wissenschaftlicher Praxis um Studien mit Verhaltenseffekten, die in einem hochwertigen Forschungsdesign mit randomisierter Kontrollgruppe ermittelt worden sind. In die Kategorien „mittel“ fallen Originalarbeiten, die sich zwischen diesen beiden Polen bewegen. Hierzu zählen beispielsweise Studien, bei denen Wissens- und/oder Einstellungseffekte in einem Forschungsdesign mit methodischen Schwächen nachgewiesen worden sind.

Ergebnisse und Handlungsempfehlungen. Drei Originalarbeiten (von 115) bringen unter Beachtung des Forschungsdesigns und der Interventionsart eine Evidenzgüte mit sich, die nach den angewandten Bewertungskriterien als hoch einzustufen ist. Bei 29 Studien wird die-

se mit „mittel“ bewertet. In der Zusammenschau lassen sich die Effekte bei zwei Maßnahmen – Verfügbarkeitsreduktion und Spielersperre – aufgrund der Befunde in den Einzelstudien mit „mittel“ beurteilen. Bei fünf Maßnahmen sind diese zusammenfassend mit „niedrig/mittel“ einzustufen: Personalschulungen, Aufklärungsvideos, Aufklärungsprogramme für Erwachsene, schulbasierte Prävention und personalisiertes Feedback. Bei allen anderen Interventionen liegt die Güte der bisher nachgewiesenen Effekte niedriger. Auch wenn in der jüngsten Vergangenheit eine steigende Anzahl von qualitativ höherwertigen Evaluationen zu verzeichnen ist, bleibt für viele Spieler- und Jugendschutzmaßnahmen ein deutlicher Forschungsbedarf zu konstatieren.

Insgesamt weist der Review eine Vielzahl an Stärken auf, wie etwa die inhaltliche Breite, die regelgeleitete und damit transparente Auswahl der Primärstudien inklusive der Bewertung ihrer Güte sowie seine Aktualität. Demgegenüber wird die Aussagekraft durch einzelne Limitationen ein Stück weit eingeschränkt. Unter anderem liefert diese Arbeit ausschließlich Angaben zur (generellen) Wirksamkeit einer Maßnahme, differenziertere Hinweise auf die optimierte Ausgestaltung einzelner Interventionen bleiben somit empirischen Arbeiten überlassen, die sich vor dem Hintergrund spezifischerer Fragestellungen tiefergehend mit dem jeweiligen Forschungsgegenstand auseinandersetzen. Daneben hängt die Güte der ermittelten Befunde naturgemäß immer von der Datenqualität der Primärstudien ab. Unter technischen Gesichtspunkten lässt sich in erster Linie kritisch anmerken, dass in der Regel eine Kodierung von signifikanten Primärbefunden stattfand. Signifikante Ergebnisse dürfen aber nicht vereinfachend mit praktischer Bedeutsamkeit gleichgesetzt werden. Andersherum bedeutet das Fehlen von einschlägiger Evidenz nicht unbedingt, dass die im Fokus stehende Maßnahme ineffektiv ist

Aus der systematischen Zusammenstellung der empirischen Befundlage für jede einzelne Spieler- bzw. Jugendschutzmaßnahme ergeben sich insgesamt 16 Handlungsempfehlungen, die bei einer Fortschreibung des Staatsvertrages auf jeden Fall berücksichtigt werden sollten. Dabei ist zu beachten, dass ihre Ausformulierung nicht auf allen inkludierten Primärstudien pro Bereich basiert. Vielmehr wurde bewusst eine weiterführende Befundspezifizierung und -verdichtung unter Hinzuziehung der jeweils besten Interventionsbewertung angestrebt; d. h. hier finden vor allem die höherwertigen Originalstudien Berücksichtigung. Zudem flossen bei den folgenden Empfehlungen punktuell auch weiterführende Erkenntnisse aus der Einordnung der Befunde des Reviews (Diskussionsteil) mit ein.

1. 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.
2. 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.
3. Ebenso ist der Staatsvertrag um die Maßnahme des personalisierten Feedbacks zu ergänzen: So sollten alle Spielteilnehmer*innen in regelmäßigen Abständen eine Rückmeldung über ihre Spielaktivitäten erhalten.
4. 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.
5. In diesem Zusammenhang wäre konzeptionell auch zu prüfen, wie die Umsetzung von Alterskontrollen und ihre Akzeptanz beim Verkaufspersonal langfristig verbessert werden können.
6. Darüber hinaus erweist sich die Umsetzung von spürbaren Verfügbarkeitsbegrenzungen und -einschränkungen bei Glücksspielen mit einem erhöhten Suchtpotential als zielführend. Wie diese in der Praxis genau auszugestalten sind, ist unter Beteiligung von Expert*innen zu diskutieren.
7. Ferner müssen Glücksspiele um Geld für Minderjährige weiterhin verboten sein. Mit einer konsistenten Altersgrenze von 18 Jahren lassen sich die im Sinne des Jugendschutzes gewünschten Wirkungen erreichen.
8. Auch wären das Festhalten sowie die Fortentwicklung von Pre-Commitment-Systemen 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.

9. Öffentliche Kampagnen und Informationsmaterialien zählen ebenfalls zu den obligatorischen Bestandteilen eines umfassenden Präventionskonzeptes. Zukünftig wäre zu überlegen, spezifische, auf Hochrisikogruppen zugeschnittene Materialien zu entwickeln und ihre Akzeptanz in differenzierter Weise zu ermitteln.
10. 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.
11. Die Telefonberatung sollte in Zukunft ebenfalls integraler Bestandteil eines breiten Präventionsansatzes sein.

Bei anderen Maßnahmen ist hingegen noch ein erheblicher Forschungs- und Entwicklungsbedarf zu konstatieren. Besondere Aufmerksamkeit wäre dabei folgenden Bereichen zu schenken.

12. 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. In erster Linie bedarf es hier Studien, die die Auswirkungen von substanziellen Eingriffen sowohl im Längsschnitt als auch im Echtbetrieb überprüfen.
13. Responsible Gambling Tools (RGTs) beim Online-Glücksspiel sind weiterhin zu erproben und zu evaluieren. Es wäre dabei anzustreben, dass die RGTs als Minimalstandard Limitierungs- und Sperroptionen, Selbsttests sowie Verhaltenstipps beinhalten.
14. Ebenfalls sollten Aufklärungsprojekte für (glücksspielende) Erwachsene (z. B. Informationsstellen in Spielstätten) sowie auf Hochrisikogruppen zugeschnittene Materialien (z. B. Videos) modellhaft im Felde erprobt werden.
15. Prozesse der Früherkennung und Frühintervention gelten als wichtige Säule des Spielerschutzes. Allerdings mangelt es an Evidenz insbesondere zu effektiven Interventionsoptionen. Ein zukünftiges Ziel muss daher sein, wissenschaftlich validierte Screening-Instrumente (im Offline-Bereich) bzw. Früherkennungs-Algorithmen (im Online-Bereich) systematisch zu überprüfen, passgenaue Interventionen zu entwickeln und im Hinblick auf ihren Nutzen in der Praxis kontinuierlich zu bewerten.

16. Es ist davon auszugehen, dass sowohl von Werberestriktionen als auch von einem Rauchverbot – aufgrund von Erkenntnissen aus anderen Bereichen der internationalen Präventionsforschung – Positiveffekte im Sinne des Spieler- und Jugendschutzes zu erwarten sind. Die Durchführung entsprechender Begleitforschungen wäre daher wünschenswert.

Vor dem Hintergrund der aufgeworfenen Fragestellung und der Fokussierung auf Evaluationsstudien müssen diese Forderungen zwar zwangsläufig relativ oberflächlich und Ausdifferenzierungen bzw. Konkretisierungen weitgehend außen vor bleiben. Dennoch finden sich nicht nur wichtige Impulse für die Weiterentwicklung der gesetzlichen Rahmenbedingungen unter der handlungsleitenden Vorgabe, den mit Glücksspielen verbundenen Suchtgefahren möglichst effektiv entgegenzutreten. Gerade unter Hinzuziehung weiterer Evidenz liefert dieser systematische Review einen zentralen Beitrag zu der oftmals sehr kontrovers diskutierten Frage, welche Maßnahmen des Spieler- und Jugendschutzes als (besonders) Erfolg versprechend anzusehen sind.

Abkürzungsverzeichnis

CPGI = Canadian Problem Gambling Index

DSM = Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders

EG = Experimentalgruppe

EGM = Electronic Gam(b)ling Machine

FUQIC = Follow Up Questionnaire Interpersonal Counselling

GBQ = Gamblers' Beliefs Questionnaire

GSEQ = Gambling Self-Efficacy Questionnaire

IBS = Informational Biases Scale

KG = Kontrollgruppe

LCA = Latente Klassenanalyse

NODS = National Opinion Research Center DSM Screen for Gambling Problems

PGSI = Problem Gambling Severity Index

OR = Odds Ratio

RGTs = Responsible Gambling Tools

SOGS = South Oaks Gambling Screen

SOGS-RA = South Oaks Gambling Screen-Revised for Adolescents

VLT = Video Lottery Terminal

WS = Workshop

1. Hintergrund und Zielsetzung

In der vorliegenden Expertise wird der internationale wissenschaftliche Erkenntnisstand zur Effektivität verschiedener Maßnahmen des Spieler- und Jugendschutzes in Form eines systematischen Reviews zusammengestellt. Im Allgemeinen bildet eine derartige Übersicht das Resultat einer Sekundärforschung, bei der Primärstudien anhand strenger methodischer Kriterien gesichtet, bewertet und die Erkenntnisse in komprimierter Weise vorgestellt werden (vgl. ausführlich zur Forschungsmethodologie mit Petticrew & Roberts 2006). Definitiv eingeschlossen sind hier alle Glücksspielbezogenen Interventionen, die von ihrem Anspruch her auf die Verhinderung eines problematischen und pathologischen Glücksspielverhaltens bzw. auf die Förderung eines kontrollierten Glücksspielverhaltens abzielen. Darunter fallen auch implizite Zielsetzungen wie Wissenssteigerung oder die Korrektur kognitiver Verzerrungen.

Im Fokus stehen dabei die im seit 2012 geltenden Staatsvertrag verankerten Maßnahmen des Spieler- und Jugendschutzes. Zudem werden Interventionen berücksichtigt, die zwar im internationalen oder nationalen Kontext Wirksamkeitsnachweise erbracht haben, bislang jedoch noch nicht in die deutsche Gesetzgebung eingeflossen sind. Aus dieser systematischen Übersichtsarbeit lassen sich zusammengenommen evidenzgestützte Handlungsempfehlungen für die gesetzliche Fortschreibung der Spieler- und Jugendschutzmaßnahmen ableiten sowie wichtige Handlungsbedarfe für die Politik, Forschung und Praxis beschreiben.

Die Notwendigkeit eines derartigen Forschungsvorhabens lässt sich im Wesentlichen wie folgt begründen: Zum einen soll mit der Expertise ein wichtiger und konstruktiver Beitrag für die Diskussion um eine möglichst wissenschaftlich abgesicherte Ausgestaltung des zukünftigen Staatsvertrages geleistet werden. Zum anderen mangelt es im deutschsprachigen Raum bislang mit wenigen Ausnahmen (u. a. Buth & Kalke 2012; Hayer & Meyer 2004; Kalke et al. 2012a) an wissenschaftlichen Abhandlungen, die den internationalen und nationalen Forschungsstand zur Effektivität einzelner Spielerschutzmaßnahmen in stringenter wie umfassender Weise aufbereitet haben. Ferner wurden in Deutschland bisher erst wenige Maßnahmen des Spieler- und Jugendschutzes selbst einer Evaluierung unterzogen (vgl. Hayer 2017; Kalke & Buth 2018).

Interessanterweise bestätigt sich dieser Eindruck bei einem Blick auf englischsprachige Übersichtsarbeiten. Zwar liegen aktuelle, überwiegend hochwertige Reviews zu einzelnen Interventionsformen vor, wie etwa zu Verfügbarkeitsreduzierungen (in Teilen: Vasiliadis et al.

2013), zu schulbasierten Präventionsansätzen (Keen et al. 2017; Kourgiantakis et al. 2016; Ladouceur et al. 2013; Oh et al. 2017), zu Warnhinweisen bzw. Pop-up-Fenstern mit präventiven Botschaften beim Automatenpiel (Ginley et al. 2017; Monaghan 2008), zum personalisierten Feedback (Marchica & Derevensky 2016), zu Pre-Commitment-Systemen (Ladouceur et al. 2012), zur Früherkennung problematischen Glücksspielverhaltens (Delfabbro et al. 2012) und zur Selbstsperrung (Gainsbury 2014; Kotter et al. 2018a). Daneben existieren vereinzelt Forschungssynthesen mit dem Fokus auf Schadensminimierung, vornehmlich in Bezug auf das Automatenpiel oder internetbasierte Glücksspielangebote (z. B. Blaszczynski et al. 2014; Edgerton et al. 2016; Harris & Griffiths 2017; Livingstone et al. 2014) und industriegestützte Interventionen (z. B. Tanner et al. 2017). Allerdings bewerten diese Reviews immer nur den Nutzen einzelner Maßnahmen oder relativ eng umschriebener Maßnahmenbündel. Demgegenüber bieten die integrativen Forschungsansätze beispielsweise von Dickson-Gillespie et al. (2008) oder Gray et al. (2007) inhaltlich einen deutlich weiteren Fokus an. Aufgrund des jeweiligen Publikationsdatums gelten sie aber mittlerweile als veraltet. Von den neueren systematischen Übersichtsarbeiten lassen sich die folgenden drei Werke hervorheben: Den wohl umfassendsten Überblick bieten in diesem Zusammenhang Williams et al. (2012), die unter Hinzuziehung der Präventionserfahrungen aus den Bereichen Alkohol, Tabak und illegale Drogen evidenzgestützte Empfehlungen ableiten, die sowohl Aspekte der Verhaltensprävention als auch Komponenten der Verhältnisprävention umfassen. Die in Teilen intransparente Literaturlauswahl und -analyse erschwert jedoch die Befundeinordnung ein Stück weit. Ein alternatives Vorgehen wählte Ariyabuddhiphongs (2013), der eine breite Palette an Präventionsmaßnahmen im Hinblick auf die zeitliche Perspektive (vor, während oder nach den Spielaktivitäten) einordnete und bewertete. Hier erfüllt die Publikation allein die Kriterien eines narrativen, nicht aber systematischen Reviews (vgl. Ressing et al. 2009). Schließlich kann der Methodik von Ladouceur et al. (2017) ein Alleinstellungsmerkmal attestiert werden. So gelang es der Autorengruppe im Zuge eines regelgeleiteten Prozesses unter Berücksichtigung von strengen Einschlusskriterien insgesamt 29 Fachartikel mit empirischen Daten zum Nutzen von fünf sogenannten Responsible-Gambling-Strategien (d. h. Selbstsperrung, Früherkennung, Pre-Commitment, Warnhinweise/technischer Spielerschutz, Personalschulung) ausfindig zu machen. Wenngleich offenbar von allen Maßnahmen gewisse Positiveffekte ausgehen, kritisieren Ladouceur et al. (2017) vor allem die sehr beschränkte Anzahl an Effektivitätsstudien, die eine hohe wissenschaftliche Stringenz aufweisen und damit eine entsprechende Aussagekraft mit sich bringen (vgl. auch mit Dawson et al. 2017 für nahezu identische Schlussfolgerungen). Der Mehrwert des hier vorgelegten systematischen Reviews besteht

demgegenüber darin, dass ein aktueller Überblick gegeben wird (Literatur bis einschließlich 2016), sehr breit gefächerte Maßnahmen ins Blickfeld genommen sowie ausschließlich peer-reviewte Originalarbeiten einbezogen werden.

Der Bedarf an evidenzgestützten Spieler- und Jugendschutzmaßnahmen wird spätestens bei Betrachtung des Ausmaßes glücksspielbezogener Probleme auf Bevölkerungsebene deutlich. Für Deutschland beläuft sich die Schätzung auf eine Anzahl von etwa 500.000 problematisch und pathologisch Glücksspielende im Erwachsenenalter. Das zeigen – zusammenfassend betrachtet – die insgesamt 11 Repräsentativerhebungen, die hierzulande seit dem Jahr 2006 durchgeführt worden sind (s. Übersicht bei Meyer 2018). Nach den aktuellsten Zahlen (BZgA 2017) ergeben sich hochgerechnet 323.000 problematische und 180.000 pathologische Glücksspieler*innen (veröffentlicht in Meyer 2018; eine Übersicht zu Prävalenzraten im Jugendalter ist zudem bei Hayer 2017 ersichtlich). Welchen Einfluss dabei die verschiedenen Maßnahmen der Glücksspielsuchtprävention auf die Prävalenzentwicklung bei einem wachsenden Glücksspielmarkt haben, stellt eine offene Frage dar. In jedem Fall zeigen die relativ stabilen Zahlen, dass weitere Anstrengungen im Spieler- und Jugendschutzes nötig sind, um die Zahl der Betroffenen möglichst zu senken bzw. einen Anstieg zu verhindern.

Im Kontrast zu dieser Herausforderung wird die aktuelle Diskussion um die Fortschreibung des Staatsvertrages teilweise ohne empirische Grundlagen oder häufig mit selektiven wissenschaftlichen Befunden geführt. Das betrifft beispielsweise die Kontroversen um die Anzahl der Sportwettlizenzen und die Zulassung von Online-Kasinos. Ebenso steht der fachöffentliche Diskurs um den Sinn oder Unsinn von Verfügbarkeitsbeschränkungen beim gewerblichen Automatenpiel für einen häufig interessen geleiteten Umgang mit der vorliegenden wissenschaftlichen Evidenz. So finden sich in der Literatur einzelne, einseitig formulierte Stellungnahmen, die den Zusammenhang zwischen Verfügbarkeit eines Glücksspiels und dem Problemausmaß generell anzweifeln (bzw. die Wirksamkeit eines mengenorientierten Präventionskonzeptes wie beispielsweise die im Staatsvertrag vorgesehenen Mindestabstände zwischen Spielhallen) oder aber bei einschneidenden Markteingriffen vor der Abwanderung in andere (illegale) Spielsegmente warnen (z. B. Haucap et al. 2017, Walter 2018). Inwiefern diese Sichtweisen tatsächlich der vorliegenden Evidenz entsprechen, soll somit (auch) Gegenstand dieses systematischen Reviews sein.

Vor diesem Hintergrund wird in der vorliegenden Expertise der aktuelle wissenschaftliche Erkenntnisstand zu verschiedenen Maßnahmen des Spieler- und Jugendschutzes im Glücks-

spielbereich zusammengetragen. Hierbei handelt es sich sowohl um verhaltens- als auch verhältnisbezogene Maßnahmen, die sich in einem unterschiedlichen Ausmaß auf einzelne Glücksspiele beziehen. Maßnahmen, die auf eine direkte Veränderung im Verhalten von Individuen oder Gruppen abzielen, fallen unter den Begriff Verhaltensprävention (für konzeptuelle Überlegungen in diesem Zusammenhang s. Dadaczynski & Paulus 2018). Unter Verhältnisprävention ist hingegen die Veränderung sozial-ökologischer Einflussfaktoren zu verstehen, die zumeist außerhalb der individuellen Handlungsmöglichkeiten liegen. Sie steht also für eine Strategie, die auf die Kontrolle, Reduzierung und Beseitigung von Gesundheitsrisiken in den Umwelt- und Lebensbedingungen setzt. Darüber hinaus lassen sich Präventionsansätze hinsichtlich ihrer Zielgruppe klassifizieren (vgl. ursprünglich mit Gordon 1983): Von universeller Prävention wird gesprochen, wenn sich die entsprechenden Aktivitäten und Programme an die gesamte Bevölkerung oder bestimmte Personengruppen richten, ohne dass dabei besondere Risikogruppen Berücksichtigung finden. Die selektive Prävention zielt auf bestimmte Einzelpersonen oder Gruppen ab, die einem erhöhten Risiko ausgesetzt sind und dadurch Gefahr laufen, problematische Verhaltensweisen zu entwickeln. Die indizierte Prävention wendet sich an Einzelpersonen, die bereits problematische Verhaltensweisen zeigen, die aber noch nicht erkrankt sind bzw. bei denen noch keine Störung diagnostiziert werden kann.

Zu folgenden Maßnahmen des Staatsvertrages liefert die vorliegende Expertise eine international ausgerichtete Literaturrecherche, die hier gegliedert nach Verhältnis- und Verhaltensprävention dargestellt sind:

Verhältnisprävention

- Teilnahmeverbot Minderjähriger (§ 4)
- Testkäufe, Testspiele (§ 4)
- Limitierung monatlicher Einsatz, Online-Glücksspiel (§ 4)
- Aufforderung zur Selbstlimitierung, Online-Glücksspiel (§ 4)
- Verbot von schnellen Spielen, Online-Glücksspiel (§ 4)
- zurückhaltende Werbung (§ 5)
- Personalschulungen (§ 6, Richtlinien/Anhang)
- Selbstsperre (§ 8)
- Fremdsperre (§ 8)
- Begrenzung der Anzahl von Annahmestellen (§ 10)
- Begrenzung der Anzahl von Wettbüros (§ 10a)

- Begrenzung der Anzahl von Spielbanken (§ 20)
- Verbot von Live-Ereigniswetten (§ 21)
- übergreifende Sperrdatei (§ 23)
- Mindestabstand Spielhallen (§ 25)
- Sperrzeiten Spielhallen (§ 26)

Verhaltensprävention

- Information/Aufklärung über Suchtrisiken (§ 7)
- Aufklärung über Gewinnwahrscheinlichkeit (§ 7, Richtlinien/Anhang)
- Telefonberatung (Richtlinien/Anhang)
- Selbsttest (Richtlinien/Anhang)

Ergänzt wird dieses Vorgehen um Maßnahmen, die bisher nicht Bestandteil des Staatsvertrages sind, aber möglicherweise von hoher Praxisrelevanz sein könnten. Hierzu zählen Interventionen im Bereich des personalisierten Feedbacks und schulbasierte Programme (beides Verhaltensprävention) sowie der technische Spielerschutz, also Eingriffe in das Game Design wie beispielsweise langsamere Spielgeschwindigkeiten bei Geldspielautomaten (Verhältnisprävention). Dieser Aspekt dient perspektivisch der Weiterentwicklung der Gesetzgebung auf der Grundlage aktueller wissenschaftlicher Erkenntnisse. Dabei wird auch bedacht, inwieweit die evaluierten Interventionen sowie die ermittelten Befunde sich überhaupt auf die bundesdeutsche Situation übertragbar erweisen. Darüber hinaus soll eine Identifikation offener Forschungsfragen erfolgen sowie Vorschläge für mögliche zukünftige Evaluationsprojekte unterbreitet werden.

Die vorliegende Expertise ist derart aufgebaut, dass im nächsten Kapitel die Methodik des systematischen Reviews vorgestellt wird. Danach folgt eine ausführliche Beschreibung und integrative Bewertung der Literatur für jede einzelne Maßnahme des Spieler- und Jugendschutzes. Ein weiteres Kapitel diskutiert in der gebotenen Kürze die Gesamtergebnisse des Reviews unter Einbezug weiterer Erkenntnisse aus der internationalen (Glücksspiel-)Suchtforschung. Daraus werden dann in einem abschließenden Schritt empirisch gestützte Handlungsempfehlungen für Politik und Praxis abgeleitet.

2. Methodik

Systematische Reviews haben gerade im Zeitalter der Informationsüberflutung ihre Berechtigung, da in methodisch kontrollierter Weise empirisches Wissen verdichtet werden kann. Sie stellen folglich ein wichtiges Instrument zur transparenten Beantwortung gesundheitspolitisch relevanter Fragestellungen bzw. zum Transfer wissenschaftlicher Erkenntnisse in die Praxis dar (z. B. Gartlehner et al. 2008; Mulrow 1994). In diesem Kontext verwiesen Shaffer et al. (2006) bereits vor mehr als einer Dekade auch für die Glücksspielforschung im Allgemeinen auf die kaum noch zu bewältigende Publikationsmenge und damit einhergehend auf die Notwendigkeit einer integrativen Bündelung existierender Befunde. Die vorliegende Expertise lehnt sich dabei in ihrem methodischen Vorgehen im Wesentlichen an die mittlerweile in der gesundheitswissenschaftlichen Fachliteratur etablierten PRISMA-Richtlinien an („Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses“; vgl. Liberati et al. 2009; Moher et al. 2011). Im Folgenden werden die einzelnen Versatzstücke der Methodik ausführlich vorgestellt.

2.1 Zeitplan

Die Projektlaufzeit war von Dezember 2016 bis Mai 2018 terminiert und umfasste damit insgesamt 18 Monate. Tabelle 2.1 bildet die Zeitplanung mit den einzelnen Arbeitsschritten quartalsweise ab. Die Durchführung des Projektes konnte in dem vorgesehenen Zeitplan verwirklicht werden, wobei die Abgabe des Abschlussberichtes Anfang Juni 2018 erfolgte.

Tabelle 2.1: Zeitplan (01.12.2016 bis 31.05.2018)

	Q4/16	Q1/17	Q2/17	Q3/17	Q4/17	Q1/18	Q2/18
Literaturrecherche und -beschaffung, erste Bewertung der Relevanz							
Detailauswertung der Literatur, Kodierung relevanter Studienparameter							
Erstellung Bericht							
Erstellung Zusammenfassung, Präsentation Ergebnisse							

2.2 Literaturrecherche und -auswahl

In dem systematischen Review fanden ausschließlich quantitative Primärstudien Berücksichtigung, die folgende Merkmale aufweisen: mindestens Evidenzgrad III in Anlehnung an die Einteilung von Shekelle et al. (1999), d. h. die Evidenz basiert wenigstens auf nicht-experimentellen, deskriptiven Primärstudien, Verwendung standardisierter Messinstrumente und Veröffentlichung der Befunde in einer peer-reviewten Fachzeitschrift. Es werden empirische Befunde zur Wirksamkeit der oben genannten Maßnahmen des Spieler- und Jugendschutzes berichtet. Dabei handelt sich um verhaltens- und verhältnispräventive Maßnahmen aus den Bereichen universeller, selektiver und indizierter Prävention. Als Outcome-Variablen gelten Nutzungsraten (Reichweite), die Akzeptanz sowie Wissens-, Einstellungs- und Verhaltensänderungen. Weitere Einschlusskriterien umfassen das Publikationsjahr (Zeitraum der letzten 15 Jahre bis Ende 2016) und die Publikationssprache (englisch- oder deutschsprachig).¹

Folgende Literaturdatenbanken wurden zur Recherche genutzt:

- Medline,
- Web of Science,
- Psycinfo,
- Psycindex,
- CINAHL,
- Cochrane.

Diese sechs Datenbanken gewährleisteten eine umfassende Berücksichtigung der relevanten Literatur des hier fokussierten Themenfeldes.

Mit den folgenden Suchbegriffen wurde die Literaturrecherche durchgeführt:

„teenage* OR young OR adolesc* OR youth OR warning message* OR game design OR account-based OR hotline OR helpline OR counsel* OR modif* OR test purchase* OR mystery shopping OR advertis* OR marketing OR pop-up OR education OR message* OR warning OR losses OR limit* OR precommitment OR pre-commitment OR availability OR retail* OR personal OR staff OR train* OR account closure OR ban OR exclude* OR exclusion OR

¹Es wurden alle Originalarbeiten eingeschlossen, die in diesem Zeitraum in gedruckter Form und/oder als Onlinenartikel veröffentlicht waren.

impact OR responsib* OR harm minimi* OR minimi* OR measure* OR intervention OR prevention OR efficacy OR effect* OR evaluat* AND gambling”.

Diese Recherche ergab insgesamt 8.053 Treffer. Die Verteilung dieser Literatur auf die einzelnen Datenbanken zeigt Tabelle 2.2. Von diesen Treffern musste ein Großteil von der weiteren Literaturanalyse ausgeschlossen werden, weil es sich entweder um Duplikate handelte (2.178), es nicht oder zumindest nicht schwerpunktmäßig um das Thema Glücksspiel ging (2.311) oder keine Maßnahmen des Spieler- und Jugendschutzes im Fokus standen (3.057). Insgesamt wurden 7.546 Literaturquellen exkludiert; es verblieben daher 507 für die weitere manuelle Sichtung. Von diesen wiederum fanden 397 Artikel keine weitere Berücksichtigung, weil sich nach der inhaltlichen Prüfung herausstellte, dass sie einzelnen Einschlusskriterien nicht entsprachen. Insgesamt konnten somit 115 Studien in den systematischen Review aufgenommen werden (s. Kap. 3).

Tabelle 2.2: 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

2.3 Ausschlusskriterien im Überblick

Bei der manuellen Sichtung zeigte sich, dass eine Vielzahl an Forschungsstudien auszuklamern war, weil die oben formulierten Eingangskriterien nicht zutrafen bzw. sich während der Literaturlauswertung weitere Ausschlussgründe ergaben. So blieben beispielsweise Untersuchungen unberücksichtigt, deren evaluierte Interventionen in der Praxis nicht realisierbar erschienen (sie dienten der Grundlagenforschung) oder Pilot- oder Machbarkeitsstudien, bei denen die Effektüberprüfung nicht im Fokus standen. Ein Hauptausschlusskriterium bezog sich zudem auf Forschungsarbeiten, die die Auswirkungen von neuen Glücksspielangeboten bzw. einer Marktexpansion und damit buchstäblich das Gegenteil einer Intervention untersuchten. Ähnliches galt für empirische Studien zu technischen Maßnahmen, die mutmaßlich der Förderung des Spielverhaltens bzw. von kognitiven Verzerrungen dienen (u. a. Freispiele, Fast-Gewinne, Stopp-Taste beim Automatenpiel). Beide Evidenzstränge dürften zwar in der Regel wertvolle Implikationen für die Präventionspraxis mit sich bringen, umfassen jedoch keine Interventionsstudien im engeren Sinne. Die Anlage 1 gibt einen umfassenden Überblick über die wichtigsten Ausschlusskriterien bzw. exkludierten Themenbereiche (inkl. Beispielstudien).

2.4 Kodierungsmatrix

Im 1. Quartal 2017 erfolgte die Entwicklung einer Kodierungsmatrix, mit der die zentralen Parameter jeder einzelnen Studie in standardisierter und damit vergleichbarer Weise erfasst werden konnten (s. Tab. 2.3). Mit diesem Formblatt ließen sich stichpunktartig die Intervention, das Forschungsdesign, die zentralen Effekte sowie weitere bedeutsame Informationen festhalten. Um eine möglichst einheitliche, personenunabhängige Kodierung zu gewährleisten, wurde ein Kurz-Manual formuliert (s. Anlage 2). Ferner sah das Untersuchungsprotokoll vor, dass alle identifizierten Studien von zwei Forschern unabhängig voneinander im Hinblick auf relevante Parameter zu kodieren waren. Die Klärung von Abweichungen oder Unklarheiten fand diskursiv per Mail oder telefonisch statt; das Resultat war eine gemeinsame Kodierungsfassung. Auf der Basis dieser einheitlichen Kurzbeschreibungen wurde abschließend die Gesamtbewertung der jeweiligen Spieler- bzw. Jugendschutzmaßnahme vorgenommen (s. Kap. 3).

Tabelle 2.3: Kodierungsmatrix

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	

Eine große Herausforderung stellte die möglichst gleichförmige Kodierung der zentralen Effekte dar, da die Bandbreite an verwendeten statistischen Verfahren sowie die Befunddarstellung in den Originalarbeiten äußerst heterogen ausfiel. Zum Zwecke der Integration des Datenmaterials wurde in diesem Zusammenhang zum einen entschieden, lediglich die jeweiligen Hauptbefunde zu berücksichtigen. Zum anderen sollten nur Positiveffekte kodiert werden, wobei hier allerdings in begründeten Fällen Ausnahmen möglich waren. Zwar bestand durch

dieses Vorgehen die Gefahr, den sogenannten Publikations-Bias (= Tendenz zur bevorzugten Publikation statistisch signifikanter Ergebnisse; vgl. Petticrew & Roberts 2006) noch zu verstärken. Alternative Kodierungsweisen wären jedoch zu Lasten der Übersichtlichkeit bzw. Befundverdichtung gegangen, was letztlich für diese Form der Abstrahierung sprach. Außerdem soll nicht unerwähnt bleiben, dass auf die Kodierung von Effektstärken verzichtet und ausschließlich auf Signifikanzen Bezug genommen wurde. Dieser Umstand hatte im Wesentlichen pragmatische Gründe, da bei der überwiegenden Mehrheit aller Primärstudien entsprechende Kennwerte fehlten. Auf jeden Fall sind diese Entscheidungsregeln bei der Einordnung der Gesamtergebnisse zu beachten.

2.5 Eingeschlossene Primärstudien im Überblick

Insgesamt konnten 115 Primärstudien identifiziert und kodiert werden. Davon betreffen 78 Maßnahmen, die nach dem Staatsvertrag umzusetzen sind. An erster Stelle stehen hier die Aufklärungsmaßnahmen mit insgesamt 34 Studien (s. Tab. 2.4). Diese wurden aufgrund ihrer Vielfalt kategorial in vier Unterbereiche aufgeteilt (u. a. öffentliche Kampagnen und Informationsmaterialien oder Informationen an Spielgeräten). Es folgen die Bereiche Spielersperre und das Pre-Commitment (Limitierungen) mit neun bzw. acht Nennungen. Zu den Personalpersonalschulungen und zur Verfügungsreduktion konnten jeweils sieben Publikationen gefunden werden. Alle anderen Interventionsarten kommen auf eine Anzahl von unter fünf Originalarbeiten. Das gilt für das Erkennen von und Intervenieren bei Problemspieler*innen (4), die Alterskontrollen (4), Responsible Gambling Tools (3) und die Telefonberatung (2). Für den Bereich der Werberestriktion konnte keine einzige Untersuchung identifiziert werden, die den Einschlusskriterien entsprach. Gleichzeitig ließen sich auch Studien kodieren, die Interventionen behandeln, die bisher nicht Gegenstand des Staatsvertrages sind, aber in der internationalen Glücksspielforschung und -politik eine bedeutsame Rolle spielen. Insgesamt betrifft das 37 Originalarbeiten. Eingeschlossen worden sind hier 16 Studien zur schulbasierten Prävention, 14 zu Maßnahmen des technischen Spielerschutzes und sieben zum personalisierten Feedback. Auch nach Untersuchungen über Rauchverbote in Spielstätten als Mittel der indizierten Prävention wurde systematisch recherchiert, aber letztendlich keine Originalarbeit gefunden. Grundsätzlich ist im Folgenden zu beachten, dass sich bei der eingeschlossenen Literatur wenige Artikel auf mehrere evaluierte Maßnahmen beziehen. Sie wurden dann den

entsprechenden Bereichen zugeordnet (Mehrfachnennung). Die Kodierungen für jede einzelne Studie befinden sich in der Anlage 3.

Tabelle 2.4: Eingeschlossene Primärstudien nach Interventionsart

Maßnahmen nach Staatsvertrag	Anzahl
Aufklärung	34
- Öffentliche Kampagnen und Informationsmaterialien	5
- Informationen an Spielgeräten	21
- Videos	4
- Programme und Projekte für Erwachsene	4
Spielersperr	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
Andere Maßnahmen	
Schulbasierte Prävention	16
Personalisiertes Feedback	7
Technischer Spielerschutz	14
Rauchverbot	---
Insgesamt	115

Anmerkung: Es kann vorkommen, dass sich Artikel auf mehrere evaluierte Maßnahmen beziehen. Sie wurden dann den entsprechenden Bereichen zugeordnet (Mehrfachnennung).

Zwei weitere Übersichten zeigen die Verteilung der Primärstudien nach Interventionsjahr und Land bzw. Erscheinungsjahr. Zunächst gibt Tabelle 2.5 einen Überblick über die Länder, in denen die jeweiligen Spieler- und Jugendschutzmaßnahmen evaluiert wurden. Dabei fällt auf, dass über ein Drittel aller Wirksamkeitsüberprüfungen (41) aus Kanada stammt. Dahinter folgen mit Abstand die USA (19) und Australien (17). Evaluationsstudien aus Deutschland (5) sind vergleichsweise selten anzutreffen.

Tabelle 2.5: Eingeschlossene Primärstudien nach Interventionsart und Land

Maßnahmen nach Staatsvertrag	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	---	---
Andere Maßnahmen						
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

Die Tabelle 2.6 ordnet die Primärstudien in Abhängigkeit ihres Erscheinungsjahrs. Dabei liegen drei Zeitintervalle zugrunde. Mehr als die Hälfte der Originalarbeiten wurde nach 2010 veröffentlicht. Lediglich 18 Studien weisen ein Publikationsdatum von vor 2006 auf. Für jede Interventionsart lässt sich über die Jahre hinweg eine konstante oder zum Teil sogar stark ansteigende Studienanzahl verzeichnen.

Tabelle 2.6: Eingeschlossene Primärstudien nach Interventionsart und Erscheinungsjahr

Maßnahmen nach Staatsvertrag	Insgesamt	2000-2005	2006-2010	2011-2016
Aufklärung				
- öffentliche Kampagnen und Informationsmaterialien	5	2	---	3
- Informationen an Spielgeräten	21	3	7	11
- Videos	4	1	1	2
- Programme und Projekte für Erwachsene	4	---	4	---
Spielersperr	9	1	4	4
Personalschulungen	7	1	2	4
Erkennen von und Intervenieren bei Problem-spieler*innen	4	---	1	3
Pre-Commitment	8	---	3	5
Verfügbarkeitsreduktion	7	---	2	5
Werberestriktion	---	---	---	---
Alterskontrollen	4	---	---	4
Responsible Gambling Tools	3	---	1	2
Telefonberatung	2	---	1	1
Andere Maßnahmen				
Schulbasierte Prävention	16	5	5	6
Personalisiertes Feedback	7	---	---	7
Technischer Spielerschutz	14	5	5	4
Rauchverbot	---	---	---	---
Insgesamt	115	18	36	61

2.6 Qualitätsbewertung: Bestimmung der Evidenzgüte

In einem weiteren Schritt werden die evaluierten Interventionen einer Qualitätsbewertung unterzogen. Damit die Bestimmung der jeweiligen Evidenzgüte transparent und nachvollziehbar bleibt, ist eine Reduktion der komplexen Informationen von Originalarbeiten (Ergebnisse und Studienanlage) entlang von ausgesuchten Gütekriterien erforderlich. Es wurde deshalb eine Matrix entwickelt, die die Effekte einer Intervention unter Berücksichtigung der Qualität des Forschungsdesigns sowie der Interventionsart einordnet und diese nach den Evidenzstufen „keine“, „niedrig“, „mittel“ und „hoch“ zusammenfassend beurteilt. Zu jeder einzelnen Spieler- bzw. Jugendschutzmaßnahme erfolgt zum Ende des jeweiligen Kapitels eine entsprechende vergleichende Bewertung der Studienlage. Bei festgestellten positiven Effekten wird in diesem Zusammenhang generell zwischen den Outcomes „Akzeptanz“ (Umsetzung), „Wissen“, „Einstellungen“ und „Verhalten“ differenziert. Die Qualität des Forschungsdesigns lässt sich im Wesentlichen anhand der Messzeitpunkte der Effekte (langfristig höher als kurzfristig) sowie der Studienart (z. B. randomisiert höher als deskriptiv) einschätzen. Größere Mängel können zu einer (weiteren) Herabstufung der Qualität des Forschungsdesigns führen.

Bei der Interpretation ist grundsätzlich zu berücksichtigen, dass schon bei der Einstufung in „niedrig“ positive Outcome-Kriterien vorliegen, d. h. es müssen zumindest eine Akzeptanz und Nutzung der entsprechenden Intervention gegeben sein. Bei der Einstufung in „hoch“ handelt es sich gemäß exzellenter wissenschaftlicher Praxis um Studien mit Verhaltenseffekten, die in einem hochwertigen Forschungsdesign mit randomisierter Kontrollgruppe ermittelt worden sind. In die Kategorien „mittel“ fallen Originalarbeiten, die sich zwischen diesen beiden Polen bewegen. Hierzu zählen beispielsweise Studien, bei denen Wissens- und/oder Einstellungseffekte in einem Design mit methodischen Schwächen nachgewiesen worden sind. Ferner ist zu beachten, dass die Gesamtbewertung einer Intervention nicht auf einem festen Punktesystem basiert. Vielmehr wurde sie von den Autoren nach einer intensiven Diskussion festgelegt, sodass hier bei allem Bemühen um Objektivität ein Stück weit auch subjektive Einschätzungen zum Tragen kommen können.

Auf der Grundlage dieser Bewertung der Studienlage formuliert das abschließende Kapitel 5 konkrete Handlungsempfehlungen für die zukünftige Ausgestaltung des Spieler- und Jugendschutzes in Deutschland. Zu jeder Empfehlung werden dabei die Primärstudien angegeben, auf die sich diese Aussagen in erster Linie beziehen. Je nach empirischer Befundlage können die Empfehlungen einen unterschiedlichen Konkretisierungsgrad aufweisen. Es lassen sich

jedoch nicht zu allen (potentiellen) Maßnahmen des Spieler- und Jugendschutzes differenzierte Beurteilungen abgeben, da der internationale Forschungsstand in einigen Bereichen defizitär ist. Dieser Umstand betrifft beispielsweise Werberestriktionen, Rauchverbote in Spielstätten oder Selbsttests, was aber nicht zwangsläufig bedeutet, dass diese Interventionen nicht wirksam sein können.

3. Ergebnisse

Der Ergebnisteil gliedert sich in Abhängigkeit der Präventionsebene. Zunächst werden verhältnispräventive Maßnahmen beschrieben und jeweils zusammenfassend bewertet (Kap. 3.1 bis Kap. 3.6), daran schließen sich Ansätze der Verhaltensprävention an (Kap. 3.8 bis Kap. 3.12). Zudem ist Kapitel 3.7 zu den Responsible Gambling Tools an der Schnittstelle dieser beiden Ebenen anzusiedeln. Insgesamt umfasst dieser Teil damit 12 Abschnitte. Innerhalb der Abschnitte erfolgt die Beschreibung der Primärstudien in der Regel nach ihrer chronologischen Reihenfolge (beginnend mit der ältesten Originalarbeit). Darüber hinaus kann es eine Gliederung nach inhaltlichen Gesichtspunkten geben (z. B. nach Programmstruktur oder Studienart).

3.1 Verfügbarkeitsreduktion

Insgesamt gibt es sieben Studien, in denen die Auswirkungen einer Verfügbarkeitsreduktion auf das (problematische) Glücksspielverhalten untersucht worden sind. Konkret bezieht sich dieser Begriff hier auf die Reduzierung oder ein vollständiges Verbot von Glücksspielformen, Spielstätten oder Spielgeräten für die (vormals) spielberechtigten Bevölkerungsgruppen. Damit ist entsprechend auch eine Heraufsetzung von Altersgrenzen inkludiert (z. B. Teilnahmeverbot für Jugendliche). Die gewählte Definition umfasst dagegen weder die Ausweitung von Sperrsystemen noch Einschränkungen bei den Öffnungszeiten.

Die erste hier zu erwähnende Studie kommt aus Australien: Im Juli 2005 wurden im Bundesstaat South Australia insgesamt 2.168 Geldspielautomaten entfernt. Das machte einen Anteil von 14,5% aller Geldspielautomaten aus. Diese Reduzierung fand grundsätzlich proportional zur Größe der Spielstätte statt, wobei die Anzahl der Spielstätten stabil blieb. Das Hauptziel dieser Intervention bestand in der Verringerung von Spielanreizen im Sinne universeller und selektiver Prävention. Delfabbro (2008, V1) untersuchte die Effekte ein Jahr nach ihrer Einführung (Juli 2006) mit Hilfe einer Einmalbefragung. Insgesamt wurden 400 regelmäßige Automatenspieler*innen (mindestens zweimalige Spielteilnahme pro Monat) zur Wahrnehmung sowie zu möglichen Verhaltensveränderungen dieser Verfügbarkeitsreduktion befragt. Ein Großteil der Befragten gibt an, dass sie die Verringerung der Anzahl der Spielgeräte in ihren Spielstätten als solche korrekt wahrgenommen haben (62,1%). Weitere 50,1% bekunden, es sei (manchmal bis immer) schwierig, einen Geldspielautomaten zu finden. Von diesen

Personen wiederum berichten 22,2%, dass die Verfügbarkeitsreduktion ihnen ein bisschen oder ziemlich bei der Kontrolle des Spielverhaltens geholfen hätte. Nach ihren Selbstauskünften haben 7,5% der Befragten ihr Spielverhalten geändert: Von dieser Subgruppe spielen 80,0% weniger, 46,7% mit einem geringeren zeitlichen Aufwand und 43,3% mit einem geringeren finanziellen Aufwand. Als wichtigste Limitierungen der Untersuchung können die unklare Repräsentativität der Befragungsgruppe und die fehlende Kontrollgruppe angesehen werden. In der Studie wurde überdies eine ergänzende Betrachtung der Umsatzzahlen des Jahres 2005 vorgenommen, nach der es in der zweiten Jahreshälfte zu einer generellen Umsatzsteigerung als auch zu einer Umsatzsteigerung pro Spielgerät gekommen ist – ein Befund, der in einem (vermeintlichen) Kontrast zu den Ergebnissen der Spielerbefragung steht.

In Norwegen trat zwei Jahre später (01.07.2007) ein zeitlich begrenztes landesweites Verbot des Automatenspiels (Slot Machines) in Kraft. Damit sollte die Spielbeteiligung sowie die Prävalenz glücksspielbezogener Probleme auf der Bevölkerungsebene verringert werden. Ob diese beabsichtigten Effekte tatsächlich eingetreten sind, wurde in drei Studien überprüft. Die erste Evaluation bezog sich auf erwachsene Automatenspieler*innen aus einem repräsentativen Marktforschungspanel, die an einer prospektiven Untersuchung mit zwei Messzeitpunkten im Mai (T1) und November 2007 (T2) teilnahmen (Lund 2009, V2). Somit wurden hier nur kurzfristige Effekte (6 Monate) gemessen. Es entstand ein Analyse-Sample von insgesamt 1.293 Proband*innen, von denen Daten zu beiden Messzeitpunkten vorlagen. Unter den Nicht-Teilnehmer*innen an T2 befanden sich überzufällig häufig Viel- und Problemspieler*innen, was die Aussagekraft der Befunde einschränkt. Nach diesen geht die Glücksspielteilnahme (3-Monats-Prävalenz) bei fast allen Glücksspielarten im signifikanten Ausmaß zurück, unter anderem beim Automatenspiel (80,4 % zu 10,3%), aber auch bei den Lotterien (75,2% zu 67,7%) und Sportwetten (23,9% zu 19,6%). Es erfolgt zudem keine Kompensation durch Kasinospiele (7,1% zu 5,3%) oder internetbasiertes Automatenspiel (4,8% zu 1,9%). Dagegen lässt sich beim Internet-Glücksspiel generell eine signifikante Zunahme konstatieren (22,6% zu 25,4%). Auch der Anteil von Problemspieler*innen – gemessen mit einer modifizierten Version des Lie/Bet-Questionnaire – reduziert sich in dem betrachteten Zeitraum von 1% auf 0,4%.

In der zweiten Studie aus Norwegen wurden Schüler*innen im Alter zwischen 13 und 18 Jahre befragt (Rossow et al. 2013, V3). Diese Studie war als eine Querschnittsbefragung an denselben Schulen konzipiert: An der Prä-Erhebung, die im Oktober/November 2006 stattgefunden hat, beteiligten sich 4.912 Schüler*innen. Bei der Post-Befragung – neun Monate nach

der Intervention im April 2008 – belief sich die Anzahl auf 3.855 Teilnehmer*innen. Im Gegensatz zu der zuvor genannten Studie erfolgte die Auswertung nicht in einem echten Längsschnitt, sondern in Form einer aggregierten Datenanalyse. Nach den derart ermittelten Prävalenzen geht die Glücksspielteilnahme nach dem Automatenverbot bei vielen Glücksspielformen signifikant zurück: So sinkt die wöchentliche Spielteilnahme beim Automatenspiel von 7,3% auf 2,0%; bei den Sportwetten/Lotterien betragen die entsprechenden Werte 6,8% zu 5,0%. Dagegen ist ein Anstieg bei der wöchentlichen Spielteilnahme an sonstigen Glücksspielformen zu konstatieren: Jener Anteil wächst von 3,3% auf 6,4%. Ebenso nimmt der Anteil von Problemspieler*innen von 2,3% auf 3,1% zu.

Eine dritte norwegische Untersuchung von Bü und Skutle (2013, V4) basierte auf einer Einmalbefragung von hilfeschenden Glücksspielenden einer Behandlungseinrichtung (Bergen) vor und nach dem implementierten Automatenverbot. An der ersten Erhebung haben sich 55 Personen beteiligt (87% männlich, Durchschnittsalter: 32,9 Jahre), an der zweiten 44 Personen (79% männlich, Durchschnittsalter: 37,3 Jahre). Der Querschnittsvergleich ergibt signifikante Unterschiede, wenn die Teilnahmefrequenz an verschiedenen Glücksspielen miteinander in Beziehung gesetzt wird: Während beim Automatenspiel diesbezüglich ein Rückgang zu verzeichnen ist, lässt sich ein gegenteiliger Trend für Sportwetten und das internetbasierte Glücksspiel konstatieren. Diese Untersuchung weist von den drei genannten Evaluationen aus Norwegen die größten methodischen Mängel auf, vor allem, weil keine Angaben über den konkreten Zeitpunkt der Datenerhebung je Patient*in (Monat/Jahr) in dem insgesamt dreijährigen Erhebungszeitraum gemacht werden, so dass es kaum möglich ist, die Effekte in valider Weise der Intervention zuzuordnen.

In Finnland wurde das Automatenspiel (Slot Machines) für Jugendliche ab dem 01.07.2011 verboten. Bis dahin lag die Altersgrenze für eine Spielteilnahme bei 15 Jahren (neu: 18 Jahre). Die mit dieser altersbezogenen Einschränkung der Verfügbarkeit intendierten Effekte – Verringerung der Spielbeteiligung von Minderjährigen, Verhinderung problematischen Spielens bei Jugendlichen/jungen Erwachsenen – wurden in zwei Untersuchungen überprüft. Bei einer repräsentativ angelegten Wiederholungsbefragung mit Erhebungen im Frühjahr 2011 (Prä) sowie im Frühjahr 2013 (Post) bildeten Schüler*innen im Alter zwischen 12 und 18 Jahren das Sample (Raisamo et al. 2015, V5). Die finalen Fallzahlen betragen 4.566 (Prä) sowie 3.535 (Post). Nach den Befragungsergebnissen sinkt die Spielteilnahme am Automatenspiel signifikant (6-Monats-Prävalenz): Bei den 12- bis 16-Jährigen ist eine Abnahme von 43,7%

auf 12,7% zu verzeichnen; bei den 18-Jährigen von 50,5% auf 40,2%. Der Rückgang trifft auf weibliche und männliche Personen gleichermaßen zu. Diese Untersuchung leidet methodisch darunter, dass nur wenige Angaben zu den beiden Stichproben gemacht werden, unter anderem fehlt die wichtige Information, ob die Daten gewichtet worden sind.

In ähnlicher Weise legten Nordmyr und Österman (2016, V6) ihre Studie an: Auch sie verglichen die Ergebnisse zweier Repräsentativerhebungen unter Jugendlichen (15- bis 19-Jährige) miteinander, wobei der zeitliche Abstand der Erhebungen in diesem Fall drei Jahre betrug (Frühjahr 2011 und Frühjahr 2014), die gewichteten Fallzahlen jedoch vergleichsweise gering ausfielen (Prä: n = 392, Post: n = 293). Ferner sind die konkreten Fallzahlen für die Auswertungsgruppen nicht angegeben worden; das sind diejenigen Proband*innen, die in den letzten 12 Monate mindestens einmal gespielt haben. Bei ihnen zeigt sich, dass das Automaten spielen sowohl in der Gruppe der 15- bis 17-Jährigen (von 67,2% auf 10,5%) als auch in der Gruppe der 18- bis 19-Jährigen (von 64,4% auf 36,4%) deutlich zurückgeht. Bei allen anderen Glücksspielformen (u. a. Rubbellose, Kasino-Onlineispiele) ist ebenfalls ein signifikanter Rückgang der Spielteilnahme zu beobachten. Zugleich nimmt das problematische Spielverhalten in der Gruppe der 18- bis 19-Jährigen signifikant ab (von 16,3% auf 3,4%).

Eine Studie, die dem Bereich der Verfügbarkeitsreduktion zugeordnet werden kann, liegt auch aus den USA vor. Welte et al. (2016, V7) veröffentlichten einen Beitrag, in dem die Ergebnisse zweier Repräsentativbefragungen in allen Bundesstaaten mit der Anzahl zugelassener Glücksspielformen in einen inhaltlichen Zusammenhang gesetzt worden sind. Die erste Erhebungswelle fand in den Jahren 1999 und 2000 statt (T1: n = 2.631), die zweite im Zeitraum von 2011 bis 2013 (T2: n = 2.963). Gemessen wurden Veränderungen beim häufigen Glücksspielen – hier definiert als mindestens 104 Teilnahmen im letzten Jahr – sowie beim problematischen Spielverhalten. Die Ergebnisse zeigen, dass der Anteil häufiger Glücksspieler um 7,5 Prozentpunkte bei den zwei Bundesstaaten sinkt, die ihr legales Glücksspielangebot zu T2 um drei Glücksspielformen verringert haben. Der Anteil der Problemspieler*innen geht hier um 2,8 Prozentpunkte zurück. Bei zwei anderen Bundesstaaten, die ihr legales Glücksspielangebot zu T2 um eine Glücksspielform reduziert haben, beträgt der entsprechende Anteil sogar -14,6 Prozentpunkte. Beim Anteil der Problemspielenden ist jedoch keine Veränderung festzustellen. Die Aussagekraft dieser Studie wird dadurch stark eingeschränkt, dass keine Angaben zu den einzelnen Glücksspielformen pro Bundesstaat gemacht werden – dadurch werden sie unabhängig von ihrem spezifischen Suchtpotential als gleich-

rangig behandelt – und dass der Einfluss von anderen potentiellen Einflussfaktoren unklar bleibt.

Gesamtbewertung der Evidenz

Es liegen weltweit nur wenige Studien über die Effekte von Verfügbarkeitsreduktionen im Glücksspielbereich vor. Diese stellen eine universelle und selektive Maßnahme der Verhältnisprävention dar. Die evaluierten Interventionen reichen von der zahlenmäßigen Reduzierung von Spielgeräten und Glücksspielformen über altersbezogene Einschränkungen bis hin zu einem vollständigen Verbot von Geldspielautomaten (s. Tab. 3.1). Bei all diesen Maßnahmen wurden die gewünschten positiven Auswirkungen auf das Spielverhalten festgestellt. In drei der sieben Studien betreffen diese sogar einen längerfristigen Zeitraum (> 12 Monate). Das größte Manko dieser deskriptiven Studien ist es jedoch, dass – naturgemäß – Kontrollgruppen fehlen, so dass die ermittelten Effekte nicht eindeutig auf die Interventionen zurückzuführen sind, sondern möglicherweise auch von anderen Faktoren (z. B. weiteren Präventionsmaßnahmen, Marktsituation) verursacht sein könnten. Aus diesem Grunde ist – in der Zusammenschau – die Güte der hier ermittelten Effekte von Verfügbarkeitsreduktionen im mittleren Bereich anzusiedeln.

Tabelle 3.1: Evidenz evaluierter Interventionen – Verfügbarkeitsreduktion

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
Rossov 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 hilfesuchenden 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

*Bewertung der Intervention = Effekte unter Berücksichtigung der Qualität des Forschungsdesigns und der Interventionenart. „Niedrig“ = Studien, bei denen (zumindest) Akzeptanz und Nutzung der entsprechenden Intervention nachgewiesen worden sind. „Hoch“ = Studien, bei denen Verhaltenseffekte in einem hochwertigen Forschungsdesign mit randomisierten Kontrollgruppen nachgewiesen worden sind. „Mittel“ = In diese Kategorie fallen Originalarbeiten, die sich zwischen den beiden Polen „niedrig“ und „hoch“ bewegen. Hierzu zählen beispielsweise Studien, bei denen Wissens- und/oder Einstellungseffekte in einem Forschungsdesign mit methodischen Schwächen nachgewiesen worden sind.

3.2 Alterskontrollen

Alterskontrollen sind eine Maßnahme der selektiven Verhältnisprävention, die der Einhaltung des Jugendschutzes dienen. Mit ihnen soll gewährleistet werden, dass erst ab einem bestimmten Alter – zum Beispiel bei Volljährigkeit – Glücksspiele um Geld praktiziert werden dürfen. Insgesamt liegen zu diesem Bereich vier Evaluationsstudien vor. In allen kamen Testkäufe bzw. Testspiele als Evaluationsinstrument zum Einsatz; mit ihnen wurde die Umsetzung der Alterskontrollen in der Praxis überprüft. Im Allgemeinen dürfte der Umsetzungsgrad auf die Akzeptanz dieser Maßnahme unter dem zuständigen Personal hinweisen, was hier letztlich für die Inklusion dieser Studien spricht. Auswirkungen von Alterskontrollen auf das Spielverhalten der eigentlichen Zielgruppe (z. B. Jugendliche) wurden in diesen Studien nicht erfasst.

In einer ersten Studie aus Kanada wurden Alterskontrollen beim Verkauf von Rubbellosen und/oder Bier evaluiert (St-Pierre et al. 2011, AK1). Konkret bestand die Jugendschutzmaßnahme von Loto-Québec aus einer Ausweiskontrolle bei allen Käufer*innen, die wie 25 Jahre oder jünger aussahen. Im Jahr 2007 wurden hierzu standardisierte Testkäufe mit sechs minderjährigen geschulten Testspieler*innen (3 weiblich, 3 männlich; Durchschnittsalter 15,8 Jahre) im Großraum Montreal durchgeführt. Dabei kam ein Dokumentationsbogen mit deskriptiven Informationen zum Testkäufer, zur Verkaufsstelle, zum Verkäufer und zum Testkauf (u. a. was sollte käuflich erworben werden: Rubbellos, Bier, beide Produkte) zum Einsatz. Von 1.219 Testkäufen in insgesamt 313 Verkaufsstellen flossen 494 in die Analysen mit ein. Dieses geschah in Abhängigkeit von bestimmten soziodemographischen Merkmalen des Verkaufspersonals und der zeitlichen Durchführung der Testkäufe, wobei nicht deutlich wird, warum nur dieses Drittel aller Testkäufe zur Analyse herangezogen wurde. Die Auswertungen zeigen, dass Alterskontrollen in 61,1% und Verkaufsverweigerungen in 58,1% aller Fälle stattfinden. Eine multivariate Analyse ergibt, dass Alterskontrollen signifikant häufiger durchgeführt werden, wenn das Geschlecht des Käufers männlich oder das Geschlecht des Verkäufers weiblich ist.

Alterskontrollen beim Verkauf von Glücksspielprodukten existieren auch in den Niederlanden. Hier besteht ein Verkaufsverbot an Minderjährige unter 18 Jahren in allen Glücksspielsegmenten. Aus Gründen des Jugendschutzes soll dort regelhaft nach dem Alter gefragt und eine Ausweiskontrolle durchgeführt werden. Mit Hilfe von standardisierten Testkäufen („Mystery Shopping“) wurde deren Umsetzung überprüft (Gosselt et al. 2013, AK2). Dazu fanden insgesamt 288 Testkäufe zu verschiedenen Produkten in unterschiedlichen Lokalitäten

statt: a.) Rubbellose: n = 51 (Tabakläden, Supermärkte, Tankstellen), b.) Lotteriescheine: n = 49 (Tabakläden, Supermärkte, Tankstellen), c.) Geldspielautomaten: n = 100 (Bars und Schnellrestaurants), d.) Glücksspielautomaten: n = 88 (Kasinos). Es kamen zehn minderjährige geschulte Testspieler*innen zum Einsatz (5 weiblich, 5 männlich; alle 17 Jahre). Diese dokumentierten verschiedene potentielle Einflussfaktoren auf das Kaufverhalten, unter anderem die Charakteristik der Verkaufsstelle sowie das Geschlecht des Käufers und Verkäufers. Nach den Ergebnissen der Testkäufe wird eine extrem hohe Zahl von 91% aller Kaufversuche akzeptiert, d. h. lediglich bei 9% erfolgt die erwünschte Frage nach dem Alter bzw. eine Ausweiskontrolle. Bei den Glücksspielautomaten liegt dieser Wert mit 23% noch am höchsten. Als ein weiteres Einzelergebnis ergibt sich, dass bei Geldspielautomaten die Kontrollen bei weiblichen Kunden signifikant seltener stattfinden. Es ist jedoch anzumerken, dass solche überprüften Variablen eine sehr geringe Aussagekraft besitzen, weil insgesamt die Compliance in die Verkaufsstellen sehr schlecht ist, d. h. es liegt eine zu geringe Fallzahl stattgefundener Kontrollen für valide Subanalysen vor.

Meyer et al. (2015a, AK3) haben die Alterskontrollen zur Einhaltung des gesetzlichen Jugendschutzes beim Automatenpiel – Einlassverbot von Minderjährigen unter 18 Jahren in Spielhallen – in Deutschland evaluiert. Sie haben mit der Hilfe von Studierenden standardisierte Testkäufe und Beobachtungen in 29 Spielhallen im Bundesland Bremen vorgenommen. Dabei suchte jede Person ausschließlich nur eine Spielhalle auf (in der Regel zwei Besuche zur Überprüfung der Alterskontrollen). Insgesamt haben sich dementsprechend 29 Testspieler*innen (13 männliche und 16 weibliche Studierende) im Durchschnittsalter von 23,6 Jahre an der Durchführung der Studie beteiligt. Die Überprüfung zeigt, dass in den allermeisten Fällen keine Ausweis- bzw. Alterskontrolle erfolgt. Das betrifft 84 von 111 Besuchen (75,7%). Dabei ist in Spielhallen mit nur einer Konzession (bis zu 12 Geräte), in der zweiten Monatshälfte und von Freitag bis Sonntag die Wahrscheinlichkeit für eine Alterskontrolle signifikant um den Faktor 4 erhöht. Bei der Interpretation dieser Ergebnisse muss berücksichtigt werden, dass es sich um eine Pilotstudie mit einer kleinen Stichprobe gehandelt hat.

Eine letzte Studie zu Alterskontrollen kommt aus Finnland (Warpenius et al. 2016, AK4). Hier wurde im Jahr 2011 eine Altersbeschränkung von 18 Jahren beim Automatenpiel eingeführt und im gleichen Jahr mittels Testkäufe ihre Umsetzung untersucht. Diese bezogen sich gleichzeitig auf die Einhaltung des Jugendschutzes beim Verkauf von Alkohol und Zigaretten. Die Durchführung der standardisierten Testspiele erfolgte mit neun minderjährig aussehenden

Personen (5 weiblich, 4 männlich; Alter: 18 und 19 Jahre) in zwei mittelgroßen Städten Finnlands (Kotka und Hämeenlinna). Die Testspieler*innen spielten mit 2€ am Automaten. Insgesamt fanden 170 Testspiele in Bezug auf die Teilnahme am Automatenspiel statt. Darüber hinaus wurde bei 117 Verkaufsstellen gleichzeitig der Jugendschutz beim Verkauf von Alkohol und Zigaretten überprüft. Die Testergebnisse für das Automatenspiel belegen, dass es nur in 3,5% aller Fälle zu der gebotenen Teilnahmeverweigerung kommt (d. h. bei 6 von 170 Spielversuchen). Dabei ist die Verweigerungsrate in Kiosken mit 7,1% noch am höchsten. In kleinen Lebensmittelgeschäften beträgt sie 2,9%; in Supermärkten und Tankstellen ist es in keinem einzigen Fall zu einem Teilnahmeverbot gekommen. Insgesamt sind damit beim Automatenspiel die Verweigerungsraten wesentlich geringer als bei Alkohol- und Zigarettenprodukten. Diese betragen beim Alkohol 91,9% (staatliche Verkaufsstellen) bzw. 48,6% (private Verkaufsstellen) und bei Zigaretten 42,9%. Auch hier lassen die geringen Verweigerungsraten in Bezug auf das Automatenspiel keine weiterführenden Detailanalysen zu. Ferner ist als Limitierung zu beachten, dass die Altersbeschränkung (18+) beim Automatenspiel erst seit kurzer Zeit in Kraft getreten war.

Gesamtbewertung der Evidenz

Mit Alterskontrollen soll die Einhaltung des Jugendschutzes gewährleistet werden. Sie bestehen aus der Altersidentifikation (Ausweiskontrolle) und möglicher Verkaufsverweigerung bzw. Teilnahmeverbot. Sie sind als eine Maßnahme der selektiven Verhältnisprävention zu klassifizieren. Insgesamt liegen zu diesem Instrument vier Evaluationsstudien vor (s. Tab. 3.2). In allen kamen Testkäufe bzw. Testspiele zum Einsatz, mit denen die Umsetzung der Alterskontrollen überprüft worden ist. Ihre Ergebnisse sind als mäßig zu bewerten: In drei der vier Studien lagen die positiven Fälle bei stattgefundenen Kontrollen nur zwischen 4% und 24%; lediglich in einer Studie war die Trefferquote höher als 60%. Insgesamt betrachtet ist deshalb die Evidenz von Alterskontrollen als niedrig bis gar nicht vorhanden einzustufen. Es sei jedoch darauf hingewiesen, dass damit keine Aussage über die Auswirkungen von kontrollierten Spielverboten auf Minderjährige oder junge Zielgruppen getroffen werden kann.

Tabelle 3.2: Evidenz evaluierter Interventionen – Alterskontrollen

Studie	Intervention	Präventionsart	Positive Effekte	Forschungsdesign	Bewertung der Intervention *
St-Pierre 2011	Ausweiskontrolle bei allen Käufern, die wie 25 Jahre oder jünger aussehen (Rubbellose in Lotto-Annahmestellen)	selektive Verhältnisprävention	Umsetzung: 61,1% aller Fälle	Testkäufe in Lotto-Annahmestellen	niedrig
Gosselt 2013	Ausweiskontrolle (Verkaufsvorbot an Minderjährige unter 18 Jahren, verschiedene Glücksspiele)	selektive Verhältnisprävention	Umsetzung: 9% aller Fälle	Testkäufe in verschiedenen Spielstätten	keine
Meyer 2015a	Ausweiskontrolle (Verkaufsvorbot an Minderjährigen unter 18 Jahren in Spielhallen)	selektive Verhältnisprävention	Umsetzung: 24,3% aller Fälle	Testspiele in Spielhallen	keine
Warpenius 2016	Ausweiskontrolle (Verkaufsvorbot an Minderjährigen unter 18 Jahren beim Automatenpiel)	selektive Verhältnisprävention	Umsetzung: 3,5% aller Fälle	Testspiele in Spielstätten (Automatenspiel)	keine

*siehe die Erläuterungen unter der Tabelle 3.1.

3.3 Personalschulungen

Personalschulungen sind als Maßnahme der indizierten Verhältnisprävention zu klassifizieren, da mit ihnen eine strukturelle Voraussetzung für eine gezielte und systematische Intervention bei problematischem Spielverhalten geschaffen werden soll. Insgesamt konnten sieben Studien identifiziert werden, die die Effekte von Personalschulungen im Glücksspielbereich untersucht haben.

Die erste Studie stammt aus Kanada (Ladouceur et al. 2004, P1). Dort wurde ein zweistündiger Pflicht-Workshop für das Personal von Spielhallen („Video Lottery Terminals“, VLTs) evaluiert. Der Workshop (WS) bestand aus der Vermittlung von Informationen inklusive Video und Rollenspiel. Die Themen waren unter anderem: Gewinnchancen und Zufall, Zusammenhang zwischen falschen Gewinnannahmen und exzessivem Spielen, Erkennungsmerkmale für pathologisches Spielverhalten und Interventionsmöglichkeiten bei Problemspieler*innen. Mit dem WS sollten positive Veränderungen auf der Wissens-, Einstellungs- und Verhaltensebene (d. h. Intervenieren bei Problemspieler*innen) auf Seiten des Personals erreicht werden. Die Effekte des WS wurden in einem Kontrollgruppen-Design mit einer schriftlichen Prä-, Post- und Follow-up-Befragung sechs Monate nach der Intervention untersucht. Die Experimentalgruppe (EG, n = 707) bestand zu 71,5% aus Männern und wies eine Altersspanne von 25 bis 65 Jahre auf. Zu 54,8% waren dies Eigentümer der VLTs, zu 21,4% Partner/Assoziierte und zu 23,8% Beschäftigte. Die Kontrollgruppe (KG, n = 504) setzte sich ausschließlich aus neuen Verkäufer*innen zusammen; weitere soziodemographische Angaben zur KG wurden nicht gemacht. Die Ergebnisse dieser Längsschnitt-Untersuchung zeigen, dass sich – nach den Selbstangaben – das Wissen und die Einstellung bezüglich des exzessiven Glücksspiels bei der EG direkt nach der Schulung signifikant verbessert haben. Ferner stellt sich zum Follow-up-Zeitpunkt die Ansprache von Problemspielenden in der EG besser als in der KG dar. Als größte Schwäche dieser Untersuchung kann angesehen werden, dass zur Überprüfung der Effekte keine echte, d. h. randomisierte Kontrollgruppe genutzt worden ist.

In einer zweiten Studie aus Kanada wurden ebenfalls die Wirkungen eines Workshops für das Personal von drei Kasinos evaluiert (Giroux et al. 2008, P2). Dieser hatte einen zeitlichen Umfang von drei Stunden und war jeweils für 15 bis 20 Personen konzipiert. Inhaltlich wurde Basiswissen zum problematischen Glücksspiel vermittelt sowie Erkennungsmerkmale problematischen Spielverhaltens geschult. Ferner wurden Handlungsempfehlungen zum Auslösen von Interventionsketten bei Problemspielenden gegeben. Es sollte damit das Wissen und die

Einstellungen des Personals über das Glücksspiel verbessert und Kompetenzen beim Umgang mit Problemspieler*innen gestärkt werden. Auch in dieser Evaluation wurde die Intervention mit Hilfe eines Prä-/Post-Designs und einer Follow-up-Befragung (6 Monate nach WS), aber ohne Einsatz einer Kontrollgruppe beforscht. An der Eingangserhebung beteiligte sich eine vergleichsweise hohe Fallzahl von 2.432 Personen, der Männeranteil lag dabei je Kasino zwischen 52% und 63%. Zum Follow-up-Zeitpunkt konnten von diesem Ausgangssample jedoch nur noch 789 Personen erreicht werden, womit gleichzeitig die Aussagekraft der Ergebnisse eingeschränkt wird, da über die Repräsentativität der Antwortenden nahezu keine Angaben ausgewiesen worden sind. Nach den Ergebnissen der Post-Befragung – erhoben direkt nach der Schulung – sind 89,6% der Teilnehmenden (sehr) zufrieden mit der Schulung; 77,1% sehen diese für ihren Berufsalltag als (sehr) nützlich an. Beim Wissen und der Einstellung konnten signifikante Verbesserungen in folgenden Bereichen festgestellt werden: Wissen über Zufallsprozesse, Identifikation von und Umgang mit Problemspieler*innen, Interventionsabläufe, Relevanz von Spielerschutzmaßnahmen. Beim Follow-up hat sich das Wissen über Zufallsprozesse noch weiter verbessert; dagegen ist aber eine Verringerung des Wissens um interne Interventionsabläufe eingetreten.

Eine anspruchsvolle Evaluation wurde zu einem 3-stündigen Workshop für das Personal von VLTs (Automatenspiel) in Quebec (Kanada) durchgeführt (Dufour et al. 2010, P3). Der stark interaktiv ausgerichtete WS war verpflichtend für das Personal und für eine Zielgruppe von jeweils 25 bis 35 Personen konzipiert. In dem WS wurden Informationen zum problematischen Glücksspielverhalten inklusive der Rolle von Zufallsprozessen beim Automatenspiel gegeben. Ferner ging es um den optimalen Zeitpunkt einer Intervention vor Ort sowie um Hilfemöglichkeiten für Betroffene. Damit sollten Veränderungen auf der Wissens-, Einstellungs- und Verhaltensebene auf Seiten des Personals erreicht werden. Das Forschungsdesign bestand zum einem aus einer Personalbefragung, die Erhebungen vor, direkt und acht Monate nach der Schulung vorsah, sowie eine Kontrollgruppe (KG) inklusive einer paarweisen Randomisierung beinhaltete. Zum anderen wurde Testbesuche in einem Drittel aller Spielstätten durchgeführt. In einer Zufallsauswahl haben dabei Besucher*innen die Rolle des Angehörigen eines Problemspielers eingenommen und das entsprechende Verhalten des Personals überprüft (zu allen drei Erhebungszeitpunkten). Insgesamt haben sich 826 Personen an der Personalbefragung (Prä/Post) beteiligt: 457 von ihnen stammten aus der Experimentalgruppe (EG), 369 aus der KG ohne Schulung. Das Durchschnittsalter in der EG lag bei 37,2 Jahre, 37,4% von ihnen waren männlich. Die entsprechenden Werte für die KG lauteten: 37,7 Jahre

und 28,2% männliche Personen. Zum Follow-up konnten die Angaben von 456 Personen einbezogen werden (EG: 255, KG: 201). Testbesuche wurden in einer Zufallsauswahl von 82 Spielstätten (Prä/Post) bzw. 63 Spielstätten (Follow-up) unternommen. Drei Viertel der Teilnehmer*innen am WS äußern sich sehr oder vollständig zufrieden mit dem Training (74,7%). Weiterhin geben 89,9% an, dass sie nun ein besseres Verständnis von einem problematischen Spielverhalten haben. Immerhin 78,2% hegen den Wunsch, Problemspieler*innen mehr als bisher zu helfen. Das Wissen – gemessen an sechs verschiedenen Fragen zum problematischen Glücksspielen und zu spezifischen Hilfen – stellt sich nach der Schulung in der EG besser als in der KG dar. Innerhalb der EG verschwinden diese positiven Effekte zum Follow-up-Zeitpunkt teilweise wieder, bleiben aber besser als vor der Intervention. Das Gleiche gilt auch für Einstellungen (3 Fragen). Bei den Testbesuchen zeigt sich, dass sich das Verhalten des Personals (Ausgabe des Informationsmaterials an Angehörige) direkt nach der Schulung verbessert darstellt; auch dieser Effekt verschwindet jedoch zum Follow-up-Zeitpunkt teilweise wieder. Kritisch anzumerken ist hierzu, dass bei den Testbesuchen die möglichen Effekte der Schulungen nur relativ oberflächlich überprüft wurden. Unabhängig davon kann die Studie als die hochwertigste von allen Evaluationen im Bereich der Personalschulungen bezeichnet werden.

Aus Asien liegt eine Evaluationsstudie über einen vierstündigen Workshop für das Kasinopersonal vor (Wong & Poon 2011, P4). Die Untersuchung wurde in zwei Kasinos durchgeführt, deren Standorte aber nicht genannt werden. Die Teilnahme am WS war freiwillig. Thematisch ging es in ihnen um den Charakter von Kasinospielen, Gewinnchancen und Zufall beim Glücksspiel, Regeln kontrollierten Spielens, Erkennungsmerkmale pathologischen Spielverhaltens, Interventionsmöglichkeiten und Spielerschutz-Strategien. Methodisch wurde dabei mit Videos und Rollenspielen gearbeitet. Auch hier sollten mit dem WS Veränderungen auf der Wissens-, Einstellungs- und Verhaltensebene (d. h. Intervenieren bei Problemspielenden) auf Seiten des Personals bewirkt werden. Das Forschungsdesign sah eine schriftliche Prä-, Post- und Follow-up-Befragung 12 Monate nach der Personalschulung vor. An der Prä- und Post-Erhebung haben sich 63 Personen beteiligt (69,8% männlich); 12 Monate nach der Schulung haben von diesen noch 20 Teilnehmende den Fragebogen ausgefüllt. Die Post-Befragung, die direkt nach dem WS durchgeführt worden ist, weist eine hohe Zufriedenheit mit dem WS aus (96,8%). Ein Großteil der geschulten Personen gibt an, nützliche Informationen zu den Themenbereichen „exzessives Glücksspielen“ (71,4%) und „Umgang mit Problemspielern“ (66,7%) erhalten zu haben. Ferner hat sich – nach den Selbstangaben – ihr Wis-

sen um Erkennungsmerkmale problematischen Spielverhaltens, das Verständnis über Gewinnchancen und Zufall bei Kasinospielen sowie die Bereitschaft und Kompetenz verbessert, Problemspieler*innen zu helfen. Bei den Ergebnissen zum Follow-up wurden keine Signifikanzen angegeben, so dass diese nicht aussagekräftig sind. Dieser methodische Mangel sowie die geringe Fallzahl, eine selektive Stichprobe (freiwillige Teilnahme) und die fehlende Kontrollgruppe schränken die Aussagekraft der Studie erheblich ein.

Die einzige Studie, die zu Personalschulungen im Lottobereich durchgeführt worden ist, kommt aus Deutschland. Kalke et al. (2011, P5) haben die Effekte von drei unterschiedlichen Grundkonzepten evaluiert: a.) eine 5- bis 8-stündige Intensivschulung für Leiter*innen und Mitarbeiter*innen von Lottoannahmestellen zu den Themen „rechtliche Grundlagen“, „Sucht und Abhängigkeit“, „Glücksspielsucht“ und „Hilfesystem“; b.) ein Multiplikatorenmodell für die Leitungsebene zur Weitervermittlung des Wissens an die Leiter*innen der Annahmestellen (Grundlagen- und anwendungsbezogene Inhalte, ≤ 2 Stunden) und c.) eine Basisschulung mit einer frontalen Wissensvermittlung (1,5 bis 3 Stunden). Das übergeordnete Ziel aller drei Schulungskonzepte war die Verbesserung der Früherkennung und Frühintervention bei problematischem Spielverhalten. Die Effekte dieser Schulungsarten wurden mit einer Einmalbefragung (Selbstangaben) sechs bis neun Monate nach der Intervention durch eine Totalerhebung in den Annahmestellen überprüft. Dabei bildete sich auf naturalistischem Weg auch eine Kontrollgruppe von bis dato nicht geschulten Personen. Die Fallzahlen betragen für die drei Schulungsgruppen zusammengenommen $n = 4.410$ (EG) und $n = 781$ für Kontrollgruppe (KG). In der EG waren 55% der Teilnehmenden weiblich, das Durchschnittsalter betrug 48,0 Jahre (KG: 65% weiblich, 46,8 Jahre). Bei der Effektmessung ergeben sich gegenüber der Kontrollgruppe für die geschulten Personen (summarisch für alle 3 Schulungsgruppen) signifikante Wissensvorteile in den Themenbereichen Recht, Glücksspielsucht und Hilfesystem. Auch beim konkreten Umgang mit Problemspielenden – unter anderem dem Ansprechen von auffälligen Kund*innen und der Mitgabe von Informationsmaterialien – ergeben sich für die EG höhere Anteile von Handelnden als in der KG. Beim Vergleich der drei Schulungskonzepte zeigt sich, dass die Effekte bei der Intensivschulung und dem Multiplikatorenmodell stärker sind als bei der Basisschulung. Als Limitationen dieser Untersuchung können angesehen werden, dass keine Baseline-Erhebung durchgeführt worden ist und keine echte (randomisierte) Kontrollgruppe zum Einsatz kam.

Eine Evaluationsstudie liegt auch aus den USA vor, wobei hier nur wenige Informationen zur Intervention gegeben werden (LaPlante et al. 2012, P6). Untersucht wurde ein Multimedia-Trainingsprogramm für neu eingestelltes Personal von zwei Kasinos, mit dem das Ziel verfolgt wurde, das Wissen und die Einstellungen über Glücksspiele im Sinne des Spielerschutzes zu verbessern. Methodisch hat eine schriftliche Befragung direkt vor Beginn des Trainingsprogramms und eine Nachbefragung etwa einen Monat nach seinem Ende stattgefunden. Eine Kontrollgruppe gab es nicht. An der Eingangsbefragung haben sich 217 Personen beteiligt (Durchschnittsalter: 36,5 Jahre, 67% Frauen), die Nachbefragung umfasste 116 Personen. Der Vergleich der beiden Erhebungen weist für das geschulte Personal eine signifikante Verbesserung in allen vier abgefragten Wissensbereichen (Definition Sucht, Glücksspiele & Öffentliche Gesundheit, Best Practices im Spielerschutz, Regulierung) und in vier von fünf Meinungsbereichen aus (Spielchancen, Anzeichen für Problemspielen, falsche Annahmen über das Glücksspiel, Abhängigkeitspotential der Glücksspiele).

In der letzten hier einzubeziehenden Untersuchung wurde eine Online-Personalschulung aus Kanada evaluiert (Quilty et al. 2015, P7). In der einstündigen Basiseinheit, die sich an alle Kasinoangestellten richtete, wurden die Inhalte Glücksspielmythen, problematisches Spielen (Erkennungsmerkmale), Strategien zur Förderung kontrollierten Spielverhaltens, Hilfesystem, Tipps für Krisenmanagement und Kommunikation bei Problemspielenden behandelt. Bei der Zielgruppe sollte damit das Wissen, die Einstellungen und das Verhalten bezüglich des problematischen Glücksspiels verbessert werden. Für die Spielerschutz-Manager*innen und Spielstätten-Aufsichten bestand ein zusätzliches interaktives Online-Intensivtraining (3 Stunden), bei dem spezielle Handlungsempfehlungen für den Umgang mit Problemspieler*innen geschult worden sind. Das Evaluationskonzept sah eine Einmalbefragung mit freiwilliger Teilnahme der Geschulten vor, die in zehn Kasinos in Ontario beworben wurde. Insgesamt 130 Personen (Durchschnittsalter: 38,2 Jahre, 41% männlich) haben an der Befragung teilgenommen. Darunter befanden sich auch 67 Personen mit besonderen Management- und Aufsichtsfunktionen. Insgesamt berichten 87,7% aller geschulten Personen, dass durch die Schulung ihre Fähigkeit, Problemspieler*innen zu erkennen, verbessert worden ist. Weiterhin geben 82,0% dieses für die Fähigkeit an, mit Problemspielenden angemessen umgehen zu können. In der Auswertung wurden auch mögliche Lernunterschiede zwischen dem Personal mit und ohne besondere Management- und Aufsichtsfunktionen überprüft: Der erstgenannte Personenkreis beobachtet zwei Merkmale problematischen Spielens häufiger und findet diverse Merkmale problematischen Spielens für den Alltagsgebrauch nützlicher als die Gruppe ohne

besondere Funktionen. Zu den Mängeln dieser Studie zählt eine teilweise unklare Fragestellung der Studie – so werden Befragungsergebnisse nicht mit wichtigen Inhalten der Schulungen abgeglichen – und eine insgesamt eher oberflächliche Wirksamkeitsüberprüfung.

Gesamtbewertung der Evidenz

Bei den evaluierten Personalschulungen – eine Maßnahme der indizierten Verhältnisprävention – handelt es sich um sechs Workshops/Schulungseinheiten und ein Onlineprogramm (s. Tab. 3.3). Unter den Schulungen befindet sich auch ein Multiplikatorenmodell. Bei allen Maßnahmen konnten – wie gezeigt – positive Wissenseffekte ermittelt werden. Bei sechs Studien betrifft das darüber hinaus die Einstellungen. Es liegen jedoch nur bei drei Studien Aussagen zu den erwünschten Verhaltensänderungen beim Personal vor, die ein wichtiges Ziel der Schulungen sind. Die ermittelten Effekte beziehen sich zudem auf einen Untersuchungszeitraum von bis zu einem Jahr und basieren in der Regel auf Selbstauskünften des befragten Personals, so dass Antworttendenzen im Sinne der sozialen Erwünschtheit nicht auszuschließen sind. Über die Wirkungen dieser Interventionen auf Problemspielende finden sich keine Angaben. Auch die Studienart schränkt die Aussagekraft der Evaluationen ein: Nur in einem Fall wurde eine randomisierte Kontrollgruppenstudie durchgeführt. Insgesamt betrachtet ist deshalb die Güte der ermittelten Effekte von Personalschulungen als niedrig bis mittel einzustufen.

Tabelle 3.3: Evidenz evaluierter Interventionen – Personalschulungen

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 Kontroll- gruppe; 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 Einmal- erhebung 6 bis 9 Monate nach der Intervention sowie Kontroll- gruppe	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 Einmal- erhebung	niedrig

*siehe die Erläuterungen unter der Tabelle 3.1.

3.4 Spielersperre

Im Allgemeinen dienen Sperrsysteme dazu, glücksspielsuchtgefährdete oder glücksspielsüchtige Personen für eine bestimmte Zeitdauer vom Spielbetrieb auszuschließen. Sie stellen damit eine besondere Art der Zugangs- oder Verfügbarkeitsbeschränkung dar und sind im Kern als schadensminimierende Maßnahme der indizierten Verhältnisprävention zuzuordnen. Spielersperren lassen sich daher auch als strukturelles Hilfsmittel ansehen, um den glücksspielbedingten Belastungsgrad bei Betroffenen zu verringern bzw. ihren Weg in Richtung Genesung zu unterstützen. Insgesamt konnten neun Studien gefunden werden, die über die Effekte von Spielersperren berichten. Alle Publikationen beziehen sich auf selbstgesperrte Spieler*innen (nicht auf Fremdsperren) und basieren auf Selbstberichtsdaten. Während acht Studien die Spielersperre im terrestrischen Bereich (Kasinospiele, Automaten Spiele) thematisieren, rückt eine Publikation die Online-Sperre in den Fokus. Im Folgenden werden zunächst drei Studien mit Querschnittsdaten vorgestellt; darauf folgt die Zusammenfassung von sechs Untersuchungen im Längsschnitt.

Die erste Evaluation eines Sperrsystems stammte aus Kanada und fußte auf einer Stichprobe von 220 selbstgesperrten Spieler*innen aus drei Casinos in Quebec (Ladouceur et al. 2000, S1). Zum Zeitpunkt der Studiendurchführung konnten die Teilnehmenden die Sperrdauer individuell festlegen (zwischen 6 Monaten und 5 Jahren). Das Untersuchungsdesign sah eine Einmalbefragung mit weitgehend selbstkonstruierten Items in schriftlicher Form zu Beginn der aktuellen Sperrverfügung vor. Zur Stichprobe zählten überwiegend Männer (62%) und nahezu ausschließlich pathologische Glücksspieler*innen (95%). Von der Gesamtstichprobe verfügten 76% erstmals über eine Spielersperre. Zwei Drittel (66%) wählten eine Sperrdauer von höchstens 12 Monaten, ein Viertel (25%) erwirkte die maximale Sperrdauer von fünf Jahren. Weiterführende Analysen umfassen ausschließlich diejenige Personengruppe, die bereits vor der aktuellen Sperrverfügung schon einmal selbstgesperrt gewesen ist (n = 53). Hier zeigt sich, dass 36% während der vergangenen Sperrverfügung zum Kasino zurückkehrten, und 50% an anderen Glücksspielen teilnahmen. Immerhin 30% berichten von einer kompletten Glücksspielabstinenz in dieser Zeitspanne. Schließlich geben 80% an, mit dem Sperrsystem zufrieden zu sein. In der Gesamtbetrachtung weist diese Evaluationsstudie jedoch eine Fülle an Limitationen auf, die ihre Aussagekraft erheblich einschränken: Erstens bezieht sich die Effektivitätsmessung nur auf die vergangene Selbstsperre. Zweites fußen die zentralen Ergebnisse ausschließlich auf deskriptiven Analysen. Drittens handelt es sich um ein Untersu-

chungsdesign mit kleiner, selektiver Stichprobe sowie keiner Kontrollgruppe. Viertens fehlen wichtige Angaben etwa zur Beteiligungsquote. Fünftens fand keine Kontrolle von Drittvariablen statt (z. B. zur Inanspruchnahme formeller Hilfen).

Eine zweite Evaluationsstudie im Querschnitt beschäftigte sich mit dem freiwilligen landesweiten Sperrprogramm in Missouri (USA), das seit 1996 im gesamten Bundesstaat für den Kasinobereich existiert (Nelson et al. 2010, S2). Die Studienanlage sah eine Einmalbefragung von Programmteilnehmer*innen vor, die zwischen 1997 und 2003 über eine Selbstsperre verfügt hatten. Alle Interviews wurden im Jahr 2007 durchgeführt (d. h. 4 bis 10 Jahre nach Eintritt in das Programm) und waren somit retrospektiv ausgerichtet. Die Datenerhebung fand telefonisch und computergestützt statt. Dabei sollten die Proband*innen über unterschiedliche Bezugszeiträume berichten, wie etwa vor bzw. seit Beginn der Selbstsperre oder die vergangenen sechs Monate. Die finale Stichprobe setzte sich aus 113 Betroffenen zusammen, die nach einem stratifizierten Verfahren ausgewählt wurden. Als Grundgesamtheit diente eine Datenbank mit 5.125 selbstgesperrten Spieler*innen. Von 419 ausgewählten Personen konnten 113 tatsächlich erreicht werden (Response Rate, RR = 27%). Hiervon waren 45,1% männlich, das Durchschnittsalter belief sich auf 50,7 Jahre. Im Mittel lagen zwischen Sperrverfügung und Datenerhebung 6,1 Jahre. Häufigkeitsanalysen belegen, dass 44,2% der Studienteilnehmer*innen sehr zufrieden und weitere 23,9% größtenteils zufrieden mit dem Sperrprogramm sind. Laut Selbstangaben besuchen 15,9% der Proband*innen trotz laufender Sperre ein Kasino in Missouri. Zugleich verzichteten 13,2% seit Einrichtung der Spielersperre komplett auf das Glücksspiel, 38,9% spielen seitdem jedoch bei mehr als 20 Gelegenheiten. Wird der Zeitraum vor Inkrafttreten der Selbstsperre mit den vergangenen sechs Monaten verglichen, ergeben sich folgende Positiveffekte: (1) die glücksspielbezogene Symptombelastung nach SOGS verringert sich im Mittel deutlich; (2) entsprechend kleiner fällt der Personenanteil aus, der ein wahrscheinlich pathologisches Spielverhalten zeigt (von 78,8% auf 15,0%). Außerdem erhöht sich die Rate der Inanspruchnahme zusätzlicher Hilfen seit Sperrbeginn leicht. Schließlich deuten Regressionsanalysen den zusätzlichen Mehrwert über die Spielersperre hinaus von derartigen externen Unterstützungsangeboten (Selbsthilfe, Beratung, Behandlung etc.) an. Trotz des ungewöhnlich breiten Zeitfensters der Untersuchung lassen sich bedeutsame Limitationen benennen. Aus forschungstechnischer Sicht zählen hierzu insbesondere die eingeschränkte Repräsentativität der Befragungsgruppe, mögliche Erinnerungsverzerrungen, das Fehlen einer Kontrollgruppe und die relativ geringe Response Rate.

Eine dritte Untersuchung im Querschnitt in Form einer schriftlichen Einmalbefragung gesperrter Spieler*innen wurde 2009 in Australien durchgeführt (Hing & Nuske 2012, S3). Dabei ging es um die Evaluation der Effektivität eines zentralisierten Systems der Selbstsperre im Bundesstaat South Australia. Die Sperre betraf vornehmlich das Automatenpiel in folgenden Spielstätten: Hotels, Clubs sowie ein Kasino. Sie konnte nur für einen, aber auch für mehrere Spielorte gleichzeitig greifen. Die Umsetzung des Sperrprogramms erfolgte mehrheitlich über eine staatliche Behörde (Independent Gambling Authority). Zur Grundgesamtheit zählten alle Personen, die in den vergangenen 12 Monaten von der Option der Selbstsperre Gebrauch gemacht hatten (n = 105). Insgesamt lagen Selbstberichte von 36 gesperrten Spieler*innen (66,7% weiblich, Durchschnittsalter: 46,1 Jahre) zur Auswertung vor. Deskriptive Analysen lassen verschiedenartige Positiveffekte auf der Verhaltensebene erkennen. Unter anderem berichten 33% der Proband*innen von einem finanziellen sowie 26% von einem emotionalen Nutzen. Nur 6% des Samples erwähnt keine durch die Sperre evozierten Positiveffekte. Bezogen auf die Glücksspielaktivitäten geben 60% der Teilnehmenden einen Rückgang im Anschluss an die Sperrverfügung an; weitere 26% leben sogar vollständig glücksspielabstinent. Von den aktiven Spieler*innen (n = 25) zockten hingegen 28% (auch) in Spielstätten, in denen sie eigentlich gesperrt waren. Erneut müssen diese Ergebnisse im Rahmen von zum Teil erheblichen Studienmängeln diskutiert werden. Primär zu nennen sind die hochselektive und kleine Stichprobe, fehlende Informationen zum Messinstrument und der Verzicht auf die Kontrolle relevanter Drittvariablen (z. B. Länge der Sperrdauer). Zudem erschwert die wenig transparente Beschreibung des Sperrsystems die Befundeinordnung.

In zweifacher Hinsicht als neuartig kann die Veröffentlichung von Townshend (2007, S4) angesehen werden. Zum einen fanden sich in der Literatur nunmehr erstmalig Längsschnittdaten von gesperrten Spieler*innen. Zum anderen stand ebenfalls zum ersten Mal das Sperrsystem in Neuseeland im Zentrum einer Evaluationsstudie. Für dieses Land war zum damaligen Zeitpunkt zu beachten, dass eine freiwillige Selbstsperre für Spielstätten mit Automatenspielen (Video Gaming Machines) in Anspruch genommen werden konnte. Die Sperre dauerte bis zu zwei Jahre und umfasste lediglich einzelne Spielstätten. Zudem galt sie nur für den Spielbereich des jeweiligen Spielortes (nicht jedoch z. B. für den Restaurant- oder Barbereich). Zur Überprüfung der Wirksamkeit des Sperrsystems wurden Automatenspieler*innen aus einer Behandlungseinrichtung zweimal schriftlich befragt. Die Baseline-Erhebung erfolgte zu Beginn der Spielersperre, die Follow-up-Befragung maximal zwei Jahre später (Sperrdauer folglich: 2 bis 24 Monate). Die Stichprobe umfasste zum ersten Messzeitpunkt 35 Personen (60%

männlich, Altersrange: 18-73 Jahre), zum zweiten Messzeitpunkt wurden 32 Personen abermals erreicht. Die eng umschriebene Ergebnisdarstellung deutet im Zeitverlauf auf deskriptivem Niveau Verbesserungen des glücksspielbezogenen Problemstatus nach SOGS bzw. DSM-IV-Kriterien sowie eine Reduktion der Geldverluste beim Glücksspiel an. Insbesondere erhöht sich der Anteil glücksspielabstinent lebender Klient*innen von 8,6% (Baseline) auf 82,3% (Follow-up). Zudem lassen die Selbstangaben auf eine gesteigerte Kontrolle bezogen auf das Spielverhalten rückschließen. Neben gängigen Limitationen (u. a. kleine Fallzahlen, individuell stark variierende Sperrdauern, keine Kontrollgruppe) fällt bei diesem pilothaften Vorgehen vor allem die Selektivität der Stichprobe negativ ins Gewicht: So wurden die Teilnehmenden aus einer einzigen Hilfeinrichtung rekrutiert, die bei der Initiierung der Sperre auch noch selbst maßgeblich beteiligt gewesen ist. Es muss daher unklar bleiben, ob die Positiveffekte vornehmlich auf die Selbstsperre oder die therapeutische Arbeit (bzw. beide Interventionen in Kombination) zurückzuführen sind.

Anknüpfend an die Querschnittsdaten von Ladouceur et al. (2000, S1) legten Ladouceur et al. (2007, S5) sieben Jahre später eine weitere Publikation vor, dieses Mal mit Längsschnittdaten. Erneut stand die Evaluation des Selbstsperrprogramms von drei Kasinos in Quebec (Kanada) im Mittelpunkt. Die individuelle Sperrdauer reichte von sechs Monaten bis zu zwei Jahren. Das Untersuchungsdesign sah die mehrfache telefonische Befragung gesperrter Spieler*innen im Zeitverlauf vor. Neben einer Prä-Messung direkt nach Abschluss der Selbstsperre wurden die Teilnehmenden für zwei Jahre regelmäßig alle sechs Monate kontaktiert (ergibt zusammengekommen 5 Erhebungszeitpunkte). Zur Baseline setzte sich die Stichprobe aus 161 selbstgesperrten Spieler*innen zusammen, davon waren 60% Männer (Durchschnittsalter: 43,5 Jahre). Die absolute Mehrheit erfüllte zudem die Kriterien eines pathologischen Spielverhaltens (nach SOGS: 89%; nach DSM-IV: 73%). Zum vierten Follow-up standen noch 53 Proband*innen zur Verfügung. Insgesamt belegen die Follow-up-Daten mit 117, 83, 60 und 53 Individuen grundsätzlich deutlich positive Effekte wie eine Reduzierung des Verlangens nach Glücksspielen, eine Stärkung der wahrgenommenen Handlungskontrolle und eine Verringerung der Intensität verschiedener glücksspielbedingter negativer Konsequenzen in vier Teilbereichen (tägliche Aktivitäten, Sozialleben, Arbeit, Stimmung) sowie eine Verbesserung der glücksspielbedingten Symptomatik nach SOGS bzw. DSM-IV. In der Regel zeigen sich jene statistisch bedeutsamen Veränderungen bereits im 6-Monats-Follow-up, um in der Folgezeit auf diesem verbesserten Niveau verhaftet zu bleiben. Auch wenn einzelne Studienparameter zu bemängeln sind (z. B. relativ hohe Ausfallraten, Fehlen von Drop-out-Analysen

oder Verzicht auf die Kontrolle relevanter Drittvariablen), lassen sich diese Ergebnisse als substantielle Belege für den längerfristigen Nutzen einer Selbstsperre werten.

Zielsetzung einer weiteren Evaluationsstudie aus Kanada war die Überprüfung einer modifizierten Sperrpraxis in einem Kasino in Montreal (Tremblay et al. 2008, S6). Dabei wurde eine psychologisch ausgebildete Person eingesetzt, die während des gesamten Sperrzeitraums als Ansprechpartner*in für gesperrte Spieler*innen fungierte (= Sperrlotse). Die Hilfeleistungen umfassten im Wesentlichen ein optionales Eingangsgespräch, telefonische Unterstützung im Bedarfsfall und ein verpflichtendes Abschlussgespräch (als Voraussetzung für die Entspernung). Als Sperrdauer konnte ein Zeitraum zwischen drei Monaten und fünf Jahren gewählt werden; die Teilnahme an diesem neuartigen Sperrprogramm basierte auf Freiwilligkeit. Das Untersuchungsdesign sah Datenerhebungen jeweils im Rahmen der interventionsbezogenen Eingangs- und Abschlussgespräche in Form von mündlichen Interviews (beide Messzeitpunkte) bzw. schriftlichen Befragungen (nur Follow-up) vor. Während des Untersuchungszeitraums entschieden sich 875 Spieler*innen (75% aller Selbstsperren) für diese neuartige Form der Sperrpraxis. Zum Follow-up lagen Selbstberichte von 116 Personen vor (68,1% männlich, Durchschnittsalter: 46,8 Jahre). Von dieser Gruppe nahmen 39 auch an der Eingangsuntersuchung teil. Die deskriptiven Datenanalysen zum Follow-up verweisen zunächst darauf, dass die absolute Mehrheit der Stichprobe mit den einzelnen Elementen des Programms ziemlich oder sehr zufrieden ist ($\geq 73,6\%$) bzw. diese Komponenten als ziemlich oder sehr nützlich empfindet ($\geq 79,6\%$). Von den 39 Individuen mit Daten zu beiden Messzeitpunkten hatten 21,1% aber auch zusätzliche externe Hilfen in Anspruch genommen. Daneben wurde die Sperrberatung in Form von telefonischer Unterstützung im Mittel dreimal in Anspruch genommen (allerdings insgesamt nur von 14% der Proband*innen). Im direkten Vergleich beider Messzeitpunkte sind signifikante Verbesserungen bei verschiedenen Outcomes erkennbar: So verringern sich zum einen sowohl die zeitlichen als auch finanziellen Aufwendungen für das Glücksspiel. Zum anderen erfüllen zum Follow-up weitaus weniger Spieler*innen die DSM-IV-Kriterien für ein pathologisches Spielverhalten. Der Besonderheit dieser Evaluationsstudie mit dem Modell des Sperrlotsen stehen methodische Schwächen gegenüber, die die Befundgüte deutlich verringern, wie etwa die selbstselektive und im Längsschnitt kleine Stichprobe, variierende Sperrzeiträume oder das Fehlen einer Kontrollgruppe (z. B. Nutzer*innen des regulären Sperrprogramms).

Erstmals für den europäischen Sprachraum legten Hayer und Meyer (2011a, S7) Evaluationsdaten zur Effektivität der Spielersperre vor. Hauptanliegen ihrer Studie war es, ein freiwilliges Sperrprogramm, vorgehalten im Spielbankenbereich in Österreich, Deutschland und der Schweiz, hinsichtlich seines Nutzens zu bewerten. Das methodische Vorgehen fußte auf einer schriftlichen Befragung von gesperrten Spieler*innen im Längsschnitt. Während die Baseline-Erhebung direkt nach formaler Initiierung der Spielersperre vor Ort erfolgte, fanden drei Follow-up-Erhebungen nach vier Wochen, sechs Monaten sowie 12 Monaten mittels des Versendens von Fragebögen auf dem Postweg bzw. via E-Mail statt. Für die Eingangsbefragung konnten 152 gesperrte Spieler*innen gewonnen werden (72,7% männlich; Durchschnittsalter: 41,3 Jahre). Zu allen Messzeitpunkten gaben insgesamt 31 Personen Auskunft zu ihrem aktuellen Spielverhalten und momentanen psychischen Wohlbefinden. Für diese Subgruppe lassen sich verschiedenartige Positiveffekte beobachten: Erstens sinkt der Anteil pathologischer Spieler*innen nach DSM-IV innerhalb von 12 Monaten von 61,3% auf 12,9%. Zweitens reduziert sich die Intensität der Glücksspielbeteiligung sowohl in Bezug auf die Spielhäufigkeit, Spieldauer als auch Einsatzhöhe deutlich. Drittens verringert sich das Ausmaß glücksspielassoziierter Stressoren wie das Verlangen nach dem Glücksspiel oder die mit Glücksspielen im Zusammenhang stehende emotionale Belastung; damit korrespondierend nimmt aus Sicht der Befragten die Lebensqualität signifikant zu (jene Veränderungen waren jeweils schon zum ersten Follow-up evident). Zwar klingen diese Befunde in der Gesamtschau vielversprechend. Insbesondere die sehr kleinen Fallzahlen im Längsschnitt, die unklare Repräsentativität der Ergebnisse und das Fehlen einer Kontrollgruppe schränken an dieser Stelle die Evidenzgüte ein.

Parallel hierzu stand die Evaluation eines freiwilligen Sperrprogramms des Onlineglücksspiel-Anbieters „win2day“ aus Österreich im Fokus einer weiteren Studie von Hayer und Meyer (2011b, S8). Auf der Internetplattform „winday“ konnten verschiedenartige Onlineglücksspiele (Kasinospiele, Gamesroom, Lotterien) nachgefragt werden. Bei Bedarf bestand die Möglichkeit zur Selbstsperre für unterschiedlich lange Zeiträume (4 Wochen, 3 Monate, 6 Monate, 12 Monate). Ähnlich wie bei der Kasinostudie von Hayer und Meyer (2011a, S7) umfasste das Untersuchungsdesign insgesamt vier Messzeitpunkte mit einer ersten Datenerhebung bei Inanspruchnahme der Spielersperre und einem nachfolgenden 1-Jahres-Längsschnitt mit drei Datenerhebungen. Alle Befragungen erfolgten onlinegestützt mit weitgehend selbstkonstruierten Items bzw. Skalen. Von der Gesamtpopulation ($n = 8.237$ gesperrte Spieler*innen) nahmen initial 259 Personen an der Untersuchung teil ($RR = 3,1\%$). Davon

waren 68,7% Männer. Das Alter des Samples lag im Mittel bei 36,2 Jahren. Nach dem Lie/Bet-Questionnaire galten 68% als Problemspieler*innen. Nach einem Jahr lagen Daten von insgesamt 20 Teilnehmenden vor. Die Ergebnisse verweisen mit Bezugnahme auf diese Subgruppe auf einen Rückgang des Anteils von Proband*innen mit einem problematischen Spielverhalten von 80% (Baseline) auf 30% (12 Monate später). Zwischen 35% und 72,2% der Stichprobe berichten zu den Follow-up-Messzeitpunkten von Verringerungen der Glücksspielbeteiligung (d. h. Spielhäufigkeit, Spieldauer, Einsatzhöhe). Derweil nahm keine einzige Person während dieses Zeitfensters zusätzliche externe Hilfemaßnahmen in Anspruch. Auch wenn erstmals Evaluationsdaten zur Internetsperre präsentiert wurden, krankt die Studie im Wesentlichen an der fehlenden Repräsentativität (sehr geringe Response Rate) und den damit zusammenhängenden äußerst kleinen Fallzahlen.

Eine weitere Studie aus Australien komplettiert die Datenbasis (Hing et al. 2015, S9). Untersucht wurde die Wirksamkeit eines bundesweiten Selbstsperrprogramms in Queensland (Spielstätten: Hotels, Clubs, Kasinos). Zu beachten ist, dass die Sperre in dieser Jurisdiktion nur für den jeweiligen Standort griff, an dem die Verfügung stattfand. Als hervorstechende Besonderheit wies der Untersuchungsansatz eine Aufteilung der Proband*innen in drei Subgruppen auf: Spieler*innen mit Sperr-, aber ohne zusätzliche Behandlungserfahrung (S; n = 19; 84,2% männlich), Spieler*innen mit Sperr- und Behandlungserfahrung (SB; n = 34; 52,9% männlich) und Betroffene ohne Sperr- aber mit Behandlungserfahrung (B; n = 33; 51,5% männlich). Die Datenerhebung in Form von telefonischen Befragungen erfolgte zu drei Erhebungszeitpunkten jeweils mit etwa sechs Monaten Abstand, wobei sich die Prä-Messung auf die letzten sechs Monate vor Inanspruchnahme der aktuellen Selbstsperre bzw. des aktuellen Beratungsangebotes bezog. Zunächst belegen die Analysen keine substanziellen Gruppenunterschiede zwischen S und SB: Beide Subgruppen zeigen zum ersten Follow-up (F1) ähnlich ausgeprägte Verbesserungen in diversen psychosozialen Outcomes. Legt man beide Subgruppen zusammen, ergeben sich im Vergleich Prä- vs. F1 unter anderem folgende signifikante Positiveffekte: Verringerung der Glücksspielausgaben, der glücksspielbedingten Schulden, des Verlangens nach Glücksspielen sowie der PGSI-Symptomatik. Ebenfalls können die Reduzierung einiger glücksspielbedingter Negativfolgen und eine Verbesserung des psychischen Gesundheitszustandes verzeichnet werden. Ein weiterer Gruppenvergleich bezieht sich auf die Gegenüberstellung von allen selbstgesperrten Spieler*innen (SB + S) und Individuen ohne Sperrverfügung (B). Zu beiden Follow-ups haben mehr Personen in der kombinierten Sperrgruppe aufgehört, an der primär problembehafteten Spielform teilzunehmen. Außerdem ver-

fügen sie bei deskriptiver Betrachtung zu F1 über weniger glücksspielbedingte Negativfolgen als zu Beginn. Trotz des innovativen Forschungsansatzes schränken wesentliche Limitationen die Aussagekraft der Befunde ein. Auszugsweise zu nennen sind hier Unterschiede im Hinblick auf das soziodemographische Profil der Subgruppen, unzureichende Informationen zum Sperrprogramm (z. B. zur Laufzeit der Sperre) und variierende Längen der Sperrdauer bzw. der Zeitfenster zwischen Prä-Messung und F1.

Gesamtbewertung der Evidenz

Insgesamt erfüllen im Zusammenhang mit der Intervention „Spiellersperre“ neun Evaluationsstudien die zugrunde gelegten Einschlusskriterien. Spiellersperren lassen sich als schadensminimierende Maßnahme genuin der indizierten Verhältnisprävention zuordnen. Alle Studien beziehen sich dabei auf selbstgesperrte Spieler*innen. Positiv ist zum einen zu würdigen, dass immerhin sechs Publikationen Längsschnittdaten vorzuweisen haben. Zum anderen lassen sich über alle Studien hinweg Positiveffekte auf der Verhaltensebene und damit ein Kernziel der Schadensminimierung verzeichnen (s. Tab. 3.4). Einschränkend sei jedoch darauf verwiesen, dass eine direkte Gegenüberstellung der einzelnen Studien schwierig ist, weil sich die konkrete Ausgestaltung von Sperrprogrammen von Jurisdiktion zu Jurisdiktion in wesentlichen Punkten mitunter erheblich unterscheidet (z. B. im Hinblick auf die Reichweite oder Dauer der Sperre). Unter methodologischen Gesichtspunkten fallen in der Gesamtbewertung zudem ausnahmslos das Fehlen von Kontrollgruppen und die kleinen, hochselektiven Stichproben negativ ins Gewicht. Anders ausgedrückt: Spiellersperren scheinen wirksam zu sein, das „Warum“ bzw. die Frage nach den Wirkmechanismen bleibt indessen weitgehend ungeklärt. Zusammenfassend ist die Güte der Effekte von Spiellersperren daher zum jetzigen Zeitpunkt im mittleren Bereich anzusiedeln.

Tabelle 3.4: Evidenz evaluierter Interventionen – Spielersperre

Studie	Intervention	Präventionsart	Positive Effekte	Forschungsdesign	Bewertung der Intervention*
Ladouceur 2000	Selbstsperre in drei Kasinos 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 Programmeginn	mittel
Hing 2012	zentrales 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
Townshend 2007	freiwillige Sperren für Spielstätten mit Automatenspielen (Neuseeland)	indizierte Verhältnisprävention	Verhalten	Prä- und Follow-up-Befragung gesperrter Spieler aus dem Hilfesystem (Prä bei Beginn der Sperre: Juli 2004 bis Juli 2006, Follow-up: August 2006)	niedrig
Ladouceur 2007	Selbstsperre in drei Kasinos in Quebec (Kanada)	indizierte Verhältnisprävention	Verhalten	Follow-up-Befragung gesperrter Spieler mit einer Prä-Messung direkt nach Abschluss der Selbstsperre sowie vier Follow-ups (6, 12, 18 und 24 Monate später)	hoch
Tremblay 2008	modifiziertes Selbstsperreprogramm des Kasinos in Montreal (Kanada)	indizierte Verhältnisprävention	Akzeptanz Verhalten	Prä- und Follow-up-Befragung (3 bis 12 Monate) von gesperrten Spielern	mittel
Hayer 2011a	freiwilliges Sperrprogramm für Kasinos 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

*siehe die Erläuterungen unter der Tabelle 3.1.

3.5 Technischer Spielerschutz

Das Kapitel zum technischen Spielerschutz umfasst ein ganzes Bündel an Interventionsmaßnahmen mit direkten Eingriffen in den Spielablauf bzw. dessen Rahmenbedingungen. Ausgangspunkt ist die Annahme, dass das Suchtpotential einer bestimmten Glücksspielform in direkter Verbindung mit ihrer konkreten Ausgestaltung steht. Während situative Veranstaltungsmerkmale, wie eine hohe Verfügbarkeit, leichte Griffnähe oder extensive Produktvermarktung, in erster Linie den Zugang zum Glücksspiel erleichtern können, fördern die nachfolgend im Mittelpunkt stehenden strukturellen Veranstaltungsmerkmale primär die Bindung an das Spielmedium und damit suchtartige bzw. exzessive Verhaltensweisen. Entsprechend liegt die Vermutung nahe, dass ihre Begrenzung mit glücksspielsuchtpräventiven Wirkungen einhergeht. Aufgrund der Breite dieses Themenfeldes verwundert die inhaltliche wie methodische Heterogenität der inkludierten Evaluationsstudien kaum. Als kleinster gemeinsamer Nenner kann die Zuordnung unter der Kategorie „Verhältnisprävention“ festgehalten werden. Dabei reicht die Präventionsart von universell bis indiziert. Nahezu alle Evaluationsbefunde beziehen sich auf das Automatenspiel in seinen unterschiedlichen Facetten. Zusammengekommen ließen sich 14 Studien finden, die in diesem Kontext die Einschlusskriterien erfüllten. Zunächst werden der Übersichtlichkeit halber diejenigen Publikationen vorgestellt, bei denen nur ein Veranstaltungsmerkmal im Fokus stand (8 Treffer). Danach folgen Publikationen, die ihre Effektüberprüfung auf mindestens zwei Veranstaltungsmerkmale ausgerichtet hatten (6 Treffer).

Die ersten beiden Studien rückten die Spielgeschwindigkeit in den Vordergrund. So untersuchten Ladouceur und Sévigny (2006, TS1) den Einfluss der Verlangsamung der Ereignisfrequenz von 5 auf 15 Sekunden beim Automatenspiel. Generelles Ziel dieser selektiven Maßnahme der Verhältnisprävention war es, bei aktiven Glücksspieler*innen einem kontrollierten Spielverhalten Vorschub zu leisten. Die experimentell angelegte Querschnittstudie mit einer Prä- und Post-Messung direkt vor und nach der Intervention umfasste eine Experimentalgruppe (EG) mit einem 15-Sekundenspiel und eine Kontrollgruppe (KG) mit einem 5-Sekundenspiel. Die Proband*innen wurden den jeweiligen Untersuchungsbedingungen zufällig zugewiesen und bekamen zu Beginn der Spielsitzung 10\$ als Einsatz zur Verfügung gestellt. Ein Spielabbruch war jederzeit möglich. Außerdem erwiesen sich die Gewinn- und Verlustsequenzen der Automaten für beide Untersuchungsbedingungen als identisch. Als Outcomes dienten sowohl Selbstberichtsdaten (schriftliche Befragung) als auch Spielverhaltensda-

ten. Der Stichprobe gehörten insgesamt 43 Erwachsene aus Quebec (Kanada) an, darunter befanden sich allerdings keine Problemspieler*innen (nach SOGS). Die EG setzte sich aus 22 Personen (50% weiblich, Durchschnittsalter: 41,4 Jahre) und die KG aus 21 Personen (52,4% weiblich, Durchschnittsalter: 36,8 Jahre) zusammen. Im Ganzen verweisen die empirischen Befunde auf einige signifikante Gruppenunterschiede. Hierzu zählt, dass sich Mitglieder der EG häufiger ein schnelleres Spiel wünschen (64% vs. 33% in der KG). Darüber hinaus liegt die Anzahl der Spiele in der EG deutlich unter dem Niveau der KG (Grundlage: Spielverhaltensdaten). Schließlich wird die tatsächliche Anzahl der getätigten Spiele in der KG eher unterschätzt. Verschiedene bedeutsame Limitationen erschweren hier jedoch die Befundeinordnung: Vorrangig zu nennen sind die kleinen Fallzahlen, fehlende Basisinformationen über den Ablauf des Experimentes (z. B. keine Angabe zur Spieldauer) sowie die nicht näher bestimmten Einschlusskriterien bei der Stichprobenauswahl und -zusammensetzung.

