Technische Universität Dresden
Bereich Mathematik und Naturwissenschaften Fakultät Psychologie
Institut für Klinische Psychologie und Psychotherapie,
Arbeitsgruppe Abhängiges Verhalten, Risikoanalyse und Risikomanagement

Wissenschaftliche Studie zur Vorbereitung der Evaluierung der Sechsten Verordnung zur Änderung der Spielverordnung

Die Studie wurde im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) durchgeführt.

Dresden, 09.06.2023

Studienleitung

Prof. Dr. Gerhard Bühringer

Arbeitsgruppe Abhängiges Verhalten, Risikoanalyse und Risikomanagement
Institut für Klinische Psychologie und Psychotherapie
Fakultät Psychologie
Technische Universität Dresden
Helmholtzstr. 10
01062 Dresden

Telefon: 0351/463 369 28
Fax: 0351/463 369 30
E-Mail: gerhard.buehringer@tu-dresden.de

Stellvertretende Studienleitung

Dr. habil. Anja Kräplin

Dipl.-Psych. Robert Czernecka

Mitarbeiter:innen

M.Sc. Käthe Kupka

M.Sc. Annette Panzlaff

Zitierhinweis

Bühringer, G., Czernecka, R., Kupka, K., Panzlaff, A. & Kräplin, A. (2023). *Wissenschaftliche Studie zur Vorbereitung der Evaluierung der Sechsten Verordnung zur Änderung der Spielverordnung*. Verfügbar unter https://www.bmwk.de/Redaktion/DE/Textsammlungen/Mittelstand/gewerberecht.html

Bitte beachten Sie, dass der Anhang als separates Dokument vorliegt.

Danksagung

Wir möchten uns bei den befragten aktuellen und ehemaligen Spielenden, den Betreibenden von Spielhallen und Gaststätten, den Expert:innen aus den Bereichen Aufsicht, Beratung/Behandlung, Wissenschaft sowie Spieler:innenschutz und Prävention im Kontext der Glückspielanbieter:innen herzlich für ihre Geduld und Bereitschaft bedanken, in den letzten Monaten an unserer Untersuchung teilgenommen und unsere vielen Fragen beantwortet zu haben. Unser Dank gilt auch den Studierenden für die verdeckte teilnehmende Beobachtung in den Spielstätten und der Kontrolle der Jugendschutzbestimmungen sowie den Mitarbeitenden der Ordnungsämter für ihre Bereitschaft zu und Durchführung von Begehungen und Kontrolluntersuchungen.

Bedanken möchten wir uns auch bei unserem fachlichen Beirat, Prof. Dr. Ursula Buchner, Prof. Dr. Reiner Hanewinkel, Dr. Olaf Rilke und Priv. Doz. Dr. Alfred Uhl, für ihre Beratung und Unterstützung bei Fragen der Untersuchungsplanung und Durchführung sowie Auswertung und Interpretation der Ergebnisse.

I. Kurzfassung

1 Einführung

§20 Abs. 3 der 6. Verordnung zur Änderung der SpielV (kurz 6. Änderungsverordnung) sieht vor, dass die Auswirkungen der Veränderungen dieser Regelungsinstrumente auf das „Entstehen von Glücksspielsucht und eine wirksame Suchtbekämpfung“ unter Mitwirkung der Länder und des Fachbeirats Glücksspiel (§10 Abs. 1 Satz 2 GlüStV 2021) zu evaluieren sind. Die hier vorgestellte Studie soll dabei eine Grundlage für den Evaluierungsbericht des Bundesministeriums für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) sein. Die Durchführung der Studie wurde im November 2021 begonnen und im April 2023 abgeschlossen. Wir verwenden im Folgenden nicht den alltagsüblichen Begriff Spielsucht, sondern den wissenschaftlich üblichen Begriff „Störung durch Glücksspielen“ oder „Glücksspielstörung“.

2 Rahmenbedingungen der Studie

In Kapitel 2 sind die zentralen Rahmenbedingungen für die Studie zusammengestellt:

- Epidemiologische Daten zu Glücksspielen, zu Glücksspielstörungen in Deutschland sowie zur Nutzung von Geldspielgeräten (GSG)
- Regulierung der GSG in Deutschland
- Anzahl der GSG
- Wissenschaftlicher Stand zur Entstehung einer Glücksspielstörung
- Wertefragen bei der Glücksspielregulierung

3 Untersuchungskonzept

3.1 Studienziele

Die Ausschreibung des BMWK erfordert die Erfassung und Analyse von kausalen Zusammenhängen zwischen vorgenommenen Änderungen der Spielgeräte- und Aufstellmerkmale entsprechend der 6. Änderungsverordnung zur SpielV und Auswirkungen auf das Spielverhalten, die Prävalenz einer Störung durch Glücksspielen und den Jugendschutz. Dies ist retrospektiv und mit einer Einmalmessung nicht möglich. Unter Beachtung der Vorgaben und der methodologischen Beschränkungen wurden die folgenden Studienziele im Sinne einer aktuellen Erfassung des Ist-Zustands realisiert:

(1) „Bewertung der Effektivität der verschärften Regelungsinstrumente der SpielV hinsichtlich Suchtprävention und -bekämpfung" für Spielteilnehmende und Jugendliche

- Erfassung des aktuellen Spielverhaltens aus Sicht der Spielenden
- Erfassung der aktuellen Problemlage bei den Spielenden
- Erfassung von erinnertem Ausweichverhalten auf andere Glücksspiele bei aktuellen und ehemalig Spielenden
- Befragung zum subjektiv wahrgenommen Einfluss der Veränderungen durch die 6. Änderungsverordnung zur SpielV durch Spielende, Betreibende und Expert:innen (Regelungsinstrumente) sowie deren Bewertung der Veränderungen und deren Wirksamkeit
- Erfassung der Teilnahme an und professionelle Einschätzung zur Verbreitung von illegalen Glücksspielen
- Literaturrecherche zu anderen Studien, die in der Vergangenheit die Effektivität der Regelungsinstrumente der SpielV untersucht und Vor- und Nachteile bewertet haben.

(2) Bewertung der Umsetzung der Jugendschutzvorgaben und Wirkung der sich auf den Jugendschutz beziehenden Warnhinweise

- Überprüfung der Erfüllung der Jugendschutzvorgaben durch Begehungen
- Überprüfung des Durchführens von Einlass- und Ausweiskontrollen durch Begehungen sowie der Nutzung der gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittel („Spielerkarte") und den erweiterten Pflichten des Aufstellers
- Literaturrecherche zu anderen Studien, die in der Vergangenheit den Jugendschutz durch die SpielV geprüft haben.

(3) Gewinnung von Erkenntnissen für „Schlussfolgerungen zu möglichen weiteren Instrumenten der Suchtprävention"

- Erfassung der Vorschläge von derzeitigen und sich im Hilfesystem befindenden (ehemaligen) Spielenden, von Betreibenden, Expert:innen sowie aus der wissenschaftlichen Literatur für zukünftige Verbesserungen
- Ein weiteres Thema ist die Einschätzung der befragten Gruppen zu verschiedenen Aspekten des Vulnerabilitäts-Risiko-Modells. Auf Basis des Modells können Schlussfolgerungen zu differenzierten Schutzmaßnahmen für risikoarme und vulnerabel Spielende abgeleitet werden.

Bei der Planung der Umsetzung der Vorgaben haben wir uns - zur Vergleichbarkeit der Ergebnisse - an der Studie von 2009/2010 zur 5. Änderungsverordnung zur SpielV orientiert, soweit neuere Entwicklungen keine Änderungen erforderten. Weiterhin wurden zu den Themen, soweit möglich, jeweils die Antworten von fünf Gruppen erfasst: derzeit Spielende, ehemals Spielende, Spielende

im Hilfesystem, Betreibende sowie Expert:innen (einschließlich Auswertung der Literatur. Dazu kamen unangekündigte Kontrollen und verdeckte Testbesuche.

3.2 Teilstudien (siehe 3.2.3)

Die Umsetzung der drei Studienziele erfolgte in acht Teilstudien, die im Jahr 2022 und Anfang 2023 weitgehend parallel geplant, durchgeführt und ausgewertet wurden.

(1a) Teilstudie mit **derzeit Spielenden an GSG** in Spielhallen und Gaststätten

(1b) Teilstudie mit **ehemals Spielenden an GSG**

(1c) Teilstudie mit **(ehemals) Spielenden im Hilfesystem**

(2) Teilstudie mit Betreibenden von Spielhallen und Gaststätten

(3) Teilstudie mit **Expert:innen** aus Aufsicht, Beratung/Behandlung und Wissenschaft, einschließlich einer Literaturrecherche

(4) Teilstudie zur **verdeckten, teilnehmenden Beobachtung** in Spielhallen und Gaststätten

(5) Teilstudie zu **Begehungen mit Ordnungsämtern** in Spielhallen und Gaststätten

(6) Beobachtungen zur Einhaltung der Jugendschutzbestimmungen durch **Testeintritte** (in Teilstudie 4 integriert).

4 Methodik

Die Datenerhebung zu den Teilstudien 1a (derzeit Spielende an GSG) und 1b (ehemals Spielende an GSG) wurde wegen der großen Anzahl der Interviews an das infas Institut für angewandte Sozialwissenschaft vergeben. Die Interviews für die Teilstudien 1c (ehemals Spielende im Hilfesystem), 2 und 3 (Betreibende und Expert:innen), die Begehungen in den Teilstudien 4 und 6 (Testeintritte und teilnehmende Beobachtungen) sowie die Literaturauswertung haben Mitarbeitende der Projektgruppe durchgeführt. Die Begehungen in Spielstätten (Teilstudie 5) erfolgten durch einen Experten mit Vertretern aus Ordnungsämtern.

In den Kapiteln 4.4 bis 4.11 sind für die einzelnen Teilstudien die Informationen zur Stichprobe, zu möglichen Stichprobenverzerrungen, zu den Untersuchungsinstrumenten und zur Durchführung dargestellt.

Aufgrund sehr geringer Fallzahlen für die Gruppe der Personen, die früher an GSG gespielt haben und dann zu anderen Glücksspielen gewechselt hat, wurde die Teilstudie 1b während der Datenerhebung abgebrochen. Alle anderen angestrebten Studienziele konnten realisiert werden.

5 Zusammenfassung der Ergebnisse (Kapitel 5) und Schlussfolgerungen (Kapitel 6)

Es werden im Folgenden zehn zentrale Ergebnisse aus der Bewertung der neuen Regelungsinstrumente der 6. Änderungsverordnung sowie des erfassten Spielverhaltens der derzeit Spielenden zusammengefasst. Einbezogen werden auch die bisherigen Regelungsinstrumente der SpielV sowie die Maßnahmen aus dem GlüStV, die sich auf GSG beziehen. Die Ergebnisse sind nach den drei Studienzielen geordnet. Aus jedem Ergebnis wurde eine Schlussfolgerung abgeleitet.

5.1 Studienziel 1: „Bewertung der Effektivität der verschärften Regelungsinstrumente der SpielV hinsichtlich Suchtprävention und -bekämpfung“

5.1.1 Bewertung der Wirksamkeit der Regelungsinstrumente der SpielV und ausgesuchter Maßnahmen des GlüStV

Ein Überblick der Ergebnisse zur eingeschätzten Wirksamkeit der Regelungen hinsichtlich Schutz von Spielenden durch die befragten Gruppen ist in Tabelle 85 (SpielV) und Tabelle 86 (GlüStV) dargestellt. Dabei gibt die rote Markierung an, dass mehr als 66% der Befragten die Maßnahme als eher nicht wirksam oder überhaupt nicht wirksam bewerteten, die grüne Markierung gibt an, dass

mehr als 66% der Befragten die Maßnahme als eher wirksam oder sehr wirksam bewerteten und grau gibt an, dass in der Bewertung des Regelungsinstruments keine Zweidrittel-Mehrheit für oder gegen die Wirksamkeit vorlag. Dabei ist zu beachten, dass es sich um Einschätzungen handelt und dass einige der Regelungsinstrumente nicht gut bekannt waren

Ergebnis 1

Alle befragten vier Gruppen (derzeit Spielende, Spielende im Hilfesystem, Betreibende und Expert:innen) stimmen mehrheitlich überein, dass die 6. Änderungsverordnung zur SpielV sowie die hier untersuchten Maßnahmen des GlüStV (einschließlich schon vorab bestehender Regulierungen) den Schutz der Spielenden bei voller Umsetzung eher oder stark verbessern. Die Einschätzung der Wirksamkeit einzelner Regelungsinstrumente wird dabei sehr unterschiedlich bewertet, abhängig vom jeweiligen Instrument und der befragten Gruppe. Überwiegend wirksam (zumindest zwei der vier Gruppen) werden eingeschätzt: das gerätegebundene, personenungebunden Identifikationsmittel (Spielerkarte oder Code), Alterskontrollen, Personalschulung, zentrale Fremdsperre, zentrale Selbstsperre, Sperrzeiten, Werbeverbot und Ansprache problematisch Spielender durch das Personal. Überwiegend unwirksam werden beurteilt: Gewinn- und Verlustgrenzen, Spielunterbrechung nach drei Stunden, Einzeleinsatztaste, Informationsmaterial und Verbot der Mehrfachspielhallen.

Schlussfolgerung 1

Zusammenfassend überwiegen positive Einschätzungen gegenüber der Wirksamkeit der Regelungsinstrumente, wobei einige Einschätzungen erhebliche Unterschiede zwischen den befragten Gruppen aufweisen. Es besteht die Notwendigkeit einer evidenzbasierten Überprüfung zahlreicher Regelungen.

Ergebnis 2

Die Literaturrecherche ergab eine eingeschränkte oder mangelnde Wirksamkeit bezüglich der Regelungsinstrumente Schulungen, Gewinn- und Verlustgrenzen sowie Warnhinweise und Informationsmaterial.

Schlussfolgerung 2

Die aktuellen Regelungsinstrumente basieren nicht auf dem neuesten Stand der Wissenschaft.

5.1.2 Bewertung der Umsetzung der Maßnahmen der SpielV und des GlüStV

Ergebnis 3

Die Umsetzung der Maßnahmen wird unterschiedlich je nach Thematik und je nach befragter Gruppe beurteilt. Eher gut sind in Spielhallen die „strukturellen" Vorgaben umgesetzt, wie Anzahl und Zulassung der GSG, Geräteabstände, Warnhinweise und Alkoholverbot. Eher schlecht umgesetzt werden die Vorgaben zur Spielerkarte oder Code und zu Schulungen. In Gaststätten werden fast alle Regelungen deutlich schlechter umgesetzt.

Schlussfolgerung 3

Insbesondere in Gaststätten sind deutliche Verbesserungen bei der Umsetzung aller Maßnahmen notwendig. Für alle Spielstätten sind eine bessere Umsetzung der Identitätsprüfung und eine wirksamere Verhinderung der Mehrfachbespielung notwendig.

Ergebnis 4

Es gibt aus mehreren Teilstudien Hinweise auf illegale Spielpraktiken. Diese reichen von legal zugelassenen Spielstätten, die ein nicht mehr zugelassenes GSG oder „Fungame"-Automaten (illegale GSG ohne Begrenzungen der Merkmale gemäß der SpielV) aufgestellt haben bis hin zu illegalen Spielstätten, z.B. sogenannten Casino-Cafés. Ein Problem ist dabei die fehlende zentrale Übersicht über alle Spielstätten und alle GSG sowie Personal- und Kompetenzdefizite bei den kontrollierenden Ordnungsämtern.

Schlussfolgerung 4

Verbesserungen zur Reduzierung illegaler Spielangebote und -praktiken sind notwendig.

5.1.3 Bewertung der Bekanntheit der Regelungsinstrumente der SpielV und des GlüStV

Ergebnis 5

Keines der Regelungsinstrumente war allen befragten Gruppen sehr gut bekannt.

Schlussfolgerung 5

Verbesserungen in der Bekanntheit der Regelungsinstrumente sind für ein verantwortungsbewusstes und rechtskonformes Angebot (Betreibende) bzw. für eine risikoarme Nutzung des Angebots (derzeit Spielende) notwendig. Zudem wäre eine Abstimmung der entsprechenden Gesetzgebung zwischen Bundes- (SpielV) und

Landesebene (GlüStV) zur Vermeidung regionaler Unterschiede der Regelinstrumente sinnvoll.

5.1.4 Beschreibung des Spielverhaltens der derzeit an GSG Spielenden

Ergebnis 6

Die derzeit an GSG Spielenden spielen eher regelmäßig und zumeist auch andere Glücksspiele (Automaten in Spielbanken, Lotto), etwa 24% geben ihr verfügbares Geld oder mehr für Glücksspielen aus. Ein Teil der Spielenden spielt aus Motiven, die auf eine Problematik im Zusammenhang mit Glücksspielen hindeuten, dabei erfüllen etwa 41% die Screening-Kriterien einer Störung durch Glücksspielen.

Zu beachten ist dabei, dass die Art der Stichprobenziehung wahrscheinlich zu einer Überrepräsentation von Personen mit einer möglichen Störung durch Glücksspielen geführt hat (siehe Abschnitt 4.4 und 5.2).

Schlussfolgerung 6

Die neuen Regelungsinstrumente der SpielV und des GlüStV, in Verbindung mit Defiziten in der Kontrolle der Umsetzung, scheinen keinen Beitrag zur Reduzierung des Anteils der Personen zu leisten, die die Screening-Kriterien für eine mögliche Störung durch Glücksspielen erfüllen. Notwendig sind zum einen bessere Maßnahmen zur Früherkennung und zum Schutz problematisch Spielender, zum anderen Forschungsprojekte zur Frage, inwieweit durch bessere Regelungsinstrumente der Anteil problematisch Spielender reduziert werden kann.

Ergebnis 7

Derzeit Spielende geben an als Folge der geänderten Regelungen der 6. Änderungsverordnung ihr Spielverhalten an GSG reduziert oder gesteigert zu haben, es ist dabei kein klarer Trend zu erkennen. Die strengeren Regelungen führen dazu, dass ein Teil der derzeit Spielenden auf andere Glücksspiele (z.B. Spielautomaten in Spielbanken, Glücksspiele im Internet), zum Teil auch wahrscheinlich illegale Glücksspiele (im „Hinterzimmer"), ausweichen.

Schlussfolgerung 7

Änderungen an Regelungen für ein Segment des Glücksspielangebots wie für GSG müssen auf Auswirkungen für andere Segmente geprüft werden bzw. sollten abgestimmt für alle

Segmente vorgenommen und regelmäßig auf mögliche Wechselwirkungen überprüft werden.

5.2 Studienziel 2: Bewertung der Umsetzung der Jugendschutzvorgaben und Wirkung der sich auf den Jugendschutz beziehenden Warnhinweise.

Ergebnis 8

Alterskontrollen als Regelungsinstrument für den Jugendschutz im Rahmen der SpielV wurden einheitlich als wirksam bewertet. Sowohl derzeit Spielende als auch Betreibende berichten im Gegensatz zur Untersuchung zur 5. Änderungsverordnung von einer hohen Anzahl an Alterskontrollen. Die Überprüfung von Alterskontrollen innerhalb dieser Studie zeigte auch eine hohe Umsetzung in Spielhallen. Einzig in Gaststätten werden Alterskontrollen in fast zwei Drittel aller Fälle nicht durchgeführt.

Schlussfolgerung 8

Maßnahmen zum Jugendschutz durch Eingangskontrollen werden in Spielhallen weitgehend umgesetzt, in Gaststätten sind deutliche Verbesserungen notwendig.

5.3 Studienziel 3 Gewinnung von Erkenntnissen für „Schlussfolgerungen zu möglichen weiteren Instrumenten der Suchtprävention“

Ergebnis 9

Für mögliche weitere präventive Maßnahmen zeigt sich bei zahlreichen Vorschlägen kein einheitliches Bild. Sie reichen von Änderungen der Regelungsinstrumente (z.B. Verbot von GSG in Gaststätten, Erhöhung des Mindestalters, Zeitbegrenzungen, Reduzierung von Bestandsspielhallen) über verbesserte Umsetzung (z.B. personengebundenes Identifikationsmittel, bessere Umsetzung durch das Spielstättenpersonal) bis hin zum verbesserten Vollzug (z.B. bundeseinheitliches Vorgehen, Verstärkung von Ordnungsämtern, Präzisierung der Straftatbestände, höhere Bestrafung). Auch ein komplettes Verbot von GSG oder Glücksspielen wurde vorgeschlagen. Wenige Vorschläge betreffen die Unterstützung der Spielstätten, z.B. durch Schulung und Hilfe der Spielhallen bei der Umsetzung von Regelungen oder Stärkung der korrekt arbeitenden Spielstätten.

Schlussfolgerung 9

Die meisten Vorschläge betreffen Themen zur Änderungen der Regelungsinstrumente, besserer Umsetzung und Kontrollen der gültigen Regelungsinstrumente. Ein Teil sind weitergehende Verbote bis zum kompletten Verbot des Glücksspielens und damit über die

Verbesserung der SpielV hinaus eher Gegenstand gesellschaftlicher und parlamentarischer Willensbildung.

Ergebnis 10

Zur Frage der Relevanz der diskutierten Faktoren für die Entwicklung von Problemen mit Glücksspielen bzw. einer Störung durch Glücksspielen wurde von allen befragten Gruppen am häufigsten die Eigenschaften der Person als Risikofaktoren genannt. Eine wichtige Bedeutung bei der Störungsentwicklung wurde auch dem sozialen Umfeld, den Glücksspielen sowie den Spielstätten beigemessen.

Schlussfolgerung 10

Die Aussagen der Befragten unterstützen den wissenschaftlich vorherrschen Ansatz, dass sich eine Glücksspielstörung entwickelt, wenn eine vulnerable Person auf bestimmte Glücksspiel- und Umgebungsmerkmale trifft. Dementsprechend sollten vulnerable Personen für eine Störungsentwicklung frühzeitig erkannt und vor einer weiteren Problemverschärfung geschützt werden. Inwieweit Modifikationen bei den genannten anderen Faktoren das Risiko reduzieren, muss in wissenschaftlichen Studien besser geklärt werden.

6 Vorschläge (Kapitel 7)

Die Vorschläge sind nicht mehr nach den Zielen der Studie geordnet, sondern in 2 Abschnitte gegliedert, die sich im ersten Teil auf die verbesserte Einhaltung der bisherigen Regelungen beziehen, im zweiten Teil auf die Verbesserung der SpielV. Vorab werden die Rahmenbedingungen für die Auswahl der Vorschläge zusammengefasst.

6.1 Rahmenbedingungen für die Auswahl der Vorschläge

Die methodischen Grenzen bezüglich der drei Ziele der Studie (Bewertung der aktuellen Regelungen der SpielV in Hinblick auf den Schutz von Erwachsenen, von Jugendlichen sowie Vorschläge für weitere Präventionsinstrumente) haben wir in Kapitel 3 dargestellt. Darüber hinaus sind folgende Faktoren relevant:

6.1.1 Mögliche Auswirkungen der Regulierung für GSG auf Ausweichverhalten

Es gibt aus unseren Teilstudien Hinweise auf Ausweichbewegungen in legale und illegale Glücksspielsegmente. Dies sollte bei Änderungen regelmäßig erfasst und bei Bedarf zu Anpassungen der Regulierung in einen adaptiven Prozess führen.

6.1.2 Wertefragen bei der Glücksspielregulierung

In Kapitel 2.6 haben wir die Relevanz von Werthaltungen bei der Regulierung des Glücksspielens angesprochen. Solche Werthaltungen sind wissenschaftlich nicht zu entscheiden, sondern Gegenstand gesellschaftlicher Konsensbildung und parlamentarischer Willensbildung. Jedoch sollten die Auswirkungen (Vor- und Nachteile) unterschiedlicher Regulierungen wissenschaftlich untersucht werden.

6.1.3 Vulnerabilitäts-Risiko-Modell zur Entwicklung einer Glücksspielstörung

Das in Abschnitt 2.5 dargestellte Vulnerabilität-Risiko-Modell als Grundlage für unsere Untersuchungen geht davon aus, dass sich eine Glücksspielstörung entwickelt, wenn eine vulnerable Person auf bestimmte Glücksspiel- und Umgebungsmerkmale trifft. Aus dem Vulnerabilitäts-Risiko-Modell kann man für eine Glücksspielregulierung entsprechend eines Public Health-Ansatzes drei Zielgruppen ableiten:

(1) Jugendliche: Verbot der Teilnahme an Glücksspielen und Vermittlung einer Risikokompetenz gegenüber Glücksspielen.

(2) Resiliente Erwachsene: Unterstützung für eine risikobewusste und risikoarme Glücksspielteilnahme.

(3) Vulnerable Erwachsene: Zusätzliche Schutzmaßnahmen zur Früherkennung und Begrenzung/ Verhinderung pathologischen Glücksspielverhaltens.

6.2 Vorschläge zur umfassenden Einhaltung der aktuellen Regelungen der SpielV und der hier relevanten Regelungen des GlüStV

Eine zentrale Grundlage für alle Maßnahmen zur **Umsetzung** von Verbraucherschutz und Jugendschutz in Spielhallen und Gaststätten ist (a) die möglichst vollständige Einhaltung der dafür relevanten gegenwärtigen Bestimmungen der SpielV und (b) die Reduzierung des illegalen Angebots in Spielstätten (illegale GSG in Spielhallen und Gaststätten, sowie illegale Aufstellorte wie z.B. „Casino Cafés“). Die Studienergebnisse zeigen hier deutliche Mängel auf (Schlussfolgerungen

3 und 4). Zur Verbesserung werden für diese beiden Schlussfolgerungen jeweils verschiedene Vorschläge entwickelt:

Vorschlag 1

Eine zentrale Datenbank für alle GSG und Aufstellorte, verbunden mit einer einfachen Überwachungsfunktion und einer einfachen elektronischen Ablesung durch Kontrollpersonal (Schlussfolgerung 4)

- In der Vorbereitung mehrerer Teilstudien wurde deutlich, insbesondere bei der Stichprobenziehung für Spielhallen und Gaststätten, dass die Qualität aktueller Register bzw. Auflistungen auf Gemeinde- bzw. Landesebene sehr unterschiedlich ist und bis auf wenige Ausnahmen mangelhaft: die angefragten Verzeichnisse sind nicht vorhanden, veraltet und unvollständig, in Papierform, insbesondere für Gaststätten. Dies ist ein deutliches Hindernis für die Kontrolle der Spielstätten, aber auch für eine Evaluierung zukünftiger Entwicklungen in Hinblick auf die Ziehung repräsentativer Stichproben.
- Dazu kommt, dass nach zahlreichen Berichten, Informationen aus den Teilstudien und Aussagen der Expert:innen die Ordnungsbehörden zeitlich und fachlich überfordert sind, die notwendigen Kontrollen durchzuführen. Dieses Problem wurde bereits in unserer Studie zu SpielV vor 10 Jahren festgehalten und wird sich aufgrund des Personalmangels wahrscheinlich auch in Zukunft nicht abschwächen.
- Diese Problematik kann durch eine zentrale elektronische Datenbank stark reduziert werden. Sie könnte bei der PTB oder bei der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder angesiedelt werden.
- Ein solche Datenbank hätte Vorteile auf der zentralen Ebene: Übersicht über GSG und ihre Aufstellorte in Deutschland und auf Länderebene, sowie lokaler auf kommunaler Ebene. Sie würde die Feststellung nicht mehr gültiger Geräte (fehlende Überprüfung gemäß §7 SpielV bzw. nach maximaler Aufstelldauer) ermöglichen, die die Aufsteller nicht abgemeldet haben. Nutzung für Steuererfassung und für weitere Evaluierungsstudien.
- Dezentral könnten bei Kontrollen vor Ort ohne Mühe und besondere Fachkenntnisse die Legalität der jeweils vorhandenen Geräte z.B. durch elektronische Lesegeräte einfach und schnell festgestellt werden. Weiterhin könnten bei Überprüfungen gesichtete Geräte leichter als illegal identifiziert werden, da z.B. unter der Adresse gar keine GSG von den Aufstellern angemeldet wurden.

Vorschlag 2

Verpflichtende Kontrollen durch technische Prüfgesellschaften (Schlussfolgerung 3 und 4)

- Aktuell erfolgt eine angekündigte Prüfung der legalen GSG durch öffentlich bestellte Sachverständige der IHK und von der PTB zugelassene Prüfstellen. Diese Prüfung beschränkt sich aber gem. §7 SpielV auf die Übereinstimmung mit der zugelassenen Bauart nach maximal 2 Jahren ab Aufstellung.
- Vorgeschlagen wird, analog der regelmäßigen Kontrolle technischer Geräte durch Gesellschaften wie DEKRA und wie teilweise von verschiedenen Zertifizierungsfirmen schon angeboten, eine erweiterte regelmäßige verpflichtende Zertifizierung sowie zufallsverteilte und unangekündigte Kontrollen, um die Ordnungsämter zu entlasten.
- Neben der technischen Prüfung (Legalität und Anzahl der Geräte) könnten auch andere Vorgaben wie Schulungsbescheinigungen, Jugendschutz, Maßnahmen zur Verhinderung der Mehrfachbespielung und die Sperrabfrage geprüft werden.

Vorschlag 3

Verbesserung der polizeilichen und gerichtlichen Kontrollmöglichkeiten (Schlussfolgerung 4)

- Expert:innen zu diesem Thema hoben hervor, dass klarere Regelungen und Gesetze zur Abgrenzung legaler und illegaler Spielstätten die Arbeit der Polizei und Gerichte erleichtern würden. Beispiele sind klarere Straftatbestände, die Prüfung von Maßnahmen zur erleichterten Beschlagnahmung illegaler Geräte und höhere Strafen.
- Durch das Gesetz zur Änderung der Gewerbeordnung und anderer Gesetze vom 8. November 2022 (BGBl. I S. 2009) wurde in die Gewerbeordnung der neue §148c eingefügt, der die Einziehung von nicht rechtskonformen Geldspielgeräten erleichtert. Das Inkrafttreten fiel in die Zeit der Studiendurchführung, die Wirksamkeit kann deshalb noch nicht beurteilt werden.

Als Schlussfolgerung aus den Ergebnissen zu Spielhallen wurde festgehalten, dass die Vorgaben der SpielV zum Jugendschutz weitgehend und zum Verbraucherschutz für Erwachsene größtenteils eingehalten werden. Kritische Punkte sind die mangelnde Bekanntheit einzelner Regelungsinstrumente, die Umgehung der Nutzung der gerätegebundenen Spielerkarte und damit die Möglichkeit der Mehrfachbespielung, sowie Defizite bei den Schulungen des Spielstättenpersonals und bei der Ansprache von Spielenden mit einem problematischen Spielverhalten. Dazu werden die Vorschläge 4 bis 6 gemacht (Umsetzung der Schlussfolgerungen 1, 3 und 5):

Vorschlag 4

Die Regelungsinstrumente der aktuellen SpielV sollten in Schulungen von Betreibenden und Spielstättenpersonal mehr Raum erhalten.

Vorschlag 5

Entweder eine Verbesserung der Umsetzung der gerätegebundenen Spielerkarte (Schulungen zur Spielerkarte, höhere Strafbewehrung, Einbeziehung in verpflichtende Kontrollen) oder nach datenschutzrechtlicher Klärung die Einführung einer personengebundenen Spielerkarte.

- Schulungen von Personal und Betreibenden sollten die Spielerkarte und Folgen der Umgehung beinhalten (siehe Vorschlag 4). Zumindest stichprobenhafte verdeckte Kontrollen sind empfehlenswert (siehe Vorschlag 2).
- Alternativ könnte entsprechend der Überlegungen zur personenbezogenen Nutzung von Online-Glücksspielen im Rahmen des GlüStV eine personenbezogene Spielerkarte mit ID-Nummer kombiniert mit dem Personalausweis genutzt werden. Die datenschutzrechtlichen Aspekte sollten analog der Sperr- und Limitdateien im GlüStV diskutiert werden.

Vorschlag 6

Trennung der Verantwortung für die Beobachtung riskanten Spielverhaltens durch das Aufsichtspersonal und der Ansprache von Betroffenen/Motivierung zur Selbstsperre/ Fremdsperre durch externe Beauftragte für Spieler:innenschutz der Betreiberfirmen oder in Kooperation mit Beratungsstellen.

In den Schlussfolgerungen zu Geldspielgeräten in Gaststätten wird die weitgehende Nichteinhaltung aller Regelungen der SpielV festgehalten. Dazu der Vorschlag 7 zur Umsetzung der Schlussfolgerung 3, 4 und 8.

Vorschlag 7

Setzung einer Frist für die umfassende Umsetzung der SpielV und ihre zeitnahe Kontrolle, inwieweit die Eigenmaßnahmen der Betreibenden (sowie die Umsetzung der Vorschläge 1 bis 5) zu einer deutlichen und messbaren Verbesserung beigetragen haben.

- Eine Herausforderung wird es diesbezüglich sein, alle Betreibenden ohne bundesweite Listen zu informieren und zu kontrollieren (siehe Vorschläge 1 bis 3).

- Falls dies in einer Übergangsfrist nicht zum Erfolg führt, sollte der Verordnungsgeber über weitere Maßnahmen einschließlich der Option eines Verbots des Spielens an GSG in Gaststätten entscheiden.

6.3 Vorschläge für zukünftige Verbesserungen der SpielV für Spielhallen und Gaststätten

Die folgenden Vorschläge 8 bis 10 gehen über die Umsetzung und Durchsetzung der aktuellen Regelungen der SpielV und des GlüStV hinaus und beziehen sich vor allem auf eine Verbesserung der Wirksamkeit der Regelungsinstrumente (Umsetzung der Schlussfolgerungen 1, 2, 6 und 7):

Vorschlag 8

Regelmäßige Wiederholungsbefragungen von Spielenden an GSG in kürzeren Abständen zur kontinuierlichen Evaluation der SpielV

- In einem Längsschnitt-Untersuchungskonzept mit einer möglichst repräsentativen Stichprobe von aktuellen und ehemals Spielenden an GSG können mögliche Veränderungen zentraler Parameter systematisch und mit weniger Fehleranfälligkeit erfasst und die Effektivität der Regelungsinstrumente eingeschätzt werden.
- Damit kann eine zentrale methodische Schwäche der bisherigen Studien zur Evaluation der SpielV (wie auch schon im Endbericht zur wissenschaftlichen Evaluation der 5. Änderungsverordnung zur SpielV von 2010 und vom Fachbeirat Glücksspiel hervorgehoben) beseitigt werden. Der Abstand der Messungen sollte entsprechend des geplanten Inkrafttretens von Änderungen an der SpielV und deren Übergangsregelungen gewählt werden.

Vorschlag 9

Regelmäßige Fachgespräche und Überarbeitungen der SpielV entsprechend dem aktuellen wissenschaftlichen Stand

- Es sollten regelmäßige Fachgespräche zu Erfahrungen mit bestimmten Regelungsinstrumenten und zu möglichem Handlungsbedarf stattfinden. Teilnehmen sollten Personen aus Betrieben, PTB, Prüfgesellschaften (Vorschlag 2), Hilfseinrichtungen, Polizei und Justiz, Wissenschaft und Ministerien.
- Weiterhin sollten regelmäßige Literaturübersichten durch Expert:innen dabei unterstützen, den aktuellen wissenschaftlichen Stand der Wirksamkeit einzelner Regelungsinstrumente zu prüfen. Beispielsweise ist in der Literaturrecherche zu dieser Studie deutlich geworden, dass Warnhinweise anders aufbereitet werden sollten, um eine erhöhte Wirksamkeit zu erzielen.

Vorschlag 10

Einheitliche und koordinierte Änderungen der SpielV und des GlüStV und entsprechender Evaluationen innerhalb EU, Bund, Ländern und Kommunen

- Es wird vorgeschlagen, wissenschaftliche Studien zur Evaluation der Regelungen, systematische Erfassung von Erfahrungen und rechtliche Überarbeitungen in einem abgestimmten Prozess von SpielV und GlüStV (und anderer einschlägiger Regelungen) zu gestalten und dabei insbesondere auf eine möglichst gleich gestaltete Regelungsintensität zu achten, um eine Abstimmung und Einheitlichkeit der rechtlichen Bestimmungen zu ermöglichen und damit auch die Kanalisierung der Spielenden in das legale Glücksspiel zu erreichen.
- Weiterhin wird ein Austausch über die Umsetzung der Regulierung der Merkmale der Geldspielgeräte GSGs mit anderen Aufsichtsbehörden in Europa vorgeschlagen, um Lösungsansätze bezüglich bestimmter Aspekte auszutauschen, beispielsweise hinsichtlich der Umgehung von Regulierungen der Spielmerkmale (Richter, 2019) oder der Definition eines „Spiels" bei GSG.

Als letztes wird auf mögliche Eingriffe in Glückspielmerkmale zur Verbesserung der Prävention der Glückspielstörung eingegangen:

Vorschlag 11

Die wichtigsten kontrovers beurteilten Regelungen der SpielV (und der GSG betreffenden Regelungen des GlüStV) werden in wissenschaftlichen Studien mit einer Experimentierklausel in der SpielV in der Praxis hinsichtlich einer Verbesserung ihrer präventiven Wirkung evaluiert und Alternativen erprobt.

- Beispielsweise kann die Wirksamkeit der einzelnen Regelungsinstrumente nur durch ein experimentelles Setting geprüft werden, in dem jeweils nur ein Regelungsinstrument verändert wird und die anderen stabil bleiben. Solche Studien erfordern jedoch eine entsprechende Klausel zur experimentellen „Manipulation" von GSG zu Forschungszwecken und eine Kooperation von PTB, Forschenden, Herstellenden und Aufstellenden.

II. Inhaltsverzeichnis

I. Kurzfassung IV

1 Einführung IV

2 Rahmenbedingungen der Studie IV

3 Untersuchungskonzept IV

3.1 Studienziele IV

3.2 Teilstudien (siehe 3.2.3) VI

4 Methodik VII

5 Zusammenfassung der Ergebnisse (Kapitel 5) und Schlussfolgerungen (Kapitel 6) VII

5.1 Studienziel 1: „Bewertung der Effektivität der verschärften Regelungsinstrumente der SpielV hinsichtlich Suchtprävention und -bekämpfung“ VII

5.2 Bewertung der Umsetzung der Maßnahmen der SpielV und des GlüStV IX

5.2.1 Bewertung der Bekanntheit der Regelungsinstrumente der SpielV und des GlüStV IX

5.2.2 Beschreibung des Spielverhaltens der derzeit an GSG Spielenden X

5.3 Studienziel 2: Bewertung der Umsetzung der Jugendschutzvorgaben und Wirkung der sich auf den Jugendschutz beziehenden Warnhinweise. XII

5.4 Studienziel 3 Gewinnung von Erkenntnissen für „Schlussfolgerungen zu möglichen weiteren Instrumenten der Suchtprävention“ XII

6 Vorschläge (Kapitel 7) XIII

6.1 Rahmenbedingungen für die Auswahl der Vorschläge XIII

6.2 Vorschläge zur umfassenden Einhaltung der aktuellen Regelungen der SpielV und der hier relevanten Regelungen des GlüStV XIV

6.3 Vorschläge für zukünftige Verbesserungen der SpielV für Spielhallen und Gaststätten XVIII

II. Inhaltsverzeichnis XX

III. Tabellenverzeichnis XXIX

IV. Abbildungsverzeichnis XXXV

V. Abkürzungsverzeichnis XXXVII

1. Einführung Hintergrund und allgemeine Zielsetzung der Studie 1

2. Rahmenbedingungen der Studie 3

2.1 Glücksspielteilnahme und Glücksspielstörung in Deutschland 3

2.1.1 Überblick über alle Glücksspiele 3

2.1.2 Glücksspielen an Geldspielgeräten in Spielhallen und Gaststätten 4

2.2 Die Regulierung von Glücksspielen in Deutschland 4

2.3 Das Angebot von Geldspielgeräten in Deutschland 7

2.4 Kritik an der Ausschreibung der Studie 8

2.5 Wissenschaftlicher Stand zur Entstehung einer Glücksspielstörung 9

2.5.1 Mögliche Risikofaktoren 9

2.5.2 Vulnerabilitäts-Risiko-Modell 10

2.6 Wertefragen bei der Glücksspielregulierung 11

3. Untersuchungskonzept 13

3.1 Fragestellungen und Ziele des BMWK 13

3.1.1 Ziele der Ausschreibung 13

3.1.2 Methodologische Vorgaben der Ausschreibung 15

3.2 Umsetzung der Vorgaben des BMWK 15

3.2.1 Beschränkungen für das Studiendesign 15

3.2.2 Realisierbare Studienziele 17

3.2.3 Strukturelle Umsetzung: Überblick über die Teilstudien 18

3.2.4 Erfasste Maßnahmen 19

3.2.5 Methodische Umsetzung 22

3.3 Beirat 22

3.3.1 Aufgaben des Beirats 22

3.3.2 Zusammensetzung des Beirats 23

3.3.3 Zusammenarbeit und Treffen 23

4. Methodik 25

4.1 Allgemeine Anmerkungen zu Datenschutz und Ethikvotum 25

4.2 Allgemeine Anmerkungen zu den Erhebungsinstrumenten 25

4.2.1 Überarbeitungsprozess 25

4.2.2 Parallelisieren einzelner Abschnitte über die Teilstudien hinweg 26

4.2.3 Festlegen von zeitlichen Markern in den Erhebungsinstrumenten 26

4.2.4 Antwortformate 27

4.3 Allgemeine Anmerkungen zu Stichprobenziehung 27

4.3.1 Ausgangsproblematik bei Teilstudien 1a, 2, 4 und 5 27

4.3.2 Geplantes Vorgehen zur Stichprobengewinnung 29

4.3.3 Anpassungen in der Umsetzung 29

4.4 Teilstudie 1a mit derzeit Spielenden an GSG in Spielhallen und Gaststätten 30

4.4.1 Zielsetzung 30

4.4.2 Stichprobenplan und Stichprobenziehung 30

4.4.3 Erhebungsinstrumente 32

4.4.4 Durchführung der Teilstudie 36

4.5 Teilstudie 1b mit ehemals an GSG Spielenden 37

4.5.1 Zielsetzung 37

4.5.2 Stichprobenplan und Stichprobenziehung 37

4.5.3 Erhebungsinstrumente 37

4.5.4 Durchführung der Teilstudie 38

4.6 Teilstudie 1c mit Spielenden im Hilfesystem 39

4.6.1 Zielsetzung 39

4.6.2 Stichprobenplan und Stichprobenziehung 39

4.6.3 Erhebungsinstrumente 40

4.6.4 Durchführung der Teilstudie 41

4.7 Teilstudie 2 mit Betreibenden von Spielhallen und Gaststätten 42

4.7.1 Zielsetzung 42

4.7.2 Stichprobenplan und Stichprobenziehung 42

4.7.3 Erhebungsinstrumente 44

4.7.4 Durchführung der Teilstudie 46

4.8 Teilstudie 3 mit Expert:innen aus Aufsicht, Hilfesystem und Wissenschaft 47

4.8.1 Zielsetzung 47

4.8.2 Stichprobenplan und Stichprobenziehung 47

4.8.3 Erhebungsinstrumente 48

4.8.4 Durchführung der Teilstudie 49

4.9 Teilstudie 4 zur verdeckten, teilnehmenden Beobachtung in Spielhallen und Gaststätten und Teilstudie 6 zur Beobachtung der Einhaltung der Jugendschutzbestimmungen 50

4.9.1 Zielsetzung 50

4.9.2 Stichprobenplan und Stichprobenziehung 50

4.9.3 Erhebungsinstrumente 50

4.9.4 Durchführung der Teilstudie 50

4.10 Teilstudie 5 zu Kontrolluntersuchungen in Spielhallen und Gaststätten 51

4.10.1 Zielsetzung 51

4.10.2 Stichprobenplanung und Stichprobenziehung 51

4.10.3 Erhebungsinstrumente 52

4.10.4 Durchführung der Teilstudie 53

4.11 Literaturrecherche 54

4.11.1 Zielsetzung 54

4.11.2 Vorgehen 54

5. Ergebnisse 56

5.1 Allgemeine Anmerkungen zur Ergebnisdarstellung 56
5.1.1 Umgang mit zusammengefassten Items nach Pilotierung 56
5.1.2 Erläuterung der Farbcodierung 56
5.1.3 Darstellung einzelner Kennwerte und Erläuterung von Begriffen 57
5.1.4 Quantitative und qualitative Daten 57
5.2 Teilstudie 1a mit derzeit Spielenden an GSG in Spielhallen und Gaststätten 59
5.2.1 Realisierte Stichprobe 60
5.2.2 Angaben zu Glücksspielverhalten 64
5.2.3 Erkennen und Einschätzen der Maßnahmen 68
5.2.4 Einflussfaktoren Problementwicklung 74
5.2.5 Veränderung im Glücksspielverhalten 75
5.2.6 Probleme in Zusammenhang mit Glücksspiel 80
5.2.7 Globale Einschätzung 81
5.3 Teilstudie 1b mit ehemals an GSG Spielenden 83
5.3.1 Realisierte Stichprobe 83
5.3.2 Soziodemographische Charakteristika der realisierten Stichprobe 83
5.4 Teilstudie 1c mit (ehemals) Spielenden in Beratung, Behandlung oder Selbsthilfegruppen 84
5.4.1 Realisierte Stichprobe 84
5.4.2 Glücksspielgeschichte 85
5.4.3 Behandlungsgeschichte 87
5.4.4 Einflussfaktoren Problementwicklung 88
5.4.5 Erkennen und Einschätzen von Maßnahmen des Spieler:innenschutzes 89
5.4.6 Möglichkeiten, Maßnahmen des Spieler:innenschutzes zu umgehen 100
5.4.7 Globale Einschätzung zu Zielen und Maßnahmen der SpielV 100
5.5 Teilstudie 2 mit Betreibenden von Spielhallen und Gaststätten 102

5.5.1 Realisierte Stichprobe 102

5.5.2 Erkennen und Einschätzen von Maßnahmen des Spielendenschutzes 105

5.5.3 Umsetzung der einzelnen Maßnahmen des Spieler:innenschutzes 113

5.5.4 Gründe für das Spielen an GSG 115

5.5.5 Einflussfaktoren Problementwicklung 116

5.5.6 Personalschulungen 117

5.5.7 Veränderungen im Umsatz 118

5.5.8 Globale Einschätzung der Ziele der SpielV 120

5.5.9 Zufriedenheit der Betreibenden mit der 6. Änderungsverordnung der SpielV und Wünsche für die Zukunft 121

5.6 Teilstudie 3 mit Expert:innen aus Aufsicht, Beratung/Behandlung und Wissenschaft 124

5.6.1 Realisierte Stichprobe 125

5.6.2 Störungskonzept 128

5.6.3 Einflussfaktoren Problementwicklung 130

5.6.4 Beobachtung von Veränderungen seit November 2018 135

5.6.5 Erkennen und Einschätzen von Maßnahmen des Spieler:innenschutzes 137

5.6.6 Illegales Glücksspiel 153

5.6.7 Globale Einschätzung zu Zielen der und Regulierung durch die SpielV 155

5.7 Teilstudie 4 zur verdeckten, teilnehmenden Beobachtung in Spielhallen und Gaststätten 161

5.7.1 Realisierte Stichprobe 161

5.7.2 Anwesende Personen 162

5.7.3 Ausweiskontrollen und Spielsperre 163

5.7.4 Freischaltung, Mehrfachbespielung, Informationsmaterial und Alkoholausschank 164

5.7.5 Zusammenfassung der Regelverstöße 166

5.7.6 Einschätzung des Erscheinungsbildes 166

5.8 Teilstudie 5 zu Kontrolluntersuchungen in Spielhallen und Gaststätten 168

5.8.1 Realisierte Stichprobe und Repräsentativität 168

5.8.2 Beschreibung der Spielstätten 168

5.8.3 Aufstellung von GSG 169

5.8.4 Situation in der Spielstätte während der Begehung 171

5.8.5 Maßnahmen zum Schutz von Spielenden und Jugendlichen 172

5.8.6 Gesamtbewertung 175

5.9 Überblick Stand der aktuellen Literatur 179

5.9.1 Maßnahmen des Spieler:innenschutzes, die in der SpielV und im GlüStV angewendet werden 180

5.9.2 Literatur bezüglich zukünftiger Maßnahmen des Spieler:innenschutzes 186

5.9.3 Weitere Faktoren bei der Betrachtung von Maßnahmen des Spieler:innenschutzes 187

6. Zusammenfassung der Ergebnisse und Schlussfolgerungen 191

6.1 Hinweise zur Methodik 191

6.2 Studienziel 1: „Bewertung der Effektivität der verschärften Regelungsinstrumente der SpielV hinsichtlich Suchtprävention und -bekämpfung“ 192

6.2.1 Bewertung der Wirksamkeit der Regelungsinstrumente der SpielV und ausgesuchter Maßnahmen des GlüStV 192

6.2.2 Bewertung der Umsetzung der Maßnahmen der SpielV und des GlüStV 196

6.2.3 Bewertung der Bekanntheit der Regelungsinstrumente der SpielV und des GlüStV 199

6.2.4 Beschreibung des Spielverhaltens der derzeit an GSG Spielenden 200

6.3 Studienziel 2: Bewertung der Umsetzung der Jugendschutzvorgaben und Wirkung der sich auf den Jugendschutz beziehenden Warnhinweise 202

Ergebnis 8 202

Schlussfolgerung 8 202

6.4 Studienziel 3 Gewinnung von Erkenntnissen für „Schlussfolgerungen zu möglichen weiteren Instrumenten der Suchtprävention“ 203

Ergebnis 9 203

Schlussfolgerung 9 203

Ergebnis 10 203

Schlussfolgerung 10 204

7. Vorschläge 205

7.1 Rahmenbedingungen für die Auswahl der Vorschläge 205

Ziele der Studie 205

Mögliche Auswirkungen der Regulierung für GSG auf Ausweichverhalten 205

Wertefragen bei der Glücksspielregulierung 205

Wissenschaftliche Grundlagen für eine effektive Glücksspielregulierung 206

7.2 Vorschläge 206

7.2.1 Vorschläge zur umfassenden Einhaltung der aktuellen Regelungsinstrumente der SpielV und der hier relevanten Regelungen des GlüStV 206

7.2.2 Vorschläge für zukünftige Verbesserungen der SpielV für Spielhallen und Gaststätten 210

7.3 Fazit 212

8. Literaturverzeichnis 213

9. Deklaration konkurrierender Interessen 225

9.1 Studienleitung 225

9.2 Stellvertretende Studienleitung 226

9.3 Mitarbeiter:innen 226

9.4 Fachlicher Beirat 227

10. Bildbeschreibungen 229

10.3 Bildbeschreibung Abbildung 1 229

10.4 Bildbeschreibung Abbildung 2 230

10.5 Bildbeschreibung Abbildung 3 230

10.6 Bildbeschreibung Abbildung 4 231

10.7 Bildbeschreibung Abbildung 5 232

10.8 Bildbeschreibung Abbildung 6 234

10.9 Bildbeschreibung Abbildung 7 236

10.10 Bildbeschreibung Abbildung 8 237

10.11 Bildbeschreibung Abbildung 9 238

10.12 Bildbeschreibung Abbildung 10 239

10.13 Bildbeschreibung Abbildung 11 239

10.14 Bildbeschreibung Abbildung 12 240

10.15 Bildbeschreibung Abbildung 13 241

10.16 Bildbeschreibung Abbildung 14 241

10.17 Bildbeschreibung Abbildung 15 242

10.18 Bildbeschreibung Abbildung 16 243

10.19 Bildbeschreibung Abbildung 17 244

10.20 Bildbeschreibung Abbildung 18 245

III. Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Überblick über die erfassten Maßnahmen im Rahmen der Studie 19

Tabelle 2: Anzahl der gezogenen Gemeinden zur Stichprobengewinnung für TS 1a in den vier Bundesländern 31

Tabelle 3: Anzahl der gezogenen Gemeinde-Typen zur Stichprobengewinnung für Teilstudie 2 in den vier Bundesländern 42

Tabelle 4: Anzahl der kontaktierten Spielstätten für Teilstudie 2 in den vier Bundesländern 44

Tabelle 5: Übersicht der Rekrutierung von Expert:innen für Teilstudie 3 48

Tabelle 6: Anzahl der rekrutierten Gemeinden in Teilstudie 5 in den vier Bundesländern 51

Tabelle 7: Anzahl ein- und ausgeschlossener Texte der strukturierten Literaturrecherche 55

Tabelle 8: Charakteristika der derzeit spielenden Befragten, getrennt nach Spielstätten-Typ 62

Tabelle 9: Spielhäufigkeit der derzeit Spielenden in Spielhallen und Gaststätten in den letzten 12 Monaten getrennt nach zugeteilter Gruppe und Spielstätten-Typ 64

Tabelle 10: Präferierter Spielort der derzeit Spielenden getrennt nach zugeteilter Gruppe 64

Tabelle 11: Spielhäufigkeit anderer Glücksspiele als GSG in Spielhallen und Gaststätten von derzeit Spielenden (N=600) in den letzten 12 Monaten 65

Tabelle 12: Bekanntheit der neuen Regelungen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV bei derzeit Spielenden getrennt nach zugeteilter Gruppe (alle hier Befragten kannten Spielerkarte/ Code) 68

Tabelle 13: Bekanntheit ausgewählter Maßnahmen des GlüStV bei derzeit Spielenden getrennt nach zugeteilter Gruppe 69

Tabelle 14: Anzahl der derzeit Spielenden, bei denen Maßnahmen im direkten Kontakt in den letzten 12 Monaten durchgeführt wurden, getrennt nach zugeteilter Gruppe 70

Tabelle 15: Von derzeit Spielenden berichtetes Vorkommen einzelner Verstöße gegen Maßnahmen getrennt nach zugeteilter Gruppe in den letzten 12 Monaten 70

Tabelle 16: Einschätzung der Wirksamkeit der neuen Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV zum Schutz vor problematischem Glücksspielen durch derzeit Spielende 71

Tabelle 17: Einschätzung der derzeit Spielenden zur Angemessenheit der Höhe der Verlust- und Gewinngrenzen pro Stunde pro Gerät 72

Tabelle 18: Aktivitäten der derzeit Spielenden in einer Spielpause 72

Tabelle 19: Einschätzung der Wirksamkeit ausgewählter Maßnahmen des GlüStV zum Schutz vor problematischem Glücksspielen durch derzeit Spielende 73

Tabelle 20: Einschätzung der Wirksamkeit weiterer ausgewählter Maßnahmen aus SpielV und GlüStV zum Schutz vor problematischem Glücksspielen durch derzeit Spielende 74

Tabelle 21: Veränderungen im Glücksspielverhalten der derzeit Spielenden in den letzten 5 Jahren getrennt nach zugeteilter Gruppe 76

Tabelle 22: Vermehrt gespielte andere Glücksspiele der derzeit Spielenden („Abwanderung") 79

Tabelle 23: Anzahl berichtete DSM-5 Symptomkriterien derzeit Spielender im Screening-Fragebogen für eine Störung durch Glücksspielen von Stinchfield (2016) 81

Tabelle 24: Einschätzung der Veränderung des Schutzes von Spielenden bei Betrachtung aller besprochenen Maßnahmen 81

Tabelle 25: Wünsche für die Zukunft der derzeit Spielenden 82

Tabelle 26: Angaben der (ehemals) Spielenden in Beratung, Behandlung oder Selbsthilfegruppen zu zeitlichen Abläufen der Glücksspielhistorie 85

Tabelle 27: Angaben zu eigenständigem Nennen und Bekanntheit der neuen Regelungen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV durch 11 (ehemals) Spielende im Hilfesystem 90

Tabelle 28: Bekanntheit ausgewählter Maßnahmen des GlüStV von (ehemals) Spielenden in Beratung, Behandlung oder Selbsthilfegruppen 91

Tabelle 29: Bekanntheit weiterer ausgewählter Maßnahmen aus SpielV und GlüStV, die sich in den letzten Überarbeitungen nicht verändert haben, von (ehemals) Spielenden in Beratung, Behandlung oder Selbsthilfegruppen 91

Tabelle 30: Einschätzung der Wirksamkeit der neuen Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV zum Schutz vor problematischem Glücksspielen bezüglich der **eigenen Person** durch (ehemals) Spielende in Beratung, Behandlung oder Selbsthilfegruppen 93

Tabelle 31: Einschätzung der Wirksamkeit der neuen Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV zum Schutz vor problematischem Glücksspielen **bei anderen Spielenden** durch (ehemals) Spielende in Beratung, Behandlung oder Selbsthilfegruppen 94

Tabelle 32: Einschätzung der Wirksamkeit ausgewählter Maßnahmen des GlüStV zum Schutz vor problematischem Glücksspielen bezüglich der **eigenen Person** durch (ehemals) Spielende in Beratung, Behandlung oder Selbsthilfegruppen 96

Tabelle 33: Einschätzung der Wirksamkeit ausgewählter Maßnahmen des GlüStV zum Schutz vor problematischem Glücksspielen **von anderen Spielenden** durch (ehemals) Spielende in Beratung, Behandlung oder Selbsthilfegruppen 97

Tabelle 34: Einschätzung der Wirksamkeit weiterer ausgewählter Maßnahmen aus SpielV und GlüStV zum Schutz vor problematischem Glücksspielen bezüglich der **eigenen Person** durch (ehemals) Spielende in Beratung, Behandlung oder Selbsthilfegruppen 98

Tabelle 35: Einschätzung der Wirksamkeit weiterer ausgewählter Maßnahmen aus SpielV und GlüStV zum Schutz vor problematischem Glücksspielen **bei anderen Spielenden** durch (ehemals) Spielende in Beratung, Behandlung oder Selbsthilfegruppen 99

Tabelle 36: Angegebene Tätigkeiten der befragten Betreibenden 104

Tabelle 37: Darstellung der eigenständigen Nennung der neuen Regelungen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV durch die Betreibenden 106

Tabelle 38: Einschätzung hinsichtlich Wirksamkeit der neuen Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV zum Schutz vor problematischem Glücksspielen der Betreibenden 107

Tabelle 39: Einschätzung der Betreibenden hinsichtlich der Angemessenheit der Höhe von Maximalgewinnen sowie -verlusten 108

Tabelle 40: Einschätzung hinsichtlich Wirksamkeit ausgewählter Maßnahmen des GlüStV zum Schutz vor problematischem Glücksspielen der Betreibenden 110

Tabelle 41: Einschätzung der Wirksamkeit weiterer ausgewählter Maßnahmen aus SpielV und GlüStV zum Schutz vor problematischem Glücksspielen der Betreibenden 112

Tabelle 42: Einschätzung der Wirksamkeit der Einführung des gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels für den Jugendschutz durch Betreibende 112

Tabelle 43: Angaben zur Häufigkeit der Umsetzung einzelner Maßnahmen des Spieler:innenschutzes in Spielhallen durch Betreibende (N=57) 114

Tabelle 44: Angaben durch Betreibende zu Teilnahme an Personalschulungen der interviewten Person und des weiteren Personals sowie Einschätzung der Wirksamkeit der Schulungen 118

Tabelle 45: Angaben durch Betreibende zu durchgeführten Personalschulungen aufgeteilt nach Profession innerhalb der Spielstätten 118

Tabelle 46: Angaben zu Veränderungen im Umsatz in den letzten 5 Jahren durch Betreibende 119
Tabelle 47: Angaben zu Auswirkungen einzelner Faktoren auf den Umsatz von Spielhallen durch Betreiber:innen 120
Tabelle 48: Einschätzung der Veränderung des Schutzes von Spielenden bei Betrachtung aller besprochenen Maßnahmen durch Betreibende 120
Tabelle 49: Angaben zu Zufriedenheit mit den gegenwärtigen Regulierungen der Betreibenden 121
Tabelle 50: Weitere Erläuterungen zur Einschätzung der Zufriedenheit mit den gegenwärtigen Regulierungen der Betreibenden 122
Tabelle 51: Wünsche für die Zukunft der Betreibenden 123
Tabelle 52: Anzahl interviewter Expert:innen pro Gruppe für Teilstudie 3 125
Tabelle 53: Rahmengebende Beschäftigung der interviewten Expert:innen im Bereich Glücksspiel 126
Tabelle 54: Konkrete Tätigkeiten im/Einstieg in den Themenbereich Glücksspiel der interviewten Expert:innen 127
Tabelle 55: Anzahl der befragten Expert:innen pro Themenbereich abhängig vom angegebenen Expertise-Grad: Einflussfaktoren der Problementwicklung, Veränderungen in Spielhallen und Gaststätten seit 2018 sowie Maßnahmen der neuen SpielV 128
Tabelle 56: Anzahl der befragten Expert:innen pro Themenbereich abhängig vom angegebenen Expertisegrad: Illegales Glücksspiel 128
Tabelle 57: Faktoren, die zur Problementwicklung beitragen: Beispiele der Expert:innen 132
Tabelle 58: Von Expert:innen angenommene Veränderungen (Anzahl Spielender, durchschnittliche Spieldauer) in Spielhallen und Gaststätten seit 2018 durch die Änderungen der SpielV bzw. durch Corona 136
Tabelle 59: Anzahl der Nennungen bezüglich Informationsquellen der Expert:innen für beobachtete Veränderungen (Anzahl Spielender, durchschnittliche Spieldauer) in Spielhallen und Gaststätten seit 2018 137
Tabelle 60: Eigenständiges Nennen und Bekanntheit der neuen Regelungen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV der Expert:innen 139
Tabelle 61: Anzahl der Expert:innen, die angaben, ausgewählte Regelungen der GlüStV zu kennen 140

Tabelle 62: Einschätzung der Expert:innen hinsichtlich Wirksamkeit der neuen Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung der SpielV zum Schutz vor problematischem Glücksspielen 141
Tabelle 63: Einschätzung der Expert:innen hinsichtlich der Angemessenheit der Höhe von Maximalgewinnen sowie -verlusten 142
Tabelle 64: Einschätzung der Expert:innen hinsichtlich Wirksamkeit ausgewählter Maßnahmen des GlüStV zum Schutz vor problematischem Glücksspielen 145
Tabelle 65: Einschätzung der Expert:innen hinsichtlich Wirksamkeit weiterer ausgewählte Maßnahmen aus SpielV und GlüStV, die sich in den letzten Überarbeitungen nicht verändert haben, zum Schutz vor problematischem Glücksspielen 147
Tabelle 66: Einschätzung der Expert:innen hinsichtlich der Relevanz von Alterskontrollen/ Wirksamkeit des gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels zum Schutz von Jugendlichen vor problematischem Glücksspielen 149
Tabelle 67: Einschätzung der Expert:innen hinsichtlich des Anteils, in dem das Spielen von Jugendlichen in Spielhallen und Gaststätten verhindert wird 150
Tabelle 68: Einschätzung der Expert:innen hinsichtlich der Veränderung des Jugendschutzes seit 2019 in Spielhallen und Gaststätten 150
Tabelle 69: Beispiele der Expert:innen für Veränderungen des Jugendschutzes in Spielhallen 151
Tabelle 70: Beispiele der Expert:innen für Veränderungen des Jugendschutzes in Gaststätten 152
Tabelle 71: Globale Einschätzungen der Expert:innen zu Angemessenheit und Umsetzung der gesetzlichen Regelungen 155
Tabelle 72: Weitere Erläuterungen der Expert:innen zu ihren Einschätzungen der Umsetzung staatlicher Regulierungen 156
Tabelle 73: Globale Einschätzung der Expert:innen zur Veränderung des Spieler:innenschutzes durch die SpielV in Spielhallen und Gaststätten 157
Tabelle 74: Weitere Erläuterungen der Expert:innen zur globalen Einschätzung der Veränderung des Spieler:innenschutzes in Spielhallen 158
Tabelle 75: Weitere Erläuterungen der Expert:innen zur globalen Einschätzung der Veränderung des Spieler:innenschutzes in Gaststätten (n=12) 159
Tabelle 76: Realisierte Begehungsstichprobe aufgeteilt nach Gemeinde-Typ, Bundesland und Spielstätten-Typ 162
Tabelle 77: Anwesende Personen während der Begehungen getrennt nach Spielstätten-Typ 163

Tabelle 78: Angaben zu Ausweiskontrollen bei Testeintritten getrennt nach Spielstätten-Typ 163

Tabelle 79: Angaben zu Ausweiskontrollen bei weiteren Begehungen getrennt nach Spielstätten-Typ 164

Tabelle 80: Regelverstöße gegen die Verhinderung von Mehrfachbespielung an GSG 165

Tabelle 81: Realisierte Begehungsstichprobe aufgeteilt nach Gemeinde-Typ und Spielstätten-Typ 168

Tabelle 82: Durchschnittliches Alter der Spielstätten und Anzahl der Mitarbeitenden 169

Tabelle 83: Aufstellung von Geldspielgeräten (GSG): Anzahl und Zulassung getrennt nach Spielstätten-Typ 170

Tabelle 84: Anzahl spielender Personen zum Zeitpunkt der Begehung getrennt nach Spielstätten-Typ in Spielstätten, in denen spielende Personen anwesend waren 172

Tabelle 85: Zusammenfassung der Bewertungen der **Wirksamkeit der neuen Regelungsinstrumente der 6. Änderungsverordnung zur SpielV** aus den Teilstudien 1a, 1c, 2 und 3 anhand einer Farbcodierung 195

Tabelle 86: Zusammenfassung der Bewertungen der **Wirksamkeit ausgewählter Maßnahmen des GlüStV** aus den Teilstudien 1a, 1c, 2 und 3 anhand einer Farbcodierung. 196

IV. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Einschätzung der derzeit Spielenden zur Wichtigkeit verschiedener Gründe zum Spielen an GSG (Bildbeschreibung in Abschnitt 10.3) 67

Abbildung 2: Einschätzung der derzeit Spielenden zum Einfluss der einzelnen Faktoren darauf, dass Personen glücksspielbezogene Probleme entwickeln (Bildschreibung siehe Abschnitt 10.4) 75

Abbildung 3: Einschätzung der (ehemals) Spielenden im Hilfesystem zur Wichtigkeit verschiedener Gründe zum Spielen an GSG (Bildbeschreibung siehe Abschnitt 10.5) 87

Abbildung 4: Einschätzung der 11 (ehemals) Spielenden im Hilfesystem zum Einfluss der einzelnen Faktoren darauf, dass Personen glücksspielbezogene Probleme entwickeln (Bildbeschreibung siehe Abschnitt 10.6) 89

Abbildung 5: Einschätzung der Betreibenden zur Wichtigkeit verschiedener Gründe für das Spielen an GSG (Bildbeschreibung siehe Abschnitt 10.7) 115

Abbildung 6: Einschätzung der Betreibenden zum Einfluss der einzelnen Faktoren darauf, dass Personen glücksspielbezogene Probleme entwickeln (Bildbeschreibung siehe Abschnitt 10.8) 116

Abbildung 7: Einschätzung der Expert:innen zum Einfluss der einzelnen Faktoren darauf, dass Personen glücksspielbezogene Probleme entwickeln (Bildbeschreibung siehe Abschnitt 0) 131

Abbildung 8: Zusammenfassung verschiedener Regelverstöße getrennt nach Spielstätten-Typ (Bildbeschreibung siehe Abschnitt 10.9) 166

Abbildung 9: Verteilung der Einschätzung des Charakters der Spielhallen durch Durchführende (Bildbeschreibung siehe Abschnitt 10.10) 167

Abbildung 10: Häufigkeiten einer Aufstellung der Geldspielgeräte in Spielhallen einzeln, in Zweiergruppen und Gruppen von mehr als zwei Geräten (Bildbeschreibung siehe Abschnitt 0) 171

Abbildung 11: Anzahl der dargestellten Inhalte auf den Informationsmaterialien (links) und der Art der angegebenen Beratungsangebote (rechts) (Bildbeschreibung siehe Abschnitt 10.12) 173

Abbildung 12: Anteil der anwesenden Mitarbeitenden, für die Schulungszeugnisse vorgelegt werden konnten (Bildbeschreibung siehe Abschnitt 10.13) 174

Abbildung 13: Anteile der Spielstätten, die Sozialkonzept und Dokumentationsbögen zur Ansprache von auffälligen Spielenden vorweisen konnten (Bildbeschreibung siehe Abschnitt 10.14) 175

Abbildung 14: Zusammenfassung verschiedener Regelverstöße getrennt nach Spielstätten-Typ (Bildbeschreibung siehe Abschnitt 10.15) 176

Abbildung 15: Verteilung der Anzahl der Regelverstöße pro Spielstätte getrennt nach Spielstätten-Typ (Bildbeschreibung siehe Abschnitt 10.16) 177

Abbildung 16: Verteilung der Noten vergeben durch Ordnungsämter (Bildbeschreibung siehe Abschnitt 10.17) 177

Abbildung 17: Verteilung der Noten vergeben durch den Projektmitarbeitenden: links Spielhallen, rechts Gaststätten (Bildbeschreibung siehe Abschnitt10.18) 178

Abbildung 18: Verteilung der subjektiven Einschätzung des Charakters der Spielhalle (Bildbeschreibung siehe Abschnitt 10.19) 178

V. Abkürzungsverzeichnis

ADM	Arbeitskreis Deutscher Markt- und Sozialforschungsinstitute
ALG I und II	Arbeitslosengeld 1 und 2
APA	American Psychiatric Association
BBGS	Biosocial Gambling Screen
BMWK	Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz
BMWi	Bundesministerium für Wirtschaft und Energie
BZgA	Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung
DHS	Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V.
DHGS	Deutsche Hochschule für Gesundheit und Sport
DSM	Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders
ICD-11	International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems
IHK	Industrie- und Handelskammer
IFT-Nord gGmbH	Institut für Therapie und Gesundheitsforschung
GlüÄndStV	Glücksspieländerungsstaatsvertrag
GlüStV	Glücksspielstaatsvertrag
GewO	Gewerbeordnung
GMQ	Gambling Motives Questionnaire
GSG	Geldspielgeräte
GSP	Gesellschaft für Spielerschutz und Prävention
GS	Glücksspiel
GT	Gaststätte
INFAS	Institut für angewandte Sozialwissenschaft GmbH
MW	Mittelwert

N	Stichprobengröße
OASIS	Online-Abfrage Spielerstatus
OÄ	Ordnungsämter
SH	Spielhallen
SOGS	South Oaks Gambling Screen
StGB	Strafgesetzbuch
SpielV	Spielverordnung
TS	Teilstudie
TU	Technische Universität
TÜV	Technischer Überwachungsverein
PTB	Physikalisch-Technische Bundesanstalt
PubMed	Public Medicine
VDAI	Verband der Deutschen Automatenindustrie

1. Einführung Hintergrund und allgemeine Zielsetzung der Studie

§20 Abs. 3 der 6. Verordnung zur Änderung der SpielV (kurz 6. Änderungsverordnung) sieht vor, dass die Auswirkungen der Veränderungen dieser Regelungsinstrumente auf das „Entstehen von Glücksspielsucht und eine wirksame Suchtbekämpfung" unter Mitwirkung der Länder und des Fachbeirats Glücksspiel (§10 Abs. 1 Satz 2 GlüStV 2021) zu evaluieren sind und ein zusammenfassender Bericht bis zum 30. Juni 2017 vorzulegen ist. Die hier vorgestellte Studie soll dabei eine Grundlage für den Evaluierungsbericht des Bundesministeriums für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) sein, der auch eine Bewertung der wirtschaftlichen und technischen Auswirkungen der Novellierung beinhalten soll.

