

Standards für Jugend- und Spielerschutz- maßnahmen beim Online-Glücksspiel (SJSOG)

Abschlussbericht

an das Bundesministerium für Gesundheit (BMG)

Förderzeichen: ZMVI1-2519DSM219

Dr. Tobias Hayer¹

Harald Lahusen²

Dr. Jens Kalke²

¹ Studiengang Psychologie, Universität Bremen

² Institut für Interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung, Hamburg

Kontakt:

Dr. Tobias Hayer
Universität Bremen
Studiengang Psychologie
Arbeitseinheit Glücksspielforschung
Grazer Str. 2
28359 Bremen
E-Mail: tobha@uni-bremen.de

Bremen und Hamburg, Dezember 2020

Gefördert durch:



Vorwort

Im Zuge der fortschreitenden Digitalisierung des alltäglichen Lebens lässt sich beobachten, dass sich der nationale Glücksspielmarkt ebenfalls im Wandel befindet. So gewinnen vor allem internetbasierte Spielangebote derzeit sukzessiv an Bedeutung. Während auf der einen Seite innovative Spielanreize gesetzt und neue Zielgruppen erschlossen werden, ist auf der anderen Seite vor den Kollateralschäden, und hier insbesondere vor den Suchtgefahren, zu warnen. Gleichzeitig stellt sich die Frage, welche Maßnahmen der Suchtprävention geeignet sind, um den mit Online-Glücksspielen assoziierten Suchtrisiken effektiv zu begegnen. Vor diesem Hintergrund verfolgt die vorliegende Forschungsarbeit das übergeordnete Ziel, auf der Basis von drei aufeinander aufbauenden Forschungsmodulen evidenzgestützte Mindeststandards zu Jugend- und Spielerschutzmaßnahmen beim Online-Glücksspiel zu formulieren. Die Ergebnisse geben den aktuellen Kenntnisstand wieder und sollen in erster Linie den fachöffentlichen Diskurs um eine Erfolg versprechende Präventionspraxis im Online-Glücksspielbereich bereichern.

Diese Forschungsarbeit wäre ohne die Unterstützung Dritter nicht zustande gekommen. An dieser Stelle möchten wir uns explizit bei Christiane S. Schmidt (Zentrum für Interdisziplinäre Suchtforschung der Universität Hamburg) für das Einbringen ihrer Expertise bei der Literaturrecherche bedanken. Gleiches gilt für alle Expertinnen und Experten, die sich im Rahmen einer Delphi-Studie gleich mehrfach ausführlich mit unseren Fragen auseinandergesetzt haben. Schließlich richtet sich unser Dank an das Bundesministerium für Gesundheit, das dieses Forschungsprojekt finanziell unterstützt hat. Wir hoffen, dass diese Forschungsarbeit einen Beitrag dazu leistet, den Jugend- und Spielerschutz beim Online-Glücksspiel langfristig zu stärken.

Tobias Hayer, Harald Lahusen und Jens Kalke

Inhalt

Vorwort	2
Inhalt	3
Zusammenfassung.....	5
1. Hintergrund und Ziele	8
2. Methodischer Ansatz im Überblick	11
3. Modul 1a: Bestandsaufnahme von Maßnahmen	14
3.1 Methodik	14
3.2 Ergebnisse	15
4. Modul 1b: Auswertung von Online-Webseiten.....	25
4.1 Methodik	25
4.2 Ergebnisse	31
4.3 Profile von Webseiten.....	41
5. Modul 2: Systematische Literaturanalyse zur Maßnahmenwirksamkeit	44
5.1 Literaturrecherche und -auswahl.....	44
5.2 Kodierungsverfahren.....	46
5.3 Eingeschlossene Primärstudien im Überblick	47
5.4 Qualitätsbewertung: Bestimmung der Evidenzgüte.....	48
5.5 Ergebnisse	49
5.5.1 Aufklärung via Pop-up-Fenster	49
5.5.2 Personalisiertes Feedback	53
5.5.3 Selbsttest.....	62
5.5.4 Responsible Gambling Tool.....	65
5.5.5 Pre-Commitment	69
5.5.6 Spielersperre	79

6. Modul 3: Befragung von Expertinnen und Experten.....	86
6.1 Methodik	86
6.2 Ergebnisse	88
7. Fazit und Ausblick.....	93
Literatur	99
Anlage.....	106

Zusammenfassung

Fragestellung und Methodik

Übergeordnetes Ziel des Forschungsvorhabens ist es, die bundesweite Diskussion zur Optimierung einer evidenzbasierten Glücksspielsucht-Prävention beim Online-Glücksspiel um zentrale und vor allem neuartige Impulse zu erweitern – in Kenntnis der primären Zuständigkeit der Bundesländer für diesen Aufgabenbereich. Erstmals im deutschsprachigen Raum wurde damit der Versuch unternommen, Mindeststandards für Jugend- und Spielerschutzmaßnahmen beim Online-Glücksspiel zu definieren.

Um die Ziele des Forschungsprojekts zu realisieren, fiel die Wahl auf einen breiten methodischen Ansatz, bei dem verschiedene Teilmodule aufeinander aufbauten:

1. eine umfassende Bestandsaufnahme zu Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes beim Online-Glücksspiel (Modul 1a) sowie eine ergänzende Analyse von Online-Webseiten (Modul 1b),
2. ein systematisches Literaturstudium zu wissenschaftlichen Erkenntnissen in Bezug auf die Effekte von Interventionen beim Online-Glücksspiel (Modul 2),
3. eine Befragung von Expertinnen und Experten zu Erfolg versprechenden Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes beim Online-Glücksspiel im Sinne eines Delphi-Verfahrens (Modul 3).

Modul 1a

Für eine erste Bestandsaufnahme konnten im Rahmen eines iterativen Rechercheprozesses (12 Quellen) insgesamt 42 unterschiedliche Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes identifiziert werden. Darunter befinden sich unter anderem Maßnahmen des Jugendschutzes, Informationen zu den Risiken des Glücksspiels, unterschiedliche Limitierungsarten (verbindlich vorgegeben und optional nutzbar), Beschränkungen des Zahlungsverkehrs sowie Hilfsmittel zur Selbstkontrolle des Glücksspielverhaltens.

Modul 1b

Bei der Analyse von 40 (weltweiten) Online-Webseiten konnten zwei weitere Maßnahmen gefunden werden, so dass sich die Gesamtzahl auf 44 erhöhte. Eine quantitative Auswertung der Online-Webseiten nach diesen 44 verschiedenen Maßnahmen zeigt, dass in der Praxis zumeist Maßnahmen der Verhaltensprävention zur Anwendung kommen, beispielsweise über verschiedenartige Strategien der Information und Aufklärung. Insgesamt handelt es sich bei 64% aller 370 erfassten Maßnahmen um verhaltenspräventive Maßnahmen, ein gutes Viertel stellt eine Mischform aus Verhaltens- und Verhältnisprävention dar (26%) und jede zehnte ist verhältnispräventiv ausgerichtet (10%). Die dominierenden verhaltenspräventiven Maßnahmen richten sich sowohl an universelle als auch an selektive und indizierte Zielgruppen. Es kann davon ausgegangen werden – auch aufgrund empirischer Erfahrungen aus der Alkohol- und Tabakprävention –, dass diese Vorgehensweise für sich genommen bestenfalls mit mäßiger Wirksamkeit einhergeht.

Modul 2

Die systematische Literaturanalyse zur Maßnahmenwirksamkeit bringt wenig Aufschluss mit sich, da nur vereinzelt wissenschaftliche Erkenntnisse über ihre Effekte (insbesondere die Ebenen Wissen, Einstellung und Verhalten betreffend) vorliegen. Insgesamt konnten nur 20 Studien in den Review einfließen. Nach seinen Ergebnissen können am ehesten das personalisierte Verhaltensfeedback und die Selbstsperrung sowie mit Abstrichen Limitierungssysteme als Erfolg versprechende Ansatzpunkte der Suchtprävention angesehen werden. Nahezu in Gänze mangelt es an validen Wirksamkeitsaussagen zu einzelnen Subgruppen (z. B. Männer und Frauen).

Modul 3

Das von der Gruppe der Expertinnen und Experten vorgeschlagene finale Konzept besteht aus 14 Mindeststandards zum Jugend- und Spielerschutz, wie die folgende Übersicht zeigt. Dabei überwiegen Maßnahmen, die verhältnispräventive Komponenten enthalten. Im Ganzen besteht das Konzept aus zwei verhaltenspräventiven, fünf kombinierten und sieben verhältnispräventiven Maßnahmen. Nach den Zielgruppen strukturiert, handelt es sich um drei universelle, acht selektive und drei indizierte Interventionen.

Gesamtkonzept der Mindeststandards mit 14 Maßnahmen

	universell	selektiv	indiziert
Verhaltensprävention		keine Ermutigung zu kontinuierlichem Spiel personalisiertes Feedback	
Verhaltens-/ Verhältnisprävention		Einzahllimit Einsatzlimit Verlustlimit	Kontosperre Selbstsperre
Verhältnisprävention	Altersverifizierung Zahlungszugang nur für Erwachsene Ausschluss Werbung	generelles Einsatzlimit generelles Verlustlimit generelles Einzahllimit	Fremdsperre

Ausblick

Zusammenfassend ist das vorgelegte Gesamtkonzept mit den 14 Mindeststandards als ein erster Vorschlag zur Weiterentwicklung suchtpreventiver Ansätze beim Online-Glücksspiel zu verstehen. Weitere Forschungsarbeiten sind in diesem Bereich mit hoher Wachstumsdynamik daher unabdingbar. Das betrifft im Allgemeinen vor allem Evaluationen von (einzelnen) Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes und hier im Besonderen die Umsetzung von Kontrollgruppenstudien mit der Erfassung mittel- und langfristiger Verhaltenseffekte.

Die vorgeschlagenen Mindeststandards sind zukünftig in geeigneter Weise in den fachöffentlichen Diskurs einzuspeisen. Bei den Adressatinnen und Adressaten möglicher Forderungen muss jedoch die primäre Zuständigkeit der Bundesländer für die Glücksspielpolitik Berücksichtigung finden. Modellprojekte könnten jedoch auch vom Bund initiiert werden.

1. Hintergrund und Ziele

Unabhängig von spezifischen rechtlichen Rahmenbedingungen haben internetbasierte Formen des Glücksspiels (sog. Online-Gambling) in den letzten Jahren zunehmend an Bedeutung gewonnen (vgl. Gainsbury, 2012; Hayer, 2013; Meyer & Bachmann, 2017). Flankiert durch einschlägige Werbemaßnahmen primär im Fernsehen und im Internet (hier v. a. über die diversen Social Media-Kanäle) sprechen Angebote wie Online-Automatenspiele, Online-Roulette, Online-Poker und Online-Sportwetten (inkl. Live-Wetten) inzwischen breite Bevölkerungsschichten an. Alleine auf der Plattform „online.casinocity.com“ waren am 07.12.2020 insgesamt 4.086 verschiedene Glücksspiel-Webseiten gelistet; davon akzeptierten 2.662 Seiten eine Spielteilnahme aus Deutschland.

Obwohl das Veranstellen und Vermitteln öffentlicher Glücksspiele im Internet hierzulande in der Vergangenheit weitgehend verboten war (und zum Teil noch ist), scheint eine signifikante Minderheit der bundesdeutschen Bevölkerung bereits online „gezockt“ zu haben: Im Rahmen einer aktuellen Repräsentativerhebung zum Glücksspielverhalten der bundesdeutschen Bevölkerung (Banz, 2019) gaben 7,0% der 16- bis 70-jährigen Befragten eine Spielbeteiligung über das Internet an (Bezugszeitraum: die letzten 12 Monate). Nach der Lottoannahmestelle mit 23,4% rangiert das Internet somit auf Platz 2 aller Spielorte bzw. Zugangswege. Gemessen an den Bruttospielerträgen machte das Online-Segment auf dem deutschen Glücksspielmarkt im Jahr 2019 einen Anteil von 21% aus (Goldmedia, 2020), was einem Absolutbetrag von etwa 3,41 Milliarden Euro entspricht. Hauptverantwortlich hierfür waren die außerhalb von Schleswig-Holstein illegalen Online-Kasinospiele mit einem Bruttospielertrag von 2,25 Milliarden Euro. Während der pandemiebedingten Phasen des Lockdowns dürften die allgemeinen Internet-Nutzungszeiten nochmals deutlich angestiegen sein (für erste bestätigende empirische Befunde s. DAK Forschung, 2020). Ob die mit COVID-19 in Zusammenhang stehenden Schutzbestimmungen auch einen spürbaren Effekt auf das Glücksspielverhalten in Richtung internetgestützter Spielteilnahmen mit sich gebracht haben, kann aufgrund des Fehlens valider Befunde bislang nur vermutet werden. Gleichwohl dürfte die in Deutschland verstärkt zu beobachtende Werbung insbesondere für Online-Kasinospiele diesem mutmaßlichen Trend Vorschub leisten (vgl. Hayer et al., 2020).

Aus der Perspektive der Suchtprävention bzw. des Jugend- und Spielerschutzes stimmt diese Entwicklung in ihrer Gesamtheit aus verschiedenen Gründen bedenklich. So deutet die theore-

tische Analyse der Veranstaltungsmerkmale von Online-Glücksspielen vergleichsweise ausgeprägte Suchtgefahren an: Faktoren wie eine hohe Verfügbarkeit bzw. leichte Griffnähe rund um die Uhr (24/7-Prinzip), schnelle Spielabfolgen in Verbindung mit sehr kurzen Auszahlungintervallen, fehlende soziale Kontrollmöglichkeiten bzw. anonyme Spielteilnahmen etwa von zu Hause oder dem Arbeitsplatz aus sowie multiple Optionen des bargeldlosen Zahlungsverkehrs dürften nicht nur Hemmschwellen sinken lassen, sondern darüber hinaus auch ein Abtauchen in die „Welt des Glücksspiels“ fördern (Hayer, Bachmann & Meyer, 2005). Infolgedessen liegt es zum einen nahe, dass der Erstkontakt mit Glücksspielen, glücksspielähnlichen Produkten oder entsprechender Werbung gerade bei den jüngeren Alterskohorten verstärkt online erfolgt (vgl. Hayer, 2013). Zum anderen ist anzunehmen, dass unter den Internet-Glücksspielenden relativ viele Personen mit einem problematischen Spielverhalten zu finden sind. Tatsächlich konnte ein aktueller systematischer Review das hohe Gefährdungspotential von Online-Glücksspielen im Kern bestätigen (Hayer, Girndt & Kalke, 2019): Von insgesamt 63 gesichteten Primärstudien verwiesen 48 und somit die große Mehrheit auf besondere Suchtgefahren in Verbindung mit internetgestützten Glücksspielangeboten.

Nicht zuletzt vor dem Hintergrund der fortschreitenden Digitalisierung stellt sich damit die zentrale Frage, welche Mittel geeignet sind, um den mit Online-Glücksspielen assoziierten Suchtrisiken effektiv zu begegnen. An dieser Stelle sei erwähnt, dass das Internet – unabhängig von der obigen Risikobewertung – zugleich neuartige Chancen im Hinblick auf einen effektiven Jugend- und Spielerschutz bietet (z. B. Lischer, 2018). Unter anderem wird jeder Mausklick plattformsspezifisch erfasst und das individuelle Spielverhalten demzufolge lückenlos aufgezeichnet. Dieser Pool an „objektiven“ Spielverhaltensdaten ließe sich – bestmöglich in Kombination mit Selbstberichtsdaten – heranziehen, um auf der Basis von wohldefinierten Risikoparametern eskalierende Spielverhaltensmuster zu bestimmen (im Sinne der Früherkennung) und daran anschließend Maßnahmen im Sinne der Frühintervention passgenau zuzuschneiden. Derartige Spielverhaltensdaten könnten etwa bei der konzeptionellen Ausgestaltung des personalisierten Feedbacks oder bei abgestuften Interventionen durch das Personal – eine entsprechende Schulung vorausgesetzt – genutzt werden.

Die Notwendigkeit, einen evidenzgeleiteten Maßnahmenkatalog zur Bekämpfung der mit Online-Glücksspielen einhergehenden Suchtgefahren zu entwickeln, verdeutlichen auch die aktuellen politischen Bestrebungen, den nationalen Glücksspielmarkt mit Blickrichtung „Internet“ zu liberalisieren (vgl. Hayer, 2020). Bereits die Implementierung des Ersten Glücksspieländerungsstaatsvertrags im Jahr 2012 sah im Rahmen einer Experimentierklausel vor, bis zu 20

Konzessionen für Sportwetten mit Gültigkeit für das Online- und Offline-Segment zu vergeben. Nach jahrelangen juristischen Auseinandersetzungen und dem Wegfall einer Begrenzung der Konzessionsanzahl wurden im Zuge des Dritten Glücksspieländerungsstaatsvertrags im Oktober 2020 schließlich die ersten Erlaubnisse für private Sportwettanbieter vergeben (vgl. Hayer & Kalke, 2021). Das wahrscheinliche Inkrafttreten eines neuen Glücksspielstaatsvertrags zum 01.07.2021 (vgl. Staatsvertrag, 2020) lässt sich als Fortführung dieser Entwicklungslogik ansehen, da eine noch weiterreichende Liberalisierung des Online-Glücksspielmarktes vorgesehen ist. Zukünftig sollen hierzulande alle Formen des Online-Glücksspiels legalisiert werden. Diesen Schritt hat das Bundesland Schleswig-Holstein im Übrigen bereits 2012 vorweggenommen und damit eine Art Blaupause geschaffen. Allerdings wurde es versäumt, diesen regulatorischen Sonderweg einschließlich der implementierten Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes im Hinblick auf die Positiv- wie Negativeffekte wissenschaftlich zu untersuchen. Auf belastbare Daten aus Deutschland, etwa zum Nutzen der verankerten Präventionsmaßnahmen, kann demzufolge nicht zurückgegriffen werden.

An diesem Wissensdefizit setzt das vorliegende Forschungsprojekt unmittelbar an. Übergeordnetes Ziel des Vorgehens ist es, die bundesweite Diskussion zur Optimierung einer evidenzbasierten Glücksspielsucht-Prävention um zentrale und vor allem neuartige Impulse zu erweitern – in Kenntnis der primären Zuständigkeit der Bundesländer für diesen Aufgabenbereich. Im Einzelnen wird angestrebt, erstmals im deutschsprachigen Raum Mindeststandards für Jugend- und Spielerschutzmaßnahmen beim Online-Glücksspiel zu definieren und empirisch abzusichern. Drei aufeinander fußende Forschungsmodule bilden dabei die Evidenzbasis: (1) ein umfassender Überblick über alle möglichen Jugend- und Spielerschutzmaßnahmen in Bezug auf Online-Glücksspiele und deren Anordnung in einem nachvollziehbaren Klassifikationsraster; (2) eine systematische Sichtung und Analyse von Evaluationsstudien, die den suchtpreventiven Nutzen dieser Maßnahmen ermittelt haben sowie (3) die Durchführung einer standardisierten Befragung von ausgewählten Expertinnen und Experten zur Untermauerung und Ergänzung der vorliegenden Erkenntnisse. Mit den Ergebnissen sollen nicht nur konkrete Handlungsempfehlungen für die Politik formuliert, sondern darüber hinaus auch gezielte Aussagen zu weiterführende Pilotvorhaben für die Praxis benannt werden.

2. Methodischer Ansatz im Überblick

Um die Ziele des Forschungsprojekts zu realisieren, wurde ein breiter methodischer Ansatz gewählt, bei dem verschiedene Teilmodule aufeinander aufbauen:

- Bestandsaufnahme zu Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes beim Online-Glücksspiel (Modul 1a) sowie Analyse von Online-Webseiten (Modul 1b),
- systematisches Literaturstudium zu wissenschaftlichen Erkenntnissen in Bezug auf die Effekte von Interventionen beim Online-Glücksspiel (Modul 2),
- Befragung von Expertinnen und Experten zu Erfolg versprechenden Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes beim Online-Glücksspiel (Delphi-Verfahren) (Modul 3).

Im Folgenden werden einige prinzipielle Ausführungen zu den verschiedenen Forschungsmodulen gemacht. Detaillierte Informationen zur jeweiligen methodischen Vorgehensweise finden sich dann in den einzelnen Kapiteln zu den Modulen.

Modul 1a

Im Zuge des ersten Forschungsmoduls ging es um eine Bestandsaufnahme zu potentiellen Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes für den gesamten Bereich „Online-Glücksspiel“ (einschließlich Online-Sportwetten). Es wurden dabei im Zuge eines iterativen Rechercheprozesses Übersichtsarbeiten, Befragungen von Kundinnen und Kunden sowie Praxistests einbezogen. Mit einer solchen Vorgehensweise war der Anspruch verbunden, sich einen möglichst vollständigen Überblick über Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes beim Online-Glücksspiel zu verschaffen. Eine derart umfassende Übersicht findet sich bislang in der Fachliteratur nicht.

Modul 1b

Als Ausgangspunkt der Auswertung von Online-Webseiten wurde die Plattform „online.casinocity.com“ gewählt, die ein weltweites Beliebtheitsranking von Webseiten von Online-Glücksspielanbietern vornimmt sowie regelmäßig aktualisiert und dieses auch für verschiedene Formen von Online-Glücksspielen anzeigt. Die hier durchgeführte Bestandsaufnahme bezog sich auf die jeweils zehn am höchsten eingestuften Webseiten in den Rubriken „Online Casino“, „Online Poker“, „Lotteries“ und „Sports & Racebooks“. Aus praktischen

Gründen kamen nur Webseiten in Betracht, die auch in englischer oder deutscher Sprache abgerufen werden konnten und für welche ein Zugriff aus Deutschland möglich war.

Modul 2

Es wurde eine systematische Literaturanalyse und -bewertung über empirische Befunde zur Wirksamkeit der in Modul 1a und 1b extrahierten Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes für die Kundschaft von Online-Glücksspielanbietern durchgeführt. 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, Wild & Mad, 2008). Die durchgeführte Literaturanalyse 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).

Modul 3

Um die Erkenntnisse aus den vorangegangenen Forschungsmodulen empirisch weiterzuentwickeln, wurde eine Befragung mit Expertinnen und Experten in Anlehnung an die Delphi-Methodik durchgeführt. Bei dieser Art der standardisierten Befragung handelt es sich um eine mehrstufige, anonymisierte Befragung einer Gruppe von Personen mit Fachexpertise zu einer bestimmten Thematik (Häder, 2014; Häder & Häder, 2010). Intention ist unter anderem, verschiedene Fachmeinungen zu bündeln und auf ihre Konsensfähigkeit zu überprüfen. Die Delphi-Befragung gilt über verschiedene Fachdisziplinen hinaus als anerkannte Forschungsmethode, vor allem wenn es darum geht, die Meinung einer Gruppe mit einer bestimmten Fachexpertise zu qualifizieren und empirisch abzubilden (Häder, 2014). Hierbei ist zu berücksichtigen, dass das in dieser Form generierte Expertenwissen als Evidenzgrad IV gilt (vgl. Shekelle et al., 1999).

Die Aufgabe einer wohldefinierten Gruppe von Expertinnen und Experten im Kontext dieser Studie war es, die bislang gewonnenen Erkenntnisse betreffend potentieller Maßnahmen in systematischer Weise schriftlich zu bewerten und sie insbesondere hinsichtlich ihres präventiven Nutzens differenziert einzuschätzen. Mit Hilfe eines mehrstufig angelegten, kontrollierten Fragebogen-Verfahrens inklusive Rückkopplungsschleifen wurde bezweckt, einen breiten Konsens zu Best-Practice-Ansätzen in Bezug auf eine möglichst große Anzahl von Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes beim Online-Glücksspiel zu bilden. Zur Gruppe der Befragten gehörten Personen aus den Bereichen Glücksspiel, Jugendschutz und Suchtprävention.

3. Modul 1a: Bestandsaufnahme von Maßnahmen

Im Zuge des ersten Forschungsmoduls (1a) geht es zunächst um eine Bestandsaufnahme zu potentiellen Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes für den gesamten Bereich „Online-Glücksspiel“ (inklusive Online-Sportwetten). Zu diesem Zweck sollen alle internetbezogenen Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes, die bislang im nationalen wie internationalen Kontext zum Einsatz gekommen sind oder als Erfolg versprechend gelten, für eine noch folgende Zuordnung in einem Klassifikationsraster (s. Forschungsmodul 1b) zusammengetragen werden.

3.1 Methodik

Die Auswahlliste stellt das Ergebnis eines iterativen Rechercheprozesses dar, der im 3. Quartal 2019 durchgeführt wurde. Jene Vorgehensweise ist induktiver Art und somit gegenstandsnah und ergebnisoffen; auf bestimmte (theoretische) Vorannahmen wurde an dieser Stelle bewusst verzichtet. Ferner sei darauf hinzuweisen, dass sich dieser Überblick auf die Ebene der Einzelmaßnahmen bezieht und daher auch keine Vorschläge für Regulationsansätze (z. B. Verbot, Etablierung monopolartiger Strukturen, Multi-Lizenzmodell) bzw. deren Durchsetzung unterbreitet (vgl. hierfür etwa mit Littler & Hörnle, 2019, die einen kompakten Überblick über mögliche „Regulationswerkzeuge“ geben).

Insgesamt wurden 12 Quellen einbezogen: jeweils drei Übersichtsarbeiten und Befragungen von Kundinnen und Kunden sowie sechs Praxistests. Es ist davon auszugehen, dass mit diesen 12 Arbeiten ein nahezu vollständiger Überblick über (potentielle) Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes beim Online-Glücksspiel geschaffen wird. Die Auflistung der Maßnahmen erfolgt vorwiegend stichpunktartig.

3.2 Ergebnisse

Übersichtsarbeiten

Lischer (2018) fasst in ihrer selektiven Übersichtsarbeit unter Berücksichtigung von Evaluationsstudien den Sachstand zum Spielerschutz im Internet zusammen. Dabei kommen die folgenden Maßnahmen zur Sprache (in Klammern finden sich mögliche Präzisierungen der Ausgestaltung):

- Früherkennung auf der Basis primär von Spielverhaltensdaten (und damit Nutzung der kontobasierten Struktur des Internet-Glücksspiels) sowie ergänzend des Kommunikationsverhaltens mit dem Ziel der Erstellung evidenzgestützter Früherkennungsalgorithmen;
- freiwillige oder verbindliche Vereinbarung zeitlicher bzw. finanzieller Spielbeschränkungen im Sinne des Pre-Commitments (Einzahlungslimits, Spiellimits [Spielhäufigkeit], Verlustlimit, Zeitlimit) inklusive Anpassungsmöglichkeiten (Bedenkzeit/Verzögerung bei Erhöhung der Limits);
- systematische bzw. normative Rückmeldung des Spielverhaltens (gleichbedeutend mit dem Mittel des personalisierten Feedbacks);
- Nutzung von Pop-up-Fenstern (im Rahmen des personalisierten Feedbacks oder in Form von Aufklärungs- bzw. Warnhinweisen) und damit in regelmäßigen Abständen stattfindende Auswertung der Spielhistorie sowie suchtpreventive Rückmeldungen zum Nutzungsverhalten;
- Spielersperren (Selbst- und Fremdsperren), Vernetzung bzw. Aufbau einer landesweiten Sperrdatei;
- Personalschulung.

In Rahmen einer Monographie zum Online-Glücksspiel greift Gainsbury (2012) auch das Thema Spielerschutz im Internet auf. Zum einen werden Handlungsvorschläge mit Präventionpotential gelistet, zum anderen finden sich Hinweise auf zum damaligen Zeitpunkt bereits in der Praxis implementierte Maßnahmen. Hierzu zählten:

- verbindliche Limits in Bezug auf Geldverluste und Spieldauer;
- Selbstsperren mit verschiedenen Laufzeitoptionen;
- Selbsttest (zu Glücksspielproblemen);

- leicht zugängliche Informationen zum zeitlichen und finanziellen Aufwand für das Glücksspiel;
- Informationen über glücksspielspezifische Hilfemöglichkeiten wie Helpline oder ambulante Anlaufstellen;

Empirische Befunde (nicht nur bezogen auf ihre Wirksamkeit) lagen für folgende Bereiche vor:

- Nutzung von Spielverhaltensdaten zur Früherkennung und Frühintervention;
- Pop-up-Nachrichten (Warnhinweise, Spielpause, personalisiertes Feedback);
- zeitliche und finanzielle Limitierungen;
- Selbstsperre.

Auch die unlängst veröffentlichte Expertise von Fiedler et al. (2019) zu den verschiedenen Möglichkeiten der regulativen Ausgestaltung von Online-Glücksspielmärkten enthält einige konkretisierende Abschnitte zum Jugend- und Spielerschutz. Im Einzelnen finden insbesondere in den Länderkapiteln folgende Maßnahmen Erwähnung:

- Selbstsperre;
- Informationen zum Responsible Gambling;
- Selbsttest bzw. Selbstanalyse des Spielverhaltens;
- Kontaktinformationen in Bezug auf externe Hilfeeinrichtungen;
- Hinweis auf den Legalstatus des Glücksspielangebots;
- Platzierung einer Uhr, mit der die laufende Spielzeit bzw. Verweildauer abgebildet wird;
- Werberestriktionen;
- (Selbst-)Limitierungssysteme;
- Hinweis auf Begrenzung der Ausschüttungsquote;
- Früherkennung und Frühintervention basierend auf der Analyse von Spielverhaltensdaten;
- Aufklärung und Information zur Glücksspielsucht (inkl. Warnhinweisen);
- Visualisierung ausgewählter Parameter des Spielverhaltens am Ende einer Spielsession;
- Personalschulungen;
- Einzahlungsverbot zu bestimmten Uhrzeiten;
- Realitätschecks (d. h. aktive Bestätigung, weiterspielen zu wollen).