Aus Spanien stammte eine zweite Evaluationsstudie zur Spielgeschwindigkeit mit Pilotcharakter (Chóliz 2010, TS2). Über die Teilnahme an einem computerbasierten Automatenpiel mit Manipulation der Ereignisfrequenz sollte geklärt werden, ob eine verzögerte Belohnung (gleichzusetzen mit einer Spielverlangsamung) mit suchtpreventiven Effekten selektiver bzw. indizierter Art einhergeht. Zur Beantwortung dieser Frage wurde auf Spielverhaltensdaten zurückgegriffen. Die nicht näher beschriebene Stichprobe umfasste 10 Patient*innen mit pathologischem Glücksspielverhalten. Innerhalb einer Woche mussten die Teilnehmenden zwei experimentelle Bedingungen an unterschiedlichen Tagen durchlaufen: Zum einen das Spiel an einem 2-Sekunden-Gerät (EG1) und zum anderen das Spiel an einem 10-Sekunden-Gerät (EG2) (= Within-Subject Design). Als Mindestspieldauer wurden jeweils 30 Einzelspiele veranschlagt, eine Beendigung war jederzeit möglich. Das Startguthaben belief sich auf 30€. Als Positivbefund der äußerst eng umschriebenen statistischen Analysen lässt sich festhalten, dass die Anzahl der Spiele in der EG1 signifikant größer als in der EG2 ausfällt. Allerdings legen vor allem die extrem kleine Fallzahl, fehlende Grundinformationen zum Sample, die Künstlichkeit dieses experimentellen Settings und die Fokussierung auf eine sehr eingeschränkte Auswahl an abhängigen Variablen nahe, jenes Ergebnis nicht überzubewerten.

In Norwegen ergab die Restrukturierung des Marktsegments „Automatenpiel“ die einmalige Möglichkeit einer begleitenden Evaluationsforschung. Im Zuge der Entschärfung der alten Gerätetypen kam es unter anderem zu einem Verbot von Geldscheinakzeptoren an Spielautomaten zum 01.07.2006 und damit einhergehend zu einer Reduzierung des Höchsteinsatzes pro

Einzelspiel von 25€ auf 2,50€. Mit diesem Schritt wurden die Ziele verfolgt, die Spielhäufigkeit, die Spieleinsätze und somit letztlich auch das Ausmaß glücksspielbezogener Probleme auf Bevölkerungsebene zu minimieren. Im Zentrum der Untersuchung von Hansen und Rossow (2010, TS3) stand die Analyse des Spielverhaltens von Jugendlichen vor und nach dieser strukturellen Intervention. Methodisch fußte das Vorgehen auf drei schriftlichen Befragungen von Schüler*innen der Klassenstufen 8 bis 13, durchgeführt in denselben Schulen in den Jahren 2004 (Prä1), 2005 (Prä2) und 2006 (Post). Dabei erfolgte die Post-Erhebung etwa vier Monate nach Einführung der Intervention. Eine personale Zuordnung der Teilnehmenden im Zeitverlauf war größtenteils jedoch nicht möglich, sodass Querschnitts- bzw. Trenddaten vorliegen. Die Stichproben umfassten jeweils mehr als 20.000 Jugendliche mit annähernd ausgewogenen Geschlechterverhältnissen (Altersspanne im Kern: 13-19 Jahre). Zunächst zeigen die Auswertungen, dass knapp ein Drittel der Jugendlichen mit Automatenspielerfahrung die Entfernung der Geldscheinakzeptoren bemerkt hat. Während das Spielverhalten zwischen den beiden Messzeitpunkten vor der Intervention konstant bleibt, sind nach der Intervention gewünschte Veränderungen in diversen Parametern beobachtbar. Jene signifikanten Verringerungen betreffen vornehmlich die Spielhäufigkeit (sowohl allgemein als auch ausschließlich bezogen auf das Automatenspiel), die Geldausgaben für das Automatenspiel und den Anteil der Risiko- bzw. Problemspieler*innen nach LB und SOGS (jeweils über verschiedene Operationalisierungen ermittelt). Die Robustheit der empirischen Befunde wird zudem über weiterführende Analysen unter Kontrolle ausgewählter Drittvariablen bestätigt. Einzelne methodische Schwächen, wie das Fehlen von Längsschnittdaten, das relativ kurze Zeitfenster zwischen Intervention und Post-Erhebung sowie die Nicht-Einbindung einer Kontrollgruppe, trüben den positiven Gesamteindruck ein Stück weit. Ferner bleibt unter präventiven Gesichtspunkten letztendlich offen, ob das Verbot von Geldscheinakzeptoren oder die markante Reduzierung der Einsatzhöhe für diese Befundlage verantwortlich zu machen ist.

Eine Nachfolgepublikation von Hansen und Rossow (2012, TS4) griff im Prinzip auf denselben Datensatz zurück, um im Sinne der Grundlagenforschung die Frage zu klären, ob sich ein allgemeiner Rückgang des Glücksspielkonsums in der Bevölkerung auch bei allen Spielergruppen von moderaten bis zu exzessiven Spieler*innen niederschlägt (= empirische Überprüfung des Gesamtkonsummodells im Jugendalter). Im Gegensatz zur Publikation von 2010 (TS3) nahmen die statistischen Analysen dieses Mal ausschließlich Bezug auf (1) Jugendliche mit aktueller Glücksspielerfahrung (d. h. Spielbeteiligung in den letzten 12 Monaten) und (2) die Datenerhebungen der Jahre 2005 bzw. 2006 (Prä-Post-Messung). Als finale Stichprobe

dienten 14.458 (2005) bzw. 13.387 (2006) Schüler*innen. Die Ergebnisse belegen in konsistenter Weise für alle Subgruppen sowie getrennt für beide Geschlechter die postulierten Verringerungen der durchschnittlichen Spielhäufigkeit. Entsprechend lassen sie sich als weitere Belege für den mit dem Verbot von Geldscheinakzeptoren an Spielautomaten einhergehenden Verhaltenseffekt interpretieren. Gleichwohl sind grundsätzlich dieselben Limitationen wie bei Hansen und Rossow (2010, TS3) zu beachten.

Zwei weitere Studien beschäftigten sich in verschiedener Weise mit Begrenzungen der Gewinnausschüttung als Maßnahme des Spielerschutzes. Während es bei Rockloff et al. (2015, TS5) um die zeitliche bzw. spielbezogene Limitierung der Jackpot-Ausschüttung ging, stand bei Harrigan und Dixon (2010, TS6) die Verringerung der Ausschüttungsquote im Mittelpunkt. Beide Vorgehensweisen waren experimenteller Art, lieferten Daten im Querschnitt, bezogen sich auf das Automatenenspiel bzw. Automatenspieler*innen und ließen sich generell der selektiven respektive indizierten Verhältnisprävention zuordnen. Ein wesentlicher Unterschied betraf das Studiendesign. So sah die Studie von Rockloff et al. (2015, TS5) aus Australien zur Limitierung der Jackpot-Ausschüttung eine zufällige Zuordnung der Teilnehmenden zu drei Untersuchungsbedingungen vor. Dabei wurde die Experimentalgruppe (EG) nach 20 Einzelspielen mit einem Warnhinweis in Form eines Pop-up-Fensters und der Botschaft konfrontiert, dass der Jackpot jetzt nicht mehr zur Verfügung stünde. Bei Kontrollgruppe 1 (KG1) erschien an dieser Stelle ein Glücksspielirrelevanter Hinweis ebenfalls in Form eines Pop-up-Fensters, Kontrollgruppe 2 (KG2) erfuhr keinerlei Intervention. Den Jackpot bildeten entweder ein Sofortgewinn von 500AUD in bar oder 500 Lotterietickets mit der Option auf einen Gewinn von 25.000AUD. Die Durchführung erfolgte mittels einer simplifizierten EGM-Simulation mit determiniertem Spielablauf. Ab dem 21. Einzelspiel waren nur noch Verluste möglich, die Effektmessung fand genau ab diesem Zeitpunkt statt. Der finalen Stichprobe (exklusive den Abbrüchen) gehörten zusammengenommen 107 Erwachsene an (57,9% weiblich), davon zeigten nach PGSI 18,6% ein moderates und weitere 4,6% ein problematisches Spielverhalten. Allgemeine Ziele dieser Intervention bestanden in der Verringerung der Glücksspielintensität, der Minimierung von Verlusten sowie der Unterbindung des Chasing-Verhaltens. Statistische Überprüfungen von Mittelwertsunterschieden belegen Effekte hinsichtlich der Spielgeschwindigkeit und der Spielverluste: Zum einen verringert sich die Spielgeschwindigkeit, gemessen über die Anzahl der Einzelspiele pro Minute, in der EG im Vergleich zu den beiden KGs merklich. Zum anderen sind in der EG geringere Spielverluste evident. Allerdings ist dieser Umstand im Kern auf die Variation der Jackpot-Bedingungen

(Cash- vs. Ticketoption) innerhalb der EG zurückzuführen (mit deutlicheren Effekten bei der Cashoption). Abgesehen von den gängigen Limitationen bezogen auf die Repräsentativität des Samples (Stichwort Selektivität) oder die enge Auswahl der Outcome-Variablen fällt bei der Befundbewertung dieser Studie vor allem die geringe ökologische Validität negativ ins Gewicht. Sowohl die Implementierung von permanenten Verlusten nach einer relativ kurzen Spieldauer als auch die konkrete Umsetzung der „Jackpot-Botschaft“ unter Realbedingungen erscheinen wenig praxiskompatibel.

Beim methodischen Vorgehen von Harrigan und Dixon (2010, TS6) ist zunächst grundlegend zu beachten, dass es sich hierbei um eine Simulationsstudie und eben keine Evaluationsstudie im herkömmlichen Sinne handelte. Vor dem Hintergrund der in Ontario (Kanada) vorherrschenden gesetzlichen Vorgabe einer Mindestausschüttungsquote von 85% beim Automaten-spiel (Slot Machines) galt es zu bestimmen, welchen Einfluss verschiedene Ausschüttungsquoten auf das Spielverhalten ausüben. Als Interventionsziel wurde die Minimierung des mit dieser Spielform assoziierten Suchtpotentials vorgegeben (u. a. sollte die Wahrscheinlichkeit großer Gewinne als Einstiegsfaktor in ein mögliches Problemverhalten verringert werden). Das Studiendesign umfasste eine Experimentalbedingung (EG) mit einer 85%igen Ausschüttungsquote und eine Kontrollbedingung (KG) mit einer 98%igen Ausschüttungsquote. Alle anderen Spielparameter wurden konstant gehalten und entsprachen einer realen Spielvariante („Lobstermania“). Weitere allgemeine Eckparameter der Simulation beinhalteten ein Startkapital von 100CAD, eine maximale Einsatzhöhe pro Einzelspiel von 3,75CAD, die Spielteilnahme bis zum Totalverlust sowie insgesamt jeweils 1.000 Spieler pro Untersuchungsbedingung. Die Ergebnisse der Simulation verweisen darauf, dass in der EG die durchschnittliche Anzahl der Spiele (186 vs. 1.184 in der KG), die durchschnittliche Spieldauer (0,31 Stunden vs. 1,97 Stunden in der KG) und die durchschnittliche Anzahl großer Gewinne mit einem zwischenzeitlichen Guthaben von mindestens 1.000CAD (bei 5 Spielern vs. 54 Spielern in der KG) weitaus kleiner ausfallen. Noch deutlicher klaffen die Werte bezogen auf die Spieleanzahl sowie Spieldauer auseinander, wenn nur die Subgruppe mit großer Gewinnerfahrung betrachtet wird. Inwieweit diese Simulation des Spielverhaltens mit zum Teil sehr künstlichen Prämissen (z. B. die Vorgabe, immer bis zum Totalverlust spielen zu müssen) auf die Wirklichkeit zu übertragen ist bzw. ähnliche Effekte auch unter realen Lebensbedingungen zu beobachten sind, muss offenbleiben. Schließlich finden bei dieser Forschungsmethodik potentiell relevante Drittvariablen (Person und Umwelt) keine Berücksichtigung.

Lediglich eine Evaluationsstudie bezieht sich auf die Wirksamkeit von Spielpausen als technische Maßnahme des Spielerschutzes. Hierbei handelte es sich um einen experimentellen Forschungsansatz aus Australien (Blaszczynski et al. 2016, TS7). Genuines Ziel der Einführung von Spielpausen war die Unterbrechung dissoziativer Erlebniszustände, als Zielgruppe konnten demnach alle aktiv Glücksspielenden angesehen werden. Im Zentrum der Studie stand konkret die Überprüfung von möglichen, mit Spielpausen assoziierten iatrogenen (unerwünschten) Effekten. Das methodische Vorgehen fußte auf einem Experiment mit zufälliger Zuordnung der Proband*innen auf drei Untersuchungsbedingungen: Experimentalgruppe 1 mit einer 3-minütigen Spielpause, Experimentalgruppe 2 mit einer 8-minütigen Spielpause und eine Kontrollgruppe ohne Spielpause. Dabei wurde die jeweilige Unterbrechung nach einem 15-minütigen Black Jack-Spiel in Form einer Computersimulation eingebunden. Während der Spielpause beschäftigten sich die Untersuchungsteilnehmer*innen mit glücksspielrelevanten Informationen, im Anschluss daran folgte eine weitere 15-minütige Spielsession. Die Datenerhebung fand in schriftlicher Form (Selbstangaben) zur ersten Pause sowie direkt nach Beendigung des Spiels statt. Insgesamt 141 Studierende im Alter von durchschnittlich 21 Jahren (55% weiblich) bildeten die Stichprobe. Ohne im Detail auf einzelne Ergebnisse einzugehen lässt sich festhalten, dass Spielpausen offenbar keinen Effekt auf das Erleben dissoziativer Zustände mit sich bringen. Darüber hinaus scheinen Spielpausen – vor allem bei längerer Dauer – als unerwünschte Nebenwirkung sogar das Verlangen nach Glücksspielen zu erhöhen. Jene Befunde sind jedoch mit Zurückhaltung zu interpretieren, da diesem Experiment eine sehr geringe ökologische Validität attestiert werden kann: So mutet gerade die Länge der Spielpause (3 bzw. 8 Minuten) im Verhältnis zur Spieldauer (15 Minuten) realitätsfremd an. Weiterhin liegen keine weiterführenden Informationen zum Sample oder zur Größe der einzelnen Untersuchungsgruppen vor, was die Befundeinordnung zusätzlich erschwert.

Ebenfalls mit eher geringer Aussagekraft verbunden ist eine Publikation von Ladouceur et al. (2005, TS8) aus Kanada zu dem Einfluss des Formats und der Anordnung von Spielautomaten in Spielstätten außerhalb von Kasinos. Unter anderem wurde der Frage nachgegangen, ob von nicht-isolierten (einsehbaren) Automaten-Standorten präventive Effekte im Sinne der Förderung eines kontrollierten Spielverhaltens ausgehen. Als Setting diente ein universitäres Glücksspiellabor mit entsprechendem Bar-Ambiente, um sowohl subjektive Daten mittels Face-to-Face-Interviews als auch Spielverhaltensdaten zu erheben. Das relativ komplexe 2x3x3-Untersuchungsdesign inkludierte folgende Faktoren: Experimentalbedingung 1 „Format“ (EG1: kompakt vs. Standard), Experimentalbedingung 2 „Anordnung“ (EG2: isoliert in

einer Nische vs. offen an der Wand vs. direkt auf dem Bartresen) und Experimentalbedingung 3 „Problemstatus nach NODS“ (Gelegenheitsspieler*innen vs. Risikospieler*innen vs. wahrscheinlich pathologische Spieler*innen). Jede Untersuchungsbedingung umfasste zehn Proband*innen (insgesamt n = 180) mit zufälliger Zuordnungsweise unter Berücksichtigung der Faktoren Format und Anordnung (im Folgenden relevant: EG1a = kompaktes Format, EG1b = Standardformat sowie EG2a = Nische, EG2b = Wand, EG2c = Bartresen). Weitere zentrale Eckpfeiler des Experiments waren (1) ein zu Beginn der Spielsession zur Verfügung gestellter Geldeinsatz von 25CAD; (2) die Möglichkeit, die Spielteilnahme jederzeit zu beenden; (3) vorab determinierte, für alle Personen identische Spielausgänge sowie (4) eine Ausschüttungsquote von 92%. An der Untersuchung konnten erwachsene Automatenspieler*innen im Alter von 18 bis 65 Jahren teilnehmen. Die finalen Subgruppen bestanden aus 60 Gelegenheitsspieler*innen (60% männlich, Durchschnittsalter: 30 Jahre), 60 Risikospieler*innen (75% männlich, Durchschnittsalter: 34 Jahre) und 60 wahrscheinlich pathologischen Spieler*innen (75% männlich, Durchschnittsalter: 41 Jahre). In der Gesamtschau spiegeln die Befunde ein widersprüchliches Bild wider. Während die Spielverhaltensdaten weder bei der Formats- noch bei der Anordnungsvariablen auf Gruppenunterschiede rückschließen lassen, liefern die Selbstberichte zumindest vereinzelte signifikante Ergebnisse auf der Einstellungsebene. Diejenigen Proband*innen, die von einem Einfluss des Formats berichten (n = 60), antizipieren in der Standardvariante eher einen Verlust der Handlungskontrolle. Bei der Anordnung der Spielautomaten gilt in diesem Zusammenhang, dass die isolierte Lokalisation in Nischen eher mit einem Kontrollverlust verbunden werden als am Bartresen oder an der Wand (n = 99). Eine ähnliche Rangreihe ergibt sich bei der Frage nach dem Einfluss der Anordnung auf zukünftige Spielexzesse. Mindestens vier Limitationen minimieren die Evidenzgüte jedoch erheblich: Erstens bleiben Effekte auf der Verhaltensebene und im Zeitverlauf unklar. Zweitens geht die ungewöhnliche Datenauswertungsstrategie mit einer erhöhten Wahrscheinlichkeit eines Alpha-Fehlers einher. Drittens existiert keine Kontrollgruppe im engeren Sinne. Viertens ist nicht ersichtlich, was hinter dem Merkmal „Format“ konkret steckt. Entsprechend erweist sich die Bedeutung dieser Studie für die Praxis als vernachlässigbar.

Ein zweites Spektrum an Evaluationen bezieht sich auf die Manipulation von mindestens zwei Veranstaltungsmerkmalen im Rahmen einer Untersuchung. An erster Stelle lässt sich eine Publikation aus Kanada anführen, die als Wegbereiter der experimentell angelegten Effektüberprüfung von technischen Veränderungen beim Automatenpiel im Querschnitt anzusehen

ist (Loba et al. 2001, TS9). Im Fokus standen die Anzeige von Gewinnen/Verlusten mittels eines Zählers, ausgewählte sensorische Aspekte (langsame Geschwindigkeit/keine Musik als suchtpräventive Komponenten) und der Wegfall der Stopp-Funktion. Das gemeinsame Ziel dieser Maßnahmen basierte auf der Reduzierung der mit dem Automaten spiel assoziierten Missbrauchsrisiken. Zur Stichprobe zählten 60 Personen mit regelmäßiger Automaten Spielerfahrung (d. h. mindestens zweimalige Teilnahme im Monat). Davon waren 63,3% Männer, das Durchschnittsalter lag bei 34,7 Jahren. Zusätzlich zu den unterschiedlichen Experimentalbedingungen sah das Untersuchungsdesign eine Kontrollbedingung (KG) mit einem Standard-Video-Poker-Automaten bzw. Standard-VLT-Automaten vor. Zu Untersuchungsbeginn erfolgte eine zufällige Verteilung von pathologischen (n = 29) und nicht-pathologischen (n = 31) Spieler*innen zu folgenden Konditionen: (1) VLT-Automat mit vier 20-minütigen Spielsessions (geringe sensorische Stimulation, hohe sensorische Stimulation, KG, Zähler), (2) VLT-Automat mit vier 20-minütigen Spielsessions (davon ausgewertet: KG, Verzicht auf Stopp-Funktion) und (3) Video-Poker-Automat mit vier 20-minütigen Spielsessions (geringe sensorische Stimulation, hohe sensorische Stimulation, KG, Zähler). Als Spielbudget standen insgesamt 50\$ zur Verfügung, wobei zusätzlich auch eigenes Geld eingesetzt werden konnte (lediglich 5 Personen nutzten diese Option). Nach jeder Spielsession sollten die Proband*innen zum Zwecke der Datenauswertung Fragen schriftlich beantworten, etwa zu subjektiven spielbezogenen Reaktionen. Von der Fülle an empirischen Befunden sind in diesem Kontext primär die folgenden von Interesse: Zum einen fällt es pathologischen Spieler*innen bei geringer sensorischer Stimulation laut Selbstberichten leichter, mit dem Spielen aufzuhören, als in der KG bzw. bei hoher sensorischer Stimulation. Zum anderen greift dieser Interaktionseffekt auch bei Einbindung eines Zählers (vs. Verzicht auf den Zähler). Schließlich erhöht die Automatenvariante mit einer Stopp-Funktion unabhängig vom Spielerstatus den Wunsch, noch einmal zu spielen. Trotz des elaborierten Forschungsansatzes erweist sich die Aussagekraft der Studie aus verschiedenen Gründen zusammengenommen als gering. Kritisch sind insbesondere die kleinen Fallzahlen in den einzelnen Subgruppen, die Erfassung der Outcome-Variablen jeweils nur mit einem nicht-validierten Item und die Ungewissheit hinsichtlich der Nachhaltigkeit der Effekte im Felde anzumerken.

Im Zuge einer Pilotuntersuchung unter Laborbedingungen rückten Delfabbro et al. (2005, TS10) insgesamt sechs Strukturmerkmale des Automaten spiels in den Vordergrund. Aus der Perspektive des Spielerschutzes sollte empirisch hinterfragt werden, ob folgende Maßnahmen tatsächlich einen Beitrag zur Schadensminimierung leisten können: eine geringere Anzahl an

Gewinnlinien, die Reduzierung der Gewinnhöhe, der Verzicht auf Soundeffekte, die volle Helligkeit des Monitors, eine Anzeige des Guthabens in Echtgeld (Dollar) sowie eine Verlangsamung der Spielgeschwindigkeit. Die Veröffentlichung aus Australien fasste die Ergebnisse von drei Teilstudien zusammen, bei denen jeweils zwei Strukturmerkmale orthogonal variiert wurden (jeweils im Sinne eines 2x2-Untersuchungsdesigns). Während Experiment 1 (E1) auf die Verstärkerrate (1 Gewinnlinie vs. 3 Gewinnlinien) und die Gewinnhöhe (1 Credit vs. 3 Credits pro Gewinnlinie) abzielte, bildeten bei Experiment 2 (E2) der Sound (aus vs. an) und die Helligkeit des Monitors (Standard vs. 35% des Standardlevels) die unabhängigen Variablen. Bei Experiment 3 (E3) ging es um die Anzeige des Guthabens (in Dollar vs. in Credits) und die Spielgeschwindigkeit (5 Sek. vs. 3,5 Sek.). Um das Alltagsgeschehen bestmöglich abzubilden, fand die Durchführung der Experimente mit Hilfe von computerbasierten realitätsgetreuen Simulationen statt. Dabei durchliefen die Proband*innen immer alle vier Untersuchungsbedingungen innerhalb eines Experiments: Nach einer 12-minütigen Testphase und dem Ausprobieren aller vier Automatentypen war ein freies Spiel an selbst ausgewählten Geräten für maximal 30 Minuten mit einem Startkapital von 5\$ pro Automat vorgesehen. Als Grundlage der quantitativen Analysen dienten Spielverhaltensdaten und Selbstberichte in schriftlicher Form (Einmal-Befragung nach Spielende), die sich im Folgenden ausschließlich auf die 30-minütige Untersuchungsphase beziehen. Zur Studienteilnahme wurden erwachsene Automatenspieler*innen mit regelmäßiger Spielbeteiligung (d. h. mindestens dreimal im Monat) und ohne aktuelle Behandlungserfahrung rekrutiert (insgesamt $n = 72$). Jeweils 24 Personen formierten die einzelnen Subgruppen, wobei der Anteil der Männer zwischen 37,5% und 62,5% und das Durchschnittsalter zwischen 46,3 Jahren und 55,8 Jahren lag. Die Ergebnisse legen zahlreiche signifikante Gruppenunterschiede nahe. Auf der Einstellungsebene geht ein Mehr an Spannung mit Automatentypen einher, die drei Gewinnlinien, drei Credits pro Gewinnlinie, Soundeffekte sowie eine schnellere Spielgeschwindigkeit aufweisen. Nahezu identische Resultate finden sich beim Outcome „Geräte-Präferenz“. Auf der Verhaltensebene zeigt sich, dass eine längere Spieldauer mit drei Gewinnlinien und einer geringeren Helligkeit des Monitors zusammenhängt. Ähnliches gilt für die Anzahl der Spiele, hier stellt zudem die schnellere Spielgeschwindigkeit einen statistisch bedeutsamen Prädiktor dar. Trotz des innovativen Forschungsansatzes sprechen einige gewichtige Limitationen gegen eine weiterführende Befundgeneralisierung. In erster Linie sind in diesem Zusammenhang folgende Aspekte anzuführen: die Selektivität des Samples, die kleinen Fallzahlen pro Teilstudie, einzelne unrealistische Rahmenbedingungen (z. B. das mögliche Weiterspielen im Falle eines Totalverlustes) und die Outcome-Messung auf Itemebene.

Zwei weitere Untersuchungen aus Australien (Sharpe et al. 2005, TS11; Blaszczynski et al. 2005, TS12) beziehen sich auf dieselben drei Modifikationen des Game Designs beim Automatenpiel. Diese veränderten Strukturmerkmale inkludierten (1) die Verringerung der maximalen Einsatzmöglichkeit pro Spiel von 10AUD auf 1AUD, (2) die Verlangsamung der Ereignisfrequenz von 3,5 Sekunden auf 5 Sekunden (inklusive einer 1-Sekunden-Pause zwischen den Spielen) und (3) eine Beschränkung bei den Geldscheinakzeptoren von maximal 100AUD-Noten auf maximal 20AUD-Noten. Die technische Konfigurierung dieser Maßnahmen erfolgte in der realen Glücksspielumgebung mit dem Ziel, die Spielzeit sowie den Spieleinsatz zu verringern und damit im Sinne der Schadensminimierung die individuelle Problembelastung zu reduzieren bzw. eine verantwortungsbewusste Spielteilnahme zu fördern. Als Zielgruppe ließen sich Automatenspieler*innen definieren. Sharpe et al. (2005, TS11) griffen in diesem Kontext im Wesentlichen auf Beobachtungsdaten zum Spielverhalten zurück (u. a. zur Höhe der Geldeinsätze, Anzahl der Spiele sowie Spieldauer). Dabei fanden die Beobachtungseinheiten durch Projekt-Assistent*innen direkt vor Ort in ausgewählten Spielstätten statt. Im Ganzen lagen die Daten von 210 Personen im Durchschnittsalter von 46,1 Jahren vor, 20% des Samples galten laut SOGS-Kriterien als wahrscheinliche pathologische Glücksspieler*innen. Im Fokus standen acht verschiedene Automatentypen: Davon wiesen sieben Automaten technische Veränderungen in unterschiedlichen Kombinationen mit mindestens einer Modifikation auf, ein achttes Gerät repräsentierte als Kontrollbedingung den Standard-Automaten (max. Einsatzmöglichkeit pro Spiel: 10AUD; Ereignisfrequenz: 3,5 Sekunden; Geldscheinscheinakzeptor: bis max. 100AUD-Noten). Die Spielautomaten mit jeweils identischen Ausschüttungsquoten von 87,5% standen in sieben Hotels bzw. vier Clubs in New South Wales. Für die zentralen Auswertungen wurden nur diejenigen Gäste berücksichtigt, die sowohl an dem Standard-Automaten als auch an mindestens einem modifizierten Gerät „gezockt“ hatten. Die wenigen signifikanten Befunde deuten an, dass lediglich die Verringerung der maximalen Einsatzmöglichkeit mit Verhaltenseffekten (d. h. mit einer geringeren Anzahl an Spielen, einer niedrigeren Gesamtspielzeit sowie kleineren Verluste) assoziiert ist. Ähnliche Positivauswirkungen können weder bei der Verlangsamung der Spielgeschwindigkeit noch bei der Geldscheinakzeptoren-Beschränkung beobachtet werden. Generell müssen diese Ergebnisse jedoch aufgrund zahlreicher Studienlimitationen sehr kritisch bewertet werden. Wesentliche Schwächen umfassen die Umsetzung der Maßnahmen (z. B. erscheint eine Verlangsamung der Spielgeschwindigkeit um 1,5 Sekunden wenig substanziell), das Studiendesign (z. B. war die Präsenz der Beobachter*innen den Gästen bewusst und somit unter Umständen mit einem hohen Aufforderungscharakter verbunden) und die methodische Dar-

stellung (z. B. bleibt die Zählweise der Sessions unklar). Darüber hinaus verhindern speziell die variierenden Maßnahmenkombinationen eine präzisere Bestimmung der Effekte einzelner Modifikationen.

Zwar knüpften Blaszczynski et al. (2005, TS12) unmittelbar an diese Publikation an, die zugrundeliegende Datenart mit Selbstberichten sowie die Trennung in zwei Teilstudien bezogen auf Hotels und Clubs wichen allerdings von der oben vorgestellten Methodik grundlegend ab. Teilstudie 1 bezog sich auf sieben Hotels in Sydney, wobei jeweils ein modifizierter Automat direkt neben dem Standard-Automaten platziert wurde. Die Mindestspieldauer betrug 20 Einzelspiele mit eigenem Geld, danach sollte ein Automatenwechsel erfolgen. Hier bildeten 95 Automatenspieler*innen die Stichprobe. Bei Teilstudie 2 und vier Clubs in New South Wales sah das Untersuchungssetting eine Aufstellung der Automaten nebeneinander in einer Reihe vor. Hier setzte sich das Sample aus 363 Automatenspieler*innen zusammen. Insgesamt 110 Gäste probierten alle acht Automatentypen aus, und 188 Personen setzten ihr Geld sowohl beim Standard-Automaten als auch bei mindestens einem manipulierten Automaten ein. Im Rahmen von Teilstudie 1 berichten lediglich 14% der Teilnehmenden davon, irgendeine Modifikation des Game Designs überhaupt wahrgenommen zu haben. Zudem existieren keine Unterschiede zwischen den Automatentypen (Standard vs. modifiziert) in Bezug auf die Absicht weiterzuspielen. Demgegenüber scheint die Verringerung der maximalen Einsatzhöhe gerade bei Problemspieler*innen mit einer höheren Zufriedenheit in Verbindung zu stehen. Bei Teilstudie 2 fällt in erster Linie beim Outcome Spielspaß auf, dass Geräte mit einer Ereignisfrequenz von 3,5 Sekunden und einer maximalen Einsatzhöhe von 10AUD bevorzugt werden. Auch sind die Gäste offenbar mit schnelleren Spielabfolgen zufriedener. Mit 25% liegt die Erkennungsrate der Modifikationen insgesamt jedoch erneut auf relativ niedrigem Niveau. Als Hauptmanko dieses Forschungsansatzes ist festzuhalten, dass nicht dargelegt wird, in welchem Zusammenhang die abhängigen Kernvariablen (Spielspaß, Zufriedenheit) mit dem Ziel der Schadensminimierung stehen. Anders ausgedrückt bleibt der präventive Nutzen der Befunde vollkommen nebulös. Weitere Limitationen, wie die kleinen Fallzahlen oder die vergleichsweise kurze Spieldauer, seien daher nur am Rande erwähnt.

Eine weitere Studie aus Kanada beschäftigt sich neben der Wirkung von Zeitlimitierungen (s. Kap. 3.6) mit den Präventiveffekten einer permanent mitlaufenden Uhr (ins Spielgerät integriert) sowie einem Display mit Geldanzeige (vs. Credits) beim Automatenpiel (Ladouceur & Sévigny 2009, TS13). Übergeordnetes Ziel dieser Maßnahmen war die Förderung eines

kontrollierten Spielverhaltens bzw. die Minimierung glücksspielbezogener Probleme. Die Datenerhebung fand in zwei Bars mit Video Lottery Terminals in Quebec City mittels einer schriftlichen Gäste-Befragung direkt nach Beendigung der Spielaktivität statt. In Ergänzung dazu wurde ein Termin für ein mündliches Interview nach weiteren 20 Minuten Spielzeit vereinbart. Der initialen Gelegenheitsstichprobe gehörten 38 Personen an (64% männlich, Durchschnittsalter: 52,4 Jahre), zum mündlichen Interview erschienen 16 Personen (75% männlich, Durchschnittsalter: 47,5 Jahre). In der Gesamtschau erweisen sich die vorgelegten deskriptiven Befunde bestenfalls als mäßig aussagekräftig. Zwar geben 89% des Eingangssamples an, die Uhr bemerkt zu haben, und 54% attestieren dieser Maßnahme, nützlich sein zu können. Im Gegensatz dazu meinen 74%, dass die Uhr nicht dabei helfen könne, das eigene Spielverhalten besser zu kontrollieren. Zur Geldanzeige fallen die Befunde etwas positiver aus: Hier haben 97% das Feature wahrgenommen und 61% als potentiell nützlich eingestuft. Ferner scheint es für 58% ein geeignetes Hilfsmittel zur Förderung der Handlungskontrolle darzustellen. Aus methodischer Sicht sind primär die kleinen Fallzahlen eines nicht-repräsentativen Samples, die fehlende Kontrollgruppe sowie die Präsentation ausschließlich von Häufigkeitsangaben im Ergebnisteil zu kritisieren.

Der Forschungsansatz von Blaszczynski et al. (2014, TS14) bezieht sich in ähnlicher Weise auf die reale Glücksspielumgebung. Insgesamt fünf sogenannte Responsible Gambling Features wurden in einen standardmäßigen Spielautomaten (EGM) namens „Blue Gum“ integriert und im Felde getestet. Dabei stand die Frage im Raum, ob derartige Veranstaltungsmerkmale zur Verhinderung und Minimierung von Glücksspielproblemen beitragen können. Die zum Teil ungewöhnlichen Maßnahmen umfassten im Einzelnen: (1) dynamische Hinweise nur mit Geldbeträgen zu spielen, die man sich leisten kann; (2) ein „Bank Meter“ mit der Option, Gewinne extra zu speichern; (3) eine Uhr, um die gewünschte Spielzeit einzustellen; (4) die Möglichkeit von Demospielen ohne Echtgeldeinsatz; (5) ein „Wohltätigkeits-Spender“ mit der Gelegenheit, (restliches) Geld für wohltätige Zwecke zu spenden anstatt weiterzuspielen. Als Datengrundlage diente eine einmalige mündliche Befragung von Automatenspieler*innen in fünf Clubs in Queensland (Australien), in jeder Spielstätte befanden sich zwei modifizierte Spielgeräte. An der Untersuchung nahmen 299 Personen teil, wovon knapp die Hälfte Frauen waren. Das Durchschnittsalter betrug 54,6 Jahre; 5% des Samples ließen sich laut PGSI als problematisch spielend einstufen. Deskriptive Analysen unter Hinzuziehung aller Features belegen, dass sie von 61,6% aller Teilnehmenden und hier insbesondere von Personen mit (moderat) problematischem Spielverhalten wahrgenommen wurden. Explizit

führt diesbezüglich der Wohltätigkeits-Spender die Rangreihe an, gefolgt von der Uhr, dem Extra-Speicher und den Warnhinweisen. Nur ein kleiner Anteil der Stichprobe ($\leq 8,2\%$) fühlt sich von den jeweiligen Maßnahmen in der Spielfreude (leicht) beeinträchtigt. Während ein Viertel der Befragten angibt, den Extra-Speicher genutzt zu haben, liegen diese Raten bei der Uhr (5,8%) und den Demospiele (vor dem Echtspiel; 16%) deutlich darunter. Außerdem glauben 4,2% der Gäste, dass die Warnhinweise ihr Spielverhalten positiv beeinflusst haben. Ein Hauptmanko dieser Studie betrifft die Analysestrategie auf deskriptivem Niveau: Zum einen ist die Prozentuierung auf die jeweilige Basiszahl häufig nicht nachvollziehbar; zum anderen weichen die Auswertungen je Spielerschutzmaßnahme mitunter voneinander ab. Das Fehlen einer Kontrollgruppe sowie von Verhaltensdaten im engeren Sinne reduzieren die Evidenzgüte ebenfalls wesentlich.

Gesamtbewertung der Evidenz

Im internationalen Kontext lassen sich nicht viele Studien finden, die über die suchtpreventiven Effekte von Variationen im Game Design bei Glücksspielen berichten. Obwohl dem technischen Spielerschutz aufgrund von theoretischen Überlegungen eine hohe Bedeutung zugeschrieben werden kann, lässt sich die empirische Untermauerung dieses Bereiches im Ganzen als lückenhaft und die Evidenzlage pro Veranstaltungsmerkmal als bestenfalls mittel bis gar nicht vorhanden bezeichnen. In der Gesamtbetrachtung aller 14 Primärstudien (s. Tab. 3.5) fallen zunächst zwei grundsätzlich verschiedene Forschungsausrichtungen mit jeweils fundamentalen Limitationen auf: Während experimentell angelegte Vorgehensweisen oftmals artifiziell wirken (geringe ökologische Validität, fehlender Praxisbezug), sind „reine“ Effekte bei Feldstudien in der tatsächlichen Glücksspielumgebung wegen ihrer Komplexität kaum abbildbar (fehlende Kontrolle von Drittvariablen). Daneben bleibt die Frage nach den Langzeiteffekten von Veränderungen im Game Design komplett unbeantwortet. Auf der Maßnahmenebene kommen noch zwei weitere zentrale Schwächen hinzu. Zum einen erweisen sich zumindest einige technischen Veränderungen (z. B. eine Verlangsamung der Spielgeschwindigkeit um 1,5 Sek.) als wenig substantiell. Zum anderen verwundern die Auswahl bestimmter Interventionen und ihr Bezug zum Spielerschutz (z. B. die Einführung eines Wohltätigkeits-Spenders). Folglich sind von diesen Maßnahmen bestenfalls auch nur geringe Effekte zu erwarten gewesen.

Vor dem Hintergrund der vielschichtigen und zum Teil widersprüchlichen Befundlage können zum jetzigen Zeitpunkt so gut wie keine evidenzgestützten Aussagen zum Nutzen des technischen Spielerschutzes abgeleitet werden. Exemplarisch sei an dieser Stelle auf das Merkmal der Spielgeschwindigkeit verwiesen. Zwar stand die Verringerung der Ereignisfrequenz bislang am häufigsten im Fokus. Uneinheitliche Operationalisierungen sowie inkonsistente Evaluationsergebnisse lassen Generalaussagen zu ihrer Wirksamkeit jedoch nicht zu. Es ist hier deshalb ein großer Forschungsbedarf zu konstatieren. Unter Berücksichtigung der Evidenzgüte scheint am ehesten noch das Verbot von Geldscheinakzeptoren bzw. die damit verbundene Reduktion der Einsatzhöhe einen vielversprechenden Präventionsansatz darzustellen. Insgesamt ist die Qualität der hier zusammengetragenen Effekte zum technischen Spielerschutz somit als niedrig zu bewerten.

Tabelle 3.5: Evidenz evaluierter Interventionen – Technischer Spielerschutz

Studie	Intervention	Präventionsart	Positive Effekte	Forschungsdesign	Bewertung der Intervention*
Ladouceur (2006)	Verlangsamung der Ereignisfrequenz (von 5 auf 15 Sek.) beim Automatenspiel	selektive Verhältnisprävention	Akzeptanz Verhalten	randomisierte Kontrollgruppenstudie mit Prä-/Post Messung	mittel
Choliz (2010)	Verlangsamung der Ereignisfrequenz auf 10 Sekunden beim Automatenspiel	selektive, indizierte Verhältnisprävention	Verhalten	Within-Subject Design mit zwei Experimentaltbedingungen und direkter Effektmessung	niedrig
Hansen (2010)	Verbot von Geldscheinakzeptoren an Spielautomaten	universelle, selektive Verhältnisprävention	Einstellung Verhalten	drei deskriptive Schülerbefragungen als Trendstudie konzipiert, mit zwei Prä-Erhebungen und einer Post-Erhebung (etwa 4 Monate nach Einführung der Intervention)	mittel
Hansen (2012)	Verbot von Geldscheinakzeptoren an Spielautomaten	universelle, selektive Verhältnisprävention	Verhalten	zwei deskriptive Schülerbefragungen als Trendstudie konzipiert, mit einer Prä-Erhebung und einer Post-Erhebung (etwa 4 Monate nach Einführung der Intervention)	mittel
Rockloff (2015)	zeitliche bzw. spielbezogene Begrenzung der Jackpot-Ausschüttung (Automatenspiel)	selektive, indizierte Verhältnisprävention	Verhalten	randomisierte Kontrollgruppenstudie mit direkter Effektmessung	mittel
Harrigan (2010)	Verringerung der Ausschüttungsquote von 98% auf 85% (Automatenspiel)	selektive, indizierte Verhältnisprävention	Verhalten	Kontrollgruppen-Design in Form einer Simulationsstudie	niedrig

Blaszczynski (2016)	Einführung von Spielpausen (3 Min. bzw. 8 Min.)	selektive Verhältnisprävention	keine Effekte	randomisierte Kontrollgruppenstudie mit direkter Effektmessung	keine
Ladouceur (2005)	Gestaltung nicht-isolierter Standorte von Spielautomaten in Spielstätten	selektive Verhältnisprävention	Einstellung	2x3x3-Untersuchungsdesign (randomisiert, ohne Kontrollgruppe) mit direkter Effektmessung	keine
Loba (2001)	Veränderung von 3 Parametern beim Automatenpiel: Anzeige der Gewinne/Verluste, sensorische Stimulation: langsame Geschwindigkeit/keine Musik, Wegfall der Stopp-Funktion	selektive, indizierte Verhältnisprävention	Einstellung	2(3)x2x2-Untersuchungsdesign (randomisiert, mit Kontrollgruppe) mit direkter Effektmessung	niedrig
Delfabbro (2005)	Modifikation von 6 Strukturmerkmalen beim Automatenpiel: geringere Anzahl an Gewinnlinien, Reduzierung der Gewinnhöhe, Verzicht auf Soundeffekte, volle Helligkeit des Monitors, Anzeige des Guthabens in Echtgeld, langsamere Spielgeschwindigkeit	selektive, indizierte Verhältnisprävention	Einstellung, Verhalten	3 Teilstudien mit jeweils einem 2x2-Untersuchungsdesign und direkter Effektmessung	mittel
Sharpe (2005)	Variation von 3 Strukturmerkmalen beim Automatenpiel: Verringerung der maximalen Einsatzmöglichkeit pro Spiel (von 10AUD auf 1AUD); Verlangsamung der Ereignisfrequenz (von 3,5 Sek. auf 5 Sek.) plus 1 Sekunde Pause zwischen den Spielen; Beschränkung bei den Geldscheinaukzeptoren (von max. 100AUD-Noten auf max. 20AUD-Noten)	selektive, indizierte Verhältnisprävention	Verhalten	deskriptive Beobachtungsstudie in der realen Glücksspielumgebung (Einmal-Messung); Grundlage: 7 unterschiedlich konfigurierte Automaten mit den jeweiligen technischen Maßnahmen sowie ein Standard-Automat	niedrig
Blaszczynski (2005)	Variation von 3 Strukturmerkmalen beim Automatenpiel: Verringerung der maximalen Einsatzmöglichkeit pro Spiel (von 10AUD auf 1AUD); Verlangsamung der Ereignisfrequenz (von 3,5 Sek. auf 5 Sek.) plus 1 Sekunde Pause zwischen den Spielen; Beschränkung bei den Geldscheinaukzeptoren (von max. 100AUD-Noten auf max. 20AUD-Noten)	selektive, indizierte Verhältnisprävention	Akzeptanz/Einstellungen	deskriptive Befragungsstudie in der realen Glücksspielumgebung (Einmal-Messung); Grundlage: 7 unterschiedlich konfigurierte Automaten mit den jeweiligen technischen Maßnahmen sowie ein Standard-Automat	keine

Ladouceur (2009)	Präsentation einer ständig mitlaufenden Uhr (ins Spielgerät integriert) sowie Display mit Geldanzeige (vs. Credits)	selektive, indizierte Verhältnisprävention	Akzeptanz Verhalten	deskriptive Gäste-Befragung direkt nach Beendigung des Spiels (schriftlich) bzw. nach weiteren 20 Minuten Spielzeit (mündlich)	niedrig
Blaszczynski (2014)	5 Responsible Gambling-Features beim Automatenspiel: dynamische Hinweise nur mit Geldbeträgen zu spielen, die man sich leisten kann; Bank Meter mit der Gelegenheit, Gewinne extra zu speichern; eine Uhr, um die gewünschte Spielzeit einzustellen; Möglichkeit von Demospielen; Wohltätigkeits-Spender: Option, (restliches) Geld für wohltätige Zwecke zu spenden	selektive, indizierte Verhältnisprävention	Akzeptanz Verhalten	deskriptive mündliche Gäste Befragung (Einmal-Messung)	niedrig

*siehe die Erläuterungen unter der Tabelle 3.1.

3.6 Pre-Commitment

Beim Pre-Commitment handelt es sich um verbindlich vorgegebene oder selbst zu wählende Limitierungen der Spielzeit, des Einsatzes, möglicher Gewinne oder Verluste bei Glücksspielen. Das Ziel solcher Maßnahmen sind die Förderung eines kontrollierten Glücksspielverhaltens und/oder die Minimierung von Spielproblemen. Kategorial ist das Pre-Commitment dem technischen Spielerschutz sowie der selektiven und indizierten Verhältnisprävention zuzuordnen. Insgesamt konnten acht Studien identifiziert werden, die die Effekte von Pre-Commitment-Systemen untersucht haben. Vier davon wurden in einer realen Glücksspielumgebung oder mit deren Spielverhaltensdaten durchgeführt; diese werden zuerst vorgestellt. Die sich anschließenden Untersuchungen – ebenfalls vier an der Zahl – sind experimenteller Natur und in Laborsettings entstanden.

Eine erste Studie wurde auf der Grundlage realer Spieldaten eines Onlineanbieters von Sportwetten (bwin) durchgeführt (Broda et al. 2008, PC1). Die evaluierte Intervention betraf einen schriftlichen Warnhinweis, der erscheint, wenn versucht wird, die existierenden Einzahlungslimits zu überschreiten. Bei dem Wettanbieter existierten selbstgewählte oder vom Anbieter festgesetzte Limits von bis zu 5.000 Euro im Monat bzw. 1.000 Euro am Tag. Ausgewertet wurden Datenbanksätze zum Spielverhalten von 47.000 bwin-Kund*innen über einen Zeitraum von zwei Jahren (2005-2007). Dabei wurde ein Vorher-Nachher-Vergleich mit den Subgruppen Festquote- und Live-Wette vorgenommen. Die Analyse dieser Spieldaten zeigt, dass insgesamt 160 Personen im Untersuchungszeitraum einen Warnhinweis erhalten haben, d. h. sie haben versucht, mehr Geld auf das eigene Spielkonto zu transferieren als die Limitierung vorsieht. Das macht einen prozentualen Anteil von insgesamt 0,3% der Kundschaft aus. Hierbei handelt es sich zu 96,9% um Männer mit einem Durchschnittsalter von 30,8 Jahre. Dieser Personenkreis hat im Durchschnitt 14 Warnhinweise erhalten (von 1 bis 267). Nach dem Erhalt der Warnhinweise werden signifikant weniger Wetten pro aktiven Wett-Tag abgeschlossen. Das gilt für die Festquoten- und Live-Wetter gleichermaßen. Dagegen wird in signifikanter Weise der Wetteinsatz pro Wette nach den Warnhinweisen erhöht (in Festquoten- und Live-Wetten-Gruppe). In der Untersuchung fehlen zentrale Angaben zu den zeitlichen Sequenzen zwischen erfolgtem Warnhinweis und Spielverhaltensänderung sowie zum Anteil und zur Höhe der selbstgesetzten Limits, was ihre Aussagekraft stark eingeschränkt.

Die zweite Studie bezieht sich ebenfalls auf das Pre-Commitment-System von bwin (Nelson 2008 et al., PC2). In dieser wurden die Effekte einer selbst gewählten Limitierung unterhalb

der Voreinstellung durch den Anbieter (bis zu 5.000 Euro bzw. bis zu 1.000 Euro am Tag) untersucht. Auch hier wurde eine Auswertung von Datensätzen zum Spielverhalten von bwin-Kund*innen (n = 47.134) mit einem Vorher-Nachher-Vergleich und den Subgruppen Festquoten-Wette, Live-Wette, Poker und andere Spiele angestellt. Die Daten stammten aus den Jahren 2005 und 2006 und umfassten insgesamt 18 Monate. Die Ergebnisse dieser Studie stellen sich demnach wie folgt dar: 1,2% aller Kund*innen (95,9% männlich) haben eine Selbstlimitierung vorgenommen (zwischen 9€ und 4.200€). Davon haben 9,1% einmal ihr Limit geändert, 1,1% zweimal und 1,9% dreimal und mehr. Nach der Limitsetzung hört ein Teil auf, Live-Wetten oder Festquoten-Wetten zu platzieren (21% bzw. 14%). Ferner werden weniger Wetten pro Wett-Tag vorgenommen und der Gesamteinsatz reduziert sich nach der Selbstlimitierung. Das gilt in einem signifikanten Maße für die Gruppen aller Sportwetter*innen und die Festquoten-Wetter*innen. Es gelten für diese Studie ähnliche Einschränkungen wie bei der vorgenannten Untersuchung: So fehlen auch hier differenzierte Angaben zu den zeitlichen Sequenzen zwischen Intervention und Verhaltensmessung.

Aus Kanada liegt eine Untersuchung vor, in der die Wirkungen von verschiedenen technischen Spielerschutzmaßnahmen in Geldspielautomaten untersucht worden sind (Ladouceur & Sévigny 2009, PC3). Darunter waren auch vorgegebene Limitierungen der Spielzeit. Vier Optionen der zu begrenzenden Spielzeit waren dabei möglich: 15, 30, 45 oder 60 Minuten. Es wurde eine schriftliche Gäste-Befragung direkt nach Beendigung des Spiels in zwei Spielstätten in Quebec City durchgeführt. Insgesamt haben sich 38 Gäste (64% männlich, Durchschnittsalter: 52,4 Jahre) daran beteiligt, die folgende Limitierungen gewählt hatten: 46% = 60 Minuten, 14% = 45 Minuten, 24% = 30 Minuten und 16% = 15 Minuten. Die Ergebnisse der Studie fallen eher negativ aus: 74% der Befragten finden die zeitliche Limitierung nicht nützlich und 79% geben an, dass die zeitliche Limitierung ihnen nicht hilft, ihre Spielaktivitäten zu kontrollieren. Es ist hierbei anzumerken, dass die Ergebnisse auf sehr kleinen Fallzahlen eines nicht-repräsentativen Samples basieren, so dass sie insgesamt keinen hohen Aussagewert besitzen.

Einige Jahre später wurde eine Evaluation über die selbst zu wählenden Einzahlungs-Limitierungen beim Glücksspielanbieter win2day (Österreichische Lotterien) veröffentlicht (Auer & Griffiths 2013, PC4). Danach waren – unterhalb der Voreinstellung von 800 Euro in der Woche – tägliche, wöchentliche oder monatliche Einzahlungs-Limits sowie Limits nach Spieldauer (Session- und Tages-bezogen) möglich. Insgesamt handelte es sich somit um fünf

verschiedene Formen. Die Limits konnten jederzeit geändert werden; Heraufsetzungen wurden jedoch erst nach 72 Stunden aktiv. Die Datengrundlage der Untersuchung stellten 5.000 registrierte win2day-Kund*innen dar, die freiwillig eine Selbstlimitierung in Anspruch genommen hatten. Es wurde eine Verlaufsdatenanalyse mit einem Vergleich 30 Tage vor und 30 Tage nach der Festsetzung des Limits vorgenommen. Mögliche Veränderungen im Spielverhalten wurden dabei ausschließlich bei den intensivsten Spieler*innen (10% der Kundschaft) gemessen. Warum sich diese Analysen nur auf die Gruppe der Intensivspieler*innen beziehen, bleibt unklar. Ferner fehlen auch soziodemographische Angaben zur Untersuchungsgruppe. Das sind zwei wichtige Mängel der Untersuchung. Die Auswertung ergibt, dass sich während der dreimonatigen Untersuchungsphase die Kund*innen (n = 5.000) durchschnittlich 4,4 Limits gesetzt haben. Die fünf verschiedenen Formen der Limitierungen verteilen sich dabei wie folgt: a.) Einsatz-bezogen: 25% täglich, 29% wöchentlich, 32% monatlich; b.) Spieldauer-bezogen: Session 7%, Tag 8%. Bei der Messung des Spielverhaltens anhand der beiden Indikatoren „Theoretischer Verlust“ (Einsatzhöhe x „Haus-Vorteil“) und „Spieldauer“ zeigt sich beim ersten eine signifikante Verbesserung bei allen fünf, beim zweitem bei drei von fünf Limitierungsarten (Einsatz-bezogen: täglich und wöchentlich, Spieldauer-bezogen: Tag). Ferner wird deutlich, dass Einzahlungslimits bei Lotterie- und Kasinospieler*innen generell eine bessere Wirkung als die Spieldauer-bezogenen Limits haben. Hingegen ist bei Pokerspieler*innen der Effekt von Spieldauer-bezogenen Limits grundsätzlich größer.

Die Studien, die in einem experimentellen Setting durchgeführt wurden, sind allesamt jüngeren Datums. Wohl et al. (2014, PC5) untersuchten ein multifunktionales Selbstlimitierungstool für Geldspielautomaten. Das Tool besaß vier zentrale Elemente: 1.) Es erschien eine Pop-up-Message kurz vor Erreichen des Limits, sofern nur noch 10% des Guthabens übrig war. 2.) Ein Ampelsystem fungierte als Orientierungshilfe für das Verhältnis zwischen verspieltem Geld und gesetztem Limit. 3.) Es wurden Informationen über die bisherigen Gewinne und Verluste sowie die Spielzeit gegeben. 4.) Beim Erreichen des Limits erschien eine Pop-Up-Message mit der Frage, ob weitergespielt werden soll. Die Zielgruppe dieser Intervention waren unproblematisch spielende Automatenspieler*innen im Sinne selektiver Prävention. Methodisch wurde mit einem Vergleich von zwei Experimentalgruppen gearbeitet: multifunktionales Selbstlimitierungstool (EG1) versus Standard-Pop-Up mit Informationen zur Selbstlimitierung (EG2). Die Gruppenzuordnung erfolgte randomisiert in einem Laborsetting mit programmierten Automaten. Die Teilnehmer*innen konnten die Höhe des Limits selbst festlegen. An der Einmalbefragung direkt nach dem Test beteiligten sich insgesamt 56

Studierende mit aktueller Automatenspielerfahrung (ohne Spielprobleme nach PGSI). 66% von dieser Personengruppe waren weiblich; das Durchschnittsalter betrug 20,4 Jahre. Die EG1 und EG2 umfassten 29 bzw. 27 Probanden. Das ist jeweils eine sehr kleine Fallzahl und schränkt die Aussagekraft der Studie ein. Auch die Outcome-Messung basiert nur auf ganz wenigen Informationen: Danach zeigt sich, dass die EG1 ihre Intervention besser bewertet als die EG2. Ferner hält die EG1 häufiger an den gesetzten Limits fest als die EG2.

In einer weiteren experimentellen Untersuchung ging es um die zeitliche Limitierung einer Spielteilnahme via Pop-up-Fenster in Geldspielautomaten. Über ein Pop-up-Fenster wurde die Möglichkeit einer zeitlichen Limitierung in Minuten angeboten. Dabei war eine Beendigung des Spiels unabhängig vom Limit jederzeit möglich. Auch diese Intervention zielte auf unproblematisch spielende Automatenspieler*innen ab. Kim et al. (2014, PC6) untersuchten ihre Effekte in Form einer randomisierten Studie. Dabei wurde eine Kontrollgruppe gebildet, die ein Pop-up-Fenster mit der kurzen Information erhielt, solange spielen zu können wie gewünscht. Die Spielabläufe/-ausgänge waren in beiden Gruppen vorab festgelegt. Direkt nach der Intervention wurden die Teilnehmer*innen in beiden Gruppen (EG: n = 20, KG: n = 23) schriftlich befragt. Außerdem wurde deren Spielzeit erfasst. Die Proband*innen (60,5% weiblich, Ø-Alter: 21,4 Jahre) wurden an einer kanadischen Universität rekrutiert; Einschlusskriterium waren vorhandene Automatenspielerfahrungen. Die Wirkungsanalyse zeigt, dass sich in der EG signifikant häufiger ein zeitliches Limit gesetzt wird als in der KG. In der erstgenannten Gruppe tun dies alle Teilnehmer*innen, in der KG eine von 23 Personen. Ein positiver Effekt zugunsten der EG ergibt sich auch bei der Spieldauer: 11 von 20 Probanden (55%) beenden ihre Spielteilnahme bereits vor Erreichen des Limits. Die Schwächen dieser Evaluationsstudie liegen in der sehr kleinen und hochselektiven Stichprobe bei einer ausschließlich kurzfristigen Effektmessung. Ferner ist der Randomisierungsprozess nicht näher beschrieben worden.

In einer Simulationsstudie mit einer artifiziellen Slot Machine wurden erstmals die Effekte von Gewinnlimits ohne bzw. in Kombination mit Verlustlimits auf verschiedene Spielparameter bestimmt (Walker 2015 et al., PC7). Die Spielergebnisse wurden dabei durch einen Zufallszahlengenerator erzeugt. Folgende weitere Eckparameter galten: Einsatzhöhe pro Spiel: 1USD, Ausschüttungsquote: 95%, Dauer pro Spiel: 6 Sekunden, 60 Spieler mit maximal 5.000 Spielen (maximale Spieldauer: 8,3 Stunden). Die gewählten Gewinn- und Verlustlimits lagen bei 100USD bzw. 200USD. Als Ergebnis dieser Simulation ergibt sich, dass die Varian-

ten mit einem kombinierten Gewinn- und Verlustlimit beim Verlust und der Spieldauer besser abschneiden als reine Gewinn- und Verlustlimits. Bei dieser Untersuchung ist zu beachten, dass es sich um eine reine Simulation des Glücksspielverhaltens mit künstlichen Parametern und Prämissen handelt. Zudem bleibt offen, wie die Effekte einer solchen Maßnahme im Zeitverlauf aussehen.

Als Letztes sei hier die Studie von Brevers et al. (2016, PC8) vorgestellt, die in einem Quasi-Experiment die Effekte einer freiwillig getroffenen Verpflichtung getestet haben, bei der risikantere Gewinnoptionen ausgeschlossen werden. Konkret betraf der Ausschluss die beiden Gewinnoptionen von 600 und 900 USD, möglich waren jedoch 200 und 400 USD. An dem Experiment beteiligten sich 60 College-Student*innen mit einem Durchschnittsalter von 21 Jahren. Die Hälfte von ihnen war männlich. Dabei handelte es sich um eine selektive Stichprobe mit sehr wenigen regelmäßigen Spieler*innen. Es wurden verschiedene Untersuchungsgruppen gebildet mit vollständiger Wahlfreiheit bei der Limitierung sowie den vier Gewinnoptionen mit unterschiedlichen Gewinnwahrscheinlichkeiten und -höhen. Pro Untersuchungsbedingung fanden 50 Simulationsdurchgänge statt. In der sehr begrenzten Erfassung von Verhaltensparametern wird dann in der (zusammengefassten) Pre-Commitment-Gruppe ein geringeres Risikoverhalten deutlich. Es besteht hierbei jedoch kein Zusammenhang mit der Höhe der gewählten Gewinnoptionen.

Gesamtbewertung der Evidenz

Maßnahmen des Pre-Commitments gehören inhaltlich zum Bereich selektiver und indizierter Verhältnisprävention. Sie können vorgegebene und/oder selbst zu wählende Limitierungen der Zeit, des Einsatzes, der Verluste und Gewinne beinhalten (s. Tab. 3.6). Bei sieben der acht hier untersuchten Maßnahmen konnten positive Auswirkungen auf das Spielverhalten festgestellt werden. Diese beziehen sich jedoch ausschließlich auf einen sehr kurzfristigen Betrachtungszeitraum, so dass keine Aussage über ihre Nachhaltigkeit möglich ist. Einschränkend sei weiter darauf verwiesen, dass ein Teil der Studien in Laborsettings durchgeführt worden ist – damit bleibt ihre ökologische Validität unklar. Der Forschungsstand kann deshalb derart zusammengefasst werden, dass die vorliegenden Studien die Effekte von Maßnahmen des Pre-Commitments bisher als niedrig ausweisen.

Tabelle 3.6: Evidenz evaluierter Interventionen – Pre-Commitment

Studie	Intervention	Präventionsart	Positive Effekte	Forschungsdesign	Bewertung der Intervention*
Broda 2008	schriftlicher Warnhinweis beim Versuch, Einzahlungslimits zu überschreiten	selektive, indizierte Verhältnisprävention	Verhalten	Auswertung von Datensätzen zum Spielverhalten der Kunden	niedrig
Nelson 2008	selbst gewählte Limitierung unterhalb der Voreinstellung durch den Anbieter	selektive, indizierte Verhältnisprävention	Verhalten	Auswertung von Datensätzen zum Spielverhalten der Kunden	niedrig
Ladouceur 2009	vorgegebene technische Limitierung der Spielzeit	selektive, indizierte Verhältnisprävention	keine Effekte	Einmalbefragung von Gästen direkt nach Beendigung des Spiels	keine
Auer 2013	selbst gewählte Einzahlungslimitierung unterhalb der Voreinstellung durch den Anbieter	selektive, indizierte Verhältnisprävention	Verhalten	Auswertung von Datensätzen zum Spielverhalten der Kunden	niedrig
Wohl 2014	multifunktionales Selbstlimitierungstool	selektive Verhältnisprävention	Akzeptanz Verhalten	Einmalbefragung von Automatenspielern (Studierende) direkt nach Beendigung des Spiels	niedrig
Kim 2014	zeitliche Limitierung einer Spielteilnahme (via Pop-up-Fenster) auf freiwilliger Basis	selektive Verhältnisprävention	Verhalten	Einmalbefragung von Automatenspielern (Studierende) direkt nach Beendigung des Spiels, Experimental- und Kontrollgruppen (randomisiert)	mittel
Walker 2015	vorgegebene Gewinnlimits (ohne bzw. in Kombination mit Verlustlimits)	selektive Verhältnisprävention	Verhalten	Simulationsstudie mit einem artifiziellen Automaten	niedrig
Brevers 2016	freiwillige Verpflichtung, bei der riskantere Gewinnoptionen ausgeschlossen werden	selektive Verhältnisprävention	Verhalten	Quasi-Experiment mit Studierenden (computerbasierte Daten)	niedrig

*siehe die Erläuterungen unter der Tabelle 3.1.

3.7 Responsible Gambling Tools

Responsible Gambling Tools (RGTs) bieten beim Online-Glücksspiel verschiedene spieler-schützende Maßnahmen an, die separat oder auch in Kombinationen genutzt werden können. Hierunter fallen beispielsweise die Limitierung von Einsätzen, Selbsttests oder die Darstellung von Regeln für ein kontrolliertes Spiel. Kategorial gehören RGTs deshalb zur selektiven und indizierten Verhältnis- und Verhaltensprävention (hier pragmatisch dem Bereich der Verhältnisprävention zugeordnet). Es gibt nur zwei veröffentlichte Evaluationsstudien über RGTs, die hier einbezogen werden können. Beide betreffen das schwedische RGT „PlayScan“. Ferner wurde diesem Bereich aus systematischen Gründen noch eine Evaluation über einen Selbsttest zugeordnet. In allen drei Untersuchungen ging es schwerpunktmäßig um die Akzeptanz bzw. die Nutzung einzelner Elemente der RGTs.

In Schweden gibt es seit vielen Jahren beim staatlichen Glücksspielanbieter „Svenska Spel“ ein Responsible Gambling Tool (RGT), das aus folgenden Elementen besteht: Ampelsystem zum Spielverhalten (personalisiertes Feedback), Selbsttest, Limitierung der Ausgaben, Selbst-sperren (flexible Optionen), Informationen (u. a. Helpline). Dieses System mit dem Namen „PlayScan“ kann von den Online-Kund*innen auf freiwilliger Basis genutzt werden. Sein Ziel ist die Verhinderung der Entstehung und Aufrechterhaltung von Glücksspielproblemen. Griffiths et al. (2009, RGT1) haben im Jahr 2008 mittels einer Einmalbefragung ausgewählter Online-Kund*innen das RGT evaluiert. Es wurden insgesamt 9.714 Personen per Mail angeschrieben. Von diesen haben sich 24,2% an der Befragung beteiligt (n = 2.348, männlich: 75,5%, Durchschnittsalter: 43,9 Jahre). Darunter befand sich ein Anteil von 26%, der „PlayScan“ nutzt. Die Auswertung zeigt, dass häufige Spieler*innen das RGT signifikant häufiger in Anspruch nehmen als Gelegenheitsspieler*innen. Das Gleiche gilt für männliche versus weibliche Kund*innen. Von denjenigen, die Erfahrungen mit „Play Scan“ aufweisen, finden 52% das RGT ziemlich oder sehr nützlich. Bei den einzelnen Elementen wird die Li-mitierungsoption für Einsätze mit einem Nützlichkeitswert von 70% an erster Stelle genannt (Ampelsystem: 49%, Selbsttest: 46%, Selbstsperre: 42%, Informationen zu Hilfeangeboten: 40%). Die Ergebnisse zur konkreten Inanspruchnahme der einzelnen Elemente ergeben wei-ter, dass 56% sich ein Einsatzlimit gesetzt, 40% einen Selbsttest ausgefüllt und 17% eine Op-tion der Selbstsperren gewählt haben. Unklar bleibt jedoch, inwiefern diese Angaben reprä-sentativ für alle Nutzer*innen von Play-Scan sind. Es wurden auch keine Verhaltensdaten im Zeitverlauf erhoben. Ferner ist an der Untersuchung defizitär, dass keine Angaben zum

Glücksspielverhalten der Befragungsgruppe gemacht worden sind, zum Beispiel welche Online-Glücksspiele bei Svenska Spel gespielt werden.

Einige Jahre später wurde das Onlinetool „PlayScan“ erneut einer Evaluation unterzogen. Aus der Beschreibung in der entsprechenden Originalarbeit von Forsström et al. (2016, RGT2) geht hervor, dass das RGT seit der ersten Studie einige Modifikationen erfahren hat, wie etwa erweiterte Limitierungsoptionen. Die Evaluation bestand aus einer statistischen Auswertung von Inanspruchnahme-Daten und beinhaltete auch eine latente Klassenanalyse (LCA), um unterschiedliche Nutzergruppe zu bestimmen. Es wurden die Daten von insgesamt 9.528 Kund*innen einbezogen, die „Play-Scan“ in einem Zeitraum von 23 Monaten (2011-2013) genutzt hatten. Von den meisten (n = 9.293) liegen Angaben zu Geschlecht und Alter vor. Danach waren 84,2% der „Play-Scan“-Nutzer*innen männlichen Geschlechts; das Durchschnittsalter betrug 41,8 Jahre. Bei der Auswertung ergeben sich die folgenden prozentualen Anteile für diejenigen, die die einzelnen Elemente jeweils mindestens einmal in Anspruch genommen haben: 86,1% haben die „PlayScan“-Seite besucht; 65,4% haben den Selbsttest ausgefüllt; 43,6% haben die Informationen/Hilfeshinweise und 35,0% die Warnhinweise (personalisiertes Feedback) gelesen. Bei der mehrfachen Nutzung (jeweils ≥ 3 mal) stehen an den ersten beiden Stellen der Besuch der „PlayScan“-Seite (22,5%) und das Lesen der Warnhinweise (personalisiertes Feedback) (16,8%). Als Ergebnis der LCA werden fünf Personengruppen definiert, die in einem unterschiedlichen Ausmaß vertreten sind: a.) Besucher*innen der „Playscan“-Seite (47,7%), b.) Nutzer*innen von Informationen/Hilfeshinweisen (31,8%), c.) „Multifunktions-Nutzer*innen“ (9,3%), d.) „Selbsttester*innen“ (3,3%), e.) Nicht-Nutzer*innen (7,9%). Auch hier gelten die Limitierungen der vorgenannten Studie: Es werden keine Angaben zum Glücksspielverhalten der Befragungsgruppe gemacht, und auch die Wirkungen von „Play-Scan“ auf das Spielverhalten bleiben unberücksichtigt.

In Deutschland wurde ein onlinegestützter, interaktiver Selbsttest evaluiert (Jonas et al. 2012, RGT3). Ein solcher Selbsttest kann ein potentiell Element eines RGTs darstellen. Der eingesetzte Selbsttest basierte teilweise auf dem PGSI („Problem Gambling Severity Index“). Er beinhaltete gleichfalls eine automatisierte Rückmeldung mit Verhaltensempfehlungen und Informationen zu den Risikoprofilen verschiedener Glücksspiele. Das Ziel des Selbsttests war die Überprüfung des eigenen Spielverhaltens und die Beendigung eines möglicherweise problematischen Glücksspiels. Der Selbsttest wurde in Eigeninitiative der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung entwickelt und bislang nicht validiert. Die Evaluation fußte auf ei-

ner Auswertung ausgewählter Selbsttest-Angaben sowie einer Nutzerbefragung. Im Zeitraum 2007 bis März 2011 wurden insgesamt 42.967 Selbsttests vollständig ausgefüllt (Median-Alter: 30 Jahre). Darunter befanden sich 83,8% Männer und 28,4% Problemspieler*innen nach PGSI. Die praktizierten Glücksspiele waren (letzte 30 Tage, Mehrfachnennungen möglich): Lotterien 58,2%, Geldspielautomaten 23,3%, Online-Poker 17,1%, Rubbellose 12,2%, Online-Sportwetten 11,8%. An der Nutzer-Befragung haben 4,9% eines nicht weiter definierten Befragungssamples teilgenommen. Diese fehlende Information stellt eine weitere Schwäche der Studie dar. Aus dieser Befragung ergibt sich, dass der Selbsttest eine gute Akzeptanz unter ihren Nutzer*innen besitzt. 76,2% wollen den Selbsttest „wahrscheinlich“ oder „auf jeden Fall“ weiterempfehlen; 71,5% finden ihre Test-Rückmeldung „ziemlich“ oder „sehr“ interessant. Neben den schon genannten Defiziten der Untersuchung seien weitere erwähnt: Der Ablauf der Nutzer-Befragung wird nicht erläutert; die Rücklaufquote ist sehr gering; es fand keine Datenerhebung zu den Effekten auf das Spielverhalten statt.

Gesamtbewertung der Evidenz

Die Bedeutung von Responsible Gambling Tools (RGTs) beim Online-Glücksspiel dürfte in den nächsten Jahren wachsen. RGTs stellen eine Kombination aus verhaltens- und verhältnispräventiven Elementen dar, die sich gezielt an die Nutzer*innen der Online-Glücksspiele – darunter auch problematische Glücksspieler*innen – richten. Bislang gibt es nur drei Studien, die RGTs bzw. potentielle Bestandteile (Selbsttest), evaluiert haben (s. Tab. 3.7). Bei diesen wurde ausschließlich die Nutzung bzw. Akzeptanz untersucht. Hierzu liegen positive Befunde vor. Inwiefern durch RGTs das Wissen, die Einstellungen und das Verhalten der Zielgruppe in eine gewünschte Richtung beeinflusst werden können, bleibt unklar. Von daher lässt sich der Forschungsstand als defizitär bezeichnen, so dass folgerichtig die Güte der ermittelten Effekte mit niedrig zu bewerten ist.

Tabelle 3.7: Evidenz evaluierter Interventionen – Responsible Gambling Tools

Studie	Intervention	Präventionsart	Positive Effekte	Forschungsdesign	Bewertung der Intervention*
Griffiths 2009	RGT („PlayScan“) mit folgenden Elementen: Ampelsystem zum Spielverhalten (personalisiertes Feedback), Selbsttest, Limitierung der Ausgaben, Selbstsperrn (flexible Optionen), Informationen (u. a. Helpline); Nutzung durch Kunden von Svenska Spel auf freiwilliger Basis	selektive, indizierte Verhaltens- und Verhältnisprävention	Akzeptanz	Einmalbefragung ausgewählter Online-Kunden	niedrig
Forsström 2016	RGT („PlayScan“) mit folgenden Elementen: Ampelsystem zum Spielverhalten (personalisiertes Feedback, auch mittels Warnhinweisen), Selbsttest, Limitierung der Ausgaben und/oder Spielzeit, Informationen/Hilfemweise (u. a. Helpline); Nutzung durch Kunden von Svenska Spel auf freiwilliger Basis	selektive, indizierte Verhaltens- und Verhältnisprävention	Akzeptanz	statistische Auswertung von Inanspruchnahme-Daten des Onlinetools	niedrig
Jonas 2012	onlinegestützter, interaktiver Selbsttest mit automatisierter Rückmeldung (Verhaltensempfehlungen, Informationen zu Risikoprofilen verschiedener Glücksspiele)	selektive, indizierte Verhaltensprävention	Akzeptanz	Einmalbefragung von Nutzern, Auswertung ausgewählter Selbsttest-Angaben	niedrig

*siehe die Erläuterungen unter der Tabelle 3.1.

3.8 Aufklärung

Aufgrund der inhaltlichen Breite der Kategorie „Aufklärung“ gliedert sich dieses Kapitel in vier Abschnitte. Dabei wird der Forschungsstand getrennt für folgende Interventionsmaßnahmen zusammengefasst: öffentliche Kampagnen und Informationsmaterialien, Videos, Programme und Projekte für Erwachsene sowie Informationen an Spielgeräten.

3.8.1 Öffentliche Kampagnen und Informationsmaterialien

Es gibt nur wenige Studien, die die Effekte von öffentlichen Aufklärungskampagnen und Informationsmaterialien im Bereich des Glücksspiels untersucht haben. Insgesamt ließen sich zu diesem Interventionstyp fünf Evaluationsstudien finden. Sowohl öffentliche Kampagnen als auch Informationsmaterialien sind systematisch der universellen und/oder selektiven Verhaltensprävention zuzuordnen.

Eine öffentliche Kampagne zur Sensibilisierung der Allgemeinbevölkerung für das problematische Glücksspiel wurde vor fast 20 Jahren in Indiana (USA) durchgeführt. Bestandteile der Kampagne waren Radiospots, Plakate, Broschüren, Zeitungsanzeigen, „Give-Aways“ und Informationsveranstaltungen. Ihr Ziel war die Förderung des Wissens über das problematische Glücksspiel und möglicher Hilfen; ihr Slogan lautete „Play smart. Don't bet more than you can lose“. Najavits et al. (2003, A1) haben die Effekte dieser Kampagne evaluiert. Zu diesem Zweck wurde eine telefonische Prä- und Post-Befragung eines unabhängigen Zufalls-Samples (18 bis 54 Jahre) vorgenommen, wobei die Nachbefragung sechs Wochen nach den Prä-Interviews stattgefunden hat. Die beiden Befragungssamples bestanden aus jeweils 400 Personen. Es existierten keine signifikanten Unterschiede zwischen den beiden Stichproben (bei insgesamt sieben soziodemographischen Variablen). Unter den 800 Personen befanden sich 51% Frauen; das Durchschnittsalter betrug 38,9 Jahre. Nach den Ergebnissen der Evaluation haben 8% der Bevölkerung die Kampagne wahrgenommen – am häufigsten über Plakate (3%) und Zeitungsanzeigen (1,3%). Von diesen Personen (n = 32) geben 72% an, dass sich durch die Kampagne ihr glücksspielbezogenes Wissen verbessert hat. Eine Person (0,8%) hat aufgrund der Kampagne konkret etwas unternommen. Beim Abgleich der (anderen) Prä- und Post-Ergebnisse zeigen sich jedoch keine signifikanten Veränderungen. Als großes Defizit dieser Studie kann angesehen werden, dass grundlegende Informationen über den Zeitpunkt und die Dauer der Kampagne fehlen, so dass die Ergebnisse der Nachbefragung hinsichtlich

ihrer Nachhaltigkeit nicht einzuordnen sind. Ferner werden keine Informationen darüber gegeben, inwiefern die Stichproben repräsentativ für die Bevölkerung Indianas ausfallen.

Über einen landesweiten „Gamblefreeday“, der jährlich in verschiedenen Städten stattfand, wird aus Neuseeland berichtet. Das Besondere an diesem Ansatz war seine kulturspezifische Ausrichtung. Als übergeordnetes Ziel ließ sich die Minimierung glücksspielbedingter Schäden bei ethnischen Minderheiten (Chinesen und Koreaner) durch Aufklärung und Sensibilisierung in Bezug auf glücksspielbezogene Probleme bei diesen Bevölkerungsgruppen formulieren. Die wesentlichen Komponenten der Kampagne umfassten ein Songwettbewerb zum Thema Problemspielen sowie eine kurze Aufklärungsaktion bei ermäßigten Restaurantbesuchen (Voucher mit Informationen zum Problemspielen und einen Selbsttest). Im Rahmen einer vorwiegend formativen Evaluation – darunter eine Einmalbefragung von Restaurantbesucher*innen in Auckland – wurde die Kampagne in den Jahren 2008 bis 2010 untersucht (Tse et al. 2014, A2). Insgesamt 104 Personen haben sich an diesem E-Survey beteiligt (2008: n = 26, 2009: n = 22, 2010: n = 56). Die Befragungsergebnisse machen deutlich, dass im Durchschnitt durch die Kampagne das Wissen über glücksspielbedingte Probleme und das Hilfesystem sowie die Sensibilisierung gegenüber glücksspielbedingten Schäden zugenommen haben. Ferner fällt es – nach Selbstangaben – den Befragten danach leichter, mit anderen Personen über Glücksspielprobleme zu reden. Die Ergebnisse der Studie werden jedoch dadurch stark limitiert, dass es sich um einen vorwiegend formativen Evaluationsansatz handelt, bei dem nahezu keine quantitativen Effektmaße erhoben worden sind. Ferner ist die Repräsentativität der Antwortenden unklar, auch weil keine Kontrollgruppe existierte.

Eine dritte Evaluationsstudie zu einer öffentlichen Kampagne stammt aus Quebec (Kanada). Dort wurden zwei TV-Spots mit Anti-Glücksspiel-Botschaften im Jahr 2010 im Fernsehen gesendet, die auf die Verhinderung glücksspielbezogener Probleme abzielten. Die Spots waren von einer unabhängigen Organisation konzipiert, die Finanzierung erfolgte jedoch über die Glücksspielindustrie. In einem experimentellen Setting wurden die Effekte der Spots überprüft (Lemarié et al. 2015, A3). Dabei sahen die Proband*innen eine bekannte TV-Show, in der in unterschiedlichen Kombinationen eine Glücksspielwerbung und die TV-Spots („Anti-Gambling-Ads“) direkt vor der Glücksspielwerbung gezeigt worden sind. Das 2x2-Untersuchungsdesign – zwei Experimental- (EG) und zwei Kontrollgruppen (KG) – wies die folgenden Bedingungen und Fallzahlen auf: KG1 (Kontrollwerbung ohne Spot, n = 30), EG1 (Kontrollwerbung mit Spot, n = 36), KG2 (Glücksspielwerbung ohne Spot, n = 63), EG2

(Glücksspielwerbung mit Spot, n = 61). Es erfolgte eine zufällige Zuweisung zu den Untersuchungsbedingungen. Eine onlinegestützte Befragung mit den Teilnehmer*innen wurde direkt nach dem Ende der TV-Show durchgeführt. Folgender Einstellungseffekt wurde bei Auswertung der Befragungsergebnisse sichtbar: In der EG2 ist die Intention, am Glücksspiel teilzunehmen, signifikant geringer als in der KG2, d. h. in Gegenwart von Glücksspielwerbung verringern Anti-Gambling-Ads die individuelle Absicht, zukünftig zu spielen. Zu den Hauptlimitationen dieser Studie zählt, dass Angaben zur Stichprobe (Alter, Geschlecht etc.) weitgehend fehlen und unklar bleibt, welcher der beiden Spots jeweils gezeigt worden ist. Ferner kann auch der Ablauf der Intervention – das Schalten eines Anti-Gambling-Spots direkt nach einer Glücksspielwerbung – als eher unrealistisch angesehen werden.

Mit einem gleichsam experimentellen Design haben Orazi et al. (2015, A4) verschiedenartige Präventionsbotschaften evaluiert, mit denen die Affinität zum Glücksspiel reduziert werden sollte. Die Botschaften zielten auf materielle bzw. soziale Negativfolgen des Glücksspiels ab und stellten Verlust- („Was Du beim Glücksspiel verlieren kannst.“) oder Gewinnsituationen („Was Du gewinnen kannst, wenn Du nicht am Glücksspiel teilnimmst.“) dar. Die Untersuchung erfolgte in einem 2x2x2-Design mit folgenden Faktoren: (1) Glücksspielstatus (soziale Spieler*innen vs. Problemspieler*innen), (2) Darstellung der Negativfolgen (materiell vs. sozial) sowie (3) inhaltliche Einbettung (Verlust vs. Gewinn). Es wurde eine zufällige Zuordnung der Proband*innen zu diesen Untersuchungsbedingungen vorgenommen. An der Einmal-Befragung direkt nach der Präsentation der jeweiligen Präventionsbotschaft nahmen 167 regelmäßige Glücksspieler*innen (\geq einmal im Monat) teil. Sie waren zu 64,1% männlich; das Durchschnittsalter betrug 32,4 Jahre. Bei 26,9% von ihnen handelte es sich um Problemspieler*innen (nach PGSI). Bei den Ergebnissen zeigt sich, dass wenn eine Positiveinstellung zum Glücksspiel an sich vorliegt, mögliche materielle Negativfolgen signifikant höher bewertet werden als soziale Negativfolgen. Das trifft insbesondere auf Problemspieler*innen gegenüber sozialen Spieler*innen zu. Auch bei der Absicht, am Glücksspiel teilnehmen zu wollen, werden materielle Negativfolgen höher eingeschätzt als soziale Negativfolgen. Bei der Studie stellt sich die Frage, inwiefern diese Erkenntnisse konkret für die Gestaltung praktischer Maßnahmen genutzt werden könnten, vor allem, weil die Präventionsbotschaften hier ausschließlich an einer Roulette-Simulation geprüft worden sind. Weitere Kritikpunkte betreffen das Fehlen einer Kontrollgruppe und die spärliche Informationslage zum (selektiven) Sample bzw. zur Art der Datenerhebung.

Eine Broschüre zur Glücksspielsucht wurde von der Forschergruppe um Ladouceur et al. evaluiert (2000, A5). Diese informierte über die Anzahl von (pathologischen) Glücksspieler*innen, Symptome einer Glücksspielsucht und Hilfeeinrichtungen für Betroffene. Ihr Ziel war die Sensibilisierung der Allgemeinbevölkerung für Glücksspielprobleme durch die Verbesserung des Wissens über diese Thematik. In einer (randomisierten) Kontrollgruppenstudie auf der Basis einer Befragung direkt nach dem Lesen der Broschüre (keine Prä-Messung) erfolgte die Effektmessung. Die Auswahl der Interviewpartner*innen geschah dabei zufällig in einem Einkaufszentrum sowie einem Park in der Innenstadt von Quebec (Kanada). Insgesamt 59 Personen wurde die Broschüre zum Anschauen und Lesen vorgelegt. Die Kontrollgruppe bestand aus 56 Personen, die ohne Kenntnis der Broschüre befragt worden ist. Bei diesen insgesamt 115 Teilnehmer*innen handelte sich um 56 Männer (Durchschnittsalter: 41 Jahre) und 59 Frauen (Durchschnittsalter: 35 Jahre). Eine Präzisierung dieser Daten für die beiden Vergleichsgruppen wurde nicht vorgenommen, was eine Schwäche der Untersuchung darstellt. Nach den Ergebnissen der statistischen Analyse schneidet die Experimentalgruppe beim Wissen um die korrekte Anzahl pathologischer Spieler*innen, Symptome einer Glücksspielsucht, Verfügbarkeit von spezialisierten Hilfen sowie Anzahl der insgesamt berichteten Themen signifikant besser ab als die Kontrollgruppe. Dass keine Prä-Messung und keine Follow-up-Erhebung vorgenommen worden ist, schränkt die Aussagekraft der Studie deutlich ein. Die Nähe von Intervention und Post-Messung determiniert somit das Ergebnis.

Gesamtbewertung der Evidenz

Öffentlichen Kampagnen und Informationsmaterialien sollen über die Gefahren des Glücksspiels aufklären und für diese Problematik sensibilisieren. Sie können aus Plakaten, Informationsmaterialien, Anzeigen, Veranstaltungen, Radio- sowie TV-Spots bestehen und richten sich an die Allgemeinbevölkerung (universelle Prävention) oder in Einzelfällen auch an spezielle Zielgruppen (selektive Prävention). Bisher sind erst fünf Evaluationsstudien über solche glücksspielpräventiven Kampagnen und Materialien veröffentlicht worden (s. Tab. 3.8.1). Ihre Ergebnisse weisen darauf hin, dass mit dieser Interventionsart an sich das Wissen und die Einstellung der potentiellen Zielgruppen positiv beeinflusst werden können. Die hier berücksichtigten Studien beziehen sich aber nur auf einen sehr kurzen Untersuchungszeitraum und sind allesamt mit methodischen Mängeln behaftet, so dass die bisherige Evidenz von öffentlichen Kampagnen und Informationsmaterialien insgesamt als niedrig zu bewerten ist.

Tabelle 3.8.1: Evidenz evaluierter Interventionen – Aufklärung (öffentliche Kampagnen und Informationsmaterialien)

Studie	Intervention	Präventionsart	Positive Effekte	Forschungsdesign	Bewertung der Intervention*
Najavits 2003	öffentliche Kampagne zur Sensibilisierung der Allgemeinbevölkerung für das problematische Glücksspielen in Indiana (USA)	universelle Verhaltensprävention	Wissen	Bevölkerungsumfrage Prä und Post (6 Wochen)	niedrig
Tse 2014	landesweiter „Gamblefreeday“, jährlich durchgeführter Aktionstag zur Gesundheitsförderung mit kulturspezifischer Ausrichtung, durchgeführt in verschiedenen Städten Neuseelands	universelle, selektive Verhaltensprävention	Wissen Einstellung	formative Evaluation, darunter Einmalbefragung von Restaurantbesuchern (Post)	niedrig
Lemarié 2015	zwei TV-Spots mit Anti-Glücksspiel-Botschaften, wurden in Quebec (Kanada) im Fernsehen gesendet	universelle Verhaltensprävention	Einstellung	Einmalbefragung von Glücksspielern Post, Experimental- und Kontrollgruppen	niedrig
Orazi 2015	verschiedenartige Präventionsbotschaften, die auf materielle bzw. soziale Negativfolgen des Glücksspiels abzielen (USA)	universelle Verhaltensprävention	Einstellung	Einmalbefragung von Glücksspielern Post	niedrig
Ladouceur 2000	Broschüre zur Glücksspielsucht	universelle Verhaltensprävention	Wissen	Einmalbefragung der Allgemeinbevölkerung Post mit randomisierter Kontrollgruppe	niedrig

*siehe die Erläuterungen unter der Tabelle 3.1.

3.8.2 Videos

Das Ziel von Aufklärungsvideos ist in der Regel die Förderung eines kontrollierten Glücksspielverhaltens bei schon spielenden Zielgruppen im Sinne eines selektiven oder indizierten Präventionsansatzes. Insgesamt vier Studien konnten identifiziert werden, die in diese Kategorie gehören. Allein drei davon kommen von der kanadischen Forschungsgruppe um Michael Wohl.

Ein erstes Video wurde jedoch von Steenbergh et al. (2004, A6_A15) in den USA evaluiert. Die Intervention bestand aus einem elektronischen Warnhinweis und audiovisuellen Erläuterungen zur Bedeutung von Limitierungen und zu den irrationalen Annahmen beim Glücksspiel. Ferner wurde über die Möglichkeit informiert, einen persönlichen Limitierungsplan zu erstellen. In einem experimentellen Setting mit einem randomisierten Kontrollgruppendesign fand eine Prä-/Post-Befragung direkt vor und nach dem Spielen statt. In der Experimentalgruppe war das Video integriert in ein computerbasiertes Roulette. Die Spieldauer der Proband*innen betrug maximal 45 Minuten; ihr Spielguthaben von 125 US-Dollar konnten sie jederzeit in Lose mit realer Gewinnmöglichkeit umwandeln. Die Kontrollgruppe (KG) schaute sich ein neutrales Video zur Geschichte des Glücksspiels an. Mit der Studie wurden gleichzeitig die Effekte eines ausschließlichen elektronischen Warnhinweises überprüft (s. hierzu A15). Teilgenommen haben an dem Experiment insgesamt 101 glücksspielerfahrene Student*innen mit einem Durchschnittsalter von 20,5 Jahren (36% männlich). Die beiden hier erwähnten Untersuchungsgruppen bestanden aus jeweils 33 Personen. Die Evaluation zeigt, dass sich direkt nach der Intervention sowohl das glücksspielbezogene Wissen, die kognitiven Verzerrungen als auch die Limitsetzung (Zeit) in der Experimentalgruppe besser darstellen als in der Kontrollgruppe. Als wesentliche Limitierung dieser Studie kann genannt werden, dass es sich um geringe Fallzahlen in einem sehr kurzen Untersuchungszeitraum handelt.

In Kanada wurde eine pädagogische Animation für nicht-problematisch spielende Automatenspieler*innen getestet. Damit sollte der Entstehung und Manifestierung von Glücksspielproblemen entgegenwirkt werden. Es sollte die Funktionsweise des Automatenspiels entmystifiziert und damit mögliche kognitive Verzerrungen korrigiert werden. Das neunminütige Video war primär für den Einsatz auf internetbasierten Spielerschutzseiten gedacht. Seine Inhalte umfassten die Funktionsweisen von Automaten, kognitive Verzerrungen beim Spielen, Unabhängigkeit von Ereignissen, Tipps für risikoarmes Spielverhalten (u. a. Setzen eines Limits, Kreditkarte zu Hause lassen). Es enthielt auch interaktive Fragen zu einigen der ge-

nannten Bereiche. Die Forschungsgruppe um Wohl et al. hat das Video in insgesamt drei Studien evaluiert (2010, A7; 2013b, A8; 2013a, A9).

In der ersten Studie (Wohl et al. 2010, A7) kam dabei ein randomisiertes Design zur Anwendung, das aus einer Experimentalgruppe (EG mit pädagogischem Video) und einer Kontrollgruppe (KG) bestand. In der KG wurde ein neutrales Video, in dem unter anderem Umsatzzahlen zum Glücksspiel präsentiert wurden, vorgeführt. Es existierten drei Messzeitpunkte für die computergestützten Befragungen: vor der Videopräsentation (Prä); innerhalb von 24 Stunden nach der Spielsession, die direkt im Anschluss an die Videopräsentation stattfand (Post) sowie ein Follow-up einen Monat nach dem Zeigen des Videos. Die nicht-problematisch spielenden Automatenspieler*innen (nach PGSI) wurden auf einer Pferderennbahn in Ottawa rekrutiert, wo auch Slot Machines installiert waren. Die Stichprobe (Prä) setzte sich aus 242 Personen zusammen. Diese waren zu 49,2% männlich; das Durchschnittsalter betrug 46,4 Jahre. Über die Fallzahlen der EG und KG sowie die Response-Rate beim Follow-up liegen nur rudimentäre Informationen vor; Angaben über den Randomisierungsprozess fehlen in Gänze. Das schwächt die Aussagekraft der Ergebnisse ein. Diese ergeben, dass bei der EG in signifikanter Weise die kognitiven Verzerrungen nach der Videopräsentation abnehmen (sowohl zum Post- als auch Follow-up-Zeitpunkt). Bei der KG ist eine solche Entwicklung nicht zu beobachten. Auch die Wahrnehmung des Nutzens bestimmter Präventionsstrategien und die Absicht, diese auch zu nutzen, haben sich in der EG erhöht. Auch hier zeigt sich bei der KG keine Veränderung. Ferner überschreiten signifikant weniger Spieler*innen in der EG als in der KG ihr selbstgewähltes Einsatzlimit (Prä-Post-Vergleich).

In einer zweiten Untersuchung von Wohl et al. (2013b) ging es um das gleiche Video (9 Minuten). Mit dieser Studie wurde gleichzeitig auch ein Pop-up-Fenster evaluiert, das an das Erreichen des Einsatzlimits erinnert (gemeinsam kodiert als A8_A25). Das experimentelle Design bestand aus jeweils zwei Experimental- und Kontrollgruppen, wobei zwei das genannte Pop-up-Fenster betrafen. Für die Evaluation des Videos wurde eine Experimentalgruppe (EG) „Aufklärungsvideo“ versus eine Kontrollgruppe (KG) „neutrales Video“ gebildet. Das Experiment lief folgendermaßen ab: In einem virtuellen Kasino (Automatenspiel) war ein determinierter Spielablauf vorgegeben. Es kam Echtgeld zum Einsatz, und es bestand die Verpflichtung, ein Einsatzlimit direkt vor Spielbeginn zu setzen (Untersuchungsvariable). Die Teilnehmer*innen konnten dann solange wie gewünscht spielen. Sie wurden direkt danach schriftlich befragt. Die 72 Proband*innen kamen von einer großen kanadischen Universität

(weiblich: 70,8%, Durchschnittsalter: 29,7 Jahre). Die EG umfasste 37, die KG 35 Studierende. Alle Teilnehmer*innen verfügten über Glücksspielerfahrungen; es lagen bei ihnen aber keine Anzeichen für glücksspielbezogene Probleme (nach PGSI) vor. Als wesentliches Ergebnis der Evaluation kommt heraus, dass sich nach der Intervention die kognitiven Verzerrungen und das Festhalten an Einsatzlimits bei der Experimentalgruppe signifikant besser darstellen als in der Kontrollgruppe. Auch diese Studie weist Limitationen auf, die die Aussagekraft deutlich einschränken. Hierzu zählen in erster Linie die kleine Stichprobe und die Erfassung von nur kurzfristigen Wirkungen auf der Grundlage einer sehr eingeschränkten Outcome-Messung.

In der dritten Studie von Wohl et al. (2013a, A9) wurde neben der neunminütigen Animation noch eine dreiminütige Variante evaluiert. Auch diese war primär für den Einsatz auf interbasierten Spielerschutzseiten konzipiert. Erneut stellten Automatenspieler*innen die Zielgruppe dar, hier aber auch problematisch spielende Personen. Insbesondere sollten mit dem Video fehlerbehaftete Kognitionen in Bezug auf die Funktionsweise von Glücksspielautomaten verringert sowie Strategien zum Festhalten an finanziellen Limitierungen vermittelt werden. Um die Effekte dieser Intervention zu erfassen, hat die Forschungsgruppe drei Untersuchungsgruppen mit zufälliger, aber nicht näher erläuterten Zuordnung gebildet: a.) die zu untersuchende dreiminütige Animation (EG1), b.) die schon erwähnte neunminütige Animation (EG2) und c.) ein neutrales Kontrollvideo (KG). Es gab Befragungen direkt vor (Prä) und direkt nach der Videopräsentation (Post1), eine Posterhebung innerhalb von 24 Stunden nach der Spielsession (Post2) sowie eine Follow-up-Befragung einen Monat nach der Intervention. Für die Teilnahme an diesen vier computergestützten Befragungen wurden aktive Automatenspieler*innen ohne Kontakt zum Hilfesystem (aufgrund von glücksspielbezogenen Problemen) aus zwei Spielstätten rekrutiert. Bei der Eingangsbefragung (Prä) haben sich insgesamt 123 Personen beteiligt (männlich 60,2%, Durchschnittsalter 49,2 Jahre). Darunter befanden sich 19,5% Problemspieler*innen (nach PGSI). Für die drei Untersuchungsgruppen stellten sich die Fallzahlen wie folgt dar: EG1 = 42, EG2 = 39, KG = 42. Die Wiedererreichungsquote betrug bei der Post2-Erhebung 74,0% und beim Follow-up 57,7%. Bei den Effekten der Intervention zeigt sich, dass sich im Vergleich Prä und Post1 die fehlerbehafteten Kognitionen sowohl in EG1 als auch EG2 verringern. Zu Post2 und Follow-up ist ein derartiger Interaktionseffekt nicht mehr feststellbar. Werden die beiden Experimentalgruppen zu einer Auswertungsgruppe zusammengelegt, ergibt sich, dass diese zu Post2 signifikant stärker an finanziellen Limitierungen festhält als die Kontrollgruppe. Gleiches gilt auch für die Einschätzung,

dass das Video für das Festhalten an der Limitierung hilfreich gewesen sei (auch dieser Effekt verschwindet zum Follow-up). Diese Zusammenlegung der beiden Experimentalgruppen bei der Auswertung geschieht ohne Begründung – das ist eine zentrale Schwäche der Untersuchung. Gleichzeitig fehlen weitere Detailinformationen bei den statistischen Analysen und es besteht eine relativ hohe Ausfallrate bei den Befragungen.

Gesamtbewertung der Evidenz

Die hier einbezogenen Aufklärungsvideos lassen sich als Maßnahmen der selektiven und indizierten Verhaltensprävention einstufen, weil sie sich an spezielle Gruppen von Automaten- bzw. Roulettespieler*innen richten. In den Videos wird vorrangig über Funktionsweisen der Glücksspiele aufgeklärt, um kognitiven Verzerrungen vorzubeugen; teilweise sind auch Verhaltenstipps für ein kontrolliertes Spiel miteingebunden. Dabei ist zu beachten, dass sich die Befundlage streng genommen nur auf zwei unterschiedliche Interventionen bezieht, wovon ein Video sowohl in einer Lang- als auch in einer Kurzfassung vorliegt. In drei der vier Evaluationsstudien konnten zwar positive Effekte auf Wissen, Einstellungen und Verhalten nachgewiesen werden (s. Tab. 3.8.2). Diese bezogen sich aber immer auf einen nur kurzfristigen Untersuchungszeitraum, so dass insgesamt die Güte der ermittelten Effekte mit niedrig bis mittel zu bewerten ist.

Tabelle 3.8.2: Evidenz evaluierter Interventionen – Aufklärung (Videos)

Studie	Intervention	Präventionsart	Positive Effekte	Forschungsdesign	Bewertung der Intervention*
Steenbergh 2004	audiovisuelle Erläuterungen zur Bedeutung von Limitierungen und zu den irrationalen Annahmen beim Glücksspiel	selektive, indizierte Verhaltensprävention	Wissen Einstellung Verhalten	Befragung von Glücksspielern Prä und Post, Experimental- und Kontrollgruppen (randomisiert)	mittel
Wohl 2010	9-minütige pädagogische Animation, teilweise interaktiv (Fragen), für den Einsatz auf internetbasierten Spielerschutzseiten	selektive Verhaltensprävention	Einstellung Verhalten	Befragung von Automatenspielern Prä, Post und Follow-up (1 Monat), Experimental- und Kontrollgruppen (randomisiert)	mittel
Wohl 2013b	9-minütige pädagogische Animation, teilweise interaktiv (Fragen), für den Einsatz auf internetbasierten Spielerschutzseiten	selektive Verhaltensprävention	Einstellung Verhalten	Einmalbefragung von Automatenspielern Post, Experimental- und Kontrollgruppen	niedrig
Wohl 2013a	3-minütige pädagogische Animation, für den Einsatz auf internetbasierten Spielerschutzseiten	selektive, indizierte Verhaltensprävention	keine Effekte	Befragung von Automatenspielern Prä, Post1, Post2 und Follow-up (1 Monat), Experimental- und Kontrollgruppen	niedrig

*siehe die Erläuterungen unter der Tabelle 3.1.

3.8.3 Programme und Projekte für Erwachsene

Wissenschaftlich begleitete Aufklärungsprogramme oder -projekte für Erwachsene sind im Glücksspielbereich selten anzutreffen. Nur drei Publikationen (bzw. 4 Studien) konnten identifiziert werden, die derartige Maßnahmen evaluiert haben. Alle stammen aus Kanada. Die hier einbezogenen Programme und -projekte richten sich an glücksspielende Personen. Ihr Ziel ist die Verhinderung oder Reduktion von problematischem bzw. pathologischem Glücksspiel im Sinne eines selektiven oder indizierten Präventionsverständnisses.

Bei der ersten Maßnahme handelt es sich um ein freiwilliges Aufklärungsprogramm für Gefängnisinsassen, die vor der Haft ein riskantes bis pathologisches Glücksspiel praktiziert haben. Es wurde in den Jahren 2002 bis 2004 in Alberta evaluiert (Nixon et al. 2006, A10). Das Gruppen-Programm umfasste sechs Einheiten je 90 Minuten, deren Umsetzung innerhalb von drei Wochen erfolgte. Seine Inhalte bezogen sich u. a. auf die Entstehung von Glücksspielsucht, Glücksspielprobleme, den Zufall beim Glücksspiel, kognitive Verzerrungen, Alternativen zum Glücksspiel und Hilfeansätze. Es wurde dabei mit einem Methoden-Mix aus Informationen, Gruppendiskussionen, Vortrag eines Betroffenen, Videos und einem begleitenden Übungsbuch gearbeitet. Wesentliche Ziele der Intervention waren die Förderung kritischer Einstellungsmuster in Bezug auf Glücksspiele und die Korrektur möglicher kognitiver Verzerrungen. Die Evaluation sah jeweils eine schriftliche Erhebung bei den Teilnehmenden direkt vor und nach dem Programm vor. Es wurden sechs Teilnahmegruppen in einem Zeitraum von 15 Monaten befragt. Insgesamt 71 Personen haben sich an der Eingangsbefragung beteiligt (64,8% männlich, Durchschnittsalter: 30 Jahre). Darunter befand sich ein Anteil von 33,8% Problemspielern nach CPGI („Canadian Problem Gambling Index“). Bei der Nachbefragung konnten Angaben von 49 Personen gewonnen werden, was angesichts des Settings und des kurzen Untersuchungszeitraums eine schlechte Wiedererreichungsquote darstellt. Dieser Sachverhalt ist einschränkend zu berücksichtigen, wenn das zentrale Ergebnis der Evaluation betrachtet wird. Dieses zeigt, dass sich die kritische Haltung zum Glücksspiel und die kognitiven Verzerrungen bei den Teilnehmer*innen nach Programmende signifikant verbessert darstellen.

Etwa zur gleichen Zeit wurde ein interaktives Aufklärungs- und Kompetenzförderungsprogramm („Stop & Think!“) für gefährdete Automatenspieler*innen konzipiert. Damit sollten automatenspiel- und glücksspielbezogene kognitive Verzerrungen korrigiert und Problemlösungsfähigkeiten gefördert werden. Das Programm fand in Gruppenform statt (5 bis 7 Perso-

nen), wobei verschiedene Methoden wie Präsentationen, Video, Audio-Tapes und Übungsaufgaben zum Einsatz kamen, inklusive zweier Sitzungen mit (Selbsthilfe-)Manual für den Einsatz zu Hause. In einem randomisierten Kontrollgruppendesign haben Doiron und Nicki (2007, A11) mit verschiedenen Instrumenten dessen Effekte auf die Einstellungen und das Verhalten der Zielgruppe untersucht. Die Einschlusskriterien bestanden in der Beteiligung am Automatenspiel während des letzten Monats und in der Erfüllung des Status eines Risikospielenden nach CPGL. Mögliche Veränderungen bei den Einstellungen wurden mit der IBS („Informational Biases Scale“) und dem GBQ („Gamblers‘ Beliefs Questionnaire“) gemessen. Die Längsschnittbefragung bestand aus drei Messzeitpunkten: direkt vor und direkt nach dem Programm sowie einen Monat später (Prä-, Post-, Follow-up-Messung). Die Experimental- (EG) und die Kontrollgruppe (KG) umfasste jeweils 20 Proband*innen. Diese waren zu 65% bzw. 60% männlich; das Durchschnittsalter betrug 41 bzw. 35 Jahre. Bei den Glücksspielbezogenen Einstellungen (IBS, GBQ) kommt die EG zum Post- und Follow-up-Zeitpunkt auf signifikant bessere Werte als in der Prä-Erhebung. Bei der KG ist hier keine Veränderung zu konstatieren. Auch beim Glücksspielverhalten ergeben sich bei drei Parametern – CPGL, Ausgaben für das Automatenspiel, Anzahl von Spielsessions – signifikante Verbesserungen in der EG (zum Follow-up). Erneut ist dies bei der KG nicht der Fall. Die Aussagekraft dieser Evaluation wird durch die extrem geringe Fallzahl, das hochselektive Sample und die kurze Untersuchungsphase stark eingeschränkt.

Die dritte Evaluation nimmt auf ein besonderes Aufklärungsprojekt aus Montreal Bezug. Dort wurden innerhalb der Kasinos so genannte Responsible Gaming Informations-Center eingerichtet, bei denen für die (freiwilligen) Besucher*innen aktive Erläuterungen zum Spielerschutz durch das dort beschäftigte Personal erfolgten. Mit dem Informations-Center ließen sich drei wesentliche Ziele verfolgen: a.) Informationen zum riskanten Spielen und zu verantwortungsvollen Spielstrategien, b.) Hilfen bei Spielproblemen, c.) Beratung der Mitarbeiter*innen im Umgang mit Problemspieler*innen. In zwei Teilstudien (2006 bis 2008) wurden die Effekte dieses Projektes bezüglich Akzeptanz, Wissen, Einstellungen und Verhalten erhoben, wobei sich diese ausschließlich auf die Gäste und nicht auf die Mitarbeiter*innen der Kasinos bezogen. In der ersten hat eine schriftliche Einmalbefragung von Gästen direkt nach dem Besuch des Informations-Centers stattgefunden (Boutin et al. 2009, A12). Es konnten insgesamt 336 Besucher*innen befragt werden. Dabei handelte es sich jeweils zur Hälfte um Männer und Frauen; das Durchschnittsalter lag bei 55 Jahren. Nach den Ergebnissen der Gästebefragung genießt das Informations-Center eine hohe Akzeptanz: 93% begrüßen den Be-

such im Informations-Center; 90% würden einen solchen Besuch auch anderen Personen empfehlen. Darüber hinaus geben 87% der Gäste an, dass sie nach dem Besuch die Funktionsweise von Glücksspielautomaten besser verstehen und 84% haben eine genauere Vorstellung von Gewinnchancen. Genauso viele denken, dass sie durch den Besuch zukünftig kontrollierter Spielen würden (84%). Inwiefern der Besuch auch nachhaltig wirkt, kann jedoch nicht gesagt werden, da keine Follow-up-Erhebung durchgeführt worden ist. Ferner handelt es sich bei den befragten Gästen um eine Gelegenheitsstichprobe, bei der die Repräsentativität unklar bleibt. Beide Aspekte begrenzen die Aussagekraft der Untersuchung.

In der zweiten Teilstudie kam ein Forschungsdesign mit einer Längsschnittbefragung und einer Kontrollgruppe zur Anwendung (Boutin et al. 2009, A13). In der Experimentalgruppe (EG) wurden mündliche Befragungen direkt vor und nach dem Besuch des Informations-Centers durchgeführt. Das Follow-up erfolgte drei Monate später als Telefoninterview. In der Kontrollgruppe – das waren Gäste ohne Besuch des Informations-Centers – fanden die Befragungen ebenfalls im Kasino statt. Die Phase zwischen den beiden ersten Befragungen betrug hier zehn Minuten; in dieser Zeit konnte ein Puzzle gespielt oder Bilder aus einem Kunstmagazin ausgewählt werden. Die Zeitspanne zur telefonischen Follow-up-Erhebung entsprach derjenigen der EG. Die EG setzte sich bei der Eingangsbefragung aus 67 Personen zusammen (36% Männer, Durchschnittsalter: 61,4 Jahre). Die Wiedererreichungsquote beim Follow-up betrug 87%. Die KG bestand aus 74 Personen (26% Männer, Durchschnittsalter: 65,5 Jahre). Von diesen beteiligten sich 73% an der Follow-up-Befragung. Gemessen wurden Gruppen-Zeit-Effekte: Hierbei ergibt sich zum Post- und Follow-up-Zeitpunkt ein signifikanter Unterschied zugunsten der EG bei der Einschätzung, wann ein Glücksspielautomat wieder einen Gewinn auswirft. Das gleiche Ergebnis zeigt sich bei der geäußerten Absicht, die Häufigkeit der Kasinobesuche zu begrenzen. Dagegen konnten beim Glücksspielverhalten keine Unterschiede zwischen EG und KG nachgewiesen werden. Die Studie wird dadurch limitiert, dass keine Randomisierung der Untersuchungsgruppen stattgefunden hat und diese jeweils eine geringe Fallzahl besitzen (vor allem beim Follow-up). Ferner stellt sich die Frage nach ihrer Repräsentativität, da diese einen relativ kleinen Männeranteil, gleichzeitig viele ältere Studienteilnehmer*innen aufweisen.

Gesamtbewertung der Evidenz

Der Forschungsstand zu umfassenden Aufklärungsprogrammen und -projekten für Erwachsene ist defizitär. Bei entsprechenden Maßnahmen für Jugendliche stellt sich der wissenschaftliche Erkenntnisstand deutlich besser dar (vgl. Kap. 3.9). Es konnten nur drei Originalarbeiten gefunden werden, die solcherart Interventionen evaluiert haben (s. Tab. 3.8.3). Darunter befindet sich eine Publikation, die aus zwei Teilstudien besteht. Die hier einbezogenen Programme und Projekte gehören inhaltlich zum Bereich selektiver und indizierter Verhaltensprävention, die sich an glücksspielende Zielgruppen richten. Sie besitzen ein vermeintlich innovatives Potential, wie das Gefängnisprogramm oder das Informations-Center in Kasinos. Bei den Studien wurde in einem unterschiedlichen Ausmaß positive Auswirkungen auf Wissen, Einstellungen und das Spielverhalten festgestellt. Aber auch hier gilt, dass sich diese Effekte auf eine sehr kurze Untersuchungsphase beziehen. Deshalb ist die bisherige Evidenzgüte dieser Interventionsart als niedrig bis mittel einzustufen. Insgesamt lässt sich hier ein großer Entwicklungs- und Forschungsbedarf konstatieren.

Tabelle 3.8.3: Evidenz evaluierter Interventionen – Aufklärung (Programme und Projekte für Erwachsene)

Studie	Intervention	Präventionsart	Positive Effekte	Forschungsdesign	Bewertung der Intervention *
Nixon 2006	freiwilliges Aufklärungsprogramm für Gefängnisinsassen in Gruppenform für (vor der Haft) riskante und pathologische Glücksspieler	selektive, indizierte Verhaltensprävention	Einstellung	Befragung von Glücksspielern Prä- und Post	niedrig
Doiron 2007	interaktives Aufklärungs- und Kompetenzförderungsprogramm in Gruppenform mit gefährdeten Automaten Spielern	indizierte Verhaltensprävention	Einstellung Verhalten	Befragung von Automaten Spielern Prä, Post und Follow-up (1 Monat) sowie randomisierte Kontrollgruppe	mittel
Boutin 2009	RG-Informationcenter innerhalb von Kasinos	selektive, indizierte Verhaltensprävention	Akzeptanz Einstellung	Einmalbefragung von Kasino besuchern	niedrig
Boutin 2009	RG-Informationcenter innerhalb von Kasinos	selektive, indizierte Verhaltensprävention	Wissen Einstellung	Befragung von Kasino besuchern Prä, Post und Follow-up (3 Monate) sowie Kontrollgruppe	mittel

*siehe die Erläuterungen unter der Tabelle 3.1.

3.8.4 Informationen an Spielgeräten

Im Bereich der Aufklärung dominieren Evaluationsstudien, die sich mit der Wirkung präventiv ausgerichteter Informationen direkt an Spielmedien beschäftigen. Insgesamt erfüllen in diesem Zusammenhang 20 Publikationen (mit 21 Interventionen) die vorliegenden Einschlusskriterien, wobei grundsätzlich zwischen experimentell angelegten Arbeiten und Forschungen unter Realbedingungen zu unterscheiden ist. Da die Interventionen den bereits spielenden Personenkreis ansprechen, handelt es sich hierbei um verhaltenspräventive Ansätze der selektiven und/oder indizierten Art. Nahezu alle Evaluationsstudien basieren auf Querschnittsdaten; als Spielmedium wird – mit wenigen Ausnahmen – auf das Automatenpiel zurückgegriffen. Allerdings variiert der Inhalt der Präventionsbotschaften mitunter erheblich. Zudem stehen vereinzelt Detailspekte wie die Vermittlungsform oder die Platzierung der Informationen im Fokus der Wirksamkeitsüberprüfungen. Die folgende Befunddarstellung beginnt mit experimentell angelegten Forschungsstudien im Labor (14 Treffer) und endet mit Forschungsstudien, die die Lebenswirklichkeit bzw. Feldbedingungen berücksichtigen (7 Treffer).

Zuerst ist eine Publikation von Ladouceur und Sévigny (2003, A14) aus Kanada anzuführen, bei der Präventionsbotschaften nach 15 Einzelspielen beim Automatenpiel (Video Lottery Terminals) auf dem Bildschirm erschienen. Die fünf verschiedenartigen Informationen bezogen sich auf den Themenbereich „Wahrscheinlichkeit und Kontrollillusionen beim Glücksspiel“ und dauerten jeweils sieben Sekunden an. Das Interventionsziel bestand in der Verringerung der Spielintensität, und als Zielgruppe wurden aktive Automatenspieler*innen definiert. Dabei umfasste die randomisierte Kontrollgruppenstudie neben der obligatorischen Kontrollgruppe (KG) gleich zwei Experimentalgruppen: EG1 (Information) sowie EG2 (reine Spielpause). Um mögliche Effekte bestimmen zu können, sollten die Proband*innen an einem Automatenpiel mit vorab festgelegten Gewinn- und Verlustsequenzen teilnehmen. Zur Effektmessung ließen sich somit Spielverhaltensdaten heranziehen (Anzahl der Spiele mit einem Maximum von 200). Insgesamt setzte sich das Sample aus 30 Personen zusammen (73,3% männlich, Durchschnittsalter: 38,3 Jahre), die sich jeweils zu gleichen Anteilen auf die drei Untersuchungsbedingungen verteilten. Mittelwertvergleiche deuten einen Interventionseffekt an, da in der KG weitaus mehr gespielt wird als in den beiden EGs. Aufgrund extrem kleiner Fallzahlen, der sehr begrenzten Outcome-Messung mit nur einer Variablen und des Fehlens

von konkreten Informationen über die Studiendurchführung kann mit diesem Ergebnis jedoch kein Generalisierungsanspruch verbunden werden.

Eine zweite Publikation stammt aus den USA und fand bereits im Abschnitt zu den Aufklärungsvideos weiter oben Erwähnung (vgl. Steenbergh et al. 2004, A6_A15). Hintergrund ist ein Forschungsdesign mit zwei Experimentalgruppen (EGs), wobei im Folgenden primär auf die EG1 und damit dem audiovisuellen Warnhinweis zu den Gewinnchancen beim Roulette bzw. zu allgemeinen Glücksspiel-Risiken mit einer Länge von 22 Sekunden Bezug genommen wird (Steenbergh et al. 2004, A6_A15). Weitere methodische Eckpfeiler waren ein computerbasiertes Roulettespiel, die zufällige Zuordnung der Proband*innen zu den Untersuchungsbedingungen sowie eine Prä-/Post-Befragung direkt vor und nach einer aktiven Spielteilnahme. Während die Kontrollgruppe (KG) ein neutrales Video zur Geschichte des Glücksspiels anschaute, erfolgte in der EG1 zusätzlich die Präsentation des besagten Warnhinweises. Die EG2 umfasste neben jenem Warnhinweis auch ein Video zur Bedeutung von Limitierungen bzw. irrationalen Glücksspiel-Annahmen (s. o.). Von den 101 glücksspielerfahrenen Student*innen, die insgesamt an dieser Untersuchung teilnahmen, bildeten $n = 35$ die EG1. Die Ergebnisse zeigen, dass die Personen in beiden EGs direkt nach der Intervention ein größeres glücksspielbezogenes Wissen aufweisen als die Mitglieder der KG. Zwischen beiden EGs besteht diesbezüglich jedoch kein Unterschied. Im Gegensatz dazu reicht der alleinige Warnhinweis (EG1) offenbar nicht aus, um ähnliche Veränderungen auch in den Bereichen kognitive Verzerrungen sowie Limitsetzung (Zeit) zu erzielen. Die Vermischung von Intervention (Warnhinweis plus neutrale Videoinformation) und KG (neutrale Videoinformation), geringe Fallzahlen und das Fehlen von Follow-up-Erhebungen schränken die Aussagekraft der Studie derweil deutlich ein.