Die Ausschreibung der genannten Studie durch das BMWK hat sich aufgrund verschiedener Faktoren bis Juli 2021 verzögert (u.a. lange Übergangsregelungen in der 6. Änderungsverordnung, Schließungen bzw. Corona bedingte Einschränkungen der Spielhallen und Gaststätten mit Geldspielgeräten (GSG)[1] ab 2020). Die Durchführung der Studie wurde im November 2021 begonnen, die Datenerhebung im März 2023 abgeschlossen und der Bericht im Juni 2023 beim BMWK eingereicht.

Der Text des §20 Abs. 3 der SpielV lässt Interpretationsspielraum, was unter „Entstehen von Glücksspielsucht und eine wirksame Suchtbekämpfung" sowie der Evaluation der Auswirkungen der 6. Änderungsverordnung auf diese Ziele zu verstehen ist. Im Zusammenhang mit aktuellen politischen und fachlichen Diskussionen haben wir daraus die Evaluation der Erreichung folgender Ziele abgeleitet:

- Inwieweit wirkt sich die 6. Änderungsverordnung auf die Prävention der Glücksspielstörung („Entstehen von Glücksspielsucht") aus?
- Inwieweit wirkt sich die 6. Änderungsverordnung auf die Hilfe für bereits Betroffene („Suchtbekämpfung") aus, auch im Sinne der Einhaltung der unterstützenden Regelungen wie z.B. Schulung des Spielstättenpersonals zur Früherkennung oder Spielsperren?

[1] Die Spielverordnung (§1) spricht von einem „Spielgerät, bei dem der Gewinn in Geld besteht (Geldspielgerät)". Im Folgenden werden der Kurzbegriff „Geldspielgerät" bzw. die Abkürzung GSG verwandt. Aufgrund ihrer Merkmale handelt es sich bei Geldspielgeräten um Glücksspiele: „Ein Glücksspiel liegt vor, wenn im Rahmen eines Spiels für den Erwerb einer Gewinnchance ein Entgelt verlangt wird und die Entscheidung über den Gewinn ganz oder überwiegend vom Zufall abhängt." (§3 Abs. 1 Glücksspielstaatsvertrag [GlüStV]).

Insgesamt geht es darum, ob und wie die 6. Änderungsverordnung einen Beitrag zur Verringerung der aktuellen Glücksspielproblematik in Deutschland leistet und welche weiteren Verbesserungen sinnvoll erscheinen. Eine weitere Ausdifferenzierung der Fragestellung und der Ziele erfolgt in Abschnitt 3.1. Wir verwenden im Folgenden nicht den alltagsüblichen Begriff Spielsucht, sondern den aus den internationalen Klassifikationssystemen (psychischer Störungen) DSM-5 (American Psychiatric Association (APA), 2013) und ICD-11 (World Health Organization, 2019) üblichen Begriff „Störung durch Glücksspielen" bzw. „Glücksspielstörung".

Die SpielV, deren jeweilige Änderungsverordnungen sowie die Entwicklungen bei GSG sind in eine umfangreiche Regulierung des Glücksspielangebots in Deutschland eingebettet. Aus diesem Grund wird in Kapitel 2 zunächst auf diese Rahmenbedingen bezüglich der Glücksspielregulierung für die Studienplanung und -durchführung eingegangen. Kapitel 3 und 4 befassen sich mit dem Untersuchungskonzept und der Methodik der acht Teilstudien. Kapitel 5 enthält die Ergebnisse jeder Teilstudie, Kapitel 6 enthält eine Zusammenfassung zentraler Ergebnisse und zugeordneter Schlussfolgerungen für die Fragestellungen aus Abschnitt 3.1, Kapitel 7 daraus abgeleitete Vorschläge.

2. Rahmenbedingungen der Studie

2.1 Glücksspielteilnahme und Glücksspielstörung in Deutschland

2.1.1 Überblick über alle Glücksspiele

Ein wichtiger Hintergrund der Studie ist das Wissen, wie viele Personen in Deutschland an Glücksspielen teilnehmen und wie viele an GSG in Spielhallen und Gaststätten spielen. Der deutsche Glücksspielsurvey im Jahr 2021 (Buth et al., 2022) ergab folgende zentrale Parameter zur generellen Teilnahme an Glücksspielen:

- Die Glücksspielteilnahme in der Bevölkerung (16 bis 70 Jahre) lag bei 29,7%.
- Der Anteil der Personen mit einer Glücksspielstörung entsprechend den Kriterien des DSM-5 (APA, 2013) lag bezogen auf aktiv Spielende bei 7,5%, und bezogen auf den untersuchten Bevölkerungsanteil (aktiv Spielende und Nicht-Spielende) bei 2,3%.
- Von diesen 2,3% zeigten 1,1% eine leichte Ausprägung, 0,7% eine mittlere und 0,5% eine schwere Ausprägung einer Störung durch Glücksspielen.
- Legt man eine Bevölkerungszahl von knapp 57 Millionen Menschen in der Altersgruppe zugrunde, wären rund 1,3 Mio. Personen von einer Glücksspielstörung betroffen.

Vor dem aktuellen Glücksspielsurvey 2021 wurden von 2007 bis 2019 in Deutschland zwölf epidemiologische Studien mit repräsentativen Stichproben zum Thema Glücksspielen durchgeführt, überwiegend durch die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA; Banz, 2019; Bühringer et al., 2007; C. Meyer et al., 2015; Sassen et al., 2011). Die vergleichbaren zentralen Parameter lagen bei allen vorherigen Untersuchungen eng beieinander:

- Die Glücksspielteilnahme in der Bevölkerung lag in den älteren Studien bei über 50%, ab dem Jahr 2013 eher bei 40%.
- Der Anteil der Personen mit einer Glücksspielstörung nach den Kriterien des DSM-IV (APA 2000) oder des SOGS (ein Screening-Instrument zur Erfassung der Glücksspielstörung) lag im Durchschnitt bei etwa 1% der aktiv Spielenden, bezogen auf den zugrunde gelegten Bevölkerungsanteil bei etwa 0,3 - 0,5%, also deutlich weniger als im aktuellen Glücksspielsurvey 2021. Dies entspricht etwa 200.000 bis 250.000 Betroffenen.

Die Autoren des aktuellen Glücksspielsurveys geben an, dass die Studie methodisch verschieden von den bisherigen Studien konzipiert wurde, z.B. mit einer Online-Befragung zusätzlich zur bisherigen Telefonbefragung sowie mit anderen Screening-Fragebögen zur Erfassung der Störung durch Glücksspielen (Buth et al., 2022). Die Ergebnisse seien dadurch nicht vergleichbar. Unklar sind vor allem die Repräsentativität des Online-Panels für die Gesamtbevölkerung und die

Zusammensetzung der Gesamtstichprobe aus den Teilstichproben, die nicht nachvollziehbar dargestellt ist. Im Folgenden werden wir die Häufigkeiten aus der Studie trotzdem zitieren.

2.1.2 Glücksspielen an Geldspielgeräten in Spielhallen und Gaststätten

Bei den Daten zum Spielen an GSG in Spielhallen und Gaststätten ist wie für alle Auswertungen zu einzelnen Glücksspielen zu beachten, dass sehr viele Personen mehr als ein Glücksspiel in einem definierten Untersuchungszeitraum nutzen (z.B. bei Buth et al., 2022: je nach Glücksspielform 1,6% bis 95% in den letzten 12 Monaten) und für jede Spielform separat gezählt werden, sodass fast immer Mehrfachnennungen vorliegen. Aus dem Glücksspielsurvey 2021 (Buth et al., 2022) ergaben sich folgende Werte nur für GSG in Spielhallen und Gaststätten, also ohne Teilnahme in Spielbanken oder online:

- 2,0% der Befragten gaben an, GSG zumindest einmal in den letzten 12 Monaten gespielt zu haben (Buth et al., 2022; Tab. 3).
- Von diesen haben 15,7% ausschließlich an GSG gespielt, 84,3% nahmen auch an anderen Glücksspielen teil, vor allem an Angeboten in Spielbanken (37,3%) und an terrestrischen Sportwetten (27,9%) (Buth et al., 2022; Tab. 6).
- Von den Personen, die auch an GSG gespielt haben, weisen 33,4% eine Glücksspielstörung entsprechend den Kriterien des DSM-5 (APA, 2013) auf: von diesen hatten 13,5% eine leichte Ausprägung, 12,5% eine mittlere und 7,4% eine schwere (Buth et al., 2022; Abb. 13).
- Im Vergleich dazu nahmen 0,4% der Befragten am Automatenspiel in Spielbanken teil (Tab. 3) und weisen mit 31,5% eine ähnlich hohe Prävalenz der Glücksspielstörung (DSM-5) auf (Buth et al., 2022; Abb. 13).

2.2 Die Regulierung von Glücksspielen in Deutschland

Die Veranstaltung, die Durchführung und die Vermittlung von Glücksspielen basieren auf den Regelungen des GlüStV 2021, der in §1 fünf gleichrangige Ziele definiert: Abs. 1 enthält das Ziel „das Entstehen von Glücksspielsucht und Wettsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen“, während Abs. 5 darauf abzielt, „den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten“. Im folgenden Abschnitt wird genauer auf die Regelungen der Glücksspielregulierung in Deutschland eingegangen.

Die Glücksspielregulierung in Deutschland ist komplex, da europäisches Recht, nationales Recht (SpielV), das Recht der Länder (GlüStV, Landesglücksspielgesetze, Landesspielbankengesetze) und kommunale Vorschriften ineinandergreifen. Im Folgenden werden bundes- und landesrechtliche Regulierungen mit dem Schwerpunkt auf GSG in Spielhallen und Gaststätten kurz

zusammengefasst, welche die rechtlichen Rahmenbedingungen für die berichtete Studie darstellen.

Öffentliche Glücksspiele sind laut §§284-287 Strafgesetzbuch (StGB) grundsätzlich verboten, sofern nicht eine behördliche Erlaubnis dafür vorliegt. Die legale Veranstaltung, Durchführung und Vermittlung von öffentlichen Glücksspielen ist im GlüStV geregelt. Die Bestimmungen werden in den einzelnen Bundesländern in den jeweiligen Ausführungsgesetzen zum GlüStV konkretisiert. Dem Landesrecht unterliegen damit u.a. Lotterien, Sportwetten, Spiele in Spielbanken (z.B. Roulette, Automatenspiel) und Online-Glücksspiele. Der aktuelle GlüStV 2021 trat am 1. Juli 2021 in Kraft und wurde von allen 16 Bundesländern ratifiziert (Vorgängerversionen: GlüStV von 2008; Erster Glücksspieländerungsstaatsvertrag (1. GlüÄndStV) von 2012; 2. GlüÄndStV von 2018 an Ratifizierung gescheitert, 3. GlüÄndStV von 2020 bis 30. Juni 2021). Zu den Neuerungen im GlüStV 2021 gehört u.a., dass die im 3. GlüÄndStV 2020 unter einem Totalverbot stehenden Internetglücksspiele wie z.B. virtuelle Automatenspiele erlaubnisfähig wurden. Um trotz der Markterweiterung einen ausreichenden Schutz der Spielenden zu gewährleisten, wird u.a. ein Sozialkonzept von Spielstätten gefordert (§6 GlüStV 2021) und die Zuständigkeit der zentralen Spielersperrdatei OASIS der Bundesländer Hessen und Rheinland-Pfalz auf das gesamte Bundesgebiet ausgedehnt, sodass künftig alle Spielhallen und Gaststätten mit GSG daran angeschlossen sein müssen (§23 GlüStV 2021). Weiterhin werden in §§24-26 GlüStV 2021 auch die Erlaubnisse, die Beschränkungen und die Anforderungen an die Ausgestaltung von Spielhallen reguliert. Eine maßgebliche Neuerung des GlüStV 2021 ist die Schaffung der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder, die aber nur für „länderübergreifende Glücksspielangebote im Internet“ zuständig ist.

Neben dem staatlich konzessionierten Glücksspiel gibt es, rechtlich unterschiedlich eingeordnet und geregelt, die gewerbliche Aufstellung von GSG in Spielhallen und Gaststätten, die auf Bundesebene in den §§33 c-i Gewerbeordnung (GewO) geregelt ist. Im Bereich der gewerblich aufgestellten GSG wird, neben der Gewerbeordnung, seit 1962 durch die SpielV geregelt, welche Vorgaben die Aufstellung und das Betreiben von GSG in Spielhallen und Gaststätten enthalten. Die SpielV wird vom BMWK im Einvernehmen mit anderen Bundesministerien sowie mit Zustimmung des Bundesrates erlassen. Sie enthält die gesetzlichen Regelungen, für die eine entsprechende Ermächtigung gemäß §33f GewO vorliegt. In der SpielV wird beispielsweise die Anzahl der Geräte pro vergebener Konzession festgelegt (aktuell 12 pro Spielhallenkonzession und 2 pro Gaststättenkonzession). Die aktuell gültige 6. Änderungsverordnung zur SpielV vom 4. November

2014 sollte mit ihren Novellierungen zu einer weiteren Verbesserung des Schutzes von Spielenden an GSG und Jugendlichen beitragen. Grundlage hierfür waren u.a. die Erkenntnisse aus der „Untersuchung zur Evaluierung der Fünften Novelle der Spielverordnung vom 17.12.2005“ (Bühringer et al., 2010). Die Regelungen der 6. Änderungsverordnung wurden durch die 7. Änderungsverordnung zur SpielV vom 8. Dezember 2014 dahingehend ergänzt, dass GSG, deren Bauartzulassung von der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt (PTB) vor dem 10. November 2014 erfolgte, bis zum 10. November 2018 weiter betrieben werden durften.

„Nach §20 Absatz 3 Spielverordnung (SpielV), der mit der 6. Verordnung zur Änderung der SpielV vom 4. November 2014 eingeführt wurde, sind die Auswirkungen der Änderung der SpielV auf das Entstehen von Glücksspielsucht und eine wirksame Suchtbekämpfung unter Mitwirkung der Länder und des Fachbeirats (§10 Absatz 1 Satz 2 des Staatsvertrags zum Glücksspielwesen in Deutschland – Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV)), zu evaluieren. Ein zusammenfassender Bericht ist bis zum 30. Juni 2017 vorzulegen.“ [...]

„Zur Vorbereitung dieses Berichts hat das BMWi lt. Zwischenbericht unter Einbeziehung der betroffenen Ressorts und der Drogenbeauftragten eine Studie durchzuführen, die die Auswirkungen der Novellierung erfasst und die Ergebnisse bewertet.“ (Textauszug aus der Ausschreibung der Studie durch das BMWK (ehemals BMWi) vom Juli 2021). Die Studie und der Evaluierungsbericht wurden durch verschiedene Umstände verzögert. Erstens wurden durch die Übergangsregelungen der 7. Änderungsverordnung zur SpielV bis zum 30. Juni 2017 praktisch keine GSG mit einer Bauartzulassung auf Grundlage der Regelungen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV betrieben. Daher konnte am 30. Juni 2017 vom BMWK lediglich ein Zwischenbericht vorgelegt werden. Um sinnvolle Aussagen über die Auswirkungen der Novellierungen treffen zu können hat das BMWK darin den Evaluierungsbericht zum 30. Juni 2021 zugesagt. Zweitens waren seit März 2020 Spielhallen und Gaststätten wegen der Covid-19-Pandemie und den entsprechenden Infektionsschutzverordnungen der Länder geschlossen bzw. nur unter strengen Auflagen geöffnet. Auch im Jahr 2021 waren Spielhallen und Gaststätten zunächst geschlossen. Daher erschien die Vergabe einer Studie mit notwendigen Erhebungen in Spielhallen und Gaststätten in diesem Zeitraum auch nicht sinnvoll. Deshalb hat das BMWK beschlossen, den Evaluierungsbericht zu den Auswirkungen der novellierten SpielV auf den 31. Dezember 2022 zu verschieben.

2.3 Das Angebot von Geldspielgeräten in Deutschland

In der hier vorgestellten Studie wurde ausschließlich das gewerbliche Spiel an GSG in Spielhallen und Gaststätten untersucht. Der Gesetzgeber hat mehrmals über die SpielV in die Merkmale von GSG und deren Betriebsbedingungen eingegriffen, um einerseits dem angestrebten Ziel des Schutzes der Spielenden gerecht zu werden, andererseits aber auch die Gewerbefreiheit der Betreibenden nicht übermäßig einzuschränken. Die beiden Zielsetzungen stehen grundsätzlich in Konkurrenz zueinander. Im Gegensatz zu grundsätzlich verbotenen und deshalb erlaubnispflichtigen anderen Glücksspielen (siehe GlüStV) mit einem weiten Ermessensspielraum steht hier die Gewerbefreiheit im Vordergrund, Einschränkungen müssen sachgerecht begründet werden (§1 der GewO). Die Sicherstellung des Schutzes der Spielenden als explizite Zielsetzung ist ebenfalls in der GewO (§33c, e, f und i) und in der SpielV festgehalten.

Nach dem Jahresreport der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder für das Jahr 2021 (veröffentlicht in 2022) gab es im Berichtzeitraum rund 5.000 bis 6.000 Automatenaufstellende. Im Jahr 2021 waren rund 210.000 GSG aufgestellt, davon rund 140.000 in Spielhallen und rund 70.000 in Gaststätten (*Jahresreport 2021 der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder*, 2022). Das Angebot sank dabei von 264.000 im Jahr 2016, was einem Rückgang von ca. 20% entspricht (Vieweg, 2022). Der Geräteabbau erfolgte hauptsächlich auf Grundlage der länderspezifischen Spielhallenregelungen im Rahmen des GlüStV 2012 durch Schließung von Betrieben, die nicht die Bestimmungen des Mindestabstandsgebots und des Verbots von Mehrfachspielhallen (§25 Abs. 1, 2 GlüStV 2012) einhalten konnten, sowie durch die Verringerung der GSG-Anzahl in der Gastronomie von drei auf zwei Geräte entsprechend der 6. Änderungsverordnung zur SpielV. Laut Jahrbuch Sucht der DHS von 2022 sanken die Umsätze durch GSG von 29,3 Mrd. Euro im Jahr 2018 auf 24 Mrd. in 2019 und 17,9 Mrd. Euro in 2020 (G. Meyer, 2022). Neben dem Rückgang der Umsätze durch den Geräteabbau spielen auch die länderspezifischen Auflagen und Schließungen im Rahmen der Covid-19-Pandemie eine große Rolle bei den Umsatzrückgängen.

Der Rückgang des Angebots von GSG und die verschärften Regulierungen durch die 6. Änderungsverordnung zur SpielV führe nach Meinung von Vieweg dazu, dass eine Ausweichbewegung von Spielenden u.a. hin zu terrestrischen Alternativen stattfinde (Vieweg, 2022). Hierbei handele es sich um illegale Spielorte wie Kulturvereine, Kioske oder Sportsbars, die illegale Glücksspiele anbieten (Vieweg, 2022). Zusammenfassend werden diese Spielorte auch als „Scheingastronomie“ bezeichnet, da an diesen Orten nicht die Gastronomie, sondern der illegale Betrieb von GSG im Vordergrund steht. In einer Feldstudie wurden zwischen November 2019 und

Februar 2020 Begehungen von 1.138 Betrieben durchgeführt, die nach äußerem Anschein den Eindruck vermittelten, dass darin illegale GSG aufgestellt sein könnten (Trümper, 2021). Bei den Begehungen wurden 1.975 legale GSG und 1.130 illegale GSG gezählt, es handelte sich bei etwas mehr als 1/3 der geprüften GSG um illegal aufgestellte GSG. Diese Ergebnisse sind jedoch nicht repräsentativ für den gesamten Glücksspielmarkt, da nur auffällige Spielstätten geprüft wurden. Sie weisen aber auf eine deutliche Problematik illegaler Angebote hin. Eine bundesweite Schätzung der Anzahl an illegalen GSG liegt zurzeit nicht vor.

2.4 Kritik an der Ausschreibung der Studie

Die Ausschreibung dieser Studie durch das BMWK vom 28. Juli 2021 wurde in einem Schreiben vom 17. September 2021 des Fachbeirats Glücksspiel an das BMWK kritisiert, das auch im Jahresbericht 2021 des Fachbeirats auf der Webseite des Hessischen Ministeriums des Innern und für Sport im Abschnitt 6.2[2] dargestellt ist. Die Kritik des Fachbeirats bezieht sich dabei auf die Methode einer retrospektiven Beurteilung der Wirksamkeit der 6. Änderungsverordnung zur SpielV von 2014 im Jahr 2022. Der Fachbeirat kommt zu dem Schluss, dass „aussagekräftige und damit valide Daten zu den Auswirkungen der einzelnen Maßnahmen [...] nahezu unmöglich sind". Sie seien der Meinung, dass eine Vorher-Nachher-Untersuchung notwendig gewesen wäre und fordern, auf die vom BMWK ausgeschriebene Studie zu verzichten.

Die genannten Kritikpunkte wurden bereits von den Autoren dieser Studie im wissenschaftlichen Abschlussbericht von 2010 für die Evaluation der 5. Änderungsverordnung zur SpielV (Bühringer et al., 2010) und im aktuellen Angebot der Studie dargestellt. Auf die methodologisch problematischen Punkte einer retrospektiven Einmalmessung wird auch in Kapitel 3 dieses Berichts ausführlich eingegangen. Statt einer Aussetzung der Studie wurde von Seiten der Projektgruppe ein Studiendesign im Rahmen der gegebenen Bedingungen und mit den vorhandenen methodologischen Einschränkungen vorgeschlagen. Damit können möglichst viele aussagekräftige Ergebnisse und Beurteilungen für die Evaluation des Ministeriums zur Verfügung gestellt werden, da das BMWK entsprechend §20 der SpielV eine Evaluation vornehmen *muss* und nicht darauf verzichten kann. Für die Zukunft wird an dieser Stelle bereits vorgeschlagen, dass die nächste Änderungsverordnung zur SpielV in einem Vorher-Nachher-Untersuchungs-Design mit mindestens zwei Messzeitpunkten evaluiert wird (siehe auch Kapitel 7).

[2] https://innen.hessen.de/sites/innen.hessen.de/files/2022-04/jahresbericht_2021.pdf

2.5 Wissenschaftlicher Stand zur Entstehung einer Glücksspielstörung

2.5.1 Mögliche Risikofaktoren

Wie in Abschnitt 2.1.1 bereits dargestellt zeigen epidemiologische Studien, dass in Deutschland ein Anteil von etwa 1% (Banz, 2019; Bühringer et al., 2007; C. Meyer et al., 2015; Sassen et al., 2011) bzw. 7.5% (Buth et al., 2022) der spielenden Bevölkerung eine Glücksspielstörung entwickelt. Das heißt auch, dass die überwiegende Mehrheit der erwachsenen Bevölkerung an Glücksspielen risikoarm teilnehmen kann. Eine zentrale Frage der Forschung in diesem Bereich ist, was zur Entwicklung einer Glücksspielstörung beiträgt bzw. was Personen zu einer risikoarmen Spielteilnahme befähigt. Ein Verständnis der zugrundeliegenden Mechanismen ist die Grundlage für eine bessere Prävention und eine wissenschaftsbasierte Glücksspielregulierung.

Grundsätzlich kommen als Faktoren und Prozesse für die Entwicklung einer Glücksspielstörung Personen-, Glücksspiel- und Umweltmerkmale in Frage (G. Meyer & Bachmann, 2011). Personenmerkmale, die mit vermehrtem Glücksspielverhalten und dem Auftreten einer Glücksspielstörung zusammenhängen, sind beispielsweise eine erhöhte Impulsivität und dysfunktionale Emotionsregulationsstrategien (Kräplin & Goudriaan, 2018), aber auch psychosoziale Faktoren wie beispielsweise eine geringere soziale Unterstützung innerhalb von Familie und Freunden (Hardoon et al., 2004; Wickwire et al., 2007). Bestimmte Glücksspielmerkmale können mit vermehrtem Glücksspielverhalten zusammenhängen. Beispiele sind eine hohe Ereignisfrequenz (wie schnell erscheinen die Spielergebnisse) oder bestimmte Licht- und Soundeffekte (Parke & Griffiths, 2006). Umweltmerkmale, die mit vermehrtem Glücksspielverhalten und dem Auftreten einer Glücksspielstörung zusammenhängen, sind beispielsweise die Verfügbarkeit von Glücksspielen (z.B. Entfernung vom Wohnort) (G. Meyer et al., 2018; Zoglauer et al., 2021).

Bei allen überblicksartig dargestellten Personen-, Glücksspiel- und Umweltmerkmalen ist es wichtig hervorzuheben, dass es sich hauptsächlich um korrelative Ergebnisse aus querschnittlichen Studien handelt. Es gibt derzeit keine wissenschaftlichen Studien, die kausale Aussagen dazu ermöglichen, welche Glücksspiel- und Umgebungsmerkmale für welche Personen riskant sind. Dementsprechend gibt es auch keine empirische Evidenz für ein unterschiedlich kausales Risikopotential verschiedener Glücksspiele.

2.5.2 Vulnerabilitäts-Risiko-Modell

Um die einzelnen in Abschnitt 2.5.1 genannten Faktoren (Personen-, Glücksspiel-, Umweltmerkmale) zu systematisieren und zur Generierung von Forschungshypothesen nutzen zu können, wurden verschiedene ätiologische Modelle entwickelt. Diese Modelle dienen einem Überblick und können mit dem aktuellen Wissen nicht die komplexe Entstehung einer Glückspielstörung *im individuellen Einzelfall* erklären. Sie können aber zur Einschätzung der Relevanz einzelner Faktoren bei der Entwicklung der Glücksspielstörung in der Bevölkerung und zur Gestaltung präventiver Maßnahmen beitragen.

In diesem thematischen Exkurs wird auf das Vulnerabilitäts-Stress-Modell fokussiert, da dieses Modell ein aktuelles Paradigma für viele psychische Störungen darstellt, umfassend international beforscht wird (Ingram & Luxton, 2005) und auch Grundlage einiger Untersuchungsansätze und Fragen im Rahmen dieser Studie ist. Nach diesem Modell entwickeln Menschen eine psychische Störung auf der Grundlage von zwei Faktorenbereichen: Einerseits einer erhöhten Anfälligkeit (individuelle Vulnerabilität) und andererseits einer erhöhten aktuellen oder chronischen Belastung (äußere Stressoren). Überträgt man das Modell auf abhängige Verhaltensweisen wie die Glücksspielstörung muss zusätzlich berücksichtigt werden, dass weitere Faktoren eine Rolle spielen können, wie die oben in Abschnitt 2.5.1 genannten Glücksspiel- und Umweltmerkmale. Daher wurde das Vulnerabilitäts-Stress-Modell als Vulnerabilitäts-Risiko Modell für abhängige Verhaltensweisen erweitert und enthält zusätzlich bestimmte äußere Risikofaktoren (z.B. die Gestaltung oder die Verfügbarkeit von Glücksspielen), die keine Stressoren sind, aber zusammen mit der Vulnerabilität einer Person zur Entwicklung von abhängigen Verhaltensweisen führen können (Bühringer et al., 2008).

Unter Einbezug der Erkenntnisse zum prozentual geringen Umfang der Glücksspielproblematik im Vergleich zur sehr viel höheren Teilnahme der erwachsenen Bevölkerung an Glücksspielen in Deutschland wird davon ausgegangen, dass der Anteil der individuellen Vulnerabilität für die Entwicklung einer Glücksspielstörung hoch ist. Dies bedeutet jedoch nicht, dass glücksspiel- und umgebungsbezogenen Faktoren keine Rolle bei der Störungsentwicklung spielen. Im Gegenteil trifft eine vulnerable Person auf bestimmte Glücksspiel- und Umgebungsmerkmale, entwickelt sich entsprechend des Vulnerabilitäts-Risiko-Modells erst dann die Störung. Einfach formuliert, ohne Glücksspiel keine Glücksspielstörung.

Aus dem Vulnerabilitäts-Risiko-Modell kann man für eine Glücksspielregulierung entsprechend eines Public Health-Ansatzes ableiten, dass nicht bzw. weniger vulnerable (resiliente) Personen

risikoarm und risikobewusst spielen können und darin aber durch Informationen zum Risiko und durch Rückmeldungen im Spielverlauf (z.B. Spieldauer, Verluste) unterstützt werden sollten. Für vulnerable Personen sind diese Maßnahmen dagegen nicht ausreichend. Daher müssen für diese Personen Maßnahmen wie aktive Verfahren zur Früherkennung und Begrenzung pathologischen Glücksspielverhaltens ergänzt werden.

In dieser Studie werden ausschreibungsbedingt vor allem glücksspiel- und umweltbezogene Ansatzpunkte der aktuellen Regulierung untersucht, wie die Kontrolle der Spielmerkmale der GSG (Einsatz, Gewinn) oder die Kontrolle des Zugangs (Prüfung des Alters, Prüfung der Spielsperre).

2.6 Wertefragen bei der Glücksspielregulierung

Wie in Abschnitt 2.5 dargestellt tragen vor allem bestimmte Personenmerkmale im Zusammenspiel mit Glücksspiel- und Umweltmerkmalen zur Entwicklung einer Glücksspielstörung bei. Bei der Frage, wie dieses Wissen in die Glücksspielregulierung überführt werden kann, erfolgt in der Diskussion oft eine Vermischung wissenschaftlicher Erkenntnisse und Wertefragen. Die Wertefragen betreffen u.a. die Gratwanderung zwischen einer eher paternalistisch-vormundschaftlichen und einer eher freiheitlich-liberalen Gesellschaftsordnung. Diese Wertefragen haben aktuell für die Glücksspielregulierung einen hohen Stellenwert, beispielsweise bezüglich der Begrenzung maximaler Gewinne und Verluste, bei denen wirtschaftliche und fiskalische Interessen sowie Schutzinteressen bezüglich der Spielenden abgewogen werden.

Entscheidungen bei der Gratwanderung zwischen den Interessen in Hinblick auf Merkmale von Angebot, Zugang und Gestaltung von Glücksspielen können nicht durch die Wissenschaft beantwortet werden. Diese kann aber Hinweise dafür liefern, mit welchen Konsequenzen die jeweiligen gesellschaftlichen oder rechtlichen Entscheidungen auf einem Kontinuum zwischen paternalistischem Staat und unbegrenzter unternehmerischer und persönlicher Freiheit einhergehen können. Die Forschung zu Personen-, Glücksspiel- und Umweltmerkmalen, die versucht zu erklären, warum eine Person die Kontrolle über das Glücksspielen verliert, kann hier wichtige Erkenntnisse liefern. Dennoch unterliegen weite Teile der Regulierung einer Wertediskussion. Die Varianzbreite der Werteabwägung zeigt sich zum Beispiel darin, dass für den Glücksspielbereich allgemeingültige Freiheitseinschränkungen zum Schutz einzelner Spielender durch Einsatzlimits und Fremdsperren weitgehend akzeptiert sind, im Alkohol- und Tabakbereich aber aktuell nahezu undenkbar wären.

Die unterschiedlichen Wertvorstellungen können nur über gesellschaftliche Konsensprozesse und demokratische Abstimmungsprozesse entschieden werden. Gleichzeitig sollten Werturteile und politische Gesetzesentscheidungen empirisches Wissen einbeziehen.

3. Untersuchungskonzept

In diesem Kapitel werden die inhaltlichen Anforderungen, Fragestellungen und die Ziele der Ausschreibung des BMWK dargestellt. Weiterhin werden die Umsetzbarkeit der Vorgaben des BMWK vor dem Hintergrund methodologischer Beschränkungen des Studiendesigns sowie - daraus abgeleitet - realisierbare Studienziele dargestellt.

3.1 Fragestellungen und Ziele des BMWK

Die Ausschreibung der vorbereitenden Studie zur Evaluation der 6. Änderungsverordnung zur SpielV entsprach weitgehend der Ausschreibung des BMWi vom 03.03.2009 zu einer Studie über die Auswirkungen der 5. Änderungsverordnung zur SpielV, die der Antragsteller mit Mitarbeitenden nach dem Zuschlag 2009/2010 durchgeführt hat (Bühringer et al., 2010). Zur Vergleichbarkeit der damaligen Erkenntnisse mit den Ergebnissen der geplanten Studie sind deshalb der Untersuchungsplan und die vorgesehenen Instrumente unter Beachtung der Studienziele des BMWK möglichst ähnlich gehalten (siehe Kapitel 4. Methodik), wenn nicht neuere wissenschaftliche Erkenntnisse einerseits oder aktuelle Fragestellungen andererseits Veränderungen oder Erweiterungen erforderten. Ein Beispiel für die Erweiterung der Themen ist die diskutierte Abwanderung von Spielenden aus Spielhallen/Gaststätten in andere Glücksspielsegmente. In Abschnitt 4 von Kapitel 1 des Ausschreibungstextes des BMWK zur Studie wird festgehalten, dass das Ministerium für seinen Evaluierungsbericht eine eigene Bewertung der wirtschaftlichen und technischen Auswirkungen vornimmt, u.a. zu Verschiebungen des Nutzer:innenverhaltens anhand erfasster Umsätze. Die Bewertung der wirtschaftlichen und technischen Auswirkungen war deshalb nicht Gegenstand des Angebots.

3.1.1 Ziele der Ausschreibung

Das BMWK hat für die Studie drei Ziele genannt:

(4) Die Studie soll „insgesamt eine Bewertung der Effektivität der verschärften Regelungsinstrumente der SpielV hinsichtlich Suchtprävention und -bekämpfung“ ermöglichen.

Bei diesem Studienziel sollen Zusammenhänge zwischen den drei Merkmalsgruppen (a) Merkmale des Zugangs zum Spielgerät, (b) Merkmale des Spielangebots sowie (c) Merkmale des Beratungs- und Informationsangebots einerseits und (d) Entwicklungen im Bereich riskanten und pathologischen Spielverhaltens und der Spielsucht andererseits untersucht werden. Dies

bedeutet, dass kausale Aussagen zwischen vorgenommenen Veränderungen bei (a) bis (c) und dadurch ursächlich (=kausal) entstehende (positive) Veränderungen bei (d) im Sinne einer Reduzierung negativer Auswirkungen erwartet werden. In der Ausschreibung des BMWK werden folgende 15 verschärfte Regelungsinstrumente aufgelistet, welche teilweise in Abschnitt 3.2.4 noch genauer erläutert werden:

- die Einführung einer Spielunterbrechung nach 3 Stunden mit Nullstellung der Geräte,
- die Herabsetzung der Gewinn- und Verlustgrenzen,
- *das Verbot der Automatiktaste,*
- die Reduzierung der Geldspeicherung,
- die Reduzierung des durchschnittlichen Kasseninhaltes (maximaler Durchschnittsverlust),
- die Einführung eines gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels (Spielerkarte), [Anmerkung: Durch technische Regelungen wie eine Spielerkarte oder einen Code wird das Spielen nur an einem Gerät ermöglicht, ohne dass der Name der spielenden Person hinterlegt und gespeichert wird. Der Ausweis wird nur für die Abfrage bei der Sperrdatei und bei Zweifel an der Volljährigkeit benötigt.],
- die Reduzierung der maximalen Gerätezahl in Gaststätten auf 2 Spielgeräte,
- das Verbot des sogenannten Punktespiels,
- die Einführung der Einzeleinsatztaste,
- das Animationsverbot und die Vorgabe der kompletten Auszahlung in den Pausen,
- die Vorgaben über das Unterrichtungsverfahren für Gewerbetreibende durch die Industrie- und Handelskammern,
- die erweiterten Pflichten des Aufstellers: ständige Aufsicht, Prüfung der Spielberechtigung und Herausgabe eines Identifikationsmittels,
- das Verbot des Aufstellers zur Veränderung des Zustandes des Gerätes („Vorglühen“),
- das IT-Sicherheitsgutachten zur Manipulationssicherheit, sowie
- die Begrenzung der Aufstelldauer auf 4 Jahre und die Befristung der Bauartzulassung auf 1 Jahr mit der Möglichkeit der Verlängerung um ein Jahr.

Das dritte hier aufgeführte Regelungsinstrument „Verbot der Automatiktaste“ bezieht sich auf das Verbot einer Automatiktaste (entsprechend §13 Nr. 7 SpielV), mit welcher aufgebuchte Beträge unbeeinflusst zum Einsatz gelangen. Es gibt allerdings an den derzeit zugelassenen GSG eine Taste, die den Walzendreh unter Verwendung von „Spielbits“ (der geldähnlichen Mittel) automatisch starten kann. Diese Taste wird von Betreibenden, Spielenden und Expert:innen ebenfalls als Automatiktaste bezeichnet. Eine Befragung zum Regelungsinstrument des „Verbots der Automatiktaste“ wäre daher verwirrend und würde besonders im Hinblick auf die Online-Befragung die Augenscheinvalidität des Fragebogens schmälern. Dieses Regelungsinstrument

wurde daher nicht untersucht und wird im Ergebnis- und Schlussfolgerungsteil nicht betrachtet werden.

(5) Bewertung der Umsetzung der Jugendschutzvorgaben und Wirkung der sich auf den Jugendschutz beziehenden Warnhinweise.

Auch bei diesem Studienziel werden kausale Aussagen der Auswirkung der verbesserten Jugendschutzvorgaben auf einen verbesserten Jugendschutz erwartet.

(6) Gewinnung von Erkenntnissen für „Schlussfolgerungen zu möglichen weiteren Instrumenten der Suchtprävention".

Hierbei handelt sich um explorative Fragestellungen zu Schlussfolgerungen für mögliche zukünftige Verbesserungen.

3.1.2 Methodologische Vorgaben der Ausschreibung

(1) Es sollen Befragungen von Spielenden zum Spielverhalten vor und nach Inkrafttreten der Regelungen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV durchgeführt werden, einschließlich dem Ausweichen auf andere Spielangebote, weiterhin Befragungen von Spielhallen- und Gaststättenbetreibenden und Einrichtungen zur Suchtbekämpfung und -beratung.

(2) Es sollen unangekündigte Begehungen zur Prüfung der Einhaltung neuer und alter Vorschiften, insbesondere zum gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittel und zum Jugendschutz in Hinblick auf Einlass- und Ausweiskontrollen und die Anwesenheit von Jugendlichen, durchgeführt werden.

(3) Es ist eine hohe wissenschaftliche Qualität sicherzustellen.

3.2 Umsetzung der Vorgaben des BMWK

In Abschnitt 3.2.1 werden die methodologischen Beschränkungen der Ausschreibung des BMWK für den Untersuchungsplan und das Studiendesign dargestellt, in den Abschnitten 3.2.2. bis 3.2.3 die darauf basierend angepasste Umsetzung der Studienziele und die Studieninhalte. Bei der Planung der Umsetzung der Vorgaben haben wir uns - zur Vergleichbarkeit der Ergebnisse - an der Studie von 2009/2010 zur 5. Änderungsverordnung zur SpielV orientiert.

3.2.1 Beschränkungen für das Studiendesign

Die Ausschreibung erfordert die Erfassung und Analyse kausaler Zusammenhänge zwischen vorgenommenen Änderungen der Spielgeräte- und Aufstellmerkmalen entsprechend der

6. Änderungsverordnung zur SpielV und Auswirkungen auf das Spielverhalten im Sinne einer verbesserten Suchtprävention, einem verbesserten Schutz von Spielenden und insgesamt einer Reduzierung der Personen mit pathologischem Spielverhalten (Ziel 1). Sie erfordert weiterhin die Erfassung der Auswirkungen der Maßnahmen zum Jugendschutz auf eine verbesserte Einhaltung der Jugendschutzbestimmungen (Ziel 2). Zusätzlich sollen mögliche Erkenntnisse für „Schlussfolgerungen zu möglichen weiteren Instrumenten der Suchtprävention" erfasst werden (Ziel 3).

Die geforderten kausalanalytischen Aussagen erfordern nach wissenschaftlichen Standards einen prospektiven Vorher-Nachher-Vergleich (alte vs. neue Regelungen) an einer möglichst repräsentativen Stichprobe von Spielenden (und Jugendlichen mit Zutrittsversuchen) in Spielhallen und Gaststätten mit mehreren, zumindest zwei, Messzeitpunkten. Für eine solche Fragestellung ist eine Längsschnittstudie über zumindest 3 bis 5 Jahre notwendig, die mit einer Vorher-Erhebung rechtzeitig *vor der Einführung der 6. Änderungsverordnung zur SpielV* hätte beginnen müssen, um kurzfristige und mittelfristige Veränderungen beim Spielverhalten bzw. bei den Einlasskontrollen für Jugendliche erfassen zu können. Am besten wäre eine Studie mit mindestens zwei Messzeitpunkten an *derselben* Stichprobe. Ist dies nicht möglich, zumindest eine Studie mit mindestens zwei Messzeitpunkten an zwei verschiedenen Stichproben, wobei es bei diesem Studienaufbau bereits zu Verzerrungen kommen kann, da die Personen, die in Messzeitpunkt 1 befragt werden, sich von den Personen, die in Messzeitpunkt 2 befragt werden, systematisch unterscheiden können und es somit zu Verzerrungen beim Vergleich der Ergebnisse zwischen Messzeitpunkten 1 und 2 kommen kann. Auf Grund der Ausschreibung der Studie im Juli 2021, d.h. lange Zeit nach dem endgültigen Inkrafttreten der 6. Änderungsverordnung im November 2018, ist eine Vorher-Nachher-Erhebung nicht mehr möglich. Es können somit keine kausalen Aussagen zu den inhaltlichen Zielsetzungen, z.B. zur Wirksamkeit der 15 Regelungsinstrumente der 6. Änderungsverordnung zur SpielV, gemacht werden.

Da nicht nur Veränderungen des Spielverhaltens, sondern auch des pathologischen Spielverhaltens erfasst werden sollen, müsste die Studie noch länger andauern, da sich eine Glücksspielstörung zumeist erst über mehrere Jahre entwickelt. Eine entsprechende Studie kann aufgrund der Zeitvorgaben der Ausschreibung nicht realisiert werden. Dies galt bereits für die Ausschreibung zur letzten Studie 2009/2010, so dass wie damals Modifikationen an den Studienzielen und am Studiendesign notwendig werden, die in Abschnitt 3.2.2 und 3.2.3 beschrieben sind.

Verzichtet man auf einen Vorher-Nachher-Vergleich mit zumindest zwei Messzeitpunkten und damit auf die Erfassung kausaler Zusammenhänge zwischen Änderungen der SpielV und Auswirkungen auf eine verbesserte Suchtprävention, einen verbesserten Schutz von Spielenden und insgesamt eine Reduzierung der Personen mit pathologischem Spielverhalten (Ziel 1), bleibt als Alternative wie für diese Studie ausgewählt eine Einmalerhebung, die das aktuelle Spielverhalten und aktuelle Bewertungen erfassen kann, Veränderungen zur 5. Änderungsordnung der SpielV aber nur retrospektiv.

Es stellte sich dann die Frage einer geeigneten Stichprobenziehung. Optimal wäre eine repräsentative Stichprobe aus der erwachsenen Bevölkerung gewesen, die aktuell an GSG spielt. Weiterhin sollten etwa 50% dieser Personen einige Jahre gespielt haben, um zumindest retrospektiv die Veränderungen seit der 6 Änderungsverordnung beurteilen zu können. Als Möglichkeiten bieten sich Stichproben aus Einwohnermeldeverzeichnissen, Telefonlisten oder Studienaufrufen über digitale Kanäle an. Es spielten nach den letzten Umfragen zwischen 2,0% (Buth et al., 2022; Tab. 3) und 2,7% (Banz, 2019, Tabelle 16) der Bevölkerung zumindest einmal in den letzten 12 Monaten an GSG. Die Verteilung der Spielfrequenz an GSG ist nicht bekannt. Bei einer geschätzten Ausschöpfungsquote von 10% bis 30% aus den genannten Studien und einer angestrebten Zahl von 600 derzeit an GSG Spielenden wäre eine Stichprobenziehung von etwa 100.000 bis 300.000 Personen notwendig gewesen, ohne Sicherheit, bei den 600 Spielenden genügend Personen mit einer längeren Spieldauer gezogen zu haben. Dieses Vorgehen erschien aus Kosten- und Zeitgründen unangemessen sowie von der Zielsetzung her riskant, so dass auf eine andere Stichprobenbildung zurückgegriffen wurde, die mit weniger Aufwand die Bildung einer Gruppe von Spielenden erlaubte (siehe dazu die Angaben in den Abschnitten 4.4 und 4.5).

3.2.2 Realisierbare Studienziele

Unter Beachtung der oben dargestellten Vorgaben und Beschränkungen können die folgenden Studienziele ausschließlich im Sinne einer aktuellen Erfassung des Ist-Zustands realisiert werden, da es keine für eine Evaluation typische Vorhermessung gibt.

(1) „Bewertung der Effektivität der verschärften Regelungsinstrumente der SpielV hinsichtlich Suchtprävention und -bekämpfung“ für Spielteilnehmende

Die folgenden Punkte stellen die Inhalte dar, die in der die Evaluation der SpielV vorbereitenden Studie erfasst werden können:

- Erfassung und Bewertung des aktuellen Spielverhaltens aus Sicht der Spielenden
- Erfassung und Bewertung der aktuellen Problemlage bei den Spielenden

- Erfassung von erinnertem Ausweichverhalten auf andere Glücksspiele bei aktuellen und ehemalig Spielenden
- Befragung zum subjektiv wahrgenommen Einfluss der Veränderungen durch die 6. Änderungsverordnung zur SpielV (Regelungsinstrumente) durch Spielende, Betreibende und Expert:innen, sowie deren Bewertung der Veränderungen und deren Wirksamkeit
- Erfassung der Teilnahme an und professionelle Einschätzung zur Verbreitung von illegalen Glücksspielen
- Literaturrecherche zu anderen Studien, die in der Vergangenheit die Effektivität der Regelungsinstrumente der SpielV untersucht und Vor- und Nachteile bewertet haben.

(2) Bewertung der Umsetzung der Jugendschutzvorgaben und Wirkung der sich auf den Jugendschutz beziehenden Warnhinweise

- Überprüfung der Erfüllung der Jugendschutzvorgaben durch Begehungen
- Überprüfung des Durchführens von Einlass- und Ausweiskontrollen durch Begehungen sowie der Nutzung der gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittel („Spielerkarte“) und der erweiterten Pflichten des Aufstellers
- Bewertung der Jugendschutzvorgaben
- Literaturrecherche zu anderen Studien, die in der Vergangenheit den Jugendschutz durch die SpielV geprüft haben.

(3) Gewinnung von Erkenntnissen für „Schlussfolgerungen zu möglichen weiteren Instrumenten der Suchtprävention“

- Erfassung der Vorschläge von derzeitigen und sich im Hilfesystem befindenden (ehemaligen) Spielenden, von Betreibenden, Expert:innen sowie aus der wissenschaftlichen Literatur für zukünftige Verbesserungen
- Ein weiteres Thema ist, wie die Befragten verschiedene Aspekte des Vulnerabilitäts-Risiko-Modells einschätzen. Auf Basis des Modells können Schlussfolgerungen zu differenzierten Schutzmaßnahmen für risikoarme und vulnerabel Spielende abgeleitet werden.

Bei einigen der Inhalte ist ein Vergleich mit den Studienergebnissen von 2009/2010 möglich, da die Erhebungsinstrumente aus der Studie von 2009/2010 als Vorlage genutzt wurden. Allerdings wurden die Instrumente teilweise an neuere wissenschaftliche Erkenntnisse oder Studieninhalte angepasst.

3.2.3 Strukturelle Umsetzung: Überblick über die Teilstudien

Die Umsetzung der Studienziele erfolgte in acht Teilstudien, die aus Zeitgründen im Jahr 2022 und Anfang 2023 weitgehend parallel geplant, durchgeführt und ausgewertet wurden. Sie werden im

Folgenden kurz vorgestellt und in Kapitel 4. Methodik ausführlich beschrieben. Die Struktur ist maßgeblich an der Struktur der letzten Untersuchung im Jahr 2009/2010 orientiert:

1. Teilstudie (TS) 1a mit derzeit Spielenden an GSG in Spielhallen und Gaststätten
2. TS 1b mit ehemals an GSG Spielenden
3. TS 1c mit (ehemals) Spielenden im Hilfesystem
4. TS 2 mit Betreibenden von Spielhallen und Gaststätten
5. TS 3 mit Expert:innen aus Aufsicht, Hilfesystem und Wissenschaft
6. TS 4 zur verdeckten, teilnehmenden Beobachtung in Spielhallen und Gaststätten
7. TS 5 zu Begehungen mit den Ordnungsämtern in Spielhallen und Gaststätten
8. TS 6 Beobachtung der Einhaltung der Jugendschutzbestimmungen.

Zusätzlich wird im Ergebnisteil und dann inhaltlich passend zu den Schlussfolgerungen der einzelnen Teilziele die wissenschaftliche Literatur dargestellt.

3.2.4 Erfasste Maßnahmen

Im Rahmen der Befragungen in der Studie wurden nicht alle 15 Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV untersucht, da einige Regelungsinstrumente für Außenstehende nicht ersichtlich sind (z.B. Reduzierung der Geldspeicherung, Reduzierung des durchschnittlichen Kasseninhalts). Da einige Regelungen des GlüStV 2021 auch GSG betreffen (siehe 2.2), wurden diese Maßnahmen ebenfalls erfasst, was auch ausdrücklich vom fachlichen Beirat unterstützt wurde. Weiterhin wurden bestehende Maßnahmen aus der vorherigen Version der SpielV und des GlüStV einbezogen, die sich in der letzten Überarbeitung (im Vergleich zur 5. Änderungsverordnung bzw. zum 3. GlüÄndStV) nicht verändert haben. Ein Überblick über alle in der Studie erfassten Maßnahmen und eine kurze Beschreibung dieser findet sich in Tabelle 1.

Tabelle 1: Überblick über die erfassten Maßnahmen im Rahmen der Studie

(1) Geänderte Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV	Erklärung der Maßnahme
Verlustgrenze pro Stunde pro Gerät von 60€	An einem GSG dürfen maximal 60€ pro Stunde verloren werden.
Gewinngrenze pro Stunde pro Gerät von 400€	An einem GSG dürfen maximal 400€ pro Stunde gewonnen werden.
Gerätegebundenes, personenungebundenes Identifikationsmittel	Eine Gerätekarte/ein Gerätecode wird pro Person ausgegeben. Nur damit kann am GSG gespielt werden, was das Spielen an mehreren GSG bzw. „Mehrfachbespielung“ verhindern soll.

(1) Geänderte Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV	Erklärung der Maßnahme
Pause nach 1 Stunde mit Animationsverbot	GSG geht nach einer Stunde Spielzeit in eine fünfminütige Spielpause. Alle auf dem Geldspeicher aufgebuchten Beträge werden automatisch ausgezahlt. In der Pause werden keine Einsätze angenommen, keine Gewinne gewährt und es dürfen auch keine Probe- oder Demospiele ablaufen.
Spielunterbrechung nach 3 Stunden mit Nullstellung des Geräts	GSG geht nach 3 Stunden Spielzeit in einen Ruhezustand. Der Geldspeicher entleert sich und alle Anzeigewerte werden auf den Wert 0 gesetzt.
Begrenzung der Geldspeicherung auf 10€	Es ist nur möglich, Einzahlungen bis zu 10€ vorzunehmen. Wird mehr Geld in das GSG eingezahlt, wird alles über 10€ automatisch wieder ausgezahlt.
Einführung der Einzeleinsatztaste	Taste am GSG, mit der ein Einsatz getätigt wird.
Max. Geräteanzahl in Gaststätten von 2 GSG	In Gaststätten dürfen max. 2 GSG in Aufstellung sein.
Gerät ist nach 60€ Verlust für den Rest der Stunde nicht mehr bespielbar	Dies ist keine Maßnahme der SpielV. Jedoch wird die SpielV so von Herstellenden umgesetzt, wenn die max. Verlustgrenze von 60€ vor dem Ablauf von 60 Minuten erreicht wird. Die Spielenden beurteilen diese Einschränkung als negativ. Im Rahmen der Studie haben wir diese Maßnahme daher mit erfasst.
(2) Maßnahmen aus dem GlüStV	**Erklärung der Maßnahme**
Zentrale Selbstsperre (OASIS)	Es gibt in Deutschland das zentrale Spielersperrsystem OASIS. Gesperrt werden Personen, die dies beantragen (§8a GlüStV 2021). Gesperrte Personen dürfen nicht an Glücksspielen teilnehmen. Veranstalter und Vermittler von Glücksspielen haben die Pflicht, spielwillige Personen durch Ausweiskontrolle zu identifizieren und mit der Sperrdatei abzugleichen (§8 GlüStV 2021).
Zentrale Fremdsperre (OASIS)	Eine Fremdsperre erhalten Personen von denen auf Grund der Wahrnehmung des Personals oder auf Grund von Meldungen Dritter (z.B. Familie) oder auf Grund sonstiger Anhaltspunkte angenommen werden muss, dass sie eine Störung durch Glücksspielen haben oder dass sie finanzielle Problematiken auf Grund des Glücksspielens aufweisen (§8a GlüStV 2021).
Abstand von einigen hundert Metern zwischen Spielhallen	Es gilt ein Mindestabstand zwischen Spielhallen, der von den einzelnen Bundesländern in den Ausführungsbestimmungen zum GlüStV festgelegt wurde (§25 GlüStV 2021). Der Abstand soll die Gesamtzahl von Spielhallen verringern und damit die Verfügbarkeit von Glücksspielen.

(2) Maßnahmen aus dem GlüStV	Erklärung der Maßnahme
Beschränkung von Mehrfachspielhallen	Die Erlaubnis von Mehrfachspielhallen ist ausgeschlossen (§25 GlüStV 2021). Was mit bereits bestehenden Mehrfachspielhallen geschieht, unterscheidet sich zwischen den Bundesländern.
Sperrzeiten von Spielhallen	Die Bundesländer legen Zeiten fest, in denen Spielhallen geschlossen werden müssen (§26 GlüStV 2021). Diese Sperrzeit darf 3 Stunden nicht unterschreiten.
Verbot von Werbung für Spielhallen	Spielhallen dürfen außen keine Elemente von Werbung für den Spielbetrieb oder die angebotenen Spiele aufweisen (§26 GlüStV 2021).
(3) Maßnahmen aus der SpielV und dem GlüStV, die sich nicht verändert haben	**Erklärung der Maßnahme**
Alterskontrollen	Durch Kontrolle des Personalausweises muss sichergestellt werden, dass keine Personen unter der Altersgrenze an GSG spielen. Die Altersgrenze ist meist 18 Jahre, in manchen Bundesländern 21 Jahre.
Informationsmaterial (an Geräten und ausgelegt)	An den GSG müssen deutlich sichtbare sich auf das übermäßige Spielen und auf den Jugendschutz beziehende Warnhinweise angebracht werden. Der Aufsteller hat in einer Spielhalle Informationsmaterial über Risiken des übermäßigen Spielens sichtbar auszulegen (§6 SpielV).
Ansprache auf problematisches Spielen/Anraten zu einer Behandlung	Die Ansprache von Spielenden mit problematischem Spielverhalten sowie das Anraten zu einer Behandlung soll im Rahmen von Schulungen erlernt (§6 GlüStV) und im Sinne der Aufklärung der Spielenden durchgeführt werden (§7 GlüStV).
Aufsicht in Gaststätten	Der Gewerbetreibende hat durch ständige Aufsicht und durch zusätzliche technische Sicherungsmaßnahmen an den GSG die Einhaltung des Jugendschutzgesetzes sicherzustellen (§3 SpielV).
Personalschulungen	Es müssen regelmäßige Personalschulungen für das Aufsichtspersonal in den Spielstätten sowie für die Erlaubnisinhaber unter Einbindung suchtfachlich sowie pädagogisch qualifizierter Dritter erfolgen. Die Themen umfassen mindestens die Rechtsgrundlagen, Kenntnisse zur Störung durch Glücksspielen einschließlich Hilfsangeboten und Handlungskompetenzen hinsichtlich Früherkennung von und Kommunikation mit auffälligen Personen (§6 GlüStV).

3.2.5 Methodische Umsetzung

Alle Inhalte werden in verschiedenen Teilstudien entweder durch Befragungen bzw. Interviews (Teilstudien 1a, 1b, 1c, 2, 3) oder Beobachtungen (Teilstudien 4, 5, 6) erhoben. Die Inhalte der Teilstudien werden genauer in Kapitel 4. dargestellt. Bei allen Teilstudien werden Querschnittsdaten zu einem Messzeitpunkt erhoben. Diese lassen lediglich Schlüsse über Zusammenhängen zwischen einzelnen Variablen zu. In einigen Teilstudien werden die Personen bezüglich verschiedener Zeitpunkte in der Vergangenheit – bspw. gekoppelt an die Umsetzung bzw. das Inkrafttreten der SpielV - befragt. Auch dieses Ex-post-facto-Design lässt keine kausalen Schlüsse zu, ermöglicht aber die Darstellung von Zusammenhängen über die Zeit. Es hat zudem den Nachteil, dass es zu Erinnerungslücken bei den Befragten oder zu nachträglichen Uminterpretationen und damit insgesamt Verzerrungen in den erfassten Informationen kommen kann. Diese sind umso wahrscheinlicher, je länger der Mess- oder Befragungszeitpunkt der Studie und der Zeitraum in der Vergangenheit, der befragt wird, auseinanderliegen.

Entsprechend den Regeln guter wissenschaftlicher Praxis denen Angehörige von Universitäten und Forschungsinstituten verpflichtend unterliegen, wurde unter anderem vor Studienbeginn ein Datenschutzkonzept mit den Datenschutzbeauftragten abgesprochen, ein Ethikvotum für die Studiendurchführung eingeholt und nach Studienende die gewonnenen Forschungsdaten nach den FAIR-Prinzipien aufbereitet.

3.3 Beirat

3.3.1 Aufgaben des Beirats

Der wissenschaftliche Beirat wurde berufen, um im Rahmen der festgelegten Studien bei Details der Umsetzung (z.B. Fragebögen) zu beraten, weitere Vorschläge zu machen und die Interpretation der Ergebnisse zu diskutieren und dabei die SpielV-Projektgruppe der TU-Dresden (Projektgruppe) zu beraten. Die Verantwortung für Planung, Durchführung, Auswertung und Interpretation verbleibt bei der Projektgruppe.

3.3.2 Zusammensetzung des Beirats

Er setzt sich aus 4 Personen mit Expertise in den Bereichen Glücksspiel, Forschung, Therapie und Methodenlehre zusammen (zur Deklaration konkurrierender Interessen siehe Abschnitt 0):

- Prof. Dr. phil. Ursula Gisela Buchner: Professorin für Gesundheitspsychologie, DHGS Deutsche Hochschule für Gesundheit und Sport, Berlin am Studienstandort Ismaning
- Prof. Dr. Reiner Hanewinkel: Geschäftsführer, Institut für Therapie- und Gesundheitsforschung, IFT-Nord gGmbH, Kiel
- Dr. rer. medic. Olaf Rilke: Leiter der Geschäftsstelle der Sächsischen Landesstelle gegen Suchtgefahren e.V., Dresden
- Priv. Doz. Dr. Alfred Uhl: Gesundheitspsychologe, Privatdozent für Psychotherapiewissenschaft im Bereich Methodologie und Suchtforschung der Sigmund Freud Privatuniversität, Wien

3.3.3 Zusammenarbeit und Treffen

Insgesamt haben 4 Treffen mit dem fachlichen Beirat stattgefunden. Ein Treffen zu Beginn der Studie, eines zur Besprechung der Erhebungsinstrumente, eines zur Besprechung des Zwischenberichts und ein finales Treffen zur Besprechung der Studienergebnisse und des Endberichts. Weiterhin erfolgte ein Austausch per E-Mail und Telefon bezüglich einzelner Punkte (z.B. Kontakte zum Hilfesystem für TS 1c, Erfragen von Ansprechpersonen für Expert:innen-Interviews für TS 3). Das finale Feedback zum Endbericht erfolgte per E-Mail.

3.3.3.1 Februar 2022: Vorstellung des Untersuchungskonzepts

Es wurden das grundlegende Untersuchungskonzept, die Untergliederung in die einzelnen Teilstudien sowie das Vorgehen hinsichtlich Rekrutierung, Stichprobenumfang und weiteren methodologischen Überlegungen vorgestellt und diskutiert. Im Rahmen dieses Treffens kam der Vorschlag zu einer weiteren Teilstudie für die Befragung von Personen auf, die als Spielende im Hilfesystem (Beratung, Behandlung, Selbsthilfegruppen) sind (TS 1c, siehe Abschnitt 4.6).

3.3.3.2 Juli 2022: Besprechung der Erhebungsinstrumente

Es wurden die einzelnen Erhebungsinstrumente der Teilstudien besprochen und Feedback vom Beirat eingeholt.

3.3.3.3 September 2022: Zwischenbericht

Es wurden die einzelnen Kapitel des Entwurfs des Zwischenberichts besprochen. Neben Hinweisen zur Darstellung und Verständlichkeit wurde die Wiederaufnahme der TS 1b mit einer überarbeiteten Einstiegsfrage angeregt (siehe Abschnitt 4.5.4).

3.3.3.4 März 2023: Endbericht

Es wurden die einzelnen Kapitel des Endberichts besprochen. Dabei waren die Kapitel 1 bis 4 des Endberichts vollständig. Im Kapitel 5 Ergebnisse fehlten noch die vollständigen Ergebnisse der TS 1a, da die Studienergebnisse zu diesem Zeitpunkt nur für *n* =150 vorlagen. In Kapitel 6 waren alle bis dahin möglichen Schlussfolgerungen vorhanden. Kapitel 7 enthielt noch keine Vorschläge, da diese durch den Beirat diskutiert werden sollten.

3.3.3.5 April 2023: E-Mail-Feedback zum finalen Endbericht

Im April erhielt der Beirat die finale Version des Endberichts mit der vollständigen Stichprobe von TS 1a mit n=600 sowie den finalen Schlussfolgerungen und Vorschlägen.

4. Methodik

Zunächst erfolgen einige allgemeine Hinweise, danach wird die Methodik der Teilstudien im Einzelnen beschrieben. Teilstudien 1a (4.4) und 1b (4.5) wurden durch das externe Umfrageinstitut infas Institut für angewandte Sozialwissenschaft GmbH (infas) durchgeführt.

4.1 Allgemeine Anmerkungen zu Datenschutz und Ethikvotum

Für das gesamte Projekt (alle Teilstudien) wurde ein Ethikantrag an die Ethikkommission der TU Dresden gestellt. Für alle Teilstudien wurden hierfür Datenschutzkonzepte entworfen, die mit dem Datenschutzbeauftragen der TU Dresden abgestimmt wurden. Für die Teilstudien 1a, 1c, 2 und 3 wurden Datenschutzerklärungen und Studieninformationen erstellt (Beispielhaft für TS 3 im Anhang 1.1), wobei die Datenschutzerklärung für TS 1a von infas durch die eigene Datenschutzabteilung angepasst wurde (Datenschutzerklärung im Anhang 1.3). Alle Studienteilnehmenden erhielten die Datenschutzerklärung und die Studieninformation der entsprechenden Teilstudie und mussten vor Studienteilnahme ihre Einwilligung geben. Für TS 1b wurde das Datenschutzkonzept der Mehrthemenbefragungen von infas angewendet. Für die Teilstudien 4 und 5 waren keine Einwilligungen nötig, da keine personenbezogenen Daten erhoben wurden. Die Ethikkommission der TU Dresden hat den Antrag unter der Antragsnummer SR-EK-190042022 zustimmend bewertet.

4.2 Allgemeine Anmerkungen zu den Erhebungsinstrumenten

4.2.1 Überarbeitungsprozess

4.2.1.1 Überarbeitung bis zur Abgabe des Zwischenberichts am 30.09.2022

Alle Erhebungsinstrumente, mit Ausnahme derer für Teilstudien 1b und 1c, wurden in Anlehnung an die Erhebungsinstrumente aus der Studie zur Evaluation der 5. Änderungsverordnung zur SpielV (Bühringer et al., 2010) erstellt. Anpassungen wurden zum einen durchgeführt, um die Instrumente an die Ziele der aktuellen Studie anzupassen und zum anderen um die Handhabbarkeit insbesondere bei TS 1a in der neuen Form als Online-Fragebogen zu verbessern. Dazu wurden neben Anpassungen durch die Projektmitarbeitenden Rückmeldungen des fachlichen Beirats sowie bei TS 1a ausschließlich strukturelle und sprachliche Veränderungen in Rücksprache mit infas eingearbeitet. Die fertigen Erhebungsinstrumente wurden in der jeweiligen Version zum Zeitpunkt der Abgabe des Zwischenberichts auch dem BMWK übergeben.

4.2.1.2 Überarbeitung nach Abgabe des Zwischenberichts

An den Erhebungsinstrumenten für Teilstudien 1a, 1c, 2 und 3 wurden aufgrund erster Erfahrungen in Interviews Kürzungen und weitere Änderungen vorgenommen: Fragen zusammengefasst, Fragen im Wortlaut verändert und Fragen hinzugefügt. Da die Teilstudien zu unterschiedlichen Zeitpunkten starteten, Änderungen sich aber häufig auf alle Teilstudien bezogen (siehe Abschnitt 4.2.2), wurden die Änderungen in manchen Teilstudien nach den ersten durchgeführten Interviews vorgenommen (TS 1c, 3, Pilotierung), während sie in anderen Teilstudien schon vor den ersten Interviews eingeführt wurden (TS 1a, 2). Änderungen, die sich auf alle Teilstudien bezogen sind ausführlicher im Kapitel zur Methodik von TS 1a (Abschnitt 4.4.3) dargestellt. Teilstudienspezifische Veränderungen sind in den jeweiligen Kapiteln zu Pilotierungen und Kürzungen der jeweiligen Teilstudien dargestellt.