Abschließend bieten Fiedler et al. (2019) ein generelles Ordnungsschema zu Erfolg versprechenden Maßnahmen des Spielerschutzes anhand der folgenden drei Interventionsebenen an:

(1) verhältnispräventive Maßnahmen bei der Bereitstellung des Spielangebots, (2) verhaltenspräventive Maßnahmen die Spielenden betreffend sowie (3) Informations- und Aufklärungsmaßnahmen.

Praxistests

Ein weiterer Recherchestrang umfasst Publikationen, bei denen die Überprüfung der Umsetzung von Jugend- und Spielerschutzmaßnahmen im Internet einen Schwerpunkt bildete. Realitätschecks dieser Art setzen naturgemäß eine Übersicht an zu überprüfenden Maßnahmen voraus und bilden somit wertvolle Anhaltspunkte für die Erstellung eines umfassenden Klassifikationsrasters. In diesem Zusammenhang ist es unerheblich, ob die Maßnahmen im Einzelfall tatsächlich in der Praxis zum Einsatz gekommen sind, da ihre prinzipielle Sinnhaftigkeit in der Regel außer Frage stehen dürfte.

Eine Ad-hoc-Suche nach passenden Quellen führte zu insgesamt sechs Treffern. Als Vorreiter gilt in diesem Zusammenhang eine Studie von Smeaton und Griffiths (2004) mit den folgenden 14 Kategorien. Dabei variiert die Bandbreite der gelisteten Maßnahmen von sehr konkret (z. B. Selbstsperrung) bis hin zu sehr abstrakt (z. B. Statements zu sozialer Verantwortung):

- Hinweis auf Altersbeschränkungen;
- Altersüberprüfung im Zuge der Registrierung;
- Bonitätsprüfung;
- Einsatzobergrenzen;
- Tipps zur Förderung eines kontrollierten Spielverhaltens (inkl. Warnhinweise);
- Verweis auf das Hilfesystem;
- Statements zu sozialer Verantwortung;
- Selbstsperrung;
- Möglichkeit einer sofortigen Beendigung des Glücksspiels;
- integrierte Spielpausen oder die Notwendigkeit, die Spielteilnahme bzw. den Geldeinsatz jedes Mal explizit zu bestätigen;
- Verzicht auf Demoseiten bzw. die Option, auch nur um Spielgeld zu spielen (bzw. Integration der gängigen Jugend- und Spielerschutzmaßnahmen auch auf Demoseiten);
- Verzicht auf Strategien, die Kundinnen und Kunden in direkter Weise zu weiteren Spielteilnahmen ermuntern;

- leichter Zugang zum Spielkonto (bzw. zu Informationen zum eigenen Spielverhalten);
- eingeschränkte Möglichkeiten des Bezahlverkehrs.

In ähnlicher Weise gingen Bonello und Griffiths (2017) vor, indem sie erneut die Aktivitäten von Online-Glücksspielanbietern in Sachen Spielerschutz überprüften. Allerdings erfolgte ihr Vorgehen auf der Grundlage eines modifizierten und ergänzten Maßnahmenkatalogs. Nachfolgend finden daher nur diejenigen Kategorien Erwähnung, die noch nicht Bestandteil der Vorgängerstudie von Smeaton und Griffiths (2004) waren:

- eine eigenständige Webseite zum Responsible Gambling, unter anderem mit Warnhinweisen zu den Suchtgefahren, einem Selbsttest und Links zu Filtersoftware;
- Versenden von Informationen (via E-Mail) zum Spielerschutz nach Registrierung;
- -Verfügbarkeit von Spielerschutzmaßnahmen (quasi als Werkzeugkoffer) wie Limitierungen, Abkühlphasen (i. d. R. 24 Stunden) und Selbstsperrungen;
- Kundendienst, der im Sinne des Spielerschutzes handelt bzw. kommuniziert.

Eine dritte Publikation basiert ebenfalls auf dieser Methodik, wobei marginale Veränderungen der zu überprüfenden Responsible Gambling-Strategien vorgenommen wurden (Cooney et al., 2018). Als neue Kategorie findet sich hier zum einen das Setzen von Links zu Jugendschutz-Filterprogrammen, um den Zugang von Minderjährigen zu den Glücksspielangeboten zu verhindern. Zum anderen wird der Werkzeugkoffer zum Spielerschutz explizit um vier Maßnahmen ergänzt: (1) Realitätsüberprüfungen, (2) animiertes videogestütztes Präventionsmaterial, (3) Tagebuchführung des Spielverhaltens sowie (4) ein Budgetrechner. Spätestens an dieser Stelle wird die mangelhafte Trennschärfe der angeführten Maßnahmen bzw. ein fehlendes Ordnungsschema mit Ober- und Unterkategorien mehr als deutlich.

Einen Schritt weiter geht in diesem Zusammenhang Calvosa (2017) in seiner empirischen Analyse ausgewählter Online-Anbieter von Sportwetten in Italien, indem er eine erste Klassifikation von Maßnahmen, geordnet nach Ober- und Unterkategorien, vorlegt. Die erste Oberkategorie umfasst zum einen alle Maßnahmen, die der allgemeinen Aufklärung bzw. Sensibilisierung der Spielteilnehmenden dienen und wohlinformierte Spielentscheidungen fördern. Zum anderen geht es speziell um Informationen rund um die mit Glücksspielen verbundenen Suchtgefahren. Dabei lassen sich unter anderem folgende Maßnahmen identifizieren, die im engeren Sinne dem Spielerschutz zuzuordnen sind:

- Erklärung der Spielregeln;

- Informationen zu Gewinnwahrscheinlichkeiten;
- Informationen zum Zahlungsverkehr (Einzahlungen und Auszahlungen);
- Informationen zum eigenen Spielverhalten (bezogen auf jede einzelne Wette);
- Nutzung einer Software zum Monitoring der gesamten Spielzeit bzw. des gesamten Einsatzvolumens;
- Hinweise zum Teilnahmeverbot Minderjähriger sowie zum Gefährdungspotential von Glücksspielen;
- Vorhandensein einer eigenen Rubrik/Webseite zum Thema „Responsible Gambling“;
- Verhaltenstipps zur Förderung einer sicheren bzw. verantwortungsbewussten Spielteilnahme;
- Zertifizierung des Spielerschutz-Konzepts;
- Selbsttest;
- Links zu spezialisierten Hilfeeinrichtungen für Menschen mit Glücksspielproblemen,
- Personalschulungen;
- Informationen bzw. Unterstützungsangebote für das soziale Nahumfeld von Menschen mit Glücksspielproblemen.

Auf der Makroebene beschreibt Calvosa (2017) einen zweiten Bereich, der verschiedene Aspekte des Pre-Commitments in den Fokus rückt. Im Einzelnen geht es um die Begrenzung a) der Einzahlungen, b) des Spielens an sich („Play Limits“), c) der Einsatzhöhe pro Wette, d) von Verlusten, e) der Spieldauer sowie f) um Optionen der Veränderung entsprechender Limits. Grundsätzlich können diese Einstellungen verpflichtender oder freiwilliger Natur sein und die jeweiligen Zeitfenster variieren. Schließlich bündelt eine dritte Oberkategorie diejenigen Maßnahmen, die den Zugang zum Glücksspiel beschränken. Hierzu zählen die Selbstsperre (temporär oder permanent mit der Option der Wiederaufhebung; Möglichkeit der Blockierung einzelner Spiele); das Teilnahmeverbot von Minderjährigen und sonstige Zugangsbeschränkungen (z. B. durch spezielle Software).

Eine standardisierte Evaluation von insgesamt 74 Online-Pokerwebseiten führten Khazaal und Kollegen (2013) durch. Neben eher allgemein gehaltenen Elementen (u. a. Grad der Interaktivität der Webseite, angebotene Spielvarianten, Informationen zu den Pokerspielregeln bzw. zum Legalstatus) wurden mittels einer „Prevention Assessment Scale“ auch zehn Maßnahmen des Spielerschutzes erfasst. Diese Skala setzt sich aus den folgenden Eckpunkten zusammen:

- Warnhinweise zu den mit Glücksspielen assoziierten Suchtgefahren;

- Informationen zu den Symptomen einer Glücksspielsucht;
- Selbsttest (mit allgemeinem oder personalisiertem Feedback);
- Hinweise auf Offline-Hilfen bzw. –Unterstützungsangebote;
- Hinweise auf eine Helpline mit Glücksspielbezug;
- Limitierungen (die Zeit oder Geldausgaben betreffend);
- direkte Kontaktmöglichkeiten auf der Webseite, um Probleme im Zusammenhang mit dem Glücksspiel zu klären;
- Links zu Hilfsorganisationen oder Seiten, die die Prävention der Glücksspielsucht zum Thema haben;
- Platzierung dieser Links auf der Startseite an prominenter, gut sichtbarer Stelle.

Schließlich präsentieren Marionneau und Järvinen-Tassopoulos (2017) Daten zum lizenzierten Online-Glücksspielmarkt in Frankreich (Erhebung: Dezember 2015). Allerdings weist ihr Ordnungsschema im Befundteil lediglich vier sehr weit gefasste Oberkategorien auf, die mitunter auch einzelne Elemente abseits des Spielerschutzes inkludieren. Hierzu zählen:

- der Prozess der Kontoanlegung mit Identitätskontrollen (inkl. Jugendschutz) und der Zurverfügungstellung von Bonuskapital;
- Limitierungen vornehmlich in Bezug auf Einzahlungen und Wetteinsätze;
- Selbstsperrung (inkl. Informationen hierzu);
- Informationen im Sinne der Aufklärung und Prävention (Warnhinweis, Abbildung des gesamten Spielvolumens, Selbsttest, Personalschulung, Tipps für eine verantwortungsbewusste Spielteilnahme etc.).

Gerade der letzte Punkt zeigt abermals die Heterogenität auf, mit der bisher einzelne Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes im Segment „Online-Glücksspiel“ eingeordnet werden. Vor allem die erheblichen Unterschiede in der Breite der jeweiligen Kategorien überraschen und tragen wesentlich zu ihrer Unübersichtlichkeit bei.

Befragungen von Kundinnen und Kunden

Ein weiterer Evidenzstrang, dem Anhaltspunkte auf bereits implementierte Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes bei Online-Glücksspielen zu entnehmen ist, betrifft Einstellungsstudien. Hiermit sind Befragungen von bestimmten Zielpersonen (hier: aktiven Online-Glücksspielenden) zu verschiedenen Aspekten des internetbasierten Glücksspielangebots mit dem Schwerpunkt „Responsible Gambling“ gemeint.

In einer groß angelegten Studie mit insgesamt 10.838 Teilnehmern aus 96 Ländern fragten Gainsbury, Parke und Suhonen (2013) unter anderem nach dem wahrgenommenen Nutzen verschiedener Spielerschutzmaßnahmen im Internet sowie Möglichkeiten ihrer Optimierung. Die vorgegebenen Tools umfassten dabei:

- selbst wählbare Einsatzlimits;
- selbst wählbare Zeitbeschränkungen;
- die Option der Selbstsperre;
- regelmäßige Hinweise in Bezug auf die Finanzen;
- Selbsttest.

Keine Erwähnung finden an dieser Stelle Maßnahmen des Konsumentenschutzes, die – wenn überhaupt – nur sehr bedingt den Spielerschutz im engeren Sinne berühren. Beispiele hierfür stellen Informationen zu einem fairen Spielablauf oder verschiedene Aspekte der Sicherheit des Spielangebots dar.

Des Weiteren rücken erste Forschungsstudien sogenannte Responsible Gambling Tools (RGTs) in den Fokus. RGTs lassen sich als spielerischützende Maßnahmenpakete eines Online-Glücksspielanbieters verstehen, dessen Elemente entweder einzeln oder in Kombination genutzt werden können. So greift der staatliche Glücksspielanbieter „Svenska Spel“ in Schweden beispielsweise auf „PlayScan“ zurück, das im Kern folgende Komponenten enthält: Ampelsystem zum Spielverhalten (personalisiertes Feedback), Selbsttest, Limitierung der Ausgaben, Selbstsperren (mit flexiblen Optionen) und Informationen beim Vorliegen glücksspielbezogener Probleme (u. a. Helpline).

In einer weiteren Konsumentenbefragung untersuchten Griffiths, Wood und Parke (2009) die Akzeptanz und den subjektiven Nutzen folgender Features:

- die Darstellung und Einstufung des Spielverhaltens in Form eines Ampelsystems (Risikobewertung des Status Quo);
- die Nutzung von Informationen zur Vorhersage des zukünftigen „Glücksspiel-Profiles“ (Prognose);
- das Setzen einer Ausgabebeschränkung;
- die Durchführung eines Selbsttests;
- der Selbstausschluss für eine spezifische Zeitdauer;
- der Erhalt von Informationen zur Unterstützung beim Vorliegen einer Glücksspielproblematik.

Eine Evaluationsstudie stammt von Forsström, Hesser und Carlbring (2016) und bezieht sich auf eine modifizierte Fassung von „PlayScan“. Zwar erfolgte eine umfassende Vorstellung des Online-Tools mit den Grundbausteinen (1) Risikobewertung, (2) Rückmeldung des Spielerstatus sowie (3) Tipps zur Verringerung der Glücksspielaktivitäten. Veränderungen wie etwa die erweiterten Limitierungsoptionen werden jedoch nur am Rande genannt und bringen an dieser Stelle keinen zusätzlichen Erkenntnisgewinn mit sich. Ähnliches gilt für andere Online-Tools wie „BetBuddy“ (<http://bet-buddy.com>) oder „mentor“ (<https://www.neccton.com/de/mentor.html>). Wenngleich Aufbau und Funktionsweise variieren, sind auf Maßnahmenebene keine größeren Unterschiede erkennbar.

Liste der Maßnahmen

Insgesamt können auf der Grundlage der 12 ausgewerteten Quellen 42 verschiedene Maßnahmen gelistet werden (s. Tabelle 3.1). Darunter befinden sich unter anderem Maßnahmen des Jugendschutzes, Informationen zu den Risiken des Glücksspiels, unterschiedliche Limitierungsarten (verbindlich vorgegeben und optional nutzbar), Beschränkungen des Zahlungsverkehrs sowie Hilfsmittel zur Selbstkontrolle des Glücksspielverhaltens. Bei der Zusammenstellung wurde darauf geachtet, die Maßnahmen möglichst konkret zu beschreiben. Kategorien mit einem sehr hohen Abstraktionsgrad sind daher nicht in Tabelle 3.1 abgebildet. Vielmehr ist ihr Inhalt über verschiedene Einzelmaßnahmen abgedeckt (z. B. finden sich Komponenten der

übergeordneten Kategorie „Früherkennung“ u. a. bei der Personalschulung, den Informationen zur Spielhistorie oder dem Glücksspieltagebuch wieder).

Tabelle 3.1: Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes

Nr.	Präventionsmaßnahme
1	genereller Warnhinweis 18+ (bzw. 16+ oder 21+)
2	genereller Warnhinweis zu Glücksspielrisiken
3	generelle Warnhinweise während des Spiels (z. B. Pop-Ups)
4	Verweis auf Informations- und Hilfsangebote (on- und offline) auf der Webseite
5	Hinweise für verantwortungsvolles Spiel oder Verweis auf Informations- und Hilfemöglichkeiten per E-Mail
6	Verweis auf Unterstützungsangebote für Angehörige
7	Hinweise und Tipps zum verantwortungsvollen Spielen
8	Hinweis auf soziale Verantwortung des Glücksspielanbieters
9	animierte Videos zum Spielerschutz
10	Ausweisen der Gewinnwahrscheinlichkeit
11	Hinweis auf Begrenzung der Ausschüttungsquote
12	Verzicht auf Demoseiten
13	kein Übungsmodus ohne Warnhinweis
14	Kontostand leicht zugänglich
15	Informationen zur Spielhistorie
16	Verweis auf Glücksspiel-Filter-Software (z. B. GamBlock, Betfilter)
17	Verweis auf Alters-Filter-Software
18	Verweis auf Tools zum verantwortungsbewussten Spiel
19	Selbsttest
20	generelle Altersverifizierung und Identitätsprüfung
21	Zahlungsweise auf Zahlungsmittel beschränkt, die nur Erwachsenen zugänglich sind
22	Bonitätsprüfung
23	keine Ermutigung zum kontinuierlichen Spiel (z. B. durch Bonus, kostenlose Teilnahme)
24	eingebaute Spielpause oder Bestätigung des Einsatzes erforderlich
25	Möglichkeit des sofortigen Ausstiegs aus dem Spiel
26	generelles Einsatzlimit (z. B. täglich, wöchentlich, monatlich, spielspezifisch)
27	generelles Zeitlimit
28	generelles Verlustlimit
29	generelles Einzahllimit
30	Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter des Kundenservice geschult im Umgang mit auffälligen Spielerinnen und Spielern
31	selbst gesetztes Einsatzlimit (z. B. täglich, wöchentlich, monatlich, spielspezifisch)

32	selbst gesetztes Zeitlimit
33	selbst gesetztes Verlustlimit
34	selbst gesetztes Einzahllimit
35	Spielerselbstsperre
36	Fremdsperre durch den Anbieter
37	Ausschluss von Werbung und Promotionsangeboten (z. B. in Kombination mit Selbstausschluss)
38	personalisiertes Feedback (z. B durch Playscan)
39	Budgetrechner
40	Realitätscheck/Erinnerung bezgl. Spieldauer
41	Glückspieltagebuch
42	selbst gesetzte Kontosperre (z. B. 24 Std., 7 Tage, 1 Monat, ...)

4. Modul 1b: Auswertung von Online-Webseiten

Nachdem in einem ersten Schritt durch eine iterative Literaturrecherche potentielle Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes im Bereich des Online-Glücksspiels zusammengestellt worden sind, erfolgt in diesem Teilmodul nunmehr eine Auswertung darüber, welche dieser Maßnahmen tatsächlich auf internationalen Online-Glücksspiel-Webseiten angeboten werden (für ein ähnliches Vorgehen in Spanien s. Hernández-Ruiz, 2020). Die Zielsetzung dieser Bestandsaufnahme ist es, eine (weitere) empirische Grundlage für Reflexionen und Diskussionen zur Weiterentwicklung des Jugend- und Spielerschutzes beim Online-Glücksspiel zu schaffen. Ihre wichtigsten Ergebnisse sind in strukturierter Form in die Befragung der Expertinnen und Experten (Modul 3) einzuspeisen. Vor allem sollen auf dieser Basis die im neuen Glücksspielstaatsvertrag vorgesehenen Maßnahmen (vgl. Staatsvertrag, 2020) sowie ihre inhaltliche Kombination („Policy-Mix“) fachlich eingeordnet und bewertet werden.

4.1 Methodik

Als Ausgangspunkt der Bestandsaufnahme wurde die Webseite „online.casinocity.com“ gewählt, die ein weltweites Beliebtheitsranking von insgesamt 4.052¹ Webseiten von Online-Glücksspielanbietern vornimmt. Laut Eigenaussage fußen die Angaben auf einem kontinuierlichen Monitoring sowie der Erfassung des Nutzungsverhaltens von Millionen von Online-Glücksspielenden.² Auf der Webseite werden Beliebtheitsrankings für verschiedene Formen von Online-Glücksspielen angezeigt. Die hier durchgeführte Bestandsaufnahme bezog sich auf die jeweils zehn am höchsten eingestuften Webseiten in den Rubriken „Online Casino“, „Online Poker“, „Lotteries“ und „Sports & Racebooks“ am Stichtag des 30. August 2019. Dabei wurden auf online.casinocity.com die Präferenzeinstellungen „Any location“, „Any language“, „Any currency“ gewählt, um einen möglichst umfassenden internationalen Überblick zu erhalten. Aus pragmatischen Gründen kamen nur Webseiten in Betracht, die auch in englischer oder deutscher Sprache abgerufen werden konnten und für welche ein Zugriff aus Deutschland möglich war. Sofern die gleiche Webseite in mehreren Rubriken unter den ersten zehn auftauchte, wurde diese jedoch nur einmal erfasst. Ebenso fanden Webseiten, die sich nur durch die URL unterschieden, aber einen identischen Inhalt aufwiesen, nur einmal Berücksichtigung. Wenn

¹ <http://online.casinocity.com> [zuletzt in diesem Zusammenhang abgerufen am 06.03.2020].

² http://online.casinocity.com/about_us.cfm [zuletzt in diesem Zusammenhang abgerufen am 06.03.2020].

innerhalb der vier gewählten Rubriken eine Webseite aus den oben genannten Gründen nicht in die Bestandsaufnahme mit eingebunden wurde, rückte die jeweils im Ranking folgende Webseite nach, so dass von insgesamt 71 geprüften Webseiten 40 erfasst werden konnten, welche die Einschlusskriterien erfüllten (s. Tabelle 4.1). Mit dieser Auswahlstrategie ist allerdings kein Anspruch auf Repräsentativität für alle Online-Glücksspielangebote weltweit verbunden.

Tabelle 4.1: Eingeschlossene Webseiten

Rubrik auf online.casinocity.com	Ranking innerhalb der Rubrik	URL des Glücksspielanbieters
Online Casinos	1	https://www.sunmaker.com
Online Casinos	3	https://www.verajohn.com/de
Online Casinos	5	www.livecasinohouse.com
Online Casinos	6	https://www.lapalingo.com/de
Online Casinos	9	https://www.skyvegas.com/
Online Casinos	10	https://www.casumo.com/de/
Online Casinos	11	https://www.jackpotjoy.com
Online Casinos	12	https://casino.mrgreen.com/de-DE/casino
Online Casinos	13	https://www.leovegas.com/de-de/
Online Casinos	14	https://www.jackpotcity.eu/de/
Online Poker	1	https://www.americascardroom.eu/
Online Poker	2	https://de.888poker.com/
Online Poker	3	https://www.pokerstars.eu/de/
Online Poker	4	https://www.partypoker.es
Online Poker	5	https://www.winamax.fr/de/
Online Poker	6	https://globalpoker.com/
Online Poker	7	https://pokermatch.com/en
Online Poker	11	https://www.adda52.com/
Online Poker	13	https://www.wsop.com/
Online Poker	17	https://www.betonline.ag/poker
Online Lotteries	1	https://www.national-lottery.co.uk/
Online Lotteries	4	https://www.thelott.com/
Online Lotteries	5	https://bet.hkjc.com/marksix/default.aspx?lang=en
Online Lotteries	6	https://www.loteriasyapuestas.es/es
Online Lotteries	13	https://portail.espacejeux.com/en
Online Lotteries	17	https://www.lottery.ie/
Online Lotteries	18	https://www.win2day.at/

Online Lotteries	20	https://www.galottery.com/en-us/home.html
Online Lotteries	21	https://www.lottoland.com
Online Lotteries	24	https://www.postcodelottery.co.uk/
Sports & Racebooks	1	https://www.bet365.com
Sports & Racebooks	4	https://www.hollywoodbets.net/
Sports & Racebooks	5	https://www.unibet.de/
Sports & Racebooks	6	https://1xbet.com/de/
Sports & Racebooks	7	https://www.parimatch.com/en/
Sports & Racebooks	10	https://static.williamhill.com/sport/football/
Sports & Racebooks	11	https://sports.sportingbet.com/en/sports
Sports & Racebooks	12	https://www.betika.com/
Sports & Racebooks	14	https://web.bet9ja.com/Sport/Default.aspx
Sports & Racebooks	16	horseraces.pmu.fr/

Vor Durchführung der Bestandsaufnahme wurde auf Grundlage einer nicht-systematischen Literaturrecherche ein Katalog von insgesamt 42 bestehenden Präventionsmaßnahmen beim Online-Glücksspiel erstellt (s. Forschungsmodul 1a). Es erfolgte eine laufende Ergänzung dieses Katalogs, sobald es auf den einbezogenen Webseiten zu einer Identifizierung weiterer Maßnahmen kam. Dies war lediglich zweimal der Fall: „selbst gesetzte Einschränkung der Stornierung von Auszahlungen“ und „keine Bezahlung mit Kreditkarte möglich“ bilden die beiden zusätzlich gefundenen Interventionen (s. Maßnahmen 43 und 44 in der Tabelle 4.2). Insgesamt umfasst der finale Katalog somit 44 Maßnahmen.

Tabelle 4.2: Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes

Nr.	Präventionsmaßnahme
1	genereller Warnhinweis 18+ (bzw. 16+ oder 21+)
2	genereller Warnhinweis zu Glücksspielrisiken
3	generelle Warnhinweise während des Spiels (z. B. Pop-Ups)
4	Verweis auf Informations- und Hilfsangebote (on- und offline) auf der Webseite
5	Hinweise für verantwortungsvolles Spiel oder Verweis auf Informations- und Hilfemöglichkeiten per E-Mail
6	Verweis auf Unterstützungsangebote für Angehörige
7	Hinweise und Tipps zum verantwortungsvollen Spielen
8	Hinweis auf soziale Verantwortung des Glücksspielanbieters

9	animierte Videos zum Spielerschutz
10	Ausweisen der Gewinnwahrscheinlichkeit
11	Hinweis auf Begrenzung der Ausschüttungsquote
12	Verzicht auf Demoseiten
13	kein Übungsmodus ohne Warnhinweis
14	Kontostand leicht zugänglich
15	Informationen zur Spielhistorie
16	Verweis auf Glücksspiel-Filter-Software (z. B. GamBlock, Betfilter)
17	Verweis auf Alters-Filter-Software
18	Verweis auf Tools zum verantwortungsbewussten Spiel
19	Selbsttest
20	generelle Altersverifizierung und Identitätsprüfung
21	Zahlungsweise auf Zahlungsmittel beschränkt, die nur Erwachsenen zugänglich sind
22	Bonitätsprüfung
23	keine Ermutigung zum kontinuierlichen Spiel (z. B. durch Bonus, kostenlose Teilnahme)
24	eingebaute Spielpause oder Bestätigung des Einsatzes erforderlich
25	Möglichkeit des sofortigen Ausstiegs aus dem Spiel
26	generelles Einsatzlimit (z. B. täglich, wöchentlich, monatlich, spielspezifisch)
27	generelles Zeitlimit
28	generelles Verlustlimit
29	generelles Einzahllimit
30	Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter des Kundenservice geschult im Umgang mit auffälligen Spielerinnen und Spielern
31	selbst gesetztes Einsatzlimit (z. B. täglich, wöchentlich, monatlich, spielspezifisch)
32	selbst gesetztes Zeitlimit
33	selbst gesetztes Verlustlimit
34	selbst gesetztes Einzahllimit
35	Spielerselbstsperre
36	Fremdsperre durch den Anbieter
37	Ausschluss von Werbung und Promotionsangeboten (z. B. in Kombination mit Selbstausschluss)
38	personalisiertes Feedback (z. B. durch Playscan)
39	Budgetrechner
40	Realitätscheck/Erinnerung bezgl. Spieldauer
41	Glücksspieltagebuch
42	selbst gesetzte Kontosperre (z. B. 24 Std., 7 Tage, 1 Monat, ...)
43	selbst gesetzte Einschränkung der Stornierung von Auszahlungen
44	keine Bezahlung mit Kreditkarte möglich

Von September bis Dezember 2019 wurden die 40 eingeschlossenen Webseiten vor dem Hintergrund der Frage ausgewertet, welche Glücksspiele und welche Präventionsmaßnahmen dort jeweils vorzufinden sind. Um den Aufwand der Bestandsaufnahme handhabbar zu gestalten, beschränkte sich die Erfassung auf alle angebotenen Glücksspiele, die auch auf der Startseite der jeweiligen Webseite genannt wurden. Es ließen sich dabei Lotterien, Sofortlotterien, Slot Machines, Poker, Kasino-Spiele, Sport-Festquotenwetten und Sport-Livewetten differenzieren. Zur Dokumentation der angewandten Präventionsmaßnahmen wurde auf den Startseiten der jeweiligen Anbieter den Links zum „Verantwortungsvollen Spielen“³ gefolgt. Daran anknüpfend sah das Vorgehen eine Auswertung der jeweils folgenden Seiten des Bereichs „Verantwortungsvollen Spielen“ vor. Zu überprüfen war, ob bzw. welche der 44 Maßnahmen aus dem Katalog gemäß der Aussage des Glücksspielanbieters auf diesen Seiten vorgehalten wurden. Die Dokumentation der Ergebnisse erfolgte über ein SPSS-Datenfile (IBM SPSS Statistics 23).

Aus ressourcenökonomischen Gründen ließen sich nicht die gesamten Seiteninhalte der Anbieter auf vorhandene Präventionsangebote durchsuchen. Vielmehr beschränkte sich die Analyse lediglich auf Aussagen im Bereich der Seiten zum „Verantwortungsvollen Spielen“. Im begrenzten Rahmen der Bestandsaufnahme war es nicht möglich, im Einzelfall zu überprüfen, ob die jeweilige Maßnahme tatsächlich vorgehalten wurde. Andererseits ist es auch denkbar, dass einzelne Maßnahmen nicht erfasst wurden, die zwar existieren, aber im untersuchten Bereich nicht ausdrücklich genannt worden sind. Dennoch liegt die Vermutung nahe, dass sich auf den Seiten zum „Verantwortungsvollen Spielen“ die meisten und vor allem die wichtigsten Präventionsmaßnahmen wiederfinden, da die Glücksspielanbieter in der Regel gegenüber dem Gesetzgeber verpflichtet sind, die Einhaltung bestimmter Mindeststandards beim Spielerschutz und der Spielsuchtprävention nachzuweisen.