In ähnlicher Weise gingen May et al. (2005, A16) mit einem computerbasierten Roulettespiel und einer präventiven Botschaft in Form eines Kurzvideos zu seiner Zufallsabhängigkeit bzw. Nicht-Beeinflussbarkeit vor. Ziel dieser Intervention war die Verringerung von Kontrollillusionen und damit zusammenhängend die Reduzierung des Spielverhaltens. Aufgrund der Kürze des Videos mit 23 Sekunden wurde diese Studie der Aufklärungskategorie „Informationen an Spielgeräten“ zugeordnet. Das randomisierte Kontrollgruppendesign inkludierte neben der Experimentalgruppe (EG) gleich zwei Kontrollgruppen (KG1: Kurzvideo zur Induktion von Kontrollillusionen; KG2: neutrale Botschaft). Zur Stichprobe zählten 101 Psychologiestudierende im Durchschnittsalter von knapp 21 Jahren (56% weiblich), davon gehörten $n =$

38 der EG an. Alle Proband*innen nahmen an dem computerbasierten Roulettespiel mit einem vorab determinierten Spielablauf teil. Die Beendigung der Spielaktivität war jederzeit möglich, ein automatischer Abbruch erfolgte spätestens nach 45 Minuten. Eine Besonderheit dieses Forschungsansatzes stellte die Outcome-Messung während der Spielsession dar, die sowohl verbale Daten über die Methode des „Lauten Denkens“ als auch objektive Daten über die Aufzeichnung des Spielverhaltens berücksichtigte. Erwartungsgemäß fällt der Anteil glücksspielbezogener irrationaler Verbalisierungen in der EG geringer aus als in den beiden KGs. Demgegenüber zeigt die statistische Analyse von insgesamt sechs Parametern des Spielverhaltens (u. a. Spieleinsätze, Gewinne, Verluste) keine signifikanten Gruppenunterschiede an. Die Hauptlimitationen dieser Studie ergeben sich aus der Tatsache, dass es sich im Kern um eine Grundlagenforschung handelt. Entsprechend finden sich zum einen nur rudimentäre Informationen zur Intervention, zum anderen wird auf eine Diskussion der Befundrelevanz für die Präventionspraxis verzichtet. Weitere Schwächen beziehen sich auf die selektive Stichprobe mit jeweils kleinen Subgruppen und den Verzicht auf Datenerhebungen im Längsschnitt.

Im Fokus der Evaluation von Cloutier et al. (2006, A17) stand ebenfalls die Korrektur kognitiver Verzerrungen bzw. die Verringerung der Spieldauer durch eine Aufklärungsmaßnahme: So sollte die Wirkung von Präventionsbotschaften in Form von Pop-up-Fenstern, die vor Spielbeginn und während der Spielaktivität erschienen, untersucht werden. Während zu Spielbeginn generell Zufallsprozesse beim Automatenpiel bzw. die Unmöglichkeit, den nächsten Spielausgang vorherzusagen, Erwähnung fanden, erinnerten die immer nach jeweils 15 Einzelspielen zufällig ausgewählten Präventionsbotschaften explizit an den Themenbereich der kognitiven Verzerrungen (Dauer: jeweils 7 Sek.). Das Untersuchungsdesign beinhaltete neben der Experimentalgruppe (EG) eine Kontrollgruppe (KG), bei der anstelle der Präventionsbotschaften für 7 Sekunden das Wort „Pause“ auf dem Bildschirm eingeblendet wurde. Als Stichprobe dienten Studierende einer kanadischen Universität mit hohen Ausprägungen im Bereich der Kontrollillusion. Die Zuordnung zu den beiden Untersuchungsbedingungen erfolgte zufällig, beide Subgruppen umfassten 20 Personen (EG: 50% männlich, Durchschnittsalter: 22,2 Jahre). Ferner sah das experimentelle Vorgehen ein zeitlich nicht begrenztes Spielen an Video Lottery Terminals mit identisch programmierten Sequenzen in beiden Untersuchungsbedingungen und einem Startkapital von 20 kanadischen Dollar vor. Selbstberichten zufolge verringert sich das Ausmaß der Kontrollillusionen in beiden Untersuchungsbedingungen deutlich. Veränderungen im Spielverhalten (Anzahl der Spiele) sind hingegen

nicht erkennbar. Neben gängigen Limitationen, wie etwa die kleine, hochselektive Stichprobe oder die ausschließliche Effektbestimmung im Querschnitt, weist das Studiendesign zusätzliche gravierende Mängel auf, die das Heranziehen der Befunde für Präventionsbelange nahezu obsolet machen. In erster Linie zu nennen ist hier die Praxisinkompatibilität der Intervention (regelmäßiges Einblenden von Botschaften bereits nach 15 Einzelspielen) und die Unmöglichkeit, zu bestimmen, welche Komponenten der Intervention den Effekt auf der kognitiven Ebene hervorgerufen haben.

Eine weitere Publikation aus den USA greift auf sehr ähnliche Elemente experimentell angelegter Evaluationsforschung zurück (Floyd et al. 2006, A18). Auch hier ging es im Kern um den Abbau von irrationalen Glücksspiel-Annahmen bzw. die Förderung eines kontrollierten Spielverhaltens mit Hilfe von insgesamt fünf verschiedenen Warnhinweisen, die während der Teilnahme an einem PC-gestützten Roulettespiel auf dem Bildschirm gezeigt wurden. Inhaltlich standen die Themen Glück und Zufall sowie kognitive Verzerrungen im Vordergrund. Mitglieder der Experimentalgruppe (EG) sahen zunächst vor Spielbeginn ein kurzes Aufklärungsvideo zu irrationalen Annahmen beim Glücksspiel. Das Studiendesign gab für die EG des Weiteren das Erscheinen eines ersten Warnhinweises nach drei Einzelspielen vor, danach folgte die Präsentation der Präventionsbotschaften nach dem Zufallsprinzip, nicht jedoch später als nach sechs Einzelspielen. In der Kontrollbedingung wurde lediglich ein Video zur Geschichte des Roulettespiels ohne Präventionsbezug gezeigt. Die maximale Spieldauer betrug 40 Minuten. Beide Untersuchungsgruppen umfassten jeweils 60 glücksspielerfahrene Studierende, die zusammengenommen ein mittleres Alter von 24,6 Jahren aufwiesen (43% männlich). Die Ergebnisse einer Einmal-Befragung nach Spielende bestätigten ein signifikant geringeres Ausmaß an irrationalen Glücksspiel-Annahmen in der EG. Darüber hinaus hatte die EG zum Spielende mehr Spielgeld auf dem Konto als die Kontrollgruppe. Zwar weisen diese Befunde im Sinne der Prävention grundsätzlich in die gewünschte Richtung. Unklarheiten im Hinblick auf ihre Nachhaltigkeit sowie geringe Effektstärken trüben den positiven Gesamteindruck aber ein Stück weit. Schließlich bleibt auch bei dieser Interventionsstudie offen, auf welchen Einzelmaßnahmen (Video und/oder bestimmte Warnhinweise) die Veränderungen basieren.

Einen anderen Schwerpunkt setzte die Evaluation von Monaghan und Blaszczynski (2007, A19). Jene Studie ging der Annahme nach, ob die dynamische Präsentation von Warnhinweisen einer statischen Präsentation überlegen ist. Dabei spiegelte die statische Intervention

(EG1) die gesetzlichen Vorgaben des australischen Bundestaates New South Wales wider, nach denen Spielautomaten (EGMs) Informationen zu Gewinnwahrscheinlichkeiten aufweisen mussten. Konkret lautete die Präventionsbotschaft, als Sticker fest links oben auf dem Bildschirm der Spielgeräte platziert, wie folgt: „Die Chance, den maximalen Preis zu gewinnen, beträgt generell 1:1 Million“. Die dynamische Intervention (EG2) erfolgte mit identischem Inhalt, der alle drei Minuten für 15 Sekunden in der Mitte des Bildschirms erschien. Mit einer randomisierten Testung der beiden Interventionsarten gegeneinander und einer Einmal-Befragung der Proband*innen im Anschluss an eine 10-minütige Spielsession sollten differentielle Effekte bestimmt werden. Abermals setzte sich das Sample ausschließlich aus Studierenden zusammen ($n = 92$, 75% weiblich, Durchschnittsalter: 19,3 Jahre). Die Ergebnisse deuten in konsistenter Weise an, dass sich die Mitglieder der EG2 tatsächlich besser an den Inhalt des Warnhinweises erinnern konnten. Dies gilt sowohl ohne bzw. mit Abrufhilfe als auch hinsichtlich des genauen Textes. Bei der Befundinterpretation ist allerdings einschränkend unter anderem auf die geringe ökologische Validität des experimentellen Settings (z. B. kurze Spieldauer, Spielen mit Spielgeld, mehrheitlich Studierende ohne aktuelle Glücksspielerfahrung als Teilnehmer*innen) und das generelle Fehlen von Spielverhaltensdaten zu verweisen. Ob die dynamische Präsentation von Warnhinweisen langfristig zu Verhaltensänderungen führen kann, lässt sich an dieser Stelle demzufolge nicht beantworten.

Im Rahmen einer Evaluationsstudie aus Australien wurde erneut auf den oben beschriebenen statischen Warnhinweis zur Wahrscheinlichkeit eines Höchstgewinns beim Automatenenspiel (EGMs) Bezug genommen (Monaghan et al. 2009, A20). Dieses Mal diente jene Standardinformation gewissermaßen als Kontrollgruppe (EG2), die einer alternativen Informationsbotschaft ebenfalls statischer Art gegenübergestellt wurde. Jener Warnhinweis betonte die beim Automatenenspiel wirkenden Zufallsprozesse bzw. die Unabhängigkeit/Nicht-Beeinflussbarkeit der einzelnen Spielausgänge (EG1) und zielte somit im Kern auf die Modifizierung kognitiver Verzerrungen ab. Zur Stichprobe zählten insgesamt 93 Psychologie-Studierende, die mehrheitlich weiblich (78,5%) und im Mittel knapp 20 Jahre alt waren. Die Gruppenzuordnung erfolgte per Losverfahren. Alle Proband*innen spielten für zehn Minuten mit Spielgeld an „echten“ Automaten mit einer Ausschüttungsquote von 91%. Schriftliche Befragungen vor und nach der Spielteilnahme im Sinne einer Prä-/Post-Messung stellten die Datenbasis dar. Die statistischen Analysen verweisen allerdings ausnahmslos auf „Null-Befunde“: Sowohl im Verlauf als auch zwischen den beiden EGs ergeben sich keine signifikanten Effekte. Im Einzelnen haben beide Informationsbotschaften weder einen Einfluss auf Denkprozesse während

der Spielteilnahme noch auf die Einschätzung von Gewinnwahrscheinlichkeiten bzw. auf irrationale Überzeugungen zum Zeitpunkt der Post-Befragung. Ohnehin sind gravierende methodische Limitationen, wie die hochselektive Gelegenheitsstichprobe (inklusive des deutlichen Frauen-Überhangs), der Verzicht auf eine echte Kontrollgruppe und die kurze Spieldauer, bei der Befundeinordnung zu beachten. Hinzu kommt, dass einige Ergebnisse aufgrund einer offenbar fehlerbehafteten Darstellungsweise nicht in angemessener Weise zu interpretieren sind.

Ebenso dem experimentellen Paradigma verhaftet ist eine Evaluationsstudie von Jardin und Wulfert (2009, A21) aus den USA. Bei diesem Forschungsansatz ging es um die Frage, ob ein immer wiederkehrender, inhaltlich unveränderter Hinweis auf den Zufallseinfluss beim Glücksspiel in Form eines Pop-up-Fensters im Zuge einer computerbasierten Glücksspielsimulation („Lucky Wheel“) zu einem weniger riskanten Spielverhalten führt. Diese Informationsbotschaft, die nach jedem dritten Einzelspiel erschien, hatte folgenden Wortlaut: „Du kannst den Ausgang bei diesem Spiel nicht beeinflussen“. Die Spielabläufe waren vorab programmiert; auf lange Sicht verloren die Proband*innen jedoch ihren gesamten Spieleinsatz in Form von Spielgeld. Es stand ihnen frei, die Spielaktivitäten jederzeit abubrechen. Das Forschungsdesign umfasste neben der Experimentalgruppe (EG) eine Kontrollgruppe (KG1) mit neutraler Information und eine reine Kontrollgruppe (KG2) ohne Intervention. Zur Datenanalyse wurden im Wesentlichen Spielverhaltensdaten herangezogen. An der Untersuchung nahmen 104 College-Studierende der Psychologie im Alter von durchschnittlich 19,3 Jahren teil, davon waren 51% weiblichen Geschlechts. Teststatistische Überprüfungen bestätigen für die EG – im Vergleich zu beiden KGs – sowohl einen niedrigeren Geldeinsatz als auch eine geringere Anzahl an Spielen. Darüber hinaus steht den Mitgliedern der EG bei Beendigung der Spielaktivitäten mehr Geld zur Verfügung. Verschiedene Limitationen relativieren diese Erfolg versprechenden Befunde allerdings maßgeblich. Hierzu gehören in erster Linie die selektive Stichprobe, die geringe ökologische Validität des Forschungsansatzes im Allgemeinen (z. B. Spielen mit Spielgeld) sowie die fragwürdige Praxisübertragbarkeit der Intervention mit dem Erscheinen eines Warnhinweises nach jedem dritten Spiel im Speziellen.

An die weiter oben beschriebenen Vorgängerstudien direkt anknüpfend erweiterten Monaghan und Blaszczynski (2010) ihr Forschungsdesign, um zugleich die spezifischen Präventionseffekte der Vermittlungsform eines Warnhinweises (statisch vs. dynamisch) und dessen Inhalt (Sachinformation vs. Selbsteinschätzung) bestimmen zu können. Eine erste Teilstudie wurde unter Laborbedingungen unter Hinzuziehung eines computergestützten Automaten-

spiels (EGM) durchgeführt (A22a). Dabei inkludierte der Faktor „Vermittlungsform“ einerseits einen statischen Warnhinweis rechts oben auf dem Bildschirm. Andererseits erschien dieser Warnhinweis in der dynamischen Variante als Pop-up-Fenster alle drei Minuten für 15 Sekunden in der Mitte des Bildschirms. Der Faktor „Inhalt“ wies derweil drei Abstufungen auf: (1) reine Sachinformationen, wie etwa: „Alle Spielausgänge sind zufallsbasiert“, (2) Selbsteinschätzungen, wie etwa „Weißt Du, wie lange Du schon spielst? Denke doch einmal über einer Pause nach“ und (3) eine Kontrollgruppe mit einer Spielpause ohne weitere Informationen. Alle Interventionen standen im Zeichen der Schadensminimierung bzw. der Förderung einer verantwortungsbewussten Spielteilnahme. Weiterhin sah das Forschungsdesign drei Messzeitpunkte mit einer Baseline- sowie zwei Post-Erhebungen direkt im Anschluss an die Spielteilnahme (Post1) und zwei Wochen später über den Postweg (Post2) vor. Die Response Rate zur zweiten Post-Erhebung betrug 91%. Die Zuweisung der insgesamt 127 Proband*innen zu den einzelnen Untersuchungsbedingungen erfolgte zufallsgesteuert. Das Sample setzte sich aus regelmäßigen Automatenspieler*innen zusammen, die mehrheitlich männlich (76,4%) waren und ein Durchschnittsalter von 20,3 Jahren aufwiesen. Von den Teilnehmenden zeigten 15,6% nach dem CPGI ein problematisches Spielverhalten. Schließlich sei noch zu erwähnen, dass während des Experiments mit Spielgeld gespielt wurde, wobei die maximale Spieldauer 10 Minuten betrug. Bezogen auf die Vermittlungsform belegen Chi-Quadrat-Tests abermals die generelle Überlegenheit dynamischer Warnhinweise für die Post1-Messung (Wissens- bzw. Einstellungsebene). Allerdings lässt sich dieser Mehrwert nach zwei Wochen nur noch für einzelne Merkmale (z. B. das Outcome „Erinnerung ohne Abrufhilfe“) beobachten. Bezogen auf den Inhalt gehen von Botschaften, die zur Selbsteinschätzung anregen sollen, die größten Positiveffekte aus (Wissens- bzw. Einstellungsebene). Dies gilt hier in der Regel auch für die Post2-Messung. Zudem finden die Ergebnisse in Interaktionsanalysen grundsätzliche Bestätigung. Trotz des elaborierten Forschungsdesigns sind verschiedenartige methodische Aspekte, wie die kurze Spieldauer, die selektive Stichprobe oder die statistischen Analysen, die vornehmlich auf einzelnen Items basieren, kritikwürdig. Daneben verhindert der fehlende Nachweis von Positivauswirkungen auf kognitiver Ebene sowie im tatsächlichen Verhalten (Glücksspielteilnahme) eine bessere Interventionsbewertung.

Auch Jardin und Wulfert (2012, A23) präsentierten die Ergebnisse einer weiteren Evaluationsstudie zur präventiven Wirksamkeit von Pop-up-Fenstern mit Sachinformationen zu den Zufallseinflüssen beim Glücksspiel. Ihr Vorgehen unter erneuter Hinzuziehung einer compu-

terbasierten Glücksspielsimulation („Lucky Wheel“) glich einerseits zwar in den Grundzügen der Vorgängerstudie (vgl. Jardin & Wulfert 2009, A21). Andererseits ließen sich zumindest drei zentrale Abweichungen erkennen: (1) Dieses Mal wurden nach jedem fünften Einzelspiel inhaltlich verschiedene Botschaften zum Zufallseinfluss beim Glücksspiel gezeigt (insgesamt 8 Botschaften, u. a.: „Du kannst bei einem Glücksspiel nichts vorhersagen“); (2) die Zielgruppe bestand aus Individuen mit hoher Spielintensität bzw. glücksspielbezogenen Problemen; (3) das randomisierte Kontrollgruppendesign umfasste neben der Experimentalgruppe gleich drei Kontrollgruppen (KG1: inkorrekte Informationen zu den Zufallseinflüssen beim Glücksspiel, KG2: neutrale Informationen, KG3: keine Informationen). Bei diesem Experiment betrug die durchschnittliche Spieldauer 15 Minuten. Zur Stichprobe zählten 80 regelmäßige Glücksspieler*innen, die nach dem SOGS mehrheitlich als problematisch oder wahrscheinlich pathologisch spielend eingestuft werden konnten (75% männlich, Durchschnittsalter: 44 Jahre). Die Analyse der Spielverhaltensdaten verweist darauf, dass die Mitglieder der EG weniger Geld einsetzen (vs. KG1 und KG2) und im Ganzen auch weniger spielen (vs. alle KGs). Außerdem steht dieser Subgruppe bei Spielbeendigung mehr Geld zur Verfügung als den anderen Subgruppen. Ob die Häufigkeit des Erscheinens eines Pop-up-Fensters nach jedem fünften Einzelspiel praxistauglich ist, darf allerdings bezweifelt werden. Eine weitere Einschränkung repräsentiert die starke inhaltliche Variation der Intervention, die letztendlich keinen Rückschluss auf die Güte einzelner Präventionsbotschaften zulässt.

Eine Sonderrolle nimmt in diesem Kapitel die Untersuchung von Stewart und Wohl (2013, A24) aus Kanada ein. Als Intervention diente eine Pop-up-Nachricht, die im Zuge eines virtuellen Automatenspiels beim Erreichen eines selbstgewählten finanziellen Limits (max. 20CAD) eingeblendet wurde. Entsprechend bewegte sich der Forschungsansatz an der Schnittstelle von Verhältnis- und Verhaltensprävention. Das übergeordnete Interventionsziel bestand in der Förderung eines kontrollierten Spielverhaltens. Elementare Versatzstücke dieses Forschungsdesigns waren eine Experimentalgruppe (EG), die mit der Pop-up-Nachricht konfrontiert wurde, eine Kontrollgruppe (KG) ohne Pop-up-Nachricht, ein nicht näher spezifizierter Randomisierungsprozess, eine Einmal-Befragung der Proband*innen direkt nach Erscheinen der Pop-up-Nachricht (EG) bzw. nach Spielende (KG) und das Spielen mit Echtgeld unter Laborbedingungen bzw. vorab festgelegten Spielabläufen. Dabei setzte sich die Stichprobe aus 59 glücksspielerfahrenen Studierenden im Alter von $M = 20,8$ Jahren zusammen. Hierunter befanden sich mehrheitlich Männer (73%) und zu 24% Personen mit einem pathologischen Spielverhalten nach den DSM-IV-Kriterien. Von den wenigen hier relevanten

Befunden ist hervorzuheben, dass sich die EG häufiger an die selbstgewählten finanziellen Limits hält als die KG. Im Gegensatz dazu besteht beim Endguthaben kein Gruppenunterschied. Insgesamt lässt die Aussagekraft dieser Studie vor allem aufgrund ihrer Anlage als Grundlagenforschung, des sehr kurzen Untersuchungszeitraumes sowie der Verwischung von Selbstlimitierung und Pop-up-Information zu wünschen übrig. Daher ist der präventive Mehrwert der Intervention als niedrig zu bewerten.

Ebenfalls einen besonderen Stellenwert kann der Untersuchung von Wohl et al. (2013b) zugeschrieben werden, da gleich zwei verschiedenartige Interventionen im Mittelpunkt standen. Zum einen ging es bei jener Evaluation um eine pädagogische Animation in Form eines 9-minütigen Videos, zum anderen erneut um ein Pop-up-Fenster, das an das Erreichen eines selbstgewählten Einsatzlimits erinnern sollte (hier gemeinsam kodiert als A8_A25). Zur näheren Beschreibung des experimentell angelegten Forschungsdesigns sei daher auf den Abschnitt „Videos“ verwiesen. Dasselbe gilt für die Intervention „Pop-up-Erinnerung“, die bereits weiter oben bei Stewart und Wohl (2013, A24) ausführlich dargestellt wurde. Zusammengefasst sind Positiveffekte sowohl in Bezug auf das Bewusstsein, das Einsatzlimit erreicht zu haben (Wissensebene) als auch im Hinblick auf das tatsächliche Festhalten an jenen Einsatzlimits (Verhaltensebene) messbar. Aufgrund der schon genannten Limitationen, wie der kleinen Stichprobe, der Ein-Punkt-Erhebung im Querschnitt und der dünnen Auswahl an Outcome-Variablen (s. hierzu A8), bleibt die Aussagekraft der Studie indessen sehr begrenzt.

Aus den USA stammt ein weiterer, als innovativ zu bezeichnender Evaluationsansatz aus dem Bereich der selektiven Verhaltensprävention. Broussard und Wulfert (2015, A26) gingen in einem Glücksspiel-Labor der Frage nach, ob ein sogenannter „Digital Slot Machine Accelerator“ Veränderungen im Spielverhalten hervorrufen kann. Hierbei handelte es um ein Computerprogramm, das die durchschnittliche Ausschüttungsquote einer Slot Machine auf lange Sicht in graphischer und numerischer Form abbildete. Hauptziele dieser Intervention waren die Verringerung der Spieldauer und die Förderung einer realistischeren Einschätzung von Gewinnwahrscheinlichkeiten. Das Forschungsdesign umfasste zwei Experimentalgruppen (EGs), wobei EG1 ein 10-minütiges Spiel am „Digital Slot Machine Accelerator“ und EG2 das Austeilen eines Handouts mit detaillierten Informationen zu Spielabläufen, Gewinnwahrscheinlichkeiten und Zufallsprozessen sowie Testfragen zur Wissenskontrolle vorsah. Hinzu kam eine Kontrollgruppe (KG), die mit einem Handout konfrontiert wurde, das glücksspielir-

relevante Informationen und die besagten Testfragen beinhaltet. Die Datenerhebung erfolgte dabei direkt vor und nach der Intervention; der relativ komplexe Untersuchungsablauf setzte sich im Wesentlichen aus folgenden Komponenten zusammen: Prä-Messung (Selbstberichte), jeweilige Intervention nach zufälliger Zuordnung der Proband*innen zu den Untersuchungsbedingungen, computerbasiertes Automatenspiel mit einem programmierten Spielablauf und insgesamt 263 Einzelspielen (bei Einzelspiel 157 wurde die maximale Gewinnhöhe erreicht) sowie einem äußerst kurzen Post-Interview. An der Studie nahmen 90 College-Studierende im Durchschnittsalter von 19,6 Jahren teil, darunter befanden sich jeweils 45 Frauen und Männer. Zunächst deuten die statistischen Analysen an, dass die Einschätzungen der Gewinnwahrscheinlichkeiten in beiden EGs nach der Intervention niedriger ausfallen als zur Prä-Messung. Dies gilt insbesondere für die EG1. Weiterhin spielen Mitglieder der EG1 deutlich weniger als die Mitglieder der beiden anderen Untersuchungsbedingungen. Schließlich berichtet diese Subgruppe konsistent dazu eher davon, dass die Intervention tatsächlich einen Einfluss auf die Beendigung der Spielaktivitäten ausübt. Unter methodischen Gesichtspunkten fallen bei dieser Studie in erster Linie das Fehlen einer Langzeitperspektive und die sehr knapp gehaltene Outcome-Messung negativ ins Gewicht. Daneben bleibt vollkommen offen, wie der Einsatz eines „Digital Slot Machine Accelerators“ in der Praxis aussehen könnte.

Den Abschluss der experimentell angelegten Vorgehensweisen zur Überprüfung der Wirksamkeit von Aufklärungsmaßnahmen verkörpert die US-amerikanische Studie von Ginley et al. (2016, A27). Als Intervention fungierten insgesamt fünf Warnhinweise mit Bezugnahme auf verschiedenartige irrationale Überzeugungen rund um das Thema Glücksspiel, wie etwa: „Das nächste Spiel hat nichts mit dem vorherigen Spiel zu tun“. Alle Warnhinweise wurden mindestens zweimal innerhalb von 20 Minuten während einer Automatenpielsimulation in Form von Pop-up-Benachrichtigungen gezeigt. Ein Weiterspielen war nur durch das aktive Drücken eines Buttons möglich. Mit diesem Eingriff sollte die Spielintensität verringert bzw. einer verantwortungsbewussten Spielteilnahme Vorschub geleistet werden. Forschungstechnisch handelte es sich um eine randomisierte Kontrollgruppenstudie mit zwei Faktoren: (1) Gewinnszenarium mit einer Ausschüttungsquote von 250% versus Verlustszenarium mit einer Ausschüttungsquote von 45% sowie (2) Experimentalgruppe (EG) mit den fünf Warnhinweisen versus Kontrollgruppe (KG) mit leeren Pop-up-Fenstern einschließlich der Instruktion „Button drücken“. Die Spieldauer betrug mindestens 20 Minuten, wobei in einem universitären Kasino-Labor mit Spielgeld gespielt wurde. Darüber hinaus fand eine Datenerhebung zu zwei Messzeitpunkten statt: Im Vorfeld der Intervention vor Ort und eine Woche später über

den Postweg. Zur Datenanalyse standen einerseits Selbstangaben und andererseits Spielverhaltensdaten, die im Zuge der Intervention automatisiert erfasst wurden, zur Verfügung. Das Baseline-Sample bestand aus 154 Studierenden im mittleren Alter von 22,7 Jahren (59,7% weiblich). Zum zweiten Messzeitpunkt konnten noch 118 Personen erreicht werden (RR = 76,6%). Auf der Verhaltensebene zeigt sich, dass die Gesamtanzahl der Spiele in der EG-Gewinnsituation am kleinsten und in der KG-Verlustsituation am größten ausfällt. Daneben nimmt das Spielverhalten der Proband*innen in der EG-Gewinnsituation weniger stark an Geschwindigkeit zu als in der KG-Verlustsituation. Ähnliche Unterschiede lassen sich in Bezug auf die Einsatzhöhe pro Spiel festhalten: Auch hier steigt der Einsatz in der EG-Gewinnsituation vergleichsweise wenig stark an. Interessanterweise verringert sich die Einsatzhöhe in der EG-Verlustsituation sogar. Schließlich verweist die Post-Befragung auf signifikante Gruppenunterschiede im Bereich der kognitiven Verzerrungen, da die beiden KGs höhere Ausprägungen aufweisen als die beiden EGs. Zusammengenommen implizieren diese Befunde differenzierte Effekte von Warnhinweisen in Abhängigkeit des Gewinn- bzw. Verlustebens. Abgesehen von Inkonsistenzen bei der Ergebnisdarstellung erschwert vor allem die selektive und heterogen besetzte Stichprobe die Studieneinordnung. Da zudem die präventive Botschaft einzelner Warnhinweise bzw. deren Verortung als irrationale Überzeugung unklar bleibt (z. B. „Hast Du Spaß? Oder verlierst Du einfach nur Geld?“), resultiert die finale Bewertung der Intervention im Prädikat „mittel“.

Den Übergang zu Evaluationsstudien im Felde bildet das bereits vorgestellte Vorgehen von Monaghan und Blaszczynski (2010) mit der parallelen Überprüfung der Präventionseffekte von Vermittlungsform (statisch vs. dynamisch) und Inhalt (Sachinformation vs. Selbsteinschätzung). Während Teilstudie 1 (s. hierzu A22a) im Labor umgesetzt wurde, stellte Teilstudie 2 (A28b) eine Replikation in vivo mit quasi identischen Interventionsparametern, Messzeitpunkten und Abläufen dar. Die Rekrutierung der Proband*innen erfolgte in zwei Clubs in Sydney (Australien). Dabei fand die Durchführung der Untersuchung unter Hinzuziehung des computergestützten Automatenspiels (EGM) direkt in den Spielstätten etwas abseits des eigentlichen Spielgeschehens statt. Entsprechend wurde dieser Forschungsansatz hier – trotz seines experimentellen Charakters – als Feldstudie eingeordnet. Der Stichprobe gehörten 124 regelmäßige Automatenspieler*innen im Durchschnittsalter von 44,1 Jahren an (71,8% männlich). Zur Baseline-Erhebung nahmen 55,9% aller verfügbaren Spieler*innen teil, die Response Rate zur Post-Erhebung zwei Wochen später betrug 62,1%. Ähnlich wie im Labor (s. hierzu A22a) deuten Chi-Quadrat-Tests auch in diesem Setting bei nahezu allen Outcome-Items

günstigere Effekte für Warnhinweise dynamischer Art an. Dieser Umstand gilt für die Messung direkt im Anschluss an die Intervention, in der Regel jedoch nicht mehr zwei Wochen später. Weiterhin scheinen Botschaften, die zur Selbsteinschätzung anregen sollen, nach 14 Tagen besser erinnert zu werden. Abgesehen von der verbesserten ökologischen Validität greifen im Prinzip dieselben Kritikpunkte wie im Laborsetting (s. hierzu A22a), so dass der Interventionsnutzen in der Gesamtheit abermals als niedrig zu bewerten ist.

Einen innovativen Forschungsansatz präsentierten Gallagher et al. (2011, A29) mit Warnhinweisen auf dem Bildschirm von Video Lottery Terminals in der realen Glücksspielumgebung. Mit dieser Intervention sollten Veränderungen des Spielverhaltens, von kognitiven Verzerrungen und des glücksspielbezogenen Problemstatus hervorgerufen werden. Konkret machte dieser etwa 25 Sekunden lange Warnhinweis die beim Automatenspiel wirkenden Zufallsprozesse im Wortlaut wie folgt zum Thema: „Warnung: Gewinnausschüttungen sind zufallsbasiert und können nicht vom Spielenden beeinflusst werden. Fast-Gewinne sind immer Verluste“. Jene Botschaft erschien alle 15 Sekunden auf denjenigen Geräten, die gerade nicht aktiv bespielt wurden. Die Studie basierte auf einem 2x3-Mixed-Model-Design mit den Faktoren „Glücksspielstatus“ (problematisch vs. nicht-problematisch) und „Zeit“ (2 Wochen Prä-Messung vs. 2 Wochen Intervention vs. 2 Wochen Post-Messung) sowie Selbstberichtsdaten in schriftlicher Form. Dabei setzte sich die Gelegenheitsstichprobe aus 54 Automatenspieler*innen aus einer Kleinstadt Kanadas, rekrutiert über Bars und Zeitungsanzeigen, zusammen (59,3% männlich). Das Durchschnittsalter belief sich auf 40,1 Jahre, und die Hälfte des Samples wies eine Glücksspielproblematik auf (nach PGSI). Ausgewählte Ergebnisse verweisen tatsächlich in die gewünschte Richtung: So ist zum einen nachweisbar, dass sich die Spieldauer während der Intervention im Vergleich zur Prä-Messung verringert. Zum anderen sinkt das Ausmaß kognitiver Verzerrungen zur Post-Messung – allerdings nur in der Gruppe der Problemspieler*innen. Bei der Befundeinordnung müssen methodische Limitationen, wie die kleinen Fallzahlen, Berücksichtigung finden. Außerdem ist nicht gesichert, ob die Studienteilnehmer*innen die Intervention auf aktuell nicht-bespielten Automaten überhaupt wahrgenommen haben.

Zwei weitere Feldstudien kommen aus Österreich und beziehen sich auf das Online-Automatenspiel einer nationalen Glücksspiel-Website. Zunächst untersuchten Auer et al. (2014, A30), ob das Erscheinen eines Pop-up-Fensters nach 1.000 aufeinanderfolgenden Einzelspielen innerhalb einer Spielsession (d. h. nach etwa 50-66 Minuten) zu Verhaltensände-

rungen führen kann. Die recht einfach gehaltene informative Botschaft lautete hier wie folgt: „Sie haben nun 1.000 Slotspiele getätigt. Wollen Sie weiterspielen?“ inklusive einer Ja-/Nein-Option. Zur Effektbestimmung wurden zwei unterschiedliche Stichproben vor und nach Einführung der Intervention herangezogen. Die Auswahl der Subgruppen fand nach dem Zufallsprinzip statt. Beide Datensätze umfassten 400.000 Spielsitzungen, was insgesamt ungefähr 200.000 Personen entsprach. Als zentrales Outcome diente die Anzahl der Spielsitzungen, die nach 1.000 aufeinanderfolgenden Einzelspielen beendet wurden. Die Auswertungen zeigen, dass vor Einführung der Intervention fünf Sitzungen (0,1%) bei genau dieser Grenze abbrachen. Nach Integration des Pop-up-Fensters stieg dieser Wert auf 45 Sitzungen (1,1%) an. Ähnliche Unterschiede sind zwischen Spiel 990 und 1.010 nicht zu erkennen. Unter methodischen Gesichtspunkten lassen sich vor allem das Fehlen von soziodemographischen Basisangaben und von Längsschnittdaten bemängeln. Analytisch erscheinen die ausschließlich deskriptive Befundlage und die äußerst geringe Effektgröße wenig überzeugend. Bezogen auf die Intervention fallen an dieser Stelle schließlich das relativ späte Erscheinen der Botschaft (nach etwa 60 Min.) und die wenig attraktive Darstellungsweise der Botschaft negativ ins Gewicht.

Eine Erweiterung dieses Forschungsansatzes repräsentiert die Originalarbeit von Auer und Griffiths (2015b, A31). Während die methodischen Eckpfeiler nahezu identisch mit der Vorgängerstudie waren, betraf eine wesentliche Abweichung den Inhalt der Intervention. In Ergänzung zu der rein sachlichen Information mit dem Hinweis auf das Erreichen der 1.000er Grenze wurden weitere Sätze im Sinne des normativen Feedbacks (Verweis auf die Seltenheit derart langer Spielsessions), in Bezug auf einen möglichen kognitiven Irrtum (Unabhängigkeit der Gewinnwahrscheinlichkeit von der Spieldauer) sowie zur Beendigung der Spielsession („Spielpausen einzulegen hilft oftmals, und Sie können die Dauer der Spielpause selbst festlegen“) formuliert. Erneut fußte die Datenanalyse auf einem Prä-Post-Vergleich unter Hinzuziehung von zwei unterschiedlichen Stichproben. Dieses Mal handelte es sich um zwei repräsentative Zufallsstichproben, deren Ziehung drei Monate vor bzw. nach Einführung der Intervention in 2013 erfolgte. Beide Samples setzten sich aus jeweils 800.000 Spielsitzungen zusammen, was gleichzusetzen war mit insgesamt etwa 70.000 Online-Automatenspieler*innen. Ferner ist zu beachten, dass die Prä-Messung zu einem Zeitpunkt geschah, als die reine Sachinformation bereits zur Verfügung stand. Wiederum erhöht sich der Anteil der Spielabbrüche zur Post-Messung auf einem – absolut gesehen – mäßigen Niveau: So wurden vor Schaltung der erweiterten Intervention beim Erreichen der 1.000er Grenze

0,7% aller Sitzungen von 71 verschiedenen Personen beendet, nach ihrer Einbettung betrug dieser Anteil immerhin 1,4% (= 139 Personen). Ähnliche Effekte kurz vor bzw. nach 1.000 aufeinanderfolgenden Einzelspielen lassen sich nicht beobachten. Neben den schon diskutierten Schwächen der Vorgängerstudie (s. hierzu A30) bedarf es der Erwähnung von zwei weiteren Limitationen. Zum einen kann nicht ausgeschlossen werden, dass dieselben Personen sowohl mit der Standardinformation (Prä-Messung) als auch mit der erweiterten Information (Post-Messung) konfrontiert wurden. Zum anderen bleibt offen, welche Einzelbestandteile der Botschaft sich als handlungswirksam erweisen.

Zwei weitere Evaluationsstudien aus Australien beschäftigten sich mit den Effekten von dynamischen Warnhinweisen auf dem Bildschirm von Automaten (EGMs). Beide Publikationen basieren auf demselben Forschungsprojekt, wobei einerseits die Bestimmung des bestmöglichen Inhalts (Gainsbury et al. 2015a, A32) und andererseits die Ermittlung der optimalen Platzierung (Gainsbury et al. 2015b, A33) im Fokus stand. Mit diesen Warnhinweisen sollte ein kontrolliertes bzw. verantwortungsbewusstes Spielverhalten gefördert werden. Grundlage der Intervention waren insgesamt acht verschiedene dynamische Warnhinweise, die im Zuge der ersten Untersuchung (Gainsbury et al. 2015a, A32) eine Unterteilung nach inhaltlichen Gesichtspunkten erfuhren: Während vier Warnhinweise Botschaften mit Sachinformationen darstellten (Statements), zielten die anderen vier Botschaften, als Fragen formuliert, auf die Selbsteinschätzung bzw. Reflektion des eigenen Spielverhaltens ab (Self-Appraisal). Die Warnhinweise erschienen abwechselnd in Form von Pop-ups auf dem Bildschirm der Automaten, in der Regel alle 15 Minuten für 15 Sekunden. Im Rahmen eines naturalistischen Forschungsdesigns erfolgte eine einmalige Face-to-face-Befragung von Automatenspieler*innen vor Ort zum Einfluss der Warnhinweise auf ihre Denk- und Verhaltensweisen. Zur Stichprobe zählten 667 Personen im Durchschnittsalter von 45,1 Jahren, darunter 71,5% Männer sowie 7,8% Problemspieler*innen (nach PGSI). Die Rekrutierung fand in fünf Spielstätten (Bars, Hotels) in der Region Brisbane statt. Quantitative Datenanalysen belegen, dass sich knapp die Hälfte der Befragten (43,5%) an einen Warnhinweis erinnert. Es überwiegen dabei die „Selbsteinschätzungs-Botschaften“ mit 136 Nennungen (vs. 71 Nennungen von Sachinformationen). Beiden Inhaltsformen wird außerdem ein ähnlich großer Nutzen zugeschrieben. Auch wenn die Umsetzung eines derartigen Forschungsprojektes im Felde prinzipiell zu begrüßen ist, bleibt der Erkenntnisgewinn in diesem Fall aus folgenden Gründen sehr begrenzt: Erstens wurden wichtige Drittvariablen nicht kontrolliert (z. B. die Interventionsdauer bei den Teilnehmenden). Zweitens erweist sich die Repräsentativität der Ergebnisse als spekulativ. Drit-

tens sind die nahezu ausschließlich deskriptiven Analysen auf Itemebene nur schwer einzuordnen. Viertens erscheint die Differenzierung in Botschaften mit Sachinformationen auf der einen Seite und Selbsteinschätzungs-Botschaften auf der anderen Seite wenig trennscharf.

In der Parallelpublikation berichteten Gainsbury et al. (2015b, A33) ebenfalls von dieser Feldstudie, allerdings ohne die einzelnen Warnhinweise inhaltlich im Detail vorzustellen. Vielmehr wurde der Frage nachgegangen, wie die Platzierung eines Warnhinweises auf den Spielgeräten optimalerweise auszusehen hat. Dabei fanden zwei Varianten Berücksichtigung: Botschaften in der Mitte der Automaten sowie Botschaften oben bzw. unten auf den Automaten. Alle anderen Studienparameter blieben unverändert. Die nahezu ausschließlich deskriptiv angelegte Datenanalyse verweist zusammengenommen darauf, dass die Spielfreude bei etwa einem Fünftel des Samples laut Selbstauskunft durch die Warnhinweise zumindest geringfügig negativ beeinträchtigt wird. Darüber hinaus erfahren die in der Mitte positionierten Warnhinweise hinsichtlich ihrer Nützlichkeit eine bessere Bewertung als die Alternativvariante. Hierzu passt, dass sich 74,5% der Befragten an die Warnhinweise in der Mitte des Bildschirms erinnern konnten; bei den oben bzw. unten platzierten Botschaften waren es lediglich 22,1%. Im Gegensatz dazu finden sich auf der Verhaltensebene keine entsprechend auffälligen Gruppenunterschiede. Zusammenfassend greifen hier im Kern dieselben Limitationen wie bei Gainsbury et al. (2015a, A32), was eine eher schwache Evidenzgüte impliziert.

Schließlich evaluierten Palmer du Preez et al. (2016, A34) in methodisch durchaus vergleichbarer Weise die Effekte von seit 2009 gesetzlich vorgeschriebenen Pop-up-Informationen an Spielautomaten (EGMs) in Neuseeland. Hier bestand die Intervention eigentlich aus einer Kombination aus verhaltens- und verhältnispräventiven Elementen, da das Erscheinen des Pop-ups an eine längere Spielpause von 45 Sekunden gekoppelt war. Inhaltlich bezog sich die Pop-up-Information auf die Rückmeldung ausgewählter Spielparameter, wie Spieldauer, Einsatzhöhe und Nettogewinn/-verlust. Dieser Eingriff stand im Zeichen der Schadensminimierung und beabsichtigte in erster Linie die Förderung eines verantwortungsbewussten Spielverhaltens bzw. von wohlinformierten Entscheidungsprozessen. Die Datenerhebung fußte auf einer telefonischen Querschnittsbefragung von 460 Automatenspieler*innen aus zwei Städten Neuseelands. Zum Sample gehörten vorrangig Männer (56%) und Personen im Alter zwischen 20 und 44 Jahren (44%). Ihre Rekrutierung erfolgte in der Nähe relevanter Spielstätten (d. h. Kasinos und Pubs). Häufigkeitsauszählungen belegen, dass 57% der Befragten eine derartige Pop-up-Information wahrgenommen haben. Für 25% dieser Subgruppe ist jene Inter-

vention mit einem negativen Einfluss auf die Spielfreude verbunden. Genauso viele Personen bekunden positive Auswirkungen auf die Kontrolle ihres Spielverhaltens. Weiterhin würden 50% die Information lesen, 10% ihr allgemeines Glücksspielverhalten reflektieren, 9% weniger spielen, 6% ihre Glücksspielsitzung beenden, 2% sich externe Hilfe suchen und 1% aber auch vermehrt zocken (alles Wahrscheinlichkeitsaussagen). Zu guter Letzt scheint eine statistische Assoziation zwischen der attribuierten Beendigung der Glücksspielsitzung und geringeren Geldausgaben zu existieren. Im Ganzen lassen sich diese Befunde nur mit erheblichen Einschränkungen interpretieren. Abgesehen von einigen methodischen Defiziten (Fehlen einer Kontrollgruppe, kleine Fallzahlen, die unter Umständen mangelhafte Validität von Selbstberichten etc.) bringt die nicht eindeutige Operationalisierungsweise ein weiteres Deutungsproblem mit sich.

Gesamtbewertung der Evidenz

Übergeordnetes Ziel von Informationen an Spielgeräten ist es, im Zuge des Spielgeschehens über die mit Glücksspielen verbundenen Risiken aufzuklären und Verhaltensmodifikationen anzustoßen. Mehrheitlich handelt es sich bei den eingeschlossenen Evaluationsstudien um Warnhinweise in Form von Pop-ups, die glücksspielrelevante Informationen vermitteln. Inhaltlich dominiert in diesem Kontext die Bezugnahme auf kognitive Verzerrungen unterschiedlicher Art. Adressaten sind naturgemäß aktive Glücksspieler*innen, so dass sich die Interventionen ungeachtet ihrer konkreten Ausgestaltung ausnahmslos der selektiven und/oder indizierten Verhaltensprävention zuordnen lassen. Einer relativ großen Anzahl an Treffern steht eine bestenfalls mäßige Evidenzlage gegenüber. Während die experimentell angelegten Untersuchungen primär an einer geringen ökologischen Validität kranken, achten Feldstudien zumeist nicht auf die Kontrolle relevanter Dritt- oder Störvariablen (sofern überhaupt möglich). Daneben mangelt es an Längsschnittdaten und der Wirksamkeitsüberprüfung im Zeitverlauf. Obwohl derartige eng umschriebene Aufklärungsmaßnahmen ohne Zweifel zu einem umfassenden Präventionsansatz dazugehören, dürften die damit einhergehenden Effekte auf der Verhaltensebene ohnehin nicht allzu groß ausfallen. Die bisher vorliegenden Studien (s. Tab. 3.8.4) verweisen in der Gesamtbetrachtung dementsprechend auf eher geringe Positivwirkungen. Empfehlenswert ist dennoch vor allem eine dynamische Vermittlung der Warnhinweise.

Tabelle 3.8.4: Evidenz evaluierter Interventionen – Aufklärung (Informationen an Spielgeräten)

Studie	Intervention	Präventionsart	Positive Effekte	Forschungsdesign	Bewertung der Intervention *
Ladouceur 2003	verschiedenartige Informationen an Spielautomaten zum Themenbereich „Wahrscheinlichkeit und Kontrollillusion“	selektive Verhaltensprävention	Verhalten	randomisierte Kontrollgruppenstudie mit einer Einmal-Messung (Post)	niedrig
Steenbergh 2004	elektronischer Warnhinweis zu den Gewinnchancen beim Roulette und zu den Risiken des Glücksspiels	selektive, indizierte Verhaltensprävention	Wissen	randomisierte Kontrollgruppenstudie mit einer Prä- und Post-Befragung	niedrig
May 2005	präventive Botschaft in Form eines Kurzvideos zur Zufallsabhängigkeit bzw. Nicht-Beeinflussbarkeit eines computerbasierten Roulettespiels	selektive Verhaltensprävention	Einstellung	randomisierte Kontrollgruppenstudie unter Berücksichtigung verschiedener Arten von Querschnittsdaten (erhoben während der Spielsession)	niedrig
Cloutier 2006	verschiedenartige Informationen rund um den Themenbereich „kognitive Verzerrungen“ vor und während der Spielaktivitäten	selektive Verhaltensprävention	Einstellung	randomisierte Kontrollgruppenstudie mit Pre- und Post-Messung	keine
Floyd 2006	verschiedenartige Warnhinweise zu den Themen „Glück und Zufall“ bzw. „kognitive Verzerrungen“, präsentiert während der Spielaktivitäten	selektive, indizierte Verhaltensprävention	Einstellung Verhalten	Kontrollgruppendesign mit einer Einmal-Befragung nach Spielende (Post)	mittel
Monaghan 2007	statischer vs. dynamischer Warnhinweis zur Wahrscheinlichkeit des Höchstgewinns beim Automatenenspiel	selektive Verhaltensprävention	Wissen	randomisierte Testung von zwei Interventionen gegeneinander mit einer Einmal-Messung (Post)	niedrig
Monaghan 2009	statische Warnhinweise beim Automatenenspiel zu (1) Zufallsprozessen und (2) der Wahrscheinlichkeit eines Höchstgewinns	selektive Verhaltensprävention	keine Effekte	randomisiertes Kontrollgruppendesign mit 2 Interventionsgruppen, Befragung direkt vor und nach der Spielteilnahme (Prä-Post-Vergleich)	keine

Jardin 2009	immer wiederkehrender Hinweis auf den Zufallseinfluss beim Glücksspiel in Form eines Pop-up-Fensters	selektive Verhaltensprävention	Verhalten	Kontrollgruppendesign mit Erfassung des Spielverhaltens und einer Einmal-Befragung (Post) direkt nach der Spielteilnahme	niedrig
Monaghan 2010	Variation der Vermittlungsform (statischer vs. dynamischer Warnhinweis) sowie des Inhalts eines Warnhinweises (Sachinformation vs. Selbsteinschätzung)	selektive Verhaltensprävention	Wissen bzw. Einstellung	2 (Form) x 3 (Inhalt)-Untersuchungsdesign mit zufälliger Probandenzuordnung, Baseline- und Post-Befragungen direkt im Anschluss der Spielteilnahme sowie zwei Wochen später (Untersuchung im Labor)	niedrig
Jardin 2012	inhaltlich verschiedene, immer wiederkehrende Botschaften zum Zufallseinfluss beim Glücksspiel in Form eines Pop-up-Fensters	indizierte Verhaltensprävention	Verhalten	randomisierte Kontrollgruppenstudie mit Erfassung des Spielverhaltens und einer Einmal-Befragung (Post) direkt nach der Spielteilnahme	niedrig
Stewart 2013	Pop-up-Nachricht bei Erreichen eines selbstgewählten finanziellen Limits	selektive, indizierte Verhältnis- und Verhaltensprävention	Verhalten	randomisiertes Kontrollgruppendesign mit einer Einmal-Befragung direkt nach Erscheinen der Pop-up-Nachricht (EG) bzw. nach Spielende (KG)	niedrig
Wohl 2013b	Pop-up-Fenster bei Erreichen eines selbstgewählten finanziellen Limits	selektive Verhaltensprävention	Wissen Verhalten	experimentelles Studiendesign mit einer Einmal-Befragung direkt nach Erscheinen des Pop-up-Fensters (EG) bzw. nach Spielende (KG)	niedrig
Broussard 2015	Computerprogramm, das die durchschnittliche Ausschüttungsquote einer Slot Machine in graphischer und numerischer Form darstellt („Digital Slot Machine Accelerator“)	selektive Verhaltensprävention	Einstellung Verhalten	randomisierte kontrollierte Studie mit Datenerhebungen direkt vor und nach der Intervention	niedrig
Ginley 2016	5 Warnhinweise mit Bezugnahme auf verschiedene irrationale Überzeugungen rund um das Glücksspiel, die jeweils mindestens zweimal innerhalb von 20 Minuten als Pop-up-Nachricht erscheinen	selektive Verhaltensprävention	Einstellung Verhalten	randomisierte Kontrollgruppenstudie mit zwei Faktoren: Gewinn- vs. Verlustsituation und EG (Warnhinweise) vs. KG (keine Intervention), Baseline- und Post-Erhebung (eine Woche später)	mittel
Monaghan 2010	Variation der Vermittlungsform (statischer vs. dynamischer Warnhinweis) sowie des Inhalts eines Warnhinweises (Sachinformation vs. Selbsteinschätzung)	selektive Verhaltensprävention	Wissen bzw. Einstellung	2 (Form) x 3 (Inhalt)-Untersuchungsdesign mit zufälliger Probandenzuordnung, Baseline- und Post-Befragungen direkt im Anschluss der Spielteilnahme sowie zwei Wochen später (Untersuchung im Felde)	niedrig

Gallagher 2011	Warnhinweis auf dem Bildschirm von Automaten im Felde mit Informationen zu Zufallsprozessen (ca. 25 Sek.)	selektive, individualisierte Verhaltensprävention	Einstellung Verhalten	2 x 3 Mixed-Model mit den Faktoren Glücksspielstatus (problematisch vs. nicht-problematisch) und Zeit (2 Wochen Prä, 2 Wochen Intervention, 2 Wochen Post), schriftliche Befragung von Automaten Spielern	niedrig
Auer 2014	Pop-up-Fenster nach 1.000 aufeinanderfolgenden Online-Automatenspielen mit der Frage, ob ein Weiterspielen gewünscht sei (Sachinformation)	selektive Verhaltensprävention	Verhalten	Datenvergleich von zwei unterschiedlichen Stichproben vor und nach Einführung der Intervention, Nutzung von Spielverhaltensdaten	niedrig
Auer 2015b	Pop-up-Fenster nach 1.000 aufeinanderfolgenden Online-Automatenspielen mit verschiedenen Komponenten (u. a. Sachinformation, normatives Feedback, kognitiver Irrtum)	selektive Verhaltensprävention	Verhalten	Datenvergleich von zwei unterschiedlichen Stichproben vor und nach Einführung der Intervention, Nutzung von Spielverhaltensdaten	niedrig
Gainsbury 2015a	8 dynamische Warnhinweise auf dem Bildschirm von Automaten im Felde unterteilt nach inhaltlichen Gesichtspunkten (Sachinformation vs. Selbsteinschätzung), die i.d.R. alle 15 Minuten für 15 Sekunden erscheinen	selektive, individualisierte Verhaltensprävention	Akzeptanz Wissen Verhalten	naturalistisches Design: Einmal-Befragung (Face-to-face) von Automaten Spielern vor Ort	niedrig
Gainsbury 2015b	dynamische Warnhinweise auf dem Bildschirm von Automaten im Felde unterteilt nach ihrer Platzierung (in der Mitte vs. oben bzw. unten), die i.d.R. alle 15 Minuten für 15 Sekunden erscheinen	selektive, individualisierte Verhaltensprävention	Akzeptanz Wissen Verhalten	naturalistisches Design: Einmal-Befragung (Face-to-face) von Automaten Spielern vor Ort	niedrig
Palmer du Preez 2016	Pop-up-Informationen an EGMs mit Rückmeldung ausgewählter Spielparameter, verbunden mit einer Spielpause (45 Sek. nach max. 30-minütiger Spielbeteiligung)	selektive Verhaltens- und Verhaltensprävention	Verhalten	telefonische Einmal-Befragung von Automaten Spielern (Querschnittsbefragung)	niedrig

*siehe die Erläuterungen unter der Tabelle 3.1.

3.9 Schulbasierte Prävention

Studien, die die Effekte von schulischen Präventionsmaßnahmen gemessen haben, gibt es vergleichsweise viele: Insgesamt wurden 16 entsprechende Originalarbeiten gefunden. Vier Evaluationen beziehen sich auf Videos; die anderen Studien basieren auf (mehr oder weniger) interaktiven Programmen. Dabei handelt es sich bei vier Maßnahmen um kurze Unterrichtseinheiten (bis zu 90 Minuten) und bei acht um umfassendere Programme (mindestens 4 Stunden). Darunter befindet sich auch eine webbasierte Intervention. Glücksspielbezogene Maßnahmen im Bereich des schulischen Settings zielen grundsätzlich auf die Vermittlung von Wissen sowie die Herstellung von gewünschten Einstellungen im Sinne universeller Verhaltensprävention ab. Gelegentlich geht es auch um die Veränderung von Verhaltensweisen, zum Beispiel in Richtung kontrolliertes Spielen oder Spielabstinenz bis zur Volljährigkeit. Umfassende Programme können zudem die Stärkung von Lebenskompetenzen beinhalten. Die Zielgruppen sind hierbei Kinder und Jugendliche ab 11 Jahren. Eine einzige Maßnahme – sie wird in diesem Kapitel als letzte vorgestellt – wurde für Studierende (Alter > 18 Jahre) konzipiert.

Die ersten drei Evaluationsstudien behandeln allesamt das in Kanada produzierte Video „Lucky“. In humorvoller Weise wurden hierin in 20 Minuten Informationen zu den Themen Gewinnchancen, Zufall und Kontrollillusionen gegeben. Damit sollte der Entwicklung und Verfestigung fehlerbehafteter Annahmen über das Glücksspiel vorgebeugt werden. Ferland et al. (2002, Sch1) untersuchten in einem randomisierten Forschungsdesign mit schriftlichen Befragungen eine Woche vor und direkt nach der Intervention bestimmte Präventionseffekte. Das Studiendesign fußte auf drei verschiedenen Experimentalgruppen und einer Kontrollgruppe: In der Experimentalgruppe 1 (EG1, n = 118) wurde ausschließlich das Video gezeigt (französisch sprachige Version). In der EG2 (n = 106) fand alternativ eine 40-minütige Informationseinheit zum Thema Glücksspiel mit Diskussion und Nachfragen statt. In der EG3 (n = 105) wurde die Informationseinheit durchgeführt und das Video gezeigt. In der Kontrollgruppe (KG, n = 95) gab es überhaupt keine Intervention. Insgesamt beteiligten sich 424 Schüler der Klassenstufen 7 und 8 aus der Stadt Quebec an der Studie (53,3% männlich, Durchschnittsalter: 13,1 Jahre). Bei der Auswertung der Befragungsergebnisse ergeben sich signifikante Zeit-Gruppen-Interaktionseffekte: Das glücksspielbezogene Wissen und dementsprechende Einstellungen stellen sich nach der Intervention in allen drei Experimentalgruppen besser als in der Kontrollgruppe. Der gleiche positive Befund gilt für die fehlerbehafteten Annahmen über die Gewinnchancen und den über Zufall beim Glücksspiel. Darüber hinaus

schneidet die EG3 besser ab als die EG1. Als wichtigste Defizite der Studie können angesehen werden, dass keine mittel- und langfristigen Effekte erhoben worden sind und nur eine eingeschränkte Outcome-Messung stattfand.

Bei der zweiten „Lucky“-Studie wurden die Effekte des gleichen Videos bei Schüler*innen der Klassenstufe 5 und 6 untersucht (Lavoie & Ladouceur 2003, Sch2). Diese waren im Durchschnitt 11,5 Jahre alt (Anteil männlich: 50,2%) und kamen ebenfalls aus Quebec Stadt. Insgesamt konnten 273 Schüler in diese Evaluation eingeschlossen werden. Der Untersuchungsaufbau unterschied sich von der erst genannten Studie nur darin, dass es keine Experimentalgruppe gab, bei der ausschließlich die Informationseinheit durchgeführt worden ist (s. obige EG2). Die beiden anderen Experimentalgruppen – Unterrichtseinheit und Video (n = 105); ausschließlich Video (n = 73) – sowie die Kontrollgruppe (n = 95) waren strukturell identisch. Auch hier zeigen sich in den beiden Experimentalgruppen positive Effekte beim Glücksspielbezogenen Wissen und den Einstellungen bezüglich der Gewinnchancen bei Glücksspielen. Bei der Kontrollgruppe gibt es diese nicht. Es gelten hier die gleichen Limitierungen wie bei der erstgenannten Evaluation.

Es existierte auch eine englische Version von „Lucky“. Diese Fassung wurde ebenfalls mittels einer randomisierten Kontrollgruppenstudie evaluiert; erneut mit einer Prä-Post-Messung eine Woche vor und direkt nach der Intervention und den gleichen Outcome-Kriterien (Ladouceur et al. 2004, Sch3). Das Design bestand hier aber ausschließlich aus zwei Gruppen: In der Experimentalgruppe wurde das Video gezeigt; in der Kontrollgruppe fand keine Intervention statt. Die Evaluation wurde mit Schüler*innen der Klassenstufe 7 und 8 aus Quebec Stadt und New-Brunswick durchgeführt. Dabei umfasste das Ausgangssample 506 Schüler (51,8% männlich, Durchschnittsalter: 12,8 Jahre). Von diesen haben 371 Personen zu beiden Erhebungszeitpunkten die Fragebögen vollständig ausgefüllt (EG: n = 204, KG: n = 167). Nach den Befragungsergebnissen, die auf der Post-Messung basieren (Prä-Werte wurden als Kovariate kontrolliert), schneidet die Video-Gruppe beim Wissen und den Einstellungen über Glücksspiele besser ab als die Kontrollgruppe. Auch die Aussagekraft dieser Studie wird durch ihre sehr kurzfristige und begrenzte Outcome-Messung deutlich eingeschränkt.

Neben „Lucky“ gibt es noch ein zweites Video, das in Kanada produziert worden ist. Mit dem 20-minütigen „Gambling Stories“ wurde das primäre Ziel verfolgt, Wissen in Bezug auf Glücksspiele im Allgemeinen und pathologische Glücksspieler*innen im Speziellen zu vermitteln. Die Zielgruppe waren Jugendliche um die 16 Jahre. Auch dieses Video wurde von

der Forschergruppe um Ladouceur evaluiert (Ladouceur et al. 2005, Sch4). Methodisch kam eine schriftliche Eingangs- und Follow-up-Befragung einem Monat nach der Intervention sowie eine nicht-randomisierte Gruppenzuordnung zum Tragen, bei der in der Experimentalgruppe (EG) das Video gezeigt wurde und in der Kontrollgruppe (KG) keine Intervention stattfand. Befragt wurden 568 Schüler (53% weiblich) der Klassen 11 und 12 von drei High Schools aus Quebec Stadt. Die Fallzahl für die EG betrug 361 Personen (Durchschnittsalter: 16,0 Jahre); diejenige für die KG 207 Personen (15,8 Jahre). Die Evaluationsergebnisse fallen derart aus, dass sich in der Experimentalgruppe ein Wissenszuwachs in Bezug auf Glücksspiele und in Bezug auf pathologisches Spielverhalten sowie eine Verringerung von stereotypischen Ansichten über pathologische Glücksspieler*innen ergibt. Ferner bekunden in der EG signifikant weniger Personen als in der KG die Absicht, im folgenden Jahr Glücksspiele zu spielen. Als Limitationen der Studie können im Kern folgende drei Aspekte benannt werden: 1.) es hat keine Randomisierung der Gruppen stattgefunden; 2.) es liegt ein nur kurzes Follow-up vor; 3.) es wurden keine direkten Veränderungen auf der Verhaltensebene gemessen.

Wie schon oben erwähnt, liegen zu insgesamt vier schulischen Kurzprogrammen Evaluationsergebnisse vor. Die erste Arbeit bezog sich auf eine Unterrichtseinheit, die sich an Schüler*innen der 5. und 6. Klassenstufe richtete, von externen Glücksspielexpert*innen durchgeführt wurde und einen zeitlichen Rahmen von etwa 60 Minuten umfasste. Sie bestand aus drei spielerischen Übungen: 1.) die Auslosung, 2.) das Würfelspiel und 3.) Lotto „5 aus 42“. Mit einem randomisierten Kontrollgruppendesign untersuchte Ladouceur et al. (2003, Sch5) ihre Wirkungen. Dazu wurden Schüler*innen aus Quebec Stadt (Kanada) direkt vor und nach der Intervention schriftlich befragt. Es wurde in zwei Schritten vorgegangen. In einer ersten Phase wurde die Intervention (n = 82) gegen eine Kontrollgruppe (übliche Schulstunde; n = 71) getestet. Hierbei ergaben sich positive Wissens- und Einstellungseffekte zugunsten der Experimentalgruppe. In einer zweiten Phase wurde die Intervention (n = 139) mit zwei anderen Maßnahmen verglichen: a.) mit Teilen des schulbasierten Programms „Count Me Out“, vermittelt von geschulten Lehrkräften (n = 95) sowie b.) dem gleichen (Teil-)Programm, jedoch vermittelt von Glücksspielexpert*innen (n = 122). Das Ergebnis der Evaluation: Beim Wissen schneidet die eigentliche Interventionsgruppe gegenüber den anderen beiden „Count Me Out“-Gruppen signifikant besser ab; bei den Einstellungsparametern ergeben sich Vorteile nur gegenüber der Lehrkräfte-Variante. Mehrere Schwächen schränken die Aussagekraft dieser Untersuchung ein: Zum einen werden nur spärliche Informationen zu den jeweiligen Stich-

proben gegeben. Ferner wird der Auswahlprozess der Schulen nicht näher beschrieben und es bleibt offen, warum keine Untersuchungsgruppe „Intervention durchgeführt von Lehrkräften“ gebildet worden ist.

Ein weiteres, einstündiges Kurzprogramm wurde ebenfalls in Kanada – diesmal in der Provinz Ontario – evaluiert (Turner et al. 2008a, Sch6). Inhalte dieser schulbasierten Maßnahme waren eine Glücksspielsimulation (Würfelspiel), eine Gruppendiskussion, ein interaktiver Vortrag und zwei Sketche mit Jugendlichen als Schauspieler. Damit wurde insbesondere das Ziel verfolgt, einen rationalen Umgang mit Zufallsprozessen zu fördern und adaptive Coping-Strategien zu stärken. Die Altersspanne der Zielgruppe reichte von der 5. bis zur 12. Klassenstufe. Das Forschungsdesign sah eine Prä- und Post-Befragung unmittelbar nach der Intervention (nur Feedback zum Programm) sowie eine Follow-up-Erhebung nach zwei Monaten vor. Es existierten eine (nicht-randomisierte) Experimentalgruppe (n = 212) und eine Kontrollgruppe (n = 162), die sich aus Schüler*innen von 18 unterschiedlichen Schulen (5. bis 12. Klassenstufe) zusammensetzten. Aus den Ergebnissen der Evaluation kann zunächst eine hohe Akzeptanz der Maßnahme abgeleitet werden: 93% der Schüler*innen halten das Programm für eine gute Idee und 92% finden es inhaltlich interessant; 82% nehmen an, dass es einige Personen davon abhalten könnte, glücksspielbezogene Probleme zu entwickeln. Darüber hinaus zeigt sich in der Experimentalgruppe zum Follow-up eine signifikante Zunahme des Wissens um Zufallsprozesse bei Glücksspielen. Dagegen bleibt das entsprechende Niveau in der Kontrollgruppe nahezu konstant. Einschränkend ist anzumerken, dass kaum Informationen zur Stichprobe und Zuordnung in die beiden Untersuchungsgruppen gegeben werden. Ferner stellt sich die Frage nach der Angemessenheit der Intervention, weil die Altersspanne der Zielgruppe extrem breit ist.

Noch kürzer ist die schulbezogene Maßnahme, die Taylor et al. (2009, Sch7) in den USA untersucht haben. Hierbei handelte es sich um eine 45-minütige Intervention („Don't Gamble Away our Future“) für Heranwachsende im Alter von 8 bis 18 Jahren aller Schularten – also auch hier eine altersmäßig sehr weit streuende Maßnahme. Diese beinhaltete konzeptionell einen Vortrag, Übungen und Diskussionen (inklusive CD-ROM und Informationsmaterialien) und wurde durch geschulte Lehrkräfte im Sinne eines Multiplikatorenansatzes vermittelt. Um die Effekte dieser Kurzintervention zu erfassen, fand eine Querschnittsbefragung direkt vor und nach der Intervention statt. Daran haben sich insgesamt 8.455 Schüler*innen (davon 52% weiblich) beteiligt, die aus ganz unterschiedlichen Schulsettings kamen (Grundschule: 19,7%,

Junior High School: 30,6%, High School: 56,7%, Jugendstrafanstalt: 1,9%). Eine Kontrollgruppe sah das Design nicht vor. Auch die Effektmessung wurde nur sehr eingeschränkt vorgenommen: Danach ist das Wissen über Glücksspiele und ihren möglichen negativen Folgen nach der Kurzintervention höher als vorher. Dieser Effekt ist besonders ausgeprägt in Grundschulen sowie bei männlichen Schüler*innen.

In Deutschland wurde das Glücksspielmodul des schulischen Curriculums „Vernetzte www.Welten“ evaluiert, dessen Zielgruppe Schüler*innen der 6. und 7. Klassenstufe sind (Walther et al. 2013, Sch8). In dieser 90-minütigen Einheit standen – unter Einsatz von interaktiven Methoden – die folgenden Inhalte im Fokus: Entwicklung von pathologischem Glücksspiel, strukturelle Gefährdungsmerkmale von Glücksspielen, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Trugschlüsse beim Glücksspielen und das Geschäftsmodell der Glücksspielindustrie. Die Unterrichtseinheit wurde von fortgebildeten Lehrkräften durchgeführt (Multiplikatorenmodell). In einer Kontrollgruppenstudie mit blockweiser Randomisierung nach Schultyp und Klassenstufe sind die Wissens-, Einstellungs- und Verhaltenseffekte dieser Intervention untersucht worden. Es fand eine schriftliche Prä- und Post- sowie eine Follow-up-Erhebung statt (im Durchschnitt sieben Wochen nach der Intervention). An den Befragungen haben sich insgesamt 2.109 Schüler*innen von allen Schultypen aus dem Bundesland Schleswig-Holstein beteiligt (50,4% männlich, Durchschnittsalter: 12,0 Jahre). Die Auswertung erfolgte ad personam als echtes Längsschnittpanel. Die Analysegruppen bestanden aus 888 Experimental- und 1.221 Kontrollschüler*innen. Es wurden Gruppen-Zeit-Interaktionseffekte gemessen. Dabei ergeben sich beim glücksspielbezogenen Wissen und entsprechenden Einstellungen in signifikanter Weise positive Veränderungen in der Experimentalgruppe. In der Kontrollgruppe fielen diese nicht so ausgeprägt (Wissen) bzw. gleichbleibend (Einstellungen) aus. Auch beim Glücksspielverhalten, das hier in einer von wenigen Studien gemessen worden ist, zeigen sich solch positive Wirkungen: In der Experimentalgruppe nimmt es leicht ab, in der Kontrollgruppe steigt es hingegen leicht an. Bei den festgestellten Effekten bleibt es offen, ob diese auf die Glücksspieleinheit allein oder auf das gesamte, vier Module umfassende Unterrichtsprogramm zurückzuführen sind. Ferner handelte es sich um eine sehr junge Befragungsgruppe, so dass die Validität der Angaben zum Glücksspielverhalten zu hinterfragen ist.

Im Folgenden werden die umfassenden Unterrichtsprogramme vorgestellt (insgesamt 8 Evaluationsstudien). Begonnen wird mit einem glücksspielbezogenen Lebenskompetenzprogramm aus Kanada, das 6x70-minütige Einheiten plus einer Zusammenfassungs-Einheit bein-

haltete. Es wurde von Lehrkräften in einem Zeitraum von sechs bis sieben Wochen durchgeführt. Dabei konnten die Einheiten in den regulären Unterricht integriert werden. Das Programm wies drei – zumindest teilweise interaktive – Schwerpunktthemen auf: Wissensvermittlung über den Zufall beim Glücksspiel, Förderung von Lebenskompetenzen, Stärkung der Selbstkontrolle/-wirksamkeit. Turner et al. (2008b, Sch9) haben die Effekte dieses Programms mit einer randomisierten Kontrollgruppenstudie evaluiert. Die Randomisierung fand auf der Schulebene statt; die Zuteilung der Klassen in Experimental- oder Kontrollgruppe wurde in Absprache mit dem Direktor bzw. verantwortlichen Lehrkräften vorgenommen. Das Forschungsdesign sah eine schriftliche Prä-Post-Messung mit einem Follow-up einen Monat nach dem Abschluss der Maßnahme vor. Die Wirkungen des Programms wurden an High-Schools-Schüler*innen der Klassen 10 und 12 (15-18 Jahre) aus der Provinz Ontario überprüft. Insgesamt rekrutierte sich die Stichprobe aus 201 Schüler*innen (67,2% weiblich) – die beiden Untersuchungsgruppen umfassten jeweils etwa 100 Schüler*innen (EG: n = 100; KG: n = 101). Die statistische Analyse der Befragungsangaben ergab zusammenfassend das folgende Ergebnis (Gruppe-Zeit-Interaktionseffekte): Die Experimentalgruppe verfügt nach der Intervention über ein signifikant besseres Wissen in Bezug auf die Zufälligkeit von Ereignissen als die Kontrollgruppe. Das gleiche Ergebnis ergibt sich für die Selbstkontrollfähigkeiten und Problemlösekompetenzen. Zu den Einschränkungen dieser Studie gehört, dass die Randomisierung auf der Schulebene vorgenommen wurde, dass ein Überhang an weiblichen Studienteilnehmenden bestand und dass keine Langzeiteffekte erhoben wurden sind.

Auch bei der nächsten evaluierten Maßnahme ging es neben den Glücksspielbezogenen Zielsetzungen um die Stärkung von Lebenskompetenzen bei Jugendlichen. Das interaktive Unterrichtsprogramm „Stacked Deck“ bestand aus fünf Basis-Einheiten – jeweils ca. 100 Minuten in einem 2-Wochen-Zeitraum – plus einer optionalen Booster-Einheit, die mindestens vier Wochen nach Abschluss des Standardprogramms stattgefunden hat. Folgende inhaltlichen Bereiche fanden Berücksichtigung: 1. Geschichte und Formen des Glücksspiels, 2. Abhängigkeitspotential der verschiedenen Glücksspiele/Anzeichen problematischen Glücksspiels/Risikofaktoren 3. Trugschlüsse des Glücksspiels, 4. Förderung von Lebenskompetenzen (auch in Bezug auf das Glücksspiel), 5. Wissensquiz (optional). Methodisch kam ein Mix aus Präsentationsfolien, Video, Gruppendiskussionen, Übungen und Spielen zur Anwendung. Evaluierter wurde die Maßnahme in den Jahren 2003 bis 2005, eine dazugehörige Originalarbeit wurde jedoch erst Jahre später veröffentlicht (Williams et al. 2010, Sch10). Die Forscher-

gruppe untersuchte die Effekte des Programms mit Hilfe einer teilrandomisierten Kontrollgruppenstudie mit insgesamt drei Untersuchungsgruppen: die Experimentalgruppe 1 (EG1) bestand aus dem Standardprogramm; die Experimentalgruppe 2 (EG2) aus dem Standardprogramm plus der Booster-Einheit; in der Kontrollgruppe (KG) wurde keine Intervention durchgeführt. Die Randomisierung erfolgte auf der Schulebene mit einem prozentualen Schlüssel von 75% Experimental- zu 25% Kontrollschüler*innen. Die beiden Experimentalgruppen EG1 und EG2 wurden untereinander nicht randomisiert. Zu Beginn der ersten Einheit erfolgte eine schriftliche Eingangsbefragung, die Follow-up-Erhebung drei bis sieben Monate nach dem Programmende (Ø 4,1 Monate). Diese große Zeitspanne im Follow-up stellt ein Defizit im Untersuchungsdesign dar, da dadurch Aussagen zur Nachhaltigkeit des Programms erschwert werden. An der Befragung beteiligt haben sich insgesamt 1.686 Schüler*innen im Durchschnittsalter von 16,0 Jahren. Dabei handelte es sich zu 53% um männliche Personen. Die Fallzahlen für die drei Untersuchungsgruppen gestalteten sich folgendermaßen: EG1: n = 911; EG2: n = 342; KG: n = 433. Diese ungleichen Fallzahlen können als weitere Schwäche der Studie angesehen werden. Nichtsdestotrotz weisen die ermittelten Interventionseffekte auf die Evidenz des Unterrichtsprogramms hin: Es zeigt sich eine signifikante Zunahme des Glücksspielbezogenen Wissens und entsprechender Einstellungen in der EG1 und EG2. Beide Bereiche stellen sich zum Follow-up-Zeitpunkt in der EG2 noch besser als in der EG1. In der KG kommt es hier zu keinen Veränderungen. Bei den Lebenskompetenzen ergeben sich ebenfalls positive Effekte zugunsten der beiden Experimentalgruppen. Ebenso bei den Verhaltensparametern: Der Anteil der Glücksspieler*innen sowie die Spielfrequenz (Anzahl der Spieltage in den letzten 90 Tagen) entwickeln sich bei diesen Gruppen in die gewünschte Richtung, jedoch nicht bei der KG.

Aus Italien kommt ein Präventionsprogramm, das einen Schwerpunkt auf die Korrektur von abergläubischen und fehlerhaften Vorstellungen beim Glücksspiel legte. Es wurde von externen Expert*innen in zwei wöchentlichen Einheiten (jeweils 2 Stunden) durchgeführt. Wie bei der vorgenannten Maßnahme kamen vielfältige Methoden wie Power-Point-Folien, Video, Spielen, Übungsaufgaben, Diskussionen und schriftliche Zusammenfassungen zum Nachlesen zum Einsatz. Eine Evaluationsstudie hierzu haben Donati et al. (2014, Sch11) vorgelegt. Mit Hilfe einer randomisierten Kontrollgruppe (KG) untersuchte die Arbeitsgruppe die Wissens-, Einstellungs- und Verhaltenseffekte dieser Intervention. Neben der Prä-Post-Messung (zwei Wochen vor und eine Woche nach der Intervention) führten sie eine Follow-up-Messung sechs Monate nach der Intervention durch, die sich aber ausschließlich auf die Experimental-

gruppe (EG) bezog. An der Evaluation waren zwei Schulen aus Tuscany beteiligt. Die EG (Präventionsprogramm) bestand aus 145 Schüler*innen, die Kontrollgruppe (ohne Intervention) aus lediglich 36 Schüler*innen. Die EG hatte einen Anteil von 65% männlichen Personen; ihr Durchschnittsalter betrug 16,0 Jahre. Darunter befanden sich 69 Nicht-Problemspieler*innen und 48 Risikospieler*innen (nach SOGS-RA). Die KG wies ähnliche demographische Merkmale wie die EG auf (58% männlich, Durchschnittsalter: 15,9 Jahre). Die statistische Analyse weist die (gewünschten) Prä-Post-Effekte nach: Danach nimmt das Glücksspielspezifische Wissen in der EG zu, in der KG nicht. In der EG gehen die falschen Vorstellungen über den Zufall und die finanziellen Gewinnchancen bei Glücksspielen sowie abergläubische Vorstellungen signifikant zurück. Bei den Nicht-Problemspieler*innen ist diese Abnahme deutlicher als bei den Risikospieler*innen. Bei der KG gibt es keine Veränderungen. Wird die Follow-up-Messung hinzugezogen, bleiben in der EG die genannten Parameter gegenüber der Post-Befragung stabil (sowohl in der Gesamtgruppe als auch beim Vergleich „Nicht-Problemspieler*innen“ und „Risikospieler*innen“). Ferner sanken der Anteil aktueller Glücksspieler*innen (von 86% auf 73%) sowie derjenige der Risikospieler*innen (von 41% auf 28%) zwischen der Eingangs- und Follow-up-Befragung in signifikanter Weise. Zu diesen eindeutigen Ergebnissen müssen jedoch einige Limitationen formuliert werden: Es bestehen extrem unterschiedliche Fallzahlen in der EG und der sehr kleinen KG. Ebenso hat ein Follow-up nur in der EG stattgefunden. Ferner gab es höhere Verlustraten bei den Teilnehmenden in den Post- und Follow-up-Erhebungen.

Ein inhaltlich breit ausgerichtetes Lebenskompetenzprogramm wurde in der Glücksspielhochburg Macau evaluiert (Luk et al. 2011, Sch12). Die Glücksspielspezifische Zielsetzung dieser Maßnahme bestand darin, die Lebenskompetenzen von Jugendlichen vor dem Hintergrund der Zulassung des Glücksspiels (seit 2002) zu stärken. Das Kernprogramm umfasste insgesamt zehn Stunden und wurde von geschulten Personen (u. a. Lehrkräfte und Sozialarbeiter*innen) durchgeführt. Die Evaluation des Programmes fand an zwei weiterführenden Schulen statt, die einen unterschiedlichen sozioökonomischen und religiösen Hintergrund aufwiesen. Die Erhebungen waren als Querschnittsbefragungen direkt vor und nach der Intervention angelegt. Das Durchschnittsalter der befragten Schüler*innen betrug 13,7 Jahre. Insgesamt haben sich von den beiden Schulen 232 Jugendliche (62,5% männlich) an den Erhebungen beteiligt. Hinsichtlich möglicher Glücksspielbezogener Effekte des Programms wurde ausschließlich überprüft, inwieweit sich bei den Schüler*innen die Verhaltensintention verändert, an Glücksspielen teilzunehmen. Die Evaluation zeigt, dass diese nach dem Programm

sogar größer ist als vorher. Hierbei ist jedoch zu berücksichtigen, dass diese geringfügige Outcome-Messung, das Fehlen einer Kontrollgruppe sowie die selektive Auswahl der Schulen die Aussagekraft der Studie stark einschränken.

In Rumänien wurde ein umfassendes Präventionsprogramm mit rational-emotiver Ausrichtung entwickelt, das methodisch mit der interaktiven Software „Amazing Château“ (stammt aus Kanada, englische Variante) kombiniert wurde. Inhaltlich ging es in ihm schwerpunktmäßig um Gewinnchancen und Zufall im Glücksspiel sowie den damit verbundenen Kontrollillusionen. Das Programm umfasste zehn wöchentliche Einheiten je 50 Minuten. Durchgeführt wurde es von einem Psychologen und einem Psychiater. Das Forschungsdesign sah – randomisiert – zwei Experimentalgruppen (EG) und eine Kontrollgruppe (KG) vor: EG1 = Programm mit interaktiver Software („Amazing Château“); EG2 = Programm ohne interaktiver Software; KG = ohne Intervention (freie Diskussion) (Lupu & Lupu 2013, Sch13). Insgesamt fanden im Längsschnitt fünf Erhebungen statt. Es gab eine Prä-, eine Post- und drei Follow-up-Messungen (3, 6 und 12 Monate nach der Maßnahme). Die Stichprobe rekrutierte sich aus 12- und 13-Jährigen der Klassenstufe 6, die alle fließend englisch sprachen (48% davon männlich). Die Fallzahlen für die drei Untersuchungsgruppen waren sehr klein (n = 23 bis 28), was eine deutliche Schwäche der Untersuchung ausmacht. Eine Stärke ist hingegen, dass von der Post- bis zur dritten Follow-up-Befragung eine hundertprozentige Wiedererreicherung der Schüler*innen gelang. Bei den Ergebnissen zeigt sich, dass das Wissen über Glücksspiele und kognitive Verzerrungen in allen drei Follow-up-Befragungen in beiden Experimentalgruppen größer ist als in der Kontrollgruppe. Dabei ist der Wissensstand in der EG1 immer besser als in der EG2. So beträgt beispielsweise die Anzahl richtiger Antworten beim Follow-up 3 in der EG1 29, in der EG2 sind es 21 bei insgesamt 38 Fragen. Dass sich die Effektmessung ausschließlich auf die Wissensdimension bezieht, ist als ein weiteres Defizit der Evaluation zu benennen.

Die nächste hier zu nennende Evaluationsstudie bezieht sich auf das gleiche Präventionsprogramm aus Rumänien mit einer identischen Zielgruppe (Klassenstufe 6). Die Studie wurde ebenfalls mit drei Untersuchungsgruppen (EG mit und ohne „Amazing Château“, KG) und ähnlich geringen Fallzahlen (N = 24 bis 29) durchgeführt (Todorita & Lupu 2013, Sch14). Der Unterschied zur vorgenannten Studie liegt darin, dass sie keine Follow-up-Erhebungen beinhaltete. Die Auswertung ergibt auch hier – direkt nach der Intervention – Wissensvorteile der beiden Experimentalgruppen gegenüber der Kontrollgruppe, wobei die Gruppe mit der inter-

aktiven Software noch besser abschneidet als die ohne. Die Anzahl richtiger Antworten bei insgesamt 38 Fragen lauten: EG1 = 28, EG2 = 23, KG = 19. Es gelten die gleichen Limitationen wie bei der vorgenannten Studie.

Erstmals wurde ein webbasiertes Präventionsprogramm mit personalisiertem Feedback zum Spielverhalten und entsprechenden Verhaltenstipps in Italien evaluiert (Canale et al. 2016, Sch15). Dieses konnte auch im schulischen Kontext eingesetzt werden, richtete sich im Sinne selektiver und indizierter Prävention aber gezielt an jugendliche (Problem-)Glücksspieler*innen. Die Maßnahme war konzipiert als ein vierwöchiges interaktives Trainingsprogramm zu den Themenfeldern Glück und Fähigkeiten, Glück und Zufall, kognitive Verzerrungen sowie Gewinnwahrscheinlichkeiten. Zu ihren Effekten wurde eine randomisierte Studie mit zwei Interventionsgruppen durchgeführt: Die eine Gruppe (EG1) nutzte das webbasierte Programm (inklusive personalisiertem Feedback); in der anderen Gruppe (EG2) fand ausschließlich das personalisierte Feedback statt. Beide Interventionen wurde jeweils in sechs Klassen von Schüler*innen der 9. Klassenstufe einer einzigen Schule mit Hilfe einer schriftlichen Online-Befragung evaluiert (Erhebungen vor und 2 Monate nach der Intervention). Die EG1 bestand bei der Nachbefragung aus 95 Schüler*innen (58,9% männlich, Durchschnittsalter: 15,0 Jahre). Darunter befanden sich 31 Jugendliche, die mindestens einmal die Woche spielten („häufige Spieler“). Die EG2 setzte sich aus 73 Personen (57,5% männlich, Durchschnittsalter: 15,0 Jahre) zusammen, von denen 23 häufige Spieler*innen waren. Unter allen 168 Schüler*innen gab es einen Anteil von 8,3% Problemspielenden (nach SOGS-RA, bezogen auf die letzten 30 Tage). Nach den Ergebnissen der Effektmessung geht in der EG1 der Anteil von Jugendlichen mit glücksspielbezogenen Problemen nach der Intervention signifikant zurück. Bei der EG2 ist es diesbezüglich zu keiner Veränderung gekommen. Ähnliches gilt für den Anteil häufiger Spieler*innen und die Spielfrequenz (letzte 30 Tage). Hierbei ist aber zu beachten, dass es sich um einen kurzen Beobachtungszeitraum von nur zwei Monaten handelt. Ferner konnten bei anderen Zielvariablen keine statistisch bedeutsamen Veränderungen festgestellt werden, zum Beispiel bei Geldeinsätzen und glücksspielrelevanten Einstellungen.

Das letzte evaluierte Programm, das in diesem Kapitel vorgestellt werden soll, gehört im engeren nicht zum schulischen Setting, da es sich an die Zielgruppe der erwachsenen Studierenden (Universität) richtet. Es wird hier aber trotzdem einbezogen, weil es eine deutliche inhaltliche und strukturelle Nähe zu schulbasierten verhaltensbezogenen Interventionen aufweist.

Das Programm bestand aus fünf Einheiten (jeweils 50 Minuten) mit Beispielen und Übungen zur Wahrscheinlichkeitsrechnung aus dem Bereich des Glücksspiels, die in eine Einführungsvorlesung zur Statistik bzw. Mathematik integriert wurden. Eine Einheit bezog sich auf Trugschlüsse beim Glücksspiel, vier stellten interaktive Übungen zu spezifischen Gewinnchancen bei einzelnen Glücksspielen dar. Ferner wurde ein ergänzender Text zu Gewinnwahrscheinlichkeiten beim Glücksspiel eingesetzt. Das Ziel dieser Maßnahme war die Verbesserung des statistischen Wissens bei Glücksspielen, damit weniger bzw. kontrollierter gespielt wird. Die Effekte wurden mit der Hilfe von gleich zwei (nicht-randomisierten) Kontrollgruppen überprüft (Williams et al. 2006, Sch16). Bei der einen Kontrollgruppe (KG1) erfolgte eine standardmäßige Einführungsvorlesung zur Statistik oder Mathematik, bei der anderen Kontrollgruppe (KG2) eine standardmäßige Einführungsvorlesung zur Geschichte oder Soziologie. Insgesamt 470 Studierende in einem Durchschnittsalter von 20,8 Jahren (55% weiblich) beteiligten sich an der schriftlichen Eingangsbefragung. Darunter befanden sich 71% Studierende mit Glücksspielerfahrung bezogen auf die letzten 6 Monate. Bei 8,5% lagen moderate oder schwere Glücksspielprobleme (nach CPGI) vor. Die Fallzahlen für die drei Untersuchungsgruppen gestalteten sich wie folgt: EG: n = 198; KG1: n = 134; KG2: n = 138. Die Beteiligungsquote an der Follow-up-Befragung sechs Monate nach Abschluss der Vorlesung betrug 74%. Es wurden Gruppen-Zeit-Interaktionseffekte im Längsschnitt über diesen Zeitraum gemessen: Danach zeigt sich bei der Experimentalgruppe ein signifikanter Zuwachs von mathematischen Kenntnissen über das Glücksspiel sowie über Trugschlüsse beim Glücksspiel. Bei den beiden Kontrollgruppen kommt es nicht zu solchen Verbesserungen. Beim Verhalten konnten jedoch keine Effekte zugunsten der Experimentalgruppe nachgewiesen werden. Die fehlende Randomisierung und mangelnde Informationen darüber, wie die Unterschiede (u. a. Geschlecht, Spielverhalten) in den drei Untersuchungsgruppen bei den statistischen Auswertungsverfahren berücksichtigt worden sind, schränken die Aussagekraft der Studie ein.

Gesamtbewertung der Evidenz

Es konnten insgesamt 16 Evaluationen, die schulbasierte Programme und Projekte zum Gegenstand haben, in die Literaturanalyse einbezogen werden. Interventionen im schulischen Setting verfolgen zumeist das Ziel der universellen Verhaltensprävention. Konkret stehen dabei der Zuwachs des glücksspielbezogenen Wissens und die Förderung glücksspielkritischer bzw. -rationaler Einstellungsmuster im Vordergrund (z. B. realistische Annahmen über

Gewinnchancen). Einige von ihnen setzen auch direkt am Glücksspielverhalten der Zielgruppe an. Die evaluierten Interventionen reichen von kurzen Einheiten, über umfassende Unterrichtsprogramme bis hin – im Einzelfall – zu webbasierten Projekten (s. Tab. 3.9). Bei vielen dieser Maßnahmen konnten positive Wissens- und Einstellungseffekte nachgewiesen werden. Verhaltensbezogene Wirkungen besitzen hier eine nachgeordnete Bedeutung; sie sind auch häufig gar nicht explizites Ziel der Programme, da in den zum Teil sehr jungen Zielgruppen Glücksspiele um Geld eher selten praktiziert werden. Ein großes Defizit diese Studien ist es, dass sie sich – mit einer Ausnahme – auf einen (sehr) kurzen Beobachtungszeitraum beziehen. Die besten Effekte zeigen hierbei noch die umfassenden Unterrichtsprogramme, die konzeptionell glücksspielbezogene Inhalte mit der Förderung von Lebenskompetenzen verbinden. Insgesamt ist die Güte der Effekte von schulbasierten Interventionen im niedrigen bis mittleren Bereich anzusiedeln.

Tabelle 3.9: Evidenz evaluierter Interventionen – Schulbasierte Prävention

Studie	Intervention	Präventionsart	Positive Effekte	Forschungsdesign	Bewertung der Intervention*
Ferland 2002	Video „Lucky“ zu den Themen Gewinnchancen, Zufall, Kontrollillusionen (20 Min.); französische Version	universelle Verhaltensprävention	Wissen Einstellung	Befragung von Schülern Prä und Post, Experimental- und Kontrollgruppen (randomisiert)	niedrig
Lavoie 2004	Video „Lucky“ zu den Themen Gewinnchancen, Zufall, Kontrollillusionen (20 Min.); französische Version	universelle Verhaltensprävention	Wissen Einstellung	Befragung von Schülern Prä und Post, Experimental- und Kontrollgruppen (randomisiert)	niedrig
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
Ladouceur 2005	Video „Gambling Stories“ zu den Themen Wissen & Einstellung (20 Min.)	universelle Verhaltensprävention	Wissen Einstellung	Befragung von Schülern Prä, Post und Follow-up (1 Monat), Experimental- und Kontrollgruppen	niedrig
Ladouceur 2003	kurze, interaktive Unterrichtseinheit (60 Min.)	universelle Verhaltensprävention	Wissen Einstellung	Befragung von Schülern Prä und Post, Experimental- und Kontrollgruppen (randomisiert)	niedrig
Turner 2008a	kurze, interaktive Unterrichtseinheit (60 Min.)	universelle Verhaltensprävention	Akzeptanz Wissen	Befragung von Schülern Prä, Post und Follow-up (2 Monate), Experimental- und Kontrollgruppen	niedrig
Taylor 2009	kurze, interaktive Unterrichtseinheit (45 Min.); Multiplikatorenkonzept	universelle Verhaltensprävention	Wissen	Befragung von Schülern Prä und Post (ohne Kontrollgruppe)	niedrig
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

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
Donati 2014	interaktives Unterrichtsprogramm, 4 x 60-minütige Einheiten	universelle Verhaltensprävention	Wissen Einstellung Verhalten	Befragung von Schülern Prä, Post und Follow-up (6 Monate), Experimental- und Kontrollgruppen (randomisiert)	mittel
Luk 2011	Lebenskompetenzprogramm; 10 Stunden	universelle Verhaltensprävention	keine Effekte	Befragung von Schülern Prä und Post (ohne Kontrollgruppe)	keine
Lupu 2013	interaktives Unterrichtsprogramm, 10 x 50-minütige Einheiten	universelle Verhaltensprävention	Wissen	Befragung von Schülern Prä, Post und drei Follow-up-Messungen (3, 6 und 12 Monate), Experimental- und Kontrollgruppen (randomisiert)	niedrig
Todirita 2013	interaktives Unterrichtsprogramm, 10 x 50-minütige Einheiten	universelle Verhaltensprävention	Wissen	Befragung von Schülern Prä und Post, Experimental- und Kontrollgruppen (randomisiert)	niedrig
Canale 2016	webbasiertes Programm, über 4 Wochen	selektive, indizierte Verhaltensprävention	Verhalten	Befragung von Schülern Prä und Follow-up (2 Monate), Experimentalgruppen (randomisiert)	mittel
Williams 2006	Unterrichtsprogramm für Studierende, 5 x 50-minütige Einheiten integriert in Statistik/Mathematik-Vorlesung	universelle, selektive Verhaltensprävention	Wissen Einstellung	Befragung von Studierenden Prä und Follow-up (6 Monate), Experimental- und Kontrollgruppen	niedrig

*siehe die Erläuterungen unter der Tabelle 3.1.

3.10 Personalisiertes Feedback

Im Allgemeinen stützt sich die Maßnahme des personalisierten Feedbacks auf die Präventionsidee, über die individuelle Rückmeldung von Konsummustern Verhaltensänderungen hervorzurufen. Diese Form der Kurzintervention soll die Zielpersonen in die Lage versetzen, ihr eigenes Spielverhalten besser zu reflektieren bzw. im Vergleich zu einer bestimmten Referenzgruppe angemessen bewerten und entsprechend anpassen zu können. Zwar variiert die konkrete inhaltliche Ausgestaltung von personalisierten Feedbackmaßnahmen in der Praxis mitunter erheblich. Ungeachtet dessen lassen sie sich jedoch grundsätzlich dem Spektrum der selektiven und/oder indizierten Verhaltensprävention zuordnen. Zugleich erfolgt die Rückmeldung des Spielverhaltens in der Regel glücksspielformübergreifend bzw. zumindest auf ein breiteres Marktsegment bezogen (z. B. alle Online-Glücksspiele eines Internetanbieters). Im Ganzen liegen sieben Evaluationsstudien zur Wirksamkeit des personalisierten Feedbacks vor, die mehrheitlich auf Längsschnittdaten fußen. Es können experimentelle Forschungsansätze im Offline-Bereich (4 Publikationen) von Feldstudien mit objektiven Spielverhaltensdaten im Online-Bereich (3 Publikationen) unterschieden werden.

Aus den USA stammte eine experimentell angelegte Untersuchung im Querschnitt mit 136 glücksspielerfahrenen College-Studierenden (55% männlich, Durchschnittsalter: 19 Jahre). Die randomisierte kontrollierte Studie (Celio & Lisman 2014, PF1) umfasste neben der Experimentalgruppe (EG) mit einem personalisierten normativen Feedback eine Kontrollgruppe (KG), bei der glücksspielunabhängige Sachinformationen präsentiert wurden. Als Messzeitpunkte dienten eine Baseline-Erhebung unmittelbar vor der Intervention sowie Post-Erhebungen direkt danach bzw. eine Woche später. Dabei inkludierte die Datenerhebung sowohl Selbstberichte (u. a. zur Wahrnehmung des Ausmaßes der Glücksspielaktivitäten in der Peer-Gruppe) als auch zwei PC-gestützte Tests zum Risikoverhalten. Die Intervention enthielt insgesamt drei Informationseinheiten: (1) eine Rückmeldung über das eigene Spielverhalten, (2) ein Feedback zur individuellen Einschätzung darüber, wie viel in der Peer-Gruppe gespielt wird und (3) Fakten zum tatsächlichen Ausmaß der Spielaktivitäten in der Peer-Gruppe. Übergeordnetes Ziel dieser Maßnahme war es, Fehlwahrnehmungen über das Ausmaß der Nachfrage nach Glücksspielen einer Bezugsgruppe zu korrigieren, was wiederum der Kontrolle des eigenen Spielverhaltens dienlich sein sollte. In der Gesamtbetrachtung verweisen die Studienbefunde in die gewünschte Richtung: Zum einen schätzen die Teilnehmer*innen der EG die Glücksspielaktivitäten der Peers nach der Intervention realistischer ein (d. h. nach

den Selbstangaben nehmen Glücksspielhäufigkeit, jährliche Geldausgaben für Glücksspiele und größter Verlust pro Tag auf Seiten der Peers ab). Zum anderen deuten die Verhaltenstests einen weniger starken bzw. überhaupt keinen Anstieg des Risikoverhaltens in der EG an. Als Hauptlimitationen lassen sich das Fehlen von Längsschnittdaten und die wenig transparente Darstellung des „Norm-Samples“ (als Basiseinheit des normativen Feedbacks) anführen, die die Aussagekraft der Studie jeweils deutlich einschränken.

Eine weitere Untersuchung zum Nutzen des personalisierten normativen Feedbacks wurde in Kanada durchgeführt und richtete sich an erwachsene Problemspieler*innen (Cunningham et al. 2012, PF2). Wichtige methodische Eckpfeiler dieser randomisierten kontrollierten Studie waren zwei Experimentalgruppen (EG1: personalisiertes normatives Feedback, EG2: personalisiertes Feedback ohne die normativen Daten einer repräsentativen Vergleichsgruppe) und eine Kontrollgruppe (Wartelistengruppe, hier fand die Intervention 6 Monate später statt) sowie vier Messzeitpunkte: Neben der Baseline-Erhebung mittels telefonischer Interviews erfolgten die weiteren Datenerhebungen mittels schriftlicher Befragungen 3, 6 und 12 Monate nach der Intervention. Zu dieser Intervention zählten insgesamt vier Komponenten: (1) Angaben zum eigenen Spielverhalten im Vergleich zu einer repräsentativen Gruppe kanadischer Spieler*innen gleichen Geschlechts, (2) Informationen zum eigenen glücksspielbezogenen Problemstatus, (3) Informationen zu den eigenen glücksspielbedingten kognitiven Verzerrungen und (4) Tipps für Techniken, weniger riskant zu spielen. Als Ziel wurde die Verringerung der Spielhäufigkeit bzw. die Förderung eines kontrollierten Spielverhaltens ausgegeben. Der Stichprobe gehörten 209 Problemspieler*innen an (PGSI-Wert ≥ 3). Hiervon waren 52,6% männlich, das Durchschnittsalter belief sich auf 46,6 Jahre. Nach zwölf Monaten konnten noch 69,9% des initialen Samples erreicht werden. Die Evaluationsergebnisse verweisen auf einzelne signifikante Interaktionseffekte von Gruppe und Zeit auf der Verhaltensebene: So verringert sich die Anzahl der Spieltage in der EG2 kontinuierlich bis zum 12-Monats-Follow-up. Ein entsprechender Rückgang konnte für die EG1 nur zwischen dem 3-Monats- und dem 6-Monats-Zeitraum beobachtet werden. In der Gesamtschau legen die Befunde somit überraschenderweise nahe, dass mit dem personalisierten normativen Feedback keine wesentlichen Positiveffekte verbunden sind. Wohl aber scheint ein Nutzen von personalisierten Feedback-Interventionen im Allgemeinen (ohne Hinzuziehung der normativen Daten einer Vergleichsgruppe) auszugehen. Trotz des elaborierten Studiendesigns werfen vor allem die Selektivität der Stichprobe und das Fehlen einer echten Kontrollgruppe zum 12-Monats-Follow-up Fragen nach der Allgemeingültigkeit der Ergebnisse auf.

Martens et al. (2015, PF3) publizierten empirische Daten aus den USA zum präventiven Nutzen des personalisierten Feedbacks. Die hier im Fokus stehende Maßnahme in Form einer Druckvorlage umfasste unter anderem Informationen (1) zum eigenen Spielverhalten im Vergleich zum geschätzten und tatsächlichen Spielverhalten einer Referenzgruppe (Studierende derselben Universität), (2) zum eigenen glücksspielbezogenen Problemstatus, (3) zu selbstidentifizierten Risikosituationen und deren Vermeidung sowie (4) zu selbstberichteten Glücksspiel-Mythen bzw. kognitiven Verzerrungen. Hauptintention der Intervention war die Verringerung der Spielhäufigkeit bzw. die Reduzierung glücksspielbezogener Probleme; als Zielgruppe wurden College-Student*innen mit „Glücksspiel-Belastungen“ definiert. Die Studienanlage sah drei Untersuchungsgruppen vor, und zwar eine Experimentalgruppe (EG1, n = 111) mit dem personalisierten Feedback, eine zweite Experimentalgruppe (EG2, n = 113) mit reinen Sachinformationen zum Thema Glücksspielsucht und eine Kontrollgruppe (KG, n = 109) ohne Intervention im klassischen Sinne (nur Datenerhebung). Die Gruppenzuordnung der zu etwa 60% männlichen Proband*innen fand offenbar zufällig statt (Durchschnittsalter in allen Subgruppen: ca. 22 Jahre). Alle über E-Mail rekrutierten Teilnehmer*innen hatten in den letzten 60 Tagen am Glücksspiel teilgenommen und wiesen zudem zumindest erste Anzeichen einer Glücksspielproblematik auf. Für die Analysen standen Selbstberichtsdaten zur Verfügung, die zur Baseline und im 3-Monats-Follow-up (nahezu ohne Stichprobenausfälle) schriftlich erhoben worden sind. Von den zahlreichen möglichen Gruppenunterschieden fallen im Längsschnitt lediglich zwei signifikant aus: Zum einen berichteten die Mitglieder der EG1 im Vergleich zur KG von geringeren Geldeinsätzen für Glücksspiele. Damit einher geht zum anderen eine deutlich niedrigere glücksspielbezogene Symptombelastung nach CPGI in der EG1 (vs. KG). Zwischen EG1 und EG2 ließen sich jedoch keine statistisch bedeutsamen Differenzen ermitteln. Im Übrigen waren Positiveffekte sogar in der KG zu beobachten. Ferner erschweren die unzureichende Beschreibung der Datenerhebung zum Follow-up und die oberflächliche Darstellung der Intervention die Befundeinordnung in substantieller Weise. Insbesondere bleibt offen, wie diese Maßnahme in Form einer Druckvorlage konkret in die Praxis umgesetzt werden kann.

Eine vierte Evaluationsstudie aus den USA richtete sich ebenfalls an College-Studierende mit glücksspielbezogenen Problemen (Neighbors et al. 2015, PF4). Im Fokus stand eine Intervention in Form eines personalisierten normativen Feedbacks, das computerbasiert erfolgte und insgesamt etwa 5 Minuten andauerte. Die Komponenten des Feedbacks beinhalteten (1) das eigene Spielverhalten, (2) die Einschätzung des Spielverhaltens einer Peer-Gruppe (hier: Col-

lege-Student*innen desselben Geschlechts), (3) das tatsächliche Spielverhalten der Peer-Gruppe und (4) die Einordnung des eigenen Spielverhaltens im Vergleich zu den Peers (Referenzquelle: Repräsentativerhebung von Studierenden derselben Universität). Als proximales Präventionsziel wurde die Korrektur von Fehlwahrnehmungen bezüglich des Spielverhaltens der Peer-Gruppe vorgegeben (d. h. Korrektur sozialer Normen), weiterführend sollte dadurch eine Reduzierung von Glücksspielproblemen eintreten. Das Untersuchungsdesign folgte den Standards einer randomisierten kontrollierten Studie und fußte auf einer Experimental- (EG: geschlechtsspezifisches personalisiertes normatives Feedback) sowie einer Kontrollbedingung (KG: glücksspielirrelevante Sachinformationen). Daneben waren drei Messzeitpunkte vorgesehen, wobei die Baseline-Befragung in schriftlicher Form vor Ort an der Universität stattfand und die Datenerhebungen zum 3-Monats- bzw. 6-Monats-Follow-up jeweils als Online-Befragungen konzipiert wurden. Die Stichprobe setzte sich aus 252 College-Student*innen zusammen, die nach SOGS zumindest erste Anzeichen einer Glücksspielproblematik zeigten (d. h. SOGS-Wert ≥ 2). Knapp 60% des ethnisch heterogen besetzten Samples waren männlich, das Durchschnittsalter betrug 23,1 Jahre. Knapp 90% der Proband*innen lieferten Daten zu allen drei Messzeitpunkten. Die Evaluationsbefunde verweisen gleich in mehrfacher Hinsicht auf Positiveffekte: Bezogen auf das Glücksspielverhalten lässt sich in der EG eine Verringerung der Geldverluste (zu beiden Follow-ups) und eine Minimierung glücksspielbedingter Belastungen nach SOGS (nur nach drei Monaten) beobachten. Darüber hinaus sind Interventionseffekte auch auf der Ebene sozialer Normen evident: So reduzieren sich sowohl die wahrgenommenen Geldverluste als auch die wahrgenommenen Geldgewinne der Peer-Gruppe in der EG deutlich. Im Ganzen erweist sich diese gut durchdachte Studie als sehr aussagekräftig. Erwähnenswerte Mängel beziehen sich allenfalls auf die ausschließliche Verwendung von Selbstberichtsdaten, die selektive Stichprobe (College-Student*innen) und die weitgehend unklar gebliebene Einbindung des Präventionstools in die Praxis.

Ein zweiter Evidenzstrang setzt auf die Analyse von objektiven Spielverhaltensdaten (Informationen aus Datenbanken) und kompensiert damit ein Stück weit die grundsätzlich mit Selbstangaben verbundenen Limitationen. In diesem Zusammenhang werteten Auer und Griffiths (2015a, PF5) die Realdaten eines Online-Glücksspielanbieters aus, bei dem das Präventionstool mentor zum Einsatz kam. Mentor beinhaltete im Kern ein personalisiertes Feedback zum Spielverhalten, das von den Kund*innen freiwillig genutzt werden konnte. Einzelne Elemente umfassten Rückmeldungen via Pop-up-Fenster zu Gewinnen, Verlusten, der Spielzeit, der Anzahl der Spieltage und der Anzahl nachgefragter Spielformen sowie damit korres-

pondierende Informationen zum Spielverhalten eines durchschnittlichen Lotto- bzw. Kasinospielers zu Vergleichszwecken. Das Hauptziel der Intervention war die Förderung eines kontrollierten Spielverhaltens, als Zielgruppe ließen sich alle Online-Glücksspieler*innen definieren. Zusammengenommen bezog sich der Untersuchungszeitraum auf einen Monat, wobei jeweils die 14 Tage vor und 14 Tage nach der Registrierung bei mentor im Fokus standen (Verlaufsdaten). Vorauszuschicken ist zudem, dass nur etwa 10% der täglich aktiven Spieler*innen auf mentor zurückgriffen (ca. 3% aller Spieler*innen). Die Kernanalysen basierten auf einer Experimentalgruppe (EG), die mentor in Anspruch nahmen ($n = 1.015$), und einer hinsichtlich ausgewählter Merkmale gematchten Kontrollgruppe (KG) von aktiven Spieler*innen ohne mentor-Erfahrung ($n = 15.216$). Statistische Gruppenvergleiche bestätigen, dass die Nutzung von mentor nachfolgend zu einer Verringerung sowohl der Spielzeit als auch des theoretischen Verlustes (Einsatzhöhe \times Hausvorteil) führt und damit tatsächlich gewünschte Verhaltensänderungen hervorruft. Allerdings bringt diese Evaluationsstudie markante Schwächen mit sich. Hierzu zählen in erster Linie der sehr kurze Untersuchungszeitraum, die Selektivität der Stichprobe in Form einer kleinen Subgruppe von Kund*innen eines einzigen Online-Glücksspieleranbieters, die stark variierenden Größen beider Untersuchungsgruppen sowie die ermittelten Effektstärken, die ausnahmslos als gering einzustufen sind.

Einen etwas höheren Komplexitätsgrad weist in diesem Kontext eine zweite Evaluationsstudie von Auer und Griffiths (2016, PF6) auf, die sich auf Online-Glücksspieler*innen sowie verschiedene Feedbackvarianten bezieht. Der Fokus lag dieses Mal auf Online-Kund*innen des norwegischen Glücksspieleranbieters Norsk Tipping (Gesamtpopulation: $n = 69.631$). Während die methodischen Eckpfeiler mit der Analyse von Spielverhaltensdaten (Zeitfenster hier: 7 Tage vor und 7 Tage nach der Intervention) stark an die Vorgängerstudie von Auer und Griffiths (2015a, PF5) erinnerten, wichen Intervention und Forschungsdesign davon ab. So standen verschiedene Arten von Informationen zur Überprüfung an: (1) ein personalisiertes Feedback zu den eigenen Spielverlusten/Monat, (2) ein normatives Feedback mit personalisierten Daten zu den eigenen Spielverlusten/Monat inklusive Vergleich mit einem Durchschnittsspielenden sowie (3) allgemeine Handlungsempfehlungen vornehmlich über die Präventionstools von Norsk Tipping. Im Zuge eines randomisierten Kontrollgruppendesigns wurden insgesamt fünf Experimentalgruppen (EGs) und eine Kontrollgruppe (KG) gebildet. Es fand eine Zufallsauswahl von $n = 17.442$ aktiven Spieler*innen statt, die in dem Monat vor Studiendurchführung einen Nettoverlust aufwiesen (69,1% männlich; Durchschnittsalter: 40,5 Jahre). Hiervon nahmen schließlich $n = 5.528$ (RR: 31,7%) an der Untersuchung teil. Die

Evaluationsbefunde verweisen darauf, dass die Proband*innen der EGs (in den Analysen zusammengefasst) ihr Spielverhalten im Vergleich zur KG in signifikanter Weise verringern. Diese Beobachtung gilt für alle Outcome-Variablen (theoretischer Verlust, Einsatzhöhe, Nettoverlust). Auf deskriptiver Ebene sind die größten Veränderungen im Hinblick auf den theoretischen Verlust in derjenigen EG erkennbar, die personalisiertes Feedback und allgemeine Handlungsempfehlungen kombiniert. Im Ganzen lassen sich eine Vielzahl an Studienlimitationen anführen, die unter anderem den sehr kurzen Untersuchungszeitraum, die geringen Effektgrößen, den nicht näher beschriebenen Randomisierungsprozess, die Unklarheit über die jeweiligen Größen der Subgruppen und die Selektivität des Samples (nur Kund*innen einer einzigen Glücksspielwebsite) umfassen. Hauptkritikpunkt ist aber die Zusammenlegung der EGs im Rahmen der statistischen Analysen, was eine differenzierte Wirkungsaussage verhindert. Es bleibt letztlich unklar, welche präventiven Effekte von welcher Interventionsart ausgehen.

Eine weitere Evaluationsstudie, die empirische Daten zum Nutzen des personalisierten Feedbacks präsentiert, kommt aus Schweden (Wood & Wohl 2015, PF7). Erneut fußte der Studienansatz auf der Analyse von Online-Spielverhaltensdaten im Zeitverlauf. Dieses Mal standen Kund*innen von Svenska Spel im Zentrum, die auf freiwilliger Basis das Präventionstool Playscan nutzten. Playscan lieferte ein personalisiertes Feedback zum Spielverhalten mit Hilfe eines Ampelsystems: Grün bedeutete ein unproblematisches Spielverhalten, gelb verwies auf ein riskantes Spielverhalten und rot zeigte ein problematisches Spielverhalten an. Die algorithmische Beurteilung des Risikostatus erfolgte auf der Grundlage eines 10-wöchigen Beobachtungszeitraums. Dabei lag der Fokus auf einzelnen Glücksspielen (d. h. kein spielformübergreifendes Feedback). Hauptziel war die Förderung einer verantwortungsbewussten Spielteilnahme bzw. die Veränderung riskanter Spielmuster. Ähnlich wie bei Auer und Griffiths (2015a, PF5) wurde die Experimentalgruppe mit Interventionserfahrung einer in Bezug auf relevante Merkmale gematchten Kontrollgruppe (KG) ohne Interventionserfahrung gegenübergestellt. Ferner umfasste das Forschungsdesign drei Messzeitpunkte, und zwar in der Woche des Feedbacks (Prä), in der Nachfolgewoche (Post) und 24 Wochen später (Follow-up). Zur Stichprobe zählten $n = 779$ Individuen (89,1% männlich) aus einer Population von insgesamt 1,5 Millionen registrierten Spieler*innen. Davon nahmen 65.000 Personen Playscan in Anspruch. Die gematchte KG setzte sich ebenfalls aus $n = 779$ Individuen zusammen. Die Ergebnisse verweisen auf Positiveffekte mit Blick auf die Einzahlungssumme und das Einsatzvolumen. So verringern die Proband*innen mit grünem Feedback ihre Einzah-

lungen sowohl zum Post- als auch zum Follow-up-Messzeitpunkt. Dasselbe gilt für Spieler*innen mit gelbem Feedback zum Follow-up. Über alle Subgruppen hinweg kann zur Post-Erhebung auch ein „Weniger“ an Spieleinsätzen verzeichnet werden. Zum Follow-up ist es wiederum die Subgruppe mit gelbem Feedback, die entsprechende Positiveffekte vorweist. Interessanterweise scheint die Intervention damit am ehesten für Risikospiele*rinnen (gelbes Feedback) zu greifen. Aufgrund der Selektivität der Stichprobe (freiwillige Nutzung von PlayScan, Rekrutierung über eine einzige Onlinewebsite etc.) muss der Generalisierungsanspruch der Befunde ungewiss bleiben. Ebenfalls lässt sich die Güte des Feedbacks aufgrund von fehlenden Informationen nur rudimentär beurteilen.