4.2.2 Parallelisieren einzelner Abschnitte über die Teilstudien hinweg

Um möglichst vergleichbare Ergebnisse zwischen den Teilstudien zu erzielen, wurde der Abschnitt „Erkennen und Einschätzen von Maßnahmen des Spieler:innenschutzes“ (1c, 2, 3) bzw. „Einschätzung der Spielautomaten und des Spieler:innenschutzes“ (1a) in den Teilstudien 1a, 1c (jeweils Befragung Spielende), 2 (Befragung Betreibende) und 3 (Befragung Expert:innen) in möglichst gleicher Form erfragt. Dabei wurden Maßnahmen des Schutzes von Spielenden und Jugendlichen, die im Rahmen (1) der 6. Änderungsverordnung zur SpielV oder (2) des GlüStV 2021 eingeführt wurden, sowie (3) weitere ausgewählte Maßnahmen aus SpielV und GlüStV, die sich in den letzten Überarbeitungen nicht verändert haben, erfragt (Überblick siehe Tabelle 1). Es wurde dabei immer erfragt, inwiefern die Maßnahmen den Befragten bekannt waren und für wie wirksam sie diese einschätzten, wobei kleine Unterschiede in der Formulierung -abgeleitet von der jeweiligen Betroffenheit der Zielgruppen durch Maßnahmen zu GSG- zwischen den Zielgruppen bestanden (siehe Abschnitte 4.4 bis 4.8 zu „Erhebungsinstrumente“). Weiterhin wurden die Themenblöcke „Einflussfaktoren Problementwicklung“, „Gründe für das Spielen an GSG“ und „Globale Einschätzung zu Zielen der SpielV“ in allen vier genannten Teilstudien behandelt und möglichst gleichförmig erfragt.

4.2.3 Festlegen von zeitlichen Markern in den Erhebungsinstrumenten

Durch verschiedene Übergangfristen gibt es kein einheitliches Datum, zu dem die neuen Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung wirksam wurden. Um die Wahrnehmung von Veränderungen vor Einsetzen der 6. Änderungsverordnung und danach zu erfragen, wurde die Methode des Erinnerungsankers aus der Gedächtnisforschung genutzt. Als Erinnerungsanker

wurde die Einführung einer größeren Anzahl von neuen GSG mit gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmitteln (in Fragebögen oder Interviews „Spielerkarte oder Code“) im November 2018 verwendet. Dieser Zeitpunkt wurde gewählt, da diese spezifische Maßnahme aufgrund ihres starken Änderungscharakters eine der einprägsamsten neuen Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung sein sollte, und da die Einführung dieses Identifikationsmittels in etwa parallel mit den meisten anderen Veränderungen durch die 6. Änderungsverordnung stattfand.

In verschiedenen Teilstudien werden zudem wahrgenommene Veränderungen beispielsweise in der Spielhäufigkeit oder in Umsätzen sowie Abwanderungsverhalten zu anderen Glücksspielformen seit November 2018 erhoben. Um die Auswirkungen der Covid-19-pandemiebedingten Maßnahmen ab 2020 zu berücksichtigen (z.B. Schließungen der Spielstätten), wurden immer drei Zeitspannen betrachtet: (1) vor Einführung des gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels (vor November 2018), (2) nach Einführung des gerätegebundenen Identifikationsmittels bis vor Anfang der Covid-19-Pandemie (November 2018 – März 2020) und (3) seit der weitestgehenden Aufhebung der Pandemie-bedingten Maßnahmen (März 2022). Es wurde entschieden den Zeitraum zwischen März 2020 und März 2022 nicht zu erheben, da davon ausgegangen werden muss, dass das Spielverhalten in Spielhallen und Gaststätten und die Einnahmen von Spielstätten zu dieser Zeit maßgeblich durch die Schließungen der Spielstätten beeinflusst wurden. Um weiterhin andauernde Veränderungen durch die Covid-19-Pandemie zu erfassen, wurde deswegen der Zeitraum seit der weitestgehenden Aufhebung der pandemiebedingten Maßnahmen, also seit März 2022, erhoben.

4.2.4 Antwortformate

Alle Erhebungsinstrumente enthielten sowohl Fragen im geschlossenen (d.h. mit vorgegebenen Antwortmöglichkeiten) sowie offenen (d.h. ohne vorgegebene Antwortmöglichkeiten) Antwortformat. Letzteres wurde vor allem für Fragen zu Einschätzungen, Meinungen sowie differenzierte Aussagen verwendet.

4.3 Allgemeine Anmerkungen zu Stichprobenziehung

4.3.1 Ausgangsproblematik bei Teilstudien 1a, 2, 4 und 5

Für die Teilstudien 1a, 2, 4 und 5 wäre eine Zufallsstichprobe aus allen Spielhallen und Gaststätten mit GSG in Deutschland wünschenswert gewesen, da bei einer Zufallsstichprobe rein vom Zufall abhängig ist, ob ein gezogenes Element (hier Spielstätte) in die Stichprobe gelangt oder nicht. Für

eine Stichprobe jeglicher Art muss jedoch zunächst eine Grundgesamtheit, d.h. die Menge aller Einheiten, über die im Rahmen der Studie eine Aussage getroffen werden soll, definiert werden (Bortz, 2005; Raupp & Vogelgesang, 2009). Hierfür wäre eine vollständige Auflistung aller Spielstätten in Deutschland vonnöten.

Da Spielstätten mit GSG über die GewO reguliert sind und keine zentralen Lizenzen vergeben werden (siehe 2.2), existieren auf Bundesebene keine zentralen Auflistungen von aktuell betriebenen Spielhallen bzw. Gaststätten, in denen GSG aufgestellt sind. Auf Länderebene gibt es teilweise öffentlich zugängliche sowie unveröffentlichte Listen bezüglich Aufstellorten von GSG wie beispielsweise die Datenbank zu Spielhallen und Geldspielgeräten in Bayern (Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern, 2016) oder eine nicht veröffentlichte Liste zu GSG der Aufsichts- und Dienstleistungsdirektion Rheinland-Pfalz. Dabei verzeichnet erstere nur Kommunen ab 10.000 Einwohner:innen (Einw.) und listet darüber hinaus keine einzelnen Spielstätten, sondern nur Anzahlen von GSG pro Kommune auf. Zweitere verzeichnet ausschließlich die Verbandsgemeinden in Rheinland-Pfalz, in denen GSG vorhanden sind. Somit lassen sich auch bei vorhandenen Auflistungen auf Länderebene keine mit konkreten Spielstätten, sondern lediglich mit (in Bayern nicht vollständig erfasstem) Gemeindebezug finden. Zudem existieren häufig keine gemeinsamen Erfassungen von Spielhallen und Gaststätten, in denen GSG aufgestellt sind. Da somit die Grundgesamtheit auf Bundes- oder Länderebene unbekannt war, musste eine Annäherung an eine vollständige Auflistung auf Gemeindeebene stattfinden, mit getrennter Einholung von Spielhallen- und Gaststättendetails.

Es wurden mehrere Möglichkeiten in Betracht gezogen, z.B. Online-Verzeichnisse und -Karten, die Standortsuche von Glücksspielanbietenden sowie Übersichts-Websites von Spielstätten, welche sich jedoch als sehr unvollständig erwiesen. Im Fazit ergaben sich für eine Stichprobenziehung folgende zwei Schwierigkeiten: Erstens ist keine vollständige Grundgesamtheit der Spielstätten ermittelbar, aus der eine Zufallsstichprobe gezogen werden könnte. Zweitens existieren meist nur getrennte Auflistungen je Spielstätten-Typ. Der Aufwand, eine eigene Auflistung aus allen in Betracht gezogenen Quellen zu erstellen, hätte die für die Studie zur Verfügung stehenden Ressourcen überschritten. Daher musste eine möglichst vollständige, breit aufgestellte und bereits vorhandene Auflistung als Grundlage für eine möglichst repräsentative Stichprobe verwendet werden. Da die lokalen Ordnungsämter bezüglich aller Gemeindegrößen und beider Spielstätten-Typen die umfangreichsten Informationen verwalten und sich im Vergleich zu den anderen

Methoden als eher vollständig erwiesen, wurde ein Vorgehen anhand von Ordnungsamts-Listen ausgewählt.

4.3.2 Geplantes Vorgehen zur Stichprobengewinnung

Da die Spielstätten-Verzeichnisse der Ordnungsämter auf Gemeindeebene vorlagen, musste für eine möglichst repräsentative Stichprobe zunächst eine Zufallsauswahl der Gemeinden erfolgen. Dies wurde wie folgt realisiert: Zunächst wurden vier geographisch verteilte Bundesländer Niedersachsen (mit Bremen), Sachsen, Bayern und Rheinland-Pfalz ausgewählt, von denen aufgrund verschiedener Merkmale angenommen wurde, dass sie die 16 Bundesländer möglichst gut repräsentieren. Für diese vier Bundesländer wurde zunächst eine Überblicksliste aller Gemeinden erstellt. Aus dieser wurden im nächsten Schritt pro Bundesland zwei Großstädte (ab 100.000 Einw.), zwei Mittelstädte (20.000 - 50.000 Einw.) und zwei ländliche Gemeinden (bis 5.000 Einw.) zufällig ausgewählt. Darauffolgend wurde für all diese Gemeinde-Typen der Kontakt zum zuständigen Ordnungsamt aufgenommen, um Listen der lokal vorhandenen Spielhallen und Gaststätten mit GSG in Aufstellung anzufragen. Wenn diese dem lokalen Ordnungsamt vorlagen, wurde aus diesen Listen wiederum eine Zufallsstichprobe von Spielhallen sowie von Gaststätten gezogen. Das Verhältnis von Spielhallen zu Gaststätten sollte 3:1 betragen.

4.3.3 Anpassungen in der Umsetzung

4.3.3.1 Teilstudie 1a mit derzeit Spielenden an GSG in Spielhallen und Gaststätten

Die Zuständigkeit für die Durchführung der Erhebung lag für diese Teilstudie bei infas. Dafür wurde infas die Gemeinde-Stichprobe von TS 2 (Stand zum 7. Juli 2022) zur Verfügung gestellt (siehe Abschnitt 4.4.2.1).

4.3.3.2 Teilstudie 2 mit Betreibenden von Spielhallen und Gaststätten

Für diese Teilstudie wurde zunächst eine Gemeindestichprobe und daraus wiederum eine Spielstätten-Stichprobe gezogen (siehe Abschnitt 4.3.2). Aufgrund der niedrigen Rückmeldequote ergab sich die Notwendigkeit einer Erweiterung der Stichprobe. Da der Prozess des Einholens von Spielstätten-Listen von den jeweiligen Ordnungsämtern zeitlich sehr aufwändig war, wurde keine neue Gemeinde-Stichprobe gezogen. Stattdessen wurde aus den bereits vorliegenden Spielstätten-Listen aus TS 2 und TS 5 weitere Spielstätten zufällig gezogen.

4.3.3.3 Teilstudie 4: Verdeckte Überprüfung zum Jugendschutz und teilnehmende Beobachtung

Da die verdeckten Besuche in Präsenz durchgeführt wurden, war es nötig, die Stichprobe räumlich durchführbar zu gestalten. Daher wurde bei der Auswahl der Gemeinden die Erreichbarkeit durch die Mitarbeiter:innen einbezogen. Die Grundlage für die Gemeindeauswahl stellte die für TS2 und TS5 gezogenen Gemeinden dar (siehe Abschnitt 4.9.2).

4.3.3.4 Teilstudie 5: Unangekündigte Begehungen mit lokalen Ordnungsämtern

Da die Begehungen in Präsenz durch einen von der Projektgruppe beauftragten externen Experten stattfanden, war es nötig, die Stichprobe räumlich durchführbar zu gestalten. Daher wurde die Ziehung der Gemeinden in Gemeindeclustern durchgeführt (siehe Abschnitt 4.10.2). Bei der Kontaktierung der Ordnungsämter wurde hier vor der Erfragung der Spielstätten-Listen und einer Ziehung daraus abgeklärt, ob eine Begehung mit dem Personal vor Ort durchführbar wäre (Bereitschaft des Ordnungsamtes). Weitere Anpassungen in der Umsetzung der Stichprobenziehung finden sich im Anhang 2.1.

4.4 Teilstudie 1a mit derzeit Spielenden an GSG in Spielhallen und Gaststätten

4.4.1 Zielsetzung

Die maßgeblichen Ziele der TS 1a waren (1) die Erfassung von wahrgenommenen Veränderungen seit der 6. Änderungsverordnung zur SpielV, (2) eine Bewertung der neuen Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung hinsichtlich des Spieler:innenschutzes, (3) das Erfassen von Veränderungen im Spielverhalten seit der 6. Änderungsverordnung und seit Beginn der Covid-19-Pandemie sowie das Erfassen von Ausweichverhalten und (4) das Erheben von Symptomen einer Störung durch Glücksspielen.

4.4.2 Stichprobenplan und Stichprobenziehung

Die Stichprobengenerierung in TS 1a bestand aus zwei Schritten. Um die Stichprobe der derzeit Spielenden zu akquirieren, wurde in Schritt 1 eine Gemeinde-Stichprobe gezogen. Von diesen Gemeinden wurden Spielstätten-Listen angefragt. Ziel dieses Vorgehens war zum einen, eine Einhaltung der angestrebten Verteilung zwischen den Bundesländern und den Gemeinde-Typen einzuhalten und zum anderen den Interviewer:innen von infas die Lokalisierung von Spielstätten zu vereinfachen. Im zweiten Schritt wurden dann Personen in den Spielstätten angesprochen. Ziel waren 600 realisierte Befragungen mit derzeit Spielenden.

4.4.2.1 Vorgehen zur Generierung der Gemeinde-Stichprobe

Vorgesehen war zunächst, dass die Gemeindestichproben von TS 1a sowie TS 2 deckungsgleich sind. Da weiterhin vorgesehen war, dass die Durchführung der Erhebung von TS 1a durch infas erfolgt, wurde die Gemeindestichprobe für TS 1a wie in den Abschnitten 4.3.2 und 4.3.3 beschrieben gezogen, und am 7. Juli 2022 an infas übermittelt. Da nach dem 7. Juli von einigen Ordnungsämtern noch positive bzw. negative Rückmeldungen erfolgten, unterscheidet sich die Gemeinde-Stichprobe von TS 2 geringfügig von der Gemeindestichprobe von TS 1a (siehe 4.7.2).

Mit dem Ziel, aus den 3 Gemeinde-Typen eine gleichmäßige Verteilung von Teilnehmenden zu rekrutieren wurden pro Bundesland zwei Großstädte, vier Mittelstädten und zehn Landgemeinden gezogen, da in kleineren Gemeinden weniger Spielstätten vorhanden sind. Dann wurden die Ordnungsämter der Gemeinden kontaktiert. In Tabelle 2 ist die Anzahl der Gemeinden aufgeführt, von denen wir Spielstätten-Listen erhalten haben.

Tabelle 2: Anzahl der gezogenen Gemeinden zur Stichprobengewinnung für TS 1a in den vier Bundesländern

Bundesland	Großstadt	Mittelstadt	Landgemeinde
Sachsen	2	3	4
Rheinland-Pfalz	2	3	4
Niedersachsen, Bremen	2	2	6
Bayern	1	2	3
Gesamt	**7**	**10**	**17**

Vorgesehen war die Rekrutierung von Spielenden an insgesamt 100 Spielstätten, somit 25 Spielstätten pro Bundesland. Angestrebt wurde ein Spielhallen-Gaststätten-Verhältnis von 3:1. Es bestand weiterhin das Ziel, das Verhältnis von 1:1:1 zwischen den Gemeindetypen zu erreichen.

4.4.2.2 Vorgehen zur Rekrutierung der Stichprobe

Die Rekrutierung von Spielenden fand ab November 2022 durch Mitarbeitende von infas vor den gezogenen Spielhallen und Gaststätten statt. Ziel war es 1.200 Spielende einzuladen, um die angestrebte Anzahl von 600 realisierten Befragungen zu erreichen. Es wurde eine Quote von 50% Spielenden mit mind. 4 Jahren Spielerfahrung angestrebt. Dazu wurden Filterfragen in der Online-Befragung eingefügt (siehe Abschnitt 4.4.3.2).

4.4.2.3 Anpassungen im Rekrutierungs-Vorgehen

Da sich in Rücksprache mit infas im Voraus, durch Erkenntnisse aus dem Pretest sowie durch erste Erfahrungen im Feld die Rekrutierung als schleppender als erwartet herausstellte, wurden an verschiedenen Stellen Anpassungen am Rekrutierungs-Vorgehen vorgenommen:

(1) Vermehrte Einladungen: Die angestrebte Anzahl von 1.200 verteilten Einladungen wurde erhöht, da aus Erfahrungen von infas sowie aus den Erfahrungen aus dem Pretest abzusehen war, dass die Teilnahmequote deutlich unter 50% liegen würde (siehe Abschnitt 4.4.3.1).

(2) Ausweitung Spielstätten: Es wurde davon abgesehen, eine Spielstätten-Stichprobe von 100 Spielstätten zu ziehen, da davon ausgegangen werden musste, dass so nicht genügend Spielende erreicht werden können. Stattdessen wurde infas die Spielstätten-Liste ohne vorherige Ziehung zur Verfügung gestellt.

(3) Ausweitung Rekrutierungsorte: Es wurde mit infas abgesprochen, dass auch Orte, die nicht in der Gemeinde-Liste vorkommen von den Interviewer:innen besucht werden können, wenn diese Nachbargemeinden der Orte auf den Listen sind. Diese Entscheidung wurde aufgrund von Praktikabilität getroffen, um möglichst viele derzeit Spielende zu erreichen. Dabei wurde eine Einteilung des Gemeinde-Typs durch die Mitarbeitenden von infas vorgenommen.

(4) Ausweitung Bundesländer: Bis zu dem 26.01.2023 lagen lediglich 122 ausgefüllte Fragebögen vor. Um die angestrebte Stichprobengröße von 600 zu erreichen, wurde in Rücksprache mit infas die Erhebung über die 4 vorher festgelegten Bundesländer hinaus ausgeweitet.

4.4.3 Erhebungsinstrumente

Die Erhebung mit derzeit Spielenden fand in Form eines Online-Fragebogens statt. Dieses Vorgehen hat folgende Vorteile: (1) der Fragebogen konnte so unproblematisch in zwei Sprachen angeboten werden und (2) es bestand die Möglichkeit, den Fragebogen zu einem späteren Zeitpunkt (nach der Rekrutierung) auszufüllen, wodurch es möglich gewesen wäre, noch an der Studie teilzunehmen, wenn ggf. Spielstätten aufgrund von erneuten pandemiebedingten Maßnahmen wieder geschlossen werden sollten.

Der Online-Fragebogen war in Englisch und Deutsch verfügbar. Die Sprache konnte im Laufe des Interviews gewechselt werden. Die Bearbeitungsdauer sollte maximal 45 Minuten betragen.

4.4.3.1 Pilotierung

In den Überarbeitungsprozess waren Informationen aus drei Pilotierungs-Prozessen eingeflossen: (1) eine inhaltliche Pilotierung des Online-Fragebogens zu TS 1a durch die Projektmitarbeitenden an der TU Dresden, (2) Änderungen aufgrund von Erfahrungen in den ersten Interviews von Teilstudien 1c und 3 und (3) eine Pilotierung des Rekrutierungsvorgehens durch infas. Die Pilotierung des Rekrutierungsvorgehens fand erst nach Abschluss der Fragebogen-Kürzung in Folge der inhaltlichen Pilotierungs-Prozesse (Schritte (1) und (2)) statt.

(1) Inhaltliche Pilotierung

Ziel war es, den Online-Fragebogen durch 10 derzeit Spielende ausfüllen zu lassen. Dazu wurden Einladungen in einer Spielhalle in Dresden verteilt. Die Daten der Pilotierung fließen nicht in die abschließende Auswertung ein. Die Personen wurden nach Abschluss des Fragebogens gebeten, die Verständlichkeit der Fragen, den Zeitaufwand und die Ehrlichkeit bei der Beantwortung der Fragen einzuschätzen. Die Einschätzung erfolgte auf einer Skala von 1 (*sehr zufrieden/sehr wahrheitsgemäß*) bis 5 *(sehr unzufrieden/überhaupt nicht wahrheitsgemäß*).

An der Pilotierung hat 1 Person teilgenommen. Das Ausfüllen des Fragebogens dauerte ca. 50 Minuten. Die Person gab eine Zufriedenheit von 3 (*mittlere Zufriedenheit*) mit der Verständlichkeit und eine Zufriedenheit von 4 (*eher unzufrieden*) mit der Dauer der Befragung an. Sie schätze die wahrheitsgemäße Beantwortung der Fragen durch andere mit 3 ein.

Da in der Einladung zur Studienteilnahme eine Fragebogendauer von 30 Minuten angegeben ist und eine maximale Dauer von 45 Minuten angestrebt wird, wurde auf Anraten von infas sowie in Reaktion auf die Pilotierung der Fragebogen gekürzt. Dabei wurden Fragen aus mehreren Themenblöcken entfernt (u.a. aus den Bereichen Einschätzung von Gewinnen und Verlusten, Kurz-Screening zu pathologischem Glücksspiel, Spielverhalten aktuell und in der Vergangenheit, Soziodemographie).

(2) Änderungen aufgrund von Erfahrungen in den ersten Interviews von TS 1c und 3

Um eine besseren Verständlichkeit der Erhebungsinstrumente zu erreichen, wurden einzelne, schwer verständliche Items gestrichen, Erklärungen ergänzt, Items zusammengefasst und Formulierungen verändert. Die Änderungen bezogen sich auf Items in den Bereichen „Einschätzung der Spielautomaten und des Spieler:innenschutzes“ bzw. „Erkennen und Einschätzen von Maßnahmen des Spieler:innenschutzes“ sowie „Globale Einschätzung der aktuellen Situation“.

(3) Pilotierung des Rekrutierungsvorgehens

Zur Pilotierung des Rekrutierungsvorgehens sprachen Interviewer:innen von infas nach dem geplanten Vorgehen derzeit Spielende in Spielhallen an. Dabei stellte sich heraus, dass eine Ansprache in den Spielhallen effektiver war als eine vor den Spielhallen. In Reaktion auf die Befragungsergebnisse wurden zudem folgende Aspekte des Vorgehens verändert, um die angestrebte Stichprobengröße zu erreichen:

- Das Einschluss-Kriterium wurde geändert (vormals: „Mindestens einmal im Monat"; jetzt: mindestens „5 bis 11-mal in den letzten 12 Monaten").
- Die angestrebte Quote von Personen, die schon vor November 2018 gespielt haben, wurde von 75% auf 50% gesenkt, da in den Pilotierungsdaten nur ca. die Hälfte der Teilnehmenden schon vor November 2018 an GSG gespielt hatten.

4.4.3.2 Finale Inhalte des Fragebogens

Der gesamte Fragebogen in der finalen Version in deutscher Sprache ist im Anhang 5.1. einzusehen. Es gab zwei Versionen des Fragebogens: eine, die sich auf Spielhallen bezog und eine, die sich auf Gaststätten bezog. Die beiden Versionen sind weitestgehend deckungsgleich. Sie unterscheiden sich hinsichtlich der Spielstätten-Bezeichnung (Bspw. „Die Warnhinweise am Gerät und in Broschüren, die in den Spielhallen [respektive „Gaststätten"] ausliegen".) und hinsichtlich einzelner Spielhallen- bzw. Gaststätten-spezifischer Fragen. Die Zuteilung der Teilnehmenden zu den beiden Gruppen wurde aufgrund der Angabe der Spielhäufigkeit in Spielhallen bzw. Gaststätten vorgenommen.

A Einschätzung der Spielautomaten und des Spielerschutzes

Zunächst wurde in dem Fragebogen für TS 1a (Befragung derzeit Spielender) die Häufigkeit, mit der an GSG in Spielhallen oder Gaststätten gespielt wird, erfragt.

Der Abschnitt zu den konkreten Maßnahmen beinhaltete eine Einschätzung der Maßnahmen des Schutzes von Spielenden und Jugendlichen, die (1) im Rahmen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV oder (2) des GlüStV2021 eingeführt wurden sowie (3) weitere ausgewählte Maßnahmen aus SpielV und GlüStV, die sich in den letzten Überarbeitungen nicht verändert haben (siehe Abschnitt 3.2.4). Es wurde erfasst, inwiefern die Maßnahmen den Teilnehmenden bekannt sind und für wie wirksam sie diese einschätzen. Zudem wurde bei einzelnen Maßnahmen (z.B. Aushändigen einer Spielerkarte/Code, Alterskontrollen, Ansprache durch Personal) erfragt, wie häufig dies die Befragten in den

letzten 12 Monaten erlebten. Ein weiteres Thema waren glücksspielbezogene finanzielle Probleme.

Weiterhin wurden Gründe für das Spielen an GSG in Spielhallen und Gaststätten erfragt (z.B. „Es macht mir Spaß; zur Unterhaltung.“, „Um mit Freundinnen und Freunden zusammen zu sein.“, „Es reizt mich, die Spielautomaten zu überlisten und Geld zu gewinnen.“, „Um zu entspannen und (manchmal) meine Probleme hinter mir zu lassen.“). Die Items wurden in Anlehnung an den Gambling Motives Questionnaire (GMQ, Stewart & Zack, 2008) und die DSM-5-Kriterien einer Störung durch Glücksspielen im Rahmen der Studie von 2009/2010 (vgl. Bühringer et al., 2010) erstellt und zur Vergleichbarkeit in diese Studie übernommen (in der Studie von 2010 bezogen sich die Gründe noch auf DSM-IV Kriterien, seither wurde ein Diagnosekriterium gestrichen).

Grundsätzlich kommen als Faktoren und Prozesse für die Entwicklung einer Glücksspielstörung Personen-, Glücksspiel- und Umgebungsmerkmale in Frage. Daher wurde abschließend eine Einschätzung des jeweiligen Einflusses dieser Faktoren (Eigenschaften der Spiele, Eigenschaften der Spielhalle, Eigenschaften der Gaststätte, Eigenschaften der spielenden Person selbst, Eigenschaften von Bekannten, Freunden und der Familie der spielenden Person) auf die Entwicklung glücksspielbezogener Probleme eingeholt.

B Beteiligung an anderen Glücksspielen mit Geldeinsatz

Beteiligung an anderen Glücksspielen mit Geldspieleinsatz jemals und Häufigkeit der einzelnen Glücksspiele in den letzten 12 Monaten wurden erfragt.

C Spielverhalten an Spielautomaten in Spielhallen/Gaststätten

Veränderungen im Spielverhalten seit November 2018 sowie Gründe dafür wurden erfragt.

D Glücksspielbezogene Probleme

Zum Erheben von DSM-5-Kriterien einer Störung durch Glücksspielen wurde die aktuelle Version des Fragebogens von Stinchfield genutzt (Stinchfield et al., 2016).

Zudem wird die Inanspruchnahme von Hilfsangeboten erfragt.

E Soziodemographische Angaben

Beinhaltet Fragen bzgl. Wohnsituation, Ausbildung und aktueller beruflicher Situation.

F Abschlussfragen (in TS 1c, 2, 3 „Globale Einschätzung zu Zielen der SpielV)

Beinhaltet allgemeine Fragen zur aktuellen Situation hinsichtlich des Schutzes von Spielenden und Wünschen für die Zukunft bezüglich des Schutzes von Spielenden.

4.4.4 Durchführung der Teilstudie

Die Rekrutierung von Teilnehmenden fand zwischen November 2022 und März 2023 durch Mitarbeitende von Infas in Spielhallen und Gaststätten statt. Die Auswahl der Spielstätten aus den übergebenen Listen oblag den Interviewer:innen vor Ort. Den potenziellen Teilnehmenden wurden Informationen zu Studienablauf, Teilnahme und Datenschutz und ein Zugangscode zu der Befragung ausgehändigt. Mit dem Zugangscode konnten die Teilnehmenden dann an der Online-Umfrage teilnehmen. Zu Erhebungsschluss wurden von infas 6.300 Personen angesprochen und 3.800 Rekrutierungsschreiben verteilt. Der Zugang zur Online-Umfrage wurde am 22. März 2023 geschlossen. Für die Teilnahme an der Studie erhielten die Teilnehmenden einen Amazon-Gutschein im Wert von 20€.

4.5 Teilstudie 1b mit ehemals an GSG Spielenden

4.5.1 Zielsetzung

Das Ziel von TS 1b war es, Abwanderungsverhalten von terrestrischen GSG und mögliche Gründe dafür zu erfassen. Dafür sollten (1) das frühere Spielverhalten an GSG in Spielhallen/Gaststätten, und (2) die Nutzung aktueller Angebote sowie (3) Gründe für den Wechsel erfasst werden. Hierfür wurde eine Umfrage in eine Mehrthemenbefragung von infas eingebunden.

4.5.2 Stichprobenplan und Stichprobenziehung

Bei Mehrthemenbefragungen werden einem Panel an Personen Einstiegsfragen zu diversen Themen gestellt. Beantwortet eine Person eine Einstiegsfrage mit ja, wird sie zu der eigentlichen Umfrage weitergeleitet. Die Panel-Listen wurden von infas vorgehalten und basieren auf Zufalls-Stichproben aus ADM-Telefonstichproben (basierend auf zufällig generierten Telefonnummern). Bei dem genutzten Panel war das Ziel, ein Verhältnis von 70% Festnetz zu 30% Mobilfunknummern zu erhalten. Es war geplant sechs Mehrthemenbefragungen à 1000 Personen durchzuführen, mit dem Ziel 200 bis 300 ehemals Spielende zu befragen.

Eingeschlossen wurden Personen, die (1) irgendwann in Ihrem Leben schon einmal über einen längeren Zeitraum hinweg an GSG in Spielhallen und Gaststätten gespielt hatten, (2) zuletzt nach 2013 gespielt hatten, und (3) aktuell nicht mehr regelmäßig spielen.

4.5.3 Erhebungsinstrumente

Der Fragebogen wurde für diese Teilstudie neu entworfen und ist im Anhang 5.2 einsehbar. Um das Interview im Format einer Mehrthemenbefragung umsetzen zu können, wurde von infas empfohlen, die Anzahl der Items auf 10 bis 15 zu beschränken. Ziel war es daher mit wenigen Einstiegsfragen zu erfassen, ob Personen früher einmal regelmäßig gespielt hatten und es jetzt nicht mehr bzw. weniger tun und somit in die Zielgruppe der TS 1b passen.

In der Umfrage werden Items zu den Themenbereichen (1) Abwanderung zu anderen Glücksspielformen, (2) Gründe für vermindertes Spielen an GSG in Spielhallen und Gaststätten und (3) ein Kurz-Screening zur Störung durch Glücksspielen erhoben. Als Kurz-Screening wurde der Biosocial Gambling Screen ausgewählt (BBGS; Gebauer et al., 2010). Der BBGS bietet neben seiner schnellen Durchführbarkeit verschiedene Vorteile: Trotz der Beschränkung auf drei Items besitzt er eine gute Sensitivität und Spezifität bei der Identifikation von problematischem Glücksspielen. Außerdem wurde er im deutschsprachigen Raum schon mehrfach genutzt, jedoch ist die Übersetzung aus dem Englischen noch nicht validiert (Braverman et al., 2014; Hanewinkel et al.,

2015). Für die Studie wurde die Übersetzung von Hanewinkel et al. (2015) genutzt. Weiterhin wurde das Screening zwar ursprünglich basierend auf DSM-IV Kriterien entwickelt und validiert, die Validität ist jedoch in Bezug auf DSM 5 Kriterien vergleichbar (Brett et al., 2014).

4.5.4 Durchführung der Teilstudie

Zur Durchführung wurde die in Abschnitt 4.5.3 beschriebene Umfrage von Juni 2022 bis Ende August 2022 in eine laufende Mehrthemenbefragung von infas eingebunden. Nachdem in diesen ersten drei Monaten eine Ausschöpfungsquote von 0,3% erreicht wurde, wurden die Erhebungen zunächst gestoppt. Im Rahmen einer Besprechung mit dem fachlichen Beirat der Studie wurde beschlossen, das Kriterium der regelmäßigen Teilnahme als „mindestens einmal pro Woche“ aus den Filterfragen zu entfernen. Die Änderung des Fragebogens ist im Anhang 5.2 nachvollziehbar. Die Befragung wurde mit der neuen Umfrage im Oktober 2022 wiederaufgenommen. Ende November 2022 wurde die Erhebung mit einer gesamten Ausschöpfungsquote von 0,34% gestoppt. Genaue Zahlen zu Ausschluss und Stichprobenzusammensetzung sind in Abschnitt 5.3 dargestellt.

4.6 Teilstudie 1c mit Spielenden im Hilfesystem

TS 1c wurde durch Anregung des fachlichen Beirats der SpielV-Studie im Rahmen der ersten Sitzung mit aufgenommen. Es wurde durch Beiratsmitglieder angemerkt, dass Personen, die sich in Behandlung oder Beratung aufgrund einer Störung durch Glücksspielen befinden, behandelt wurden oder sich selbst bei Glücksspielanbietern haben sperren lassen, eine wichtige Informationsquelle bieten könnten, da sie vermutlich einen kritischeren Blick auf ihr eigenes Verhalten, das Glücksspielangebot und die Schutzmaßnahmen haben. Der fachliche Beirat schlug zur Durchführung halbstandardisierte Interviews mit etwa 10 bis 15 Personen vor. Daher wurde die Zielgruppe „Spielende im Hilfesystem" in das Untersuchungskonzept zusätzlich aufgenommen.

4.6.1 Zielsetzung

Maßgebliche Ziele der TS 1c waren (1) eine Einschätzung der Wirksamkeit der Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV einzuholen und (2) Möglichkeiten der Umgehung von Regulierungs- und Schutzmaßnahmen zu erfassen, um daraus Verbesserungsvorschläge zu generieren. Ein Mehrgewinn an Perspektiven auf diese Themenbereiche wurde durch diese Zielgruppe erwartet, da Personen, die sich aktuell wegen einer Glücksspielproblematik in Behandlung oder Beratung befinden, oder eine Beratung/Behandlung hinter sich haben, evtl. einen distanzierteren und kritischeren Blick auf das eigene Spielverhalten, das Glücksspielangebot und Regulierungsmaßnahmen besitzen, als Personen, die aktuell selbst spielen.

4.6.2 Stichprobenplan und Stichprobenziehung

Ziel war es 10 bis 15 Personen zu rekrutieren, die (1) zum Zeitpunkt der Erhebung wegen einer Störung durch Glücksspielen in Behandlung oder Beratung waren oder (2) wegen einer Störung durch Glücksspielen in Behandlung gewesen waren und zum Zeitpunkt der Erhebung in einer Selbsthilfegruppe aktiv waren. Zudem musste das Spielen an GSG eines der Glücksspiele gewesen sein, welches die Personen u.a. am häufigsten gespielt hatten.

Zur Rekrutierung wurden Kontakte zu vier spezialisierten Beratungsstellen und Spezialkliniken in zwei Bundesländern hergestellt. In Kooperation mit den Einrichtungen wurden Patient:innen/Klient:innen mittels eines Flyers auf die Studie aufmerksam gemacht und über Inhalte und Ablauf informiert. Angesprochenen Patient:innen/Klient:innen stand es frei, sich für eine Studienteilnahme zu melden. Die so gewonnene Stichprobe eignet sich für die Erfassung von ergänzenden qualitativen Aussagen und Bewertungen zu den genannten Themen, ohne Anspruch auf Repräsentativität.

4.6.3 Erhebungsinstrumente

Für TS 1c wurde ein neuer Interviewleitfaden entworfen, der inhaltlich an die Erhebungsinstrumente von Teilstudien 1a, 2 und 3 angelehnt ist.

4.6.3.1 Pilotierung

Nach sieben durchgeführten Interviews wurden auf Basis der ersten Erfahrungen leichte Veränderungen an dem Interviewleitfaden zur besseren Verständlichkeit durchgeführt (siehe Abschnitt 4.4.3.1).

4.6.3.2 Finale Inhalte des Fragebogens

Der Interviewleitfaden ist im Anhang 5.3 einzusehen. Inhalte des Interviews waren:

A Beschreibung der Person

Beinhaltet die Erhebung von soziodemografischen Daten und der persönlichen Glücksspiel-Geschichte.

B Behandlung/Spielsperre

Beinhaltet Fragen zu glücksspielbezogenen Problemen in der Vergangenheit, der persönlichen Behandlungsgeschichte sowie einer möglichen aktuellen oder früheren Spielsperre.

C Einflussfaktoren Problementwicklung

Beinhaltet die Einschätzung des jeweiligen Einflusses verschiedener Faktoren auf die Entwicklung glücksspielbezogener Probleme (siehe Abschnitt 4.4.3.2).

D Erkennen und Einschätzen von Maßnahmen des Spieler:innenschutzes

Beinhaltet die Einschätzung der Maßnahmen des Schutzes von Spielenden und Jugendlichen (1) die im Rahmen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV oder (2) des GlüStV 2021 eingeführt wurden sowie (3) weitere ausgewählte Maßnahmen aus SpielV und GlüStV, die sich in den letzten Überarbeitungen nicht verändert haben (siehe Abschnitt 3.2.4). Es wurde erfragt, inwiefern die Maßnahmen den Befragten bekannt waren und für wie wirksam sie sie für sich selber und für andere einschätzten.

E Möglichkeiten, Maßnahmen des Spieler:innenschutzes zu umgehen

Beinhaltet offene Fragen zu Möglichkeiten, die Maßnahmen des Spieler:innenschutzes zu umgehen, von Seiten der Betreibenden und der Spielenden.

F Globale Einschätzung zu Zielen der SpielV

Beinhaltet allgemeine Fragen zur aktuellen Situation hinsichtlich des Schutzes von Spielenden und Wünschen für die Zukunft bezüglich des Schutzes von Spielenden.

4.6.4 Durchführung der Teilstudie

Es wurden persönliche Interviews von September bis Dezember 2022 von Mitarbeitenden der Projektgruppe in drei verschiedenen Einrichtungen in Sachsen und Bayern durchgeführt. Für die Teilnahme an der Studie erhielten die Teilnehmenden einen Amazon-Gutschein im Wert von 20€.

4.7 Teilstudie 2 mit Betreibenden von Spielhallen und Gaststätten

4.7.1 Zielsetzung

Die maßgeblichen Ziele von TS 2 waren eine Einschätzung von Seiten der Betreibenden von Spielstätten bzgl. (1) Umsetzung von und Problemen mit der 6. Änderungsverordnung zur SpielV, (2) der Wirksamkeit der Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung hinsichtlich des Spieler:innenschutzes und (3) der Auswirkungen der 6. Änderungsverordnung auf den Betrieb.

4.7.2 Stichprobenplan und Stichprobenziehung

Vorgesehen war zunächst die Befragung von insgesamt 100 Spielstätten-Betreibenden, somit 25 Betreibenden je ausgewähltem Bundesland. Angestrebt wurde auch hier ein Spielhallen-Gaststätten-Verhältnis von 3:1. Es bestand das Ziel, ein Verhältnis von 1:1:1 zwischen den Gemeinde-Typen zu erreichen. Um dieses Ziel zu erreichen, wurden pro Bundesland zwei Großstädte, vier Mittelstädte und zehn Landgemeinden gezogen und deren Ordnungsämter kontaktiert.

Tabelle 3: Anzahl der gezogenen Gemeinde-Typen zur Stichprobengewinnung für Teilstudie 2 in den vier Bundesländern

Bundesland	Großstadt	Mittelstadt	Landgemeinde
Sachsen	2	3	4
Rheinland-Pfalz	2	3	5
Niedersachsen, Bremen	2	2	6
Bayern	1	2	3
Gesamt	7	10	18

Obwohl wie vorgesehen eine größere Anzahl an Landgemeinden rekrutiert werden konnte (siehe Tabelle 3), konnte insgesamt das geplante ausgewogene Spielstätten-Verhältnis von 1:1:1 zwischen den Gemeinde-Typen nicht erfüllt werden, da Spielstätten in Landgemeinden im Vergleich zu Großstädten und Mittelstädten unterrepräsentiert waren (siehe Tabelle 4).

Da die Durchführung von TS 5 zeitlich vor TS 2 stattfand kam es vereinzelt vor, dass dieselben Gemeinden für TS 2 gezogen wurden. Trat dieser Fall ein, wurden die Spielstätten, die in TS 5 für diese Gemeinde gezogen wurden, in TS 2 ausgeschlossen, um eine Beeinflussung der Antworten durch vorherige kritische Untersuchungsergebnisse bei den unangekündigten Begehungen zu vermeiden. Kam es dadurch dazu, dass in der betreffenden Gemeinde keine Spielstätten mehr zur Ziehung übrig waren, wurde die betreffende Gemeinde ausgeschlossen und eine neue Gemeinde desselben Gemeinde-Typs gezogen.

Im Fall von sich doppelnden Adressen (bei teilweise auch verschiedener Benennung der Spielstätte) wurde die Spielstätten-Adressen im Ziehungspool belassen. Trat der Fall ein, dass für eine Gemeinde mehrere Spielhallen derselben Adresse gezogen wurden, wurde per Zufall eine davon ausgewählt und kontaktiert, da keine Überprüfung vor Ort möglich war, ob es sich tatsächlich um zwei verschiedene Spielstätten handelte, bzw. zu welcher Konzession einer möglichen Mehrfachspielhalle die Einladung zugestellt werden sollte.

Bei TS 2 konnten 27 von 35 rekrutierten Ordnungsämtern (siehe Tabelle 3) eine Liste mit Gaststätten mit GSG in Aufstellung bereitstellen, hinzu kam in einer Gemeinde eine Liste mit Gaststätten mit Geeignetheitsbescheinigung (Bescheinigung über Geeignetheit eines Aufstellortes, welche durch die Gemeinde- oder Stadtverwaltung des Ortes ausgestellt wird). In zwei Gemeinden berichteten die Ordnungsämter, dass es keine Gaststätten mit GSG in Aufstellung gebe. In fünf Gemeinden konnte keine Liste mit Gaststätten mit GSG in Aufstellung übermittelt werden.

Pro Gemeinde wurden sechs Spielhallen und fünf Gaststätten gezogen, um trotz Ausfällen in manchen Gemeinden die Gesamtzahl von 100 angestrebten Betreibenden-Befragungen ermöglichen zu können. Somit wurden insgesamt Adressen von 119 Spielhallen sowie von 120 Gaststätten mit GSG in Aufstellung ermittelt und auf postalischem Weg kontaktiert (Charge 1).

Nachdem sich abzeichnete, dass die Rücklaufquote von Seiten der Betreibenden sehr niedrig ausfiel, wurde sich dazu entschieden, die Stichprobe zu erweitern und weitere Einladungs-Chargen zu versenden. Aufgrund des hohen zeitlichen Aufwands des Rekrutierungsprozesses von Ordnungsämtern war es hierfür jedoch nicht möglich, nach demselben Schema wie bisher vorzugehen. Daher wurden für alle weiteren Chargen die bereits vorliegenden Spielstätten-Listen der Ordnungsämter aus TS 2 und TS 5 herangezogen.

Es wurden zusätzlich die zufällig gezogenen Spielhallen und Gaststätten aus TS 5, die im Rahmen von TS 5 nicht begangen worden waren (siehe 4.10.2), kontaktiert (Charge 2). Weitere Chargen umfassten erneute Ziehungen aus den bisher nicht gezogenen Spielstätten aus den Listen der Stichprobe von TS 2 (Chargen 3 und 4), und TS 5 (Charge 5) sowie TS 2 und TS 5 (Charge 6).

Somit wurden insgesamt 996 Adressen von Spielstätten (423 Spielhallen, 573 Gaststätten mit GSG in Aufstellung) auf postalischem Weg kontaktiert. Die Aufteilung der Gemeinde-Typen der kontaktierten Spielstätten ist in Tabelle 4 abgetragen.

Tabelle 4: Anzahl der kontaktierten Spielstätten für Teilstudie 2 in den vier Bundesländern

Bundesland	Großstadt	Mittelstadt	Landgemeinde	Gesamt
Sachsen	204	32	7	243
Rheinland-Pfalz	109	118	43	270
Niedersachsen, Bremen	247	27	28	302
Bayern	153	24	4	181
Gesamt	713	201	82	996

4.7.3 Erhebungsinstrumente

Die Erhebung mit Betreibenden von Spielhallen und Gaststätten wurde mittels eines telefonischen Interviews durchgeführt.

4.7.3.1 Pilotierung

In den Überarbeitungsprozess gingen Informationen aus zwei Pilotierungsprozessen ein: (1) Änderungen aufgrund von Erfahrungen in den ersten Interviews von Teilstudien 1c und 3 sowie (2) Änderungen aufgrund Erfahrungen in den ersten Interviews in TS 2.

(4) Änderungen aufgrund von Erfahrungen in ersten Interviews von Teilstudien 1c und 3

Um eine bessere Verständlichkeit der Erhebungsinstrumente zu erreichen, wurden einzelne, schwer verständliche Items gestrichen, Erklärungen ergänzt, Items zusammengefasst und Formulierungen verändert. Die Änderungen bezogen sich auf Items in den Bereichen „Einschätzung der Spielautomaten und des Spieler:innenschutzes“ bzw. „Erkennen und Einschätzen von Maßnahmen des Spieler:innenschutzes“ sowie „Globale Einschätzung der aktuellen Situation“. Darüber hinaus wurden weniger relevante Items zu einzelnen Fragebogen-Themen entfernt, um die Durchführungsdauer des Fragebogens stark zu verkürzen und dadurch die Interviewsituation für die Teilnehmenden angenehmer zu gestalten. Kürzungen von Items wurden vor allem in den Bereichen „A- Allgemeine Informationen über Spielstätte und Betreiber:in“, „D- Umsetzung von Spieler:innen- und Jugendschutz“ sowie „E- Auswirkungen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV auf den Umsatz“ vorgenommen. Betreiber:innen wurden zu den drei erwähnten Bereichen trotzdem weiterhin befragt, nur mit weniger Items pro Bereich.

(5) Änderungen aufgrund Erfahrungen in den ersten Interviews

Die zur Stichprobenziehung verwendeten Spielstätten-Listen der Ordnungsämter beinhalteten häufig nicht mehr als die Adresse der jeweiligen Spielstätte, somit war nicht eineindeutig zuzuordnen, wie groß die zugehörige Firma ist. Es stellte sich im Laufe der ersten Interviews heraus, dass viele der teilnehmenden Spielstätten Dachfirmen unterschiedlicher Größe

angehörten. Um dies ebenfalls zu erfassen, wurden noch zwei Fragen (Abfrage, ob Spielhalle Teil einer Dachfirma ist; falls ja, Abfrage, wie viele Filialen diese umfasst) hinzugefügt. Die Information wurde für die fünf davor befragten Personen nachträglich eingeholt.

4.7.3.2 Finale Inhalte des Fragebogens

Der Interviewleitfaden ist im Anhang 5.4 einzusehen. Inhalte des Interviews waren folgende Blöcke:

A- Allgemeine Informationen über Spielstätte und Betreiber:in

Beinhaltete allgemeine Fragen zu Struktur der Spielstätte (z.B. Größe, Anzahl Mitarbeitende, Einbettung in Dachfirma- und Verbandsstruktur) und der Position der interviewten Person.

B- Erkennen und Einschätzen von Maßnahmen des Spieler:innenschutzes

Beinhaltete Einschätzung der Maßnahmen des Schutzes von Spielenden und Jugendlichen, d.h. Einschätzungen hinsichtlich der (1) neuen Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV, (2) ausgewählter Maßnahmen des GlüStV, sowie (3) weiterer ausgewählte Maßnahmen aus SpielV und GlüStV, die sich in den letzten Überarbeitungen nicht verändert haben (siehe Abschnitt 3.2.4). Es wurde erfragt, inwiefern die Maßnahmen den Befragten bekannt sind und für wie wirksam sie diese einschätzen. Zudem wurde erfragt, ob die Änderungen durch die 6. Änderungsverordnung zur SpielV einen Einfluss auf die Anzahl der Spielenden in der Spielstätte hatten.

Abschließend wurden die Betreibenden nach ihrer Einschätzung gefragt, was Spielende dazu motiviere an GSG zu spielen (z.B. „Es macht ihnen Spaß; zur Unterhaltung; zur Freizeitgestaltung.“, „Um mit Freund:innen zusammen zu sein.“, „Es reizt sie, die Geldspielgeräte zu überlisten und Geld zu gewinnen.“, „Um zu entspannen und (manchmal) ihre Probleme hinter sich zu lassen.“).

C- Einflussfaktoren Problementwicklung

Erfragte Einschätzungen des jeweiligen Einflusses verschiedener Faktoren (Eigenschaften der Spiele, Eigenschaften der Spielhalle, Eigenschaften der Gaststätte, Eigenschaften der spielenden Person selbst, Eigenschaften der Bekannten, Freunden und der Familie der spielenden Person) auf die Entwicklung glücksspielbezogener Probleme.

D- Umsetzung von Spieler:innen- und Jugendschutz

Beinhaltete Fragen zur tatsächlichen Umsetzung verschiedener Maßnahmen des Spieler:innen- und Jugendschutzes (z.B. Häufigkeit) in der eigenen Spielstätte sowie zu Personalschulungen.

E- Auswirkungen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV auf den Umsatz

Es wurden Veränderungen im Umsatz vor und nach der Umsetzung der 6. Änderungsverordnung zur SpielV sowie vor und nach der Covid-19-Pandemie erfragt (siehe Abschnitt 4.3.3). Zudem wurden mögliche Gründe für die Veränderungen im Umsatz erfragt.

F- Soziodemographische Angaben

Beinhaltete Fragen nach Alter, Geschlecht und Staatsangehörigkeit.

G- Globale Einschätzungen zu Zielen der SpielV

Beinhaltete allgemeine Fragen zur aktuellen Situation hinsichtlich des Schutzes von Spielenden, der Zufriedenheit mit dem aktuellen Angebot an Spielautomaten und Wünschen für die Zukunft bezüglich des Schutzes von Spielenden.

4.7.4 Durchführung der Teilstudie

Die einzige durchgängig enthaltene Kontaktinformation der zur Stichprobenziehung verwendeten Spielstätten-Listen war die Adresse. Daher wurden die im Stichprobenziehungsverfahren ermittelten Spielstätten postalisch zur Studienteilnahme eingeladen. Dies erfolgte über einen Zeitraum von fünf Monaten (August 2022 bis Januar 2023) in sechs zeitlich aufeinander folgend abgesendeten Chargen (siehe Abschnitt 4.7.2). Die Einladungen enthielten ein Anschreiben der Projektgruppe, ein Begleitanschreiben des BMWK (siehe Anhang 3.3), eine Kurzbeschreibung der gesamten Studie sowie ein frankiertes Rückschreiben, mit dem die kontaktierten Personen der Spielstätten neben der Möglichkeit zur Rückmeldung per Telefon oder E-Mail die Möglichkeit erhielten, sich bei Interesse an einer Studienteilnahme zu melden. Der darauffolgende Rekrutierungsschritt erfolgte mittels (1) Kontaktaufnahme von Seiten der Projektgruppe in Reaktion auf eine Rückmeldung der Betreibenden auf die Einladung sowie (2) Anrufen bei Spielstätten von Seiten der Projektgruppe, die sich auf die postalische Einladung nicht rückgemeldet hatten. Bei letzterer Herangehensweise wurde nach Möglichkeit die Telefonnummer der Spielstätte online recherchiert oder den Spielstätten-Listen entnommen, die Spielstätte dann telefonisch über die Studie informiert und dazu eingeladen. Bei beiden Herangehensweisen wurde im nächsten Schritt versucht, telefonisch oder per E-Mail die für die Spielstätte zuständige Person zu erreichen und mit dieser einen Termin für ein Interview zu vereinbaren. Die Interviews wurden von Oktober 2022 bis Februar 2023 telefonisch durch die Projektgruppe durchgeführt und dokumentiert.

4.8 Teilstudie 3 mit Expert:innen aus Aufsicht, Hilfesystem und Wissenschaft

4.8.1 Zielsetzung

Die maßgeblichen Ziele der TS 3 waren (1) die Bewertung der Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV hinsichtlich des Schutzes von Spielenden und Jugendlichen, (2) das Erfassen von Veränderungen im Spielverhalten seit Einsetzen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV sowie seit Beginn der Covid-19-Pandemie und (3) die Einschätzung der aktuellen Lage bezüglich illegalem Automatenglücksspiels.

4.8.2 Stichprobenplan und Stichprobenziehung

Ziel war es, insgesamt 20 bis 25 Expert:innen zu interviewen. Um möglichst vielseitige Perspektiven einzuschließen, wurden Expert:innen für die folgenden drei Expertise-Bereiche rekrutiert:

(1) Einrichtungen des Hilfesystems (Beratung/Behandlung/Verbände der Suchthilfe/andere Behandlungsverbände)
(2) Aufsichtsbehörden/Polizei
(3) Wissenschaftler:innen

Dazu wurde eine Rekrutierung in zwei Schritten durchgeführt. Zunächst wurde eine Ausschreibung mit Einladung zu Studienteilnahme über einschlägige Verteiler und Kontakte verbreitet. Dazu wurde die Ausschreibung (Anhang 3.1) mit einer kurzen Studienbeschreibung sowie einer Liste mit Anforderungen an mögliche teilnehmende Expert:innen an verschiedene Institutionen (z.B. Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen, Institut für Glücksspiel und Gesellschaft) mit der Bitte um Verbreitung versendet. Im Rahmen von Rekrutierungsschritt 1 wurden insgesamt 24 Institutionen kontaktiert (siehe Tabelle 5). Eine genaue Liste der kontaktierten Institutionen ist im Anhang 3.2 einsehbar. Da nicht von allen angeschriebenen Institutionen eine Rückmeldung erfolgte, kann nicht abschließend angegeben werden, über welche Wege die Ausschreibung tatsächlich weiterverbreitet wurde.

Da sich im ersten Schritt weniger Personen rückmeldeten, als die Ziel-Stichprobengröße vorsah, wurden in einem zweiten Rekrutierungsschritt gezielt einzelne Expert:innen kontaktiert. Deren Kontakte wurden durch Kenntnisse der Projektgruppe aufgrund langjähriger Tätigkeit in der Glücksspielforschung, Empfehlungen des Beirats sowie Empfehlungen des BMWK (zu Kontakten aus dem Bereich Aufsicht und Polizei) zusammengestellt.

Nachdem sich auf die Ausschreibung mehrere Personen gemeldet hatten, die angaben, vorwiegend im Bereich der Schulungen von Spielstättenpersonal, der Zertifizierung von

Spielstätten, dem Entwerfen von Sozialkonzepten sowie der Präventionsberatung für Glückspielanbieter:innen tätig zu sein, wurde entschieden einen vierten Expertise-Bereich (4) „Spieler:innenschutz und Prävention im Kontext der Glückspielanbieter:innen“ hinzuzufügen. Im Rahmen von Rekrutierungsschritt 2 wurden 28 Expert:innen kontaktiert (siehe Tabelle 5).

Tabelle 5: Übersicht der Rekrutierung von Expert:innen für Teilstudie 3

Rekrutierungsschritt	Anzahl	EB 1	EB 2	EB 3	EB 4	Gesamt
(1) Kontaktierung Verteiler	25	-	-	-	-	-
(2) Kontaktierung Einzelpersonen		9	12	15	2	28

Anmerkung. EB = Expertise-Bereich. EB 1 = Einrichtungen zur Beratung/ Behandlung/ Verbände der Suchthilfe/andere Behandlungsverbände, EB 2 = Aufsichtsbehörden/Polizei, EB 3 = Wissenschaftler:innen, EB 4 = Weitere Personen.

4.8.3 Erhebungsinstrumente

Die Befragung der Expert:innen wurde mittels eines telefonischen Interviews durchgeführt.

4.8.3.1 Pilotierung

In den Überarbeitungsprozess gingen Änderungen aufgrund von Erfahrungen in den ersten Interviews von Teilstudien 1c und 3 (siehe Abschnitt 4.4.3.1) ein.

4.8.3.2 Finale Inhalte des Fragebogens

Der Interviewleitfaden ist im Anhang 5.5 einzusehen. Inhalte des Interviews waren folgende Blöcke:

A- Erfahrungshintergrund im Bereich Glücksspiel

Beinhaltete Fragen zu beruflicher Erfahrung und Expertise im Bereich Glücksspiel.

B- Störungskonzept

Beinhaltete Fragen zu verschiedenen ätiologischen Modellen der Entwicklung einer Störung durch Glücksspielen.

C- Einflussfaktoren Problementwicklung

Beinhaltete Einschätzungen des jeweiligen Einflusses verschiedener Faktoren (Eigenschaften der Spiele, Eigenschaften der Spielhalle, Eigenschaften der Gaststätte, Eigenschaften der spielenden Person selbst, Eigenschaften der Bekannten, Freunden und der Familie der spielenden Person) auf die Entwicklung glücksspielbezogener Probleme.

D- Beobachtung von Veränderung seit November 2018

Beinhaltete Fragen bezüglich Veränderungen hinsichtlich des Spielverhaltens in Spielhallen und Gaststätten seit November 2018 und seit Beginn der Covid-19-Pandemie.

E- Erkennen und Einschätzen von Maßnahmen des Spieler:innenschutzes

Beinhaltete Einschätzung der Maßnahmen des Schutzes von Spielenden und Jugendlichen, d.h. Einschätzungen hinsichtlich der (1) neuen Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung der SpielV, (2) ausgewählter Maßnahmen des GlüStV, sowie (3) weiterer ausgewählter Maßnahmen aus SpielV und GlüStV, die sich in den letzten Überarbeitungen nicht verändert haben (siehe Abschnitt 3.2.4). Es wurde erfragt, inwiefern die Maßnahmen den Befragten bekannt sind und für wie wirksam sie diese einschätzen und auf Basis welcher Informationsquelle sie diese Einschätzung vornehmen. Es wurden im Vergleich zu den anderen Teilstudien zusätzliche Fragen zu Maßnahmen des Jugendschutzes und einer Einschätzung der aktuellen Situation des Jugendschutzes gestellt.

F- Illegale Spielgeräte in Spielhallen/Gaststätten

Beinhaltete Einschätzungen zum Ausmaß von und der aktuellen Maßnahmen zur Verhinderung von illegalem Glücksspiel sowie Vorschläge zur Verbesserung der Situation.

G- Globale Einschätzung

Beinhaltete allgemeine Fragen zur Angemessenheit der staatlichen Regulierungen, zur aktuellen Situation hinsichtlich des Schutzes von Spielenden, der Zufriedenheit mit dem aktuellen Angebot an Spielautomaten und Wünschen für die Zukunft bezüglich des Schutzes von Spielenden.

Da Personen mit Expertise in sehr unterschiedlichen Bereichen befragt wurden, wurde jedem Themenblock ab Block C eine Filterfrage vorgeschaltet, um sicher zu stellen, dass die Personen sich zu dem jeweiligen Thema qualifiziert äußern wollen. Im Fall der Verneinung der Filterfrage wurde der gesamte Themenblock übersprungen.

4.8.4 Durchführung der Teilstudie

Nach Kontaktaufnahme (siehe Abschnitt 4.8.2) wurden mit den Teilnehmenden Interviewtermine vereinbart. Die Interviews wurden zum Teil persönlich und zum Teil telefonisch von September bis Dezember 2022 durch die Projektgruppe durchgeführt und dokumentiert.

4.9 Teilstudie 4 zur verdeckten, teilnehmenden Beobachtung in Spielhallen und Gaststätten und Teilstudie 6 zur Beobachtung der Einhaltung der Jugendschutzbestimmungen

4.9.1 Zielsetzung

Ziel der Teilstudie war die verdeckte Überprüfung der Umsetzung (1) einzelner Vorgaben des Schutzes von Spielenden sowie (2) des Jugendschutzes. Da die Spielhallen-/ Gaststättenbetreibenden im Voraus nicht über die Begehungen informiert wurden, konnte damit ein möglichst realistisches Bild der Situation in den Spielstätten erfasst werden.

4.9.2 Stichprobenplan und Stichprobenziehung

Für die Überprüfung (1) einzelner Vorgaben des Schutzes von Spielenden war geplant, 100 Spielstätten in den vier ausgewählten Bundesländern zu begehen. Für die Überprüfung (2) des Jugendschutzes waren 45 Testbesuche (30 Spielhallen, 15 Gaststätten) vorgesehen. Aus Gründen der Praktikabilität wurden die beiden Teilstudien in einer Erhebung umgesetzt.

Zur Orts- und Spielstätten-Auswahl wurden die vorhandenen Listen aus Teilstudien 2 und 5 genutzt. Da es sich um persönliche Begehungen handelte, wurde die Ortauswahl teilweise aufgrund von Praktikabilität getroffen. Ziel war es, eine möglichst ausgewogene Verteilung zwischen den Bundesländern sowie zwischen den Gemeinde-Typen zu erreichen.

4.9.3 Erhebungsinstrumente

Die Checklisten für Spielhallen und Gaststätten sind jeweils im Anhang 5.6 und Anhang 5.7 einsehbar. Inhalte sind Aspekte des Schutzes von Jugendlichen und Spielenden, die zum einen durch Laien und zum anderen verdeckt erfasst werden können. Dazu zählen unter anderem:

- das Durchführen von Ausweiskontrollen und Kontrollen bzgl. einer Spielsperre
- das Aushändigen nur eines gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels
- der Ausschank von Alkohol
- das Ausliegen von Informationsmaterial

4.9.4 Durchführung der Teilstudie

Es wurden verdeckte teilnehmende Beobachtungen in Spielhallen und Gaststätten von Mitarbeitenden der Projektgruppe durchgeführt. Zur Überprüfung der Durchführung von Jugendschutzmaßnahmen wurde die Teilstudie von jung aussehenden Mitarbeitenden durchgeführt.

Die Durchführenden erhielten pro Gemeinde eine Liste mit jeweils bis zu 15 zufällig gezogenen Spielhallen und Gaststätten. In Orten mit weniger als 15 Spielhallen oder Gaststätten wurden alle Spielhallen/Gaststätten der Liste in eine Zufallsreihenfolge gebracht, um Verzerrungen durch Auflistungspositionen innerhalb der Listen zu vermeiden. Die Auswahl, in welcher Reihenfolge die Spielstätten begangen wurden, oblag den Durchführenden.

Alle Personen, die Begehungen durchgeführt haben, haben vor Erhebungsbeginn eine Schulung zu Automatenglücksspiel, den Checklisten und den zu überprüfenden Regelungen erhalten. Die Checklisten wurden während oder nach den Begehungen an einem Smartphone ausgefüllt.

4.10 Teilstudie 5 zu Kontrolluntersuchungen in Spielhallen und Gaststätten

4.10.1 Zielsetzung

Ziel von TS 5 war die Überprüfung des Einhaltens von technischen und räumlichen Anforderungen sowie der Einhaltung des Jugendschutzes in einer möglichst repräsentativen Stichprobe von Spielhallen und Gaststätten. Da die Spielhallen-/Gaststättenbetreibenden im Voraus nicht über die Begehung informiert wurden, konnte ein möglichst realistisches Bild der Situation in den Spielstätten erfasst werden.

4.10.2 Stichprobenplanung und Stichprobenziehung

Vorgesehen waren Begehungen in insgesamt 35 Spielstätten in den vier ausgewählten Bundesländern. Pro Bundesland sollten Spielstätten in jeweils zwei Großstädten, zwei Mittelstädten und zwei Landgemeinden begangen werden. Um dieses Ziel zu erreichen, wurden zwei Großstädte, vier Mittelstädte und zehn Landgemeinden gezogen, und deren Ordnungsämter kontaktiert. Um die Anzahl von 35 Spielstätten zu erreichen, wurde pro Gemeinde eine Begehung von zwei Spielstätten angestrebt. Um das angestrebte Spielhallen-Gaststätten-Verhältnis von 3:1 zu erreichen, wurde für jede zweite Gemeinde das Begehen einer Gaststätte vorgesehen. Die Gemeinden, mit denen Begehungen vereinbart werden konnten, sind in Tabelle 6 abgebildet.

Tabelle 6: Anzahl der rekrutierten Gemeinden in Teilstudie 5 in den vier Bundesländern

Bundesland	Großstadt	Mittelstadt	Landgemeinde
Sachsen	2	2	1
Rheinland-Pfalz	2	2	2
Niedersachsen, Bremen	2	2	1
Bayern	1	1	1
Gesamt	**7**	**7**	**5**

Wenn möglich, wurden pro Gemeinde vier Spielhallen sowie fünf Gaststätten mit GSG in Aufstellung gezogen. Angestrebt wurde die Begehung von zwei Spielhallen sowie einer Gaststätte pro Gemeinde, um trotz Ausfällen in einigen Gemeinden (weil bspw. Spielstätten nicht geöffnet waren) die angestrebte Gesamtzahl von 35 Begehungen zu erreichen.

Aus Tabelle 6 lässt sich entnehmen, dass eine geringere Anzahl Landgemeinden als angestrebt rekrutiert werden konnte, womit das geplante Spielstätten-Verhältnis von 1:1:1 für die drei Gemeinde-Typen nicht erfüllt wurde (siehe Abschnitt 5.8.1).

Da die Begehungen im Rahmen von TS 5 in Präsenz durchgeführt wurden, wurde aus Praktikabilitätsgründen die Ziehung der Gemeinden in Gemeindeclustern vollzogen. Dabei wurden pro Großstadt jeweils eine Mittelstadt sowie eine Landgemeinde gezogen, die eine Entfernung von 30 km zur Großstadt nicht überschritten. Der Maximalabstand zwischen den Großstädten betrug 150 km. In einem Fall lag die zweite gezogene Großstadt außerhalb des 150-km-Radius.

In dem Fall, dass für eine gezogene Gemeinde keine Liste mit Gaststätten mit GSG in Aufstellung vorlag, wurde bei dem entsprechenden Ordnungsamt zunächst eine Liste von Gaststätten mit Geeignetheitsbescheinigungen sowie im nächsten Schritt eine allgemeine Auflistung aller Gaststätten angefragt. Lag einer dieser Listentypen vor, wurden wie ursprünglich geplant fünf Gaststätten gezogen und im Rahmen der Begehungen vor Ort geprüft, ob eine der Gaststätten GSG in Aufstellung hatte. War dies der Fall, wurde die entsprechende Gaststätte begangen. Lag keine Gaststätten-Liste vor, wurde vor Ort mit den lokalen Ordnungsbeamt:innen eine Sammlung der Gaststätten mit GSG in Aufstellung erstellt und daraus zufällig ausgewählt.

4.10.3 Erhebungsinstrumente

Es wurden zwei Checklisten, eine für Spielhallen und eine für Gaststätten, erstellt. Die beiden Checklisten sind deckungsgleich, bis auf einige Fragen, die bei Gaststätten nicht anwendbar sind. Die Checkliste enthielt Fragen zu den Bereichen:

- Allgemeine Angaben zur Spielhalle/Gaststätte (sowie zu den Mitarbeitenden)
- Angaben zu den GSG (Anzahl, Aufstellung illegaler Geräte)
- Geräte-Aufstellung (entfällt bei Gaststätten)
- Weitere Maßnahmen zum Schutz von Spielenden und Jugendlichen (u.a. Informationsmaterialien, Schulungen, Anschluss an Sperrdatei)
- Situation in der Spielhalle während der Begehung (u.a. Anwesenheit Minderjähriger, Alkoholkonsum)
- Gesamtbewertung

- Weitere Anmerkungen (hier konnten Auffälligkeiten notiert werden)

Ergänzend wurde ein Merkblatt zur Aufstellung von Sichtblenden des Landratsamts Ansbach mitgegeben (Anhang 5.9) um die Einschätzung der Korrektheit der Aufstellung zu vereinfachen und zu vereinheitlichen.