Die insgesamt 44 inkludierten Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes im Online-Glücksspiel werden in den folgenden tabellarischen Auswertungen nach Präventionsart und Zielgruppe klassifiziert. Dieses Ordnungsschema ist häufig bei der Analyse aktueller Präventionspolitiken anzutreffen (BZgA, 2018) und stellt auch im vorliegenden Fall eine angemessene Klassifikationsweise dar. Dabei werden im Folgenden die Häufigkeiten der einzelnen Maßnahmen über die 40 Webseiten statistisch ausgezählt, in zusammenfassender Weise nach einzelnen

³ Die Bezeichnung dieser Seiten konnte im Einzelfall variieren, teilweise wurden diese betitelt mit „Jugend- und Spielerschutz“ oder „Spielsuchtprävention“ bzw. im Englischen mit „Responsible Gaming“ oder „Responsible Play“.

Glücksspielformen ausgewertet sowie exemplarische Profile von Online-Glücksspielanbietern erstellt.

Auswertungen nach Präventionsart und Zielgruppe

In Theorie und Praxis der Gesundheitsförderung wird zwischen Verhaltens- und Verhältnisprävention unterschieden: Maßnahmen, die auf eine Veränderung im Verhalten von Individuen oder Gruppen abzielen, lassen sich in der neueren sozial- und gesundheitswissenschaftlichen Literatur unter dem Begriff Verhaltensprävention subsumieren (zu den Begriffen s. BZgA, 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 können Präventionsansätze hinsichtlich ihrer Zielgruppe klassifiziert werden: 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 richtet sich an Einzelpersonen, die bereits problematische Verhaltensweisen zeigen, die aber noch nicht erkrankt sind bzw. noch keine Störung entwickelt haben.

Auch in der Prävention der Glücksspielsucht sind diese Begrifflichkeiten zur Klassifizierung von Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes üblich (vgl. Bühler, Thrul & Gomes de Matos, 2020; Kalke & Hayer, 2019). Das soll auch im Folgenden geschehen: Die erfassten Maßnahmen werden anhand dieses Rasters dargestellt. Zusätzlich erfolgt eine Kennzeichnung, welche Maßnahmen im Entwurf des neuen Glücksspielstaatsvertrags vorgesehen sind (s. Staatsvertrag, 2020). Ferner erfolgt eine Auswertung nach den angebotenen Online-Glücksspielformen (Kasinospiele, Poker, Lotterien). Dabei ist gesondert zu berücksichtigen, dass im Glücksspielbereich eine Mischform aus Verhaltens- und Verhältnisprävention anzutreffen ist, wenn es sich beispielsweise um selbstgesetzte Limitierung des Einsatzes oder der Zeit handelt. Die Freiwilligkeit dieser Maßnahme und ihr Adressieren an spezifische Personen oder Personengruppen betreffen das verhaltenspräventive Element; die Festsetzung eines Höchstbetrags

oder eines Zeitumfangs bezieht sich auf die verhältnispräventive bzw. strukturelle Komponente. Diese Mischform wird in den folgenden Auswertungen als eine eigenständige Kategorie behandelt.⁴ Insgesamt entsteht somit eine Neun-Felder-Matrix (3 x 3). Dabei wird jede Maßnahme nur einer möglichen Kombination zugeordnet.

4.2 Ergebnisse

Unter den 44 verschiedenen Maßnahmen befinden sich 21, die der Verhaltensprävention zugeordnet werden können (s. Tabelle 4.3a). Darunter befinden sich fünf Interventionen, die universell ausgerichtet sind, wie etwa ein genereller Warnhinweis zu den Glücksspielrisiken. Ebenfalls fünf Maßnahmen umfasst der Bereich indizierter Prävention (z. B. Selbsttest), und 11 Maßnahmen besitzen einen selektiven Charakter, darunter auch das personalisierte Feedback. Sieben dieser 21 Maßnahmen sind im Entwurf des neuen Glücksspielstaatsvertrags vorgesehen (kursiv gefasst). Darunter befinden sich alle drei Zielgruppenbereiche. Es fällt jedoch auf, dass im Bereich der selektiven Verhaltensprävention nur eine einzige Maßnahme gesetzlich vorgeschrieben ist. Diese bezieht sich auf das Bereitstellen von Informationen zur individuellen Spielhistorie.

⁴ Die Autoren haben diese Klassifizierungs-Kategorie aus bisherigen Analysen weiterentwickelt. Die Mischform erlaubt es beispielsweise, zwischen einer selbstgewählten Limitierung und einem gesetzlichen vorgeschriebenen Limit zu unterscheiden. In einer vorangegangenen Arbeit hatten die Autoren noch alle Limitierungssysteme der Verhältnisprävention zugeordnet (Kalke & Hayer 2019). Ähnliches gilt für Sperrsysteme: Während Fremdsperren durch Anbieter eindeutig als verhältnispräventive Maßnahme einzustufen ist, implizieren Selbstsperrungen zumindest in Bezug auf den Entschluss ihrer Inanspruchnahme ein gewisses verhaltenspräventives Moment.

Tabelle 4.3a: Verhaltenspräventive Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes beim Online-Glücksspiel⁵

universell (5)	selektiv (11)	indiziert (5)
<p>1. <i>genereller Warnhinweis (18+ bzw. 16+ oder 21+)</i></p> <p>2. Verweis auf Alters-Filter-Software</p> <p>3. <i>genereller Warnhinweis zu Glücksspielrisiken</i></p> <p>4. Hinweis auf soziale Verantwortung des Glücksspielanbieters</p> <p>5. <i>Ausweisen der Gewinnwahrscheinlichkeit</i></p>	<p>6. animierte Videos zum Spielerschutz</p> <p>7. generelle Warnhinweise während des Spiels (z. B. Pop-Ups)</p> <p>8. kein Übungsmodus ohne Warnhinweis</p> <p>9. Hinweise und Tipps zum verantwortungsvollen Spiel</p> <p>10. Verweis auf Tools zum verantwortungsbewussten Spiel</p> <p>11. Glücksspieltagebuch</p> <p>12. personalisiertes Feedback (z. B. durch Playscan)</p> <p>13. <i>Informationen zur Spielhistorie</i></p> <p>14. Realitätscheck/Erinnerung bezgl. Spieldauer</p> <p>15. Budgetrechner</p> <p>16. keine Ermutigung zum kontinuierlichen Spiel (z. B. durch Bonus, kostenlose Teilnahme)</p>	<p>17. <i>Verweis auf Informations- und Hilfsangebote (on- und offline) auf der Webseite</i></p> <p>18. <i>Hinweise für verantwortungsvolles Spiel oder Verweis auf Informations- und Hilfemöglichkeiten per E-Mail</i></p> <p>19. Verweis auf Unterstützungsangebote für Angehörige</p> <p>20. <i>Selbsttest</i></p> <p>21. Verweis auf Glücksspiel-Filter-Software (z. B. GamBlock, Betfilter)</p>

Anmerkung: kursiv = im Entwurf des Staatsvertrags enthalten.

Bei insgesamt acht Maßnahmen handelt es sich um den Mischtyp aus Verhaltens- und Verhältnisprävention (s. Tabelle 4.3b). Dabei betreffen vier Maßnahmen unterschiedliche Limitierungsarten, die alle der selektiven Prävention zuzuordnen sind (6 Maßnahmen insgesamt). Drei davon finden sich auch im Entwurf des Staatsvertrags (selbstgesetzte Limits hinsichtlich Einzahlung, Einsatz und Verlust). Die Spielerselbstsperre zielt auf Problemspielende ab und gehört damit in den Bereich der indizierten Prävention (2 Maßnahmen insgesamt). Dieses Instrument

⁵ Die aufgelisteten Maßnahmen wurden innerhalb der Spalten grob nach ihrem Inhalt und/oder ihrer Struktur sortiert (getrennt durch Leerzeilen).

ist auch für Deutschland nach dem Staatsvertrag vorgesehen. Maßnahmen mit universeller Ausrichtung konnten hier weder in der Literatur noch auf den Webseiten gefunden werden, wobei sich die generelle Frage stellt, ob es – im engeren Sinne – solch einen Interventionstyp überhaupt geben kann.

Tabelle 4.3b: Verhaltens-/verhältnispräventive Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes beim Online-Glücksspiel

universell (-)	selektiv (6)	indiziert (2)
	<ul style="list-style-type: none"> 1. <i>selbst gesetztes Einzahllimit</i> 2. <i>selbst gesetztes Einsatzlimit (z. B. täglich, wöchentlich, monatlich, spielspezifisch)</i> 3. <i>selbst gesetztes Verlustlimit</i> 4. selbst gesetztes Zeitlimit 5. selbst gesetzte Einschränkung der Stornierung von Auszahlungen 6. Kontostand leicht zugänglich 	<ul style="list-style-type: none"> 7. selbst gesetzte Kontosperre (z. B. 24 Stunden, 7 Tage, 1 Monat) 8. <i>Spielerselbstsperre</i>

Anmerkung: kursiv = im Entwurf des Staatsvertrags enthalten.

Wie schon bei der Mischform können bei der Verhältnisprävention die meisten Maßnahmen dem selektiven Bereich zugeordnet werden. Das gilt für acht der insgesamt 15 Maßnahmen (s. Tabelle 4.3c). Auch hier spielt die Limitierung nach Einzahlung, Einsatz und Verlust eine zentrale Rolle – in Form von vorab verbindlich festgesetzten Höchstgrenzen durch den Anbieter (z. B. keine Einzahlung über 500€ möglich). Das generelle Einzahllimit und die Bonitätsprüfung finden sich als gesetzliche Vorgaben im Entwurf des Staatsvertrags wieder. Universelle verhältnispräventive Interventionen (5) umfassen den Jugendschutz (Altersüberprüfung [ebenfalls im Staatsvertrag vorgesehen], Art der Zahlungsmittel), bestimmte Restriktionen der Werbung, Hinweise auf die Begrenzung der Ausschüttungsquote sowie ein Verbot von Demospielen. Zwei Maßnahmen gehören zur Kategorie indizierter Prävention: Die Schulung des Personals für den Umgang mit auffällig gewordenen Kundinnen und Kunden sowie die anbieterinitiierte Fremdsperre. Diese beiden Maßnahmen finden auch im Entwurf des Staatsvertrags Erwähnung.

Tabelle 4.3c: Verhältnispräventive Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes beim Online-Glücksspiel

universell (5)	selektiv (8)	indiziert (2)
<p><i>1. generelle Altersverifizierung und Identitätsprüfung</i></p> <p>2. Zahlungsweise auf Zahlungsmittel beschränkt, die nur Erwachsenen zugänglich sind</p> <p>3. Ausschluss von Werbung und Promotionsangeboten (z. B. in Kombination mit Selbstabschluss)</p> <p>4. Hinweis auf Begrenzung Ausschüttungsquote</p> <p>5. Verbot von Demospielen</p>	<p><i>4. generelles Einzahllimit</i></p> <p>5. generelles Einsatzlimit (z. B. täglich, wöchentlich, monatlich, spielspezifisch)</p> <p>6. generelles Zeitlimit</p> <p>7. generelles Verlustlimit</p> <p>8. eingebaute Spielpause oder Bestätigung des Einsatzes erforderlich</p> <p>9. Möglichkeit des sofortigen Ausstiegs aus dem Spiel</p> <p>10. keine Bezahlung mit Kreditkarte möglich</p> <p><i>11. Bonitätsprüfung</i></p>	<p><i>12. Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter des Kundenservice geschult im Umgang mit auffälligen Spielerinnen und Spielern</i></p> <p><i>13. Fremdsperre durch den Anbieter</i></p>

Anmerkung: kursiv = im Entwurf des Staatsvertrags enthalten.

Werden nun im nächsten Schritt die dargestellten 44 Maßnahmen nach ihrer Häufigkeit auf den 40 einbezogenen Webseiten ausgezählt, zeigt sich folgendes Bild: Zusammengenommen ergeben sich dabei 370 Treffer. Diese reichen von überhaupt keiner einzigen Maßnahme auf der Webseite bis hin zu 16 als Höchstwert; der Durchschnitt liegt bei 9,3. Insgesamt 235 dieser einzelnen Maßnahmen betreffen dabei den Bereich der Verhaltensprävention. An den vorderen Stellen befinden sich ein genereller Jugendschutzhinweis (18+ bzw. 16+ oder 21+) – er steht auf 35 der 40 Webseiten –, ein Verweis auf Informations- und Hilfeangebote (32), der Selbsttest (28) und Tipps zum verantwortungsvollen Spielen (27) (s. Tabelle 4.4a). Dagegen kommen Hinweise auf Unterstützungsangebote für Angehörige (3) und die Möglichkeit, an einem strukturierten personalisierten Feedback teilzunehmen (2), sehr selten vor. Fünf Interventionen, die in der Literatur beschrieben werden, ließen sich überhaupt nicht finden. Dazu gehören auch generelle Warnhinweise, die während eines Spiels laufen (z. B. Pop-Ups), und das Führen eines Glücksspieltagebuches (zur Selbstkontrolle).

Tabelle 4.4a: Verhaltenspräventive Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes beim Online-Glücksspiel (sortiert nach Nennungen; N = 235 Maßnahmen bei N = 40 Webseiten)

universell	selektiv	indiziert
<ul style="list-style-type: none"> • genereller Warnhinweis (18+ bzw. 16+ oder 21+): 35 • genereller Warnhinweis zu Glücksspielrisiken: 24 • Verweis auf Alters-Filter-Software: 19 • Hinweis auf soziale Verantwortung des Glücksspielanbieters: 15 • Ausweisen der Gewinnwahrscheinlichkeit: 2 	<ul style="list-style-type: none"> • Hinweise und Tipps zum verantwortungsvollen Spielen: 27 • Informationen zur Spielhistorie: 14 • Realitätscheck/Erinnerung bezgl. Spieldauer: 12 • animierte Videos zum Spielerschutz: 5 • Budgetrechner: 4 • personalisiertes Feedback (z. B. durch Playscan): 2 • keine Ermutigung zum kontinuierlichen Spiel (z. B. durch Bonus, kostenlose Teilnahme): 1 • generelle Warnhinweise während des Spiels (z. B. Pop-Ups): — • kein Übungsmodus ohne Warnhinweis: — • Verweis auf Tools zum verantwortungsbewussten Spiel: — • Glücksspieltagebuch: — 	<ul style="list-style-type: none"> • Verweis auf Informations- und Hilfsangebote (on- und offline) auf der Webseite: 32 • Selbsttest: 28 • Verweis auf Glücksspiel-Filter-Software (z. B. GamBlock, Betfilter): 12 • Verweis auf Unterstützungsangebote für Angehörige: 3 • Hinweise für verantwortungsvolles Spiel oder Verweis auf Informations- und Hilfemöglichkeiten per E-Mail: —

Bei der Mischform von Verhaltens- und Verhältnisprävention können insgesamt 97 einzelne Maßnahmen gezählt werden. Davon beziehen sich die meisten auf die verschiedenen Optionen, sich ein Limit zu setzen: An erster Stelle steht hier das Einzahllimit mit 25 Nennungen. Es folgen das Einsatz- (12), Verlust- (9) und Zeitlimit (9) (s. Tabelle 4.4b). Darüber hinaus ist es bei 32 der 40 Webseiten möglich, sich eine Kontosperrung (von unterschiedlicher Dauer) zu setzen. Bei acht Anbietern kann eine übergreifende Spielerselbstsperre in Anspruch genommen werden.

Tabelle 4.4b: Verhaltens-/verhältnispräventive Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes beim Online-Glücksspiel (sortiert nach Nennungen; N = 97 Maßnahmen bei N = 40 Webseiten)

universell	selektiv	indiziert
	<ul style="list-style-type: none"> • selbst gesetztes Einzahllimit: 25 • selbst gesetztes Einsatzlimit (z. B. täglich, wöchentlich, monatlich, spielspezifisch): 12 • selbst gesetztes Verlustlimit: 9 • selbst gesetztes Zeitlimit: 9 • selbst gesetzte Einschränkung der Stornierung von Auszahlungen: 1 • Kontostand leicht zugänglich: 1 	<ul style="list-style-type: none"> • selbst gesetzte Kontosperrung (z. B. 24 Stunden., 7 Tage, 1 Monat): 32 • Spielerselbstsperre: 8

Insgesamt 38 einzelne verhältnispräventive Interventionen konnten identifiziert werden. Darunter befindet sich allein mit 15 Treffern der Ausschluss von Werbung und Promotionsangeboten (s. Tabelle 4.4c). Sechs Anbieter weisen darauf hin, dass sie eine generelle Altersverifizierung und Identitätsprüfung vornehmen. Vorgegebene Limitierungen (nach Einzahlung oder Einsatz) ließen sich im Ganzen fünfmal zählen. Bei 11 von 40 Webseiten steht der explizite Hinweis, dass die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter im Kundenservice geschult im Umgang mit auffälligen Spielerinnen und Spielern sind. Bei insgesamt sieben Maßnahmenformen, wie beispielsweise einer Bonitätsprüfung oder der Fremdsperre, ergibt sich überhaupt kein Treffer.

Tabelle 4.4c: Verhältnispräventive Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes beim Online-Glücksspiel (sortiert nach Nennungen; N = 38 Maßnahmen bei N = 40 Webseiten)

universell	selektiv	indiziert
<ul style="list-style-type: none"> • Ausschluss von Werbung und Promotionsangeboten (z. B. in Kombination mit Selbstabschluss): 15 • generelle Altersverifizierung und Identitätsprüfung: 6 • Zahlungsweise auf Zahlungsmittel beschränkt, die nur Erwachsenen zugänglich sind: — • Hinweis auf Begrenzung Ausschüttungsquote: — • Verbot von Demospielen: — 	<ul style="list-style-type: none"> • generelles Einzahllimit: 4 • generelles Einsatzlimit (z. B. täglich, wöchentlich, monatlich, spielspezifisch): 1 • keine Bezahlung mit Kreditkarte möglich: 1 • Bonitätsprüfung: — • eingebaute Spielpause oder Bestätigung des Einsatzes erforderlich: — • Möglichkeit des sofortigen Ausstiegs aus dem Spiel: — • generelles Zeitlimit: — • generelles Verlustlimit: — 	<ul style="list-style-type: none"> • Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter des Kundenservice geschult im Umgang mit auffälligen Spielerinnen und Spielern: 11 • Fremdsperre durch den Anbieter: —

Werden die 370 Maßnahmen nach Präventionsart und Zielgruppe zusammenfassend prozentual ausgezählt, ergibt sich das folgende Bild: Insgesamt handelt es sich bei 64% um verhaltenspräventive Maßnahmen, ein gutes Viertel stellt die Mischform aus Verhaltens- und Verhältnisprävention dar (26%) und jede zehnte ist verhältnispräventiv ausgerichtet (10%) (s. Tabelle 4.5). Die dominierenden verhaltenspräventiven Maßnahmen richten sich sowohl an universelle als auch an selektive und indizierte Zielgruppen. Die entsprechenden Anteile liegen hier – bezogen auf alle Maßnahmen – bei 18% bis 26%. Bei der Mischform wird noch einmal deutlich, dass universelle Ansätze gänzlich fehlen (müssen); genauso wie es im Bereich der Verhältnisprävention nur ganz wenige selektive Interventionen gibt (1,6% bezogen auf alle Maßnahmen).

Tabelle 4.5: Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes beim Online-Glücksspiel (kategorial nach Prozentanteil; N = 370 Maßnahmen bei N = 40 Webseiten)

	universell	selektiv	indiziert	insgesamt
Verhaltensprävention (n = 235)	25,7% (n = 95)	17,6% (n = 65)	20,3% (n = 75)	63,5%
Verhaltens-/Verhältnisprävention (n = 97)	/	15,4% (n = 57)	10,8% (n = 40)	26,2%
Verhältnisprävention (n = 38)	5,7% (n = 21)	1,6% (n = 6)	3,0% (n = 11)	10,3%

Es könnte sein, dass sich der Jugend- und Spielerschutz abhängig vom Gefährdungspotential der angebotenen Glücksspielformen gestaltet, d. h. umso gefährlicher ein Glücksspiel ist, desto mehr Präventionsmaßnahmen sind zu erwarten. Deshalb wird im nächsten Schritt eine entsprechende Auswertung vorgenommen, die nach der Glücksspielform differenziert. Es folgen Einzelanalysen für die Online-Glücksspielformen Kasinospiele (u. a. Roulette, Glücksspielautomaten), Poker und Lotterien (> 5 Webseiten). Bei den Poker- und Lotterien-Webseiten ist jedoch die geringe Fallzahl (jeweils 6) zu beachten.

Bei der ersten Auswertung, die sich auf die Webseiten mit Online-Kasinospielen bezieht, zeigt sich (erneut) eine Dominanz verhaltenspräventiver Maßnahmen: Der prozentuale Anteil beträgt bei dieser Glücksspielform 66% (s. Tabelle 4.6). Die Verteilung dieser Interventionen über die drei Zielgruppen stellt sich ähnlich dar wie für alle Webseiten. Die verhaltens-/verhältnispräventive Mischform kommt auf 27%; auch hier bestehen keine weiteren Auffälligkeiten. Dagegen liegt der Wert für die rein verhältnispräventiven Ansätze mit 7% sogar unter dem entsprechenden Wert für alle Webseiten. Bemerkenswert ist dabei, dass verhältnispräventive Ansätze mit einer selektiven Ausrichtung überhaupt nicht vorkommen.

Tabelle 4.6: Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes bei Online-Kasinospielen (kategorial nach Prozentanteil; N = 225 Maßnahmen bei N = 24 Webseiten)

	universell	selektiv	indiziert	insgesamt
Verhaltensprävention (n = 149)	27,6% (n = 62)	16,9% (n = 38)	21,8% (n = 49)	66,2%
Verhaltens-/Verhältnisprävention (n = 60)	/	16,0% (n = 36)	10,7% (n = 24)	26,6%
Verhältnisprävention (n = 16)	4,4% (n = 10)	/	2,7% (n = 6)	7,1%

Bei den Poker-Webseiten gibt es mit 56% einen vergleichsweise geringen Anteil von verhaltenspräventiven Maßnahmen (s. Tabelle 4.7). Dagegen ist die Mischform gut vertreten (33%). Insbesondere fällt hier der selektive Bereich auf, der mit 22% (bezogen auf alle Maßnahmen) deutlich über dem Durchschnittswert aller ausgewerteten Webseiten liegt. Dagegen befindet sich der prozentuale Anteil der Verhältnisprävention (11%) auf dem Durchschnittsniveau. Wie schon bei den Kasinospielen lässt sich jedoch beim Poker keine einzige verhältnispräventive Maßnahme selektiver Art identifizieren.

Tabelle 4.7: Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes bei Online-Poker (kategorial nach Prozentanteil; N = 55 Maßnahmen bei N = 6 Webseiten)

	universell	selektiv	indiziert	insgesamt
Verhaltensprävention (n = 31)	23,6% (n = 13)	16,4% (n = 9)	16,4% (n = 9)	56,4%
Verhaltens-/Verhältnisprävention (n = 18)	/	21,8% (n = 12)	10,9% (n = 6)	32,7%
Verhältnisprävention (n = 6)	9,1% (n = 5)	/	1,8% (n = 1)	10,9%

Der Anteil von verhaltenspräventiven Interventionen beträgt bei den Webseiten mit Lotterien-Angeboten insgesamt 62% (s. Tabelle 4.8). Diese verteilen sich beinahe gleichmäßig auf universelle, selektive und indizierte Zielgruppen (19% bis 22%). Bei etwa jeder fünften Maßnahme handelt es sich um die Mischform aus Verhaltens- und Verhältnisprävention (21%). Von allen drei ausgewerteten Glücksspielformen kommen die Lotterien mit 18% auf den höchsten prozentualen Anteil von verhältnispräventiven Maßnahmen, die sich zudem an alle drei Zielgruppen richten.

Tabelle 4.8: Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes bei Online-Lotterien (kategorial nach Prozentanteil; N = 63 Maßnahmen bei N = 6 Webseiten)

	universell	selektiv	indiziert	insgesamt
Verhaltensprävention (n = 39)	22,2% (n = 14)	20,6% (n = 13)	19,0% (n = 12)	61,9%
Verhaltens-/Verhältnisprävention (n = 13)	/	7,9% (n = 5)	12,7% (n = 8)	20,6%
Verhältnisprävention (n = 11)	6,3% (n = 4)	7,9% (n = 5)	3,2% (n = 2)	17,5%

4.3 Profile von Webseiten

Abschließend sollen zwei Glücksspiel-Webseiten vorgestellt werden, die exemplarisch für unterschiedliche Ansätze beim Jugend- und Spielerschutz im Onlinebereich stehen: eine stark verhaltensbezogen ausgerichtete Webseite sowie eine Webseite mit einer Kombination aus verhaltens- und verhältnispräventiven Maßnahmen. Diese werden im Folgenden kurz skizziert, um damit die Bandbreite der international vorzufindenden Spielerschutzkonzeptionen zu verdeutlichen. Dabei ist zu berücksichtigen, dass diese beiden Onlineanbieter überdurchschnittlich viele Maßnahmen aufweisen (16 bzw. 13 bei einem Durchschnittswert von 9). Die meisten der anderen 38 analysierten Webseiten sind tendenziell dem ersten Typ zuzuordnen, aber mit einer insgesamt geringeren Anzahl von Maßnahmen.

Das erste Profil betrifft die Webseite „bet365.com“, auf der Kasinospiele, Automaten Spiele, Poker und verschiedene Varianten von Sportwetten angeboten werden. Dieser Onlineanbieter beschreibt insgesamt 16 Maßnahmen, darunter 12 mit einer verhaltenspräventiven Ausrichtung (s. Tabelle 4.9). Jeweils zwei gehören zu den Kategorien „Verhalten-/Verhältnisprävention“ und „Verhältnisprävention“. Die 16 Maßnahmen richten sich fast gleichgewichtig an die universellen bis indizierten Zielgruppen (jeweils 5 bzw. 6). Auf der Webseite werden vergleichsweise viele Informationen vorgehalten, unter anderem zu Hilfeangeboten für Betroffene und Angehörige sowie Hinweise für verschiedene Filter-Softwares. Auch ein Selbsttest und Tipps zum kontrollierten Spiel sind vorhanden. Bei den Limitierungen wird hingegen nur die Option eines selbst zu setzenden Einsatzlimits erwähnt.

Tabelle 4.9: Profil I – verhaltensbezogen ausgerichtet mit Zielgruppen-Mix

www.bet365.com	
Glücksspiel-Angebot: Kasinospiele, virtuelle Automaten Spiele, Poker, Wetten (Festquote, Live)	
Maßnahmen insgesamt: 16	
Verhalten: 12	universell: 5
Verhalten/Verhältnis: 2	selektiv: 5
Verhältnis: 2	indiziert: 6
<u>Verhaltensprävention</u>	
1. genereller Warnhinweis 18+ (bzw. 16+ oder 21+)	
2. genereller Warnhinweis zu Glücksspielrisiken	
3. Verweis auf Informations- und Hilfsangebote (on- und offline) auf der Webseite	
4. Verweis auf Unterstützungsangebote für Angehörige	
5. Hinweise und Tipps zum verantwortungsvollen Spielen	
6. Hinweis auf soziale Verantwortung des Glücksspielanbieters	
7. Informationen zur Spielhistorie	
8. Verweis auf Glücksspiel-Filter-Software (z. B. GamBlock, Betfilter)	
9. Verweis auf Alters-Filter-Software	
10. Selbsttest	
11. Realitätscheck/Erinnerung bezgl. Spieldauer	
12. Budgetrechner	
<u>Verhaltens-/Verhältnisprävention</u>	
1. selbst gesetztes Einsatzlimit (z. B. täglich, wöchentlich, monatlich, spielspezifisch)	
2. selbst gesetzte Kontosperrung (z. B. 24 Stunden, 7 Tage, 1 Monat)	
<u>Verhältnisprävention</u>	
1. Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter des Kundenservice geschult im Umgang mit auffälligen Spielerinnen und Spielern	
2. Ausschluss von Werbung und Promotionsangeboten (z. B. in Kombination mit Selbstausschluss)	

Beim zweiten Profil handelt es sich um die Webseite des Wett- und Pokeraanbieters „Winamax“ aus Frankreich. Dieses zeichnet sich durch einen überdurchschnittlich hohen Anteil von Maßnahmen mit verhältnispräventiven Komponenten aus – entweder in Misch- oder Reinform. Auf insgesamt acht der 13 Maßnahmen trifft eine solche Beschreibung zu (s. Tabelle 4.10). Es existiert damit – zumindest annähernd – eine ausgewogene Kombination aus Verhaltens- und Verhältnisprävention. Darüber hinaus besteht eine starke Ausrichtung auf selektive und indizierte

Zielgruppen (insgesamt 10 der 13 Maßnahmen). Unter den dargestellten Maßnahmen befinden sich unter anderem verschiedene Limitierungsoptionen, Erfordernisse des Jugendschutzes und geschultes Personal. Webseiten mit einem derartigen Spielerschutz-Profil sind in der Praxis allerdings eher selten anzutreffen.