Gesamtbewertung der Evidenz

Dieses Kapitel nimmt Bezug auf sieben Evaluationsstudien, die sich im internationalen Kontext mit dem Nutzen des personalisierten Feedbacks als Spielerschutzmaßnahme beschäftigt haben. Generell ist das personalisierte Feedback als Kurzintervention der selektiven und/oder indizierten Verhaltensprävention zuzuordnen. Im weiteren Sinne lassen sich alle aktiven Glücksspieler*innen als Zielgruppe definieren. Dabei liefern sowohl experimentell angelegte Forschungsstudien mit Selbstberichtsdaten als auch die Analyse von objektiven Spielverhaltensdaten wertvolle Hinweise auf die Wirksamkeit des personalisierten Feedbacks auf der Verhaltensebene. Auch wenn bei der Mehrheit der Untersuchungen gravierende methodische Mängel nicht zu leugnen sind, ist jeweils eine Studie jedes Forschungsstrangs mit einer hohen bzw. mittleren Evidenzgüte assoziiert (s. Tab. 3.10). Ähnlich wie bei den Sperrprogrammen (s. Kap. 3.4) gestaltet sich eine direkte Gegenüberstellung der einzelnen Publikationen aufgrund der inhaltlichen Heterogenität der umgesetzten Maßnahmen allerdings als schwierig. Bei der Bewertung wäre daher auf jeden Fall darauf zu achten, was personalisiertes Feedback im Einzelfall genau meint. Weiterhin fällt ausnahmslos die Selektivität der Stichproben auf, die eine weiterführende Befundgeneralisierung streng genommen nicht erlauben. Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass personalisiertes Feedback zwar eine vielversprechende Präventions- bzw. Interventionsmaßnahme darstellt, jedoch noch wichtige offene Fragen insbesondere zu den Wirkmechanismen und Effektgrößen existieren. Zum jetzigen Zeitpunkt ist die Güte der Effekte von personalisierten Feedbackmaßnahmen demzufolge im niedrigen bis mittleren Bereich anzusiedeln.

Tabelle 3.10: Evidenz evaluierter Interventionen – Personalisiertes Feedback

Studie	Intervention	Präventionsart	Positive Effekte	Forschungsdesign	Bewertung der Intervention*
Celio 2014	personalisiertes normatives Feedback: eigenes Spielverhalten, Einschätzung des Spielverhaltens der Peers und tatsächliches Spielverhalten der Peers	selektive, indizierte Verhaltensprävention	Einstellung Verhalten	randomisierte kontrollierte Studie mit zwei Messzeitpunkten: (1) Baseline-Erhebung plus Intervention und Post-Erhebung; (2) weitere Post-Erhebung eine Woche später	niedrig
Cunningham 2012	personalisiertes normatives Feedback: eigenes Spielverhalten im Vergleich zu einer Referenzgruppe, eigener glücksspielbezogener Problemstatus, eigene glücksspielbedingte kognitive Verzerrungen und generelle Tipps für ein weniger riskantes Spielverhalten	indizierte Verhaltensprävention	Verhalten	randomisierte kontrollierte Studie mit vier Messzeitpunkten: Baseline-Erhebung sowie Follow-ups nach 3, 6 und 12 Monaten	niedrig
Martens 2015	personalisiertes Feedback: u. a. eigenes Spielverhalten im Vergleich zum geschätzten und tatsächlichen Spielverhalten einer Referenzgruppe, eigener glücksspielbezogener Problemstatus, selbstidentifizierte Risikosituationen sowie deren Vermeidung und selbstberichtete Glücksspiel-Mythen bzw. kognitive Verzerrungen	indizierte Verhaltensprävention	Verhalten	randomisierte kontrollierte Studie mit zwei Messzeitpunkten: Baseline-Erhebung und 3-Monats-Follow-up	niedrig
Neighbors 2015	personalisiertes normatives Feedback: eigenes Spielverhalten, Einschätzung des Spielverhaltens der Peers, tatsächliches Spielverhalten der Peers und Einordnung des eigenen Spielverhaltens im Vergleich zu den Peers	indizierte Verhaltensprävention	Einstellung Verhalten	randomisierte kontrollierte Studie mit drei Messzeitpunkten: Baseline-Erhebung und 3-Monats- sowie 6-Monats-Follow-up	hoch
Auer 2015	personalisiertes Feedback (mentor): Gewinne, Verluste, Spielzeit, Anzahl der Spieltage, Anzahl nachgefragter Spielformen und Informationen zum Spielverhalten eines durchschnittlichen Lotto-/Kasinospielers	selektive, indizierte Verhaltensprävention	Verhalten	Kontrollgruppen-Design mit Spielverhaltensdaten (Verlaufsdaten 14 Tage vor und 14 Tage nach der Intervention)	niedrig

Auer 2016	(personalisiertes) Feedback in verschiedenen Varianten	selektive, individualisierte Verhaltensprävention	Verhalten	randomisiertes Kontrollgruppen-Design mit Spielverhaltensdaten (Verlaufsdaten 7 Tage vor und 7 Tage nach der Intervention)	niedrig
Wood 2015	personalisiertes Feedback zum Spielverhalten mittels eines Ampelsystems (Playscan)	selektive, individualisierte Verhaltensprävention	Verhalten	Kontrollgruppen-Design mit Spielverhaltensdaten im Längsschnitt (3 Messzeitpunkte: Prä = in der Woche des Feedbacks, Post = Nachfolgewoche, Follow-up = 24 Wochen später)	mittel

*siehe die Erläuterungen unter der Tabelle 3.1.

3.11 Telefonberatung

Das Ziel von Telefonberatung ist es, ein Unterstützungs- und Informationsangebot für problematische und pathologische Glücksspieler*innen und deren Angehörige zu schaffen. Eine zentrale Aufgabe bildet dabei die Vermittlung in weiterführende Hilfeeinrichtungen. Im Kontext des vorliegenden Reviews lässt sich die Telefonberatung als eine Maßnahme der indizierten Verhaltensprävention einstufen. Es konnten nur zwei Studien gefunden werden, die ein solches Angebot evaluiert haben.

Die eine Originalarbeit stammt aus Australien (Shandley & Moore 2008, T1). Dort gab es ein anonymes telefonisches Beratungsangebot („Gambler’s Helpline“) mit dem Selbstverständnis, eine erste Kontaktstelle für Weitervermittlungen an andere Hilfeangebote (z. B. ambulante Beratung, Selbsthilfe, Schuldnerberatung) zu sein. Die Evaluation wurde auf der Grundlage von telefonischen Interviews mit Anrufer*innen durchgeführt. Dabei hat eine Post-Befragung direkt nach dem ersten Kontakt zur Telefonberatung stattgefunden; die Follow-up-Erhebung erfolgte einen Monat später. Die Zufriedenheit mit dem Angebot wurde mit Hilfe des FUQIC erhoben („Follow Up Questionnaire Interpersonal Counselling“), der aus drei Items besteht (s. u.). An den Post-Interviews haben sich 90 Personen beteiligt. Das waren 35% von allen angefragten Anrufern. Darunter befanden sich 63,3% weibliche Personen und 71,1% Glücksspieler*innen, die alle ein problematisches Glücksspielverhalten aufwiesen. Für 64,4% war es der erste Kontakt zur Gambler’s Helpline. Beim Follow-up konnten 56 der Teilnehmenden wieder erreicht werden (62,5% weiblich; 75,0% Glücksspielende). Von diesen – so ein erstes Ergebnis der Evaluation – haben 42 einen Weitervermittlungsvorschlag erhalten (z. B. ambulante Beratung, Selbsthilfe), von denen wiederum 66,7% auch einen Termin vereinbart haben. Die Auswertung des FUQIC (Post) ergibt zufriedenstellende Akzeptanzwerte: 66,7% stimmen vollkommen mit der Aussage überein, dass sie sich „vom Berater verstanden fühlen“ (Item 1). Bei der Aussage „die Beratung war hilfreich“ (Item 2) trifft dies auf 50,0% der Befragten zu; bei der Aussage „zufrieden mit der Beratung“ (Item 3) auf 64,4%. Ferner zeigen sich bei der Lebensqualität (n = 42) in allen zehn abgefragten Lebensbereichen (z. B. Familie, Gesundheit) signifikante Verbesserungen beim Follow-up gegenüber der Post-Befragung. Zahlreiche Limitierungen schränken die Aussagekraft der Evaluation aber ein: Zum einen wurden Auswertungen vorgenommen, die nicht zwischen den Subgruppen Glücksspieler*innen und Angehörige differenzieren. Zum anderen fehlen wichtige Informationen zum telefonischen Beratungsangebot (z. B. Erreichbarkeitszeiten, Profession der Berater*innen). Es wurden auch

keine Angaben zur Entwicklung des Spielverhaltens erhoben. Schließlich handelt es sich um einen kurzen Beobachtungszeitraum mit kleinen Fallzahlen.

Die zweite Evaluation betraf eine Telefonberatung in der Provinz Quebec in Kanada (Ferland et al. 2013, T2). Hierbei handelte es sich um eine kostenfreie, anonyme und rund um die Uhr geschaltete Helpline für Personen mit Glücksspielproblemen und deren Angehörige. Die Evaluationsmethodik bestand aus 115 Testanrufen bei der Helpline. Diese wurden nach standardisierten Skripten zu variierenden Uhrzeiten von geschulten Student*innen durchgeführt (im Zeitraum Januar bis März 2009). Damit sollte die Angemessenheit der erteilten Informationen und Ratschläge in drei Bereiche überprüft werden: Weitervermittlung (n = 56), Information (n = 48), Unterstützung (n = 11). Die Gespräche wurden aufgenommen, in einem Erfassungsbogen dokumentiert und systematisch ausgewertet. Nach den Ergebnissen der Auswertung erhalten 87% aller Anrufe einen positiven Angemessenheitswert. Für die drei getesteten Bereiche ergeben sich die folgenden Werte: Informationen (77,1%), Weitervermittlung (92,9%), Unterstützung (100%). Bei der Frage nach der Weitervermittlung schneiden die Testgespräche bei den Glücksspielenden signifikant besser ab als bei den Angehörigen (100% versus 75%). Die Ergebnisse können jedoch – im Sinne sozialer Erwünschtheit – dadurch beeinflusst sein, dass die Berater*innen Kenntnis von der Studie und dem Untersuchungszeitraum hatten (nicht jedoch von den konkreten Anrufzeiten). Des Weiteren fehlt eine Angabe zu der Anzahl der getesteten Berater*innen – so bleibt die Bezugsgrundlage unklar. Die letzte methodische Einschränkung betrifft den Umstand, dass die Bestimmung des „Angemessenheits-Wertes“ nicht näher erläutert wird.

Gesamtbewertung der Evidenz

Die Telefonberatung stellt eine Maßnahme der indizierten Verhaltensprävention dar, weil sie sich (auch) an problematische Glücksspieler*innen richtet. Insgesamt liegen zu dieser Angebotsform nur zwei Evaluationsstudien vor (s. Tab. 3.11). In der einen Studie wurden die Akzeptanz der Beratung sowie kurzfristige Veränderungen in der Lebensqualität der Anrufenden erfasst. In der anderen Studie wurde mit Hilfe von Testanrufen die Angemessenheit der Reaktionen der Berater*innen untersucht. Dieses Vorgehen kann als eine Überprüfung der Umsetzung ihres Aufgabenspektrums angesehen werden. Bei beiden Studien fallen die Evaluationsergebnisse positiv aus. Zu den (kurz- bis langfristigen) Auswirkungen der Beratung auf Ver-

haltensparametern machen die Studien jedoch keine Aussagen. Deshalb führt der (ungenügende) Erkenntnisstand zu einer Bewertung dieser Interventionsform als niedrig.

Tabelle 3.11: Evidenz evaluierter Interventionen – Telefonberatung

Studie	Intervention	Präventionsart	Positive Effekte	Forschungsdesign	Bewertung der Intervention*
Shandley 2008	anonymes telefonisches Beratungsangebot für problematische/pathologische Glücksspieler und Angehörige; Verständnis als erste Kontaktstelle („Clearingstelle“)	indizierte Verhaltensprävention	Akzeptanz (Lebensqualität)	Befragung von Klienten/Kunden Post und Follow-up (1 Monat)	niedrig
Ferland 2013	kostenfreie, anonyme und vertrauliche Helpline für Personen mit Glücksspielproblemen und deren Angehörige	indizierte Verhaltensprävention	Umsetzung: 87% aller Fälle	Testanrufe	niedrig

*siehe die Erläuterungen unter der Tabelle 3.1.

3.12 Erkennen von und Intervenieren bei Problemspieler*innen

Das Erkennen von und Intervenieren bei Problemspieler*innen ist eine wichtige Maßnahme der indizierten Verhaltensprävention. Auch bei Personalschulungen spielen diese beiden Aufgaben als Lernziele eine bedeutsame Rolle (s. Kap. 3.3). Es wurden insgesamt vier Evaluationsstudien gefunden, die diese Maßnahmen unabhängig von Personalschulungen untersucht haben.

In den schweizerischen Kasinos gab es ein Monitoring zum Erkennen von und Intervenieren bei Problemspieler*innen. Dieses System – genannt ReGaTo („Responsible Gambling Tool“) – sah eine von den Kasinomitarbeiter*innen vorgenommene EDV-gestützte Erfassung von Früherkennungskriterien und einen differenzierten Interventionskatalog vor. Es wurde in 17 von 19 Kasinos in der Schweiz eingesetzt. Die 20 verschiedenen Kriterien differierten nach starken und leichten Auffälligkeiten im Spielverhalten (7 A- und 13 B-Kriterien). In Abhängigkeit von den Kriterien sollten verschiedene Maßnahmen ergriffen werden, beispielsweise die gezielte Beobachtung von Gästen, ein Gespräch führen oder eine Empfehlung für eine Spielersperre aussprechen. Das System wurde im Rahmen der Grundausbildung oder einer spezifischen Weiterbildungsmaßnahme geschult. Die Evaluation bestand aus der Auswertung von ReGaTo-Daten von sechs Kasinos aus dem Jahr 2006 (Häfeli & Lischer 2010, EI1). Die Stichprobe umfasste 1.543 Früherkennungsfälle mit 2.234 Merkmalen. Danach werden leichte Auffälligkeiten (B-Kriterien) häufiger dokumentiert als starke (A-Kriterien); das Verhältnis beträgt 85,7% zu 14,3%. Das am häufigsten erfasste B-Kriterium lautet „regelmäßiger Spieler“ (27,3%); bei den A-Kriterien ist dies „bestätigte Hinweise Dritter“ (35,1%). Beim Kriterium „regelmäßiger Spieler“ erfolgt in 4,2% der Fälle eine Intervention. Von allen im Jahr 2006 gesperrten Spieler*innen (n = 1.759) sind nur 16,6% vom Früherkennungssystem erfasst worden. In der Studie werden insgesamt betrachtet nur ganz wenige Ergebnisse präsentiert. Ferner fehlen soziodemographische und spielbezogene Angaben über die Auswertungsgruppe. Es wird auch keine Validierung der Erkennungsmerkmale bzw. Interventionsschritte im engeren Sinne vorgenommen. Insgesamt bleibt somit die Bedeutung der Befunde für die Praxis gering.

Delfabbro et al. (2012, EI2) haben im Bundesstaat South Australia überprüft, inwieweit das Personal in Spielstätten mit Poker Machines (Automatenspiel) Problemspieler*innen identifizieren kann. Dazu haben sie eine Einmalbefragung von Gästen und eine sich anschließende erfahrungsgestützte Fremdbeurteilung (Erfassungsbogen) durch das Personal durchgeführt.

Die Untersuchung fand in sieben Spielstätten mit jeweils ca. 30 Spielgeräten zu verschiedenen Wochentagen und Tageszeiten statt. Insgesamt wurden 303 Gäste befragt (64,4% Frauen, Durchschnittsalter: 53 Jahre). Darunter befanden sich 8,6% Problemspieler*innen (nach PGSI). Nicht alle Gäste waren dem Personal bekannt; nur bei einem Teil konnte deshalb eine Fremdbeurteilung abgegeben werden. Danach werden von den 22 Problemspieler*innen acht Personen weitgehend richtig identifiziert (36,4%), d. h. als Personen, bei denen zumindest eine Glücksspielproblematik vermutet werden kann. Ferner hat das Personal von 147 nicht oder wenig riskant spielenden Gästen 132 Personen (weitgehend) richtig erkannt (89,8%). Als Limitierung dieser Studie lässt sich vor allem festhalten, dass unklar bleibt, auf welcher Erfahrungs- und Wissensbasis die Einschätzung des Personals überhaupt erfolgte. So werden keine Angaben zur Berufsdauer und zum Schulungsstand des Personals präsentiert.

In Deutschland wurde ebenfalls das Intervenieren bei Problemspieler*innen in Spielhallen überprüft (Meyer et al. 2015a, EI3). Als angemessene Reaktionen galten hier unter anderem: Ansprechen, Verhaltenstipps, Ausgabe von Informationsmaterialien, Empfehlung für und Einrichten von Spielersperren. Die Evaluierung wurde mittels Testbesuche in Bremer Spielhallen durchgeführt. Hierbei sind von geschulten Personen ein Problemspielverhalten simuliert und die Reaktionen des Spielstättenpersonals erfasst worden. Das Alter der geschulten Testspieler*innen betrug 20 bis 29 Jahre. Es handelte sich um 13 männliche und 16 weibliche Student*innen. Jede Person suchte ausschließlich eine Spielhalle auf (n = 29 Testbesuche). Das Hauptergebnis der durchgeführten Testbesuche ist, dass lediglich in sechs von 112 Fällen (5%) das Personal auf erkennbare Merkmale problematischen Spielverhaltens angemessen reagiert hat. In 19 von 29 Fällen (66%) kam es nach der expliziten Ansprache der Spielersperre durch den Testspielenden entweder zum Ignorieren oder zu wissentlicher oder unwissentlicher Fehlinformation. Letztendlich konnte in 18 Fällen (62%) eine Spielersperre, ein Hausverbot oder ein anderweitiges Sperrabkommen abgeschlossen werden. Zur Einordnung diesen (negativen) Ergebnissen ist einschränkend zu formulieren, dass es sich um eine kleine Stichprobe handelt (Pilotstudie nur in einem Bundesland) und somit die Repräsentativität der Ergebnisse unklar bleibt.

Tomei und Zumwald (2016, EI4) veröffentlichten kürzlich eine weitere Studie aus der Schweiz. Hierbei ging es um das Erkennen und Intervenieren bei Problemspieler*innen, die in Restaurants und Bars Geldspielautomaten (VLTs) spielen. Es wurde eine schriftliche Einmalbefragung von Besitzern und Angestellten von Restaurants und Bars mit VLTs durchgeführt.

Daran beteiligten sich 177 Personen, die mindestens seit sechs Monaten über Erfahrungen in einem Betrieb mit VLTs verfügten (56,5% Männer, Durchschnittsalter: 45,3 Jahre). Nach den Ergebnissen der Befragung sehen sich fast alle Befragten (meistens) in der Lage, Problemspieler*innen unten ihrer Kundschaft zu erkennen (96,7%). Von denjenigen, die ein problematisches Spielverhalten erkannt haben, intervenieren 31,3% jedoch nicht. Unter den Angestellten tun dies Männer signifikant häufiger als Frauen (69,5% zu 50,1%). Angestellte Frauen geben hierfür an erster Stelle an, dass sie Angst vor negativen Reaktionen des Gastes haben, wenn sie intervenieren (89,2%). Auch bei dieser Studie stellt sich die Frage nach der Verallgemeinerbarkeit der Ergebnisse, weil es sich um kein repräsentatives Sample handelt, denn beispielsweise erfolgte ein Ausschluss nicht-französisch sprechender Personen. Ferner wurde das Verhalten nur sehr pauschal abgefragt und nicht die verschiedenen Interventionsoptionen erfasst.

Gesamtbewertung der Evidenz

Zum Erkennen von und Intervenieren bei Problemspieler*innen liegen bisher nur wenige empirische Erkenntnisse vor. Es ist hier ein großer Forschungsbedarf zu konstatieren. Die einbezogenen Evaluationsstudien – vier an der Zahl – zeigen, dass schon auf der Ebene des Erkennens deutliche Probleme bestehen (s. Tab. 3.12). Dabei ist dieses eine Voraussetzung für ein angemessenes Intervenieren, um eine potentielle Maßnahme indizierter Verhaltensprävention erfolgreich zur Anwendung zu bringen. Darüber hinaus kann zu den Auswirkungen unterschiedlicher Interventionsoptionen (z. B. Ansprache, Sperrempfehlung, Ausgabe von Informationen) bisher überhaupt keine Aussage getroffen werden. Insgesamt führen deshalb der ungenügende Erkenntnisstand sowie die bisherigen Evaluationsbefunde zu einer aktuell eher schlechten Bewertung dieser Interventionsart.

Tabelle 3.12: Evidenz evaluierter Interventionen – Erkennen von und Intervenieren bei Problemspieler*innen

Studie	Intervention	Präventionsart	Positive Effekte	Forschungsdesign	Bewertung der Intervention*
Häfeli 2010	Erkennen und Intervenieren bei Problemspieler; EDV-gestützte Erfassung von Früherkennungskriterien und Interventionen	indizierte Verhaltensprävention	Umsetzung: 16,6% der gesperrten Spieler vom Früherkennungssystem erfasst	Auswertung von Daten eines Früherkennungssystems (Kasinos)	keine
Delfabbro 2012	Erkennen von Problemspieler	indizierte Verhaltensprävention	Umsetzung: 36,4% der Problemspieler werden richtig identifiziert	Einmalbefragung von Gästen und anschließende erfahrungsgestützte Fremdbeurteilung durch das Personal (Automatenspiel)	niedrig
Meyer 2015a	Intervenieren bei Problemspieler	indizierte Verhaltensprävention	Umsetzung: bei 5% der Fälle angemessen reagiert	Testbesuche in Spielhallen	keine
Tomei 2016	Erkennen und Intervenieren bei Problemspieler	indizierte Verhaltensprävention	Umsetzung: 96,7% erkennen meistens Problemspieler; von diesen intervenieren 31,3% nicht.	Einmalbefragung von Besitzern und Angestellten von Restaurants und Bars (Automatenspiel)	niedrig

*siehe die Erläuterungen unter der Tabelle 3.1.

4. Diskussion

4.1 Allgemeine Befundeinordnung

Übergeordnetes Ziel des vorliegenden systematischen Reviews war es, die aktuellen Erkenntnisse zur Wirksamkeit von Spieler- und Jugendschutzmaßnahmen, ausgehend von den gesetzlichen Bestimmungen des Staatsvertrages, lege artis zusammenzufassen und evidenzgestützte Implikationen für seine Weiterentwicklung aufzuzeigen. Das methodische Vorgehen ist dabei gleich in dreifacher Hinsicht als innovativ zu bezeichnen: Erstens garantierte die inhaltliche Breite der Literaturrecherche, dass tatsächlich alle relevanten Maßnahmen mit potentiell präventivem Mehrwert in das Blickfeld gerieten. Zweitens fußte die regelgeleitete Literaturrecherche bewusst auf technisch eng formulierten Einschlusskriterien. Dieser Schritt diente generell dazu, einer willkürlichen Studienauswahl entgegenzuwirken bzw. den Forschungsprozess mit einer hohen Transparenz auszustatten und damit die Ergebnisse prinzipiell reproduzierbar zu machen. Darüber hinaus sollten a priori nur diejenigen Primärstudien ausgewählt werden, die sich bereits einer Art Qualitätskontrolle unterzogen hatten (so mussten die Originalarbeiten in peer-reviewten Fachzeitschriften veröffentlicht sein). Drittens zeichnete sich dieses Vorgehen durch seine Aktualität aus (Literaturauswahl bis einschließlich 2016). Aufgrund dessen lässt sich diesem systematischen Review, auch im internationalen Vergleich, durchaus ein Alleinstellungsmerkmal attestieren.

Insgesamt fällt die Bewertung des wissenschaftlichen Kenntnisstandes sowohl unter quantitativen als auch unter qualitativen Gesichtspunkten mäßig bis zufriedenstellend aus. Die Tabelle 4.1 fasst alle identifizierten Primärstudien nach Interventionsart und Evidenzgüte zusammen, wobei noch einmal erwähnt werden soll, dass schon bei einer Bewertung mit „niedrig“ einzelnd positive Outcomes einer Intervention vorliegen (z. B. hohe Akzeptanz). Trotz der Breite der Literaturrecherche ließen sich zusammengenommen 115 Primärstudien mit geeigneten empirischen Befunden finden; aufgrund des exponentiellen Zuwachses an Fachpublikationen im Glücksspielbereich in den letzten Jahren (vgl. Meyer & Bachmann 2017) waren hier deutlich mehr Studien erwartet worden. Aus der Übersichtstabelle geht hervor, dass bei zwei verhältnispräventiven Maßnahmen – Verfügbarkeitsreduktion und Spielersperre – die Effekte aufgrund der Befunde in den Einzelstudien zusammenfassend mit „mittel“ bewertet werden können. Fünf weitere Maßnahmen gelten in der Zusammenschau als „niedrig/mittel“ wirksam: Personalschulungen, Aufklärungsvideos, Aufklärungsprogramme bzw. -projekte für Erwachsene, schulbasierte Präventionsansätze und personalisiertes Feedback. Bei allen ande-

ren Interventionen ist die Güte der bisher nachgewiesenen Effekte niedriger. Für einzelne Bereiche, wie etwa Werberestriktionen oder Rauchverbote, existieren bislang überhaupt keine Wirksamkeitsüberprüfungen. Auch wenn in der jüngsten Vergangenheit in diesem Kontext eine steigende Studienanzahl zu verzeichnen war (s. Tab. 2.6), bleiben zum Teil erhebliche Forschungsdefizite erkennbar (vgl. für ähnliche Feststellungen mit Drawson et al. 2017 oder Ladouceur et al. 2017). Als positives Gegenbeispiel lassen sich die Forschungsaktivitäten zur schulbasierten Glücksspielsucht-Prävention (mit 16 Treffern) anführen. Nicht umsonst haben sich schon vier aktuelle Übersichtsarbeiten (Keen et al. 2017; Kourgiantakis et al. 2016; Ladouceur et al. 2013; Oh et al. 2017) genau mit diesem Gegenstand beschäftigen können.

Tabelle 4.1: Bewertung aller Interventionen im Überblick*

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
Verhaltensprävention					
Aufklärung					
- Öffentliche Kampagnen und Informationsmaterialien	-	5	-	-	niedrig
- Videos	-	2	2	-	niedrig/mittel
- Programme und Projekte für Erwachsene	-	2	2	-	niedrig/mittel
- Informationen an Spielgeräten	2	17	2	-	niedrig
Schulbasierte Prävention	1	10	5	-	niedrig/mittel
Personalisiertes Feedback	-	5	1	1	niedrig/mittel
Telefonberatung	-	2	-	-	niedrig
Erkennen von und Interventieren bei Problemspieler*innen	2	2	-	-	keine/niedrig

*Bewertung der Intervention = Effekte unter Berücksichtigung der Qualität des Forschungsdesigns und der Interventionsart. „Niedrig“ = Studien, bei denen (zumindest) Akzeptanz und Nutzung der entsprechenden Intervention nachgewiesen worden sind. „Hoch“ = Studien, bei denen Verhaltensseffekte in einem hochwertigen Forschungsdesign mit randomisierten Kontrollgruppen nachgewiesen worden sind. „Mittel“ = In diese Kategorie fallen Originalarbeiten, die sich zwischen den beiden Polen „niedrig“ und „hoch“ bewegen. Hierzu zählen beispielsweise Studien, bei denen Wissens- und/oder Einstellungseffekte in einem Forschungsdesign mit methodischen Schwächen nachgewiesen worden sind.

Unter quantitativen Gesichtspunkten ist ferner festzuhalten, dass verhältnismäßig viele Originalarbeiten aus Kanada stammen (vgl. Tab. 2.5). Ein Grund hierfür dürfte in der dort vorherrschenden hohen Verfügbarkeit des Glücksspiels bzw. den mannigfaltigen Spielanreizen im Allgemeinen (vgl. Smith 2013) und der damit gekoppelten Notwendigkeit einer effektiven Präventionspraxis zur Minimierung glücksspielbedingter Folgeschäden liegen (einschließlich entsprechender Förderstrukturen für Forschungsprojekte). Aus Deutschland flossen fünf Primärstudien (4,3% aller Treffer) in die jeweiligen Bewertungen mit ein. Dieser Umstand deckt sich mit einer aktuellen Übersichtsarbeit zu Evaluationen aus Deutschland, die zwischen 2010 und 2016 veröffentlicht wurden (unter Berücksichtigung der sog. grauen Literatur; s. Kalke & Buth 2018). Auch dort erwiesen sich insgesamt nur 11 Primärstudien als relevant. Offenbar steckt die glücksspielbezogene Evaluationsforschung hierzulande, wie Kalke und Buth (2018) schlussfolgern, tatsächlich noch in den Kinderschuhen.

Wird der Blick darüber hinaus auf qualitative Aspekte erweitert, ergibt sich ebenfalls ein eher durchwachsenes Bild. So bringen lediglich drei Originalarbeiten unter Beachtung des Forschungsdesigns und der Interventionsart eine Evidenzgüte mit sich, die nach den vorliegenden strengen Kriterien und unter Beachtung der hier im Fokus stehenden Fragestellung als hoch gilt. Damit ist Ladouceur et al. (2017) grundsätzlich zuzustimmen, die den internationalen Forschungsstand als „im Entstehen begriffen“ ansehen und daher von der Formulierung von sehr konkreten und umfassenden Good-Practice-Strategien oder -Prinzipien zum jetzigen Zeitpunkt weitgehend abraten. Ladouceur et al. (2017) listen selbst 29 Primärstudien auf, darunter bemerkenswerterweise nur eine einzige Quelle aus Deutschland (Hayer & Meyer 2011b zur Online-Selbstsperrung). Vor diesem Hintergrund ist explizit auch für den nationalen Kontext die Forderung nach weiteren, möglichst qualitativ hochwertigen Evaluationsstudien zu stellen, deren Ergebnisse im Idealfall in peer-reviewten Fachzeitschriften zu platzieren sind, um sich im Vorfeld einer Veröffentlichung einer fachkritischen Prüfung zu unterziehen. Ergebnisdeterminierte Stellungnahmen oder Auftragsgutachten (z. B. Haucap et al. 2017; Perren 2017), die mitunter bereits im Titel eine objektive „faktenbasierte Evaluierung des Glücksspielstaatsvertrages“ bzw. alternativlose Denkansätze („zu Fakten gibt es keine Alternative“) suggerieren, erweisen sich aufgrund ihrer Einseitigkeit und ihren zum Teil gravierenden methodischen wie inhaltlichen Mängeln als wenig dienlich für einen konstruktiven Fachdiskurs in Bezug auf eine evidenzgestützte Weiterentwicklung des Staatsvertrages. Insgesamt bleibt zu hoffen, dass sich die nationale wie internationale Forschungslandschaft zukünftig sowohl quantitativ (Studienanzahl) als auch qualitativ (Studiengüte) weiter verbessert.

4.2 Bereichsspezifische Befundeinordnung

Ungeachtet dessen bleibt festzuhalten, dass eine Erfolg versprechende Suchtpräventionspraxis immer eine multidimensionale und multifunktionale Aufgabe verkörpert, die im Sinne eines Policy-Mix sowohl verhältnis- als auch verhaltenspräventive Elemente umfasst. Die hier vorliegenden empirischen Ergebnisse (vgl. Tab. 4.1) bestätigen für den Glücksspielbereich die Notwendigkeit, ebenfalls auf beide Stoßrichtungen zu setzen. Zunächst kann an dieser Stelle aus dem Spektrum der Verhältnisprävention der Nutzen von Verfügbarkeitsreduktionen hervorgehoben werden (vgl. Williams et al. 2012). Offenbar bringen sowohl Begrenzungen der Griffnähe und Verfügbarkeit von Glücksspielen im Allgemeinen als auch die Heraufsetzung von Altersgrenzen im Speziellen einen suchtpreventiven Mehrwert mit sich. Diese Befunde decken sich mit langjährigen Erfahrungen etwa aus dem Alkoholbereich, nach denen sich insbesondere diejenigen strukturellen Interventionen als effektiv erwiesen haben, die auf eine Verfügbarkeitseinschränkung abzielen (wie z. B. die gesetzliche Erhöhung des Mindestalters für den Kauf und Konsum für Alkohol; vgl. die Übersichtsarbeit von Kraus et al. 2008). Ähnlich argumentiert Hanewinkel (2008), der Restriktionen im Hinblick auf die Abgabe und den Vertrieb von Tabakwaren zu den wichtigsten Handlungsstrategien der Tabakkontrollpolitik zählt (z. B. die Heraufsetzung des legalen Bezugsalters für Tabakprodukte oder die Einschränkung ihrer Griffnähe durch Kartennutzung beim Kauf über Zigarettensautomaten). Zudem finden sich in der grauen Glücksspiel-Literatur weitere empirische Hinweise auf Positiveffekte von Verfügbarkeitsreduktionen (vgl. etwa mit der Studie von Corporate Research Associates [2006] aus Nova Scotia, Kanada, nach der eine relativ umfangreiche Reduzierung des Gesamtbestandes der Video Lottery Terminals um 30% zu einer deutlichen Verringerung der Spielteilnahme führte). Allerdings sei einschränkend angemerkt, dass alle hier inkludierten Primärstudien auf Forschungsdesigns basieren, die zum einen kurz- bis mittelfristig angelegt waren und zum anderen keine echten Kontrollgruppen vorsahen. Wissenschaftlich abgesicherte Aussagen zur Nachhaltigkeit jener Effekte unter Berücksichtigung möglicher Verlagerungen der Glücksspielaktivitäten in andere Marktsegmente lassen sich somit nur bedingt treffen. Trotz dieser Einschränkungen stellt sich aus der Perspektive der Suchtforschung zusammenfassend nicht mehr die Frage ob, sondern vielmehr in welcher Form die Verfügbarkeit von Glücksspielen zu begrenzen ist. Maßnahmen, die das Spielangebot einschränken, sind daher an sich zu begrüßen, wenngleich sich das im Staatsvertrag verankerte Instrument von Mindestabständen bzw. seine konkrete Umsetzung auf Landesebene sicherlich als diskussionswürdig erweist (Hayer 2017).

Ferner sollte hierzulande – aufgrund der besonderen Vulnerabilität Jugendlicher für die Entwicklung glücksspielbezogener Probleme (Hayer 2012) – das generelle Teilnahmeverbot für Minderjährige beibehalten und regelmäßig überprüft werden. Auch wenn der Forschungsstand in Sachen Alterskontrolle als defizitär anzusehen ist, verweisen empirische Erkenntnisse aus dem Alkoholbereich darauf, dass das sogenannte „Mystery Shopping“ die Verkaufspraxis langfristig tatsächlich verändern kann (z. B. Erickson et al. 2013; Scheuber et al. 2008). Gerade die Ausarbeitung von Mindeststandards für ihre Umsetzung und damit die Präzisierung der im Staatsvertrag ohnehin verankerten Testkäufe bzw. Testspiele mit minderjährigen Personen (§ 4, Abs. 3) dürfte zu einer Akzeptanzerhöhung beim Verkaufspersonal beitragen.

Ein weiterer, zu umfassenden Präventionsprogrammen obligatorisch dazugehöriger Bereich bezieht sich auf Personalschulungen und die damit verbundene Idee, geeignete strukturelle Rahmenbedingungen für einen „gelebten Spielerschutz“ (u. a. für Prozesse der Früherkennung und Frühintervention) vor Ort zu schaffen. Auf den ersten Blick scheinen die empirischen Befunde der Primärstudien sehr vielversprechend auszufallen, da sie in konsistenter Weise auf Wissenszuwächse bei den Zielpersonen verweisen. Allerdings fußen diese Effektivitätsüberprüfungen nahezu ausnahmslos auf Selbstberichten, so dass sozial erwünschte Antworttendenzen insbesondere bei Post-Befragungen in zeitlicher Nähe zur Intervention nicht auszuschließen sind. Ohnehin stellen Outcomes wie ein zusätzlicher Wissenserwerb oder Einstellungsmodifikationen bestenfalls die Voraussetzungen für die eigentliche Zielvariable dar, die in Verhaltensänderungen auf Seiten des Personals bzw. in einem noch weiteren Verständnis in Verhaltensänderungen auf Seiten der Problemspieler*innen besteht. Es muss daher zum jetzigen Zeitpunkt offen bleiben, ob der Transfer der in den Personalschulungen erworbenen Kompetenzen in zeit- und situationsstabiles, praxisrelevantes Verhalten tatsächlich erfolgt (vgl. Hayer et al., 2018). Spätestens an dieser Stelle sind auch bestehende Interessenkonflikte und damit das Spannungsverhältnis zwischen ökonomischen Interessen – und hier konkret die Sicherung des eigenen Arbeitsplatzes – auf der einen Seite und substanziellen Bemühungen um den Spielerschutz (einhergehend mit möglichen Umsatzeinbußen) auf der anderen Seite anzusprechen. Vor dem Hintergrund von derartigen Ambivalenzen dürfte der Nutzen von (isoliert betrachteten) Personalschulungen begrenzt sein.

Grundsätzlich positiv stimmen die Evaluationsbefunde zur Spielersperre. In Einklang mit anderen Reviews (vgl. Gainsbury 2014; Kotter et al. 2018a; Ladouceur et al. 2017) attestiert die vorliegende Abhandlung dem Instrument der Selbstsperre positive Auswirkungen auf ver-

schiedenen Ebenen. Ein großes Manko bisheriger Forschungsaktivitäten ist jedoch erneut das nahezu vollständige Fehlen von Kontrollgruppen; empirisch belastbare Aussagen zu den zugrundeliegenden Wirkmechanismen können zum jetzigen Zeitpunkt nicht getroffen werden. Ob die Selbstsperrung an sich oder aber andere Faktoren (z. B. zusätzliche Inanspruchnahme formeller Hilfen, hohes Ausmaß an individueller Änderungsbereitschaft) für diese Effekte verantwortlich zu machen sind, lässt sich auf Basis der Datenlage infolgedessen nicht bestimmen. Darüber hinaus existierten bis Ende 2016 weder empirische Erkenntnisse zur Wirksamkeit von Fremdsperren, die durch Dritte initiiert werden (vgl. für erste empirische Positivbelege mit Kotter et al. 2018b), noch zu validen Kriterien zum Vorgang der Entsperrung (vgl. ausführlich hierzu mit Hayer et al. 2018). Unabhängig davon umfasst eine sicherlich überwiegend konsensfähige Forderung die Etablierung eines zentralisierten, segmentübergreifenden Sperrsystems, das alle Spielformen mit mittlerem oder hohem Suchtpotential miteinschließt. Ein Hauptziel muss prinzipiell darin bestehen, die Wahrscheinlichkeit von Ausweichverhalten und Migrationsbewegungen zu anderen Glücksspielangeboten bestmöglich zu verhindern (vgl. Hayer et al. 2018). Insgesamt sollte auf diese, im Suchtbereich einmalige Möglichkeit einer individuellen Verfügbarkeitsbeschränkung somit auf keinen Fall verzichtet und die angesprochenen Optimierungspotentiale bei der Fortschreibung des Staatsvertrages beachtet werden.

Im Allgemeinen wird dem technischen Spielerschutz in der Fachliteratur eine hohe Bedeutung beigemessen. So lässt sich zwar in überzeugender Weise herleiten, dass Eingriffe in das Game Design eines Glücksspiels, wie etwa Begrenzungen der Ereignisfrequenz, Limitierungen von Einsatz-, Gewinn- und Verlustmöglichkeiten oder der Verzicht auf überzufällig häufig auftretende Fast-Gewinne (vgl. vornehmlich in Bezug auf das Automatenspiel Hayer 2010; Meyer et al. 2010; Meyer & Bachmann 2017; Schüll 2012), das jeweilige Suchtpotential verringern und infolgedessen ein effizientes Mittel der Suchtbekämpfung darstellen. Die empirischen Evaluationsbefunde können diese These jedoch nur in Ansätzen bestätigen. Ein Hauptproblem der bisherigen Arbeiten bezieht sich dabei auf die Qualität der Studiendesigns, die oftmals nur marginale Veränderungen einzelner Veranstaltungsmerkmale in den Fokus gerückt haben. Als bedingt effektiv hat sich bis zum jetzigen Zeitpunkt lediglich das Verbot von Geldscheinakzeptoren und die damit assoziierte Reduktion der Einsatzhöhe herausgestellt. Zukünftig sollte daher die Grundlagenforschung zum technischen Spielerschutz verstärkt werden. Ein möglicher Ansatzpunkt umfasst die Einrichtung eines „Glücksspiel-Labors“, das eine systematische Variation des Game Designs beim Automatenspiel unter kon-

trollierten Bedingungen erlauben würde (inkl. der Untersuchung der Auswirkungen auf das Spielverhalten bei verschiedenen Spielergruppen). Eine weitere Option bezieht sich auf die Entwicklung eines Geldspielautomaten mit „Responsible Gambling-Elementen“ und seine modellhafte Erprobung im Echtbetrieb in ausgewählten Spielstätten (inkl. der Erforschung seiner Akzeptanz bei den Kund*innen).

Pre-Commitment-Systeme verkörpern eine besondere Form des technischen Spielerschutzes und basieren auf verbindlich vorgegebenen oder selbst gewählten Limitierungen der Spielzeit bzw. bestimmter finanzieller Parameter (d. h. Höchstgrenzen beim Einsatz-, Verlust- oder Gewinnvolumen). Auch wenn vereinzelt gewünschte Effekte auf der Verhaltensebene feststellbar sind, relativieren in der Gesamtbetrachtung aller Primärstudien insbesondere die kurzen Untersuchungszeiträume sowie die in der Regel geringen Inanspruchnahmeraten (bei Freiwilligkeit) den positiven Gesamteindruck. In Einklang mit dieser eher kritischen Sichtweise bilanzieren Ladouceur et al (2012) im Zuge ihres Reviews, dass es für eine eindeutige Aussage zur Wirkung eines Pre-Commitment-Systems als zuverlässigem Präventionsinstrument noch verfrüht sei. Gleichwohl deutet sich ein Mehrwert für einen kleinen Teil der Nutzer*innen an, was hier unter dem Strich die Empfehlung ihres Einsatzes in der Praxis rechtfertigt. Da die Wirkung von Pre-Commitment-Systemen unmittelbar von ihrer konkreten Ausgestaltung abhängen dürfte (z. B. verpflichtende vs. freiwillige Grenzen, Höhe der Limits, Möglichkeiten ihrer individuellen Veränderung), sollten diese Details im Vorfeld der Implementierung unter Hinzuziehung fachlicher Expertisen bestimmt und anschließend begleitend evaluiert werden.

Schließlich sei für den Bereich der Verhältnisprävention der Vollständigkeit halber noch erwähnt, dass weder für Werberestriktionen noch für Rauchverbote empirische Wirksamkeitsnachweise vorliegen. Aus theoretischer Sicht sprechen verschiedene Gründe für den präventiven Nutzen dieser beiden Maßnahmen. Zum Beispiel zählen umfassende Werbe- bzw. Promotionsverbote für Tabakprodukte zu den elementaren Bausteinen einer erfolgreichen Gesundheitspolitik (Hanewinkel 2008). Für den Glücksspielbereich konnten Planzer et al. (2014) ermitteln, dass sich in Ländern mit einer weniger restriktiven Regulation der Werbung für Online-Glücksspiele eine höhere Rate problematischen Spielverhaltens zeigt. Darüber hinaus dürften massenmediale Vermarktungsstrategien gerade das Interesse junger Menschen für Glücksspiele wecken und die Konsumgewohnheiten nachhaltig beeinflussen (Clemens et al. 2017; Hayer 2012). In Hinblick auf Rauchverbote verweisen einige Veröffentlichungen zu-

mindest auf kurzfristige Umsatzeinbußen im Anschluss an ihre Einführung (vgl. mit den Reviews von Kalke et al. 2012a; Williams et al. 2012). So werden Spieler*innen möglicherweise durch Rauchpausen und der damit verbundenen Auszeit in die Lage versetzt, das eigene Spielverhalten besser reflektieren bzw. die Gesamtspielzeit verringern zu können. Weitere Forschungsprojekte sollten sich diesen Domänen auf jeden Fall annehmen. Dieselbe Forderung gilt im Übrigen aufgrund der quantitativ wie qualitativ sehr dünnen Befundlage grundsätzlich auch für die Responsible Gambling Tools von Online-Glücksspielanbietern. Erste Forschungsbemühungen diesbezüglich sind in Deutschland erkennbar (vgl. Kalke & Buth 2015 zur Evaluation der Internetsozialkonzepte ausgewählter Lotteriegesellschaften bzw. Buth & Kalke 2016 zur wissenschaftlichen Bewertung des Internetsozialkonzeptes einer Wohlfahrtslotterie) und zukünftig weiter voranzutreiben.

Als erste Maßnahme aus dem Spektrum der Verhaltensprävention stehen Aufklärungsansätze zur Diskussion. Insgesamt bleibt festzuhalten, dass vergleichsweise viele Primärstudien (34 von 115 bzw. 29,6%) diesem Bereich zuzuordnen sind. Diese Beobachtung fällt wegen der inhaltlichen Breite des Begriffs „Aufklärung“ erwartungsgemäß aus. Deshalb bot sich eine weiterführende Differenzierung der Einzelmaßnahmen in die folgenden vier Unterkategorien an: öffentliche Kampagnen und Informationsmaterialien, Videos, Programme und Projekte für Erwachsene sowie Informationen an Spielgeräten. Bei diesen Unterkategorien dominieren Evaluationsbefunde zu Informationen an Spielgeräten mit 21 Treffern. Dieser relativ hohen Studienanzahl steht jedoch eine eher mäßige Evidenzlage gegenüber, die somit nur bedingt eine Ableitung von wissenschaftlich fundierten Handlungsempfehlungen zulässt. Auf jeden Fall sollte aber die Vermittlung von Präventionsbotschaften an Spielgeräten in dynamischer Weise (z. B. in Form von Pop-up-Fenstern), mit wechselnden Inhalten (z. B. zu Risiken rund um das Glücksspiel oder zu gängigen kognitiven Verzerrungen), an prominenter Stelle (z. B. in der Mitte der Bildschirme mit hinreichender Schriftgröße) und mit hohem Aufforderungscharakter für die Zielgruppe erfolgen. Gerade die statisch präsentierten Informationen an Geldspielautomaten über Piktogramme muten im digitalen Zeitalter anachronistisch an und überzeugen weder in Botschaft, Größe noch Aufmachung (vgl. Hayer & von Meduna 2014). Auch wenn sich die Erkenntnisse zu den anderen Unterkategorien als noch begrenzter darstellen, gehören vor allem massenmedial ausgerichtete Öffentlichkeitskampagnen im Sinne der Aufklärung bzw. Sensibilisierung einer möglichst breiten Masse an Personen zu einem umfassenden Gesundheitskonzept (vgl. Byrne et al. 2005 zu anschaulichen Umsetzungsvorschlägen mit Bezugnahme auf Jugendliche). Die passgenaue Zuschneidung der Inhalte sowie die

modellhafte Etablierung von Informationseinrichtungen direkt in Spielstätten bilden in diesem Kontext weitere lohnenswerte Handlungsansätze. Ungeachtet dessen dürften isoliert geführte Aufklärungsmaßnahmen in der Regel keine substanziellen Verhaltensänderungen hervorrufen; hier ist vor allzu großem Optimismus zu warnen.

Schulbasierte Programme und Projekte erweisen sich als vergleichsweise gut erforscht. Dieser Umstand entspricht in der Gesamtschau der praktischen Bedeutsamkeit von Präventionsansätzen im Setting „Schule“, da diese Interventionsform sowohl national (vgl. Hayer 2017) als auch international (vgl. Keen et al. 2017; Kourgiantakis et al. 2016; Ladouceur et al. 2013; Oh et al. 2017) weit verbreitet ist. Trotz der Heterogenität der evaluierten Interventionen sowie der jeweiligen methodischen Vorgehensweisen können drei konkrete Schlussfolgerungen abgeleitet werden: (1) Es lassen sich bei den Schüler*innen Veränderungen auf der Einstellungs- und Wissens Ebene hervorrufen; (2) umfassendere Unterrichtsprogramme erweisen sich gegenüber kurzen bzw. punktuellen Präventionseinheiten als überlegen; (3) die Einbindung von Elementen, die der allgemeinen Förderung von Lebenskompetenzen dienen, erhöhen den Wirkungsgrad. Im Kern decken sich diese Aussagen mit dem elaborierten Kenntnisstand zur schulbasierten Prävention im stoffgebundenen Suchtbereich (vgl. Hayer 2012 für die Grundprämissen einer idealtypischen Suchtpräventionspraxis). Zudem bestätigte Bühler (2016) vor kurzem im Rahmen einer Metanalyse die grundsätzliche Wirksamkeit von suchtpreventiv ausgerichteten Lebenskompetenzprogrammen, die in deutscher Sprache zur Beeinflussung des Tabak- und Alkoholkonsums zum Einsatz kommen (insbesondere was die Verringerung des Risikos für einen frühzeitigen Konsum anbelangt). Insgesamt ist bei der Befundbewertung im Glücksspielbereich zu beachten, dass markante Verhaltensänderungen vor allem bei jüngeren Schüler*innen nicht zu erwarten sind, da der Anteil der riskant bzw. problematisch Spielenden gegen Null tendiert. Ungeachtet dessen mangelt es gerade bei diesem Themenfeld an randomisierten Kontrollgruppenstudien im Längsschnitt mit multiplen Messzeitpunkten. Hieran ändern auch weitere Evaluationsstudien aus Deutschland nichts, da sie die hier formulierten Einschlusskriterien nicht erfüllten (Hayer & Brosowski 2014 zum interaktiven Browsergame „Spielfieber“ sowie Kalke et al. 2012b bzw. Buth et al. 2013 zu einem Stationenparcours für die Sekundarstufe 1 bzw. Sekundarstufe 2).

Glücksspielbezogene Forschungen zum Nutzen des personalisierten Feedbacks sind noch vergleichsweise neu. Dabei fußt diese Präventionsidee, die ihre Wurzeln ursprünglich in der sozial-kognitiven Lerntheorie hat, auf den Prämissen des alt bewährten sozialen-Normen-

Ansatzes: Auf der Grundlage der Beobachtung, dass der Suchtmittelkonsum der eigenen Peer-Gruppe oftmals überschätzt und dadurch der eigene Konsum in konträrer Weise relativiert wird, soll eine faktenbasierte Rückmeldung über das tatsächliche Ausmaß der Konsumaktivitäten erfolgen. Das übergeordnete Ziel besteht in der kritischen Reflexion der eigenen Konsummuster und dem Anstoßen möglicher Verhaltensänderungen. Während vor allem die empirischen Befunde zur Reduktion des (problematischen) Alkoholkonsums bei jungen Erwachsenen vielversprechend klingen, erweist sich die Kenntnislage im Glücksspielbereich momentan als lückenhaft (vgl. auch mit Marchica & Derevensky 2016 für eine fast deckungsgleiche Einschätzung). Über alle sieben Primärstudien hinweg fällt insbesondere die ausgeprägte Heterogenität der Inhalte der umgesetzten Maßnahmen auf, was die Gegenüberstellung und Einordnung der Befunde an dieser Stelle deutlich erschwert. Da diese Interventionsform im Allgemeinen aber mit geringen Kosten verbunden ist, gerade internetgestützt passgenau umzusetzen wäre und die Erfahrungen aus anderen Suchtfeldern generell positiv ausfallen, sollte eine Neufassung des Staatsvertrages die Chance ergreifen, Vorgaben zu verbindlichen Rückmeldungen des eigenen Spielverhaltens (inkl. der Werte einer geeigneten Referenzgruppe) aufzunehmen.

Abschließend sollen noch zwei Interventionen Erwähnung finden, die bislang in der Evaluationsforschung im Glücksspielbereich nur eine untergeordnete Rolle gespielt haben. Erstens handelt es sich hierbei um telefonische Informations- bzw. Beratungsangebote, die eine niedrigschwellige Ergänzung zu klassischen Ausstiegshilfen darstellen und sich (auch) an Personen mit Glücksspielproblemen bzw. an deren Angehörige richten. Zwar gelten sogenannte Glücksspiel-Hotlines inzwischen (auch) als eine etablierte und weltweit fast standardmäßig anzutreffende Form der indizierten Verhaltensprävention. Jedoch beschränken sich nahezu alle Begleitforschungen auf die Beschreibungen zentraler Charakteristika der Anrufenden und somit auf die Erstellung von Nutzerprofilen bzw. auf Aussagen zur Reichweite derartiger Hilfeangebote (vgl. Kalke et al. 2012a). Ergänzend sei darauf verwiesen, dass dieser Sachverhalt seit kurzer Zeit auch für Deutschland zutrifft (vgl. Hayer & Brosowski 2016 mit empirischen Daten zur Telefon-Hotline Glücksspielsucht NRW sowie Aster et al. 2018 mit deskriptiven Analysen zur Mainzer Hotline Verhaltenssucht). Die beiden hier inkludierten Evaluationsforschungen fallen nur bedingt positiv aus und lassen wissenschaftlich abgesicherte Aussagen zu den Effekten noch nicht zu. Dennoch ist diese Maßnahme – in Verbindung mit der augenscheinlich hohen Akzeptanz auf Seiten der Zielgruppe – als sinnvoll zu bezeichnen. Ohnehin dürfte der Rückgriff auf moderne Informations- und Kommunikationstechnologien für prä-

ventive Zwecke aufgrund ihrer Niedrigschwelligkeit in naher Zukunft weiter an Bedeutung gewinnen. Zweitens geht es um den Bereich „Erkennen von und Intervenieren bei Problemspieler*innen“. Hier existiert ein solides Forschungsfundament mit Verhaltensindikatoren, die offline bzw. online in durchaus zuverlässiger und valider Weise auf eine Glücksspielbedingte Fehlentwicklung verweisen (vgl. mit der Übersicht von Delfabbro et al. 2012). Selbst in Deutschland kann mittlerweile auf verschiedene, jedoch noch nicht hinreichend validierte Kriterienkataloge zur Früherkennung von Problemspieler*innen in Spielhallen zurückgegriffen werden (Hayer et al. 2014). Im Gegensatz dazu finden sich zu der Anwendung dieser Instrumente und möglichen präventiven Effekten in der Praxis kaum fundierte Evaluationsdaten. Offenbar scheitern Prozesse der Frühintervention schon auf der Ebene des Erkennens. Das bereits oben bei den Personalschulungen angesprochene Spannungsfeld zwischen Gewinnerorientierung auf der einen Seite und effektivem Spielerschutz auf der anderen Seite dürfte auch hier eine wesentliche Rolle für das weitgehende Fehlen von Effektivitätsnachweisen spielen. Infolgedessen ist zukünftig verstärkt zu klären, unter welchen Rahmenbedingungen und mit welchen Methoden diese Form der Intervention optimiert werden kann.

4.3 Limitationen

Obwohl der vorliegende systematische Review einige Alleinstellungsmerkmale aufweist und vor allem für die evidenzgestützte Weiterentwicklung der Präventionspraxis herangezogen werden kann, ist er – wie jede andere wissenschaftliche Abhandlung auch – nicht ohne Limitationen ausgestattet. Zunächst sei explizit darauf hingewiesen, dass sich die Bewertung des Forschungsstandes immer auf einzelne Maßnahmen des Spieler- und Jugendschutzes bezieht. Welche suchtpreventiven Auswirkungen bestimmte übergeordnete Regulationsansätze (z. B. Prohibition einzelner Glücksspielformen, Schaffung monopolartiger Strukturen, eine kontrollierte Marktöffnung nach dem Lizenzverfahren) mit sich bringen, stand nicht im Fokus dieser Arbeit. Schlussfolgerungen über die im Sinne der Suchtprevention bestmögliche Regulierung des Glücksspielwesens können an dieser Stelle daher allenfalls indirekt erschlossen werden. Weiterhin soll in diesem Kontext ausdrücklich Erwähnung finden, dass eine isolierte und damit ein Stück weit künstliche Betrachtung singulärer Spieler- und Jugendschutzmaßnahmen zum einen potentielle Synergieeffekte von Maßnahmenbündeln ignoriert bzw. keine Aussagen über die Effekte der Gesamtheit aller tatsächlich im Felde umgesetzten Interventionen zulässt. Derartige anspruchsvolle Studien existieren international aber bislang auch nicht.

Zum anderen beschränkt sich dieser Review auf Angaben zur Wirksamkeit, differenziertere Hinweise auf eine optimierte Ausgestaltung einzelner Maßnahmen bleiben somit empirischen Arbeiten überlassen, die sich tiefergehender mit dem jeweiligen Forschungsgegenstand auseinandersetzen (z. B. gegenwärtig zum Sperrsystem: Hayer et al. 2018). Daneben hängt die Güte der ermittelten Befunde unmittelbar von der Datenqualität der Primärstudien ab („Garbage in – Garbage out“-Effekt“). Eine Bestimmung der jeweiligen Evidenzgüte, wie hier geschehen, kann diesem Effekt zwar nur bedingt begegnen, macht den zugrundeliegenden Bewertungsprozess aber wenigstens deutlich transparenter. Schließlich bedeutet das Fehlen von einschlägiger Evidenz bzw. der Mangel an entsprechenden Evaluationsstudien nicht unbedingt, dass die im Fokus stehende Maßnahme ineffektiv ist. Die in Rede stehende Maßnahme könnte also durchaus positive Effekte auf den Jugend- und Spielerschutz haben und daher auch in der Praxis, ihre theoretische Fundierung vorausgesetzt, weiterhin Anwendung finden.

Daneben lassen sich Limitationen benennen, die in erster Linie der konkreten Methodik geschuldet sind. Eine generelle Herausforderung bestand unter anderem darin, die empirische Befundlage pro Interventionsart in sinnvoller Weise zusammenzufassen und zugleich über alle Interventionsarten hinweg ein möglichst standardisiertes Vorgehen zu gewährleisten. Aufgrund der ausgeprägten methodischen wie inhaltlichen Heterogenität der Originalarbeiten geht dieser Anspruch jedoch mit der Gefahr einer Übersimplifizierung einher. Weiterhin hängt die Aussagekraft eines systematischen Reviews immer unmittelbar von der Literaturauswahl bzw. der jeweiligen Suchstrategie ab. Um den Rechercheaufwand überschaubar zu halten, wurden unter anderem nur peer-reviewte Forschungen und damit Publikationen miteingebunden, die bereits einen externen Begutachtungsprozess durchlaufen hatten. Möglicherweise dürften durch die Exklusion der sogenannten grauen Literatur (z. B. Dissertationen, Forschungsberichte, Internetpublikationen im Allgemeinen) einige wertvolle Erkenntnisse verloren gegangen sein. Die generelle Breite der Suchstrategie sowie eine ergänzende manuelle Kontrolle nach etwaigen Lücken mittels der Bibliographien anderer einschlägiger Überblicksarbeiten garantierten jedoch – innerhalb der hier gesetzten Einschlusskriterien – eine nahezu vollständige Identifikation der relevanten Fachliteratur. Während der Ausschluss älterer Quellen mit Publikationsdatum vor 2000 mit hoher Wahrscheinlichkeit keinen wesentlichen Einfluss auf die Ergebnisse ausgeübt hat, muss letztendlich offen bleiben, ob eine Berücksichtigung von Primärstudien, die weder in englischer noch in deutscher Sprache vorliegen, zu einem markanten Wissenszuwachs führen würde. Da über die Hälfte aller empirischen Befunde (und damit Stichproben) aus Nordamerika stammt (60 von 115 bzw. 52,2%), stellt

sich indessen auf jeden Fall die prinzipielle Frage nach ihrer Übertragbarkeit in andere soziokulturelle Kontexte.

Unter technischen Gesichtspunkten lassen sich zudem zwei weitere Punkte benennen, die sich womöglich als anfällig für Verzerrungen erwiesen haben. So fand in der Regel nur eine Kodierung statistisch signifikanter Primärbefunde statt. Da in der Fachliteratur Studien mit signifikanten Ergebnissen bevorzugt zur Veröffentlichung angenommen werden (sog. Publikations-Bias; vgl. Petticrew & Roberts 2006), besteht im vorliegenden Fall die Gefahr einer quasi doppelt künstlich erhöhten „Falsch-positiven-Treffer-Rate“. Darüber hinaus ließen sich den Primärstudien üblicherweise keine Angaben zu der Größe der statistischen Effekte entnehmen, um deren praktische Bedeutsamkeit zu untermauern. Da bei nicht-signifikanten Ergebnissen durchaus größere Effekte auftreten bzw. sich die Effekte bei signifikanten Ergebnissen umgekehrt auch als minimal erweisen können, ist die bloße Fokussierung auf statistische Signifikanzen als eine Art „pragmatische Annäherung“ an den aktuellen Forschungsstand zu verstehen. Zur Begrenzung dieser Bias-Quellen wurden zudem folgende Gegenmaßnahmen ergriffen: (1) die Bestimmung des Evidenzgrades jeder Primärstudie in Anlehnung an die Taxonomie von Shekelle et al. (1999), (2) die unabhängige Kodierung aller Primärstudien durch zwei Forscher einschließlich der Klärung etwaiger Abweichungen im anschließenden Diskurs und (3) eine differenzierte Auflistung der einzelnen Limitationen in den Kodierungsblättern inklusive der Option einer Herabstufung der Qualität des Forschungsdesigns bei gravierenden methodischen Mängeln. Auch wenn bei diesem Entscheidungsprozess subjektive Einschätzungen nicht auszuschließen sind, stellt dieses Vorgehen im Ganzen einen tragfähigen Kompromiss zwischen einer standardisierten, intersubjektiv nachvollziehbaren Befundverdichtung auf der einen Seite und der Beibehaltung eines möglichst differenzierten Informationsgehalts auf der anderen Seite dar. Unabhängig von diesen Kritikpunkten liefert dieser systematische Review eine umfassende und beispiellose Datenbank von Evaluationsforschungen, die in Zukunft turnusmäßig ohne großen Mehraufwand aktualisiert werden könnte.

5. Handlungsempfehlungen für Politik und Praxis

Die abschließenden 16 Handlungsempfehlungen ergeben sich im Kern aus der systematischen Zusammenstellung der empirischen Befundlage für jede einzelne Spieler- bzw. Jugendschutzmaßnahme. Diese sollten bei einer Fortschreibung des Staatsvertrages auf jeden Fall berücksichtigt werden. Dabei ist zu beachten, dass ihre Ausformulierung nicht auf allen inkludierten Primärstudien pro Bereich basiert. Vielmehr wurde an dieser Stelle bewusst eine weiterführende Befundspezifizierung und -verdichtung unter Berücksichtigung der jeweils besten Interventionsbewertung angestrebt; d. h. hier finden vor allem die höherwertigen Originalstudien Berücksichtigung. Zudem flossen bei den folgenden Empfehlungen punktuell auch weiterführende Erkenntnisse aus dem Diskussionsteil mit ein. Nuancierte Unterschiede zu den im Ergebnisteil beschriebenen Bewertungen sind daher im Folgenden durchaus möglich. Insgesamt können die Aussagen die Einführung, Beibehaltung, Konkretisierung oder auch den Forschungsbedarf bei einzelnen Maßnahmen betreffen. Damit die Handlungsempfehlungen für Dritte nachvollziehbar bleiben, befinden sich unter ihnen eine kurze Angabe zu den hier primär einbezogenen Originalarbeiten (Abkürzungsform der Kodierung).

1. 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.

Primärer Bezug: S2, S5 bis S9

2. 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.

Primärer Bezug: Sch10, Sch11

3. Ebenso ist der Staatsvertrag um die Maßnahme des personalisierten Feedbacks zu ergänzen: So sollten alle Spielteilnehmer*innen in regelmäßigen Abständen eine Rückmeldung über ihre Spielaktivitäten erhalten.

Primärer Bezug: PF4, PF7

4. 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.

Primärer Bezug: P1, P3, P5

5. In diesem Zusammenhang wäre konzeptionell auch zu prüfen, wie die Umsetzung von Alterskontrollen und ihre Akzeptanz beim Verkaufspersonal langfristig verbessert werden können.

Primärer Bezug: AK1 bis AK4

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

Primärer Bezug: V2, V3

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

Primärer Bezug: V5, V6

8. Auch wären das Festhalten sowie die Fortentwicklung von Pre-Commitment-Systemen 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.

Primärer Bezug: PC6

9. Öffentliche Kampagnen und Informationsmaterialien zählen ebenfalls zu den obligatorischen Bestandteilen eines umfassenden Präventionskonzeptes. Zukünftig wäre zu überlegen, spezifische, auf Hochrisikogruppen zugeschnittene Materialien zu entwickeln und ihre Akzeptanz in differenzierter Weise zu ermitteln.

Primärer Bezug: A1 bis A3

10. 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.

Primärer Bezug: A18, A21, A27, A28b, A33

11. Die Telefonberatung sollte in Zukunft ebenfalls integraler Bestandteil eines breiten Präventionsansatzes sein.

Primärer Bezug: T1, T2

Bei anderen Maßnahmen ist hingegen noch ein erheblicher Forschungs- und Entwicklungsbedarf zu konstatieren. Besondere Aufmerksamkeit wäre dabei folgenden Bereichen zu schenken.

12. 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. In erster Linie bedarf es hier Studien, die die Auswirkungen von substanziellen Eingriffen sowohl im Längsschnitt als auch im Echtbetrieb überprüfen.

Primärer Bezug: TS1 bis TS14

13. Responsible Gambling Tools (RGTs) beim Online-Glücksspiel sind weiterhin zu erproben und zu evaluieren. Es wäre dabei anzustreben, dass die RGTs als Minimalstandard Limitierungs- und Sperroptionen, Selbsttests sowie Verhaltenstipps beinhalten.

Primärer Bezug: RGT1 bis RGT3

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

Primärer Bezug: A6_A15, A11 bis A13

15. Prozesse der Früherkennung und Frühintervention gelten als wichtige Säule des Spielerschutzes. Allerdings mangelt es an Evidenz insbesondere zu effektiven Interventionsoptionen. Ein zukünftiges Ziel muss daher sein, wissenschaftlich validierte Screening-Instrumente (im Offline-Bereich) bzw. Früherkennungs-Algorithmen (im Online-Bereich) systematisch zu überprüfen, passgenaue Interventionen zu entwickeln und im Hinblick auf ihren Nutzen in der Praxis kontinuierlich zu bewerten.

Primärer Bezug: EI2, EI4

16. Es ist davon auszugehen, dass sowohl von Werberestriktionen als auch von einem Rauchverbot – aufgrund von Erkenntnissen aus anderen Bereichen der internationalen Präventionsforschung – Positiveffekte im Sinne des Spieler- und Jugendschutzes zu erwarten sind. Die Durchführung entsprechender Begleitforschungen wäre daher wünschenswert.

Vor dem Hintergrund der aufgeworfenen Fragestellung und der Fokussierung auf Evaluationsstudien müssen diese Forderungen zwar zwangsläufig relativ oberflächlich und Ausdifferenzierungen bzw. Konkretisierungen weitgehend außen vor bleiben. Dennoch finden sich nicht nur wichtige Impulse für die Weiterentwicklung der gesetzlichen Rahmenbedingungen unter der handlungsleitenden Vorgabe, den mit Glücksspielen verbundenen Suchtgefahren möglichst effektiv entgegenzutreten. Gerade unter Hinzuziehung weiterer Evidenz liefert dieser systematische Review einen zentralen Beitrag zu der oftmals sehr kontrovers diskutierten Frage, welche Maßnahmen des Spieler- und Jugendschutzes als (besonders) Erfolg versprechend anzusehen sind.

Literatur

Die mit einem Symbol (*) versehenen Quellen repräsentieren die im Ergebnisteil zusammengefassten Primärstudien.

Ariyabuddhiphongs V. (2013). Problem gambling prevention: Before, during, and after measures. *International Journal of Mental Health & Addiction* 11: 568-582.

Aster R., Quack A., Wejbera M., Beutel M.E. (2018, in Druck). Telefonische Beratung für Glücksspielsüchtige – der heiße Draht ins Hilfesystem? Akzeptanz und Nutzung der Mainzer Hotline Glücksspielsucht. *Gesundheitswesen*.

*Auer M., Griffiths M.D. (2013). Voluntary limit setting and player choice in most intensive online gamblers: An empirical study of gambling behavior. *Journal of Gambling Studies* 29: 647-660.

*Auer, M.M., Griffiths, M.D. (2015a). The use of personalized behavioral feedback for online gamblers: An empirical study. *Frontiers in Psychology* 6: 1406.

*Auer M.M., Griffiths M.D. (2015b). Testing normative and self-appraisal feedback in an online slot-machine pop-up in a real-world setting. *Frontiers in Psychology* 6: 339.

*Auer, M.M., Griffiths, M.D. (2016). Personalized behavioral feedback for online gamblers: A real world empirical study. *Frontiers in Psychology* 7: 1875.

*Auer M., Malischnig D., Griffiths M. (2014). Is “pop-up” messaging in online slot machine gambling effective as a responsible gambling strategy? *Journal of Gambling Issues*: 29.

Bastiani L., Fea M., Potente R., Luppi C., Lucchini F., Molinaro, S. (2015). National helpline for problem gambling: A profile of its users' characteristics. *Journal of Addiction*: 659731.

Benhsain K., Taillefer A., Ladouceur R. (2004). Awareness of independence of events and erroneous perceptions while gambling. *Addictive Behaviors* 29: 399-404.

*Blaszczynski A., Cowley E., Anthony C., Hinsley K. (2016). Breaks in play: Do they achieve intended aims? *Journal of Gambling Studies* 32: 789-800.

*Blaszczynski A., Gainsbury S., Karlov L. (2014). Blue Gum gaming machine: An evaluation of responsible gambling features. *Journal of Gambling Studies* 30: 697-712.

Blaszczynski A., Parke A., Harris A., Parke J., Rigbye J. (2014). Facilitating player control in gambling. *Journal of Gambling Business and Economics* 8(3): 36-51.

*Blaszczynski A., Sharpe L., Walker M., Shannon K., Coughlan M-J. (2005). Structural characteristics of electronic gaming machines and satisfaction of play among recreational and problem gamblers. *International Gambling Studies* 5: 187-198.

Bondolfi G., Jermann F., Ferrero F., Zullino D., Osiek C.H. (2008). Prevalence of pathological gambling in Switzerland after the opening of casinos and the introduction of new preventive legislation. *Acta Psychiatrica Scandinavica* 117: 236-239.

*Boutin C., Tremblay N., Ladouceur R. (2009). Impact of visiting an onsite casino information centre on perceptions about randomness and gambling behaviours. *Journal of Gambling Studies* 25: 317-330.

*Brevers D., Noel X., Clark L., Zyuzin J., Park J.J., Bechara A. (2016). The impact of pre-commitment on risk-taking while gambling: A preliminary study. *Journal of Behavioral Addictions* 5: 51-58.

*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.

*Broussard J., Wulfert E. (2015). Can an accelerated gambling simulation reduce persistence on a gambling task? *International Journal of Mental Health and Addiction* (eFirst, final gedruckt in 2017, 15: 143-153).

*Bu E.T.H., Skutle A. (2013). After the ban of slot machines in Norway: A new group of treatment-seeking pathological gamblers? *Journal of Gambling Studies* 29: 37-50.

Bühler A. (2016). Meta-Analyse zur Wirksamkeit deutscher suchtpräventiver Lebenskompetenzprogramme. *Kindheit und Entwicklung* 25: 175-188.

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) (2016). Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland: Ergebnisse des Surveys 2015 und Trends. Köln: BZgA.

Buth S., Kalke J. (2012). Effekte von universellen und selektiven Präventionsmaßnahmen im Glücksspielbereich: Eine internationale Literaturübersicht. *Prävention und Gesundheitsförderung* 7: 142-147.

Buth S., Kalke J. (2016). Lotterie-Sparen: Ergebnisse der Evaluation eines Internetsozialkonzeptes. *Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht* 11(5): 322-327.

Buth S., Kalke J., Hiller P. (2013). Evaluation einer Maßnahme der Glücksspielsucht-Prävention für das schulische Setting. Buth S., Kalke J., Reimer J. (Hrsg). *Glücksspielsuchtforschung in Deutschland: Wissenschaftliche Erkenntnisse für Prävention, Hilfe, Politik*. Freiburg: Lambertus, 87-100.

Byrne A.M., Dickson L., Derevensky J.L., Gupta R., Lussier, I. (2005). The application of youth substance use media campaigns to problem gambling: A critical evaluation. *Journal of Health Communication* 10: 681-700.

Calderwood K.A., Wellington W.J. (2015). Using roadside billboard posters to increase admission rates to problem gambling services: Reflections on failure. *Health Promotion Practice* 16: 510-522.

*Canale N., Vieno A., Griffiths M.D., Marino C., Chieco F., Disperati F., Andriolo S., Santinello M. (2016). The efficacy of a web-based gambling intervention program for high school students: A preliminary randomized study. *Computers in Human Behavior* 55: 946-954.

Carr R.D., Buchkoski J.E., Kofoed L., Morgan T.J. (1996). "Video Lottery" and treatment for pathological gambling: A natural experiment in South Dakota. *South Dakota Journal of Medicine* 49(1): 30-32.

*Celio M.A., Lisman S.A. (2014). Examining the efficacy of a personalized normative feedback intervention to reduce college student gambling. *Journal of American College Health* 62: 154-164.

*Chóliz M. (2010). Experimental analysis of the game in pathological gamblers: Effect of the immediacy of the reward in slot machines. *Journal of Gambling Studies* 26: 249-256.

Clemens F., Hanewinkel R., Morgenstern M. (2017). Exposure to gambling advertisements and gambling behavior in young people. *Journal of Gambling Studies* 33: 1-13.

*Cloutier M., Ladouceur R., Sévigny S. (2006). Responsible gambling tools: Pop-up messages and pauses on video lottery terminals. *The Journal of Psychology* 140: 434-438.

Corporate Research Associates (2006). Video lottery program changes impact analysis. Corporate Research Associates, Halifax (Canada).

Côté D., Caron A., Aubert J., Desrochers V., Ladouceur, R. (2003). Near wins prolong gambling on a video lottery terminal. *Journal of Gambling Studies* 19: 433-438.

*Cunningham J.A., Hodgins D.C., Toneatto T., Murphy M. (2012). A randomized controlled trial of a personalized feedback intervention for problem gamblers. *PLoS ONE* 7(2): e31586.

Dadaczynski K., Paulus P. (2018). Verhaltens- und Verhältnisprävention. Kohlmann C.-W., Salewski C., Wirtz M.A. (Hrsg.). *Psychologie in der Gesundheitsförderung*. Bern: Hogrefe, 257-268.

*Delfabbro P. (2008). Evaluating the effectiveness of a limited reduction in electronic gaming machine availability on perceived gambling behaviour and objective expenditure. *International Gambling Studies* 8: 151-165.

*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., Falzon K., Ingram T. (2005). The effects of parameter variations in electronic gambling simulations: Results of a laboratory-based pilot investigation. *Gambling Research* 17(1): 7-25.

Delfabbro P., King D.L., Griffiths M. (2012). Behavioural profiling of problem gamblers: A summary and review. *International Gambling Studies* 12: 349-366.

Dickson-Gillespie L., Rugle L., Rosenthal R., Fong, T. (2008). Preventing the incidence and harm of gambling problems. *Journal of Primary Prevention* 29: 37-55.

*Doiron J.P., Nicki R.M. (2007). Prevention of pathological gambling: A randomized controlled trial cognitive behaviour therapy 36: 74-84.

*Donati M.A., Primi C., Chiesi F. (2014). Prevention of problematic gambling behavior among adolescents: Testing the efficacy of an integrative intervention. *Journal of Gambling Studies* 30: 803-818.

Drawson A.S., Tanner J., Mushquash C.J., Mushquash A.R., Mazmanian D. (2017). The use of protective behavioural strategies in gambling: A systematic review. *International Journal of Mental Health & Addiction* 15: 1302-1319.

*Dufour J., Ladouceur R., Giroux I. (2010). Training program on responsible gambling among video lottery employees. *International Gambling Studies* 10: 61-80.

Edgerton J.D., Biegun J, Roberts L.W. (2016). Player behavioral tracking and personalized feedback in online gambling: Implications for prevention and treatment of problem gambling. *Journal of Addiction & Prevention* 4(2): 8.

Erickson D.J., Smolenski D.J., Toomey T.L., Carlin, B.P., Wagenaar, A.C. (2013). Do alcohol compliance checks decrease underage sales at neighboring establishments. *Journal of Studies on Alcohol and Drugs* 74: 852-858.

*Ferland F., Ladouceur R., Giroux I., Savard C., Ruel S., Leclerc M.-F., Guimond F. (2013). Evaluation of the quality of services provided by a gambling helpline: An empirical study. *Journal of Gambling Issues*: 28.

*Ferland F., Ladouceur R., Vitaro F. (2002). Prevention of problem gambling: Modifying misconceptions and increasing knowledge. *Journal of Gambling Studies* 18: 19-29.

*Floyd K., Whelan J.P., Meyers A.W. (2006). Use of warning messages to modify gambling beliefs and behavior in a laboratory investigation. *Psychology of Addictive Behaviors* 20: 69-74.

*Forsström D., Hesser H., Carlbring P. (2016). Usage of a responsible gambling tool: A descriptive analysis and latent class analysis of user behavior. *Journal of Gambling Studies* 32: 889-904.

Gainsbury S.M. (2014). Review of self-exclusion from gambling venues as an intervention for problem gambling. *Journal of Gambling Studies* 30: 229-251.

*Gainsbury S.M., Aro D., Ball D., Tobar C., Russell A. (2015a). Optimal content for warning messages to enhance consumer decision making and reduce problem gambling. *Journal of Business Research* 68: 2093-2101.

*Gainsbury S., Aro D., Ball D., Tobar C., Russell A. (2015b). Determining optimal placement for pop-up messages: Evaluation of a live trial of dynamic warning messages for electronic gaming machines. *International Gambling Studies* 15: 141-158.

*Gallagher T., Nicki R., Otteson A., Elliott H. (2011). Effects of a video lottery terminal (VLT) banner on gambling: A field study. *International Journal of Mental Health & Addiction* 9: 126-133.

Gartlehner G., Wild C., Mad P. (2008). Systematische Übersichtsarbeiten und Meta-Analysen. *Wiener Medizinische Wochenzeitschrift* 158: 127-133.

*Ginley M.K., Whelan J.P., Keating H.A., Meyers A.W. (2016). Gambling warning messages: The impact of winning and losing on message reception across a gambling session. *Psychology of Addictive Behaviors* 30: 931-938.

Ginley M.K., Whelan J.P., Pfund R.A., Peter S.C., Meyers A.W. (2017). Warning messages for electronic gambling machines: Evidence for regulatory policies. *Addiction Research & Theory* 25: 495-504.

*Giroux I., Boutin C., Ladouceur R., Lachance S., Dufour M. (2008). Awareness training program on responsible gambling for casino employees. *International Journal of Mental Health and Addiction* 6: 594-601.

Goh E.C.L., Ng V., Yeoh B.S.A. (2016). The family exclusion order as a harm-minimisation measure for casino gambling: The case of Singapore. *International Gambling Studies* 16: 373-390.

Gordon R.S. (1983). An operational classification of disease prevention. *Public Health Report* 98(2): 107-109.

*Gosselt J.F., Neefs A.K., van Hoof J.J., Wagteveld K. (2013). Young poker faces – Compliance with the legal age limit on multiple gambling products in the Netherlands. *Journal of Gambling Studies* 29: 675-687.

Gray K.L., Oakley Browne M.A., Radha Prabhu V. (2007). Systematic review and meta-analysis of studies on early intervention and prevention for problem gambling. Department of Rural and Indigenous Health: Monash University.

*Griffiths M.D., Wood R.T.A., Parke J. (2009). Social responsibility tools in online gambling: A survey of attitudes and behavior among internet gamblers. *CyberPsychology & Behavior* 12: 413-421.

*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.

Hanewinkel R. (2008). Tabakpolitik. *Suchttherapie* 9: 93-102.

*Hansen M., Rossow I. (2010). Limited cash flow on slot machines: Effects of prohibition of note acceptors on adolescent gambling behavior. *International Journal of Mental Health & Addiction* 8: 70-81.

*Hansen M.B., Rossow I.M. (2012). Does a reduction in the overall amount of gambling imply a reduction at all levels of gambling? *Addiction Research and Theory* 20: 145-152.

*Harrigan K.A., Dixon M. (2010). Government sanctioned “tight” and “loose” slot machines: How having multiple versions of the same slot machine game may impact problem gambling. *Journal of Gambling Studies* 26: 159-174.

Harris A., Griffiths M.D. (2016). A critical review of the harm-minimisation tools available for electronic gambling. *Journal of Gambling Studies* 33: 187-221.

Harris A., Parke A. (2016). The interaction of gambling outcome and gambling harm-minimisation strategies for electronic gambling: The efficacy of computer generated self-appraisal messaging. *International Journal of Mental Health & Addiction* 14: 597-617.

Haucap J., Nolte M., Stöver H. (Hrsg.) (2017). *Faktenbasierte Evaluierung des Glücksspielstaatsvertrags. Kölner Studien zum Sportrecht (Band 8)*, Köln: Eigenverlag.

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. (2016). Die Regulierung des gewerblichen Automatenspiels – Anmerkungen aus suchtwissenschaftlicher Sicht. *Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht* 11: 173-174.

Hayer T. (2017). Prävention glücksspielbezogener Probleme im Jugendalter: Maßnahmen und Erfahrungen aus Deutschland. *Prävention und Gesundheitsförderung* 12: 145-153.

Hayer T., Brosowski T. (2014). Evaluation des Browsergames „Spielfieber“: Akzeptanz, Effekte und Potential. München: Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern.

Hayer T., Brosowski T. (2016). Evaluation der Telefon-Hotline NRW für Glücksspielsüchtige und Angehörige: Differenzierte Analysen zum Anruferprofil. Bielefeld: Landeskoordinierungsstelle Glücksspielsucht NRW.

Hayer T., Kalke J., Buth S., Meyer G. (2014). Die Früherkennung von Problemspielern: Entwicklung eines Screening-Instrumentes. *Sucht* 60: 323-330.

Hayer T., Meyer G. (2004). Die Prävention problematischen Spielverhaltens – Eine multidimensionale Herausforderung. *Journal of Public Health/Zeitschrift für Gesundheitswissenschaften* 12: 293-303.

*Hayer T., Meyer G. (2011a). Self-exclusion as a harm minimization strategy: Evidence for the casino sector from selected European countries. *Journal of Gambling Studies* 27: 685-700.

*Hayer T., Meyer G. (2011b). Internet self-exclusion: Characteristics of self-excluded gamblers and preliminary evidence for its effectiveness. *International Journal of Mental Health and Addiction* 9: 296-307.

Hayer T., Turowski T., von Meduna M., Brosowski T., Meyer G. (2018, in Druck). Studie zur Wirkung und Optimierung von Spielersperren und Sozialkonzepten in Spielhallen in Hessen. Wiesbaden: Hessisches Ministerium für Soziales und Integration.

Hayer, T., von Meduna, M. (2014). Was macht Geldspielautomaten gefährlich? Eine kritische suchtpsychologische Bestandsaufnahme. Becker T. (Hrsg.). *Der neue Glücksspielstaatsver-*

trag: Beiträge zum Symposium 2012 der Forschungsstelle Glücksspiel. Frankfurt/M.: Peter Lang, 133-157.

Hing N., Mattinson A. (2005). Evaluation of the NSW ClubSafe responsible gambling program: Opportunities and challenges for New Zealand Clubs. *International Journal of Mental Health & Addiction* 3: 49-57.

*Hing N., Nuske E. (2012). The self-exclusion experience for problem gamblers in South Australia. *Australian Social Work* 65: 457-473.

*Hing N., Russell A., Tolchard B., Nuske E. (2015). Are there distinctive outcomes from self-exclusion? An exploratory study comparing gamblers who have self-excluded, received counselling, or both. *International Journal of Mental Health and Addiction* 13: 481-496.

Jackson A.C., Christensen D.R., Francis K.L., Dowling N.A. (2016). Consumer perspectives on gambling harm minimisation measures in an Australian jurisdiction. *Journal of Gambling Studies* 32: 801-822.

*Jardin B., Wulfert E. (2009). The use of messages in altering risky gambling behavior in college students: An experimental analogue study. *The American Journal on Addictions* 18: 243-247.

*Jardin B., Wulfert E. (2012). The use of messages in altering risky gambling behavior in experienced gamblers. *Psychology of Addictive Behaviors* 26: 166-170.

*Jonas B., Tossmann P., Leuschner F., Pauly A., Bender-Roth H., Brand T., Lang P. (2012). Check dein Spiel: Internetbasierte Prävention von problematischem Glücksspiel. *Sucht* 58: 63-68.

Kalke J., Buth S. (2015). Internetsozialkonzepte der Lotteriegesellschaften: Ergebnisse erster Evaluationen. *Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht* 10(3/4): 202-206.

Kalke J., Buth S. (2018). Spieler- und Jugendschutz in Deutschland – Wissenschaftlicher Kenntnisstand. Gebhardt I., Korte S. (Hrsg.). *Glücksspiel: Ökonomie, Recht, Sucht*. Berlin: De Gruyter, 919-931.

Kalke J., Buth S., Hiller P. (2012b). Glücksspielsucht-Prävention an Schulen: Entwicklung und Evaluation eines Stationenparcours. *Abhängigkeiten: Forschung und Praxis der Prävention und Behandlung* 18(3): 27-44.

Kalke J., Buth S., Hayer T. (2012a). Indizierte Prävention im Glücksspielbereich: Wissenschaftlicher Kenntnisstand und zukünftige Herausforderungen. *Sucht* 58: 359-368.

*Kalke J., Verthein U., Buth S., Hiller P. (2011). Glücksspielsucht-Prävention bei den staatlichen Lotterien: Evaluation der Schulungen des Annahmestellenpersonals. *Suchttherapie* 12: 178-185.

Keen B., Blaszczynski A., Anjoul F. (2017). Systematic review of empirically evaluated school-based gambling education programs. *Journal of Gambling Studies* 33: 301-325.

Khazaal Y., Chatton A., Bouvard A., Khiari H., Achab S., Zullino D. (2013). Internet poker websites and pathological gambling prevention policy. *Journal of Gambling Studies* 29: 51-59.

*Kim H.S., Wohl M.J.A., Stewart M.J., Sztainert T., Gainsbury S.M. (2014). Limit your time, gamble responsibly: Setting a time limit (via pop-up message) on an electronic gaming machine reduces time on device. *International Gambling Studies* 14: 266-278.

Korn D., Murray M., Morrison M., Reynolds J., Skinner H.A. (2006). Engaging youth about gambling using the internet: The YouthBet.net website. *Canadian Journal of Public Health*, 97, 448-453

Kotter R., Kräplin A., Bühringer G. (2018b). Casino self- and forced excluders' gambling behavior before and after exclusion. *Journal of Gambling Studies* 34: 597-615.

Kotter R., Kräplin A., Pittig A., Bühringer G. (2018a). A systematic review of land-based self-exclusion programs: Demographics, gambling behavior, gambling problems, mental symptoms, and mental health. *Journal of Gambling Studies* (efirst).

Kourgiantakis T., Stark S., Lobo D.S.S., Tepperman L. (2016). Parent problem gambling: A systematic review of prevention programs for children. *Journal of Gambling Issues*: 33.

Kraus L., Müller, S., Pabst A. (2008). Alkoholpolitik. *Suchttherapie* 9: 103-110.

Ladouceur R., Blaszczynski A., Lalande D.R. (2012). Pre-commitment in gambling: A review of the empirical evidence. *International Gambling Studies* 12: 215-230.

*Ladouceur R., Boutin C., Doucet C., Dumont M., Provencher M., Giroux I., Boucher C. (2004). Awareness promotion about excessive gambling among video lottery retailers. *Journal of Gambling Studies* 20: 181-185.

*Ladouceur R., Ferland F., Fournier P.-M. (2003). Correction of erroneous perceptions among primary school students regarding the notions of chance and randomness in gambling. *American Journal of Health Education* 34: 272-277.

*Ladouceur R., Ferland F., Vitaro F. (2004). Prevention of problem gambling: Modifying misconceptions and increasing knowledge among Canadian youths. *The Journal of Primary Prevention* 25: 329-335.

*Ladouceur R., Ferland F., Vitaro F., Pelletier O. (2005). Modifying youths' perception toward pathological gamblers. *Addictive Behaviors* 30: 351-354.

Ladouceur R., Goulet A., Vitaro F. (2013). Prevention programmes for youth gambling: A review of the empirical evidence. *International Gambling Studies* 13: 141-159.

*Ladouceur R., Jacques C., Giroux I., Ferland F., Leblond J. (2000). Analysis of a casino's self-exclusion program. *Journal of Gambling Studies* 16: 453-460.

*Ladouceur R., Jacques C., Sévigny S., Cantinotti M. (2005). Impact of the format, arrangement and availability of electronic gaming machines outside casinos on gambling. *International Gambling Studies* 5: 139-154.

*Ladouceur R., Sévigny S. (2003). Interactive messages on video lottery terminals and persistence in gambling. *Gambling Research* 15(1): 44-49.

Ladouceur R., Sévigny S. (2005). Structural characteristics of video lotteries: Effects of a stopping device on illusion of control and gambling persistence. *Journal of Gambling Studies* 21: 117-131.

*Ladouceur R., Sévigny S. (2006). The impact of video lottery game speed on gamblers. *Journal of Gambling Issues*: 5.

*Ladouceur R., Sévigny S. (2009). Electronic gambling machines: Influence of a clock, a cash display, and a precommitment on gambling time. *Journal of Gambling Issues*: 23.

Ladouceur R., Shaffer P., Blaszczynski A., Shaffer H.J. (2017). Responsible gambling: A synthesis of the empirical evidence. *Addiction Research & Theory* 25: 225-235.

*Ladouceur R., Silvain C., Gosselin P. (2007). Analysis of a casino's self-exclusion program. *Journal of Gambling Studies* 23: 85-94.

*Ladouceur R., Vézina L., Jacques C., Ferland F. (2000). Does a brochure about gambling provide new information? *Journal of Gambling Studies* 16: 103-107.

*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.

*Lavoie M.-P., Ladouceur R. (2004). Prevention of gambling among youth: Increasing knowledge and modifying attitudes toward gambling. *Journal of Gambling Issues*: 10.

*Lemarié L., Chebat J-C. (2015). Temptation and prevention provided by the gambling industry: Main and interactive effects on gamblers. *Recherche et Applications en Marketing* 30(4): 51-63.

Lhommeau N., Alexandre J.M., Mete D., Fatseas M., Auriacombe M. (2015). Characteristics of gamblers choosing self-exclusion from casinos: A prospective study in a French overseas territory. *Drug and Alcohol Dependence* 156: e127.

Liberati A., Altman D.G., Tetzlaff J., Mulrow C., Gøtzsche P.C., Ioannidis J.P.A., Clarke M., Devereaux P.J., Kleijnen J., Moher D. (2009). The PRISMA statement for reporting systematic reviews and meta-analyses of studies that evaluate health care interventions: Explanation and elaboration. *PLoS MEDICINE* 6(7): e1000100.

Livingstone C., Rintoul A., Francis L. (2014). What is the evidence for harm minimisation measures in gambling venues? *Evidence Base* 2: 1-24.

*Loba P., Stewart S.H., Klein R.M., Blackburn J.R. (2001). Manipulations of the features of standard video lottery terminal (VLT) games: Effects in pathological and non-pathological gamblers. *Journal of Gambling Studies* 17: 297-320.

Ludwig M., Kraus L., Müller S., Braun B., Bühringer G. (2012). Has gambling changed after major amendments of gambling regulations in Germany? A propensity score analysis. *Journal of Behavioral Addictions* 1: 151-161.

*Luk A.L., Au A.M.L., Leong K.M., Zhu M.M.X., Lau G.B., Wong T.C.P., Lei N.W.I. (2011). Effectiveness of a positive youth development program for secondary 1 students in Macau: A pilot study. *The Scientific World Journal* 11: 1089-1100.

*Lund I. (2009). Gambling behaviour and the prevalence of gambling problems in adult EGM gamblers when EGMs are banned: A natural experiment. *Journal of Gambling Studies* 25: 215-225.

*Lupu I.R., Lupu V. (2013). Gambling prevention program for teenagers. *Journal of Cognitive and Behavioral Psychotherapies* 13: 575-584.

Marchica L., Derevensky J.L. (2016). Examining personalized feedback interventions for gambling disorders: A systematic review. *Journal of Behavioral Addictions* 5: 1-10.

*Martens M.P., Arterberry B.J., Takamatsu S.K., Masters J., Dude K. (2015). The efficacy of a personalized feedback-only intervention for at-risk college gamblers. *Journal of Consulting and Clinical Psychology* 83: 494-499.

*May R.K., Whelan J.P., Meyers A.W., Steenbergh T.A. (2005). Gambling-related irrational beliefs in the maintenance and modification of gambling behaviour. *International Gambling Studies* 5: 155-167.

McMillen J., Doran B. (2006). Problem gambling and gaming machine density: Socio-spatial analysis of three Victorian localities. *International Gambling Studies* 6: 5-29.

Mentzoni R.A., Laberg J.C., Brunborg G.S., Molde H., Pallesen S. (2012). Tempo in electronic gaming machines affects behavior among at-risk gamblers. *Journal of Behavioral Addictions* 1: 135-139.

Meyer G. (2018). Glücksspiel – Zahlen und Fakten. Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (Hrsg.). *Jahrbuch Sucht 2018*. Lengerich: Pabst, 113-133.

Meyer G., Bachmann M. (2017). Spielsucht: Ursachen, Therapie und Prävention von Glücksspielbezogenem Suchtverhalten (4. Aufl.). Berlin: Springer.

Meyer G., Häfeli J., Mörsen C., Fiebig M. (2010). Die Einschätzung des Gefährdungspotentials von Glücksspielen: Ergebnisse einer Delphi-Studie und empirischen Validierung der Beurteilungsmerkmale. *Sucht* 56: 405-414.

*Meyer G., von Meduna M., Brosowski T. (2015a). Spieler- und Jugendschutz in Spielhallen: Ein Praxistest- *Sucht* 61: 9-18.

Meyer G., von Meduna M., Brosowski T., Hayer, T. (2015b). Compliance check of gambler and youth protection in German amusement arcades: A pilot study. *International Gambling Studies* 15: 343-360.

Moher D., Liberati A., Tetzlaff J., Altman D.G. (2011). Bevorzugte Report Items für systematische Übersichten und Meta-Analysen: Das PRISMA-Statement. *Deutsche Medizinische Wochenschrift* 136(8): e9-e15.

Monaghan S. (2008). Review of pop-up messages on electronic gaming machines as a proposed responsible gambling strategy. *International Journal of Mental Health & Addiction* 6: 214-222.

*Monaghan S., Blaszczynski A. (2007). Recall of electronic gaming machine signs: A static versus a dynamic mode of presentation. *Journal of Gambling Issues*: 20.

*Monaghan S., Blaszczynski A. (2010). Impact of mode of display and message content of responsible gambling signs for electronic gaming machines on regular gamblers. *Journal of Gambling Studies* 26: 67-88.

*Monaghan S., Blaszczynski A., Nower L. (2009). Do warning signs on electronic gaming machines influence irrational cognitions? *Psychological Reports* 105: 173-187.

Moodie C., Reith G. (2009). Responsible gambling signage on electronic gaming machines, before and after the implementation of the United Kingdom Gambling Act: An observational study. *International Gambling Studies* 9: 5-17.

Mulrow C.D. (1994). Systematic reviews: Rationale for systematic reviews. *British Medical Journal* 309: 597-599.

Munoz Y., Chebat J.-C., Borges, A. (2013). Graphic gambling warnings: How they affect emotions, cognitive responses and attitude change. *Journal of Gambling Studies* 29: 507-524.

Munoz Y., Chebat J.-C., Suissa A. (2010). Using fear appeals in warning labels to promote responsible gambling among VLT players: The key role of depth of information processing. *Journal of Gambling Studies* 26: 593-609.

*Najavits L.M., Grymala L.D., George B. (2003). Can advertising increase awareness of problem gambling? A statewide survey of impact. *Psychology of Addictive Behaviors* 17: 324-327.

Nehlin C., Nyberg F., Jess K. (2016). Brief intervention within primary care for at-risk gambling: A pilot study. *Journal of Gambling Studies* 32: 1327-1335.

*Neighbors C., Rodriguez L.M., Rinker D.V., Gonzales R.G., Agana M., Tackett J.L., Foster D.W. (2015). Efficacy of personalized normative feedback as a brief intervention for college student gambling: A randomized controlled trial. *Journal of Consulting and Clinical Psychology* 83: 500-511.

*Nelson S.E., Kleschinsky J.H., LaBrie R.A., Kaplan S., Shaffer H.J. (2010). One decade of self exclusion: Missouri casino self-excluders four to ten years after enrollment. *Journal of Gambling Studies* 26: 129-144.

*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). Responsible gambling features of card-based technologies. *International Journal of Mental Health & Addiction* 3(2): 54-63.

Nisbet S., Jackson A., Christensen D.R. (2016). The influence of pre-commitment and associated player-card technologies on decision making: Design, research and implementation issues. *International Journal of Mental Health & Addiction* 14: 228-240.

*Nixon G., Leigh G., Nowatzki N. (2006). Impacting attitudes towards gambling: A prison gambling awareness and prevention program. *Journal of Gambling Issues*: 17.

*Nordmyr J., Österman K. (2016). Raising the legal gambling age in Finland: Problem gambling prevalence rates in different age groups among past-year gamblers pre- and post-implementation. *International Gambling Studies* 16: 347-356.

Nower L., Blaszczynski A. (2010). Gambling motivations, money-limiting strategies, and precommitment preferences of problem versus non-problem gamblers. *Journal of Gambling Studies* 26: 361-372.

Oh B.C., Ong Y.J., Loo J.M.Y. (2017). A review of education-based gambling prevention programs for adolescents. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health* 7(1): 4.

*Orazi D.C., Lei J., Bove L.L. (2015). The nature and framing of gambling consequences in advertising. *Journal of Business Research* 68: 2049-2056.

*Palmer du Preez K., Landon J., Bellringer M., Garrett N., Abbott M. (2016). The effects of pop-up harm minimisation messages on electronic gaming machine gambling behaviour in New Zealand. *Journal of Gambling Studies* 32: 1115-1126.

Palmer-Bacon J., Miles-McLean H., Welsh C., Rugle L., Medoff D., Potts W., Himelhoch S. (2016). Impact of a casino opening on gambling behaviors of people engaged in methadone maintenance. *Journal of Gambling Studies* (efirst, final gedruckt in 2017, 33: 461-472).

Peren F.W. (2017). Zu Fakten gibt es keine Alternative: Eine faktische Auseinandersetzung zur Aussage, dass 60 bis 70 Prozent des Umsatzes an Geldspielgeräten des gewerblichen Geldspiels durch Spielsüchtige generiert werden. *Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht* 12 (Sonderbeilage 4): 1-16.

Petticrew M., Roberts, H. (2006). *Systematic reviews in the social sciences: A practical guide*. Malden: Blackwell.

Planzer S., Gray H.M., Shaffer H.J. (2014). Associations between national gambling policies and disordered gambling prevalence rates within Europe. *International Journal of Law and Psychiatry* 37: 217-229.

*Quilty L.C., Robinson J., Blaszczynski A. (2015). Responsible gambling training in Ontario casinos: Employee attitudes and experience. *International Gambling Studies* 15: 361-376.

*Raisamo S., Warpenius K., Rimpelä A. (2015). Changes in minors' gambling on slot machines in Finland after the raising of the minimum legal gambling age from 15 to 18 years: A repeated cross-sectional study. *Nordic Studies on Alcohol & Drugs* 3: 579-590.

Ressing M., Blettner M., Klug S.J. (2009). Systematische Übersichtsarbeiten und Metaanalysen. *Deutsches Ärzteblatt* 106: 456-463.

Robson E., Edwards J., Smith G., Colman I. (2002). Gambling Decisions: An early intervention program for problem gamblers. *Journal of Gambling Studies* 18: 235-255.

*Rockloff M.J., Donaldson P., Browne M. (2015). Jackpot expiry: An experimental investigation of a new EGM player-protection feature. *Journal of Gambling Studies* 31: 1505-1514.

*Rossow I., Hansen M.B., Storvoll E.E. (2013). Changes in youth gambling after the removal of slot machines in Norway. *Nordic Studies on Alcohol & Drugs* 30: 317-330.

Scheuber N., Stucki S., Lang D., Guzman D., Ayer M., Rihs-Middel, M. (2008). Übersicht zu Alkoholtestkäufen in der Schweiz 2000-2007: Abschlussbericht. Bern: Bundesamt für Gesundheit (BAG).

Schüll N.D. (2012). *Addiction by design: Machine gambling in Las Vegas*. New Jersey: Princeton.

Shaffer H.J., Donato A.N., LaBrie R.A., Kidman R.C., LaPlante D.A. (2005). The epidemiology of college alcohol and gambling policies *Harm Reduction Journal* 2: 1.

Shaffer H.J., Stanton M.V., Nelson S.E. (2006). Trends in gambling research: Quantifying, categorizing, and describing citations. *Journal of Gambling Studies* 22: 427-442.

*Shandley K., Moore S. (2008). Evaluation of gambler's helpline: A consumer perspective. *International Gambling Studies* 8: 315-330.

*Sharpe L., Walker M., Coughlan M.-J., Enersen K., Blaszczyński A. (2005). Structural changes to electronic gaming machines as effective harm minimization strategies for non-problem and problem gamblers. *Journal of Gambling Studies* 21: 503-520.

Shekelle P.G., Woolf S.H., Eccles M., Grimshaw, J. (1999). Developing guidelines. *British Medical Journal* 318: 593-596.

Smith G. (2013). The nature and scope of gambling in Canada. *Addiction* 109: 706-710.

*St-Pierre R.A., Derevensky J.L., Gupta R., Martin I. (2011). Preventing lottery ticket sales to minors: Factors influencing retailers' compliance behavior. *International Gambling Studies* 11: 173-191.

St-Pierre R.A., Derevensky J.L., Temcheff C.E., Gupta R., Martin-Story A. (2017). Evaluation of a school-based gambling prevention program for adolescents: Efficacy of using the theory of planned behavior. *Journal of Gambling Issues* (efirst, final gedruckt in 2017, 36).

*Steenbergh T.A., Whelan J.P., Meyers A.W., May R.K., Floyd K. (2004). Impact of warning and brief intervention messages on knowledge of gambling risk, irrational beliefs and behavior. *International Gambling Studies* 4: 3-16.

*Stewart M.J., Wohl M.J.A. (2013). Pop-up messages, dissociation, and craving: How monetary limit reminders facilitate adherence in a session of slot machine gambling *Psychology of Addictive Behaviors* 27: 268-273.

Takushi R.Y., Neighbors C., Larimer M.E., Lostutter T.W., Cronce J.M., Marlatt G.A. (2004). Indicated prevention of problem gambling among college students. *Journal of Gambling Studies* 20: 83-93.

Tanner J., Drawson A.S., Mushquash C.J., Mushquash A.R., Mazmanian D. (2017). Harm reduction in gambling: A systematic review of industry strategies. *Addiction Research & Theory* 25: 485-494.

Taylor L.F., Macaskill A.C., Hunt M.J. (2016). Realistic free-spins features increase preference for slot machines. *Journal of Gambling Studies* (efirst, final gedruckt in 2017, 33: 555-577).

*Taylor L.M., Hillyard P. (2009). Gambling awareness for youth: An analysis of the "Don't gamble away our future™" program. *International Journal of Mental Health and Addiction* 7: 250-261.

*Todorita I.R., Lupu V. (2013). Gambling prevention program among children. *Journal of Gambling Studies* 29: 161-169.

*Tomei A., Zumwald C. (2016). Is fear to intervene with problem gamblers related to interveners' gender and status? A study with VLT operators. *Journal of Gambling Studies* (eFirst, final gedruckt in 2017, 33: 37-45).

*Townshend P. (2007). Self-exclusion in a public health environment: An effective treatment option in New Zealand. *International Journal of Mental Health and Addiction* 5: 390-395.

*Tremblay N., Boutin C., Ladouceur R. (2008). Improved self-exclusion program: Preliminary results. *Journal of Gambling Studies* 24: 505-518.

*Tse S., Wong J., Lim G., Zhang W. (2014). "Gamblefree Day," a community project to minimise harm caused by gambling disorder in New Zealand Chinese and Korean Communities: Formative evaluation and lessons learnt. *Journal of Psychosocial Rehabilitation and Mental Health* 1(2): 77-84.

*Turner N., Macdonald J., Bartoshuk M., Zangeneh M. (2008a). The evaluation of a 1-h prevention program for problem gambling. *International Journal of Mental Health and Addiction* 6: 238-243.

*Turner N., Macdonald J., Somerset M. (2008b). Life skills, mathematical reasoning and critical thinking: A curriculum for the prevention of problem gambling. *Journal of Gambling Studies* 24: 367-380.

Vasiliadis S.D., Jackson A.C. Christensen D., Francis K. (2013). Physical accessibility of gaming opportunity and its relationship to gaming involvement and problem gambling: A systematic review. *Journal of Gambling Issues*: 28.

*Walker D.M., Litvin S.W., Sobel R.S., St-Pierre R.A. (2015). Setting win limits: An alternative approach to "responsible gambling"? *Journal of Gambling Studies* 31: 965-986.

Walter K. (2018). Glücksspielregulierung verlangt nach evidenzbasierter Diskussion. *Beiträge zum Glücksspielwesen Heft 1*: 14-17.

*Walther B.W., Hanewinkel R., Morgenstern M. (2013). Short-term effects of a school-based program on gambling prevention in adolescents. *Journal of Adolescent Health* 52: 599-605.

*Warpenius K., Holmila M., Raitasalo K. (2016). Compliance with the legal age limits for alcohol, tobacco and gambling – A comparative study on test purchasing in retail outlets. *Drugs: Education, Prevention and Policy* 23: 435-441.

*Welte J.W., Tidwell M.-C.O., Barnes G.M., Hoffman J.H., Wieczorek W.F. (2016). The relationship between the number of types of legal gambling and the rates of gambling behaviors and problems across U.S. States. *Journal of Gambling Studies* 32: 379-390.

Welte J.W., Wieczorek W.F., Barnes G., Tidwell M.-C., Hoffman J.H. (2004). The relationship of ecological and geographic factors to gambling behavior and pathology. *Journal of Gambling Studies* 20: 405-423.

*Williams R.J., Connolly D. (2006). Does learning about the mathematics of gambling change gambling behavior? *Psychology of Addictive Behaviors* 20: 62-68.

Williams R.J., Connolly D., Wood R., Currie S., Davis, R.M. (2004). Program findings that inform curriculum development for the prevention of problem gambling. *Gambling Research* 16(1): 47-69.

Williams R.J., West B.L., Simpson R.I. (2012). Prevention of problem gambling: A comprehensive review of the evidence and identified best practices. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care.

*Williams R.J., Wood R.T., Currie S.R. (2010). Stacked Deck: An effective, school-based program for the prevention of problem gambling. *Journal of Primary Prevention* 31: 109-125.

*Wohl M.J.A., Christie K.-L., Matheson K., Anisman H. (2010). Animation-based education as a gambling prevention tool: Correcting erroneous cognitions and reducing the frequency of exceeding limits among slots players. *Journal of Gambling Studies* 26: 469-486.

*Wohl M.J.A., Gainsbury S., Stewart M.J., Sztainert T. (2013b). Facilitating responsible gambling: The relative effectiveness of education-based animation and monetary limit setting pop-up messages among electronic gaming machine players. *Journal of Gambling Studies* 29: 703-717.

*Wohl M.J.A., Parush A., Kim H.S., Warren K. (2014). Building it better: Applying human-computer interaction and persuasive system design principles to a monetary limit tool improves responsible gambling. *Computers in Human Behavior* 37: 124-132.

*Wohl M.J.A., Santesso D.L., Harrigan K. (2013a). Reducing erroneous cognition and the frequency of exceeding limits among slots players: A short (3-minute) educational animation facilitates responsible gambling international. *Journal of Mental Health & Addiction* 11: 409-423.

*Wong I.L.K., Poon M. (2011). Awareness promotion about problem gambling for casino employees: An Asian experience. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health* 2: 61-67.

*Wood R.T.A., Wohl M.J.A. (2015). Assessing the effectiveness of a responsible gambling behavioural feedback tool for reducing the gambling expenditure of at-risk players. *International Gambling Studies* 15: 324-339.

Zhang M.W.B., Yi Y., Cheok C.C.S. (2016). Internet based personalized feedback interventions for gamblers in Singapore: First results. *Technology and Health Care* 34: 177-183.

Anlage 1: Ausschlusskriterien im Überblick

Ausschlusskriterien bzw. exkludierte Themenbereiche	Beispielstudien
Beurteilung von Jugend- und Spielerschutzmaßnahmen im Rahmen von Bevölkerungsstudien	BZgA (2016) für Deutschland; Jackson et al. (2016) für Australien (Subsample – Automatenspieler*innen)
Evaluation bezieht sich pauschal auf unterschiedliche Maßnahmen des Spieler- und Jugendschutzes; Effekte können einzelnen interventions-/Regulationsmaßnahmen nicht zugeordnet werden	Bondolfi et al. (2008): neue Gesetzgebung bzw. Marktumstrukturierung in der Schweiz; Hing & Mattinson (2005): NSW ClubSafe Responsible Program in Australien; Ludwig et al. (2012): Evaluation Staatsvertrag/Spielverordnung in Deutschland
Evaluierte Interventionen sind nicht realisierbar bzw. nicht in der Praxis umsetzbar	Benhsain et al. (2004): lautes Vorlesen einer Präventionsbotschaft
Intervention ist unzureichend dargestellt	Nisbet (2005): Responsible Gambling-Bestandteile einer (freiwilligen) Spielkarte wie „Player Activity Statement“ und „Card Balance“ werden nicht beschrieben; Shaffer et al. (2005) zu den Effekten von Glücksspiel-Policies an Colleges in den USA (fehlende Darstellung ihrer Inhalte)
Intervention „Verfügbarkeitsreduktion“ ist nicht klar beschrieben, nicht eindeutig bzw. hier nicht übertragbar	Welte et al. (2004) und ihre Operationalisierung von der Permissivität von Glücksspiel-Gesetzen
Genuin qualitative Ausrichtung der Studie (mit keinen oder nur marginalen quantitativen Anteilen)	Goh et al. (2016) zur Fremdsperre durch Familienangehörige unter Einbindung eines quantitativen Items (sog. FEO Effectiveness Scale); Korn et al. (2006) zu internetbasierter Glücksspielsuchtprävention für Jugendliche; Nisbet et al. (2016) zu Pre-Commitment-Systemen; Takushi et al. (2004) zu einem indizierten Präventionsprogramm für Studierende
Artikel aus nicht peer-reviewten Zeitschriften bzw. Abstract-/Tagungsbänden	Kalke & Buth (2015) bzw. Buth & Kalke (2016) zur Evaluation von Internetsozialkonzepten der Lotteriegesellschaften bzw. beim Lotteriesparen; Lhommeau et al. (2015) zur Selbstsperre
Auswirkungen von neuen Glücksspielangeboten bzw. Marktexpansionen	Palmer-Bacon et al. (2016)
Studien zu technischen Maßnahmen bei Glücksspielen, bei denen die Ausgangsanahme formuliert wird, dass damit das Spielverhalten oder kognitive Verzerrungen gefördert werden	Côté et al. (2003) zu Fast-Gewinnen; Ladouceur & Sévigny (2005) zur Stopptaste an Geldspielautomaten; Taylor et al. (2016) zu Freispielen
Studien, die in erster Linie der Grundlagenforschung zuzuordnen sind (d. h. ohne Evaluationsbefunde im engeren Sinne bzw. ohne Bezug zum Spielerschutz)	Mentzoni et al. (2012) zur Spielgeschwindigkeit
Beratung oder Behandlung (Stichprobe besteht z. B. nur aus pathologischen Spieler*innen, Intervention richtet sich vor allem an eine hilfebedürftige Zielgruppe)	Calderwood & Wellington (2015) zu Werbeplakaten für ein Beratungs- und Behandlungsangebot; Robson et al. (2002) zum Frühinterventionsprogramm „Gambling Decisions“; Zhang et al. (2016) zu personalisiertem Feedback

Keine direkte Interventionsstudie	Munoz et al. (2010, 2013) zu abschreckenden Warnhinweisen (die Interventionen bzw. entsprechenden Stimuli wurden lediglich im Rahmen einer Befragung eingebunden)
Mehrfache Publikation derselben oder sich stark ähnelnder Befunde aus einer Studie	Meyer et al. (2015b) mit enger Anlehnung an Meyer et al. (2015a; als AK3 bzw. EI3 kodiert); Williams et al. (2004) mit identischen Befunden wie bei Williams & Connolly (2006; als Sch16 kodiert) (Teilstudie 1: Studentensample) bzw. mit Befunden, die als Vorläufer von Williams et al. (2010; als Sch10 kodiert) anzusehen sind (Teilstudie 2: Schüler-Sample)
Pilot- oder Machbarkeitsstudie ohne Effektnachweise	Nehlin et al. (2016) zu Kurzinterventionen bei riskantem Glücksspielverhalten in allgemeinärztlichen Settings
Beschreibende Überprüfung der Umsetzung von Spielerschutzmaßnahmen (Ausnahme: aktive Überprüfung durch Testspieler*innen/Testkäufe)	Khazaal et al. (2013) zum Spielerschutz beim Online-Glücksspiel; Moodie & Reith (2009) zum terrestrischen Automatenspiel in Schottland
Die im Fokus stehende Glücksspielform ist nicht Bestandteil des Glücksspieländerungsstaatsvertrages bzw. in der Praxis in dieser Form nicht vorzufinden	Harris & Parke (2016): computerbasierte Glücksspiel-Simulation in Form eines Münzwurfs
Ausschließliche Darstellung von Nutzerprofilen/-daten (d. h. Fehlen von Effektivitätsnachweisen)	Bastiani et al. (2015): Analyse der Daten einer nationalen Hotline für Problemspieler*innen und Angehörige; LaBrie et al. (2007): Nutzerprofile von selbstgesperrten Kasinospieler*innen aus Missouri
Es finden sich nur Angaben zur Reichweite oder nur Angaben zur Akzeptanz	Nower & Blaszczynski (2010) zum Pre-Commitment (Smart Cards)
Darstellung von aggregierten Daten zu Umsätzen/Ausgaben	McMillen & Doran (2006) zur Begrenzung des Automatenspiels in ausgewählten Bezirken Victorias (Australien)
Publikationen vor 2000 oder nach 2016	Carr et al. (1996) zur Verfügbarkeitsreduktion (VLTs) in South Dakota; St-Pierre et al. (2017) zur Glücksspielsuchtprävention im Schulkontext

Anlage 2: Kurz-Manual Kodierungsschema

Rubrik plus laufende Nummer	
Titel	Titel der Primärstudie
Autoren	Autorenangaben (alle Autor*innen plus Vornamenkürzel)
Zeitschrift	Zeitschriftentitel (plus Jahrgang und Seitenzahl)
Jahr	Erscheinungsjahr
Staat(en)	Wo wurde die Studie durchgeführt?
GS-Art(en)/-stätte	Benennung der fokussierten Glücksspielform und/oder der Glücksspielstätte
Intervention	Konkretisierung der Interventionsart, Ziel der Intervention
Präventionsart	universell und/oder selektiv und/oder indiziert und/oder Beratung?
Präventionsebene	Verhaltens- und/oder Verhältnisprävention?
Zielgruppe	Betroffene und/oder Multiplikator*innen inkl. Präzisierung (z. B. Allgemeinbevölkerung, Verkaufspersonal)?
Forschungsdesign	Konkretisierung des Forschungsdesigns (randomisiert etc.); Prä = Messung vor oder zu Beginn der Intervention, Post = Messung unmittelbar nach der Intervention; Follow-up = Messung zeitverzögert nach der Intervention (≥ 1 Monat); bei Messungen mit unterschiedlichen Samples werden die Begriffe Prä und Post (unabhängig vom Erhebungszeitpunkt) beibehalten; es handelt sich dann immer um Querschnitterhebungen
Quer-/Längsschnitt	Quer- oder Längsschnitt? (Längsschnitt liegt immer bei mindestens einer Follow-up-Messung vor [s. o.], kann in Abhängigkeit des Forschungsdesigns aber variieren)
Setting	Experiment/Labor, reale Glücksspielumgebung etc.
Art der Daten	Selbstbericht, Beobachtung, Verhaltensdaten etc.; präzisieren ob schriftlich, mündlich oder online erhoben (z. B. „schriftliche Befragung [Selbstbericht]“)
Skalen/Instrumente	Angabe der verwendeten Messinstrumente; es werden nur diejenigen Messinstrumente angegeben, die eine Relevanz für das Untersuchungsdesign haben (z. B. im Zuge der Randomisierung) oder bei der Darstellung der Ergebnisse von Bedeutung sind
Laufzeit Studie	Untersuchungszeitraum
Stichprobe	Größe und Zusammensetzung (Kernmerkmale: Geschlecht, Alter, Migrationshintergrund), hier auch mögliche Einschluss- und Ausschlusskriterien
Response Rate	Rücklaufquote, immer Angaben im Text übernehmen

Zentrale Effekte	Bereiche: Reichweite/Bekanntheit (i. d. R. deskriptiv), Akzeptanz (i. d. R. deskriptiv), Wissen (nur signifikante Effekte), Einstellung (nur signifikante Effekte), Verhalten (nur signifikante Effekte), Sonstiges; * $p \leq 0,05$, ** $p \leq 0,01$, *** $p \leq 0,001$; Prozentangaben immer auf ganze Zahlen ab- oder aufrunden (Ausnahmen ggf. im unteren Bereich wenn relevant)
Evidenzgrad	Taxonomie in Anlehnung an Shekelle et al. (1999) von Evidenzgrad I bis III; Rückstufung bei methodologischen Mängeln möglich
Förderer	Auftraggeber; Kodierung nur von Fördermitteln, die in direktem Zusammenhang mit der Publikation stehen
Anmerkungen	Freifeld für Studienbesonderheiten, Kommentare, Limitationen
Abstract	Kopie des Abstracts

Grundsätzlich: --- = keine Angabe in der Primärquelle oder irrelevant

Anlage 3: Kodierungsblätter

Verfügbarkeitsreduktion

Verfügbarkeitsreduktion: V1

Titel	Evaluating the Effectiveness of a Limited Reduction in Electronic Gaming Machine Availability on Perceived Gambling Behaviour and Objective Expenditure
Autoren	Delfabbro P.
Zeitschrift	International Gambling Studies (8, 151-165)
Jahr	2008
Staat(en)	Australien
GS-Art(en)/-stätte	Automatenspiel (Electronic Gambling Machines [EGMs])
Intervention	Reduktion der Verfügbarkeit des Automatenspiels im Bundesstaat South Australia (Juli 2005): Entfernung von insgesamt 2.168 Spielgeräten (14,5% aller Spielgeräte) grundsätzlich proportional zur Größe der Spielstätte (Anzahl der Spielstätten blieb stabil) Ziel: Verringerung der Spielanreize/ -möglichkeiten
Präventionsart	universell, selektiv
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	Automatenspieler
Forschungsdesign	(1) Analyse der Marktentwicklung mit Fokus auf den Umsatzzahlen in 2005 (2) Einmalbefragung regelmäßiger Automatenspieler (Juli 2006, ein Jahr nach Einführung der Maßnahme)
Quer-/Längsschnitt	(1) Verlaufsdaten (Umsatzzahlen) (2) Querschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	(1) Umsatzzahlen (generiert) mit Vergleich 1. Jahreshälfte vs. 2. Jahreshälfte (2) schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	(1) vorliegender Datensatz mit verschiedenen Umsatzparametern (2) Canadian Problem Gambling Index (CPGI), selbstkonstruierte Instrumente
Laufzeit Studie	2005-2006

Stichprobe	<p>(1) Ausgangspunkt Januar 2005 waren 594 Spielstätten, Basis der Analyse: alle Spielstätten, die von der Verfügbarkeitsreduktion betroffen waren (d. h. Ausschluss der Spielstätten, die im Vorfeld komplett geschlossen)</p> <p>(2) n = 400 regelmäßige Automatenspieler (mindestens zweimalige Spielteilnahme pro Monat): 51,8% weiblich; Ø-Alter: 51,3 Jahre; 25,8% moderate Risikospieler, 11% Problemspieler</p>
Response Rate	<p>(1) Vollerhebung (2) ---</p>
Zentrale Effekte	<p>(1) globale Umsatzsteigerung sowie Umsatzsteigerung pro Spielgerät in der 2. Jahreshälfte 2005 (jeweils F-Wert, ***)</p> <p>(2) Selbstberichte aus 2006 zur Bekanntheit: - 62,1% (198/319) haben die Verringerung der Anzahl der Spielgeräte in ihrer/n Spielstätte/n korrekt wahrgenommen</p> <p>Wahrnehmung: - 50,1% (198/395) fanden es manchmal/häufig/immer schwierig, einen Automaten zu finden, davon gaben 22,2% (44/198) an, dass die Verfügbarkeitsreduktion ein bisschen/ziemlich bei der Kontrolle des Spielverhaltens geholfen hätte</p> <p>Verhalten: - 7,5% (30/400) haben ihr Spielverhalten geändert, davon spielten 80% (24/30) weniger, 46,7% (14/30) mit einem geringeren zeitlichen Aufwand und 43,3% (13/30) mit einem geringeren finanziellen Aufwand</p>
Evidenzgrad	III
Förderer	---
Anmerkungen	Verfügbarkeitsreduktion bezieht sich im Wesentlichen auf die Anzahl der Geräte pro Spielstätte und nicht auf die Anzahl der Spielstätten; nur sehr mäßige Markteinschnitte; keine Kontrollgruppen; keine Kontrolle wichtiger Drittvariablen; relativ kurzes Zeitfenster bei Betrachtung der Umsatzzahleentwicklung; Analysen auf Itemebene mit nicht-validierten Items (Spielerbefragung); keine Möglichkeit, die Repräsentativität der Probanden (Spielerbefragung) zu beurteilen; nahezu ausschließlich deskriptive und damit kaum belastbare Befunddarstellung mit zum Teil unklaren Fallzahlen bzw. Bezugsgrößen (Spielerbefragung); keine Prä-Messung (Spielerbefragung)
Abstract	In Australia, there is evidence to suggest that there is a positive association between the geographical accessibility of electronic gaming machines (EGMs) and the frequency and intensity of gambling in local areas. Evidence such as this has been used to introduce regulatory policies to reduce the geographical accessibility of EGMs through the reduction of gaming machine numbers in venues. The aim of this paper was to describe the process involved in the 15 percent reduction in gaming machine numbers in the state of South Australia and the apparent effects on gaming revenue and gambling behaviours. Detailed analysis of objective EGM data as well as survey-based interviews with 400 regular EGM players provided only limited evidence of behavioural changes or significant reductions in gaming revenue. The paper describes the nature of industry responses to circumvent the effects of the reduction in machine numbers and the implications of these findings for future regulatory policies relating to EGM gambling.