Pilotstudie

Die Teilstudie wurde von einem externen Experten durchgeführt. Dieser hat seit vielen Jahren Erfahrung in der Zusammenarbeit mit Ordnungsämtern und in der Begehung und Prüfung der Umsetzung von gesetzlichen Maßnahmen in Spielstätten. Er führt unter anderem Schulungen mit Mitarbeitenden des Vollzugs zur Prüfung von Spielstätten durch. Er hatte im April 2022 im Rahmen von Schulungstätigkeiten Begehungen in zwei Spielhallen und vier Gaststätten durchgeführt und dabei die erstellte Checkliste angewendet. Dabei standen im Fokus:

- Die Handhabbarkeit der Checkliste
- Ob die gewünschten Inhalte durch die Checkliste erfassbar sind
- Erste Eindrücke zu gewinnen (bspw. Im Bereich „Gestaltung des Eingangsbereichs“) um daran orientiert konkrete Fragen für die finale Fassung der Checkliste zu generieren

Die 6 kommentierten Bögen wurden der Projektgruppe übergeben und mit dem Experten besprochen. Insgesamt wurden die Checklisten als gut anwendbar eingeschätzt. Anpassungen wurden in folgenden Bereichen vorgenommen:

- Klassifikation der Art der Gaststätte
- Sozialkonzept: vorheriger Ergänzungsbogen wurde unter „Weitere Maßnahmen zum Spieler:innen-/Jugendschutz“ eingearbeitet
- Illegale Geräte (vor allem „Fungame“ Automaten, die zumeist legalen GSG ähneln, aber höhere Einsätze, Gewinne und Verluste ermöglichen, Gewinne werden ohne Registrierung durch das Gerät ausbezahlt)
- Gestaltung des Eingangsbereichs: hier wurden aus den Erkenntnissen konkrete Fragen entwickelt

Die finalen Versionen der Checklisten für Spielhallen und Gaststätten sind jeweils in Anhang 5.8 und Anhang 5.10 einsehbar.

4.10.4 Durchführung der Teilstudie

Für die Begehungen wurde von der Projektgruppe ein externer Experte gewonnen. Zur Unterstützung bei den Begehungen wurden zudem die lokalen Ordnungsämter angefragt. Hierzu wurde ein entsprechendes Schreiben des BMWK aufgesetzt (siehe Anhang 3.4). Die Teilstudie

wurde von Mai 2022 bis Juli 2022 durchgeführt. Alle Begehungen wurden durch Mitarbeitende der lokalen Ordnungsämter begleitet.

4.11 Literaturrecherche

4.11.1 Zielsetzung

Ziel war es, die empirischen Daten durch Erkenntnisse aus der (Forschungs-)Literatur seit der Evaluierung der 5. Änderungsverordnung zur SpielV zu ergänzen.

4.11.2 Vorgehen

Es wurde eine strukturierte Literaturrecherche durchgeführt. Dazu wurden Suchterme zu den Themen (1) Spielverordnung, (2) Schutz von Spielenden, (3) Jugendschutz und (4) Störung durch Glücksspielen genutzt und durch Bool'sche Operatoren (z.B. „UND", „ODER") verknüpft. Die Suchen wurden jeweils auf Deutsch und auf Englisch durchgeführt. Die Suchterme sind im Anhang 4.1 einsehbar. Die Anzahl ein- und ausgeschlossener Texte sind in Tabelle 7 dargestellt.

Als Datenbanken wurden Google, Google Scholar, PubMed und Web of Science genutzt, da sowohl wissenschaftliche (peer-review) Artikel als auch sogenannte „graue Literatur" (z.B. Forschungsberichte, Privatdrucke) erwartet wurden. Es wurden nur Texte eingeschlossen, die nach 2010, also nach der Evaluation der 5. Änderungsverordnung zur SpielV, veröffentlicht wurden.

Auswahl der Literatur

Die Auswahl der Literatur erfolgte in zwei Schritten, die im Folgenden beschrieben werden.

Schritt 1: Schlagwortsuche und primäre Textextraktion

Im ersten Schritt wurden neben den oben genannten zeitlichen Restriktionen (Veröffentlichung nach 2010) keine weiteren Ausschlusskriterien angewendet. Da die Suche bei Web of Science keine Ergebnisse lieferte, wurde über diese Datenbank noch einmal eine Suche ohne die Terme „Spielhalle ODER Gaststätte*" und „Gerät* ODER Automat*" durchgeführt. Bei mehr als 200 Ergebnissen pro Suchanfrage wurden nur die ersten 50 Ergebnisse importiert. Insgesamt lieferten die englischen Suchterme deutlich mehr Ergebnisse als die Deutschen. Zudem wurden bei Google Scholar verglichen mit den anderen Datenbanken die meisten Ergebnisse erzielt. Nach Entfernen von Dubletten ergab die Suche über alle Datenbanken zusammen 491 Ergebnisse, die in den weiteren Schritten untersucht wurden.

Schritt 2: Anwendung der Aus- und Einschlusskriterien

Im zweiten Schritt wurden die 491 Texte durch zwei Personen hinsichtlich der Ein- und Ausschlusskriterien untersucht. Um einen Beitrag zu den Zielen der Studie zu bringen, mussten die Texte sich (1) mit deutschen Spielhallen beschäftigen oder (2) das Thema SpielV/ Regulierungen in Spielhallen untersuchen oder diskutieren und (3) eine der 3 Fragestellungen der Studie untersuchen oder diskutieren.

Daraus ergaben sich folgende Ausschlusskriterien:

- Text beschäftigt sich nicht mit Schutzmaßnahmen
- Text beschäftigt sich nicht mit GSG
- Text beschäftigt sich mit nicht-psychologischen, sondern bspw. rechtlichen Aspekten der Maßnahmen
- Text beschäftigt sich mit individuellen und nicht mit gesetzgeberisch umsetzbaren Maßnahmen (bspw. Ablehnungstraining)
- Text hat offensichtlich keinen thematischen Zusammenhang mit der Studie

Es gab kein Ausschlusskriterium auf Basis der Textart. Alle Arten wurden eingeschlossen (bspw. wissenschaftliche Artikel, Kommentare, Lehrbuchkapitel, Abschlussarbeiten). Darüber hinaus wurden auch Texte mit in die Auswertung aufgenommen, die der Projektgruppe zu den Themen SpielV, Schutz von Spielenden, Jugendschutz und Störung durch Glücksspielen bereits bekannt waren.

Tabelle 7: Anzahl ein- und ausgeschlossener Texte der strukturierten Literaturrecherche

Schritt im Recherche-Prozess	Anzahl Texte
Primäre Text-Extraktion	491
Einschluss nach Anwendung der Ein- und Ausschlusskriterien auf Basis von Titel und Abstract	55
Ausschluss aufgrund von Volltext	5
Nachträglicher Einschluss von Projektgruppe bekannten Texten	2
Final ausgewertete Texte	52

5. Ergebnisse

Im Folgenden werden die Ergebnisse für jede Teilstudie in einem eigenen Kapitel dargestellt.

5.1 Allgemeine Anmerkungen zur Ergebnisdarstellung

5.1.1 Umgang mit zusammengefassten Items nach Pilotierung

Wie unter Abschnitt 4.4.3.1 beschrieben, wurden nach der Pilotierung zwei Items im Bereich *Weitere ausgewählte Maßnahmen aus SpielV und GlüStV, die sich in den letzten Überarbeitungen nicht verändert haben* zur Einschätzung der Wirksamkeit der (1) *Ansprache auf problematisches Glücksspielverhalten* und des (2) *Anratens zu einer Beratung oder Behandlung* mittels einer logischen „oder"-Verknüpfung zu einem Item zusammengeführt. In TS 1c und 3 führte dies dazu, dass einige Personen vor der Anpassung getrennt zu beiden Items befragt wurden, während nach der Anpassung nur noch das zusammengeführte Item erhoben wurde. Um Vergleichbarkeit der Ergebnisse herzustellen, wurde für die Personen, die zwei getrennte Items beantworteten, aufgrund der Verknüpfung der Inhalte mit dem Operator „oder" jeweils das Item mit dem „höheren" Wert (also der Einschätzung als wirksamer) genutzt.

5.1.2 Erläuterung der Farbcodierung

In einzelnen Tabellen (siehe Abschnitt 5.2.3.2, Abschnitt 5.4.5.2, Abschnitt 5.5.2.2, Abschnitt 5.6.5.1 sowie Abschnitt 5.6.5.2) wurde zur vereinfachten Darstellung von Wirksamkeitseinschätzungen eine Farbcodierung verwendet. Schätzten über 66% der Befragten eine Maßnahme als *sehr wirksam* oder *eher wirksam* ein, wurde die entsprechende Maßnahme grün markiert. Schätzten über 66% der Befragten eine Maßnahme als *überhaupt nicht wirksam* oder *eher nicht wirksam* ein, wurde die entsprechende Maßnahme rot markiert. Schätzten weder 66% der Befragten eine Maßnahme als *sehr wirksam* oder *eher wirksam* bzw. *überhaupt nicht wirksam* oder *eher nicht wirksam* ein, wurde die entsprechende Maßnahme grau markiert. Die der Farbcodierung zugrundeliegenden Prozentwerte wurden unter Ausschluss von fehlenden Werten sowie „keine Angabe" berechnet, sodass z.B. eine Zweidrittelmehrheit lediglich unter den Personen abgebildet wurde, die eine Einschätzung vornahmen. Die Schwelle von 66% (Zweidrittelmehrheit) für eine Gruppierung als wirksam (kombiniert sehr wirksam und eher wirksam) bzw. nicht wirksam (kombiniert eher nicht wirksam und überhaupt nicht wirksam) wurde gewählt, um klare Präferenzen der Bewertungen zu erhalten.

5.1.3 Darstellung einzelner Kennwerte und Erläuterung von Begriffen

In der Darstellung der Ergebnisse wurden verschiedene Maße für Mittelwerte genutzt. Zum einen wurde bei metrischem Datenniveau (z.B. Zeitangaben und Mengenangaben) das arithmetische Mittel genutzt (Abkürzung „MW“ für Mittelwert bzw. Durchschnitt). Weiterhin wurde bei ordinalem Datenniveau (z.B. in einer Reihenfolge stehende, subjektive Bewertungen) der Median genutzt. Dieser stellt den Wert dar, an dem die Verteilung der Daten in der Hälfte geteilt wird (d.h., 50% der Werte des Datenbereichs liegen über dem Median, 50% liegen darunter). Zusätzlich wird immer die Range angegeben, also der Bereich von kleinstem bis größtem Wert der tatsächlich angegebenen Werte.

Weiterhin wurde bei fehlender inhaltlicher Antwort zwischen „fehlender Wert“ und „keine Angabe“ unterschieden. „Fehlender Wert“ bedeutete, dass kein Wert für dieses Item vorlag. Unter „Keine Angabe“ fielen ja nach Teilstudie die Antwortmöglichkeiten „Kann/Möchte ich nicht beantworten“, „Weiß nicht“ (TS 1a und b), „weiß nicht/kann nichts dazu sagen/kann ich nicht beurteilen“, „keine Aussage“ und „kann mich nicht erinnern“ (TS 1c, 2 und 3). In den Beobachtungsstudien TS 4 und 5 wurde nicht zwischen „fehlender Wert“ und „keine Angabe“ unterschieden.

In den Teilstudien wird häufig zwischen Spielhallen und Gaststätten unterschieden. Diese beiden Kategorien werden in den folgenden Abschnitten als „Spielstätten-Typen“ bezeichnet.

Prozentwerte und Mittelwerte werden größtenteils ohne Kommastellen gerundet. Dadurch können Rundungsfehler auftreten.

An einzelnen Stellen wurden Jahreszahlen in Zeitdifferenzen umgerechnet. Dazu wurde immer das Jahr 2022 ohne Monatsangabe genutzt, da die Erhebungen zum größten Teil 2022 stattgefunden haben.

5.1.4 Quantitative und qualitative Daten

Die auszuwertenden Daten wurden mittels geschlossener und offener Fragen erhoben (siehe Abschnitt 4.2.4). Fragen mit geschlossenem Antwortformat wurden quantitativ ausgewertet. Qualitative Fragen mit offenem Antwortformat wurden deskriptiv ausgewertet. Das heißt, dass nach der abgeschlossenen Datenerhebung ausgehend von allen vorliegenden Antworten aller auswertbaren Teilnehmer:innen für jede Frage ohne ein vorgegebenes Kategorienschema Antwortkategorien entwickelt wurden (vgl. Kelle & Tempel, 2020). Dann wurden die Antwort(en)-Teile den Kategorien zugeordnet. Im Ergebnisteil berichtet wurden die inhaltlichen Kategorien sowie die Häufigkeiten, mit der die Antworten diesen Kategorien zugeordnet wurden. Es werden

alle Antwortkategorien dargestellt, auch wenn nur die Antwort einer Person dieser Kategorie zugeordnet wurde.

Bei quantitativ erhobenen Daten in Stichproben mit einer geringen Stichprobengröße und eher selektive Auswahl (z.B. TS 1c) ist zusätzlich zu beachten, dass die Datenauswertung trotz einer quantitativen Darstellung eher deskriptiv-qualitativ zu betrachten ist.

Bei den Teilstudien 1c, 2 und 3 hatten die Teilnehmer:innen die Möglichkeit, bei der Beantwortung geschlossener Fragen zusätzlich zu den vorgegebenen Antwortmöglichkeiten weitere freie Anmerkungen zu machen. Diese wurden wie Fragen mit offenem Antwortformat ausgewertet. Hierbei ist jedoch zu beachten, dass es sich nicht um systematisch erhobene Daten handelt, sondern lediglich um eine Darstellung zusätzlicher Anmerkungen der Teilnehmer:innen, wobei nur solche Inhalte dargestellt wurden, die einen inhaltlichen Bezug (zur vorangegangenen) inhaltlichen Frage aufwiesen.

Sehr viele der Ergebnisse wurden zur besseren Übersichtlichkeit und Nachvollziehbarkeit in Form von Tabellen dargestellt. Dies gestaltete sich allerdings als Hindernis für die Barrierefreiheit bzw. ist der Umgang mit den Ergebnissen in dieser Form stark erschwert. Daher wurden alle Ergebnisse oder zumindest die wichtigsten ebenso in Textform dargestellt. Dies erschwert evtl. die stringente Lesbarkeit des Ergebnis teilt, ermöglicht gleichzeitig aber allen Leser:innen den Text zu erschließen.

5.2 Teilstudie 1a mit derzeit Spielenden an GSG in Spielhallen und Gaststätten

Hauptergebnisse

- 70% der derzeit Spielenden spielen mindestens einmal im Monat, im Durchschnitt an 6 Tagen im Monat. Spielhallen wurden häufiger als Gaststätten als präferierter Spielort angegeben.
- 84% verwenden nur einen Teil ihres zur Verfügung stehenden Geldes für Glücksspiel während 19% ihr gesamtes Geld und 5% noch zusätzliches Geld für Glücksspiele verwenden.
- 45% der Personen, die zu Gaststätten befragt wurden und 39% der Personen, die zu Spielhallen befragt wurden, gaben an, dass sie in den letzten 12 Monaten bezüglich ihres Alters kontrolliert wurden. Hierbei muss beachtet werden, dass es sich um eine Alterskontrolle handelt, die anstatt oder zusätzlich zur Personalausweiskontrolle stattfand.
- 37% (Spielhallen) bzw. 38% (Gaststätten) sei in den letzten 12 Monaten immer oder fast immer eine Spielerkarte oder Code ausgehändigt worden, den anderen Personen meistens, selten oder nie (siehe unten).
- Ein Großteil der Befragten spielt auch andere Glücksspiele. Am häufigsten wurden mit einer Frequenz von mindestens 1- bis 3-mal im Monat Lotto 6 aus 49 (20%), Spielautomaten in Spielbanken (18%), Eurojackpot (18%) und Lose (17%) genannt.
- Sehr oder eher wichtigste Gründe für das Spielen an GSG sind für Spielende „Es macht Spaß/zur Unterhaltung“ (87% der derzeit Spielenden), „Um zu entspannen und (manchmal) meine Probleme hinter mir zu lassen“ (74%) und „Um Geld zu gewinnen, das ich für andere Zwecke verwenden kann“ (72%). Es wurden jedoch auch andere Motive genannt, wie „um verlorenes Geld zurückgewinnen“ (65%) und „Spielen aus einem inneren Spieldrang“ (52%).
- 41% der Spielenden berichteten 4 oder mehr Symptome einer Störung durch Glücksspielen und erfüllen somit die Screening-Kriterien für eine klinische Diagnose nach DSM-5.

  Hinweis**:** Die Art der Stichprobenziehung (siehe dazu Abschnitt 3.2.1) führte wahrscheinlich zu einer Überrepräsentation von Personen mit einer möglichen Störung durch Glücksspielen. Zum einen haben Vielspielende eine höhere Wahrscheinlichkeit, von den Interviewenden vor den Spielstätten angesprochen zu werden. Zum anderen wurde eine Quotierung für Personen eingeführt, die vor 2018 gespielt hatten (50%), so dass es zu einer Überrepräsentierung von Langzeitspielenden kam. Beide Arten der

Stichprobenverzerrung erhöhen die Wahrscheinlichkeit Personen zu befragen, die eine Störung durch Glücksspielen aufweisen (Sonntag, 2006).

- Die geänderten Maßnahmen zum Schutz von Spielenden durch die 6. Änderungsverordnung zur SpielV waren zum großen Teil (46%-66%) -zumindest auf Nachfrage- bekannt. Bei Maßnahmen des GlüStV waren es 45%-78%.
- Die Alterskontrollen (SpielV) sowie die Zentrale Selbst- und Fremdsperre (GlüStV) wurden von über 66% als wirksam für den Schutz bewertet. Alle anderen Maßnahmen der SpielV wurden mit weniger als 66% nicht eindeutig als *sehr oder eher wirksam* bewertet, dabei keine Maßnahme mit weniger als 50%. Der Abstand von einigen hundert Metern (GlüStV) wurde von 62%, die Beschränkung von Mehrfachspielhallen (GlüStV) von 54%, und das Auslegen von Informationsmaterial (SpielV) von 61% *als (eher) nicht wirksam* bewertet.
- 68% der derzeit Spielenden gaben an, dass die 6. Änderungsverordnung zur SpielV den Schutz der Spielenden *eher oder stark verbessert* habe.
- Etwa die Hälfte der Spielenden gab an, ihr Spielverhalten habe sich nach Einführung des gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels verändert. Einige spielten mehr, andere weniger; es ist dabei kein klarer Trend ablesbar. Sowohl jene, die mehr spielten als auch jene, die weniger spielten, gaben an, dass dies auf Grund der *Veränderungen an den Spielgeräten und im Ablauf der Spiele* erfolgt sei.
- 22% der Befragten gaben an, dass sie seit Einführung des gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels vermehrt andere Glücksspiele spielen würden. Am häufigsten wurden Spielautomaten in Spielbanken (48%) und Glücksspiele im Internet oder auf dem Smartphone/Tablet (40%) genannt.
- 13% der Befragten sagten aus, an -sehr wahrscheinlich- illegalen Glücksspielen mit Geldeinsatz „im Hinterzimmer“ teilzunehmen. 25% von ihnen spielten diese Glücksspiele regelmäßig, d.h. einmal pro Woche oder häufiger.
- Etwa 19% der in Spielhallen und 23% der in Gaststätten Spielenden gaben an, Gewinne meistens oder immer in bar ausbezahlt bekommen zu haben. Lediglich 38% respektive 36% gaben an, dass dies in den letzten 12 Monaten nie passiert sei.

5.2.1 Realisierte Stichprobe

Es wurde insgesamt die geplante Anzahl von 600 derzeit Spielenden befragt. Soziodemographische Charakteristika der Stichprobe sind in Tabelle 8 dargestellt. Personen wurden entweder zu Spielhallen oder zu Gaststätten befragt (siehe Abschnitt 4.4.3.2), was im Folgenden als „zugeteilte Gruppe“ bezeichnet wird. 456 Personen wurden zu Spielhallen und 144 zu Gaststätten befragt. Der Befragungszeitraum erstreckte sich von November 2022 bis März 2023. Die meisten Fragen beziehen sich auf das Verhalten oder Erleben der Spielenden in den letzten 12 Monaten vor der

Befragung, d.h. auf frühestens November 2021. Somit beziehen sich die Fragen der Erhebung auf einen Zeitraum, in dem die Übergangsfristen der SpielV bereits abgelaufen waren außer es wird explizit anders angemerkt.

Mit durchschnittlich 40 Jahren waren die Personen, die zu Gaststätten befragt wurden, etwas älter als solche, die für Spielhallen befragt wurden (MW = 38 Jahre). Die Altersspanne der Befragten betrug 18 bis 78 Jahre (Spielhallen und Gaststätten). Es gab jeweils mehr als die Hälfte der Personen als Geschlecht männlich an (Spielhallen: 59%; Gaststätten: 60%). 8 Person, die zu Spielhallen befragt wurden, und eine Person, die zu Gaststätten befragt wurde, gaben divers als Geschlecht an. Mit jeweils über 70% gaben die meisten Personen an, nur die deutsche Staatsbürgerschaft zu besitzen. Jeweils 38% (Spielhallen) bzw. 43% (Gaststätten) der Personen gaben an, allein zu leben und etwas über die Hälfte der Personen (je Spielstätten-Typ) gab an, mit ein bis drei weiteren Personen in einem Haushalt zu leben. Sowohl ein Netto-Haushaltseinkommen als auch ein persönliches Netto-Einkommen von 1.000€ bis 3.000€ wurden am häufigsten angegeben.

Mit jeweils über 50% wurde in beiden Gruppen am häufigsten als höchster allgemeinbildender Schulabschluss eine Haupt-, Realschul- oder vergleichbaren Abschluss angegeben. 50% der Personen, die zu Spielhallen befragt wurden, gaben als höchsten Ausbildungsabschluss eine beruflich-betriebliche oder beruflich-schulische Ausbildung an. Unter Personen, die zu Gaststätten befragt wurden, waren die Ausbildungsabschlüsse eher gleich verteilt. Mit 64% (Spielhallen) und 69% (Gaststätten) gab die Mehrheit der Personen an, aktuell Voll- oder Teilzeit erwerbstätig zu sein. 14% der zu Spielhallen befragten Personen und 22% der zu Gaststätten befragten Personen gaben an, Arbeitslosengeld zu beziehen.

Tabelle 8: Charakteristika der derzeit spielenden Befragten, getrennt nach Spielstätten-Typ

Soziodemographische Variable	Spielhalle N = 456	Gaststätte N = 144
	MW (Range)	MW (Range)
Alter in Jahren	38 (18 - 78)[1]	40 (18 - 78)
	Anz. (%)	Anz. (%)
Geschlecht		
Männlich	268 (59%)	86 (60%)
Weiblich	180 (39%)	57 (40%)
Divers	8 (2%)	1 (1%)
Staatsangehörigkeit		
Deutsche	337 (74%)	110 (76%)
Eine andere	84 (18%)	32 (22%)
Deutsche und eine andere	35 (8%)	2 (1%)
Familienstand und Haushalt		
Familienstand		
Verheiratet und zusammenlebend	103 (23%)	37 (26%)
Verheiratet und getrennt lebend	46 (10%)	15 (10%)
Geschieden	70 (15%)	22 (15%)
Verwitwet	24 (5%)	10 (7%)
Ledig (nie verheiratet)	184 (40%)	50 (35%)
Eingetragene Lebenspartnerschaft	29 (6%)	9 (6%)
Keine Angabe	0	1 (1%)
Aktuell in einer festen Partnerschaft (bei Personen, die nicht verheiratet oder in einer eigetragenen Lebenspartnerschaft sind)	*n* = 343 122 (36%)	*n* = 97 36 (25%)
Anzahl weiterer Personen im Haushalt		
Alleinlebend	171 (38%)	62 (43%)
1 – 3 weitere Personen	241 (53%)	69 (48%)
Mehr als 3 weitere Personen	44 (10%)	13 (9%)
Haushaltseinkommen		
0€ bis unter 1.000€	53 (12%)	32 (22%)
1.000€ bis unter 3.000€	308 (68%)	89 (62%)
3.000€ und mehr	94 (21%)	23 (26%)
Keine Angabe	1 (0,2%)	0
Eigenes Nettoeinkommen		
0€ bis unter 1.000€	67 (15%)	23 (16%)
1.000€ bis unter 3.000€	355 (78%)	112 (78%)
3.000€ und mehr	31 (7%)	9 (6%)
Keine Angabe	3 (1%)	0
Ausbildung und Berufstätigkeit		
Höchster allgemeinbildender Schulabschluss		
Schule beendet ohne Abschluss	44 (10%)	18 (13%)
Volks-/Hauptschulabschluss, auch POS 8. Klasse, Mittlere Reife, Realschulabschluss, auch POS 10. Klasse	275 (60%)	77 (53%)

Soziodemographische Variable	Spielhalle N = 456	Gaststätte N = 144
Abitur (Hochschulreife) oder EOS 12. Klasse, Fachhochschulreife (Abschluss einer Fachoberschule etc.)	118 (26%)	36 (25%)
Einen anderen Abschluss	14 (3%)	10 (7%)
Gehe noch zur Schule	7 (2%)	3 (2%)
Höchster Ausbildungsabschluss		
Keinen beruflichen Abschluss und bin nicht in beruflicher Ausbildung	70 (15%)	29 (20%)
Noch in beruflicher Ausbildung (Ausbildung, Studium oder Fachschule)	41 (9%)	12 (8%)
Beruflich-betriebliche oder beruflich- schulische Ausbildung abgeschlossen (Lehre, Berufsschule, Handelsschule)	227 (50%)	55 (38%)
Ausbildung an einer Fachschule, Meister-, Technikerschule, Berufs- oder Fachakademie abgeschlossen	42 (9%)	10 (7%)
Universitätsabschluss oder Fachhochschulabschluss (z.B. Diplom, Magister, Bachelor, Master, Staatsexamen)	25 (5%)	11 (8%)
Einen anderen beruflichen Abschluss	38 (8%)	27 (19%)
Erwerbsstatus		
Vollzeit- oder Teilzeiterwerbstätig	290 (64%)	99 (69%)
Arbeitslos, auch Ein-Euro-Job	32 (7%)	12 (8%)
In Ausbildung/Weiterbildung/Studium/Schule	33 (7%)	6 (4%)
Krank/vorübergehend arbeitsunfähig/ in beruflicher Rehabilitation	20 (4%)	9 (6%)
Im Wehr-/Zivildienst/oder Freiwilligen Sozialen/ Ökologischen/Europäischen Jahr	17 (4%)	5 (3%)
In Erziehungsurlaub/Elternzeit	7 (2%)	0
In Rente/Vorruhestand/Pension	27 (6%)	6 (4%)
Hausfrau/Hausmann	12 (3%)	2 (1%)
Andere Tätigkeit	18 (4%)	5 (3%)
Bezug ALG		
ALG I	13 (3%)	3 (2%)
ALG II	44 (10%)	14 (10%)
Beides	3 (1%)	14 (10%)
Nichts davon	396 (87%)	125 (87%)

Anmerkung. POS= Polytechnische Oberschule - DDR, EOS = Erweiterte Oberschule - DDR, ALG = Arbeitslosengeld,

[1] eine Person hat keine Angabe gemacht.

5.2.2 Angaben zu Glücksspielverhalten

Im Durchschnitt gaben die Personen an, vor 9 Jahren mit dem Spielen an GSG in Spielhallen oder Gaststätten begonnen zu haben (Range: 0 - 58). 9 Personen machten keine Angabe. 5 Personen machten Angaben, die aus der Berechnung entfernt wurden, da sie nicht als plausibel erachtet wurden. In Tabelle 9 ist dargestellt, wie häufig die Personen angaben, in den letzten 12 Monaten in Spielhallen und Gaststätten an GSG gespielt zu haben. 423 Personen (71%) gaben für mindestens einen Spielstätten-Typ an, mindestens einmal im Monat zu spielen. Diese 423 Personen berichteten im Durchschnitt, an 7 Tagen im Monat zu spielen (Range: 1 – 28), wobei eine Person keine Angabe machte.

220 Personen (48%), die zu Spielhallen befragt wurden und 114 Personen (79%), die zu Gaststätten befragt wurden, gaben an, sowohl in Spielhallen als auch in Gaststätten an GSG zu spielen. Sowohl Personen, die zu Spielhallen befragt wurden, als auch solche, die zu Gaststätten befragt wurden, gaben Spielhallen am häufigsten als präferierten Spielort an (Tabelle 10).

Tabelle 9: Spielhäufigkeit der derzeit Spielenden in Spielhallen und Gaststätten in den letzten 12 Monaten getrennt nach zugeteilter Gruppe und Spielstätten-Typ

Zugeteilte Gruppe	Spielhalle N = 456		Gaststätte N = 144	
Spielort	**Spielhalle**	**Gaststätte**	**Spielhalle**	**Gaststätte**
Mindestens einmal im Monat	291 (64%)	182 (40%)	76 (53%)	94 (65%)
5- bis 11-mal in den letzten 12 Monaten	165 (36%)	122 (27%)	42 (29%)	50 (35%)
1- bis 4-mal in den letzten 12 Monaten	-[1]	69 (15%)	18 (13%)	-[1]
Nie	-[1]	83 (18%)	8 (6%)	-[1]

Anmerkung. [1] Antwortoption nicht möglich, da Person durch Rekrutierungskriterium ausgeschlossen wäre.

Tabelle 10: Präferierter Spielort der derzeit Spielenden getrennt nach zugeteilter Gruppe

Präferierter Spielort	Spielhallen *n* = 220 Anz. (%)	Gaststätten *n* = 114 Anz. (%)
Spielhallen	132 (60%)	79 (69%)
Gaststätten	50 (23%)	28 (25%)
Beides etwa gleich oft	38 (17%)	7 (6%)

Anmerkung. Nur Personen dargestellt, die angaben, in der jeweils anderen Spielstätte zu spielen (Fragestellung nach präferiertem Spielort anders als die Fragestellung für Tabelle 9, daher sind Ergebnisse zwischen Tabelle 9 und Tabelle 10 nicht vergleichbar)

Insgesamt schätzten sich 168 Personen (28%) als sehr erfahren im Spielen an GSG, 275 (46%) als eher erfahren, 128 (21%) als wenig erfahren und 29 (5%) als kaum erfahren ein. 455 Personen (76%) gaben an, nur einen Teil ihres frei verfügbaren Gelds für Glücksspiel zu verwenden. 113 Personen (19%) gaben an, ihr gesamtes frei verfügbares Geld zu verwenden und 32 Personen (5%) gaben an, noch zusätzlich Geld zu besorgen, um damit zu spielen.

In Tabelle 11 sind Angaben zum Spielen anderer Glücksspiele der Befragten dargestellt. Als andere jemals gespielte Glücksspiele wurden am häufigsten Spielautomaten in Spielbanken, Lotto 6 aus 49, Lose und Eurojackpot genannt. Insgesamt wurde bei anderen gespielten Glücksspielen meist nur selten berichtet, dass sie in den letzten 12 Monaten 3- bis 5-mal in der Woche oder fast täglich gespielt wurden (jeweils unter 5%).

Tabelle 11: Spielhäufigkeit anderer Glücksspiele als GSG in Spielhallen und Gaststätten von derzeit Spielenden (N=600) in den letzten 12 Monaten

Glücksspielform	Jemals gespielt Anz. (%)	Nie Anz. (%)	Weniger als 1-mal im Monat Anz. (%)	1- bis 3-mal im Monat Anz. (%)	1- bis 2-mal in der Woche Anz. (%)	3- bis 4-mal in der Woche Anz. (%)	Fast jeden Tag Anz. (%)
Spielautomaten in Spielbanken	342 (57%)	29 (5%)	114 (19%)	105 (18%)	64 (11%)	23 (4%)	7 (1%)
Großes Spiel in Spielbanken (Roulette, Black Jack, Poker)	218 (36%)	28 (5%)	109 (18%)	55 (9%)	14 (2%)	7 (1%)	5 (1%)
Lose (Brief- und Rubbellose)	330 (55%)	46 (8%)	152 (25%)	101 (17%)	20 (3%)	10 (2%)	1 (0,2%)
Lotto 6 aus 49	334 (56%)	27 (5%)	126 (21%)	121 (20%)	48 (14%)	8 (2%)	4 (1%)
Eurojackpot	259 (43%)	14 (2%)	119 (20%)	96 (16%)	24 (8%)	3 (1%)	3 (1%)
Keno	99 (17%)	14 (2%)	45 (7%)	29 (5%)	7 (1%)	3 (1%)	1 (0,2%)
Fernsehlotterien, Aktion Mensch, ein Platz an der Sonne, Glücksspierale/ Klassenlotterien	176 (29%)	27 (5%)	96 (16%)	39 (7%)	10 (2%)	3 (1%)	1 (0,2%)
Pferdewetten	63 (11%)	9 (2%)	22 (4%)	20 (3%)	8 (2%)	2 (0,3%)	2 (0,3%)
Toto	81 (14%)	10 (2%)	36 (6%)	23 (4%)	10 (2%)	1 (0,2%)	1 (0,2%)

Glücksspielform	Jemals gespielt Anz. (%)	Nie Anz. (%)	Weniger als 1-mal im Monat Anz. (%)	1- bis 3-mal im Monat Anz. (%)	1- bis 2-mal in der Woche Anz. (%)	3- bis 4-mal in der Woche Anz. (%)	Fast jeden Tag Anz. (%)
Sportwetten in Annahmestellen	145 (14%)	17 (3%)	50 (8%)	53 (9%)	18 (3%)	5 (1%)	2 (0,3%)
Sportwetten im Internet	169 (28%)	12 (2%)	44 (7%)	72 (12%)	29 (5%)	9 (2%)	3 (1%)
Poker oder Kartenspiele (mit Geldeinsatz) im Internet oder auf dem Smartphone/Tablet	184 (31%)	19 (3%)	76 (13%)	54 (9%)	21 (4%)	10 (2%)	4 (1%)
Andere Glücksspiele im Internet oder auf dem Smartphone/Tablet (Casinospiele wie Roulette, Automatenspiele, Bingo etc.)	211 (35%)	19 (3%)	78 (13%)	64 (11%)	26 (4%)	13 (2%)	11 (2%)
„Zocken“ an der Börse	63 (11%)	7(1%)	24 (4%)	15 (3%)	9 (5%)	4 (1%)	4 (1%)
Glücksspiel (mit Geldeinsatz) mit Familienmitgliedern, Freund:innen oder Bekannten	203 (34%)	24 (4%)	101 (17%)	53 (9%)	16 (3%)	5 (1%)	4 (1%)
Glücksspiel mit Geldeinsatz „im Hinterzimmer“	81 (13%)	10 (2%)	30 (5%)	21 (4%)	12 (2%)	5 (1%)	3 (1%)
Andere Glücksspiele	40 (7%)	2 (0,3%)	9 (2%)	15 (3%)	5 (1%)	7 (1%)	2 (0,3%)

5.2.2.1 Einschätzung der Gründe zum Spielen an GSG

In Abbildung 1 ist die persönliche Einschätzung der Wichtigkeit verschiedener Gründe für das Spielen an GSG abgetragen. „Es macht Spaß/zur Unterhaltung“ wurde von 87% der Befragten als *sehr* oder *eher wichtig* eingeschätzt. „Es reizt mich, die Spielautomaten zu überlisten und Geld zu gewinnen.“, „Um Geld zu gewinnen, das ich für andere Zwecke verwenden kann.“ und „Um zu entspannen und (manchmal) meine Probleme hinter mir zu lassen.“ wurden von jeweils 70% oder mehr der Befragten als *sehr* oder *eher wichtig* eingeschätzt. Alle restlichen Gründe wurden von den Befragten sehr unterschiedlich zwischen *sehr wichtig* und *sehr unwichtig* bewertet. Als *andere Gründe* wurden zusätzlich Langeweile/Zeitvertreib (20x), entspannte Atmosphäre/wohlfühlen (5x), selbst spüren/Kick (3x), Glück versuchen/gewinnen (3x), Bestätigungsgefühl/selbst beweisen (2x), Ideen und neue Eindrücke sammeln (2x), Einsamkeit (1x), Alternativlosigkeit (1x), aus dem Haus kommen (1x) und Begleiten anderer Personen (1x) genannt.

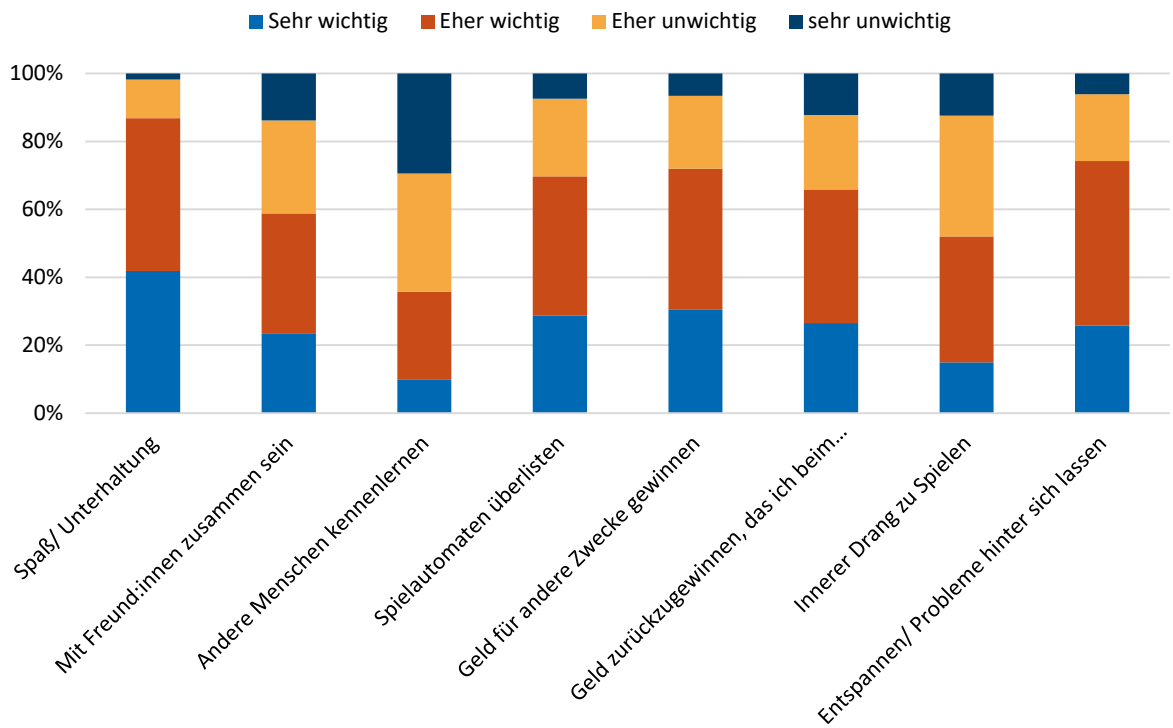

Abbildung 1: Einschätzung der derzeit Spielenden zur Wichtigkeit verschiedener Gründe zum Spielen an GSG (Bildbeschreibung in Abschnitt 10.3)

Anmerkung. Aufgrund eines Programmierungsfehlers liegen für die ersten 158 Fälle von Personen, die zu Spielhallen befragt wurden, keine Angaben zu Gründen für das Spielen an GSG vor.

5.2.3 Erkennen und Einschätzen der Maßnahmen

5.2.3.1 Erkennen von Maßnahmen

Die Teilnehmenden wurden zu Beginn des Fragebogens gefragt, ob sie schon vor der Einführung des gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels (als zeitlicher Anker für vor November 2018 und vor dem Ende aller Übergangsregelungen der 6. Änderungsverordnung der SpielV) an GSG gespielt haben. Von den Personen, die zu Gaststätten befragt wurden, gaben 107 Personen (74%) an, schon vor November 2018 an GSG gespielt zu haben. Von Personen, die zu Spielhallen befragt wurden, gaben 343 (75%) an, schon vor November 2018 an GSG gespielt zu haben.

Alle derzeit Spielenden wurden gefragt, ob ihnen die neuen Maßnahmen der SpielV bekannt seien. Tabelle 12 zeigt, dass alle neuen Regelungsinstrumente von mehr als 40% der Befragten erkannt wurden. Die Pause nach einer Stunde mit Animationsverbot, die Begrenzung der Geldspeicher auf 10€ und die Einführung der Einzeleinsatztaste wurden jeweils in beiden Gruppen von mehr als 60% der Befragten bemerkt. Spielerkarte und Code waren allen Spielenden bekannt.

Tabelle 12: Bekanntheit der neuen Regelungen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV bei derzeit Spielenden getrennt nach zugeteilter Gruppe (alle hier Befragten kannten Spielerkarte/ Code)

Maßnahme der SpielV	Spielhalle *n* = 456	Gaststätte *n* = 144
Verlustgrenze pro Stunde pro Gerät von 60€	244 (54%)	77 (53%)
Gewinngrenze pro Stunde pro Gerät von 400€	210 (46%) [1]	77 (53%)[1]
Pause nach 1 Stunde mit Animationsverbot	290 (64%)	92 (64%)
Gerät ist nach 60€ Verlust für den Rest der Stunde nicht mehr bespielbar[2]	216 (47%)[1]	67 (47%)
Spielunterbrechung nach 3 Stunden mit Nullstellung des Geräts	274 (60%)	83 (58%)
Begrenzung der Geldspeicherung auf 10€	288 (63%)	94 (65%)[1]
Einführung der Einzeleinsatztaste	297 (65%)	95 (66%)[1]
Max. Geräteanzahl in Gaststätten von 2 GSG	-	76 (53%)

Anmerkung. SpielV = Spielverordnung, GSG= Geldspielgerät
[1] 1 Person hat keine Angabe gemacht.
[2] Dies ist keine Maßnahme der SpielV. Jedoch wird die SpielV so von Herstellenden umgesetzt, wenn die max. Verlustgrenze von 60€ vor dem Ablauf von 60 Minuten erreicht wird. Die Spielenden beurteilen diese Einschränkung als negativ. Im Rahmen der Studie haben wir diese Maßnahme daher miterfasst.

Alle derzeit Spielenden wurden befragt, ob ihnen ausgewählte Maßnahmen des GlüStV bekannt sind (Tabelle 13). Bezüglich der Möglichkeit zur zentralen Selbst- und Fremdsperre sowie den Sperrzeiten von Spielhallen gaben 70% der Befragten oder mehr an, diese Maßnahmen zu kennen.

Bei den anderen Maßnahmen lagen die Anteile der Personen, die die Maßnahmen kannten zwischen 45% und 63% und somit etwas niedriger.

Tabelle 13: Bekanntheit ausgewählter Maßnahmen des GlüStV bei derzeit Spielenden getrennt nach zugeteilter Gruppe

Maßnahmen des GlüStV	Spielhalle N = 456	Gaststätte N = 144
Zentrale Selbstsperre (OASIS)	318 (70%)	103 (72%)
Zentrale Fremdsperre (OASIS)	324 (71%)	101 (70%)
Abstand von einigen hundert Metern zwischen Spielhallen	209 (46%)	76 (53%)
Beschränkung von Mehrfachspielhallen	206 (45%)	78 (54%)
Sperrzeiten von Spielhallen	356 (78%)	-
Verbot von Werbung für Spielhallen	255 (56%)	90 (63%)

Anmerkung . GlüStV = Glücksspielstaatsvertrag

Bei den Maßnahmen im direkten Kontakt mit Spielenden (Tabelle 14 und Tabelle 15) antworteten 45% der Personen, die zu Gaststätten befragt wurden und 39% der Personen, die zu Spielhallen befragt wurden, dass sie in den letzten 12 Monaten bezüglich ihres Alters kontrolliert wurden. Hierbei muss beachtet werden, dass es sich um eine Alterskontrolle handelt, die anstatt oder zusätzlich zur Personalausweiskontrolle stattfand (bezüglich der Ergebnisse zur Personalausweis- bzw. Alterskontrolle siehe Tabelle 78.

24% der Personen, die zu Spielhallen befragt wurden, und 29% der Personen, die zu Gaststätten befragt wurden, gaben an, dass sie in den letzten 12 Monaten durch das Personal auf problematisches Spielen angesprochen wurden. Weiterhin antworteten 37% der Personen, die zu Spielhallen befragt wurden, in den letzten 12 Monaten immer oder fast immer ein gerätegebundenes, personenungebundenes Identifikationsmittel (Spielerkarte oder Code) ausgehändigt bekommen zu haben (Befragte in Gaststätten: 38%). 19% der Personen, die zu Spielhallen befragt wurden, und 23% der Personen, die zu Gaststätten befragt wurden, gaben an, meistens oder immer Gewinne in bar durch das Personal ausgezahlt zu bekommen. 38% respektive 36% gaben an, dass dies in den letzten 12 Monaten noch nie passiert sei. 135 (30%) der Personen, die zu Spielhallen befragt wurden, gaben an, auch in Mehrfachspielhallen zu spielen. Die Angaben dazu, ob ein Wechsel zwischen Spielhallen ohne weitere Kontrolle möglich sei, variierte zwischen diesen Personen stark.

Tabelle 14: Anzahl der derzeit Spielenden, bei denen Maßnahmen im direkten Kontakt in den letzten 12 Monaten durchgeführt wurden, getrennt nach zugeteilter Gruppe

Maßnahme	Spielhalle N = 456	Gaststätte N = 144
Alterskontrolle	180 (39%)	65 (45%)
Ansprache auf problematisches Spielen/Anraten zu einer Behandlung	111 (24%)	42 (29%)
Aufsicht in Gaststätten	-	84 (58%)

Tabelle 15: Von derzeit Spielenden berichtetes Vorkommen einzelner Verstöße gegen Maßnahmen getrennt nach zugeteilter Gruppe in den letzten 12 Monaten

Maßnahme	N	Noch nie Anz (%)	Selten Anz (%)	Meistens Anz (%)	Immer oder fast immer Anz (%)	Keine Angabe Anz. (%)
Teilnahme am Spielen an GSG ohne Aushändigung eines gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels (Spielerkarte oder „Code“)						
Spielhalle	456	28 (6%)	87 (19%)	173 (38%)	168 (37%)	0
Gaststätte	144	10 (7%)	35 (24%)	45 (31%)	54 (38%)	0
Bargeldauszahlung der Gewinne durch Personal						
Spielhalle	456	172 (38%)	164 (36%)	74 (16%)	14 (3%)	32 (7%)
Gaststätte	114	52 (36%)	50 (35%)	18 (13%)	15 (10%)	9 (6%)
Spielhallenwechsel in Mehrfachspielhallen ohne Kontrolle möglich						
Spielhallen	135 [1]	15 (3%)	56 (12%)	37 (8%)	23 (5%)	4 (1%)

Anmerkung. [1] Es wurden nur Personen gefragt, die angaben, in Mehrfachspielhallen zu spielen.

5.2.3.2 Wirksamkeit der Maßnahmen

(6) Neue Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung der SpielV

Für alle untersuchten Regelungen der SpielV waren die Einschätzungen nicht eindeutig.

Tabelle 16: Einschätzung der Wirksamkeit der neuen Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV zum Schutz vor problematischem Glücksspielen durch derzeit Spielende

Maßnahme	Keine Angabe	N	Sehr wirksam Anzahl (%)	Eher wirksam Anzahl (%)	Eher nicht wirksam Anzahl (%)	Überhaupt nicht wirksam Anzahl (%)
Verlustgrenze pro Stunde pro Gerät von 60€	0	600	138 (13%)	240 (40%)	180 (30%)	42 (7%)
Gewinngrenze pro Stunde pro Gerät von 400€	0	600	92 (15%)	212 (35%)	211 (35%)	85 (14%)
Gerätegebundenes, personenungebundenes Identifikationsmittel	0	600	126 (21%)	239 (40%)	191 (31%)	44 (7%)
Pause nach 1 Stunde mit Animationsverbot	0	600	99 (17%)	225 (38%)	217 (36%)	59 (10%)
Gerät ist nach 60€ Verlust für den Rest der Stunde nicht mehr bespielbar[1]	1	599	139 (23%)	212 (35%)	189 (32%)	59 (10%)
Spielunterbrechung nach 3 Stunden mit Nullstellung der Geräte	1	599	121 (20%)	247 (41%)	180 (30%)	51 (9%)
Begrenzung der Geldspeicherung auf 10€	0	600	108 (18%)	237 (40%)	199 (33%)	56 (9%)
Einführung der Einzeleinsatztaste	0	600	96 (16%)	242 (40%)	200 (33%)	62 (10%)
Max. Geräteanzahl in Gaststätten von 2 GSG	0	144	30 (21%)	65 (45%)	33 (23%)	16 (11%)

Anmerkung . SpielV = Spielverordnung, GSG= Geldspielgerät,
Farbcodierung: Rot: >66% der Befragten gaben „eher nicht wirksam“ oder „überhaupt nicht wirksam“ an, Grün: >66% der Befragten gaben „eher wirksam“ oder „sehr wirksam“ an, Grau = keine der Bedingungen für Rot und Grün trafen zu.

[1] Dies ist keine Maßnahme der SpielV. Jedoch wird die SpielV so von Herstellenden umgesetzt, wenn die max. Verlustgrenze von 60€ vor dem Ablauf von 60 Minuten erreicht wird. Die Spielenden beurteilen diese Einschränkung als negativ. Im Rahmen der Studie haben wir diese Maßnahme daher miterfasst.

Bezüglich der maximalen Verlustgrenze von 60€ pro Stunde pro Gerät sind die Einschätzungen der Angemessenheit nicht eindeutig, wobei die Hälfte der Befragten den Betrag als angemessen einschätzte (Tabelle 17). Die maximale Gewinngrenze von 400€ pro Stunde pro Gerät wurde von 50% der Personen als zu niedrig oder viel zu niedrig eingeschätzt, während 16% ihn als (viel) zu hoch einschätzten. Zu Aktivität in Spielpausen wurden am häufigsten „Ich mache eine Pause“ und „Ich wechsle zu einem anderen Gerät“ angegeben (Tabelle 18). Letzteres sollte durch die Spielerkarte bzw. den Code verhindert werden. Es kann sich um einen unerlaubten Wechsel des GSG handeln.

Tabelle 17: Einschätzung der derzeit Spielenden zur Angemessenheit der Höhe der Verlust- und Gewinngrenzen pro Stunde pro Gerät

Einschätzung	Verlustgrenze 60€ pro Stunde pro Gerät Anz. (%)	Gewinngrenze 400€ pro Stunde pro Gerät Anz. (%)
Viel zu hoch	53 (9%)	31 (5%)
Zu hoch	99 (17%)	65 (11%)
Angemessen	300 (50%)	202 (34%)
Zu niedrig	128 (21%)	216 (36%)
Viel zu niedrig	20 (3%)	86 (14%)

Tabelle 18: Aktivitäten der derzeit Spielenden in einer Spielpause

Aktivität	Spielhalle Anz. (%)	Gaststätte Anz. (%)
Habe ich noch nie erlebt	27 (6%)	6 (4%)
Ich mache auch eine Pause	163 (36%)	58 (40%)
Ich höre auf zu spielen	82 (18%)	30 (21%)
Ich wechsle zu einem anderen Gerät	158 (35%)	45 (31%)
Ich spiele sowieso schon an mehreren Geräten gleichzeitig	26 (6%)	5 (3%)

(7) Ausgewählte Maßnahmen des GlüStV

Die Möglichkeit zur bundesweiten, zentralen Selbst- und Fremdsperre wurde von mehr als 66% der Befragten als eher oder sehr wirksam eingeschätzt.

Bezüglich der Abstandsregelungen zwischen Spielhallen, der begrenzten Zulassung von Mehrfachspielhallen, der Verpflichtung zu Sperrzeiten von Spielhallen und dem Werbeverbot von Spielhallen waren die Einschätzungen nicht eindeutig.

Tabelle 19: Einschätzung der Wirksamkeit ausgewählter Maßnahmen des GlüStV zum Schutz vor problematischem Glücksspielen durch derzeit Spielende

Maßnahme	Keine Angabe	N	Sehr wirksam Anzahl (%)	Eher wirksam Anzahl (%)	Eher nicht wirksam Anzahl (%)	Überhaupt nicht wirksam Anzahl (%)
Zentrale Selbstsperre (OASIS)	0	600	228 (38%)	218 (36%)	120 (20%)	34 (6%)
Zentrale Fremdsperre (OASIS)	1	599	228 (38%)	211 (35%)	129 (22%)	31 (5%)
Abstand von einigen hundert Metern zwischen Spielhallen	0	600	50 (8%)	178 (30%)	252 (42%)	120 (20%)
Beschränkung von Mehrfachspielhallen	0	600	50 (8%)	225 (38%)	251 (42%)	74 (12%)
Sperrzeiten von Spielhallen	0	456	60 (13%)	189 (41%)	148 (32%)	59 (13%)
Verbot von Werbung für Spielhallen	0	600	80 (13%)	227 (38%)	207 (35%)	86 (14%)

Anmerkung . GlüStV = Glücksspielstaatsvertrag,
Farbcodierung: Rot: >66% der Befragten gaben „eher nicht wirksam“ oder „überhaupt nicht wirksam“ an, Grün: >66% der Befragten gaben „eher wirksam“ oder „sehr wirksam“ an, Grau = keine der Bedingungen für Rot und Grün trafen zu.

(8) Weitere ausgewählte Maßnahmen aus SpielV und GlüStV, die sich in den letzten Überarbeitungen nicht verändert haben

Alterskontrollen wurden von mehr als 66% der Befragten als eher oder sehr wirksam eingeschätzt.

Bezüglich aller weiteren einbezogenen Maßnahmen waren die Einschätzungen nicht eindeutig.

Tabelle 20: Einschätzung der Wirksamkeit weiterer ausgewählter Maßnahmen aus SpielV und GlüStV zum Schutz vor problematischem Glücksspielen durch derzeit Spielende

Maßnahme	N	Sehr wirksam	Eher wirksam	Eher nicht wirksam	Überhaupt nicht wirksam
		Anzahl (%)	Anzahl (%)	Anzahl (%)	Anzahl (%)
Alterskontrollen	600	154 (26%)	260 (43%)	150 (25%)	36 (6%)
Informationsmaterial (an Geräten und ausgelegt)	600	65 (11%)	168 (28%)	221 (37%)	146 (24%)
Ansprache auf problematisches Spielen/ Anraten zu einer Behandlung	600	76(13%)	231 (39%)	215(36%)	78 (13%)
Aufsicht in Gaststätten	144	24 (17%)	70 (49%)	39 (27%)	11 (8%)

Anmerkung. SpielV = Spielverordnung, GlüStV= Glücksspielstaatsvertrag.
Farbcodierung: Rot: >66% der Befragten gaben „eher nicht wirksam“ oder „überhaupt nicht wirksam“ an, Grün: >66% der Befragten gaben „eher wirksam“ oder „sehr wirksam“ an, Grau = keine der Bedingungen für Rot und Grün trafen zu.

5.2.4 Einflussfaktoren Problementwicklung

Bezüglich Eigenschaften der Spiele, Eigenschaften des Umfelds der spielenden Person, Eigenschaften der Spielhalle und Eigenschaften der Gaststätte gingen jeweils ca. 50% der Personen davon aus, dass diese Eigenschaften einen Einfluss darauf haben, dass Personen Probleme mit dem Glücksspiel entwickeln. 70% der Befragten gehen davon aus, dass Eigenschaften der Person selbst einen Einfluss darauf haben, ob sie Probleme mit dem Glücksspiel entwickelt.

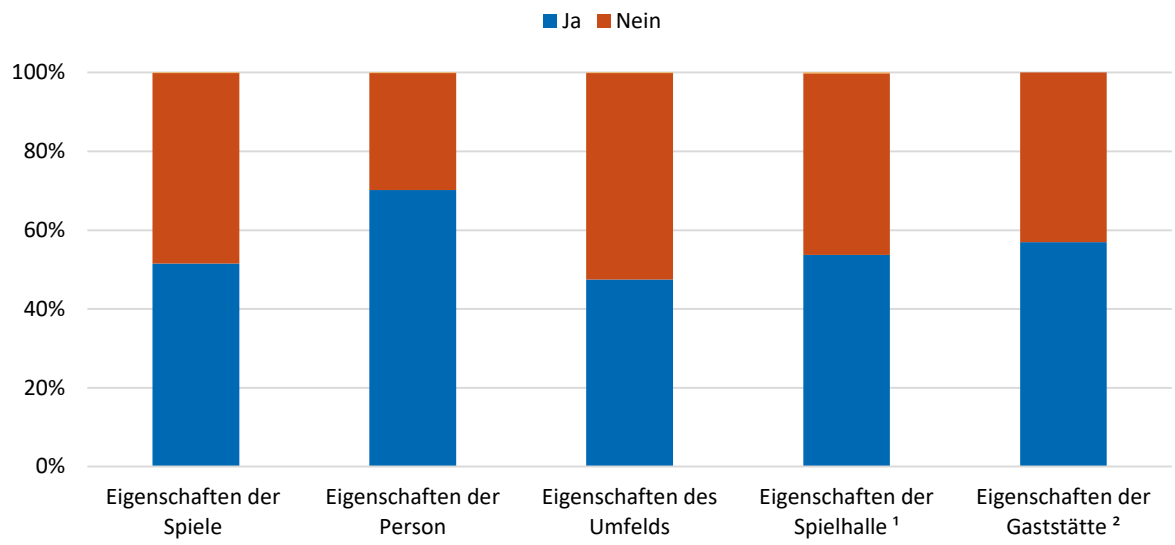

Abbildung 2: Einschätzung der derzeit Spielenden zum Einfluss der einzelnen Faktoren darauf, dass Personen glücksspielbezogene Probleme entwickeln (Bildschreibung siehe Abschnitt 10.4)

Anmerkung. [1]n = 456 (wurden nur Personen aus der Gruppe Spielstätten-Typ = Spielhalle gefragt);
[2] n = 144 (Wurden nur Personen aus der Gruppe Spielstätten-Typ = Gaststätte gefragt)

5.2.5 Veränderung im Glücksspielverhalten

In Tabelle 21 sind Angaben dazu dargestellt, inwiefern sich das Spielverhalten der Befragten vor im Vergleich zu nach der Einführung des gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels (November 2018) und seit März 2020 im Vergleich zu vor der Covid-19-Pandemie verändert hat.

Etwa die Hälfte der Personen gaben an, dass sich ihr Spielverhalten mit der Einführung des gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels nicht verändert habe. Von Personen, die zu Spielhallen befragt wurden, gaben 25% der Befragten an, sie würden seitdem weniger an GSG in Spielhallen oder Gaststätten spielen und 9% gaben an, sie würden seitdem mehr spielen. Bei Personen, die zu Gaststätten befragt wurden, waren es 10%, die angaben, weniger zu spielen und 12%, die angaben, mehr zu spielen.

Von den 40 Personen aus Spielhallen, die angaben, seit der Einführung des gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels mehr zu spielen, gaben 33 Personen (83%) als Grund *Veränderungen an den Spielgeräten und im Ablauf der Spiele* und 7 Personen (18%) *andere Gründe* an. Als *andere Gründe* wurden genannt: dass das Spielen das Wohlbefinden steigere (2x), mehr verfügbare Zeit (2x), individuelles Suchtverhalten (1x), weniger Bekannte in Spielhallen (1x) und Stress/negative Lebensereignisse (1x). Von den 15 Personen aus Gaststätten, die angaben, seit

der Einführung des gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels mehr zu spielen, nannten 12 Personen (80%) als Grund *Veränderungen an den Spielgeräten und im Ablauf der Spiele* und 3 Personen (20%), dass *Gaststätten nur noch zwei Automaten aufstellen dürfen*.

Tabelle 21: Veränderungen im Glücksspielverhalten der derzeit Spielenden in den letzten 5 Jahren getrennt nach zugeteilter Gruppe

Veränderung im Glücksspielverhalten	Spielhallen N = 456	Gaststätten N = 144
Veränderungen vor vs. nach Einführung des gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels (November 2018)		
Ich spiele seitdem mehr an Spielautomaten in Spielhallen/Gaststätten	40 (9%)	15 (10%)
Ich spiele seitdem weniger an Spielautomaten in Spielhallen/Gaststätten	114 (25%)	17 (12%)
Mein Spielverhalten hat sich nicht verändert	208 (46%)	76 (53%)
Ich habe vor November 2018 noch nicht gespielt	61 (13%)	27 (19%)
Ich kann mich nicht erinnern	33 (7%)	9 (6%)
Veränderung Spielhäufigkeit seit März 2020 im Vergleich zu vor der Covid-19-Pandemie		
Ich spiele seitdem mehr an Spielautomaten in Spielhallen/Gaststätten	60 (13%)	17 (12%)
Ich spiele seitdem weniger an Spielautomaten in Spielhallen/Gaststätten	128 (28%)	24 (17%)
Mein Spielverhalten hat sich nicht verändert	214 (47%)	79 (55%)
Ich habe vor Beginn der Corona-Pandemie noch nicht gespielt	25 (5%)	15 (10%)
Ich kann mich nicht erinnern.	29 (6%)	9 (6%)

Von den 114 Personen aus Spielhallen, die angaben, seit der Einführung des gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels weniger zu spielen, gaben 99 Personen (87%) als Grund *Veränderungen an den Spielgeräten und im Ablauf der Spiele* und 15 Personen (13%) *andere Gründe* an. Von den 17 Personen aus Gaststätten die angaben, seit der Einführung des gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels weniger zu spielen, gaben 4 Personen (24%) als Grund *Veränderungen an den Spielgeräten und im Ablauf der Spiele* und 12 Personen (71%), dass *Gaststätten nur noch zwei Automaten aufstellen dürfen* und 1 Person (6%) andere Gründe an. Als *andere Gründe* wurden anderweitige Verpflichtungen (5x; Beruf, Familie, Freizeit), Bestrebungen weniger Geld zu verlieren/kaum Gewinne durch Glücksspiel (4x), Unzufriedenheit mit Maßnahmen (2x), angenehmere Alternativen (1x) und weniger Anreiz an GSG zu spielen (1x).

Auch in Bezug auf den Beginn der Covid-19-Pandemie gab ca. die Hälfte der Befragten an, dass sich ihr Spielverhalten nicht verändert habe. Von Personen, die zu Spielhallen befragt wurden, gaben 28% der Befragten an, sie würden seitdem weniger an GSG in Spielhallen oder Gaststätten spielen und 13% spielten seitdem mehr. Bei Personen, die zu Gaststätten befragt wurden, waren es 17%, die angaben, weniger zu spielen und 12%, die angaben, mehr zu spielen.

Von den 60 Personen aus Spielhallen, die angaben, dass sie seit Beginn der Covid-19-Pandemie mehr spielen, nannten 22 (37%) als Grund das regelmäßige Schließen der Spielstätten. Weitere 10 (17%) nannten als Grund, das Vermeiden von Ansteckungsgefahr und 13 (22%) das Nicht-Betreten-Können oder -Wollen aufgrund von Zutrittsbeschränkungen. 7 Personen (12%) gaben an, dass andere Angebote attraktiver waren und 8 Personen (13%) gaben *andere Gründe* an. Von den 17 Personen aus Gaststätten, die angaben, dass sie seit Beginn der Covid-19-Pandemie mehr spielen, nannten 6 (35%) als Grund das regelmäßige Schließen der Spielstätten. Weitere 4 (24%) nannten als Grund, das Vermeiden von Ansteckungsgefahr und 5 (29%) das Nicht-Betreten-Können oder -Wollen aufgrund von Zutrittsbeschränkungen. 1 Person (6%) gab an, dass andere Angebote attraktiver waren und 1 Person (6%) gab *andere Gründe* an. Als *andere Gründe* wurden mehr Geld/Zeit zur Verfügung (2x), Langeweile (x1), häufigerer Aufenthalt in Gaststätten (1x) und das Vermissen des Spielens (1x) genannt.

Von den 128 Personen aus Spielhallen, die angaben, dass sie seit Beginn der Covid-19-Pandemie weniger spielen, nannten 44 (34%) als Grund das regelmäßige Schließen der Spielstätten. Weitere 40 (31%) nannten als Grund, das Vermeiden von Ansteckungsgefahr und 29 (23%) das Nicht-Betreten-Können oder -Wollen aufgrund von Zutrittsbeschränkungen. 10 Personen (8%) gaben an, dass andere Angebote attraktiver waren und 5 Personen (4%) gaben *andere Gründe* an. Als *andere Gründe* wurden weniger Relevanz von/Interesse an GSG (2x), weniger Spaß durch Einschränkungen durch gesetzliche Maßnahmen (1x) sowie anderweitige Verpflichtungen (Arbeit, Familie) genannt. Von den 24 Personen aus Gaststätten, die angaben, dass sie seit Beginn der Covid-19-Pandemie weniger spielen, nannten 7 (29%) als Grund das regelmäßige Schließen der Spielstätten. Weitere 7 (29%) nannten als Grund, das Vermeiden von Ansteckungsgefahr und 9 (38%) das Nicht-Betreten-Können oder -Wollen aufgrund von Zutrittsbeschränkungen. Eine Person (4%) gab an, dass andere Angebote attraktiver waren und eine Person (6%) gab *andere Gründe* an.

134 Personen (22% aller Befragten Tabelle 22) spielten seit Einführung des gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels vermehrt andere Glücksspiele. 352 Personen (59%) gaben an, dass dies nicht der Fall sei und weitere 114 Personen (19%) hätten vor der Einführung

noch nicht gespielt. Welche Glücksspielarten seitdem vermehr gespielt wurden, ist in Tabelle 22 dargestellt. Am häufigsten wurden mit 48% *Spielautomaten in Spielbanken* und mit 40% *andere Glücksspiele im Internet auf dem Smartphone/Tablet (Casinospiele wie Roulette, Automatenspiele, Bingo etc.)* genannt.

114 Personen (19%; Tabelle 22) gaben an, dass sie seit Beginn der Covid-19-Pandemie vermehrt andere Glücksspiele spielen würden. 444 Personen (74%) gaben an, dass das nicht der Fall sei und weitere 42 Personen (7%) hatten vor Beginn der Covid-19-Pandemie noch nicht gespielt. Am häufigsten wurden mit 42% *Spielautomaten in Spielbanken* und mit 40% *andere Glücksspiele im Internet auf dem Smartphone/Tablet (Casinospiele wie Roulette, Automatenspiele, Bingo etc.)* genannt.

Bei allen genannten Daten zu Entwicklungen und Veränderungen des Spielverhaltens ist der Hinweis zum Untersuchungskonzept (siehe 3.2) und zur Methodik der Studie 1a (siehe 4.4) zu beachten, dass es sich um eine retrospektive Befragung handelt. Erinnerungslücken und subjektive Einschätzungen können bei den Antworten eine Rolle spielen. Weiterhin sind, anders als bei einer Längsschnittstudie, ehemals Spielende nicht einbezogen (siehe Teilstudie 1b).

Tabelle 22: Vermehrt gespielte andere Glücksspiele der derzeit Spielenden („Abwanderung“)

	seit SpielV[1] *n* = 134 Anz (%)	seit Corona[2] *n* = 114 Anz (%)
Spielende, die vermehrt Spielen:	134 (22%)	114 (19%)
Von diesen gespielte Glücksspielform		
Spielautomaten in Spielbanken	64 (48%)	48 (42%)
Großes Spiel in Spielbanken (Roulette, Black Jack, Poker)	45 (34%)	24 (21%) [3]
Lose (Brief- und Rubbellose)	36 (27%)	33 (29%)
Lotto 6 aus 49	50 (37%)	45 (39%)
Eurojackpot	41 (30%)	34 (30%)
Keno	20 (15%)	11 (10%)
Fernsehlotterien, Aktion Mensch, ein Platz an der Sonne, Glücksspierale/ Klassenlotterien	34 (25%)	25 (22%)
Pferdewetten	12 (9%)	16 (14%)
Toto	16 (12%)	14 (12%)
Sportwetten in Annahmestellen	34 (25%)	24 (21%)
Sportwetten im Internet	37 (28%)	35 (31%)
Poker oder Kartenspiele (mit Geldeinsatz) im Internet oder auf dem Smartphone/Tablet	51 (38%)	40 (35%)
Andere Glücksspiele im Internet oder auf dem Smartphone/Tablet (Casinospiele wie Roulette, Automatenspiele, Bingo etc.)	53 (40%)	46 (40%)
Wetten an der Börse	16 (12%)	7 (6%)
Glücksspiel (mit Geldeinsatz) mit Familienmitgliedern, Freund:innen oder Bekannten	31 (23%)	35 (31%)
Glücksspiel mit Geldeinsatz „im Hinterzimmer“	23 (17%)	16 (14%)
Andere Glücksspiele	9 (7%)	8 (7%)

Anmerkung: [1] Personen wurden um eine Einschätzung des Zeitraums „seit Einführung des gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels (November 2018) bis zum Beginn der Corona-Pandemie“ gebeten

[2] Personen wurden um eine Einschätzung im Vergleich der Zeiträume „seit März 2022“ und „vor der Pandemie“ gebeten

[3] Eine Person machte keine Angabe

5.2.6 Probleme in Zusammenhang mit Glücksspiel

Zu Problemen in Zusammenhang mit Glücksspiel wurde (1) eine allgemeine Selbsteinschätzung erfragt, ob die Personen zum einen aktuell nicht mehr mit dem Spielen aufhören können, zu viel Geld verlieren oder länger spielen, als sie vorhätten und zum anderen, wie groß sie die Gefahr einschätzen, dass sie aktuell nicht mehr mit dem Spielen aufhören können, zu viel Geld verlieren oder länger spielen, als sie vorhätten. Zudem wurde (2) ein Screening Fragebogen zu Störung durch Glücksspielen nach DSM-5 durchgeführt (Stinchfield et al., 2016) und (3) erfragt, ob die Teilnehmenden bereits in Behandlung aufgrund glücksspielbezogener Probleme waren.