Tabelle 4.10: Profil II – Verhaltens- und Verhältnisprävention mit selektiver und indizierter Zielgruppen-Ausrichtung

www.winamax.fr/de/	
Glücksspiel-Angebot: Poker, Wetten (Festquote, Live)	
Maßnahmen insgesamt: 13	
Verhalten: 5	universell: 3
Verhalten/Verhältnis: 6	selektiv: 6
Verhältnis: 2	indiziert: 4
<u>Verhaltensprävention</u>	
1. genereller Warnhinweis 18+ (bzw. 16+ oder 21+)	
2. genereller Warnhinweis zu Glücksspielrisiken	
3. Verweis auf Informations- und Hilfsangebote (on- und offline) auf der Webseite	
4. Hinweise und Tipps zum verantwortungsvollen Spielen	
5. Realitätscheck/Erinnerung bezgl. Spieldauer	
<u>Verhaltens-/Verhältnisprävention</u>	
1. selbst gesetztes Einsatzlimit (z. B. täglich, wöchentlich, monatlich, spielspezifisch)	
2. selbst gesetztes Zeitlimit	
3. selbst gesetztes Verlustlimit	
4. selbst gesetztes Einzahllimit	
5. selbst gesetzte Kontosperrung (z. B. 24 Std., 7 Tage, 1 Monat)	
6. Spielerselbstsperre	
<u>Verhältnisprävention</u>	
1. generelle Altersverifizierung und Identitätsprüfung	
2. Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter des Kundenservice geschult im Umgang mit auffälligen Spielerinnen und Spielern	

5. Modul 2: Systematische Literaturanalyse zur Maßnahmenwirksamkeit

5.1 Literaturrecherche und -auswahl

Im Folgenden fanden ausschließlich quantitative Primärstudien Berücksichtigung, die bestimmte Merkmale erfüllen: Es musste sich um so genannte „Real-World-Studien“ handeln, die in einer tatsächlich vorhandenen Online-Glücksspielumgebung durchgeführt worden sind; experimentelle Designs waren somit exkludiert. Im Fokus standen empirische Befunde zur Wirksamkeit der in Modul 1b dargestellten Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes für die Kundschaft von Online-Glücksspielanbietern. Dabei handelte es sich um Maßnahmen aus den Bereichen universeller, selektiver und indizierter Prävention. Als Outcome-Variablen galten Nutzungsraten (Reichweite), die Akzeptanz sowie Wissens-, Einstellungs- und Verhaltensänderungen. Ferner musste die Veröffentlichung der Befunde in einer peer-reviewten Fachzeitschrift erfolgen. Weitere Einschlusskriterien umfassten das Publikationsjahr (Literatur von 2009 bis 2019) und die Publikationssprache (englisch- oder deutschsprachig).⁶

Bei der manuellen Sichtung zeigte sich, dass eine Vielzahl von Forschungsstudien auszuklamern war, weil die vorab formulierten Eingangskriterien nicht zutrafen bzw. sich während der Literaturlauswertung weitere Ausschlussgründe ergaben. So wurden beispielsweise Untersuchungen ausgeschlossen, bei denen Interventionen evaluiert worden sind, die unter die Kategorie „Online-Behandlung“ fielen und sich in erster Linie an Personen mit einer glücksspielbezogenen Störung richteten. Ferner blieben 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 Mittelpunkt stand. 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 virtuellen Automatenenspiel). Folgende Literaturdatenbanken wurden zur Recherche genutzt:

- Medline,
- Web of Science,
- Psycinfo,

⁶ Es wurden alle Originalarbeiten eingeschlossen, die in diesem Zeitraum in gedruckter Form und/oder als Onlineartikel veröffentlicht waren.

- 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:

„gabl* OR bet OR bets OR betting OR slot* AND online OR internet OR web* OR www* AND account closure OR account-based OR advertis* OR availability OR ban OR counsel* OR education OR effect* OR efficacy OR evaluat* OR exclude* OR exclusion OR feedback OR game design OR harm minimi* OR helpline OR hotline OR impact OR intervention* OR *limit OR limit* OR losses OR marketing OR measure* OR message* OR minimi* OR modif* OR mystery shopping OR personal* OR pop-up OR precommitment OR prevention OR responsib* OR retail* OR staff OR test purchase* OR tool* OR track* OR train* OR warning OR warning message*“.

Diese Recherche ergab insgesamt 926 Treffer. Die Verteilung dieser Literatur auf die einzelnen Datenbanken zeigt Tabelle 5.1. Von diesen Treffern musste ein Großteil von der weiteren Literaturanalyse ausgenommen werden, weil es sich entweder um Duplikate handelte (482), es nicht oder zumindest nicht schwerpunktmäßig um das Thema Glücksspiel ging (27), es sich bei der Überprüfung zeigte, dass die Artikel tatsächlich schon vor 2009 veröffentlicht worden waren (28) oder weitere Ausschlussgründe vorlagen (24). Insgesamt wurden 561 Literaturquellen exkludiert; es verblieben daher 365 für die weitere manuelle Sichtung. Von diesen wiederum fanden 352 Artikel keine weitere Berücksichtigung, weil sich nach der inhaltlichen Prüfung herausstellte, dass sie einzelnen Einschlusskriterien nicht entsprachen. Nach Durchsicht der Literaturverzeichnisse konnten sieben weitere Studien („Handsuche“) einbezogen werden, so dass schließlich insgesamt 20 Studien in den systematischen Review eingeflossen sind.

Tabelle 5.1: Ergebnisse der Literaturrecherche

Literaturdatenbanken	Anzahl
Medline	170
Web of Science	335
Psyinfo	246
Psyindex	21
CINAHL	103
Cochrane	51
Gesamt	926
Ausschluss (erste Stufe)	
Duplikate automatisch entfernt	459
Weitere Duplikate per Handsuche	23
Ausschluss (Thema nicht Glücksspiel)	27
Ausschluss (vor 2009)	28
Ausschluss (Sprache nicht englisch/deutsch, ohne Autorinnen und Autoren, anderes)	24
Datengrundlage für manuelle Sichtung	365
Ausschluss (zweite Stufe)	
Ausschluss (Einschlusskriterien treffen nicht zu)	352
eingeschlossene Primärstudien	13
hinzugefügt (andere Quellen)	7
Datengrundlage für systematisches Review	20

5.2 Kodierungsverfahren

Es wurde eine Kodierungsmatrix entwickelt, mit der die zentralen Parameter jeder einzelnen Studie in standardisierter und damit vergleichbarer Weise erfasst werden konnten. Mit diesem Formblatt ließen sich stichpunktartig das Land, die Glücksspielform, Intervention, Präventionsart, Stichprobe, das Forschungsdesign und die zentralen Effekte sowie weitere bedeutsame Informationen festhalten. Die Übersichtstabellen zu den einzelnen Interventionsarten weisen für jede kodierte Studie die entsprechenden Informationen zu diesen Erfassungskriterien aus.

Ferner sah der Untersuchungsplan 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. Eine Herausforderung stellte dabei 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. Außerdem soll nicht unerwähnt bleiben, dass auf die Kodierung von Effekttärken 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.

5.3 Eingeschlossene Primärstudien im Überblick

Insgesamt konnten 20 Primärstudien identifiziert und kodiert werden. Mit ihnen wurden 24 Maßnahmen evaluiert. Jeweils sieben betreffen dabei die Interventionstypen „Pre-Commitment“ und „Personalisiertes Feedback“ (s. Tabelle 5.2). Zu Spielsperren konnten fünf Studien einbezogen werden. Kaum Studien gibt es zu Pop-up-Fenstern (2), Responsible Gambling Tools (1) und Selbsttests (1). Über viele der im Forschungsmodul 1b aufgelisteten Maßnahmen liegen bisher überhaupt keine – in peer-reviewten Fachzeitschriften – veröffentlichte Evaluationen vor.

Tabelle 5.2: Eingeschlossene Primärstudien nach Interventionsart (nach Häufigkeit)

Maßnahmen	Anzahl
Pre-Commitment	7
Personalisiertes Feedback	7
Spielersperre	5
Pop-Up-Fenster	2
Tools	2
Selbsttest	1
Anzahl Maßnahmen	24
Anzahl Studien	20

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

Über die Hälfte der einbezogenen Studien beinhalten Befunde aus skandinavischen Ländern: Norwegen (5), Finnland (4) und Schweden (3). Hinzu kommen Untersuchungen, die sich auf Österreich (4), Australien (3) und Frankreich (2) beziehen. Drei Studien stellen Ergebnisse von Evaluationen vor, bei denen sich der Onlineanbieter an die Kundschaft mehrerer Länder richtet.

5.4 Qualitätsbewertung: Bestimmung der Evidenzgüte

In einem weiteren Schritt wurden die evaluierten Interventionen einer Qualitätsbewertung unterzogen. Damit die Bestimmung der jeweiligen Evidenzgüte transparent und nachvollziehbar blieb, war 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 Jugend- bzw. Spielerschutzmaßnahme 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 ließ sich im Wesentlichen anhand der Messzeitpunkte der Effekte (langfristig höher als kurzfristig) sowie der Studienart (z. B. randomisiert höher als deskriptiv) einschätzen. Größere Mängel konnten zu

einer (weiteren) Herabstufung der Qualität des Forschungsdesigns führen. Bei der Interpretation ist zudem zu beachten, dass die Gesamtbewertung einer Intervention nicht auf einem festen Punktesystem basiert. Vielmehr wurde sie von den Autoren nach einer intensiven Diskussion festgelegt, so dass hier bei allem Bemühen um Objektivität ein Stück weit auch subjektive Einschätzungen zum Tragen kommen können.

5.5 Ergebnisse

Die Ergebnisse der systematischen Literaturanalyse sind in Anlehnung an das Klassifikationschema von Modul 1 angeordnet. Zunächst werden verhaltenspräventive Maßnahmen der selektiven (Aufklärung via Pop-up-Fenster in Kapitel 5.5.1 sowie personalisiertes Feedback in Kapitel 5.5.2) und indizierten Art (Selbsttest in Kapitel 5.5.3) beschrieben, zusammengefasst und bewertet. Danach folgen Interventionsstudien, die im doppelten Sinne zu den Mischformen zählen und sich somit an der Schnittstelle zwischen Verhaltens- und Verhältnisprävention bewegen (selektiver/indizierter Art in Form von Responsible Gambling Tools; vgl. Kapitel 5.5.4). Den Abschluss bilden Maßnahmen der selektiven (Pre-Commitment bzw. Limitierungssysteme in Kapitel 5.5.5) und indizierten Prävention (Spiellersperre in Kapitel 5.5.6), die ebenfalls im Grenzbereich zwischen Verhaltens- und Verhältnisprävention anzuordnen sind. Demnach setzt sich der nachfolgende Ergebnisteil insgesamt aus sechs Kapiteln zusammen. Innerhalb der einzelnen Kapitel erfolgt die Studienvorstellung in alphabetischer Reihenfolge.

5.5.1 Aufklärung via Pop-up-Fenster

Aufklärungsmaßnahmen in unterschiedlicher Ausgestaltung stellen eine zentrale Säule der Glücksspielsuchtprävention dar. Übergeordnetes Ziel ist es in der Regel, wohlinformierte Entscheidungsprozesse bei den Konsumentinnen und Konsumenten zu fördern und über die mit Glücksspielen verbundenen Gefahren in sachlicher Weise zu informieren. Im Glücksspielbereich bietet es sich an, derartige Maßnahmen direkt vor bzw. während der Spielaktivitäten zu platzieren. Dabei sind generell Pop-up-Fenster mit präventiven Botschaften von Bedeutung, vor allem beim Automatenpiel (vgl. Ginley et al., 2017). In Bezug auf das Online-Glücksspielsegment lassen sich jedoch nur zwei Originalarbeiten finden, welche die präventive Wirksamkeit von Pop-up-Fenstern – ebenfalls beim Automatenpiel – untersucht haben (s. Tabelle

5.3). Beide Studien richten sich an Vielspielende, so dass diese Maßnahmen eindeutig der selektiven Verhaltensprävention angehören.

Die zwei Publikationen stammen aus Österreich und beziehen sich auf das Online-Automatenspiel (Slots) einer nationalen Glücksspiel-Webseite. Zunächst gingen Auer, Malischnig und Griffiths (2014) der Frage nach, ob ein Pop-up-Fenster auf der Plattform „win2day“ nach 1.000 aufeinanderfolgenden Einzelspielen (Gesamtdauer: ca. 50-66 Minuten) einen Effekt auf das nachfolgende Spielverhalten im Sinne des Weiterspielens bzw. Aufhörens mit sich bringt. Die kurz gehaltene Interventionsbotschaft lautete: „Sie haben nun 1.000 Slotspiele getätigt. Wollen Sie weiterspielen?“. Zum Untersuchungsdesign zählten zwei unabhängige Zufallsstichproben mit Spielverhaltensdaten von jeweils 400.000 Spielsitzungen vor bzw. nach der Interventions-einführung (entspricht insgesamt etwa 200.000 Personen). Deskriptive Analysen belegten, dass in der Prä-Interventionsstichprobe fünf Sitzungen (0,1%) bei jener 1.000er Grenze abgebrochen worden sind. Nach Einbindung des Pop-up-Fensters lag dieser Wert bei 45 Sitzungen (1,1%). Da ähnliche Unterschiede zwischen Spiel 990 und 1.010 nicht zu erkennen waren, dürfte die Intervention tatsächlich mit hoher Wahrscheinlichkeit für diesen Anstieg verantwortlich zu machen sein. Einschränkend muss unter evaluativen Gesichtspunkten auf die äußerst geringe Effektgröße verwiesen werden. An der Ausgestaltung der Intervention lassen sich das relativ späte Erscheinen der Botschaft nach etwa einer Stunde kontinuierlichen Automatenspielens und die relativ unattraktive Darstellungsweise der Botschaft bemängeln. Außerdem finden sich keine Auskünfte zum soziodemografischen Profil der beiden Stichproben.

Einen daran anknüpfenden Evaluationsansatz wählten Auer und Griffiths (2015b), indem die obige Interventionsbotschaft um verschiedene inhaltliche Komponenten ergänzt wurde. Im Einzelnen fanden neben der Sachinformation (d. h. Hinweis auf das Erreichen der 1.000er Grenze) jeweils ein Satz (1) im Sinne des normativen Feedbacks (= Hinweis, dass derart lange Spielsessions selten anzutreffen sind), (2) in Bezug auf eine bestimmte kognitive Verzerrung (= Hinweis zur Unabhängigkeit von Gewinnwahrscheinlichkeit und Spieldauer) und (3) zur Beendigung der Spielsession („Spielpausen einzulegen hilft oftmals, und Sie können die Dauer der Spielpause selbst festlegen“) Berücksichtigung. Alle grundlegenden methodischen Eckpfeiler blieben unverändert. Erneut bezog sich die Evaluation demnach auf einen Prä-Post-Vergleich unter Hinzuziehung von zwei unterschiedlichen Zufallsstichproben. Deren Ziehung erfolgte dieses Mal drei Monate vor bzw. nach Implementierung der modifizierten Intervention. Beide Samples setzten sich aus jeweils 800.000 Spielsitzungen zusammen, was insgesamt ungefähr 70.000 Online-Automatenspielende entspricht. Die Evaluationsbefunde decken sich im Kern

mit den Ergebnissen der Vorgängerstudie, da sich der Anteil der Spielabbrüche zur Post-Messung erneut leicht erhöhte: Während zur Prä-Messung beim Erreichen der 1.000er Grenze 0,7% aller Sitzungen von 71 verschiedenen Personen beendet wurden, verdoppelte sich dieser Wert zur Post-Messung (1,4% bzw. 139 Einzelpersonen). Ähnliche Effekte kurz vor bzw. nach 1.000 aufeinanderfolgenden Einzelspielen ließen sich nicht erkennen. Allerdings stand die reine Sachinformation (s. o.) schon zur Prä-Messung zur Verfügung. Es ist somit nicht auszuschließen, dass bestimmte Spielerinnen und Spieler mit beiden Interventionen konfrontiert wurden. Des Weiteren verhindert das Fehlen von soziodemografischen Angaben zu beiden Stichproben eine bessere Befundeinordnung.

Gesamtbewertung der Evidenz

Insgesamt ist die Evidenzlage sowohl im Hinblick auf die Studienanzahl als auch deren jeweilige Güte als mangelhaft zu bezeichnen (s. Tabelle 5.3). Empirische Befunde zu Geschlechtereffekten fehlen sogar in Gänze. Auf der einen Seite überrascht diese Zustandsbewertung nicht, da keine der überprüften 40 Webseiten generelle Warnhinweise während des Spiels (z. B. Pop-ups) implementiert hatte (s. Kapitel 4). Auf der anderen Seite handelt es sich gerade bei Aufklärungsmaßnahmen dieser Art um eine aus Anbietersicht relativ einfach umzusetzende und wenig kostenintensive Interventionsart. Unter Berücksichtigung der Erkenntnisse zum terrestrischen Glücksspiel (vgl. Kalke & Hayer, 2019) dürften von Pop-up-Fenstern in der Gesamtbeurteilung somit bestenfalls geringfügig positive Effekte zu erwarten sein. Dennoch sollten derartige Interventionen zu jedem Sozialkonzept für Online-Glücksspiele dazugehören.

Tabelle 5.3: Evidenz evaluierter Interventionen – Pop-up-Fenster

Studie	Land, Glücksspielformen (online)	Intervention	Präventionsart	Stichprobe	Forschungsdesign	Zentrale Effekte	Bewertung der Intervention ¹
Auer 2014	Österreich: Automaten-spiele (Slots)	Pop-up-Fenster auf „win2day“ nach 1.000 aufeinanderfolgenden Automaten-spielen - d. h. nach etwa 50-66 Minuten - mit der Frage, ob ein Weiterspielen gewünscht sei (Sachinformation)	selektive Verhaltensprävention	zwei zufällig ausgewählte Stichproben: jeweils N = 400.000 Spielsitzungen (entspricht insgesamt ungefähr 200.000 Automaten-spielende)	Datenvergleich von zwei unterschiedlichen Stichproben vor und nach Einführung der Intervention	vor Einführung der Intervention wurde bei 4.220 Spielsitzungen die 1.000er Grenze erreicht, es kam dann zur Beendigung von 5 Sitzungen (0,1%) nach Einführung der Intervention wurde bei 4.205 Spielsitzungen die 1.000er Grenze erreicht, es kam dann zur Beendigung von 45 Sitzungen (1,1%)	niedrig
Auer 2015b	Österreich: Automaten-spiele (Slots)	Pop-up-Fenster nach 1.000 aufeinanderfolgenden Automaten-spielen - d. h. nach etwa 1 Stunde Spielzeit - mit verschiedenen Komponenten, u. a. Sachinformation, normatives Feedback, Korrektur kognitiver Verzerrung	selektive Verhaltensprävention	zwei zufällig ausgewählte Stichproben: jeweils N = 800.000 Spielsitzungen (umfasst insgesamt ca. 70.000 Automaten-spielende)	Datenvergleich von zwei unterschiedlichen Stichproben vor und nach Einführung der Intervention	vor Einführung der Intervention wurde bei 11.232 Spielsitzungen die 1.000er Grenze erreicht, es kam dann zur Beendigung von 75 Sitzungen (0,7%) nach Einführung der Intervention wurde bei 11.787 Spielsitzungen die 1.000er Grenze erreicht, es kam dann zur Beendigung von 169 Sitzungen (1,4%)	niedrig

¹Bewertung der Intervention = Effekte unter Berücksichtigung sowohl der Güte des Forschungsdesigns als auch der Interventionsart

5.5.2 Personalisiertes Feedback

Eine weitere Maßnahme der selektiven Verhaltensprävention bezieht sich auf das personalisierte Feedback. Im Allgemeinen sind hiermit Kurzinterventionen gemeint, die über die individuelle Rückmeldung von Verhaltensmustern Änderungsprozesse anstoßen wollen (vgl. Kalke & Hayer, 2019). Dabei sollen die Zielpersonen in die Lage versetzt werden, das eigene Verhalten besser reflektieren bzw. im Vergleich zu einer Referenzgruppe angemessen bewerten und im Bedarfsfall entsprechend anpassen zu können. Personalisiertes Verhaltensfeedback besitzt im Präventionsbereich eine vergleichsweise lange Tradition und kommt zunehmend auch im Kontext des Glücksspiels zum Einsatz (Auer & Griffiths, 2014; Marchica & Derevensky, 2016). Zwar richten sich einige in der Fachliteratur vorgestellte Programme mit Komponenten des personalisierten Feedbacks an Personen mit Symptomen eines problematischen Spielverhaltens (im Sinne der indizierten Prävention oder sogar Beratung). Aufgrund der Ausrichtung und Ausgestaltung der nachfolgend rezipierten Evaluationsstudien als Spielerschutzmaßnahme auf Online-Glücksspielwebseiten erscheint eine Zuordnung zur selektiven Verhaltensprävention hier am ehesten passend (s. Kapitel 4). Insgesamt ergab die Literaturrecherche zu dieser Kategorie sechs Treffer (s. Tabelle 5.4).

Die erste Originalstudie dieser Kategorie stammt von Auer und Griffiths (2015a) und fußt auf einer Sekundäranalyse von Spielverhaltensdaten. Ziel war die Evaluation der Effektivität des Präventionstools „mentor“ bei einem europäischen Online-Glücksspielanbieter, dessen Portfolio insgesamt acht verschiedene Spielformen umfasste. Im Zentrum von „mentor“ stand das personalisierte Feedback. Konkret ging es hier um individuumsbezogene Rückmeldungen via Pop-up-Fenster zu Gewinnen, Verlusten, der Spielzeit, der Anzahl der Spieltage und der Anzahl nachgefragter Spielformen sowie damit korrespondierende Informationen zum Spielverhalten eines durchschnittlichen Lotto- bzw. Kasinospielenden. Das Untersuchungsdesign sah ein Zeitfenster von einem Monat (14 Tage vor und 14 Tage nach der Registrierung bei „mentor“) und einen Gruppenvergleich zwischen „mentor“-Nutzenden ($n = 1.015$; etwa 80% männlich) und einer gematchten Kontrollgruppe ohne „mentor“-Erfahrung ($n = 15.216$) vor. Den statistischen Analysen zufolge führte die Inanspruchnahme von „mentor“ kurzfristig zu einer Verringerung sowohl der Spielzeit als auch des theoretischen Verlustes (Einsatzhöhe \times Hausvorteil). Jedoch erwiesen sich die Effektgrößen als gering. Ohnehin griffen nur etwa 10% der täglich aktiven Spielerinnen und Spielern freiwillig auf „mentor“ zurück (ca. 3% aller Spielerinnen und Spieler). Ob ein derartiges Programm somit die breite Masse an Online-Spielenden anspricht und

damit auf Populationsebene eine entsprechende Wirkung entfachen kann, lässt diese Publikation offen.

In einer weiteren Evaluationsstudie wurden verschiedene Varianten des personalisierten Verhaltensfeedbacks überprüft (Auer & Griffiths, 2016). Im Fokus stand der norwegische Glücksspielanbieter „Norsk Tipping“. Als Datenbasis diente erneut das objektive Spielverhalten im Zeitverlauf, nunmehr erhoben in den sieben Tagen vor und in den sieben Tagen nach der Intervention. Die Untersuchungsbedingungen umfassten (1) ein personalisiertes Feedback zu den eigenen monatlichen Spielverlusten, (2) ein normatives Feedback mit personalisierten Daten zu den eigenen monatlichen Spielverlusten inklusive Vergleich mit einem Durchschnittsspielenden sowie (3) eher allgemein gehaltene Handlungsempfehlungen in Sachen Responsible Gambling. Von einer zufällig ausgewählten Subgruppe von 17.442 aktiv Spielenden mit Nettoverlusten im vergangenen Monat (69,1% Männer) beteiligten sich final $n = 5.528$ an der Untersuchung. Dieser Personenkreis wurde fünf Experimentalgruppen und einer Kontrollgruppe in randomisierter Weise zugeteilt. In der Gesamtbetrachtung der Ergebnisse zeigte sich eine Verringerung des Spielverhaltens in den für die quantitativen Analysen zusammengelegten Experimentalgruppen (vs. Kontrollgruppe). Dieser Befund galt für den theoretischen Verlust, die Einsatzhöhe und den Nettoverlust. Daneben ließen sich beim Outcome „theoretischer Verlust“ die deutlichsten Veränderungen in derjenigen Untersuchungsbedingung feststellen, die personalisiertes Feedback und allgemeine Handlungsempfehlungen kombinierten. Allerdings verhindert die nicht nachvollziehbare Zusammenlegung der Experimentalgruppen im Rahmen der statistischen Analysen eine differenzierte Einschätzung zur präventiven Wirkung der einzelnen Interventionsarten. Ferner sind auch bei dieser Evaluation die Effektgrößen insgesamt als mäßig zu bezeichnen.

In Ergänzung dazu lieferten Auer und Griffiths (2018c) weitere Evaluationsbefunde zum personalisierten Feedback auf der Plattform von „Norsk Tipping“ in Norwegen. Interessierte Kundinnen und Kunden erhielten Informationen zu ihren Spielverlusten im vergangenen Monat sowie eine grafische Illustration zu ihren Spielverlusten im letzten Halbjahr. Die Stichprobe setzte sich aus einer Zufallsauswahl von aktiven Spielerinnen und Spielern mit Nettoverlusten im vergangenen Monat zusammen ($n = 4.045$; ursprünglich wurden $n = 11.829$ Personen mit Bitte um Studienteilnahme angeschrieben, davon waren 69,1% männlich). Zur Auswertung ließen sich erneut Spielverhaltensdaten heranziehen, die ein Zeitfenster von 14 Tagen umfassten (7 Tage vor und 7 Tage nach der Intervention). Die Ergebnisse verweisen – bei Betrachtung des Medians – auf eine Verringerung des theoretischen Verlusts um 42%. Da die Studie primär

keine Effektivitätsmessung zum Ziel hatte, sondern vielmehr der Grundlagenforschung zuzuordnen ist (= Überprüfung des Zusammenhangs von personalisiertem Feedback und Spielverhalten unter Berücksichtigung kognitiver Dissonanzen), beschränkt sich der Informationsgehalt nur auf diese Maßzahl. Zwar deutet sich ein gewisser präventiver Mehrwert des personalisierten Feedbacks auch in dieser Studie an. Konkretisierende Aussagen zur Effektgröße oder Effektnachhaltigkeit sind jedoch abermals nicht ableitbar.

Eine weitere Originalarbeit aus Norwegen erfüllt die hier zugrundeliegenden Einschlusskriterien ebenfalls (Auer, Hopfgartner & Griffiths, 2018b). Im Zentrum der Studie stand die Evaluation einer spezifischen personalisierten Rückmeldung: So wurden die Kundinnen und Kunden von „Norsk Tipping“ an ein individuell gesetztes monatliches Verlustlimit erinnert, sobald sie 80% dieses Betrags überschritten hatten. In Norwegen existierte zum Zeitpunkt der Studiedurchführung ein globales glücksspielformübergreifendes Verlustlimit von umgerechnet etwa 2.100€ im Monat. Für internetgestützte Spielangebote mit erhöhten Suchtgefahren mussten sich die Kundinnen und Kunden ein individuelles globales Verlustlimit setzen. Zusätzlich war es verpflichtend, den maximalen Verlust pro Tag und Monat für einzelne Online-Glücksspiele (Online-Kasinospiele, -Bingo, -Rubbellose) bzw. für das Automatenspiel (Video Lottery Terminals) gesondert zu begrenzen. Auf der Grundlage eines Matching-Verfahrens konnte das Spielverhalten einer Experimentalgruppe mit mindestens einer Erinnerungsnachricht einer Kontrollgruppe ohne Erinnerungsnachricht gegenübergestellt werden. Von insgesamt 54.002 zufällig selektierten aktiven Spielerinnen und Spielern mit einem individuellen globalen Verlustlimit erhielten insgesamt 7.884 Personen mindestens eine Erinnerung über Pop-up-Fenster oder Textnachricht beim Überschreiten der 80%-Marke. Davon bildeten 4.692 Personen (63% männlich) mit wenigstens einem Mitglied der Kontrollgruppe ein gematchtes Paar. Zur Analyse ließen sich Verlaufsdaten jeweils drei Monate vor und nach der Intervention nutzen. Die Ergebnisse zeigen, dass in der Experimentalgruppe sowohl der Einsatz pro Spiel als auch der theoretische Verlust nach Erhalt der Erinnerungsnachricht im Durchschnitt geringer ausfielen als in der Kontrollgruppe. Beide Gruppen wiesen jedoch zum Post-Messzeitpunkt höhere Werte auf als vor der Intervention. Interessanterweise ließ sich der Effekt der Erinnerungsnachricht auf das nachfolgende Spielverhalten bei der Subgruppe mit der höchsten Spielintensität (Top 10% bezogen auf Verluste) nicht feststellen. Weiterhin ist festzuhalten, dass sich in der Experimentalgruppe nur 0,23% für das Maximalverlustlimit entschieden hatten. Verschiedene Limitationen schränken die Aussagekraft der Studie indessen deutlich ein. Erstens sind der Publikation keine differenzierten Angaben zum Wirken der Erinnerungsnachricht für einzelne Glücks-

spielformen zu entnehmen. Zweitens erfolgte die Intervention nicht standardisiert: Unter anderem war ein mehrmaliges Versenden der Erinnerungsnachricht genauso möglich wie deren Erhalt zu unterschiedlichen Zeitpunkten (zwischen Januar und März 2017). Drittens wurde das Spielverhalten gerade von Intensivspielenden und damit einer zentralen Zielgruppe der Prävention nicht beeinflusst.