Verfügbarkeitsreduktion: V2

Titel	Gambling Behaviour and the Prevalence of Gambling Problems in Adult EGM Gamblers when EGMs are Banned. A Natural Experiment
Autoren	Lund I.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (25, 215-225)
Jahr	2009
Staat(en)	Norwegen
GS-Art(en)/-stätte	Automatenspiel (Slot Machines)
Intervention	landesweites Verbot des Automatenspiels, Abbau aller Automaten bis zum 01.07.2007 Ziele: Verringerung der Spielbeteiligung sowie der Prävalenz glücksspielbezogener Probleme
Präventionsart	universell
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	erwachsene Automatenspieler
Forschungsdesign	prospektive Panel-Studie mit zwei Messzeitpunkten: Prä (T1, Mai 2007) und Follow-up (T2, November 2007); aus einem (repräsentativen) Marktforschungspanel (n = 62.000) wurde eine Subgruppe (n = 15.000) eingeladen, an der Studie teilzunehmen; Einschlusskriterium: Automatenspielteilnahme in den letzten 12 Monaten (18- bis 90-jährige)
Quer-/Längsschnitt	Längsschnitt (ca. 6 Monate)
Setting	Allgemeinbevölkerung
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben), mehrheitlich via Online-Fragebogen (in Ausnahmefällen postalisch)
Skalen/Instrumente	(1) modifizierter Lie/Bet-Questionnaire (LB) (2) selbstkonstruiert; alle Items bezogen auf die letzten 3 Monate
Laufzeit Studie	2007

Stichprobe	<p>(1) T1: n = 1.702 (39,2% weiblich; Ø-Alter: 42,8 Jahre) (2) T2: n = 1.293 (40,8% weiblich; Ø-Alter: 44,1 Jahre) (3) Analyse-Sample: Probanden, von denen Daten zu beiden Messzeitpunkten vorliegen (n = 1.293)</p>
Response Rate	76%
Zentrale Effekte	<p>Verhalten (glücksspielbezogene Probleme): - problematisches Spielverhalten (LB = 2): T1 > T2 (McNemar-Chi-Quadrat, *) (geschlechtsspezifische Analysen bestätigen diesen Effekt nur für die Gruppe der Männer, *)</p> <p>Verhalten (glücksspielformspezifische Teilnahme, gesamte Stichprobe): - Automatenspiel, Lotterien, Football Pools, Sportwetten, Pferdewetten, Poker: T1 > T2 (****); Bingo: T1 > T2 (**); Casinospiele: T1 > T2 (*) (jeweils McNemar-Chi-Quadrat)</p> <p>Verhalten (glücksspielformübergreifende Teilnahme): - gesamte Stichprobe, Vielspieler (d. h. mehrmalige monatliche Teilnahme am Automatenspiel zu T1), Wenigspieler: T1 > T2 (jeweils McNemar-Chi-Quadrat, ****)</p> <p>Verhalten (Teilnahme Internet-Glücksspiel): - gesamte Stichprobe: internetbasiertes Automatenspiel: T1 > T2 (****), Internet-Lotterien: T1 < T2 (**), alle Internet-Glücksspiele: T1 < T2 (**); Wenigspieler: internetbasiertes Automatenspiel: T1 > T2 (****), Internet-Lotterien: T1 < T2 (**); Vielspieler: Internet-Pferdewetten: T1 < T2 (*), alle Internet-Glücksspiele: T1 < T2 (**) (jeweils McNemar-Chi-Quadrat)</p>
Evidenzgrad	III
Förderer	Norwegian Institute for Alcohol and Drug Research (SIRUS)
Anmerkungen	unter den Nicht-Teilnehmern an T2 finden sich überzufällig häufig Viel- und Problemspieler; Veränderung des LB-Questionnaires erschwert die Befundinterpretation; T2-Messung relativ zeitnah nach dem Abbau der Spielautomaten; keine Kontrolle relevanter Drittvariablen (z. B. Veränderung sozialer Normen)
Abstract	In this article, findings of a panel study among former EGM gamblers are discussed. The data were collected in two waves during 2007, and 1293 people, 18 years or older, participated. The background for the study was the Norwegian ban on EGMs from 1 July 2007, and the aim was to investigate how this ban affected gambling involvement and problem levels in the sample. The analysis shows that gambling participation, gambling frequencies and gambling problems were reduced after EGMs disappeared from the market. There was no indication of the development of an illegal EGM market, or of substitution of EGMs with other types of gambling. A reduction in other types of gambling is interpreted as an indication of synergetic effects between games. Reduced gambling participation among the most active EGM gamblers, and among risk gamblers, shows that the reductions in gambling availability had an effect even on highly involved gamblers.

Verfügbarkeitsreduktion: V3

Titel	Changes in youth gambling after the removal of slot machines in Norway
Autoren	Rossow I., Hansen M.B., Storvoll E.E.
Zeitschrift	Nordic Studies on Alcohol & Drugs (30, 317-330)
Jahr	2013
Staat(en)	Norwegen
GS-Art(en)/-stätte	Automatenspiel (Slot Machines)
Intervention	landesweites Verbot des Automatenspiels, Abbau aller Automaten bis zum 01.07.2007 im Zuge der Monopolisierung dieses Marktsegments Ziele: Verringerung der Spielintensität und des Ausmaßes glücksspielbezogener Probleme
Präventionsart	universell
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	Automatenspieler
Forschungsdesign	zwei Schülerbefragungen, durchgeführt in denselben Schulen im Oktober/November 2006 (Prä) sowie im April 2008 (Post; d. h. 9 Monate nach der Intervention)
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt mit aggregierten Daten (keine personale Zuordnung im Zeitverlauf)
Setting	Allgemeinbevölkerung
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	(1) South Oaks Gambling Screen – Revised for Adolescents (SOGS-RA) (2) Lie/Bet-Questionnaire (LB) (3) selbstkonstruiert
Laufzeit Studie	2006 – 2008

Stichprobe	<p>(1) Prä: n = 4.912 (49,2% weiblich) (2) Post: n = 3.855 (49,8% weiblich) Alter: 13-18 Jahre</p>
Response Rate	<p>(1) Prä: 85,7% (2) Post: 77,7%</p>
Zentrale Effekte	<p>Bekanntheit: - 29,7% der Jugendlichen haben die Entfernung der Automaten wahrgenommen - 7,3% haben weniger gespielt bzw. ganz mit dem Glücksspiel aufgehört</p> <p>Verhalten (glücksspielformspezifisch): - wöchentliche Spielteilnahme am Automatenspiel: Prä > Post (Chi-Quadrat, ***) - wöchentliche Spielteilnahme an Sportwetten/Lotterien: Prä > Post (Chi-Quadrat, **) - wöchentliche Spielteilnahme an sonstigen Glücksspielformen: Prä < Post (Chi-Quadrat, ***)</p> <p>Verhalten (glücksspielformübergreifend – vergangene 12 Monate): - Teilnahme-Prävalenz: Prä > Post (Chi-Quadrat, *) - regelmäßige Spielteilnahme (mehr als 100 Spielteilnahmen): Prä > Post (Chi-Quadrat, *) - wöchentliche Spielteilnahme: Prä > Post (Chi-Quadrat, **) ähnliche Ergebnisse auch bei Kontrolle von Alter und Migrationshintergrund (multivariate Analysen)</p> <p>Verhalten (glücksspielbezogene Probleme): - selbstwahrgenommene Glücksspielprobleme: Prä > Post (Chi-Quadrat, **) - SOGS-RA (Risiko- und Problemspieler 2+): Prä < Post (Chi-Quadrat, ***) - SOGS-RA (Problemspieler 4+): Prä < Post (Chi-Quadrat, *) ähnliche Ergebnisse auch bei Kontrolle von Alter und Migrationshintergrund (multivariate Analysen)</p>
Evidenzgrad	III
Förderer	Norwegian Research Council und Norwegian Institute for Alcohol and Drug Research (Sirus)
Anmerkungen	Prä-Messung erfolgte (kurz) nach Einführung des Verbots von Geldscheinakzeptoren (Hansen & Rossow 2010) (möglicher Einfluss auf die Befundlage); kein echter Längsschnitt (nur aggregierte Daten); Ergebnisse zum Ausmaß glücksspielbezogener Probleme offenbar in Teilen abhängig vom Messinstrument

Abstract

AIMS - To examine whether the ban and complete removal of slot machines in Norway in 2007 may have led to: a) changes in gambling behaviour and changes in prevalence of problem gambling among adolescents, and b) changes in gambling behaviour among adolescent problem gamblers. DATA & METHODS - Two school surveys were conducted, one before (in 2006) and one after the intervention (in 2008), comprising students aged 13 to 18 years (net samples = 4,912 in 2006 and 3,855 in 2008). Identical measures of gambling behaviour and problem gambling were obtained in both surveys. RESULTS - After the intervention, a small proportion reported that they had changed their gambling behaviour, mainly in terms of having stopped gambling. Comparisons of self-reports of gambling behaviour showed that slot machine gambling had decreased significantly, while gambling on other games had increased, yet frequent gambling on any game had decreased after the intervention. However, the change in prevalence of at-risk and problem gambling differed across instruments. The prevalence of self-perceived gambling problems had decreased whereas the prevalence of at-risk and problem gambling as assessed by SOGS-RA had increased. Among at-risk and problem gamblers frequent gambling and perceived gambling problems were reported less frequently in 2008 compared to 2006. CONCLUSION - The ban and removal of slot machines in Norway was succeeded by a decrease in frequent gambling among adolescents in general as well as among at-risk and problem gamblers.

Verfügbarkeitsreduktion: V4

Titel	After the Ban of Slot Machines in Norway: A New Group of Treatment-Seeking Pathological Gamblers?
Autoren	Bu E.T.H., Skutle A.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (29, 37-50)
Jahr	2013
Staat(en)	Norwegen
GS-Art(en)/-stätte	Automatenspiel (Slot Machines)
Intervention	landesweites Verbot des Automatenspiels, Abbau aller Automaten (Juli 2007) Ziel: Verringerung der Prävalenz glücksspielbezogener Probleme
Präventionsart	universell
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	erwachsene Automatenspieler
Forschungsdesign	(1) Einmal-Befragung von hilfesuchenden Spielern einer Behandlungseinrichtung in Bergen (Bergen Clinics Foundation) zu Behandlungsbeginn (2) Querschnittsvergleich von Patientengruppen vor und nach dem Automatenverbot
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	Allgemeinbevölkerung
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	(1) selbstkonstruiert (2) South Oaks Gambling Screen (SOGS-R) (3) DSM-IV-Kriterien
Laufzeit Studie	Oktober 2006 bis Oktober 2009

Stichprobe	n = 99 (83,3% männlich) (1) vor dem Verbot (Prä): n = 44 (79% männlich, Ø-Alter: 37,3 Jahre, 80% Norweger) (2) nach dem Verbot (Post): n = 55 (87% männlich, Ø-Alter: 32,9 Jahre, 91% Norweger)
Response Rate	---
Zentrale Effekte	Verhalten (Teilnahmehäufigkeit): - Automatenspiel: Prä > Post (Chi-Quadrat, ***) - Sportwetten: Prä < Post (Chi-Quadrat, ***) - internetbasiertes Glücksspiel: Prä < Post (Chi-Quadrat, ***) Verhalten (glücksspielbezogene Probleme): - SOGS-R: Prä > Post (F-Wert, ***) - DSM-IV: Prä < Post (F-Wert, ***)
Evidenzgrad	III
Förderer	Norwegian Research Council
Anmerkungen	Ergebnisse sind Nebenprodukt einer Studie zur Evaluation von Behandlungsprogrammen für pathologische Glücksspieler, kein Matching der beiden Teilstichproben; Effekte sind nicht eindeutig auf die Intervention zurückzuführen; kaum Informationen zur Intervention und zum sukzessiven Prozess der Umsetzung des Automatenspielverbots in Norwegen; keine Informationen über die Entwicklung des Angebotes anderer Glücksspielformen im Untersuchungszeitraum (z. B. Sportwetten, Onlinespiele); kleine Fallzahlen und hochselektives klinisches Sample; keine Angaben zum konkreten Zeitpunkt der Datenhebung (Monat/Jahr) bei den einzelnen Stichprobenmitgliedern (lediglich grobe Einteilung in „vor“ und „nach“ dem Verbot); zum Teil Inkonsistenzen in der Darstellung der Teststatistiken (Chi-Quadrat-Tests oder Varianzanalysen?)
Abstract	Changes in demographical and clinical features of treatment-seeking pathological gamblers, and their gambling preferences before and after the ban of slot machines in Norway from 1 July 2007. Is there an emergence of a new group of gamblers seeking treatment after the ban? The participants were 99 patients, 16 women and 83 men, with the mean age of 35 years. All were referred to the Bergen Clinics Foundation, Norway, for treatment of gambling addiction in the period October 2006 to October 2009. A comprehensive assessment package was applied, focusing on demographical characteristics, the severity of pathological gambling, mental health and substance use disorder. After the ban the mean age was significantly lower, and significantly more were highly educated, in regular employment, and married. Internet gambling and a sport betting game called Odds were the most common options, and gambling problems had become more severe with greater depth due to gambling, bad conscious, heavy alcohol consumption, and more suicidal thoughts and attempts. After the ban of slot machines, the characteristics of treatment-seeking gamblers have been changed, and with great implications for treatment strategies.

Verfügbarkeitsreduktion: V5

Titel	Changes in minors' gambling on slot machines in Finland after the raising of the minimum legal gambling age from 15 to 18 years: A repeated cross-sectional study
Autoren	Raisamo S., Warpenius K., Rimpelä A.
Zeitschrift	Nordic Studies on Alcohol & Drugs (32, 579-590)
Jahr	2015
Staat(en)	Finnland
GS-Art(en)/-stätte	Automatenspiel (Slot Machines)
Intervention	Heraufsetzung der Altersbeschränkung von 15 auf 18 Jahre (nach einer Übergangsphase zum 01.07.2011 abgeschlossen) flankierende Durchführung einer Reihe von Maßnahmen, um den Vollzug zu gewährleisten (u. a. Personalschulungen, Implementierung technischer Schutzeinrichtungen [verstärkte Alterskontrollen]; Öffentlichkeitsarbeit [u. a. massenmediale Kampagne]) Ziele: Jugendschutz, Verringerung der Spielbeteiligung von Minderjährigen
Präventionsart	universell, selektiv
Präventionsebene	Verhältnisprävention (Einschränkung der Verfügbarkeit durch Heraufsetzung der Altersbeschränkung) mit verhaltenspräventiven Elementen
Zielgruppe	Jugendliche
Forschungsdesign	zwei repräsentativ angelegte Schülerbefragungen (als Teil einer größeren Gesundheitsbefragung von Jugendlichen); durchgeführt im Frühjahr 2011 (Prä) und im Frühjahr 2013 (Post)
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt (keine personale Zuordnung im Zeitverlauf)
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	postalische Befragung (Selbstangaben), alternativ auch online ausfüllbar
Skalen/Instrumente	selbstkonstruiert
Laufzeit Studie	2011-2013

Stichprobe	(1) Prä: n = 4.566 (58,4% weiblich) (2) Post: n = 3.535 (66,0% weiblich) Alter: 12-18 Jahre
Response Rate	(1) Prä: 46% (2) Post: 38%
Zentrale Effekte	Verhalten: - Spielteilnahme am Automaten spiel (6-Monats-Prävalenz): Prä > Post (Chi-Quadrat, ***) (gilt in unterschiedlicher Ausprägung für alle Altersgruppen sowie beide Geschlechter; 12- bis 16-Jährige: von 43,7% auf 12,7%, 18-Jährige: von 50,5% auf 40,2%) - Spielteilnahme am Automaten spiel (6-Monats-Prävalenz, nur 12- bis 16-Jährige): (1) Prä > Post (Chi-Quadrat, ***) für Shops/Verkaufsstellen, Kioske, Tankstellen (gilt sowohl für Automaten spieler als auch die gesamte Stichprobe) sowie für Restaurant/Cafés, Schiffe (gilt nur für die gesamte Stichprobe); (2) Prä < Post (Chi-Quadrat, ***) für Schiffe, sonstige Standorte (gilt nur für Automaten spieler)
Evidenzgrad	III
Förderer	Ministry of Social Affairs and Health of Finland
Anmerkungen	sehr eingeschränkte Outcome-Messung; relativ geringe Response Rates; Durchführung der Prä-Messung, als bereits erste Maßnahmen zur Umsetzung der neuen Alterslimits getroffen wurden; wenige Informationen zu beiden Stichproben (u. a. fehlt auch ein Hinweis, ob, und wenn ja, wie die Daten gewichtet worden sind)
Abstract	AIM – The legal gambling age in Finland was raised from 15 to 18 years in 2010, but slot machines were given a transition period that ended with the full law coming into effect on 1 July 2011. The widespread accessibility of slot machines and their popularity among youth led us to consider how age limit was enforced in the Finnish gambling monopoly system and to analyse how underage gambling on slot machines changed after the raising of the minimum age. METHODS – Two nationwide cross-sectional surveys were conducted in 2011 and 2013 (12–18-year-olds; N=8101; average response rate 42%). The main measure was self-reported six-month prevalence of slot machine use overall and by venue (shops; kiosks; petrol stations; restaurants/café; ship travels to Sweden/Estonia; other). Changes from 2011 to 2013 were tested by using the χ^2 tests and multivariate logistic regression analyses. As a reference group only, 18-year-olds were analysed, as they were of legal age to gamble. RESULTS – The six-month prevalence of slot machine use among 12–16-year-olds declined from 44% in 2011 to 13% in 2013 (p <.001). The decline was the most pronounced in shops. A significant interaction was found between age and survey year; slot machine use declined more sharply among 16-year-olds than among those aged 14 or 12. CONCLUSIONS – These findings suggest that raising the legal age limit from 15 to 18 years significantly decreased the prevalence of slot machine use among minors, even in a policy context where the general availability of gambling products was not reduced.

Verfügbarkeitsreduktion: V6

Titel	Raising the legal gambling age in Finland: problem gambling prevalence rates in different age groups among past-year gamblers pre- and post-implementation
Autoren	Nordmyr J., Österman K.
Zeitschrift	International Gambling Studies (16, 347-356)
Jahr	2016
Staat(en)	Finnland
GS-Art(en)/-stätte	glücksspielformübergreifend
Intervention	Heraufsetzung der Altersgrenze von 15 auf 18 Jahre (gesetzliche Implementierung über den Lotteries Act am 01.10.2010, Altersgrenze gültig ab 01.07.2011 für Geldspielautomaten) Ziel: Hinauszögern des Einstiegsalters beim Glücksspiel, Verhinderung problematischen Spielens bei Jugendlichen/jungen Erwachsenen
Präventionsart	universell, selektiv
Präventionsebene	Verhältnisprävention (Einschränkung der Verfügbarkeit durch Heraufsetzung der Altersbeschränkung)
Zielgruppe	Jugendliche (Minderjährige)
Forschungsdesign	Repräsentative Wiederholungs-Befragung (im Rahmen eines alle 3 Jahre stattfindenden Gesundheits-Surveys, angeschrieben N = 10.000 im Alter von 15 bis 80 Jahren); im Fokus hier: Altersgruppen der 15- bis 17-Jährigen und der 18- bis 19-Jährigen; gewichtete Daten (nach Alter, Geschlecht, Region und Sprache)
Quer-/Längsschnitt	Querschnitts-Vergleich (Frühjahr 2011, Frühjahr 2014)
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	schriftliche Befragung
Skalen/Instrumente	selbstkonstruiert, Lie/Bet (Sreener)
Laufzeit Studie	2011, 2014

Stichprobe	(1) 15- bis 17-Jährige: 2011 n = 243, 2014 n = 156; %-Anteil Mädchen: 2011 50,2%, 2014 45,5%; (2) 18- bis 19-Jährige: 2011 n = 149, 2014 n = 137; %-Anteil Frauen: 2011 51,4%, 2014 65,6%; (gewichtetes n)
Response Rate	2011 (n = 4.624): 46,2%; 2014 (n = 3.640): 36,4% (Bezug: n = 10.000)
Zentrale Effekte	Spielverhalten (Auswertungsgruppe: letzte 12 Monate mindestens einmal gespielt): - Rubbellose, Lotterietickets und ähnliche Lotteriespiele: 15- bis 17-Jährige: 2014 (18,4%) < 2011 (44,5%) (Chi-Quadrat, ***) - Rubbellose, Lotterietickets und ähnliche Lotteriespiele: 18- bis 19-Jährige: 2014 (27,3%) < 2011 (51,0%) (Chi-Quadrat, ***) - Geldspielautomaten, Glücksspielautomaten; 15- bis 17-Jährige: 2014 (10,5%) < 2011 (67,2%) (Chi-Quadrat, ***) - Geldspielautomaten, Glücksspielautomaten; 18- bis 19-Jährige: 2014 (36,4%) < 2011 (64,4%) (Chi-Quadrat, ***) - Kasino-Onlinespiele; 15- bis 17-Jährige: 2014 (0,0%) < 2011 (3,8%) (Chi-Quadrat, *) - Kasino-Onlinespiele; 18- bis 19-Jährige: 2014 (0,0%) < 2011 (3,4%) (Chi-Quadrat, *) Problematisches Spielverhalten (Lie/Bet, Auswertungsgruppe: letzte 12 Monate mindestens einmal gespielt): - 18- bis 19-Jährige: 2014 (3,4%) < 2011 (16,3%) (Chi-Quadrat, *)
Evidenzgrad	III
Förderer	Competitive State Research Financing, Tampere University Hospital
Anmerkungen	Erhebungsmethodik nicht exakt erläutert; Bezugsgröße unklar: Fallzahlen der aktuellen Spieler (12-Monats-Prävalenz) für die Altersgruppen nicht angegeben; abgefragte Spielformen repräsentieren eher grobe Kategorien; Effekte nicht eindeutig auf die Intervention zurückzuführen (u. a. bei Rubbellosen/Lotterietickets keine echte Prä-Messung)
Abstract	This article reports on the frequency of problem gambling, measured with the Lie/Bet instrument, in different age groups among Finnish past-year gamblers in 2011 (n = 2984) and 2014 (n = 2326). The data highlights the situation before, and three years after, the implementation of a raised minimum age limit for gambling from 15 to 18 years. The difference in problem gambling frequency when comparing all age groups was statistically significant in 2011, but not in 2014. A significantly lower frequency of problem gambling was found among 18–19-year-olds in 2014 (3.4%), compared to 2011 (16.3%). The results regarding problem gambling prevalence among 15–17-year-olds (8.0% in 2011, 0.0% in 2014) are somewhat inconclusive as the number of respondents fulfilling the criteria for problem gambling was zero in 2014, thus affecting the analysis. No statistically significant difference in problem gambling frequency was found among 20–21-year-olds (a group less affected by the policy implementation) – or other older age groups – between the survey years. While the findings should be viewed with caution, they do support recommendations regarding a minimum gambling age of 18 years or higher as an effective harm-minimization measure.

Verfügbarkeitsreduktion: V7

Titel	The Relationship Between the Number of Types of Legal Gambling and the Rates of Gambling Behaviors and Problems Across U.S. States
Autoren	Welte J.W., Tidwell M.-C.O., Barnes G.M., Hoffman J.H., Wieczorek W.F.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (32, 379-390)
Jahr	2016
Staat(en)	USA
GS-Art(en)/-stätte	glücksspielformübergreifend
Intervention	Verringerung der Anzahl rechtlich zugelassener Glücksspielformen Ziele: Senkung der Prävalenz häufigen Spielens sowie der Prävalenz problematischen/pathologischen Spielens
Präventionsart	selektiv, indiziert
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	erwachsene Glücksspieler
Forschungsdesign	Studie mit zwei Messzeitpunkten: Prä (T1, 1999/2000) und Post (T2, 2011-2013); repräsentative Befragung zu Glücksspiel, Alkohol und Drogen; in allen US-Bundesstaaten (50 plus District of Columbia); Vergleich bezieht sich auf die zugelassenen Glücksspielarten in 1999 und 2011
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	Allgemeinbevölkerung
Art der Daten	telefonische Befragung (Selbstangaben); Festnetznummern (in 2011-2013 auch Mobiltelefone)
Skalen/Instrumente	NIMH Diagnostic Interview Schedule - Version IV (DIS-IV) (≥ 3 = problematisches Spielverhalten; Robins et al. 1996); selbstkonstruiert; Legalstatus aller Glücksspielformen (insgesamt 27 zugelassene Glücksspielformen)
Laufzeit Studie	1999/2000 und 2011-2013
Stichprobe	(1) T1: n = 2.631 (2) T2: n = 2.963 (<u>ungewichtete Auswertungen</u>)

Response Rate	(1) T1: 65,2% (Festnetz) (2) T2: 54,0% (Festnetz), 62,7% (Mobil) (Response Rate bezieht sich auf die potentiell zur Teilnahme am Telefoninterview berechtigten Personen)
Zentrale Effekte	Verhalten (ausschließlich deskriptive Statistik): - häufige Glücksspieler (mindestens 104mal im letzten Jahr): T2 < T1 (-7,5 Prozentpunkte bei 2 Staaten, die ihr legales Glücksspielangebot zu T2 um 3 Glücksspielangebot zu T2 um eine Glücksspielform verringert hatten); -14,6 Prozentpunkte bei 2 Staaten, die ihr legales Glücksspielangebot zu T2 um eine Glücksspielform verringert hatten) - Problemspieler: T2 < T1 (-2,8 Prozentpunkte bei 2 Staaten, die ihr legales Glücksspielangebot zu T2 um 3 Glücksspielformen verringert hatten) (hier keine Veränderung bei 2 Staaten, die ihr legales Glücksspielangebot zu T2 um eine Glücksspielform verringert hatten)
Evidenzgrad	III
Förderer	National Institute on Alcohol Abuse and Alcoholism
Anmerkungen	geringe Fallzahl pro Bundesstaat (nicht exakt angegeben); keine Angaben zu den zugelassenen Glücksspielformen pro Bundesstaat (werden dadurch alle gleichrangig behandelt); andere mögliche Einflussfaktoren unklar (Kampagnen, illegales Glücksspiel etc.); keine soziodemographischen Angaben zur Befragungsgruppe; aggregierte Daten als Analyseeinheit; aufgrund der definierten Einschlusskriterien können die Befunde dieser Studie hier nur bruchstückhaft kodiert werden
Abstract	In this article, we examine the relationship between the total number of types of gambling that are legal in a state and the gambling involvement of state residents. Of particular interest is whether more types of legal gambling are associated with higher rates of problem gambling. Telephone surveys of U.S. adults were conducted in 1999-2000 and 2011-2013. The same questions were used and the data sets were combined for most of the analyses. Gambling exposure was defined as the sum of the number of years that all types were legal. Results tabulated by state showed progressively higher rates of problem gambling, frequent gambling and any past year gambling as the number of legal types of gambling increased. Holding constant the number of legal types, problem gambling rates increased as exposure increased. States with longer exposure to legal lotteries or casinos tended to have higher rates of problem gambling. An analysis was also conducted in which the data sets from 1999 to 2000 and from 2011 to 2013 were compared. Among the states, there was a striking positive relationship between changes in the number of legal types of gambling between the two studies and changes in rates of frequent gambling between the two studies. For states that had fewer types of legal gambling in 2011 than in 1999, the rates of frequent gambling went down. For states that increased their types of legal gambling, rates of frequent gambling typically, but not always, went up. Possible explanations for these results were discussed.

Alterskontrollen

Alterskontrollen: AK1

Titel	Preventing lottery ticket sales to minors: factors influencing retailers' compliance behavior
Autoren	St-Pierre R.A., Derevensky J.L., Gupta R., Martin I.
Zeitschrift	International Gambling Studies (11, 173-191)
Jahr	2011
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	terrestrische Lotto-Verkaufsstellen (hier: Rubbellose)
Intervention	Alterskontrollen aus Gründen des Jugendschutzes beim Verkauf von Rubbellosen und/oder Bier (Unternehmens-Policy von Loto-Québec verlangt nach Ausweiskontrolle bei allen Käufern, die wie 25 Jahre oder jünger aussehen) Zielvariablen: Altersidentifikation und Verkaufsverweigerung
Präventionsart	selektiv
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	Jugendliche
Forschungsdesign	Durchführung von standardisierten Testkäufen mit 6 minderjährigen geschulten Testspielern (3 weiblich, 3 männlich; Ø = 15,8 Jahre) im Großraum Montreal
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	Dokumentation durch Testkäufer (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	selbst erstellter Bogen mit deskriptiven Informationen zum Testkäufer, zur Verkaufsstelle, zum Verkäufer und zum Testkauf (u. a. was sollte käuflich erworben werden: Rubbellos, Bier, beide Produkte)
Laufzeit Studie	2007

Stichprobe	Auswahl von 313 von insgesamt 1.180 Verkaufsstellen; von 1.219 Testkäufen flossen 494 in die Analysen mit ein (in Abhängigkeit von bestimmten soziodemographischen Merkmalen des Verkaufspersonals und der zeitlichen Durchführung der Testkäufe)
Response Rate	--
Zentrale Effekte	<p>Alterskontrollen in 61,1% aller Fälle, Verkaufsverweigerung in 58,1% aller Fälle:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alterskontrollen eher bei: männlichen Testkäufern (**), weiblichen Verkäufern (*), hellhäutigen/europastämmigen Verkäufern im Vergleich zu ostasiatischen Verkäufern (**), Handelsketten oder Franchise-Unternehmen im Vergleich zu unabhängigen Verkaufsstellen (***) (alles Chi-Quadrat); multivariat sind signifikant: Art des Unternehmens (Handelskette, **), Geschlecht des Käufers (männlich, **), Geschlecht des Verkäufers (weiblich, **) (ORs) - Verkaufsverweigerung eher bei: männlichen Testkäufern (**), hellhäutigen/europastämmigen Verkäufern im Vergleich zu ostasiatischen Verkäufern (**), Handelsketten oder Franchise-Unternehmen im Vergleich zu unabhängigen Verkaufsstellen (***) (alles Chi-Quadrat); multivariat sind signifikant: Art des Unternehmens (Handelskette, **), Geschlecht des Käufers (männlich, **), Produkttyp (beide vs. nur Bier, *) (ORs) - Alterskontrollen sind ein starker Prädiktor für Verkaufsverweigerungen (OR, ***)
Evidenzgrad	III
Förderer	Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture
Anmerkungen	es ist zwar erklärt, aber nicht nachvollziehbar, warum nur etwa ein Drittel aller Testkäufe zur Analyse herangezogen wurden; die präsentierten Ergebnisse sind Teil einer größeren Studie; um was es thematisch in dieser geht, bleibt unklar
Abstract	Despite legal prohibitions to restrict the availability of lottery products to minors, research shows a high prevalence of lottery playing among adolescents. This study examined factors influencing vendor compliance with minimum-age legislation to better understand how underage youth acquire lottery products. To provide perspective, accessibility to lottery products and alcohol was compared. Six under-age youths (three males, three females; mean 15.8 years) each attempted to purchase a scratch card, a beer, or both products in a sample of convenience stores (494 purchase attempts). Results revealed that only a moderate proportion of vendors (60%) were compliant with existing statutes. The gender of the purchaser and vendor, and the type of store were found to be significant in the prediction of youths' ability to purchase controlled products. Results suggest possible mechanisms involved in the compliance or non-compliance with regulations, and imply considerations for awareness-raising among vendors in terms of controlled products.

Alterskontrollen: AK2

Titel	Young Poker Faces – Compliance with the Legal Age Limit on Multiple Gambling Products in the Netherlands
Autoren	Gosselt J.F., Neefs A.K., van Hoof J.J., Wagteveld K.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (29, 675-687)
Jahr	2013
Staat(en)	Niederlande
GS-Art(en)/-stätte	Rubbellose, Lotteriescheine = „Mitgabe-Produkte“ Spielautomaten (Bars und Schnellrestaurants, Casinos) = „Vorort-Produkte“
Intervention	Alterskontrollen aus Gründen des Jugendschutzes beim Verkauf von Glücksspielprodukten (Verkaufsverbot an Minderjährige unter 18 Jahren in allen Glücksspielsegmenten), Frage nach dem Alter und Ausweiskontrolle
Präventionsart	selektiv
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	Jugendliche
Forschungsdesign	(1) Durchführung von standardisierten Testkäufen („Mystery Shopping“) mit 10 minderjährigen geschulten Testspielern (5 weiblich, 5 männlich, alle 17 Jahre), vorrangig in mittelgroßen Städten (ca. 150.000 Einwohner); Vorgehensweise in Abhängigkeit des Glücksspielsegmentes leicht variierend (2) Überprüfen von verschiedenen Einflussfaktoren auf das Verkaufsverhalten, u. a.: Charakteristik Verkaufsstelle, Käufer, Verkäufer
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	Dokumentation durch Testkäufer (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	selbst erstellter Bogen mit deskriptiven Informationen zum Testkäufer, zur Verkaufsstelle, zum Verkäufer und zum Testkauf
Laufzeit Studie	---

Stichprobe	n = 288 Testkäufe a.) Rubbellose (RL): n = 51 (Tabakläden, Supermärkte, Tankstellen), b.) Lotteriescheine (L): n = 49 (Tabakläden, Supermärkte, Tankstellen), c.) Geldspielautomaten (GSA/Bars): n = 100 (Bars und Schnellrestaurants), d.) Glücksspielautomaten (GSA/Kasinos): n = 88 (Kasinos)
Response Rate	---
Zentrale Effekte	- 91% aller Verkaufsversuche akzeptiert; nur bei 9% gewünschte Compliance (RL: 0%, L: 0%, GSA/Bars: 6%, GSA/Kasinos: 23%) - bei „Mitgabe-Produkten“ Compliance der Verkäufer schlechter als bei „Vorort-Produkten“ (Chi-Quadrat; ***) - bei GSA/Kasinos Compliance der Verkäufer besser als bei Lotteriescheinen oder Rubbellosen (beides Chi-Quadrat; ***) oder GSA/Bars (Chi-Quadrat; **)*) - bei Ausweiskontrolle ist Compliance der Verkäufer besser als wenn nur nach dem Alter gefragt wird (Chi-Quadrat; *) - bei Frage nach dem Alter und Ausweiskontrolle ist Compliance der Verkäufer besser als wenn nur nach dem Alter gefragt wird (Chi-Quadrat; *) - die Compliance bei weiblichen Testkäufern ist schlechter (GSA/Bars, Chi-Quadrat; **)
Evidenzgrad	III
Förderer	---
Anmerkungen	überprüfte Variablen haben geringe Aussagekraft, weil die Compliance in die Verkaufsstellen sehr schlecht ist (zu geringe Fallzahl für statistisch fundierte Kontrollen)
Abstract	Gambling is an activity that can be performed on-premise (slot machines in casinos, bars and restaurants) or off-premise (scratch cards and lottery tickets). Although the addictive potential may depend on the specific gambling product, early onset increases the likelihood for future pathological gambling. To delay the onset of gambling behavior and to reduce gambling-related problems, many countries have introduced age limits that should decrease the availability of gambling products to underage individuals. In this study we evaluated compliance to the legal age limit, making use of a mystery shopping method. We distinguished between (1) off-premise scratch cards (n = 51); (2) off-premise lottery tickets (n = 49); (3) on-premise slot machines in casinos (n = 88); and (4) on-premise slot machines in the catering industry (n = 100), and we focus on the factors, such as characteristics of the establishment, buyer, and vendor, that may account for possible differences. The 288 visits demonstrate that gambling products are highly available and accessible to under-aged customers; young customers are still able to gamble despite the legal regulations. The compliance rates fluctuate and appear to be related to the specific gambling product in question. Furthermore, age verification activities and certain outlet and buyer characteristics, as well as characteristics associated with the purchase attempt, may influence compliance.

Alterskontrollen: AK3

Titel	Spieler- und Jugendschutz in Spielhallen: Ein Praxistest
Autoren	Meyer G., von Meduna M., Brosowski T.
Zeitschrift	Sucht (61, 9 - 18)
Jahr	2015a
Staat(en)	Deutschland
GS-Art(en)/-stätte	Geldspielautomaten (Spielhallen)
Intervention	Alterskontrollen zur Einhaltung des gesetzlichen Jugendschutzes beim Automatenspiel (Einlassverbot von Minderjährigen unter 18 Jahren in Spielhallen) Frage nach dem Alter und Ausweiskontrolle
Präventionsart	selektiv
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	Jugendliche
Forschungsdesign	(1) Durchführung von standardisierten Testkäufen und Beobachtungen in 29 Spielhallen in Bremen (2) Erfassung der Alterskontrollen; Alter der geschulten Testspieler: 20 bis 29 Jahre; jede Person suchte ausschließlich nur eine Spielhalle auf (in der Regel zwei Besuche zur Überprüfung der Alterskontrollen); Testspieler: 13 männliche, 16 weibliche Studenten; Ø-Alter: 23,6 Jahre
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	Dokumentation durch Testspieler und begleitende Beobachter (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	selbst erstellter Protokollbogen mit deskriptiven Informationen zu den erfolgten Reaktionen des Spielhallenpersonals
Laufzeit Studie	2014
Stichprobe	n = 111 Testbesuche

Response Rate	---
Zentrale Effekte	- von 111 Besuchen erfolgten in 84 Fällen (75,7%) keine Ausweis- bzw. Alterskontrollen - in Spielhallen mit nur einer Konzession, in der zweiten Monatshälfte und von Freitag bis Sonntag war die Wahrscheinlichkeit für eine Alterskontrolle signifikant um ca. Faktor 4 erhöht (OR) (n = 109 Besuche)
Evidenzgrad	III
Förderer	Bremer Fachstelle Glücksspielsucht, die vom Land Bremen finanziert wird
Anmerkungen	kleine Stichprobe (Pilotstudie); keine Informationen zu den Beobachtern; (eingeschränkte) Effektmessung auf 0,1 Signifikanzniveau
Abstract	<p>Der Gesetzgeber hat das Gefährdungspotenzial von Geldspielautomaten in Spielhallen erkannt und im GlüStV sowie in Spielhallengesetzen differenzierte Maßnahmen zum Jugend- und Spielerschutz festgelegt. Zielsetzung: In der vorliegenden Untersuchung wird die Compliance der Mitarbeiter in Bremer Spielhallen überprüft. Methode: Testspieler und Beobachter haben 29 von 111 Spielhallen in Bremen (26 %) aufgesucht, Alterskontrollen erfasst. Merkmale problematischen Spielverhaltens simuliert, Spielsperren eingerichtet, Abgleiche mit der Sperrliste kontrolliert und die Reaktion des Personals in Protokollbögen festgehalten. Ergebnisse: Die Umsetzung der gesetzlich geforderten Maßnahmen fand nur in geringem Ausmaß statt. Ausweiskontrollen der 20 bis 25-jährigen Testspieler erfolgten in 26 % der Besuche. Auf erkennbare Merkmale problematischen Spielverhaltens zeigte das Personal lediglich in 6 von 112 Fällen (5%) angemessene Reaktionen. Letztendlich konnte in 18 Fällen (62 %) eine Sperre, ein Hausverbot oder eine sperrähnliche Absprache eingerichtet bzw. getroffen werden, wobei teilweise große Hürden, wie das Einreichen zusätzlicher Passfotos, mehrmaliges Erscheinen oder Aufsuchen anderer Standorte, zu überwinden waren. Bei den nachfolgenden 15 Kontrollbesuchen konnten 13 gesperrte Testspieler (87 %) problemlos ihre Einsätze beim Automatenspiel tätigen. Diskussion: Der Staat ist gefordert, die Einhaltung der gesetzlichen Vorgaben stärker zu überwachen, um die Compliance zu erhöhen. Eine Verbesserung des Spielerschutzes ließe sich außerdem durch eine landesweite zentrale Sperrdatei für Bremer Spielhallen – nach dem Vorbild in Hessen – erreichen oder – als empfehlenswerte Alternative – durch eine Vernetzung der Spielsperren mit der Deutschen Sperrdatenbank.</p>

Alterskontrollen: AK4

Titel	Compliance with the legal age limits for alcohol, tobacco and gambling – A comparative study on test purchasing in retail outlets
Autoren	Warpenius K., Holmila M., Raitasalo K.
Zeitschrift	Drugs: Education, Prevention and Policy (23, 435-441)
Jahr	2016
Staat(en)	Finnland
GS-Art(en)/-stätte	verschiedene terrestrische Spielorte mit Automatenspielen (Slot Machines): kleine Lebensmittelgeschäfte, Supermärkte, Kioske und Tankstellen
Intervention	Alterskontrollen aus Gründen des Jugendschutzes beim Verkauf von Alkohol und Zigaretten bzw. bei der Teilnahme am Automatenspiel; Einführung einer Altersbeschränkung von 18 Jahren beim Automatenspiel in 2011 Zielvariable: Altersidentifikation und anschließende Verkaufsverweigerung („Verweigerungsrate“)
Präventionsart	selektiv
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	Jugendliche
Forschungsdesign	Durchführung von standardisierten Testspielen mit 9 minderjährig aussehenden geschulten Personen (5 weiblich, 4 männlich; Alter: 18 und 19 Jahre) in 2 mittelgroßen Städten Finnlands (Kotka und Hämeenlinna); Testspieler sollten mit 2€ aktiv am Automaten teilnehmen
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	Dokumentation durch Testkäufer (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	selbst erstellter Bogen mit Basisinformationen zum Testkauf
Laufzeit Studie	November 2011
Stichprobe	170 Testspiele in Bezug auf die Teilnahme am Automatenspiel (inkl. Alkohol und Zigaretten 117 Verkaufsstellen mit insgesamt 557 Testkäufern)

Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>Verweigerungsdaten (insgesamt):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Automatenspiel: 3,5% (6/170) - Automatenspiel < Alkohol, Zigaretten (jeweils ORs; 95%-KI) (Alkohol, staatliche Verkaufsstellen/Monopol: 91,9% [34/37]) (Alkohol, private Verkaufsstellen: 48,6% [84/173]) (Zigaretten: 42,9% [76/177]) <p>Verweigerungsdaten (Automatenspiel):</p> <ul style="list-style-type: none"> - kleine Lebensmittelgeschäfte: 2,9% (2/69) - Supermärkte: 0% (0/37) - Kioske: 7,1% (4/56) - Tankstellen: 0% (0/8)
Evidenzgrad	III
Förderer	---
Anmerkungen	<p>die geringen Verweigerungsdaten in Bezug auf das Automatenspiel lassen weiterführende Detailanalysen nicht zu; Altersbeschränkung (18+) beim Automatenspiel war erst seit kurzer Zeit in Kraft getreten (seit Juli 2011); Repräsentativität der Ergebnisse unklar; keine explizite Angabe über die Anzahl von Verkaufsstellen mit Automatenspiel</p>
Abstract	<p>Aim: To assess whether retail outlets comply with the minimum legal age of 18 for the purchase of alcohol and tobacco and for gambling on slot machines in Finland. Methods: A test-purchase research in 117 retail outlets selling alcohol, tobacco and supplying slot machines in two towns. Five-hundred fifty-seven purchase attempts were made for alcohol (n = 173), tobacco (n = 177) and gambling on slot machines (n = 170) in private outlets and 37 attempts in government alcohol retail monopoly outlets. The differences in denial rates and factors of potential significance for denials were tested using logistic regression. Findings: The denial rate for gambling on slot machines was 4%. The odds that an alcohol or a tobacco purchase was denied were 25- and 20-fold, respectively, compared to private outlets. Conclusion: The odds of denial of an alcohol purchase were 12-fold in alcohol monopoly stores compared to private outlets. Conclusion: The low compliance with the age limit for gambling is a challenge in a gambling policy system where slot machines are decentralized in private retail outlets and are widely available. The high denial rate in government alcohol retail monopoly outlets indicates that monopoly outlets are more capable of enforcing legal age limits effectively compared to private outlets.</p>

Personalschulungen

	<p>23,8% Beschäftigte (2) Follow-up: n = 496 EG (zufällig ausgewählt), 504 KG (neue Verkäufer)</p>
Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>Wissen/Einstellung zum exzessiven Glücksspielen (EG): - Post > Prä für (1) die Bedeutung, überhaupt Informationen zum pathologischen Spielverhalten zu erhalten (Chi-Quadrat, ***); (2) das Wissen um die Eigenschaften eines pathologischen Spielers (t-test, **); (3) den besten Weg, einen pathologischen Spieler anzusprechen (t-test, ***) und (4) den richtigen Moment für eine derartige Intervention auswählen zu können (***; Chi-Quadrat)</p> <p>Verhalten (Ansprache von Problemspielern) zum Follow-up: - EG > KG (t-test, *)</p> <p>Verhalten (keine Tipps zu „gefüllten“ VLTs, Diskussionen über angemessenes Intervenieren) zum Follow-up: - EG > KG (t-test, ***)</p>
Evidenzgrad	IIa
Förderer	---
Anmerkungen	keine echte KG: nur Follow-up, neue Verkäufer ohne Erfahrungen, es fehlen soziodemographischen Angaben; Limitierungen werden nicht diskutiert; Daten = ausschließlich Selbstberichte; Messinstrument unklar; statistische Analysen auf Einzeleitem-Ebene
Abstract	<p>This paper describes and evaluates “As luck would have it,” an awareness program completed by retailers in Quebec Province. This program, which is presented as a two-hour awareness promotion workshop, aimed to inform retailers about excessive gambling. More specifically, it provided answers to the following questions: (1) What is chance and randomness? (2) Is there a link between misunderstanding the concept of chance and excessive gambling? (3) How does one recognise the symptoms of this disorder? (4) How should retailers intervene if they decide to do so? Results showed that retailers developed a better understanding of problem gambling, could recognise its main symptoms, felt more capable of coping with excessive gamblers, and of choosing the most appropriate moment to do so. In the follow-up phase, retailers who had attended the workshop reported that they approached a problem gambler significantly more often than the retailers who had not attended the workshop, and had discussed how to help problem gamblers significantly more often. The practical implications of these results are briefly discussed.</p>

Personalschulungen: P2

Titel	Awareness Training Program on Responsible Gambling for Casino Employees
Autoren	Giroux I., Boutin C., Ladouceur R., Lachance S., Dufour M.
Zeitschrift	International Journal of Mental Health and Addiction (6, 594-601)
Jahr	2008
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	Kasinospiele
Intervention	Workshop „People Making a Difference“ in 3 Kasinos (Montreal, Lac Leamy, Charlevoix), 3-stündig für 15 bis 20 Personen (inkl. Video); Inhalte: (1) Wissensvermittlung zum problematischen Glücksspielverhalten generell, (2) Erkennungsmerkmale problematischen Spielverhaltens, Hilfestellung bei Personen in Krisensituationen, Auslösen von Interventionsketten, (3) sonstige Ressourcen wie Selbststerrprogramm oder spezielle Hilfen für das Personal Ziele: Verbesserung Wissen und Einstellungen über GS, bei Bedarf: initiieren einer internen Interventionskette
Präventionsart	indiziert
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	Kasino-personal
Forschungsdesign	Prä-/Post-Design mit Follow-up (6 Monate)
Quer-/Längsschnitt	Längsschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	Fragebogen in Anlehnung an Ladouceur et al. (2004) sowie weitere selbstkonstruierte Fragen
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	Prä: n = 2.432, Follow-up: n = 789 Männeranteil differenziert nach Kasino zwischen 52% und 63%; Alter ≤ 34 Jahre zwischen 50% und 59%

Response Rate	Follow-up: 32% (etwas mehr Frauen und weniger jüngere Mitarbeiter)
Zentrale Effekte	<p>Akzeptanz (Post):</p> <ul style="list-style-type: none"> - 89,6% sind sehr/vollkommen zufrieden mit der Schulung - 77,1% halten Schulung im Berufsalltag für sehr/vollkommen nützlich <p>Wissen/Einstellung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - signifikante Verbesserungen in zehn Teilbereichen (t-Test oder Chi-Quadrat; ***) bzw. den Domänen Zufallsprozesse, Identifikation von / Umgang mit Problemspielern / Spielern in Krisensituationen, Interventionsabläufe, Relevanz von Spielerschutzmaßnahmen <p>Wissen/Einstellung (Follow up):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wissen um Zufallsprozesse noch weiter verbessert, aber Verringerung des Wissens um interne Interventionsabläufe und Erkennungsmerkmale sowie der Bedeutung des Spielerschutzes / ihrer eigenen Funktion (t-Test oder Chi-Quadrat; ***)
Evidenzgrad	III
Förderer	Fondation Mise sur toi de Loto-Québec
Anmerkungen	soziodemographische Angaben nicht für das gesamte Sample vorliegend; Autoren sind zum Teil auch an der Schulung beteiligt (interne Evaluation, Interessenkonflikte, Unabhängigkeit?); Follow-up: teilweise fehlen Angaben zu Signifikanz; Analysen auf Einzelitemebene; keine Gütekriterien zum Messinstrument
Abstract	<p>Over the last years, several comprehensive training programs for problem gambling have been developed and implemented in various casinos around the world. However, the efficacy of these programs has rarely been assessed and evaluated scientifically. A workshop called <i>Des gens qui font la différence</i> (People Making a Difference) was developed to train casino employees about problem gambling and how to offer help to gamblers in crisis. Two thousand four hundred and thirty-two (2,432) employees of the three casinos in the province of Quebec, Canada were enrolled in these training sessions. The employees completed a self-administered questionnaire at the beginning and at the end of the session, and were also invited to participate in a 6-month follow-up. One thousand six hundred fifteen (1,615) employees of the three casinos agreed to be contacted by phone for the follow-up. Of this number, 789 answered the questionnaire, which constitutes a participation rate of 32%. The results showed that participants demonstrated a better understanding of the notions of chance and randomness, and of problem gambling. They were more convinced of their role in identifying gamblers in crisis and displayed a greater knowledge of the procedure that has been implemented to help gamblers. At the follow-up, results indicated that participants maintained a good understanding of the notion of randomness and remained convinced about the importance of receiving information about available help and resources. However, some notions about problem gambling and the procedure implemented to help gamblers in crisis were not well maintained. In conclusion, the awareness training session on responsible gambling allowed employees to increase their knowledge about gambling and improve their attitudes regarding gamblers. Since some important components that were taught – such as the established procedure to help gamblers – were not well assimilated, awareness training program planners in casinos need to schedule for additional information to be made available (refresher courses, posters, brochures, videos) to keep employees well informed.</p>

Personalschulungen: P3

Titel	Training program on responsible gambling among video lottery employees
Autoren	Dufour J., Ladouceur R., Giroux I.
Zeitschrift	International Gambling Studies (10, 61-80)
Jahr	2010
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	Automatenspiel (VLTs)
Intervention	Personalschulung: „Taking Risks is No Game-2“ (3-stündiger interaktiv ausgerichteter Workshop mit 25 bis 35 Personen; für das Personal verpflichtend) Inhalt: Informationen zum problematischen Glücksspielverhalten inkl. der Rolle von Zufallsprozessen beim Automatenenspiel, optimaler Zeitpunkt einer Intervention vor Ort, Hilfemöglichkeiten für Betroffene Ziel: Veränderungen auf der Wissens-, Einstellungs- und Verhaltensebene (d. h. Intervenieren bei Problemspielern) auf Seiten des Personals
Präventionsart	indiziert
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	VLT-Personal
Forschungsdesign	(1) Personal: Prä-/Post-Design mit Follow-up (8 Monate) und Kontrollgruppe inkl. paarweiser Randomisierung (Warteliste); EG und KG: jeweils 2 Städte in Quebec (Population: 12 Städte); Matching auf der Grundlage der Größe, jährliches Familieneinkommen und Anzahl der Automaten pro Kopf der Bevölkerung (2) Testbesuche (Besuch von einem Drittel aller Spielstätten; Zufallsauswahl aller Spielstätten; insgesamt 8 Besucher, die die Rolle des Angehörigen eines Problemspielers einnahmen; Besuche eine Woche vor und nach dem Training sowie zum Follow-up)
Quer-/Längsschnitt	Längsschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	(1) schriftliche Befragung (Selbstangaben) (2) Testbesuche (Dokumentation, ob Informationsmaterial ausgegeben wurde)
Skalen/Instrumente	(1) selbstkonstruiert in Anlehnung an Ladouceur et al. (2004) (2) Dokumentationsbogen

Laufzeit Studie	2006-2007
Stichprobe	<p>(1) Personal Prä/Post: n = 826 (EG: 457, KG: 369); EG: Ø-Alter = 37,2 Jahre, 37,4% männlich, KG: Ø-Alter = 37,7 Jahre, 28,2% männlich Follow-up: n = 456</p> <p>(2) Testbesuche Prä/Post: 82 Spielstätten Follow-up: 63 Spielstätten</p>
Response Rate	<p>(1) Personal Prä/Post: 826/908 = 91% Follow-up: 255/457 = 56% (EG) bzw. 201/369 = 54% (KG)</p> <p>(2) Testbesuche Follow-up: 27/40 = 68% (EG) bzw. 36/42 = 86% (KG)</p>
Zentrale Effekte	<p>Akzeptanz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 74,7% sind sehr oder vollständig zufrieden mit dem Training - 89,9% haben ein besseres Verständnis in Bezug auf ein problematisches Spielverhalten - 84,1% sind sicherer in der Erkennung von Problemspielern - 86,6% können Problemspielern nun eher helfen; 78,2% hegen größeren Wunsch zu helfen <p>Einstellung (3 Fragen, PS-Verhalten):</p> <ul style="list-style-type: none"> - EG > KG (Post und Follow-up); innerhalb der EG: Prä < Post, Post > Follow-up, Prä < Follow-up <p>Wissen allgemein (6 Fragen, PS-Verhalten, Hilfen):</p> <ul style="list-style-type: none"> - EG > KG (Post); innerhalb der EG: Prä < Post, Post > Follow-up, Prä < Follow-up <p>Wissen um die Ursachen einer Glücksspielproblematik:</p> <ul style="list-style-type: none"> - EG > KG (Post); innerhalb der EG: Prä < Post, Post > Follow-up, Prä < Follow-up <p>Wissen um geeignete Interventionen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - EG > KG (Post); innerhalb der EG: Prä < Post, Post > Follow-up, Prä < Follow-up <p>Wissen um geeigneten Interventionszeitpunkt:</p> <ul style="list-style-type: none"> - EG > KG (Post); innerhalb der EG: Prä < Post, Post > Follow-up <p>Verhalten (Ausgabe des Informationsmaterials):</p> <ul style="list-style-type: none"> - innerhalb der EG: Prä < Post, Post > Follow-up
Evidenzgrad	Ib

Förderer	Fondation Mise sur toi de Loto-Québec
Anmerkungen	keine psychometrische Überprüfung des Messinstrumentes; sehr oberflächliches Outcome bei Testbesuchen (Konzentration auf Handlungsoption Flyer-Mitgabe); keine Präzisierung des Signifikanzniveaus bei den Post-hoc-Tests
Abstract	<p>A training session was developed in the Province of Quebec, Canada to inform video lottery terminal (VLT) employees about problem gamblers and how to help them. This study evaluated the effects of this training program on the knowledge, attitudes and behaviour of employees. A pre-post experimental design with control group and an eight-month follow-up was used. A total of 826 employees completed a questionnaire before and after the training; 456 were re-evaluated at follow-up. A behavioural evaluation was also carried out by a pseudo patron who visited 82 VLT venues at pre-post and 63 venues at follow-up. The results showed that the session improved employees' attitudes regarding problem gamblers and increased their knowledge about how to help. The results also showed behavioural change after the training. These changes were not fully maintained at follow-up. It is suggested that responsible gambling training programs include strategies to maintain long-term positive effects.</p>

Personalschulungen: P4

Titel	Awareness Promotion about Problem Gambling for Casino Employees: An Asian Experience
Autoren	Wong I.L.K., Poon M.
Zeitschrift	Asian Journal of Gambling Issues and Public Health (2, 61-67)
Jahr	2011
Staat(en)	---
GS-Art(en)/-stätte	Kasinospiele
Intervention	von der Anbieterseite initiierte Personalschulung; durchgeführt in zwei asiatischen Kasinos: 4-stündiger Workshop, freiwillig, inklusive Video & Rollenspiel Themen: Charakter von Kasinospielen, Gewinnchancen & Zufall, Zusammenhang zwischen falschen Gewinnannahmen und exzessivem Spielen, kontrolliertes Spielen, Erkennungsmerkmale pathologisches Spielverhalten, Interventionsmöglichkeiten, RG-Strategien Ziel insgesamt: Veränderungen auf der Wissens-, Einstellungs- und Verhaltens- und Verhaltensniveau (d. h. Intervenieren bei Problemspielern) auf Seiten des Personals
Präventionsart	indiziert
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	Kasino-personal (freiwillige Teilnahme)
Forschungsdesign	Prä-, Post- und Follow-up (12 Monate)
Quer-/Längsschnitt	Längsschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	selbstkonstruiert, in Anlehnung an Ladouceur et al. (2004)
Laufzeit Studie	2005/2006

Stichprobe	n = 63 (Prä- und Post), 69,8% männlich, Alter: 25-34 Jahre: 19,0%, 35-44 Jahre: 49,2%, 45-54 Jahre: 25,4%, 55-64 Jahre: 6,3%
Response Rate	Response Rate: 75,9% (63/83) Follow-up: 31,7% (n = 20)
Zentrale Effekte	<p>Post Akzeptanz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zufrieden mit WS: 96,8% - nützliche Informationen erhalten: 71,4% (Thema: exzessives Spielen), 66,7% (Thema: Umgang Problemspieler) - erkennen ihre Rolle im Rahmen von Hilfemaßnahmen für Problemspieler an: 60,0% <p>Prä-Post Wissen/Einstellung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wissen um Erkennungsmerkmale eines problematischen Spielverhaltens verbessert (**, t-test) - Verständnis über Gewinnchancen und Zufall bei Kasinospielen verbessert (*, t-test) - Überzeugung, dass es keine erfolgreichen Spielstrategien/-system gibt angewachsen (***, t-test) - Bereitschaft und Kompetenz, bei Problemspielern zu helfen, verbessert (*, t-test) - Kompetenz, zum angemessenen Zeitpunkt zum Interventions, verbessert (*, t-test)
Evidenzgrad	III
Förderer	---
Anmerkungen	fehlende Angabe zum Standort der Kasinos; Einfluss der freiwilligen Teilnahme unklar (selektive Stichprobe); keine prozentualen Angaben zur Prä-/Post-Messung; Angaben zur Follow-up ohne Wert (kleine Respondergruppe und keine Signifikanzen angegeben); keine Kontrollgruppe
Abstract	<p>This paper evaluates the impact of an awareness program for Asian casino employees. Contents of the program included the following topics: (1) Understanding the nature of casino games, and the notion of 'randomness' in gambling activities, (2) Examining the relationship between 'chance' and excessive gambling, (3) Defining 'safe' gambling, (4) Identifying the signs of problem gambling, (5) Deciding when and how should a casino employee offer help to problem gamblers in distress. Results indicated that the participants increased their knowledge about chance and randomness in gambling could better detect the manifestation of problem gambling, became more confident of when and how to offer help to excessive gamblers, and were convinced that responsible gambling practices would be beneficial to casinos and to patrons. The knowledge gained from the workshop was retained by participants at a follow-up undertaken after 12 months of the training. Participants' competence in offering information and help to gamblers in distress was also maintained. The workshop also generated the introduction of a venue-based customer care project. The implications of these results on responsible gambling policies are discussed.</p>

Titel	Glücksspielsucht-Prävention bei den staatlichen Lotterien: Evaluation der Schulungen des Annahmestellenpersonals
Autoren	Kalke J., Vertheim U., Buth S., Hiller P.
Zeitschrift	Suchttherapie (12, 178-185)
Jahr	2011
Staat(en)	Deutschland
GS-Art(en)/-stätte	Lotterien
Intervention	Personalschulung von 6 Lotteriegesellschaften mit 3 Grundkonzepten: (IS) 5- bis 8-stündige Intensivschulung für Leiter und Mitarbeiter von Lottoannahmestellen zu den Themen „rechtliche Grundlagen“, „Sucht und Abhängigkeit“, „Glücksspielsucht“ und „Hilfesystem“; (MS) Multiplikatorenmotiv für die Leitungsebene zur Weitervermittlung des Wissens an die Leiter der Annahmestellen (Grundlagen- und anwendungsbezogene Inhalte, ≤ 2 Stunden); (BS) Basisschulung primär über frontale Wissensvermittlung (1,5 bis 3 Stunden) Übergeordnetes Ziel: Früherkennung und Frühintervention bei problematischem Spielverhalten
Präventionsart	indiziert
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	Personal von Lottoannahmestellen
Forschungsdesign	(1) Einmalbefragung 6 bis 9 Monate nach der Intervention inkl. Kontrollgruppe (2) Sekundärdatenanalyse basierend auf einer Totalerhebung
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	selbstkonstruiert
Laufzeit Studie	2007-2008
Stichprobe	n = 5.191 mit EG: n = 4.410 (mit Schulung) und KG: n = 781 (ohne Schulung) EG: Ø = 48,0 Jahre, 55% weiblich; KG: Ø = 46,8 Jahre, 65% weiblich; IS ≈ 1.990, MS ≈ 928; BS ≈ 1.457

Response Rate	76% (IS: 74%; MS: 71%; BS: 83%)
Zentrale Effekte	<p>Wissen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - EG > KG: Glücksspielstaatsvertrag, Glücksspielsucht, Hilfesystem (Mann-Whitney-U; ***) (gilt für alle Schulungskonzepte mit Ausnahme Wissen Glücksspielsucht bei MS: *) - EG > KG: Erkennen von und Umgang mit Problem Spielern (Mann-Whitney-U; **); gilt auch für IS (***); und BS (nur bei Erkennen: **) <p>Verhalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - EG > KG: grundsätzliche Reaktion (**); Ansprechen von Problem Spielern (**); Mitgabe Informationsblatt (*), Verweigerung Annahme des Spielscheins (*) (jeweils Chi-Quadrat); bei IS: grundsätzliche Reaktion (***); Ansprechen von Problem Spielern (**); Verweigerung Annahme des Spielscheins (*); bei MS: grundsätzliche Reaktion (**); Ansprechen von Problem Spielern (*), Mitgabe Informationsblatt (*); bei BS: grundsätzliche Reaktion (**)
Evidenzgrad	IIa
Förderer	Primärevaluationen durch die jeweiligen Lotteriegesellschaften finanziert (Auswertung durch Eigenleistung)
Anmerkungen	Zuordnung der einzelnen Interventionen zu den Grundkonzepten erfolgte erst zum Zwecke der Auswertung (keine Kontrollmöglichkeit a priori); Manualltreue nicht erhoben; keine echte Kontrollgruppe; quantitative Analysen i.d.R. auf 1-Item-Ebene; keine teststatistische Überprüfung auf Gruppenunterschiede zwischen den Schulungskonzepten (lediglich deskriptive Darstellung der [partiellen] Überlegenheit von IS)
Abstract	Nach dem Glücksspielstaatsvertrag sind die föderal organisierten Lotteriegesellschaften verpflichtet, das Personal der Annahmestellen zu schulen. Mit den Schulungen sollen die Mitarbeiter in die Lage versetzt werden, frühzeitig Kunden mit einem riskanten oder schon süchtigen Spielverhalten zu erkennen und in einem solchen Fall angemessen zu intervenieren. Für die einzelnen Lotteriegesellschaften sind unterschiedliche Schulungskonzepte entwickelt worden: Sie reichen von einer rein wissensbezogenen Basisschulung über Multiplikatorenmodelle bis hin zu einer Intensivschulung. Im vorliegenden Beitrag werden die Evaluationsergebnisse der Personalschulungen von 6 Lotteriegesellschaften in einer zusammenfassenden, sekundäranalytischen Auswertung präsentiert. Datengrundlage sind die Angaben von insgesamt 5 191 Personen. 15 % von ihnen hatten zum Zeitpunkt der Befragung (erstes Halbjahr 2008, 6–9 Monate nach den Schulungen) noch nicht an einer Personalschulung teilgenommen (N = 781). Die Ergebnisse dieser Personen werden mit denen der Teilnehmer verglichen (N = 4 410). Als zentrales Ergebnis der Evaluation kann festgehalten werden, dass das geschulte Personal beim Wissensstand bezüglich der Themenbereiche Recht, Glücksspielsucht und Hilfeangebote besser abscheidet als die nicht geschulten Personen. Das Gleiche gilt für die Wahrnehmung von und den Umgang mit Problem Spielern. Diese offensichtlich durch die Schulungen hervorgerufenen Effekte sollten durch geeignete Maßnahmen – wie beispielsweise Auffrischungsschulungen – nachhaltig abgesichert werden.

Personalschulungen: P6

Gaming Industry Employees' Responses to Responsible Gambling Training: A Public Health Imperative	
Titel	Gaming Industry Employees' Responses to Responsible Gambling Training: A Public Health Imperative
Autoren	LaPlante D.A., Gray H.M., LaBrie R.A., Kleschinsky J.H., Shaffer H.J.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (28, 171-191)
Jahr	2012
Staat(en)	USA
GS-Art(en)/-stätte	Kasinospiele
Intervention	Personalschulung, Multimedia-Trainingsprogramm („Play Responsibly“) für neu eingestelltes Personal von zwei Casinos (unabhängig von ihrem Aufgabenbereich), Ziel: Verbesserung Wissen und Einstellungen/Meinungen über GS
Präventionsart	indiziert
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	Kasino Personal
Forschungsdesign	(1) Vorher-/Nachher-Befragung (2) Prä: vor Beginn des Trainingsprogramms (3) Follow-up: ≥1 Monat nach Ende des Trainingsprogramms
Quer-/Längsschnitt	Längsschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	selbstkonstruiert (nicht validiert)
Laufzeit Studie	2008
Stichprobe	(1) Prä: n = 217, Ø-Alter: 36,5 Jahre, 67% Frauen, 53% außerhalb der USA geboren (2) Follow-up: n = 116
Response Rate	(1) Prä = 99% (2) Follow-up = 56% (von n = 209 mit Einwilligung für Prä)

Zentrale Effekte	<p>Wissen: - signifikante Verbesserung (t-test; **) in vier Wissensbereichen (Best Practices, Definition Sucht, Glücksspiel & Öffentliche Gesundheit, Glücksspiel-Regulierung)</p> <p>Einstellung: - signifikante Verbesserung (t-test; **) in vier von fünf Meinungsbereichen (Spielchancen, Anzeichen für Problemspielen, falsche Annahmen über Glücksspielen, Abhängigkeitspotential GS)</p>
Evidenzgrad	III
Förderer	Casino, Inc.
Anmerkungen	es werden nur wenige Informationen zur Intervention gegeben; Berechnung der Follow-up-Response-Rate zweifelhaft
Abstract	<p>Gaming industry employees work in settings that create personal health risks. They also have direct contact with customers who might engage in multiple risky activities (e.g. drinking, smoking, and gambling) and might need to facilitate help-seeking by patrons or co-workers who experience problems. Consequently, the empirical examination of the processes and procedures designed to prepare employees for such complex situations is a public health imperative. In the current study we describe an evaluation of the Casino, Inc. Play Responsibly responsible gaming program. We surveyed 217 employees prior to and 1 month after ($n = 116$) they completed a multimedia driven responsible gambling training program. We observed that employees improved their knowledge of responsible gambling concepts from baseline to follow-up. The Play Responsibly program was more successful in providing new knowledge than it was in correcting mistaken beliefs that existed prior to training. We conclude, generally, that Play Responsibly is associated with increases in employees' responsible gambling knowledge.</p>

Personalschulungen: P7	
Titel	Responsible gambling training in Ontario casinos: employee attitudes and experience

Autoren	Quilty L.C., Robinson J., Blaszczynski A.
Zeitschrift	International Gambling Studies (15, 361-376)
Jahr	2015
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	Kasinospiele
Intervention	Online-Personalschulung für alle Kasinoangestellten (1 Stunde); Inhalte: Glücksspielmythen, problematisches Spielen (Erkennungsmerkmale), Strategien zur Förderung kontrollierten Spielverhaltens, Hilfesystem, Tipps für Krisenmanagement und Kommunikation bei Problemspielen; zusätzlich interaktives Intensivtraining für RG-Manager und Spielstätten-Aufsicht (3 Stunden); Inhalt: Handlungsempfehlungen für den Umgang mit Problemspielern Ziel insgesamt: Veränderungen auf der Wissens-, Einstellungs- und Verhaltensebene (d. h. Intervenieren bei Problemspielern) auf Seiten des Personals
Präventionsart	indiziert
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	Kasino-personal
Forschungsdesign	(1) Einmalbefragung (freiwillige Teilnahme, beworben in 10 Casinos in Ontario) (2) Evaluierung möglicher Unterschiede zwischen Personal mit und ohne besondere Management- und Aufsichtsfunktionen
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	Online-Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	selbstkonstruiert, teilweise in Anlehnung an Delfabbro et al. (2007)
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	n = 130, 41% männlich, Ø-Alter: 38,2 Jahre Personal mit besonderen Management- und Aufsichtsfunktionen: n = 67 (51,5%)

Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>Wissen/Einstellung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 87,7% berichten, dass durch die Schulung ihre Fähigkeit, Problemspieler zu erkennen, verbessert worden ist (mittel oder mehr) - 82,0% berichten, dass durch die Schulung ihre Fähigkeit, mit Problemspielern umzugehen, verbessert worden ist (mittel oder mehr) - Personal mit Management- und Aufsichtsfunktionen beobachtet zwei Merkmale problematischer Spielens häufiger und findet diverse Merkmale problematischer Spielens nützlicher als die Gruppe ohne besondere Funktionen (alle Chi-Quadrat; *)
Evidenzgrad	III
Förderer	Ontario Problem Gambling Research Centre (OPGRC)
Anmerkungen	unklare Fragestellung der Studie, ein Teil der berichteten Befragungsergebnisse wird gar nicht mit den Inhalten der Schulungen abgeglichen (z. B. Erkennungsmerkmale); keine Auswertung nach Zeitpunkt der Schulungen (Schulungen seit 2005, Nachhaltigkeit?); keine Kontrollgruppe; nur sehr oberflächliche Wirksamkeitsüberprüfungen
Abstract	<p>Identifying and responding to gamblers displaying behaviours indicative of risk for problem gambling within venues is critical to the effective development of venuebased early intervention strategies. Industry employees can offer invaluable expertise to the development and implementation of timely in-vivo intervention strategies. The objective of the current study was to evaluate casino employee perspectives from those with and without a managerial role in recognizing and responding to signs of gambling difficulties. A total of 130 casino employees (53 males, 77 females) completed an online survey eliciting their perspectives and experiences of responsible gambling. Most participants received training in the identification of, and response to, signs of gambling-related distress in players. The majority reported regularly observing players believed likely to have a gambling problem. A range of observed signs were described as useful but effective staff responses to such signs were viewed as a challenge. Job satisfaction was inversely related to perceived challenges in responding to signs. The current investigation suggests that casino employees endorse the feasibility of detecting and responding to signs of problem gambling in players. Employees highlighted the need for further training in how to sensitively respond to such signs.</p>

Spielersperre

Spielsperre: S1

Titel	Analysis of a Casino's Self-Exclusion Program
Autoren	Ladouceur R., Jacques C., Giroux I., Ferland F., Leblond J.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (16, 453-460)
Jahr	2000
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	Kasinospiele
Intervention	Selbstsperre in drei Kasinos in Quebec Sperrdauer von 6 Monaten bis 5 Jahren möglich; Programm wird durch Informationsmaterialien in den Kasinos beworben Ziel: Unterstützung bei der Wiedererlangung/Aufrechterhaltung der Kontrolle über das eigene Spielverhalten
Präventionsart	indiziert
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	betroffene Spieler
Forschungsdesign	Einmalbefragung zum Zeitpunkt des Beginns der Sperreverfügung
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	weitgehend selbstkonstruiert; SOGS
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	n = 220; 62% männlich; Ø = 41 Jahre; 85% in Quebec geboren; 95% pathologische Spieler (SOGS)
Response Rate	---

	<p>Inanspruchnahme:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 66% entschieden sich für eine Sperrdauer von höchstens 12 Monaten, 25% erwirkten die maximale Sperrdauer von 5 Jahren - 76% verfügten erstmals über eine Selbstsperrung; 17% hatten dies schon einmal und 7% bereits mehrfach umgesetzt <p>Verhalten (bezogen auf n = 53 Spieler, die bereits vorher über eine Selbstsperrung verfügten hatten):</p> <ul style="list-style-type: none"> - 36% kehrten damals zum Casino zurück - 50% nahmen damals an anderen Glücksspielen teil - 30% hörten damals komplett mit dem Glücksspiel auf <p>Akzeptanz (n = 53):</p> <ul style="list-style-type: none"> - 80% zufrieden mit dem Sperrsystem
Evidenzgrad	III
Förderer	Loto-Québec
Anmerkungen	Effektivitätsmessung bezieht sich auf die vergangene (nicht auf die aktuelle) Selbstsperrung; ausschließlich deskriptive Analysen; nicht-validierte Messinstrumente; selektive und kleine Stichprobe; keine Kontrollgruppe; keine Kontrolle von Drittvariablen (z. B. Inanspruchnahme formeller Hilfen); keine Angaben zur Beteiligungsquote an der Studie und zum Rekrutierungszeitraum
Abstract	<p>As gambling facilities become more available, the number of pathological gamblers increases. Effective therapeutic and preventive interventions should be developed and systematically evaluated. Self-exclusion programs may be a useful means to facilitate self-control among problem gamblers. This paper describes the characteristics of individuals who decided to bar themselves from a Canadian casino. Two hundred twenty individuals participated in the present study and completed a questionnaire including four sections: (1) socio-demographic data, (2) the South Oaks Gambling Screen, (3) gambling habits, and (4) prior experiences with the self-exclusion program. According to the SOGS, 95% of the participants were classified as severe pathological gamblers on the SOGS (Mean score = 9.87). Furthermore, based on self-reported observation, 30% of the participants completely stopped gambling once enrolled in this program. No one scored within the interval of non-problem gamblers. Suggestions to improve self-exclusion programs are discussed.</p>

Spielsperre: S2

Titel	One Decade of Self Exclusion: Missouri Casino Self-Excluders Four to Ten Years after Enrollment
Autoren	Nelson S.E., Kleschinsky J.H., LaBrie R.A., Kaplan S., Shaffer H.J.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (26, 129-144)
Jahr	2010
Staat(en)	USA
GS-Art(en)/-stätte	Kasinospiele
Intervention	freiwilliges landesweites Sperrprogramm in Missouri (MVEP, seit 1996) Ziel: Verringerung glücksspielbezogener Probleme, Schadensminderung
Präventionsart	indiziert
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	betroffene Spieler
Forschungsdesign	Einmalbefragung von Programmteilnehmern, die sich zwischen 1997 und 2003 haben sperren lassen; die Interviews wurden 2007 durchgeführt (d. h. 4 bis 10 Jahre nach Eintritt ins Programm); Interview retrospektiv ausgerichtet; unterschiedliche Vergleichszeitphasen werden betrachtet, u. a. vor Beginn der Selbstsperre (R1) vs. 6 Monate vor dem Interview (R2) n = 113 Betroffene wurden nach einem stratifizierten Verfahren ausgewählt bzw. erreicht, Ausgangspunkt waren 5.125 Selbstsperren des Zeitraums 1997-2003
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	telefonische Interviews (CATT)
Skalen/Instrumente	(1) weitgehend selbstkonstruiert (2) South Oaks Gambling Screen (SOGS) mit modifiziertem Zeitfenster
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	n = 113 (45,1% männlich, Ø-Alter: 50,7 Jahre, 80,5% europäische Abstammung); im Durchschnitt liegen zwischen Beginn der Sperre und Interviewzeitpunkt 6,1 Jahre

Response Rate	<p>27,0% (113/419)</p> <p>Akzeptanz: - 23,9% bzw. 44,2% sind „größtenteils zufrieden“ oder „sehr zufrieden“ mit dem Sperrprogramm</p> <p>Kontrolle der Sperre: - 15,9% haben trotz Sperre ein Kasino in Missouri besucht; 55,5% wurden dabei mindestens einmal bei Kontrollen ertappt</p> <p>Spielverhalten (seit Sperrbeginn bis Interview): - 13,2% sind komplett abstinent geblieben, 47,8% haben höchstens 20mal gespielt, 38,9% haben mehr als 20mal gespielt (davon 79,5% weniger als vor der Sperre)</p> <p>Problemspielverhalten (SOGS): - \bar{O}-Score: $R1 > R2$ (8,8 zu 1,5) (F-Wert: ***) - Anteil wahrscheinlich pathologisch (≥ 5): $R1 > R2$ (78,8% zu 15,0%)</p> <p>Inanspruchnahme von Hilfen (Behandlung bis Selbsthilfe): - vor Sperre $<$ nach Sperre (43,4% zu 53,1%) (Chi-Quadrat: *)</p> <p>Regressionsanalysen mit verschiedenen Outcomes deuten den zusätzlichen Mehrwert (über die Spielsperre hinaus) der Inanspruchnahme externer Hilfen an</p>
Evidenzgrad	III
Förderer	Port Authority Problem Gambling Fund
Anmerkungen	nur spärliche Informationen über das Sperrprogramm (z. B. keine Angaben über mögliche Sperroptionen/-zeiten, Eingangskontrollen in den Kasinos, Entsperungsverfahren); eingeschränkte Repräsentativität der Befragungsgruppe (älter als die Non-Responder); sehr langer retrospektiver Erinnerungszeitraum; keine echte Follow-up-Studie; fehlende Kontrollgruppe; relativ geringe Response Rate
Abstract	For more than a decade, casinos around the world have offered self-exclusion programs (SEPs) to gamblers seeking help with their gambling behavior. Despite the proliferation of SEPs, little is known about the long-term outcomes for gamblers who utilize these programs. The current study assessed the experiences of a sample (N = 113) of Missouri self-excluders (SEs) for as long as 10 years after their initial enrollment in the Missouri Voluntary Exclusion Program (MVEP). Most SEs had positive experiences with MVEP and reduced their gambling and gambling problems after enrollment. However, 50% of SEs who attempted to trespass at Missouri casinos after enrollment were able to, indicating that the benefit of MVEP was attributable more to the act of enrollment than enforcement. SEs who engaged in complementary treatment or self-help groups had more positive outcomes than those who did not, suggesting that SEPs ought to encourage and provide information about additional support and treatment options to participants.

Spielsperre: S3

Titel	The self-exclusion experience for problem gamblers in South Australia
Autoren	Hing N., Nuske E.
Zeitschrift	Australian Social Work (65, 457-473)
Jahr	2012
Staat(en)	Australien
GS-Art(en)/-stätte	Spielstätten mit Option zur Selbstsperre (primär das Automatenpiel betreffend)
Intervention	zentralisiertes System der Selbstsperre vornehmlich in Hotels, Clubs und einem Kasino in South Australia (d. h. Verfügung der Selbstsperre ist prinzipiell für eine oder mehrere Spielstätten möglich); Umsetzung des Sperrogramms i.d.R. über die staatliche Independent Gambling Authority (IGA) Ziel: Schadensminimierung
Präventionsart	indiziert
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	betroffene Spieler
Forschungsdesign	Einmalbefragung gesperrter Spieler (Verfügung der Selbstsperre in den vergangenen 12 Monaten) Grundgesamtheit: 105 selbstgesperrte Spieler (in 2009)
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	---
Laufzeit Studie	2009
Stichprobe	n = 36 (66,7% weiblich; Ø = 46,1 Jahre)

Response Rate	<p>---</p> <p>Inanspruchnahme: - 81% der Selbstsperrern beziehen sich auf Hotels (häufigste Nennung aller Spielstätten) - 59% der Selbstsperrern laufen 1 Jahr (häufigste Nennung aller Laufzeiten)</p> <p>Verhalten (generelle Positiveffekte): - 37% berichten ausschließlich von Positiveffekten in Bezug auf das Glücksspielverhalten (Abstinenz bzw. deutliche Reduktion) - 33% berichten von finanziellen Positiveffekten - 26% berichten von emotionalen Positiveffekten - 6% berichten von keinerlei Positiveffekten</p> <p>Inanspruchnahme zusätzlicher Hilfen während der Sperrlaufzeit (Top 3): - Familie/Freunde (60%), Beratung (50%), Psychologe (29%)</p> <p>Verhalten (konkret bezogen auf die Teilnahme am Glücksspiel): - 60% spielen weniger als vor der Selbstsperrre - 26% spielen gar nicht mehr</p> <p>Verhalten (nur aktive Glücksspieler; n =25): - 72% spielten ausschließlich in Spielstätten, in denen sie nicht gesperrt sind - 28% spielten (auch) in Spielstätten, in denen sie gesperrt sind</p>
Evidenzgrad	III
Förderer	South Australian Government (Gambling Research Grants Scheme)
Anmerkungen	Messinstrument nicht beschrieben; keine Kontrollgruppe; hochselektive und kleine Stichprobe; Stichprobengröße unklar (n = 35 oder n = 36?); Verwischung quantitativer und qualitativer Befunde im Ergebnis; Befunde basieren ausschließlich auf Häufigkeitsauszählungen; keine Kontrolle relevanter Drittvariablen (z. B. Länge der Sperrdauer); keine weiterführenden Informationen zum Sperrsystem; Versenden des Fragebogens durch die IGA

Abstract

Increased prevalence of problem gambling has accompanied the spread of gaming venues in many parts of the world. One intervention to minimise the impact of harmful patterns of gambling behaviours is self-exclusion, where patrons can elect to ban themselves from a gaming venue or its gaming facilities for a specified time period. While self-exclusion programs are widely available, little research has been conducted into their operations and efficacy, particularly from the self-excluders' perspective. This paper presents findings from 35 survey responses and 23 interviews with gamblers who had self-excluded through a centralised service in South Australia. They identified key program shortcomings as low publicity, limits on how many venues they could self-bar from, and inadequate venue monitoring for breaches of self-barring orders. Nevertheless, the centralised service, staffed by trained psychologists and located away from gaming venues, which allows multiple venue barring in one application, appeared advantageous over programs that require people to self-exclude directly from individual gaming venues. Most respondents (85%) had ceased or lessened their gambling in the 12 months following self-barring. Nevertheless, some continued to struggle to manage their gambling, reflected in breaches of their orders and gambling in venues from which they were not excluded.

Spielsperre: S4

Titel	Self-exclusion in a Public Health Environment: An Effective Treatment Option in New Zealand
Autoren	Townshend P.
Zeitschrift	International Journal of Mental Health and Addiction (5, 390-395)
Jahr	2007
Staat(en)	Neuseeland
GS-Art(en)/-stätte	Geldspielautomaten (Video Gaming Machines = VGMS)
Intervention	freiwillige Sperren für VGM-Spielstätten (Sperroption: bis zu 2 Jahren), Sperre gilt jeweils bezogen auf eine spezifische Spielstätte, Sperrmöglichkeiten gelten nur für den Spielbereich der jeweiligen Spielstätte (nicht jedoch z. B. für den Restaurant- oder Barbereich) Ziel: Verringerung glücksspielbezogener Probleme, Schadensminderung
Präventionsart	indiziert
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	betroffene Spieler
Forschungsdesign	Prä- und Follow-up-Befragung von Automaten Spielern, die in einer Einrichtung kognitiv-verhaltenstherapeutisch behandelt werden (Prä bei Beginn der Sperre: Juli 2004 bis Juli 2006, Follow-up: August 2006)
Quer-/Längsschnitt	Längsschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	(1) selbstkonstruierte Fragen (2) DSM-IV Kriterien (3) South Oaks Gambling Screen (SOGS)
Laufzeit Studie	Juli 2004 bis August 2006
Stichprobe	(1) Prä-Befragung

n = 35 (60% männlich, Alter: 18-73 Jahre), Ø DSM-IV-Kriterien: 6, Ø SOGS-Kriterien: 13,4

(2) Follow-up-Befragung
n = 32, Ø DSM-IV-Kriterien: 2, Ø SOGS-Kriterien: 3,2 (nur Klienten mit Glücksspielbeteiligung seit Selbstsperrung)

Response Rate
Follow-up: 91,4%

Zentrale Effekte
Spielverhalten:
- Prä (n = 35): abstinent 8,6%, 91,4% spielen (keine spezifischen Angaben)
- Follow-up (n = 32): abstinent 81,3%, weniger als 5mal gespielt 12,5%, unverändert 6,3%

Spielkontrolle (von 1 „vollständig“ bis 4 „nicht“):
- Prä (n = 35): Ø 3,3
- Follow-up (n = 32): Ø 1,8

Evidenzgrad
III

Förderer

Anmerkungen
wenig Informationen zum Sperrsystem; sehr kleine Fallzahl; hochselektives Sample (rekrutiert über eine einzige Hilfeinrichtung, die bei der Initiierung der Sperre zudem selbst maßgeblich beteiligt war); starke Abweichung der laufenden Sperrdauer beim Zeitpunkt der Follow-up-Befragung (2-24 Monate, keine Angabe der mittleren Dauer); Einfluss der Effekte der kognitiven Verhaltenstherapie ist unklar; keine Kontrollgruppe; Effektmessung basiert ausschließlich auf deskriptiven Parametern

Abstract
New Zealand law provides a banning and self-banning system for gambling venues with Video Gaming Machines (VGMs) that reflects the public health emphasis within the New Zealand Gambling Act 2003. The act defines problem gambling as a public health issue. Amongst its provisions is a simple process for self and venue initiated self-exclusion and substantial penalties for venues that allow excluded persons into gambling areas. When combined with defined host responsibilities this places the onus for providing safe gambling on the gambling venues. This paper contrasts NZ self-exclusion legislation with comparable legislation in some similar jurisdictions. It also pursues a small sample of problem gamblers who have self-banned and examines their follow up for up to two years. Measures include the South Oaks Gambling Screen (SOGS) and the number of Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-IV (DSM-IV) criteria of pathological gambling before and after self-banning. The findings suggest that self-exclusion is an effective treatment tool for the group of clients who have the extreme difficulty controlling their gambling in other ways, and may be more effective in the public health gambling environment.

Spielsperre: S5

Titel	Self-Exclusion Program: A Longitudinal Evaluation Study
Autoren	Ladouceur R., Sylvain C., Gosselin P.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (23, 85-94)
Jahr	2007
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	Kasinospiele
Intervention	Selbstsperren-Programm von drei Kasinos in Quebec; Sperrzeiten ab 6 Monaten bis 2 Jahre möglich, Programm wird durch Informationsmaterialien in den Kasinos beworben Ziel: Veränderungen im Spielverhalten und Reduktion glücksspielbezogener Probleme
Präventionsart	indiziert
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	betroffene Spieler
Forschungsdesign	Follow-up-Studie mit einer Prä-Messung direkt nach Abschluss der Selbstsperre und vier Follow-ups (6, 12, 18 und 24 Monate nach Inanspruchnahme der Selbstsperre) = 5 Erhebungszeitpunkte
Quer-/Längsschnitt	Längsschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	telefonische Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	selbstkonstruiert, zudem Einbindung des SOGS und der DSM-IV-Kriterien
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	Prä: n = 161 selbstgesperrte Kasinospieler einer Spielstätte; 60% männlich; Ø = 43,5 Jahre; 89% (SOGS) bzw. 73% (DSM-IV) pathologische

Response Rate	<p>---</p>
Zentrale Effekte	<p>Nutzungsrate, Reichweite: - Dauer des Sperrvertrages: 33% 6 Monate, 46% 12 Monate, 21% 24 Monate und länger - die meisten Probanden (45%) hörten von dem Sperrprogramm durch Angehörige, 20% wurden durch in der Spielstätte ausliegendes Informationsmaterial darauf aufmerksam</p> <p>Spielverhalten: - Verlangen nach Glücksspielen reduziert und wahrgenommene Kontrolle über das Spielverhalten gestärkt (F-Werte: ***, Veränderungen jeweils zum 6 Monats-Zeitraum) - Verringerung negativer glücksspielbezogener Konsequenzen in vier Teilbereichen: tägliche Aktivitäten (***), Sozialleben (*), Arbeit (*) und Stimmung (*) (F-Werte, mit Ausnahme von Sozialleben bereits nach den ersten 6 Monaten evident) - Verringerung des Ausmaßes glücksspielbezogener Problemen nach SOGS (***) und DSM-IV (***) ebenfalls nach 6 Monaten evident - zwischen 11 und 55% der Befragten nahmen trotz laufender Sperre am Kasinospiele teil (Zahl variiert in Abhängigkeit der Sperrlaufzeit und des Messzeitpunktes)</p>
Evidenzgrad	<p>III</p>
Förderer	<p>---</p>
Anmerkungen	<p>nicht-validierte Messinstrumente; Selektivität des Samples; relativ hohe Ausfallraten; keine Drop-out-Analysen; es wird nicht klar, welche Abläufe im Sperrprogramm zur Intervention und welche zur Studie gehören (z. B. mehrmaliger Kontakt zu Interviewern); insgesamt nur wenig Informationen über das Sperrprogramm; keine Kontrolle von Drittvariablen (z. B. Inanspruchnahme formeller Hilfen)</p>
Abstract	<p>Few self-exclusion programs have been evaluated and their long-term impact remains unknown. This study has two main goals: (1) to assess changes in gambling behaviour and gambling problems for self-excluded patrons, and (2) to follow self-excluded gamblers for a two-year period (during and after the self-exclusion period). Individuals who excluded themselves (N = 161 at the initial stage) participated in telephone interviews after signing the self-exclusion agreement and were followed at 6, 12, 18 and 24-months. Results show that according to the DSM-IV, 73.1% of the participants were pathological gamblers. The self-exclusion program has many positive effects. During the follow-ups, the urge to gamble was significantly reduced while the perception of control increased significantly for all participants. The intensity of negative consequences for gambling was significantly reduced for daily activities, social life, work, and mood. The DSM score was significantly reduced over time. This reduction also took place between the baseline and the 6-month follow-up. The clinical implications of the results are discussed in relation to the effectiveness of the program. Suggestions are provided in order to increase compliance of self-excluded patrons.</p>

Titel	Improved Self-exclusion Program: Preliminary Results
Autoren	Tremblay N., Boutin C., Ladouceur R.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (24, 505-518)
Jahr	2008
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	Kasinospiele
Intervention	Selbstsperr-Programm des Casinos Montreal bestehend aus: optionales Eingangsgespräch, (monatliche) telefonische Unterstützung, verpflichtendes Abschlussgespräch (Voraussetzung für Entsperrung); alle Hilfeleistungen durch einen externen Psychologen; Teilnahme am Programm basiert auf Freiwilligkeit; Sperrdauer: 3 Monate bis 5 Jahre Ziel: Wiedererlangung/Aufrechterhaltung der Kontrolle über das eigene Spielverhalten, Schadensmimimierung
Präventionsart	indiziert
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	betroffene Spieler
Forschungsdesign	Prä- und Follow-up-Befragung (im Rahmen von interventionsbezogenen Eingangs- und Abschlussgesprächen)
Quer-/Längsschnitt	Längsschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	mündliche Interviews (Prä, Follow-up), schriftlicher Erhebungsbogen (Follow-up) (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	weitgehend selbstkonstruiert; DSM-IV-Kriterien für pathologisches Glücksspiel
Laufzeit Studie	November 2005 bis Mai 2007
Stichprobe	n = 857 Selbstsperrten (innerhalb von 19 Monaten) (das sind 75% aller Sperrvereinbarungen im Untersuchungszeitraum) (1) Prä (Interview): n = 125 (2) Follow-up (Interview und schriftlich): n = 116 (68,1% männlich, Ø-Alter: 46,8 Jahre, 71,3% geboren in Kanada) (3) Prä und Follow-up (Interviews): n = 39 (59,0% männlich), Sperrdauer für 3 Monate: 7,7%; für 6 Monate: 46,8%; für 9 Monate: 2,6%; für 12 Monate: 43,6%

Response Rate	43,9% aller verfügbaren Personen (116/264) nahmen am Follow-up teil
Zentrale Effekte	<p>Inanspruchnahme (Basis: Gesamt, n = 857):</p> <ul style="list-style-type: none"> - 14,6% haben am freiwilligen Eingangsgespräch teilgenommen - 70,1% haben am verpflichtenden Abschlussgespräch teilgenommen (185 von 264, deren Sperrlaufzeit auslief) <p>Akzeptanz (Basis: schriftlich Prä, n = 116):</p> <ul style="list-style-type: none"> - zwischen 73,6% und 99,1% sind ziemlich oder sehr zufrieden mit den einzelnen Elementen des Programms - zwischen 79,6% und 97,3% finden die einzelnen Elementen des Programms ziemlich oder sehr nützlich <p>Verhalten (Basis: Interview Prä und Follow-up, n = 39):</p> <ul style="list-style-type: none"> - 46,2% haben während ihrer Selbstsperre in einem Kasino gespielt - 21,1% haben zusätzlich externe Hilfen in Anspruch genommen - Ø-Anzahl der Anrufe im Rahmen des Sperr-Programms (telefonische Unterstützung): 3,1 - Zeit für monatliches Spielen: Prä > Follow-up (W⁺, ***) - Geld für monatliches Spielen: Prä > Follow-up (W⁺, ***) - pathologisches Spielen (DSM-IV): Prä > Follow-up (t-Test, ***)
Evidenzgrad	III
Förderer	Loto-Québec
Anmerkungen	teilweise sind die Fallzahlen für einzelne Auswertungen unklar dargestellt; geringe Stichprobengröße bei der Längsschnitt-Auswertung (Unklarheit über die Repräsentativität der Gruppe); keine Randomisierung; keine Kontrollgruppe; varierende Sperr-Zeiträume erschweren die Befundinterpretation; letztlich muss unklar bleiben, auf welchen Maßnahmen die Positivveränderungen zurückzuführen sind
Abstract	The gambling industry has offered self-exclusion programs for quite a long time. Such measures are designed to limit access to gaming opportunities and provide problem gamblers with the help they need to cease or limit their gambling behaviour. However, few studies have empirically evaluated these programs. This study has three objectives: (1) to observe the participation in an improved self-exclusion program that includes an initial voluntary evaluation, phone support, and a mandatory meeting, (2) to evaluate satisfaction and usefulness of this service as perceived by self-excluders, (3) to measure the preliminary impact of this improved program. One hundred sixteen self-excluders completed a questionnaire about their satisfaction and their perception of the usefulness during the mandatory meeting. Among those participants, 39 attended an initial meeting. Comparisons between data collected at the initial meeting and data taken at the final meeting were made for those 39 participants. Data showed that gamblers chose the improved self-exclusion program 75% of the time; 25% preferred to sign a regular self-exclusion contract. Among those who chose the improved service, 40% wanted an initial voluntary evaluation and 37% of these individuals actually attended that meeting. Seventy percent of gamblers came to the mandatory meeting, which was a required condition to end their self-exclusion. The majority of participants were satisfied with the improved self-exclusion service and perceived it as useful. Major improvements were observed between the final and the initial evaluation on time and money spent, consequences of gambling, DSM-IV score, and psychological distress. The applicability of an improved self-exclusion program is discussed and, as shown in our study, the inclusion of a final mandatory meeting might not be so repulsive for self-excluders. Future research directives are also proposed.

Spielsperre: S7	
Titel	Self-Exclusion as a Harm Minimization Strategy: Evidence for the Casino Sector from Selected European Countries
Autoren	Hayer T., Meyer G.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (27, 685-700)
Jahr	2011
Staat(en)	Österreich, Deutschland, Schweiz
GS-Art(en)/-stätte	Kasinospiele
Intervention	freiwilliges Sperrprogramm von Spielbanken (beteiligte Spielbanken insgesamt n = 19, AT: 12, D: 5, CH: 2) Ziel: Verringerung glücksspielbezogener Probleme, Schadensminimierung

Präventionsart	indiziert
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	betroffene Spieler
Forschungsdesign	(1) Prä- und Follow-up-Befragungen (1, 6 und 12 Monate nach Initiierung der Sperre = F1, F2 und F3); Prä-Erhebung direkt nach formaler Initiierung der Spielersperre (2) Längsschnittanalyse mit Personen, die an allen drei Follow-ups teilgenommen haben (n = 31) Fragebögen per Post oder Mail verschickt
Quer-/Längsschnitt	Längsschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	(1) weitgehend selbstkonstruiert; DSM-IV (Prä: adaptiert an das Kasinospiel) (2) vier Glücksspielbezogene Stressindikatoren (in Anlehnung an Ladouceur et al. 2007)
Laufzeit Studie	Ende 2006 bis Ende 2008
Stichprobe	(1) Prä-Befragung n = 152 (72,2% männlich, Ø-Alter: 41,3 Jahre); AT: 84, D: 51, CH: 17 (2) Follow-up F1: n = 39, F2: n = 32, F3: n = 31
Response Rate	(1) Prä: AT = 6,2%, D = 15,8%, CH = 1,9% (jeweils von allen gesperrten Personen) (2) Follow-up: F1: 25,7% F2: 21,1% F3: 20,4% (Werte für Follow-up beziehen sich auf n = 152)
Zentrale Effekte	Prä (n = 152) - Inanspruchnahme (nach DSM-IV): 50,7% pathologisch (5+), 24,3% problematisch (3-4), 25,0% sozial (≤ 2) Follow-up (n = 31) - Anteil pathologische Spieler (DSM-IV): Prä: 61,3%, F2: 22,6%, F3: 12,9% - Verringerung der Spielhäufigkeit (Tage): F1: 87,1%, F2: 90,3%, F3: 53,3%

	<ul style="list-style-type: none"> - Verringerung der Spieldauer (Zeit): F1: 80,0%, F2: 83,9%, F3: 35,5% - Verringerung der Einsatzhöhe: F1: 74,2%, F2: 74,2%, F3: 58,1% - Wichtigkeit des Spielstopps im Kasino: Prä > F1/F2/F3 (jeweils F; ***) - Stressindikatoren „Verlangen“, „Emotionale Belastung“ und „Einschränkung Lebensqualität“: Prä > F1/F2/F3 (jeweils F; ***) - Inanspruchnahme professionelle externe Hilfen: Prä: 22,6%, F1: 29,0%, F2: 32,3%, F3: 19,4%
Evidenzgrad	III
Förderer	Casinos Austria AG, Casinos Austria International Holding GmbH, Österreichische Lotterien Ges.m.b.H, Österreichische Sportwetten Ges.m.b.H
Anmerkungen	kaum Informationen zum Sperrsystem der beteiligten Spielbanken und den gewählten Sperroptionen der Studienteilnehmer; sehr kleine Fallzahlen bei der Längsschnittanalyse; Repräsentativität der Ergebnisse ist unklar; keine Kontrollgruppe; ähnliches Forschungsdesign wie bei Hayer (2011a)
Abstract	As the international gambling market continues to expand, determining effective approaches to prevent gambling-related problems becomes increasingly important. Despite a lack of in-depth research into its benefits, self-exclusion is one such measure already in use around the world in various sectors of the gambling industry. The present study is the first of its kind to examine the effectiveness of self-exclusion schemes in the casino sector in selected European countries. A written survey yielded a sample of N = 152 (self-)excluded gamblers. In addition to this cross-section analysis, a small sub-group (n = 31) was monitored over time by means of follow-up surveys carried out 1, 6, and 12 month(s) after the exclusion agreement came into force. The results reveal that the self-excluded individuals are typically under a great deal of strain and show a relatively pronounced willingness to change. However, this largely reaches its peak at the time the decision to self-exclude is made. From a longitudinal perspective, various parameters indicate a clear improvement in psychosocial functioning: a favorable effect that also starts directly after the exclusion agreement was signed. Finally, considering theoretical and empirical findings, possibilities for optimizing (self-)exclusion schemes will be discussed.
Spieldersperre: S8	
Titel	Internet Self-Exclusion: Characteristics of Self-Excluded Gamblers and Preliminary Evidence for Its Effectiveness
Autoren	Hayer T., Meyer G.
Zeitschrift	International Journal of Mental Health and Addiction (9, 296-307)
Jahr	2011
Staat(en)	Österreich
GS-Art(en)/-stätte	Onlineglücksspiele (Kasinospiele, Gamesroom, Lotterien)
Intervention	freiwilliges Sperrprogramm des (staatlichen) Onlineglücksspiel-Anbieters „win2day“; Sperroptionen: 1 Monat, 3 Monate, 6 Monate, 12 Monate

Ziel: Verringerung glücksspielbezogener Probleme, Schadensminderung

Präventionsart	indiziert
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	betroffene Spieler
Forschungsdesign	(1) Prä- und Follow-up-Befragungen (1, 6 und 12 Monate nach Initiierung der Sperre = F1, F2 und F3); Prä-Erhebung direkt nach formaler Initiierung der Spielersperre (2) Längsschnittanalyse mit Personen, die an allen 3 Follow-ups teilgenommen haben (n = 20)
Quer-/Längsschnitt	Längsschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	onlinegestützte Befragung (schriftlich)
Skalen/Instrumente	weitgehend selbstkonstruiert; Lie-Bet Questionnaire (Johnson et al. 1997)
Laufzeit Studie	Dezember 2006 bis Dezember 2008
Stichprobe	(1) Prä-Befragung n = 259 (68,7% männlich, Ø-Alter: 36,2 Jahre); 68,0% Problemspieler (nach Lie-Bet) (2) Follow-up F1: n = 29, F2: n = 22, F3: n = 20
Response Rate	(1) Prä: 3,1% (von 8.237 selbstsperrten Personen) (2) Follow-up F1: 11,2% F2: 8,5% F3: 7,7% (Werte für Follow-up beziehen sich auf n = 259)
Zentrale Effekte	Prä (n = 259) Inanspruchnahme: - Sperroptionen: 1 Monat: 29,3%, 3 Monate: 20,5%, 6 Monate: 12,4%, 12 Monate: 37,8% Follow-up (n = 20) - Anteil Problemspieler (LB): Prä: 80,0%, F2: 5,3%, F3: 30,0%

	<ul style="list-style-type: none"> - Verringerung der Spielhäufigkeit (Tage): F1: 72,2%, F2: 58,8%, F3: 55,0% - Verringerung der Spieldauer (Zeit): F1: 55,6%, F2: 64,7%, F3: 35,0% - Verringerung der Einsatzhöhe: F1: 61,1%, F2: 50,0%, F3: 50,0% - Wichtigkeit des Spielstopps im Internet: Prä > F2 (F; **) <p>Inanspruchnahme professionelle externe Hilfen: - keine Person von Prä bis F3</p>
Evidenzgrad	III
Förderer	---
Anmerkungen	nur wenige Informationen zum Sperrsystem von win2day; sehr kleine Fallzahlen bei der Längsschnittanalyse; Repräsentativität der Ergebnisse ist unklar; keine Angabe zum finanziellen Förderer; keine Kontrollgruppe
Abstract	Preliminary scientific evidence indicates that online gamblers are more likely to be problem gamblers and thus point to the need for effective protection measures. This study focuses on an online self-exclusion program and seeks to comprehensively examine the benefits of this measure. It was intended to collect detailed information on the characteristics of self-excluded internet gamblers and to examine the benefits of online self-exclusion over time. The baseline sample consisted of a total of N = 259 internet gamblers who self-excluded from the online gambling platform <i>win2day.at</i> . Descriptive analyses indicate that a significant percentage of respondents had gambled excessively on the internet. Follow-up surveys 1, 6, and 12 month(s) after the initiation of self-exclusion with a small sub-sample (n = 20) suggest that the temporary restriction of access to one single online gambling site can indeed have favorable psycho-social effects. The article concludes with a discussion of how self-exclusion practices on the internet can be improved.

Spilersperre: S9	
Titel	Are There Distinctive Outcomes from Self-Exclusion? An Exploratory Study Comparing Gamblers Who Have Self-Excluded, Received Counselling, or Both
Autoren	Hing N., Russell A., Tolchard B., Nuske E.
Zeitschrift	International Journal of Mental Health & Addiction (13, 481-496)
Jahr	2015
Staat(en)	Australien
GS-Art(en)/-stätte	Spielstätten mit Option zur Selbstsperre (primär problembehaftete Spielform: Automatenspiele)

Intervention	bundesweites Selbstsperrprogramm in Queensland (Australien); Sperre greift nur für den Standort, an dem sie verfügt wurde Ziel: Veränderungen im Spielverhalten, Reduktion glücksspielbezogener Probleme, Verbesserung des psychischen Gesundheitsstatus
Präventionsart	indiziert
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	betroffene Spieler
Forschungsdesign	Follow-up-Studie mit 3 Erhebungszeitpunkten, jeweils mit etwa 6 Monaten Abstand (1) Prä: Bezugnahme auf die letzten 6 Monate vor Inanspruchnahme der aktuellen Selbstsperre bzw. des aktuellen Beratungsangebotes (2) F1: Bezugnahme auf die Prä-Messung (d. h. die letzten 6 Monate) (3) F2: Bezugnahme auf die F1-Messung (d. h. die letzten 6 Monate)
Quer-/Längsschnitt	Längsschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	telefonische Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	(1) selbstkonstruiert, (2) Problem Gambling Severity Index (PGSI) (3) Gambling Urge Scale (GUS) (4) General Health Questionnaire (GHQ12) (5) Gambling Consequences Scale
Laufzeit Studie	2012 – 2013
Stichprobe	(1) Selbstsperre + Beratung (SB): n = 34 (52,9% männlich, Ø = 47 Jahre); 82,4% sind derzeit noch gesperrt (2) nur Selbstsperre (S): n = 19 (84,2% männlich, Ø = 34 Jahre); 89,2% sind derzeit noch gesperrt (3) nur Beratung (B): n = 33 (51,5% männlich, Ø = 43 Jahre)
Response Rate	(1) SB: 76,5% (F1), 67,6% (F2) (2) S: 73,7% (F1), 31,6% (F2) (3) B: 72,7% (F1), 66,7% (F2)
Zentrale Effekte	Verhalten: - Allgemein: SB und S unterscheiden sich zu F1 in allen Outcomes nicht signifikant voneinander, beide Teilgruppen weisen deutliche Verbesserungen im Vergleich zur Prä-Messung auf SB + S (als zusammengefasste Auswertungsgruppe):

	<ul style="list-style-type: none"> - Glücksspielausgaben, glücksspielbedingte Schulden, wahrgenommene Glücksspielproblematik, PGSI, GUS: jeweils Prä > F1 (t; ***) - psychischer Gesundheitsstatus: Prä < F1 (t; ***) - glücksspielbedingte Negativefolgen: Prä > F1 (McNemar; *) bezogen auf 11 von 24 Items - insgesamt keine signifikanten Unterschiede zwischen F1 und F2 <p>SB + S vs. B:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Abstinenz von der primär problembehafteten Spielform: SB + S > B zu F1 und F2 (jeweils Chi-Quadrat; *) - glücksspielbedingte Negativefolgen: SB + S < B zu F1 bezogen auf 9 Items - beide Teilgruppen unterscheiden ansonsten in allen Outcomes weder zu F1 noch zu F2 signifikant voneinander
Evidenzgrad	IIb
Förderer	Queensland Department of Justice and Attorney General
Anmerkungen	keine Kontrollgruppe im Follow-up; Teilgruppen unterscheiden sich im Hinblick auf ihr soziodemographisches Profil; kleine Fallzahlen im Längsschnitt; unzureichende Informationen zum Sperrprogramm (z. B. zur Laufzeit einer Selbstsperrung); Länge der Sperrdauer sowie Zeitfenster zwischen Prä-Messung und F1 variieren; Effekttüberprüfungen mit unterschiedlichen Teilgruppen erschweren die Befundinterpretation; Fragestellung der Studie und Auswertungsstrategie passen größtenteils nicht zusammen.
Abstract	Research has not determined whether typical improvements in psychosocial functioning following self-exclusion are due to the intervention. This study aimed to explore distinctive outcomes from self-exclusion by assessing outcomes between 1) self-excluders who had and had not received gambling counselling and 2) self-excluders compared to non-self-excluders who had received gambling counselling. A longitudinal design administered three assessments on gambling behaviour, problem gambling severity, gambling urge, alcoholism, general health, and harmful consequences. Of the 86 participants at Time 1 with similar baseline scores, 59.3 % completed all assessments. By Time 2, all groups (self-excluded only, self-excluded plus counselling, counselling only) had vastly improved on most outcome measures. Improvements were sustained at Time 3. Outcomes did not differ for self-exclusion combined with counselling. Compared to non-excluders, more self-excluders abstained from most problematic gambling form and fewer had harmful consequences. Findings suggest self-exclusion may have similar short-term outcomes to counselling alone and may reduce harm in the short-term.