(1) In der allgemeinen Selbsteinschätzung gaben 303 Personen (51%) an, dass sie aktuell nicht mehr mit dem Spielen aufhören können, zu viel Geld verlieren oder länger spielten, als sie vorhätten. 86 Personen (14%) gaben an, dass sie sich in großer Gefahr sähen, in Zukunft nicht mehr mit dem Spielen aufhören zu können, zu viel Geld zu verlieren oder länger zu spielen, als sie vorhatten. 336 Personen (56%) schätzten die Gefahr als gering ein und 178 Personen (30%) sahen für sich keine Gefahr.

(2) Eine detaillierte Aufschlüsselung der berichteten Symptome im Screening-Fragebogen nach DSM-5 für eine mögliche Störung durch Glücksspielen (Stinchfield et al., 2016) ist in Tabelle 23 abgetragen. Insgesamt gaben 22% der Befragten bei keinem der beschriebenen Symptome an, dass es in den letzten 12 Monaten bei ihnen aufgetreten sei. 59% der Personen berichteten weniger als 4 Symptomkriterien. 41% der Befragten berichteten 4 oder mehr Symptomkriterien und screenten damit positiv für eine mögliche Störung durch Glücksspielen (bei diesem Fragebogen ab min. 4 Kriterien).

(3) 51 Personen (9%) gaben an, schon einmal ambulant und 50 (8%) stationär wegen Glücksspielproblemen in Beratung oder Behandlung gewesen zu sein. 499 Personen (83%) gaben an, noch nie wegen Glücksspielproblemen in Beratung oder Behandlung gewesen zu sein.

Tabelle 23: Anzahl berichtete DSM-5 Symptomkriterien derzeit Spielender im Screening-Fragebogen für eine Störung durch Glücksspielen von Stinchfield (2016)

Anzahl Symptomkriterien	Anz (%)	Anzahl Symptomkriterien	Anz. (%)
0	134 (22%)	weniger als 4	352 (59%)
1	101 (17%)		
2	73 (12%)	Wahrscheinlich keine Störung durch Glücksspielen	
3	44 (7%)		
4	47 (8%)	4 oder mehr	248 (41%)
5	35 (6%)		
6	40 (7%)		
7	35 (6%)	Mögliche Störung durch Glücksspielen	
8	44 (7%)		
9	47 (8%)		

5.2.7 Globale Einschätzung

Ein globale Einschätzung zur Veränderung des Schutzes von Spielenden bei Betrachtung aller besprochenen Maßnahmen ist in Tabelle 24 dargestellt. 60% gaben an, dass sich der Schutz von Spielenden *verbessert* habe.

Tabelle 24: Einschätzung der Veränderung des Schutzes von Spielenden bei Betrachtung aller besprochenen Maßnahmen

Einschätzung	Anz. (%)
Stark verschlechtert	25 (4%)
Verschlechtert	166 (28%)
Verbessert	357 (60%)
Stark verbessert	50 (8%)
Keine Angabe	2 (0,3%)

In Tabelle 25 sind Wünsche für die Zukunft der derzeit Spielenden zu sehen. Von 299 Personen lagen inhaltlich kategorisierbare Antworten vor. Von Personen, die Wünsche nannten, wurden am häufigsten ein Wunsch nach einer Lockerung der Regulierungen (35x) und bessere Prävention und Aufklärung sowie Motivation zu anderen Aktivitäten insbesondere für Jugendliche (32x) genannt.

Tabelle 25: Wünsche für die Zukunft der derzeit Spielenden

Wünsche für die Zukunft (in Kategorien zusammengefasst)	Anzahl Nennungen
Keine Wünsche	77
Lockerung der Regulierungen (z.B. mehr Gewinn, weniger Pausen)/ mehr Selbstverantwortung	35
Bessere Prävention und Aufklärung/zu anderen Aktivitäten motivieren, insbesondere für Jugendliche	32
Mehr Kontrolle (Ausweis, Einzelbespielung, Einhaltung der Regulierungen)	29
Stärkere Regulierungen an GSG (z.B. geringere Einsätze, Verlustgrenze)	25
Gute Atmosphäre in Spielhalle zulassen (mehr Gespräche, gute Luft, Gratisgetränke wiedereinführen, kein Alkohol)	24
Mehr Gewinne und Gratisspiele	22
Spielhallen abschaffen/weniger Spielmöglichkeiten schaffen	15
Telefon-Hotline/Anonyme/zielgerichtete Beratungsangebote	13
Individuelle/Einkommensabhängige Begrenzungen von Zeit/Geld/Zugang	9
Direkte Auszahlung der Gewinne	7
Andere Automaten/Neue Spiele	6
Mehr Ansprache/Verantwortung durch Personal	6
Höhere Altersbegrenzung (ab 21 oder 25 Jahre)	5
Mehr kostenlose Spielmöglichkeiten	5
Keine Geldgewinne (z.B. stattdessen Gutschein oder Gratisspiele)	4
Verbot von Automaten in Gaststätten	1
Abschaffen illegaler Geräte (Fungame-Automaten)	1
Strengere/längere Sperrzeiten	1

Anmerkung. GSG = Geldspielgerät

5.3 Teilstudie 1b mit ehemals an GSG Spielenden

Hauptergebnisse TS 1b
• Die Mehrthemenbefragung erscheint nicht als das geeignete Instrument, um ehemals Spielende zu erreichen. Dies könnte auf bestimmte Merkmale der Stichprobe zurückzuführen sein. Beispielsweise wurden 70% der Stichprobe über einen Festnetzanschluss kontaktiert (siehe Abschnitt 4.5.2). Weiterhin war die Stichprobe im Mittel 60 Jahre alt. Bestimmte Bevölkerungsgruppen wurden somit nicht erreicht, beispielsweise junge, technikaffinere Menschen, die statt eines Festnetztelefons vorrangig oder ausschließlich ihr Smartphone zur Kommunikation nutzen. Dies könnte dazu geführt haben, auch weniger Personen zu erreichen, die an Glückspielen teilnehmen oder teilnahmen. Es werden daher nur die soziodemografischen Merkmale der Stichprobe vorgestellt und keine Ergebnisse dargestellt. • Hinweis: Eine repräsentative Bevölkerungsstichprobe, möglichst im Längsschnitt, hätte bei der geringen Prävalenzzahl für ehemals an GSG Spielende und unter den gegebenen Rahmenbedingungen einen unrealistisch hohen Aufwand erfordert (siehe zur Begründung Abschnitt 3.2.1 und Vorschlag 8 in Kapitel 7).

5.3.1 Realisierte Stichprobe

Insgesamt wurden von Juni 2022 bis inklusive August 2022 sowie im Oktober und November 2022 5037 Personen befragt. Dabei war die Ausschöpfungsquote der Filterfragen sehr niedrig. Es hätten nur 17 Personen (0,3%) als ehemals an GSG spielende Personen in die Befragung eingeschlossen werden können. Auf Grund dieser sehr geringen Fallzahl wurde dieser Studienteil abgebrochen.

5.3.2 Soziodemographische Charakteristika der realisierten Stichprobe

Die Stichprobe der 17 Befragten wäre im Durchschnitt mit 47 Jahren etwas jünger als die Gesamtstichprobe der zu diesem Thema befragten Personen (60 Jahre) im Rahmen der Mehrthemenbefragung gewesen und hätte zu 94% aus Personen bestanden, die als Geschlecht männlich angegeben haben im Vergleich zu 54% für die gesamte Mehrthemenbefragung.

5.4 Teilstudie 1c mit (ehemals) Spielenden in Beratung, Behandlung oder Selbsthilfegruppen

Hauptergebnisse TS 1c
• Die geänderten Maßnahmen zum Schutz von Spielenden durch die 6. Änderungsverordnung zur SpielV waren je nach Maßnahme zwischen 20% und 88% auf Nachfrage bekannt (frei genannt: 0% bis 57%). • Von über 66% als wirksam für den Schutz *von anderen Spielenden* bewertet wurden die Spielerkarte, Alterskontrollen (SpielV) sowie die Selbst- und die Fremdsperre, die Ansprache, die Sperrzeiten, und das Verbot von Werbung (GlüStV). • Von über 66% als nicht wirksam *für andere Spielende* bewertet wurden die Gewinn- und Verlustgrenze, die Spielpause nach 1 Stunde, die Spielunterbrechung, die Einzeleinsatztaste, Informationsmaterial und die Aufsicht in Gaststätten (SpielV) sowie die Beschränkung von Mehrfachspielhallen (GlüStV). • 100% der Befragten gaben an, dass die 6. Änderungsverordnung zur SpielV den Schutz der Spielenden eher oder stark verbessert habe. • Es wurde jedoch auch eine mangelnde Umsetzung der Regelungen der SpielV durch das Personal berichtet. Die Befragten gaben an, dass es verschiedene Möglichkeiten auf Seiten der Betreibenden von Spielstätten und auf Seiten der Spielenden gebe, die Regelungen der SpielV zu umgehen. • Die Maßnahmen zum Schutz von Spielenden durch die 6. Änderungsverordnung zur SpielV wurden größtenteils als nicht wirksam *für die eigene Person* bewertet. Lediglich die Selbstsperre (GlüStV) wurde von Spielenden in Behandlung mit über 66% als (eher) wirksam für die eigene Person bewertet. • Hinweis: Bei der Betrachtung der Ergebnisse aus der Befragung der Gruppe der 11 Spielenden aus dem Hilfesystem ist es wichtig, zwei Aspekte zu berücksichtigen: (1) die Gruppe ist sehr klein und durch die Auswahl der Rekrutierung sehr selektiv, d.h. die Ergebnisse können nur deskriptiv und mit unklarer Repräsentativität betrachtet werden, (2) die Befragten sind in Hinblick auf den Nutzen der abgefragten präventiven Maßnahmen für sich selbst und für andere Spielende eher kritisch eingestellt, da sie bereits eine starke Problematik ausgebildet haben und das Hilfesystem aufsuchen mussten.

5.4.1 Realisierte Stichprobe

Die finale Stichprobe setzte sich aus 11 Personen zusammen. Ein weiteres durchgeführtes Interview konnte aufgrund technischer Probleme nicht ausgewertet werden. Die Befragten wurden an 3 unterschiedlichen Standorten rekrutiert. Die Interviews dauerten im Durchschnitt

50 Minuten (Range: 43 - 69). Im Mittel waren die 11 Personen 46 Jahre alt, 6 Personen gaben als Geschlecht weiblich an. Es ist bei den Ergebnissen zu beachten, dass alle Antwortkategorien dargestellt werden, auch wenn nur die Antwort einer Person dieser Kategorie zugeordnet wurde. Auf Grund der sehr kleinen Stichprobe wird zumeist auf Prozentangaben sowie die Darstellung in Tabellen und Abbildungen verzichtet.

In Bezug auf den höchsten allgemeinbildenden Schulabschluss gaben 6 bzw. 3 Personen an, eine mittlere Reife bzw. Abschluss an einer POS nach der 10. Klasse zu haben. In Bezug auf den höchsten Ausbildungsabschluss gaben 6 bzw. 2 Personen an eine beruflich-betriebliche bzw. beruflich-schulische Ausbildung abgeschlossen zu haben. 6 Personen gaben an aktuell voll- oder teilzeiterwerbstätig zu sein 1 Person war in Aus-/Weiterbildung, 1 Person krank/vorübergehend arbeitsunfähig/ in beruflicher Rehabilitation, 2 Personen in Rente/ Vorruhestand/Pension und 1 Person war arbeitslos.

5.4.2 Glücksspielgeschichte

5.4.2.1 Erste Glücksspielerfahrungen

In Tabelle 26 werden Kennwerte zu zeitlichen Abläufen der Glücksspielhistorien der Teilnehmenden dargestellt. Durchschnittlich hatten die Teilnehmenden vor 16 Jahren mit dem Glücksspielen begonnen. Bei 5 der Befragten war das erste Glücksspiel, das sie gespielt haben GSG in Spielhallen, bei 3 weiteren GSG in Gaststätten. Weiterhin wurden als erstes Glücksspiel Großes Spiel in Spielhallen, Sportwetten an Annahmestellen und Glücksspiel um Geld in der Familie genannt.

Tabelle 26: Angaben der (ehemals) Spielenden in Beratung, Behandlung oder Selbsthilfegruppen zu zeitlichen Abläufen der Glücksspielhistorie

Zeitpunkt in der Glücksspielhistorie	Zeitangabe MW (Range)
Glücksspiel Allgemein	
Anfang Glücksspiel (vor wie vielen Jahren)	16 (3 - 34)
Wie lange ausschließlich erstes Glücksspiel gespielt? (in Jahren) [1]	8 (0 - 25)
Glücksspiel an GSG	
Erstmals regelmäßig an GSG gespielt (vor wie vielen Jahren)	14 (3 - 30)
Letztmalig regelmäßig an GSG gespielt (vor wie vielen Jahren)	3 (0 - 7)
Wie lange regelmäßig an GSG gespielt	12 (0 - 23)

Anmerkung. [1] *n* = 8 (nur bei Personen, die jemals ein anderes Glücksspiel gespielt haben).

8 Personen gaben an, im Laufe ihres Lebens noch andere als das erste genannte Glücksspiel gespielt zu haben. Das erste Glücksspiel sei im Durchschnitt für etwa 7,5 Jahre gespielt worden, bis ein weiteres dazu gekommen sei. 7 Befragte gaben an, das zweite Glücksspiel zusätzlich parallel gespielt, ohne das erste beendet zu haben. Als zweites Glücksspiel wurden neben GSG in Spielhallen, Gaststätten und Spielbanken, Poker oder Kartenspiele (mit Geldeinsatz) im Internet und andere Glücksspiele im Internet genannt. Als Gründe dafür, ein anderes bzw. ein weiteres neben dem ersten Glücksspiel zu spielen, konnten die jeweiligen Antworten den Antwortkategorien „äußere Faktoren (liegt in der Nähe, kann online gespielt werden o.ä.)“ (5x), „Anderes Spiel hatte größeren Reiz“ (3x), „Lust auf etwas Neues“ (2x) und „Wollte mehr Geld gewinnen“ (1x) zugeordnet werden. Antworten aus der Kategorie „Umfeld (Andere haben das auch gespielt)“ wurden nicht genannt.

5.4.2.2 Glücksspiel an GSG

Im Durchschnitt gaben die Teilnehmenden (n=11) an, vor etwa 14 Jahren das erste Mal und vor 2,5 Jahren das letzte Mal an Spielautomaten in Spielhallen und Gaststätten gespielt zu haben. 9 (ehemals) Spielende im Hilfesystem gaben an, in Zeiten, in denen sie regelmäßig an Spielautomaten gespielt haben, vorwiegend in Spielhallen gespielt zu haben, 2 Personen gaben an, sowohl in Spielhallen als auch in Gaststätten gespielt zu haben. Als andere jemals gespielte Glücksspiele wurden am häufigsten Lotto (n=5), Sportwetten in Annahmestellen (n=4) und andere Glücksspiele im Internet (z.B. Casinospiele; n=4) genannt, wobei Mehrfachnennungen möglich waren.

5.4.2.3 Gründe zum Spielen an GSG

In Abbildung 3 ist die Einschätzung der Wichtigkeit verschiedener Gründe für das Spielen an GSG abgetragen. „Um Geld zurückzugewinnen, das ich beim Spielen verloren habe“ und „Um einem inneren Drang zum Spielen zu folgen“ wurden von 91% bzw. 82% der Teilnehmenden als sehr wichtig eingeschätzt. „Es macht Spaß; zur Unterhaltung“, „Es reizt mich, die Spielautomaten zu überlisten und Geld zu gewinnen“ und „Um Geld zu gewinnen, das ich für andere Zwecke verwenden kann“ wurde von jeweils 72% bzw. 90% der Teilnehmenden als eher oder sehr wichtig eingeschätzt. „Um andere Menschen kennen zu lernen“ wurde von 73% der Teilnehmenden als eher oder sehr unwichtig eingeschätzt. Als weiterer Grund wurde von einer Person Ersatz für früheres regelmäßiges, „extremes“ Verhalten (Leistungssport) genannt.

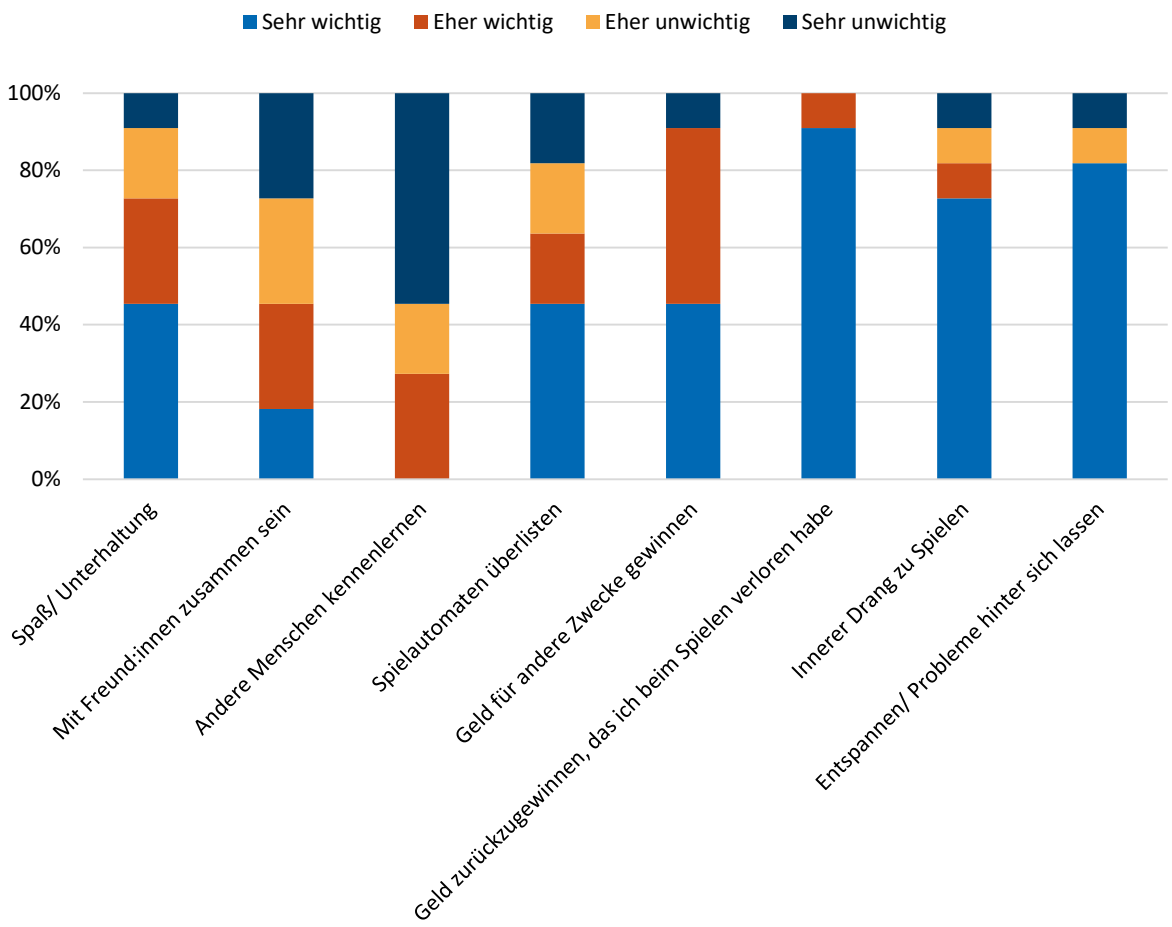

Abbildung 3: Einschätzung der (ehemals) Spielenden im Hilfesystem zur Wichtigkeit verschiedener Gründe zum Spielen an GSG (Bildbeschreibung siehe Abschnitt 10.5)

5.4.3 Behandlungsgeschichte

5.4.3.1 Probleme in Zusammenhang mit Glücksspiel an Spielautomaten

10 der Teilnehmenden gaben an, sehr große finanzielle Probleme gehabt zu haben. In Bezug auf die Arbeit berichteten 8 der Teilnehmenden keine oder kaum Probleme gehabt zu haben. In Bezug auf familiäre und psychische Probleme unterschieden sich die Einschätzungen sehr zwischen den Teilnehmenden von gar keinen bis sehr großen Problemen.

7 Teilnehmende gaben an, aktuell Schulden zu haben. Diese bewegten sich in einem Bereich von 2.000€ bis 80.000€ mit einem Mittelwert von 32.143€. Im Mittel wurden 99% (Range: 90 – 100%) davon auf Glücksspiel zurückgeführt. 7 Teilnehmende gaben an, in den Zeiten, in denen sie die meisten Probleme aufgrund von Glücksspiel gehabt haben, neben Spielautomaten in Spielhallen

und Gaststätten noch andere Glücksspiele gespielt zu haben, vor allem an Spielautomaten in Spielbanken (n=3) und im Internet (n=4).

5.4.3.2 Behandlung

Die 11 Teilnehmenden gaben an, im Durschnitt vor 4 Jahren das erste Mal irgendeine fachliche Hilfe aufgesucht zu haben. Als erste Anlaufstelle wurden vor allem Schuldenberatung und Suchtberatung genannt (n=11). Eine umfassende Behandlung mit Ziel der Beendigung des Glücksspiels wurde im Durchschnitt etwa 1 Jahr danach aufgesucht, hierbei vor allem in Suchtberatungsstellen (n=7) und (teilweise zusätzlich) in Reha-Einrichtungen (n=7). Zum Zeitpunkt der Befragung waren 9 Teilnehmende in professioneller Behandlung, 5 waren (teilweise zusätzlich) in einer Selbsthilfegruppe.

Die letzte umfassende Behandlung wurde im Durchschnitt vor einem Jahr abgeschlossen. Es lagen im Durchschnitt 2,6 Jahre zwischen der ersten Behandlung und dem letzten Mal Glücksspielen an Spielautomaten in Spielhallen und Gaststätten. 10 der 11 Personen gaben an, im Zuge ihrer aktuellen oder letzten Behandlung komplett mit dem Glücksspielen aufgehört zu haben.

5.4.3.3 Sperre

7 der 11 Personen gaben an, zum Zeitpunkt der Erhebung nach Selbstsperre zentral über OASIS registriert zu sein. 4 dieser 7 Personen haben in der Zeit trotzdem Glücksspiele gespielt, 3 davon an GSG in Spielhallen und Gaststätten, 2 an Automaten in Spielbanken. Die Befragungen fanden in Sachsen und Bayern statt, es gibt daher die Möglichkeit, dass die Spielstätten die OASIS-Sperrprüfung nicht vollzogen haben oder aufgrund von Übergangsregelungen noch nicht bei OASIS angemeldet waren.

5.4.4 Einflussfaktoren Problementwicklung

Befragt nach Faktoren, die einen Einfluss auf die Problementwicklung der Teilnehmenden hatten, wurden mit einem sehr großen oder großen Einfluss vor allem Eigenschaften des Spielenden und der Spiele genannt, danach Eigenschaften der Spielhalle (Abbildung 4).

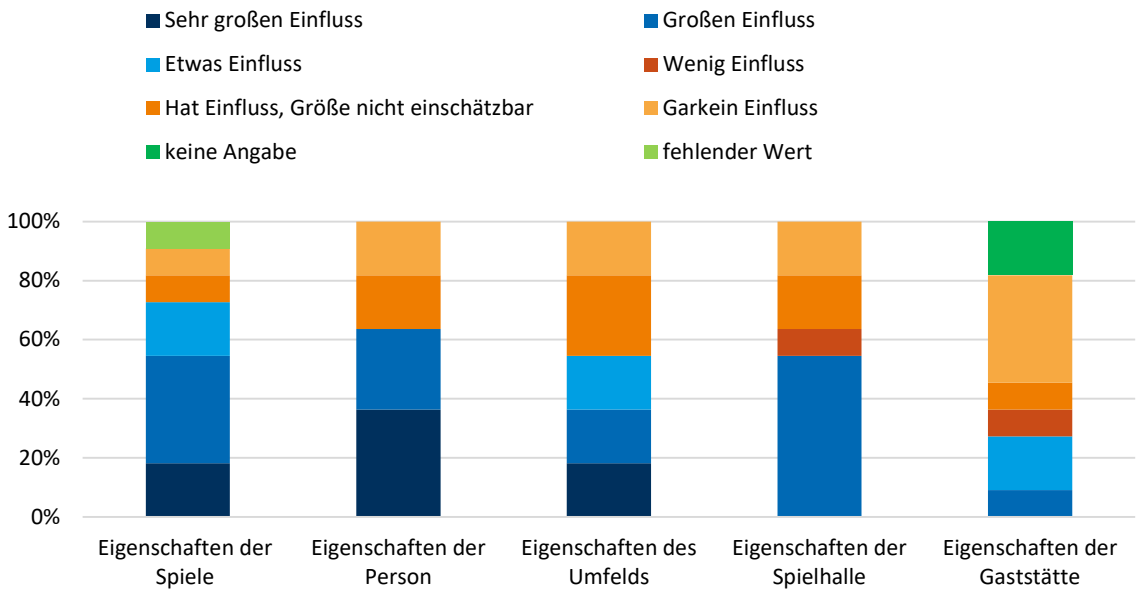

Abbildung 4: Einschätzung der 11 (ehemals) Spielenden im Hilfesystem zum Einfluss der einzelnen Faktoren darauf, dass Personen glücksspielbezogene Probleme entwickeln (Bildbeschreibung siehe Abschnitt 10.6)

5.4.5 Erkennen und Einschätzen von Maßnahmen des Spieler:innenschutzes

5.4.5.1 Erkennen der Maßnahmen

Von 11 Teilnehmenden haben 7 angegeben, das erste Mal vor 2018 und das letzte Mal nach 2018 gespielt zu haben, sodass sie sowohl unter den alten als auch den neuen Regelungen der SpielV gespielt haben und Veränderungen beobachtet haben könnten (Gruppe 1). Die restlichen 4 Teilnehmenden haben entweder das letzte Mal vor 2018 oder das erste Mal nach November 2018 gespielt, sodass sie die Veränderungen der Regelungen durch die 6. Änderungsverordnung zur SpielV nicht erlebt haben (Gruppe 2). Gruppe 1 wurde dazu aufgefordert, Veränderungen, die sie wahrgenommen haben, frei zu nennen. Bei allen nicht oder ungenau genannten Regelungen, wurde die Regelung nach der freien Angabe noch einmal vorgelesen und gefragt, ob diese bekannt ist. In Gruppe 2 wurden direkt die aktuellen Regelungen vorgelesen. In **Tabelle 27** sind alle Teilnehmenden aus Gruppen 1 und 2, denen die Maßnahme (noch einmal) vorgelesen wurde unter „Auf Nachfrage“ zusammengefasst.

Die Einführung des gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels und die Pause nach einer Stunde mit Animationsverbot wurden von etwa der Hälfte frei genannt. Die Verlust- und Gewinngrenzen, die Vorgabe, dass das Gerät nach 60€ Verlust für den Rest der Stunde nicht mehr bespielbar ist, und die Begrenzung von max. 2 Geräten pro Gaststätte waren auch auf

Nachfrage hin weniger als 50% der Befragten bekannt. Bei allen anderen Maßnahmen kannten mehr als 50% der Befragten die Maßnahmen auf Nachfrage.

Tabelle 27: Angaben zu eigenständigem Nennen und Bekanntheit der neuen Regelungen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV durch 11 (ehemals) Spielende im Hilfesystem

Maßnahmen der SpielV Nennung frei/auf Nachfrage	*n*	Ja Anz.	Ja aber ungenau Anz.	Nein Anz.
Verlustgrenze pro Stunde pro Gerät von 60€				
Frei genannt	7	0	3	4
Auf Nachfrage	11	5	-	6
Gewinngrenze pro Stunde pro Gerät von 400€				
Frei genannt	7	0	4	3
Auf Nachfrage	11	5	-	6
Gerätegebundenes, personenungebundenes Identifikationsmittel				
Frei genannt	7	4	1	2
Auf Nachfrage	7	5	-	2
Pause nach 1 Stunde mit Animationsverbot				
Frei genannt	7	3	3	1
Auf Nachfrage	8	7	-	1
Gerät ist nach 60€ Verlust für den Rest der Stunde nicht mehr bespielbar[1]				
Frei genannt	7	2	3	2
Auf Nachfrage	9[2]	4	-	4
Spielunterbrechung nach 3 Stunden mit Nullstellung des Geräts				
Frei genannt	7	1	4	2
Auf Nachfrage	10	7	-	3
Begrenzung der Geldspeicherung auf 10€				
Frei genannt	7	2	2	3
Auf Nachfrage	9[2]	5	-	3
Einführung der Einzeleinsatztaste				
Frei genannt	7	1	2	4
Auf Nachfrage	10	7	-	3
Max. Geräteanzahl in Gaststätten von 2 GSG				
Frei genannt	7	1	0	6
Auf Nachfrage	10[2]	2	-	7

Anmerkung. SpielV = Spielverordnung, GSG = Geldspielgerät.
Allen Personen, deren Antworten bei „frei genannt“ mit „Ja, aber ungenau“ oder „Nein“ bewertet wurden, wurde die jeweilige Maßnahme noch einmal vorgelesen. Die Antwort darauf wird unter „Auf Nachfrage“ erfasst. Weiterhin sind Antworten der Personen, die entweder das letzte Mal vor 2018 oder das erste Mal nach November 2018 gespielt haben, unter „Auf Nachfrage“ erfasst.
[1] Dies ist keine Maßnahme der SpielV. Jedoch wird die SpielV so von Herstellenden umgesetzt, wenn die max. Verlustgrenze von 60€ vor dem Ablauf von 60 Minuten erreicht wird. Die Spielenden beurteilen diese Einschränkung als negativ. Im Rahmen der Studie haben wir diese Maßnahme daher miterfasst.
[2] Von 1 Person lag kein Wert vor.

Insgesamt waren alle ausgewählten Maßnahmen des GlüStV bis auf die Einschränkungen von Mehrfachspielhallen mehr als der Hälfte der Teilnehmenden bekannt.

Tabelle 28: Bekanntheit ausgewählter Maßnahmen des GlüStV von (ehemals) Spielenden in Beratung, Behandlung oder Selbsthilfegruppen

Maßnahme	Anzahl
Zentrale Selbstsperre (OASIS)	10
Zentrale Fremdsperre (OASIS)	6
Abstand von einigen hundert Metern zwischen Spielhallen	7
Beschränkung von Mehrfachspielhallen	4
Sperrzeiten von Spielhallen	8
Verbot von Werbung für Spielhallen	6

Anmerkung. GlüStV = Glücksspielstaatsvertrag

Tabelle 29: Bekanntheit weiterer ausgewählter Maßnahmen aus SpielV und GlüStV, die sich in den letzten Überarbeitungen nicht verändert haben, von (ehemals) Spielenden in Beratung, Behandlung oder Selbsthilfegruppen

Maßnahme	Anzahl (%)
Alterskontrollen	10 (91%)
Aufsicht in Gaststätten	5 (45%)
Informationsmaterial (an Geräten und ausgelegt)	9 (82%)
Ansprache auf problematisches Spielen/Anraten zu einer Behandlung [1]	5 (45%)
Personalschulungen [2]	2 (18%)

Anmerkung. SpielV = Spielverordnung, GlüStV = Glücksspielstaatsvertrag.
[1] Erhebung für die ersten 7 Interviews als 2 getrennte Items zu Ansprache auf problematisches Glücksspielverhalten sowie Anraten einer Behandlung durch das Personal. Aufgrund der logischen „oder"-Verknüpfung wurden bei der Auswertung dieser Interviews zur Bekanntheit jeweils der höhere Wert der beiden Items verwendet (siehe Abschnitt 5.1).
[2] Von einer Person lag kein Wert vor.

5.4.5.2 Einschätzen der Wirksamkeit der Maßnahmen

Die sich in Behandlung, Beratung oder Selbsthilfegruppe befindenden Teilnehmenden wurden hinsichtlich der Wirksamkeit der Maßnahmen jeweils gefragt, inwiefern diese ihnen persönlich geholfen haben oder hätten und inwiefern sie die Maßnahmen im Allgemeinen, also für andere Personen, für wirksam erachten. Diese beiden Fragen werden in den folgenden Abschnitten jeweils unter (1) Selbst und (2) Allgemein getrennt dargestellt.

(1) Wirksamkeit – Neue Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV - Selbst

In Tabelle 30 sind Einschätzungen zur Wirksamkeit bezogen auf die eigene Person dargestellt. Für keine der untersuchten Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV wurden von mehr als 2/3 der Befragten eingeschätzt, dass sie ihnen ein wenig oder sehr geholfen haben oder hätten.

Für die Festlegung der Verlustgrenze pro Stunde pro Gerät auf 60€, die Festlegung der Gewinngrenze pro Stunde pro Gerät auf 400€, die Pause nach 1 Stunde mit Animationsverbot, die Spielunterbrechung nach 3 Stunden mit Nullstellung der Geräte, die Einführung der Einzeleinsatztaste und die Festlegung der max. Geräteanzahl in Gaststätten von 2 GSG wurde von jeweils mehr als zwei Drittel der Befragten, eingeschätzt, dass sie ihnen eher nicht oder gar nicht geholfen haben oder hätten.

Bezüglich der Einführung des gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels, dem Umstand, dass das Gerät nach 60€ Verlust für den Rest der Stunde nicht mehr bespielbar ist und der Maßnahme der Begrenzung der Geldspeicher auf max. 10€ waren die Einschätzungen der Teilnehmenden nicht eindeutig.

(2) Wirksamkeit - Neue Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV - Andere

In Tabelle 31 sind Einschätzungen zur Wirksamkeit für andere Spielende zu sehen. Die Einführung des gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels wurde von mehr als zwei Drittel der Teilnehmenden als eher wirksam oder sehr wirksam für andere Spielende eingeschätzt.

Die Festlegung der Verlustgrenze pro Stunde pro Gerät auf 60€, der Gewinngrenze pro Stunde pro Gerät auf 400€, die Pause nach 1 Stunde mit Animationsverbot und die Spielunterbrechung nach 3 Stunden mit Nullstellung der Geräte wurden von mehr als zwei Drittel der Teilnehmenden als im Allgemeinen eher nicht oder überhaupt nicht wirksam eingeschätzt.

Bezüglich der Festlegung, sowie dazu, dass das Gerät nach 60€ Verlust für den Rest der Stunde nicht mehr bespielbar ist, der Begrenzung der Geldspeicher auf max. 10€ und die Einführung der Einzeleinsatztaste, waren die Einschätzungen der Teilnehmenden nicht eindeutig.

Tabelle 30: Einschätzung der Wirksamkeit der neuen Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV zum Schutz vor problematischem Glücksspielen bezüglich der **eigenen Person** durch (ehemals) Spielende in Beratung, Behandlung oder Selbsthilfegruppen

Maßnahme	Keine Angabe	Fehlender Wert	N	Ja, sehr	Ja, ein wenig	Nein, eher nicht	Nein, absolut nicht
				Anzahl (%)	Anzahl (%)	Anzahl (%)	Anzahl (%)
Verlustgrenze pro Stunde pro Gerät von 60€	0	1	10	0 (0%)	2 (20%)	1 (10%)	7 (70%)
Gewinngrenze pro Stunde pro Gerät von 400€	1	0	10	0 (0%)	1 (10%)	1 (10%)	8 (80%)
Gerätegebundenes, personenungebundenes Identifikationsmittel	0	0	11	2 (18%)	3 (27%)	0 (0%)	6 (55%)
Pause nach 1 Stunde mit Animationsverbot	0	0	11	1 (9%)	0 (0%)	0 (0%)	10 (91%)
Gerät ist nach 60€ Verlust für den Rest der Stunde nicht mehr bespielbar[1]	0	1	10	2 (20%)	3 (30%)	1 (10%)	4 (40%)
Spielunterbrechung nach 3 Stunden mit Nullstellung der Geräte	0	1	10	0 (0%)	2 (20%)	2 (20%)	6 (60%)
Begrenzung der Geldspeicherung auf 10€	0	1	10	2 (20%)	3 (30%)	0 (0%)	5 (50%)
Einführung der Einzeleinsatztaste	0	1	10	2 (20%)	0 (0%)	1 (10%)	7 (70%)
Max. Geräteanzahl in Gaststätten von 2 GSG[2]	1	0	10	1 (10%)	1 (10%)	0 (0%)	8 (80%)

Anmerkung. SpielV = Spielverordnung, GSG = Geldspielgerät.
Farbcodierung: Rot: >66% der Befragten gaben „eher nicht wirksam“ oder „überhaupt nicht wirksam“ an, Grün: >66% der Befragten gaben „eher wirksam“ oder „sehr wirksam“ an, Grau = keine der Bedingungen für Rot und Grün trafen zu.
[1] Dies ist keine Maßnahme der SpielV. Jedoch wird die SpielV so von Herstellenden umgesetzt, wenn die max. Verlustgrenze von 60€ vor dem Ablauf von 60 Minuten erreicht wird. Die Spielenden beurteilen diese Einschränkung als negativ. Im Rahmen der Studie haben wir diese Maßnahme daher miterfasst.
[2] 7 der Personen, gaben an, selbst in Zeiten der größten Probleme vorwiegend in Spielhallen gespielt zu haben.

Tabelle 31: Einschätzung der Wirksamkeit der neuen Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV zum Schutz vor problematischem Glücksspielen **bei anderen Spielenden** durch (ehemals) Spielende in Beratung, Behandlung oder Selbsthilfegruppen

Maßnahme	Keine Angabe	Fehlender Wert	N	Sehr wirksam Anzahl (%)	Eher wirksam Anzahl (%)	Eher nicht wirksam Anzahl (%)	Überhaupt nicht wirksam Anzahl (%)
Verlustgrenze pro Stunde pro Gerät von 60€	1	1	9	0 (0%)	3 (33%)	0 (0%)	6 (67%)
Gewinngrenze pro Stunde pro Gerät von 400€	0	1	10	0 (0%)	3 (30%)	2 (20%)	5 (50%)
Gerätegebundenes, personenungebundenes Identifikationsmittel	0	0	11	2 (18%)	6 (55%)	0 (0%)	3 (27%)
Pause nach 1 Stunde mit Animationsverbot	1	1	9	1 (11%)	1 (11%)	1 (11%)	6 (67%)
Gerät ist nach 60€ Verlust für den Rest der Stunde nicht mehr bespielbar[1]	0	3	8	2 (25%)	3 (38%)	0 (0%)	3 (38%)
Spielunterbrechung nach 3 Stunden mit Nullstellung der Geräte	0	1	10	0 (0%)	3 (30%)	1 (10%)	6 (60%)
Begrenzung der Geldspeicherung auf 10€	0	2	9	2 (22%)	3 (33%)	0 (0%)	4 (44%)
Einführung der Einzeleinsatztaste	0	2	9	2 (22%)	0 (0%)	1 (10%)	6 (60%)
Max. Geräteanzahl in Gaststätten von 2 GSG	1	2	8	2 (25%)	2 (25%)	0 (0%)	4 (50%)

Anmerkung. SpielV = Spielverordnung, GSG = Geldspielgerät,
Farbcodierung: Rot: >66% der Befragten gaben „eher nicht wirksam“ oder „überhaupt nicht wirksam“ an, Grün: >66% der Befragten gaben „eher wirksam“ oder „sehr wirksam“ an, Grau = keine der Bedingungen für Rot und Grün trafen zu

[1] Dies ist keine Maßnahme der SpielV. Jedoch wird die SpielV so von Herstellenden umgesetzt, wenn die max. Verlustgrenze von 60€ vor dem Ablauf von 60 Minuten erreicht wird. Die Spielenden beurteilen diese Einschränkung als negativ. Im Rahmen der Studie haben wir diese Maßnahme daher miterfasst.

(3) Zusätzliche Anmerkungen zu den neuen Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV

Ergänzend zu den geschlossenen Antwortformaten machten einige Interviewte Anmerkungen zu einzelnen Maßnahmen. So wurde bezüglich der Höhe des max. Gewinns pro Stunde angemerkt, dass er bspw. im direkten Vergleich mit einem Lehrlingsgehalt sehr hoch sei. Eine andere Person merkte an, dass die langsame Auszahlung die Spielenden dazu verleite, länger zu bleiben. Dies wurde auch bezüglich der Verlustgrenze angemerkt. Weiterhin wurde bezüglich der Verluste festgehalten, dass danach einfach das Gerät gewechselt werden könne, was die Effektivität mindere.

Bezüglich der gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittel wurde angezweifelt, dass diese wirklich genutzt werden. Bezüglich der Einsatzbegrenzung wurde *angemerkt,* dass dies Menschen eher dazu verleite in Spielbanken zu spielen. Bezüglich der Pausen wurde angemerkt, dass diese zu kurz seien und bezüglich der Limitierung der Geräte in Gaststätten wurde bemerkt, dass es so viele Gaststätten gebe, dass einfach eine andere gewählt werden könne, falls in einer kein Platz sei.

(4) Wirksamkeit – ausgewählte Maßnahmen des GlüStV - Selbst

In Tabelle 32 sind Einschätzungen zur Wirksamkeit ausgewählter Maßnahmen des GlüStV bezogen auf die eigene Person dargestellt. Bezüglich der Möglichkeit zur bundesweiten, zentralen Selbstsperre in Spielhallen wurde von mehr als einem Drittel der Teilnehmenden eingeschätzt, dass ihnen diese Maßnahme ein wenig oder sehr geholfen hat oder hätte.

Für die Verpflichtung zum Abstand von einigen hundert Metern zwischen Spielhallen sowie die Beschränkung von Mehrfachspielhallen wurde von mehr als zwei Drittel der Teilnehmenden eingeschätzt, dass es ihnen eher nicht oder absolut nicht geholfen hat oder hätte.

Für die Möglichkeit zur bundesweiten, zentralen Fremdsperre, die Verpflichtung zu Sperrzeiten von Spielhallen und Verbot von Werbung für Spielhallen waren die Einschätzungen nicht eindeutig.

(5) Wirksamkeit - ausgewählte Maßnahmen des GlüStV - Andere

In Tabelle 33 sind Einschätzungen zur Wirksamkeit ausgewählter Maßnahmen des GlüStV für andere Spielende dargestellt. Die Möglichkeit zur bundesweiten, zentrale Selbstsperre, die Verpflichtung zu Sperrzeiten von Spielhallen und das Verbot von Werbung für Spielhallen wurden

von mehr als 66% der Teilnehmenden als für andere Spielende eher oder sehr wirksam eingeschätzt.

Die Möglichkeit zur bundeweiten, zentrale Fremdsperre sowie die Beschränkung von Mehrfachspielhallen wurden von mehr als 66% der Teilnehmenden als eher nicht oder überhaupt nicht wirksam für andere Spielende eingeschätzt (Tabelle 33).

Bezüglich der Verpflichtung zu einem Abstand von einigen hundert Metern zwischen Spielhallen waren die Einschätzungen nicht eindeutig.

Tabelle 32: Einschätzung der Wirksamkeit ausgewählter Maßnahmen des GlüStV zum Schutz vor problematischem Glücksspielen bezüglich der **eigenen Person** durch (ehemals) Spielende in Beratung, Behandlung oder Selbsthilfegruppen

Maßnahme GlüStV	Keine Angabe	Fehlender Wert	N	Ja, sehr	Ja, ein wenig	Nein, eher nicht	Nein, absolut nicht
				Anzahl (%)	Anzahl (%)	Anzahl (%)	Anzahl (%)
Zentrale Selbstsperre (OASIS)	0	0	11	6 (55%)	2 (18%)	1 (9%)	2 (18%)
Zentrale Fremdsperre (OASIS)	0	1	10	5 (50%)	1 (10%)	0	4 (40%)
Abstand von einigen hundert Metern zwischen Spielhallen	0	0	11	0	0	2 (18%)	9 (82%)
Beschränkung von Mehrfachspielhallen	0	1	10	1 (10%)	0	0	9 (90%)
Sperrzeiten von Spielhallen	0	1	10	4 (40%)	1 (10%)	0	5 (50%)
Verbot von Werbung für Spielhallen	0	1	10	3 (30%)	2 (20%)	0	5 (50%)

Anmerkung. GlüStV = Glücksspielstaatsvertrag.
Farbcodierung: Rot: >66% der Befragten gaben „eher nicht wirksam“ oder „überhaupt nicht wirksam“ an, Grün: >66% der Befragten gaben „eher wirksam“ oder „sehr wirksam“ an, Grau = keine der Bedingungen für Rot und Grün trafen zu.

Tabelle 33: Einschätzung der Wirksamkeit ausgewählter Maßnahmen des GlüStV zum Schutz vor problematischem Glücksspielen **von anderen Spielenden** durch (ehemals) Spielende in Beratung, Behandlung oder Selbsthilfegruppen

Maßnahme GlüStV	Keine Angabe	Fehlender Wert	N	Sehr wirksam Anzahl (%)	Eher wirksam Anzahl (%)	Eher nicht wirksam Anzahl (%)	Überhaupt nicht wirksam Anzahl (%)
Zentrale Selbstsperre (OASIS)	1	0	10	8 (80%)	1 (10%)	0	1 (10%)
Zentrale Fremdsperre (OASIS)	2	1	8	2 (25%)	4 (50%)	1 (13%)	1 (13%)
Abstand von einigen hundert Metern zwischen Spielhallen	2	1	8	0	3 (38%)	1 (13%)	4 (50%)
Beschränkung von Mehrfachspielhallen	3	1	7	0	2 (29%)	1 (14%)	4 (57%)
Sperrzeiten von Spielhallen	1	1	9	4 (44%)	3 (33%)	0	2 (22%)
Verbot von Werbung für Spielhallen	2	1	8	5 (63%)	2 (25%)	0	1 (13%)

Anmerkung. GlüStV = Glücksspielstaatsvertrag.
Farbcodierung: Rot: >66% der Befragten gaben „eher nicht wirksam“ oder „überhaupt nicht wirksam“ an, Grün: >66% der Befragten gaben „eher wirksam“ oder „sehr wirksam“ an, Grau = keine der Bedingungen für Rot und Grün trafen zu.

(6) Zusätzliche Anmerkungen zu ausgewählten Maßnahmen des GüStV

In zusätzlichen Anmerkungen -ergänzend zu den geschlossenen Antwortformaten- wurden bezogen auf verschiedene Maßnahmen (Selbstsperre, Fremdsperre, Sperrzeit) aus eigener Erfahrung bemerkt, dass diese insbesondere in kleineren Spielstätten und Gaststätten nicht oder nicht konsequent durchgeführt würden. Weiterhin wurde bezüglich der Durchführung von Fremdsperren betont, dass es dafür gut geschultes, kompetentes Spielhallenpersonal brauche. Bezüglich der Abstandsregelungen wurde angemerkt, dass eine Reduktion der legalen Spielstätten und eine Zunahme der Illegalen beobachtet worden sei.

(7) Wirksamkeit - Weitere ausgewählte Maßnahmen aus SpielV und GlüStV, die sich in den letzten Überarbeitungen nicht verändert haben - Selbst

In Tabelle 34 ist die Wirksamkeit weiterer ausgewählter Maßnahmen aus SpielV und GlüStV zum Schutz vor problematischem Glücksspielen bezüglich der eigenen Person dargestellt. Bezüglich Alterskontrollen waren die Einschätzungen nicht eindeutig, wobei anzumerken ist, dass mehrere Teilnehmende angaben, nicht minderjährig angefangen zu haben zu spielen, weshalb diese Maßnahme für sie keine Auswirkung gehabt hätte. Alle anderen Maßnahmen wurden als eher oder gar nicht wirksam eingeschätzt.

Tabelle 34: Einschätzung der Wirksamkeit weiterer ausgewählter Maßnahmen aus SpielV und GlüStV zum Schutz vor problematischem Glücksspielen bezüglich der **eigenen Person** durch (ehemals) Spielende in Beratung, Behandlung oder Selbsthilfegruppen

Maßnahme	Keine Angabe	Fehlender Wert	N	Ja, sehr	Ja, ein wenig	Nein, eher nicht	Nein, absolut nicht
				Anzahl (%)	Anzahl (%)	Anzahl (%)	Anzahl (%)
Alterskontrollen	1	1	9	4 (44%)	0	0	5 (56%)
Informationsmaterial (an Geräten und ausgelegt)	0	1	10	1 (10%)	0	0	9 (90%)
Ansprache auf problematisches Spielen/Anraten zu einer Behandlung [1]	1	0	10	0	0	0	10 (100%)
Aufsicht in Gaststätten	0	1	10	1 (10%)	0	0	9 (90%)
Personalschulungen	0	1	10	2 (20%)	1 (10%)	1 (10%)	6 (60%)

Anmerkung. SpielV = Spielverordnung, GlüStV = Glücksspielstaatsvertrag.
Farbcodierung: Rot: >66% der Befragten gaben *eher nicht wirksam* oder *überhaupt nicht wirksam* an, Grün: >66% der Befragten gaben *eher wirksam* oder *sehr wirksam* an, Grau = keine der Bedingungen für Rot und Grün trafen zu.
[1] Erhebung für die ersten 7 Interviews als zwei getrennte Items zu Ansprache auf problematisches Glücksspielverhalten sowie Anraten einer Behandlung durch das Personal. Aufgrund der logischen „oder"-Verknüpfung wurden bei der Auswertung dieser Interviews jeweils der höhere Wert der beiden Items verwendet (siehe Abschnitt 4.4.3.1).

(8) Wirksamkeit - Weitere ausgewählte Maßnahmen aus SpielV und GlüStV, die sich in den letzten Überarbeitungen nicht verändert haben - Andere

Bezüglich Alterskontrollen und der Möglichkeit zur Ansprache auf problematisches Spielen oder das Anraten zu einer Behandlung durch das Personal wurde von mehr als 66% der Teilnehmenden eingeschätzt, dass es im Allgemeinen eher oder sehr wirksam ist (Tabelle 35).

Für die Verpflichtung zur Aufsicht der GSG in Gaststätten und Informationsmaterial (an Geräten und ausgelegt) wurde von mehr als 66% der Teilnehmenden eingeschätzt, dass es im Allgemeinen eher nicht oder überhaupt nicht wirksam ist. Bezüglich Personalschulungen waren die Einschätzungen nicht eindeutig.

Tabelle 35: Einschätzung der Wirksamkeit weiterer ausgewählter Maßnahmen aus SpielV und GlüStV zum Schutz vor problematischem Glücksspielen **bei anderen Spielenden** durch (ehemals) Spielende in Beratung, Behandlung oder Selbsthilfegruppen

Maßnahme	Keine Angabe	Fehlender Wert	N	Sehr wirksam Anzahl (%)	Eher wirksam Anzahl (%)	Eher nicht wirksam Anzahl (%)	Überhaupt nicht wirksam Anzahl (%)
Alterskontrollen	0	1	10	10 (100%)	0	0	0
Informationsmaterial (an Geräten und ausgelegt)	1	1	9	0	1 (11%)	1 (11%)	7 (78%)
Ansprache auf problematisches Spielen/Anraten zu einer Behandlung [1]	1	1	9	3 (33%)	5 (55%)	0	1 (11%)
Aufsicht in Gaststätten	2	1	8	1 (13%)	0	0	7 (87%)
Personalschulungen	1	1	9	2 (22%)	3 (33%)	1 (11%)	3 (33%)

Anmerkung. SpielV = Spielverordnung, GlüStV = Glücksspielstaatsvertrag.
Farbcodierung: Rot: >66% der Befragten gaben *eher nicht wirksam* oder *überhaupt nicht wirksam* an, Grün: >66% der Befragten gaben *eher wirksam* oder *sehr wirksam* an, Grau = keine der Bedingungen für Rot und Grün trafen zu.
[1] Erhebung für die ersten 7 Interviews als zwei getrennte Items zu Ansprache auf problematisches Glücksspielverhalten sowie Anraten einer Behandlung durch das Personal. Aufgrund der logischen „oder"-Verknüpfung wurden bei der Auswertung dieser Interviews jeweils der höhere Wert der beiden Items verwendet (siehe Abschnitf4.4.3.1).

(9) Zusätzliche Anmerkungen zu weiteren Maßnahmen aus SpielV und GlüStV

In zusätzlichen Anmerkungen -ergänzend zu den geschlossenen Antwortformaten- wurden bezogen auf verschiedene Maßnahmen (Ansprache/Anraten zu einer Behandlung, Aufsicht in Gaststätten, Schulungen) aus eigener Erfahrung bemerkt, dass diese insbesondere in Gaststätten nicht oder nicht konsequent durchgeführt würden. Bezüglich der Altersgrenze wurde sich gewünscht, diese noch höher zu setzen.

5.4.6 Möglichkeiten, Maßnahmen des Spieler:innenschutzes zu umgehen

8 Personen gaben an, dass es folgende Möglichkeiten auf Seiten der Betreibenden gebe, um die Regelungen zu umgehen: Mangelnde Umsetzung der Regelungen (5x; keine Alterskontrollen, keine Kontrollen hinsichtlich Spielsperre, Aufstellen alter Geräte etc.), keine Kontrollen bei Bekanntheit der Kund:innen (3x), Manipulation der Spielgeräte (1x), Überschreitung maximaler Gerätezahl (1x), illegale Auszahlung von Gewinnen durch das Personal (1x), Ausgeben von Gratisgetränken (1x) und aktives Abhalten von einer Selbstsperre (1x). 1 Person gab an, dass es keine Möglichkeiten gebe und 2 Personen machten keine Angabe.

Weiterhin gaben 7 Personen an, dass es folgende Möglichkeiten auf Seiten der Spielenden gebe, um die Regelungen zu umgehen: Spielstätten, die nicht kontrollieren (3x), Absprache mit anderen Spielenden (2x; anderen Ausweis nutzen), online Spielen (1x), illegale Spielorte zu kennen und zu nutzen (1x), Absprache mit Personal (1x) und Übernahme von nicht ausgeloggten Geräten (1x).

5.4.7 Globale Einschätzung zu Zielen und Maßnahmen der SpielV

Alle Befragten, die eine Antwort zur globalen Einschätzung der Auswirkungen der Ziele und Maßnahmen der SpielV gaben, schätzten die Situation sowohl bezogen auf Spielhallen als auch auf Gaststätten als *eher* oder *stark verbessert* ein.

Als Beispiele für bereits umgesetzte Verbesserungen bezogen auf Spielhallen wurden das Sperrsystem OASIS (7x), Ausweiskontrollen (2x), Verbot von Alkoholausschank in Spielhallen (1x), gerätegebundene, personenungebundene Identifikationsmittel (1x), Begrenzung des Einsatzes (1x) und die Möglichkeit externer Kontrollen (1x; z.B. Ordnungsamt) von 11 Personen frei genannt. Weiterhin wurde mangelnde Umsetzung durch das Personal als Punkt angebracht (3x). Eine Person berichtete eine grundlegende Zustimmung zu zumindest einem Teilen der Maßnahmen und eine Person gab an, die Maßnahmen seien eigentlich gut, würden aber nicht schützen.

5 Personen machten Angaben zu Beispielen für ihre Einschätzung bezüglich der Veränderung der Situation in Gaststätten. Bezüglich Gaststätten wurden als Beispiele Ausweis- bzw. Alterskontrollen

(1x), das Sperrsystem OASIS (3x) und die Begrenzung des Einsatzes (1x) genannt. Weiterhin wurde mangelnde Umsetzung durch das Personal als Punkt angebracht (3x). Eine Person berichtete eine grundlegende Zustimmung zu zumindest einem Teil der Maßnahmen.

5.4.8 Wünsche für Verbesserungen

11 Personen machten Angaben zu Wünschen für die Zukunft bezüglich GSG: alle Spielhallen zu schließen/zu verbieten (5x) und Aufstellung von GSG in Gaststätten zu verbieten (4x). Weiterhin wurden sich ein konsequenterer Jugendschutz (6x), ein Werbeverbot (2x), ein Anheben der Altersgrenze auf 21 Jahre (3x), eine Zeitbegrenzung des Aufenthalts pro Person in der Spielhalle (1x), die Festsetzung der OASIS-Sperre auf lebenslang (1x) sowie Sperrzeiten für Gaststätten, konsequentere Sanktionierung von Nichteinhalten der Maßnahmen (1x) sowie konsequente Kontrollen in Gaststätten gewünscht und, dass Menschen nicht als Einnahmequellen erachtet werden sollten (1x). Eine Person gab an, dass Ausweiskontrollen am Gerät sinnvoll wären, eine weitere Person gab an, mehr Kontrollen würden keine Veränderung bringen.

5.5 Teilstudie 2 mit Betreibenden von Spielhallen und Gaststätten

Hauptergebnisse TS 2
• Im Gegensatz zur Studie zur 5. Änderungsverordnung der SpielV von 2010 war der Großteil der Maßnahmen aus der 6. Änderungsverordnung zur SpielV den Betreibenden von Spielhallen (wenn auch teilweise ungenau) bekannt. Die einzelnen Maßnahmen wurden zu 20% bis zu 63% frei und korrekt genannt. • Am häufigsten (über 50%) wurden die Verlust- und Gewinngrenzen sowie die Einführung des gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels frei und korrekt genannt. • Es gab jedoch auch Maßnahmen, die die Hälfte der Befragten und mehr nicht frei benannten, z.B. die Begrenzung der Geldspeicherung auf 10€ und die Einführung der Einzeleinsatztaste. • Von den Befragten gab über die Hälfte an, dass die 6. Änderungsverordnung zur SpielV den Schutz der Spielenden eher oder stark verbessert habe. • Bezüglich der Wirksamkeit schätzten über 66% der Betreibenden die früher bereits bestehenden Maßnahmen der SpielV und des GlüStV (Alterskontrollen Informationsmaterial, Ansprache, Personalschulungen) als wirksam ein, während über 66% fast alle neueren Regelungen im Rahmen der 6. Änderungsverordnung und des GlüStV (außer Selbstsperre) als nicht wirksam einschätzten. • 85% der Betreibenden berichteten zu dem Vergleichszeitpunkt November 2018 (Auslaufen der Übergangsregelungen) einen Rückgang des Umsatzes. Es spielen demnach weniger Personen und/oder Personen spielten mit geringeren Einsätzen an GSG. • 88% der Betreibenden sind mit der gegenwärtigen Regulierung eher oder sehr unzufrieden. • Die Ergebnisse basieren bis auf zwei Personen auf Angaben von Spielhallenbetreibenden, so dass keine separate Auswertung nach Spielhallen und Gaststätten erfolgte.

5.5.1 Realisierte Stichprobe

Vorgesehen war die Befragung von insgesamt 100 Spielstätten-Betreibenden mit einem Spielhallen-Gaststätten-Verhältnis von 3:1. Insgesamt wurden 57 Betreibende von 55 Spielhallen (96%) und 2 Gaststätten (4%) befragt. Davon gaben 43 (75%) der Personen als Geschlecht männlich an, 14 (25%) weiblich, sowie 0 divers. 55 (96%) Personen gaben an, eine deutsche Staatsbürgerschaft zu haben. 1 (2%) Person gab an eine „Andere“, 1 (2%) Person gab an eine

deutsche und eine andere Staatsbürgerschaft zu haben. Die Interviewten waren im Durchschnitt 59 Jahre alt (Range: 27 - 72). Die Interviews dauerten im Durchschnitt 55 Minuten (Range: 31 – 119 min).

Die Funktionen der Interviewten innerhalb der Spielstätten sind in Tabelle 36 einzusehen. 29 Interviews (51%) wurden mit der Geschäftsführung durchgeführt. In 49% der Fälle wurde eine Vertretung der Geschäftsführung befragt.

Im Mittel sind die Spielhallen-Betreibende für 48 Spielstätten zuständig (Range: 1 - 405), wobei 51% für weniger als 20 Spielstätten verantwortlich sind. Die Gaststätten-Betreibenden sind im Mittel für 1 Gaststätte zuständig. Bei 3 Spielhallen liegen keine Werte vor.

Insgesamt gaben 44 (80%) der Spielhallen-Betreibenden an, dass ihre Spielstätte einer mehrere Spielhallen umfassenden Firma angehöre, 8 (15%) gaben an, dass dies nicht der Fall sei und von 3 Personen (5%) liegen keine Werte vor. Zu den Firmen, die noch weitere Spielhallen umfassten, gehörten im Mittel 155 Spielstätten (Range: 2 - 423).

42 Spielhallen-Betreibende (76%) gaben an, in einem Verband organisiert zu sein, 10 (18%) gaben an, dass dies nicht der Fall sei. 2 Personen (4%) machten keine Angaben und von 1 Person (2%) lag kein Wert vor.

Im Durchschnitt gaben die Spielhallen-Betreibenden an, seit 18 Jahren eine Spielhalle zu betreiben (Range: 1 – 52). Eine Person machte keine Angabe. Beide Gaststätten-Betreibenden gaben an, seit 8 Jahren die Gaststätte zu betreiben.

Es ist bei den Ergebnissen zu beachten, dass alle Antwortkategorien dargestellt werden, auch wenn nur die Antwort einer Person dieser Kategorie zugeordnet wurde.

Tabelle 36: Angegebene Tätigkeiten der befragten Betreibenden

Tätigkeit	Anzahl (N=57)
Geschäftsführer:in	29
Leiter:in der Spielstätte	8
Sozialkonzeptbeauftragte:r	5
Technikpersonal	5
Servicepersonal	2
Aufsichtspersonal	1
Andere	6
Fehlender Wert	1

Anmerkung. Mehrfachnennungen waren möglich.

5.5.1.1 Charakterisierung der Spielstätten

Die Spielhallen, zu denen die Interviews durchgeführt wurden, umfassten im Durchschnitt 277 m² (Range: 100 – 1.000) und es waren durchschnittlich 16 Geräte aufgestellt (Range: 8 - 58). Für 37 Spielhallen (67%) wurde angegeben, dass genau eine Konzession vorliegt. Bei den restlichen 18 Spielhallen lagen zwischen 2 und 5 Konzessionen vor (in einigen Bundesländern sind Mehrfachkonzessionen unter bestimmten Bedingungen erlaubt, pro Spielhallenkonzession sind max. 12 GSG zulässig). Die Spielhallen-Betreibenden gaben an, dass durchschnittlich 47 Personen pro Tag in der Spielhalle spielten (Range: 2 - 190). Für 18 Spielhallen (33%) wurde angegeben, dass -zusätzlich zu den GSG- Unterhaltungsspielgeräte aufgestellt seien. Im Durchschnitt waren 5 Unterhaltungsspielgeräte aufgestellt (Range: 1 - 33), aus einer Spielhalle lag kein Wert vor. In 98% der Spielhallen arbeiteten Festangestellte und in 56% Aushilfen.

In den 2 interviewten Gaststätten waren 2 GSG und keine Unterhaltungsspielgeräte aufgestellt. Die Gaststätten-Betreibenden gaben an, dass durchschnittlich 6 Personen pro Tag in der Gaststätte spielten (Range: 1 - 10). In einer Gaststätte wurde angegeben, dass dort 2 Festangestellte arbeiten. Für die zweite Gaststätte lag kein Wert vor.

5.5.1.2 Anmerkung zur Auswertung der Gaststätten-Daten

Da nur 2 Gaststätten für die Teilstudie akquiriert werden konnten, werden Fragen, die spezifisch zum Spielstätten-Typ gestellt wurden, für Gaststätten nicht ausgewertet. Die kleine Stichprobengröße lässt an dieser Stelle lediglich ungesicherte Schlüsse zu. In den Abschnitten zum Erkennen und Einschätzen von Wirksamkeit der Maßnahmen (siehe Abschnitt 5.5.2), Gründen für das Spielen an GSG (siehe Abschnitt 5.5.4), Einflussfaktoren Problementwicklung (siehe Abschnitt 5.5.5) und der globalen Einschätzung der Ziele der SpielV (siehe Abschnitt 5.5.8) wurden die

Angaben der Gaststätten-Betreibenden mit aufgenommen, da diese nicht spezifisch für den Spielstätten-Typ sind.

5.5.2 Erkennen und Einschätzen von Maßnahmen des Spielendenschutzes

5.5.2.1 Erkennen der Maßnahmen

Von 57 interviewten Betreibenden gaben 54 Personen an, seit vor 2018 eine Spielstätte zu betreiben, sodass angenommen werden kann, dass ihnen sowohl die alten als auch die neuen Regelungen der SpielV bekannt sind und sie diesbezüglich Veränderung beobachtet haben können (Gruppe 1). 2 Personen gaben an, erst seit nach 2018 eine Spielstätte zu betreiben, sodass angenommen werden kann, dass sie die Veränderungen der Regelungen durch die 6. Änderungsverordnung der SpielV nicht erlebt haben (Gruppe 2). Von einer Person lag kein Wert vor, sodass sie Gruppe 2 zugeordnet wurde. Gruppe 1 wurde offen gefragt, welche gewinn- bzw. verlustbezogenen sowie welche weiteren Maßnahmen der SpielV ihnen bekannt seien. Diesbezügliche Angaben sind Tabelle 37 zu entnehmen. Bei allen nicht oder ungenau genannten Maßnahmen wurde die jeweilige Maßnahme im Anschluss vorgelesen und die Einschätzung der Wirksamkeit erfragt. Gruppe 2 wurde nicht zur Bekanntheit, sondern direkt zur Einschätzung der Wirksamkeit befragt (vgl. Abschnitt 5.5.2.2).

Frei genannte Maßnahmen in Gruppe 1 sind in Tabelle 37 dargestellt. Am häufigsten (über 50%) wurden die Verlust- und Gewinngrenzen sowie die Einführung des gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels frei und korrekt genannt.

Tabelle 37: Darstellung der eigenständigen Nennung der neuen Regelungen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV durch die Betreibenden

Maßnahme der SpielV	N	Ja Anz. (%)	Ja, aber ungenau Anz. (%)	Nein Anz. (%)	Fehlender Wert Anz. (%)
Verlustgrenze pro Stunde pro Gerät von 60€	54	29 (54%)	15 (28%)	8 (15%)	2 (4%)
Gewinngrenze pro Stunde pro Gerät von 400€	54	34 (63%)	9 (17%)	9 (17%)	2 (4%)
Gerätegebundenes, personenungebundenes Identifikationsmittel	54	28 (52%)	2 (4%)	22 (41%)	2 (4%)
Pause nach 1 Stunde mit Animationsverbot	54	17 (32%)	16 (30%)	19 (35%)	2 (4%)
Gerät ist nach 60€ Verlust für den Rest der Stunde nicht mehr bespielbar[1]	54	11 (20%)	8 (15%)	33 (61%)	2 (4%)
Spielunterbrechung nach 3 Stunden mit Nullstellung des Geräts	54	20 (37%)	13 (24%)	19 (35%)	2 (4%)
Begrenzung der Geldspeicherung auf 10€	54	15 (28%)	5 (9%)	32 (59%)	2 (4%)
Einführung der Einzeleinsatztaste	54	17 (31%)	9 (17%)	26 (48%)	2 (4%)
Max. Geräteanzahl in Gaststätten von 2 GSG[2]	2	1 (50%)	0	1 (50%)	2 (4%)

Anmerkung. SpielV = Spielverordnung, GSG = Geldspielgeräte.
[1] Dies ist keine Maßnahme der SpielV. Jedoch wird die SpielV so von Herstellenden umgesetzt, wenn die max. Verlustgrenze von 60€ vor dem Ablauf von 60 Minuten erreicht wird. Die Spielenden beurteilen diese Einschränkung als negativ. Im Rahmen der Studie haben wir diese Maßnahme daher miterfasst.
[2] Zu diesem Item wurden nur Gaststätten-Betreibende befragt.