Einen anderen methodischen Zugang wählten Gainsbury et al. (2019) mit einer internetgestützten Einmalbefragung von Kundinnen und Kunden, die bei australischen Online-Glücksspielanbietern „gezockt“ hatten. Im Kern sollten Einstellungsmuster und Erfahrungswerte zu verschiedenen Spielerschutzmaßnahmen erhoben werden. Darunter befanden sich auch sogenannte „Activity Statements“ und damit personenbezogene Rückmeldungen zu diversen Aspekten des eigenen Spielverhaltens (d. h. Gewinne, Verluste, Abhebungen, Einzahlungen und aktueller Kontostand). Die finale Stichprobe umfasste 564 Spielende (männlich: 90,8%), die aus einem Pool von insgesamt 12.000 Personen stammten. Sechs Glücksspielanbieter hatte diesen Personenkreis initial nach dem Zufallsprinzip ausgewählt. Neben den Items zur Einschätzung der Spielerschutzmaßnahmen enthielt der Fragenkatalog auch den „Problem Gambling Severity Index“ (PGSI) zur Erfassung des glücksspielbezogenen Problemstatus. Deskriptive Analysen belegten sowohl einen hohen Bekanntheitsgrad der „Activity Statements“ (96,6%) als auch eine hohe Nutzungsrate bei Bekanntheit (88,4%). Daneben waren 71,0% der Nutzerinnen und Nutzer mit diesem Tool (sehr) zufrieden. Allerdings gaben lediglich 22,9% dieser Subgruppe an, dass sich ihr Spielverhalten wegen der Inanspruchnahme der „Activity Statements“ verändert hat. Schließlich stand der glücksspielbezogene Problemstatus nicht im Zusammenhang mit der Nutzungsrate. Damit bringt diese Querschnittstudie in der Gesamtschau bestenfalls oberflächliche Kennwerte mit sich. Der Querschnittansatz in Verbindung mit Selbstberichten und einer wenig konkreten Wirksamkeitsmessung lässt eine differenzierte Bewertung von „Activity Statements“ nicht zu.

Jonsson et al. (2019) legten vor Kurzem weitere Evaluationsbefunde aus Norwegen vor, die sich auf eine innovative Spielerschutzmaßnahme von „Norsk Tipping“ beziehen. Dabei hebt sich diese Publikation von den bisher vorgestellten Primärstudien in einigen Aspekten ab. Zunächst stand eine Intervention durch Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter von „Norsk Tipping“ auf Basis motivierender Gesprächsführung im Fokus. Hierzu zählte schwerpunktmäßig auch ein personalisiertes Verhaltensfeedback zu den Glücksspielverlusten. Daneben zielte die Maßnahme ausdrücklich und glücksspielformübergreifend auf Vielspielende ab. Entsprechend setzte sich das Sample aus 3.009 Personen mit hohen Glücksspielverlusten im Jahr (Top 0,5%)

zusammen (männlich: 81%). Zur Effektmessung wurde eine randomisierte Kontrollgruppenstudie mit drei Bedingungen und Bildung von statistischen Drillings durchgeführt: (1) Verhaltensfeedback via Telefon, (2) postalisches Verhaltensfeedback und (3) keine Intervention (= Kontrollgruppe). Zusätzlich hatte jeweils die Hälfte der Probandinnen und Probanden der beiden Experimentalgruppen vier Wochen später einen weiteren Kontakt zu den Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in Form einer Booster-Sitzung. Die Analyse von Spielverhaltensdaten 12 Wochen vor sowie vier bzw. 12 Wochen nach der Intervention sollte Aufschluss über mögliche Verhaltensänderungen geben. Insgesamt klingen die Befunde ermutigend: So konnte eine Verringerung des theoretischen Verlustes nach 12 Wochen um 29% in der Telefongruppe und 15% in der Postgruppe festgestellt werden (Kontrollgruppe: 3%). Zudem nahmen die Mitglieder der Telefongruppe nach der Intervention häufiger eine Verringerung des Limits vor als die Mitglieder der beiden anderen Subgruppen. Booster-Sitzungen verstärkten diese Positiveffekte allerdings nicht substantiell. Augenscheinlich profitierten Vielspielende vor allem von einer Rückmeldung zu ihrem Spielverhalten via Telefon. Welche Rolle das personalisierte Verhaltensfeedback hier konkret spielt und ob dieser Befund für reine Online-Glücksspielende ebenfalls Gültigkeit besitzt, bleibt indessen ungewiss.

Die siebte und letzte Evaluationsstudie zum personalisierten Verhaltensfeedback kommt aus Schweden (Wood & Wohl, 2015). Im Mittelpunkt standen Personen, die online Spielangebote von „Svenska Spel“ nachgefragt und auf freiwilliger Basis das Präventionstool „Playscan“ genutzt hatten. Mit „Playscan“ liegt ein Instrument des Spielerschutzes vor, das ein personalisiertes Feedback mit Hilfe eines Ampelsystems anbietet: Grün steht für ein unproblematisches Spielverhalten, gelb bedeutet ein riskantes Spielverhalten und rot markiert ein problematisches Spielverhalten. Dabei basiert die algorithmische Beurteilung des Risikostatus auf einem zehnwöchigen Beobachtungszeitraum, wobei die Rückmeldung immer glücksspielformspezifisch erfolgt. Untersuchungstechnisch fanden drei Messzeitpunkte Berücksichtigung: in der Woche des Feedbacks (Prä), in der Nachfolgewoche (T₁) und 24 Wochen später (T₂). Bei dieser Kontrollgruppenstudie umfasste die Experimentalbedingung 779 Kundinnen und Kunden von „Svenska Spel“ (89,1% männlich), die aus einer Population von insgesamt etwa 1,5 Millionen registrierten Spielerinnen und Spielern stammten. Von dieser Grundgesamtheit nahmen 65.000 Personen „Playscan“ in Anspruch. Ebenfalls 779 Personen – gematcht nach bestimmten soziodemografischen Merkmalen sowie ausgewählten Aspekten des Spielverhaltens – machten die Kontrollgruppe aus. Die Analyse von Spielverhaltensdaten im Längsschnitt ergab Positiveffekte im Hinblick auf die Einzahlungssumme und die Spieleinsätze. Zum einen war eine Verringerung der Einzahlungssumme zu T₁ für die grüne Subgruppe und zu T₂ für die gesamte

Experimentalgruppe sowie differenziert auch für die grüne und gelbe Subgruppe zu beobachten. Zum anderen reduzierten sich die Spieleinsätze für die gesamte Experimentalgruppe zu beiden Post-Messzeitpunkten sowie für die gelbe Gruppe zu T₂. Offenbar wirkt das personalisierte Feedback insbesondere für Risikospielerinnen und Risikospieler (= gelbe Gruppe). Da das Feedbacksystem nur oberflächlich dargestellt wurde, lässt sich dessen inhaltliche Gestaltung nicht abschließend beurteilen. Durchgängig niedrige Effektgrößen implizieren außerdem, dass mit diesem Vorgehen grundsätzlich keine größeren Verhaltensänderungen zu erwarten sind.

Gesamtbewertung der Evidenz

Die Maßnahme des personalisierten Feedbacks setzt ein aktives Spielverhalten voraus und ist hier aufgrund ihres Einsatzes auf Webseiten von Online-Glücksspielanbietern der selektiven Verhaltensprävention zuzuordnen (s. Kapitel 4). Allerdings variiert vor allem der Inhalt der rückgemeldeten Informationen erheblich, was wiederum die Vergleichbarkeit der Befunde erschwert. Auf der einen Seite deuten sich zwar studienübergreifend und theoriekonform die gewünschten Präventivwirkungen auf der Verhaltensebene an. Auf der anderen Seite sind die damit verbundenen Effektgrößen als mäßig zu bezeichnen. Obwohl mit sieben Treffern eine vergleichsweise große Anzahl an Evaluationsstudien vorliegt, lassen sich zum Teil gravierende methodische Limitationen erkennen (u. a. Selektivität der Stichproben, kurze Untersuchungszeiträume, eingeschränkte Outcome-Messungen). Infolgedessen weisen nur zwei Forschungsarbeiten eine mittlere Evidenzgüte auf (s. Tabelle 5.4). Daneben bezieht sich die Mehrheit der Evaluationsstudien auf die Situation in Norwegen, so dass ohnehin vor einer einfachen Übertragbarkeit der Ergebnisse zu warnen ist. Schließlich finden sich keine empirischen Hinweise auf mögliche Geschlechtereffekte. Ungeachtet dessen stellt das personalisierte Verhaltensfeedback im Glücksspielbereich generell eine durchaus vielversprechende Präventions- bzw. Interventionsmaßnahme mit hohem Weiterentwicklungspotential dar (vgl. Kalke & Hayer, 2019). Dies gilt sowohl für die (inhaltliche) Ausdifferenzierung der Interventionsmaßnahmen als auch für das methodische Vorgehen bei der Wirksamkeitsüberprüfung. Diese Aussage betrifft im Übrigen gleichermaßen den Implementierungsprozess, da das personalisierte Feedback bislang offenbar nur in Einzelfällen zum Spielerschutzkonzept von Online-Glücksspielanbietern zählt (s. Kapitel 4).

Tabelle 5.4: Evidenz evaluierter Interventionen – Personalisiertes Feedback

Studie	Land, Glücksspielformen (online)	Intervention	Präventionsart	Stichprobe	Forschungsdesign	Zentrale Effekte	Bewertung der Intervention ¹
Auer 2015a	Glücksspielanbieter in Europa mit 8 verfügbaren Spielformen (u. a. Lotterien, Poker, Bingo, kasinotypische Spiele, Automaten Spiele, Sportwetten)	personalisiertes Feedback („mentor“) folgender Merkmale: Gewinne, Verluste, Spielzeit, Anzahl der Spieltage, Anzahl nachgefragter Spielformen sowie Informationen zum Spielverhalten eines durchschnittlichen Lotto- bzw. Kasinospielers	selektive Verhaltensprävention	n = 1.015 Online-Spielerinnen und -Spieler (EG) n = 15.216 Kontrollpersonen (KG; gematcht nach Alter, Geschlecht, Spielzeit und theoretischem Verlust [Einsatzhöhe * Hausvorteil])	Kontrollgruppenstudie (Matched Pair Design) Analyse von Spielverhaltensdaten (Verlaufsdaten 14 Tage vor und 14 Tage nach der Intervention)	geringere Spielzeit (EG vs. KG) geringerer theoretischer Verlust (EG vs. KG)	niedrig
Auer 2016	Norwegen: Glücksspielanbieter „Norsk Tipping“ (glücksspielformübergreifend außer Offline-Rubbellose)	personalisiertes Feedback in verschiedenen Varianten: (1) personalisiertes Feedback zu monatlichen Spielverlusten, (2) normatives Feedback mit personalisierten Daten zu monatlichen Spielverlusten inkl. Vergleich mit einem Durchschnittsspieler, (3) allgemeine Handlungsempfehlungen	selektive Verhaltensprävention	N = 5.528 aktive Spielerinnen und Spieler mit Nettoverlusten im vergangenen Monat	randomisiertes Kontrollgruppen-Design mit 6 Subgruppen (5 Experimentalgruppen [EGs] plus Kontrollgruppe [KG]) Analyse von Spielverhaltensdaten (Verlaufsdaten 7 Tage vor und 7 Tage nach der Intervention)	Verringerung des Spielverhaltens in Bezug auf theoretischen Verlust, Einsatzhöhe und Nettoverlust (alle EGs zusammen vs. KG) die größten Veränderungen sind deskriptiv im Hinblick auf den theoretischen Verlust in derjenigen EG erkennbar, die personalisiertes Feedback und allgemeine Handlungsempfehlungen kombiniert	niedrig
Auer 2018c	Norwegen: Glücksspielanbieter „Norsk Tipping“ (alle Glücksspiele auf der Plattform „Instaspill“)	personalisiertes Feedback zu den Spielverlusten im letzten Monat sowie Grafik zu den Verlusten im letzten halben Jahr	selektive Verhaltensprävention	N = 4.045 aktive Spielerinnen und Spieler mit Nettoverlusten im vergangenen Monat	Analyse von Spielverhaltensdaten (Verlaufsdaten 7 Tage vor und 7 Tage nach der Intervention)	Verringerung des theoretischen Verlusts um 42% (Median)	niedrig

Auer 2018b	Norwegen: Glücksspielformübergreifen (offline und online mit Ausnahme von Offline-Rubbellosen; ebenfalls ausgenommen sind ausschließlich landbasierte Lotterien sowie landbasierte Pool-Wetten)	Erinnerung an ein individuell gesetztes globales Monatsverlustlimit bei „Norsk Tipping“ für bestimmte Spielsegmente bzw. -formen, sobald 80% dieses Betrags überschritten werden	selektive Verhaltensprävention	n = 4.692 aktive Spielerinnen und Spieler mit mindestens einer Erinnerungsnachricht (EG) innerhalb von 3 Monaten n = 46.518 aktive Spielerinnen und Spieler ohne Erinnerungsnachricht (KG)	Kontrollgruppenstudie (Matched-Pairs) Prä-/Post-Messung von Spielverhaltensdaten (jeweils bei einem Zeitfenster von 3 Monaten)	EG vs. KG zur Post-Messung: geringerer durchschnittlicher Einsatz pro Spiel sowie geringerer theoretischer Verlust (allerdings zeigen beide Gruppen erhöhte Werte im Vergleich zur Prä-Messung) dieser Verhaltenseffekt ist nicht bei der Subgruppe mit der höchsten Spielintensität feststellbar (Top 10%) 0,23% wählten das Maximalverlustlimit (EG)	niedrig
Gainsbury 2019	Australien: Glücksspielformübergreifend	Rückmeldungen zu verschiedenen Aspekten des Spielverhaltens („Activity Statements“)	selektive Verhaltensprävention	N = 564 Online-Spielerinnen und -Spieler	Einmalbefragung aktiver Online-Spielerinnen und -Spieler von 6 australischen Glücksspiel-Webseiten Problemstatus nach PGSI	Bekanntheitsrate: 96,6% Nutzungsrate (bei Bekanntheit): 88,4% (hohe) Zufriedenheit: bei 71,0% der Nutzerinnen und Nutzern Verhaltensänderung: bei 22,9% der Nutzerinnen und Nutzer die Inanspruchnahme variiert nicht in Abhängigkeit vom Problemstatus	niedrig

Jonsson 2019	Norwegen: Glücksspielübergreifen (offline und online mit Ausnahme von Offline-Rubbellosen, Pferdewetten sowie Offline-Bingo)	Intervention durch Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter von „Norsk Tipping“ auf Basis motivierender Gesprächsführung, darunter schwerpunktmäßig auch personalisiertes Feedback zu Glücksspielverlusten	selektive Verhaltensprävention	N = 3.009 Vielspielende (Top 0,5% bezogen auf den jährlichen Glücksspielverlust)	randomisierte Kontrollgruppenstudie: Verhaltensfeedback via Telefon (EG1), Verhaltensfeedback via Brief (EG2), Kontrollgruppe ohne Kontakt (KG) jeweils die Hälfte der EG1 und EG2 mit Follow-up-Kontakt 4 Wochen nach der initialen Intervention (als Booster-Sitzung; ebenfalls zufallsbedingte Zuordnung) Spielverhaltensdaten: Messung 12 Wochen vor und 4 bzw. 12 Wochen nach der Intervention Matching: Bildung von Drillingen	Positiveffekte auf theoretischen Verlust: Verringerung um 29% bei EG1 bzw. 15% bei EG2 vs. 3% bei KG nach 12 Wochen EG1-Mitglieder nahmen nach der Intervention häufiger eine Limitreduzierung vor als Mitglieder der beiden anderen Subgruppen Booster-Sitzungen verstärken diese Positiveffekte nicht substantiell	mittel
Wood 2015	Schweden: Glücksspielangebote von „Svenska Spel“ (Bingo, Lotterien, Sportwetten und Poker)	personalisiertes Feedback zum Spielverhalten durch ein Ampelsystem („Playscan“): grün = unproblematisch, gelb = riskant, rot = problematisch	selektive Verhaltensprävention	n = 779 registrierte Kundinnen und Kunden (EG) n = 779 Kontrollpersonen (gematcht nach bestimmten soziodemografischen Merkmalen sowie ausgewählten Aspekten des Spielverhaltens)	Kontrollgruppenstudie Analyse von Spielverhaltensdaten im Längsschnitt (Baseline = in der Woche des Feedbacks; T ₁ = Nachfolgewoche; T ₂ = 24 Wochen später)	Verringerung der Einzahlungssumme: grüne Gruppe zu T ₁ und T ₂ ; EG insgesamt und gelbe Gruppe zu T ₂ Verringerung der Spieleinsätze: EG insgesamt zu T ₁ und T ₂ ; gelbe Gruppe zu T ₂	mittel

¹Bewertung der Intervention = Effekte unter Berücksichtigung sowohl der Güte des Forschungsdesigns als auch der Interventionsart

5.5.3 Selbsttest

Die Bereitstellung von Selbsttests bietet allen Spielteilnehmenden die Möglichkeit der Überprüfung und Einordnung des eigenen Spielverhaltens. Konkret geht es um die Klärung der Frage, ob bereits Belastungen im Zusammenhang mit dem Glücksspiel vorliegen. In Anlehnung an den jeweiligen Ausprägungsgrad der Belastung werden differenzierte Handlungsempfehlungen gegeben, die eine Verringerung bzw. Beendigung des Spielverhaltens, das Aufsuchen formeller Hilfen oder Alternativen wie die Initiierung einer Selbstsperre umfassen können. Selbsttests sind somit in erster Linie als Impulsgeber für Verhaltensänderungen bei ersten Anzeichen einer Problementwicklung zu verstehen und zählen daher zum Bereich der indizierten Verhaltensprävention (s. Kapitel 4). Selbsttests kommen üblicherweise in der Praxis als eine Standardkomponente von Responsible Gambling Tools (vgl. Kapitel 5.5.4) vor. Es verwundert daher kaum, dass Evaluationsbefunde, die sich ausschließlich auf Selbsttests beziehen, eine Seltenheit darstellen. Entsprechend dünn fiel die Literaturrecherche mit nur einem Treffer aus (s. Tabelle 5.5).

Die Primärstudie von Ivanova et al. (2019a) befasst sich mit den Spielerschutzmaßnahmen eines Online-Glücksspieleranbieters in Finnland, der in der autonomen Region Åland lizenziert ist. In diesem Zusammenhang wurden erstmals auch empirische Befunde zu einem nicht näher spezifizierten Selbsttest präsentiert. Als Stichprobe dienten 1.223 aktive Kundinnen und Kunden, darunter befanden sich 72,4% Männer. Das Untersuchungsdesign basierte auf einer klassischen Einmalbefragung der Zielgruppe zu ihren bisherigen Erfahrungen mit verschiedenen Interventionsarten. Als Differenzierungsmerkmal fand der glücksspielbezogene Problemstatus, erfasst mit Hilfe des PGSI, Berücksichtigung. Insgesamt wies der Selbsttest eine Nutzungsrate von 57,4% auf. Diese Größenordnung variierte nicht in Abhängigkeit vom Problemstatus und reicht von 55,4% bei Personen ohne Glücksspielproblematik bis zu 58,5% bei Personen mit einem problematischen Spielverhalten. Weitere Hinweise zum Mehrwert von Selbsttests – auch unter Berücksichtigung des Geschlechts – fanden sich nicht. Aufgrund der Studienausrichtung lässt sich demzufolge nur festhalten, dass Selbsttests von etwas mehr als der Hälfte der Befragten in Anspruch genommen wurden. Welche (präventiven) Effekte diese Entscheidung mit sich bringt, bleibt unbeantwortet.

Gesamtbewertung der Evidenz

Obwohl Selbsttests in der Regulationspraxis oftmals verlangt bzw. von Anbieterseite freiwillig umgesetzt werden (s. Kapitel 4), stehen Wirksamkeitsnachweise diesbezüglich noch aus. Die einzige Primärstudie verweist in diesem Kontext zumindest auf eine gewisse Akzeptanz von Selbsttests unter den Zielpersonen (s. Tabelle 5.5). Zukünftige Forschungsarbeiten sollten insbesondere die Validität von Selbsttests und die Auswirkungen von Testergebnissen auf nachfolgende Handlungsschritte unter Hinzuziehung bestimmter Moderatorvariablen (Geschlecht, Alter, glücksspielbezogener Problemstatus etc.) untersuchen.

Tabelle 5.5: Evidenz evaluierter Interventionen – Selbsttest

Studie	Land, Glücksspielformen (online)	Intervention	Präventionsart	Stichprobe	Forschungsdesign	Zentrale Effekte	Bewertung der Intervention ¹
Ivanova 2019a	Finnland (Åland): Glücksspiele von Penningautomatförening	Selbsttest (nicht weiter spezifisch)	indizierte Verhaltensprävention	N = 1.223 aktive Kundinnen und Kunden	Einmalbefragung aktiver Online-Kundinnen und -Kunden Problemstatus nach PGSI	Nutzungsrate (insgesamt): 57,4 % Die Nutzungsrate variiert nicht in Abhängigkeit vom Problemstatus	niedrig

¹Bewertung der Intervention = Effekte unter Berücksichtigung sowohl der Güte des Forschungsdesigns als auch der Interventionsart

5.5.4 Responsible Gambling Tool

Im Gegensatz zu den bisher vorgestellten Einzelmaßnahmen umfassen Responsible Gambling Tools (RGTs) immer ein standardisiertes Bündel an Interventionen, die von den Spielenden separat oder in Kombinationen genutzt werden können (vgl. Kalke & Hayer, 2019). Typischerweise beinhalten RGTs Komponenten der Risikobewertung, personenbezogene Rückmeldungen sowie passgenaue Handlungsempfehlungen zur Förderung eines unproblematischen Spielverhaltens. RGTs greifen bei der Risikobewertung in der Regel auf die Analyse von Spielverhaltensdaten zurück und werden von Glücksspielanbietern direkt auf deren Plattformen zur Verfügung gestellt. Damit stehen sie in der Tradition der Schadensminimierung. Gemäß der in Kapitel 4 entwickelten Taxonomie sind RGTs hier an der Schnittstelle von selektiver und indizierter Prävention anzusiedeln. Zudem finden bei RGTs sowohl verhaltens- als auch verhältnispräventive Elemente Beachtung. Die Literatursichtung mündete in nur zwei Treffern: Beide Evaluationsstudien beziehen sich auf das RGT „PlayScan“ aus Schweden und präsentieren im Wesentlichen Befunde zur Akzeptanz bzw. Nutzung einzelner Elemente von „PlayScan“ (s. Tabelle 5.6).

„Play Scan“ kam zum Zeitpunkt der Durchführung der Evaluationsstudie von Forsström et al. (2016) beim nationalen staatlichen Glücksspielanbieter „Svenska Spel“ zum Einsatz und setzte sich damals aus den folgenden Elementen zusammen: Ampelsystem zum Spielverhalten (im Sinne eines personalisierten Feedbacks, auch mittels Warnhinweisen), Selbsttest, Limitierung der Ausgaben bzw. der Spielzeit und Spielerschutz-Informationen bzw. Hilfehinweise (u. a. zur Helpline). Der Zugriff auf „Play Scan“ erfolgte auf freiwilliger Basis. Die Autoren werteten Verhaltensdaten zur Inanspruchnahme der einzelnen Komponenten über einen Zeitraum von 23 Monaten auf deskriptiver Ebene aus. Zur Stichprobe zählten 9.528 Nutzerinnen und Nutzern von „Play Scan“ (männlich: 84,2%). Insgesamt hatten 86,1% die „PlayScan“-Seite einmal besucht. Die entsprechenden Kennwerte in Bezug auf das vollständige Ausfüllen des Selbsttests (65,4%), den Rückgriff auf Informationen/Hilfehinweise (43,6%) und das Lesen von Warnhinweisen (35,0%) fielen geringer aus. Wird als Kriterium eine mindestens dreimalige Nutzung herangezogen, führten der Besuch der „PlayScan“-Seite (22,5%) und das Lesen der Warnhinweise (16,8%) die Rangreihe mit Abstand an. Der Rückgriff auf Informationen/Hilfehinweise (4,5%) und das vollständige Ausfüllen des Selbsttests (3,6%) gehörten hingegen selten zu den wiederholt durchgeführten Aktivitäten. Weiterführende Befunde zu den Auswirkungen der „Play-Scan-Nutzung“ auf das Spielverhalten sind nicht Bestandteil der Evaluation gewesen.

Schon vor über zehn Jahren hatten Griffiths et al. (2009) durchaus vergleichbare Ergebnisse vorgelegt. Damals inkludierte „Play Scan“ neben den oben genannten Komponenten auch die Option der Selbstsperre mit flexiblen Laufzeiten, jedoch nicht die Möglichkeit einer zeitlichen Limitierung. Das methodische Vorgehen fußte auf einer Einmalbefragung ausgewählter Online-Kundinnen und –Kunden von „Svenska Spel“. Im Ganzen nahmen 2.348 Personen, darunter drei Viertel Männer (75,5%), an einer Online-Befragung teil. Von allen Teilnehmenden wiesen 26% Erfahrungen mit „PlayScan“ auf. Dabei wurde „PlayScan“ eher von Personen mit einer hohen Spielfrequenz sowie von Männern (vs. Frauen) in Anspruch genommen. Dieser Geschlechterunterschied (26% vs. 20%) sollte aber nicht überinterpretiert werden. Unter allen „Play Scan“-Nutzerinnen und -Nutzern stuften 52% dieses Tool als ziemlich oder sehr nützlich ein. Auf der Ebene der Einzelmaßnahmen stand diesbezüglich die Limitierungsoption mit 70% an erster Stelle, gefolgt von dem Ampelsystem (49%), dem Selbsttest (46%), der Selbstsperre (42%) und den Informationen zu Hilfeangeboten (40%). Während sich 56% ein Einsatzlimit gesetzt und 40% einen Selbsttest durchgeführt hatten, fiel die Nutzungsrate bei der Selbstsperre mit 17% etwas ab. Die Kontaktaufnahme zur Telefonberatung spielte in diesem Zusammenhang nahezu keine Rolle (0,4%). Schließlich gaben knapp 7% der „PlayScan“-Kundinnen und –Kunden an, dass sich ihr Spielerstatus im Anschluss an die Tool-Nutzung verbessert hat. Weitere 89% erlebten keine Veränderung, und 6,3% berichteten sogar von einer Status-Verschlechterung (Mehrfachnennungen waren hier möglich, da ein kleiner Anteil der Befragten mehr als eine Veränderung während der „PlayScan“-Nutzung wahrnahm). Insbesondere die hochselektive Stichprobe, die suboptimale Datenqualität (Selbsteinschätzungen im Querschnitt) und die weitestgehend beschreibende Analysestrategie mahnen bei der Befundinterpretation jedoch zur Zurückhaltung.

Gesamtbewertung der Evidenz

Insgesamt weist die Fachliteratur in Bezug auf Responsible Gambling Tools (RGTs) beim Online-Glücksspiel bislang kaum belastbare Evaluationsbefunde auf. Zwar deuten die wenigen empirischen Ergebnisse eine akzeptable Akzeptanz unter der Zielgruppe an (s. Tabelle 5.6). Ob RGTs allerdings tatsächlich das Potential besitzen, nachhaltige Veränderungen des Spielverhaltens für beide Geschlechter zu bewirken, und welche Rolle dabei einzelne Elemente spielen, kann aufgrund der aktuellen Datenlage nicht beantwortet werden. Außerdem beschränken sich die Evaluationen auf „PlayScan“, Befundgeneralisierungen auf andere Tools sind folglich unzulässig. Aufgrund dessen ist die Güte der ermittelten Effekte derzeit als niedrig zu bezeichnen.