Technischer Spielerschutz

Technischer Spielerschutz: TS1

Titel	The impact of video lottery game speed on gamblers
Autoren	Ladouceur R., Sévigny S.
Zeitschrift	Journal of Gambling Issues (Jahrgang 17)
Jahr	2006
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	Automatenspiel (VLTs)
Intervention	technische Maßnahme bei Geldspielautomaten: Verlangsamung der Ereignisfrequenz (von 5 auf 15 Sekunden) Ziel: kontrolliertes Spielverhalten
Präventionsart	selektiv
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	Automatenspieler
Forschungsdesign	randomisierte Kontrollgruppenstudie mit Prä-/Post Messung (direkt vor und nach der Intervention) (1) Experimentalgruppe: 1,5-Sekundenspiel, (2) KG: 5-Sekundenspiel zur Verfügung gestellter Einsatz am Anfang des Spiels: 10 US-Dollar, Probanden konnten das Spiel jederzeit unterbrechen; Gewinn- und Verlust-Sequenzen der Automaten für beide Probandengruppe identisch programmiert; Rekrutierung der Probanden über Zeitungsanzeigen in Quebec (Kanada)
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	experimentelles Setting (Laborsituation)
Art der Daten	schriftliche Befragung, Spielverhaltensdaten
Skalen/Instrumente	(1) South Oaks Gambling Screen (SOGS) (2) selbstkonstruiert

Laufzeit Studie	--
Stichprobe	(1) EG: n = 22 (50% Frauen, Ø-Alter: 41,4 Jahre); keine Problemspieler (nach SOGS) (2) KG: n = 21 (52,4% Frauen, Ø-Alter: 36,8 Jahre); keine Problemspieler (nach SOGS)
Response Rate	--
Zentrale Effekte	Akzeptanz: - 64% der EG wünschen sich ein schnelleres Spiel (vs. 33% in der KG; Chi-Quadrat, *) Verhalten: - Anzahl gespielter Spiele (Spielverhaltensdaten): EG < KG (F-Wert, **) - Anzahl selbsteingeschätzter Spiele (im Sinne einer Unterschätzung): EG < KG (F-Wert, **) keine Unterschiede: Spieldauer, Verlustkontrolle
Evidenzgrad	Ib
Förderer	Social Sciences and Humanities Research Council of Canada
Anmerkungen	geringe Fallzahl; keine problematischen und pathologischen Spieler im Sample; fehlende Informationen über den Ablauf des Experimentes (z. B. keine Angabe zur Spieldauer) und zur Randomisierung; Einschlusskriterien bei der Stichprobensammensetzung unklar; Autoren empfehlen die Verlangsamung der Ereignisfrequenz aufgrund der Befundlage nicht als wirksame Spielerschutzmaßnahme
Abstract	Video lotteries seem to be one of the most profitable games for the gambling industry and are reported as the game of choice for many problem gamblers. Their popularity or, in some cases, their addictiveness, might be related to their structural characteristics: reinforcement schedule, lights, appearance, sound, and speed. We investigated the effects of video lottery game speed on concentration, motivation to play, loss of control, and number of games played. Forty-three participants were randomly assigned to either a high-speed (5 seconds) or a low-speed (15 seconds) condition. Results: gamblers in the high-speed condition played more games and underestimated the number of games played more than did participants in the low-speed condition. However, speed did not influence concentration, motivation, or loss of control over time or money. Conclusion: speed has a limited impact on occasional video lottery gamblers. The theoretical and practical implications of speed are discussed in the context of responsible gambling policies.

Technischer Spielerschutz: TS2

Titel	Experimental Analysis of the Game in Pathological Gamblers: Effect of the Immediacy of the Reward in Slot Machines
Autoren	Chóliz M.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (26, 249-256)
Jahr	2010
Staat(en)	Spanien
GS-Art(en)/-stätte	computerbasiertes Automatenspiel (Slot Machines)
Intervention	Verlangsamung der Ereignisfrequenz (auf 10 Sekunden) bei Geldspielautomaten Ziele: Verringerung glücksspielbezogener Probleme
Präventionsart	selektiv, indiziert
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	Automatenspieler
Forschungsdesign	eine Probandengruppe (n = 10), jeweils einmal EG1 und einmal EG2 (Within-Subject Design) (1) EG1: einen Tag Spiel an einem 2-Sekunden-Gerät (2) EG2: einen Tag Spiel an einem 10-Sekunden-Gerät (innerhalb einer Woche) mindestens 30 Spiele je Tag (über Beendigung konnte selbständig entschieden werden); 30 Euro Spieleinsatz (am Beginn)
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	experimentelles Setting
Art der Daten	Spielverhaltensdaten
Skalen/Instrumente	(1) Anzahl der Spiele (2) Gewinnhöhe
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	n = 10 pathologische Glücksspieler

Response Rate	---
Zentrale Effekte	Verhalten: - Spielhäufigkeit: EG1 > EG2 (56 zu 38,5 Spiele) (F-Wert; **)
Evidenzgrad	IIb
Förderer	---
Anmerkungen	extrem kleine Fallzahl; sehr viele Grundinformationen zu den Probanden fehlen (u. a. Geschlecht, Alter, Dauer Spielprobleme); keine Angabe des Screening-/Diagnostik-Instrumentes; Übertragbarkeit der Ergebnisse auf andere Spielergruppen (Freizeit- und Problemspieler) bleibt unklar; Teststatistik (ANOVA) bei Zwei-Gruppen-Vergleichen unangebracht
Abstract	Slot machines are the most “addictive” games because (a) the disorder (pathological gambling) appears more rapidly in these games than with any other; (b) most patients who seek professional help are mainly addicted to electronic gambling, and (c) even though it is not the more frequent game, most of all the money spent on legal games of chance (at least in Spain) goes to slot machines. Structural characteristics of slot machines induce to gamble because electronic games show the main parameters of operant conditioning, mainly the immediacy of the reinforcement. Ten pathological gamblers played slot machine in two conditions: immediate and delayed reinforcement. The results corroborate the importance of the immediacy of the reinforcement in gambling, because when the result appears immediately (after 2 s), more games are played than when the result is delayed only 10 s. Critical issues in problem gambling prevention and public health are discussed.

Technischer Spielerschutz: TS3

Titel	Limited Cash Flow on Slot Machines: Effects of Prohibition of Note Acceptors on Adolescent Gambling Behaviour
Autoren	Hansen M., Rossow I.
Zeitschrift	International Journal of Mental Health & Addiction (8, 70-81)
Jahr	2010
Staat(en)	Norwegen
GS-Art(en)/-stätte	Automatenspiel (Slot Machines)
Intervention	(1) Verbot von Geldscheinakzeptoren an Spielautomaten zum 01.07.2006 (2) damit einhergehend: Reduzierung des Höchstumsatzes pro Einzelspiel von 25 Euro auf 2,50 Euro Ziele: Verringerung der Spielhäufigkeit, Spieleinsätze und glücksspielbezogener Probleme
Präventionsart	universell, selektiv
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	Automatenspieler
Forschungsdesign	drei Schülerbefragungen; durchgeführt in denselben Schulen (1) 2004 (Prä1) (2) 2005 (Prä2) (3) 2006 (Post, etwa 4 Monate nach Einführung der Intervention) Datenerhebung jeweils im Oktober/November in den Klassen 8 bis 13
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt („Trendstudie“; d. h. es war größtenteils keine personale Zuordnung im Zeitverlauf möglich)
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	(1) Lie/Bet-Fragebogen (LB) (2) South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescents (SOGS-RA) (3) selbstkonstruiert

Laufzeit Studie	2004 – 2006
Stichprobe	(1) Prä1 (2004): n = 20.648 (49,3% männlich) (2) Prä2 (2005): n = 21.260 (50,1% männlich) (3) Post (2006): n = 20.573 (49,6% männlich) insgesamt: üblicherweise 13-19 Jahre (Ø-Alter: 15 Jahre)
Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>Bekanntheit/Einstellung (Post-Befragung):</p> <ul style="list-style-type: none"> - 31,4% der Jugendlichen mit Automatenspielerfahrung haben die Entfernung der Geldscheinakzeptoren bemerkt <p>Verhalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6,7% der Jugendlichen, die ihr Spielverhalten nach der Intervention verändert haben, führten dies auf die Intervention zurück - Spielhäufigkeit/Jahr (nur Automaten): Prä2 > Post (F; ***) - Spielhäufigkeit/Jahr (insgesamt): Prä2 > Post (F; ***) - Anteil der wöchentlichen Automatenspieler: Prä2 > Post (Chi-Quadrat; ***) - Geldausgaben (letzte Woche/nur Automaten): Prä2 > Post (F; **) - Anteile der Jugendlichen, die in der letzten Woche kein Geld für das Automatenspiel ausgaben: Prä2 < Post (Chi-Quadrat; ***) - Anteile der Jugendlichen, die in der letzten Woche mehr als 63 Euro für das Automatenspiel ausgaben: Prä2 > Post (Chi-Quadrat; **) - Anteil der Risiko- und Problemspieler nach LB und SOGS-RA (insgesamt 5 Vergleiche): jeweils Prä2 > Post (Chi-Quadrat; ***) - generell: multivariate Analysen bestätigen alle signifikanten Effekte auch bei Kontrolle von Drittvariablen (Alter, Geschlecht, Spielverhalten vor der Intervention) sowie bei Reanalysen ohne Personen, die mehrfach befragt wurden
Evidenzgrad	III
Förderer	---
Anmerkungen	kein echter Längsschnitt, relativ kurzes Zeitfenster (4 Monate nach der Intervention); Befunde nicht eindeutig auf eine spezifische Intervention zurückzuführen (Verbot von Geldscheinakzeptoren oder signifikante Reduzierung der Einsatzhöhe?); keine Kontrollgruppe im engeren Sinne (u. a. könnten glücksspielbezogene Einstellungs- oder Normverschiebungen auf gesellschaftlicher Ebene ebenfalls für die Effekte mitverantwortlich sein); Repräsentativität der Samples unklar

Abstract

This study addresses the impact of prohibition of note acceptors on gambling behaviour and gambling problems among Norwegian adolescents. Data comprised school surveys at three time points; 2004 and 2005 (before intervention) and 2006 (after intervention). Net samples comprised 20,000 students aged 13–19 years at each data collection. Identical measures of gambling behaviour (gambling frequency and expenditures on slot machines) and indicators of problem gambling (SOGS-RA and Lie/Bet) were assessed at all three time points. No significant changes in gambling behaviour and problem gambling were observed in the period prior to the intervention, whereas slot machine gambling frequency was reduced by 20%, the proportion of problem gamblers frequently on slot machines was reduced by 26%, overall gambling frequency was reduced by 10% and the proportion of problem gamblers (SOGS-RA 4+) was reduced by 20% after the intervention when controlling for potential confounders. It is suggested that these findings can be attributed to the removal of the note acceptors on slot machines.

Technischer Spielerschutz: TS4

Titel	Does a reduction in the overall amount of gambling imply a reduction at all levels of gambling?
Autoren	Hansen M.B., Rossow I.M.
Zeitschrift	Addiction Research and Theory (20, 145-152)
Jahr	2012
Staat(en)	Norwegen
GS-Art(en)/-stätte	Automatenspiel (Slot Machines)
Intervention	Verbot von Geldscheinakzeptoren an Spielautomaten zum 01.07.2006 Ziele: Verringerung der Spielhäufigkeit, Spieleinsätze und glücksspielbezogener Probleme
Präventionsart	universell, selektiv
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	Automatenspieler
Forschungsdesign	zwei Schülerbefragungen; durchgeführt in denselben Schulen (1) 2005 (Prä) (2) 2006 (Post, vier Monate nach Beginn der Intervention) Datenerhebung jeweils im Oktober/November in den Klassen 8 bis 13 (i. d. R. 13 bis 19 Jahre)
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	selbstkonstruiert
Laufzeit Studie	2005 – 2006
Stichprobe	Sub-Sample der Schülerbefragung (Einschlusskriterium: Glücksspielteilnahme in den letzten 12 Monaten)

	<p>(1) Prä (2005): n = 14.458 (2) Post (2006): n = 13.387 50,1% weiblich, Ø-Alter: 15,5 Jahre</p>
Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>Verhalten: - Spielhäufigkeit (Ø)/Jahr: Prä (52) > Post (48) (Chi-Quadrat; ***) ; das gilt für männliche und weibliche Personen (72 vs. 66 bzw. 28 vs. 25, jeweils Chi-Quadrat; ***) - Spielhäufigkeit (%)/Jahr: in allen Spielergruppen (moderate bis exzessive Spieler): Prä > Post (Chi-Quadrat; ***) - Spielhäufigkeit (%)/Jahr: in allen Spielergruppen (moderate bis exzessive Spieler getrennt nach Geschlecht): Prä > Post (Chi-Quadrat; ***) ; bei der Gruppe exzessive männliche Spieler: Prä > Post (Chi-Quadrat; *)</p>
Evidenzgrad	III
Förderer	---
Anmerkungen	<p>kein echter Längsschnitt; nur begrenzte Auswertungen (z. B. keine altersbezogenen Analysen); im Fokus steht die empirische Überprüfung des „Total Consumption Models“; es ist unklar, auf welches Sample sich die soziodemographischen Angaben (50,1% Mädchen, Ø-Alter: 15,5 Jahre) beziehen; Bildung der Spielergruppen (moderat bis exzessiv) nach Spielhäufigkeit entlang von Perzentilen eher unüblich</p>
Abstract	<p>The frequencies of slot machine gambling decreased in Norway after a major regulation in the slot machine market in 2006. This study addressed whether a change in population gambling frequency mean is accompanied by a systematic displacement at all levels of gambling frequency among adolescents, across different population samples, and over time in the same population. Data were collected in two cross-sectional school surveys among 13–19 year olds in Norway in 2005 and 2006. Net samples comprised 21,202 and 20,642 students, respectively. The students reported annual gambling frequency for six games for money, and a variable for total gambling frequency was analyzed. A strong regularity in the distribution of gambling behavior was observed and gambling at all levels, from light and moderate to frequent and excessive gambling, varied systematically with mean gambling frequency. Thus, a change in the population mean was accompanied by a systematic displacement at all levels of gambling behavior and not only at high to excessive levels of gambling. The findings are in line with those reported in other health areas and relevant to a public health perspective on problem gambling, suggesting that prevention strategies aimed at the total population of gamblers may also affect excessive gambling.</p>

Technischer Spielerschutz: TSS

Titel	Jackpot Expiry: An Experimental Investigation of a New EGM Player-Protection Feature
Autoren	Rockloff M.J., Donaldson P., Browne M.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (31, 1505-1514)
Jahr	2015
Staat(en)	Australien
GS-Art(en)/-stätte	Electronic Gaming Machines (EGMs) (Computersimulation)
Intervention	zeitliche bzw. spielbezogene Begrenzung der Jackpot-Ausschüttung Ziele: Verringerung der Glücksspielintensität, Mimmierung von Verlusten, Unterbindung des Chasing-Verhaltens
Präventionsart	selektiv, indiziert
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	Automatenspieler
Forschungsdesign	Experiment mit zufälliger Zuordnung der Probanden auf drei Untersuchungsbedingungen: (1) Experimentalgruppe = Warnhinweis in Form eines Pop-up-Fensters, dass der Jackpot jetzt nicht mehr verfügbar ist (nach 20 Spielen) (2) Kontrollgruppe 1 = glücksspielirrelevanter Hinweis in Form eines Pop-up-Fensters (Drücken eines Knopfes um weiterzuspielen) (3) KG2 = keine Intervention Spielablauf und -ergebnisse einer simplifizierten EGM-Simulation determiniert, ab dem 21. Spiel nur noch Verluste möglich Effekt-Messung ab dem 21. Spiel Jackpot: entweder 500 US-Dollar (Cash) oder 500 Lotterietickets mit der Option auf einen Gewinn von 25.000 US-Dollar
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	experimentelles Setting (Laborsituation)
Art der Daten	Spielverhaltensdaten
Skalen/Instrumente	(1) Spielgeschwindigkeit (Anzahl der Spiele/Minute) (2) Spielverluste

Laufzeit Studie	2013
Stichprobe	n = 130 Erwachsene (56,9% weiblich), rekrutiert über Zeitungsanzeigen n = 107 beendeten das Experiment (57,9% weiblich; 78,5% Australier) = finale Stichprobe (davon nach PGSI 18,6% moderate Risikospieler, 4,6% Problemspieler)
Response Rate	---
Zentrale Effekte	Spielverhalten (ab Spiel 21): - Spielgeschwindigkeit: EG < KG1, KG 2 (F-Wert; *) - Spielverluste: EG < KG1, KG 2 (F-Wert; *) (ist ausschließlich auf den Unterschied zwischen Cash- und Ticket-Jackpot innerhalb der EG zurückzuführen)
Evidenzgrad	Ib
Förderer	Gambling Research Australia
Anmerkungen	keine Informationen zu Ein- bzw. Ausschlusskriterien bei der Stichprobenrekrutierung; Unwissenheit in Bezug auf die Intervention sowie permanente Verluste ab Spiel 21 sind nicht praxiskompatibel (= geringe ökologische Validität); keine Informationen zum Spielende; zum Teil fehlende statistische Kennwerte bei der Befunddarstellung; fehlende Information zur Intervention: Werden die Kunden über den Jackpot-Break vorab informiert?
Abstract	Given the evidence for the motivating influence of electronic gaming machines (EGM) jackpots on intensifying player behaviour (Rockloff and Hing in J Gambler Stud 1–7, 2013), there is good reason to explore consumer-protection features. Jackpot Expiry is a potential feature of a mandatory pre-commitment system or player identification system (e. g. loyalty program) whereby the availability of jackpots expires after a fixed interval of play. One hundred and thirty volunteers (males = 56, females = 74) played a laptop-simulated EGM with a starting 20 US-Dollar real-money stake. In the test condition, players were shown a “relevant” message stating that the promised jackpot had expired and could no longer be won by the participant (after the 20th trial). In the irrelevant message condition a similar pop-up message simply said to push the button to continue. Lastly, a control condition had no pop-up message about the jackpot expiring. The results showed that betting speeds (one indicator of gambling intensity) were significantly slowed by the relevant ‘expiry’ message. Most importantly, all wagers past the 20th trial were programmed as losses. Player receiving the ‘expiry’ message for a cash jackpot quit with significantly more money remaining on the machine. Therefore, jackpot expiry was effective in limiting player losses, while there was no evidence that jackpot expiry reduced self-rated player enjoyment of the simulated EGM experience.

Technischer Spielerschutz: TS6

Titel	Government Sanctioned “Tight” and “Loose” Slot Machines: How Having Multiple Versions of the Same Slot Machine Game May Impact Problem Gambling
Autoren	Harrigan K. A., Dixon M.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (26, 159-174)
Jahr	2010
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	Automaten (Slot Machines) (Computersimulation)
Intervention	Ausschüttungsquote: 85% (von 98% verringert) Hintergrund ist die in Ontario (Kanada) vorherrschende gesetzliche Vorgabe einer Mindestausschüttungsquote von 85% Ziel: Reduktion des mit dem Automatenspiel assoziierten Suchtpotentials (u. a. soll die Wahrscheinlichkeit großer Gewinne als Einstiegsfaktor in ein Problemspielverhalten verringert werden)
Präventionsart	selektiv, indiziert
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	Automatenspieler
Forschungsdesign	Simulationsstudie mit 2 Bedingungen: (1) EG (85%ige Ausschüttungsquote) (2) KG (98%ige Ausschüttungsquote) alle anderen Spielparameter wurden identisch gehalten und entsprechen einer realen Spielvariante („Lobstermania“) allgemeine Eckparameter der Simulation: Startkapital = 100 CA-Dollar, max. Einsatzhöhe pro Spiel = 3,75 CA-Dollar, Spielteilnahme bis zum Totalverlust, insgesamt je 1.000 Spieler pro Bedingung
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	experimentelles Setting
Art der Daten	(1) Anzahl der Spiele (2) Spieldauer (3) Erleben eines großen Gewinns (Guthaben \geq 1.000CA-Dollar) (jeweils Erwartungswerte)

Skalen/Instrumente	---
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	---
Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>Spielverhalten (Simulation mit 1.000 Spielern pro Bedingung):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anzahl der Spiele: EG = 186; KG = 1.184 (jeweils Mittelwerte) - Spieldauer: EG = 0,31 Stunden; KG = 1,97 Stunden (jeweils Mittelwerte) - großer Gewinn: EG = 5; KG = 54 (Anzahl der Spieler) <p>Spielverhalten (nur Spieler mit einem großen Gewinn: EG = 5; KG = 54):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anzahl der Spiele: EG = 2.347; KG = 17.104 (jeweils Mittelwerte) - Spieldauer: EG = 3,91 Stunden; KG = 28,51 Stunden (jeweils Mittelwerte)
Evidenzgrad	III
Förderer	---
Anmerkungen	keine Evaluationsstudie im engeren Sinn; reine Simulation des Glücksspielverhaltens mit künstlichen Parametern (z. B. Vorgabe, immer bis zum Totalverlust zu spielen); Effekte unter Realbedingungen und im Zeitverlauf offen; wichtige Einflüsse von personen- oder umweltbezogenen Drittvariablen bleiben bei diesem Forschungsansatz unberücksichtigt
Abstract	<p>In Ontario, Canada, the regulator approves identical looking slot machine games with different payout percentages. We gained access to the design documents (called PAR Sheets) used to program these different versions of the same slots game and ran Gambler's Ruin simulations of 2,000 first-time players who each arrived with a 100 US-Dollar bankroll and played either the 85 or 98% version of the same game until broke. Simulations revealed that the typical (median) player's experience did not differ significantly between versions. However the payout percentage affected the experience of players in the upper tails of the distributions with those in the 98% version having dramatically more total spins, winning spins, entries into the "bonus mode", and "hand pays" (a win of 125 US-Dollar or more on a given spin). Most importantly, the number of simulated players who had a maximum peak balance in excess of 1,000 US-Dollar rose tenfold—from 5 in the 85% version to 54 in the 98% version. The results are discussed in terms of the Pathways Model of Problem and Pathological Gambling especially in terms of behavioural conditioning, cognitive beliefs, and early big wins. It may well be that those machines that are on the surface the "fairest" to the gambler, actually pose the most risk for ensuing gambling problems.</p>

Technischer Spielerschutz: TS7

Titel	Breaks in Play: Do They Achieve Intended Aims?
Autoren	Blaszczynski A, Cowley E., Anthony C., Himsley K.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (32, 789-800)
Jahr	2016
Staat(en)	Australien
GS-Art(en)/-stätte	Black Jack (Computersimulation)
Intervention	Implementierung von Spielpausen Ziel: Unterbrechung dissoziativer Erlebniszustände, Förderung reflektierter Entscheidungsprozesse Fokus der Studie: Überprüfung möglicher iatrogenen Effekte (insb. Glücksspiel-Verlangen)
Präventionsart	selektiv
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	Glücksspieler
Forschungsdesign	Experiment mit zufälliger Zuordnung der Probanden auf drei Untersuchungsbedingungen: (1) Kontrollgruppe: keine Spielpause (2) Experimentalgruppe 1: 3-minütige Spielpause (3) EG2: 8-minütige Spielpause die jeweilige Spielpause erfolgte nach einem 15-minütigen Black Jack-Spiel, in der Spielpause beschäftigten sich die Probanden mit (vorher getesteten) Informationen zu Leonardo da Vinci; danach folgte eine weitere 15-minütige Spielsession; Datenerhebung zur ersten Pause und nach Beendigung des Spiels
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	experimentelles Setting (Laborsituation)
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	(1) Outcomes: Gambling Craving Scale (adaptiert)

	(2) Dissociative Experience Scale (modifiziert) (3) Problem Card Game Playing (PCGP) (adaptiert)
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	n = 141 Studenten (Ø-Alter = 21 Jahre, 55% weiblich)
Response Rate	---
Zentrale Effekte	Glücksspiel-Verlangen (nach 15-minütigem Spiel): - EG2 > EG1 (*); EG2 > KG (***) - EG1 > KG (*) (t-Werte) - Spielpause hat keinen Effekt auf das Erleben dissoziativer Zustände
Evidenzgrad	Ib
Förderer	---
Anmerkungen	geringe ökologische Validität; vor allem erweist sich die Länge der Spielpause als realitätsfern; selektive Stichprobe, zu der kaum Informationen vorliegen, insbesondere keine Angaben zu den Fallzahlen in den drei Gruppen und zu ihrem sonstigen Spielverhalten; Spielpausen als isolierte Maßnahmen (d. h. ohne weiterführende RG-Informationen) scheinen sich kontraproduktiv auszuwirken
Abstract	Breaks in play represent a responsible gambling strategy designed to disrupt states of dissociation and enhance the likelihood of drawing attention to a player's session behaviour and expenditure with respect to time and money. The aim of the break in play is to motivate the player to modify or cease gambling so the activity remains within affordable levels. The aim of this study was to investigate whether imposed breaks in play in the absence of accompanying warning messages were effective in reducing cravings. Participants (141 university students) were randomly allocated to one of three conditions: 15 min computer simulated Black Jack play followed by no break, a 3 or 8 min break in play. Participants were administered a battery of measures to assess problem gambling card play, cravings, and dissociation to assess the effects of length of break on cravings. Results indicated that cravings increased rather than decreased with imposed breaks in play, and that the strength of cravings were higher following the eight- compared to 3-min break. It was concluded that breaks in play in isolation might produce counterproductive, unintended, and even perverse effects. The policy implications for responsible gambling strategies is that breaks in play ought to be accompanied with warning and/or personal appraisal messages if optimal effects in reducing within session gambling expenditure are to be achieved.

Technischer Spielerschutz: TS8

Titel	Impact of the Format, Arrangement and Availability of Electronic Gaming Machines Outside Casinos on Gambling
Autoren	Ladouceur R., Jacques C., Sévigny S., Cantinotti M.
Zeitschrift	International Gambling Studies (5, 139-154)
Jahr	2005
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	Automatenspiel außerhalb von Kasinos
Intervention	nicht-isolierter Standort von Geldspielautomaten in Spielstätten (d. h. auf dem Bartresen oder offen an der Wand) Ziel: Förderung eines kontrollierten bzw. verantwortungsbewussten Spielverhaltens
Präventionsart	Selektiv
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	Automatenspieler
Forschungsdesign	2x3x3-Untersuchungsdesign mit folgenden Faktoren: (1) Format (Experimentalgruppe1: kompakt vs. Standard) (2) Anordnung (EG2: isoliert in einer Nische vs. offen an der Wand vs. direkt auf dem Bartresen) (3) und Spieler-Problemstatus (Gelegenheitsspieler vs. Risikospieler vs. wahrscheinlich pathologische Spieler) mit 10 Probanden je Untersuchungsbedingung (EG1a = kompaktes Format, EG1b = Standardformat, EG2a = Nische, EG2b = Wand, EG2c = Bartresen), es wurde eine entsprechende Bar räumlich eingerichtet (etwa 32m ²) Rekrutierung von Automatenspielern (mindestens einmal im vergangenen Jahr) im Alter von 18-65 Jahren in Quebec Stadt zufällige Zuordnung zu den sechs Untersuchungsbedingungen (Format/Anordnung) zur Verfügung gestellter Einsatz am Anfang des Spiels: 25CA-Dollar, Probanden konnten das Spiel jederzeit beenden Spelausgänge aller Automaten vorab festgelegt und somit identisch für alle Personen, Ausschüttungsquote: 92%
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	experimentelles Setting (Laborsituation)
Art der Daten	(1) telefonisches Interview zur Bestimmung der Einschlusskriterien (Selbstangaben) (2) Spielverhaltensdaten

	(3) Post-Interview: Face-to-Face (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	(1) selbstkonstruiert (2) NORC DSM Screen for Gambling Problems (NODS) für Glücksspiele im Allgemeinen sowie das Automatenpiel im Speziellen (3) Spielverhaltensdaten: Anzahl der Spiele, Einsatzhöhe, Verlusthöhe
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	n = 180 Automatenspieler (n = 60 in jeder Gruppe) (1) Gelegenheitsspieler (NODS = 0): 60% männlich, Ø-Alter: 30 Jahre (2) Risikospieler (NODS = 1-4): 75% männlich, Ø-Alter: 34 Jahre (3) wahrscheinlich pathologische Spieler (NODS ≥ 5): 75% männlich, Ø-Alter: 41 Jahre
Response Rate	---
Zentrale Effekte	Einstellung (EG1: Format): - Kontrollverlust: 120 (66,7%) berichten von keiner Einflussnahme; für die übrigen Probanden (60; 33,3%) gilt: EG1b > EG1a (Chi-Quadrat; ***) - exzessives Spielverhalten: 113 (62,8%) berichten von keiner Einflussnahme; für die übrigen Probanden (67; 37,2%) kein Gruppenunterschied Einstellung (EG2: Anordnung): - Kontrollverlust: 81 (45,0%) berichten von keiner Einflussnahme; für die übrigen Probanden (99; 55,0%) gilt: EG2a > EG2c > EG2b (Chi-Quadrat; ***) - exzessives Spielverhalten: 58 (32,2%) berichten von keiner Einflussnahme; für die übrigen Probanden (122; 67,8%) gilt: EG2a > EG2c > EG2b (Chi-Quadrat; ***)
Evidenzgrad	IIb
Förderer	Gaming Control Board of Quebec
Anmerkungen	die Bedeutung des Merkmals „Format“ bleibt vollkommen unklar (Einer- vs. Zweier-Aufstellung?); keine Kontrollgruppe im engeren Sinne; Format und Anordnung haben keinen Einfluss auf das „objektive“ Spielverhalten (d. h. Anzahl der Spiele, Einsatzhöhe, Verlusthöhe nach den Spielverhaltensdaten); ungewöhnliche Datenauswertungsstrategie (mögliche Folge: erhöhte Wahrscheinlichkeit eines Alpha-Fehlers); Effekte auf der Verhaltensebene und im Zeitverlauf unklar
Abstract	This study evaluates the influence of the format, arrangement and availability of Electronic Gaming Machines Outside Casinos (EGMOC) on gambling behaviour and perceptions. Two studies comprising occasional, at-risk and probable pathological gamblers were conducted. The first study used focus groups, while the second was conducted in a laboratory setting reproducing a bar. The results of the former study indicate that while format does not influence gambling behaviours, the arrangement of EGMOC in a gambling setting is a critical factor: in general, gamblers perceive isolated areas in a gambling venue as a factor contributing to impaired control. However, behavioural results obtained in the laboratory setting do not corroborate subjective data. Finally, gamblers suggested almost unanimously that the availability of EGMOC

should be limited to a small number of sites. The results are discussed in the perspective of responsible gambling policies.

Technischer Spielerschutz: TS9	
Titel	Manipulations of the Features of Standard Video Lottery Terminal (VLT) Games: Effects in Pathological and Non-Pathological Gamblers
Autoren	Loba P., Stewart S.H., Klein R.M., Blackburn J.R.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (17, 297-320)
Jahr	2001
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	Automatenspiel (Video Lottery Terminals (VLTs))
Intervention	technische Veränderungen beim Automatenspiel: (1) Anzeige der Gewinne/Verluste („Zähler“) (2) sensorische Stimulation: langsame Geschwindigkeit/ohne Musik (3) Wegfall der Stopp-Funktion Ziel: Reduzierung der mit dem Automatenspiel assoziierten Missbrauchsrisiken
Präventionsart	selektiv, indiziert
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	Automatenspieler
Forschungsdesign	<p>technische Veränderungen am VLT umfassen:</p> (1) geringe sensorische Stimulation: langsame Spielgeschwindigkeit/ohne Musik (2) hohe sensorische Stimulation: schnelle Spielgeschwindigkeit/mit Musik (3) Anzeige der Gewinne/Verluste („Zähler“); (4) Verzicht auf Stopp-Funktion (nur beim VLT-Automat) <p>zusätzliche Kontrollbedingung (KG): Standard-Video-Poker-Automat bzw. Standard-VLT-Automat</p> <p>zufällige Zuordnung von pathologischen (n = 29) und nicht-pathologischen (n = 31) Spielern zu folgenden Bedingungen:</p> (1) VLT-Automat mit 4x20minütigen Spielsessions (geringe sensorische Stimulation, hohe sensorische Stimulation, KG, Zähler) (2) VLT-Automat mit 4x20minütigen Spielsessions (davon ausgewertet: KG, Verzicht auf Stopp-Funktion) (3) Video-Poker-Automat mit 4x20minütigen Spielsessions (geringe sensorische Stimulation, hohe sensorische Stimulation, KG, Zähler)

	<p>Spielbudget insgesamt: 50 US-Dollar, zusätzlich Einsatz des eigenen Geldes möglich (n = 5 nutzen diese Option) nach jeder 20minütigen Spielsession wurden die Probanden gebeten, Fragebögen auszufüllen (u. a. zu subjektiven spielbezogenen Reaktionen, soziodemographische Angaben); Untersuchungsdauer insgesamt: etwa 2 Stunden</p>
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	experimentelles Setting (Laborsituation)
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	(1) selbstkonstruiert (2) South Oaks Gambling Screen (SOGS)
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	n = 60 regelmäßige Automatenspieler (d. h. mindestens zweimalige Teilnahme/Monat) (63,3% männlich; Ø-Alter: 34,7 Jahre); 48,3% pathologische Spieler (nach SOGS)
Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>3 (sensorische Stimulation: gering vs. KG vs. hoch) x 2 (Automatenart: Video Poker vs. VLT) x 2 (Spielerstatus: pathologisch vs. nicht-pathologisch) Anova mit Messwiederholung (n = 40)</p> <p>Einstellungen: - Schwierigkeit, mit dem Spielen aufzuhören: Interaktionseffekt „sensorische Stimulation x Spielerstatus“ (F-Wert, *); pathologische Spieler finden es bei geringer sensorischer Stimulation leichter, mit dem Spielen aufzuhören als in der KG bzw. bei hoher sensorischer Stimulation</p> <p>2 (Zähler: ja vs. nein) x 2 (Automatenart: Video Poker vs. VLT) x 2 (Spielerstatus: pathologisch vs. nicht-pathologisch) Anova mit Messwiederholung (n = 40)</p> <p>Einstellungen: - Schwierigkeit, mit dem Spielen aufzuhören: Interaktionseffekt „Counter x Spielerstatus“ (F-Wert, *); pathologische Spieler finden es bei Einbindung eines Zählers leichter, mit dem Spielen aufzuhören, als bei dessen Nicht-Einbindung</p> <p>2 (Stopp-Funktion: ja vs. nein) x 2 (Spielerstatus: pathologisch vs. nicht-pathologisch) Anova mit Messwiederholung (n = 20)</p> <p>Einstellungen: Wunsch, nochmal zu spielen: Haupteffekt „Stopp-Funktion“ (F-Wert, *); Automaten mit Stopp-Funktion erhöhen den Wunsch, nochmal zu spielen</p>
Evidenzgrad	IIb

Förderer	Nova Scotia Gaming Foundation, Nova Scotia Department of Health
Anmerkungen	<p>extrem kleine Fallzahlen in einzelnen Subgruppen; Beschreibung der Manipulationsvariablen lückenhaft (z. B. fehlen genaue Angaben zur Spielgeschwindigkeit); Outcome-Messung pro Kategorie jeweils nur mit einem nicht-validierten Item und in Form von Selbstberichten; Nachhaltigkeit der Effekte im Felde unklar; äußerst komplexes Untersuchungsdesign und entsprechende Befunddarstellung; fehlende Mittelwerte erschweren die grundsätzliche Befundinterpretation; Signifikanzniveaus im Text und in den Tabellen weichen partiell voneinander ab (Grundlage hier: Tabellendarstellung)</p>
Abstract	<p>The present study was conducted to identify game parameters that would reduce the risk of abuse of video lottery terminals (VLTs) by pathological gamblers, while exerting minimal effects on the behavior of non-pathological gamblers. Three manipulations of standard VLT game features were explored. Participants were exposed to: a counter which displayed a running total of money spent; a VLT spinning reels game where participants could no longer “stop” the reels by touching the screen; and sensory feature manipulations. In control conditions, participants were exposed to standard settings for either a spinning reels or a video poker game. Dependent variables were self-ratings of reactions to each set of parameters. A set of $2(3) \times 2 \times 2$ (game manipulation [experimental condition(s) vs. control condition] \times game [spinning reels vs. video poker] \times gambler status [pathological vs. non-pathological]) repeated measures ANOVAs were conducted on all dependent variables. The findings suggest that the sensory manipulations (i.e., fast speed/sound or slow speed/no sound manipulations) produced the most robust reaction differences. Before advocating harm reduction policies such as lowering sensory features of VLT games to reduce potential harm to pathological gamblers, it is important to replicate findings in a more naturalistic setting, such as a real bar.</p>

Technischer Spielerschutz: TS10

Titel	The Effects of Parameter Variations in Electronic Gambling Simulations: Results of a Laboratory-Based Pilot Investigation
Autoren	Delfabbro P., Falzon K., Ingram T.
Zeitschrift	Gambling Research (17 [1], 7-25)
Jahr	2005
Staat(en)	Australien
GS-Art(en)/-stätte	Automatenspiel (Electronic Gambling Machines (EGMs))
Intervention	<p>Veränderung ausgewählter Strukturmerkmale beim Automatenspiel:</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) geringere Anzahl an Gewinnlinien (2) Reduzierung der Gewinnhöhe (3) Verzicht auf Soundeffekte (4) volle Helligkeit des Monitors (5) Anzeige des Guthabens in Echtgeld (Dollar) (6) langsamere Spielgeschwindigkeit <p>Ziel: Schadensminderung</p>
Präventionsart	selektiv, indiziert
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	Automatenspieler

Forschungsdesign	<p>Durchführung von 3 experimentellen Teilstudien, bei denen jeweils 2 Strukturmerkmale orthogonal variiert werden (d. h. drei 2x2 Designs)</p> <p>(1) Experiment 1 (E1):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verstärkerrate: 1 Gewinnlinie vs. 3 Gewinnlinien - Gewinnhöhe: 1 Credit vs. 3 Credits (pro Gewinnlinie) <p>(2) Experiment 2 (E2):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sound: aus vs. an - Helligkeit des Monitors: Standard vs. geringer (35% des Standardlevels) <p>(3) Experiment 3 (E3):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anzeige des Guthabens: in Dollar vs. in Credits - Geschwindigkeit: 5 Sekunden vs. 3,5 Sekunden <p>computerbasierte realitätsgetreue Simulationen des Automatenspiels, u. a. mit einer Standard-Ausschüttungsquote von 90% jeder Proband durchläuft alle vier Untersuchungsbedingungen innerhalb eines Experiments, nach einer Testphase und dem Testen aller Automaten freies Spiel an einem beliebigen Gerät für max. 30 Minuten (Startkapital: 5 US-Dollar pro Automat)</p> <p>Einmal-Befragung nach Spielende</p>
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	experimentelles Setting (Laborsituation)
Art der Daten	<p>(1) schriftliche Befragung (Selbstangaben)</p> <p>(2) Spielverhaltensdaten</p>
Skalen/Instrumente	<p>(1) selbstkonstruiert</p> <p>(2) South Oaks Gambling Screen (SOGS)</p> <p>(3) Spielverhaltensdaten (je Automat): Spieldauer, Anzahl der Spiele, Gesamteinsatz, Gesamtverlust</p>
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	<p>Rekrutierung regelmäßiger Automatenspieler (\geq 3mal im Monat in den vergangenen 6 Monaten) aus der Allgemeinbevölkerung (South Australia)</p> <p>(1) E1: n = 24 (50,0% männlich; Ø-Alter: 55,8 Jahre; 29,2% Problemspieler [nach SOGS 5+])</p> <p>(2) E2: n = 24 (37,5% männlich; Ø-Alter: 46,3 Jahre; 20,8% Problemspieler [nach SOGS 5+])</p> <p>(3) E3: n = 24 (62,5% männlich; Ø-Alter: 47,9 Jahre; 41,7% Problemspieler [nach SOGS 5+])</p>
Response Rate	---

alle Ergebnisse beziehen sich auf die tatsächliche Untersuchungsphase (30 Minuten), Ergebnisse der Testphase werden nicht berichtet

Einstellung (Spannung):

- 1 Gewinnlinie < 3 Gewinnlinien (F-Wert; **)
- 1 Credit < 3 Credits (F-Wert; ***)
- Sound: aus < an (F-Wert; ***)
- Geschwindigkeit: 5 Sekunden < 3,5 Sekunden (F-Wert, *)

Einstellung (Präferenz):

- 1 Gewinnlinie < 3 Gewinnlinien (F-Wert, ***)
- 1 Credit < 3 Credits (F-Wert; **)
- Sound: aus < an (F-Wert; ***)
- Geschwindigkeit: 5 Sekunden < 3,5 Sekunden (F-Wert, **)

Verhalten:

- Spieldauer: 1 Gewinnlinie < 3 Gewinnlinien (F-Wert, **); Helligkeit des Monitors: Standard < geringer (F-Wert, *)
- Anzahl der Spiele: 1 Gewinnlinie < 3 Gewinnlinien (F-Wert; **); Helligkeit des Monitors: Standard < geringer (F-Wert, *); Geschwindigkeit: 5 Sekunden < 3,5 Sekunden (F-Wert, *)

Evidenzgrad

IIIb

Förderer

Anmerkungen

relativ hohes Durchschnittsalter der Probanden; Weiterspielen an Automaten auch dann möglich, wenn Probanden in die Verlustzone gerieten; Pilotstudie und daher kleine Fallzahlen pro Experiment; Outcome-Messung auf Itemebene; konkrete Vorschläge/Implikationen für den Spielerschutz werden auf Grundlage dieser Befunde nicht diskutiert

Abstract

This study investigated the behavioural and subjective effects of parameter modifications to simulated EGMs under laboratory conditions. Three studies, each with 24 regular gamblers, were conducted to investigate the effects of orthogonal variations in two machine characteristics. Modifications included variations in play-speed, sound, illumination levels, the form of outcomes, and the availability of line and betting options. Players were provided with initial exposure to all four machines in each condition and then were free to choose their preferred machine for the remainder of the 30-minute session. Player preferences were gauged using self-report measures and objective measures including the relative amount of time spent, number of plays and return to player on each machine. The results showed that players' subjective preferences were most strongly influenced by play-speed, the number of lines available and sound. Specifically, players tended to prefer machines that were faster, provided more betting lines and sound. Behavioural analysis indicated that a greater number of lines, faster play speed and lower illumination increased either the number of plays or time spent on each machine. The implications of these findings for harm minimization and machine modification are discussed.

Technischer Spielerschutz: TS11

Titel	Structural Changes to Electronic Gaming Machines as Effective Harm Minimization Strategies for Non-Problem and Problem Gamblers
Autoren	Sharpe L., Walker M., Coughlan M.-J., Enersen K., Blaszczynski A.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (21, 503-520)
Jahr	2005
Staat(en)	Australien
GS-Art(en)/-stätte	Automatenspiel (Electronic Gaming Machines)
Intervention	Drei technische Maßnahmen bei Geldspielautomaten: (1) Verringerung der maximalen Einsatzmöglichkeit pro Spiel (von 10 US-Dollar auf 1 US-Dollar) (2) Verlangsamung der Ereignisfrequenz (von 3,5 auf 5 Sekunden) plus 1 Sekunde Pause zwischen den Spielen (3) Beschränkung bei den Geldscheinakzeptoren (von max. 100 US-Dollar-Noten auf max. 20 US-Dollar-Noten) Konfigurierung dieser Maßnahmen an den Automaten in verschiedenen Varianten Ziele: Verringerung der Spielzeit und des Spieleinsatzes, Verringerung glücksspielbezogener Probleme
Präventionsart	selektiv, indiziert
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	Automatenspieler
Forschungsdesign	(1) Beobachtung des Spielverhaltens von Gästen (insgesamt 35 Stunden über 7 Tage) an 7 verschiedenen Automaten mit den technischen Maßnahmen (unterschiedlich 1 bis 3 Maßnahmen umgesetzt) sowie an einem Standard-Automat (Einsatzmöglichkeit pro Spiel: max. 10 US-Dollar, Ereignisfrequenz: 3,5 Sekunden, Geldscheineinakzeptor: bis max. 100 US-Dollar-Noten) (2) Die 8 verschiedenen Geräte (inkl. Standard-Automat) mit einer identischen Ausschüttungsquote von 87,5% standen in Spielstätten in sieben Hotels und vier Clubs (New South Wales) (3) In die zentralen Auswertungen wurden diejenigen Gäste einbezogen, die mindestens an zwei der Geräte gespielt haben (davon war ein Gerät der Standard-Automat)
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	(1) Beobachtungsdaten (2) schriftliche Befragung (Selbstangaben; SOGS)

Skalen/Instrumente	(1) South Oaks Gambling Screen (SOGS) (2) Beobachtung der Spielsessions durch Projekt-Assistenten: u. a. Höhe Geldeinsatz, Anzahl der Spiele, Spieldauer
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	n = 210 (Ø-Alter: 46,1 Jahre); 20% „wahrscheinlich pathologische Glücksspieler“ (= Problemspieler, ≥ 5 SOGS-Kriterien)
Response Rate	---
Zentrale Effekte	Verhalten: - Spieler an Geräten mit max. 1 US-Dollar-Einsatz pro Spiel im Vergleich zu Spielern an Geräten mit max. 10 US-Dollar-Einsatz: geringere Anzahl an Spielen, geringere Verluste und geringere Gesamt-Spielzeit (jeweils Mann-Whitney; *) die beiden anderen technischen Maßnahmen blieben hier ohne gemessenen Effekt
Evidenzgrad	III
Förderer	Gaming Industry Operators Group (GIO)
Anmerkungen	ausschließlich Fremdbeurteilung; Spielern war die Beobachtung durch Außenstehende bewusst (Aufforderungscharakter); keine repräsentatives Sample; Wirkungen der spezifischen Kombinationen der technischen Maßnahmen unklar; mittel- und langfristige Auswirkungen auf das Spielverhalten bleiben offen; keine Auswertungen nach soziodemographischen Parametern; von der GS-Industrie finanziert; während der Datenerhebung sprangen zwei Hotels ab (Begründung: Bedenken wegen Umsatzrückgängen); genauer Standort der Geräte jeweils durch das Management bestimmt; Signifikanzangaben im Text und in der Tabelle stimmen teilweise nicht überein; ist es ist unklar wie die Sessions gezählt worden sind; wie viele beziehen sich auf den Standard-Automaten, wie viele auf die anderen Automaten?; die Verlangsamung der Spielgeschwindigkeit erscheint wenig substanzial
Abstract	This study aimed to evaluate the effectiveness of three proposed modifications to the structural characteristics of electronic gaming machines as harm minimisation strategies for non-problem and probable problem gamblers. Structural changes included reducing the maximum bet size, reducing reel spin and removing large note acceptors. Behavioural patterns of play were observed in 779 participants attending clubs and hotels. Observations were conducted in the gaming venue during regular gaming sessions. Eight experimental machines were designed to represent every combination of the modifications. 210 participants played at least one modified and one unmodified machine. Following play, the South Oaks Gambling Screen (SOGS) was administered. More problem than non-problem gamblers used high denomination bill acceptors and bet over one-dollar per wager. Machines modified to accept the one-dollar maximum bet were played for less time and were associated with smaller losses, fewer individual wagers and lower levels of alcohol consumption and smoking. It was concluded that the reduction of maximum bet levels was the only modification likely to be effective as a harm minimization strategy for problem gamblers.

Technischer Spielerschutz: TS12

Titel	Structural Characteristics of Electronic Gaming Machines and Satisfaction of Play Among Recreational and Problem Gamblers
Autoren	Blaszczynski A, Sharpe L., Walker M., Shannon K., Coughlan M-J.
Zeitschrift	International Gambling Studies (5, 187-198)
Jahr	2005
Staat(en)	Australien
GS-Art(en)/-stätte	Automatenspiel (Electronic Gambling Machines (EGMs))
Intervention	<p>Modifikation von drei technischen Parametern des Game Designs:</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) Verringerung der maximalen Einsatzmöglichkeit pro Spiel (von 10 US-Dollar auf 1 US-Dollar) (2) Verlangsamung der Ereignisfrequenz (von 3,5 auf 5 Sekunden inkl. einer Sekunde Pause zwischen den Spielen) (3) Beschränkung bei den Geldscheinakzeptoren (von max. 100 US-Dollar-Noten auf max. 20 US-Dollar-Noten) <p>Ziele: Schadensminderung, Förderung eines verantwortungsbewussten Spielverhaltens</p>
Präventionsart	selektiv, indiziert
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	Automatenspieler
Forschungsdesign	<p>Konfigurierung der Maßnahmen an den Automaten in verschiedenen Varianten (insgesamt 7 Automaten plus eine Kontrollbedingung mit dem Standard-Automaten [10 US-Dollar; 3,5 Sekunden; max. 100 US-Dollar-Noten])</p> <p>(1) Studie 1: Aufstellen der Automaten in sieben Hotels in Sydney (jeweils ein modifizierter Automat neben dem Standard-Automaten), Datenerhebung über 7 Tage (jeweils 5 Stunden pro Tag), Mindestspieldauer: 20 Spiele an beiden Automaten mit eigenem Geld (nach 20 Spielen sollte der Wechsel erfolgen), Ausschüttungsquote aller Automaten: 87,5%</p> <p>(2) Studie 2: Aufstellen der Automaten in vier Clubs in New South Wales (nebeneinander in einer Reihe), Datenerhebung über 7 Tage (jeweils 10 Stunden pro Tag), Probanden sollten mindestens 20 Spiele an jedem Automaten spielen, Ausschüttungsquote aller Automaten: 87,5%</p>
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt

Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	(1) South Oaks Gambling Screen (SOGS) (2) selbstkonstruiert
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	(1) Studie 1 (Hotels) n = 95 Automatenspieler; 27,4% wahrscheinlich pathologische Glücksspieler (2) Studie 2 (Clubs) n = 363 Automatenspieler; 14,8% wahrscheinlich pathologische Glücksspieler; n = 110 Probanden spielten an allen 8 Automatentypen; zwischen n = 175 und n = 188 den Standard-Automaten und mindestens einen manipulierten Automaten
Response Rate	---
Zentrale Effekte	Studie 1 (Hotels) - Akzeptanz/Einstellungen: - Zufriedenheit: Zunahme bei den Problemspielern vs. Abnahme bei den sozialen Spielern in Bezug auf die Verringerung der maximalen Einsatzhöhe von 10 US-Dollar auf 1 US-Dollar (F; *) - keine Unterschiede zwischen Standard- und manipulierten Automaten in Bezug auf die Absicht, weiterzuspielen - 14% konnten irgendeine der 3 Modifikationen identifizieren Studie 2 (Clubs) - Einstellungen (nur diejenigen Probanden, die an allen 8 Automatentypen gespielt haben; n = 110): - Spielspaß: kein Unterschied bei Beschränkung der Geldscheinakzeptoren; ansonsten präferieren die Spieler die Geräte mit 3,5 Sek. und mit max. Einsatzmöglichkeit von 10A\$ (jeweils F; *) - Zufriedenheit: kein Unterschied bei Beschränkung der Geldscheinakzeptoren und der max. Einsatzhöhe; ansonsten präferieren die Spieler die Geräte mit 3,5 Sek. (F; **) - 25% konnten irgendeine der 3 Modifikationen identifizieren
Evidenzgrad	III
Förderer	Gaming Industry Operator's Group
Anmerkungen	kaum Informationen zu beiden Stichproben; stark variierende und mitunter sehr kleine Fallzahlen bei den jeweiligen Auswertungsschritten; relativ kurze Spieldauer (mindestens 20 Spiele); Unklarheit, in welchem Zusammenhang die Haupt-Outcomes (Spielspaß, Zufriedenheit) mit Variablen stehen, die Schadensminimierung abbilden; Befunde sehr komplex und zum Teil lückenhaft dargestellt; insgesamt: präventiver Nutzen der Befunde vollkommen unklar
Abstract	This study evaluated the impact of three specific modifications to the structural design of electronic gaming machines proposed by the New

South Wales Liquor Administration Board, on player satisfaction. These modifications: reduction in reel spin speed, maximum bet limited to 1.00 US-Dollar and removal of high denomination bill acceptors; were recommended as putative harm minimisation strategies within a larger government responsible gaming policy framework. Participants were a total of 363 patrons attending either a club or hotel venue in Sydney. Gambling behaviour and responses to a brief satisfaction questionnaire were obtained under conditions of play on modified and unmodified electronic gaming devices. Responses to satisfaction measures varied between hotel and club patrons and recreational and problem gamblers. Problem gamblers consistently reported less satisfaction and enjoyment playing machines. Overall, little effect on satisfaction or enjoyment was found for either social or problem gamblers in respect to concurrent modifications limiting maximum bet size and reducing high denomination bill acceptors. Slower machines were rated as less satisfying to play, but effects were small and did not appear to influence player's stated intentions. It is yet to be determined if changes to structural characteristics of electronic gaming machines are associated with harm reduction.

Technischer Spielerschutz: TS13

Titel	Electronic gambling machines: Influence of a clock, a cash display, and a precommitment on gambling time
Autoren	Ladouceur R., Sévigny S.
Zeitschrift	Journal of Gambling Issues (Jahrgang 23)
Jahr	2009
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	Automatenspiel (Video Lottery Terminals)
Intervention	(1) ständig mitlaufende Uhr (ins Gerät integriert) (2) Display mit Geldanzeige (alternativ: Anzeige der Creditpoints) Ziele: kontrolliertes Glücksspielverhalten, Minimierung von Spielproblemen
Präventionsart	selektiv, indiziert
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	Automatenspieler
Forschungsdesign	schriftliche Gäste-Befragung direkt nach Beendigung des Spiels (in 2 Bars mit VLTs in Quebec City), ferner: nach weiteren 20 Minuten Spielzeit mündliche Befragung
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	schriftliche Befragung, teilweise auch mündliche Befragung
Skalen/Instrumente	(1) selbstkonstruiert (2) South Oaks Gambling Screen (SOGS)
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	(1) schriftliche Befragung: n = 38 (64% männlich, Ø-Alter: 52,4 Jahre), darunter 7 (18,4%) (wahrscheinliche) pathologische Glücksspieler

	(nach SOGS) (2) mündliche Befragung: n = 16 (75% männlich, Ø-Alter: 47,5 Jahre), darunter 2 (12,5%) (wahrscheinliche) pathologische Glücksspieler (nach SOGS)
Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>Uhr</p> <p>Reichweite: - 89% der Gäste haben die Uhr bemerkt</p> <p>Akzeptanz: - 54% geben an, dass die Uhr nützlich sein könnte</p> <p>Verhalten: - 74% geben an, dass die Uhr nicht dabei helfe, ihr Spielverhalten zu kontrollieren - von 15 Teilnehmer an der mündlichen Befragung kamen 6 Personen (40%) mehr als 5 Minuten zu spät zum verabredeten Termin (trotz Uhr)</p> <p>Geldanzeige - 97% der Gäste wissen von der Möglichkeit der Geldanzeige („cash display“)</p> <p>Akzeptanz: - 61% finden die Geldanzeige nützlicher als die Credits-Anzeige</p> <p>Verhalten: - 58% geben an, dass die Geldanzeige dabei helfe, ihr Spielverhalten zu kontrollieren</p>
Evidenzgrad	III
Förderer	Social Sciences and Humanities Research Council of Canada
Anmerkungen	sehr kleine Fallzahlen (vor allem für Problemspieler); nicht-repräsentatives Sample; Effekte sowohl auf der Verhaltensebene als auch im Zeitverlauf unklar; Befunde rein deskriptiv; keine Kontrollgruppe
Abstract	This study investigated the influence of three features of electronic gambling machines (clock, cash display, and precommitment on gambling time) on gambling behaviour. Participants gambled with their own money in their natural environment. Using behavioural and self-reported measures, the study found that a majority of players reported the cash display as being a helpful feature for controlling gambling activities, but neither the clock nor the precommitment on gambling time device as being helpful. The authors concluded that the clock and precommitment on gambling time device may not be instrumental in promoting responsible gambling.

Technischer Spielerschutz: TS14

Titel	Blue Gum Gaming Machine: An Evaluation of Responsible Gambling Features
Autoren	Blaszczynski A., Gainsbury S., Karlov L.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (30, 697-712)
Jahr	2014
Staat(en)	Australien
GS-Art(en)/-stätte	Automatenspiel (Electronic Gaming Machines (EGMs))
Intervention	fünf Bestandteile für verantwortungsvolles Spielen an Spielgeräten: (1) dynamische Hinweise nur mit Geldbeträgen zu spielen, die man sich leisten kann (2) „Bank Meter“: Gewinne können extra gespeichert werden (3) eine Uhr, um die gewünschte Spielzeit einzustellen (4) Möglichkeit von Demospielen (ohne Echtdemso) (sic) (5) „Wohltätigkeits-Spender“: Möglichkeit, (restliches) Geld für wohltätige Zwecke zu spenden anstatt weiterzuspielen alle fünf Maßnahmen sind integriert in einen standardmäßigen Spielautomaten („Blue Gum“) Ziele: Verhinderung und Minimierung von Spielproblemen
Präventionsart	selektiv, indiziert
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	Automatenspieler
Forschungsdesign	mündliche Befragung von Automatenspielern (in fünf Spielstätten [Clubs] im Süd-Osten Queensland, zwei Blue Gum-Geräte pro Spielstätte)
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	Face-to-Face Interviews
Skalen/Instrumente	(1) selbstkonstruiert (2) Problem Gambling Severity Index (PGSI)

Laufzeit Studie	---
Stichprobe	n = 299 aktive Spieler (52,5% männlich, Ø-Alter: 54,6 Jahre); 5% Problemspieler (nach PGSI)
Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>Hinweise Reichweite: - 22% der Gäste haben die Hinweise bemerkt</p> <p>Akzeptanz: - 7,7% fühlen sich durch die Hinweise in ihrer Spielfreude (leicht) beeinträchtigt</p> <p>Verhalten: - 4,2% geben an, dass die Hinweise ihr aktuelles Spielverhalten positiv beeinflusst haben</p> <p>„Bank Meter“ (Extra-Speicher) Reichweite: - 38,6% der Gäste haben die Maßnahme „Bank Meter“ bemerkt - 25,6% geben an, dass sie „Bank Meter“ genutzt haben, um ihre Gewinne oder ihr Geld zu sichern</p> <p>Akzeptanz: - 8,2% fühlen sich durch „Bank Meter“ in ihrer Spielfreude (leicht) beeinträchtigt</p> <p>Uhr Reichweite: - 46,9% der Gäste haben die Uhr bemerkt - 5,8% geben an, dass sie die Uhr genutzt haben</p> <p>Akzeptanz: - 4,3% fühlen sich durch die Uhr in ihrer Spielfreude (leicht) beeinträchtigt</p> <p>Demospiel Reichweite: - 16% der Gäste geben an, dass sie vor dem Echtspiel das Demospiel genutzt haben - 5,9% dieser Nutzer geben an, dass sie das Demospiel gezielt als Unterbrechung vom Echtspiel genutzt haben</p> <p>„Wohltätigkeits-Spender“ Reichweite: - 70,8% der Gäste geben an, dass sie den „Wohltätigkeitsspender“ gemerkt haben - 49,2% haben den Zweck dieser Funktion verstanden</p>

	<p>Verhalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - von den Nutzern dieser Funktion geben 47,1% an, dass sie vor allem Geld spenden wollten alle fünf Bestandteile zusammen - 61,6% haben bemerkt, dass sich auf den Geldspielgeräten Spielerschutzfunktionen befinden, die es woanders nicht gibt - (moderat) problematisch Spielende haben diese häufiger bemerkt als nicht/wenig problematisch Spielende (76% zu 58,6%) (Chi-Quadrat: *) - 26,1% denken, dass die fünf integralen Spielerschutzmaßnahmen dabei helfen würden, dass Freizeitspieler keine Spielprobleme entwickeln
Evidenzgrad	III
Förderer	Aristocrat Technologies (Hersteller der EGMs)
Anmerkungen	die Prozentuierung auf die jeweilige Basiszahl ist häufiger nicht nachvollziehbar; teilweise unterschiedliche Auswertungen je Spielerschutzmaßnahme; keine Kontrollgruppen; Forschung vom Automatenhersteller finanziert; fast ausschließlich Befunde auf der Einschätzungsebene (kaum verhaltensbezogene Befunde)
Abstract	<p>Structural characteristics of gaming machines contribute to persistence in play and excessive losses. The purpose of this study was to evaluate the effectiveness of five proposed responsible gaming features: responsible gaming messages; a bank meter quarantining winnings until termination of play; alarm clock facilitating setting time-reminders; demo mode allowing play without money; and a charity donation feature where residual amounts can be donated rather than played to zero credits. A series of ten modified gaming machines were located in five Australian gambling venues. The sample comprised 300 patrons attending the venue and who played the gaming machines. Participants completed a structured interview eliciting gambling and socio-demographic data and information on their perceptions and experience of play on the index machines. Results showed that one-quarter of participants considered that these features would contribute to preventing recreational gamblers from developing problems. Just under half of the participants rated these effects to be at least moderate or significant. The promising results suggest that further refinements to several of these features could represent a modest but effective approach to minimising excessive gambling on gaming machines.</p>

Pre-Commitment

Pre-Commitment: PC1

Titel	Virtual harm reduction efforts for Internet gambling: effects of deposit limits on actual Internet sports gambling behavior
Autoren	Broda A, LaPlante D.A., Nelson S.E., LaBrie R.A., Bosworth L.B., Shaffer H.J.
Zeitschrift	Harm Reduction Journal (5: 27)
Jahr	2008
Staat(en)	weltweit (84 Staaten bezogen auf die Grundgesamtheit)
GS-Art(en)/-stätte	Sportwetten (Festquoten- & Live-Wetten)
Intervention	schriftlicher Warnhinweis beim Versuch, Einzahlungslimits zu überschreiten (selbstgewählte oder vom Anbieter festgesetzte Limits: bis zu 5.000 Euro im Monat bzw. 1.000 Euro am Tag)
Präventionsart	selektiv, indiziert
Präventionsbene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	Sportwetter (Internet)
Forschungsdesign	Auswertung von Datensätzen zum Spielverhalten von bwin-Kunden (N = 47.000, zwei Jahre); Vorher-/Nachher-Vergleich mit den Subgruppen Festquote- und Live-Wette
Quer-/Längsschnitt	Verlaufsdaten
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	Spielverhaltensdaten (Informationen aus Datenbank)
Skalen/Instrumente	(1) aktive Wett-Tage (2) Anzahl der Wetten pro aktivem Wett-Tag (3) durchschnittliche Einsatzhöhe pro abgegebener Wette
Laufzeit Studie	2005 bis 2007
Stichprobe	n = 160; 96,9% Männer; Ø-Alter Männer: 30,8 Jahre; (davon n = 143 Festquotenwetter bzw. n = 105 Live-Wetter, MF)

Response Rate	--
Zentrale Effekte	<p>Reichweite:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 0,3 % aller Kunden haben einen Warnhinweis erhalten (bzw. versucht, mehr Geld auf das eigene Spielkonto zu transferieren als die Limitierung vorsieht); Ø 14 Warnhinweise erhalten (1 bis 267) <p>Verhalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - weniger Wetten pro aktivem Wett-Tag nach Warnhinweis, Festquoten- und Live-Wetten-Gruppe (t-Wert; *) - höherer Wetteinsatz pro Wette nach Warnhinweis, Festquoten- und Live-Wetten-Gruppe (t-Wert; *)
Evidenzgrad	III
Förderer	bwin Interactive Entertainment
Anmerkungen	zentrale Informationen fehlen, u. a. Angaben über den Anteil und die Höhe der selbstgesetzten Limits, Auswertungszeitraum nach Warnhinweis; kleine Fallzahlen; Ergebnisse beziehen sich nur auf eine Plattform und eine Glücksspielform (Online-Sportwetten)
Abstract	<p>Background: In an attempt to reduce harm related to gambling problems, an Internet sports betting service provider, bwin Interactive Entertainment, AG (bwin), imposes limits on the amount of money that users can deposit into their online gambling accounts. We examined the effects of these limits on gambling behavior. Methods: We compared (1) gambling behavior of those who exceeded deposit limits with those who did not, and (2) gambling behavior before and after exceeding deposit limits. We analyzed 2 years of the actual sports gambling behavior records of 47000 subscribers to bwin. Results: Only 160 (0.3%) exceeded deposit limits at least once. Gamblers who exceeded deposit limits evidenced higher average number of bets per active betting day and higher average size of bets than gamblers who did not exceed deposit limits. Comparing the gambling behavior before and after exceeding deposit limits revealed slightly more unfavorable gambling behavior after exceeding deposit limits. Conclusion: Our findings indicate that Internet gamblers who exceed deposit limits constitute a group of bettors willing to take high risks; yet, surprisingly, they appear to do this rather successfully because their percentage of losses is lower than others in the sample. However, some of these gamblers exhibit some poor outcomes. Deposit limits might be necessary harm reduction measures to prevent the loss of extremely large amounts of money and cases of bankruptcy. We discuss how these limits might be modified based on our findings.</p>

Pre-Commitment: PC2

Titel	Real Limits in the Virtual World: Self-Limiting Behavior of Internet Gamblers
Autoren	Nelson S.E., LaPlante D.A., Peller A.J., Schumann A., LaBrie R.A., Shaffer H.J.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (24, 463-477)
Jahr	2008
Staat(en)	weltweit
GS-Art(en)/-stätte	Sportwetten (Festquoten- & Live-Wetten), Casinospiele, Poker, Lotterien (alles Internet)
Intervention	selbst gewählte Limitierung unterhalb der Voreinstellung durch den Anbieter (d. h. < 5.000 Euro im Monat bzw. < 1.000 Euro am Tag)
Präventionsart	selektiv, indiziert
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	Glücksspieler, vor allem Sportwetter (Internet)
Forschungsdesign	Auswertung von Datensätzen zum Spielverhalten von bwin-Kunden (N = 47.134) Vorher-/Nachher-Vergleich mit den Subgruppen Festquoten-Wette, Live-Wette, Poker und andere Spiele (Untersuchungszeitraum insgesamt: 18 Monate)
Quer-/Längsschnitt	Verlaufsdaten
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	Spielverhaltensdaten (Informationen aus Datenbank)
Skalen/Instrumente	(1) aktive Spiel-Tage (2) Anzahl der Spiele pro aktivem Spiel-Tag (3) durchschnittliche Einsatzhöhe pro abgegebenem Spiel (4) Glücksspielart
Laufzeit Studie	2005/2006

Stichprobe	n = 567; 95,9% Männer; Ø-Alter Männer: 29,3 Jahre; Staat (Adresse): 61,2% Deutschland, 7,2% Türkei, 6,5% Polen, 6,3% Frankreich und 3,4% Spanien 99,1% Festquoten-Wetter, 81,7% Live-Wetter, 31,4% andere Spiele (MF)
Response Rate	---
Zentrale Effekte	Reichweite: - 1,2% aller Kunden haben eine Selbstlimitierung vorgenommen (zwischen 9 Euro und 4.200 Euro, 30 Tages-Periode); davon haben 9,1% einmal ihr Limit geändert, 1,1% zweimal und 1,9% dreimal und mehr Verhalten: - es haben mehr Selbst-Limitierer nach der Limitsetzung aufgehört, Live-Wetten (21%) im Vergleich zu Festquoten-Wetten (14%) zu platzieren - geringere Wett-Häufigkeit nach Selbst-Limit, Festquoten-Gruppe (t-Wert, ***) - weniger Wetten pro Wett-Tag nach Selbst-Limit, alle Sportwetter und Festquoten-Gruppe (t-Wert, ***) - weniger Gesamteinsatz nach Selbst-Limit, alle Sportwetter und Festquoten-Gruppe (t-Wert, ***)
Evidenzgrad	III
Förderer	bwin Interactive Entertainment AG
Anmerkungen	Ergebnisse beziehen sich nur auf einen Anbieter und primär auf Sportwetten; keine Kontrolle von relevanten Drittvariablen, die ebenfalls Veränderungen im Spielverhalten hervorgerufen haben können (z. B. Inanspruchnahme professioneller Hilfen), keine Angaben zu den jeweiligen Interventionslängen
Abstract	The recent expansion of Internet gambling has stimulated debate, policy, and research on this relatively new phenomenon and its potential consequences. The current study focuses on bettors experiencing problems by sampling Internet gamblers who imposed limits on the amount they were allowed to deposit to a betting site. We analyzed the betting transactions over 18 months of all gamblers who subscribed to an online betting site in February, 2005 (N = 47,134), 567 of whom utilized the site's self-limit feature. Self-limiting gamblers played a wider variety of games and placed more bets than others prior to imposing limits. After imposing limits, self-limiters reduced their activity, but did not reduce the amount they wagered per bet. Time spent gambling, not just money spent, appears to be an important indicator of gambling problems. Self-limit programs appear to be promising options for Internet gamblers at-risk for gambling problems.

Pre-Commitment: PC3

Titel	Electronic gambling machines: Influence of a clock, a cash display, and a precommitment on gambling time
Autoren	Ladouceur R., Sévigny S.
Zeitschrift	Journal of Gambling Issues (Jahrgang 23)
Jahr	2009
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	Automatenspiel (Video Lottery Terminals)
Intervention	vorgegebene technische Limitierung der Spielzeit am Automaten (Optionen: 15, 30, 45 oder 60 Minuten) Ziele: kontrolliertes Glücksspielverhalten, Minimierung von Spielproblemen
Präventionsart	selektiv, indiziert
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	Automatenspieler
Forschungsdesign	schriftliche Gäste-Befragung direkt nach Beendigung des Spiels (in zwei Bars mit VL.Ts in Quebec City)
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	schriftliche Befragung
Skalen/Instrumente	(1) selbstkonstruiert (2) South Oaks Gambling Screen (SOGS)
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	schriftliche Befragung: n = 38 (64% männlich, Ø-Alter: 52,4 Jahre), darunter 7 (18,4%) (wahrscheinliche) pathologische Glücksspieler (nach SOGS)
Response Rate	---

Zentrale Effekte	<p>Nutzung: - gewählte Optionen: 17 Personen (46%) = 60 min., 5 Personen (14%) = 45 min., 9 Personen (24%) = 30 min., 6 Personen (16%) = 15 min.</p> <p>Akzeptanz: - 74% fanden die zeitliche Limitierung nicht nützlich</p> <p>Verhalten: - 22 Personen hörten nach Ablauf des zeitlichen Limits auf zu spielen (59%); 15 Personen wählten weitere Spielsessions (bis zu fünf) (41%) - 79% gaben an, dass die zeitliche Limitierung ihnen nicht hilft, ihre Spielaktivitäten zu kontrollieren</p>
Evidenzgrad	III
Förderer	Social Sciences and Humanities Research Council of Canada
Anmerkungen	sehr kleine Fallzahlen (vor allem für Problemspieler); nicht-repräsentatives Sample; Effekte sowohl auf der Verhaltensebene als auch im Zeitverlauf unklar; Befunde rein deskriptiv; keine Kontrollgruppe
Abstract	This study investigated the influence of three features of electronic gambling machines (clock, cash display, and precommitment on gambling time) on gambling behaviour. Participants gambled with their own money in their natural environment. Using behavioural and self-reported measures, the study found that a majority of players reported the cash display as being a helpful feature for controlling gambling activities, but neither the clock nor the precommitment on gambling time device as being helpful. The authors concluded that the clock and precommitment on gambling time device may not be instrumental in promoting responsible gambling.

Pre-Commitment: PC4

Titel	Voluntary Limit Setting and Player Choice in Most Intensive Online Gamblers: An Empirical Study of Gambling Behaviour
Autoren	Auer M., Griffiths M.D.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (29, 647-660)
Jahr	2013
Staat(en)	Österreich
GS-Art(en)/-stätte	Lotterien, Casinospiele, Poker (alles Internet)
Intervention	selbst gewählte Einzahlungs-Limitierung unterhalb der Voreinstellung durch den Anbieter (d. h. ≤ 800 Euro in der Woche); es sind tägliche, wöchentliche oder monatliche Einzahlungs-Limits sowie Limits nach Spieldauer (Session- und Tages-bezogen) möglich (d. h. insgesamt 5 Formen); Limits können jederzeit geändert werden (Heraufsetzungen werden jedoch erst nach 72 Stunden aktiv)
Präventionsart	selektiv, indiziert
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	Glücksspieler (Internet)
Forschungsdesign	Auswertung von Datensätzen zum Spielverhalten von win2day-Kunden (N = 5.000) Vergleich: 30 Tage vor und 30 Tage nach der Festsetzung des Limits
Quer-/Längsschnitt	Verlaufsdaten (Zeitraum insgesamt: 3 Monate)
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	Spielverhaltensdaten (Informationen aus Datenbank)
Skalen/Instrumente	Glücksspielart, Einsätze, Form der Limitierung
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	n = 5.000 registrierte win2day-Kunden, die freiwillig eine Selbstlimitierung in Anspruch genommen haben (bzw. 10% intensivste Spieler)

Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>Reichweite/Inanspruchnahme:</p> <ul style="list-style-type: none"> - im Durchschnitt haben die Kunden (n = 5.000) während der dreimonatigen Untersuchungsphase 4,4 Limits gesetzt (hierbei ist zu berücksichtigen, dass die Veränderung eines Limits automatisch weitere Limit-Veränderungen nach sich ziehen kann) - Formen der Limitierungen: Einsatz-bezogen: 25% täglich, 29% wöchentlich, 32% monatlich; Spieldauer-bezogen: Session 7%, Tag 8% <p>Verhalten (bezogen auf die 10% intensivsten Spieler):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Indikator „Theoretischer Verlust“ (Einsatzhöhe x „Haus-Vorteil“) bei allen fünf Limitierungsarten signifikant verbessert (Einsatz-bezogen: jeweils ***, t-Wert; Spieldauer-bezogen: jeweils **, t-Wert) - Indikator Spieldauer bei drei Limitierungsarten signifikant verbessert (Einsatz-bezogen: täglich und wöchentlich *, t-Wert; Spieldauer-bezogen: Tag **, t-Wert) - Einzahlungslimits haben bei Lotterie- und Kasinospielen generell eine bessere Wirkung als die Spieldauer-bezogenen Limits; bei Pokerspielen hingegen ist der Effekt von Spieldauer-bezogenen Limits grundsätzlich größer
Evidenzgrad	III
Förderer	---
Anmerkungen	keine soziodemographischen Angaben zur Untersuchungsgruppe; keine Angabe zum Förderer (Interessenkonflikt?); unklar, warum sich die Spielverhaltensanalysen nur auf die Gruppe der Intensivspieler beziehen; kurzer Untersuchungszeitraum; Generalisierbarkeit der Befunde zweifelhaft (nur win2day-Daten), Spielverhalten abseits von win2day unbekannt; Effektstärken unklar
Abstract	<p>Social responsibility in gambling has become a major issue for the gaming industry. The possibility for online gamblers to set voluntary time and money limits are a social responsibility practice that is now widespread among online gaming operators. The main issue concerns whether the voluntary setting of such limits has any positive impact on subsequent gambling behaviour and whether such measures are of help to problem gamblers. In this paper, this issue is examined through data collected from a representative random sample of 100,000 players who gambled on the win2day gambling website. When opening an account at the win2day site, there is a mandatory requirement for all players to set time and cash-in limits (that cannot exceed 800 Euros per week). During a 3-month period, all voluntary time and/or money limit setting behaviour by a subsample of online gamblers (n = 5,000) within this mandatory framework was tracked and recorded for subsequent data analysis. From the 5,000 gamblers, the 10 % most intense players (as measured by theoretical loss) were further investigated. Voluntary spending limits had the highest significant effect on subsequent monetary spending among casino and lottery gamblers. Monetary spending among poker players significantly decreased after setting a voluntary time limit. The highest significant decrease in playing duration was among poker players after setting a voluntary playing duration limit. The results of the study demonstrated that voluntary limit setting had a specific and significant effect on the studied gamblers. Therefore, voluntary limits appear to show an appropriate effect in the desired target group (i. e., the most gambling intense players).</p>

Pre-Commitment: PCS

Titel	Building it better: Applying human-computer interaction and persuasive system design principles to a monetary limit tool improves responsible gambling
Autoren	Wohl M.J.A., Parush A., Kim H.S., Warren K.
Zeitschrift	Computers in Human Behavior (37, 124-132)
Jahr	2014
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	Automaten (Electronic Gambling Machines)
Intervention	<p>multifunktionales Selbstlimitierungstool (integriert in den Automaten), u. a.</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) Pop-up-Message kurz vor Erreichen des Limits (sofern nur noch 10% des Guthabens übrig ist) (2) Ampelsystem (in Bezug auf das Verhältnis verspieltes Geld / gesetztes Limit) (3) Angaben über bisherige Gewinne/ Verluste und Spielzeit (4) beim Erreichen des Limits: Pop-Up-Message mit der Frage, ob weitergespielt werden soll <p>Ziel: kontrolliertes Glücksspielen am Automaten</p>
Präventionsart	selektiv
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	unproblematische Automatenspieler
Forschungsdesign	Vergleich von zwei Interventionsgruppen: multifunktionales Selbstlimitierungstool (Experimentalgruppe I) vs. Standard-Pop-Up mit Informationen zur Selbstlimitierung (EG2); randomisierte Gruppenzuordnung; Screening nach PGSI (ausschließlich Probanden ohne Spielprobleme); Teilnehmer konnten die Höhe des Limits selbst festlegen
Quer-/Längsschnitt	Einmalbefragung (direkt nach der Intervention)
Setting	Laborsetting; Automaten konzipiert in Anlehnung an reale Automaten in der Region; für beide EG gleich programmiert
Art der Daten	schriftliche Selbstangaben
Skalen/Instrumente	selbstkonstruiert
Laufzeit Studie	---

Stichprobe	n = 56 Studenten mit aktueller Automaten Spielerfahrung (66,1% weiblich, Ø-Alter: 20,4 Jahre); (1) EG1: n = 29 (2) EG2: n = 27
Response Rate	---
Zentrale Effekte	Festhalten am gesetzten Limit: - EG1 > EG2 (Chi-Quadrat, *) Akzeptanz/Bewertung der Tools: - EG1 > EG2 (ANOVA, **)
Evidenzgrad	IIb
Förderer	Ontario Problem Gambling Research Centre
Anmerkungen	sehr kleine Fallzahlen mit Überhang weiblicher Studenten (letztlich werden n = 49 ausgewertet); keine echte Kontrollgruppe; keine Verlaufsdaten; spärliche Angaben über das Rekrutierungsverfahren; sehr knappe Outcome-Messung (mit einem bzw. 3 Items)
Abstract	In two studies, we aimed to improve the responsible gambling (RG) utility of monetary limit tools for non-disordered Electronic Gambling Machine (EGM) players – the target population for such prevention-oriented RG tools. To this end, based on feedback from focus groups with non-disordered EGM players, we created a new monetary limit tool that incorporated EGM players' desired functionality coupled with design fundamentals of Human Computer Interaction (HCI) and Persuasive Systems Design (PSD; Study 1). We then tested the newly created HCI and PSD inspired tool and compared its RG utility (limit adherence) against a standard monetary limit tool (Study 2). Non-disordered EGM players were randomly assigned to experience the HCI and PSD inspired or the standard monetary tool prior to gambling in a virtual reality casino. As predicted, participants adhered to their pre-set monetary limits more (92%), when exposed to the HCI and PSD inspired pop-up tool than the standard monetary limit tool (62.2%). Improving RG tools through the use of HCI and PSD principles is discussed.

Pre-Commitment: PC6

Titel	Limit your time, gamble responsibly: setting a time limit (via pop-up message) on an electronic gaming machine reduces time on device
Autoren	Kim H.S., Wohl M.J.A., Stewart M.J., Sztainert T., Grainsbury S.M.
Zeitschrift	International Gambling Studies (14, 266-278)
Jahr	2014
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	Automaten (Electronic Gambling Machines) in einer virtuellen Umgebung
Intervention	zeitliche Limitierung im Vorfeld einer Spielteilnahme (via Pop-up-Fenster) auf freiwilliger Basis; Einbindung eines Pop-up-Fensters, das die Möglichkeit einer zeitlichen Limitierung in Minuten anbietet (wird beim Erreichen des Limits jedoch nicht gezeigt); Beendigung der Spielteilnahme ist unabhängig vom Limit jederzeit möglich Ziel: Verkürzung der Spieldauer bzw. weiterführend Vermeidung eines problematischen Spielverhaltens
Präventionsart	selektiv
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	unproblematische Automatenspieler
Forschungsdesign	randomisierte kontrollierte Studie mit (1) Experimentalgruppe (Pop-up-Fenster Zeitlimit) (2) Kontrollgruppe (Pop-up-Fenster mit der kurzen Information, solange spielen zu können wie gewünscht) Spielablauf /-ausgänge vorab festgelegt
Quer-/Längsschnitt	Einmalbefragung (direkt nach der Intervention)
Setting	Laborsetting
Art der Daten	schriftliche Selbstangaben; Erfassung der Spielzeit
Skalen/Instrumente	(1) Problem Gambling Severity Index (PGSI) (zur Bestimmung der Einschlusskriterien) (2) selbstkonstruiert
Laufzeit Studie	---

Stichprobe	n = 43 Studenten mit Automatenspielerfahrung (60,5% weiblich, Ø-Alter: 21,4 Jahre); EG: n = 20; KG: n = 23; Rekrutierung an einer großen kanadischen Universität
Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>Setzen eines zeitlichen Limits: - EG > KG (Chi-Quadrat; ***) - EG: 20 von 20 Probanden (100%) setzten sich ein Limit (KG: 1 von 23 = 4,3%)</p> <p>Spieldauer: - EG < KG (F; *) - EG: 11 von 20 Probanden (55%) beendeten ihre Spielteilnahme bereits vor Erreichen des Limits</p>
Evidenzgrad	Ib
Förderer	Ontario Problem Gambling Research Centre
Anmerkungen	sehr kleine und hochselektive Stichprobe; Langzeiteffekte unklar; Randomisierungsprozess nicht näher beschrieben; sehr dünne Outcome-Messung; geringe ökologische Validität; keine Detailangaben zu statistischen Analyseverfahren; möglicher Einfluss von bestimmten, eher ungewöhnlichen Untersuchungsbedingungen auf die Ergebnisse (z. B. Tragen eines Headsets)
Abstract	In the current study, we assessed whether undergraduate electronic gaming machine (EGM) gamblers would be more apt to set a time limit and spend less time gambling when asked to consider setting an explicit time limit prior to their gambling session. To this end, participants (N = 43) were randomly assigned to a time limit pop-up condition or control condition, both of which involved gambling on an EGM in a virtual reality (VR) casino. In the time limit pop-up condition, participants were asked (via pop-up message) to consider setting a time limit on play and entering that limit in an available text box prior to commencing play. In the no time limit pop-up condition, participants engaged in play immediately upon accessing the EGM in the VR casino (i. e. they were not exposed to a time limit pop-up message). As predicted, participants who were explicitly asked to consider setting a time limit on their EGM play were significantly more likely to do so and spent less time gambling than those who were not given such instructions. The results provide preliminary support for the contention that setting a time limit on EGM play is an effective responsible gambling strategy.

Pre-Commitment: PC7

Titel	Setting Win Limits: An Alternative Approach to "Responsible Gambling"?
Autoren	Walker D.M., Litvin S.W., Sobel R.S., St-Pierre R.A.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (31, 965-986)
Jahr	2015
Staat(en)	USA
GS-Art(en)/-stätte	Automaten (Slot Machines) (Computersimulation)
Intervention	Einführung von Gewinnlimits (ohne bzw. in Kombination mit Verlustlimits) Ziel: Verringerung der durchschnittlichen Verluste, Minderung glücksspielbezogener Negativfolgen
Präventionsart	selektiv
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	Automatenspieler
Forschungsdesign	Simulationsstudie mit einer künstlichen Slot Machine; Bestimmung der Spielergebnisse durch einen Zufallszahlengenerator allgemeine Eckparameter: Einsatzhöhe pro Spiel: 1 US-Dollar, Ausschüttungsquote: 95%, Dauer pro Spiel: 6 Sekunden, 60 Spieler mit maximal 5.000 Spielen (max. Spieldauer: 8,3 Stunden) Durchführung von sieben unterschiedliche Simulationen: (1) S1: kein Verlustlimit, kein Gewinnlimit (2) S2: Zeitlimit: 1 Stunde (3) S3: 100 US-Dollar Verlustlimit (4) S4: 100 US-Dollar Verlustlimit, 100 US-Dollar Gewinnlimit (5) S5: 100 US-Dollar Verlustlimit, 100 US-Dollar Gewinnlimit (Netto) (6) S6: 100 US-Dollar Verlustlimit, 200 US-Dollar Gewinnlimit (7) S7: 100 US-Dollar Gewinnlimit
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	experimentelles Setting
Art der Daten	durchschnittlicher Verlust, durchschnittliche Spieldauer, Anteil der Spieler mit Gewinnen

Skalen/Instrumente	---
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	---
Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>Die Varianten mit einem kombinierten Gewinn- und Verlustlimit schneiden beim Verlust und der Spieldauer besser ab als reine Gewinn- und Verlustlimits.</p> <p>Spielverhalten: - durchschnittlicher Verlust (US-Dollar) S1: 251 S2: 30 S3: 76 S4: 35 S5: 35 S6: 53 S7: 153</p> <p>- durchschnittliche Spieldauer (Stunden) S1: 8,33 S2: 1,0 S3: 2,38 S4: 1,13 S5: 1,22 S6: 1,81 S7: 5,23</p> <p>- Anteil der Spieler mit Gewinnen (%) S1: 17,6 S2: 35,0 S3: 7,3 S4: 30,6 S5: 31,8 S6: 15,0 S7: 48,3</p>
Evidenzgrad	III

Förderer	---
Anmerkungen	<p>reine Simulation des Glücksspielverhaltens mit künstlichen Parametern und Prämissen (z. B. Voraussetzung, dass alle Spielteilnehmer beim Erreichen der Limits das Spiel beenden); Umsetzung in der Praxis und Effekte im Zeitverlauf offen; wichtige Einflüsse von personen- oder umweltbezogenen Drittvariablen bleiben bei diesem Forschungsansatz unberücksichtigt</p>
Abstract	<p>Social scientists, governments, and the casino industry have all emphasized the need for casino patrons to “gamble responsibly”. Strategies for responsible gambling include self-imposed time limits and loss limits on gambling. Such strategies help prevent people from losing more than they can afford and may help prevent excessive gambling behavior. Yet, loss limits also make it more likely that casino patrons leave when they are losing. Oddly, the literature makes no mention of “win limits” as a potential approach to responsible gambling. A win limit would be similar to a loss limit, except the gambler would leave the casino upon reaching a pre-set level of winnings. We anticipate that a self-imposed win limit will reduce the gambler’s average loss and, by default, also reduce the casino’s profit. We test the effect of a self-imposed win limit by running slot machine simulations in which the treatment group of players has self-imposed and self-enforced win and loss limits, while the control group has a self-imposed loss limit or no limit. We find that the results conform to our expectations: the win limit results in improved player performance and reduced casino profits. Additional research is needed, however, to determine whether win limits could be a useful component of a responsible gambling strategy.</p>

Pre-Commitment: PC8

Titel	The impact of precommitment on risk-taking while gambling: A preliminary study
Autoren	Brevers D., Noel X., Clark L., Zyuzin J., Park J.J., Bechara A.
Zeitschrift	Journal of Behavioral Addictions (5, 51-58)
Jahr	2016
Staat(en)	USA
GS-Art(en)/-stätte	glücksspielformunabhängig
Intervention	Möglichkeit zur freiwilligen Verpflichtung im Sinne des Pre-Commitments, das die beiden riskanteren Gewinnoptionen (600, 900 US-Dollar) von insgesamt vier Gewinnoptionen ausschließt (ferner: 200, 400 US-Dollar) Ziel: Verringerung eines riskanten Glücksspielverhaltens
Präventionsart	selektiv
Präventionsebene	Verhältnisprävention
Zielgruppe	Glücksspieler
Forschungsdesign	Quasi-Experiment unter Hinzuziehung eines Glücksspiel-Paradigmas: (1) unabhängige Variable = vollständige Wahlfreiheit bei einer Glücksspielsimulation vs. im Vorfeld getroffene freiwillige Verpflichtung, die die beiden riskanteren Gewinnoptionen (600, 900 US-Dollar) von insgesamt vier ausschließt (ferner: 200, 400 US-Dollar) (2) abhängige Variable = Auswahl einer der vier Glücksspieloptionen mit unterschiedlichen Gewinnwahrscheinlichkeiten und -höhen = Risikoaffinität; 50 Durchgänge pro Untersuchungsbedingung
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	quasi-experimentelles Setting
Art der Daten	computerbasierte Daten (Trials)
Skalen/Instrumente	(1) Gambling Task in Anlehnung an Crockett et al. (2013) (2) South Oaks Gambling Screen (SOGS)
Laufzeit Studie	---

Stichprobe	60 College-Studenten (Ø-Alter: 21 Jahre; 50% männlich; kein [wahrscheinlich] pathologischer Glücksspieler nach SOGS)
Response Rate	---
Zentrale Effekte	- geringeres Risikoverhalten in der Pre-Commitment-Bedingung (F-Wert, *) - innerhalb der Pre-Commitment-Bedingung kein Unterschied im Risikoverhalten bei Wahl für vs. gegen den Ausschluss der beiden riskanteren Gewinnoptionen (insgesamt entschieden sich die Probanden in 54,2% aller Trials für den Ausschluss der beiden riskanteren Gewinnoptionen)
Evidenzgrad	III
Förderer	National Institute on Drug Abuse und National Center for Responsible Gaming
Anmerkungen	selektive Stichprobe mit sehr wenigen regelmäßigen Spielern bzw. keinem pathologischen Spieler nach SOGS; sehr geringe ökologische Validität
Abstract	Background and aims: Precommitment refers to the ability to prospectively restrict the access to temptations. This study examined whether risk-taking during gambling is decreased when an individual has the opportunity to precommit to his forthcoming bet. Methods: Sixty individuals participated in a gambling task that consisted of direct choice (simply chose one monetary option among four available ones, ranging from low-risk to high-risk options) or precommitment trials (before choosing an amount, participants had the opportunity to make a binding choice that made high-risk options unavailable). Results: We found that participants utilized the precommitment option, such that risk-taking was decreased on precommitment trials compared to direct choices. Within the precommitment trials, there was no significant difference in risk-taking following decisions to restrict versus non-restrict. Discussion: These findings suggest that the opportunity to precommit may be sufficient to reduce the attractiveness of risk. Conclusions: Present results might be exploited to create interventions aiming at enhancing one's ability to anticipate self-control failures while gambling.

Responsible Gambling Tools

Responsible Gambling Tool: RGT1

Titel	Social Responsibility Tools in Online Gambling: A Survey of Attitudes and Behavior among Internet Gamblers
Autoren	Griffiths M.D., Wood R.T.A., Parke J.
Zeitschrift	CyberPsychology & Behavior (12, 413-421)
Jahr	2009
Staat(en)	Schweden
GS-Art(en)/-stätte	Online-Glücksspiele (von Svenska Spel)
Intervention	Responsible Gambling Tool („PlayScan“) mit folgenden Elementen: Ampelsystem zum Spielverhalten (personalisiertes Feedback), Selbsttest, Limitierung der Ausgaben, Selbstsperrn (flexible Optionen), Informationen (u. a. Helpline); Nutzung durch Kunden von Svenska Spel auf freiwilliger Basis Ziel: Identifikation riskanter Verhaltensmuster; Verhinderung der Entstehung und Aufrechterhaltung von Glücksspielproblemen
Präventionsart	selektiv, indiziert
Präventionsebene	Verhältnis- und Verhaltensprävention
Zielgruppe	Online-Glücksspieler
Forschungsdesign	Einmalbefragung ausgewählter Online-Kunden von Svenska Spel
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	Online-Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	selbstkonstruiert
Laufzeit Studie	2008
Stichprobe	n = 2.348 (männlich: 75,5%, Ø-Alter: 43,9 Jahre) davon n= 594 PlayScan-Nutzer (Ø-Alter: 42,4 Jahre)

Response Rate	<p>24,2% (von 9.714 per Mail angeschriebenen Personen)</p>
Zentrale Effekte	<p>Reichweite (bezogen auf alle Kunden):</p> <ul style="list-style-type: none"> - 26% nutzen PlayScan - häufige Spieler nutzen PlayScan eher als nicht häufige Spieler (Chi-Quadrat; ***) - männliche Spieler nutzen PlayScan eher als weibliche Spieler (Chi-Quadrat; **) <p>Akzeptanz (PlayScan-Kunden):</p> <ul style="list-style-type: none"> - 52% finden PlayScan ziemlich oder sehr nützlich <p>Nützlichkeit einzelner Elemente (PlayScan-Kunden):</p> <ul style="list-style-type: none"> - das Ampelsystem finden 49,0% ziemlich oder sehr nützlich - die Limitierungsoption (Einsätze) finden 70,0% ziemlich oder sehr nützlich - den Selbsttest finden 46,3% ziemlich oder sehr nützlich - Möglichkeit zur Selbstperre finden 42,3% ziemlich oder sehr nützlich - Erhalt von Informationen zu Hilfeangeboten finden 39,6% ziemlich oder sehr nützlich <p>Anwendung einzelner Elemente (PlayScan-Kunden):</p> <ul style="list-style-type: none"> - 56% haben sich ein Einsatzlimit gesetzt - 40% haben einen Selbsttest gemacht - 17% haben eine Option der Selbstsperrern genutzt - 0,4% haben eine Telefonberatung kontaktiert <p>Spielverhalten (eigene Angaben, PlayScan-Kunden):</p> <ul style="list-style-type: none"> - bei 6,9% hat sich der Ampelstatus verbessert (bei 89% gleichgeblieben, bei 6,3% verschlechtert, MF)
Evidenzgrad	III
Förderer	Svenska Spel (staatlicher Glücksspielanbieter)
Anmerkungen	keine Angaben zu den Online-Glücksspielen bei Svenska Spel; keine Angaben zu den genutzten Glücksspielen der Befragungsgruppe; Repräsentativität der Gruppe der Antwortenden unklar; Studie ist finanziert vom Glücksspiel-Anbieter; keine Verhaltensdaten oder Daten im Zeitverlauf; nahezu ausschließlich deskriptive Parameter bei der Ergebnisdarstellung; Fehlen einer Kontrollgruppe
Abstract	<p>To date, little empirical research has focused on social responsibility in gambling. This study examined players' attitudes and behavior toward using the social responsibility tool PlayScan designed by the Swedish gaming company Svenska Spel. Via PlayScan, players have the option to utilize various social responsibility control tools (e. g., personal gaming budgets, self-diagnostic tests of gambling habits, self-exclusion options). A total of 2,348 participants took part in an online questionnaire study. Participants were clientele of the Svenska Spel online gambling Web site. Results showed that just over a quarter of players (26%) had used PlayScan. The vast majority of those who had activated PlayScan (almost 9 in 10 users) said that PlayScan was easy to use. Over half of PlayScan users (52%) said it was useful; 19% said it was not. Many features were seen as useful by online gamblers, including limit setting (70%), viewing their gambling profile (49%), self-exclusion facilities (42%), self-diagnostic problem gambling tests (46%), information and support for gambling issues (40%), and gambling profile</p>

predictions (36%). In terms of actual (as opposed to theoretical) use, over half of PlayScan users (56%) had set spending limits, 40% had taken a self-diagnostic problem gambling test, and 17% had used a self-exclusion feature.

Responsible Gambling Tool: RGT2

Titel	Usage of a Responsible Gambling Tool: A Descriptive Analysis and Latent Class Analysis of User Behavior
Autoren	Forsström D., Hesser H., Carlbring P.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (32, 889-904)
Jahr	2016
Staat(en)	Schweden
GS-Art(en)/-stätte	Online-Glücksspiele (von Svenska Spel)
Intervention	Responsible Gambling Tool („PlayScan“) mit folgenden Elementen: Ampelsystem zum Spielverhalten (personalisiertes Feedback, auch mittels Warnhinweisen), Selbsttest, Limitierung der Ausgaben und/oder Spielzeit, Informationen/Hilfshinweise (u. a. Helpline); Nutzung durch Kunden von Svenska Spel auf freiwilliger Basis Ziel: Identifikation riskanter Verhaltensmuster; Verhinderung der Entstehung und Aufrechterhaltung von Glücksspielproblemen
Präventionsart	selektiv, indiziert
Präventionsebene	Verhältnis- und Verhaltensprävention
Zielgruppe	Online-Glücksspieler
Forschungsdesign	statistische Auswertung von Inanspruchnahme-Daten des Online-tools „PlayScan“ (2011-2013, 23 Monate); inklusive einer latenten Klassenanalyse (LCA)
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	Informationen aus Datenbank
Skalen/Instrumente	(1) Log-Ins („PlayScan“) (2) vollständig ausgefüllte Selbsttests (3) zur Verfügung gestellte Informationen/Hilfshinweise (4) Lesen von Warnhinweisen
Laufzeit Studie	2011-2013

Stichprobe	n = 9.528 von n = 9.293 liegen Angaben zu Geschlecht und Alter vor (männlich: 84,2%, Ø-Alter: 41,8 Jahre)
Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>Nutzung (als Hinweis für Akzeptanz) einzelner Elemente (jeweils mindestens einmal):</p> <ul style="list-style-type: none"> - 86,1% haben die PlayScan-Seite besucht - 65,4% haben einen Selbsttest vollständig ausgefüllt - 43,6% haben Informationen/Hilfshinweise genutzt - 35,0% haben Warnhinweise (personalisiertes Feedback) gelesen <p>Nutzung (als Hinweis für Akzeptanz) einzelner Elemente (jeweils ≥ 3mal):</p> <ul style="list-style-type: none"> - 22,5% haben die PlayScan-Seite besucht - 3,6% haben einen Selbsttest vollständig ausgefüllt - 4,5% haben Informationen/Hilfshinweise genutzt - 16,8% haben Warnhinweise (personalisiertes Feedback) gelesen <p>Ergebnis der LCA: 5 Gruppen (hierarchisiert):</p> <ul style="list-style-type: none"> - „Selbsttester“: 3,3% - „Multifunktions-Nutzer“: 9,3% - Nutzer von Informationen/Hilfshinweisen: 31,8% - Besucher der Playscan-Seite: 47,7% - Nicht-Nutzer: 7,9%
Evidenzgrad	III
Förderer	Svenska Spel (staatlicher Glücksspielanbieter)
Anmerkungen	keine Angaben zu den Online-Glücksspielen bei Svenska Spel; keine Angaben zu den genutzten Glücksspielen der Befragungsgruppe; ausschließlich Nutzungsdaten erhoben (keine Aussagen zu Wirkungen möglich); Studie ist finanziert vom Glücksspiel-Anbieter; eingeschränkte Aussagekraft der LCA; keine Evaluationsstudie im engeren Sinne; PlayScan erfuhr im Untersuchungszeitraum geringfügige Änderungen; keine Kontrollgruppe

Abstract

Gambling is a common pastime around the world. Most gamblers can engage in gambling activities without negative consequences, but some run the risk of developing an excessive gambling pattern. Excessive gambling has severe negative economic and psychological consequences, which makes the development of responsible gambling strategies vital to protecting individuals from these risks. One such strategy is responsible gambling (RG) tools. These tools track an individual's gambling history and supplies personalized feedback and might be one way to decrease excessive gambling behavior. However, research is lacking in this area and little is known about the usage of these tools. The aim of this article is to describe user behavior and to investigate if there are different subclasses of users by conducting a latent class analysis. The user behaviour of 9528 online gamblers who voluntarily used a RG tool was analysed. Number of visits to the site, self-tests made, and advice used were the observed variables included in the latent class analysis. Descriptive statistics show that overall the functions of the tool had a high initial usage and a low repeated usage. Latent class analysis yielded five distinct classes of users: self-testers, multi-function users, advice users, site visitors, and non-users. Multinomial regression revealed that classes were associated with different risk levels of excessive gambling. The self-testers and multi-function users used the tool to a higher extent and were found to have a greater risk of excessive gambling than the other classes.

Selbsttest: RGT3

Titel	Check dein Spiel: Internetbasierte Prävention von problematischem Glücksspiel
Autoren	Jonas B., Tossmann P., Leuschner F., Pauly A., Bender-Roth H., Brand T., Lang P.
Zeitschrift	Sucht (58, 63-68)
Jahr	2012
Staat(en)	Deutschland
GS-Art(en)/-stätte	glücksspielformübergreifend
Intervention	onlinegestützter, interaktiver Selbsttest (u. a. Problem Gambling Severity Index integriert) mit automatisierter Rückmeldung (Verhaltensempfehlungen, Informationen zu Risikoprofilen verschiedener Glücksspiele) Ziel: Überprüfung des eigenen Spielverhaltens, Beendigung eines problematischen Spielverhaltens
Präventionsart	selektiv, indiziert
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Glücksspieler
Forschungsdesign	Nutzerbefragung und Auswertung ausgewählter Selbsttest-Angaben
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	Online-Befragung und Selbsttest-Angaben (beides Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	(1) selbstkonstruiert (2) PGSI
Laufzeit Studie	(1) 2007 bis 2011 (Auswertung Selbsttest) (2) 2010 (Befragung)
Stichprobe	n = 42.967 (Selbsttest ausgefüllt) n der Befragung unklar

Response Rate	an Befragung teilgenommen: 4,9% (n = unklar)
Zentrale Effekte	<p>Reichweite/Inanspruchnahme (Selbsttest-Angaben): - 2007 bis März 2011: 42.967 Selbsttests vollständig ausgefüllt; 83,8% Männer; Ø-Alter 30 Jahre (Median); 28,4% Problemspieler (nach PGSI); Glücksspiel letzte 30 Tages (MF): Lotterien 58,2%, Geldspielautomaten 23,3%, Online-Poker 17,1%, Rubbellose 12,2%, Online-Sportwetten 11,8%</p> <p>Akzeptanz (Befragung): - 76,2% wollen den Selbsttest „wahrscheinlich“ oder „auf jeden Fall“ weiterempfehlen - 71,5% finden ihre Test-Rückmeldung „ziemlich“ oder „sehr“ interessant</p>
Evidenzgrad	III
Förderer	Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA)
Anmerkungen	Befragung: Selbsttest ist Eigenentwicklung (nicht validiert); Fallzahl und Ablauf der Befragung unklar bzw. nicht erläutert; sehr geringe Rücklaufquote; keine Daten zu den Effekten auf das Spielverhalten erhoben; Interessenkonflikt (Evaluation der eigenen Intervention)
Abstract	<p>Hintergrund: Im Zuge der Ausweitung von Glücksspielangeboten im Internet gewinnen auch webbasierte Angebote der Suchtprävention weiter an Bedeutung. Interaktiven Angeboten kommt hierbei eine besondere Rolle zu, da sie die Anpassung präventiver Inhalte an die Situation und Bedürfnisse der Nutzer erlauben. Um der Verbreitung problematischen Glücksspielverhaltens vorzubeugen, entwickelte die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) im Jahr 2007 mit „Check dein Spiel“ (CDS) ein entsprechendes Angebot im Internet. Ziele: Dieser Beitrag gibt einen Überblick über die interaktiven Inhalte der Webseite und erläutert, wie diese in der Prävention und Frühintervention bei problematischem und pathologischem Glücksspielverhalten eingesetzt werden. Zunächst wird hierbei der datenbankbasierte Selbsttest dargestellt, bei dem Glücksspielteilnehmende eine individuelle Rückmeldung über das eigene Glücksspielverhalten erhalten können. Darüber hinaus wird das strukturierte mehrwöchige Beratungsprogramm von CDS beschrieben und über die Erfahrungen mit dem Programm seit seinem Online-Start berichtet.</p>

Aufklärung

Öffentliche Kampagnen und Informationsmaterialien

Aufklärung: A1

Titel	Can Advertising Increase Awareness of Problem Gambling? A Statewide Survey of Impact
Autoren	Najavits L.M., Grymala L.D., George B.
Zeitschrift	Psychology of Addictive Behaviors (17, 324-327)
Jahr	2003
Staat(en)	USA
GS-Art(en)/-stätte	glücksspielformübergreifend
Intervention	öffentliche Kampagne zur Sensibilisierung der Allgemeinbevölkerung für das problematische Glücksspielen in Indiana („Indiana Problem Gambling Awareness Campaign“); Bestandteile: Radiospots, Plakate, Broschüren, Zeitungsanzeigen, „give-aways“, Informationsveranstaltungen, Pressekonferenz; Kampagnenslogan: „Play smart. Don’t bet more than you can lose“; Ziel: Förderung des Wissens über das problematische Glücksspielen & möglicher Hilfen (Sensibilisierung)
Präventionsart	universell
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Erwachsene im Alter zwischen 18 und 54 Jahren
Forschungsdesign	Prä- und Post-Befragung (unabhängige Zufalls-Samples, jeweils 18 bis 54 Jahre, Post-Befragung: sechs Wochen nach Prä-Interviews)
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt (2 Erhebungen)
Setting	Allgemeinbevölkerung
Art der Daten	telefonische Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	selbstkonstruiert
Laufzeit Studie	---

Stichprobe	n = 800; 51% Frauen, Ø-Alter: 38,9 Jahre; Abstammung: 90% europäisch, 5% afrikanisch, 5% andere (1) Prä: n = 400 (2) Post: n = 400 keine signifikanten Unterschiede der beiden Stichproben (bei 7 soziodemographischen Variablen)
Response Rate	--
Zentrale Effekte	Reichweite: - 8% haben die Kampagne wahrgenommen (Werbung gelesen und/oder gehört); am häufigsten über Plakate (3%) und Zeitungsanzeigen (1,3%) Wissen: - von diesen Personen (n = 32) geben 72% an, dass sich durch die Kampagne ihr Wissen verbessert hat Verhalten: - 1 Person (0,8% bzw. 1/371) gibt an, aufgrund der Kampagne etwas unternommen zu haben Insgesamt: - zwischen Prä und Post keine signifikanten Veränderungen
Evidenzgrad	III
Förderer	verschiedene öffentliche Gesundheits-/ Suchteinrichtungen
Anmerkungen	es fehlen Informationen über den Zeitpunkt und die Dauer der Kampagne; keine Informationen zur Repräsentativität der Stichproben für Indiana (wurde gewichtet?); Analysen auf Itemebene und auf Grundlage eines selbstkonstruierten Instrumentes
Abstract	With the rapid rise of state-sponsored gambling during the 1990s, the number of problem gamblers increased as well. In this study, 800 Indiana adult residents were randomly surveyed to evaluate the impact of a statewide advertising campaign designed to increase awareness of problem gambling. The pre- to postcampaign telephone survey (with 400 independent respondents at each time point) targeted (a) the impact of the advertising campaign and (b) general awareness of problem gambling issues. Results indicated, overall, little impact of the ad campaign and a low rate of exposure to it (8%). Billboards and slogans appeared to be the methods with strongest impact. The sample had a positive view of problem gambling awareness campaigns and appeared quite knowledgeable about problem gambling in general. Awareness of state resources to aid problem gamblers was lower. Results are discussed in relation to the study methodology, and suggestions to improve future advertising efforts are offered.

Aufklärung: A2

Titel	“Gamblefree Day.” A Community Project to Minimise Harm Caused by Gambling Disorder in New Zealand Chinese and Korean Communities: Formative Evaluation and Lessons Learnt
Autoren	Tse S., Wong J., Lim G., Zhang W.
Zeitschrift	Journal of Psychosocial Rehabilitation and Mental Health (1[2], 77-84)
Jahr	2014
Staat(en)	Neuseeland
GS-Art(en)/-stätte	glücksspielformübergreifend
Intervention	landesweiter „Gamblefree Day“ (jährlich durchgeführter Aktionstag bzw. Kampagne zur Gesundheitsförderung) mit kulturspezifischer Anpassung, durchgeführt in verschiedenen neuseeländischen Städten Komponenten: Steuerungsgruppe, Songwettbewerb zum Thema Problemspielen, Ermäßigungen bei Restaurantbesuchen, Voucher mit Informationen zum Problemspielen & Selbsttest (Befunde beziehen sich nur hierauf) übergeordnetes Ziel: Minimierung glücksspielbedingter Schäden bei ethnischen Minderheiten (Chinesen und Koreaner), Aufklärung und Sensibilisierung in Bezug auf glücksspielbezogene Probleme bei dieser Bevölkerungsgruppe
Präventionsart	universell, selektiv
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Personen mit asiatischen Wurzeln (davon die Allgemeinbevölkerung sowie speziell Bedienstete der Lebensmittelindustrie)
Forschungsdesign	formative Evaluation, darunter Einmalbefragung von Restaurantbesuchern (Auckland)
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	reale Umgebung (Allgemeinbevölkerung [mit Migrationshintergrund])
Art der Daten	E-Survey (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	selbstkonstruiert
Laufzeit Studie	2008, 2009, 2010

Stichprobe	n = 104, 2008: 26, 2009: 22, 2010: 56
Response Rate	---
Zentrale Effekte	Zunahme (im Durchschnitt): - Wissen über glücksspielbedingte Probleme - Sensibilisierung gegenüber glücksspielbedingten Schäden - Möglichkeit mit anderem über Glücksspielprobleme zu reden, - Wissen um das Hilfesystem - Zuversicht selbst Hilfe zu suchen oder Freunde dazu zu bewegen
Evidenzgrad	III
Förderer	---
Anmerkungen	formativer Evaluationsansatz, Analyseebene: einzelne Items: nahezu keine quantitativen Effektmaße; keine Inferenzstatistik bzw. nur deskriptive Befunde; Repräsentativität der Antwortenden ist unklar
Abstract	Gambling disorder is one of the mental health issues concerning the New Zealand Asian migrant community. This article describes how Asian problem gambling services used "Gamblefree Day" (GFD) as a health promotion campaign to raise awareness of gambling harm in New Zealand Chinese and Korean communities. The nationwide GFD health promotion project consisted of an action group, song-writing competition, and discount restaurant dining, as well as the recruitment and training of volunteers specifically for the campaign. The formative evaluation of the campaign adopted a mixed method approach collecting survey data and qualitative feedback from campaign participants and volunteers over a period of three years. Formative evaluation focusing on Auckland was conducted to collect feedback from restaurant owners, volunteers, and participants of various events. Participants in the events reported increased understanding about problem gambling and the support services available in the communities. The formative evaluation of this project highlighted the concerns about excessive gambling within the Chinese and Korean populations in New Zealand. Study outcomes would encourage health promotion practitioners to systematically investigate changes over time in awareness of gambling problems and help seeking behaviors such as accessing counseling services among members of ethnic communities by using standardized measures. There is a dearth of theoretical or empirical literature addressing best practice for promoting the mental health of ethnic minority groups. Therefore, this paper sheds light on lessons learnt in designing culturally responsive interventions for Asian or similar migrant populations.

Aufklärung: A3

Titel	Temptation and prevention provided by the gambling industry: Main and interactive effects on gamblers
Autoren	Lemarié L., Chebat J-C.
Zeitschrift	Recherche et Applications en Marketing (30[4], 51-63)
Jahr	2015
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	glücksspielformübergreifend
Intervention	2 TV-Spots mit Anti-Glücksspiel-Botschaften (wurden 2010 in Quebec im Fernsehen gesendet); durchgeführt von einer unabhängigen Organisation, jedoch finanziert von der Glücksspielindustrie Ziel: Verhinderung glücksspielbezogener Probleme
Präventionsart	universell
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Allgemeinbevölkerung
Forschungsdesign	2x2 Untersuchungsdesign mit folgenden Bedingungen: (1) KG1 (Kontrollwerbung ohne Anti-Gambling-Ad, n = 30) (2) EG1 (Kontrollwerbung mit Anti-Gambling-Ad, n = 36) (3) KG2 (Glücksspielwerbung ohne Anti-Gambling-Ad, n = 63) (4) EG2 (Glücksspielwerbung mit Anti-Gambling-Ad, n = 61) zufällige Zuweisung zu den Untersuchungsbedingungen (getrennt für KG1 und EG1 sowie KG2 und EG2); Probanden sehen eine bekannte TV-Show; Platzieren der Glücksspielwerbung zu Beginn der Show, Schaltung der Anti-Gambling-Ads direkt vor der Glücksspielwerbung Einmalbefragung direkt nach dem Ende der TV-Show
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	experimentelles Setting
Art der Daten	Online-Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	Glücksspiel-Einstellungen sowie Intention, am Glücksspiel teilzunehmen (Moore & Ohtsuka 1997)

Laufzeit Studie	---
Stichprobe	n = 190 Glücksspielerfährende Erwachsene aus Quebec (Kanada)
Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>Einstellung: - In der EG2 ist die Intention, am Glücksspiel teilzunehmen, signifikant geringer als in der KG2 (F-Wert; *) (d. h. in Gegenwart von Glücksspielwerbung verringern Anti-Gambling-Ads die individuelle Absicht, zukünftig zu zocken)</p>
Evidenzgrad	Ib
Förderer	---
Anmerkungen	Inhalte der Anti-Gambling TV-Spots im Gegensatz zu den Pro-Spots nicht beschrieben; genauere Angaben zur Stichprobe (Alter, Geschlecht etc.) liegen nur für eine Subgruppe vor; Randomisierungsprozess unklar; keine Messung, welcher der beiden Spots jeweils gezeigt wurde (differenzielle Effekte?); eher unrealistischer Ablauf von Anti-Gambling-Spots und Glücksspielwerbung
Abstract	Our study investigates the effects of pro versus anti-gambling messages funded by the gambling industry. Paradoxically, our results show that anti-gambling ads funded by the gambling industry enhance gambling intent as do pro-gambling ads. We propose some suggestions related to the ways this finding should guide public policies.

Titel	The nature and framing of gambling consequences in advertising
Autoren	Orazi D.C., Lei J., Bove L.L.
Zeitschrift	Journal of Business Research (68, 2049-2056)
Jahr	2015
Staat(en)	USA
GS-Art(en)/-stätte	glücksspielformübergreifend
Intervention	verschiedenartige Präventionsbotschaften, die auf materielle bzw. soziale Negativefolgen des Glücksspiels abzielen und zugleich als Verlust- (bei Glücksspielteilnahme) oder Gewinnsituation (bei Glücksspielabstinentz) dargestellt werden Ziel: Reduzierung der Glücksspiel-Affinität
Präventionsart	indiziert
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Glücksspieler
Forschungsdesign	Präventionsbotschaften mit folgenden Variationen: (1) Text / Graphik (Fokussierung auf materielle vs. soziale Negativefolgen des Glücksspiels) (2) Einbettung (Verlust: „Was Du beim Glücksspiel verlierest“ vs. Gewinn: „Was Du gewinnen kannst, wenn Du nicht am Glücksspiel teilnimmst“) 2 x 2 x 2-Untersuchungsdesign mit folgenden Faktoren: (1) Glücksspielstatus (soziale Spieler vs. Problemspieler) (2) Darstellung der Negativefolgen (materiell vs. sozial) (3) Einbettung (Verlust vs. Gewinn) zufällige Zuordnung der Probanden zu den Untersuchungsbedingungen Einmal-Befragung direkt nach der Präsentation der jeweiligen Präventionsbotschaft
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	experimentelles Setting

Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	(1) selbstkonstruiert (2) Problem Gambling Severity Index (PGSI)
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	n = 167 regelmäßige Glücksspieler (\geq einmal im Monat), rekrutiert über Amazon Mechanical Turk (männlich: 64,1%, Ø-Alter: 32,4 Jahre); 26,9% Problemspieler (PGSI-Wert \geq 5)
Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>Einstellungen (Positiveinstellungen zum Glücksspiel):</p> <ul style="list-style-type: none"> - soziale Negativfolgen < materielle Negativfolgen (F; ***) - für materielle Negativfolgen: Problemspieler > soziale Spieler (F; *) - für soziale Negativfolgen: Einbettung als Verlust < Einbettung als Gewinn (F; *) <p>Absicht, am Glücksspiel teilnehmen zu wollen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - soziale Negativfolgen < materielle Negativfolgen (F; ***) - für soziale Negativfolgen: Einbettung als Verlust < Einbettung als Gewinn (F; *)
Evidenzgrad	IIb
Förderer	---
Anmerkungen	keine Kontrollgruppe; nur spärliche Informationen zum selektiven Sample bzw. zur Art der Datenerhebung; Effekte auf der Verhaltensebene unbekannt; Publikation basiert auf zwei Teilstudien, wobei Teilstudie 1 aufgrund des Fehlens an Informationen zur Präventionsbotschaft nicht kodierbar ist; Präventionsbotschaften ausschließlich an Roulette-Simulation geprüft
Abstract	This research investigates the impact of the nature and framing of gambling consequences in responsible gambling advertisements. Two experimental studies are conducted to assess (1) the construal level of gambling consequences, and (2) the influence of the nature and framing of gambling consequences on advertising effectiveness for both recreational and problem gamblers. The results show that, compared to material consequences, social consequences are at a higher construal level and are more effective in reducing the propensity to gamble. This differential impact of social versus material consequences is stronger among problem gamblers (vs. recreational gamblers) and when the consequences are presented as losses (vs. gains). Implications for public health agencies and social marketers are discussed.