5.5.2.2 Einschätzen der Maßnahmen

Alle der insgesamt 57 interviewten Betreibenden wurden hinsichtlich ihrer Einschätzung der Wirksamkeit der (1) neuen Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung der SpielV, (2) ausgewählter Maßnahmen des GlüStV, sowie (3) weiterer Regelungen befragt.

(1) Neue Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV

Die Einschätzungen zu der Einführung des gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels sowie zur Pause nach 1 Stunde mit Animationsverbot waren nicht eindeutig.

Alle weiteren Maßnahmen in diesem Block wurden von mehr als 66% der Befragten als *eher nicht* oder *überhaupt nicht wirksam* eingeschätzt.

Tabelle 38: Einschätzung hinsichtlich Wirksamkeit der neuen Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV zum Schutz vor problematischem Glücksspielen der Betreibenden

Maßnahme SpielV	Fehlender Wert	N	Sehr wirksam Anzahl (%)	Eher wirksam Anzahl (%)	Eher nicht wirksam Anzahl (%)	Überhaupt nicht wirksam Anzahl (%)
Verlustgrenze pro Stunde pro Gerät von 60€	0	57	7 (12%)	9 (16%)	24 (42%)	17 (30%)
Gewinngrenze pro Stunde pro Gerät von 400€	0	57	1 (2%)	7 (12%)	18 (32%)	31 (54%)
Gerätegebundenes, personenungebundenes Identifikationsmittel	0	57	15 (27%)	13 (23%)	13 (23%)	15 (37%)
Pause nach 1 Stunde mit Animationsverbot	1	56	8 (14%)	18 (32%)	12 (21%)	18 (32%)
Gerät ist nach 60€ Verlust für den Rest der Stunde nicht mehr bespielbar[1]	0	57	6 (11%)	11 (19%)	14 (25%)	26 (46%)
Spielunterbrechung nach 3 Stunden mit Nullstellung der Geräte	1	56	5 (9%)	4 (7%)	11 (20%)	36 (64%)
Begrenzung der Geldspeicherung auf 10€	1	56	5 (9%)	4 (7%)	16 (29%)	31 (55%)
Einführung der Einzeleinsatztaste	1	56	4 (7%)	7 (12%)	19 (33%)	27 (47%)
Max. Geräteanzahl in Gaststätten von 2 GSG[2]	0	2	0	0	0	2 (100%)

Anmerkung : SpielV = Spielverordnung, GSG = Geldspielgeräte.
Farbcodierung: Rot = >66% der Befragten gaben „eher nicht wirksam“ oder „überhaupt nicht wirksam“ an, Grün = >66% der Befragten gaben „eher wirksam“ oder „sehr wirksam“ an, Grau = keine der Bedingungen für Rot und Grün trafen zu.
[1] Dies ist keine Maßnahme der SpielV. Jedoch wird die SpielV so von Herstellenden umgesetzt, wenn die max. Verlustgrenze von 60€ vor dem Ablauf von 60 Minuten erreicht wird. Die Spielenden beurteilen diese Einschränkung als negativ. Im Rahmen der Studie haben wir diese Maßnahme daher miterfasst.
[2] Zu diesem Item wurden nur Gaststätten-Betreibende befragt.

Sowohl die Höhe der Verlustgrenze als auch die der Gewinngrenze wurden von mehr als 50% der Betreibenden als *zu niedrig* oder *viel zu niedrig* eingeschätzt. Jeweils ca. 20% der Betreibenden schätzten sie als *angemessen* ein.

Tabelle 39: Einschätzung der Betreibenden hinsichtlich der Angemessenheit der Höhe von Maximalgewinnen sowie -verlusten

Einschätzung	Verlustgrenze 60€ pro Stunde pro Gerät Anz. (%)	Gewinngrenze 400€ pro Stunde pro Gerät Anz. (%)
Viel zu hoch	3 (5%)	2 (4%)
Zu hoch	3 (5%)	2 (4%)
Angemessen	11 (19%)	12 (21%)
Zu niedrig	26 (46%)	22 (39%)
Viel zu niedrig	5 (9%)	9 (16%)
Fehlender Wert	9 (16%)	10 (18%)

(2) Zusätzliche Anmerkungen zu neuen Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung der SpielV

Zusätzlich zu den geschlossenen Antwortkategorien äußerten sich einige Betreibende zu den einzelnen Maßnahmen. Insgesamt wurde über verschiedene Maßnahmen hinweg und von mehreren Betreibenden angemerkt, dass die Maßnahmen der neuen SpielV das Spielen an GSG so unattraktiv machten, dass eine Abwanderung weg von der legalen GSG-Aufstellung in Spielhallen hin zu Spielbanken, ins Online-Glücksspiel, in Gaststätten und in das illegale Glücksspiel stattfinde. Weiterhin wurde an mehreren Stellen Kritik daran geäußert, dass für Spielbanken (auch für Sportwetten und Online-Glücksspiele) nicht dieselben Regeln gälten wie für Spielhallen. Es wurde zudem generelle Kritik an allen technischen Lösungen angebracht.

Insbesondere bezüglich der Verlust- und Gewinngrenzen und der Spielpausen wurde angemerkt, dass die Gäste durch diese Maßnahmen verärgert seien, was teilweise zu Streit mit dem Personal führe. Bezüglich der Wirksamkeit der Verlustgrenze von 60€ wurde angemerkt, dass diese für verlängerten Aufenthalt in den Spielstätten sorge, was nicht im Sinne des Schutzes der Spielenden sei. Konkret bezüglich der Höhe der Verlustgrenze wurde zudem kritisiert, dass die Grenze willkürlich sei, dass 80€ attraktiver gewesen wären bzw. ausreichen würden und dass die Höhe egal sei, da über irgendeinen Weg trotzdem viel Geld verspielt werden könne. Auch bezüglich der Wirksamkeit der Gewinngrenze von 400€ wurde angemerkt, dass große Gewinne lange Zeit benötigen um ausgezahlt zu werden, wodurch längere Verweildauer in den Spielstätten entstehe, was kontraproduktiv für den Schutz der Spielenden sei. Weiterhin wurde angebracht, dass in Kombination mit Nullstellung nach 3 Stunden, die Gäste um ihre Gewinne betrogen würden. Bezüglich Verlust und Gewinngrenzen wurde der Vorschlag einer einkommensabhängigen Gestaltung geäußert.

Bezüglich des gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels wurde von *einem Betreibenden* angemerkt, dass es sich um einen gesetzlichen Graubereich handle, da an

2 Geräten zu spielen, im Gesetzestext nicht konkret verboten sei und dass eine Beschränkung an sich sinnvoll sei, aber 2 Geräte gleichzeitig besser wären, um konkurrenzfähig zu bleiben.

Bezüglich der Pausen wurde angemerkt, dass in der Pause durch die Gäste online weitergespielt werde. Wenn der Automat nicht mehr bespielbar sei, würden die Gäste einfach ein neues Gerät freischalten.

Bezüglich der Begrenzung der Geldspeicher wurde angemerkt, dass es zu einer erhöhten Belastung des Geldmanagements aufgrund großer Rückgeldsummen komme.

(3) Ausgewählte Maßnahmen des GlüStV

Die Möglichkeit einer bundesweiten, zentralen Selbstsperre wurde von mehr als 66% der Befragten als *eher* oder *sehr wirksam* eingeschätzt.

Die Abstandsregelungen zwischen Spielhallen, die Beschränkung von Mehrfachspielhallen und das Verbot von Werbung für Spielhallen wurden von mehr als 66% der Befragten als *eher nicht* oder *überhaupt nicht wirksam* eingeschätzt.

Bezüglich der Möglichkeit zur bundesweiten, zentralen Fremdsperre sowie der Verpflichtung zu Sperrzeiten von Spielhallen waren die Einschätzungen nicht eindeutig.

Tabelle 40: Einschätzung hinsichtlich Wirksamkeit ausgewählter Maßnahmen des GlüStV zum Schutz vor problematischem Glücksspielen der Betreibenden

Maßnahme GlüStV	Keine Angabe	Fehlender Wert	N	Sehr wirksam Anzahl (%)	Eher wirksam Anzahl (%)	Eher nicht wirksam Anzahl (%)	Überhaupt nicht wirksam Anzahl (%)
Zentrale Selbstsperre (OASIS)	1	0	56	43 (75%)	8 (14%)	2 (4%)	3 (5%)
Zentrale Fremdsperre (OASIS)	2	1	54	20 (37%)	14 (26%)	10 (19%)	10 (19%)
Abstand von einigen hundert Metern zwischen Spielhallen	1	1	55	2 (4%)	4 (7%)	6 (11%)	43 (78%)
Beschränkung von Mehrfachspielhallen	4	0	53	2 (4%)	3 (6%)	9 (17%)	39 (74%)
Sperrzeiten von Spielhallen	2	0	55	6 (11%)	23 (42%)	11 (20%)	15 (27%)
Verbot von Werbung für Spielhallen	8	1	48	3 (6%)	11 (23%)	10 (21%)	24 (50%)

Anmerkung . GlüStV = Glücksspielstaatsvertrag.
Farbcodierung: Rot: >66% der Befragten gaben „eher nicht wirksam“ oder „überhaupt nicht wirksam“ an, Grün: >66% der Befragten gaben „eher wirksam“ oder „sehr wirksam“ an, Grau = keine der Bedingungen für Rot und Grün trafen zu.

(4) Zusätzliche Anmerkungen zu ausgewählten Maßnahmen des GlüStV

Zusätzlich zu den geschlossenen Antwortkategorien äußerten sich einige Betreibende ergänzend zu einzelnen Maßnahmen. Dabei wurde von mehreren Personen an mehreren Stellen die Kritik angebracht, dass die Regelungen nicht bundesweit gleich seien. Bezüglich verschiedener Maßnahmen (Abstandsregelungen, Beschränkung von Mehrfachspielhallen) wurde geäußert, dass sie durch das Online-Glücksspiel obsolet seien, da Menschen eh jederzeit und überall spielen könnten. Die legale Spielhalle biete hier eine kontrollierte Alternative zum Internet. Zudem wurde durch die Abstandregelungen und die Beschränkung von Mehrfachspielhallen eine Reduktion der legalen Spielhallen bemängelt, die zu einer Zunahme an illegalen Angeboten führe. Bezüglich Maßnahmen wie Sperrzeiten und der Beschränkung des Angebots im Allgemeinen wurde geäußert, dass dies zu Abwanderung in illegale Angebote führen könne.

Bezüglich der Selbstsperre wurde mehrfach betont, dass es die einzige/eine der einzigen wirksamen und sinnvollen Regelungen sei. Weiterhin wurde angemerkt, dass es nicht von allen, insbesondere weniger in Gaststätten, umgesetzt würde und zu wenige Kontrollen stattfänden.

Bezüglich der Fremdsperre wurde angemerkt, dass es eine zu große Verantwortung und Überlastung des Spielhallen-Personals darstelle. Gute Schulungen seien Voraussetzung für Fremdsperren.

Bezüglich des Werbeverbots wurde die Kritik angebracht, dass es ausschließlich für Spielhallen bestehe, was Aufmerksamkeit von legalen Angeboten weg und hin zu illegalen Angeboten ziehen könne.

(5) Weitere ausgewählte Maßnahmen aus SpielV und GlüStV, die sich in den letzten Überarbeitungen nicht verändert haben

Alle Maßnahmen in diesem Block wurden von mehr als 66% der Befragten als eher oder sehr wirksam eingeschätzt.

Tabelle 41: Einschätzung der Wirksamkeit weiterer ausgewählter Maßnahmen aus SpielV und GlüStV zum Schutz vor problematischem Glücksspielen der Betreibenden

Maßnahme	Keine Angabe	Fehlender Wert	N	Sehr wirksam Anzahl (%)	Eher wirksam Anzahl (%)	Eher nicht wirksam Anzahl (%)	Überhaupt nicht wirksam Anzahl (%)
Alterskontrollen	0	0	57	52 (91%)	4 (7%)	0	1 (2%)
Informationsmaterial (an Geräten und ausgelegt)	1	1	55	14 (25%)	24 (44%)	6 (11%)	11 (20%)
Ansprache auf problematisches Spielen/Anraten zu einer Behandlung	2	0	55	24 (44%)	15 (27%)	8 (15%)	8 (15%)
Personalschulungen	2	0	55	36 (65%)	16 (29%)	1 (2%)	2 (4%)

Anmerkung. SpielV = Spielverordnung, GlüStV = Glücksspielstaatsvertrag.
Farbcodierung: Rot: >66% der Befragten gaben „eher nicht wirksam“ oder „überhaupt nicht wirksam“ an, Grün: >66% der Befragten gaben „eher wirksam“ oder „sehr wirksam“ an, Grau = keine der Bedingungen für Rot und Grün trafen zu.

(6) Zusätzliche Anmerkungen zu weiteren ausgewählten Maßnahmen aus SpielV und GlüStV

Bezüglich des Informationsmaterials wurde angemerkt, dass es wichtig sei, dass diese gut anonym mitgenommen werden könne (zum Beispiel durch Platzierung in den WCs). QR-Codes könnten hier eine moderne Alternative bieten.

(7) Einschätzung der Wirksamkeit der „Spielerkarte“ für den Jungenschutz

Tabelle 42: Einschätzung der Wirksamkeit der Einführung des gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels für den Jugendschutz durch Betreibende

Einschätzung	Anzahl (%)
Sehr wirksam	22 (39%)
Eher wirksam	8 (14%)
Eher nicht wirksam	3 (5%)
Überhaupt nicht wirksam	22 (39%)
Keine Angabe	2 (4%)

Jeweils 39% der Befragten schätzten die Einführung des gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels als *sehr wirksam* bzw. *überhaupt nicht wirksam* sein.

42 Personen (74%) gaben an, dass nach Umsetzung der Änderungen der SpielV weniger Personen in der Spielstätte spielten. 40 Personen gaben Gründe für diese Veränderung an, die den folgenden Kategorien zugeordnet werden können: Wechsel zu alternativen oder illegalen Glücksspielen (28x), Spiel(-Geräte) nicht mehr attraktiv/langweiliger (23x), Abneigung von Spielenden gegenüber Veränderung/Disziplinierung (9x), generell weniger Spielende (1x). 14 Personen (25%) gaben an, es hätte *keinen Einfluss* auf die Anzahl der Spielenden gegeben.

5.5.3 Umsetzung der einzelnen Maßnahmen des Spieler:innenschutzes

In Tabelle 43 sind Angaben zu Häufigkeiten der Umsetzung einzelner Maßnahmen des Spieler:innenschutzes in Spielhallen dargestellt. Von 96% der Spielhallen-Betreibenden wird berichtet, dass Kontrollen des Ausweises mehrere Male pro Tag durchgeführt werden. Die Durchführung von Selbst- und Fremdsperren wird 1- bis 2-mal im Monat oder seltener berichtet. 6 Personen (11%) gaben an, dass mehrere Male pro Monat Selbstsperranträge ausgeführt werden. Hinsichtlich des Hinweisens von Gästen auf Beratungsmöglichkeiten unterscheiden sich die Antworten zwischen den Spielstätten stark.

Tabelle 43: Angaben zur Häufigkeit der Umsetzung einzelner Maßnahmen des Spieler:innenschutzes in Spielhallen durch Betreibende (N=57)

Zeitliche Angabe	Zutrittsverbot für Jugendliche unter 18 Jahren Anz. (%)	Kontrolle des Alters (automatisiert über den Ausweis oder durch Nachfragen) Anz. (%)	Hinweisen der Spielgäste auf Beratungsmöglichkeiten Anz. (%)	Ausführen eines Selbstsperrantrags Anz. (%)	Aussprechen eines Spielverbots/Ausführen einer Fremdsperre Anz. (%)
Unter 1-mal pro Jahr	9 (16%)	0	2 (4%)	5 (9%)	33 (60%)
1- bis 2-mal pro Jahr	6 (11%)	0	7 (13%)	8 (15%)	12 (22%)
Mehrere Male im Jahr	14 (25%)	0	13 (24%)	24 (44%)	6 (11%)
1- bis 2-mal pro Monat	11 (20%)	2 (4%)	15 (27%)	12 (22%)	2 (4%)
Mehrere Male pro Monat	3 (5%)	0	9 (16%)	6 (11%)	0
1- bis 2-mal pro Woche	1 (2%)	0	3 (5 %)	0	0
Mehrere Male pro Woche	0	0	0	0	0
1- bis 2-mal pro Tag	1 (2%)	0	0	0	0
Mehrere Male pro Tag	8 (15%)	53 (96%)	3 (5 %)	0	0
Keine Angabe	2 (4%)	0	3 (5 %)	0	2 (4%)

Alle befragten Spielhallen-Betreibenden gaben an, dass die Spielstätte an eine Sperrdatei angeschlossen sei. In allen Fällen wurde als Sperrdatei OASIS angegeben.

Auf die Frage, was die Spielenden in den obligatorischen Spielpausen tun, machten 45 Spielhallen-Betreibende Angaben. Als Tätigkeiten wurden genannt: rauchen (26x), Kontakt zu anderen Spielenden/Mitarbeitenden (17x), Etwas Trinken/Gastronomie (15x), auf Toilette gehen (15x), Online-Glücksspiel (14x), Raus gehen (9x), andere Beschäftigung auf dem Handy (z.B. Social Media/Telefonieren) (8x), (Versuch) das Gerät (zu) wechseln (7x), warten (5x), weggehen/wegfahren (4x), stören/sich ärgern (3x), Zusatzspiele spielen, für die man kein Geld bekommt (2x) und einschlafen (1x).

Die Spielhallen-Betreibenden schätzten im Mittel, dass 13% der Personen (Range: 0% – 85%), die an GSG in Spielhallen spielen, nicht mehr aufhören können, zu viel Geld verlieren oder länger spielen, als sie vorhatten.

5.5.4 Gründe für das Spielen an GSG

In Abbildung 5 sind Einschätzungen zur Wichtigkeit verschiedener Gründe zum Spielen an GSG dargestellt. „Es macht Spaß/zur Unterhaltung“ wurde von 89% der Befragten als sehr wichtig eingeschätzt. Weiterhin wurden „Um mit Freund:innen zusammen zu sein“ zu 72% und „Um zu entspannen und (manchmal) meine Probleme hinter mir zu lassen“ zu 81% als eher oder sehr wichtig eingeschätzt.

„Um Geld zu gewinnen, das ich für andere Zwecke verwenden kann“ wurde von 72% der Betreibenden als eher unwichtiger oder sehr unwichtiger Grund der Spielenden zum Spielen an GSG eingeschätzt. Als weitere Gründe wurden unter anderem genannt: nette Servicemitarbeitende/Service (7x), unter Menschen kommen (6x), Atmosphäre in der Spielhalle (5x) und Langeweile/Zeit überbrücken (4x).

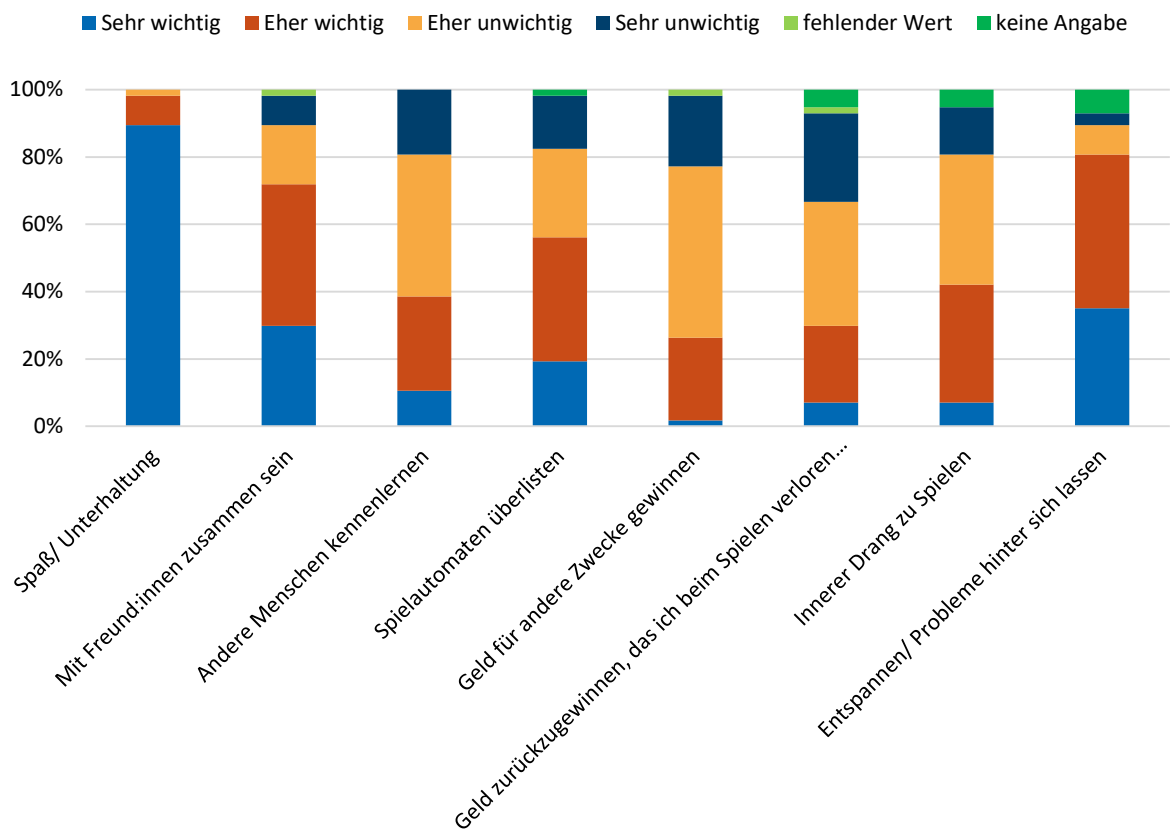

Abbildung 5: Einschätzung der Betreibenden zur Wichtigkeit verschiedener Gründe für das Spielen an GSG (Bildbeschreibung siehe Abschnitt 10.7)

5.5.5 Einflussfaktoren Problementwicklung

Abbildung 6 zeigt die Einschätzung des Einflusses der einzelnen Faktoren darauf, dass Personen glücksspielbezogene Probleme entwickeln.

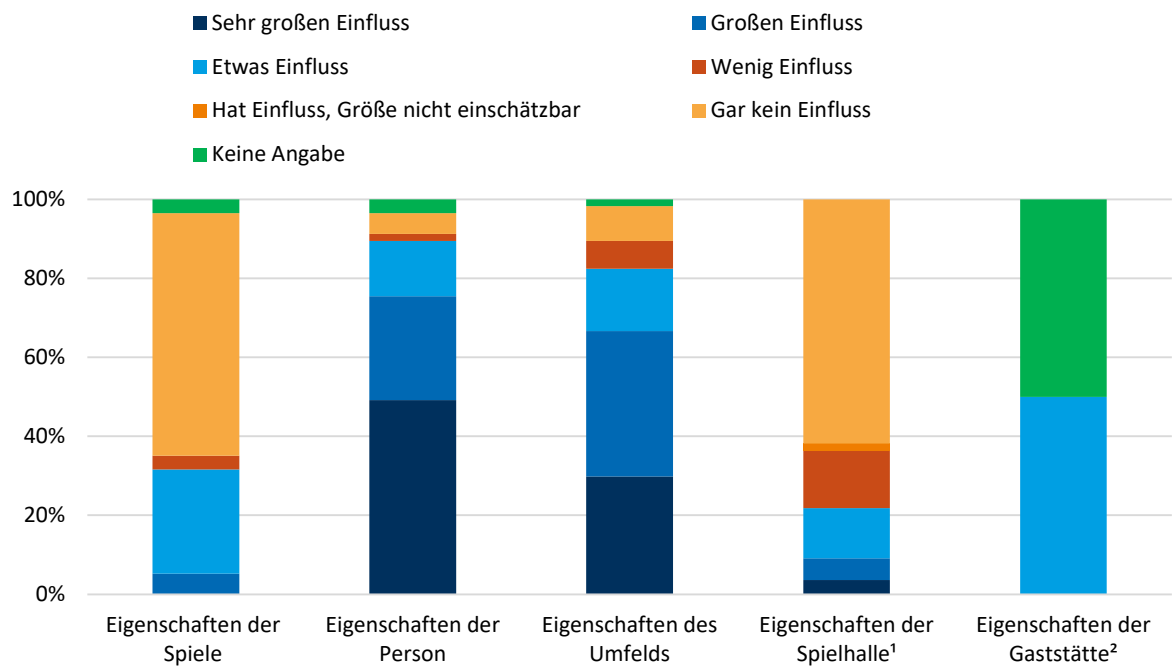

Abbildung 6: Einschätzung der Betreibenden zum Einfluss der einzelnen Faktoren darauf, dass Personen glücksspielbezogene Probleme entwickeln (Bildbeschreibung siehe Abschnitt 10.8)

Anmerkung. [1] *n*= 55 (wurden nur Spielhallen-Betreibende gefragt)
[2] *n* =2 (wurden nur Gaststätten-Betreibende gefragt

Für Eigenschaften der Spiele schätzten 35% der Befragten ein, dass diese *gar keinen Einfluss* darauf haben, dass Personen eine Glücksspielproblematik entwickeln. 3% schätzten ein, dass der Einfluss *groß* ist. 15 Personen machten Beispiele für Eigenschaften der Spiele. Am häufigsten wurden Beispiel aus den Kategorien (schnelle) Lichteffekte (6x), Geräusche und Ton (6x; z.B. Geräusche des Spiels, Klackern von Münzen) und Spieldauer und -frequenz (5x; z.B. Schnelligkeit des Spiels, schnelle Erforderlichkeit von Entscheidungen) genannt.

Bezüglich Eigenschaften der Person schätzten 43% der Befragten ein, dass diese einen *großen* oder *sehr großen Einfluss* haben. 26 Personen gaben Beispiele für Eigenschaften der Person an. Am häufigsten wurden Beispiele aus den Kategorien unspezifische generelle Eigenschaften bzw. psychische Grundstruktur (8x; z.B. "labile Persönlichkeit") und Vulnerabilität für Sucht (5x; z.B. genetisch) genannt.

Für Eigenschaften des Umfelds nahmen 38% der Befragten einen *großen* oder *sehr großen* Einfluss an. 30 Personen gaben Beispiele für Eigenschaften des sozialen und familiären Umfelds an. Am häufigsten wurden Beispiele aus den Kategorien Mangel an „funktionierendem“ sozialen Umfeld (8x; z.B. Einsamkeit, Verlust des Umfelds, wenig Interesse, wenig positiv geprägt), Verhalten von Freund:innen oder Familie, das Spielen begünstigt (6x; z.B. Eltern, die selbst spielen, Herstellen von Erstkontakt zum Spielen, Freizeitverhalten der Freund:innen, soziale Akzeptanz von Spielen) und Probleme mit Partnerschaft oder Beziehung (6x; z.B. Trennung) genannt.

Für Eigenschaften der Spielhalle schätzten 34% der Spielhallen-Betreibenden ein, dass diese *gar keinen Einfluss* darauf haben, dass Personen eine Glücksspielproblematik entwickeln. 4% schätzten den Einfluss als *groß* oder *sehr groß* ein. 15 Personen machten Beispiele für Eigenschaften der Spielhallen. Am häufigsten wurden Beispiele aus den Kategorien angenehme Atmosphäre (5x; z.B. Ambiente, Gepflegtheit, Verweilmöglichkeit, Gemütlichkeit, Wärme, Geborgenheitsgefühl).

5.5.6 Personalschulungen

Alle 55 befragten Spielhallen-Betreibenden gaben an, dass generell Schulungen für das Personal angeboten werden. Genauere Angaben zu den Personalschulungen sind in Tabelle 44 dargestellt. Eine Person gab an noch nicht an einer Schulung teilgenommen zu haben. Insgesamt wurden die Personalschulungen als hilfreich eingeschätzt. Alle, die an Schulungen teilgenommen hatten, haben externe Anbieter genutzt. Darüber hinaus gaben 24 Personen an, selbst schon einmal an einer internen Schulung teilgenommen zu haben und 34, dass es interne Schulungen für das weitere Personal gebe.

Tabelle 44: Angaben durch Betreibende zu Teilnahme an Personalschulungen der interviewten Person und des weiteren Personals sowie Einschätzung der Wirksamkeit der Schulungen

Teilgenommen	Anz. (%)	Einschätzung „Wie hilfreich?“	Anz. (%)[1]	Anbieter	Anz. (%)[2]
Selbst					
Ja	54 (98%)	Sehr hilfreich	30	intern	24 (44%)
Nein	1 (2%)	Etwas hilfreich	14	extern	54 (98%)
		Kaum hilfreich	4		
		Gar nicht hilfreich	5		
		Fehlender Wert	1		
Weiteres Personal					
Ja	55 (100%)	Sehr hilfreich	39 (71%)	intern	34 (62%)
Nein	0	Etwas hilfreich	14 (25%)	extern	55 (100%)
		Kaum hilfreich	0		
		Gar nicht hilfreich	1 (2%)		
		Keine Angabe	1 (2%)		

Anmerkung. [1] *n* = 54
[2] Mehrfachnennung möglich

Tabelle 45 zeigt den Anteil der Personen, die an einer Personalschulung teilgenommen haben, aufgeteilt nach Professionen. Es wurde in allen Spielhallen angegeben, dass das Aufsichts- und Servicepersonal geschult wurde. Bezüglich des Technikpersonals und der Geschäftsführung wurde von 80% bzw. 85% der Spielstätten-Betreibenden angegeben, dass diese an einer Schulung teilgenommen hätten.

Tabelle 45: Angaben durch Betreibende zu durchgeführten Personalschulungen aufgeteilt nach Profession innerhalb der Spielstätten

Position	Anz. (%) [1]
Geschäftsführer:in	47 (85%)
Filialleitung	52 (95%)
Sozialkonzeptbeauftragte:r	52 (95%)
Technikpersonal	44 (80%)
Servicepersonal	55 (100%)
Aufsichtspersonal	55 (100%)

5.5.7 Veränderungen im Umsatz

Berichtete Veränderungen im Umsatz vor im Gegensatz zu nach Einführung des gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels (November 2018) und vor der Covid-19-Pandemie im Gegensatz zu seit der Wiedereröffnung der Spielhallen sind in Tabelle 46 dargestellt. 85% der Spielhallen-Betreibenden berichteten zum Vergleichszeitpunkt November 2018 einen Rückgang des Umsatzes. Eine Person (2%) berichtete eine Zunahme der Umsätze. Zu dem Vergleichszeitpunkt „Corona-Pandemie“ berichteten 77% einen Rückgang im Umsatz und eine

Person (2%) eine Zunahme. Eine Person konnte die Frage nicht beantworten, da sie keinen Einblick in diese Informationen habe.

Tabelle 46: Angaben zu Veränderungen im Umsatz in den letzten 5 Jahren durch Betreibende

Veränderung	November 2018 [1]	Covid-19-Pandemie [2]
Unverändert geblieben	5 (9%)	10 (18%)
Um bis 10 Prozent gestiegen	1 (2%)	1 (2%)
Um bis zu 20 Prozent gestiegen	0	0
Um mehr als 20 Prozent gestiegen	0	0
Um bis zu 10 Prozent zurückgegangen	8 (15%)	6 (11%)
Um bis zu 20 Prozent zurückgegangen	14 (25%)	19 (35%)
Um mehr als 20 Prozent zurückgegangen	25 (45%)	17 (31%)
Konnte nicht beantwortet werden	1 (2%)	1 (2%)
Fehlender Wert	1 (2%)	1 (2%)

Anmerkung. [1] Veränderungen vor vs. nach Einführung des gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels (November 2018).
[2] Veränderung seit Wiedereröffnung der Spielhalle im Vergleich zu vor der Covid-19-Pandemie

Alle Spielhallen-Betreibenden berichteten Rückgänge im Umsatz in Zusammenhang mit Veränderungen der Spielautomaten durch die SpielV und weil andere Angebote nun attraktiver seinen (Tabelle 47). Die Corona-Pandemie und die „Vorsicht der Spielgäste durch Ansteckungsgefahr“ habe zu 47% keinen Einfluss auf den Umsatz gehabt, wohl aber die coronabedingten wiederholten Schließungen und die Zutrittsbeschränkungen. Beides führte zu Umsatzeinbußen (laut jeweils über 80% der Betreibenden).

Tabelle 47: Angaben zu Auswirkungen einzelner Faktoren auf den Umsatz von Spielhallen durch Betreiber:innen

Faktor	Stark zurückgegangen Anz. (%)	Etwas zurückgegangen Anz. (%)	Unverändert Anz. (%)	Etwas gestiegen Anz. (%)	Stark gestiegen Anz. (%)	Keine Angabe Anz. (%)
Veränderungen der Spielautomaten durch die SpielV	36 (65%)	18 (33%)	0	0	0	1 (2%)
Wiederholte Schließungen der Spielhallen	29 (53%)	17 (31%)	8 (15%)	0	0	1 (2%)
Vorsicht der Spielgäste durch Ansteckungsgefahr	10 (18%)	18 (33%)	26 (47%)	0	0	1 (2%)
Spielgäste konnten Spielhalle aufgrund von Zutrittsbeschränkungen nicht betreten	23 (42%)	24 (44%)	8 (15%)	0	0	0
Andere Angebote waren für Spielgäste attraktiver	36 (65%)	9 (16%)	7 (13%)	0	0	3 (5%)

5.5.8 Globale Einschätzung der Ziele der SpielV

Ein globale Einschätzung zur Veränderung des Schutzes von Spielenden bei Betrachtung aller besprochenen Maßnahmen ist in Tabelle 48 dargestellt. 15 Personen (26%) gaben an, der Schutz von Spielenden habe sich *stark* oder *eher verschlechtert*. 12 Personen nannten Beispiele für ihre Einschätzung. Am häufigsten wurden Überregulierung und dadurch weniger Attraktivität des Glücksspiels an GSG sowie eine teilweise Abwanderung ins illegale Spiel oder in Gaststätten (8x). Das zentrale Sperrsystem und Identifikationsnachweis durch OASIS wurden als Verbesserung (3x) genannt.

Tabelle 48: Einschätzung der Veränderung des Schutzes von Spielenden bei Betrachtung aller besprochenen Maßnahmen durch Betreibende

Einschätzung	Anz. (%)
Stark verschlechtert	7 (12%)
Eher verschlechtert	8 (14%)
Eher verbessert	20 (35%)
Stark verbessert	16 (28%)
Keine Angabe	3 (5%)
Fehlender Wert	3 (5%)

36 Personen (63%) gaben an, der Schutz von Spielenden habe sich *eher* oder *stark verbessert*. 20 Personen nannten Beispiele für ihre Einschätzung. Am häufigsten wurden das zentrale Sperrsystem und Identifikationsnachweis durch OASIS (13x), die Einzelbespielung (4x; Spielerkarte/Code) und mehr Aufklärung und Schulung des Personals (4x; weniger Bagatellisierung, Bewusstsein für Probleme durch Glücksspielen) genannt. 4 Personen merkten an, dass die Maßnahmen nicht sinnvoll, spielen an GSG generelle Überregulierung seien und die technische Umsetzung zu kompliziert sei.

5.5.9 Zufriedenheit der Betreibenden mit der 6. Änderungsverordnung der SpielV und Wünsche für die Zukunft

In Tabelle 49 ist dargestellt, wie zufrieden die Betreibenden mit den gegenwärtigen Regulierungen sind. In Tabelle 50 sind weitere Erläuterungen zu diesen Einschätzungen aufgelistet. 49% der Befragten gaben an, dass sie mit den gegenwärtigen Regulierungen *sehr unzufrieden* sind. Weitere 39% gaben an, *eher unzufrieden* zu sein (Tabelle 49). 29 Personen gaben zu diesen Einschätzungen weitere Erläuterungen an, wobei am häufigsten Erläuterungen aus den Kategorien Zunahme an illegalen oder anderen Glücksspielen (10x; mit unklarer anderer Regulierung) und mangelnde Wettbewerbsfähigkeit von GSG-Aufstellung (9x) genannt wurden, weiterhin Überregulierung (7x).

Tabelle 49: Angaben zu Zufriedenheit mit den gegenwärtigen Regulierungen der Betreibenden

	Anzahl (%)
Sehr unzufrieden	28 (49%)
Eher unzufrieden	22 (39%)
Eher zufrieden	4 (7%)
Sehr zufrieden	1 (2%)
Keine Angabe	2 (4%)

9% der Befragten gaben an mit den gegenwärtigen Regulierungen *eher* oder *sehr zufrieden* zu sein. 2 Personen machten weitere Erläuterungen zu diesen Einschätzungen, die den Kategorien Jugendschutz funktioniert gut (1x), Einführung OASIS/spielhallenübergreifendes System erfolgreich (1x).

Tabelle 50: Weitere Erläuterungen zur Einschätzung der Zufriedenheit mit den gegenwärtigen Regulierungen der Betreibenden

Antwort der Personen auf Frage zu Zufriedenheit mit gegenwärtigen Regulierungen	*n*	Weitere Erläuterungen (in Kategorien zusammengefasst)	Anzahl Nennungen
Eher/sehr unzufrieden	29	Zunahme illegales/anderes Glücksspiel (mit unklaren/anderen Regulierungen)	10
		Keine Wettbewerbsfähigkeit mehr	9
		Überregulierung	7
		Staat unterstützt eigenes Monopol (Spielbanken, Lotto)/GSG nicht wettbewerbsfähig/ Schließung/Entlassungen notwendig	5
		Defizite bei Umsetzung (zu wenig Kontrolle, Konsequenzen bei Nichteinhaltung, zu wenig Unterstützung, schlechte Abstimmung)	5
		Gewerbliches Spiel unattraktiv/führt zu Aggressionen/Unverständnis (z.B. Auszahlung in Zeitfenster)	3
		Allgemein schwer zu regulieren/Menschen finden Wege	2
		Unterschiedliche Regelungen durch Föderalismus	3
		Geringe Einbindung Mitarbeitende/ unangenehme Situationen durch z.B. Pausen	2
		Regulierung Personen gut/besser als bei Alternativen	1
		Kein Einfluss aufs Spielverhalten/Spielerschutz	2
		Ansatzpunkt nicht bei Schutz sondern Verdrängung von Spielenden	1
Sehr/eher zufrieden	2	Jugendschutz funktioniert gut	1
		Einführung OASIS/spielhallenübergreifendes System erfolgreich	1
		Regulierung Personen gut/besser als bei Alternativen	1
Keine Angabe	1	Zunahme illegales/anderes Glücksspiel (mit unklaren/anderen Regulierungen)	1
		Einführung OASIS/spielhallenübergreifendes System erfolgreich	1
		Allgemein schwer zu regulieren/Menschen finden Wege	1

Anmerkung. GSG = Geldspielgeräte

29 Befragte äußerten Wünsche für die Zukunft bezüglich GSG in Spielhallen und Gaststätten. Die kategorisierten Wünsche sind in Tabelle 51 einsehbar. Am häufigsten wurden Attraktivität/Image verbessern/Wirtschaftlichkeit erhöhen/ordentlich arbeitende Spielhallen unterstützen/wertfreie Haltung gegenüber Spielhallen/Stärkung legales Glücksspiels (12x) und Lockerung der Maßnahmen (10x) genannt.

Tabelle 51: Wünsche für die Zukunft der Betreibenden

Wünsche für die Zukunft (in Kategorien zusammengefasst)	Anzahl Nennungen
Attraktivität/Image verbessern/Wirtschaftlichkeit erhöhen/ ordentlich arbeitende Spielhallen unterstützen/ wertfreie Haltung gegenüber Spielhallen/ Stärkung legales Glücksspiels	12
Lockerung Maßnahmen (Spielen mind. an 2 Geräten, 60€-Grenze erhöhen, Abschaffung Gewinnausschüttung in bestimmten Zeitfenster, Pausenregelung weg, keine Abstandsregeln, Geräte mit weniger Einschränkungen)	10
Einschränkung illegales/anderes Glücksspiel	4
Verstärkung Arbeit OÄ (z.B. mehr Kontrollen, Treffen mit Beratungsstellen, Schulungen, mehr Personal)	4
Mehr und bessere Prävention/Therapiemöglichkeiten	4
Praxisnahe Regulierungen (mehr Spielbezug, Praktiker einbeziehen, deutlicher, schneller, wissenschaftsnah)	3
Einheitlichere Regulierungen (bundesweit, verschiedene Betriebe)	3
Zustimmung zu Spielsperre bei flächendeckender Umsetzung	3
Mehr personenbezogene Umsetzung/bessere Identifikation von Problemspielenden	2
Weniger Fokus auf technische Regelungen	2
Aktuelle Regulierungen gut, aber nicht verstärken	2
Fokus mehr auf persönliche Intervention durch Mitarbeitende	2
Online-Zahlungen ermöglichen	1
Altersgrenze verschärfen	1

Anmerkung. OÄ = Ordnungsämter

5.6 Teilstudie 3 mit Expert:innen aus Aufsicht, Beratung/Behandlung und Wissenschaft

Hauptergebnisse
• Die Expert:innen gaben insgesamt an, dass sich der Schutz der Spielenden durch die 6. Änderungsverordnung verbessert habe. • Die verschiedenen neuen Maßnahmen der SpielV konnten von den befragten Expert:innen zu 13% bis zu 57% frei genannt werden, 67%-93% kannten die verschiedenen neuen Maßnahmen der SpielV auf Nachfrage. • Über 66% der Expert:innen bewerten sowohl die bestehenden als auch die neueren Maßnahmen zum Schutz der Spielenden sowie die Maßnahmen aus dem GlüStV (Selbstsperre, Sperrzeiten, Verbot von Werbung, Ansprache) größtenteils als wirksam. Als nicht wirksam wurde von über 66% die Auslage von Informationsmaterial bewertet. • Weiterhin wurde angegeben, dass die Umsetzung der Regelungsinstrumente durch Betreibende mangelhaft sei, sodass viele Regelungen nicht oder nicht immer bzw. von allen Betreibenden umgesetzt würden. Auch die Kontrollen der Ordnungsämter seien mangelhaft. • Alterskontrollen seien für den Jugendschutz sehr wirksam, würden aber häufig nicht umgesetzt. • Expert:innen gaben an, dass es zu einer Abwanderung der Spielenden in illegale Glücksspiele aufgrund unattraktiver GSG durch die Regelungsinstrumente der 6. Änderungsverordnung komme. • Expert:innen im Kontrollbereich gaben an, dass es verschiedene Formen des illegalen Glücksspiels gebe: illegale Geräte in legalen Gaststätten (Fungame-Automaten), und illegale Spielstätten im Hinterzimmer oder Pseudogaststätten (Casino-Cafés). • Zurückzuführen sei das illegale Angebot laut den Expert:innen auf diverse Gründe: zu wenig Kontrollen (z.B. durch das Ordnungsamt), Schulungs- und Wissensdefizite und Personalmangel bei den Vollzugsbehörden, dadurch fehlender Vollzug, zu niedrige Sanktionen (z.B. Geldstrafen), mangelnde Rechtsvorschriften (z.B. Abgrenzung illegaler und legaler Gaststätten), zu langwierige Verfahren und zu starke Regulierungen in legalen Spielhallen. • Die Schätzungen für das prozentuale Angebot an illegalen GSG von allen GSG in Deutschland liegen mit 0 bis 75% weit auseinander, und weisen auf ein Defizit in der statistischen Erfassung und Meldung hin.

5.6.1 Realisierte Stichprobe

Auf die Ausschreibung (Rekrutierungsschritt 1) meldeten sich 10 Personen, wovon 8 eingeladen und interviewt wurden. Im Anschluss wurden einzelne, den festgelegten Expertise-Bereichen zugehörige Expert:innen gezielt kontaktiert und eingeladen (Rekrutierungsschritt 2), von denen insgesamt 15 an Interviews teilnahmen (siehe Tabelle 52). Somit konnten insgesamt 23 Expert:innen befragt werden.

Tabelle 52: Anzahl interviewter Expert:innen pro Gruppe für Teilstudie 3

Rekrutierungsschritt	EB 1	EB 2	EB 3	EB 4	Gesamt
Rekrutierungsschritt 1	3	2	0	3	8
Rekrutierungsschritt 2	4	7	2	2	15
Gesamt	7	9	2	5	23

Anmerkung. Rekrutierungsschritt 1 = Ausschreibung, Rekrutierungsschritt 2 = Gezieltes Kontaktieren von Expert:innen, EB = Expertise-Bereich, EB 1 = Einrichtungen zur Beratung/ Behandlung/ Verbände der Suchthilfe/andere Behandlungsverbände; EB 2 = Aufsichtsbehörden/ Polizei; EB 3 = Wissenschaftler:innen; EB 4 = Spieler:innenschutz und Prävention im Kontext der Glückspielanbieter:innen.

Angaben zum Erfahrungshintergrund (rahmengebende Beschäftigung) der Expert:innen im Bereich Glücksspiel sind in Tabelle 53 verzeichnet.

Tabelle 53: Rahmengebende Beschäftigung der interviewten Expert:innen im Bereich Glücksspiel

Beschäftigung	Anzahl	Dauer[1] MW (Range)	Zuletzt vor[1] MW (Range)[2]
Wissenschaftler:in	3[4]	23 (10-43)	1 (0-4)
In beraterischer/therapeut. Tätigkeit	11[4]	12 (2-28)	0,7 (0-5)
Tätigkeit in Verbänden	9[4]	14 (3-30)	0,4 (0-2)
Polizei/Vollzug	8[5]	10 (3-25)	0
Andere	8[6]	10 (3-23)	0

Anmerkung. N = 23. Mehrfachnennungen waren möglich.
[1] In Jahren,
[2] Referenz: Erhebungsjahr 2022
[3] Für eine Person lag kein Wert vor
[4] Für drei Personen lag kein Wert vor
[5] Für zwei Personen lag kein Wert vor.

Von den 9 Expert:innen, die angaben, der Tätigkeit in Verbänden nachzugehen, ließen sich die Antworten von 7 (78%) der Personen der Kategorie Verbände zu Sucht/Suchthilfe/der Interessensvertretung von Betroffenen zuordnen. Die Ausführungen von 2 (22%) der Personen ließen sich der Kategorie Verbände der Automatenwirtschaft/-unternehmer:innen zuordnen.

Zur Auswahlmöglichkeit Andere äußerten sich 8 der Expert:innen genauer. Ihre Aussagen konnten den folgenden Kategorien zugeordnet werden: Durchführung von Personalschulungen oder das Entwerfen von Sozialkonzepten (2x), leitende Position oder Verwaltungsstelle im Bereich der Suchtberatung (2x), Präventionsberatung (2x), Präventionsberatung spezifisch im Kontext von Glückspielanbieter:innen (2x), Tätigkeit als Personal in einer Spielstätte (1x) sowie eine Tätigkeit im Bereich Steuerfahndung bezüglich Glücksspielens (1x). Dabei waren Mehrfachnennungen möglich.

Über alle rahmengebende Beschäftigungen hinweg betrug die Erfahrung der Expert:innen im Durchschnitt 12 Jahre (Range: 2 - 43 Jahre), im Durchschnitt wurde die Beschäftigung zuletzt vor 0,41 Jahren (Range: 0 - 5 Jahre) ausgeübt.

Weitere Angaben zum Erfahrungshintergrund (Konkrete Tätigkeiten im sowie Einstieg in den Bereich Glücksspielen) sind in Tabelle 54 verzeichnet.

Tabelle 54: Konkrete Tätigkeiten im/Einstieg in den Themenbereich Glücksspiel der interviewten Expert:innen

Konkrete Tätigkeiten im/ Einstieg in den Themenbereich Glücksspiel	Anzahl (%)
Tätigkeiten im Bereich Glücksspiel	
Beraterische/therapeutische Interventionen	12 (52%)
Entwicklung von Konzepten der Therapie	4 (17%)
Projekte der Prävention	9 (39%)
Vorträge	12 (52%)
Publikationen	4 (17%)
Polizeiliche Aufgaben	8 (35%)
Presse	10 (43%)
Statistische Auswertungen	13 (57%)
Verbandliche Aufgaben	3 (13%)
Andere	14 (61%)
Wie zum Thema Glücksspiel gekommen?	
Beruflich	21 (91%)
Privat über Angehörige oder Bekannte	3 (13%)
Aufgrund eigener Erfahrungen	1 (4%)

Anmerkung. N = 23. Mehrfachnennungen waren möglich. Prozentangaben beziehen sich jeweils auf den Anteil der *Ja*-Antworten an der Gesamtzahl der Antworten pro Item.

Zur Kategorie „Andere“ bezüglich der konkreten Tätigkeit im Bereich Glücksspiel gaben 14 Personen eine weitere Erläuterung an. Diese konnten den folgenden Kategorien zugeordnet werden: Durchführen von Sachkundeprüfungen/Weiterbildungen/Schulungen zum Spielendenschutz (7x; z.B. bei Polizei oder ehrenamtlichen Beratungen), Zusammenarbeit mit Ordnungsämtern durch Begehungen und Meldungen (1x), Tätigkeit im Verwaltungsbereich (3x; z.B. fachliche Aufsicht bei Behörden, Ausschussarbeit), Forschung/Datenaufbereitung (3x; z.B. für Gremien, Beteiligung bei Gewerbekontrollen mit Anzeigen von Widrigkeiten, Tätigkeit als Groupier:in (1x), sowie die Tätigkeit im Rahmen von Begutachtungen (2x; z.B. Forensik, ambulante Beratung). Dabei waren Mehrfachnennungen möglich.

Um die Expert:innen nur zu Bereichen zu befragen, zu denen sie sich qualifiziert äußern wollten, beantworteten sie vor jedem inhaltlichen Abschnitt eine Filterfrage. Expert:innen wurden zum entsprechenden Bereich befragt, wenn sie angaben, sich mindestens *ein bisschen* (siehe Tabelle 55) oder *kaum* (siehe Tabelle 56) auszukennen. In Tabelle 55 und Tabelle 56 ist die Anzahl der jeweils befragten Expert:innen abhängig von ihrem Expertisegrad dargestellt.

Tabelle 55: Anzahl der befragten Expert:innen pro Themenbereich abhängig vom angegebenen Expertise-Grad: Einflussfaktoren der Problementwicklung, Veränderungen in Spielhallen und Gaststätten seit 2018 sowie Maßnahmen der neuen SpielV

Grad der Expertise	Einflussfaktoren der Problementwicklung, Anzahl (%)	Veränderungen in Spielstätten seit 2018, Anzahl (%)	Maßnahmen der neuen SpielV, Anzahl (%)
Gar nicht	3 (13%)	1 (4%)	0
Ein bisschen	7 (30%)	10 (43%)	12 (52%)
Sehr gut	13 (57%)	12 (52%)	11 (48%)
Somit befragt	**20 (87%)**	**22 (96%)**	**23 (100%)**

Anmerkung. SpielV = Spielverordnung, SH = Spielhalle, GT = Gaststätte. N = 23.

Tabelle 56: Anzahl der befragten Expert:innen pro Themenbereich abhängig vom angegebenen Expertisegrad: Illegales Glücksspiel

Expertisegrad	Illegales Glückspiel
Gar nicht	2 (9%)
Kaum	4 (17%)
Etwas	6 (26%)
Sehr gut	11 (48%)
Somit befragt	**21 (91%)**

Anmerkung. N = 23.

Die Interviews wurden von September bis Dezember 2022 von vier verschiedenen Interviewer:innen der Projektgruppe durchgeführt und dauerten im Durchschnitt rund 60 Minuten (Range: 43 - 84 Minuten). Es ist bei den Ergebnissen zu beachten, dass alle Antwortkategorien dargestellt werden, auch wenn nur die Antwort einer Person dieser Kategorie zugeordnet wurde.

5.6.2 Störungskonzept

Alle interviewten Expert:innen wurden gebeten, zu den folgenden Themenbereichen ihre Meinung darzustellen.

5.6.2.1 Relevante Prozesse und Faktoren bei der Entwicklung einer Glücksspielstörung

Hierzu äußerten sich 20 der Expert:innen. Die geäußerten Beispiele für relevante Prozesse und Faktoren konnten den folgenden Kategorien zugeordnet werden: die Persönlichkeit (10x; z.B. individuelles Suchtpotential einer Person, Bedürfnisstruktur, Interesse an Neuem), Unzufriedenheit/kein erfülltes Leben/familiäre Probleme/instabiles Umfeld/Langeweile (7x), das Gefährdungspotential innerhalb einer Glücksspielform (6x; z.B. Trigger, Geräusche, Töne), die Zugänglichkeit (5x; z.B. Milieu, Sozialisierung, Alter bei Ersteintritt), bio-psycho-soziale, mehrdimensionale oder vulnerabilitätsbasierte Störungsmodelle (5x), das Suchtdreieck (Mensch,

Milieu, Mittel; 3x), Gewinnaussichten (4x), Entwicklung unabhängig von der Bevölkerungsschicht (1x), Werbung (2x), die Gesellschaft (1x), Gewohnheiten in einer Familie (1x) sowie GSG in Gaststätten (1x). Diese Angaben beinhalteten Mehrfachnennungen.

5.6.2.2 Maßnahmen zur Verhinderung einer Glücksspielstörung

Hierzu äußerten sich 22 der Expert:innen. Die geäußerten Beispiele für Maßnahmen konnten den folgenden Kategorien zugeordnet werden: Primärprävention (8x; z.B. Sensibilisierung für Gefahr, als Bestandteil von Erziehung, auf bestimmte Zielgruppen zugeschnitten, Finanzierung fördern), Sekundärprävention (5x; z.B. Warnhinweise, Aufklärung im Glücksspiel-Kontext, Schulungen für Personal, Beratungsmöglichkeiten). Darüber hinaus wurde bemängelt, dass die allgemeine Prävention (z.B. Plakate, allg. Warnhinweise) nicht funktioniere, und dass die Prävention spezifischer sein müsse (2x; z.B. wie funktionieren GSG). Als weiteres Beispiel wurde Verhältnisprävention bzw. die Notwendigkeit gesellschaftlicher Normen, die exzessives Glücksspielen problematisieren (2x) genannt. Als weitere Beispiele wurden genannt: Einschränkung von Verfügbarkeit/Zugang/Angeboten (8x; z.B. keine GSG in Gaststätten, Marktregulation, Sperren, Spielpausen), eine konsequentere Regulierung (7x; z.B. durch Gesetz; Behörden; Technik, Verbote ohne Übergänge), regelmäßige, fachlich kenntnisreiche Kontrolle (2x; z.B. durch Aufsichtsbehörden), Erhöhung der Altersgrenze (1x), ein generelles Verbot von GSG (1x), sowie eine Kombination aus Verantwortung von Politik, Individuum, Gesellschaft/Umfeld (1x; z.B. Kombination von politischen Regulierungen und Prävention).

Darüber hinaus wurde geäußert, dass Werbung ein problematischer Aspekt sei (2x; z.B. Notwendigkeit von Einschränkungen), dass bei GSG höheres Risiko als bei Lotterien vorliege (3x z.B. Ereignisfrequenz von Bedeutung), dass es individuelle Hilfemaßnahmen bei problematischen Lebenslagen aufgrund von individuellen Risikofaktoren brauche (3x; z.B. psychische Vorbelastung, Erziehung), dass sich das Entwickeln einer Glücksspielstörung nicht verhindern lasse, da es sich um eine Persönlichkeitsfrage handele (1x), dass legales Online-Glücksspiel ein Problem darstelle (2x), dass der GlüStV hierzu gut, in der Umsetzung aber schwierig sei (1x), sowie dass es eine Förderung legaler Angebote geben müsse (1x). Diese Angaben beinhalteten Mehrfachnennungen.

5.6.2.3 Merkmale von problematischem Glücksspielverhalten im Vorfeld einer klinischen Diagnose

Hierzu äußerten sich 20 der Expert:innen. Die genannten Merkmale konnten den folgenden Kategorien zugeordnet werden: Kontrollverlust (13x; z.B. bezüglich eingesetzter Geldmenge, Geld

leihen, Spielzeit, Häufigkeit des Spiels, (zunehmendes) Gefühl von Unfreiwilligkeit), ständige mentale Auseinandersetzung mit Glücksspiel (4x), Vernachlässigung anderer Lebensbereiche (4x), negative Gefühle mit Glücksspiel verändern wollen/psychische Funktionalität (3x; z.B. bei anderen psychischen Störungen, Alltagsproblemen), vermeintliches Zurückholen von Verlusten/Illusion von Reichtum (3x), Kriterien nach ICD-10, DSM-5 oder einschlägigen Checklisten (3x), sowie Spielen trotz negativer Folgen (3x). Weiterhin wurden genannt: Mangelndes individuelles Problembewusstsein bei Problembewusstsein des Umfelds (1x), Schwierigkeiten, gesetzliche Maßnahmen einzuhalten (1x) sowie SpieleApps für Kinder (1x).

Darüber hinaus wurde auch angegeben, dass keine klare Trennung zwischen normalen und pathologischen Glücksspiel möglich sei (3x). Diese Angaben beinhalteten Mehrfachnennungen.

5.6.2.4 Gleiches vs. unterschiedliches individuelles Risiko bei der Entwicklung einer Glücksspielstörung

Hierzu äußerten sich 20 der Expert:innen. Die genannten Einschätzungen konnten den folgenden Kategorien zugeordnet werden: Individuell unterschiedliches Risiko (10x; z.B. unterschiedliche Schutz- und Risikofaktoren), individuell unterschiedliches Risiko durch Disposition oder Persönlichkeitsstruktur (4x), individuell unterschiedliches Risiko durch andere Diagnosen (2x; z.B. Aufmerksamkeitsdefizit- und Hyperaktivitätsstörung, Persönlichkeitsstörungen), individuell unterschiedliches Risiko durch Selbstwert/Affektregulation/Impulsivität/geringe Frustrationstoleranz (4x), individuell unterschiedliches Risiko durch Leistungsmotiv (1x; z.B. bei ehemaligen Sportlern).

Weiterhin wurden genannt: Unterschiede durch soziale Faktoren (6x; z.B. Migration, Bildungsstand, Arbeitssuche/beruflicher Erfolg, männliches Geschlecht), Unterschiede durch Angebot und Verfügbarkeit, alternative Substanzen/Konsum (3x), Unterschiede durch Familie/das soziale Umfeld (1x). Darüber hinaus wurde das multifaktorielle Entstehungsmodell von Abhängigkeit erwähnt (1x). Diese Angaben beinhalteten Mehrfachnennungen.

5.6.3 Einflussfaktoren Problementwicklung

Es wurden 20 Expert:innen zu den möglichen Einflussfaktoren auf die Problementwicklung bei Spielenden befragt (siehe Tabelle 55). Ihre Einschätzung hinsichtlich einzelner, zu einer möglichen Problementwicklung beitragender Faktoren ist in Abbildung 7 dargestellt.

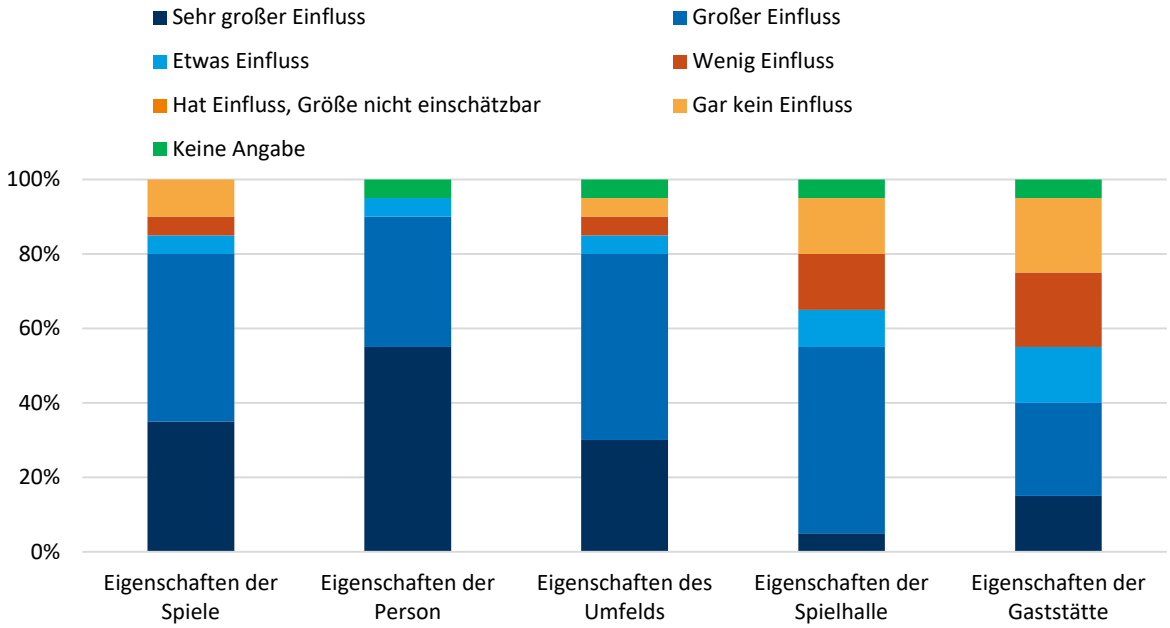

Abbildung 7: Einschätzung der Expert:innen zum Einfluss der einzelnen Faktoren darauf, dass Personen glücksspielbezogene Probleme entwickeln (Bildbeschreibung siehe Abschnitt 0)

Anmerkung. N = 20.

Alle Personen, die mindestens ein *wenig Einfluss* angaben, wurden darum gebeten, Beispiele aufzuführen. Diese sind in Tabelle 57 verzeichnet.

Tabelle 57: Faktoren, die zur Problementwicklung beitragen: Beispiele der Expert:innen

Faktor	*n*	Beispiele (Kategorien)	Anzahl Nen-nungen
Eigenschaften des Spiels	16	Ansprechendes Design von Animationen/Optik (z.B. bunt, Farben, auch Gerät selbst)	7
		Gewinnausschüttung (z.B. Höhe, Häufigkeit, Schnelligkeit des Gewinns, Erwartung von Gewinn)	7
		Spannung des Spiels (z.B. Neuheit, Risikotreppe, hohes Risiko, Dauerspannung)	6
		Unterhaltungswert (z.B. Spiel mit bestimmtem Thema, z.B. Fantasy/Abenteuer, Auswahl von Themen, Komplexität des Spiels, Identifikation mit Spiel, Breite des Spielangebots)	4
		Spieldauer/& -frequenz (z.B. Schnelligkeit des Spiels, schnelle Erforderlichkeit von Entscheidungen)	4
		(schnelle) Lichteffekte	3
		Geräusche und Ton (z.B. Geräusche des Spiels, Klackern von Münzen)	2
		Fastgewinne	2
		Freispiele/Zusatzspiele	2
		Book of Rah als beliebtes Spiel mit besonderen Eigenschaften	2
		Punktespiel	2
		Komplexeres Spiel mit Zusatzoptionen	1
		Geringe Einsätze	1
		Algorithmus des Spiels	1
Eigenschaften der Spielhalle	16	Angenehme Atmosphäre (z.B. Ambiente, Gepflegtheit, Verweilmöglichkeit, Gemütlichkeit, Wärme, Geborgenheitsgefühl)	9
		Personal/Service (z.B. sozialer/vertrauter Kontakt zu Spielenden, Ansprache mit Name, Freundlichkeit, Kleidung d. Personals, Getränkeangebot, Freigetränke)	7
		Soziales Umfeld/Ambiente (z.B. Gemeinschaftlichkeits-/ Gleichgesinntheitsgefühl mit anderen Spielenden, Stammspielhalle, Stammspieler:innen)	4
		Anonymität durch optischen Schutz nach außen	3
		Standort (z.B. außerhalb, gut erreichbar, ermöglicht ungesehenen Eintritt)	2
		Ambiente, das Zeitgefühl verunmöglicht (keine Uhr/ gleichbleibende Temperatur und Licht)/Abgeschnittenheit von Außenwelt	2
		Guter Umgang mit/Einhalten von gesetzlichen Regelungen (z.B. Spieler:innenschutz)	2
		Mehrfachkonzessionen und Mehrfachspiel	1
		Abstände zwischen den Spielgeräten	1
		"Anrüchige" Atmosphäre in eigentlich nicht illegalem Angebot	1
		Hintergrundgeräusche von GSG	1
		Ambientepräferenz (ob gepflegt oder "schmuddelig")	1

Faktor	*n*	Beispiele (Kategorien)	Anzahl Nen-nungen
Eigenschaften der Gaststätte	15	Alkoholausschank (z.B. generell, tw. kostenlos, führt zu Kontrollverlust/Enthemmung)	8
		Automaten nicht einsehbar (z.B. von Mitarbeitenden, vom Rest des Lokals; z.B. weil in Nischen platziert)	4
		Sozialer Kontakt (z.B. Zentrum des sozialen Netzwerks, Treffen von Bekannten/Freund:innen)	4
		Einfacher/niederschwelliger Zugang (z.B. im Vergleich zu "abgeklebten Spielhallen")	3
		Wenig bzw. schwer durchführbare Kontrollen	2
		Angenehme Atmosphäre (z.B. Gemütlichkeit, Verweilmöglichkeit, Sitzmöglichkeit)	2
		Schutzfaktor: stärkere soziale Kontrolle (z.B. durch Nicht-Spielende)	2
		Service (z.B. Getränke)	1
		Schutzfaktor: maximal 2 Automaten	1
		Generell weniger Umsetzung von Regelungen in Gaststätten	1
		Standort	1
		Risiko abhängig vom Publikum in den Gaststätten	1
Eigenschaften der Person	18	Niedriges Selbstwertgefühl/Selbstwirksamkeitsgefühl bzw. -erwartung/wenig Erfolgsgefühle im realen Leben/ Minderwertigkeitsgefühl/Kompensation durch Spiel	7
		Subjektive Belastung (z.B. Vorbelastung, Einsamkeit, Schicksalsschläge, Unzufriedenheit, persönliche Probleme)	6
		Niedrige Impulssteuerung bzw. kognitive Kontrolle/hohe Impulsivität	5
		Unspezifische generelle Eigenschaften/psychische Grundstruktur (z.B. "labile Persönlichkeit")	4
		Migrationshintergrund (z.B. Mechanismus unklar, keine Sprachbarriere an GSG, Bildung)	4
		Langeweile	3
		Vulnerabilität für Sucht (z.B. genetisch)	2
		Andere Psychische Störung (z.B. Depression, andere Sucht)	2
		Probleme im Zusammenhang mit Arbeit (z.B. Arbeitssuche, Arbeitslosigkeit)	2
		Niedriger Bildungsstatus/spezifische Berufsgruppen (z.B. Handwerk)	2
		Vermeidung (Konflikte, Emotionale Regulation)	2
		Sozialer Status/niedrige soziale Schicht/Armut	2
		Verhältnis zu Geld (z.B. Selbstkontrolle im Umgang damit)	1
		Alter (jung)	1
		Alter (Rentner:innen)	1
		Affektivität	1
		Gender: weiblich	1

Faktor	*n*	Beispiele (Kategorien)	Anzahl Nen-nungen
Eigenschaften des sozialen Umfelds	18	Verhalten von Freund:innen/Familie, das Spielen begünstigt (z.B. Eltern, die selbst spielen, Herstellen von Erstkontakt zum Spielen, Freizeitverhalten d. Freund:innen, soziale Akzeptanz von Spielen)	9
		Mangel von funktionierendem sozialen Umfeld (z.B. Einsamkeit, Verlust des Umfelds, wenig Interesse, wenig positiv geprägt)	7
		Finanzielle Probleme/Arbeitslosigkeit von Angehörigen (z.B. durch Spielgewinne unterstützen wollen)	5
		Probleme mit Partner:innenschaft/Beziehung (z.B. Trennung)	4
		Probleme im Kontext Familie/ Elternhaus/Zuhause (z.B. unglücklich sein, "kaputte Familie", "schlechtes Elternhaus")	3
		(Umgang mit) generelle(n) soziale(n) Probleme(n) (z.B. problematischer sozialer Alltag, Schicksalsschläge, Konflikte	3
		Spielen als Fluchtstrategie vor Problemen (z.B. von zuhause)	3
		fehlende Aufklärung	2
		Probleme im Arbeitskontext (z.B. Konflikte, Verlust von Arbeitsstelle)	2
		Kulturelle Gepflogenheiten, die Spielen begünstigen (z.B. Akzeptanz)	1
		Schutzfaktor: Unterstützung aus sozialem Umfeld (z.B. bei Problemen, Abhalten von Spielen, Stabilität)	1

Anmerkung. GSG = Geldspielgerät. N = 20. Mehrfachnennungen waren möglich.