Tabelle 5.6 Evidenz evaluierter Interventionen – Responsible Gambling Tool

Studie	Land, Glücksspielformen (online)	Intervention	Präventionsart	Stichprobe	Forschungsdesign	Zentrale Effekte	Bewertung der Intervention ¹
Forsström 2016	Schweden: verschiedene nicht näher spezifizierte Formen	RGT („PlayScan“) mit folgenden Elementen: Ampelsystem zum Spielverhalten (personalisiertes Feedback, auch mittels Warnhinweisen), Selbsttest, Limitierung der Ausgaben und/oder Spielzeit, Informationen/Hilfelinweise (u. a. Helpline); Nutzung durch Kundinnen und Kunden von Svenska Spel auf freiwilliger Basis	selektive, indizierte Verhaltens- und Verhältnisprävention	N = 9.528 Nutzerinnen und Nutzer von „PlayScan“	deskriptive Auswertung von Inanspruchnahme-Daten des Onlinetools über 23 Monate	<p>Nutzung als Hinweis für Akzeptanz einzelner Elemente (mindestens einmal / ≥ 3mal):</p> <ul style="list-style-type: none"> • 86,1% / 22,5% haben die „PlayScan“-Seite besucht • 65,4% / 3,6% haben einen Selbsttest vollständig ausgefüllt • 43,6% / 4,5% haben Informationen/Hilfelinweise genutzt • - 35,0% / 16,8% haben Warnhinweise (personalisiertes Feedback) gelesen 	niedrig

Griffiths 2009	Schweden: verschiedene nicht näher spezifizierte Formen	RGT („PlayScan“) mit folgenden Elementen: Ampelsystem zum Spielverhalten (personalisiertes Feedback), Selbsttest, Limitierung der Ausgaben, Selbstsperrungen (flexible Optionen), Informationen (u. a. Helpline); Nutzung durch Kunden von „Svenska Spel“ auf freiwilliger Basis	selektive, indizierte Verhaltens- und Verhältnisprävention	N = 2.348 Kundinnen und Kunden von „Svenska Spel“; davon n = 594 „PlayScan“-Nutzerinnen und Nutzer	Einmalbefragung ausgewählter Online-Kundinnen und -Kunden	<p>Reichweite (bezogen auf alle Kundinnen und Kunden): 26% haben „PlayScan“ genutzt</p> <p>Akzeptanz („PlayScan“-Kunden): 52% finden „PlayScan“ ziemlich oder sehr nützlich</p> <p>Anwendung einzelner Elemente („PlayScan“-Kundinnen und -Kunden):</p> <ul style="list-style-type: none"> • 56% haben sich ein Einsatzlimit gesetzt • 40% haben einen Selbsttest durchgeführt • 17% haben eine Option der Selbstsperrungen genutzt • 0,4% haben eine Telefonberatung kontaktiert <p>Spielverhalten („PlayScan“-Kundinnen und -Kunden): bei 6,9% hat sich der Status verbessert (bei 89% unverändert, bei 6,3% verschlechtert; Mehrfachnennungen möglich)</p>	niedrig
-------------------	---	--	--	--	---	---	---------

¹Bewertung der Intervention = Effekte unter Berücksichtigung sowohl der Güte des Forschungsdesigns als auch der Interventionsart

5.5.5 Pre-Commitment

Bei einem Pre-Commitment- bzw. Limitierungssystem handelt es sich um eine Maßnahme des Spielerschutzes, die weltweit sowohl offline als auch online zunehmend zum Einsatz kommt. Es geht darum, verschiedene Parameter des Spielverhaltens im Vorfeld der Spielaktivitäten verbindlich zu begrenzen und damit schädlichen Folgen einer exzessiven Glücksspielbeteiligung vorzubeugen (Ladouceur, Blaszczynski & Lalande, 2012). In ihrer konkreten Ausgestaltung variieren Limitierungssysteme in der Praxis jedoch deutlich. Erstens können sich Limits auf die Spielzeit, die Einzahlungshöhe, das Einsatzvolumen, den Maximalgewinn und/oder den Maximalverlust beziehen. Zweitens stehen typischerweise tages-, wochen- und/oder monatsbezogene Begrenzungen und damit verschiedene Zeitfenster zur Auswahl. Drittens wird grundsätzlich zwischen Limitierungen auf freiwilliger Basis und gesetzlich bzw. von Anbieterseite festgelegten Obergrenzen unterschieden. Aufgrund dieser Heterogenität fällt eine eindeutige Zuordnung in das in Kapitel 4 entwickelte Klassifikationsraster nicht leicht. Da sich Pre-Commitmentssysteme an alle aktiven Spielerinnen und Spieler richten, erscheint jedoch eine Zuordnung zur selektiven Prävention angemessen. Außerdem setzen alle inkludierten Primärstudien (s. Tabelle 5.7) eine (anteilmäßige) freiwillige Nutzung voraus, so dass in diesem Zusammenhang eine Klassifikation als Mischtyp mit verhaltens- und verhältnispräventiven Elementen naheliegt (vgl. Kapitel 5.5.6 für eine ähnliche Differenzierung bei Sperrsystemen in Selbst- und Fremdsperre). Insgesamt erfüllen sieben Originalarbeiten zum Pre-Commitment die hier zugrunde gelegten Einschlusskriterien.

Die erste Originalarbeit stammt aus Österreich und bezieht sich auf die Spielangebote der Plattform „win2day“ (Auer & Griffiths, 2013). Dabei geht es um Lotterien und Kasinospiele inklusive Poker. Während des Registrierungsprozesses wurden Kundinnen und Kunden gebeten, zeitliche bzw. monetäre Limits – unterhalb einer Cash-in-Obergrenze von 800€ in der Woche – festzulegen. Insgesamt standen fünf Varianten zur Auswahl: drei Einzahlungslimits (täglich, wöchentlich und/oder monatlich) sowie zwei Spieldauerlimits (pro Session und/oder Tag). Als Datenbasis diente ein Pool von 5.000 Spielenden mit freiwilliger Selbstlimitierung. Zur Abbildung von Verhaltensänderungen wurde nur die Subgruppe der Intensivspielenden (Top 10% bezogen auf den theoretischen Verlust) herangezogen. Die Analyse fußte auf Spielverhaltensdaten, die einen 60-tägigen Zeitraum – 30 Tage vor und 30 Tage nach der Festsetzung des Limits – umfassten. Deskriptive Auswertungen zeigten, dass die 5.000 Kundinnen und Kunden im Durchschnitt 4,4 Limits verfügt haben. Die entsprechende Rangreihe führten monetäre Limitierungsarten an (täglich: 25%; wöchentlich: 29%; monatlich: 32%). Limitierungen zeitlicher

Art wurden seltener in Anspruch genommen (Session: 7%; Tag: 8%). Interventionseffekte ließen sich vor allem beim theoretischen Verlust erkennen: Hier ergaben sich signifikante Verbesserungen bei allen fünf Limitierungsvarianten. Im Hinblick auf das Outcome der Spieldauer war dies bei lediglich drei Limitierungsvarianten der Fall (tägliche und wöchentliche Einzahlungslimits sowie tagesbezogene Begrenzung der Spieldauer). Bei differenzierter Betrachtung wurde deutlich, dass Einzahlungslimits bei Lotterie- und Kasinospielenden generell eine bessere Wirkung als die spieldauerbezogenen Limits erzielten. Hingegen erwies sich bei Pokerspielenden der Effekt von spieldauerbezogenen Limits als grundsätzlich ausgeprägter. Mangelhafte Angaben zur Repräsentativität der Stichprobe sowie fehlende Bestimmungen von Effektgrößen erschweren die Befundeinordnung allerdings maßgeblich.

In einer weiteren Evaluationsstudie präsentierten Auer, Reiestad und Griffiths (2018a) Daten aus Norwegen. Im Oktober 2016 führte der nationale Glücksspielanbieter „Norsk Tipping“ ein verbindliches globales Maximalverlustlimit ein, das mit Ausnahme von terrestrischen Rubbellosen alle Glücksspielformen online und offline betraf. Dieses Limit entsprach umgerechnet ungefähr 2.100€, ließ sich aber individuell herabsetzen. Mittels einer internetgestützten Einmalerhebung etwa einen Monat nach Einführung des Limitierungssystems wurden 2.352 aktive Spielerinnen und Spieler zu ihren Erfahrungen befragt. Zusätzlich fand als Differenzierungsmerkmal bei der Datenanalyse der glücksspielbezogene Problemstatus nach „Play Scan“ (s. Kapitel 5.5.4) Berücksichtigung. Insgesamt gaben 76% der Stichprobe an, das neue Limitierungssystem zu kennen, wobei dieser Anteil bei Personen mit einem mittleren bzw. hohen Risiko für glücksspielbezogene Probleme jeweils bei über 90% lag. Weiterhin wussten 68% laut Selbstauskunft, wie ein Limit zu setzen, überprüfen und zu verändern ist (mit ebenfalls höheren Werten bei den gefährdeten Spielerinnen und Spielern). Für 79% des Samples war ein derartiges globales Maximalverlustlimit (eher) positiv besetzt. Hier wies die Subgruppe der nichtgefährdeten Spielerinnen und Spieler die höchsten Anteile auf. Schließlich berichteten 32% der Befragten davon, ihre selbst gesetzte Obergrenze erreicht zu haben. Von diesem Personenkreis „zockten“ nach ihren Selbstauskünften 10% bei anderen Glücksspielanbietern weiter. Vornehmlich handelte es sich dabei um Personen mit einem hohen „Glücksspielsucht-Risiko“. Diese primär deskriptiven Parameter lassen derweil nur sehr bedingt Rückschlüsse auf den nachhaltigen Nutzen des Pre-Commitments auf der Verhaltensebene zu.

Einen methodisch anderen Weg bestritten Auer, Hopfgartner und Griffiths (2019a) mit der Analyse von Spielverhaltensdaten verschiedener Plattformen. Inhaltlich im Mittelpunkt stand die wissenschaftliche Überprüfung des Effektes eines freiwilligen Limitierungssystems auf die

Kundentreue beim privaten Online-Glücksspielanbieter „Kindred“. Zu den Begrenzungsoptionen zählten Verlust- bzw. Einzahlungslimits pro Tag, Woche und Monat. Das Glücksspielangebot von „Kindred“ umfasste unter anderem Sportwetten, Bingo, Automaten Spiele, Tischspiele und Live-Kasinos. Die hier im Kern relevante Stichprobe setzte sich aus 165.622 Personen aus sieben europäischen Ländern mit mindestens einmaliger Spielteilnahme im ersten Quartal 2016 zusammen (gesamter Datensatz: $N = 175.818$; davon 89,3% männlich). Von diesem Personenkreis hatten 8,3% Gebrauch von den Limitierungsoptionen gemacht (mit einem signifikanten Geschlechterunterschied: Männer: 8,2%; Frauen: 9,5%). Daneben steigt die Nutzungsrate mit der Spielintensität bezogen auf die Einsatzhöhe quasi linear an (Grundlage: Einteilung in zehn gleich große Intensitätsgruppen). Schließlich erfolgte ein Gruppenvergleich von Personen mit ($n = 8.355$) und ohne Limitsetzung ($n = 70.169$) im ersten Quartal 2016 bei im ersten Quartal 2017 noch aktiven Spielerinnen und Spieler. Das zentrale Resultat besagt, dass sich unter den Limitsetzenden in jeder Intensitätsgruppe ein höherer Prozentsatz aktiver Spielerinnen und Spieler befand. Somit sprechen die Befunde in der Gesamtbetrachtung für die Kundentreue im Falle einer Limitsetzung. Für den hier zugrundeliegenden Forschungsgegenstand ist dieses Ergebnis aber nur am Rande von Bedeutung.

Daran anknüpfend analysierten Auer, Hopfgartner und Griffiths (2019b) weitere Daten des Glücksspielanbieters „Kindred“ zu den Limitierungsoptionen. Dieses Mal stand der Effekt eines freiwilligen Einzahlungslimits (pro Tag, Woche oder Monat) auf das Online-Spielverhalten über einen Ein-Jahres-Zeitraum im Fokus. Als Outcome dienten Spieleinsätze (Mediane), die über Spielverhaltensdaten abgebildet wurden. Insgesamt 49.560 Personen mit mindestens einmaliger Spielteilnahme zwischen Januar 2017 und März 2017 sowie zwischen Januar 2018 und März 2018 (Follow-up) bildeten die Stichprobe. Darunter befanden sich 90% Männer. Die bereits bei Auer et al. (2019a) vorgestellte Auswertungsstrategie blieb im Wesentlichen unverändert. Zusätzlich kam es zur Prüfung von Geschlechterunterschieden. Im ersten Quartal 2017 nahmen insgesamt 1,3% des Samples eine entsprechende Limitierung vor. Offenbar differierte das Inanspruchnahmeverhalten hier nicht zwischen Männern und Frauen, da sich über alle zehn Intensitätsgruppen keine markanten Geschlechterunterschieden zeigten. Im Zeitverlauf ergaben sich bei den Spieleinsätzen (Median 1. Quartal 2017 vs. Median 1. Quartal 2018) bei acht der zehn Gruppenvergleiche ebenfalls keine signifikanten Unterschiede. Es deutete sich allerdings an, dass Intensivspielende mit Limit eine deutlichere Verringerung der Einsätze aufweisen als Intensivspielende ohne Limit. In der Gesamtbetrachtung sind die Befunde ein Stück weit über das statistische Phänomen der Regression zur Mitte zu erklären, so dass der präventive Nutzen an dieser Stelle nicht überinterpretiert werden darf.

Die bereits weiter oben vorgestellte Querschnittbefragung aus Australien von Gainsbury et al. (2019) nimmt gleichfalls Bezug auf die freiwillige Nutzung von Einzahlungslimits und deren Mehrwert aus Sicht der Konsumentinnen und Konsumenten. Von den 564 Internet-Spielenden, die an der Studie teilgenommen haben, berichteten 85,5%, dass ihnen eine derartige Maßnahme bekannt ist. Knapp ein Viertel dieser Subgruppe (24,5%) hatte bereits selbst über ein Einzahlungslimit verfügt. Des Weiteren erklärten sich 72,8% aller Nutzerinnen und Nutzer mit diesem Tool (sehr) zufrieden. Bei 58,0% hatte die Begrenzung der Einzahlungssumme laut Selbstbericht zu einer Veränderung des Spielverhaltens geführt. Schließlich erwähnten Personen mit einem problematischen Spielverhalten (40,0%) häufiger eine Nutzung als Personen ohne Glücksspielbezogene Belastungen (10,3%) bzw. Personen mit einem niedrig-riskanten Spielverhalten (20,2%). Dasselbe galt für Individuen mit einem moderat-riskanten Spielverhalten (34,9%) gegenüber Individuen mit einem niedrig-riskanten Spielverhalten. Diese Befunde bringen zwar Erkenntnisse zur Akzeptanz von Limitierungssystemen mit sich. Eine stringente Evaluation ihrer präventiven Wirksamkeit ist mit diesem Vorgehen aber nicht verbunden.

Die ähnlich konzipierte und ebenfalls schon erwähnte Forschungsarbeit von Ivanova et al. (2019a) aus Finnland (Region Åland) fußte auf einer Einmalbefragung aktiver Online-Spielerinnen und -Spieler zu ihren Erfahrungen mit ausgewählten Spielerschutzmaßnahmen. Thematisiert wurden dabei auch vergangene Erlebnisse mit monetären oder zeitlichen Limitierungen. Insgesamt gaben fast alle Studienteilnehmenden (95,6%) an, derartige Begrenzungen schon einmal in Anspruch genommen zu haben. Für alle PGSI-Statusgruppen lag dieser Anteil über 93%; eine Variation der Nutzungsrate nach Glücksspielbezogenem Problemstatus war demnach nicht ersichtlich. Da keine weiteren Evaluationsbefunde zum Pre-Commitment erhoben wurden, erweist sich die Aussagekraft dieser Studie als stark eingeschränkt.

Im Gegensatz dazu baute die Evaluationsstudie von Ivanova, Magnusson und Carlbring (2019b) auf der Analyse von Spielverhaltensdaten auf. Abermals bezog sich die Studie auf die Online-Glücksspielangebote von „Penningautomatförening“ aus Finnland (Region Åland). Die zu überprüfende Intervention bestand in einem freiwilligen wöchentlichen Einzahlungslimit. Zur Stichprobe zählten 4.328 Neukundinnen und Neukunden mit Präferenz für Online-Automatenspiele. Dieser Personenkreis wurde in randomisierter Weise vier Gruppen zugeordnet: Gruppe 1 (G1) erhielt eine Aufforderung zur Limitsetzung während des Registrierungsprozesses. Bei Gruppe 2 (G2) war dies vor der ersten Einzahlung und bei Gruppe 3 (G3) direkt nach der ersten Einzahlung der Fall. Gruppe 4 (KG) ohne Aufforderung diente als klassische Kon-

trollbedingung. Insgesamt lassen sich drei Hauptbefunde festhalten. Erstens variierte die Nutzungsrate in Abhängigkeit von der Gruppenzugehörigkeit (G1: 45,0%; G2: 38,8%; G3: 21,9%; KG: 6,5%). Im Allgemeinen machten mehr Männer als Frauen von der Limitsetzung Gebrauch. Zweitens waren trotz unterschiedlicher statistischer Berechnungen keine Gruppenunterschiede in Bezug auf den Nettoverlust, erfasst in den 90 Tagen nach der Registrierung, belegbar. Drittens zeigten Kundinnen und Kunden, die das Limit heraufgesetzt oder ganz aufgehoben haben, höhere Nettoverluste als Kundinnen und Kunden, die das Limit nicht verändert haben (gilt für alle Experimentalbedingungen). Folglich scheint von der Aufforderung zur Limitsetzung kein wesentlicher präventiver Effekt auszugehen. Zugleich deutet sich an, dass eine Heraufsetzung bzw. Aufhebung des Limits einen Risikomarker für glücksspielbedingte Fehlanpassungen darstellen kann.

Gesamtbewertung der Evidenz

Unter quantitativen Gesichtspunkten gehören Systeme des Pre-Commitments mit sieben Originalarbeiten hier zu den vergleichsweise gut erforschten Interventionsbereichen. Auch die Variabilität der Outcomes in Form von Spielverhaltens- sowie Selbstberichtsdaten ist im Allgemeinen positiv zu würdigen (s. Tabelle 5.5.5). Bei allen Studien deuten sich zudem Positiveffekte in unterschiedlicher Weise an, so dass diesem Interventionstyp zwar eine Wirkung im Sinne des Spielerschutzes unterstellt werden kann. Allerdings bilden insbesondere die in der Regel geringen Nutzungsraten (bei Freiwilligkeit) sowie die eher mäßigen Effektgrößen zwei wesentliche Limitationen. Bei der Interpretation muss zudem beachtet werden, dass sich nahezu alle Befunde auf freiwillig bzw. individuell gesetzte Limits beziehen (was nach den Erkenntnissen aus Kapitel 4 auch zu erwarten war). In Bezug auf Geschlechtereffekte liegen lediglich Erkenntnisse zur Nutzungsrate vor, die sich zudem noch als inkonsistent erweisen. Aufgrund des weitgehenden Fehlens von Befunden zu einzelnen Komponenten von Pre-Commitmentssystemen lassen sich evidenzgestützte Handlungsempfehlungen, was ihre konkrete Ausgestaltung in der Praxis anbelangt, somit an dieser Stelle nicht ableiten.

Tabelle 5.7: Evidenz evaluierter Interventionen – Pre-Commitment

Studie	Land, Glücksspielformen (online)	Intervention	Präventionsart	Stichprobe	Forschungsdesign	Zentrale Effekte	Bewertung der Intervention ¹
Auer 2013	Österreich: Lotterien und Kasinospiele (inkl. Poker)	selbst gewählte Limitierungen in 5 Varianten: 3 Einzahlungslimits (täglich, wöchentlich und/oder monatlich) sowie 2 Spieldauerlimits (pro Session und/oder Tag) auf „win2day“	selektive Verhaltens- und Verhältnisprävention	N = 5.000 Kundinnen und Kunden mit freiwilliger Selbstlimitierung; davon die Subgruppe der Intensivspielenden (10%)	Auswertung von Spielverhaltensdaten Vergleich 30 Tage vor und 30 Tage nach der Festsetzung der Limits	theoretischer Verlust: Verbesserung bei allen 5 Limitierungsarten Spieldauer: Verbesserung bei 3 Limitierungsarten (einzahlungsbezogen: täglich und wöchentlich, spieldauerbezogen: Tag) bei Lotterie- und Kasinospielenden erzielen Einzahlungslimits insgesamt die größere Wirkung; bei Pokerspielenden ist der Effekt von Spieldauerlimits generell ausgeprägter	niedrig

Auer 2018a	Norwegen: glücksspielformübergreifend (offline und online mit Ausnahme von Offline-Rubbellosen)	verbindliches globales Maximalverlustlimit (MVL) bei „Norsk Tipping“ (≈ 2.100€ im Monat) sowie in diesem Rahmen selbst gesetzte Limits	selektive Verhaltens- und Verhältnisprävention	N = 2.352 aktive Spielerinnen und Spieler	Einmalbefragung (online) Problemstatus nach „Play Scan“	Bekanntheitsrate (MVL): 76% (höherer Anteil bei gefährdeten Spielerinnen und Spielern) Anwendungswissen: 68% (höherer Anteil bei gefährdeten Spielerinnen und Spielern) (eher) positive Einstellung (MVL): 79% (höherer Anteil bei nicht-gefährdeten Spielerinnen und Spielern) nach Erreichung des persönlichen Limits: 10% spielten bei anderen Anbietern weiter (höherer Anteil bei gefährdeten Spielerinnen und Spielern)	niedrig
Auer 2019a	7 europäische Länder: zahlreiche Formen (u. a. Sportwetten, Bingo, Automaten Spiele, Tischspiele, Live-Kasino)	freiwillige Limitierung beim privaten Online-Glücksspielanbieter „Kindred“ (Verlustsowie Einzahlungslimits pro Tag, Woche oder Monat)	selektive Verhaltens- und Verhältnisprävention	N = 175.818 Personen mit mindestens einmaliger Spielteilnahme zwischen Januar 2016 und Mai 2017	Analyse von Spielverhaltensdaten Gruppenvergleich von Personen mit vs. ohne Limitsetzung im 1. Quartal 2016 bei im 1. Quartal 2017 noch aktiven Spielerinnen und Spielern Einteilung in 10 gleich große Intensitätsgruppen bezogen auf die Einsatzhöhe	Nutzungsrate: 8,3% Prozentsatz aktiver Spielerinnen und Spieler ist höher unter den Limitsetzenden (Befunde sprechen insgesamt für Kundentreue bei Limitsetzung) Positivbeziehung zwischen Spielintensität und Limitsetzung	niedrig

<p>Auer 2019b</p>	<p>7 europäische Länder: zahlreiche Formen (u. a. Sportwetten, Bingo, Automatenspiele, Tischspiele, Live-Kasino)</p>	<p>freiwillige Limitierung beim privaten Online-Glücksspielanbieter „Kindred“ (Einzahlungslimits pro Tag, Woche oder Monat)</p>	<p>selektive Verhaltens- und Verhältnisprävention</p>	<p>N = 49.560 Personen mit mindestens einmaliger Spielteilnahme zwischen Januar 2017 und März 2017 (Baseline) sowie zwischen Januar 2018 und März 2018 (Follow-up)</p>	<p>Analyse von Spielverhaltensdaten: Spieleinsätze (Median)</p> <p>Gruppenvergleich von Personen mit vs. ohne Limitsetzung im 1. Quartal 2017 bei im 1. Quartal 2018 noch aktiven Spielern</p> <p>Einteilung in 10 gleich große Intensitätsgruppen bezogen auf das Einsatzvolumen</p>	<p>Nutzungsrate: 1,3%</p> <p>in 8 von 10 Gruppenvergleichen zeigen sich keine signifikanten Unterschiede bei den Einsätzen</p> <p>im Vergleich zu Intensivspielenden ohne Limit zeigt sich bei Intensivspielenden mit Limit eine deutlichere Verringerung der Einsätze</p>	<p>niedrig</p>
-----------------------	--	---	---	--	---	--	----------------

Gainsbury 2019	Australien: glücksspielformübergreifend	freiwillige Nutzung von Einzahlungslimits	selektive Verhaltens- und Verhältnisprävention	N = 564 Online-Spielerinnen und -Spieler	Einmalbefragung aktiver Online-Spielerinnen und -Spieler von 6 australischen Glücksspiel-Webseiten Problemstatus nach PGSI	Bekanntheitsrate: 85,5% Nutzungsrate (bei Bekanntheit): 24,5% (hohe) Zufriedenheit: bei 72,8% der Nutzerinnen und Nutzer Verhaltensänderung: bei 58,0% der Nutzerinnen und Nutzer Problemspielende (40,0%) haben eher Einzahlungslimits in Anspruch genommen als Personen ohne Probleme (10,3%) bzw. mit einem niedrig-riskanten (20,2%) Spielverhalten. Dasselbe gilt für Personen mit einem moderat-riskanten Spielverhalten (34,9%) vs. Personen mit niedrig-riskantem Spielverhalten.	niedrig
Ivanova 2019a	Finnland (Åland): Glücksspiele von Penningautomatförening	vergangene Erfahrungen mit monetären oder zeitlichen Limitierungen	selektive Verhaltens- und Verhältnisprävention	N = 1.223 aktive Kundinnen und Kunden	Einmalbefragung aktiver Online-Spielerinnen und -Spieler Problemstatus nach PGSI	Nutzungsrate (insgesamt): 95,6% Die Nutzungsrate variiert nicht in Abhängigkeit des Problemstatus	niedrig

Ivanova 2019b	Finnland (Åland): Glücksspiele von Peningautomat- förening	Aufforderung, ein frei- williges wöchentliches Einzahlungslimit zu setzen (auf der Online- Plattform von Pen- ningautomatförening)	selektive Verhaltens- und Verhält- nispräven- tion	N = 4.328 Neukundin- nen und Neukunden mit Online-Automa- tenspiel als primäre Glücksspielform	randomisierte Kon- trollgruppenstudie: Gruppe 1 = Auffor- derung bei Registrie- rung (G1); Gruppe 2 = Aufforderung vor der ersten Einzah- lung (G2); Gruppe 3 = Aufforderung nach der ersten Einzah- lung (G3); Kontroll- gruppe = keine Auf- forderung (KG) Analyse von Spiel- verhaltensdaten	Nutzungsraten: G1 (45,0%), G2 (38,8%), G3 (21,9%), KG (6,5%) keine Gruppenunterschiede in Bezug auf den Nettoverlust (sowohl bei kategorialer als auch dimensionaler Betrach- tung; gilt auch für die Anzahl der Einzahlungen sowie die Anzahl aktiver Spieltage) Kundinnen und Kunden, die das Limit heraufsetzen oder ganz aufheben, zeigen höhere Nettoverluste als Kundinnen und Kunden, die das Limit nicht verändern (gilt für jede Subgruppe)	niedrig
------------------	---	---	--	--	---	--	---------

¹Bewertung der Intervention = Effekte unter Berücksichtigung sowohl der Güte des Forschungsdesigns als auch der Interventionsart

5.5.6 Spielersperre

Im Glücksspielbereich zählen Sperrsysteme länderübergreifend zu den etablierten Spielerschutzmaßnahmen (Gainsbury, 2014; Hayer et al., 2018; Kotter et al., 2019). Grundsätzlich verfolgt eine Spielersperre den Zweck, glücksspielsuchtgefährdete bzw. glücksspielsüchtige Personen für eine bestimmte Zeitdauer vom Spielbetrieb auszuschließen. Sie stellt demnach eine externe Barriere dar, die interne Veränderungsprozesse unterstützen kann. Folglich trifft eine Zuordnung dieser Maßnahme zur indizierten Prävention an der Schnittstelle von Verhaltens- und Verhältnisprävention – ähnlich wie beim Pre-Commitment (Kapitel 5.5.5) – am ehesten zu (vgl. Kapitel 4). Während eine Selbstsperre eigeninitiativ durch die Spielerinnen und Spieler initiiert wird und damit auch genuin verhaltenspräventive Aspekte impliziert, repräsentiert eine Fremdsperre durch Außenstehende (z. B. durch das Personal von Glücksspielanbietern oder das soziale Nahumfeld) in erster Linie ein verhältnispräventives Vorgehen. In Bezug auf Online-Glücksspiele lassen sich in der Literatur insgesamt fünf Primärstudien mit Effektivitätsnachweisen finden (s. Tabelle 5.8). Interessanterweise sind davon vier Publikationen neueren Datums. Ferner steht bei allen Erhebungen die Selbstsperre im Fokus der Evaluation.

Caillon et al. (2019) untersuchten die suchtpreventive Wirkung einer 7-tägigen Selbstsperre, die auf in Frankreich lizenzierten Glücksspiel-Webseiten verfügt werden konnte. Zum Zeitpunkt der Datenerhebung waren in Frankreich unterschiedliche Online-Spielformen legalisiert, darunter fielen aber keine Online-Kasinospiele. Das Sample setzte sich aus insgesamt 60 Personen mit aktueller Glücksspielbeteiligung im Internet und einem riskanten Spielverhalten nach PGSI zusammen (männlich: 73,3%). Diese Personen wurden in randomisierter Weise, stratifiziert nach der bevorzugten Spielform, jeweils zur Hälfte einer Experimentalbedingung mit Sperrverfügung und einer Kontrollbedingung ohne Sperre zugeordnet. Drei Messungen zum Zeitpunkt der Sperrverfügung (Baseline) sowie 15 Tage und zwei Monate später dienten der Abbildung von Entwicklungsverläufen. Dabei wurden die Daten ausnahmslos per Telefon erhoben. Teststatistische Überprüfungen ergaben keine signifikanten Gruppenunterschiede in Bezug auf Einsatzhöhe, Spieldauer, glücksspielbezogenes Verlangen und kognitive Verzerrungen. In eine grundsätzlich ähnliche Richtung verwiesen die Befunde zum 2-Monats-Follow-up. Lediglich auf der Subskala „Wunsch nach einer Spielteilnahme“ beim glücksspielbezogenen Verlangen und auf den Dimensionen „wahrgenommene Unfähigkeit, mit dem Glücksspiel aufzuhören“ sowie „Kontrollillusion“ aus dem Spektrum der kognitiven Verzerrungen zeigte die Experimentalgruppe bessere Werte. Im Gegensatz dazu differierten die PGSI-Scores nicht. Zwar ist dieser Originalarbeit eine vergleichsweise hohe methodische Qualität zu bescheinigen. Die

wenigen Positivbefunde im Sinne einer effektiven Suchtprävention lassen in der Bewertung der Intervention jedoch abschließend nur das Attribut „niedrig“ zu.

Die weiter oben schon zweimal zitierte Befragungsstudie von Gainsbury et al. (2019) aus Australien erfasste die Einstellungen und Erfahrungen in Bezug auf eine kurzzeitige Selbstsperre („Time out“), die in der Regel nicht länger als sechs Monate andauerte. Von den 564 Spielerinnen und Spielern mit Selbstauskünften kannten immerhin 65,8% diese Maßnahme. Von dieser Subgruppe hatten 8,1% vom „Time Out“ Gebrauch gemacht. Darüber hinaus waren die Nutzerinnen und Nutzer mit der Selbstsperre zu 60,9% (sehr) zufrieden; für 69,9% ging dieses Tool sogar mit einer Verhaltensänderung einher. Schließlich haben Personen mit einem problematischen Spielverhalten nach PGSI (20,5%) eher über „Time-outs“ verfügt als Personen ohne Glücksspielproblematik (2,8%) bzw. mit einem niedrig-riskanten Spielverhalten (3,1%). Dasselbe galt für Personen mit einem moderat-riskanten Spielverhalten gegenüber Personen mit einem niedrig-riskanten Spielverhalten. Neben den oben bereits erwähnten Schwächen fallen bei Bewertung der Studienqualität hier die zum Teil sehr kleinen Fallzahlen zusätzlich negativ ins Gewicht.