Aufklärung: A5

Titel	Does a Brochure About Gambling Provide New Information?
Autoren	Ladouceur R., Vézina L., Jacques C., Ferland F.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (16, 103-107)
Jahr	2000
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	glücksspielformübergreifend
Intervention	Broschüre zur Glücksspielsucht mit den Inhalten: Anzahl der (pathologischen) Spieler, Symptome einer Glücksspielsucht, Hilfeinrichtungen für Betroffene Ziel: Sensibilisierung der Allgemeinbevölkerung & Verbesserung des Wissens
Präventionsart	universell
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Allgemeinbevölkerung (Endadressaten)
Forschungsdesign	randomisierte Kontrollgruppenstudie ohne Prä-Messung (Befragung direkt nach Lesen der Broschüre)
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	Allgemeinbevölkerung
Art der Daten	mündliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	selbstkonstruiert
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	n = 115 (56 Männer [Ø-Alter = 41 Jahre] und 59 Frauen [Ø-Alter = 35 Jahre]); Auswahl erfolgte zufällig in einem Einkaufszentrum sowie einem Park in der Innenstadt von Quebec; n = 56 in der KG und n = 59 in der EG mit ähnlichen soziodemographischen Merkmalen (ohne weitere Präzisierung)

Response Rate	---
Zentrale Effekte	- EG > KG beim Wissen um die korrekte Anzahl pathologischer Spieler (Chi-Quadrat, ***) sucht (F-Wert; ***) Verfügbarkeit von spezialisierten Hilfen (Chi-Quadrat; *) sowie der Anzahl der insgesamt berichteten Themen (F-Wert; ***) (gilt auch jeweils für bestimmte Einzelthemen)
Evidenzgrad	III
Förderer	Loto-Québec
Anmerkungen	keine Prä-Messung; keine Follow-up-Erhebung (Nachhaltigkeit), Analysen auf Itemebene; es fehlen wichtige Informationen (s. o.); Nähe von Intervention und Post-Messung determiniert das Ergebnis
Abstract	The purpose of the present study is to evaluate whether a brochure on pathological gambling provides new information and knowledge to the general population. A total of 115 randomly chosen people from shopping malls and municipal parks were randomly distributed to control and experimental groups. Results indicated that the brochure provided new information concerning problem gambling, at risk behaviors, and the availability of specialised help.

Videos

Aufklärung: A6_A15

Titel	Impact of Warning and Brief Intervention Messages on Knowledge of Gambling Risk, Irrational Beliefs and Behaviour
Autoren	Steenbergh T.A., Whelan J.P., Meyers A.W., May R.K., Floyd K.
Zeitschrift	International Gambling Studies (4, 3-16)
Jahr	2004
Staat(en)	USA
GS-Art(en)/-stätte	Roulette (Computersimulation)
Intervention	Intervention 1: elektronischer Warnhinweis zu den Gewinnchancen beim Roulette und zu den Risiken beim Glücksspiel (22 Sekunden) Intervention 2: elektronischer Warnhinweis & Video zur Bedeutung von Limitierungen und zu den irrationalen Annahmen beim Glücksspiel, Möglichkeit einen persönlichen Limitierungsplan zu erstellen (Intervention insgesamt ca. 10 Minuten) Ziel: Zuwachs glücksspielbezogenen Wissens, Förderung eines kontrollierten Spielverhaltens
Präventionsart	selektiv, indiziert
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Roulettespieler
Forschungsdesign	randomisiertes Kontrollgruppendesign (stratifiziert nach GBQ und GSEQ); Prä-/Post-Befragung direkt vor und nach dem Spielen (computerbasiertes Roulette, Spieldauer: max. 45 min.); Experimentalgruppe 1: Intervention 1 & neutrales Video zur Geschichte des Glücksspiels EG2: Intervention 2 KG: neutrales Video zur Geschichte des Glücksspiels
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	experimentelles Setting (mit Guthaben von 125 US-Dollar, die in Lose umgewandelt werden können)
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)

Skalen/Instrumente	(1) zu einem Teil selbstkonstruiert (2) Gamblers' Beliefs Questionnaire (GBQ) zur Erfassung kognitiver Verzerrungen (3) Gambling Self-Efficacy Questionnaire (GSEQ) zur Erfassung der Selbstwirksamkeit in Bezug auf die Kontrolle des Spielverhaltens in Risikosituationen
Laufzeit Studie	--
Stichprobe	n = 101 (glücksspielfahrene) Studenten; 36% männlich; Ø-Alter: 20,5 Jahre; Abstammung: 57% europäisch, 36% afrikanisch, 7% anderes; n = 35 (EG1), n = 33 (EG2), n = 33 (KG)
Response Rate	--
Zentrale Effekte	Wissen: - EG1 ≠ EG2 ≠ KG (logistische Regression; **), Post-hoc-Test: EG1/EG2 > KG (keine Unterschiede zwischen EG1 und EG2) Limitsetzung (Zeitlimit): - EG1 ≠ EG2 ≠ KG (logistische Regression; ***), Post-hoc-Test: EG2 > EG1/KG (keine Unterschiede zwischen EG1 und KG) Einstellung (kognitive Verzerrungen): - EG1 ≠ EG2 ≠ KG (F-Wert; *), Post-hoc-Test: EG2 < EG1; EG2 < KG
Evidenzgrad	Ib
Förderer	The Assisi Foundation of Memphis, Centers of Excellence grant from the State of Tennessee
Anmerkungen	geringe Fallzahlen; sehr kurzer Untersuchungszeitraum; unklare Intervention 1 (welche Rolle spielt der Film?); statistische Verfahren uneinheitlich; Analysen auf Itemebene (Wissen)
Abstract	This analog study examined whether warning and brief intervention messages would increase gamblers' knowledge of odds, alter level of irrational beliefs, and influence gambling behaviour on a computerized roulette game. College-age participants (N = 101) were matched on level of gambling irrational beliefs and self-efficacy and then randomly assigned to receive a warning message, a warning message plus information on limit setting and irrational beliefs, or a video about gambling history. Participants were then allowed to play roulette. In contrast to those who watched the video only, participants in the two message conditions showed greater knowledge of the risks of gambling. The limit-setting strategy produced significant reductions in gambling-related irrational beliefs. Across conditions, participants did not gamble differently. These results suggest that warning messages might have informational value and that limit-setting strategies hold promise for producing cognitive change in gamblers. Under the present analog procedure, such messages did not significantly affect gambling behaviour.

Aufklärung: A7

Titel	Animation-Based Education as a Gambling Prevention Tool: Correcting Erroneous Cognitions and Reducing the Frequency of Exceeding Limits Among Slots Players
Autoren	Wohl M.J.A., Christie K.-L., Matheson K., Anisman H.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (26, 469-486)
Jahr	2010
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	Automaten (Slot Machines)
Intervention	pädagogische Animation (Video, siehe hierzu auch Wohl et al. 2013a und 2013b); teilweise interaktiv (Fragen); primär für Einsatz auf internet-basierten Spielerschutzseiten Inhalte (u. a.): Funktionsweisen von Automaten, kognitive Verzerrungen beim Spielen, Unabhängigkeit von Ereignissen, Tipps für risikoarmes Spielverhalten (u. a. Setzen eines Limits, Kreditkarte zu Hause lassen) Ziel: Verhinderung der Entstehung von Spielproblemen
Präventionsart	selektiv
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	(nicht-problematisch spielende) aktive Automatenspieler
Forschungsdesign	randomisiertes Design mit einer EG (pädagogisches Video) und einer KG (neutrales Video, u. a. Umsatzzahlen zum Glücksspiel) 3 Messzeitpunkte: Prä (Videopräsentation); Post (innerhalb von 24 Stunden nach der Spielsession, die direkt im Anschluss an die Video-präsentation stattfand), Follow-up (1 Monat) nicht problematisch spielende Automatenspieler (nach PGSI), rekrutiert von einer Pferderennbahn in Ottawa (wo auch Slot Machines installiert sind)
Quer-/Längsschnitt	Längsschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	computergestützte Befragung (Selbstangaben)

Skalen/Instrumente	(1) Informational Biases Scale (IBS) (2) PGSI (3) selbstformulierte Items (u. a. zur Vermeidung problematischen Spielens)
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	Prä: n = 242; 49,2% männlich, Ø = 46,4 Jahre; Abstammung: 66,1% europäisch, 12,4% kanadisch (Indianer), 7,0% afrikanisch, Rest andere
Response Rate	Post: 53,7% (130/242)
Zentrale Effekte	Einstellung: - EG: kognitive Verzerrungen in Prä > Post und Prä > Follow-up (F-Wert; jeweils ***,) (bei KG nicht) - EG: Wahrnehmung des Nutzens bestimmter Präventionsstrategien in Prä < Post (F-Wert; **) (bei KG nicht) - EG: Absicht, diese Präventionsstrategien zu nutzen in Prä < Post (F-Wert, **) (bei KG nicht) Verhalten: - Prä zu Post (n = 105): weniger Spieler in der EG als in der KG überschreiten ihr selbstgewähltes Limit (Chi-Quadrat, *)
Evidenzgrad	Ib
Förderer	Ontario Problem Gambling Research Centre
Anmerkungen	fehlende Angaben über den Randomisierungsprozess; nur rudimentäre Informationen über die Fallzahlen der EG und KG sowie beim Follow-up (z. B. keine Angabe über Response Rate); kaum nachhaltige Effekte; hochselektive Stichprobe
Abstract	In light of the financial harm that often accompanies problem gambling, and the difficulty in resolving it, there is a pressing need for prevention resources. In the present study, we examined the preventive effects of an animation-based video that educated participants on how slot machines function, the prudence of setting financial limits, and strategies to avoid problems. Non-problem gamblers (N = 242) at a slots venue were randomly assigned to watch either an animation or a control video. Compared to participants who watched the control video, those who watched the animation endorsed strategies to gamble within financial limits, reported greater behavioral intentions to use the strategies, and exceeded their pre-set limits less frequently during their subsequent gambling session. Some effects waned over a 30-day period suggesting booster sessions may be required for long term sustainability. The effectiveness of animation-based education as a prevention tool and the need for adjunctive measures is discussed.

Titel	Facilitating Responsible Gambling: The Relative Effectiveness of Education-Based Animation and Monetary Limit Setting Pop-up Messages Among Electronic Gaming Machine Players
Autoren	Wohl M.J.A., Gainsbury S., Stewart M.J., Szatmari T.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (29, 703-717)
Jahr	2013
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	virtuelles Kasino (Automatenspiel)
Intervention	(1) pädagogische Animation: 9-minütiges Video zur Funktionsweise des Automatenspiels bzw. seiner Entmystifizierung (siehe auch Wohl et al. 2010 und 2013a) Ziel: Korrektur kognitiver Verzerrungen (2) Pop-up-Fenster: Erinnerung an das Erreichen eines selbstgewählten Einsatzlimits Ziel: Förderung eines kontrollierten Spielverhaltens
Präventionsart	selektiv
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Automatenspieler
Forschungsdesign	experimentelles Design mit jeweils zwei Experimental- und Kontrollgruppen EG1: Aufklärungsvideo KG1: neutrales Video EG2: Pop-up-Fenster mit dem Hinweis zum Einsatzlimit KG2: kein Pop-up-Fenster determinierter Spielablauf, Spielen mit Echtgeld, Verpflichtung zum Setzen eines Einsatzlimits direkt vor Spielbeginn, Teilnehmer konnten solange wie gewünscht spielen Einmalbefragung (in der EG2 direkt nach Erscheinen des Pop-up-Fensters, sonst nach Spielende)
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	experimentelles Setting
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)

Skalen/Instrumente	<p>(1) DSM-IV-Kriterien (2) Problem Gambling Severity Index (PGSI) (3) Information Biases Scale (IBS) (4) selbstkonstruiert</p>
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	<p>n = 72 Studenten einer großen kanadischen Universität (weiblich: 70,8%, Ø-Alter: 29,7 Jahre; 84,7% europäischer Abstammung), alle Probanden mit Glücksspielerfahrung aber ohne Anzeichen glücksspielbezogener Probleme (PGSI) EG1: n = 37 KG1: n = 35 EG2: n = 37 KG2: n = 35</p> <p>Anmerkung: Jeder Teilnehmer war mit zwei Untersuchungsbedingungen konfrontiert (entweder EG1 oder KG1 bzw. EG2 oder KG2), so dass sich hier die Stichprobengröße auf n = 144 verdoppelt. Dabei setzen sich beide Experimental- und beide Kontrollgruppen jeweils aus zum Teil unterschiedlichen Personen zusammen.</p>
Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>Einstellungen (kognitive Verzerrungen): - EG1 < KG1 (F-Wert; ***)</p> <p>Wissen: - Bewusstsein, das Einsatzlimit erreicht zu haben EG2 > KG2 (F-Wert; *)</p> <p>Verhalten: - Festhalten am Einsatzlimit: EG1 > KG1; EG2 > KG2 (jeweils Chi-Quadrat; **)</p> <p>Interaktionseffekt: innerhalb der KG2 halten diejenigen Probanden mit Aufklärungsvideo (n = 17) eher an den Einsatzlimits fest als Probanden mit neutralem Video (n = 18) (Chi-Quadrat; *) (innerhalb der EG2 kein Unterschied)</p>
Evidenzgrad	IIIb
Förderer	Ontario Problem Gambling Research Centre
Anmerkungen	kleine, sehr selektive Stichprobe; Angaben zur Zuordnung zu den Untersuchungsbedingungen fehlen in Gänze; potentielle Beeinflussung der Ergebnisse durch den ungewöhnlichen Befragungszeitpunkt in der EG2; Darstellung der Ergebnisse (Tabelle vs. Text) zum Teil inkonsistent; schwache Intervention in der EG2 (bloße Erinnerung an Einsatzlimits); generell dünne Outcome-Messung
Abstract	Although most gamblers set a monetary limit on their play, many exceed this limit—an antecedent of problematic gambling. Responsible gambling tools may assist players to gamble within their means. Historically, however, the impact of such tools has been assessed in isolation. In the current research, two responsible gambling tools that target adherence to a monetary limit were assessed among 72 electronic gaming machine (EGM) players. Participants watched an educational animation explaining how EGMs work (or a neutral video) and then played an EGM

in a virtual reality environment. All participants were asked to set a monetary limit on their play, but only half were reminded when that limit was reached. Results showed that both the animation and pop-up limit reminder helped gamblers stay within their preset monetary limit; however, an interaction qualified these main effects. Among participants who did not experience the pop-up reminder, those who watched the animation stayed within their preset monetary limits more than those who did not watch the animation. For those who were reminded of their limit, however, there was no difference in limit adherence between those who watched the animation and those who did not watch the animation. From a responsible gambling perspective, the current study suggests that there is no additive effect of exposure to both responsible gambling tools. Therefore, for minimal disruption in play, a pop-up message reminding gamblers of their preset monetary limit might be preferred over the lengthier educational animation.

Aufklärung: A9

Titel	Reducing Erroneous Cognition and the Frequency of Exceeding Limits among Slots Players: A Short (3-minute) Educational Animation Facilitates Responsible Gambling
Autoren	Wohl M.J.A., Santesso D.L., Harrigan K.
Zeitschrift	International Journal of Mental Health & Addiction (11, 409-423)
Jahr	2013
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	Automaten (Slot Machines)
Intervention	3-minütige pädagogische Animation (Video), primär für Einsatz auf interbasierten Spielerschutzseiten Ziel: Verringerung fehlerbehafteter Kognitionen in Bezug auf die Funktionsweise von Glücksspielautomaten; Vermittlung von Strategien zum Festhalten an finanziellen Limitierungen
Präventionsart	selektiv, indiziert
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Automatenspieler
Forschungsdesign	3 Untersuchungsbedingungen mit zufälliger (allerdings nicht näher erläuterten) Zuordnung zu einer 3-minütige Animation (EG1), einer 9-minütige Animation (EG2) und einem neutralen Kontrollvideo (KG) (siehe zu EG2 auch Wohl et al. 2010 und 2013b) 4 Messzeitpunkte: Prä und Post1 direkt vor und direkt nach der Videopräsentation; Post 2 (innerhalb von 24 Stunden nach der Spielsession, die direkt im Anschluss an die Videopräsentation stattfand), Follow-up (1 Monat) aktive Automatenspieler ohne Kontakt zum Hilfesystem (wegen glücksspielbezogenen Problemen) aus 2 Spielstätten
Quer-/Längsschnitt	Längsschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	computergestützte Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	(1) Information Bias Scale (IBS) (2) PGSI (3) selbstformulierte Items

Laufzeit Studie	---
Stichprobe	(1) Prä/Post 1: n = 123; 60,2% männlich; Ø = 49,2 Jahre; 19,5% Problemspieler (PGSI); EG1: n = 42, EG2: n = 39, KG: n = 42 (2) Post 2: n = 91; 62,6% männlich; EG1: n = 35, EG2: n = 26, KG: n = 30 (3) Follow-up: n = 71; 59,2% männlich; M = 51,4 Jahre; EG1: n = 28, EG2: n = 20, KG: n = 23
Response Rate	(1) Post2: 74,0% (2) Follow-up: 57,7%
Zentrale Effekte	Wissen: - Prä zu Post1: Haupteffekt Zeit (F-Wert, *) und Interaktionseffekt Zeit*Untersuchungsbedingung (F-Wert; *) = ähnlich ausgeprägte Verringerung fehlerbehafteter Kognitionen sowohl in EG1 als auch EG2; kein derartiger Interaktionseffekt zu Post2 und Follow-up Verhalten: - Post2 bei Zusammenlegung von EG1 und EG2: EG1 + EG2 > KG halten jetzt an finanziellen Limitierungen fest (positive Veränderung) bzw. berichten, dass das Video für das Festhalten an der Limitierung hilfreich gewesen ist (Effekt verschwindet zum Follow-up)
Evidenzgrad	III
Förderer	Ontario Problem Gambling Research Centre
Anmerkungen	fehlende Detailinformationen bei den statistischen Analysen; zum Teil werden beide Experimentalgruppen bei der Auswertung ohne Begründung zusammengelegt; relativ hohe Ausfallrate; die Befunde der Zusatzstudie 1b zur Präferenzbewertung beider Videos werden hier aufgrund ihrer untergeordneten Bedeutung nicht dargestellt
Abstract	Educating slot machine players about the odds of winning and the benefits of precommitment is important from a responsible gambling perspective. Educational animation is a favorable medium in this regard but requires a short and cognitively simple format. To this end, for Study 1a, we developed a 3-min educational animation to test its responsible gambling utility and compare it against a 9-min version developed by Wohl and colleagues (Journal of Gambling Studies 26:469-486, 2010) with slots machine players (N = 123). The 3- and 9-min version equally facilitated a reduction in erroneous cognitions and limit adherence during the subsequent gambling session compared to a control video. However, the animations' effectiveness waned after 30 days. In Study 1b, slot players (N = 24) who watched both animations showed no version preference. Educational animations as a responsible gambling tool and the appropriate venue for short and long animations are discussed.

Programme und Projekte für Erwachsene

Aufklärung: A10

Titel	Impacting attitudes towards gambling: A prison gambling awareness and prevention program
Autoren	Nixon G., Leigh G., Nowatzki N.
Zeitschrift	Journal of Gambling Issues (Jahrgang 17)
Jahr	2006
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	glücksspielformübergreifend
Intervention	„Gambling Awareness and Prevention Project“: freiwilliges Aufklärungsprogramm für Gefängnisinsassen (in Alberta); 6 Einheiten x 90 Minuten in Gruppen (innerhalb von 3 Wochen); Inhalte (u. a.): Entstehung von Glücksspielsucht, Glücksspielprobleme, Zufall beim Glücksspiel, kognitive Verzerrungen, Alternativen zum Glücksspiel, Hilfsansätze; Methoden: Informationen, Vortrag eines Betroffenen (oder Video), Gruppendiskussionen, Arbeitsbuch Ziele: Verhinderung oder Reduktion von problematischem und pathologischem Glücksspiel, Korrektur kognitiver Verzerrungen bzw. Förderung kritischer Einstellungsmuster in Bezug auf Glücksspiele
Präventionsart	selektiv, indiziert
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	riskant bis pathologisch glücksspielende Gefängnisinsassen (vor der Haft)
Forschungsdesign	Prä- und Postbefragung der Teilnehmenden am Programm (insgesamt 6 evaluierte Gruppen in einem Zeitraum von 15 Monaten)
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	Gefängnis (Justizvollzugsanstalt)
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	(1) selbstkonstruiert (2) Canadian Problem Gambling Index (CPGI) (3) South Oaks Gambling Screen (SOGS)
Laufzeit Studie	2002-2004

Stichprobe	(1) Prä: n = 71 (64,8% männlich, Ø-Alter: 30 Jahre, 57,8% europäischer Abstammung, 34,4% Aboriginal), 33,8% Problemspieler nach CPGI, 46,5% wahrscheinlich pathologische Spieler (nach SOGS, 12 Monate) (2) Post: n = 49 (61,2% männlich, Ø-Alter: 30 Jahre, 60,1% europäischer Abstammung, 32,6% Aboriginal); 32,7% Problemspieler nach CPGI, 46,9% wahrscheinlich pathologische Spieler (nach SOGS, 12 Monate)
Response Rate	Post: 69,0%
Zentrale Effekte	Einstellung/Wahrnehmung: - kritische Haltung zum Glücksspiel (n = 49): Post > Prä (t-Test; **) - kognitive Verzerrungen (n = 47): Post < Prä (t-Test; ***)
Evidenzgrad	III
Förderer	Alberta Gaming Research Institute
Anmerkungen	keine mittel- bis langfristige Effektmessung; relativ hohe Verlustrate zwischen Prä- und Post-Messung; keine klare Trennung zwischen Programmentwicklern, Programmdurchführenden und Evaluatoren; keine Angabe über die Gruppengröße; sehr oberflächliche Beschreibung der selbstkonstruierten Messinstrumente; keine Veränderung auf der Verhaltensebene feststellbar (wobei ohnehin eine zweimalige Messung etwa des Glücksspielverhaltens bezogen auf die letzten 12 Monate innerhalb von 3 Wochen wertlos ist); Angaben über die Dauer der Haftstrafe (bzw. deren statistische Kontrolle) fehlen
Abstract	Research indicates that approximately one third of prison inmates meet the criteria for problem or pathological gambling (Williams, Royston, & Hagen, 2005). However, despite this rate being among the highest of all gambling populations (Walters, 1997; Shaffer & Hall, 2001), there appears to be a lack of prison gambling awareness and prevention programs. This study sought to develop, implement, and evaluate one such program at the Lethbridge Correctional Facility in Alberta, Canada. Forty-nine inmates completed a six-session program over 18 months. Gambling screen results revealed a significant increase in cognitive error recognition, and attitudes towards gambling became significantly more negative. The program did not render any significant differences in math skill score, Canadian Problem Gambling Index (CPGI) score, or past-year South Oaks Gambling Screen (SOGS) score. Changes in the past-year frequency score approached significance. This study suggests that programs of this kind can be effective for inmate populations, particularly in changing attitudes towards gambling.

Aufklärung: A11

Titel	Prevention of Pathological Gambling: A Randomized Controlled Trial
Autoren	Doiron J.P., Nicki R.M.
Zeitschrift	Cognitive Behaviour Therapy (36, 74-84)
Jahr	2007
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	Automatenspiel (VLTs)
Intervention	„Stop & Think!“-Programm: interaktives Aufklärungs- und Kompetenzförderungsprogramm; Korrektur automatenspiel- und glücksspielbezogener kognitiver Verzerrungen („Cognitive Restructuring“) und Förderung von Problemlösungsfähigkeiten („Problem Solving Training“); Durchführung in Gruppenform (5 bis 7 Personen); zwei Sitzungen mit (Selbsthilfe-)Manual für zu Hause; verschiedene Methoden: Präsentationen, Video, Audio-Tapes, Übungsaufgaben etc. Ziel: Verhinderung von problematischem und pathologischem Glücksspiel
Präventionsart	indiziert
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	gefährdete Automatenspieler
Forschungsdesign	randomisiertes Kontrollgruppendesign mit Experimentalgruppe und KG (blockweise Randomisierung) Befragung direkt vor und direkt nach dem Interventionsende sowie einen Monat später (Prä-, Post-, Follow-up-Messung) Einschlusskriterien: Automatenspiel während des letzten Monats, Risiko-Spieler nach CPGI (Score: 3 bis 7)
Quer-/Längsschnitt	Längsschnitt
Setting	Freizeit
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)

Skalen/Instrumente	<p>(1) Informational Biases Scale (IBS) (2) Gamblers' Beliefs Questionnaire (GBQ) (3) Social Problem-Solving Inventory – Revised (SPSI-R) (4) Canadian Problem Gambling Index – 1 Month (CPGI-1M) (5) weitere selbstkonstruierte Instrumente</p>
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	<p>(1) EG: n = 20 (65% männlich, Ø-Alter: 41 Jahre) (2) KG: n = 20 (60% männlich, Ø-Alter: 35 Jahre)</p>
Response Rate	<p>(1) Post: 100% (2) Follow-up: 100%</p>
Zentrale Effekte	<p>Einstellung/Kompetenzen: - IBS: EG in Post und Follow-up bessere Werte als in Prä (F-Wert; jeweils ***) (KG keine signifikante Veränderung) - GBQ: EG in Post und Follow-up bessere Werte als in Prä (F-Wert; jeweils ***) (KG keine signifikante Veränderung)</p> <p>Verhalten: - CPGI-1M: EG in Follow-up bessere Werte als in Prä (F-Wert; *) (KG keine signifikante Veränderung) - Ausgaben für VL/Ts im letzten Monat: EG in Follow-up bessere Werte als in Prä (F-Wert, ***) (KG keine signifikante Veränderung) - Spielsessions VL/Ts im letzten Monat: EG in Follow-up bessere Werte als in Prä (F-Wert, ***) (KG keine signifikante Veränderung)</p>
Evidenzgrad	Ib
Förderer	Department of Health and Social Services (Province of Prince Edward Island), Department of Health and Wellness (Province of New Brunswick)
Anmerkungen	geringe Fallzahl und hochselektives Sample; nur kurzfristige Effekte evaluiert; keine Angaben zur zeitlichen Dauer der beiden Unterrichtseinheiten

Abstract

Although the gambling industry is expanding rapidly throughout North America and around the world, there are only a few empirically evaluated programs aimed at the prevention of pathological gambling (PG). The purpose of this study was to measure the effectiveness of a new prevention program aimed at PG. The Stop & Think! program was designed to teach at-risk video lottery terminal (VLT) gamblers cognitive restructuring and problem-solving skills that may help to prevent the development of PG. These skills were taught through a variety of methods - including an automated educational presentation, video and text vignettes, audio training tapes, and skill rehearsal. The program was evaluated using a randomized, 2-group experimental design with a wait-list control group and pre-, post-, and follow-up measures. Results indicated that, compared with the control group, the experimental group was less at risk for developing a gambling problem after the program. The experimental group endorsed fewer gambling-related cognitive distortions, engaged in less VLT gambling, and had lower scores on a measure of PG. The results of this study provide the basis for the implementation of the Stop & Think! program in the province of Prince Edward Island, Canada, and perhaps other jurisdictions too.

Aufklärung: A12

Titel	Impact of Visiting an Onsite Casino Information Centre on Perceptions about Randomness and Gambling Behaviours
Autoren	Boutin C., Tremblay N., Ladouceur R.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (25, 317-330)
Jahr	2009
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	Kasinospiele
Intervention	Responsible Gaming Informations-Center innerhalb von Kasinos (Montreal), mit aktiven Erläuterungen durch das Personal Ziele: a.) Informationen zum riskanten Spielen und zu verantwortungsvollen Spielstrategien b.) Hilfen bei Spielproblemen (Gäste) c.) Beratung der Mitarbeiter im Umgang mit Problemspielern
Präventionsart	selektiv, indiziert
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Gäste (vor allem Automatenspieler) und Mitarbeiter von Kasinos
Forschungsdesign	Einmalbefragung von Gästen (direkt nach dem Besuch des Informations-Centers)
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	reale Umgebung (im Kasino)
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	selbstkonstruiert
Laufzeit Studie	2006
Stichprobe	n = 336; 50% Männer/Frauen; Ø-Alter: 54,7 Jahre, 88% in der Provinz Quebec geboren

Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>Akzeptanz: - 93% begrüßten den Besuch im Informations-Center - 90% würden einen solchen Besuch auch anderen Personen empfehlen</p> <p>Einstellung/Verhalten: - 87% verstehen jetzt besser die Funktionsweise von Glücksspielautomaten - 84% haben bessere Vorstellungen von Gewinnchancen - 84% denken, dass sie durch den Besuch zukünftig kontrollierter Spielen würden (Selbstlimitierungen nach Zeit und Geld)</p>
Evidenzgrad	III
Förderer	Fondation <i>Mise sur toi</i> de Loto-Québec
Anmerkungen	keine Aussage zur Nachhaltigkeit möglich (kein Follow-up durchgeführt); Gelegenheitsstichprobe; Analysen deskriptiv und auf Ebene einzelner Items; keine Angaben zu den Effekten bei der Zielgruppe der Mitarbeiter
Abstract	<p>At the beginning of 2000, some educational initiatives in the field of responsible gambling resulted in the implementation of Onsite Casino Information Centres (OCICs). However, no study has yet empirically evaluated the impact of visiting an OCIC. This paper includes two studies evaluating the OCIC Au Centre du Hasard, located in Montreal, Quebec. The goal of the first study was to identify the profile of the visitors and to assess their appreciation. After a visit, 336 patrons accepted to complete a pen and paper questionnaire. The goal of the second study was to evaluate the impact of a visit on the perceptions about randomness and the gambling behaviours of the visitors. For this study, 67 visitors were evaluated before, after, and 3 months following a visit and their results were compared to a control group. Data showed that most visitors were seniors, occasional slot machine gamblers, and in control of their gambling activities. The majority of guests greatly appreciated their visit. A visit to Au Centre du Hasard seemed to modify the misconceptions towards the notion of randomness but not the gambling behaviours. These gains were maintained at 3-month follow-up. Results with respect to other prevention programs are discussed, and future research avenues are suggested.</p>

Aufklärung: A13

Titel	Impact of Visiting an Onsite Casino Information Centre on Perceptions about Randomness and Gambling Behaviours
Autoren	Boutin C., Tremblay N., Ladouceur R.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (25, 317-330)
Jahr	2009
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	Kasinospiele
Intervention	Responsible Gaming Informations-Center innerhalb von Kasinos (Montreal), mit aktiven Erläuterungen durch das Personal Ziele: a.) Informationen zum riskanten Spielen und zu verantwortungsvollen Spielstrategien b.) Hilfen bei Spielproblemen (Gäste) c.) Beratung der Mitarbeiter im Umgang mit Problemspielern
Präventionsart	selektiv, indiziert
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Gäste (vor allem Automatenspieler) und Mitarbeiter von Kasinos
Forschungsdesign	Kontrollgruppen-Studie mit Experimentalgruppen-Befragung direkt vor (Prä) und nach (Post) dem Besuch des Informations-Centers (Gäste) sowie einem Follow-up (3 Monate), Kontrollgruppe: Befragungen (Prä, Post) im Kasino in der Nähe des Informations-Centers (Phase zwischen den Befragungen: 10 min; anstelle eines Besuchs des Informations-Centers: Puzzle oder Auswahl von Bildern aus einem Kunstmagazin)
Quer-/Längsschnitt	Längsschnitt
Setting	reale Umgebung (im Kasino)
Art der Daten	mündliche (Prä, Post) und telefonische Befragung (Follow-up) (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	selbstkonstruiert
Laufzeit Studie	2007/2008

Stichprobe	(1) EG: n = 67, 36% Männer, Ø-Alter: 61,4 Jahre (2) KG: n = 74, 26% Männer, Ø-Alter: 65,5 Jahre
Response Rate	(1) Prä/Post: 28% (2) Follow-up: EG = 87%, KG = 73%
Zentrale Effekte	Einstellung/Wissen: - signifikanter Unterschied zwischen EG und KG bei der Einschätzung, wann ein Glücksspielautomat wieder einen Gewinn auswirft (Gruppen x Zeit Effekt; **) (EG > KG zu Post und Follow-up), ansonsten keine Unterschiede bei Fragen zu Gewinnwahrscheinlichkeiten - signifikanter Unterschied zwischen EG und KG bei der Absicht, die Häufigkeit der Kasinobesuche zu begrenzen (Gruppen x Zeit Effekt; **, allerdings KG > EG) (Vergleich Prä/Follow-up) Verhalten: - keine Unterschiede im Spielverhalten zwischen EG und KG
Evidenzgrad	IIa
Förderer	Fondation Mise sur toi de Loto-Québec
Anmerkungen	keine Randomisierung, geringe Fallzahlen (vor allem Follow-up); relativ kleiner Männeranteil, viele ältere Studienteilnehmer; geringe Response Rate zur Erstmessung; keine Angaben zu den Effekten bei der Zielgruppe der Mitarbeiter
Abstract	At the beginning of 2000, some educational initiatives in the field of responsible gambling resulted in the implementation of Onsite Casino Information Centres (OCICs). However, no study has yet empirically evaluated the impact of visiting an OCIC. This paper includes two studies evaluating the OCIC Au Centre du Hasard, located in Montreal, Quebec. The goal of the first study was to identify the profile of the visitors and to assess their appreciation. After a visit, 336 patrons accepted to complete a pen and paper questionnaire. The goal of the second study was to evaluate the impact of a visit on the perceptions about randomness and the gambling behaviours of the visitors. For this study, 67 visitors were evaluated before, after, and 3 months following a visit and their results were compared to a control group. Data showed that most visitors were seniors, occasional slot machine gamblers, and in control of their gambling activities. The majority of guests greatly appreciated their visit. A visit to Au Centre du Hasard seemed to modify the misconceptions towards the notion of randomness but not the gambling behaviours. These gains were maintained at 3-month follow-up. Results with respect to other prevention programs are discussed, and future research avenues are suggested.

Informationen an Spielgeräten

Titel	Interactive messages on video lottery terminals and persistence in gambling
Autoren	Ladouceur R., Sévigny S.
Zeitschrift	Gambling Research (15[1], 44-49)
Jahr	2003
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	Automatenspiel (Video Lottery Terminals)
Intervention	Information auf dem Automaten nach 15 Spielen (5 verschiedene Inhalte zum Themenbereich Wahrscheinlichkeit und Kontrollillusionen beim Glücksspiel, z. B. „Egal was Du tust, Du hast keinen Einfluss auf das Ergebnis des Spiels“, Dauer jeweils 7 Sekunden) Ziel: Verringerung der Spielintensität
Präventionsart	selektiv
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Automatenspieler (mindestens 1x im Monat, aber nicht häufiger als 4x im Monat)
Forschungsdesign	randomisierte Kontrollgruppenstudie mit Experimentialgruppe (Information), EG2 (Spielpause), KG (ohne Intervention) (jeweils n = 10) Einmalerhebung (Post)
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	experimentelles Setting (programmierte Automaten, bis zu 200 Spiele möglich, feste Sequenzen von Gewinnen und Verlusten); Startkapital: 10 US-Dollar; freiwillige Spielteilnahme, wobei eine Beendigung jederzeit möglich ist
Art der Daten	telefonische Interviews zur Rekrutierung der Teilnehmer; reale Spielverhaltensdaten (Effektmessung)
Skalen/Instrumente	Rekrutierung: (1) South Oaks Gambling Screen (SOGS) (2) soziodemographische und Angaben zum Spielverhalten (selbstkonstruiert) Effektmessung: (1) Anzahl der Spiele (bis 200)

Laufzeit Studie	---
Stichprobe	n = 30; 73,3% männlich; Ø-Alter: 38,3 Jahre EG1, EG2, KG; n = jeweils 10
Response Rate	---
Zentrale Effekte	Spielverhalten (Anzahl der Spiele): - EG1 (136) und EG2 (138) weniger Spiele als KG (197) (F; *)
Evidenzgrad	IIb
Förderer	---
Anmerkungen	Pilotstudie mit extrem kleiner Fallzahl; nur ein Messkriterium (Anzahl der Spiele); es fehlen zentrale Informationen über die Durchführung der Studie (z. B. Rekrutierung der Teilnehmer, Prozedere der Effektmessung); Praxisrelevanz unklar
Abstract	This study aims to evaluate whether messages presented on a video lottery terminal screen during a gambling session modify players' behaviour. The content of the messages reminded players about the notion of chance and illusion of control in gambling. The hypothesis predicts that the messages will provide players the opportunity to withdraw more rapidly from the game than other players who do not receive these messages. Participants were randomly assigned to three groups (n = 10): a) Messages, b) Breaks and c) No interruption. The results confirm not only that the presentation of messages influences players' behaviour by inciting them to play fewer games but also that the presentation of breaks generates the same effect. The links between the effects of breaks on gamblers' behaviour and cognitive theory are discussed while focusing on the control of gambling habits within the context of responsible gambling.

Titel	Impact of Warning and Brief Intervention Messages on Knowledge of Gambling Risk, Irrational Beliefs and Behaviour
Autoren	Steenbergh T.A., Whelan J.P., Meyers A.W., May R.K., Floyd K.
Zeitschrift	International Gambling Studies (4, 3-16)
Jahr	2004
Staat(en)	USA
GS-Art(en)/-stätte	Roulette (Computersimulation)
Intervention	(1) Intervention 1: elektronischer Warnhinweis zu den Gewinnchancen beim Roulette und zu den Risiken beim Glücksspiel (22 Sekunden) (2) Intervention 2: elektronischer Warnhinweis & Video zur Bedeutung von Limitierungen und zu den irrationalen Annahmen beim Glücksspiel, Möglichkeit einen persönlichen Limitierungsplan zu erstellen (Intervention insgesamt ca. 10 Minuten) Ziel: Zuwachs glücksspielbezogenen Wissens, Förderung eines kontrollierten Spielverhaltens
Präventionsart	selektiv, indiziert
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Roulettespieler
Forschungsdesign	randomisiertes Kontrollgruppendesign (stratifiziert nach GBQ und GSEQ); Prä-/Post-Befragung direkt vor und nach dem Spielen (computerbasiertes Roulette, Spieldauer: max. 45 min.); (1) Experimentalgruppe 1: Intervention 1 & neutrales Video zur Geschichte des Glücksspiels (2) EG2: Intervention 2 (3) KG: neutrales Video zur Geschichte des Glücksspiels
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	experimentelles Setting (mit Guthaben von 125 US-Dollar, die in Lose umgewandelt werden können)
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	(1) zu einem Teil selbstkonstruiert (2) Gamblers' Beliefs Questionnaire (GBQ) zur Erfassung kognitiver Verzerrungen (3) Gambling Self-Efficacy Questionnaire (GSEQ) zur Erfassung der Selbstwirksamkeit in Bezug auf die Kontrolle des Spielverhaltens in Risi-

	kosituationen
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	n = 101 (glücksspielerfahrene) Studenten; 36% männlich; Ø-Alter: 20,5 Jahre; Abstammung: 57% europäisch, 36% afrikanisch, 7% anderes; n = 35 (EG1), n = 33 (EG2), n = 33 (KG)
Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>Wissen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - EG1 ≠ EG2 ≠ KG (logistische Regression; ***), Post-hoc-Test: EG1/EG2 > KG (keine Unterschiede zwischen EG1 und EG2) <p>Limitsetzung (Zeitlimit):</p> <ul style="list-style-type: none"> - EG1 ≠ EG2 ≠ KG (logistische Regression; ***), Post-hoc-Test: EG2 > EG1/KG (keine Unterschiede zwischen EG1 und KG) <p>Einstellung (kognitive Verzerrungen):</p> <ul style="list-style-type: none"> - EG1 ≠ EG2 ≠ KG (F-Wert; *), Post-hoc-Test: EG2 < EG1; EG2 < KG
Evidenzgrad	Ib
Förderer	The Assisi Foundation of Memphis, Centers of Excellence grant from the State of Tennessee
Anmerkungen	geringe Fallzahlen; sehr kurzer Untersuchungszeitraum; unklare Intervention 1 (welche Rolle spielt der Film?); statistische Verfahren uneinheitlich; Analysen auf Itemebene (Wissen)
Abstract	This analog study examined whether warning and brief intervention messages would increase gamblers' knowledge of odds, alter level of irrational beliefs, and influence gambling behaviour on a computerized roulette game. College-age participants (N = 101) were matched on level of gambling irrational beliefs and self-efficacy and then randomly assigned to receive a warning message, a warning message plus information on limit setting and irrational beliefs, or a video about gambling history. Participants were then allowed to play roulette. In contrast to those who watched the video only, participants in the two message conditions showed greater knowledge of the risks of gambling. The limit-setting strategy produced significant reductions in gambling-related irrational beliefs. Across conditions, participants did not gamble differently. These results suggest that warning messages might have informational value and that limit-setting strategies hold promise for producing cognitive change in gamblers. Under the present analog procedure, such messages did not significantly affect gambling behaviour.

Aufklärung: A16

Titel	Gambling-related Irrational Beliefs in the Maintenance and Modification of Gambling Behaviour
Autoren	May R.K., Whelan J.P., Meyers A.W., Steenbergh T.A.
Zeitschrift	International Gambling Studies (5, 155-167)
Jahr	2005
Staat(en)	USA
GS-Art(en)/-stätte	computerbasiertes Roulette
Intervention	präventive Botschaft in Form eines Kurzvideos am Computer (23 Sekunden) zur Zufallsabhängigkeit bzw. Nicht-Beeinflussbarkeit eines computerbasierten Roulettespiels Ziele: Verringerung von Kontrollillusionen, Reduzierung des Spielverhaltens
Präventionsart	selektiv
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Roulettespieler
Forschungsdesign	randomisiertes Kontrollgruppendesign mit 3 Gruppen: (1) EG (Kurzvideo mit präventiver Botschaft; s.o.) (2) KG1 (Kurzvideo zur Induktion von Kontrollillusionen; 25 Sekunden) (3) KG2 (neutrale Botschaft; 16 Sekunden) Teilnahme am computerbasierten Roulette mit Spielgeld (Umtausch des verbliebenen Spielgelds in Tombola-Tickets); Spielabgang des Roulettespiels programmiert bzw. vorab determiniert; Abbruch der Spielteilnahme jederzeit möglich (maximale Spieldauer: 45 Minuten) Ablauf: zunächst Ausfüllen des Fragebogens, gefolgt von der Bekanntmachung des Untersuchungsdesigns, schließlich aktives Spielen
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	experimentelles Setting
Art der Daten	(1) schriftliche Befragung (Selbstangaben) (2) Spielverhaltensdaten (computerbasiertes Roulette) (3) Methode des „Lauten Denkens“

Skalen/Instrumente	<p>Selbstangaben:</p> <p>(1) Gamblers' History Questionnaire</p> <p>(2) Gamblers' Beliefs Questionnaire</p> <p>Methode des „Lauten Denkens“:</p> <p>(1) Anzahl glücksspielbezogener rationaler, irrationaler und sonstiger Verbalisierungen Spielverhaltensdaten:</p> <p>(2) verschiedene Parameter wie Geldeinsatz, Anzahl der Spiele, Gewinne/Verluste</p> <p>---</p> <p>n = 114 Psychologie-Studenten (56% weiblich; Ø-Alter: 20,9 Jahre; ethnische Abstammung: 54% europäisch, 38% afrikanisch)</p> <p>(1) Experimentalgruppe: n = 38 (55% weiblich; Ø-Alter: 20,5 Jahre; ethnische Abstammung: 65% europäisch, 25% afrikanisch)</p> <p>(2) Kontrollgruppe 1: n = 39 (65% weiblich; Ø-Alter: 21,2 Jahre; ethnische Abstammung: 52,5% europäisch, 42,5% afrikanisch)</p> <p>(3) KG2: n = 37 (50% weiblich; Ø-Alter: 21,1 Jahre; ethnische Abstammung: 45% europäisch, 47,5% afrikanisch)</p> <p>---</p> <p>Einstellungen (kognitive Verzerrungen):</p> <p>- Anteil glücksspielbezogener irrationaler Verbalisierungen: EG < KG1, KG2 (F-Wert: **)</p> <p>Verhalten:</p> <p>- keine signifikanten Unterschiede bei Überprüfung von 6 verschiedenen Parametern (u. a. Spieleinsätze, Gewinne und Verluste)</p>
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	<p>n = 114 Psychologie-Studenten (56% weiblich; Ø-Alter: 20,9 Jahre; ethnische Abstammung: 54% europäisch, 38% afrikanisch)</p> <p>(1) Experimentalgruppe: n = 38 (55% weiblich; Ø-Alter: 20,5 Jahre; ethnische Abstammung: 65% europäisch, 25% afrikanisch)</p> <p>(2) Kontrollgruppe 1: n = 39 (65% weiblich; Ø-Alter: 21,2 Jahre; ethnische Abstammung: 52,5% europäisch, 42,5% afrikanisch)</p> <p>(3) KG2: n = 37 (50% weiblich; Ø-Alter: 21,1 Jahre; ethnische Abstammung: 45% europäisch, 47,5% afrikanisch)</p>
Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>Einstellungen (kognitive Verzerrungen):</p> <p>- Anteil glücksspielbezogener irrationaler Verbalisierungen: EG < KG1, KG2 (F-Wert: **)</p> <p>Verhalten:</p> <p>- keine signifikanten Unterschiede bei Überprüfung von 6 verschiedenen Parametern (u. a. Spieleinsätze, Gewinne und Verluste)</p>
Evidenzgrad	Ib
Förderer	The Assisi Foundation of Memphis und Centers of Excellence Grant (State of Tennessee)
Anmerkungen	eigentlich Grundlagenforschung (zu Kontrollillusionen beim Glücksspiel), daher z. T. schwer zu kodieren; kaum Informationen zur Intervention; selektive Stichprobe mit kleinen Subgruppen (Befundgeneralisierung nicht zulässig); Randomisierungsprozess nicht näher beschreiben; eingeschränkte Interventionsbreite (nur Kontrollillusionen); Übersetzung der Ergebnisse in die Präventionspraxis wird nicht diskutiert
Abstract	The present study investigated a primary assumption of the cognitive theory of problem gambling, that gambling-related irrational beliefs lead directly to problematic gambling behaviour. Participants (N = 114) received a message designed to increase their illusion of control (IOC) over a computerised roulette game, a message designed to decrease their IOC, or a neutral message. Participants then played the game, during which their gambling behaviour was recorded and irrational beliefs were measured. Based on the cognitive model, it was expected that those receiving the IOC enhancement message would evidence greater levels of irrational beliefs and correspondingly more intense gambling behaviour and that those in the IOC reduction condition would show decreased levels of both irrational beliefs and behaviour. However, although conditions differed as to levels of irrational beliefs, there were no significant differences in gambling behaviour. Results are discussed and implications of the results on the cognitive theory of problematic gambling are explored.

Aufklärung: A17

Titel	Responsible Gambling Tools: Pop-Up Messages and Pauses on Video Lottery Terminals
Autoren	Cloutier M., Ladouceur R., Sévigny S.
Zeitschrift	The Journal of Psychology (140, 434-438)
Jahr	2006
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	Automatenspiel (Video Lottery Terminals)
Intervention	Information auf dem Automaten vor Spielbeginn zu Zufallsprozessen beim Automatenspiel bzw. der Unmöglichkeit, den nächsten Spielaustrag vorherzusagen sowie Information auf dem Automaten nach jeweils 15 Spielen (zufälliges Erscheinen einer Botschaft [von insgesamt 6] zum Themenbereich kognitive Verzerrungen beim Glücksspiel, Dauer jeweils 7 Sekunden) Ziel: Korrektur kognitiver Verzerrungen und Verringerung der Spieldauer
Präventionsart	selektiv
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Automatenspieler
Forschungsdesign	randomisierte Studie mit zwei Bedingungen: Experimentalgruppe (Information) und Kontrollgruppe (Spielpause) (jeweils n = 20) Einmalerhebung der Effekte (Post)
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	experimentelles Setting (gleich programmierte Spielsequenzen in beiden Bedingungen; Echtgeld von 20 kanadischen Dollar bei Spielbeginn)
Art der Daten	(1) Selbstberichte (ICROLJ) (2) reale Spieldaten (Anzahl der Spiele)
Skalen/Instrumente	(1) Inventory of Erroneous Beliefs Related to Gambling (ICROLJ) (2) automatisch erfasste Anzahl der Spiele
Laufzeit Studie	---

Stichprobe	Studenten mit den höchsten Ausprägungen im Bereich Kontrollillusion (ICROLJ) (1) EG: n = 20; 50% männlich; Ø-Alter: 22,2 Jahre; 5 Risikospieler und 1 wahrscheinlich pathologischer Spieler (2) KG: n = 20; 55% männlich; Ø-Alter: 23,4 Jahre; 5 Risikospieler
Response Rate	--
Zentrale Effekte	Einstellungen (kognitive Verzerrungen; ICROLJ): -EG: Pre > Post (F; *); KG: Pre > Post (F; ***) Spielverhalten (Anzahl der Spiele): -kein Unterschied zwischen EG (180) und KG (185)
Evidenzgrad	IIb
Förderer	Stipendium vom Social Sciences and Humanities Research Council of Canada sowie Forschungsförderung durch den Fonds de recherche en santé du Québec
Anmerkungen	keine reine Kontrollgruppe; keine Informationen zur Randomisierung; kleine und hochselektive Stichprobe; statistischer Effekt in Form einer Regression zur Mitte nicht auszuschließen; die Intervention (EG) lässt keine Rückschlüsse zu, welche einzelnen Komponenten einen Effekt mit sich bringen; geringe ökologische Validität; Langzeiteffekte unklar; offenbar falsche Schlussfolgerung („Informationen haben einen größeren Effekt als Spielpausen“) oder Angabe falscher Kennwerte im Ergebnisteil
Abstract	The authors examined the effect of messages and pauses, presented on video lottery terminal screens, on erroneous beliefs and persistence to play. At posttest, the strength of erroneous beliefs was lower for participants who received messages conveying information about randomness in gambling as compared to those who received pauses. Pauses also diminished the strength of erroneous beliefs, and there was no difference between the effects of pauses and messages on the number of games played. The authors discuss these results in terms of the use of messages and pauses on video lottery terminals as a strategy for promoting responsible gambling.

Titel	Use of Warning Messages to Modify Gambling Beliefs and Behavior in a Laboratory Investigation
Autoren	Floyd K., Whelan J.P., Meyers A.W.
Zeitschrift	Psychology of Addictive Behaviors (20, 69-74)
Jahr	2006
Staat(en)	USA
GS-Art(en)/-stätte	Roulette
Intervention	5 verschiedene Warnhinweise, die während des Spielens an einem PC-gestützten Roulettespiel erscheinen (zu den Themen Glück und Zufall beim Spielen bzw. zu kognitiven Verzerrungen) Experimentalgruppe: erster Warnhinweis erscheint nach 3 Spielen, danach zufällig, aber nicht später als nach 6 Spielen; vor Beginn des Spielens gibt es ein kurzes Aufklärungsvideo zum Thema „irrationale Annahmen beim Glücksspielen“ Ziel: Prävention/Abbau von irrationalen Annahmen beim Glücksspielen, Förderung eines kontrollierten Spielverhaltens
Präventionsart	selektiv, indiziert
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Glücksspieler
Forschungsdesign	Kontrollgruppendesign, Einmalbefragung nach Spielende (computerbasiertes Roulette, Spieldauer: max. 40 Min.) EG: Aufklärungsvideo plus Warnhinweise KG: Video zur Geschichte des Roulettespiels; keine Warnhinweise
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	experimentelles Setting (mit Spielgeld, gleiches Gewinn- und Verlustmuster in EG und KG)
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	(1) selbstkonstruierte Instrumente (nicht validiert) (2) Roulette Belief Questionnaire (RBQ) (3) Gamblers' Beliefs Questionnaire (GBQ) zur Erfassung kognitiver Verzerrungen

Laufzeit Studie	---
Stichprobe	n = 120 (glücksspielerfahrene) Studenten; 43% männlich; Ø-Alter: 24,6 Jahre; Abstammung: 60% europäisch, 31% afrikanisch, 9% anderes; jeweils n = 60 EG und KG
Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>Einstellung (kognitive Verzerrungen) (am Ende des Spiels):</p> <ul style="list-style-type: none"> - RBQ: EG weniger irrationale Annahmen als KG (F; **) - GBQ: EG weniger irrationale Annahmen als KG (F; *) <p>Verhalten (am Ende des Spiels):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Konto: EG mehr Spielgeld als KG (F; **)
Evidenzgrad	III
Förderer	---
Anmerkungen	Nachhaltigkeit der Intervention unklar; keine Follow-up-Messung; selektive Stichprobe; Intervention zweigeteilt (Video plus 5 verschiedene Warnhinweise): es bleibt unklar, auf welche Intervention der Effekt zurückzuführen ist; Effektstärken gering
Abstract	This laboratory study assessed the effectiveness of warning messages intended to aid in the control of gambling. Participants were 120 undergraduate students from an urban state university who reported previous gambling activity. They were recruited to play a computerized roulette game with imaginary money. Money left at the end of play was exchanged for raffle tickets for a prize drawing. Participants were randomly assigned to 1 of 2 conditions. In the warning-message condition, participants received an educational component discussing common irrational beliefs expressed by gamblers and, while playing roulette, viewed brief messages that addressed irrational gambling beliefs. In the control condition, participants received an educational component on the history of roulette but no warning messages. Participants in the warning-message condition reported significantly fewer irrational beliefs and demonstrated less risky gambling behavior than those in the control condition.

Aufklärung: A19

Titel	Recall of electronic gaming machine signs: A static versus a dynamic mode of presentation
Autoren	Monaghan S., Blaszczyński A.
Zeitschrift	Journal of Gambling Issues (Jahrgang 20)
Jahr	2007
Staat(en)	Australien
GS-Art(en)/-stätte	Automatenspiel (EGM)
Intervention	Intervention 1: Statischer Warnhinweis (Inhalt: „Die Chance, den maximalen Preis zu gewinnen, beträgt generell 1:1 Mio.“), (links oben auf dem Bildschirm der EGM als fester Stecker, staatliche Vorgabe in New South Wales, Australien, seit 2002) Intervention 2: Dynamischer Warnhinweis mit dem gleichen Inhalt, der alle 3 Minuten für 15 Sekunden erscheint (in der Mitte des Bildschirms der EGM) Ziel: Förderung des Wissens und des Bewusstseins über die Risiken des Automatenspiels
Präventionsart	selektiv
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Automatenspieler
Forschungsdesign	randomisierte Testung von zwei Interventionen gegeneinander (Intervention 1 = Experimentalgruppe1, Intervention 2 = EG2) Einmal-Befragung nach einer 10-minütigen Spielsession
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	experimentelles Setting (mit Spielgeld)
Art der Daten	schriftliche Befragung, teilweise offene Fragen (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	selbstkonstruiert (nicht validiert)
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	n = 92 (Studenten); 75% weiblich; Ø-Alter: 19,3 Jahre (1) EG1: n = 45 (2) EG2: n = 47

Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>Wissen: Erinnerung an den Inhalt der Warnhinweise: - ohne Abrufhilfe: EG2 > EG1 (t-Test; **) - mit Abrufhilfe: EG2 > EG1 (t-Test; **) - genauer Text: EG2 > EG1 (t-Test; **)</p>
Evidenzgrad	IIb
Förderer	Zurverfügungstellung der Automaten durch Aristocrat Leisure Industries
Anmerkungen	keine Analyse des Spielverhaltens während der 10-minütigen Spielsession; keine reale Glücksspielumgebung (u. a. ausschließlich Spielgeld, ausschließlich Studenten); über 50% der Probanden haben im vergangenen Jahr nicht an EGMs gespielt und bilden als Nicht-Spieler somit eigentlich nicht die avisierte Zielgruppe
Abstract	This study compared differences in rates of free and cued recall for messages displayed on electronic gaming machines (EGMs) delivered in one of two display modes: static or dynamic. Rates of recall were investigated in a laboratory setting using 92 university students (75.0% female) with a mean age of 19.3 years (<i>SD</i> = 2.4 years). The static mode consisted of a fixed government-mandated message placed on the frame of an EGM directly next to the gaming buttons. In the dynamic mode, an identical message was presented in the form of a translucent display scrolling across the screen during play. Results showed that significantly more of the information presented in dynamic mode was recalled and with greater accuracy in both free recall and cued recall conditions compared with static government-mandated messages. It was concluded that the method of displaying signs influences awareness and recall of harm minimization messages.

Aufklärung: A20	
Titel	Do Warning Signs on Electronic Gaming Machines Influence Irrational Cognitions?

Autoren	Monaghan S., Blaszczyński A., Nower L.
Zeitschrift	Psychological Reports (105, 173-187)
Jahr	2009
Staat(en)	Australien
GS-Art(en)/-stätte	Automatenspiel (EGM)
Intervention	auf dem Automaten fest platzierte Informationsbotschaft (statischer Hinweisreiz) mit folgenden Alternativen: (1) informative Botschaft zu Zufallsprozessen bzw. zur Unabhängigkeit/Nicht-Beeinflussbarkeit der einzelnen Spielausgänge (2) in New South Wales (Australien) gesetzlich vorgeschriebene Standardinformation zur Wahrscheinlichkeit, den Höchstgewinn zu erzielen Ziel: Modifizierung kognitiver Verzerrungen
Präventionsart	selektiv
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Automatenspieler
Forschungsdesign	randomisiertes Kontrollgruppendesign mit 2 Gruppen: Experimentalgruppe 1 (Intervention 1) und EG2 (Intervention 2); Spielteilnahme mit Spielgeld an „echten“ Automaten mit 91%iger Ausschüttungsquote (Spieldauer: 10 Minuten) Befragung direkt vor und nach der Spielteilnahme (Prä-, Post-Messung)
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	experimentelles Setting
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	selbstkonstruiert (visuelle Analogskala zur Bestimmung kognitiver Verzerrungen: Erroneous Estimates and Irrational Beliefs Questionnaire, freies Erinnern bzw. Erinnern mit Abruflhilfe [nur Post]); Awareness of Signs and Estimated Effects on Future Play Questionnaire [nur Post])
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	n = 93 Psychologie-Studenten (78,5% weiblich; Ø-Alter: 19,8 Jahre); 58,1% mit Automaten Spielerfahrung bezogen auf das vergangene Jahr (1) EG1: n = 48 (79,2% weiblich) (2) EG2: n = 45 (77,8% weiblich)

Response Rate	---
Zentrale Effekte	Einstellung: - der Inhalt beider (alternativen) Informationsbotschaften hat keinen Einfluss auf a.) das Denken während der Spielteilnahme (weder überhaupt noch inhaltlich) sowie b.) die Einschätzung von Gewinnwahrscheinlichkeiten bzw. irrationalen Überzeugungen
Evidenzgrad	IIIb
Förderer	---
Anmerkungen	kleine, hochselektive Gelegenheitsstichprobe einschließlich eines erheblichen Frauen-Überhangs; über 40% der Stichprobe weisen zumindest aktuell keine Automatenpielerfahrung auf; keine echte Kontrollgruppe; sehr kurze Spieldauer; Fallzahlen unklar (Stichprobengröße [n = 93] widerspricht den Tabellenüberschriften [n = 127]); es finden sich zum Teil keine Testwerte oder Signifikanzniveaus; die Ergebnisse werden zum Teil nur deskriptiv für die gesamte Stichprobe präsentiert; insgesamt sind die Befunde aufgrund der Darstellungsweise kaum zu verwenden/so gut wie nicht aussagekräftig
Abstract	Electronic gaming machines are popular among problem gamblers; in response, governments have introduced “responsible gaming” legislation incorporating the mandatory display of warning signs on or near electronic gaming machines. These signs are designed to correct irrational and erroneous beliefs through the provision of accurate information on probabilities of winning and the concept of randomness. There is minimal empirical data evaluating the effectiveness of such signs. In this study, 93 undergraduate students were randomly allocated to standard and informative messages displayed on an electronic gaming machine during play in a laboratory setting. Results revealed that a majority of participants incorrectly estimated gambling odds and reported irrational gambling-related cognitions prior to play. In addition, there were no significant between-group differences, and few participants recalled the content of messages or modified their gambling-related cognitions. Signs placed on electronic gaming machines may not modify irrational beliefs or alter gambling behaviour.

Aufklärung: A21	
Titel	The Use of Messages in Altering Risky Gambling Behavior in College Students: An Experimental Analogue Study

Autoren	Jardin B., Wulfert E.
Zeitschrift	The American Journal on Addictions (18, 243-247)
Jahr	2009
Staat(en)	USA
GS-Art(en)/-stätte	computerbasierte Glücksspielsimulation (Lucky Wheel)
Intervention	Informationen: immer wiederkehrender, inhaltlich unveränderter Hinweis auf den Zufallseinfluss beim Glücksspiel in Form eines Pop-up-Fensters: „Du kannst den Ausgang bei diesem Spiel nicht beeinflussen“ (nach jedem 3. Spiel) Spielablauf determiniert und in insgesamt 8 Spielsequenzen mit jeweils unterschiedlichen Gewinnwahrscheinlichkeiten gegliedert; bei der finalen Sequenz 8 waren keine Gewinne mehr möglich (d. h. auf lange Sicht wurde das gesamte Geld verloren) Spielen mit Spielgeld, Teilnehmer konnten das Spiel jederzeit abbrechen Ziel: Reduzierung eines riskanten Spielverhaltens
Präventionsart	selektiv
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Glücksspieler
Forschungsdesign	Kontrollgruppendesign (GABS als Kovariate) mit Einmal-Befragung (Post) direkt im Anschluss an die Spielteilnahme (1) Experimentalgruppe: Information zu den Zufallseinflüssen (2) KG1: neutrale Information (auch als Pop-up-Message) (3) KG2: keine Information
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	experimentelles Setting
Art der Daten	Spielverhaltensdaten; schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	Spielverhalten: (1) Geldeinsatz (insgesamt) (2) Spieldauer (Anzahl der Spiele in der letzten Spielsequenz) (3) verbliebenes Geld beim Ausstieg Selbstberichte: (1) Gambling Attitudes and Beliefs Survey (GABS)

Laufzeit Studie	---
Stichprobe	n = 104 College-Studenten der Psychologie (51,0% weiblich, Ø-Alter: 19,3 Jahre, 74% europäischer Abstammung); 69% mit Glücksspielerfahrung bezogen auf das letzte Jahr
Response Rate	---
Zentrale Effekte	Spielverhalten: - Geldeinsatz und Anzahl Spiele: EG < KG1, KG2 (F-Wert; jeweils ***) - verbliebenes Geld: EG > KG1, KG2 (Chi-Quadrat; ***)
Evidenzgrad	IIa
Förderer	---
Anmerkungen	selektive Stichprobe; Zielpopulation bleibt offen (u. a. Glücksspielerfahrung kein Einschlusskriterium); jeweilige Gruppengrößen unbekannt; keine Aussage zur Randomisierung; Generalisierbarkeit der Befunde fragwürdig; Häufigkeit der Intervention (nach jedem 3. Spiel) erscheint in der Praxis eher unrealistisch
Abstract	This study examined the effects of messages on altering risky gambling behavior in college students. While playing a chance-based computerized game with play money, three groups of participants either viewed occasional accurate messages that correctly described the contingencies of the game, neutral messages unrelated to the contingencies, or no messages. Participants in the accurate message condition spent overall less money gambling, played fewer trials in the final phase of the game when all trials resulted in losses, and were more likely to quit the game while they still had money remaining in the bank. The findings suggest that “reminders” about the random nature of games and the overall negative rate of return might lead to more responsible gaming.

Aufklärung: A22a	
Titel	Impact of Mode of Display and Message Content of Responsible Gambling Signs for Electronic Gaming Machines on Regular Gamblers
Autoren	Monaghan S., Blaszczyński A.

Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (26, 67-88)
Jahr	2010
Staat(en)	Australien
GS-Art(en)/-stätte	Automatenspiel (EGM) als Computersimulation
Intervention	<p>Form (statisch vs. interaktiv)</p> <p>(1) Intervention 1 (EGF1): statischer Warnhinweis rechts oben auf dem Bildschirm</p> <p>(2) Intervention 2 (EGF2): dynamischer Warnhinweis in Form eines Pop-up-Fensters, der alle 3 Minuten für 15 Sekunden in der Mitte des Bildschirms erscheint (währenddessen ist kein Weiterspielen möglich)</p> <p>Inhalt (Information vs. Selbsteinschätzung vs. KG)</p> <p>(1) Intervention 1 (EGI1): reine Sachinformation (Beispiel: „Alle Spielausgänge sind zufallsbasiert“)</p> <p>(2) Intervention 2 (EGI2): Selbsteinschätzung (Beispiel: „Weißt Du, wie lange Du schon spielst? Denke doch einmal über eine Pause nach“)</p> <p>(3) KG: Spielpause ohne Information</p> <p>Ziele: Förderung einer verantwortungsbewussten Spielteilnahme, Schadensminimierung</p>
Präventionsart	selektiv
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Automatenspieler
Forschungsdesign	<p>2 (Form) x 3 (Inhalt)-Untersuchungsdesign mit zufälliger Probandenzuordnung</p> <p>(1) Baseline</p> <p>(2) zweimalige Post-Befragung: Post1: direkt im Anschluss der Spielteilnahme</p> <p>(3) Post2: zwei Wochen später</p> <p>Spielen mit Spielgeld; eine Beendigung war jederzeit möglich (max. 10 Minuten)</p>
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	experimentelles Setting
Art der Daten	schriftliche Befragung vor Ort bzw. postalisch (Post2) (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	<p>(1) Canadian Problem Gambling Index (CPGI)</p> <p>(2) Gambling Related Cognitions Scale (GRCS)</p> <p>(3) selbstkonstruiert</p>

Laufzeit Studie	---
Stichprobe	<p>n = 127 regelmäßige Automatenspieler (d. h. mindestens alle 2 Wochen); 76,4% männlich; Ø-Alter: 20,3 Jahre; 15,6% Problemspieler (CPGI)</p> <p>(1) EGF1: n = 64 (2) EGF2 = 63 (3) EG11: n = 50 (4) EG12: n = 51 (5) KG: n = 26 (Teilnehmer jeweils beiden Interventionsanalysen zugeordnet)</p>
Response Rate	Post2: 91,0%
Zentrale Effekte	<p>Wissen bzw. Einstellungen (Form): - EGF2 > EGF1 (alle Chi-Quadrat): Erinnerung ohne Abrufhilfe (Post1; ***/Post2; *), Einfluss auf Gedanken während der Spielsession (Post1; **), Einfluss auf Verhalten während der Spielsession (Post1; **), attribuerter Einfluss auf echte Spielsessions (Post1; ***/); attribuerter Einfluss auf die Länge einer Spielsession (Post1; *)</p> <p>Wissen bzw. Einstellungen (Inhalt): - EG12 > EG11 und/oder KG (alle Chi-Quadrat): Einfluss auf Gedanken während der Spielsession (Post1; *), attribuerter Einfluss auf die Länge einer Spielsession (Post1; ***/Post2; *); attribuerter Einfluss auf die Wahrscheinlichkeit, eine Spielpause einzulegen (Post1; **/Post2; **); korrekte Einschätzung der Gewinn-/Verlustwahrscheinlichkeit (Post1; */Post2; *)</p> <p>Interaktionsanalysen bestätigen die oben genannten Effekte im Wesentlichen</p>
Evidenzgrad	IIb
Förderer	Menzies Foundation
Anmerkungen	im Allgemeinen geringe ökologische Validität und somit nur begrenzte Aussagekraft der Befunde für echte Glücksspielsituationen; sehr kurze Spieldauer von max. 10 Minuten; hochselektives Sample; statistische Analysen i. d. R. auf Itemebene (daher in der Befunddarstellung Beschränkung auf ausgewählte Effekte); Beschreibung nicht-signifikanter Befunde lückenhaft; keine Positivauswirkungen der Interventionen auf kognitiver Ebene (GRCS) oder Verhaltensebene (Glücksspielteilnahme)

Abstract

Harm-minimization strategies aim to reduce gambling-related risks; however, minimal evidence supports the effectiveness of current strategies involving the placement of warning signs in gambling venues and on electronic gaming machines (EGMs). This qualitative replication study evaluated the differential effect of pop-up messages compared to static signs and the content of messages on EGMs on recall, thoughts, and behaviors assessed during the session and at 2-week follow-up. In Study 1, 127 regular EGM gamblers (male = 97, mean age = 20.3) recruited from a university student population attended a laboratory where they were randomly assigned to play a computer-based simulated EGM analogue displaying signs that differed by (a) mode of presentation (pop-up and static) and (b) message content (informative, self-appraisal, and control/blank). In Study 2, an identical methodology was used but included the use of a simulated EGM within an *in vivo* gaming setting with 124 regular EGM players (male = 81, mean age = 44.1). Results from both studies showed that pop-up messages were recalled more effectively than static messages immediately and at 2-week follow-up. Pop-up messages reportedly had a significantly greater impact on within-session thoughts and behaviors. Messages encouraging self-appraisal resulted in significantly greater effect on self-reported thoughts and behaviors during both the experimental session and in subsequent EGM play. These findings support the effectiveness of pop-up messages containing self-appraisal messages as an appropriate harm-minimization initiative.

Aufklärung: A23

Titel	The Use of Messages in Altering Risky Gambling Behavior in Experienced Gamblers
Autoren	Jardin B.F., Wulfert E.
Zeitschrift	Psychology of Addictive Behaviors (26, 166-170)
Jahr	2012
Staat(en)	USA
GS-Art(en)/-stätte	computerbasierte Glücksspielsimulation (Lucky Wheel)
Intervention	Informationen: inhaltlich verschiedene, immer wiederkehrende Botschaften zum Zufallseinfluss beim Glücksspiel in Form eines Pop-up-Fensters: z. B. „Du kannst bei einem Glücksspiel nichts vorhersagen“ (nach jedem 5. Spiel, insgesamt 8 Botschaften) Ziel: Reduzierung eines riskanten Spielverhaltens
Präventionsart	indiziert
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Glücksspieler mit hoher Spielintensität bzw. glücksspielbezogenen Problemen
Forschungsdesign	randomisiertes Kontrollgruppendesign (4 Gruppen) mit Einmal-Befragung (Post) direkt im Anschluss an die Spielteilnahme (1) Experimentalgruppe: korrekte Informationen zu den Zufallseinflüssen beim Glücksspiel (2) KG1: inkorrekte Informationen zu den Zufallseinflüssen beim Glücksspiel (zur Förderung von Kontrollillusion) (3) KG2: neutrale Informationen (auch als Pop-up-Message) (4) KG3: keine Informationen Spielablauf determiniert und in insgesamt 9 Spielsequenzen mit jeweils unterschiedlichen Gewinnwahrscheinlichkeiten gegliedert, bei der finalen Sequenz 9 (ohne Botschaften) waren keine Gewinne mehr möglich (d. h. auf lange Sicht wurde das gesamte Geld verloren) Spielen mit Spielgeld, Teilnehmer konnten das Spiel jederzeit abbrechen, durchschnittliche Spieldauer: 15 Minuten
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	experimentelles Setting
Art der Daten	Spielverhaltensdaten; schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	Spielverhalten:

	<p>(1) Geldeinsatz (insgesamt) (2) Spieldauer (Anzahl der Spiele bis Sequenz 8) (3) verbliebenes Geld beim Ausstieg Selbstberichte: (1) South Oaks Gambling Screen (SOGS)</p>
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	n = 80 regelmäßige (d. h. mindestens 2x/Woche) Glücksspieler aus der Gemeinde (75,0% männlich, Ø-Alter: 44 Jahre, 82,5% europäischer Abstammung); 19% wahrscheinliche Problemspieler und 50% wahrscheinliche pathologische Spieler (SOGS, Lebenszeit)
Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>Spielverhalten: - Geldeinsatz: EG < KG1, KG2 (F-Wert, *) - Anzahl Spiele: EG < KG1, KG2, KG3 (F-Wert, ***) - verbliebenes Geld: EG > KG1, KG2, KG3 (Chi-Quadrat, jeweils *)</p>
Evidenzgrad	Ib
Förderer	---
Anmerkungen	die Beschreibung der Intervention weicht von der Vorgängerpublikation (Jardin & Wulfert 2009) an bestimmten Stellen ab; sehr kleine Fallzahlen; jeweilige Gruppengrößen können bestenfalls indirekt erschlossen werden; keine Informationen zum Randomisierungsprozess; Häufigkeit der Intervention (nach jedem 5. Spiel) erscheint in der Praxis eher unrealistisch; inhaltliche Variation im Zuge der Intervention lässt keinen Rückschluss auf die Güte der einzelnen Präventionsbotschaften zu; kaum Informationen zu der Art des computerbasierten Glücksspiels
Abstract	The present study was an experimental analogue that examined the relationship between gambling-related irrational beliefs and risky gambling behavior. Eighty high-frequency gamblers were randomly assigned to four conditions and played a chance-based computer game in a laboratory setting. Depending on the condition, during the game a pop-up screen repeatedly displayed either accurate or inaccurate messages concerning the game, neutral messages, or no messages. Consistent with a cognitive-behavioral model of gambling, accurate messages that correctly described the random contingencies governing the game decreased risky gambling behavior. Contrary to predictions, inaccurate messages designed to mimic gamblers' irrational beliefs about their abilities to influence chance events did not lead to more risky gambling behavior than exposure to neutral or no messages. Participants in the latter three conditions did not differ significantly from one another and all showed riskier gambling behavior than participants in the accurate message condition. The results suggest that harm minimization strategies that help individuals maintain a rational perspective while gambling may protect them from unreasonable risk-taking.

Aufklärung: A24

Titel	Pop-Up Messages, Dissociation, and Craving: How Monetary Limit Reminders Facilitate Adherence in a Session of Slot Machine Gambling
Autoren	Stewart M.J., Wohl M.J.A.
Zeitschrift	Psychology of Addictive Behaviors (27, 268-273)
Jahr	2013
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	Automatenspiel (Slot Machine, virtuelle Umgebung)
Intervention	Selbst-Limitierung (max. 20 CA-Dollar), Information bei Erreichen des Limits (Pop-up-Nachricht: soll weitergespielt gespielt werden?) Ziel: Förderung eines kontrollierten Spielverhaltens
Präventionsart	selektiv, indiziert
Präventionsebene	Verhältnis- und Verhaltensprävention
Zielgruppe	Automatenspieler
Forschungsdesign	randomisiertes Kontrollgruppendesign; (1) Experimentalgruppe: mit Pop-up-Nachricht (2) KG: ohne Pop-up-Nachricht Einmalbefragung (EG: direkt nach Erscheinen der Pop-up-Nachricht, KG: nach Spielende)
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	experimentelles Setting (mit Echtgeld/CA-Dollar, gleiches Gewinn- und Verlustmuster in EG und KG)
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben), Spielverhaltensdaten
Skalen/Instrumente	(1) Dissociation Scale (2) Gambling Carving Scale (GACS) (3) DSM-IV-TR
Laufzeit Studie	---

Stichprobe	n = 59 glücksspielerfahrene Studenten; 73% männlich; Ø-Alter: 20,8 Jahre; 24% pathologische Spieler (nach DSM-IV-TR) (1) n = 29 EG (2) n = 30 KG Stichprobe zufällig gezogen aus einem Sample von 1.584 Studenten, die den DSM-IV-TR ausgefüllt haben (stratifiziert nach DSM-IV-TR-Stufe)
Response Rate	---
Zentrale Effekte	Verhalten: - EG bleibt häufiger beim festgelegten Limit als KG (Chi-Quadrat; ***) - kein Unterschied zwischen EG und KG bezüglich des Endguthabens
Evidenzgrad	Ib
Förderer	Social Sciences and Humanities Research Council of Canada (SSHRC), Ontario Problem Gambling Research Centre (OPGRC)
Anmerkungen	geringe Fallzahlen; keine Angaben zum Glücksspielverhalten; zeitlich sehr kurzes Experiment (Aussagekraft und Übertragbarkeit auf Realbedingungen unklar); Randomisierungsprozess nicht näher erläutert; Ausfüllen des Fragebogens zu unterschiedlichen Zeitpunkten (EG: direkt nach der Intervention, KG: erst nach freiwilliger Beendigung des Spiels)
Abstract	A failure to set and adhere to monetary limits has been implicated in the development of problematic gambling. A randomized controlled experiment (N = 59) with 2 conditions (i.e., monetary limit pop-up reminder vs. no monetary limit pop-up reminder) was conducted to assess the value of monetary limit pop-up messages in increasing adherence to self-proclaimed monetary limits. The current research also examined dissociation as a potential mechanism by which gambling symptomatology may undermine adherence to monetary limits. Results revealed that participants who received a monetary limit pop-up reminder were significantly more likely to adhere to monetary limits than participants who did not. As predicted, dissociation mediated the relationship between gambling symptomatology and adherence to monetary limits but only among those who did not receive a monetary limit pop-up reminder. Importantly, the forced stop in play created by the pop-up message did not heighten craving to continue gambling. The efficacy of monetary limit pop-up messages as a tool to facilitate responsible gambling is discussed.

Titel	Facilitating Responsible Gambling: The Relative Effectiveness of Education-Based Animation and Monetary Limit Setting Pop-up Messages Among Electronic Gaming Machine Players
Autoren	Wohl M.J.A., Gainsbury S., Stewart M.J., Szatmari T.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (29, 703-717)
Jahr	2013
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	virtuelles Kasino (Automatenspiel)
Intervention	(1) pädagogische Animation: 9-minütiges Video zur Funktionsweise des Automatenspiels bzw. seiner Entmystifizierung (siehe auch Wohl et al. 2010 und 2013a) Ziel: Korrektur kognitiver Verzerrungen (2) Pop-up-Fenster: Erinnerung an das Erreichen eines selbstgewählten Einsatzlimits Ziel: Förderung eines kontrollierten Spielverhaltens
Präventionsart	selektiv
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Automatenspieler
Forschungsdesign	experimentelles Design mit jeweils zwei Experimental- und Kontrollgruppen (1) EG1: Aufklärungsvideo (2) KG1: neutrales Video (3) EG2: Pop-up-Fenster mit dem Hinweis zum Einsatzlimit (4) KG2: kein Pop-up-Fenster determinierter Spielablauf, Spielen mit Echtgeld, Verpflichtung zum Setzen eines Einsatzlimits direkt vor Spielbeginn, Teilnehmer konnten solange wie gewünscht spielen Einmalbefragung (in der EG2 direkt nach Erscheinen des Pop-up-Fensters, sonst nach Spielende)
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	experimentelles Setting
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)

Skalen/Instrumente	<p>(1) DSM-IV-Kriterien (2) Problem Gambling Severity Index (PGSI) (3) Information Biases Scale (IBS) (4) selbstkonstruiert</p>
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	<p>n = 72 Studenten einer großen kanadischen Universität (weiblich: 70,8%, Ø-Alter: 29,7 Jahre; 84,7% europäischer Abstammung), alle Probanden mit Glücksspielerfahrung aber ohne Anzeichen glücksspielbezogener Probleme (PGSI)</p> <p>(1) EG1: n = 37 (2) KG1: n = 35 (3) EG2: n = 37 (4) KG2: n = 35</p> <p>Anmerkung: Jeder Teilnehmer war mit zwei Untersuchungsbedingungen konfrontiert (entweder EG1 oder KG1 bzw. EG2 oder KG2), so dass sich hier die Stichprobengröße auf n = 144 verdoppelt. Dabei setzen sich beide Experimental- und beide Kontrollgruppen jeweils aus zum Teil unterschiedlichen Personen zusammen.</p>
Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>Einstellungen (kognitive Verzerrungen): - EG1 < KG1 (F-Wert; ***)</p> <p>Wissen: - Bewusstsein, das Einsatzlimit erreicht zu haben EG2 > KG2 (F-Wert; *)</p> <p>Verhalten: - Festhalten am Einsatzlimit: EG1 > KG1; EG2 > KG2 (jeweils Chi-Quadrat; ***)</p> <p>Interaktionseffekt: innerhalb der KG2 halten diejenigen Probanden mit Aufklärungsvideo (n = 17) eher an den Einsatzlimits fest als Probanden mit neutralem Video (n = 18) (Chi-Quadrat; *) (innerhalb der EG2 kein Unterschied)</p>
Evidenzgrad	IIb
Förderer	Ontario Problem Gambling Research Centre
Anmerkungen	kleine, sehr selektive Stichprobe; Angaben zur Zuordnung zu den Untersuchungsbedingungen fehlen in Gänze; potentielle Beeinflussung der Ergebnisse durch den ungewöhnlichen Befragungszeitpunkt in der EG2; Darstellung der Ergebnisse (Tabelle vs. Text) zum Teil inkonsistent; schwache Intervention in der EG2 (bloße Erinnerung an Einsatzlimits); generell dünne Outcome-Messung
Abstract	Although most gamblers set a monetary limit on their play, many exceed this limit—an antecedent of problematic gambling. Responsible gambling tools may assist players to gamble within their means. Historically, however, the impact of such tools has been assessed in isolation. In

the current research, two responsible gambling tools that target adherence to a monetary limit were assessed among 72 electronic gaming machine (EGM) players. Participants watched an educational animation explaining how EGMs work (or a neutral video) and then played an EGM in a virtual reality environment. All participants were asked to set a monetary limit on their play but only half were reminded when that limit was reached. Results showed that both the animation and pop-up limit reminder helped gamblers stay within their preset monetary limit; however, an interaction qualified these main effects. Among participants who did not experience the pop-up reminder, those who watched the animation stayed within their preset monetary limits more than those who did not watch the animation. For those who were reminded of their limit, however, there was no difference in limit adherence between those who watched the animation and those who did not watch the animation. From a responsible gambling perspective, the current study suggests that there is no additive effect of exposure to both responsible gambling tools. Therefore, for minimal disruption in play, a pop-up message reminding gamblers of their preset monetary limit might be preferred over the lengthier educational animation.

Aufklärung: A26

Titel	Can an Accelerated Gambling Simulation Reduce Persistence on a Gambling Task?
Autoren	Broussard J., Wulfert E.
Zeitschrift	International Journal of Mental Health and Addiction (efirst)
Jahr	2015
Staat(en)	USA
GS-Art(en)/-stätte	Automatenspiel (Slot Machines)
Intervention	Digital Slot Machine Accelerator = Computerprogramm, das die durchschnittliche Ausschüttungsquote einer Slot Machine auf lange Sicht in graphischer und numerischer Form darstellt (mit vorab determinierten Gewinn- und Verlustsequenzen); wird getrennt vom Automaten präsentiert Ziel: Verringerung der Spieldauer, Korrektur kognitiver Verzerrungen (realistischere Einschätzung der Gewinnwahrscheinlichkeit)
Präventionsart	selektiv
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Automatenspieler
Forschungsdesign	randomisierte kontrollierte Studie mit (1) EG1 (10-minütiges Spiel am Digital Slot Machine Accelerator) (2) EG2 (Handout mit detaillierten Informationen zu Spielabläufen, Gewinnwahrscheinlichkeiten und Zufallsprozessen beim Automatenspiel sowie Testfragen zur Wissenskontrolle) (3) KG (Handout mit glücksspielirrelevanten Informationen sowie Testfragen zur Wissenskontrolle) Baseline-Erhebung direkt vor bzw. nach der Intervention
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	experimentelles Setting (Computersimulation in einem „Glücksspiel-Labor“)
Art der Daten	(1) schriftliche Befragung (Selbstangaben) (2) Spielverhalten (computerbasierte Automatenimulation) (3) Post-Interview (Frage, ob die Intervention das Spielverhalten beeinflusst hat)

Skalen/Instrumente	<p>Prä:</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) South Oaks Gambling Screen (SOGS) (2) Gambler's Beliefs Questionnaire (GBQ) (3) visuelle Analogskala (VAS) zur Gewinnwahrscheinlichkeit; <p>Post:</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) computerbasiertes Automatenspiel (programmierter Spielablauf, insgesamt 263 Spiele, maximale Gewinnhöhe bei Spiel 157, Zeitpunkt der Beendigung des Spiels oblag den Teilnehmern) (2) VAS (3) selbstformuliertes Item (Post-Interview)
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	n = 90 College-Studenten (50% männlich, Ø-Alter: 19,6 Jahre; 93% mit Glücksspielerfahrung; 1% wahrscheinlich pathologische Spieler; Migrationshintergrund: vorrangig weiße Hautfarbe [53%], afroamerikanisch [26%] und asiatisch [12%])
Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>Einstellung (Einschätzung der Gewinnwahrscheinlichkeit, nur EG1 vs. EG2):</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2x2 rANOVA: Haupteffekt Zeit (Post < Prä; ***) , Haupteffekt Gruppe (EG1 < EG2; *) , kein signifikanter Interaktionseffekt <p>Verhalten (Anzahl der Spiele):</p> <ul style="list-style-type: none"> - ANOVA: EG1 < EG2 (*), KG (**) <ul style="list-style-type: none"> - alle Personen in der EG1 stiegen vor Spiel 157 aus - 63% in der EG1 berichteten davon, dass die Intervention einen Einfluss auf den Ausstieg ausgeübt hat (EG1 > EG2, KG; Chi-Quadrat, ***)
Evidenzgrad	Ib
Förderer	---
Anmerkungen	Langzeiteffekte unbekannt; Einsatz des Programms in der Praxis bleibt sehr unklar; Outcome-Messung sehr dünn (u. a. VAS-Item mit hohem Aufforderungscharakter); zur Stichprobe zählen auch Nicht-Spieler bzw. Studenten mit geringer Glücksspielerfahrung; Standardisierung der Gewinn- und Verlustsequenzen könnte das Outcome beeinflussen haben; keine Angabe von Fallzahlen für die drei Untersuchungsgruppen
Abstract	We evaluated an intervention based on a digital slot machine accelerator and whether the accelerator would decrease persistence in play on a subsequent gambling analog task. 90 college students were randomly assigned to one of 3 interventions: the digital slot machine accelerator; an educational handout describing probabilities and concepts related to slot machine gambling; a control handout unrelated to gambling. Participants then played a realistic three-reel 5¢ slot machine pre-loaded with 30 credits. Participants could stop playing on any trial and could keep winnings beyond the initial 30 credits. We found that exposure to either the accelerator or educational handout decreased participants' judgments of the probability of winning. However, only participants in the accelerator condition, not those in the educational handout condition, played significantly fewer trials on the slot machine than controls. Thus, intervention and prevention efforts may be strengthened by advanced gambling simulation that experientially demonstrate the negative long-term outcomes of gambling.

Aufklärung: A27

Titel	Gambling Warning Messages: The Impact of Winning and Losing on Message Reception Across a Gambling Session
Autoren	Ginley M.K., Whelan J.P., Keating H.A., Meyers A.W.
Zeitschrift	Psychology of Addictive Behaviors (30, 931-938)
Jahr	2016
Staat(en)	USA
GS-Art(en)/-stätte	Automatenspiel (als Computersimulation = „Slot Machine Game“)
Intervention	insgesamt 5 Warnhinweise mit Bezugnahme auf verschiedenartige irrationale Überzeugungen rund um das Glücksspiel (z. B. „Das nächste Spiel hat nichts mit dem vorherigen Spiel zu tun“), die jeweils innerhalb von 20 Minuten mindestens zweimal in Form eines Pop-ups auf dem Gerät erscheinen; Weiterspielen nur durch Drücken eines Buttons möglich Ziel: Verringerung der Spielintensität, Förderung eines verantwortungsbewussten Spielverhaltens
Präventionsart	selektiv
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Automatenspieler
Forschungsdesign	randomisierte Kontrollgruppenstudie mit zwei Faktoren: (1) Gewinn- vs. Verlustsituation sowie (2) Experimentalgruppe (Warnhinweise) vs. KG (ohne Intervention); EG: Warnhinweise; KG: leere Pop-up-Fenster mit der Instruktion „Button drücken“ Spielablauf und -ergebnisse der Slot Machine-Simulation determiniert; Gewinnssituation - Ausschüttungsquote nach 20 Minuten: 250%, Verlustsituation - Ausschüttungsquote nach 20 Minuten: 45% minimale Spieldauer: 20 Minuten zwei Messzeitpunkte: (1) Baseline (2) Post-Erhebung (eine Woche später)
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	experimentelles Setting (Kasino-Labor an der Universität, Spielen mit Spielgeld, möglicher Gewinn kann in Theater-/Kinokarte umgetauscht werden)
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben) vor Ort (Baseline) bzw. via E-Mail (Post); Spielverhaltensdaten (während der Intervention automatisiert erfasst)

	<p>(1) Gambling History Questionnaire (2) Gamblers' Beliefs Questionnaire (3) South Oaks Gambling Screen (SOGS) (4) Slot Machine Belief Questionnaire (SMBQ) (5) Spielverhaltensdaten (Slot Machine Game)</p>
Laufzeit Studie	--
Stichprobe	<p>(1) Baseline: n = 154 Studenten (59,7% weiblich; Ø-Alter: 22,7 Jahre; Migrationshintergrund: 49,4% afroamerikanisch, 36,4% weiße Hautfarbe; 66,2% mit Glücksspielerfahrung im letzten Jahr; 1,9% = wahrscheinlich pathologische Spieler nach SOGS) (ohne Berücksichtigung marginaler Stichprobenausfälle) (2) Post: n = 118 (62,7% weiblich; Ø-Alter: 22,9 Jahre; Migrationshintergrund: 49,2% afroamerikanisch, 39,0% weiße Hautfarbe)</p>
Response Rate	76,6% (Post)
Zentrale Effekte	<p>Verhalten (Spielverhaltensdaten): - Gesamtzahl der Spiele (F-Wert; *): EG-Gewinn < KG-Verlust - Veränderung der Geschwindigkeit/Spiel während der Session (F-Wert; *): EG-Gewinn < KG-Verlust (d. h. das Spielverhalten der Probanden in der EG-Gewinnsituation nimmt weniger stark an Geschwindigkeit zu als in der KG-Verlustsituation) - Einsatzhöhe/Spiel während der Session: (F-Wert; *): EG-Gewinn < KG-Verlust, KG-Gewinn (d. h. Probanden in der EG-Gewinnsituation steigerten die Einsatzhöhe weniger stark als Probanden in den beiden Kontrollbedingungen); daneben verringert sich die Einsatzhöhe in der EG-Verlustsituation</p> <p>Einstellung (kognitive Verzerrungen) (Post): - SMBQ (F-Wert; *): EG-Gewinn, EG-Verlust < KG-Gewinn, KG-Verlust</p>
Evidenzgrad	IIb
Förderer	Tennessee Department of Health
Anmerkungen	<p>selektive und heterogen besetzte Stichprobe; keine Detailinformationen zum Randomisierungsprozess; präventive Botschaft einzelner Warnhinweise bzw. deren Verortung als irrationale Überzeugung unklar (z. B. „Hast Du Spaß? Oder verlierst Du einfach nur Geld?“); Fallzahlen in den Subgruppen partiell widersprüchlich; vereinzelt keine Angaben von Signifikanz für Post-hoc-Tests</p>

Abstract

Gambling warning messages have been shown to lead to prevention and modification of risk-taking behaviors. Laboratory studies have shown messages can increase a player's knowledge about gambling specific risks, modify their gambling-related cognitive distortions, and even change play. In the present laboratory study, participants were randomly assigned to a winning or losing slot machine gambling experience where they either viewed periodic warning messages or not. It was hypothesized that those in the message conditions would place smaller bets, spend more time considering bets, and spend less time gambling than those in the control conditions. We also hypothesized participants would play differently across the contexts of winning or losing. The results showed those who received warning messages while winning made the fewest number of spins and did not speed up their bet rate over the course of play as much as those in other conditions. Players who received warning messages while losing decreased the size of their bets over the course of play compared to those who received messages while winning. Despite receiving warning messages, losing players did not decrease their number of spins or rate of betting. Winning or losing during slot machine play appears to have significant consequences on the impact of a warning message. Whereas a message to change gambling behavior may encourage a winning gambler to stop play, the same message for a losing player may lead to a small minimization in harm by helping them to decrease bet size, though not their rate of betting.

Titel	Impact of Mode of Display and Message Content of Responsible Gambling Signs for Electronic Gaming Machines on Regular Gamblers
Autoren	Monaghan S., Blaszczynski A.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (26, 67-88)
Jahr	2010
Staat(en)	Australien
GS-Art(en)/-stätte	Automatenspiel (EGM) als Computersimulation
Intervention	<p>Form (statisch vs. interaktiv)</p> <p>(1) Intervention 1 (EGF1): statischer Warnhinweis rechts oben auf dem Bildschirm</p> <p>(2) Intervention 2 (EGF2): dynamischer Warnhinweis in Form eines Pop-up-Fensters, der alle 3 Minuten für 15 Sekunden in der Mitte des Bildschirms erscheint (währenddessen ist kein Weiterspielen möglich)</p> <p>Inhalt (Information vs. Selbsteinschätzung vs. KG)</p> <p>(1) Intervention 1 (EGI1): reine Sachinformation (Beispiel: „Alle Spielausgänge sind zufallsbasiert“)</p> <p>(2) Intervention 2 (EGI2): Selbsteinschätzung (Beispiel: „Weißt Du, wie lange Du schon spielst? Denke doch einmal über eine Pause nach“)</p> <p>(3) KG: Spielpause ohne Information</p> <p>Ziele: Förderung einer verantwortungsbewussten Spielteilnahme, Schadensminimierung</p>
Präventionsart	selektiv
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Automatenspieler
Forschungsdesign	<p>2 (Form) x 3 (Inhalt)-Untersuchungsdesign mit zufälliger Probandenzuordnung</p> <p>(1) Baseline</p> <p>(2) zweimalige Post-Befragung: Post1: direkt im Anschluss der Spielteilnahme, Post2: 2 Wochen später</p> <p>Spielen mit Spielgeld; eine Beendigung war jederzeit möglich (max. 10 Minuten)</p> <p>Rekrutierung der Probanden in 2 Clubs in Sydney; Durchführung der Untersuchung direkt in den Spielstätten</p>
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt

Setting	experimentelles Setting
Art der Daten	schriftliche Befragung vor Ort bzw. postalisch (Post2) (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	selbstkonstruiert
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	n = 124 regelmäßige Automatenspieler (d. h. mindestens alle 2 Wochen); 71,8% männlich; Ø-Alter: 44,1 Jahre (1) EGF1: n = 61 (2) EGF2: n = 63 (3) EGI1: n = 51 (4) EGI2: n = 51 (5) KG: n = 22 (Teilnehmer jeweils beiden Interventionsanalysen zugeordnet)
Response Rate	(1) Baseline: 55,9% aller verfügbaren Spieler (2) Post2: 62,1%
Zentrale Effekte	Wissen bzw. Einstellungen (Form): - EGF2 > EGF1 (alle Chi-Quadrat): Erinnerung ohne Abrufhilfe (Post1; ***/Post2; *), Einfluss auf Gedanken während der Spielsession (Post1; ***), Einfluss auf Verhalten während der Spielsession (Post1; *), attribuerter Einfluss auf echte Spielsessions (Post1; ***), korrekte Einschätzung, einen Höchstgewinn zu erhalten (Post1; *), korrekte Einschätzung der Gewinn-/Verlustwahrscheinlichkeit (Post1; *), attribuierte Reflektion der Geldsätze (Post1; ***), attribuerter Einfluss auf die Länge einer Spielsession (Post1; ***), attribuerter Einfluss auf die Wahrscheinlichkeit, eine Spielpause einzulegen (Post1; **), attribuerter Einfluss auf die Wahrscheinlichkeit, Gewinne auszahlen zu lassen (Post1; ***), attribuerter Einfluss auf die Wahrscheinlichkeit, die Spielstätte zu verlassen (Post1; ***) Wissen bzw. Einstellungen (Inhalt): - EGI2 > EGI1 (Chi-Quadrat): Erinnerung ohne Abrufhilfe (Post2; **)
Evidenzgrad	IIb
Förderer	Menzies Foundation
Anmerkungen	Replikation von Studie -, durchgeführt in Spielstätten; relativ hohe Dropout-Rate nach 2 Wochen; sehr kurze Spieldauer von max. 10 Minuten; statistische Analysen i. d. R. auf Itemebene (daher in der Befunddarstellung Beschränkung auf ausgewählte Effekte); Beschreibung nicht-signifikanter Befunde lückenhaft; kaum konkrete Informationen zu den Messinstrumenten; Auswirkungen auf der Verhaltensebene unklar

Abstract

Harm-minimization strategies aim to reduce gambling-related risks; however, minimal evidence supports the effectiveness of current strategies involving the placement of warning signs in gambling venues and on electronic gaming machines (EGMs). This qualitative replication study evaluated the differential effect of pop-up messages compared to static signs and the content of messages on EGMs on recall, thoughts, and behaviors assessed during the session and at 2-week follow-up. In Study 1, 127 regular EGM gamblers (male = 97, mean age = 20.3) recruited from a university student population attended a laboratory where they were randomly assigned to play a computer-based simulated EGM analogue displaying signs that differed by (a) mode of presentation (pop-up and static) and (b) message content (informative, self-appraisal, and control/blank). In Study 2, an identical methodology was used but included the use of a simulated EGM within an in vivo gaming setting with 124 regular EGM players (male = 81, mean age = 44.1). Results from both studies showed that pop-up messages were recalled more effectively than static messages immediately and at 2-week follow-up. Pop-up messages reportedly had a significantly greater impact on within-session thoughts and behaviors. Messages encouraging self-appraisal resulted in significantly greater effect on self-reported thoughts and behaviors during both the experimental session and in subsequent EGM play. These findings support the effectiveness of pop-up messages containing self-appraisal messages as an appropriate harm-minimization initiative.

Aufklärung: A29

Titel	Effects of a Video Lottery Terminal (VLT) Banner on Gambling: A Field Study
Autoren	Gallagher T., Nicki R., Otteson A., Elliott H.
Zeitschrift	International Journal of Mental Health & Addiction (9, 126-133)
Jahr	2011
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	Automatenspiel (Video Lottery Terminals)
Intervention	Warnhinweis auf dem Bildschirm der Automaten mit Informationen zu Zufallsprozessen beim Automatenspiel (ca. 25 Sek.) („Warnung: Gewinnausschüttungen sind zufallsbasiert und können nicht vom Spieler beeinflusst werden. Fast-Gewinne sind immer Verluste“). Warnhinweise erscheinen alle 15 Sekunden auf den Geräten, die aktuell nicht bespielt werden (d. h. nicht während aktiver Spielteilnahmen) Ziel: Veränderungen des Spielverhaltens, von glücksspielbezogenen kognitiven Verzerrungen und des glücksspielbezogenen Problemstatus
Präventionsart	selektiv, indiziert
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Automatenspieler
Forschungsdesign	2 x 3 Mixed-Model mit den Faktoren Glücksspielstatus (problematisch vs. nicht-problematisch) und Zeit (2 Wochen Prä [T1] vs. 2 Wochen Intervention [T2] vs. 2 Wochen Post [T3])
Quer-/Längsschnitt	Längsschnitt (Prä bis Post = 6 Wochen)
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	(1) PGSI zur Bestimmung des glücksspielbezogenen Problemstatus (Zeitfenster: 2 Wochen) (2) Information Biases Scale (IBS) zur Erfassung kognitiver Verzerrungen (3) Time Sheet zur differenzierten Abbildung des Spielverhaltens
Laufzeit Studie	---

Stichprobe	n = 54 Automatenspieler aus einer kanadischen Kleinstadt (Fredericton); 59,3% männlich; Ø-Alter: 40,1 Jahre; n = 27 Problemspieler (PS), n = 27 Spieler ohne Glücksspielproblematik (SS); Rekrutierung über Bars und Zeitungsanzeigen
Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>Spielverhalten: Spieldauer: - Haupteffekt Zeit: T1 > T2 (t-Test, ***)</p> <p>Einstellung (kognitive Verzerrungen): - Interaktionseffekt glücksspielbezogener Problemstatus x Zeit: PS > SS nur zu T1 (t-Test, ***)*, für PS: T1 > T3 (t-Test, *) (d. h. Reduzierung kognitiver Verzerrungen nur für Problemspieler von T1 zu T3)</p>
Evidenzgrad	III
Förderer	---
Anmerkungen	kleine Fallzahlen; Gruppe der Spieler ohne Glücksspielproblematik sehr heterogen besetzt (PGSI-Score 0 bis 7); unklar, ob die Probanden die Intervention (auf stehenden Automaten) überhaupt wahrgenommen haben; zeitlicher Ablauf der Warnhinweise nicht klar formuliert
Abstract	The effects of a warning banner, informing patrons of the randomness of Video Lottery Terminal (VLT) outcomes, on gambling behaviour and beliefs were tested in a field setting using a mixed- model 2x3 design over a six-week period with 27 problem and 27 non-problem gamblers recruited from bars in a Canadian city with a population of 85,000. Overall, self-reported VLT gambling behaviour decreased significantly during the three, two-week periods. More specifically, gambling behaviour during the banner period was significantly less than during the baseline period. In addition, for only problem gamblers, significant decreases in faulty gambling beliefs were found across the three periods. This suggested that decreases in gambling behaviour were mediated by decreases in faulty gambling beliefs incurred by the banner of our study and can have practical importance in the prevention of problem gambling.

Aufklärung: A30

Titel	Is “pop-up” messaging in online slot machine gambling effective as a responsible gambling strategy?
Autoren	Auer M., Malischmigg D., Griffiths M.
Zeitschrift	Journal of Gambling Issues (Jahrgang 29)
Jahr	2014
Staat(en)	Österreich
GS-Art(en)/-stätte	Online-Automatenspiel (Online Slot Machines)
Intervention	Informationen: Erscheinen eines Pop-up-Fensters nach 1.000 aufeinanderfolgenden Spielen innerhalb einer Spielsession (d. h. nach etwa 50-66 Minuten) Inhalt: „Sie haben nun 1.000 Slotspiele getätigt. Wollen Sie weiterspielen?“ sowie einer Ja-/Nein-Option Ziel: Förderung eines verantwortungsbewussten bzw. Verringerung eines exzessiven Spielverhaltens
Präventionsart	selektiv
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Online-Automatenspieler
Forschungsdesign	Datenvergleich von zwei unterschiedlichen Stichproben vor und nach Einführung der Intervention
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	Spielverhaltensdaten (Informationen aus Datenbank)
Skalen/Instrumente	Anzahl der Spielsitzungen, die nach 1.000 aufeinanderfolgenden Spielen beendet werden
Laufzeit Studie	2011
Stichprobe	zwei zufällig ausgewählte Stichproben (vor und nach Einführung der Intervention gezogen), jeweils bestehend aus 400.000 Spielsitzungen (entspricht insgesamt ungefähr 200.000 Spielern)

Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>Verhalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - vor Einführung der Intervention wurde bei 4.220 Spielsitzungen die 1.000er Grenze erreicht, 5 Sitzungen wurden dann beendet (0,1%) - nach Einführung der Intervention wurde bei 4.205 Spielsitzungen die 1.000er Grenze erreicht, 45 Sitzungen wurden dann beendet (1,1%) - weitere Unterschiede auf deskriptiver Ebene zwischen Spiel 990 und 1.010 sind nicht erkennbar
Evidenzgrad	III
Förderer	---
Anmerkungen	keine weiteren (soziodemographischen) Informationen zu beiden Stichproben; keine Subgruppen-Analysen (nach Alter, Geschlecht, Spielverhalten); Längsschnittdaten fehlen; Interessenkonflikt? (Ko-Autorin ist bei dem Glücksspielanbieter angestellt, der die Daten geliefert hat); im Allgemeinen sehr dünne Outcome-Messung; Befunddarstellung ausschließlich deskriptiv; Effektgröße in absoluten Zahlen zu vernachlässigen; Befunde beziehen sich auf Spielsitzungen (und nicht auf Spieler, wie zum Teil suggeriert wird); relativ spätes Erscheinen des Pop-ups (erst nach etwa 60 Minuten); Form und Inhalt des Pop-ups wenig attraktiv
Abstract	Certain gambling operators now provide social responsibility tools to help players gamble more responsibly. One such innovation is the use of pop-up messages that aim to give feedback to the players about the time and money they have thus far spent gambling. Most studies of this innovation have been conducted in laboratory settings, and although controlled studies are indeed more reliable than real-world studies, the non-ecological validity of laboratory studies is still an issue. This study investigated the effects of a slot machine pop-up message in a real gambling environment by comparing the behavioural tracking data of two representative random samples of 400,000 gambling sessions before and after the pop-up message was introduced. The study comprised approximately 200,000 gamblers. The results indicated that, following the viewing of a pop-up message after 1000 consecutive gambles on an online slot machine game, 9 times more gamblers ceased their gambling session than did those gamblers who had not viewed the message. The data suggest that pop-up messages can influence a small number of gamblers to cease their playing session, and that pop-ups appear to be another potentially helpful social responsibility tool in reducing excessive play within session.

Aufklärung: A31

Titel	Testing normative and self-appraisal feedback in an online slot-machine pop-up in a real-world setting
Autoren	Auer M.M., Griffiths M.D.
Zeitschrift	Frontiers in Psychology (6, 339)
Jahr	2015b
Staat(en)	Österreich
GS-Art(en)/-stätte	Online-Automatenspiel
Intervention	Information: Erscheinen eines Pop-up-Fensters nach 1.000 aufeinanderfolgenden Spielen innerhalb einer Spielsession (d. h. nach etwa 1 Stunde Spielzeit) mit folgender inhaltlicher Ausrichtung: sachliche Information (Hinweis auf das Erreichen der 1.000er Grenze), normatives Feedback (Verweis auf die Seltenheit derart langer Spielsessions), Ansprechen eines möglichen kognitiven Irrtums (Gewinnwahrscheinlichkeit ist unabhängig von der Spieldauer) sowie Ratschlag bezüglich der Beendigung der Spielsession („Spielpausen einzulegen hilft oftmals, und Sie können die Dauer der Spielpause selbst festlegen“) Spielteilnehmer kann sich anhand einer Ja-/Nein-Option für bzw. gegen das Weiterspielen entscheiden Ziel: Förderung eines verantwortungsbewussten Spielverhaltens, Beendigung längerer Spielsitzungen
Präventionsart	selektiv
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Online-Automatenspieler
Forschungsdesign	Datenvergleich von 2 unterschiedlichen Stichproben vor (Prä) und nach (Post) Einführung der Intervention Referenzgruppe (Prä): Standard-Pop-up mit rein sachlicher Information (vgl. Auer et al. 2014)
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	Spielverhaltensdaten (Informationen aus Datenbank)
Skalen/Instrumente	Anzahl der Spielsitzungen, die nach 1.000 aufeinanderfolgenden Spielen beendet werden

Laufzeit Studie	Juni 2013 - November 2013
Stichprobe	2 repräsentative Zufallsstichproben, die 3 Monate vor bzw. nach Einführung der Intervention gezogen wurden, bestehend aus jeweils 800.000 Spielsitzungen (umfasst insgesamt ca. 70.000 Online-Automatenspieler)
Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>Verhalten</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prä: Erreichen der 1.000er Grenze bei 11.232 Spielsitzungen, 75 Sitzungen (von 71 verschiedenen Spielern) wurden dann beendet (0,7%) - Post: Erreichen der 1.000er Grenze bei 11.787 Spielsitzungen, 169 Sitzungen (von 139 verschiedenen Spielern) wurden dann beendet (1,4%) <p>Prä < Post (Chi-Quadrat: ***)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prä: von den 71 Spielern haben 59 das Pop-up-Fenster in einer anderen Spielsession ignoriert und weitergespielt (83,1%) - Post: von den 139 Spielern haben 98 das Pop-up-Fenster in einer anderen Spielsession ignoriert und weitergespielt (70,5%) <p>Prä > Post (Chi-Quadrat: *)</p> <p>weitere Unterschiede auf deskriptiver Ebene zwischen Spiel 990 und 1.010 sind nicht erkennbar</p>
Evidenzgrad	III
Förderer	---
Anmerkungen	Dateneinheit: Spielsitzungen und nicht Personen (es ist somit nicht auszuschließen, dass dieselben Probanden sowohl mit dem Standard-Pop-up-Fenster [Prä] als auch mit dem erweiterten Pop-up-Fenster [Post] konfrontiert wurden); keine weiteren soziodemographischen Angaben zu den Stichproben; keine Subgruppen-Analysen nach Alter, Geschlecht, Spielverhalten etc.; Längsschnittdaten fehlen; eindimensionale Outcome-Messung; es bleibt offen, welche Teilkomponenten der Intervention für die Effekte verantwortlich sind
Abstract	Over the last few years, there have been an increasing number of gaming operators that have incorporated on-screen pop-up messages while gamblers play on slot machines and/or online as one of a range of tools to help encourage responsible gambling. Coupled with this, there has also been an increase in empirical research into whether such pop-up messages are effective, particularly in laboratory settings. However, very few studies have been conducted on the utility of pop-up messages in real-world gambling settings. The present study investigated the effects of normative and self-appraisal feedback in a slot machine pop-up message compared to a simple (non-enhanced) pop-up message. The study was conducted in a real-world gambling environment by comparing the behavioral tracking data of two representative random samples of 800.000 gambling sessions (i. e., 1.6 million sessions in total) across two conditions (i. e., simple pop-up message versus an enhanced pop-up message). The results indicated that the additional normative and self-appraisal content doubled the number of gamblers who stopped playing after they received the enhanced pop-up message (1.39%) compared to the simple pop-up message (0.67%). The data suggest that pop-up messages influence only a small number of gamblers to cease long playing sessions and that enhanced messages are slightly more effective in helping gamblers to stop playing in-session.

Aufklärung: A32

Titel	Optimal content for warning messages to enhance consumer decision making and reduce problem gambling
Autoren	Gainsbury S.M., Aro D., Ball D., Tobar C., Russell A.
Zeitschrift	Journal of Business Research (68, 2093-2101)
Jahr	2015a
Staat(en)	Australien
GS-Art(en)/-stätte	Automatenspiel (EGM)
Intervention	insgesamt 8 dynamische Warnhinweise an EGMs, unterteilt nach Inhalt: (1) Informationen (statements) (4x) vs. Selbsteinschätzung/Reflektion des eigenen Spielverhaltens (self-appraisal) (4x) (2) Erscheinen der Warnhinweise in Form von Pop-ups auf den Bildschirmen zumeist alle 15 Minuten für 15 Sekunden (regelmäßig wechselnde Aussagen) Ziel: Förderung eines kontrollierten/verantwortungsbewussten Spielverhaltens
Präventionsart	selektiv, indiziert
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Automatenspieler
Forschungsdesign	naturalistisches Design; Befragung der Probanden vor Ort (nachdem die Warnhinweise entfernt worden waren); Durchführung in 5 Spielstätten (2 x Bar, 3 x Hotels) in der Region Brisbane (Queensland)
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	Face-to-face Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	(1) selbstkonstruierte Instrumente (nicht validiert) (2) Problem Gambling Severity Index (PGSI)
Laufzeit Studie	2013

Stichprobe	n = 667 EGM-Spieler; 71,5% männlich; Ø-Alter: 45,1 Jahre; 7,8% Problemspieler (PGSI)
Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>Wissen: - 43,5% konnten sich an einen Warnhinweis erinnern, es überwiegen Selbsteinschätzungs-Warnhinweise (136 vs. 71) (Chi-Quadrat; ***)</p> <p>Akzeptanz (Nützlichkeit): - beiden Inhaltsformen wird ein ähnlich großer Nutzen zugeschrieben (Informationen: 50,0% vs. Selbsteinschätzungs-Warnhinweise: 45,6%)</p>
Evidenzgrad	III
Förderer	Australische Regierung (Department of Social Sciences)
Anmerkungen	Repräsentativität der Ergebnisse spekulativ; keine Kontrolle wichtiger Drittvariablen (z. B. leichte Variationen des Erscheinens der Warnhinweise in einer Spielstätte); nahezu ausschließlich deskriptive Analysen (sehr dünn) mit geringem Mehrwert; Auswertungen überwiegend auf Itemebene; keine trennscharfe Differenzierung von rein informativen Warnhinweisen und Selbsteinschätzungs-Warnhinweisen; fehlende Informationen über die Interventionsdauer bei den einzelnen Teilnehmern (als potentiell wichtige Einflussvariable)
Abstract	Warning messages for electronic gaming machines (EGMs) have been mandated to increase consumers' ability to make informed rational decisions and reduce excessive gambling consumption. However existing warnings have limited effectiveness. This paper presents the results of the first in situ trial of dynamic warnings for EGMs to evaluate the impact of message content. A series of dynamic warning messages was displayed across EGMs in venues. Gamblers (N = 667) completed surveys to assess message recall and impact on thoughts and behaviours. Participants recalled messages that encouraged self-appraisal to a greater extent than messages providing information. Both message types had a small impact on behaviour by reducing gambling consumption. Messages that specifically discuss money spent appear to have the greatest impact. Salient and effective warnings that interrupt continuous and excessive consumption can serve as the first line of defence in the prevention of harmful behaviours and impede consumers' movement towards addiction.

Aufklärung: A33

Titel	Determining optimal placement for pop-up messages: evaluation of a live trial of dynamic warning messages for electronic gaming machines
Autoren	Gainsbury S., Aro D., Ball D., Tobar C., Russell A.
Zeitschrift	International Gambling Studies (15, 141-158)
Jahr	2015b
Staat(en)	Australien
GS-Art(en)/-stätte	Automatenspiel (EGM)
Intervention	dynamische Warnhinweise an EGM, die zumeist alle 15 Minuten für 15 Sekunden erscheinen (wechselnde Aussagen) zwei Varianten: a.) Warnhinweis in der Mitte der Automaten, b.) Warnhinweis oben und unten auf den Automaten Ziel: Förderung eines kontrollierten Spielverhaltens, Verhinderung eines problematischen Spielverhaltens
Präventionsart	selektiv, indiziert
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Automatenspieler
Forschungsdesign	naturalistisches Design; Einmal-Befragung nach dem Spielen (wenn keine Warnweise mehr angezeigt wurden); Untersuchungsfokus: optimale Platzierung von Warnhinweisen auf Spielgeräten (Mitte vs. oben/unten); Durchführung in 5 Spielstätten (2 x Bar, 3 x Hotels) in der Region Brisbane (Queensland)
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	Face-to-face Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	(1) selbstkonstruierte Instrumente (nicht validiert) (2) Problem Gambling Severity Index (PGSI)
Laufzeit Studie	2013
Stichprobe	n = 667 EGM-Spieler; 72% männlich; Ø-Alter: 45,1 Jahre; 8% Problemspieler (PGSI)

Response Rate	--- Akzeptanz: - 17,4% (Mitte) bzw. 20,4% (oben/unten) der Spieler sehen ihre Spielfreunde durch die Warnhinweise (geringfügig) negativ beeinträchtigt Nützlichkeit: - Warnhinweis in der Mitte wird hinsichtlich der Nützlichkeit positiver beurteilt als ein Warnhinweis am Rand (Chi-Quadrat; *) Wissen: - 43,5% konnten sich an einen Warnhinweis erinnern; davon 74,5% in der Mitte des Screens, 22,1% oben und/oder unten auf dem Screen, 3,4% beides Verhalten: - es werden – getrennt für beide Arten von Warnhinweisen – keine signifikanten Effekte auf das Spielverhalten berichtet
Zentrale Effekte	
Evidenzgrad	III
Förderer	Australische Regierung (Familienministerium)
Anmerkungen	Repräsentativität der Ergebnisse bleibt offen; unklar ist ebenfalls, warum einige Analysen unabhängig von der Platzierung des Warnhinweises durchgeführt werden; weitreichende Schlussfolgerungen auf sehr dünner empirischer Basis; nahezu ausschließlich deskriptive Analysen/ beschreibende Ergebnisdarstellung; Befunde aufgrund fehlender Fallzahlen zum Teil nicht interpretierbar; verschiedene Drittvariablen konnten nicht kontrolliert werden (z. B. Häufigkeit der Konfrontation mit den Warnhinweisen)
Abstract	Dynamic warning messages are a harm minimization strategy aimed at preventing or reducing gambling-related problems by assisting individuals to make informed choices about their gambling. Laboratory studies have demonstrated the efficacy of dynamic warnings in facilitating responsible gambling. This article presents the results of a trial of the related effectiveness of dynamic warnings appearing either in the middle or on the periphery of electronic gaming machines (EGMs) screens in commercial gambling venues. Regular gamblers (n = 667) were surveyed to assess their recall of warning messages and the perceived impact of message placement on thoughts and behaviours. Messages appearing in the middle of screens were recalled to a greater extent, and respondents reported that these were more impactful and useful than messages on the periphery of screens. As one of the first trials of dynamic warning messages in operating EGM venues, the results provide important verification and validation of previous laboratory research. Results demonstrate that dynamic warning messages appearing in the middle of an EGM screen during play are likely to be a more effective harm minimization intervention than messages on the periphery of EGM screens.