5.6.4 Beobachtung von Veränderungen seit November 2018

Es wurden 22 Expert:innen zu Beobachtungen von Veränderungen in Spielhallen und Gaststätten seit 2018 befragt. Dies erfolgte für zwei Zeitpunkte: Vor und nach der Einführung der neuen SpielV sowie vor und nach dem Beginn der Covid-19-Pandemie (siehe Abschnitt 4.2.3).

Die offene Frage, welche allgemeinen Veränderungen sich seit 2019 in Spielhallen und Gaststätten ergeben hätten, wurde von 21 Personen beantwortet. Folgende Veränderungen wurden genannt: Stärkere Regulierungen/Veränderungen an den GSG (6x), Veränderung der Anzahl der GSG in Gaststätten (5x; z.B. dadurch mehr Unterhaltungsspielgeräte), insgesamt/ gleichzeitig Spielen an weniger GSG z.B. konsequenteres Personal, dadurch mehr Auslastung an einem GSG), mehr Unmut bei Spielenden/weniger Spaß am Spiel/unattraktivere Spielbedingungen für Spielende (3x), Abwanderung zu Online-Spiel/ illegalem Spiel/Spielbanken (3x), eine reduzierte Besucherzahl, darauffolgen dann wieder ein Anstieg (2x), eine Zunahme illegaler Geräte (2x), einen Umsatzrückgang bei legalen GSG (1x), mehr Konflikte zwischen Spielende und Personal (2x), eine schlechtere Atmosphäre (1x), eine bessere, freundlichere Atmosphäre (1x), seltenere Gewinne für Spielende (1x) sowie mehr Bürokratie (1x).

Darüber hinaus wurde berichtet, dass sich Besucher:innen langsam an die Umstellung gewöhnt hätten (1x). Weiterhin wurde auch kaum oder keine Veränderung beobachtet (6x; z.B. in Spielhallen, bezüglich des Spielverhaltens). Mehrfachnennungen waren möglich.

Die offene Frage, welche allgemeinen Veränderungen sich durch die Covid-19-Pandemie in Spielhallen und Gaststätten ergeben hätten, wurde von 20 Personen beantwortet. Folgende Veränderungen wurden genannt: Ein Rückgang der Spielenden (6x), ein Rückgang der Spielenden mit darauffolgendem erneuten Anstieg (4x), eine höhere Auslastung der Einrichtungen (z.B. Gaststätten) die geöffnet waren, bzw. der verfügbaren GSG (4x), eine Zunahme von illegalem Glücksspiel (4x; z.B. in Kellern/Hinterzimmern), eine Zunahme von Online-Glücksspiel (3x), vermutlich keine Zunahme von Online-Spiel (1x), ein stärkerer Spielerschutz (3x; z.B. durch stärkeres Bewusstsein/Seriosität), eine geringere Rolle von Spielerschutz aufgrund von neuem, ungeschultem Personal/weil es wichtiger sei, dass Kunden vorhanden seien (1x).

Weiterhin wurde berichtet, dass dies noch nicht bewertbar sei (2x), sowie dass es keine Veränderung gegeben habe (3x). Mehrfachnennungen waren möglich.

Weiterhin wurden die Expert:innen konkreter zu von ihnen beobachteten Veränderungen (Anzahl Spielender, Spieldauer) befragt. Dies erfolgte getrennt für beide Spielstätten-Typen und war

ebenso bezogen auf die oben genannten zwei Zeitpunkte. In Tabelle 58 sind die entsprechenden Antworten der Expert:innen dargestellt.

Tabelle 58: Von Expert:innen angenommene Veränderungen (Anzahl Spielender, durchschnittliche Spieldauer) in Spielhallen und Gaststätten seit 2018 durch die Änderungen der SpielV bzw. durch Corona

Zeitpunkt	Veränderung	Anzahl Spieler:innen Anzahl (%)		Spieldauer Anzahl (%)	
		SH	GT	SH	GT
SpielV[1]	Mehr[3]/Länger[4] als früher	1 (5%)	3 (14%)	1 (5%)	1 (5%)
	Weniger[3]/Kürzer[4] als früher	5 (23%)	3 (14%)	1 (5%)	0
	Keine Veränderung	10 (45%)	7 (32%)	5 (23%)	3 (14%)
	Keine Angabe	6 (27%)	9 (41%)	15 (68%)	18 (82%)
Corona[2]	Mehr[3]/Länger[4] als früher	3 (14%)	2 (9%)	1 (5%)	1 (5%)
	Weniger[3]/Kürzer[4] als früher	6 (27%)	3 (14%)	3 (14%)	0
	Keine Veränderung	5 (23%)	4 (18%)	3 (14%)	3 (14%)
	Keine Angabe	8 (36%)	13 (59%)	15 (68%)	18 (82%)

Anmerkung. SH = Spielhalle, GT = Gaststätte, SpielV = Spielverordnung.
[1] Personen wurden um eine Einschätzung des Zeitraums „seit November 2018 bis zum Beginn der Corona-Pandemie“ gebeten
[2] Personen wurden um eine Einschätzung im Vergleich der Zeiträume „seit März 2022“ und „vor der Pandemie“ gebeten; [3] Formulierung bezieht sich auf Anzahl Spielender; [4] Formulierung bezieht sich auf Spieldauer.

Bezüglich der Veränderungen der Anzahl der Spielenden durch die SpielV in Spielhallen gaben die meisten Personen (10) *keine Veränderung* an. Für alle weiteren Veränderungen lag für die meisten Personen keine Angabe vor (siehe Tabelle 58).

Für die beobachteten Veränderungen (Anzahl Spielender, durchschnittliche Spieldauer) wurden die Personen jeweils offen zu ihrer diesbezüglichen Informationsquelle befragt. Ein Überblick über die Antworten ist in Tabelle 59 dargestellt.

Tabelle 59: Anzahl der Nennungen bezüglich Informationsquellen der Expert:innen für beobachtete Veränderungen (Anzahl Spielender, durchschnittliche Spieldauer) in Spielhallen und Gaststätten seit 2018

Zeitpunkt	Informationsquelle (Kategorien)	Anzahl Spielender Anzahl		Spieldauer Anzahl	
		SH	GT	SH	GT
SpielV[1]	Berichte von Personal/Betreibenden	5	2	2	-
	Berichte von Patient:innen/ Klient:innen	2	2	1	1
	Kontrollen (z.B. durch Ordnungsamt, Gewerbekontrollen, Mystery Shopping)	5	5	4	1
	Statistiken (z.B. Suchthilfe, Wirtschaftsforschung)	2	1	-	-
	Eigene Beobachtungen/ Einschätzungen	2	4	-	1
	Netzwerk (z.B. Kolleg:innen, Ordnungsamt, Polizei, Steuerfahndung)	1	1	-	-
	Rückmeldungen von Spielgästen	1	-	-	-
	n	15	13	7	3
Corona[2]	Berichte von Personal/ Betreibenden	4	2	2	-
	Berichte von Patient:innen/Klient:innen	1	1	1	1
	Kontrollen (z.B. Ordnungsamt, Gewerbekontrollen, Mystery Shopping)	5	4	3	1
	Statistiken (z.B. Suchthilfe, Wirtschaftsforschung)	-	-	-	-
	Eigene Beobachtungen/Einschätzungen	3	1	1	-
	Netzwerk (z.B. Kolleg:innen, Polizei, Steuerfahndung)	1	1	1	1
	Rückmeldungen von Spielgästen	-	-	-	-
	n	13	8	7	3

Anmerkung. SpielV = Spielverordnung, SH = Spielhalle, GT = Gaststätte. Mehrfachnennungen waren möglich.
[1] Personen wurden um eine Einschätzung des Zeitraums „seit November 2018 bis zum Beginn der Corona-Pandemie“ gebeten
[2] Personen wurden um eine Einschätzung im Vergleich der Zeiträume „seit März 2022“ und „vor der Pandemie“ gebeten

Bezüglich der Anzahl der Spielenden wurden am häufigsten Berichte von Personal/ Betreibenden (insbesondere Spielhallen), eigene Beobachtungen (insbesondere SpielV und Gaststätten, Corona und Spielhallen), sowie Kontrollen genannt. Bezüglich der durchschnittlichen Spieldauer wurden am häufigsten Kontrollen (insbesondere Spielhallen) genannt.

5.6.5 Erkennen und Einschätzen von Maßnahmen des Spieler:innenschutzes

Alle 23 interviewten Expert:innen wurden zu den Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV, zu Maßnahmen des GlüStV sowie zu weiteren ausgewählten Maßnahmen aus SpielV und GlüStV, die sich in den letzten Überarbeitungen nicht verändert haben, befragt.

5.6.5.1 Erkennen der Maßnahmen

Alle Personen wurden zunächst gebeten, offen zu nennen, welche gewinn- bzw. verlustbezogenen sowie welche weiteren Maßnahmen der SpielV ihnen bekannt seien. Alle nicht oder nur ungenau genannten Maßnahmen wurden im Anschluss an die offene Nennung vorgelesen, für jede wurde jeweils erfragt, ob diese bekannt sei (*ja* oder *nein*). Die entsprechenden Angaben der Expert:innen sind in Tabelle 60 dargestellt.

Tabelle 60: Eigenständiges Nennen und Bekanntheit der neuen Regelungen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV der Expert:innen

Nennung frei/ auf Nachfrage	N	Ja Anzahl (%)	Ja, aber ungenau Anzahl (%)	Nein Anzahl (%)
Verlustgrenze pro Stunde pro Gerät von 60€				
Frei genannt	23	10 (43%)	7 (30%)	6 (26%)
Auf Nachfrage	13	12 (92%)	-	1 (8%)
Gewinngrenze pro Stunde pro Gerät von 400€				
Frei genannt	23[1]	10 (43%)	8 (35%)	4 (17%)
Auf Nachfrage	12	9 (75%)	-	3 (25%)
Gerätegebundenes, personenungebundenes Identifikationsmittel				
Frei genannt	23[1]	13 (57%)	1 (4%)	8 (35%)
Auf Nachfrage	9	8 (89%)	-	1 (11%)
Pause nach 1 Stunde mit Animationsverbot				
Frei genannt	23[1]	7 (30%)	8 (35%)	7 (30%)
Auf Nachfrage	15	14 (93%)	-	1 (7%)
Gerät ist nach 60€ Verlust für den Rest der Stunde nicht mehr bespielbar[3]				
Frei genannt	23[1, 2]	3 (13%)	7 (30%)	11 (48%)
Auf Nachfrage	18[1]	14 (82%)	-	3 (18%)
Spielunterbrechung nach 3 Stunden mit Nullstellung des Geräts				
Frei genannt	23[1]	7 (30%)	11 (48%)	4 (17%)
Auf Nachfrage	15	10 (67%)	-	5 (33%)
Begrenzung der Geldspeicherung auf 10€				
Frei genannt	23[1]	7 (30%)	2 (9%)	13 (57%)
Auf Nachfrage	15	10 (67%)	-	5 (33%)
Einführung der Einzeleinsatztaste				
Frei genannt	23[1]	6 (26%)	7 (30%)	9 (39%)
Auf Nachfrage	16	14 (88%)	-	2 (13%)
Max. Geräteanzahl in Gaststätten von 2 GSG				
Frei genannt	23[1]	9 (39%)	0	13 (57%)
Auf Nachfrage	13	12 (92%)	-	1 (8%)

Anmerkung. GSG = Geldspielgeräte. Alle Personen wurden zunächst gebeten, offen zu nennen, welche Maßnahmen der SpielV ihnen bekannt seien. Wurde eine Maßnahme nicht oder nur ungenau genannt, wurde diese vorgelesen, und erfragt, ob diese bekannt sei (*ja* oder *nein*).

[1] Für eine Person (4%) lag keine Angabe vor

[2] für eine Person (4%) fehlte der Wert.

[3] Dies ist keine Maßnahme der SpielV. Jedoch wird die SpielV so von Herstellenden umgesetzt, wenn die max. Verlustgrenze von 60€ vor dem Ablauf von 60 Minuten erreicht wird. Die Spielenden beurteilen diese Einschränkung als negativ. Im Rahmen der Studie haben wir diese Maßnahme daher miterfasst.

Allen Personen wurden ausgewählte Maßnahmen des GlüStV vorgelesen, und es wurde erfragt, ob ihnen diese jeweilige Maßnahme bekannt sei. Die entsprechenden Angaben der Personen sind in Tabelle 61 verzeichnet.

Tabelle 61: Anzahl der Expert:innen, die angaben, ausgewählte Regelungen der GlüStV zu kennen

Maßnahme	Anzahl (%)
Zentrale Selbstsperre (OASIS)1	21 (91%)
Zentrale Fremdsperre (OASIS)	22 (96%)
Abstand von einigen hundert Metern zwischen Spielhallen	22 (96%)
Beschränkung von Mehrfachspielhallen	22 (96%)
Sperrzeiten von Spielhallen	22 (96%)
Verbot von Werbung für Spielhallen	22 (96%)

Anmerkung. GlüStV = Glücksspielstaatsvertrag; N = 23. Die Prozentangaben beziehen sich jeweils auf den Anteil der *Ja*-Antworten an der Gesamtzahl der Antworten pro Item.
[1] Für eine Person lag keine Angabe vor.

5.6.5.1 Einschätzen der Wirksamkeit der Maßnahmen

Alle Expert:innen wurden zur Wirksamkeit der einzelnen Maßnahmen befragt.

(1) Einschätzung der Expert:innen hinsichtlich Wirksamkeit der neuen Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV

Die Einschätzungen hinsichtlich der Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung der SpielV sind in Tabelle 62 dargestellt. Das gerätegebundene, personenungebundene Identifikationsmittel, die Pause nach einer Stunde mit Animationsverbot, dass das Gerät nach 60€ Verlust nicht mehr bespielbar ist, sowie die Begrenzung der Geldspeicherung auf 10€ wurden von mehr als 2/3 der Expert:innen als *eher wirksam* oder *sehr wirksam* eingeschätzt.

Tabelle 62: Einschätzung der Expert:innen hinsichtlich Wirksamkeit der neuen Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung der SpielV zum Schutz vor problematischem Glücksspielen

Maßnahme	Keine Angabe	Fehlender Wert	N	Sehr wirksam Anzahl (%)	Eher wirksam Anzahl (%)	Eher nicht wirksam Anzahl (%)	Überhaupt nicht wirksam Anzahl (%)
Verlustgrenze pro Stunde pro Gerät von 60€	0	0	23	6 (26%)	9 (39%)	5 (22%)	3 (14%)
Gewinngrenze pro Stunde pro Gerät von 400€	0	1	22	4 (18%)	8 (36%)	4 (18%)	6 (27%)
Gerätegebundenes, personenungebundenes Identifikationsmittel	0	2	21	10 (48%)	6 (29%)	1 (5%)	4 (19%)
Pause nach 1 Stunde mit Animationsverbot	0	1	22	6 (27%)	11 (50%)	5 (23%)	0
Gerät ist nach 60€ Verlust für den Rest der Stunde nicht mehr bespielbar1	1	2	20	7 (35%)	9 (45%)	4 (20%)	0
Spielunterbrechung nach 3 Stunden mit Nullstellung des Geräts	2	1	20	7 (35%)	6 (30%)	5 (25%)	2 (10%)
Begrenzung der Geldspeicherung auf 10€	1	1	21	4 (19%)	12 (57%)	1 (5%)	4 (19%)
Einführung der Einzeleinsatztaste	0	1	22	3 (14%)	7 (32%)	6 (27%)	6 (27%)
Max. Geräteanzahl in Gaststätten von 2 GSG	0	1	22	5 (23%)	9 (41%)	5 (23%)	3 (14%)

Anmerkung. SpielV = Spielverordnung, GSG = Geldspielgeräte.
Farbcodierung: Rot: >66% der Befragten gaben *eher nicht wirksam* oder *überhaupt nicht wirksam* an, Grün: >66% der Befragten gaben *eher wirksam* oder *sehr wirksam* an, Grau = keine der Bedingungen für Rot und Grün trafen zu.
[1] Dies ist keine Maßnahme der SpielV. Jedoch wird die SpielV so von Herstellenden umgesetzt, wenn die max. Verlustgrenze von 60€ vor dem Ablauf von 60 Minuten erreicht wird. Die Spielenden beurteilen diese Einschränkung als negativ. Im Rahmen der Studie haben wir diese Maßnahme daher miterfasst.

Alle Expert:innen wurden im Anschluss daran zur Angemessenheit der Höhe von Maximalgewinnen und -verlusten befragt. Die Angaben hierzu sind in Tabelle 63 dargestellt.

Tabelle 63: Einschätzung der Expert:innen hinsichtlich der Angemessenheit der Höhe von Maximalgewinnen sowie -verlusten

Maßnahme	Keine Angabe	Fehlender Wert	N	Viel zu hoch Anzahl (%)	Zu hoch Anzahl (%)	Ange-messen Anzahl (%)	Zu niedrig Anzahl (%)	Viel zu niedrig Anzahl (%)
Verlustgrenze pro Stunde pro Gerät von 60€	0	4	19	5 (26%)	4 (21%)	7 (37%)	2 (11%)	1 (5%)
Gewinngrenze pro Stunde pro Gerät von 400€	1	3	19	4 (21%)	10 (53%)	3 (16%)	0	2 (11%)

Die Verlustgrenze pro Stunde pro Gerät von 60€ wurde von etwa gleich vielen Personen als *angemessen,* sowie am zweithäufigsten als *viel zu hoch* eingeordnet (siehe Tabelle 63). Die Gewinngrenze wurde mehrheitlich als *(viel) zu hoch* angesehen.

(2) Zusätzliche Anmerkungen zur Wirksamkeit der neuen Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV

Zu den Maßnahmen der SpielV wurden weiterhin einige zusätzliche Anmerkungen durch die teilnehmenden Expert:innen angemerkt. Zu verschiedenen Maßnahmen (Verlust- und Gewinngrenzen, gerätegebundenes, personenungebundenes Identifikationsmittel, Pausenregelungen) wurde von mehreren Expert:innen angebracht, dass diese zu einer Vermehrung von bzw. Abwanderung ins illegale und Online-Glücksspiel führen könnten. Als allgemeiner Kommentar zu den erfragten Maßnahmen der SpielV wurde bemängelt, dass eine Wirksamkeit einzeln nicht bewertbar sei, da zu unklar sei, ob Maßnahmen einzeln oder im Rahmen der SpielV gemeint seien. Das Hauptproblem an der 6. Änderungsverordnung sei darüber hinaus, dass das Punktespiel angeblich, jedoch faktisch nicht abgeschafft worden sei. Zu den Maßnahmen zu Gewinnen und Verlusten wurde allgemein angemerkt, dass eine quantitative Kontrolle nicht die Selbstkontrolle fördere, sowie dass der Spieler:innenschutz nur an Verlusten bemessen werden sollte.

Zur Verlustgrenze pro Stunde pro Gerät von 60€ wurde spezifisch angemerkt, dass die Umsetzung aufgrund von möglichem Mehrfachspiel (da die Umsetzung der Spielerkarte nicht konsequent erfolge) schlecht sei und dass die Verlustgrenze nur zur Schadensbegrenzung, aber nicht bei problematischem Spielen helfe. Bezüglich der Höhe von 60€ wurde spezifisch ergänzt, dass diese

in Relation zum Einkommen/verfügbaren Geld berechnet werden müsse und dass die Höhe in Relation zur Höhe bei Online-Glücksspiel oder Casinos eruiert werden müsse.

Zur Gewinngrenze pro Stunde pro Gerät von 400€ wurde spezifisch angemerkt, dass zwischendurch mehr als der am Ende tatsächlich ausgezahlte Gewinn angezeigt und in der Zwischenzeit wieder verspielt werden könne, dass Personen dadurch langfristig am Gerät gehalten würden und dass der maximale Gewinn am Gerät 400€ sein sollte und dass empirische Studien dazu notwendig seien, ab wann ein „Abtauchen aus der Realität" vorliege.

Zum gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittel wurde zusätzlich angemerkt, dass die Umsetzung in zu geringem Umfang erfolge (z.B., dass die Spielerkarten bereits auf dem Gerät lägen, die Ausgabe mehrerer Karten oder alle Geräte bereits freigeschaltet seien), dass die Umsetzung nicht wirksam sei bzw. dass ein personengebundenes Identifikationsmittel wirksamer sei. Darüber hinaus wurde angemerkt, dass die Maßnahme eine leichte Hemmschwelle für eine Spielteilnahme bzw. eine Abschreckung darstelle, da Spielende glaubten, ihre Daten würden erfasst.

Zu Pausenregelungen (nach 1h, 3h und 60€ Verlust) wurde allgemein angemerkt, dass längere Pausen als 5 Minuten notwendig seien sowie dass diese nur wirksam seien, wenn Personen nicht die Automaten wechseln können bzw. wenn Spielen an einem anderen Gerät danach unterbunden werden würde. Es wurde angemerkt, dass Spielende „vom Automaten weg" müssten, damit eine Pause etwas helfe, sowie dass die Wirksamkeit in Spielstätten mit mehr Fokus auf Aufsicht (z.B. Spielhallen) besser sei. Zur Pause nach einer Stunde mit Animationsverbot wurde spezifisch genannt, dass diese nicht umgesetzt würde und durch Spielen an einem anderen GSG umgangen würde (z.B. durch Ausgabe von anderen Codes/wenig Kontrolle/illegale GSG). Zur Spielunterbrechung nach 3 Stunden mit Nullstellung des Geräts wurde ergänzt, dass drei Stunden zu lang seien sowie dass diese zu Konflikten mit Gästen führe (unter Umständen werde nicht der ganze Gewinn ausgezahlt, da von den Gästen in 3 Stunden in seltenen Fällen über 1200€ gewonnen werden könnten, nur 400€ pro Stunde ausbezahlt werden und es nach 3 Stunden zu einer Nullstellung des Geräts komme, da die Regelungsinstrumente der SpielV nicht aufeinander abgestimmt seien).

Zur Einführung der Einzeleinsatztaste wurde spezifisch ergänzt, dass die Definition von „Spiel" intransparent sei, und dass der Umbuchvorgang (vom Geldspeicher in einen Spielvorgang) nicht

als Teil des Spiels bemessen werden solle, dass es sich hierbei um das eigentliche Spiel handele bzw. alles dahinter Unterhaltungsspiel sei, dass der Einsatz in Euro sein sollte.

Zur maximalen Geräteanzahl in Gaststätten von 2 GSG wurde spezifisch angemerkt, dass in Gaststätten keine GSG stehen sollten (z.B. aufgrund von Alkoholausschank/ mangelnder Kontrolle von Wirten/einfacher Zugänglichkeit/Reiz des Zwischendurch-Spielens) sowie dass eine Reduktion auf ein Gerät stattfinden sollte.

(3) Informationsquellen der Expert:innen zu Veränderungen der SpielV

Nach dem Abschnitt zu Maßnahmen der SpielV wurden die Expert:innen befragt, aus welchen Quellen sie vorwiegend von diesen Veränderungen wüssten. Die direkte Auseinandersetzung mit Gesetzestexten wurde von 13 (57%) der Expert:innen bejaht, Berichte von Klient:innen/Patient:innen wurde von 7 (30%) der Expert:innen bejaht, die eigene Erfahrung wurde von 8 (35%) der Expert:innen bejaht, Medien wurden von 10 (43%) der Expert:innen bejaht, die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Thema wurde von 9 (39%) der Expert:innen bejaht, Andere wurde von 16 (70%) der Expert:innen bejaht. Mehrfachangaben waren möglich.

Zu Andere äußerten sich alle 16 Expert:innen genauer. Ihre Antworten konnten dabei den folgenden Kategorien zugeordnet werden: Schulungen/Lehrgänge/Infoveranstaltungen (4x; z.B. Industrie- und Handelskammer), Austausch mit Betreibenden/Servicekräften (3x), Kontrollen/Gutachten (3x; z.B. durch das Ordnungsamt), Quellen aus dem Rechtskontext (2x; z.B. Gerichtsurteile, Gesetzesänderungen, Rechtsanwälte), eigene Recherche/Sozialkonzepte (2x; z.B. Internet), Fachverband/Fachgremien/Landeskoordinationsstellen (2x), vom Verband der Deutschen Automatenindustrie (1x), von Suchthilfeeinrichtungen (1x), aus der allgemeinen Praxiserfahrung (1x) sowie von Spielenden (1x). Darüber hinaus wurde angegeben, dass von Spielenden am wenigsten erfahren worden sei (1x). Mehrfachangaben waren hier möglich.

(4) Einschätzung der Expert:innen hinsichtlich Wirksamkeit der neuen Maßnahmen der 6. Änderungsverordnung zur SpielV

Alle Expert:innen wurden weiterhin zur Wirksamkeit ausgewählter Maßnahmen des GlüStV befragt. Ihre Angaben sind in Tabelle 64 verzeichnet.

Tabelle 64: Einschätzung der Expert:innen hinsichtlich Wirksamkeit ausgewählter Maßnahmen des GlüStV zum Schutz vor problematischem Glücksspielen

Maßnahme	Keine Angabe	N	Sehr wirksam	Eher wirksam	Eher nicht wirksam	Überhaupt nicht wirksam
			Anzahl (%)	Anzahl (%)	Anzahl (%)	Anzahl (%)
Zentrale Selbstsperre (OASIS)	1	22	17 (77%)	3 (14%)	2 (9%)	0
Zentrale Fremdsperre (OASIS)	0	23	12 (52%)	3 (13%)	2 (9%)	6 (26%)
Abstand von einigen hundert Metern zwischen Spielhallen	1	22	6 (27%)	5 (23%)	5 (23%)	6 (27%)
Beschränkung von Mehrfachspielhallen	1	22	6 (27%)	6 (27%)	2 (9%)	8 (36%)
Sperrzeiten von Spielhallen	2	21	11 (52%)	9 (43%)	1 (5%)	0
Verbot von Werbung für Spielhallen	0	23	12 (52%)	6 (26%)	4 (17%)	1 (4%)

Anmerkung. GlüStV = Glücksspielstaatsvertrag, GSG = Geldspielgeräte.
Farbcodierung: Rot: >66% der Befragten gaben *eher nicht wirksam* oder *überhaupt nicht wirksam* an, Grün: >66% der Befragten gaben *eher wirksam* oder *sehr wirksam* an, Grau = keine der Bedingungen für Rot und Grün trafen zu.

Die zentrale Selbstsperre über OASIS, Sperrzeiten von Spielhallen sowie das Werbeverbot für Spielhallen wurden von mehr als 2/3 der Expert:innen als *eher wirksam* oder *sehr wirksam* eingeschätzt.

(5) Zusätzliche Anmerkungen der Expert:innen zur Wirksamkeit ausgewählter Maßnahmen des GlüStV

Bezüglich mehrerer Maßnahmen (Abstandsregelungen, Sperrzeiten) wurde angemerkt, dass diese aufgrund der dauerhaften Spielmöglichkeit im Online-Bereich irrelevant seien.

Zur zentralen Selbstsperre (OASIS) wurde zum einen angemerkt, dass diese häufig genutzt werde und wirksam sei, wenn sie tatsächlich genutzt würde (wofür es mehr Kontrollen bräuchte). Andererseits wurde auch angemerkt, dass diese nicht häufig genutzt und durchgeführt werde, dass diese problematisch sei, da sie auf Einsicht/Freiwilligkeit beruhe, dass das Ausmaß der Sperre für Spielende und somit auch die Hürden zur Umsetzung sehr groß seien, sowie dass Spielende dadurch häufig auf illegale Angebote (z.B. in Gaststätten) ausweichen würden.

Zur zentralen Fremdsperre (OASIS) wurde spezifisch genannt, dass diese selten angewandt werde (da Spielstätten noch nicht angemeldet seien oder Fremdsperren von den Betreibenden nicht umgesetzt werden), dass diesbezüglich ein Interessenskonflikt der Mitarbeitenden vorliege, der die Ausführung erschwere/verhindere, dass diese nur durch Familienmitglieder erfolgen könne, da sich Spielende sonst andere Wege suchen würden sowie dass das Vorgehen für Betreibende unklar sei, da Gäste und Personal sich damit schwer täten.

Zum Abstand von einigen hundert Metern zwischen Spielhallen wurde zusätzlich ergänzt, dass dieser zu Kinder- und Jugendeinrichtungen besonders wichtig sei, dass dieser wichtig sei, weil die Cooling-Down-Phase nicht wirksam sei, sowie dass dieser aufgrund der Verhinderung eines Überangebots wirksam, insgesamt aber nicht ausreichend umgesetzt worden sei. Es wurde weiterhin angemerkt, dass dies abhängig vom Bundesland für alte Spielhallen nicht umsetzbar sei, dass die Regelung zu Mehrfachkonzessionen umgangen werde, dass dieser besonders in Kleinstädten nicht umgesetzt werden würde, da sich diese die Verfahren häufig nicht leisten könnten sowie dass die Maßnahme nicht wirksam sei, da Personen sowieso nicht häufig die Spielorte wechselten und es somit eher eine größere Beschränkung der Öffnungszeiten brauche.

Zur Beschränkung von Mehrfachspielhallen wurde ergänzt, dass es eine einheitliche Regelung für alle Bundesländer sowie für Bestandsspielhallen ohne Sonderregelungen geben müsste, da sonst die Umsetzung schwer sei. Darüber hinaus wurde angemerkt, dass Mehrfachspielhallen komplett verboten werden sollten. Es wurde auch ergänzt, dass Mehrfachkonzessionen aufgrund höherer Auflagen häufig den besseren Schutz von Spielenden aufweisen würden.

Zu Sperrzeiten von Spielhallen wurde zusätzlich ergänzt, dass diese zu kurz seien/länger sein sollten, dass diese einfach unterwanderbar seien, dass sie nur in Kombination mit Sperrzeiten für Gaststätten eine wirklich wirksame Cooling-Down-Phase erzeugen könnten. Auch wurde genannt, dass Beschränkungen früh morgens hilfreich seien, weil Personen sonst sehr früh nach der Nachtschicht spielen würden.

Zum Verbot von Werbung für Spielhallen wurde zusätzlich ergänzt, dass Spielhallen-Betreibende andere Wege der Werbung fänden, wie z.B. die Nutzung von gängigen mit Glücksspielanbieter:innen assoziierten Logos, dass aber auch die Außengestaltung sowie Nutzung von Begriffen wie „Casino“ Werbung sei.

(6) Einschätzung der Expert:innen zur Wirksamkeit weiterer ausgewählter Maßnahmen aus SpielV und GlüStV, die sich in den letzten Überarbeitungen nicht verändert haben

Tabelle 65: Einschätzung der Expert:innen hinsichtlich Wirksamkeit weiterer ausgewählte Maßnahmen aus SpielV und GlüStV, die sich in den letzten Überarbeitungen nicht verändert haben, zum Schutz vor problematischem Glücksspielen

Maßnahme	Keine Angabe	N	Sehr wirksam Anzahl (%)	Eher wirksam Anzahl (%)	Eher nicht wirksam Anzahl (%)	Überhaupt nicht wirksam Anzahl (%)
Informationsmaterial (an Geräten und ausgelegt)	0	23	3 (13%)	4 (17%)	7 (30%)	9 (39%)
Ansprache auf problematisches Spielen/ Anraten zu einer Behandlung1	0	23	8 (35%)	9 (39%)	2 (9%)	4 (17%)
Aufsicht in Gaststätten	1	22	9 (41%)	5 (23%)	4 (18%)	4 (18%)
Personalschulungen	1	22	12 (55%)	5 (23%)	3 (14%)	2 (9%)

Anmerkung. SpielV = Spielverordnung, GlüStV = Glücksspielstaatsvertrag.
Farbcodierung: Rot: >66% der Befragten gaben *eher nicht wirksam* oder *überhaupt nicht wirksam* an, Grün: >66% der Befragten gaben *eher wirksam* oder *sehr wirksam* an, Grau = keine der Bedingungen für Rot und Grün trafen zu.
[1] Erhebung für die ersten 4 Interviews als zwei getrennte Items zu Ansprache auf problematisches Glücksspielverhalten sowie Anraten einer Behandlung durch das Personal. Aufgrund der logischen „oder"-Verknüpfung wurden bei der Auswertung dieser Interviews jeweils der höhere Wert der beiden Items verwendet (siehe Abschnitt 4.4.3.1).

Das an Geräten und in der Spielstätte ausgelegte Informationsmaterial wurde von mehr als 2/3 der Expert:innen als *eher nicht wirksam* oder *überhaupt nicht wirksam* eingeschätzt. Die Ansprache auf problematisches Spielen bzw. das Anraten zu einer Behandlung sowie Personalschulungen wurden von mehr als 2/3 der Expert:innen als *eher wirksam* oder *sehr wirksam* eingeschätzt.

(7) Zusätzliche Anmerkungen der Expert:innen zur angenommene Wirksamkeit weiterer ausgewählter Maßnahmen aus SpielV und GlüStV, die sich in den letzten Überarbeitungen nicht verändert haben

Zur Aufsicht in Gaststätten wurde zusätzlich angemerkt, dass diese nicht oder selten umgesetzt werde, dass diese nicht umsetzbar sei sowie dass Personen in Gaststätten für die Umsetzung zu abgelenkt seien.

Zu Informationsmaterial (an Geräten und ausgelegt) wurde zusätzlich genannt, dass dies nicht wahr-/mitgenommen werden würde, dass dies an nicht einsehbaren Orten wie z.B. der Toilette hilfreich sei sowie, dass manches Infomaterial sogar kontraproduktiv sei, z.B. wenn es Informationen zum Spielablauf enthalte. Weiterhin wurde genannt, dass Infomaterial von lokalen Beratungsstellen hilfreich sei, da Klient:innen manchmal dadurch in Behandlung kämen.

Zur Ansprache auf problematisches Spielen/Anraten zu einer Behandlung wurde zusätzlich ergänzt, dass diese unwirksam sei, weil seitens der Spielstätte/des Personals ein Interessenskonflikt vorliege und weil sie nicht umgesetzt werde (z.B. weil es an einem Konzept der Umsetzung mangele). Die Maßnahme finde eher in Spielhallen, in Gaststätten aber nicht statt und werde durch Sprachprobleme beim Personal erschwert. Es wurde auch angemerkt, dass Spielhallen eher kein Interesse daran hätten sowie dass die Bereitschaft zur Umsetzung nach der Covid-19-Pandemie zurückgegangen sei. Die Ansprache sei als Maßnahme durch ausgebildetes Personal wirksam, aber nicht bei Personal aus dem Niedriglohnsektor, da eine gute Ausführung sehr anspruchsvoll sei.

Zu Personalschulungen wurde zusätzlich ergänzt, dass diese häufig nicht stattfänden bzw. eher bei größeren Spielhallen oder in Spielhallen, aber nicht in Gaststätten. Es wurde weiterhin ergänzt, dass sie wirksam seien, das Personal insgesamt aber eher tolerierend gegenüber Spielenden sei, dass sie hilfreich seien, da Kenntnisse über pathologisches Verhalten und die Sensibilisierung steigen würden, und dass sie eher wirksam seien um Personal selbst über Risiken aufzuklären, da diese eine der gefährdetsten Gruppen seien. Außerdem wurde genannt, dass das Problem nicht die Schulungen selbst sei, sondern die Umsetzung des Gelernten durch das Personal.

(8) Zusätzliche Anmerkungen der Expert:innen zu gesetzlichen Maßnahmen im Allgemeinen

Es wurde zusätzlich angemerkt, dass alles, was den Spielenden „einen Stein in den Weg“ lege, hilfreich sei (2x). Zudem wurde genannt, dass jede Verordnung immer wieder von der Industrie ausgehebelt werden würde (1x).

5.6.5.2 Maßnahmen zum Jugendschutz

Weiterhin wurden alle Expert:innen zu Maßnahmen zum Jugendschutz befragt. In Tabelle 66 sind die Einschätzungen der Expert:innen zur Wichtigkeit von Alterskontrollen sowie der Wirksamkeit eines gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels in diesem Kontext verzeichnet.

Tabelle 66: Einschätzung der Expert:innen hinsichtlich der Relevanz von Alterskontrollen/ Wirksamkeit des gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels zum Schutz von Jugendlichen vor problematischem Glücksspielen

Maßnahme	N	Sehr wichtig[1]/ wirksam[2]	Eher wichtig[1]/ wirksam[2]	Eher nicht wichtig[1]/ wirksam[2]	Überhaupt nicht wichtig[1]/ wirksam[2]
		Anzahl (%)	Anzahl (%)	Anzahl (%)	Anzahl (%)
Alterskontrollen	23	23 (100%)	0	0	0
Gerätegebundenes, personenungebundenes Identifikationsmittel	23	12 (52%)	8 (35%)	2 (9%)	1 (4%)

Anmerkung. Farbcodierung: Rot: >66% der Befragten gaben *eher nicht wirksam* oder *überhaupt nicht wirksam* an, Grün: >66% der Befragten gaben *eher wirksam* oder *sehr wirksam* an, Grau = keine der Bedingungen für Rot und Grün trafen zu.
[1] Formulierung bezieht sich auf Einschätzung der Alterskontrollen
[2] Formulierung bezieht sich auf Einschätzung des gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels („Spielerkarte“)

Alterskontrollen wurden von mehr als 2/3 der Expert:innen als *sehr wichtig* oder *eher wichtig* für den Jugendschutz eingeschätzt. Ein gerätegebundenes, personenungebundenes Identifikationsmittel wurde von mehr als 2/3 der Expert:innen als *sehr wirksam* oder *eher wirksam* für den Jugendschutz eingeschätzt (siehe Tabelle 66).

Zu Alterskontrollen wurde zusätzlich angemerkt, dass diese auch in Gaststätten, wie in der SpielV vorgesehen, notwendig seien (1x). Zum gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittel wurde zusätzlich angemerkt, dass dies insbesondere bei Gaststätten relevant sei (2x), dass dies nicht wirksam sei, da die Spielerkarte nicht personengebunden sei (1x), dass die Maßnahme nicht umgesetzt werde (1x), dass sie durch OASIS obsolet sei (1x). Weiterhin wurde genannt, dass sie bei Alterskontrollen helfen könne (1x).

Die Expert:innen wurden außerdem gebeten einzuschätzen, zu welchem Anteil das Spielen von Jugendlichen in Spielhallen und Gaststätten verhindert wird. Die Ergebnisse sind in Tabelle 67 dargestellt.

Tabelle 67: Einschätzung der Expert:innen hinsichtlich des Anteils, in dem das Spielen von Jugendlichen in Spielhallen und Gaststätten verhindert wird

Einschätzung	Spielhallen Anzahl (%)	Gaststätten Anzahl (%)
Im größten Teil (75-100%)	13 (57%)	7 (30%)
In etwas mehr als der Hälfte (50-75%)	1 (4%)	1 (4%)
In etwas weniger als der Hälfte (25-50%)	2 (9%)	7 (30%)
In einem kleinen Teil (0-25%)	0	2 (9%)
Keine Angabe	5 (22%)	5 (22%)
Fehlender Wert	2 (9%)	1 (4%)

Die Verhinderung des Spielens von Jugendlichen in Spielhallen wurde am häufigsten (13 Personen, 57%) als *Im größten Teil (75-100%)* eingeordnet. Die Verhinderung des Spielens von Jugendlichen in Gaststätten wurde am häufigsten (7 Personen, 30%) als *Im größten Teil (75-100%)* und *In etwas weniger als der Hälfte (25-50%)* eingeordnet (siehe Tabelle 67).

Die Expert:innen wurden außerdem gebeten, einzuschätzen, wie sich der Jugendschutz in Spielhallen und Gaststätten seit 2019 verändert hat. Diesbezügliche Angaben sind in Tabelle 68 aufgelistet.

Tabelle 68: Einschätzung der Expert:innen hinsichtlich der Veränderung des Jugendschutzes seit 2019 in Spielhallen und Gaststätten

Einschätzung	Spielhallen Anzahl (%)	Gaststätten Anzahl (%)
Ja, Situation hat sich verbessert	7 (30%)	6 (26%)
Nein, keine Veränderung	12 (52%)	8 (35%)
Ja, Situation hat sich verschlechtert	0	3 (13%)
Keine Angabe	3 (13%)	6 (26%)
Fehlender Wert	1 (4%)	0

Bezüglich der Veränderung des Jugendschutzes in Spielhallen wurde am häufigsten (12 Personen, 52%) *keine Veränderung* sowie am zweithäufigsten mit *Situation hat sich verbessert* (7 Personen, 30%) bewertet. Die Veränderung des Jugendschutzes in Gaststätten wurde am häufigsten (8 Personen, 35%) als *keine Veränderung* bewertet (siehe Tabelle 68).

Die Expert:innen wurden weiterhin gebeten, ihre diesbezüglichen Einschätzungen genauer zu erläutern. Zu Spielhallen äußerten sich 17 Personen. Ihre Beispiele sind in Tabelle 69 vermerkt.

Tabelle 69: Beispiele der Expert:innen für Veränderungen des Jugendschutzes in Spielhallen

Eingeschätzte Veränderung	*n*	Beispiele (Kategorien)	Anzahl Nennungen
Ja, Situation hat sich verbessert	7	Veränderung durch Spielerkarte/ Zertifizierungen der Spielhallen/ Unterschiede im Eintrittsalter bei Einfach- & Mehrfachspielhallen	3
		Mehr Kenntnis/Initiative der Servicekräfte	2
		Mehr/schärfere Kontrollen	1
		Genereller Gewinn an Bedeutung von Jugendschutz, aber unklar ob durch SpielV	1
Nein, keine Veränderung	10	Jugendschutz gleich geblieben/ war schon vor 2019 wichtig	6
		Keine/ kaum Veränderung, hängt aber vom Bundesland ab	2
		Beim Vollzugsdienst wurde keine Veränderung von Verstößen registriert	1
		Landesglücksspielgesetz ist stärker als SpielV	1
		Keine Veränderung, aber Anzahl der versuchten Eintritte Jugendlicher abhängig vom Stadtgebiet	1

Anmerkung. SpielV = Spielverordnung. N = 17. Mehrfachnennungen waren möglich.

Am häufigsten wurden Beispiele angemerkt, die sich der Kategorie „Jugendschutz gleich geblieben/ war schon vor 2019 wichtig“ zuordnen ließen (6 Nennungen). Am zweithäufigsten wurden Beispiele genannt, die sich der Kategorie Veränderung durch Spielerkarte/ Zertifizierungen der Spielhallen/Unterschiede im Eintrittsalter bei Einfach- & Mehrfachspielhallen zuordnen ließen (3 Nennungen; siehe Tabelle 69).

Die Veränderung in Gaststätten wurde durch 14 Personen weiter erläutert. Ihre Beispiele sind in Tabelle 70 vermerkt.

Tabelle 70: Beispiele der Expert:innen für Veränderungen des Jugendschutzes in Gaststätten

Eingeschätzte Veränderung	*n*	Beispiele (Kategorien)	Anzahl Nennungen
Ja, Situation hat sich verbessert	6	Verbesserung, z.B. durch Spielerkarte, nur zwei GSG in Gaststätten, Gastwirte achten auf gemäßigten Alkoholkonsum, Kontrollen	5
		Erstes Mal, dass sich durch Sozialkonzept überhaupt damit befasst werden muss	1
Nein, keine Veränderung	5	Keine Änderung, aber insgesamt abhängig von Bezirk/Region/Bundesland	2
		Gastwirte achten nicht gut auf Jugendschutz (z.B. aus wirtschaftlichen Gründen, wenig Ausweiskontrolle, Unwissenheit)	1
		Manche Einrichtungen sind attraktiver für Jugendliche und achten weniger auf Jugendschutz (z.B. Dönerbuden, Shisha-Bars, Schankwirtschaften)	1
Nein, Situation hat sich verschlechtert	3	Manche Einrichtungen sind attraktiver für Jugendliche und achten weniger auf Jugendschutz (z.B. Dönerbuden, Shisha-Bars, Schankwirtschaften)	2
		Gastwirte achten nicht gut auf Jugendschutz (z.B. aus wirtschaftlichen Gründen, wenig Ausweiskontrolle, Unwissenheit)	1

Anmerkung. GSG = Geldspielgeräte. N = 14. Mehrfachnennungen waren möglich.

Am häufigsten wurden Beispiele angemerkt, die sich der Kategorie Verbesserung, z.B. aufgrund der Spielerkarte, der nur zwei GSG in Gaststätten, dass Gastwirte auf gemäßigten Alkoholkonsum achten und Kontrollen durchführen, zuordnen ließen (5 Nennungen). Weiterhin wurden Beispiele genannt (siehe Tabelle 70), dass Gastwirte nicht gut auf den Jugendschutz achten (z.B. aus wirtschaftlichen Gründen, wenig Ausweiskontrolle, Unwissenheit) oder manche Einrichtungen attraktiver für Jugendliche sind und weniger auf Jugendschutz achten (z.B. Dönerbuden, Shisha-Bars, Schankwirtschaften).

Die Expert:innen wurden dazu befragt, welche Maßnahmen sie zum Schutz von Jugendlichen für am sinnvollsten erachteten. Hierzu äußerten alle 23 Expert:innen genauere Gedanken und Vorschläge: Ausweis-/Alterskontrollen (15x; z.B. ständig, regelmäßig, Verhinderung der Umgehung durch automatische Barrieren, Türgong), eine Erhöhung der Altersgrenze (6x; z.B. mit 21, 25, 28 Jahren), eine stringentere Durchsetzung der Regeln (5x, z.B. Betriebsschließungen, Ordnungswidrigkeitsverfahren, mehr Kontrollen (z.B. durch Testeintritte)), Spielerkarte und/oder OASIS (4x), bessere Prävention/Aufklärung in Schulen (4x; z.B. jugendgerecht, im Unterricht), keine

GSG in Gaststätten (3x), nur direkt durch den Personalausweis zugängliche GSG (3x, personengebundenes Identifikationsmittel), bessere Schulung/Aufsicht des Personals (2x), weniger attraktive Werbung (1x), keine Freigetränke (1x), keine Getränke/Snacks (1x), kein Alkoholausschank (1x), finanzielle Begrenzungen an den GSG (1x), keine GSG mehr in öffentlichen Bereichen (1x), Einsehbarkeit der Konzessionen (1x), Verbotsschilder (1x), sowie ein stärkerer Fokus auf Online-Glücksspiel bei Jugendlichen (1x). Hierbei waren Mehrfachnennungen möglich.

5.6.6 Illegales Glücksspiel

Es wurden 21 der Expert:innen zur Thematik des illegalen Glücksspiels befragt (siehe Tabelle 56). Bezüglich des Rahmens ihrer Expertise in diesem Themenbereich gaben 14 (67%) der Personen an, dass sie offiziell Teil ihres Berufs sei (z.B. Vollzug, Gesetzgebung, Wissenschaft), 7 (33%) der Personen gaben an, dass dies im Sinne des Umgangs mit Klient:innen Teil ihres Berufs sei, 1 (5%) der Personen gab an, dass sie aus Interesse (Medien, Berichte) sei, und 5 (24%) der Personen gaben *Andere* an. Hierbei waren Mehrfachnennungen möglich. Zur Antwortoption *Andere* äußerten sich 5 Personen mit folgenden Beispielen genauer: Berichte oder Vorträge von Jürgen Trümper (2x), ein Arbeitskreis zu illegale Fungame-Automaten (1x), der Kontakt zu Betreibenden (1x), der Austausch mit Kolleg:innen (1x) sowie Marktbeobachtungen und Besuche von Standorten mit Hilfeeinrichtungen (1x). Hierbei waren Mehrfachnennungen möglich.

Die Expert:innen wurden weiterhin gebeten, einzuschätzen, wie hoch ihrer Meinung nach das prozentuale illegale Angebot an GSG in Deutschland sei. Hier gaben 7 (33%) Personen *0%-25%* an, 5 (24%) gaben *25%-50%* an, 3 (14%) Personen gaben *50%-75%* an, 0 Personen gaben *75%-100%* an, 6 (29%) machten keine Angabe.

Aus dem Interview mit einem Beamten der Glücksspielabteilung des Landeskriminalamts einer Großstadt und Interviews mit anderen Expert:innen im Kontrollbereich sind insbesondere die GSG in Gaststätten das zentrale Problem bei Delikten: das reiche von illegalen Geräten in legalen Gaststätten (Fungame-Automaten), über nicht sofort erkennbare illegale Pseudogaststätten (sogenannte Casino Cafés) bis zu geschlossenen illegalen Spielstätten (Hinterzimmer). Damit verbunden seien Bandenkriminalität, Gewalt- und Drogendelikte sowie Steuerhinterziehung, aber mit einer schwierigen Beweislage. Problem seien eine geringe Kontrolldichte (Personalmangel) sowie unklare Rechtsvorschriften, z.B. zur Abgrenzung illegaler und legaler Gaststätten, zur Beschlagnahmung der Spielautomaten, der Konten und Vermögenswerte.

Die Expert:innen sollten eine Einschätzung dazu abgeben, worauf das Vorhandensein von illegalem Glücksspielangebots ihrer Einschätzung nach in Deutschland zurückzuführen sei. Hierzu äußerten sich 21 Personen. Ihre Beispiele konnten in die folgenden Kategorien zusammengefasst werden: Mehr Freiheit/mehr Gewinn/Vorteile für Betreibende (12x), eine erhöhte Attraktivität von illegalen Angeboten aufgrund der starken Regulierung von legalen Spielhallen/Angeboten (10x), andere wirtschaftliche Gründe für Betreibende (2x; z.B. keine Möglichkeit Neukunden zu finden, kein Personal), weil die Zahlung von Steuern entfällt (3x), die Möglichkeit zur Geldwäsche (2x), die Rentabilität der konkreten Zielgruppe pathologischer Spielender, da illegales Glücksspielen für diese interessanter sei (2x). Weitere Kategorien waren: Zu wenig Kontrollen (4x; z.B. von Seiten des Ordnungsamts), zu niedrige Sanktionen (4x; z.B. Vollzug, Geldstrafen), das leicht mögliche Umgehen von Vorgaben durch z.B. Erwerb von GSG auf Ebay (1x), dass das dritte Gerät in Gaststätten nun ein Fungame-Automat sei (1x), sowie dass das Vorhandensein illegaler Geräte nichts mit der SpielV zu tun habe (1x). Mehrfachnennungen waren möglich.

Außerdem wurden die Expert:innen gebeten, zu erläutern, was bei der Verhinderung illegalen Glücksspiels ihrer Meinung nach *nicht* funktioniere. Hierzu äußerten sich 20 Expert:innen. Ihre Antworten konnten in den folgenden Kategorien zusammengefasst werden: Fehlende Kontrollen (12x; z.B. aus mangelnder Motivation der Ordnungsämter), zu wenig Personal (8x; z.B. in Ordnungsbehörden, Städten, in der technischen Auswertung von GSG), Wissensmangel/ Schulungsdefizite bei Ordnungsbehörden und Polizei (5x; z.B. bezüglich Zuständigkeiten, Inhalte), Langwierigkeit der Verfahren/fehlende Mitarbeit der Justiz/fehlender Strafvollzug/schwere Nachweisbarkeit (4x), sowie die Schwierigkeit der technischen Überprüfung von GSG (2x). Weitere Kategorien waren: Zu geringe Strafen (4x), ein fehlendes Bewusstsein für Illegalität (2x; z.B. bei Allgemeinbevölkerung, bei Anbieter:innen), die zu geringe Wahrscheinlichkeit, erwischt zu werden (2x), Unschärfen in Straftatbestand und Zuständigkeit (2x), dass Überreglementierung zu illegalem Verhalten führe (2x), sowie, dass illegales Spiel grundsätzlich nicht gänzlich zu verhindern sei (3x). Hierbei waren Mehrfachnennungen möglich.

Weiterhin sollten die Expert:innen erläutern, welche Maßnahmen zur Reduktion von illegalem Glücksspiel sie befürworten würden. Hierzu äußerten sich 21 der Expert:innen. Ihre Vorschläge konnten in die folgenden Kategorien zusammengefasst werden: Ein besseres Umsetzen der aktuellen Regulierungen und Strafverfolgung (10x; z.B. verdeckte Ermittlungen, bessere Vernetzung der Behörden, mehr Kontrollen und Personal), bessere Schulung der Ordnungsämter/Polizei/ Justiz (6x), eine kontrollierende Landeszentrale/spezielle

Aufsichtsbehörde/ein bundesweit einheitliches Vorgehen (5x), ein eindeutigeres Verbot der Illegalität/ Präzisierung des Straftatbestands/Verbot von Verkauf an Familienangehörige (4x; z.B. Begriff „öffentliches" Glücksspiel), Ordnungsamt-Mitarbeitende speziell für den Glücksspielbereich (1x), Konzessionen über Staat und bessere Erkennung, was legal ist (1x), sowie ein guter Schutz des Strafvollzugs (1x). Weitere Kategorien waren: Erhöhte Bußgelder/ Strafen (3x), ein Erhöhen der kommunalen Kontrolle (1x), ein Auslesegerät zur einfachen Erkennung illegaler GSG (1x), eine Einziehung und Vernichtung der illegalen GSG (1x) sowie eine Verringerung von Regulierungen/Erhöhen der Attraktivität des legalen Spiels (2x). Auch hier waren Mehrfachnennungen möglich.

5.6.7 Globale Einschätzung zu Zielen der und Regulierung durch die SpielV

Am Ende des Interviews wurden alle Expert:innen um eine allgemeine Einschätzung der gegenwärtigen Lage gebeten.

5.6.7.1 Angemessenheit und Umsetzung der staatlichen Regulierungen

Die Angaben der Expert:innen zur Einschätzung der Angemessenheit sowie Umsetzung der staatlichen Regulierungen ist in Tabelle 71 verzeichnet.

Tabelle 71: Globale Einschätzungen der Expert:innen zu Angemessenheit und Umsetzung der gesetzlichen Regelungen

Einschätzung	Anzahl (%)
Angemessenheit der staatlichen Regulierungen	
Ja	7 (30%)
Nein	9 (39%)
Unklar	6 (26%)
Fehlender Wert	1 (4%)
Umsetzung der staatlichen Regulierungen	
Ja	0
Eher Ja	7 (30%)
Eher Nein	9 (39%)
Nein	6 (26%)
Fehlender Wert	1 (4%)

Anmerkung. N = 23.

Weiterhin wurden die Expert:innen gebeten, beide Einschätzungen genauer zu erläutern. Zur Angemessenheit äußerten sich 21 der Expert:innen genauer. Ihre Ausführungen sind in Tabelle 72 kategorisiert. Als Beispiele für angemessene staatliche Regulierungen wurde genannt, dass die Maßnahmen bei Spielhallen (einschließlich Schulungen) angemessen seien und dass die

Maßnahmen zwar wünschenswert aber die Umsetzung mangelhaft seien. Als Beispiele für die nicht angemessene Regulierung wurde ein Zustand der Unterregulierung angegeben (z.B. wären ein strengeres Werbeverbot, eine eingeschränktere Verfügbarkeit und eine stärkere Regulation des Marktes angemessen) und keine GSG in Gaststätten bzw. Gaststättenzutritt erst ab 18 Jahren. Weiterhin seien die Maßnahmen zu uneinheitlich bzw. zu länderspezifisch und würden mangelhaft umgesetzt (z.B. fehlten Ordnungsbehörden die praktischen Mittel).

Zur Umsetzung der staatlichen Regulierungen äußerten sich 9 Expert:innen ausführlicher. Ihre Beispiele sind in Tabelle 72 dargestellt.

Tabelle 72: Weitere Erläuterungen der Expert:innen zu ihren Einschätzungen der Umsetzung staatlicher Regulierungen

Umsetzung staatlicher Regulierungen	*n*	Erläuterungen (Kategorien)	Anzahl Nennungen
Ja/eher ja[1]	4	Keine Regulierung bei illegalem Spiel	2
		Mangelnde Kontrollen (wenig Personal/ Interesse der Ordnungsämter)	1
		Neue Definition des Begriffs *Spiel* notwendig	1
Nein/eher nein[2]	5	Zu wenig Personalkapazitäten	2
		Mangelnde Kontrollen (wenig Personal/ Interesse der Ordnungsämter)	1
		Betreibende sähen eher Profit	1
		Regulierungen würden umgangen/ Grauzonen genutzt	1
		Mangelhafte Umsetzung der Regelungen	1

Anmerkung: N = 9. Mehrfachnennungen waren möglich.
[1] Ausführungen für die vorherige Einschätzung der Umsetzung als *Ja* und *Eher ja* wurden zusammengefasst
[2] Ausführungen für die vorherige Einschätzung der Umsetzung als *Nein* und *Eher nein* wurden zusammengefasst

Am häufigsten (jeweils 2 Nennungen) wurden Ausführungen genannt, die sich den Kategorien mangelnde Kontrollen (wenig Personal/Interesse der Ordnungsämter), keine Regulierung bei illegalem Spiel sowie zu wenig Personalkapazitäten zuordnen ließen. Am zweithäufigsten (jeweils 1 Nennung) wurden Ausführungen genannt, die sich den Kategorien Neue Definition des Begriffs Spiel notwendig, Betreibende sähen eher Profit, Regulierungen würden umgangen/Grauzonen genutzt sowie mangelhafte Umsetzung der Regelungen zuordnen ließen (siehe Tabelle 72).

5.6.7.2 Veränderung des Spieler:innenschutzes durch die SpielV

Weiterhin wurden die Expert:innen gebeten, hinsichtlich aller besprochener Maßnahmen für Spielhallen und Gaststätten einzuschätzen, inwiefern sich der Schutz von Spielenden durch die SpielV verändert habe. Die Angaben dazu sind in Tabelle 73 dargestellt.

Tabelle 73: Globale Einschätzung der Expert:innen zur Veränderung des Spieler:innenschutzes durch die SpielV in Spielhallen und Gaststätten

Einschätzung, N = 23	Spielhalle Anzahl (%)	Gaststätte Anzahl (%)
Stark verschlechtert	0	0
Verschlechtert	2 (9%)	2 (9%)
Verbessert	11 (48%)	8 (35%)
Stark verbessert	4 (17%)	3 (13%)
Keine Angabe	*6 (26%)*	*10 (43%)*

Hierbei gaben die meisten Personen (11 Personen für Spielhallen, 8 Personen für Gaststätten) an, der Spieler:innenschutz habe sich *verbessert*.

Zusätzlich wurden die Expert:innen jeweils um eine entsprechende Erläuterungen gebeten. Zu Spielhallen äußerten sich 19 Personen. Ihre Aussagen sind in Tabelle 74 kategorisiert.

Tabelle 74: Weitere Erläuterungen der Expert:innen zur globalen Einschätzung der Veränderung des Spieler:innenschutzes in Spielhallen

Globale Veränderung des Spieler:innenschutzes in Spielhallen	*n*	Erläuterungen (Kategorien)	Anzahl Nennungen
Stark verbessert/eher verbessert[1]	13	Einzelbespielung (durch Spielerkarte/Code)	6
		Zentrales Sperrsystem und/oder Identifikationsnachweis durch OASIS	5
		Entschleunigung des Spiels (Umrechnung in Einsatz, Spielpausen)	2
		Niedrigere Einsatz- und Gewinnwerte	2
		Konkrete, auf Person bezogene, wissenschaftlich fundierte Regelungen	1
		Maximalverlust	1
		Mehr Aufklärung/Schulung (Ziele: weniger Bagatellisierung, Bewusstsein für Probleme durch Glücksspiel)	1
		Wenig wirksame Pausen	1
		Regulierte Sozialisation von Neuspielenden	1
		Negative Auswirkung Corona-Pandemie (Demotivation d. Anbieter)	1
		Sperren führen zu direkter Abwanderung in Illegalität	1
Stark verschlechtert/eher verschlechtert[2]	2	Es brauche Maßnahmen mit wissenschaftlicher Fundierung, bis dahin Reduktion von Einschränkungen	1
		Sperren führen zu direkter Abwanderung in Illegalität	1

Anmerkung: N = 19. Mehrfachnennungen waren möglich.
[1]Ausführungen für die vorherige Einschätzung der globalen Veränderung des Spieler:innenschutzes als *stark verbessert* und *eher verbessert* wurden zusammengefasst
[2]Ausführungen für die vorherige Einschätzung der globalen Veränderung des Spieler:innenschutzes als *stark verschlechtert* und *eher verschlechtert* wurden zusammengefasst.

Zur Einschätzung der globalen Veränderung des Spieler:innenschutzes in Gaststätten äußerten sich 15 der Expert:innen, wobei 3 keine klare Richtung der Veränderung einschätzten. Ihre Erläuterungen sind in Tabelle 75 kategorisiert.

Am häufigsten (6 Nennungen) wurden Erläuterungen genannt, die der Kategorie Einzelbespielung (Spielerkarte/Code) zuzuordnen waren. Am zweithäufigsten (5 Nennungen) wurden Erläuterungen aufgeführt, die sich der Kategorie zentrales Sperrsystem und/oder Identifikationsnachweis durch OASIS zuordnen ließen.

Weitere Erläuterungen zur globalen Einschätzung der Veränderung des Spieler:innenschutzes in Gaststätten wurde durch 16 Personen angegeben. Diese sind in Tabelle 75 kategorisiert.

Tabelle 75: Weitere Erläuterungen der Expert:innen zur globalen Einschätzung der Veränderung des Spieler:innenschutzes in Gaststätten (n=12)

Globale Veränderung des Spieler:innenschutzes in Gaststätten	*n*	Erläuterungen (Kategorien)	Anzahl Nennungen
Stark verbessert/eher verbessert[1]	10	Einzelbespielung (durch Spielerkarte/Code)	4
		Zentrales Sperrsystem und/oder Identifikationsnachweis durch OASIS	4
		Entschleunigung des Spiels (Umrechnung in Einsatz, Spielpausen)	2
		Maximalverlust	1
		Niedrigere Einsatz- und Gewinnwerte	1
		Konkrete, auf Person bezogene, wissenschaftlich fundierte Regelungen	1
		Erstmalige Regulation in Gaststätten	1
		Mehr Aufklärung/Schulung (Ziele: weniger Bagatellisierung, Bewusstsein für Probleme durch Glücksspiel)	1
		Sperren führen zu direkter Abwanderung in Illegalität	1
Stark verschlechtert/ eher verschlechtert[2]	2	Regelungen würden spezifisch in GT nicht umgesetzt/fehlende Kontrolle in GT	1
		Sperre führe zu direkter Abwanderung in Illegalität	1

Anmerkung: GT = Gaststätten. N = 16. Mehrfachnennungen waren möglich.
[1]Ausführungen für die vorherige Einschätzung der globalen Veränderung des Spieler:innenschutzes als *stark verbessert* und *eher verbessert* wurden zusammengefasst
[2]Ausführungen für die vorherige Einschätzung der globalen Veränderung des Spieler:innenschutzes als *stark verschlechtert* und *eher verschlechtert* wurden zusammengefasst

Am häufigsten (4 Nennungen) wurden Erläuterungen genannt, die sich den Kategorien Einzelbespielung (Spielerkarte/Code) und Zentrales Sperrsystem und/oder Identifikationsnachweis durch OASIS zuordnen ließen. Weiterhin wurden Erläuterungen aufgeführt, die den Kategorien Entschleunigung des Spiels (Umrechnung in Einsatz, Spielpausen), Regelungen würden spezifisch in Gaststätten nicht umgesetzt sowie Sperren führen zu direkter Abwanderung in Illegalität zugeordnet werden konnten (siehe Tabelle 75).

5.6.7.3 Wünsche für die Zukunft

Abschließend wurden die Expert:innen gebeten, ihre Wünsche für die Zukunft hinsichtlich des Spieler:innenschutzes anzugeben. Hierzu äußerten sich 22 Personen. Ihre Antworten ließen sich den folgenden Kategorien zuordnen: Praxisnahe Regulierungen (8x; z.B. mehr Spielbezug, Praktiker einbeziehen, deutlicher, schneller, wissenschaftsnah), Verstärkung der Arbeit von Ordnungsämtern (8x; z.B. mehr Kontrollen, Treffen mit Beratungsstellen, Schulungen, mehr Personal), Unterstützung der Umsetzung bei Spielhallen (7x; z.B. Motivieren, Informationen geben, Entbürokratisieren, Schulungen, Verantwortung vermitteln), Einschränkung von illegalem/ anderem Glücksspiel (5x), eine personenbezogenere Umsetzung (z.B. personengebundenes Identifikationsmittel)/eine bessere Identifikation von problematisch Spielenden (4x), mehr und bessere Prävention/Therapiemöglichkeiten (3x), Begrenzung des Angebots (3x; z.B. Reduzierung von Bestandsspielhallen, Aufstelldauer), keine Spielautomaten in Gaststätten (3x), Erhöhung von Attraktivität/Image/Wirtschaftlichkeit bzw. Stärkung von ordentlich arbeitenden Spielhallen/ legalem Glücksspiel/wertfreier Haltung (3x), Ausdifferenzierung bestehender Maßnahmen (2x; z.B. Ansprachen verbessern, Genauigkeit von Spieldefinition erhöhen um mangelnde Umsetzung der Maßnahmen vor Gericht auch juristisch ahnden zu können, Sperre soll bleiben), Werbeverbot (1x), Glücksspiel komplett verbieten (1x), Rauchverbot (1x), grundlegendes System der Regulierung ändern, da kleine Maßnahmenänderungen nicht ausreichend seien (1x), manipulationssichere Software (1x), keine Entkriminalisierung (1x) sowie einheitlichere Regulierungen, d.h. bundesweit(1x).

5.7 Teilstudie 4 zur verdeckten, teilnehmenden Beobachtung in Spielhallen und Gaststätten

Hauptergebnisse Begehungen (TS 4 und TS 5)
• Einige Regelungsinstrumente der SpielV werden sowohl in Spielhallen als auch in Gaststätten überwiegend umgesetzt: Anzahl und Zulassung der GSG, Alkoholverbot in Spielhallen, Warnhinweise. • In der teilnehmenden Beobachtung (TS 4) wurde in 47% der Fälle Regelverstöße bezüglich der Spielerkarte in Spielhallen und zu 57% in Gaststätten beobachtet (z.B. Spielerkarten steckten bereits in den GSG oder es wurden mehre Spielerkarten ausgegeben). • Viele Regelungsinstrumente der SpielV werden in Spielhallen überwiegend umgesetzt, während in Gaststätten häufiger Regelverstöße zu beobachten sind: Aushändigung Spielerkarte, fehlendes Informationsmaterial, Schulungen. • Einige Regelungsinstrumente der SpielV werden weder in Spielhallen noch in Gaststätten umgesetzt: Verbot der Mehrfachbespielung und Anbringung von Sichtblenden in Spielhallen. • Während der Begehungen mit den Ordnungsämtern (TS 5) wurde kein illegales Spielen beobachtet. Allerdings wurden in 9% der Spielhallen und 29% der Gaststätten illegale Geräte betriebsbereit gefunden. Dabei handelte es sich vor allem um sogenannte Fungame-Automaten. • Die Testeintritte (TS 4) zeigten, dass bei 78% der Testeintritte in Spielhallen eine Ausweiskontrolle als Regelungsinstrument des Jugendschutzes durchgeführt wurde. In Gaststätten wurde jedoch nur in 32% der Fälle eine Ausweiskontrolle durchgeführt. • Es wurden fast keine Personen erfasst, die augenscheinlich jünger als 18 Jahre waren.

5.7.1 Realisierte Stichprobe

Mit einer realisierten Stichprobe von 129 Spielstätten konnte das vorgesehene Ziel von 100 Spielstätten übertroffen werden. In Tabelle 76 ist die Aufteilung der Spielstätten nach Gemeinde-Typ, Bundesland und Spielstätten-Typ dargestellt. Das Ziel einer 1:1:1 Aufteilung zwischen den Gemeinde-Typen konnte nicht erreicht werden. Großstädte und Mittelstädte sind überrepräsentiert, während nur zu 5% Begehungen in Landgemeinden durchgeführt wurden. Es wurden insgesamt 85 Spielhallen (66%) und 44 Gaststätten (34%) begangen. Von den 44 Gaststätten wurden 27 (61%) als Kneipe/Bar, 12 (27%) als Speiselokal, 3 (7%) als „Kulturverein“ und 2 (5%) als Autobahngaststätten beschrieben.

Die Begehungen wurden von 5 verschiedenen Personen durchgeführt und dauerten im Durchschnitt 19 Minuten pro Spielstätte (Range: 3 - 294).