Im Mittelpunkt des Beitrages von Hayer und Meyer (2011) stand die Evaluation der Selbstsperre beim Online-Glücksspielanbieter „win2day“ aus Österreich. Diese Plattform umfasste verschiedene Spielformen und zwar Lotteriespiele, Kasinospiele sowie Spiele im Gamesroom in Form sogenannter Minispiele. Es bestand die Möglichkeit, eine Selbstsperre für unterschiedlich lange Zeiträume zu beantragen. Als Laufzeiten standen vier Wochen, drei Monate, sechs Monate und 12 Monate zur Auswahl. Das Untersuchungsdesign sah vier Messzeitpunkte vor, darunter eine Baseline-Erhebung zum Zeitpunkt der Sperrverfügung und drei Follow-up-Erhebungen innerhalb des nachfolgenden Jahres. Alle Befragungen erfolgten online-gestützt oder via E-Mail. Zum ersten Messzeitpunkt nahmen 259 Personen an der Studie teil (männlich: 68,7%). Nach einem Jahr lagen noch Daten von insgesamt 20 Teilnehmenden vor. Für diese Subgruppe ließ sich zum einen ein Rückgang des Anteils von Personen mit einem problematischen Spielverhalten auf der Grundlage des Lie/Bet-Questionnaires von 80% (Baseline) auf 30% (12 Monate später) festhalten. Zum anderen berichteten zu den verschiedenen Follow-up-Messzeitpunkten zwischen 35,0% und 72,2% dieser Subgruppe von Verringerungen der Glücksspielbeteiligung hinsichtlich unterschiedlicher Parameter (Spielhäufigkeit, Spieldauer, Einsatzhöhe). Die fehlende Repräsentativität in Verbindung mit der geringen Größe der Stichprobe erweist sich als Hauptlimitation dieser Originalarbeit. Dennoch stimmen die Befunde

zuversichtlich, da offenbar von der Online-Selbstsperre nachhaltige Positiveffekte – zumindest für einen Teil der Nutzerinnen und Nutzer – ausgehen.

Die ebenfalls bereits zweimal rezipierte Befragungsstudie von Ivanova et al. (2019a) aus Finnland (Region Åland) enthält auch Einzelbefunde zur Selbstsperre. Konkret ging es in diesem Kontext um Erfahrungen mit dem sogenannten „Game Freeze Feature“. Hiermit war ein nicht näher definierter temporärer Spielstopp gemeint. Von den 1.223 Kundinnen und Kunden gaben insgesamt 58,5% an, dieses Tool schon einmal in Anspruch genommen zu haben. Es bestand zudem eine statistische Assoziation zwischen der Nutzungsrate und dem Glücksspielbezogenen Problemstatus nach PGSI: So nahmen Personen mit einem moderat-riskanten (63,1%) bzw. problematischen (67,9%) Spielverhalten diese Maßnahme häufiger wahr als Personen ohne Probleme (49,4%) bzw. mit einem niedrig-riskanten (52,7%) Spielverhalten. Welche suchtp Präventiven Effekte von diesem temporären Spielstopp ausgehen, lässt sich aufgrund dieser Befundlage jedoch nicht beantworten.

Die fünfte und letzte Primärstudie in diesem Kapitel stammt nochmals aus Frankreich und bezieht sich ausschließlich auf Online-Pokerspielende (Luquiens et al. 2019). Im Zentrum des Beitrages stand die Effektivitätsüberprüfung der Selbstsperre auf der Plattform „Winamax“. Dabei konnte die Länge der Sperre zwischen einem Tag und drei Jahren variieren. Es wurden Spielerinnen und Spieler inkludiert, die über einen Zeitraum von sieben Jahren erstmals eine Spielsperre in Anspruch nahmen (n = 4.887; männlich: 87,0%). Ein nach Geschlecht, Alter und Laufzeit des Spielkontos gematchter Personenkreis ohne Sperrverfügung bildete die Kontrollgruppe (n = 4.451). Die statistische Analyse fußte auf Spielverhaltensdaten vor Inkrafttreten der Sperre (Baseline) sowie nach ihrem Ablauf (3, 4, 6 und 12 Monate später). Zusätzlich erfolgten Subgruppenanalysen mit Vielspielenden (oberstes Quartil in Bezug auf zeitliche bzw. finanzielle Aufwendungen) und kurzzeitig gesperrten Spielerinnen und Spielern (< 90 Tage). Die Ergebnisse zeigen in der Gesamtbetrachtung, dass ehemals gesperrte Pokerspielende tatsächlich ihr Spielverhalten verändert haben: Im Vergleich zur Baseline waren im Rahmen des 12-monatigen Beobachtungsfensters durchgängig deutliche Verringerungen des Nettoverlustes und der Spieldauer zu erkennen. Allerdings lagen diese Parameter auf deskriptiver Ebene zu jedem Messzeitpunkt etwas höher als in der Kontrollbedingung. Jene Kernbefunde besaßen für kurzzeitig gesperrte Spielerinnen und Spieler ebenfalls Gültigkeit. Hingegen profitierten Vielspielende offenbar nicht in demselben Ausmaß von der Intervention. Eine Ausnahme stellte die Subgruppe mit den höchsten Zeitaufwendungen dar: Hier ließ sich ein positiver Effekt bezüglich der Spieldauer beobachten. Damit deutet diese Originalarbeit die suchtp Präventive Wirkung

einer Selbstsperre bei Online-Poker auch nach ihrer Beendigung an. Da Angaben zum Glücksspielverhalten der Studienteilnehmenden abseits der Plattform „Winamax“ fehlen, können Verlagerungen der Glücksspielaktivitäten jedoch nicht ausgeschlossen werden.

Gesamtbewertung der Evidenz

Während im Offline-Bereich zur Effektivität von Selbstsperren inzwischen eine solide Wissensbasis vorliegt (vgl. Kalke & Hayer, 2019), steckt die Evaluationsforschung zu Online-Sperren noch in den Kinderschuhen. Ungeachtet dessen verweisen die ersten Forschungsergebnisse in diesem Segment ebenfalls auf den prinzipiellen Nutzen dieses Instrumentes (s. Tabelle 5.8). Unter anderem scheinen erwartungsgemäß vor allem Personen mit einer Glücksspielproblematik die Sperre zu nutzen. Ob von der Selbstsperre geschlechterspezifische Effekte ausgehen, bleibt bislang unbeantwortet. Bei der Befundinterpretation ist grundsätzlich zum einen zu beachten, dass Sperrsysteme in der Praxis sehr heterogen ausgestaltet sind, etwa im Hinblick auf die Laufzeit oder Reichweite (z. B. eine einzige Spiel- oder Plattform betreffend vs. anbieterübergreifende Systeme). Zum anderen beschränken sich die vorgestellten Primärstudien auf Selbstsperren – Fremdsperren wurden bislang nicht evaluiert. Dieser Umstand deckt sich im Übrigen mit den Praxiserfahrungen aus Kapitel 4: Auch hier inkludierten zumindest einige Webseiten als Interventionsform die Selbstsperre, anbieterinitiierte Fremdsperren spielten indes keine Rolle. Bilanzierend bleibt festzuhalten, dass die von Spielersperren ausgehenden suchtpräventiven Effekte wohl gleichfalls im Internet greifen, zugleich aber noch deutlicher Optimierungsbedarf in der Ausgestaltung und wissenschaftlichen Überprüfung besteht.

Tabelle 5.8: Evidenz evaluierter Interventionen – Spielersperre

Studie	Land, Glücksspielformen (online)	Intervention	Präventionsart	Stichprobe	Forschungsdesign	Zentrale Effekte	Bewertung der Intervention ¹
Caillon 2019	Frankreich: alle legalen Glücksspiele (u. a. Lotto, Rubbellose, Sportwetten, Poker; aber keine illegalen Kasinospiele)	Selbstsperre (7-tägig)	indizierte Verhaltens- und Verhältnisprävention	N = 60 Personen mit einem riskanten Spielverhalten (PGSI) und aktueller Glücksspielteilnahme (online)	randomisierte kontrollierte Studie mit einer Experimentalgruppe (Sperre; n = 30) und einer Kontrollgruppe (keine Sperre; n = 30) Datenerhebung via Telefon zur Baseline sowie 15 Tage (F ₁) und 2 Monate (F ₂) nach Sperrverfügung	F ₁ : keine signifikanten Gruppenunterschiede in Bezug auf Einsatzhöhe, Spieldauer, Glücksspielbezogenes Verlangen und kognitive Verzerrungen F ₂ : keine signifikanten Gruppenunterschiede in Bezug auf Einsatzhöhe, Spieldauer, Glücksspielbezogenes Verlangen (Ausnahme: Wunsch nach einer Spielteilnahme), kognitive Verzerrungen (Ausnahmen: Unfähigkeit, mit dem Glücksspiel aufzuhören; Kontrollillusion) und Problemstatus (PGSI) die wenigen Positivbefunde (im Sinne der Intervention) machen sich erst mittelfristig bemerkbar	niedrig

Gainsbury 2019	Australien: glücksspiel- formübergreifend	kurzfristige Selbstsperre („Time out“), in der Regel kürzer als 6 Monate	indizierte Verhaltens- und Verhält- nispräven- tion	N = 564 Online-Spie- lerinnen und -Spieler	Einmalbefragung ak- tiver Online-Spiele- rinnen und -Spieler von 6 australischen Glücksspiel-Websei- ten Problemstatus nach PGSI	Bekanntheitsrate: 65,8% Nutzungsrate (bei Bekannt- heit): 8,1% (hohe) Zufriedenheit: bei 60,9% der Nutzerinnen und Nutzer Verhaltensänderung: bei 69,6% der Nutzerinnen und Nutzer Problemspielende (20,5%) haben eher über „Time-outs“ verfügt als Personen ohne Probleme (2,8%) bzw. mit ei- nem niedrig-riskanten (3,1%) Spielverhalten. Dasselbe gilt für Personen mit einem mo- derat-riskanten Spielverhalten vs. Personen mit niedrig-ris- kantem Spielverhalten.	niedrig
Hayer 2011	Österreich: Lotterie- spiele, Kasinospiele, Spiele im Gamesroom (sog. Minispiele)	Selbstsperre auf „win2day.at“ (Länge: 1, 3, 6 o- der 12 Monat[e])	indizierte Verhaltens- und Verhält- nispräven- tion	N = 259 gesperrte Spielerinnen und Spie- ler (Baseline) n = 29 (F ₁) n = 22 (F ₂) n = 20 (F ₃)	Längsschnittstudie Baseline- und Follow-up-Befragun- gen (1, 6 und 12 Mo- nat[e]) nach Verfü- gung der Selbstsperre online bzw. via E- Mail	Reduzierung glücksspielbezo- gener Probleme (Lie/Bet) Verringerung der Glücks- spielbeteiligung (Häufigkeit, Dauer, Einsatzhöhe)	mittel

Ivanova 2019a	Finnland (Åland): Glücksspiele von „Penningautomatförening“	vergangene Erfahrungen mit dem „Game Freeze Feature“ (nicht näher beschriebener temporärer Spielstopp)	indizierte Verhaltens- und Verhältnisprävention	N = 1.223 aktive Kundinnen und Kunden	Einmalbefragung aktiver Online-Spielerinnen und -Spieler Problemstatus nach PGSI	Nutzungsrate (insgesamt): 58,5% Personen mit einem moderat-riskanten (63,1%) bzw. problematischen (67,9%) Spielverhalten haben diese Maßnahme häufiger in Anspruch genommen als Personen ohne Probleme (49,4%) bzw. mit einem niedrig-riskanten (52,7%) Spielverhalten	niedrig
Luquiens 2019	Frankreich: Poker	Selbstsperre auf der Plattform „Winamax“ (variable Länge: 1 Tag bis 3 Jahre)	indizierte Verhaltens- und Verhältnisprävention	n = 4.887 erstmals gesperrte Spielerinnen und Spieler (EG) n = 4.451 Kontrollgruppe ohne Sperrverfügung (KG; gematcht nach Geschlecht, Alter und Laufzeit des Spielkontos)	Kontrollgruppenstudie: Analyse von Spielverhaltensdaten vor Inanspruchnahme (Baseline) sowie nach Ablauf der Selbstsperre (nach 3, 4, 6 und 12 Monaten) Subgruppenanalysen mit Vielspielenden (oberstes Quartil) sowie kurzzeitig gesperrten Spielerinnen und Spielern (< 90 Tage)	Veränderungen bei den Outcomes Nettoverlust und Spieldauer (bezogen auf die letzten 4 Wochen) sind abhängig von der Gruppenzugehörigkeit; deskriptiv lässt sich zu jedem Messzeitpunkt ein höheres Spielvolumen bei der EG erkennen, das aber deutlich unter den Baseline-Werten vor Inanspruchnahme der Sperre liegt (gilt jeweils auch für die kurze Sperrdauer) es ergeben sich keine entsprechenden Effekte bei kurzzeitig gesperrten Vielspielenden bei Vielspielenden (bezogen auf das Zeitkriterium) ist zudem ein positiver Effekt bezüglich der Spieldauer zu beobachten	mittel

¹Bewertung der Intervention = Effekte unter Berücksichtigung sowohl der Güte des Forschungsdesigns als auch der Interventionsart

6. Modul 3: Befragung von Expertinnen und Experten

6.1 Methodik

Im Rahmen des Forschungsprojekts fand abschließend eine Befragung von 15 Expertinnen und Experten aus den Bereichen Suchtprävention, Jugendschutz und Glücksspiel statt (s. Liste der Teilnehmenden in der Anlage 1). Damit sollte ein breites und heterogenes Fachwissen abgebildet werden. Die befragten Expertinnen und Experten schätzten ihren Kenntnisstand auf dem Gebiet der Suchtprävention ausnahmslos als „hoch“ oder „sehr hoch“ ein (s. Tabelle 6.1). Beim Jugendschutz und Glücksspiel gibt es jeweils etwa ein Drittel der Expertinnen und Experten, die ihr diesbezügliches Wissen mit „mittel“ angeben. Insgesamt spiegelt die Selbsteinschätzung die gewünschte Expertise in diesen drei Themenfeldern wieder.

Tabelle 6.1: Selbsteingeschätzter Kenntnisstand der Expertinnen und Experten

	Suchtprävention	Jugendschutz	Glücksspiel
sehr hoch	7	2	6
hoch	8	9	4
mittel	-	4	4
niedrig	-	-	1

Insgesamt erfolgten drei Befragungsrunden nach der Delphi-Methode. Ziel war dabei die Herstellung eines fachlichen Konsenses über die Mindeststandards des Jugend- und Spielerschutzes beim Online-Glücksspiel. An allen drei Befragungsrunden beteiligten sich immer alle 15 Expertinnen und Experten.

1. Runde

In der ersten Runde wurden 44 unterschiedliche Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes im Online-Glücksspiel abfragt. Es ging dabei um diejenigen Maßnahmen, die das Ergebnis der

Literaturrecherche (Modul 1a) und einer empirischen Auswertung von 40 internationalen Internetseiten von Online-Glücksspiel-Anbietern waren (Modul 1b). Erneut waren dabei die Maßnahmen nach zwei Merkmalen vorsortiert:

- nach Verhaltens- und Verhältnisprävention sowie einer Mischform und
- nach ihren Zielgruppen (universell, selektiv, indiziert).

Es sollte in einem ersten Schritt der Nutzen der einzelnen Maßnahmen bewertet und die Akzeptanz der Maßnahmen bei der Zielgruppe eingeschätzt werden. Die Skalierung bei beiden geschlossenen Fragen sah wie folgt aus: „sehr niedrig“ – „niedrig“ – „mittel“ – „hoch“ – „sehr hoch“.

Ferner bestand eine Aufgabe der Expertinnen und Experten zu Beginn der Befragung darin, anhand der genannten Skala eine Bewertung von generellen Ansätzen in der suchtpräventiven Arbeit vorzunehmen, und zwar (1) zur Verhaltens- und Verhältnisprävention (vorrangig Verhaltensprävention / Kombination von Verhaltens- und Verhältnisprävention / vorrangig Verhältnisprävention) und (2) zu ihrer zielgruppenbezogenen Ausrichtung (universell / selektiv / indiziert). Die erste Delphi-Runde fand im Juli 2020 statt.

2. Runde

In der zweiten Runde sollten die Expertinnen und Experten eine Beurteilung der bisher als vom Nutzen her hoch eingeschätzten Maßnahmen (insgesamt 13) als ein Gesamtkonzept für Mindeststandards des Jugend- und Spielerschutzes beim Online-Glücksspiel vornehmen. Die Frage lautete: „Wie schätzen Sie den Nutzen eines solchen 'Gesamtkonzeptes' ein?“. Auch hier reichte die Bewertungsskala von „sehr niedrig“ bis „sehr hoch“ (s. oben).

Gleichzeitig wurde den Teilnehmenden die Frage gestellt, ob diese Mindeststandards noch durch einige rein verhaltenspräventive Maßnahmen ergänzt werden sollen (Antwortvorgaben: „ja“ / „nein“ / „weiß nicht“). Unabhängig von der Beantwortung dieses Items bestand die Befragung aus einer Liste von insgesamt sieben verhaltenspräventiven Maßnahmen, die in der ersten Runde zumindest eine Zustimmung von mindestens fünf Personen mit „hoch“ oder „sehr hoch“ erfahren hatten, einschließlich einer erneuten Aufforderung nach einer Bewertung. Dafür wurden den Expertinnen und Experten die entsprechenden Ergebnisse aus der ersten Runde präsentiert. Die zweite Runde fand im August 2020 statt.

3. Runde

Das zentrale Thema der dritten Befragungsrunde bestand in der eingeschätzten Akzeptanz der (als hoch bewerteten) Maßnahmen bei den jeweiligen Zielgruppen. Dazu wurden den Expertinnen und Experten die Befragungsergebnisse der ersten Delphi-Runde vorgelegt. Sie sollten nunmehr eine Aussage darüber treffen, ob sie die eingeschätzte Akzeptanz der Maßnahmen als steigerungsfähig ansehen und ob sie hierfür Ideen und Anregungen hätten (offene Frage). Außerdem kam es zur expliziten Abfrage, ob die Maßnahme „personalisiertes Feedback“ (selektive Verhältnisprävention) als weiterer Mindeststandard mit in das Gesamtkonzept aufgenommen werden soll. Die dritte Runde fand im September 2020 statt.

6.2 Ergebnisse

1. Runde

Im Folgenden sind diejenigen Maßnahmen aufgelistet, die in der ersten Befragungsrunde von den Expertinnen und Experten die besten Bewertungen erfuhren. Es handelt es sich hierbei um insgesamt 13 Maßnahmen, deren Nutzen von mindestens zehn Personen mit den Kategorien „hoch“ oder „sehr hoch“ eingeschätzt wurde. Auf der Grundlage der Befragungsergebnisse erfolgte die Festlegung, dass bei einer positiven Nutzen-Einschätzung von mindestens zwei Drittel der Expertinnen und Experten (≥ 10 Personen) die entsprechende Maßnahme als Mindeststandard des Jugend- und Spielerschutzes für die zweite Delphi-Runde vorgeschlagen wird.

Wie sich diese 13 Maßnahmen nach den Strukturierungsmerkmalen – Verhaltens- und Verhältnisprävention sowie ihren Zielgruppen – aufteilen, zeigt Tabelle 6.2. Darunter befinden sich sieben verhältnispräventive und fünf kombinierte Maßnahmen. Nur eine einzige Maßnahme ist ausschließlich verhaltenspräventiv ausgerichtet. Ein Schwerpunkt liegt dabei auf Interventionen für selektive und indizierte Zielgruppen (10 von 13).

Tabelle 6.2: Die 13 Maßnahmen mit der größten Zustimmung

	universell	selektiv	indiziert
Verhaltensprävention	(keine Maßnahme mit großer Zustimmung)	1. keine Ermutigung zu kontinuierlichem Spiel	(keine Maßnahme mit großer Zustimmung)
Verhaltens-/Verhältnisprävention	(keine Maßnahme abgefragt)	2. Einzahllimit 3. Einsatzlimit 4. Verlustlimit	5. Kontosperr 6. Selbstsperr
Verhältnisprävention	7. Altersverifizierung 8. Zahlungszugang nur für Erwachsene 9. Ausschluss Werbung	10. generelles Einsatzlimit 11. generelles Verlustlimit 12. generelles Einzahllimit	13. Fremdsperr

Diese starke Akzentuierung verhältnispräventiver Maßnahmen mit selektiver und indizierter Ausrichtung spiegelt sich auch (größtenteils) in den Antworten zu zwei Fragen wider, in denen es um die Bewertung grundlegender präventiver Ansätze beim Online-Glücksspiel geht. Darin erfährt zum einem eine vorrangige Verhältnisprävention und eine Kombination von Verhaltens- und Verhältnisprävention einen großen Zuspruch bei der Expertengruppe (12 bzw. 15 Nennungen mit „hoch“ oder „sehr hoch“, s. Tabelle 6.3). Zum anderen wird der Nutzen von Maßnahmen mit einer indizierten Ausrichtung von einer deutlichen Mehrheit (12) als (sehr) hoch eingestuft (s. Tabelle 6.4). Die selektive Prävention kommt hier nur auf die Hälfte entsprechender Nennungen; der Nutzen universeller Ansätze wird sogar von einer Mehrheit der Expertinnen und Experten (9) als (sehr) niedrig eingeschätzt.

Tabelle 6.3: Einschätzung des Nutzens verschiedener Ansätze von Verhaltens- und Verhältnisprävention

	sehr niedrig	niedrig	mittel	hoch	sehr hoch	weiß nicht
vorrangig Verhaltensprävention	2	6	5	2	-	-
vorrangig Verhältnisprävention	-	1	2	8	4	-
Kombination von Verhaltens- und Verhältnisprävention	-	-	-	6	9	-

Tabelle 6.4: Einschätzung des Nutzens zielgruppenbezogener Prävention

	sehr niedrig	niedrig	mittel	hoch	sehr hoch	weiß nicht
universell	1	8	5	1	-	-
selektiv	-	2	7	5	1	-
indiziert	-	-	3	8	4	-

2. Runde

Eine deutliche Mehrheit der Expertinnen und Experten bewertet den Nutzen des vorläufigen Gesamtkonzepts, das aus den 13 selektierten Maßnahmen der erste Runde besteht (s. oben), als „hoch“ oder sogar „sehr hoch“ (s. Tabelle 6.5). Nur zwei Rückmeldungen beziehen sich auf einen „mittleren“ Nutzen.

Tabelle 6.5: Einschätzung des Nutzens hoch bewerteter Maßnahmen als finale Mindeststandards eines Gesamtkonzepts

	sehr niedrig	niedrig	mittel	hoch	sehr hoch	weiß nicht
„Gesamtkonzept“ (alle 13 Maßnahmen zusammen betrachtet)	-	-	2	10	3	-

Diese positive Zustimmung zum Gesamtkonzept wird auch dadurch bestätigt, dass nur eine einzige Person der Meinung ist, dass eine dieser Maßnahmen („Fremdsperre“) nicht in das Gesamtkonzept aufgenommen werden sollte.

Gleichzeitig sollten nach Auffassung von zehn der 15 Expertinnen und Experten diese 13 Mindeststandards noch durch weitere verhaltenspräventive Maßnahmen ergänzt werden. Als einzige von den sieben abgefragten verhaltenspräventiven Maßnahmen hat dabei das „personalisierte Feedback“ einen höheren Zuspruch erfahren. Acht der 15 Expertinnen und Experten bewerten den Nutzen dieser Maßnahme mit „hoch“ (7) oder „sehr hoch“ (1). Damit konnte aber nicht das Aufnahmekriterium der anderen 13 Maßnahmen erreicht werden (d. h. mindestens 10 Nennungen).

3. Runde

13 der 15 Expertinnen und Experten haben die Frage bejaht, ob das personalisierte Feedback als 14. Maßnahme mit in das Gesamtkonzept aufgenommen werden soll, obwohl es initial nicht das Zustimmungsquorum der anderen 13 Maßnahmen erreicht hat (s. oben). Damit sieht das endgültige Konzept der Expertinnen und Experten als Endresultat des Delphi-Prozesses wie folgt aus: Es besteht aus zwei verhaltenspräventiven, fünf kombinierten und sieben verhältnispräventiven Maßnahmen (s. Tabelle 6.6). Nach den Zielgruppen strukturiert handelt es sich um drei universelle, acht selektive und drei indizierte Interventionen.

Tabelle 6.6: Gesamtkonzept der Mindeststandards mit 14 Maßnahmen

	universell	selektiv	indiziert
Verhaltensprävention		keine Ermutigung zu kontinuierlichem Spiel personalisiertes Feedback	
Verhaltens-/ Verhältnisprävention		Einzahllimit Einsatzlimit Verlustlimit	Kontosperre Selbstsperre
Verhältnisprävention	Altersverifizierung Zahlungszugang nur für Erwachsene Ausschluss Werbung	generelles Einsatzlimit generelles Verlustlimit generelles Einzahllimit	Fremdsperre

Bei insgesamt neun der 14 Maßnahmen vertritt jeweils die Mehrheit der Expertinnen und Experten die Meinung, dass ihre Akzeptanz erhöht werden könnte. Dementsprechend werden zu diesen Maßnahmen verschiedene Vorschläge in einer offenen Frage unterbreitet, die in einer Anlage differenziert dargestellt sind (s. Anlage 2). Diese Vorschläge der Expertinnen und Experten lassen sich wie folgt zusammenfassen:

- Die einzelnen Maßnahmen müssen gut begründet und offensiv präsentiert werden.
- Dabei ist zum einen auf die gesetzlichen Verpflichtungen hinzuweisen und zum anderen auf wissenschaftliche Erkenntnisse über die Wirksamkeit der Maßnahmen Bezug zu nehmen.
- Viele Maßnahmen sollten auch als eine Gelegenheit des „Glücksspielens mit Kontrolle“ kommuniziert werden.
- Potentielle technische Funktionen sind in optimaler Weise für den Jugend- und Spielerschutz zu nutzen.
- Einige Maßnahmen sind mit der Möglichkeit, (niedrigschwellige) Hilfeangebote in Anspruch nehmen zu können, zu verbinden.

7. Fazit und Ausblick

Zunächst bleibt festzuhalten, dass grundsätzlich eine Fülle an Möglichkeiten existiert, die mit Online-Glücksspielen verbundenen Suchtgefahren zu bekämpfen. Sowohl über die selektive Literatursichtung in Form einer ersten Bestandsaufnahme (Modul 1a) als auch über die Analyse von 40 Online-Webseiten (Modul 1b) ließen sich zahlreiche Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes ausfindig machen. Insgesamt mündete dieser Recherchestrang in der Zusammenstellung von 44 unterschiedlichen Einzelmaßnahmen. Interessanterweise setzen Online-Glücksspielanbieter in der Praxis zumeist auf Maßnahmen der Verhaltensprävention, beispielsweise über verschiedenartige Strategien der Information und Aufklärung. Hier wird offenbar das primäre Ziel verfolgt, wohlinformierte Entscheidungsprozesse bei den Spielerinnen und Spielern zu fördern. Zweifelsohne stellen diese Komponenten eine wichtige Säule im Rahmen einer suchtpreventiven Gesamtstrategie dar. Gleichwohl kann davon ausgegangen werden, dass diese Vorgehensweise für sich genommen bestenfalls mit mäßiger Wirksamkeit einhergeht. An dieser Stelle scheint sich eine Beobachtung zu bestätigen, die bereits mehrfach in der Fachliteratur unabhängig von spezifischen Marktsegmenten Erwähnung fand (z. B. bei Meyer & Hayer, 2010): Die weltweit am häufigsten eingesetzten Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes sind im Allgemeinen diejenigen mit der geringsten Wirksamkeit in Sachen Suchtprevention.

Die systematische Literaturanalyse zur Maßnahmenwirksamkeit (Modul 2) bringt in diesem Kontext zusammengenommen wenig Aufschluss mit sich, da nur vereinzelt wissenschaftliche Erkenntnisse über ihre Effekte (insbesondere hinsichtlich der Ebenen Wissen, Einstellung und Verhalten) vorliegen. Am ehesten können das personalisierte Verhaltensfeedback und die Selbstsperrung sowie mit Abstrichen Limitierungssysteme als Erfolg versprechende Ansatzpunkte angesehen werden. Nahezu in Gänze mangelt es an validen Wirksamkeitsaussagen zu verschiedenen Subgruppen (z. B. Männer und Frauen). Ein zukünftiges Ziel der Forschung sollte daher darin bestehen, mittels hochwertiger Studiendesigns den potenziellen Nutzen dieser Maßnahmen auf der Verhaltensebene in differenzierter Weise und im Längsschnitt zu bestimmen. Alleine die überraschend kleine Anzahl an identifizierten Primärstudien ($n = 20$) legt hier dringlichen Forschungsbedarf nahe.

Aufgrund dieser defizitären Kenntnislage wurde abschließend eine Delphi-Befragung mit Expertinnen und Experten durchgeführt, um weiterführende evidenzgestützte Hinweise zu Erfolg versprechenden Präventionsmaßnahmen für den Online-Glücksspielbereich zu erhalten. Das von der Gruppe der Expertinnen und Experten vorgeschlagene finale Konzept besteht aus 14

Mindeststandards zum Jugend- und Spielerschutz (siehe Tabelle 6.6). Dabei überwiegen abermals Maßnahmen, die verhältnispräventive Komponenten enthalten. Im Ganzen besteht das Konzept aus zwei verhaltenspräventiven, fünf kombinierten und sieben verhältnispräventiven Maßnahmen. Nach den Zielgruppen strukturiert handelt es sich um drei universelle, acht selektive und drei indizierte Interventionen. Somit ähnelt dieses Konzept damit denjenigen Ansätzen bei der Alkohol- und Tabakprävention, die sich in der Vergangenheit als effektiv erwiesen haben (vgl. Hanewinkel, 2008; Kraus, Müller & Pabst, 2008). Allerdings kommt ein Teil der von den Expertinnen und Experten präferierten Maßnahmen bisher weltweit nur selten zum Einsatz. Das betrifft vor allem die beiden verhaltenspräventiven Maßnahmen, die generellen Limits und die Fremdsperre (s. Modul 1b).