Titel	The Effects of Pop-up Harm Minimisation Messages on Electronic Gaming Machine Gambling Behaviour in New Zealand
Autoren	Palmer du Preez K., Landon J., Bellringer M., Garrett N., Abbott M.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (32, 1115-1126)
Jahr	2016
Staat(en)	Neuseeland
GS-Art(en)/-stätte	Automatenspiel (EGMs)
Intervention	Pop-up-Information (seit 2009 in Neuseeland verpflichtend): Rückmeldung ausgewählter Spielparameter (Spieldauer, Einsatzhöhe, Nettogewinn/-verlust) verbunden mit einer Spielpause (45 Sek., nach max. 30 Minuten kontinuierlicher Spielbeteiligung) Ziel: Schadensminderung und Förderung eines verantwortungsbewussten Spielverhaltens/von wohlinformierten Entscheidungsprozessen
Präventionsart	selektiv
Präventionsebene	Verhaltensprävention (Informationen), Verhältnisprävention (Spielpause)
Zielgruppe	Automatenspieler
Forschungsdesign	Einmal-Befragung von Automatenspielern aus zwei neuseeländischen Städten
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung (Spielstätten: Casinos und Pubs)
Art der Daten	telefonische Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	(1) weitgehend selbstkonstruiert (nicht validiert) (2) PGSI zur Bestimmung des Glücksspielbezogenen Problemstatus (letzten 3 Monate)
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	460 Automatenspieler; 56% männlich; 44% zwischen 20 und 44 Jahren; mehrheitlich europäischer Abstammung (66%); Rekrutierung in der Nähe der Spielstätten (darunter 7% Problemspieler)

Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>Bekanntheit: - 57% haben Pop-up-Information wahrgenommen (letzte 3 Monate)</p> <p>Einfluss (Verhalten): - auf die Spielfreude: 63% keinen, 25% negativ, 9% positiv - auf die Kontrolle des Spielverhaltens: 75% keinen, 25% positiv - von den Teilnehmern, die die Pop-ups wahrgenommen haben, würden 50% wahrscheinlich die Information lesen, 18% wahrscheinlich an einem anderen Gerät weiterspielen, 10% wahrscheinlich ihr gesamtes Glücksspielverhalten reflektieren, 9% wahrscheinlich weniger spielen, 6% wahrscheinlich ihre Glücksspielsitzung beenden, 2% sich wahrscheinlich Hilfe suchen und 1% vermehrt zocken - diejenigen Spieler, die in Folge der Pop-up-Information wahrscheinlich ihre Glücksspielsitzung beenden würden, berichteten von geringeren Geldausgaben (GLM-Analyse; *, unter Kontrolle folgender Prädiktoren: Alter, Ethnizität, Spielort, PGSI-Score, Coping-Planen)</p>
Evidenzgrad	III
Förderer	---
Anmerkungen	Selbstberichte gerade bei Variablen wie „Geldausgaben“ wenig valide; keine Kontrollgruppe; kleine Fallzahlen; Operationalisierungsebene nicht eindeutig („... how likely they were to respond ...“); Verwischung von Pop-up-Information und längerer Spielpause
Abstract	In New Zealand a simple pop-up message feature that provides gambling session information and forces a break in play is mandatory on all electronic gaming machines in all venues (EGMs). Previous research has demonstrated small effects of more sophisticated pop-up messages tested predominantly in laboratory environments. The present research examined gambler engagement with and views on the New Zealand pop-up messages and on the relationship between pop-up messages and EGM expenditure. A sample of gamblers was recruited at casino and non-casino (pub) EGM venues. Most participants were aware of pop-up messages (57 %) and many saw them often (38 %). Among gamblers who reported seeing pop-up messages, half read the message content, and a quarter believed that pop-up messages helped them control the amount of money they spend on gambling. Participants who reported being likely to stop gambling in response to pop-up messages spent significantly less money on gambling when variables that were independently associated with EGM expenditure were controlled for. A modest harm minimization effect of the pop-up message feature that has been operating in New Zealand for 5 years was evident. Suggestions for improvement of the harm minimization potential of the current pop-up message feature are discussed.

Schulbasierte Prävention

Schulbasierte Prävention: Sch1

Titel	Prevention of Problem Gambling: Modifying Misconceptions and Increasing Knowledge
Autoren	Ferland F., Ladouceur R., Vitaro F.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (18, 19-29)
Jahr	2002
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	glücksspielformübergreifend
Intervention	Video („Lucky“) zum Themenbereich „Gewinnchancen, Zufall, Kontrollillusionen“; 20 Minuten, humorvoller Stil Ziele: Korrektur fehlerbehafteter Annahmen über das Glücksspiel, Vermittlung von Wissen in Bezug auf Zufallsprozesse und Wahrscheinlichkeiten
Präventionsart	universell
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Jugendliche (Klassenstufen 7 und 8)
Forschungsdesign	randomisiertes Kontrollgruppendesign mit Prä-/Post-Messung (eine Woche vor und direkt nach der Intervention) Experimentalgruppe 1: Video EG2: Informationseinheit zum Thema Glücksspiel (Inhalte u. a.: Charakter von Glücksspielen, Gewinnchancen und Zufall, 40 Minuten), mit Diskussion und Nachfragen EG3: Informationseinheit & Video KG: ohne Intervention
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	Schule
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	selbstkonstruiert
Laufzeit Studie	---

Stichprobe	n = 424 (53,3% männlich, Ø-Alter: 13,1 Jahre), Klassenstufe 7 und 8 aus Quebec Stadt (1) EG1: n = 118 (2) EG2: n = 106 (3) EG3: n = 105 (4) KG: n = 95
Response Rate	---
Zentrale Effekte	Zeit x Gruppen-Interaktionseffekte Wissen: - falsches Wissen über Glücksspiele: EG1, EG2 und EG3 < KG (F-Wert; ***) Einstellung - fehlerbehaftete Annahmen über Gewinnchancen/Zufall: EG1, EG2 und EG3 < KG (F-Wert, ***) EG3 < EG1
Evidenzgrad	Ib
Förderer	Loto-Québec
Anmerkungen	unvollständige Angaben in der Befunddarstellung (teilweise fehlendes Signifikanzniveau); keine mittel- und langfristigen Effekte erhoben; sehr eingeschränkte Outcome-Messung; Veränderungen auf der Verhaltensebene wurden nicht erfasst; keine Angaben zur Glücksspielerfahrung der Jugendlichen (generell sehr dünne Stichprobenbeschreibung); Auswahl der teilnehmenden Schulen ist nicht näher beschrieben (nach welchen Einschluss-/Ausschlusskriterien?)
Abstract	Research on gambling clearly demonstrates that today's youth are very much involved in gambling activities. As they take part in these activities, young people develop and entertain irrational thoughts about gambling and become at risk for developing severe gambling problems. In this study, a video specifically designed to correct misconceptions and increase knowledge about gambling was tested on 424 grade 7 and 8 students. The effectiveness of the video was evaluated using four different experimental conditions. Findings indicated that the video significantly improved subjects' knowledge about gambling and corrected their misconceptions. The implications of these results for the prevention of gambling problems are discussed.

Schulbasierte Prävention: Sch2

Titel	Prevention of gambling among youth: Increasing knowledge and modifying attitudes toward gambling
Autoren	Lavoie M.-P., Ladouceur R.
Zeitschrift	Journal of Gambling Issues (Jahrgang 10)
Jahr	2004
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	glücksspielformübergreifend
Intervention	Video („Lucky“) zum Themenbereich „Gewinnchancen, Zufall, Kontrollillusionen“, 20 Minuten, humorvoller Stil Ziele: Korrektur fehlerbehafteter Annahmen über das Glücksspiel, Vermittlung von Wissen in Bezug auf Zufallsprozesse und Wahrscheinlichkeiten
Präventionsart	universell
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Kinder/Jugendliche (Klassenstufen 5 und 6)
Forschungsdesign	randomisiertes Kontrollgruppendesign mit Prä-/Post-Messung (vor und direkt nach der Intervention); Randomisierung auf Klassenebene (1) Experimentalgruppe 1: Informationseinheit & Video; Informationseinheit: zum Thema Glücksspiel (Inhalte u. a.: Kennzeichen von Glücksspielen, Gewinnchancen und Zufall, Dauer: 20 Minuten), mit Diskussion und Nachfragen (2) EG2: Video (3) KG: ohne Intervention
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	Schule
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	selbstkonstruiert
Laufzeit Studie	---

Stichprobe	n = 273 (50,2% männlich, Ø-Alter: 11,5 Jahre), Klassenstufe 5 und 6 aus Quebec Stadt (französisch sprechend) (1) EG1: n = 105 (2) EG2: n = 73 (3) KG: n = 95
Response Rate	---
Zentrale Effekte	Wissen: - falsches Wissen über Glücksspiele: EG1 und EG2: Prä > Post (F-Wert, **), keine Veränderung in der KG Einstellung: - fehlerbehaftete Annahmen über Gewinnchancen/Zufall: EG1 und EG2: Prä > Post (F-Wert, **), keine Veränderung in der KG
Evidenzgrad	Ib
Förderer	Loto-Québec
Anmerkungen	keine mittel- und langfristigen Effekte erhoben; sehr eingeschränkte Outcome-Messung; Veränderungen auf der Verhaltensebene wurden nicht erfasst; keine Angaben zur Glücksspielerfahrung der Jugendlichen (generell sehr dünne Stichprobenbeschreibung); Auswahl der teilnehmenden Schulen ist nicht näher beschrieben (nach welchen Einschluss-/Ausschlusskriterien?); Standardisierungsgrad der Informationseinheit unklar
Abstract	Research shows that gambling is a popular activity among youth. The more young people become involved in these activities, the more likely they are to develop irrational thoughts and habits related to gambling. In this study, 273 French-speaking students in grades 5 and 6 helped to test a video designed to (a) increase knowledge about gambling and (b) correct inaccurate knowledge. The effectiveness of the video was evaluated using two experimental conditions and one control condition. Analysis indicated that the video significantly increased gambling knowledge and decreased errors in attitudes toward gambling. The implications of these results for the prevention of gambling problems are discussed.

Schulbasierte Prävention: Sch3

Titel	Prevention of Problem Gambling: Modifying Misconceptions and Increasing Knowledge Among Canadian Youths
Autoren	Ladouceur R., Ferland F., Vitaro F.
Zeitschrift	The Journal of Primary Prevention (25, 329-335)
Jahr	2004
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	glücksspielformübergreifend
Intervention	Video („Lucky“) zum Themenbereich „Gewinnchancen, Zufall, Kontrollillusionen“, 20 Minuten, humorvoller Stil; englische Version (Ferland et al. [2002] bezieht sich im Original auf die französische Variante) Ziele: Korrektur fehlerbehafteter Annahmen über das Glücksspiel, Vermittlung von Wissen in Bezug auf Zufallsprozesse und Wahrscheinlichkeiten
Präventionsart	universell
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Jugendliche (Klassenstufen 7 und 8)
Forschungsdesign	randomisiertes Kontrollgruppendesign (zufällige Zuordnung der Schulen) mit Prä-/Post-Messung (eine Woche vor und direkt nach der Intervention) Experimentalgruppe1: Video KG: ohne Intervention
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	Schule
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	selbstkonstruiert
Laufzeit Studie	---

Stichprobe	Ausgangssample: n = 506 (51,8% männlich, Ø-Alter: 12,8 Jahre) der Klassenstufe 7 und 8 aus Quebec Stadt und New-Brunswick davon n = 371, die beide Fragebögen vollständig ausgefüllt haben (= EG & KG) (1) EG: n = 204 (2) KG: n = 167
Response Rate	---
Zentrale Effekte	Gruppen-Effekte (ausschließlich Post-Messung, Prä-Werte als Ko- Variate kontrolliert) Wissen: - falsches Wissen über Glücksspiele (Post): EG < KG (F-Wert: **) Einstellung: - fehlerbehaftete Annahmen über Gewinnchancen/Zufall (Post): EG < KG (F-Wert: ***)
Evidenzgrad	Ib
Förderer	Loto-Québec
Anmerkungen	keine mittel- und langfristigen Effekte erhoben; sehr eingeschränkte Outcome-Messung; Veränderungen auf der Verhaltensebene wurden nicht erfasst; keine Angaben zur Glücksspielerfahrung der Jugendlichen (generell sehr dünne Stichprobenbeschreibung); Auswahl der teilnehmenden Schulen ist nicht näher beschrieben (nach welchen Einschluss-/Ausschlusskriterien?)
Abstract	Research on gambling demonstrates that youths are involved in gambling activities. As they take part in these activities, young people develop and maintain irrational thoughts about gambling and become at risk for developing severe gambling problems. In a previous study, a French video was designed specifically to correct misconceptions and increase knowledge about gambling (Ferland, Ladouceur, & Vitaro, 2002). Findings indicated that the video significantly improves subjects' knowledge about gambling and corrects their misconceptions. The present study aims to evaluate the effectiveness of the English version of that video. The sample comprised 506 grade 7 and 8 English speaking students from Canada. The results confirmed the efficacy of the video in increasing knowledge of gambling and correcting misconceptions concerning the outcome of these games. The implications of these results for the prevention of gambling problems are discussed.

Schulbasierte Prävention: Sch4

Titel	Modifying youths' perception toward pathological gamblers
Autoren	Ladouceur R., Ferland F., Vitaro F., Pelletier O.
Zeitschrift	Addictive Behaviors (30, 351-354)
Jahr	2005
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	glücksspielformübergreifend
Intervention	20-minütiges Video „Gambling Stories“, das folgende Ziele verfolgt: Wissenszuwachs in Bezug auf Glücksspiele im Allgemeinen und pathologische Glücksspieler im Speziellen; Veränderungen ihrer mentalen Vorstellungen von pathologischen Glücksspielern
Präventionsart	universell
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Jugendliche
Forschungsdesign	Prä-/Post-Design mit Follow-up (1 Monat) sowie Experimentalgruppe (mit Video) und Kontrollgruppe (ohne Video)
Quer-/Längsschnitt	Längsschnitt (1 Monat)
Setting	Schule (in erster Linie)
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	selbstkonstruiert
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	n = 568 Schüler (53% weiblich) der Klassen 11 und 12 von drei High Schools aus Quebec Stadt (1) EG: n = 361 (Ø-Alter: 16,0 Jahre) (2) KG: n = 207 (Ø-Alter: 15,8 Jahre)

Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>Wissen: - Wissenszuwachs in der EG in Bezug auf Glücksspiele und in Bezug auf pathologisches Spielverhalten</p> <p>Einstellung: - Verringerung von stereotypischen Ansichten über pathologische Glücksspieler (F; jeweils ***) Verhalten(sintention): EG < KG in Bezug auf die Absicht, im folgenden Jahr spielen zu wollen (Chi-Quadrat, *)</p>
Evidenzgrad	IIa
Förderer	Mimistère de la Santé et des Services Sociaux du Québec und Loto-Québec
Anmerkungen	keine Randomisierung; kurzes Follow-up; keine Messung von Veränderungen auf Verhaltensebene
Abstract	This study evaluates the effectiveness of a video specifically designed to provide relevant information on gambling and to correct the perceptions that adolescents have about pathological gamblers. Results indicate that the video significantly improved participants' knowledge about gambling and corrected their misconceptions toward excessive gamblers. The implications of these results for the prevention of gambling problems are discussed.

Schulbasierte Prävention: Sch5

Titel	Correction of Erroneous Perceptions among Primary School Students regarding the Notions of Chance and Randomness in Gambling
Autoren	Ladouceur R., Ferland F., Fournier P.-M.
Zeitschrift	American Journal of Health Education (34, 272-277)
Jahr	2003
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	glücksspielformübergreifend
Intervention	schulbasiertes Präventionsprogramm bestehend aus 3 aktiven, spielerischen Übungen (Dauer ca. 60 Minuten): (1) die Auslosung, (2) das Würfelspiel, (3) Lotto „5 aus 42“, entwickelt und durchgeführt von (externen) Glücksspielexperten Ziele: Korrektur fehlerbehafteter Annahmen rund um das Glücksspiel, Vermittlung von Wissen in Bezug auf Zufallsprozesse und Wahrscheinlichkeiten
Präventionsart	universell
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Jugendliche (Klassenstufen 5 bis 6)
Forschungsdesign	randomisiertes Kontrollgruppendesign mit Prä-/Post-Messung (direkt vor und nach der Intervention) Phase 1: Überprüfung der absoluten Effektivität (Experimentalgruppe 1 vs. KG) Phase 2: Überprüfung der relativen Effektivität (EG1 vs. EG2/EG3) EG1: Intervention, vermittelt von einem Glücksspielexperten EG2: Teile des schulbasierten Präventionsprogramms „Count Me Out“, vermittelt von geschulten Lehrkräften EG3: Teile des schulbasierten Präventionsprogramms „Count Me Out“, vermittelt von einem Glücksspielexperten KG: übliche Schulstunde
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	Schule
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	selbstkonstruiert

Laufzeit Studie	---
Stichprobe	(1) Phase 1: n = 153 Schüler (44% weiblich) der Klassen 5 und 6 aus Quebec Stadt; EG1: n = 82, KG: n = 71 (2) Phase 2: n = 356 Schüler (51% weiblich) der Klassen 5 und 6 aus Quebec Stadt; EG1: n = 139, EG2: n = 95; EG3: n = 122
Response Rate	---
Zentrale Effekte	Zeit x Gruppen-Interaktionseffekte (Phase 1) Wissen/Einstellungen: - Anzahl fehlerbehafteter Annahmen: EG1 < KG (F-Wert; *) Zeit x Gruppen-Interaktionseffekte (Phase 2) Wissen/Einstellungen: - Anzahl fehlerbehafteter Annahmen: EG1 < EG2 und EG3 (*); EG1 und EG3 < EG2 (*)
Evidenzgrad	Ib
Förderer	Ministry of Health and Social Services of Quebec und Loto-Québec
Anmerkungen	Effekte sowohl auf der Verhaltensebene als auch im Zeitverlauf unklar; nur spärliche Informationen zu den jeweiligen Stichproben; Auswahl der Schulen nicht beschrieben/begründet; lediglich klassenweise Randomisierung; Durchführung aus Seiten der Lehrkräfte durch unterschiedliche Personen; sehr eingeschränkte Outcome-Messung; Teststatistiken bei den Kontrastanalysen nicht spezifiziert; es bleibt offen, warum es keine Untersuchungsgruppe „Intervention durchgeführt von Lehrkräften“ gibt (deshalb eingeschränkte Aussagekraft)
Abstract	This study evaluated the effectiveness of a gambling prevention program that aimed to correct the notions of chance and randomness among primary school students. The relative effectiveness of two prevention programs aiming to modify erroneous perceptions of gambling as well as the teacher's and specialist's on the psychology of gambling efficiencies to deliver the prevention programs were compared. Results showed that the program administered by a specialist of the psychology of gambling was more effective at decreasing erroneous perceptions than that provided by the teacher. The discussion raises the practical implications of these results for preventing gambling problems among primary school students, as well as the potential role that teachers could play in the implementation of such programs.

Schulbasierte Prävention: Sch6

Titel	The Evaluation of a 1-h Prevention Program for Problem Gambling
Autoren	Turner N., Macdonald J., Bartoshuk M., Zangeneh M.
Zeitschrift	International Journal of Mental Health and Addiction (6, 238-243)
Jahr	2008
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	glücksspielformübergreifend
Intervention	schulisches (Kurz-)Programm, durchgeführt von den Studienautoren, mit folgenden Inhalten: Glücksspielsimulation (Würfelspiel), Gruppendiskussion, interaktiver Vortrag, 2 Sketche mit Jugendlichen als Schauspieler (Dauer insgesamt: 1 Stunde) Ziele: Vermittlung des Zusammenhangs von emotionalen Reaktionen auf Gewinn- bzw. Verlustsergebnisse und der Entwicklung glücksspielbezogener Probleme, Förderung eines rationalen Umgangs mit Zufallsprozessen, Stärkung adaptiver Coping-Strategien
Präventionsart	universell
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Jugendliche
Forschungsdesign	(1) 3-Punkt-Messung mit Prä- und Post-Erhebung unmittelbar nach der Intervention (nur Feedback zum Programm) (2) Follow-up-Erhebung (nach 2 Monaten)
Quer-/Längsschnitt	Einteilung in Experimentalgruppe und Kontrollgruppe Längsschnitt (2 Monate)
Setting	Schule
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	(1) Random Event Knowledge Test (REKT) (2) selbstkonstruierte Items/Skalen
Laufzeit Studie	---

Stichprobe	n = 374 Schüler der Klassenstufen 5 bis 12 von 18 unterschiedlichen Schulen aus Ontario (Kanada) (1) EG: n = 212 (2) KG: n = 162
Response Rate	---
Zentrale Effekte	Akzeptanz (Post): - 93% halten das Programm für eine gute Idee; 92% finden es interessant; 82% glauben, dass es tatsächlich einige Leute davon abhalten könnte, glücksspielbezogene Probleme zu entwickeln; 22% geben an, dass niemand von diesem Programm profitieren würde Wissen in Bezug auf Zufallsprozesse (Follow-up): -Interaktionseffekt Bedingung x Zeit (ANOVA mit Messwiederholung; F-Wert; **): Steigerung in der EG, nahezu konstantes Niveau in der KG
Evidenzgrad	III
Förderer	National Centre for Responsible Gaming
Anmerkungen	keine Informationen zur Stichprobe; Befundgeneralisierung daher nicht möglich; keine Angaben zur Zuordnung in EG und KG; Langzeiteffekte nicht erhoben; geringe Effektgröße; Interessenkonflikt, da die Studienautoren ihr eigenes Programm evaluiert haben; Angemessenheit der Intervention unklar (sehr breite Altersspanne der Zielgruppe)
Abstract	Reports on the pre-post controlled experimental evaluation of a problem gambling prevention program aimed at school age youth. The program was very positively received by the students. We found a significant, but small improvement in the students' understanding of random chance; however, we did not find any evidence for changes in gambling behaviour, coping strategies, or attitudes towards gambling.

Schulbasierte Prävention: Sch7

Titel	Gambling Awareness for Youth: An Analysis of the "Don't Gamble Away our Future™" Program
Autoren	Taylor L.M., Hillyard P.
Zeitschrift	International Journal of Mental Health and Addiction (7, 250-261)
Jahr	2009
Staat(en)	USA
GS-Art(en)/-stätte	glücksspielformübergreifend
Intervention	schulbezogenes Präventionsprogramm (Don't Gamble Away our Future) für Heranwachsende im Alter von 8 bis 18 Jahren; vornehmlich bestehend aus Vortrag, Übungen, Diskussionen sowie Begleitmaterial (CD-ROM, Informationsmaterialien); Dauer: 45 Minuten, vermittelt durch geschulte Lehrkräfte (Multiplikatorenansatz) Ziele: Aufklärung über Glücksspiele und Glücksspielsuchtgefahren, Korrektur kognitiver Verzerrungen bzw. falscher Annahmen, Verringerung der Teilnahme-Prävalenzen
Präventionsart	universell
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Jugendliche
Forschungsdesign	Prä-/Post-Befragung von Schülern aus unterschiedlichen Schul-Settings (Grundschule, Junior High School, High School, Jugendstrafanstalt); Befragung direkt vor und nach der 45minütigen Intervention
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	Schule
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	selbstkonstruierte Items/Skalen
Laufzeit Studie	ab 2005

Stichprobe	n = 8.455 (52% weiblich; Grundschule: 19,7%, Junior High School: 30,6%, High School: 56,7%, Jugendstrafanstalt: 1,9%)
Response Rate	---
Zentrale Effekte	- Wissen: Glücksspiele und negative Folgen: Prä < Post (t-Wert; ***) , dieser Effekt ist besonders ausgeprägt in Grundschulen (F-Wert, ***) sowie bei männlichen Schülern (F-Wert, ***)
Evidenzgrad	III
Förderer	Office of Juvenile Justice and Delinquency Prevention
Anmerkungen	keine Unabhängigkeit von Programmentwicklung und Programmevaluation (Interessenkonflikte); Gelegenheitsstichprobe; sehr breite Zielgruppe (in Bezug auf Alter, Bildungshintergrund etc.); Einflussnahme begleitender Aktionen (u. a. Website, Ankündigungen im Radio, Elterninfos) unklar; lückenhafte Informationen zur Stichprobe und zu den Messinstrumenten; fehlende Kontrollgruppe; sehr dünne Effektivitätsmessung im Querschnitt; keine Überprüfung der Wirksamkeit im Zeitverlauf
Abstract	Gambling has become increasingly popular among minors and is easily accessible to them. This is alarming since research has indicated that minors are more susceptible to gambling pathology than adults. Additionally, gambling has devastating effects on minors that gamble as well as their families and communities. The Illinois Institute for Addiction Recovery (IIAR) developed a gambling awareness prevention program called "Don't Gamble Away our Future™" to educate minors about gambling and the dangers associated with it. The IIAR started collecting data for the purpose of evaluation in 2005. The purpose of the current study was to evaluate the program's effectiveness at changing knowledge about gambling and to assess the frequencies of problem and pathological gambling among participants at program implementation (year one). The program was evaluated with a sample of 8,455 Midwestern youth. Findings indicated that 10% of the participants were probable pathological gamblers and that the program was successful at increasing knowledge of gambling and the negative effects it can have, over the short term. Teaching minors about the risks of gambling and the effects it can have is an important preventative measure that can help protect youth from the dangers associated with problem and pathological gambling.

Schulbasierte Prävention: Sch8

Titel	Short-Term Effects of a School-Based Program on Gambling Prevention in Adolescents
Autoren	Walther B.W., Hanewinkel R., Morgenstern M.
Zeitschrift	Journal of Adolescent Health (52 , 599-605)
Jahr	2013
Staat(en)	Deutschland
GS-Art(en)/-stätte	glücksspielformübergreifend
Intervention	„Vernetzte www.Welten“: schulisches Curriculum; 4 x 90minütige (interaktive) Einheiten; davon eine Einheit zum Thema Glücksspiel; durchgeführt von Lehrkräften (vierstündige Fortbildung, Manual vorhanden); Inhalte: Unterschiedliche Glücksspiele und andere Spiele, Entwicklung und Merkmale für pathologisches Glücksspiel, strukturelle Gefährdungsmerkmale von Glücksspielen, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Trugschlüsse beim Glücksspielen, Glücksspielindustrie; Einsatz von interaktiven Methoden, u. a. Spielexperiment Ziele: Glücksspielabstimmung im Kindes- und Jugendalter, Verhinderung eines späteren problematischen Glücksspielverhaltens, Veränderung glücksspielbezogener Einstellungs- und Verhaltensmuster
Präventionsart	universell
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Jugendliche (12 & 13 Jahre, Sechst- und Siebtklässler)
Forschungsdesign	randomisierte Kontrollgruppenstudie; Prä-/Post-Design mit Follow-up (Ø 7 Wochen nach Abschluss der Intervention); blockweise Randomisierung nach Schultyp und Klassenstufe (6. und 7. Klasse) auf Schulebene; Auswertung ad-personam (echtes Panel)
Quer-/Längsschnitt	Längsschnitt (Ø EG: 31 Wochen, Ø KG: 20 Wochen)
Setting	Schule
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	selbstkonstruierte Skalen
Laufzeit Studie	2010/2011

Stichprobe	n = 2.109 Schüler (50,4% männlich), Klassen 6 und 7 (10-15 Jahre, Ø-Alter: 12,0 Jahre), 9% mit Migrationshintergrund, alle Schultypen aus dem Bundesland Schleswig-Holstein Experimentalgruppe: n = 888; Kontrollgruppe: n = 1.221 (Analysegruppen)
Response Rate	84,6% der initialen Rekrutierungsgruppe konnten in die Prä-Post-Auswertung miteinbezogen werden
Zentrale Effekte	Gruppe x Zeit-Interaktionseffekte (multilevel mixed effect regressions) Wissen: - positiver Effekt für EG (Vertrauensintervall; *) (stärker ausgeprägt als in der KG) Einstellung - positiver Effekt für EG (Vertrauensintervall; *) (etwa gleichbleibend in der KG) aktuelles Glücksspielverhalten - positiver Effekt für EG (Vertrauensintervall; *) (in der EG leicht abnehmend, in der KG leicht steigend)
Evidenzgrad	IIb
Förderer	Ministerium für Soziales, Gesundheit, Familie und Gleichstellung des Bundeslandes Schleswig-Holstein
Anmerkungen	sehr junge Befragungsgruppe (Validität der glücksspielbezogenen Angaben?); Auswahl der Klassen innerhalb der gezogenen Schulen nicht beschrieben; Zuordnung nachträglich zusätzlich ausgesuchter Schulen ausschließlich zur KG; Untersuchungsintervall in der KG deutlich kürzer; Langzeiteffekte unklar; es bleibt offen, ob die Effekte auf die Glücksspieleinheit oder das gesamte Programm zurückzuführen sind; Zielsetzung der Maßnahme nicht deutlich genug benannt
Abstract	Purpose: To evaluate short-term effects of a school-based media education program for sixth- and seventh-grade adolescents on gambling knowledge, attitudes, and behavior. Methods: A two-wave cluster randomized control trial with two arms (intervention vs. control group) was conducted in the German Federal State of Schleswig-Holstein. The intervention group received a four-unit media education program, which contained one unit on gambling. The program was implemented by trained teachers during class time. The control group attended regular classes without any specific intervention. Survey data from 2,109 students with a mean age (SD) of 12.0 (.85) years was collected before and shortly after the intervention. Results: Thirty percent of the sample reported lifetime gambling; 6.7% were classified as current gamblers. Results of multilevel mixed-effects regression analyses revealed significant program effects in terms of an increased gambling knowledge ($d = .18$), decreased problematic gambling attitudes ($d = .15$), as well as a decrease of current gambling ($d = .02$) in the intervention group compared to the control group. The program had no significant influence on lifetime gambling. Conclusions: A 90-minute lesson about gambling can improve gambling knowledge and change attitudes toward gambling and gambling behavior among adolescents. Studies with a longer follow-up period are needed to test the long-term effects of such an intervention.

Schulbasierte Prävention: Sch9

Titel	Life Skills, Mathematical Reasoning and Critical Thinking: A Curriculum for the Prevention of Problem Gambling
Autoren	Turner N.E., Macdonald J., Somerset M.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (24, 367-380)
Jahr	2008
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	glücksspielformübergreifend
Intervention	schulisches Curriculum; 6 x 70minütige Einheiten plus Zusammenfassungs-Einheit (in 6 bis 7 Wochen); durchgeführt von Lehrkräften (nach Lehrmaterialien, u. a. CD-ROM); Einheiten können in den Unterricht integriert werden; drei (zumindest teilweise interaktive) Schwerpunktthemen: Wissensvermittlung über den Zufall beim Glücksspiel, Förderung von Lebenskompetenzen, Stärkung der Selbstkontrolle/-wirksamkeit Ziele: Vermeidung von Glücksspielproblemen, Förderung eines kontrollierten Umgangs mit Glücksspielen
Präventionsart	universell
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Jugendliche
Forschungsdesign	Prä-/Post-Design mit Follow-up (1 Monat nach Abschluss der Intervention) sowie EG und KG; Randomisierung auf Schulebene (Klasse dann ausgehandelt mit Direktor/Lehrkräften)
Quer-/Längsschnitt	Längsschnitt (3 Monate)
Setting	Schule
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	(1) South-Oaks Problem Gambling Screen – Revised for Adolescents (SOGGS-RA) (2) Preventative Resource Inventory (PRI) (3) random events knowledge test (4) einige selbstkonstruierte Skalen
Laufzeit Studie	---

Stichprobe	n = 201 Schüler (67,2% weiblich) der Klassen 10 und 12 (15-18 Jahre), High Schools aus der Provinz Ontario; 3,5% wahrscheinlich pathologische Spieler (SOGS) (1) EG: n = 100 (2) KG: n = 101
Response Rate	---
Zentrale Effekte	Gruppe x Zeit-Interaktionseffekte: - EG verfügt über besseres Wissen/Einstellung in Bezug auf die Zufälligkeit von Ereignissen als die KG (F-Wert; **) - EG verfügt über bessere Selbstkontroll-Fähigkeiten als die KG (F-Wert; ***) - EG verfügt über bessere Problemlösekompetenzen als die KG (F-Wert; ***)
Evidenzgrad	Ib
Förderer	Ontario Problem Gambling Research Centre (bezogen auf die Hauptstudie)
Anmerkungen	geringe Fallzahlen; Randomisierung auf Schulebene; Langzeiteffekte unklar; keine Verhaltenseffekte gemessen; Überhang weiblicher Studienteilnehmer (zwei Drittel der Stichprobe waren Schülerinnen)
Abstract	Previous studies have shown that youth are two to three times more likely than adults to report gambling related problems. This paper reports on the development and pilot evaluation of a school-based problem gambling prevention curriculum. The prevention program focused on problem gambling awareness and self-monitoring skills, coping skills, and knowledge of the nature of random events. The results of a controlled experiment evaluating the students learning from the program are reported. We found significant improvement in the students' knowledge of random events, knowledge of problem gambling awareness and self-monitoring, and knowledge of coping skills. The results suggest that knowledge based material on random events, problem gambling awareness and self-monitoring skills, and coping skills can be taught. Future development of the curriculum will focus on content to expand the students' coping skill options.

Schulbasierte Prävention: Sch10

Titel	Stacked Deck: An Effective, School-Based Program for the Prevention of Problem Gambling
Autoren	Williams R.J., Wood R.T., Currie S.R.
Zeitschrift	Journal of Primary Prevention (31, 109-125)
Jahr	2010
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	glücksspielformübergreifend
Intervention	(1) interaktives Unterrichtsprogramm („Stacked Deck“) mit 5 Basis-Einheiten (jeweils ca. 100 Minuten in einem 2-Wochen-Zeitraum) plus optional einer Booster-Einheit (mindestens vier Wochen nach Abschluss des Standardprogramms); zentrale Inhalte des Standardprogramms: 1. Geschichte und Formen des Glücksspiels, 2. Abhängigkeitspotential der verschiedenen Glücksspiele/Anzeichen problematischen Glücksspiels/Risikofaktoren 3. Trugschlüsse des Glücksspiels, 4./5. Förderung von Lebenskompetenzen (auch in Bezug auf das Glücksspiel), 6. Wissensquiz (optional); Methoden (u. a.): PowerPoint-Folien, Video, Gruppendiskussion, Übungen, Spiele Ziele: Verbesserung von Wissen, Einstellungen und Lebenskompetenzen zum Thema Glücksspiel, Verhinderung der Entwicklung eines problematischen Spielverhaltens
Präventionsart	universell
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Schüler der Klassenstufen 9 bis 12
Forschungsdesign	teilverblindete Kontrollgruppenstudie; Experimentalgruppe1: Standardprogramm, EG2: Standardprogramm plus Booster-Einheit, Kontrollgruppe: ohne Intervention Randomisierung auf Schulebene mit folgendem Schlüssel: 75% EG/25% KG (EG1 und EG2 untereinander nicht randomisiert) Zwei-Punkt-Messung (Prä und Follow-up) Prä: zu Beginn der ersten Einheit; Follow-up: 3 bis 7 Monate nach Programmende (Ø 4,1 Monate)
Quer-/Längsschnitt	Längsschnitt
Setting	Schule
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	(1) DSM-IV-Multiple Response-Juvenile (Fisher 2000)

	(2) selbstkonstruierte Instrumente/Skalen
Laufzeit Studie	2003 bis 2005
Stichprobe	n = 1.686 (53% männlich, Ø-Alter: 16,0 Jahre, ethnischer Hintergrund: 67% europäisch, 11% asiatisch) (1) EG1: n = 911 (2) EG2: n = 342 (3) KG: n = 433
Response Rate	Follow-up: (1) EG1 = 74,9% (2) EG2 = 78,1% (3) KG = 67,2%
Zentrale Effekte	Zeit und Gruppen-Interaktionseffekte Wissen: - positiver Effekt für EG1 und EG2, nicht aber für KG (t-Wert, jeweils ***); Follow-up: EG2 > EG1 (t-Wert, ***) Einstellung: - positiver Effekt für EG1 und EG2, nicht aber für KG (t-Wert, jeweils ***); Follow-up: EG2 > EG1 (t-Wert, *) - Trugschlüsse über das Glücksspiel: positiver Effekt für EG1 und EG2, nicht aber für KG (t-Wert, jeweils ***) Lebenskompetenzen: - Problemlösung/Entscheidungsfindung: positiver Effekt für EG1 und EG2, nicht aber für KG (t-Wert, *** bzw. **) Verhalten: - Anteil der Glücksspieler: positiver Effekt für EG1 und EG2, nicht aber für KG (McNemar, jeweils ***) - Spielfrequenz (Anzahl der Spieletage in den letzten 90 Tagen): positiver Effekt für EG1 und EG2 gegenüber KG (t-Wert, *** bzw. **)
Evidenzgrad	IIa
Förderer	Alberta Gaming Research Institute
Anmerkungen	ungleiche Fallzahlen in EG und KG; Follow-up mit großer Zeitspanne durchgeführt (3 bis 7 Monate); weitgehende Verwendung nicht-validierter Skalen; die Screener zur Erfassung glücksspielbezogener Probleme beziehen sich auf die vergangenen 12 Monate und umfassen damit den gesamten Untersuchungszeitraum (Veränderungen sind damit nur bedingt messbar); es bleibt unklar, welche Komponenten des Programms Wirkung erzielen
Abstract	School-based prevention programs are an important component of problem gambling prevention, but empirically effective programs are lacking. Stacked Deck is a set of 5-6 interactive lessons that teach about the history of gambling, the true odds and "house edge", gambling falla-

cies, signs, risk factors, and causes of problem gambling; and skills for good decision making and problem solving. An overriding theme of the program is to approach life as a “smart gambler” by determining the odds and weighing the pros versus cons of your actions. A total of 949 grade 9-12 students in 10 schools throughout southern Alberta received the program and completed baseline and follow-up measures. These students were compared to 291 students in 4 control schools. Four months after receiving the program, students in the intervention group had significantly more negative attitudes toward gambling, improved knowledge about gambling and problem gambling, improved resistance to gambling fallacies, improved decision making and problem solving, decreased gambling frequency, and decreased rates of problem gambling. There was no change in involvement in high risk activities or money lost gambling. These results indicate that Stacked Deck is a promising curriculum for the prevention of problem gambling.

Schulbasierte Prävention: Sch11

Titel	Prevention of Problematic Gambling Behavior Among Adolescents: Testing the Efficacy of an Integrative Intervention
Autoren	Donati M.A., Primi C., Chiesi F.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (30, 803-818)
Jahr	2014
Staat(en)	Italien
GS-Art(en)/-stätte	glücksspielformübergreifend
Intervention	Präventionsprogramm mit den Themen Glücksspiele, (finanzielle) Gewinnchancen, Zufall, Kontrollillusionen; 2 wöchentliche Einheiten (jeweils 2 Stunden); interaktiv mit Power-Point-Folien, Video, Spielen, Übungsaufgaben, Diskussionen, schriftliche Zusammenfassungen zum Nachlesen; durchgeführt von einem externen Experten Ziele: Vermittlung von Wissen in Bezug auf Glücksspiele, Zufallsprozesse und Wahrscheinlichkeiten; Korrektur von abergläubischen und fehlerhaften Vorstellungen beim Glücksspiel; Verhinderung von problematischem Glücksspielverhalten
Präventionsart	universell
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Jugendliche (15 bis 18 Jahre)
Forschungsdesign	randomisiertes Kontrollgruppendesign mit Prä-/Post-Messung (2 Wochen vor und eine Woche nach der Intervention; Follow-up-Messung (6 Monate nach Intervention) nur bei der Experimentalgruppe; 2 Schulen aus Tuscany (4 wurden gezogen, 2 haben abgelehnt) EG: Präventionsprogramm KG: ohne Intervention
Quer-/Längsschnitt	Längsschnitt
Setting	Schule
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	(1) South Oaks Gambling Screen-Revised for Adolescents (SOGS-RA) mit verändertem Zeitfenster beim Follow-up (2) Questionnaire of Attitudes and Knowledge About Gambling (Ferland et al. 2002) (3) Gambling Attitude Scale (GAS; Delfabbro & Thrupp 2003)

(4) Superstitious Thinking Scale (STS; Kolis et al. 2002)
 (5) selbstkonstruierte Instrumente

Laufzeit Studie	---
Stichprobe	n = 181 (64% männlich, Ø-Alter: 16,0 Jahre) (1) EG: n = 145 (65% männlich, Ø-Alter: 16,0 Jahre); n = 69 Nicht-Problemspieler, n = 48 Risikospieler (nach SOGS-RA) (2) KG: n = 36 (58% männlich, Ø-Alter: 15,9 Jahre)
Response Rate	(1) Post: EG = 82,1% (119/145), KG = 77,8% (28/36) (2) Follow-up: EG = 62,8% (91/145)
Zentrale Effekte	Post-hoc-Tests Wissen über Glücksspiele: - EG: Prä < Post (t; ***); KG ohne Veränderung - beide Gruppen nach SOGS-RA (t; jeweils ***) falsche Vorstellungen über den Zufall bei Glücksspielen: - EG: Prä > Post (t; ***); KG ohne Veränderung - Nicht-Problemspieler (t; ***) falsche Vorstellungen über finanzielle Gewinnchancen bei Glücksspielen: - EG: Prä > Post (t; **); KG ohne Veränderung - Nicht-Problemspieler (t; **); Risikospieler (t; *) abergläubische Vorstellungen: - EG: Prä > Post (t; ***); KG ohne Veränderung - Nicht-Problemspieler (t; ***), Risikospieler (t; *) Follow-up (nur EG): - keine signifikanten Veränderungen bei den oben genannten Parametern gegenüber Post (sowohl Gesamtgruppe als auch bei „Nicht-Problemspielern“ und „Risikospielern“) - Anteil aktueller Glücksspieler (86% vs. 73%) sowie Risikospieler (41% vs. 28%): Prä > Follow-up (jeweils Chi-Quadrat; *)
Evidenzgrad	IIa
Förderer	---
Anmerkungen	extrem unterschiedliche Fallzahlen in EG und KG mit sehr kleiner KG; Follow-up nur in der EG; höhere Verlustraten der Teilnehmer in den Post- und Follow-up-Erhebungen

Abstract

This study aimed at testing the efficacy of an integrative intervention to prevent adolescent problem gambling acting on a multidimensional set of factors including gambling related knowledge and misconceptions, economic perception of gambling, and superstitious thinking. A pre- and post-test design was performed with 181 Italian adolescents (64% boys; Mean age = 15.95) randomly assigned to two groups (Training and No Training). Results revealed that the intervention was effective in improving correct knowledge about gambling and reducing misconceptions, perception of gambling's profitability, and superstitious thinking. Except for misconceptions, these effects were obtained both in participants who were classified as Non-problem and At-Risk/Problem gamblers at the beginning of the intervention. Findings attested also that the training effects were stable over time, and that some changes in gambling behavior were produced. Findings were discussed referring to indications for future research aiming at confirming and extending the present results.

Schulbasierte Prävention: Sch12

Titel	Effectiveness of a Positive Youth Development Program for Secondary 1 Students in Macau: A Pilot Study
Autoren	Luk A.L., Au A.M.L., Leong K.M., Zhu M.M.X., Lau G.B., Wong T.C.P., Lei N.W.I.
Zeitschrift	TheScientificWorldJOURNAL (11, 1089-1100)
Jahr	2011
Staat(en)	Macau
GS-Art(en)/-stätte	glücksspielformübergreifend
Intervention	Adaption eines Programms zur Förderung basaler Lebenskompetenzen bzw. einer positiven Jugendentwicklung aus Hong Kong (P.A.T.H.S.); Umfang des Kernprogramms: 10 Stunden; Durchführung durch geschulte Personen (inkl. Lehrer und Sozialarbeiter) an 2 weiterführenden Schulen mit unterschiedlichen sozioökonomischen sowie religiösen Hintergründen Ziel: Stärkung von Lebenskompetenzen (vor dem Hintergrund der Zulassung des Glücksspiels seit 2002)
Präventionsart	universell
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Jugendliche
Forschungsdesign	Prä-/Post-Messung (vor und nach der Intervention)
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	Schule
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	(1) Chinese Positive Youth Development Scale (CPYDS; Shek et al. 2006) (2) Behavioral Intention Scale (BI; 1 Item zum Glücksspiel, Zeitfenster: die nächsten 2 Jahre)
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	n = 232 (62,5% männlich, Ø-Alter: 13,7 Jahre) (1) Schule 1: n = 165 (57,0% männlich)

(2) Schule 2: n = 67 (76,1% männlich)

Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>Einstellungen: - Verhaltensintention (Teilnahme am Glücksspiel): Prä < Post (t-Wert, **), gilt auch für Schule 1 (t-Wert, ***) und hier gleichfalls für Schüler mit positiven Veränderungsscores zum Post-Messzeitpunkt in der CPYDS (n = 94; t-Wert, *)</p>
Evidenzgrad	III
Förderer	Education and Youth Bureau of the Macau Government
Anmerkungen	<p>extrem dünne Outcome-Messung in Bezug auf Glücksspielbezogene Parameter: Pilotstudie, daher u. a. keine Kontrollgruppe; nur spärliche Informationen zum Präventionsprogramm; Auswahl der Schulen selektiv und basierend ausschließlich auf Teilnahmebereitschaft, Aussagekraft der (iatrogenen) Befunde insgesamt stark begrenzt</p>
Abstract	<p>With the rapid change to society after the opening of the gaming licensure by the government and the potential attraction to youth caused by the casinos, a well-tested and comprehensive adolescent development program previously established in Hong Kong was adopted and modified to be used in Macau. It is expected to help our adolescents achieve positive growth and be better prepared for future challenges. The aim of this study is to examine the effectiveness of the modified positive youth development program for Secondary 1 Students in Macau. Specifically, two research questions will be asked: (1) How does the positive youth development program affect positive growth for youth in Macau?; and (2) Is youth growth related to different factors such as gender, age, family financial condition, and parents' marital status? A mixed research method with a quantitative approach using a pre- and post-test pre-experimental design, and a qualitative approach using a focus group for the participants is carried out. The study sample included 232 Secondary 1 Students in two schools. The objective outcome evaluation showed that, overall, 123 (53%) of the participants had significant improvement on the total scores of the Chinese Positive Youth Development Scale (CPYDS) and the two composite scores. However, there were some increases in the behavioral intention of alcohol drinking and participation in gambling activities. The "happiness of the family life" was found to have significant differences in the score of the CPYDS, which was shown to be the factor related to youth growth. The focus group interviews revealed that both positive and negative feedback was obtained from the discussion; however, the majority of the participants perceived benefits to themselves from the program. With reference to the principle of triangulation, the present study suggests that, based on both quantitative and qualitative evaluation findings, it should be concluded that there is positive evidence supporting the effectiveness of the Tier 1 Program of the Hong Kong Project P.A.T.H.S. (Positive Adolescent Training through Holistic Social Programmes), which was adopted and modified for Macau. In addition, special attention should be paid to the behavioral intention of alcohol drinking and participation in gambling activities in the local context.</p>

Schulbasierte Prävention: Sch13

Titel	Gambling Prevention Program For Teenagers
Autoren	Lupu I.R., Lupu V.
Zeitschrift	Journal of Cognitive and Behavioral Psychotherapies (13, 575-584)
Jahr	2013
Staat(en)	Rumänien
GS-Art(en)/-stätte	glücksspielformübergreifend
Intervention	(1) Intervention 1: Präventionsprogramm mit rational-erotiver Ausrichtung kombiniert mit der interaktiven Software „Amazing Château“ (englisch aus Kanada); Inhalte: Glücksspiele, Gewinnchancen, Zufall, Kontrollillusionen; 10 wöchentliche Einheiten je 50 Minuten; interaktiv mit Fallbeispielen; durchgeführt von einem Psychologen und einem Psychiater Ziele: Stärkung rational-erotiver Kompetenzen, Vermittlung von Wissen in Bezug auf Glücksspiele, Zufallsprozesse und Wahrscheinlichkeiten, Korrektur fehlerbehafteter Annahmen über das Glücksspiel (2) Intervention 2: alles wie unter 1, aber ohne interaktiver Software Ziele: Stärkung rational-erotiver Kompetenzen (auch glücksspielbezogen)
Präventionsart	universell
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Kinder/Jugendliche (Grundschüler)
Forschungsdesign	randomisiertes Kontrollgruppendesign mit Prä-/Post- und drei Follow-up-Messungen (3, 6 und 12 Monate) (1) Experimentaltgruppe 1: Programm mit interaktiver Software („Amazing Chateau“) (2) EG2: Programm ohne interaktiver Software („Amazing Chateau“) (aber auch mit glücksspielbezogenen Inhalten) (3) KG: ohne Intervention (freie Diskussion)
Quer-/Längsschnitt	Längsschnitt
Setting	Schule
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	selbstkonstruiert (38 Items mit jeweils 3 Antwortoptionen)

Laufzeit Studie	---
Stichprobe	n = 75 (48% männlich, Alter: 12 bis 13 Jahre), Klassenstufe 6 aus Cluj-Napoca, alle fließend englischsprechend (1) EG1: n = 24 (2) EG2: n = 28 (3) KG: n = 23
Response Rate	Post bis Follow-up 3: 100%
Zentrale Effekte	Wissen über Glücksspiele und Einstellung/kognitive Verzerrungen (richtige Antworten aus 38 Items): - Post und Follow-up (3, 6 und 12 Monate): EG1 > KG (Post-hoc Tests [Scheffé]; ***) - Follow-up (3, 6 und 12 Monate): EG2 > KG (Post-hoc Tests [Scheffé], ***) (Post-Messung: *) - Post und Follow-up (3, 6 und 12 Monate): EG1 > EG2 (Post-hoc Tests [Scheffé], ***) - Anzahl richtiger Antworten bei Follow-up 3: EG1 = 29, EG2 = 21, KG = 17 (alle bei Prä gleiches Ausgangsniveau)
Evidenzgrad	Ib
Förderer	---
Anmerkungen	sehr geringe Fallzahl (jeweils nur eine Klasse pro Untersuchungsgruppe); nur eingeschränkte Randomisierung: innerhalb einer Schule und Klassenstufe; Auswahl der teilnehmenden Schule ist nicht näher beschrieben (nach welchen Einschluss-/Ausschlusskriterien?); Studie methodisch sehr nah an Todirita & Lupu (2013); Verwendung nicht-validierter Messinstrumente; sehr eingeschränkte und zum Teil kaum nachvollziehbare Analysestrategie; das Programm rational-emotiver Aufklärung wird kaum beschrieben
Abstract	The purpose of the present study was to compare a program of rational emotive education plus specific primary prevention (developed for restructuring erroneous information about gambling) with a rational emotive education program. Participants were randomized (N = 75, age 12-13) into three groups: 1) Control; 2) Rational emotive education plus specific information about games using the interactive software "Amazing Chateau"; and 3) Rational emotive education. All teenagers filled a 38 items questionnaire regarding their knowledge about gambling, at the beginning and at the end of the study (after 10 weekly meetings). Each item had three answering options, teenagers being asked to choose only one correct answer. The results of the study confirmed that using primary prevention tools designed specifically for gambling activities, along with programs which improve socio-emotional development, as rational emotive education does, is more efficient than using rational emotive education by itself. Results were maintained at follow up (3, 6, 9, and 12 month). Results demonstrate that school programs should include specific primary prevention activities for gambling along with rational emotive education in order to restructure erroneous information about gambling in teenagers. This study tried to satisfy the need for evidence-based research about prevention programs for gambling, demonstrating that specific prevention programs targeting gambling should be combined with rational emotive education in order to have better and long lasting results.

Schulbasierte Prävention: Sch14

Titel	Gambling Prevention Program Among Children
Autoren	Todirita I.R., Lupu V.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (29, 161-169)
Jahr	2013
Staat(en)	Rumänien
GS-Art(en)/-stätte	glücksspielformübergreifend
Intervention	(1) Intervention 1: interaktive Software („Amazing Château“, englisch aus Kanada) mit Informationen zu Glücksspielen, Gewinnchancen, Zufall, Kontrollillusionen; 10 wöchentliche Einheiten; interaktiv mit Fallbeispielen; durchgeführt von einem Glücksspielexperten Ziele: Vermittlung von Wissen in Bezug auf Glücksspiele, Zufallsprozesse und Wahrscheinlichkeiten; Korrektur fehlerbehafteter Annahmen über das Glücksspiel (2) Intervention 2: Präventionsprogramm mit rational-emotiver Ausrichtung (ebenfalls 10 wöchentliche Einheiten) Ziele: Stärkung rational-emotiver Kompetenzen (auch glücksspielbezogen)
Präventionsart	universell
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Kinder/Jugendliche (Grundschüler)
Forschungsdesign	randomisiertes Kontrollgruppendesign mit Prä-/Post-Messung (direkt vor und nach der Intervention) (1) Experimentalkategorie 1: interaktive Software („Amazing Château“) (2) EG2: Präventionsprogramm mit rational-emotiver Ausrichtung (3) KG: ohne Intervention
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	Schule
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	selbstkonstruiert (38 Items mit jeweils 3 Antwortoptionen)

Laufzeit Studie	---
Stichprobe	n = 81 (45,7% männlich, Alter: 12 bis 13 Jahre), Klassenstufe 6 einer Schule aus Cluj-Napoca (1) EG1: n = 29 (2) EG2: n = 28 (3) KG: n = 24
Response Rate	Post: 100%
Zentrale Effekte	Wissen über Glücksspiele und Einstellung/kognitive Verzerrungen (richtige Antworten aus 38 Items): - Post: EG1 > KG (Post-hoc Tests [Scheffé], ***) - Post: EG2 > KG (Post-hoc Tests [Scheffé], *) - Post: EG1 > EG2 (Post-hoc Tests [Scheffé], ***) - Anzahl richtiger Antworten bei Post: EG1 = 28, EG2 = 23, KG = 19 (alle bei Prä gleiches Ausgangsniveau)
Evidenzgrad	Ib
Förderer	---
Anmerkungen	sehr geringe Fallzahl (jeweils nur eine Klasse pro Untersuchungsgruppe); nur eingeschränkte Randomisierung: innerhalb einer Schule und Klassenstufe; Auswahl der teilnehmenden Schule ist nicht näher beschrieben (nach welchen Einschluss-/Ausschlusskriterien?); Studie methodisch sehr eng an Lupu & Lupu (2013); Verwendung nicht-validierter Messinstrumente; sehr eingeschränkte und zum Teil kaum nachvollziehbare Analysestrategie; nur wenig Informationen über das Präventionsprogramm mit rational-emotiver Ausrichtung
Abstract	Gambling becomes a more frequent activity among children as they have an easy access to the world of the games. In the same time children are at a higher risk for developing problem and/or pathological gambling having erroneous information about how games of chance and games of skill work. The purpose of the study was to compare the influence of specific primary prevention with rational emotive education (REE) on the subjects' knowledge about games. The experimental design randomly assigned children (N = 81, age 12-13, 37 male and 44 female) into three groups: 1. control, 2. specific information about games using the interactive software "Amazing Chateau", and 3. REE. All children completed a questionnaire with 38 items at the beginning of the study and after 10 weekly interventional meetings. Each item had three answering options, children choosing only one correct answer. Findings indicated that the use of the software significantly improved subjects' knowledge about gambling and corrected their information about how games work. The results of the study confirmed that using specific primary prevention tools for changing erroneous conceptions about games is more efficient than using only REE. The implications of these results for the prevention of gambling problems especially in schools are discussed.

Schulbasierte Prävention: Sch15

Titel	The efficacy of a web-based gambling intervention program for high school students: A preliminary randomized study
Autoren	Canale N., Vieno A., Griffiths M.D., Marino C., Chieco F., Disperati F., Andriolo S., Santinello M.
Zeitschrift	Computers in Human Behavior (55, 946-954)
Jahr	2016
Staat(en)	Italien
GS-Art(en)/-stätte	glücksspielformübergreifend
Intervention	webbasiertes Programm mit personalisiertem Feedback zum Spielverhalten zu Beginn (u. a. SOGS-RA) und entsprechenden Verhaltenstipps, aufgebaut als interaktives Trainingsprogramm (z. B. Quiz) zu den Themenfeldern (u. a.): Glück & Fähigkeiten, Glück & Zufall, kognitive Verzerrungen, Gewinnwahrscheinlichkeiten; Programm geht über 4 Wochen Ziele: Verhinderung problematischen und pathologischen Glücksspielverhaltens, Reduktion der Glücksspielbeteiligung
Präventionsart	selektiv, indiziert
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Jugendliche aus weiterführenden Schulen
Forschungsdesign	randomisierte Studie (klassenweise) mit Schülern der 9. Klasse einer Schule (Alter: ca. 15 Jahre): Experimentalgruppe1 = personalisiertes Feedback (PF) zum Spielverhalten & webbasiertes Programm, EG2 = ausschließlich PF (jeweils 6 Klassen) Prä- und Follow-up-Messung (vor und 2 Monate nach der Intervention)
Quer-/Längsschnitt	Längsschnitt
Setting	Schule
Art der Daten	schriftliche Online-Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	(1) SOGS-RA (South Oaks Gambling Screen – Revised for Adolescents) (2) GAS (Gambling Attitude Scale) (3) selbstkonstruierte Fragen
Laufzeit Studie	---

Stichprobe	<p>(1) Prä: n = 223 (2) Follow-up: n = 168 (14-18 Jahre, davon 8,3% Problemspieler)</p> <p>EG1: n = 95 (58,9% männlich, Ø-Alter: 15,0 Jahre) EG2: n = 73 (57,5% männlich, Ø-Alter: 15,0 Jahre)</p> <p>häufige Spieler (mindestens einmal die Woche) EG1: n = 31 EG2: n = 23</p>
Response Rate	<p>Follow-up: 75,3%</p>
Zentrale Effekte	<p>Gruppe X Zeit bzw. Gruppe X Zeit X Spielerstatus-Interaktionseffekte (ANOVAs)</p> <p>Einstellungen: - GAS (Wert umso höher, desto optimistischer im Sinne einer verzerrten Wahrnehmung) EG2 (häufige Spieler): Prä < Follow-up (t-test; **), (EG1 keine Veränderung)</p> <p>Verhalten: - glücksspielbezogene Probleme (SOGS-RA bezogen auf die letzten 30 Tage): EG1 (alle): Prä > Follow-up (t-test; *), (EG2 keine Veränderung) EG1 (häufige Spieler): Prä > Follow-up (t-test; *), (EG2 keine Veränderung) - Spielfrequenz (letzte 30 Tage) EG1 (häufige Spieler): Prä > Follow-up (t-test; **), (EG2 keine Veränderung)</p>
Evidenzgrad	<p>IIa</p>
Förderer	<p>keine externen Mittel erhalten</p>
Anmerkungen	<p>kurzer Beobachtungszeitraum (2 Monate); EG1 und EG2 ausschließlich an einer Schule rekrutiert (mögliche Kontaminationseffekte); keine echte Kontrollgruppe; teilweise sehr geringe Fallzahlen (z. B. bei den Analysen mit häufigen Spielern); Auswahlkriterium für die Schule / Repräsentativität der Ergebnisse unklar; bezogen auf das gesamte Sample: keine statistisch bedeutsame Veränderung bei anderen Zielvariablen erkennbar (d. h. Spielhäufigkeit, Geldeinsätze, glücksspielrelevante Einstellungen)</p>

Abstract

Early onset in adolescent gambling involvement can be a precipitator of later gambling problems. The aim of the present study was to test the preliminary efficacy of a web-based gambling intervention program for students within a high school-based setting. Students attending a high school in Italy ($N = 168$) participated in the present study (58% male – age, $M = 15.01$; $SD = 0.60$). Twelve classes were randomly assigned to one of two conditions: intervention ($N = 6$; 95 students) and control group ($N = 6$; 73 students). Both groups received personalized feedback and then the intervention group received online training (interactive activities) for three weeks. At a two-month follow-up, students in the intervention group reported a reduction in gambling problems relative to those in the control group. However, there were no differences in gambling frequency, gambling expenditure, and attitudes toward the profitability of gambling between the two groups. In addition, frequent gamblers (i.e., those that gambled at least once a week at baseline) showed reductions in gambling problems and gambling frequency post-intervention. Frequent gamblers that only received personalized feedback showed significantly less realistic attitudes toward the profitability of gambling post-intervention. The present study is the first controlled study to test the preliminary efficacy of a web-based gambling intervention program for students within a high school-based setting. The results indicate that a brief web-based intervention delivered in the school setting may be a potentially promising strategy for a low-threshold, low-cost, preventive tool for at-risk gambling high school students.

Schulbasierte Prävention: Sch16

Titel	Does Learning About the Mathematics of Gambling Change Gambling Behavior?
Autoren	Williams R.J., Connolly D.
Zeitschrift	Psychology of Addictive Behaviors (20, 62-68)
Jahr	2006
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	glücksspielformübergreifend
Intervention	<p>Einführungsvorlesung in die Statistik/Mathematik mit Beispielen und Übungen zur Wahrscheinlichkeitsrechnung aus dem Bereich des Glücksspiels;</p> <p>(1) 5 Vorlesungen mit glücksspielbezogenen Wahrscheinlichkeitsrechnungen (Beispiele)</p> <p>(2) 1 Vorlesung zu den Trugschlüssen beim Glücksspiel, 4 interaktive Übungen zu spezifischen Gewinnchancen bei einzelnen Glücksspielen; ein ergänzender Text zu Gewinnwahrscheinlichkeiten beim Glücksspiel (Orkin 1991)</p> <p>1 Vorlesung/Übung umfasst jeweils 50 Minuten</p> <p>Ziel: Verbesserung des statistischen Wissens bei Glücksspielen, um weniger bzw. kontrollierter zu spielen</p>
Präventionsart	universell, selektiv
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Studierende
Forschungsdesign	<p>Kontrollgruppenstudie;</p> <p>(1) Experimentalgruppe: Einführungsvorlesung Statistik/Mathematik mit Glücksspiel-Beispielen</p> <p>(2) Kontrollgruppe1: standardmäßige Einführungsvorlesung Statistik/Mathematik</p> <p>(3) KG2: standardmäßige Einführungsvorlesung Geschichte oder Soziologie</p> <p>Prä-Follow-up-Design (6 Monate nach Abschluss der Intervention)</p>
Quer-/Längsschnitt	Längsschnitt
Setting	Universität
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)

Skalen/Instrumente	(1) Canadian Problem Gambling Index (CPGI) (2) selbstkonstruiert: Gambling Math Skill Scale (3) Gambling Fallacies Scale (alles Williams 2003)
Laufzeit Studie	2001 bis 2003
Stichprobe	n = 470 (55% weiblich, Ø-Alter: 20,8 Jahre, ethnischer Hintergrund: 89% europäisch, 9% asiatisch, 2% andere); 71% mit Glücksspielerfahrung bezogen auf die letzten 6 Monate; 8,5% moderate oder schwere Glücksspielprobleme (nach CPGI) (1) EG: n = 198 (2) KG1: n = 134 (3) KG2: n = 138
Response Rate	Follow-up: 74%
Zentrale Effekte	Gruppe x Zeit-Interaktionseffekte (Prä zu Follow-up) Wissen: - mathematische Kenntnisse über GS: positiver Effekt für EG (F-Wert, ***) (Verbesserung nur in der EG) Einstellung: - Trugschlüsse über das GS: positiver Effekt für EG (F-Wert, ***) (wesentliche Reduktion nur in der EG) Verhalten: - keine Effekte
Evidenzgrad	IIa
Förderer	Alberta Gaming Research Institute
Anmerkungen	fehlende Randomisierung; fehlende Informationen, wie die Unterschiede (u. a. Geschlecht, Spielverhalten) in den drei Untersuchungsgruppen bei den Auswertungen berücksichtigt wurden (statistisches Verfahren?); Durchführung der Intervention durch den Koautor (Interessenkonflikt?)

Abstract

The present research examined the influence of improved knowledge of odds and mathematical expectation on the gambling behavior of university students. A group of 198 students in an introductory statistics class received instruction on probability theory using examples from gambling. A comparison group of 134 students received generic instruction on probability, and another group of 138 students in classes on unrelated topics received no mathematical instruction. Students receiving the intervention demonstrated superior ability to calculate gambling odds as well as resistance to gambling fallacies 6 months after the intervention. Unexpectedly, this improvement in knowledge and skill was not associated with any decreases in actual gambling behavior. The implication of this research is that enhanced mathematical knowledge on its own may be insufficient to change gambling behavior.

Personalisiertes Feedback

Personalisiertes Feedback: PFI

Titel	Examining the Efficacy of a Personalized Normative Feedback Intervention to Reduce College Student Gambling
Autoren	Celjo M.A., Lisman S.A.
Zeitschrift	Journal of American College Health (62, 154-164)
Jahr	2014
Staat(en)	USA
GS-Art(en)/-stätte	glücksspielformübergreifend
Intervention	personalisiertes normatives Feedback mit den folgenden Informationen: a) wie viel man selbst bisher gespielt hat, b) individuelle Einschätzung darüber, wie viel der typische Student spielt, c) Information darüber, wie der typische Student tatsächlich spielt Rückmeldung der eigenen subjektiven Einschätzung des Glücksspielverhaltens der Peer-Gruppe („perceived descriptive norms“) im Vergleich zum tatsächlichen Glücksspielverhalten der Peer-Gruppe („actual norms“, Datenerhebung erfolgte ein Jahr zuvor mit einem N = 284) sowie dem eigenen Glücksspielverhalten Ziel: Korrektur von Fehlwahrnehmungen über das Spielverhalten einer Bezugsgruppe, um dadurch selber kontrollierter zu spielen
Präventionsart	selektiv
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	College-Studenten mit Glücksspielerfahrung
Forschungsdesign	randomisierte kontrollierte Studie mit EG (personalisiertes normatives Feedback) und KG (glücksspielunabhängige Sachinformationen) Zwei-Punkt-Messung: (1) Baseline-Erhebung plus Intervention und Post-Erhebung unmittelbar nach der Intervention; (2) Post2 eine Woche nach der Intervention
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt (1 Woche)
Setting	experimentelles Setting
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben) und 2 Aufgaben zum Risikoverhalten (alles PC-gestützt)
Skalen/Instrumente	Fragebogen: selbstkonstruiert und in Anlehnung an die Gambling Quantity and Perceived Norms Scale; Verhaltensaufgaben: Balloon Analogue Risk Task (BART) und die selbstentwickelte Pick-A-Card-Aufgabe (PAC; jeweils mit der Möglichkeit, die Gewinne in einer echten Verlosung einzulösen)

Laufzeit Studie	2011-2012
Stichprobe	n = 136 College-Studenten (55% männlich, Ø-Alter: 19 Jahre); EG: n = 68; KG n = 68
Response Rate	68,0% (136/200)
Zentrale Effekte	<p>Einstellung (wahrgenommene Normen, Selbstangaben):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gruppe x Zeit-Interaktionseffekte: EG schätzt Glücksspielverhalten der Peer-Gruppe realistischer ein (d. h. Verringerung der wahrgenommenen Glücksspielhäufigkeit, der wahrgenommenen jährlichen Geldausgaben für Glücksspiele, des wahrgenommenen größten Verlusts/Tag (F-Werte; jeweils ***) Risikoverhalten: - Gruppe x Zeit-Interaktionseffekte: KG zeigt größeren Anstieg im Risikoverhalten (BART; F-Wert; *) sowie im Gegensatz zur EG auch einen Anstieg beim PAC-Risikokoeffizienten bzw. PAC-Geldeinsatz (F-Werte; jeweils *)
Evidenzgrad	Ib
Förderer	American Psychological Association Dissertation Research Award, National Institute on Alcohol Abuse and Alcoholism at the National Institutes of Health
Anmerkungen	oberflächliche Informationen zum „Norm-Sample“, Signifikanzniveau an einer Stelle und konkrete Testwerte an mehreren Stellen unklar; keine Messung von Langzeiteffekten
Abstract	<p>Objective: To evaluate the efficacy of a stand-alone personalized normative feedback (PNF) intervention targeting misperceptions of gambling among college students. Participants: Undergraduates (N = 136; 55% male) who reported gambling in the past 30 days were recruited between September 2011 and March 2012. Methods: Using a randomized clinical trial design, participants were assigned to receive either PNF or an attention control task. In addition to self-report, this study used 2 computer-based risk tasks framed as “gambling opportunities” to assess cognitive and behavioral change at 1 week post intervention. Results: After 1 week, participants receiving PNF showed a marked decrease in perception of other students’ gambling, and evinced lower risk-taking performance on 2 analog measures of gambling. Conclusions: Changes in both self-reported perceived norms and analog gambling behavior suggest that a single, stand-alone PNF intervention may modify gambling among college students. Whether it can impact gambling outside of the laboratory remains untested.</p>

Personalisiertes Feedback: PF2

Titel	A Randomized Controlled Trial of a Personalized Feedback Intervention for Problem Gamblers
Autoren	Cunningham J.A., Hodgins D.C., Toneatto T., Murphy M.
Zeitschrift	PLoS ONE (7 [2])
Jahr	2012
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	glücksspielformübergreifend
Intervention	personalisiertes normatives Feedback mit den folgenden Informationen : a) eigenes Spielverhalten im Vergleich zu einer repräsentativen Gruppe kanadischer Spieler gleichen Geschlechts (Anzahl nachgefragter GS-Arten in den letzten 12 Monaten, Spielhäufigkeit [Feedback nur bei mindestens monatlicher Spielteilnahme pro Spielform], GS-Ausgaben), b) Problemstatus nach PGSI, c) kognitive Verzerrungen (nach GCC) und Erläuterungen zu diesen Fehlannahmen, d) Tipps für Techniken, weniger riskant zu spielen (www.CheckYourGambling.net) Ziel: Verringerung der Spielhäufigkeit, kontrolliertes Spielen
Präventionsart	indiziert
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	erwachsene Problemspieler
Forschungsdesign	randomisierte kontrollierte Studie mit EG1 (personalisiertes normatives Feedback), EG2 (personalisiertes Feedback ohne Daten der repräsentativen Vergleichsgruppe) und KG (Wartliste, Intervention nach Follow-up 2) Vier-Punkt-Messung: (1) Baseline, (2) Follow-up 1 (3 Monate), (3) Follow-up 2 (6 Monate), (4) Follow-up 3 (12 Monate)
Quer-/Längsschnitt	Längsschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	Baseline: telefonisches Interview (Selbstangaben); Follow-up 1/2/3: schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	Problem Gambling Severity Index (PGSI), Gambling Cognitions Questionnaire (GCC), Spielverhalten und Soziodemographie
Laufzeit Studie	---

Stichprobe	Probanden wurden rekrutiert aus einer telefonischen Befragung (Ontario); Einschlusskriterium: PGSI ≥ 3 n = 209 (52,6% männlich, Ø-Alter: 46,6 Jahre); EG1: n = 70, EG2: n = 70, KG: n = 69
Response Rate	Baseline: 27,3% (209 von 766 PGSI ≥ 3) Follow-up 1: 77,0% Follow-up 2: 75,1% Follow-up 3: 69,9%
Zentrale Effekte	Spielverhalten: - Gruppe x Zeit-Interaktionseffekte: Anzahl der Spieltage in den letzten 30 Tagen verringert sich bei EG2 (bis Follow-up 3), bei EG1 (bis Follow-up 2 inkl. eines leichten Anstiegs zum Follow-up 1) (F-Wert, **); Effekte also bei EG2 besser (unerwartetes Ergebnis)
Evidenzgrad	Ib
Förderer	Ontario Problem Gambling Research Centre, Ontario Ministry of Health and Long Term Care
Anmerkungen	keine Auswertungen nach PGSI-Status; Messung Follow-up 3 ohne echte KG; es werden kaum Limitationen der Studie diskutiert, relativ hoher Drop-out zur Baseline (selektive Stichprobe)
Abstract	Background: Personalized feedback is a promising self-help for problem gamblers. Such interventions have shown consistently positive results with other addictive behaviours, and our own pilot test of personalized normative feedback materials for gamblers yielded positive findings. The current randomized controlled trial evaluated the effectiveness, and the sustained efficacy, of the personalized feedback intervention materials for problem gamblers. Methodology/Principal Findings: Respondents recruited by a general population telephone screener of Ontario adults included gamblers with moderate and severe gambling problems. Those who agreed to participate were randomly assigned to receive: 1) the full personalized normative feedback intervention; 2) a partial feedback that contained all the feedback information provided to those in condition 1 but without the normative feedback content (i.e., no comparisons provided to general population gambling norms); or 3) a waiting list control condition. The primary hypothesis was that problem gamblers who received the personalized normative feedback intervention would reduce their gambling more than problem gamblers who did not receive any intervention (waiting list control condition) by the six-month follow-up. Conclusions/Significance: The study found no evidence for the impact of normative personalized feedback. However, participants who received the partial feedback (without norms) reduced the number of days they gambled compared to participants who did not receive the intervention. We concluded that personalized feedback interventions were well received and the materials may be helpful at reducing gambling. Realistically, it can be expected that the personalized feedback intervention may have a limited, short term impact on the severity of participants' problem gambling because the intervention is just a brief screener. An Internet-based version of the personalized feedback intervention tool, however, may offer an easy to access and non-threatening portal that can be used to motivate participants to seek further help online or in person.

Personalisiertes Feedback: PF3

Titel	The Efficacy of a Personalized Feedback-Only Intervention for At-Risk College Gamblers
Autoren	Martens M.P., Arterberry B.J., Takamatsu S.K., Masters J., Dude K.
Zeitschrift	Journal of Consulting and Clinical Psychology (83, 494-499)
Jahr	2015
Staat(en)	USA
GS-Art(en)/-stätte	glücksspielformübergreifend
Intervention	personalisiertes Feedback in Form einer Druckvorlage u. a. mit folgenden Informationen: eigenes Spielverhalten im Vergleich zum geschätzten und tatsächlichen Spielverhalten einer Referenzgruppe (Studenten derselben Universität), eigener glücksspielbezogener Problemstatus nach SOGS, selbstidentifizierte Risikosituationen und Unterstützung bei ihrer Vermeidung, selbstberichtete Glücksspiel-Mythen und kognitive Verzerrungen Ziel: Verringerung der Spielhäufigkeit, Reduzierung glücksspielbezogener Probleme
Präventionsart	indiziert
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	College-Studenten mit glücksspielbezogenen Problemen
Forschungsdesign	randomisierte kontrollierte Studie mit EG1 (personalisiertes Feedback), EG2 (allgemeine Informationen zum Thema Glücksspielsucht mit Bezugnahme zum College-Alter, u. a. Strategien zur Vermeidung von Glücksspielproblemen) und KG (nur Datenerhebung) Zwei-Punkt-Messung: Baseline und Follow-up (3 Monate)
Quer-/Längsschnitt	Längsschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung, aber Datenerhebung und Intervention im Labor (an der Universität)
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	Screening zur Erfassung der Einschlusskriterien über South Oaks Gambling Screen (SOGS) und Brief Biosocial Gambling Screen (BBSGS); Gambling Timeline Followback; Canadian Problem Gambling Index (CPGI)

Laufzeit Studie	---
Stichprobe	Teilnehmer wurden via E-Mail rekrutiert (Universität in Missouri); Einschlusskriterien: aktive Glücksspielteilnahme in den letzten 60 Tagen sowie SOGS ≥ 3 oder BBGS ≥ 1 ; n = 333 EG1: n = 111 (62% männlich, Ø-Alter: 21,7 Jahre) EG2: n = 113 (58% männlich, Ø-Alter: 22,2 Jahre) KG: n = 109 (59% männlich, Ø-Alter: 21,8 Jahre)
Response Rate	Baseline: 76,6% (333 von 435, die die Einschlusskriterien erfüllten; Gesamtpool: etwa 34.000 Studenten) Follow-up: 98,5% (EG1: 99,1%; EG2: 98,2%; KG: 98,2%)
Zentrale Effekte	Geldersatz (vergangene 60 Tage): EG1 < KG (Chi-Quadrat; *) glücksspielbezogene Probleme (CPGI): EG1 < KG (Chi-Quadrat; **)
Evidenzgrad	Ib
Förderer	National Center for Responsible Gaming
Anmerkungen	selektive Stichprobe; keine Informationen zur Randomisierung; Positiveffekte auch in der Kontrollgruppe beobachtbar (z. B. Verringerung der Spieltage); ausschließlich Selbstberichte als Datengrundlage; Datenerhebung zum Follow-up nicht näher beschrieben; Intervention nur oberflächlich dargestellt (unklar, wie diese in der Praxis umgesetzt werden soll); Vorschlag, die Auswertung elektronisch zu machen, ist nicht evaluiert
Abstract	OBJECTIVE: College students have been shown to be at higher risk than the general adult population for gambling -related problems. Thus, the purpose of this study was to examine the efficacy of a personalized feedback only intervention (PFB) among at-risk college student gamblers. METHOD: Three hundred thirty-three college students who met screening criteria were randomized into 1 of 3 conditions: PFB, education only (EDU), or assessment only (AO). RESULTS: At 3-month follow-up, individuals in the PFB condition reported fewer dollars gambled and fewer gambling -related problems than those in the AO condition. There were no differences between those in the EDU and the AO conditions, or between those in the PFB and the EDU conditions. CONCLUSION: These findings are consistent with clinical trials examining other health behaviors, and have implications for the development and delivery of effective intervention programming for at-risk gamblers.

Personalisiertes Feedback: PF4

Titel	Efficacy of Personalized Normative Feedback as a Brief Intervention for College Student Gambling: A Randomized Controlled Trial
Autoren	Neighbors C., Rodriguez L.M., Rinker D. V., Gonzales R.G., Agana M., Tackett J.L., Foster D.W.
Zeitschrift	Journal of Consulting and Clinical Psychology (83, 500-511)
Jahr	2015
Staat(en)	USA
GS-Art(en)/-stätte	glücksspielformübergreifend
Intervention	<p>Computerbasiertes (geschlechtsspezifisches) Feedback (ca. 5 Minuten lang) mit vier Komponenten:</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) eigenes Glücksspielverhalten (2) Einschätzung des Glücksspielverhaltens einer Peer-Gruppe (hier: College-Studenten desselben Geschlechts) (3) tatsächliches Glücksspielverhalten der Peer-Gruppe (4) Einordnung des eigenen Glücksspielverhaltens im Vergleich zu den Peers (Referenzquelle: Repräsentativhebung von Studenten derselben Universität) <p>Ziel: Korrektur von Fehlwahrnehmungen in Bezug auf das Glücksspielverhalten der Peer-Gruppe (d. h. Korrektur sozialer Normen); dadurch Reduzierung problematischen Glücksspielverhaltens</p>
Präventionsart	indiziert
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	College-Studenten mit glücksspielbezogenen Problemen
Forschungsdesign	<p>randomisierte kontrollierte Studie mit Experimentalgruppe (geschlechtsspezifisches personalisiertes normatives Feedback) und Kontrollgruppe (glücksspielirrelevante Sachinformationen)</p> <p>Drei-Punkt-Messung:</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) Baseline (2) Follow-up 1 (3 Monate) (3) Follow-up 2 (6 Monate)
Quer-/Längsschnitt	Längsschnitt
Setting	Intervention im Labor (an der Universität)

Art der Daten	(1) Baseline: schriftliche Befragung (Selbstangaben) (2) Follow-ups: Online-Befragungen (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	(1) Screening zur Erfassung der Einschlusskriterien über South Oaks Gambling Screen (SOGS) (2) Gambling Quantity and Perceived Norms Scale (3) Gambling Problems Index (glücksspielbedingte Negativfolgen)
Laufzeit Studie	---
Stichprobe	n = 252 College-Studenten (SOGS \geq 2) (59,5% männlich, Ø-Alter: 23,1 Jahre, breiter Range an ethnischen Gruppen (es dominieren Asiaten [39,4%], Personen mit weißer Hautfarbe [33,4%] und Personen mit lateinamerikanischer Herkunft [22,3%]) (1) EG: n = 124 (2) KG: n = 128
Response Rate	(1) Baseline: 45,1% (252 von 559, die die Einschlusskriterien erfüllten; Gesamtpool: n = 30.000 Studenten zweier Kohorten) (2) Follow-up 1: 90,1% (3) Follow-up 2: 89,7%
Zentrale Effekte	Analyselstrategie: Negativ-Binomial-Regressionen (Outcomes als Funktion der Intervention [EG vs. KG] unter Kontrolle der Baseline-Werte) Eigene Glücksspielverhalten (EG): - Geldverluste (Follow-up 1 < Baseline; t-Wert; **) (Follow-up 2 < Baseline; t-Wert; ***) - glücksspielbedingte Negativfolgen (Follow-up 1 < Baseline; t-Wert; *) Einschätzung des Glücksspielverhaltens der Peer-Gruppe (EG) (soziale Normen): - Geldverluste (Follow-up 1 < Baseline; t-Wert; **) (Follow-up 2 < Baseline; t-Wert; ***) - Geldgewinne (Follow-up 1 < Baseline; t-Wert; **) (Follow-up 2 < Baseline; t-Wert; ***)
Evidenzgrad	Ib
Förderer	National Center for Responsible Gaming
Anmerkungen	ausschließlich Selbstberichte als Datengrundlage; Einbindung als Präventionstool in der Praxis unklar; Mischung aus Interventions- und Grundlagenforschung (Trennung teilweise schwierig)

Abstract

Objective: Social influences on gambling among adolescents and adults have been well documented and may be particularly evident among college students, who have higher rates of problem and pathological gambling relative to the general population. Personalized normative feedback (PNF) is a brief intervention designed to correct misperceptions regarding the prevalence of problematic behavior by showing individuals engaging in such behaviors that their own behavior is atypical with respect to actual norms. The current randomized controlled trial evaluated a computer-delivered PNF intervention for problem gambling college students. Method: Following a baseline assessment, 252 college student gamblers scoring 2+ on the South Oaks Gambling Screen (SOGS) were randomly assigned to receive PNF or attention-control feedback. Follow-up assessments were completed 3 and 6 months postintervention. Results: Results indicated significant intervention effects in reducing perceived norms for quantities lost and won, and in reducing actual quantity lost and gambling problems at the 3-month follow-up. All intervention effects except reduced gambling problems remained at the 6-month follow-up. Mediation results indicated that changes in perceived norms at 3 months mediated the intervention effects. Further, the intervention effects were moderated by self-identification with other student gamblers, suggesting that PNF worked better at reducing gambling for those who more strongly identified with other student gamblers. Conclusions: Results support the use of PNF as a stand-alone brief intervention for at-risk gambling students. Extending this approach more broadly may provide an accessible, empirically supported gambling prevention option for universities and related institutions.

Personalisiertes Feedback: PFS

Titel	The use of personalized behavioral feedback for online gamblers: an empirical study
Autoren	Auer M.M., Griffiths M.D.
Zeitschrift	Frontiers in Psychology (6, 1406)
Jahr	2015a
Staat(en)	weltweit
GS-Art(en)/-stätte	Online-Glücksspiele
Intervention	mentor (RG Werkzeug, das ein personalisiertes Feedback zum Spielverhalten anbietet); personalisierte Feedbacks zum Ausmaß der Spielintensität; individuelle Rückmeldungen über separate Pop-up-Fenster umfassen Gewinne, Verluste, Spielzeit, Anzahl der Spieltage und nachgefragte Spielformen (total bzw. im Zeitverlauf) sowie die Daten eines durchschnittlichen Lotto-/Kasinospielers (des Anbieters) zum Vergleich; Ziel: kontrolliertes Spielverhalten, Reduzierung des exzessiven Spiels
Präventionsart	selektiv, indiziert
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Glücksspieler (Internet)
Forschungsdesign	Kontrollgruppen-Design (Matched Pairs: Alter, Geschlecht, Ausmaß der Spielzeit vor der mentor-Registrierung; theoretischer Verlust vor der mentor-Registrierung); Auswertung der Datensätze von n = 1.358 Kunden eines europäischen Online-Glücksspielunternehmens, die mentor freiwillig in Anspruch nahmen; Zeitfenster: 14 Tage vor und 14 Tage nach der mentor-Registrierung
Quer-/Längsschnitt	Verlaufsdaten (1 Monat)
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	Spielverhaltensdaten (Informationen aus Datenbank)
Skalen/Instrumente	Spielzeit, theoretischer Verlust (Einsatzhöhe x Haus-Vorteil je Spielform)
Laufzeit Studie	---

Stichprobe	n = 1.119 Online-Spieler (80% männlich) bzw. n = 1.015 (für Matched Pairs Analysen; KG: n = 15.216)
Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>Reichweite:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 10% der täglich aktiven Spieler - ca. 3% von allen Spielern <p>Verhalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spielzeit und theoretischer Verlust: EG < KG (jeweils z-Wert; ***)
Evidenzgrad	IIa
Förderer	---
Anmerkungen	sehr kurzer Untersuchungszeitraum; Daten beziehen sich auf eine einzige Plattform (kein Repräsentativitätsanspruch); Größen der Subgruppen (EG und KG) variieren erheblich; geringe Effektstärken; (kommerzielle) Interessenkonflikte der Autoren (Entwicklung, Vertrieb und Evaluation von mentor); schwer nachvollziehbares Auswertungsverfahren
Abstract	<p>Over the last few years, online gambling has become a more common leisure time activity. However, for a small minority, the activity can become problematic. Consequently, the gambling industry has started to acknowledge their role in player protection and harm minimization and some gambling companies have introduced responsible gambling tools as a way of helping players stay in control. The present study evaluated the effectiveness of mentor (a responsible gambling tool that provides personalized feedback to players) among 1,015 online gamblers at a European online gambling site, and compared their behavior with matched controls (n = 15,216) on the basis of age, gender, playing duration, and theoretical loss (i.e., the amount of money wagered multiplied by the payout percentage of a specific game played). The results showed that online gamblers receiving personalized feedback spent significantly less time and money gambling compared to controls that did not receive personalized feedback. The results suggest that responsible gambling tools providing personalized feedback may help the clientele of gambling companies gamble more responsibly, and may be of help those who gamble excessively to stay within their personal time and money spending limits.</p>

Personalisiertes Feedback: PF6

Titel	Personalized Behavioral Feedback for Online Gamblers: A Real World Empirical Study
Autoren	Auer M.M., Griffiths M.D.
Zeitschrift	Frontiers in Psychology (7, 1875)
Jahr	2016
Staat(en)	Norwegen
GS-Art(en)/-stätte	Online-Glücksspiele
Intervention	<p>verschiedene Arten von Informationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - personalisiertes Feedback zu den eigenen Spielverlusten/Monat (Zeitfenster: letzten 6 Monate) - normatives Feedback: personalisiertes Feedback zu den eigenen Spielverlusten/Monat plus Vergleich mit einem Durchschnittsspieler (Zeitfenster: letzten 6 Monate) - allgemeine Handlungsempfehlungen über die verfügbaren RG Werkzeuge von Norsk Tipping und eine Glücksspiel-Helpline <p>Ziel: Förderung einer verantwortungsbewussten Spielteilnahme</p>
Präventionsart	selektiv, indiziert
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Glücksspieler (Internet)
Forschungsdesign	randomisiertes Kontrollgruppen-Design mit fünf Experimentalgruppen: nur personalisiertes Feedback (EG1), personalisiertes Feedback und allgemeine Handlungsempfehlungen (EG2), personalisiertes Feedback, allgemeine Handlungsempfehlungen und normatives Feedback (EG3), personalisiertes Feedback und normatives Feedback (EG4), nur allgemeine Handlungsempfehlungen (EG5); aktive Spieler der Plattform von Norsk Tipping mit Nettoverlusten (April 2015); Zeitfenster: 7 Tage vor und 7 Tage nach der Intervention
Quer-/Längsschnitt	Verlaufsdaten (14 Tage)
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	Spielverhaltensdaten (Informationen aus Datenbank)
Skalen/Instrumente	theoretischer Verlust (Einsatzhöhe x Haus-Vorteil), Einsatzhöhe, Nettogewinn/-verlust (jeweils individuelle Veränderungswerte)

Laufzeit Studie	2015
Stichprobe	n = 5.528 Kunden von Norsk Tipping mit Nettoverlusten im vergangenen Monat (freiwillige Studienteilnehmer aus einem Pool von 17.442 zufällig ausgewählten Spielern; 69,1% männlich; Ø-Alter: 40,5 Jahre) (Gesamtpopulation: n = 69.631)
Response Rate	31,7% (5.528/17.442)
Zentrale Effekte	Verhalten: - theoretischer Verlust, Einsatzhöhe, Nettoverlust: EG (alle experimentellen Bedingungen zusammengefügt) < KG (jeweils Chi-Quadrat; ***) - theoretischer Verlust: auf deskriptiver Ebene sind die größten Veränderungen in EG2 feststellbar
Evidenzgrad	Ib
Förderer	Norsk Tipping
Anmerkungen	Daten beziehen sich auf nur eine Website; Größe der Subgruppen unklar; Randomisierungsprozess nicht näher beschreiben; unklare Fragestellung und intransparente Auswertungsstrategie (welche Intervention wird eigentlich evaluiert?); Bestimmung des Spielverhaltens von EG und G (ohne Intervention) variiert; Outcome-Variablen überlappen sich; bei den Subgruppen-Analysen (nach Glücksspielarten & demographischen Kriterien) wird von Effekten gesprochen, obwohl keine Signifikanzen ausgewiesen sind; sehr kurzer Untersuchungszeitraum (keine Aussage über Nachhaltigkeit möglich); insgesamt geringe Effekte
Abstract	Responsible gambling tools (e.g., limit-setting tools, pop-up messages, and personalized feedback) have become increasingly popular as a way of facilitating players to gamble in a more responsible manner. However, relatively few studies have evaluated whether such tools actually work. The present study examined whether the use of three types of information (i.e., personalized feedback, normative feedback, and/or a recommendation) could enable players to gamble more responsibly as assessed using three measures of gambling behavior, i.e., theoretical loss (TL), amount of money wagered, and gross gaming revenue (GGR) (i.e., net win/loss). By manipulating the three forms of information, data from six different groups of players were analyzed. The participant sample drawn from the population were those that had played at least one game for money on the Norsk Tipping online platform (Instaspill) during April 2015. A total of 17,452 players were randomly selected from 69,631 players that fulfilled the selection criteria. Of these, 5,528 players participated in the experiment. Gambling activity among the control group (who received no personalized feedback, normative feedback or no recommendation) was also compared with the other five groups that received information of some kind (personalized feedback, normative feedback and/or a recommendation). Compared to the control group, all groups that received some kind of messaging significantly reduced their gambling behavior as assessed by TL, amount of money wagered, and GGR. The results support the hypothesis that personalized behavioral feedback can enable behavioral change in gambling but that normative feedback does not appear change behavior significantly more than personalized feedback.

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	---

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	Verhalten (Gruppe x Risikostatus) - 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	IIa
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	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 <i>Svenska Spel</i> (the Swedish gambling operator) and who opted to receive behavioural feedback via an RG tool (<i>Playscan</i>). 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.

Telefonberatung

Telefonberatung: T1

Titel	Evaluation of Gambler's Helpline: A Consumer Perspective
Autoren	Shandley K., Moore S.
Zeitschrift	International Gambling Studies (8, 315-330)
Jahr	2008
Staat(en)	Australien
GS-Art(en)/-stätte	glücksspielformübergreifend
Intervention	„Gambler's Helpline“ (GHL): anonymes telefonisches Beratungsangebot für problematische/pathologische Glücksspieler und Angehörige; Verständnis als erste Kontaktstelle („Clearingstelle“) für dann zu erfolgende Weitervermittlungen an andere Hilfeangebote (z. B. ambulante Beratung, Selbsthilfe, Schuldnerberatung) Ziele: Weitervermittlung in angemessene Hilfeangebote
Präventionsart	indiziert, Beratung
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	problematische und pathologische Glücksspieler, Angehörige
Forschungsdesign	Post- und Follow-up-Befragung der Kunden/Klienten (1) Post = direkt nach dem ersten Kontakt zum Telefonberatung (2) Follow-up = 1 Monat nach Post
Quer-/Längsschnitt	Längsschnitt
Setting	Allgemeinbevölkerung
Art der Daten	telefonische Interviews
Skalen/Instrumente	(1) Klientendokumentation (2) zum größten Teil selbstkonstruiert (3) FUQIC („Follow Up Questionnaire on Interpersonal Counselling“, Tracy & Ray 1984): Instrument zur Erfassung der Zufriedenheit mit der Beratung (3 Items)

Laufzeit Studie	--
Stichprobe	(1) Post: n = 90 (das sind 35% von allen angefragten Anrufern); 63,3% weiblich; 71,1% Glücksspieler (davon alle Problemspieler) (2) Follow-up: n = 56 (62,5% weiblich; 75,0% Glücksspieler)
Response Rate	Follow-up: 62,2%
Zentrale Effekte	<p>Reichweite: - für 64,4% war es der erste Kontakt zur GHL</p> <p>Akzeptanz nach FUQIC (Post): - Item 1: 66,7% stimmen der Aussage „fühle mich vom Berater verstanden“ vollkommen zu - Item 2: 50,0% stimmen der Aussage „die Beratung war hilfreich“ vollkommen zu - Item 3: 64,4% stimmen der Aussage „zufrieden mit der Beratung“ vollkommen zu</p> <p>Weitervermittlung (Follow-up): - 42 von 56 haben zu Post einen Weitermittlungsvorschlag erhalten (z. B. ambulante Beratung, Selbsthilfe) - von diesen haben 66,7% auch einen Termin vereinbart</p> <p>Lebensqualität (in 10 Bereichen, z. B. Familie, Gesundheit, n = 42 Glücksspieler): - positive Veränderung Follow-up gegenüber Post (Glücksspieler) in allen 10 Lebensbereichen (jeweils t-Test, ***) - positive Veränderung Follow-up gegenüber Post (Glücksspieler): Vermittelte > Nicht-Vermittelte (Veränderungsscore über alle 10 Lebensbereiche hinweg; Chi-Quadrat, *)</p>
Evidenzgrad	III
Förderer	--
Anmerkungen	es fehlen wichtige Informationen zum telefonischen Beratungsangebot (z. B. Erreichbarkeitszeiten, Profession der Berater); großer Verlust von Teilnehmern zwischen Post und Follow-up; Analysen zum Teil auf Itemebene; keine Angaben zur Entwicklung des Spielverhaltens; teilweise schwierig nachzuvollziehende Auswertungen; keine Kontrollgruppe; kurzer Beobachtungszeitraum; kleine Fallzahlen; die Untersuchungsgruppe besteht teilweise aus Glücksspielern und Angehörigen (d. h. keine Subgruppendifferenzierung)
Abstract	This paper reports on the results of an evaluation of Gambler's Helpline (GHL) in Victoria, Australia. Particular focus was given to consumers' experiences of accessing the helpline and the overall effectiveness of the service. GHL callers were recruited to participate in an immediate post-call questionnaire-based telephone interview (N = 90) and one-month follow-up interview (N = 56). The first aim of the study was to present a descriptive profile of those accessing the helpline. The second aim was to examine the effectiveness of the counselling intervention through measures taken post callers' contact to GHL. The final aim was to examine referral uptake at a follow-up. Results of this study reflected positively on GHL. Callers reported general overall satisfaction with the service. Consumer feedback highlighted the importance for GHL counsellors of providing a balance of both emotional and practical support for callers, and the importance for callers to access referrals was identified.

Telefonberatung: T2

Titel	Evaluation of the quality of services provided by a gambling helpline: an empirical study
Autoren	Ferland F., Ladouceur R., Giroux I., Savard C., Ruel S., Leclerc M.-F., Guimond F.
Zeitschrift	Journal of Gambling Issues (Jahrgang 28)
Jahr	2013
Staat(en)	Kanada
GS-Art(en)/-stätte	glücksspielformübergreifend
Intervention	kostenfreie, anonyme und vertrauliche Helpline der Provinz Quebec (Kanada) für Personen mit Glücksspielproblemen und deren Angehörige (seit 1993 geschaltet), mehr als 10.000 Anrufe pro Jahr, 24 Stunden Service Ziele: Unterstützungs- und Informationsangebot, Weitervermittlung
Präventionsart	indiziert, Beratung
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	problematische und pathologische Glücksspieler, Angehörige
Forschungsdesign	Testamufe bei der Helpline nach standardisierten Skripten und variierenden Uhrzeiten; insgesamt 8 Skripte mit folgenden Variablen: (1) Frage nach Weitervermittlung (durch Glücksspieler, Berater oder Angehörige) (2) Frage nach Informationen (durch Glücksspieler, Berater oder Angehörige) (3) Frage nach Unterstützungsgespräch (durch Glücksspieler oder Angehörige) Durchführung durch geschulte Studenten
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	Allgemeinbevölkerung
Art der Daten	Aufnahme des Gesprächs und nachfolgende Dokumentation durch die Anrufer (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	selbst erstellter Erfassungsbogen mit deskriptiven Informationen zu verschiedenen technischen und evaluativen Parametern, hierzu zählen u. a. Fähigkeiten, Wissen und Interventionskompetenz des Beraters
Laufzeit Studie	Januar - März 2009

Stichprobe	n = 115 Testanrufe (n = 11 Unterstützung, n = 56 Weitervermittlung, n = 48 Information)
Response Rate	---
Zentrale Effekte	Angemessenheit der Intervention (im Sinne der Umsetzung der Aufgaben): - 87% mit positiven Angemessenheitswert, Informationen (77,1%) < Weitervermittlung (92,9%), Unterstützung (100%) (Chi-Quadrat, *) - bei Frage nach Weitervermittlung: Angehörige (75%) < Glücksspieler (100%), Berater (100%) (Chi-Quadrat, **)
Evidenzgrad	III
Förderer	Fonds de recherche: Société et culture - Québec
Anmerkungen	keine Kontrollgruppe; Berater hatten Kenntnis von der Studie und dem Untersuchungszeitraum (nicht jedoch von konkreten Anrufen/Anrufzeiten); es fehlt eine explizite Erläuterung, wie der „Angemessenheits-Wert“ bestimmt wurde; Bedeutung der Effekte für reale Anrufer und deren Verhalten im Zeitverlauf unklar; keine konkrete Angabe zu der Anzahl der Berater
Abstract	This study evaluates the quality of the services provided by a helpline according to the type of caller and the type of request. One hundred and fifteen bogus calls made by simulated clients were used for the evaluation. Results showed that 87% of the calls received an adequate response from the helpline information/referral counsellors (IRC's). Referral requests made by a loved one were less frequently rated as adequate. The quality of responses was better for requests for a referral than they were for information. The simulated client method allowed for experimentation in how a caller could respond emotionally when contacting the helpline. The method revealed that answers given to a loved one could be frustrating and that some IRCs have more difficulties providing general information about gambling than providing the name of a rehabilitation centre. These results should help to improve the quality of the services offered by the helpline to respond more specifically to the callers' information and referral requests.

Erkennen von und Intervenieren bei Problemspieler*innen

Erkennen und Interventions bei PS: EI1	
Titel	Die Früherkennung von Problem Spielern in Schweizer Kasinos - Eine repräsentative, quantitative Datenanalyse der ReGaTo-Daten 2006
Autoren	Häfeli J., Lischer S.
Zeitschrift	Prävention und Gesundheitsförderung (5, 145-150)
Jahr	2010
Staat(en)	Schweiz
GS-Art(en)/-stätte	Kasinospiele (Roulette, Kartenspiele, Glücksspielautomaten)
Intervention	Erkennen und Interventions bei Problem Spielern; EDV-gestützte Erfassung von Früherkennungskriterien und Interventionen („Responsibile Gambling Tool“, [ReGaTo]); 20 verschiedene Kriterien (Checkliste): 7 A- und 13 B-Kriterien (starke und leichte Auffälligkeiten im Spielverhalten), ferner ein Notfallkriterium; in Abhängigkeit von den Kriterien sollen verschiedene Maßnahmen ergriffen werden (z. B. gezielte Beobachtung, Gespräch, Empfehlung für Spielpause); System geschult im Rahmen der Grundausbildung oder einer Weiterbildung; ReGaTo wird in 17 von 19 Kasinos in der Schweiz eingesetzt
Präventionsart	indiziert
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Problem Spieler
Forschungsdesign	Auswertung von ReGaTo-Daten aus 6 Kasinos (Deutsch- und Südschweiz) aus dem Jahr 2006
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	Daten aus Datenbank (dokumentiert von den Kasinomit arbeitern)
Skalen/Instrumente	selbstkonstruiert

Laufzeit Studie	2006
Stichprobe	n = 1.543 Früherkennungsfälle mit 2.234 Merkmalen (neu erfasst in 2006)
Response Rate	---
Zentrale Effekte	<p>Erkennen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - A-Kriterium: 14,3%; B-Kriterium: 85,7% - häufigstes A-Kriterium: „bestätigte Hinweise Dritter“ (35,1%) - häufigstes B-Kriterium: „regelmäßiger Spieler“ (27,3%) <p>Erkennen und Interventions:</p> <ul style="list-style-type: none"> - beim Kriterium „regelmäßiger Spieler“ (B-Kriterium) erfolgte in 4,2% der Fälle eine Intervention - von allen in 2006 gesperrten Spielern (n = 1.759) sind 16,6% vom Früherkennungssystem erfasst worden
Evidenzgrad	III
Förderer	Fachhochschule Zentralschweiz, Schweizerische Casinoverband, teilnehmende Casinos
Anmerkungen	es werden nur ganz wenige Ergebnisse präsentiert (selektive Auswahl?); keine soziodemographischen Angaben über die Auswertungsgruppe, insbesondere nicht zum Glücksspielbezogenen Problemstatus; offensichtliche Rechenfehler im Text (z. B. % Anteil „regelmäßige Spieler, S. 148); keine Validierung der Erkennungsmerkmale bzw. Interventionschritte im engeren Sinne; daher bleibt die Bedeutung der Befunde für die Praxis weitgehend diffus
Abstract	Hintergrund. Die Schweizer Casinos sind von Gesetzes wegen verpflichtet, im Rahmen der Sozialkonzepte die Spielsucht betreffende Daten zu erheben. Es müssen Beobachungskriterien zur Früherkennung festgelegt werden, anhand derer spielsuchtgefährdete Spieler erkannt werden können. Aufgrund dieser Kriterien muss das Casino die notwendigen Maßnahmen ergreifen. Ziel. Ziel der Untersuchung ist die Ausdifferenzierung und Beschreibung der Merkmale und Merkmalskombinationen zur Früherkennung von spielsuchtgefährdeten Gästen. Methode. Ausgewertet werden die Originaldaten des ReGaTo (Responsible Gambling Tool), einer Software, welche die statistische Datenerfassung der Casinos im Zusammenhang mit dem Sozialkonzept erleichtert. Ergebnis. Die Untersuchung zeigt auf, dass einzelne Früherkennungskriterien hinsichtlich ihrer Effektivität und Wirtschaftlichkeit überarbeitet werden sollten.

Erkennen und Interventionsmaßnahmen bei PS: EI2

Titel	Venue Staff Knowledge of Their Patrons' Gambling and Problem Gambling
Autoren	Delfabbro P., Borgas M., King D.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (28, 155-169)
Jahr	2012
Staat(en)	Australien
GS-Art(en)/-stätte	Automatenspiel (Poker Machines)
Intervention	Erkennen von Problemspielern
Präventionsart	indiziert
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Problemspieler
Forschungsdesign	Einmalbefragung von Gästen und anschließende erfahrungsgestützte Fremdbeurteilung (Erfassungsbogen) durch das Personal (7 Spielstätten im Bundesstaat South Australia mit jeweils ca. 30 Spielgeräten); geprüft werden soll die Identifizierung von Problemspielern durch das Personal; Beobachtungen zu verschiedenen Wochentagen und Tageszeiten
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	(1) Face-to-face Interviews (Selbstangaben der Gäste) (2) Erfassungsbogen (Fremdbeurteilung durch das Personal)
Skalen/Instrumente	(1) größtenteils selbstkonstruiert (2) Problem Gambling Severity Index (PGSI; ausschließlich Gäste)

Laufzeit Studie	---
Stichprobe	Gäste: n = 303 (64,4% Frauen; Ø-Alter: 53 Jahre; 21,5% mit Migrationshintergrund); 8,6% Problemspieler nach PGSI
Response Rate	---
Zentrale Effekte	Erkennen (n = 230 dem Personal bekannte Spieler): - Das Personal identifiziert von 22 Problemspielern (nach PGSI) 8 Personen weitgehend richtig (d. h. als Personen, bei denen zumindest eine Glücksspielproblematik vermutet wird (36,4%). - Das Personal identifiziert von 147 nicht oder wenig riskant spielenden Gästen (nach PGSI) 132 Personen (weitgehend) richtig (89,8%).
Evidenzgrad	III
Förderer	GamingCare SA
Anmerkungen	keine Angabe zum Personal (z. B. Alter, Geschlecht, Berufserfahrung); keine Angabe zu ihrem Schulungsstand; keine Angabe, wie viele Personen jeweils den Erkennungsbogen ausgefüllt haben; Analysen beziehen sich nur auf die dem Personal bekannten Spieler; es bleibt unklar, auf welcher Basis die Personaleinschätzungen erfolgten (Schulungsinhalte, Bauchgefühl, standardisierte Dokumentationsbögen etc.)
Abstract	In several jurisdictions around the world, venue staff is encouraged to make reasonable attempts to determine whether patrons may be experiencing problems associated with their gambling . Although a number of visible indicators and behaviours are recognised as being indicative of gambling problems, no research has investigated how effective staff might be in identifying problem gamblers in venues. The aim of this field test was to examine the level of patron familiarity amongst staff working in small to moderate-sized venues. Patrons (n = 303) were asked to complete a short survey including the Problem Gambling Severity Index and venue staff were asked to describe their knowledge of the same patrons independently. The results showed that patrons rated as more at risk by staff scored significantly higher on the PGSI, but that point-in-time staff ratings were not sufficiently accurate to allow effective identification of problem gamblers. The importance of using accumulated information over multiple sessions as well as technological monitoring of behaviour was emphasised by these results.

Erkennen und Interventions bei PS: EI3	
Titel	Spieler- und Jugendschutz in Spielhallen: Ein Praxistest
Autoren	Meyer G., von Meduna M., Brosowski T.
Zeitschrift	Sucht (61, 9-18)
Jahr	2015a
Staat(en)	Deutschland
GS-Art(en)/-stätte	Geldspielautomaten (Spielhallen)
Intervention	Intervenieren bei Problemspielen (Ansprechen, Verhaltenstipps, Ausgabe von Informationsmaterialien, Empfehlung für und Einrichten von Spielersperren)
Präventionsart	indiziert
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Problemspieler
Forschungsdesign	(1) Durchführung von simulierten Problemspielverhalten und Beobachtungen in 29 Spielhallen in Bremen (2) Erfassung der Reaktionen des Spielstättenpersonals; Alter der geschulten Testspieler: 20 bis 29 Jahre; jede Person suchte ausschließlich nur eine Spielhalle auf (bis zu drei Besuche bei Überprüfung der Spielersperren); Testspieler: 13 männliche, 16 weibliche Studenten; Ø-Alter: 23,6 Jahre
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	Dokumentation durch Testspieler und begleitende Beobachter (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	selbst erstellter Protokollbogen mit deskriptiven Informationen zu den erfolgten Reaktionen des Spielhallenpersonals

Laufzeit Studie	2014
Stichprobe	n = 29 Testbesuche (mit multiplen Simulationssequenzen) sowie n = 15 nachfolgende Kontrollbesuche
Response Rate	--
Zentrale Effekte	<ul style="list-style-type: none"> - Auf erkennbare Merkmale problematischen Spielverhaltens zeigte das Personal insgesamt in lediglich 6 von 112 Fällen (5%) angemessene Reaktionen. - In 19 von 29 Fällen (66%) kam es nach der expliziten Ansprache der Spielersperre durch den Testspieler entweder zum Ignorieren oder zu wesentlicher oder unwesentlicher Fehlinformation. - In 18 von 29 Fällen (62%) konnte letztendlich eine Spielsperre, ein Hausverbot oder ein anderweitiges Sperrabkommen abgeschlossen werden. - (Bei den nachfolgenden 15 Kontrollbesuchen konnten jedoch 13 gesperrte Testspieler (87%) problemlos ihre Einsätze beim Automaten-spiel tätigen.)
Evidenzgrad	III
Förderer	Bremer Fachstelle Glücksspielsucht, die vom Land Bremen finanziert wird
Anmerkungen	kleine Stichprobe (Pilotstudie, nur Bremen); keine Informationen zu den Beobachtern; teststatistische Überprüfungen der Einflussfaktoren auf die Einrichtung einer Spielsperre sowie die Ausgabe von Informationsmaterial auf 10%-Testniveau; Bezugsgrößen variieren je nach Analyseeinheit
Abstract	Der Gesetzgeber hat das Gefährdungspotenzial von Geldspielautomaten in Spielhallen erkannt und im GlüStV sowie in Spielhallengesetzen differenzierte Maßnahmen zum Jugend- und Spielerschutz festgelegt. Zielsetzung: In der vorliegenden Untersuchung wird die Compliance der Mitarbeiter in Bremer Spielhallen überprüft. Methode: Testspieler und Beobachter haben 29 von 111 Spielhallen in Bremen (26 %) aufgesucht, Alterskontrollen erfasst, Merkmale problematischen Spielverhaltens simuliert, Spielsperren eingerichtet, Abgleiche mit der Sperrliste kontrolliert und die Reaktion des Personals in Protokollbögen festgehalten. Ergebnisse: Die Umsetzung der gesetzlich geforderten Maßnahmen fand nur in geringem Ausmaß statt. Ausweiskontrollen der 20 bis 25-jährigen Testspieler erfolgten in 26 % der Besuche. Auf erkennbare Merkmale problematischen Spielverhaltens zeigte das Personal lediglich in 6 von 112 Fällen (5%) angemessene Reaktionen. Letztendlich konnte in 18 Fällen (62 %) eine Sperre, ein Hausverbot oder eine sperrähnliche Absprache eingerichtet bzw. getroffen werden, wobei teilweise große Hürden, wie das Einreichen zusätzlicher Passfotos, mehrmaliges Erscheinen oder Aufsuchen anderer Standorte, zu überwinden waren. Bei den nachfolgenden 15 Kontrollbesuchen konnten 13 gesperrte Testspieler (87 %) problemlos ihre Einsätze beim Automaten-spiel tätigen. Diskussion: Der Staat ist gefordert, die Einhaltung der gesetzlichen Vorgaben stärker zu überwachen, um die Compliance zu erhöhen. Eine Verbesserung des Spielerschutzes ließe sich außerdem durch eine landesweite zentrale Sperrdatei für Bremer Spielhallen – nach dem Vorbild in Hessen – erreichen oder – als empfehlenswerte Alternative – durch eine Vernetzung der Spielsperren mit der Deutschen Sperrdatenbank.

Erkennen und Interventions bei PS: EI4	
Titel	Is Fear to Intervene with Problem Gamblers Related to Interveners' Gender and Status? A Study with VLT Operators
Autoren	Tomei A., Zumwald C.
Zeitschrift	Journal of Gambling Studies (eFirst)
Jahr	2016
Staat(en)	Schweiz
GS-Art(en)/-stätte	Automatenspiel (Video Lottery Terminals [VLTs] in Bars und Restaurants)
Intervention	Erkennen und Interventions bei Problemspielern (Sprechen über GS-Problem, Hinweis auf professionelle Hilfen)
Präventionsart	indiziert
Präventionsebene	Verhaltensprävention
Zielgruppe	Problemspieler
Forschungsdesign	Einmalbefragung von Besitzern und Angestellten von Restaurants und Bars mit VLTs; die Befragung fand direkt vor der RG-Schulung statt
Quer-/Längsschnitt	Querschnitt
Setting	reale Glücksspielumgebung
Art der Daten	schriftliche Befragung (Selbstangaben)
Skalen/Instrumente	selbstkonstruiert
Laufzeit Studie	---

Stichprobe	n = 177 (56,5% Männer; Ø-Alter: 45,3 Jahre); mindestens seit 6 Monaten Erfahrungen in einem Betrieb mit VLTs
Response Rate	von 272 „VLT operators“ wurden 84 aus sprachlichen Gründen (nicht-französisch sprechend) und 11 wegen zu kurzer Erfahrungsdauer mit VLTs ausgeschlossen (= 65,1%)
Zentrale Effekte	<p>Erkennen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 96,7% der Befragten berichten, dass sie sich (meistens) in der Lage sehen, einen Problemspieler unten ihren Kunden zu erkennen <p>Intervenieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Im Durchschnitt wurden im letzten Jahr 5,7 Personen als Problemspielern erkannt, aber nur bei 2,3 Personen interveniert - 31,3% derjenigen, die ein problematisches Spielverhalten erkannt haben, haben nicht interveniert - Unter den Angestellten: Männer (69,5%) intervenieren häufiger als Frauen (50,1%) (Chi-Quadrat, *) - Geschlecht x Status (2 x 2): angestellte Frauen geben am häufigsten an, dass sie Angst vor negativen Reaktionen des Gastes haben, wenn sie intervenieren (89,2%) (Chi-Quadrat, ***)
Evidenzgrad	III
Förderer	
Anmerkungen	methodische Mängel (z. B. Dichotomisierung einzelner Items nicht beschrieben); einzelne Interventionsoptionen wurden nicht erfasst; kein repräsentatives Sample (Ausschluss nicht-französisch sprechender Personen); Befragung im Zusammenhang mit anstehender Schulung (möglicher Einfluss sozialer Erwünschtheit)
Abstract	We assess how video lottery terminal (VLT) operators' self-perceive their ability to recognize a problem gambler, to what extent they are approached by problem gamblers seeking for assistance, how many detections and interventions they report, and the reasons they give for not intervening with clients who show signs of problem gambling . We also examine how these variables are related to the operators' gender and status in the establishment. 177 VLT operators anonymously completed a structured questionnaire at the beginning of a responsible gambling training class held in different French-speaking Swiss towns. The operators felt confident in their ability to detect problem gambling behaviors, were rarely approached by problem gamblers seeking assistance, and reported fewer interventions compared to the number of detections. This reluctance to intervene was mainly attributed to the fear of potential negative reactions from the client. Female staff were the most reluctant to intervene and the most fearful of potential negative reactions from the client. Responsible gambling training programs should include coping strategies for dealing with potential negative reactions from clients. Our findings suggest that staff gender and status are two individual characteristics that should be taken into account when planning responsible gambling trainings.