Wie der Begriff „Mindeststandards“ bereits impliziert, sollte man es bei den genannten 14 Ansatzpunkten nicht belassen. Wünschenswert sind aus der Perspektive des Jugend- und Spielerschutzes weitere, ergänzende Maßnahmen, auch wenn bei diesen die bisherige Evidenzlage bestenfalls mäßig ausgefallen ist und ihr suchtpreventiver Nutzen von den Expertinnen und Experten für das Online-Glücksspiel als eher gering eingeschätzt wurde. Das betrifft zum Beispiel bestimmte Aufklärungsmaßnahmen (in Form von Pop-up-Fenstern während der Glücksspielaktivitäten) oder Personalschulungen (mit der Intention, Prozesse der Früherkennung und Frühintervention zu optimieren). Möglicherweise entfalten diese Elemente ihre Wirkung erst in einem größeren Gesamtkonzept bzw. über Synergieeffekte im Zusammenspiel mit anderen Elementen. Der Vollständigkeit halber sei schließlich noch erwähnt, dass das Fehlen von Wirksamkeitsnachweisen – aufgrund von bislang nicht durchgeführten Evaluationsstudien – nicht mit der grundsätzlichen Unwirksamkeit einzelner Maßnahmen verwechselt werden darf.

Ein Abgleich mit den rechtlichen Bestimmungen im zukünftigen Glücksspielstaatsvertrag (im Folgenden ist der Staatsvertrag mit Fassung vom 29.10.2020 gemeint) zeigt, dass bestimmte Vorschläge der Expertinnen und Experten im Kern umgesetzt werden sollen, andere wiederum nur in Ansätzen oder gar nicht.⁷ Eine entsprechende Gegenüberstellung enthält die Tabelle 7.1. Dabei ist zu beachten, dass es im Staatsvertragsentwurf teilweise unterschiedliche Regelungen zu den verschiedenen Online-Glücksspielformen gibt bzw. bestimmte Regelungen in der konkreten Ausgestaltung zu deutlicher Kritik geführt haben (wie etwas das vergleichsweise hohe

⁷ Es sei an dieser Stelle angemerkt, dass in diesem Fazit einzelne Maßnahmen – anders als im Kapitel 4 (Modul 1b: Auswertung von Online-Webseiten) – als „teilweise realisiert“ klassifiziert werden.

monatliche Einzahlungslimit für Online-Glücksspiele von 1.000€; s. Hayer, 2020). Auf derartige Differenzierungen soll hier nicht weiter eingegangen werden, da sie nicht im Fokus des vorliegenden Forschungsprojekts standen. Die oben vorgeschlagenen Mindeststandards sind deshalb in eher genereller Form formuliert. In einem nachfolgenden Schritt wäre zu überlegen, ob es spezifische Ausformungen für die jeweilige Glücksspielform geben sollte, die sich beispielsweise nach ihrem spezifischen Gefährdungspotential richtet (vgl. Hayer et al., 2019). Vor allem bei den folgenden drei Maßnahmen der Mindeststandards-Konzeption ergeben sich noch Handlungs- bzw. Konkretisierungsbedarfe, sofern die bisher vorgesehenen Regelungen im Staatsvertrag zugrunde gelegt werden:

Personalisiertes Feedback. Der Staatsvertrag beschreibt in § 6d zwar, dass die Veranstalter und Vermittler die Spielenden über die Summe der Einsätze, Gewinne und Verluste der jeweils vorangegangenen 30 Tage zu informieren haben. Von einem personalisierten Feedback, das als ein normatives, unmittelbares und summatives Instrument strukturiert ist (z. B. sollten Abfragen nach einem Tag/Monat/Jahr möglich sein) und mit Vergleichswerten einer entsprechenden Bezugsgruppe („Norm“) operiert, sind die Vorgaben im Staatsvertrag jedoch noch weit entfernt. Hier wäre es wünschenswert, in Pilotvorhaben unterschiedliche Varianten des personalisierten Feedbacks zu erproben und wissenschaftlich zu evaluieren.

Generelle Limits. Der Staatsvertrag beinhaltet ein anbieterübergreifendes Einzahlungslimit von 1.000€ (§ 6c). Vorgaben für fest gesetzte Einsatz- und Verlustlimits fehlen jedoch in Gänze. Hier sollten weitere rechtlich definierte Limitierungen definiert werden, die sich auf die Einsatz- und Verlusthöhe beziehen, um es den Spielerinnen und Spielern zu erleichtern, die Kontrolle über ihre Geldausgaben für Glücksspiele sowie die Spielaktivitäten zu behalten. Ein weiterer Diskussionspunkt bezieht sich auf die Angemessenheit der Limits, die sich an den Durchschnittsspielenden auszurichten haben. Ferner bedarf es der (empirischen) Klärung, welche Kriterien zu erfüllen sind, um diese Begrenzungen ggf. nach oben verschieben zu können.

Werbebeschränkungen. Der Staatsvertrag sieht unter anderem ein Werbeverbot für bestimmte Online-Glücksspiele (virtuelle Automaten Spiele, Online-Poker, Online-Kasinospiel) zwischen 6:00 und 21:00 Uhr im Rundfunk und Internet (§ 5) vor. Auch persönlich adressierte Werbung für diese Glücksspiele an gesperrte Spielerinnen und Spieler ist unzulässig. Im Sinne des Jugend- und Spielerschutzes wären jedoch deutlichere Werberestriktionen anzustreben (z. B. Ausweitung der Werbeverbotszeiten; vgl. zu weiterführenden Empfehlungen auch mit Hayer et al., 2020).

Tabelle 7.1: Realisierungsgrad der 14 Mindeststandards im zukünftigen Glücksspielstaatsvertrag (gültig ab 01.07.2021)

Mindeststandards	Realisierungsgrad	Bezug
Verhaltensprävention		
keine Ermunterung zu kontinuierlichem Spiel	nein	-
personalisiertes Feedback	teilweise	§ 6d Informationspflichten
Verhaltens-/Verhältnisprävention		
Einzahllimit (selbst gesetzt)	ja	§ 6c, Abs. 2, Limitdatei
Einsatzlimit (selbst gesetzt)	ja	§ 6c, Abs. 2, Limitdatei
Verlustlimit (selbst gesetzt)	ja	§ 6c, Abs. 2, Limitdatei
Kontosperre (selbst gesetzt)	nein	nur § 6i, Abs. 3, kurzfristige Sperre für 24 Stunden („Panic-Button“)
Spielerselbstsperre	ja	§ 8 Spielersperrsystem
Verhältnisprävention		
generelle Altersverifizierung und Identitätsprüfung	ja	§ 6 Sozialkonzept u. a. mit Umsetzung Jugendschutz und Identitätskontrollen; § 6a Spielkonto; s. auch § 6e, Abs. 1
Zahlungszugang nur für Erwachsene	teilweise	nicht explizit erwähnt, jedoch von § 6a & § 6b Spielkonto umfasst
Ausschluss von Werbung und Promotionsangeboten	teilweise	§ 5 Werbung
generelles Einsatzlimit	nein	-
generelles Verlustlimit	nein	-
generelles Einzahllimit	ja	§ 6c Limitdatei
Fremdsperre durch den Anbieter	ja	§ 8 Spielersperrsystem

Ergänzend ist in diesem Zusammenhang darauf hinzuweisen, die im zukünftigen Staatsvertrag verankerte Forderung zur Früherkennung (§ 6i) mit Leben zu füllen. Anbieter bestimmter Online-Glücksspiele sind dazu verpflichtet, „ein auf wissenschaftlichen Erkenntnissen beruhendes, auf Algorithmen basierendes automatisiertes System zur Früherkennung von glücksspielsuchtgefährdeten Spielern und von Glücksspielsucht“ zu implementieren. Weiterführende Details lässt der Vertragsentwurf an dieser Stelle offen. Die Analyse und Nutzung von Spielverhaltensdaten (vgl. Chagas & Gomes, 2017) dürfte hier von zentraler Bedeutung sein. Gleichwohl bedürfen derartige Früherkennungssysteme nicht nur einer unabhängigen Validierung und regelmäßigen Aktualisierung (vgl. mit dem Vorgehen im Spielhallenbereich von Meyer et al., 2018). Zugleich müssen klare Vorgaben erstellt werden, welche Handlungsschritte beim Vorliegen einer Glücksspielproblematik erfolgen.

Bei der Interpretation der vorgelegten Befunde sind folgende generelle Limitationen bei den einzelnen Modulen des Forschungsprojekts zu berücksichtigen: Erstens fußt die Erstellung des Klassifikationsrasters auf einer selektiven Literaturlauswahl (Modul 1a). Derweil implizieren die festgestellten Sättigungseffekte bei Hinzuziehung zusätzlicher Quellen, dass der Anspruch auf Vollständigkeit augenscheinlich weitestgehend erfüllt wurde. Diesen Umstand bestätigte außerdem die Auswertung der Angebotsseiten von 40 Online-Glücksspielanbietern, die lediglich zwei neue Maßnahmen hervorbrachte (Modul 1b). Zweitens verhindert der mäßige empirische Kenntnisstand zu den Effekten der verschiedenen Maßnahmen zum jetzigen Zeitpunkt, belastbare Aussagen zu „Best-Practice-Modellen“ in Sachen Suchtprävention beim Online-Glücksspiel – basierend auf einer hohen Evidenzgüte – zu treffen (Modul 2). Jene Forschungsdefizite umfassen sowohl die Studienanzahl als auch – mit wenigen Ausnahmen – deren jeweilige methodische Güte. In der Konsequenz lassen sich differenzierende Angaben etwa zu geschlechterspezifischen Wirkungen gar nicht machen. Drittens wurde im Rahmen dieses Forschungsprojekts deshalb versucht, diesen weißen Flecken durch eine Delphi-Befragung mit ausgewiesenen Expertinnen und Experten zu begegnen (Modul 3). Allerdings bewegen sich die Befunde damit auf der untersten Evidenzstufe (vgl. Shekelle et al., 1999). Daneben erweisen sich sowohl die Zusammenstellung der Expertengruppe als auch die Festlegung der Konsenskriterien ein Stück weit als willkürlich und somit ergebnisdeterminierend.

Zusammenfassend ist das vorgelegte Gesamtkonzept mit den 14 Mindeststandards deshalb als ein erster Vorschlag zur Weiterentwicklung suchtpräventiver Ansätze beim Online-Glücksspiel zu verstehen. Weitere Forschungsarbeiten sind in diesem Bereich mit hoher Wachstumsdynamik daher unabdingbar. Das betrifft im Allgemeinen vor allem Evaluationen von (einzelnen)

Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes und hier im Besonderen die Umsetzung von Kontrollgruppenstudien mit der Erfassung mittel- und langfristiger Verhaltenseffekte. Gleichfalls bedarf es der systematischen Durchführung von Testkäufen („Mystery Shopping“), um die tatsächliche Ausgestaltung der Jugend- und Spielerschutzmaßnahmen im Internet lebensweltnah zu bestimmen (vgl. für eine entsprechende Vorgehensweise im Spielhallenbereich mit Hayer, Brosowski & Meyer, 2020). Ein wesentlicher Mehrwert dieser Forschungsarbeit besteht darin, erstmals – im nationalen wie internationalen Kontext – einen vollständigen Überblick über die Möglichkeiten des Jugend- und Spielerschutzes im Internet zu geben, etwaige Lücken in der Gesetzgebung zu benennen und Impulse für ihre sinnvolle Fortschreibung zu setzen. Die Studie stellt demzufolge eine Ergänzung einer unlängst vorgelegten Expertise dar, die sich vornehmlich auf Jugend- und Spielerschutzmaßnahmen aus dem Offline-Bereich bezieht (Kalke & Hayer, 2019).

Gender Mainstreaming

Bislang sind genderspezifische Aspekte bei der Zusammenstellung von Mindeststandards für Jugend- und Spielerschutzmaßnahmen bezogen auf das Online-Glücksspiel eher von nebensächlicher Bedeutung. Die in Modul 1 gesichteten Maßnahmen werden nicht „geschlechtergetrennt“ angeboten. Im Zuge der systematischen Literaturrecherche zu Wirksamkeitsnachweisen finden sich ebenfalls nur punktuell empirische Befunde zu Geschlechterunterschieden, etwa im Hinblick auf die Inanspruchnahme einzelner Maßnahmen. Wissenschaftlich belastbare Aussagen zu gendergerechten Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes lassen sich zum jetzigen Zeitpunkt demzufolge nicht ableiten.

Verbreitung der Projektergebnisse

Die vorgeschlagenen Mindeststandards sind zukünftig in geeigneter Weise in den fachöffentlichen Diskurs einzuspeisen. Ein Fachartikel mit den zentralen Ergebnissen des Forschungsprojektes ist angedacht; Präsentationen auf Tagungen und Veranstaltungen stellen eine weitere Option diesbezüglich dar. Bei den Adressatinnen und Adressaten möglicher Forderungen muss jedoch die primäre Zuständigkeit der Bundesländer für die Glücksspielpolitik Berücksichtigung finden. Modellprojekte könnten jedoch auch vom Bund initiiert werden.

Literatur

*Anmerkung zum Literaturverzeichnis: Die Bezeichnung „in press“ bezieht sich im Folgenden auf den Publikationsstatus zum Zeitpunkt der Literaturrecherche (betrifft nur Kapitel 5). Eine Aktualisierung im Nachhinein erfolgte nicht. Zudem repräsentieren alle mit dem Symbol * gekennzeichneten Quellen hier Treffer der systematischen Literatursichtung (ebenfalls in Bezug auf Kapitel 5).*

*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., Griffiths M.D. (2014). Personalised feedback in the promotion of responsible gambling: A brief overview. *Responsible Gambling Review* 1: 27-36.

*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. <https://doi.org/10.4309/jgi.2014.29.3>

*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., Griffiths M.D. (2018c). Cognitive dissonance, personalized feedback, and online gambling behavior: An exploratory study using objective tracking data and subjective self-report. *International Journal of Mental Health and Addiction* 16: 631-641.

*Auer M., Hopfgartner N., Griffiths M.D. (2018b). The effect of loss-limit reminders on gambling behavior: A real-world study of Norwegian gamblers. *Journal of Behavioral Addictions* 7: 1056-1067.

*Auer M., Hopfgartner N., Griffiths M.D. (2019a). An empirical study of the effect of voluntary limit-setting on gamblers' loyalty using behavioural tracking data. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00084-3>

*Auer M., Hopfgartner N., Griffiths M.D. (2019b, in press). The effects of voluntary deposit limit-setting on long-term online gambling expenditure. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0202>

*Auer M., Reiestad S.H., Griffiths M.D. (2018a, in press). Global limit setting as a responsible gambling tool: What do players think? *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9892-x>

Banz M. (2019). Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland: Ergebnisse des Surveys 2019 und Trends. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA).

Bonello M., Griffiths M.D. (2017). Analyzing consumer protection for gamblers across different online gambling operators: A descriptive study. *Gaming Law Review and Economics* 21: 278-285.

Bühler A., Thrul J., Gomes de Matos (2020). Expertise zur Suchtprävention 2020. In: BZgA (Hrsg.), *Forschung und Praxis der Gesundheitsförderung (Band 52)*. Köln: BZgA.

BZgA, Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (Hrsg.) (2018). *Leitbegriffe der Gesundheitsförderung und Prävention. Glossar zu Konzepten, Strategien und Methoden*. Köln: BZgA.

*Caillon J., Grall-Bronnec M., Perrot B., Leboucher J., Donnio Y., Romo L., Challet-Bouju G. (2019). Effectiveness of at-risk gamblers' temporary self-exclusion from Internet gambling sites. *Journal of Gambling Studies* 35: 601-615.

Calvosa P. (2017). Responsible gambling strategies for Internet gambling: An empirical investigation into the Italian gambling market. *International Journal of Business and Management* 12(7): 17-34.

Chagas B.T., Gomes, J.F.S. (2017). Internet gambling: A critical review of behavioural tracking research. *Journal of Gambling Issues* 36. <http://dx.doi.org/10.4309/jgi.2017.36.1>

Cooney C., Columb D., Coasta J., Griffiths M.D., O'Gara C. (2018). An analysis of consumer protection for gamblers across different online gambling operators in Ireland: A descriptive study. *International Journal of Mental Health & Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9968-7>

DAK Forschung (2020, Mai). Mediensucht 2020 – Gaming und Social Media in Zeiten von Corona. DAK-Längsschnittstudie: Befragung von Kindern, Jugendlichen (12-17 Jahre) und deren Eltern. <https://www.dak.de/dak/download/dak-studie-gaming-social-media-und-corona-2296434.pdf>

Fiedler, I., Steinmetz, F., Ante, L., von Meduna, M. (2019). Regulierungsoptionen für den deutschen Onlineglücksspielmarkt. Hamburg: Universität Hamburg.

*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., Angus D.J., Procter L., Blaszczyński A. (2019, in press). Use of consumer protection tools on Internet gambling sites: Customer perceptions, motivators, and barriers to use. *Journal of Gambling Studies*. <https://doi.org/10.1007/s10899-019-09859-8>

Gainsbury S., Parke J., Suhonen N. (2013). Consumer attitudes towards internet gambling: Perceptions of responsible gambling policies, consumer protection, and regulation of online gambling sites. *Computers in Human Behavior* 29: 235-245.

Gainsbury S. (2012). *Internet gambling: Current research findings and implications*. New York: Springer.

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

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

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.

Goldmedia (2020, Juni). Glücksspielmarkt Deutschland. <https://www.goldmedia.com/produkt/study/gluecksspielmarkt-deutschland-2020>

*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.

Häder M. (2014). *Delphi-Befragungen: Ein Arbeitsbuch*. Wiesbaden: Springer VS.

Häder M., Häder S. (Hrsg.) (2010). *Die Delphi-Technik in den Sozialwissenschaften: Methodische Forschungen und innovative Anwendungen*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.

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

Hayer T. (2013). Internetbasiertes Glücksspiel: Spielanreize und Suchtgefahren. *Pro Jugend: Fachzeitschrift der Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern e.V.* Heft 4: 4-8.

Hayer T. (2020). Neuer Glücksspielstaatsvertrag – Chancen und Risiken. *SuchtAktuell* 27(2): 55-59.

Hayer T., Bachmann M., Meyer G. (2005). Pathologisches Spielverhalten bei Glücksspielen im Internet. *Wiener Zeitschrift für Suchtforschung* 28 (1-2): 29-41.

Hayer T, Brosowski T, Meyer G. (2020, in press). Multi-venue exclusion program and early detection of problem gamblers: What works and what does not? *International Gambling Studies*. <https://doi.org/10.1080/14459795.2020.1766096>

Hayer T., Füchtenschnieder I., Hardeling A., Landgraf K., Rehbein F., Wulf R., Rumpf H.-J. (2020). Empfehlung zu Glücksspielwerbung während der Corona-Pandemie. *Sucht* 66: 217-222.

Hayer T., Girndt L., Kalke J. (2019). Das Gefährdungspotenzial von Online-Glücksspielen: Eine systematische Literaturanalyse. Bremen: Universität Bremen.

Hayer T., Kalke J. (2021, in Druck). Editorial zum Themenheft „Sportwetten und Suchtgefahren“. *Suchttherapie*.

*Hayer T., Meyer G. (2011). 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). Studie zur Wirkung und Optimierung von Spielersperren und Sozialkonzepten in Spielhallen in Hessen. Wiesbaden: Hessisches Ministerium für Soziales und Integration.

Hernández-Ruiz A. (2020). Consumer protection on online gambling websites hosted by licensed operators in Spain. *Adicciones* 32: 216-224.

*Ivanova E., Magnusson K., Carlbring P. (2019b). Deposit limit prompt in online gambling for reducing gambling intensity: A randomized controlled trial. *Frontiers in Psychology* 10: 639.

*Ivanova E., Rafi J., Lindner P., Carlbring P. (2019a). Experiences of responsible gambling tools among non-problem gamblers: A survey of active customers of an online gambling platform. *Addictive Behaviors Reports* 9: 100161.

*Jonsson J., Hodgins D.C., Munck I., Carlbring P. (2019). Reaching out to big losers: A randomized controlled trial of brief motivational contact providing gambling expenditure feedback. *Psychology of Addictive Behaviors* 33: 179-189.

Kalke J., Hayer T. (2019). Expertise zur Wirksamkeit von Maßnahmen des Spieler- und Jugendschutzes: Ein systematischer Review. Berlin: Peter Lang.

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.

Kotter R., Kräplin A., Pittig A., Bühringer G. (2019). A systematic review of land-based self-exclusion programs: Demographics, gambling behavior, gambling problems, mental symptoms, and mental health. *Journal of Gambling Studies* 35: 367-394.

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.

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.

Lischer S. (2018). Das Gefährdungspotenzial von Internet-Glücksspielen und Möglichkeiten des Spielerschutzes. *Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht* 13, Sonderbeilage 4: 2-21.

Littler A., Hörnle J. (2019). Evaluation of regulatory tools for enforcing online gambling rules and channelling demand towards controlled offers: An overview of the report completed for the European Commission. *Gaming Law Review* 23: 395-404.

*Luquiens A., Dugravot A., Panjo H., Benyamina A., Gaïffas S., Bacry E. (2019). Self-exclusion among online poker gamblers: Effects on expenditure in time and money as compared to matched controls. *International Journal of Environmental Research and Public Health* 16: 4399.

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

Marionneau V., Järvinen-Tassopoulos J. (2017). Consumer protection in licensed online gambling markets in France: The role of responsible gambling tools. *Addiction Research & Theory* 25: 436-443.

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

Meyer G, Girndt L, Brosowski T, Hayer T. (2018). Früherkennung von Problemspieler*innen an Geldspielautomaten: Praxistest zur Validierung eines Screening-Instruments. Berlin: Bundesministerium für Gesundheit.

Meyer G., Hayer T. (2010). Problematisches und pathologisches Spielverhalten bei Glücksspielen: Epidemiologie und Prävention. *Bundesgesundheitsblatt* 53: 295-305.

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.

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

Smeaton M., Griffiths M. (2004). Internet gambling and social responsibility: An exploratory study. *CyberPsychology & Behavior* 7: 49-57.

Staatsvertrag zur Neuregulierung des Glücksspielwesens in Deutschland. (Glücksspielneuregulierungsstaatsvertrag – GlüNeuRStV). Entwurfssfassung vom Januar 2020 bzw. vom Oktober 2020.

*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.

Anlage

Anlage 1: Expertinnen und Experten der Delphi-Befragung

Becker, Prof. Dr. Tilman

Bühler, Prof. Dr. Anneke

Ensslen, Daniel

Füchtenschnieder, Ilona

Goschew, Angelina

Haug, PD Dr. Severin

Kraus, Prof. Dr. Ludwig

Landgraf, Konrad

Lieb, Christiane

Malischnig, Dr. Doris

Morgenstern, PD Dr. Matthis

Quack, Dr. Anke

Rehbein, PD Dr. Florian

Schmitt, Susanne

Tossmann, Dr. Peter

Anlage 2: Vorschläge der Expertinnen und Experten, um die Akzeptanz von bestimmten Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes bei der potentiellen Zielgruppe zu erhöhen.⁸

Personalisiertes Feedback (PF)

- Das personalisierte Feedback (PF) sollte als eine Möglichkeit des „Glücksspielens mit Kontrolle“ kommuniziert werden.
- Es sollte sich um ein unmittelbares und summatives PF handeln (z. B. sollten Abfragen nach Tag/Monat/Jahr möglich sein).
- Das PF sollte automatisiert in regelmäßigen Abständen erscheinen.
- Es wäre gut, wenn das PF Referenzwerte von „Normalspielenden“ enthalten könnte. (2)⁹
- Das PF ist mit weiteren Funktionen auszustatten (z. B. Komorbiditäten in kluger Weise abfragen).
- Das PF sollte mit der Möglichkeit der motivierenden Gesprächsführung verbunden werden.

Selbst gesetztes Einzahllimit

- Das selbst gesetzte Einzahllimit sollte als eine Möglichkeit des „Glücksspielens mit Kontrolle“ kommuniziert werden. (2)
- Es muss eine gute Begründung und Orientierungshilfe geben, wie mit dem selbst gesetzten Einzahllimit umzugehen ist. (2)
- Es sollte eine verpflichtende Maßnahme sein, sich ein Einzahllimit zu setzen.
- Beim selbstgesetzten Einzahllimit sollten gleichzeitig auch Durchschnittslimits angegeben werden. (2)
- Beim selbst gesetzten Einzahllimit ist eine Funktion vorzusehen, wie viel Geld höchstens für das Glücksspiel ausgegeben werden darf (nach Miete, Lebenshaltungskosten etc.).

⁸ Wenn ein Aspekt mehr als nur einmal genannt worden ist, befindet sich dort eine entsprechende Information in der Klammer.

⁹ s. Fußnote 7.

Selbst gesetztes Einsatzlimit

- Das selbst gesetzte Einsatzlimit sollte als eine Möglichkeit des „Glücksspielens mit Kontrolle“ kommuniziert werden.
- Es muss eine gute Begründung und Orientierungshilfe geben, wie mit dem selbst gesetzten Einsatzlimit umzugehen ist. (3)
- Es sollte eine verpflichtende Maßnahme sein, sich ein Einsatzlimit zu setzen.
- Beim selbstgesetzten Einsatzlimit sollten gleichzeitig auch Durchschnittslimits angegeben werden. (2)
- Beim selbst gesetzten Einsatzlimit ist eine Funktion vorzusehen, wie viel Geld höchstens für das Glücksspiel ausgegeben werden darf (nach Miete, Lebenshaltungskosten etc.).

Selbst gesetztes Verlustlimit

- Das selbst gesetzte Verlustlimit sollte als eine Möglichkeit des „Glücksspielens mit Kontrolle“ kommuniziert werden.
- Es muss eine gute Begründung und Orientierungshilfe geben, wie mit dem selbst gesetzten Verlustlimit umzugehen ist. (2)
- Es sollte eine verpflichtende Maßnahme sein, sich ein Verlustlimit zu setzen.
- Beim selbstgesetzten Verlustlimit sollten gleichzeitig auch Durchschnittslimits angegeben werden. (2)
- Beim selbst gesetzten Verlustlimit ist eine Funktion vorzusehen, wie viel Geld höchstens für das Glücksspiel ausgegeben werden darf (nach Miete, Lebenshaltungskosten etc.).

Selbst gesetzte Kontosperr

- Die selbst gesetzte Kontosperr sollte als eine Möglichkeit des „Glücksspielens mit Kontrolle“ kommuniziert werden. (2)
- Die Funktion der selbst gesetzten Kontosperr sollte offensiv präsentiert werden und leicht auffindbar sein. (2)

Spielerselbstsperre

- Die Spielerselbstsperre sollte als eine Möglichkeit des „Glücksspielens mit Kontrolle“ kommuniziert werden; nicht nur als Instrument für pathologische Glücksspielerinnen und Glücksspieler. (2)
- Die Funktion der Spielerselbstsperre sollte offensiv präsentiert werden und leicht auffindbar sein. (2)
- Es sollte eine zentrale Spielerselbstsperre geben.
- Die Spielerselbstsperre muss verbindlich für längere Zeiträume gelten.
- Die Option, einen Sperrbegleiter an die Seite gestellt zu bekommen, wäre wünschenswert.
- Die Spielerselbstsperre ist mit einem niedrigschwelligen Beratungsangebot bei einer unabhängigen Einrichtung zu verbinden.

Altersverifizierung

- Die Altersverifizierung ist zu verbinden mit deutlichen Hinweisen auf die gesetzliche Verpflichtung zum Jugendschutz. (3)
- Im Rahmen der Altersverifizierung sollte auf die Gefahren des Glücksspiels aufmerksam gemacht werden. (2)
- Die Altersverifizierung ist mit ihrer vorhandenen wissenschaftlichen Evidenz zu begründen.
- Das Verfahren zur Altersverifizierung sollte sich nach dem Gefährdungspotential der einzelnen Glücksspiele gestalten
- Es kann davon ausgegangen werden, dass ein automatischer Gewöhnungsprozess an diese Maßnahme stattfindet.

Zahlungszugang nur Erwachsene

- Ein Zahlungszugang nur für Erwachsene ist zu verbinden mit deutlichen Hinweisen auf die gesetzliche Verpflichtung zum Jugendschutz. (3)
- Ein Zahlungszugang nur für Erwachsene ist mit seiner vorhandenen wissenschaftlichen Evidenz zu begründen.
- Im Rahmen des Zahlungszugangs für Erwachsene sollte auf die Gefahren des Glücksspiels aufmerksam gemacht werden. (2)

- Es kann davon ausgegangen werden, dass ein automatischer Gewöhnungsprozess an diese Maßnahme stattfindet.

Ausschluss von Werbung

- Der Ausschluss von Werbung ist zu verbinden mit deutlichen Hinweisen auf die gesetzliche Verpflichtung. (2)
- Der Ausschluss von Werbung ist mit seiner vorhandenen wissenschaftlichen Evidenz zu begründen.
- Die Akzeptanz könnte durch eine Ausweitung von Werbefoten für Glücksspiele im Fernsehen und Internet gesteigert werden.
- Es kann davon ausgegangen werden, dass ein automatischer Gewöhnungsprozess an diese Maßnahme stattfindet.