Tabelle 76: Realisierte Begehungsstichprobe aufgeteilt nach Gemeinde-Typ, Bundesland und Spielstätten-Typ

	Großstadt		Mittelstadt		Landgemeinde		
Bundesland	**SH**	**GT**	**SH**	**GT**	**SH**	**GT**	**Gesamt**
Sachsen	31	19	11	10	1	0	**72 (56%)**
Rheinland-Pfalz	9	0	2	0	2	0	**13 (10%)**
Niedersachsen, Bremen	3	8	3	0	0	0	**14 (11%)**
Bayern	13	4	6	3	4	0	**30 (23%)**
Gesamt (SH/GT getrennt)	56	31	22	13	7	0	**129**
Gesamt	**87 (67%)**		**35 (27%)**		**7 (5%)**		**129**

Anmerkung. SH = Spielhalle; GT = Gaststätte

5.7.1.1 Testeintritte zur Überprüfung des Jugendschutzes

Von 129 Begehungen können 86 als Testeintritte *(durchgeführt von jugendlich aussehenden Personen, die eine Ausweiskontrolle provozieren sollten)* erachtet und zur Überprüfung des Jugendschutzes genutzt werden (49 Spielhallen; 37 Gaststätten). Alle Testeintritte wurden aus Praktikabilität in Sachsen, Niedersachsen und Bremen durchgeführt. Die Ergebnisse zu Ausweiskontrollen werden getrennt für (1) Testeintritte zur Überprüfung des Jugendschutzes und (2) weitere Begehungen dargestellt.

5.7.2 Anwesende Personen

In Spielhallen waren während der Begehungen zwischen 0 und 12 Personen anwesend, wobei im Mittel 17% der anwesenden als Frauen eingeschätzt wurden. In einem Fall war eine Person anwesend, die als minderjährig eingeschätzt wurde.

In Gaststätten waren während der Begehungen zwischen 0 und 5 Personen anwesend, wobei im Mittel 17% der anwesenden als Frauen eingeschätzt wurden. Nach Einschätzung der Durchführenden waren in keinem Fall Minderjährige anwesend.

Tabelle 77: Anwesende Personen während der Begehungen getrennt nach Spielstätten-Typ

Anwesende Personen	Spielhallen N	Spielhallen MW (Range)	Gaststätten N	Gaststätten MW (Range)
Anzahl Anwesende Personen	85	4 (0 - 12)	44	1 (0 - 5)
Davon als Frauen eingeschätzt [1]	77[2, 3]	17% (0% - 100%)	20 [4]	17% (0% - 100%)
	N	**Anz. (%)**	**N**	**Anz. (%)**
Als minderjährig eingeschätzte Personen anwesend	85[3]	1 (1%)	44	0

Anmerkung. [1]Diese Aussage beruht auf der Einschätzung der Person, die die Checklisten ausgefüllt hat.
[2]In 7 Fällen waren keine Personen anwesend, sodass der Anteil, der als Frauen eingeschätzten Personen, nicht berechnet werden konnte;
[3] In einem Fall lag kein Wert vor.
[4] In 24 Fällen waren keine Personen anwesend, sodass der Anteil, der als Frauen eingeschätzten Personen, nicht berechnet werden konnte.

5.7.3 Ausweiskontrollen und Spielsperre

5.7.3.1 Testeintritte zur Überprüfung des Jugendschutzes

Angaben zu Ausweiskontrollen und Kontrollen einer Spielsperre bei Testeintritten sind in Tabelle 78 dargestellt. Bei 49 durchgeführten Testeintritten in Spielhallen wurde in 78% der Fälle der Ausweis beim Betreten eingelesen.

Bei 37 durchgeführten Testeintritten in Gaststätten wurde in 32% der Fälle der Ausweis vor dem Spielen eingelesen.

Tabelle 78: Angaben zu Ausweiskontrollen bei Testeintritten getrennt nach Spielstätten-Typ

Angabe zur Kontrolle	Spielhalle Anz. (%)	Gaststätte Anz. (%)
Ausweiskontrolle	N = 49	N = 37
Eingelesen	38 (78%)	12 (32%)
Angeschaut	5 (10%)	2 (5%)
Nicht kontrolliert	5 (10%)	23 (62%)
Fehlender Wert	1 (2%)	0
Bei fehlender Ausweiskontrolle	*n* = 5	*n*= 23
Mündliche Nachfrage nach Alter	0	1 (3%)
Kontrolle hinsichtlich einer Spielsperre	N = 49	N = 37
Kontrolliert	4 (8%)	0
Nicht explizit kontrolliert	0	0
Nicht feststellbar	45 (92%)	37 (100%)

5.7.3.2 Weitere Begehungen

Angaben zu Ausweiskontrollen und Kontrollen einer Spielsperre bei weiteren Begehungen sind in Tabelle 79 dargestellt. Bei 36 durchgeführten weiteren Begehungen in Spielhallen wurde in 89% der Fälle der Ausweis beim Betreten eingelesen. In 6% der Begehungen wurden die Durchführenden nicht hinsichtlich einer Spielsperre kontrolliert.

Bei 7 durchgeführten weiteren Begehungen in Gaststätten wurde in 43% der Fälle der Ausweis vor dem Spielen zur Überprüfung in der Sperrdatei eingelesen. In 43% der Begehungen wurden die Durchführenden nicht hinsichtlich einer Spielsperre kontrolliert, in weiteren 43% der Begehungen war nicht feststellbar, ob eine Kontrolle stattgefunden hat.

Tabelle 79: Angaben zu Ausweiskontrollen bei weiteren Begehungen getrennt nach Spielstätten-Typ

Angabe zur Kontrolle	Spielhalle Anz. (%)	Gaststätte Anz. (%)
Ausweiskontrolle	N = 36	N =7
Eingelesen	32 (89%)	3 (43%)
Angeschaut	1 (3%)	3 (43%)
Nicht kontrolliert	2 (6%)	1 (14%)
Fehlender Wert	1 (3%)	0
Bei fehlender Ausweiskontrolle	*n* = 2	*n* = 1
Mündliche Nachfrage nach Alter	0	0
Kontrolle hinsichtlich einer Spielsperre	N = 36	N =7
Kontrolliert	4 (11%)	1 (14%)
Nicht kontrolliert	2 (6%)	3 (43%)
Nicht feststellbar	30 (83%)	3 (43%)

5.7.4 Freischaltung, Mehrfachbespielung, Informationsmaterial und Alkoholausschank

In Tabelle 80 sind Regelverstöße bezüglich der Aushändigung der gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittel und der Verhinderung der Bespielung mehrerer Geräte durch eine Person dargestellt. In Spielhallen wurde in 47% der Fälle gegen mindestens eine der Regeln verstoßen. In 41% der Fälle, in denen nachgefragt wurde, haben die Personen ein weiteres Identifikationsmittel zur Freischaltung erhalten.

In Gaststätten wurde in 57% der Fälle gegen mindestens eine der Regeln verstoßen. Am häufigsten kam es vor, dass das Identifikationsmittel bereits steckte (45%).

Tabelle 80: Regelverstöße gegen die Verhinderung von Mehrfachbespielung an GSG

	Spielhalle		Gaststätte	
Regelverstoß	**N**	**Anz (%)**	**N**	**Anz (%)**
Identifikationsmittel nicht benötigt	85[1]	1 (1%)	44	2 (5%)
Identifikationsmittel steckte bereits	85[1]	8 (9%)	44	20 (45%)
Mehrere Identifikationsmittel ausgegeben	85[2]	6 (7%)	44	4 (9%)
Mehrere Identifikationsmittel auf Nachfrage ausgegeben	37	15 (41%)	13	3 (23%)
Mehrere Geräte mit einem Identifikationsmittel freischaltbar	85[2]	0	44	0
Mehrfachbespielung während Begehung beobachtbar	85[3]	28 (33%)	44[1]	9 (20%)
Mindestens einer der genannten Regelverstöße	85	40 (47%)	44	25 (57%)

Anmerkung . [1] In 1 Fall lag kein Wert vor. [2] In 5 Fällen lag kein Wert vor. [3] in 16 Fällen lag kein Wert vor.

In 84 Spielhallen (99%) waren Informationen und Warnhinweise an den Geräten angebracht. In 1 Spielhalle (1%) nicht. In 54 Spielhallen (64%) lagen Informationsmaterialen aus, in 19 Spielhallen (22%) lagen keine aus, in 12 Fällen (14%) lag kein Wert vor.

In 42 Gaststätten (95%) waren Informationen und Warnhinweise an den Geräten angebracht. In 4 Gaststätten (9%) lagen Informationsmaterialien aus, in 34 Gaststätten (77%) lagen keine aus und in 6 Fällen (13%) lag kein Wert vor.

In 30 Gaststätten (68%) waren die Automaten im Blickfeld des Personals aufgestellt, in 13 Gaststätten (30%) teilweise und in 1 Fall (2%) waren sie nicht im Blickfeld des Personals.

In einer Spielhalle (1%) wurde Alkohol ausgeschenkt (in Getränkekarte aufgeführt), in 80 (94%) nicht und in 4 Fällen (5%) lag kein Wert vor. In allen 55 Fällen, in denen von den Durchführenden nachgefragt wurde, ob sie ein alkoholisches Getränk bekommen können, wurde kein Alkohol ausgeschenkt. In einer Spielhalle (1%) wurde während der Begehung Alkohol konsumiert, in 79 Fällen (93%) nicht, in 5 Fällen (6%) lag kein Wert vor.

5.7.5 Zusammenfassung der Regelverstöße

Zum Abschluss haben die Mitarbeitenden In Abbildung 8 ist im Überblick dargestellt, wie häufig die von 5.7.3 bis 5.7.4 genannten Regelverstöße in Spielhallen und Gaststätten beobachtet wurden. Insgesamt wurden in Gaststätten häufiger Regelverstöße beobachtet. In 11% der Gaststätten und 34% der Spielhallen wurden keine Regelverstöße beobachtet.

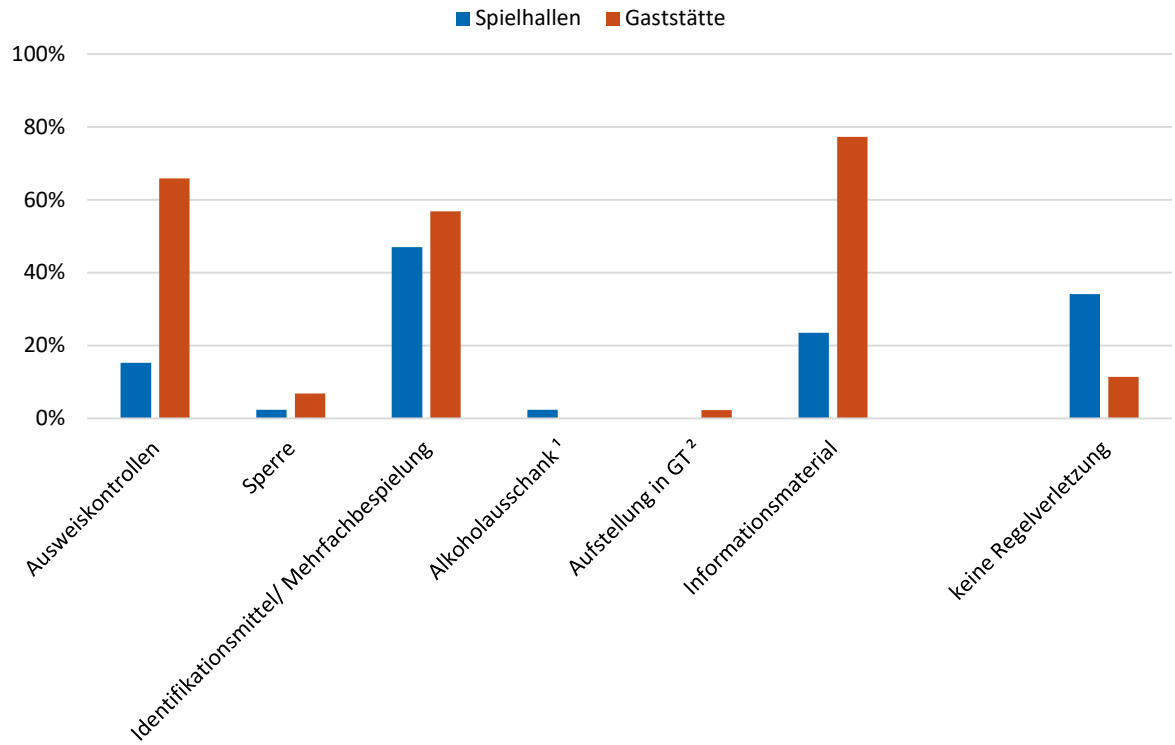

Abbildung 8: Zusammenfassung verschiedener Regelverstöße getrennt nach Spielstätten-Typ (Bildbeschreibung siehe Abschnitt 10.10)

Anmerkung. GT=Gaststätten
[1] wurde nur in Spielhallen geprüft
[2] wurde nur in Gaststätten geprüft

5.7.6 Einschätzung des Erscheinungsbildes

Zum Abschluss haben die Mitarbeitenden bei den verdeckten Besuchen das äußere Erscheinungsbild zwischen 1 (*Typ „Modernes Unterhaltungs-Zentrum", helle, freundliche Atmosphäre, gehobene Ausstattung*) und 6 (*Typ "Einfache Spielhalle", altmodisches Erscheinungsbild, renovierungsbedürftig*) eingestuft. Der Median der Einschätzungen lag bei 3 (Range: 1 - 6), eine Verteilung der Einschätzungen ist in Abbildung 9 einsehbar.

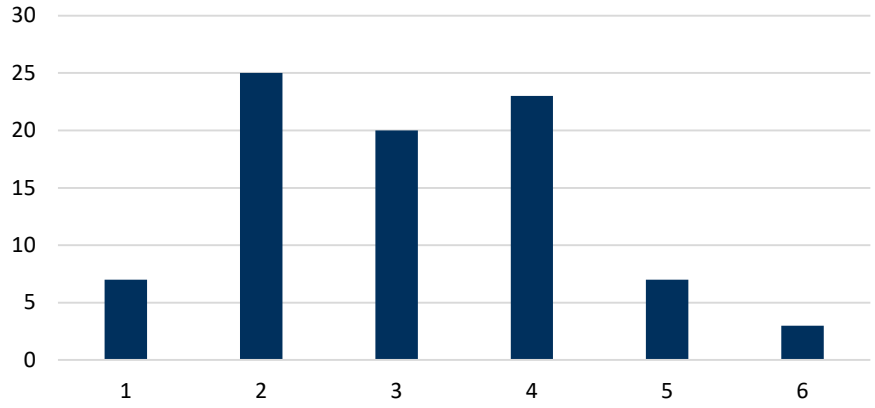

Abbildung 9: Verteilung der Einschätzung des Charakters der Spielhallen durch Durchführende (Bildbeschreibung siehe Abschnitt 10.11)

Anmerkung. Einschätzung von 1 (Typ "Modernes Unterhaltungs-Zentrum", helle, freundliche Atmosphäre, gehobene Ausstattung) bis 6 (Typ "Einfache Spielhalle", altmodisches Erscheinungsbild, renovierungsbedürftig); n = 85.

5.8 Teilstudie 5 zu Kontrolluntersuchungen in Spielhallen und Gaststätten

5.8.1 Realisierte Stichprobe und Repräsentativität

Mit einer realisierten Stichprobe von 49 Spielstätten konnte das vorgesehene Ziel von 40 Spielstätten übertroffen werden. In Tabelle 81 ist die Aufteilung der Spielstätten nach Gemeinde-Typ und Spielstätten-Typ dargestellt. Das Ziel einer 1:1:1 Aufteilung zwischen den Gemeinde-Typen konnte nicht erreicht werden. Großstädte und Mittelstädte sind überrepräsentiert, während nur zu 18% Landgemeinden begangen wurden. Das Ziel eines 3:1 Verhältnis zwischen Spielhallen und Gaststätten wurde erfüllt, wobei ein wenig mehr (29%) Gaststätten besucht wurden als angestrebt. Im Durchschnitt dauerten die Begehungen 45 Minuten (Range: 6 - 130).

Tabelle 81: Realisierte Begehungsstichprobe aufgeteilt nach Gemeinde-Typ und Spielstätten-Typ

Gemeinde-Typ	Spielhallen Anz. (%)	Gaststätten Anz. (%)	total
Großstadt	14 (29%)	7 (14%)	21 (43%)
Mittelstadt	14 (29%)	5 (10%)	19 (39%)
Landgemeinde	7 (14%)	2 (4%)	9 (18%)
Gesamt	**35 (71%)**	**14 (29%)**	**49**

5.8.2 Beschreibung der Spielstätten

Charakteristika der Spielstätten sind in der einsehbar. Die Spielhallen wurden im Schnitt vor 16 Jahren und Gaststätten vor 13 Jahren eröffnet. Sowohl in den Spielhallen als auch in den Gaststätten arbeiten eher festangestellte Personen als Aushilfen. Wobei festzustellen ist, dass in den Gaststätten in 9 von 14 Fällen (64%) von den befragten Personen keine Aussage darüber gemacht werden konnte, wie viele Personen insgesamt angestellt sind.

Von den 14 Gaststätten wurden 9 (64%) als Kneipe oder Bar und 4 (29%) als Speiselokal oder Bistro eingestuft und 1 (7%) als Kneipe/Bar und gleichzeitig als Kulturverein.

Von den 35 begangenen Spielhallen waren 26 Einzelspielhallen (74%) und 9 Mehrfachspielhallen (26%). Die 9 Mehrfachspielhallen verfügten über 2 oder 3 Lizenzen (und damit ein Mehrfaches der je Lizenz zugelassenen 12 GSG), 1 verfügte über 7 Lizenzen. Die Gesamtfläche der Spielhallen betrug zwischen 75 und 600 m², wobei die Gesamtfläche im Mittel bei 173 m² lag. In einem Fall lag kein Wert vor. Bei 3 Spielhallen (9%) lag ein angeschlossener Bistrobereich mit GSG vor, wobei zweimal 2 und einmal 4 GSG aufgestellt waren.

Tabelle 82: Durchschnittliches Alter der Spielstätten und Anzahl der Mitarbeitenden

	Spielhalle N = 35	Gaststätte N = 14
	n MW (Range)	n MW (Range)
Alter der Spielstätte (in Jahren)	32 16 (1 – 42)	9 13 (0 – 22)
Anzahl Mitarbeitende		
Anwesende Mitarbeitende		
Total	35 2 (1 – 3)	14 1 (0 – 4)
Festangestellte	34 1 (0 – 3)	13 1 (0 – 4)
Aushilfen	32 0,1 (0 – 1)	14 0,1 (0 – 1)
Mitarbeitende insgesamt		
Total	34 5 (3 – 12)	5 3 (0 – 6)
Festangestellte	32 4 (2 – 12)	5 1 (0 – 3)
Aushilfen	30 1 (0 – 5)	5 2 (0 – 5)

Anmerkung. Wenn *n* < N begründet sich die Differenz darin, dass keine Angabe vorliegt.

5.8.3 Aufstellung von GSG

5.8.3.1 Anzahl und Zulassung

In Tabelle 83 sind Anzahl der aufgestellten GSG und Zulassungen in Spielhallen und Gaststätten dargestellt. Im Schnitt waren in den Spielhallen 12 GSG aufgestellt. In 5 Spielhallen (14%) wurde die durch die Lizenz zugelassene Menge von 12 GSG überschritten. In 13 von 14 begangenen Gaststätten (93%) waren 1 oder 2 GSG aufgestellt. In 1 Gaststätte (3%) waren 4 GSG aufgestellt.

Es waren in 3 Spielhallen (9%) und 1 Gaststätte (3%) mindestens ein Gerät mit einer abgelaufenen Zulassung aufgestellt. Weiterhin gab es keine GSG mit einer veralteten Zulassungsnummer unter 4024 oder komplett ohne Zulassungszeichen. Es befanden sich aber Unterhaltsspielgeräte und Fungame-Automaten in der Aufstellung (siehe Abschnitt 5.7.3.2).

In allen Gaststätten waren an allen Geräten Prüfplaketten deutlich sichtbar angebracht. In 2 Spielhallen (6%) waren an einigen Geräten keine Prüfplaketten angebracht.

Tabelle 83: Aufstellung von Geldspielgeräten (GSG): Anzahl und Zulassung getrennt nach Spielstätten-Typ

Art der GSG	Spielhallen N=35		Gaststätten N=14	
Anzahl GSG insgesamt	MW (Range)		MW (Range)	
	12.31 (6 – 36)		2 (1 – 4)	
Anzahl GSG insgesamt aufgeteilt in Kategorien	GSG	Anz. (%)	GSG	Anz. (%)
	< 12	10 (29%)	= 1	2 (14%)
	= 12	20 (57%)	= 2	11 (79%)
	> 12	5 (14%)	> 2	1 (7%)
Anzahl Spielstätten mit mind. einem Gerät in der Aufstellung, das …				
	Anz (%)		Anz (%)	
…eine Zulassungsnummer beginnend mit 4000 – 4023 hat.	0		0	
… eine abgelaufene Zulassung hat.	3 (9%)		1 (7%)	
… kein Zulassungszeichen hat.	0		0	

5.8.3.2 Unterhaltungsspielgeräte und illegale Geräte

In dem Großteil der Spielhallen (29; 83%, 1x kein Wert vorliegend) und Gaststätten (11; 79%) waren keine Unterhaltungsspielgeräte aufgestellt. In 5 Spielhallen (15%) wurden bis zu 6 Unterhaltungsspielgeräte festgestellt und in 3 Gaststätten (21%) standen bis zu 3 Unterhaltungsspielgeräte.

Illegale Spielgeräte wurden in 3 Spielhallen (9%) und 4 Gaststätten (29%) vorgefunden, wobei es sich in 6 von 7 Fällen um Fungame-Automaten handelte (Magic Games, Fun 4 Four, Super V+ Gaminator, Super Game, NoYo Line Casino, KLAX Gerät, Mann o Mann). Es waren bis zu 6 Fungame-Automaten in der Aufstellung, wobei die Geräte in 2 Fällen nicht in Betrieb waren. In einem weiteren Fall handelte es sich um ein GSG mit einer nicht mehr zugelassenen Software. Wettterminals waren in keiner Spielhalle und keiner Gaststätte aufgestellt.

5.8.3.3 Aufstellung in Spielhallen

In Abbildung 10 ist die Art der Aufstellung der GSG in Spielhallen dargestellt. In Spielhallen waren die Geräte in 86% der Fälle immer oder eher überwiegend in Zweiergruppen aufgestellt. In 3 Spielhallen (9%) waren die Geräte immer oder eher überwiegend in Gruppen von mehr als zwei Geräten aufgestellt.

In 22 Spielhallen (63%) wurde der vorgeschriebene Abstand zwischen zwei Geräten oder zwei Zweiergruppen immer eingehalten. In 12 Fällen (34%) wurde der Abstand nie oder nur bei manchen Geräten eingehalten. In 1 Fall lag kein Wert vor.

Sichtblenden zwischen Geräten oder Zweiergruppen waren in 13 begangenen Spielhallen (37%) an allen Geräten korrekt angebracht. In 12 weiteren Spielhallen (34%) waren an keinem Gerät und in 6 Spielhallen (17%) nur an einigen Sichtblenden in korrekter Form angebracht. In diesen 6 Spielhallen lag etwa gleichhäufig der Fall vor, dass die Sichtblenden an einem Teil der Geräte fehlten oder nicht korrekt angebracht waren. Aus 4 Spielhallen liegen keine Werte vor.

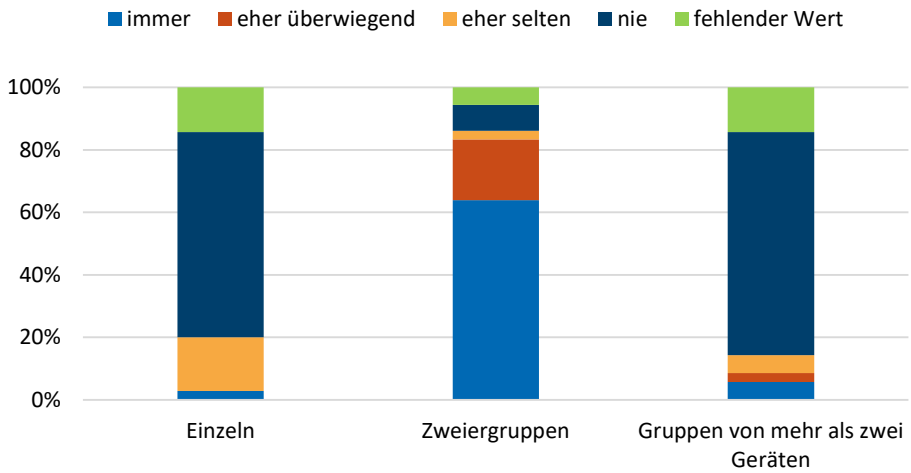

Abbildung 10: Häufigkeiten einer Aufstellung der Geldspielgeräte in Spielhallen einzeln, in Zweiergruppen und Gruppen von mehr als zwei Geräten (Bildbeschreibung siehe Abschnitt 0)

5.8.3.4 Eingangsbereich in Spielhallen

In 29 (83%) der 35 begangenen Spielhallen war ein Tresen vorhanden, von dem aus der Eingangsbereich einsehbar war. In 7 Spielhallen (20%), war ein Teil der Spielhalle ohne Kontrolle zugänglich.

Von den 9 Mehrfachspielhallen verfügten 7 (78%) über getrennte Eingänge für die einzelnen Spielhallen. 6 (67%) der 9 verfügten über Verbindungstüren zwischen den einzelnen Spielhallen.

5.8.4 Situation in der Spielstätte während der Begehung

Die Situation in den Spielstätten während der Begehungen hinsichtlich spielender Personen und Mehrfachspiel sind in Tabelle 84 dargestellt. In 32 Spielhallen (91%) und 3 Gaststätten (21%) waren während der Begehungen spielende Personen anwesend. Es spielte jeweils der Großteil der

Personen an GSG. Der geschätzte Frauenanteil war in Gaststätten (MW= 58%) größer als in Spielhallen (MW= 13%). In keiner Spielhalle und keiner Gaststätte wurde zum Zeitpunkt der Begehung an Fungame-Automaten oder Wettterminals gespielt.

Mehrfachspiel fand in 7 (22%) der Spielhallen statt. Hierbei verfügten die Personen entgegen der Regelung über mehrere gerätegebundene Identifikationsmittel. In keiner Gaststätte fand während der Begehungen Mehrfachspiel statt. Es ist jedoch anzumerken, dass in 7 von 14 begangenen Gaststätten (50%) während der Begehung die gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittel in den Geräten steckten, auch ohne, dass diese bespielt wurden. Mehrfachbespielung wäre somit jederzeit möglich gewesen.

In allen begangenen Spielhallen und Gaststätten spielten keine Personen die augenscheinlich unter 18 Jahre alt waren.

In 1 Spielhalle (3%) befand sich aktuell ein GSG in einer obligatorischen Spielpause. Aus 1 Spielhalle lag kein Wert vor.

In 1 Spielhalle (3%) wurde Alkohol ausgeschenkt. Während der Begehungen wurde in keiner Spielhalle erkennbar Alkohol konsumiert.

Tabelle 84: Anzahl spielender Personen zum Zeitpunkt der Begehung getrennt nach Spielstätten-Typ in Spielstätten, in denen spielende Personen anwesend waren

	Spielhalle *n*= 32	**Gaststätte** *n*= 3
Aktivität der Personen	**MW (Range)**	**MW (Range)**
Anzahl spielende Personen insgesamt	3 (1 – 11)	2 (1 – 3)
Anteil davon als Frauen eingeschätzt[1]	13% (0% - 50%)	67% (0% - 100%)
Anteil der spielenden Personen, die …		
… an GSG spielen.	99% (83% - 100%)	100% (100% - 100%)
Davon als Frauen eingeschätzt[1]	13% (0% - 50%)	67% (0% - 100%)
… an Fungame-Automaten/Wettterminals spielen.	0	0

Anmerkung. [1]Diese Aussage beruht auf der Einschätzung der Person, die die Checklisten ausgefüllt hat.

5.8.5 Maßnahmen zum Schutz von Spielenden und Jugendlichen

5.8.5.1 Informationsmaterial

Informationsmaterialien zu Risiken übermäßigen Spielens waren in 33 Spielhallen (94%) gut sichtbar ausgelegt, in einer (3%) kaum sichtbar und in einer (3%) gar nicht vorhanden. In keiner der 14 begangenen Gaststätten war Informationsmaterial ausgelegt.

Es lagen 51 Informationsmaterialien aus 25 Spielstätten zur inhaltlichen Auswertung vor. Davon waren 40 (78%) Flyer, 9 (18%) Visitenkarten, 1 (2%) Büchlein und 1 (2%) Adressverzeichnis. Die Anzahl der dargestellten Inhalte auf den Materialien sind in Abbildung 11 dargestellt. Inhaltlich stellten die Informationsmaterialien am häufigsten Hinweise zu Beratungsangeboten (92%), Selbsttest zu problematischem Glücksspiel (71%) und Grundregeln risikoarmen Glücksspiels (45%) dar. Seltener wurden Hinweise auf die Gefährdung Jugendlicher (10%), Folgen einer Störung durch Glücksspielen (8%) und erste Anzeichen problematischen Spielens (6%) dargestellt. Einmal (2%) wurde ein Hinweis auf Spielsperren/Limit Setzung gegeben. In Bezug auf Beratungsangebote wurden Hotlines/Mailadressen (85%), Webseiten (57%), Hinweise auf konkrete Beratungs-/Behandlungsangebote/Selbsthilfegruppen (79%) und Angebote für Angehörige (53%) genannt. Die Informationsmaterialien wurden von verschiedenen Anbietern erstellt, darunter am häufigsten der Bundesverband Automatenunternehmer e.V. und die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, sowie die Caritas und Origo Akademie.

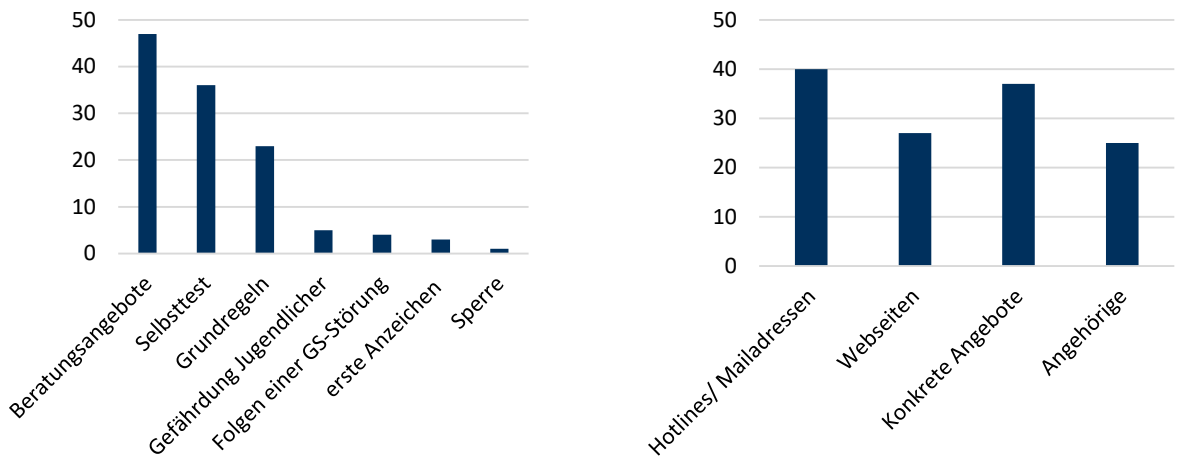

Abbildung 11: Anzahl der dargestellten Inhalte auf den Informationsmaterialien (links) und der Art der angegebenen Beratungsangebote (rechts) (Bildbeschreibung siehe Abschnitt 10.13)

Anmerkung. n_{links} = 51; n_{rechts} = 47. GS = Glücksspiel

5.8.5.2 Schulungen der IHK und anderer Organisationen

In 35 begangenen Spielhallen konnte in 5 Fällen (14%), in denen die betreibende Person anwesend war, von 4 Betreibenden kein Zeugnis über eine Schulung durch die Industrie- und Handelskammer (IHK) nachgewiesen werden. In 3 Gaststätten (21%) in denen die betreibende Person anwesend war, konnte in keinem Fall ein solches Zeugnis vorgelegt werden.

In Abbildung 12 ist dargestellt, wie häufig für anwesende Mitarbeitende Schulungszeugnisse anderer Organisationen zu Spielerschutzthemen vorgelegt werden konnten. In Spielhallen konnten in 25 Fällen (71%) für alle und in 7 Fällen (21%) für keine der anwesenden Mitarbeitenden Schulungszeugnisse vorgelegt werden. In Gaststätten konnten in 12 Fällen (86%) für keine der anwesenden Mitarbeitenden Schulungszeugnisse vorgelegt werden. Zu den häufigsten Schulungsanbietern zählten GSP Akademie, ORIGO, MERLATO und die Caritas. Darüber hinaus wurden unter anderem Schulungszeugnisse von Einzelpersonen sowie Fachambulanzen und Psychotherapeut:innen ausgestellt.

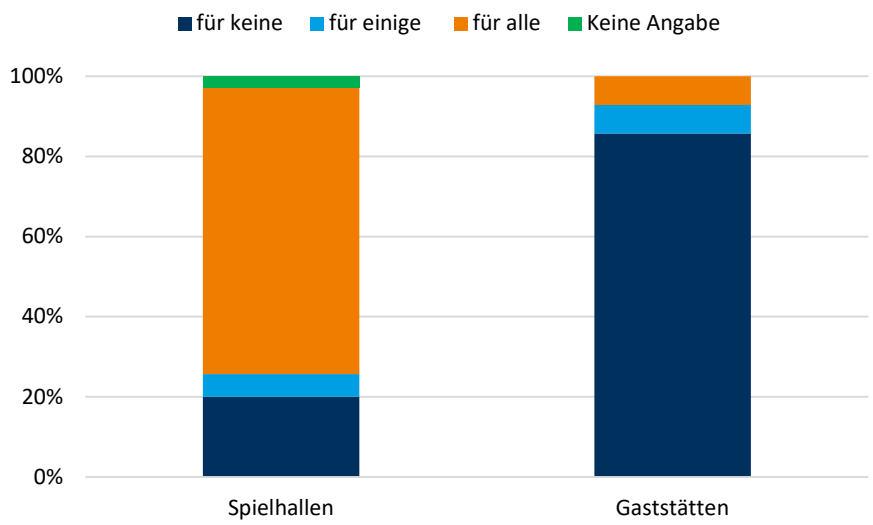

Abbildung 12: Anteil der anwesenden Mitarbeitenden, für die Schulungszeugnisse vorgelegt werden konnten (Bildbeschreibung siehe Abschnitt 10.14)

5.8.5.3 OASIS

27 (71%) der begangenen Spielhallen waren an OASIS angeschlossen. In 2 von 27 (7%) angeschlossenen Spielhallen wurden beim Betreten keine Kontrollen hinsichtlich einer Spielsperre bei OASIS durchgeführt. Bei 6 der 8 nicht angeschlossenen wurde bereits ein Antrag auf Anschluss an OASIS gestellt. Bei 2 Spielhallen konnten die befragten Personen keine Auskunft darüber geben. Aus 7 (20%) Spielhallen liegen Bögen für Anträge auf Spielsperren vor, bei einer Spielhalle nicht.

3 (21%) der 14 begangenen Gaststätten waren an OASIS angeschlossen. Bei allen angeschlossenen Gaststätten wurde vor dem Spielen eine Kontrolle hinsichtlich einer Spielsperre durchgeführt. Bei 10 (91%) der 11 nicht angeschlossenen wurde ein Antrag auf Anschluss an OASIS gestellt. Aus keiner Gaststätte liegen Bögen für Anträge auf Spielsperren vor.

In solchen Spielstätten, die nicht an OASIS angeschlossen waren, lag in 5 von 19 Fällen (26%) ein Spielsperren-Ordner für diese oder mehrere Spielstätten eines Betreibenden vor (4 von 8 Spielhallen [50%], 1 von 11 Gaststätten [9%]).

5.8.5.4 Sozialkonzept und Dokumentationsbögen

Wie in Abbildung 13 dargestellt, konnte in 33 (97%) Spielhallen und 3 (21%) Gaststätten ein Sozialkonzept vorgewiesen werden. In Spielhallen betrug das durchschnittliche Alter[3] der Sozialkonzepte 2 Jahre (Range: 0 - 10), wobei in einem Fall kein Wert vorliegt. In 27 der Fälle (81%) war das Sozialkonzept max. 2 Jahre alt. Von den drei Gaststätten, die ein Sozialkonzept vorweisen konnten, konnte bei 2 (67%) das Alter nicht ermittelt werden und ein Sozialkonzept war 7 Jahre alt. Dokumentationsbögen für Gespräche mit auffälligen Spielenden lagen in 21 Spielhallen (62%) und in 1 Gaststätte (7%) vor.

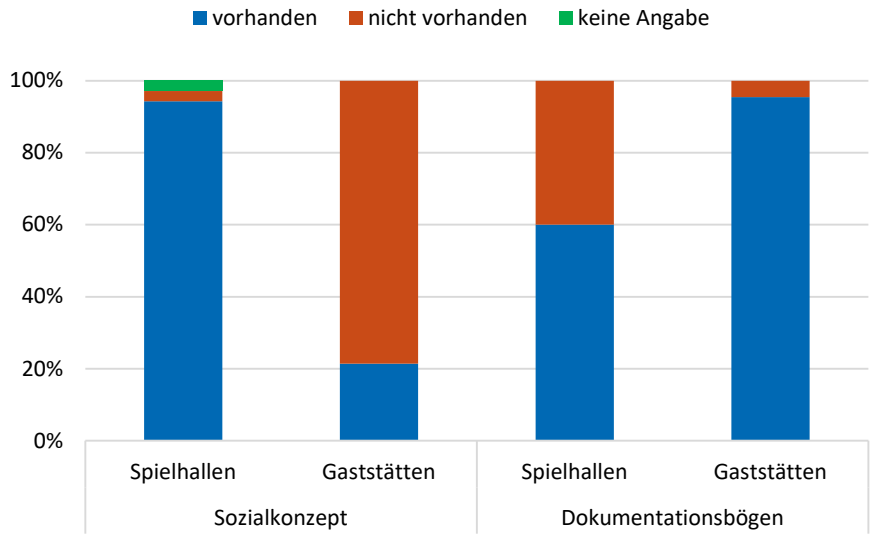

Abbildung 13: Anteile der Spielstätten, die Sozialkonzept und Dokumentationsbögen zur Ansprache von auffälligen Spielenden vorweisen konnten (Bildbeschreibung siehe Abschnitt 10.15)

5.8.6 Gesamtbewertung

Das Auftreten verschiedener Regelverstöße ist in Abbildung 14 dargestellt. Die am häufigsten auftretenden Regelverstöße waren das Fehlen von Informationsmaterial und Warnhinweisen sowie fehlende Beschulungen in Gaststätten und Verletzungen der Aufstellungsregelungen in

[3] Das Alter wurde anhand der Jahreszahl der Dokumente erstellt, ohne Beachtung der Monatsangabe.

Spielhallen. In 5 Spielhallen wurden keinerlei Regelverstöße festgestellt. In Abbildung 15 ist zu sehen, wie häufig eine bestimmte Anzahl von Regelverstößen gleichzeitig festgestellt wurde.

Abschließend wurde sowohl von den anwesenden Ordnungsamtsmitarbeitenden als auch vom beauftragten Experten (Projektmitarbeiter) eine Benotung der Spielstätte gemäß Schulnoten (1-6) abgegeben, wobei alle beobachteten Regelverstöße einbezogen werden sollten. Die Notenverteilungen sind in Abbildung 16 und Abbildung 17 getrennt nach Spielstätten-Typ einsehbar. In Spielhallen betrug der Median der Einschätzungen der Ordnungsämter die Note 2 (Range: 1 - 5) und der Median der Einschätzungen durch den Projektmitarbeiter die Note 3 (Range: 1 - 6). In Gaststätten betrug der Median der Einschätzungen der Ordnungsämter die Note 5 (Range: 2 -6) und der Median der Einschätzungen durch den Projektmitarbeiter 5 (Range: 2 - 6).

Die Atmosphäre in den Spielhallen wurde bei einer subjektiven Einschätzung des beauftragten Experten zwischen 1 (*Typ modernes Unterhaltungs- Zentrum, hell, freundlich, gehobene Ausstattung*) und 5 (*Typ Einfache Spielhalle, altmodisches Erscheinungsbild, renovierungsbedürftig*) im Median mit 2 (Range: 1 - 5) bewertet. Die Verteilung ist in Abbildung 18 einsehbar.

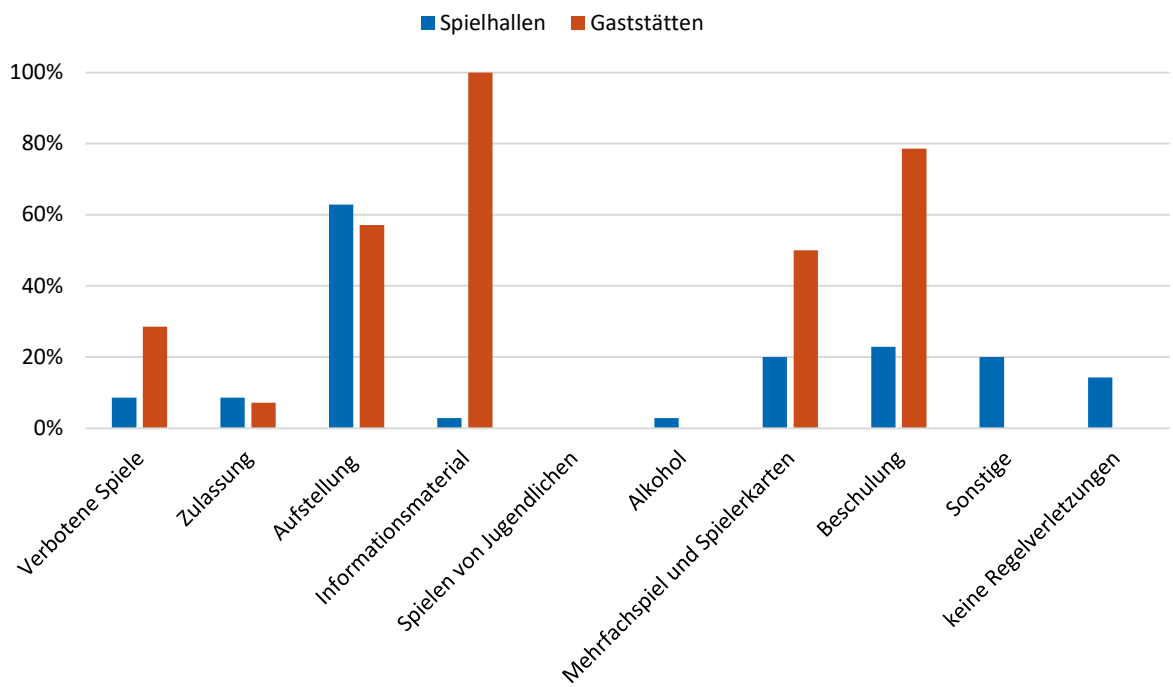

Abbildung 14: Zusammenfassung verschiedener Regelverstöße getrennt nach Spielstätten-Typ (Bildbeschreibung siehe Abschnitt 10.16)

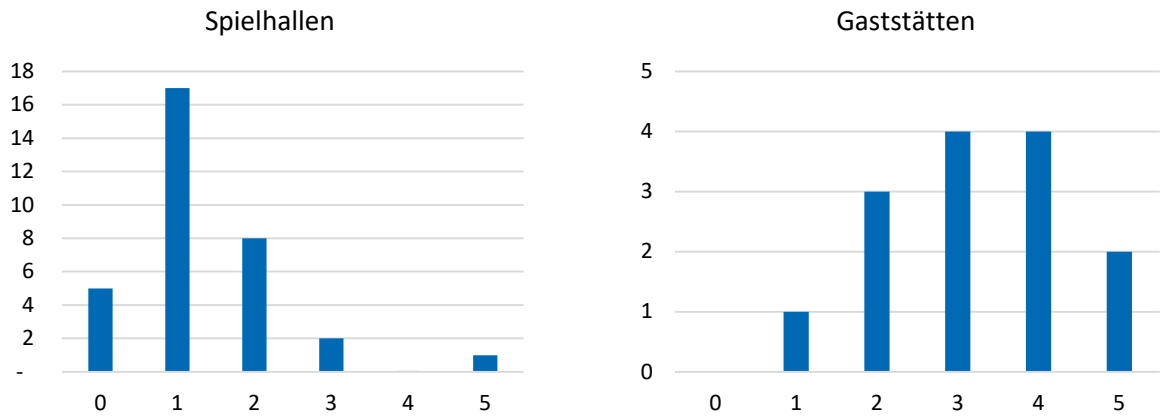

Abbildung 15: Verteilung der Anzahl der Regelverstöße pro Spielstätte getrennt nach Spielstätten-Typ (Bildbeschreibung siehe Abschnitt 10.17)

Anmerkung. $N_{Spielhallen}$ = 35, $N_{Gaststätten}$ = 14.

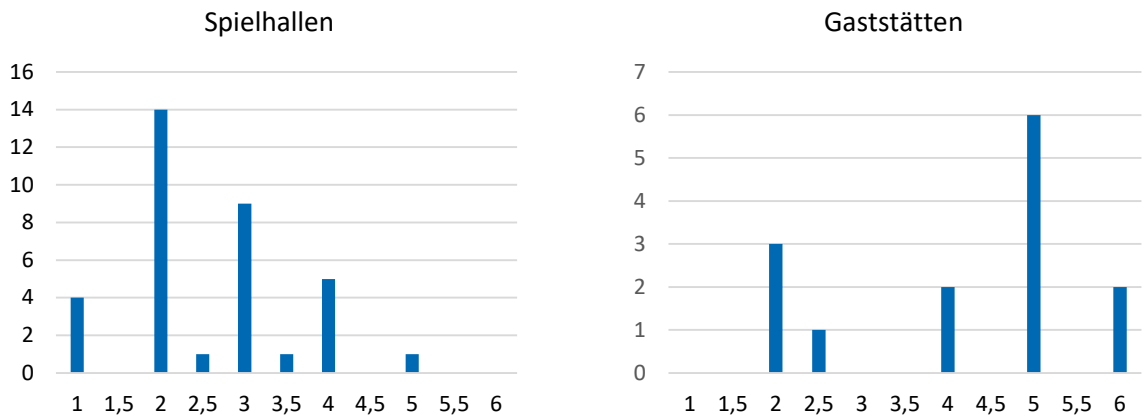

Abbildung 16: Verteilung der Noten vergeben durch Ordnungsämter (Bildbeschreibung siehe Abschnitt 10.18)

Anmerkung. $N_{Spielhallen}$ = 35, $N=14_{Gaststätten}$; Noten-Werte sind wie Schulnoten zu interpretieren (1 *sehr gut* – 6 *sehr schlecht*); Wenn 2 Mitarbeitende der Ordnungsämter Bewertungen abgegeben haben wurde der Mittelwert der beiden Einschätzungen gebildet. Deswegen sind Noten in 0,5er-Abstufungen möglich.

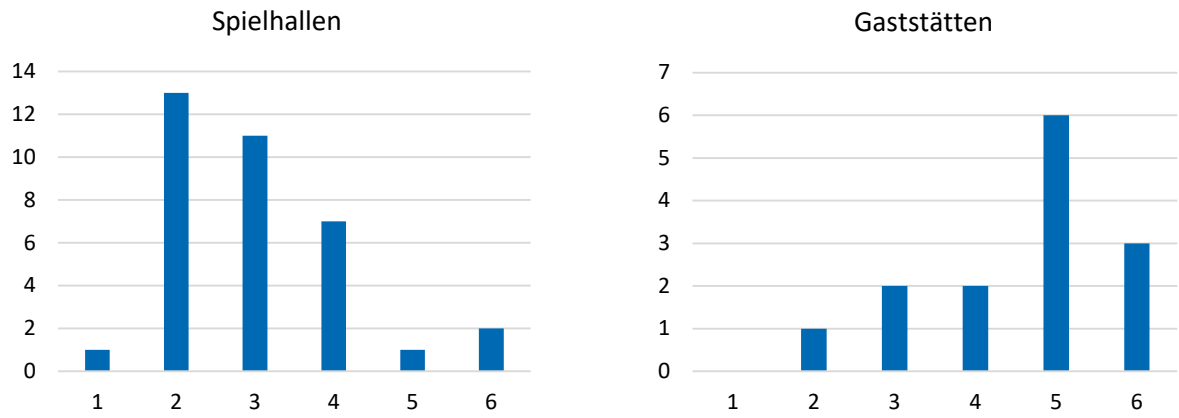

Abbildung 17: Verteilung der Noten vergeben durch den Projektmitarbeitenden: links Spielhallen, rechts Gaststätten (Bildbeschreibung siehe Abschnitt10.19)

Anmerkung. $N_{Spielhallen}$ = 35, $N_{Gaststätten}$=14; Noten- Werte zu interpretieren wie Schulnoten (1 *sehr gut* – 6 *sehr schlecht*)

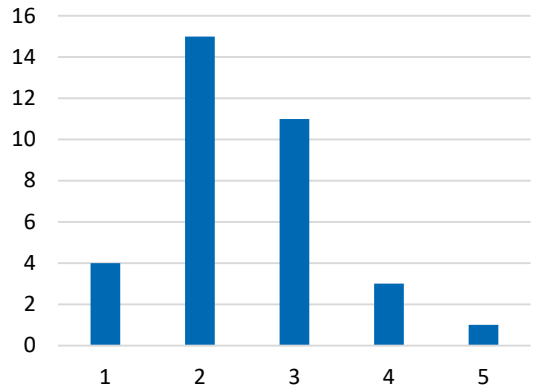

Abbildung 18: Verteilung der subjektiven Einschätzung des Charakters der Spielhalle (Bildbeschreibung siehe Abschnitt 10.20)

Anmerkung. N = 35; 1 = Typ modernes Unterhaltungs- Zentrum, hell, freundlich, gehobene Ausstattung bis 5 = Typ Einfache Spielhalle, altmodisches Erscheinungsbild, renovierungsbedürftig.

5.9 Überblick Stand der aktuellen Literatur

Hauptergebnisse Literaturrecherche
• Informationsmaterial und allgemeine Warnhinweisen sind in ihrer aktuellen Form (feststehend, textbasiert, nicht personalisiert, das Spiel nicht unterbrechend) wenig wirksam. • Die Schulungen von Spielstättenpersonal sind wirksam bezüglich eines Wissenszuwachses, aber nicht bezüglich der Ansprache oder Intervention. • Einsatz- und Verlustgrenzen sind wahrscheinlich zum Schutz von Personen mit einer bereits manifesten Störung durch Glücksspielen wirksam. • Die Hauptergebnisse betreffen die neueren Regelungsinstrumente der SpielV. Zu beachten ist, dass es sich bei der Literatursuche nicht um ein systematisches Literaturreview nach wissenschaftlichen Standards handelt. Dafür wurde auch sogenannte graue Literatur (z.B. Abschlussberichte) mit einbezogen.

Für die Literaturrecherche wurden gezielt Beiträge gesucht, die sich mit Maßnahmen zur Regulierung von GSG mit dem Ziel des Schutzes von Spielenden befassen. Einbezogen werden damit Inhalte von Publikationen, die zur Prävention der Glückspielstörung betragen, sowie Inhalte, die die Früherkennung sowie Hilfe von Personen mit einer Glückspielstörung unterstützen (Prävention und Suchtbekämpfung als Schlagworte, siehe §20 Absatz 3 SpielV bzw. Kap. 1 dieses Berichts). Für umfassende Literaturreviews zum Thema Glücksspielen und Spielerschutz kann ein Bericht der GREO zum Thema Prävention und Bildung bezüglich glücksspielbezogener Probleme empfohlen werden (Hilbrecht et al., 2021).

Bei der folgenden Übersicht ist auf zwei Punkte zu achten, die aktuell wenig beachtet bzw. wenig erforscht werden:

(1) Bei vielen Studien werden Zusammenhänge zwischen Personen-, Glücksspiel- oder Umweltmerkmalen einerseits und Merkmalen einer Störung durch Glücksspielen andererseits untersucht und berichtet. Allerdings werden diese rein statistischen Zusammenhänge häufig kausal beschrieben bzw. interpretiert in dem Sinne, dass Merkmal A des Glücksspiels Problem B verursacht. Dies ist aufgrund der Studiendesigns grundsätzlich und besonders im Fall von psychischen Störungen wegen der Komplexität der Faktoren nicht zulässig.

(2) Wie in Abschnitt 2.1.1 dargestellt, entwickelt nur ein Teil der Spielenden eine Störung durch Glücksspielen (0,5% bis 2,3%). In der Literatur bezüglich einzelner Maßnahmen zum Schutz von Spielenden wird jedoch häufig nicht unterschieden, ob diese Maßnahmen für Spielende mit und/oder ohne Glücksspielstörung wirksam sind.

5.9.1 Maßnahmen des Spieler:innenschutzes, die in der SpielV und im GlüStV angewendet werden

5.9.1.1 Informationsmaterial/allgemeine Warnhinweise/Pop-Up-Messages

Das Auslegen/ Einblenden/Anbringen von Informationsmaterial ist eine sehr verbreitete Maßnahme im Bereich des Spieler:innenschutzes (Škařupová et al., 2020). Die Wirksamkeit ist jedoch noch unklar. Tanner at al. (2017) schließen in einem Review bezogen auf Pop-Up-Messages, dass sie ein effektives und wenig invasives Mittel zur Informationsweitergabe darstellen. In einigen Studien zu terrestrischem und Online-Glücksspiel konnten positive Auswirkungen von Warnhinweisen auf das Spielverhalten nachgewiesen werden (Hayer & Kalke, 2022; Tanner et al., 2017). Spielende selbst schätzen die Wirksamkeit von Pop-Up-Messages insgesamt als gering ein, wobei einzelne sie als für sich hilfreich einschätzen (du Preez et al., 2016; Landon et al., 2016).

Es gibt verschiedene Gestaltungsmerkmale von Warnhinweisen und Informationsmaterial, die bei der Betrachtung der Wirksamkeit miteinbezogen werden müssen. Erkenntnisse stammen aus Studien zu verschiedenen Formen von terrestrischem und Online-Glücksspiel. Einige Gestaltungsaspekte sollen hier dargestellt werden.

(1) Statische Hinweise vs. Pop-Up-Messages

Über mehrere Studien zeigt sich, dass statische Hinweise weniger Einfluss auf das Spielverhalten haben als so genannte Pop-Up-Messages, die im Laufe des Spiels auftauchen und damit den Spielfluss unterbrechen (Ariyabuddhiphongs, 2013; Ginley et al., 2017; Livingstone et al., 2019; Škařupová et al., 2020). In einer Feldstudie zu Video Lottery Terminals (ähnlich GSG) stand jedoch auch das Anbringen von statischen Bannern mit Informationen in Zusammenhang mit einer Abnahme der Spielzeit (Gallagher et al., 2011). Bei Personen mit problematischem Spielverhalten zeigten sich zudem eine Abnahme kognitiver Verzerrungen bezüglich des Glücksspiels, die die verringerte Spielzeit erklärten.

(2) Positionierung auf dem Bildschirm

Die Positionierung der Nachrichten in der Mitte des Bildschirms erwies sich als wirksamer als am Rand des Bildschirms (Ladouceur et al., 2017; Livingstone et al., 2019). Die Inhalte wurden eher erinnert und es zeigte sich ein größerer Einfluss auf das Spielverhalten (Ginley et al., 2017). Zudem sollte die Nachricht durch die spielende Person entfernt werden müssen, bevor sie weiterspielen kann.

(3) Inhaltliche Merkmale

Insgesamt erwiesen sich in verschiedenen Studien personalisierte Rückmeldungen (bspw. zu verbrachter Zeit, ausgegebenem Geld, Verweis auf selbst gesetzte Limits) als wirksamer als generische Informationen (Livingstone et al., 2019; Škařupová et al., 2020; Tanner et al., 2017). Bei allgemeinen Hinweisen stellten sich Informationen zu durchschnittlichen Verlusten bei einem bestimmten Glücksspiel als leichter verständlich heraus und führten zu einer niedrigeren wahrgenommenen Gewinnchance als solche zu durchschnittlichen Gewinnen (Newall et al., 2020). Zudem konnte gezeigt werden, dass eine allgemeine Aufklärung über die Funktionsweise von GSG zu einer Reduktion kognitiver Verzerrungen und dem Einhalten von selbst gesetzten Limits führt (Wohl, Gainsbury, et al., 2013; Wohl, Santesso, et al., 2013).

Ginley et al. (2017) schlagen als Empfehlungen für die inhaltliche Gestaltung der Hinweise vor, auf die persönliche verbrachte Zeit und das individuell ausgegebene Geld der Spielenden sowie allgemeine Informationen zu gängigen kognitiven Verzerrungen beim Glücksspiel einzugehen.

(4) Gestalterische Merkmale

Die Inhalte sollten möglichst leicht verständlich, kurz gefasst und in verschiedenen Sprachen vorhanden sein (Ginley et al., 2017; Livingstone et al., 2019). Graphische Darstellungen erwiesen sich als wirksamer als rein textbasierte Hinweise (Ladouceur et al., 2017).

5.9.1.2 Einfluss von Marketing und Werbung

Über verschiedene Überblicksarbeiten hinweg wird ein Mangel an empirischen Studien, die die Wirkung von Werbung bzw. die Wirksamkeit von Werbeverboten untersuchen, beschrieben (Bühringer & Czernecka, 2021; Livingstone et al., 2019; Rehbein et al., 2014; Velasco et al., 2021a). Ein Einfluss von Werbung auf abhängige Spielende sei jedoch gut nachgewiesen (Velasco et al., 2021a). Außerdem trage Werbung zu einer erhöhten Akzeptanz von Glücksspiel bei. Bühringer und Czernecka (2021) schließen in einem narrativen Review, dass korrelative Zusammenhänge

zwischen Werbung für Glücksspielen und den beiden Risikogruppen Minderjährige und vulnerable Erwachsene im Hinblick auf die Entwicklung einer Störung durch Glücksspielen bestehen. Dies sei für die Gesamtgruppe der Spielenden jedoch nicht der Fall. Weiterhin lasse die aktuelle empirische Datenlage keine kausalen Schlüsse zu.

Hayer et al. (2020) berichten bezogen auf Online-Glücksspiel in einem Positionspapier mit Verweis auf umfassende Literatur von einen Zusammenhang zwischen Werbeexposition und häufigem bzw. riskantem Glücksspielverhalten. Sie betonen zudem den Einfluss von Werbung auf Jugendliche. Auch sie benennen einen Mangel an Längsschnittstudien hierzu.

Eine Studie, die Marketing-Strategien in Casinos untersuchte, stellte dar, dass sich Marketing, in Form von Vergünstigungen während des Spielens, auf das Spielverhalten auswirkt (Narayanan & Manchanda, 2012). Als abhängig klassifizierte Spielende wurden auf lange Sicht stärker davon beeinflusst.

5.9.1.3 Altersgrenzen

In einem Lehrbuchkapitel zu „Verhältnisprävention bei stoffungebundenen Süchten“ wird die Relevanz des Jugendschutzes im Glücksspiel betont (Rehbein et al., 2014). Es gebe Hinweise darauf, dass ein Einstieg in das Glücksspiel in jüngerem Alter mit schwerwiegenderen Folgen im späteren Verlauf einhergeht. Die Autor:innen geben an, dass Alterskontrollen einen essentiellen Teil des Jugendschutzes bilden. Gleichzeitig würden in aktuellen Untersuchungen viele Jugendliche von regelmäßigem Glücksspielen berichten. Eine konsequente Durchsetzung von Alterskontrollen müsse deswegen noch umgesetzt werden. Auch Velasco et al. (2021a) schließen in einem Review, dass das Verbot von Glücksspiel für Minderjährige eine effektive Maßnahme des Jugendschutzes darstelle. Es sei zusätzlich wichtig, die Eltern mit einzubeziehen, um zu verhindern, dass diese einen Einstieg in das Glücksspielen ermöglichen. In einer Studie, die die Anhebung des gesetzlichen Mindestalters von 16 auf 18 Jahre in Finnland begleitete, zeigte sich eine deutlich verringerte Prävalenz der GSG-Nutzung unter Minderjährigen (GSG-Nutzung der 12 bis 16-Jährigen vorher: 44%; nachher: 13%; Raisamo et al., 2015). Vorher-Nachher-Vergleiche der Nutzung verschiedener Arten von Spielstätten zeigten, dass die Nutzung von Spielautomaten in Geschäften, Kiosken und Tankstellen signifikant reduziert wurde.

5.9.1.4 Verfügbarkeit von Spielmöglichkeiten

Der mögliche Einfluss der Verfügbarkeit von Glücksspielen bzw. von entsprechenden Spielgeräten auf das Glücksspielverhalten und die Verbreitung einer Störung durch Glücksspielen wird

international bereits seit längerem erforscht. Bei der Litertaturrecherche fanden sich zu diesem Thema sowohl Originalarbeiten als auch Kommentare und (teilweise systematische) Literaturübersichten. Verfügbarkeit wird dabei nicht einheitlich definiert. Definitionen von Verfügbarkeit waren die Nähe von Spielstätten zu den untersuchten Personen (O'Gilvie, 2022a), die Dichte von Spielstätten innerhalb eines bestimmten Gebiets (Badji et al., 2020; Young et al., 2012) oder die Menge an Spielgeräten innerhalb von Spielstätten (Stevens & Livingstone, 2019; Young et al., 2012).

Alle diese wissenschaftlichen Arbeiten kamen dabei zu ähnlichen Ergebnissen. Eine erhöhte Verfügbarkeit von Glücksspielen hängt zusammen mit: 1. vermehrtem Glücksspielverhalten (längeres Spielen, häufigeres Spielen, höhere Einsätze) (Erwin et al., 2022; Übersichtsarbeit von O'Gilvie, 2022b), 2. vermehrten Problemen (z.B. finanziellen Problemen) durch das Glücksspielen (Badji et al., 2020; Stevens & Livingstone, 2019; Young et al., 2012) und 3. einer erhöhten Prävalenz des Glücksspielens. Viele dieser Studien betrachten kurzfristige Effekte in einmaligen Querschnittsuntersuchungen. Diese (querschnittlichen) Korrelationen können auch auf andere Faktoren zurückzuführen sein als die Verfügbarkeit per se; beispielsweise sind Spielstätten häufig in wirtschaftlich benachteiligten Vierteln konzentriert (Übersichtsarbeiten von O'Gilvie, 2022b). Es gibt Längsschnittstudien über mehrere Erhebungszeitpunkte, die den Zusammenhang von Verfügbarkeit und Glücksspielverhalten/-problemen nicht zeigen (Evans et al., 2022). Diese Befunde sprechen für die sogenannte „Anpassungshypothese", das heißt, dass nach einer Zunahme der Verfügbarkeit zunächst das Glücksspielverhalten und die Prävalenzraten der Glücksspielstörung zunehmen, sich dann aber stabilisieren oder zurückgehen (Zoglauer et al., 2021).

Es liegen auch Befunde vor, die sich mit der Auswirkung von Einschränkungen der Verfügbarkeit beschäftigten, welche aber deutlich geringer in der Anzahl sind. Hier zeigte sich nach der Einschränkung der Verfügbarkeit eine Verringerung des Glücksspielverhaltens (z.B. Häufigkeit und Ausgaben) (Rolando et al., 2021; Übersichtsarbeit von Tanner et al., 2017). Bei den Ergebnissen sollte jedoch zwischen der Verfügbarkeit im Sinne der Anzahl an Spielgeräten pro Spielstätte und der Anzahl an Spielstätten unterschieden werden. Beispielsweise sehen Remmers und Kolleg:innen (2012) in ihrer Literaturübersicht eine Reduzierung der Anzahl an Spielgeräten eher kritisch, da dies das Risiko einer Mehrfachbespielung erhöhen könnte. Einige Studien heben dabei hervor, dass es besonders wichtig sei, die Verfügbarkeit von Spielstätten in Bereichen des alltäglichen Lebens (z.B. Supermärkte) zu verringern (Jarvinen-Tassopoulos et al., 2021; Rolando et

al., 2021). Andere Autor:innen fordern spezifisch einen größeren Abstand von Spielstätten zu Risikopopulationen (Übersichtsarbeit von Velasco et al., 2021a). In einem systematischen Literaturüberblick wurde ein Zusammenhang von Angebotsreduktion mit verringertem Glücksspielverhalten und einer geringeren Prävalenz der Glücksspielstörung aufgezeigt, wobei die Befunde als gering und inkonsistent bewerten wurden (G. Meyer et al., 2018; Rehbein et al., 2014). Weitere Studien über staatliche Zugangsbeschränkungen legen nahe, dass die Beschränkungen erheblich sein müssen, um Auswirkungen zu haben (Sulkunen et al., 2021). Neben den empirischen Befunden wird in einem politischen Kommentar des Fachbeirats Glücksspiel die Angebotsreduktion als Instrument für den Schutz von Spielenden unterstützt (Fuechtenschnieder & Petry, 2019).

5.9.1.5 Schulungen von Mitarbeitenden in Spielstätten

Die Literarturrecherche ergab einige (teilweise systematische) Literaturübersichten zum Thema Wirksamkeit von Schulungen von Spielstättenpersonal hinsichtlich des Wissens zu Glücksspielstörung und der Ansprache von betroffenen Personen. Insgesamt zeigten die Schulungen eine Erhöhung des Wissens zur Erkennung von Glücksspielstörung und einem vermehrten Verständnis für betroffene Personen (Velasco et al., 2021a). Wenig wirksam sind jedoch Personalschulungen bezüglich der Ansprache bzw. Interventionen des Personals, wenn eine Person pathologisches Spielverhalten zeigt (Ladouceur et al., 2017; Livingstone et al., 2019; Rehbein et al., 2014; Škařupová et al., 2020; Velasco et al., 2021a). Die Übersichtsarbeiten führen dafür mehrere Gründe an: Das Personal fühle sich in einem Dilemma wegen einer bestehenden Ambiguität der Rollen, habe Sorgen und Ängste im Umgang mit Betroffenen beispielsweise bezüglich negativer Reaktionen und benötige spezifischere Verhaltenskompetenzen. Daher wird vorgeschlagen, das Personal entweder spezifischer mit proaktiven Handlungsstrategien zu schulen (Rehbein et al., 2014) oder dass das Personal Spielende nach der Erkennung problematischen Spielverhaltens direkt an spezialisierte Dienste weiterleiten solle (Škařupová et al., 2020).

5.9.1.6 Einsatz- und Verlustbegrenzung

Eine Verringerung der maximalen Einsatzhöhe pro Spiel geht mit einer verringerten Spielzeit, geringeren Verlusten und weniger gesetzten Wetten einher (Ariyabuddhiphongs, 2013; Tanner et al., 2017). Die Einsatzbeschränkung scheint das Glücksspiel unattraktiver zu machen. Remmers et al. (2012) hingehen halten in einem umfassenden Review zu Faktoren, die zu pathologischem Glücksspiel führen, fest, dass in Bezug auf problematische Glücksspielende die Beschränkung der

maximalen Einsatzhöhe rein praktisch eine Verlustverringerung bedeutet, die finanzielle Probleme einschränken kann, dass jedoch ein Zusammenhang zwischen höheren möglichen Einsätzen und vermehrten glücksspielbezogenen Problemen nicht nachgewiesen sei. Weiterhin halten sie fest, dass kein kausaler Zusammenhang zwischen einer maximalen Verlusthöhe und der Entwicklung pathologischen Glücksspielens dargestellt werden kann.

5.9.1.7 Sperrzeiten

Velasco et al. (2021a) berichten in einem Review, dass es zwar einzelne inkonsistente Ergebnisse gebe, insgesamt eine Beschränkung der Öffnungszeiten von Spielstätten aber einen Zusammenhang mit geringerem glücksspielbezogenen Schaden aufweist. Sie weisen darauf hin, dass eine konsequente Einhaltung der Beschränkungen und eine Beschränkung der Öffnungszeiten am Abend wichtige Faktoren für die Wirksamkeit der Maßnahme seien. In einem weiteren Review wird berichtet, dass in einer Studie zu GSG-Schließungen die meisten Spielenden angaben, davon nicht betroffen zu sein (Tanner et al., 2017). Gleichzeitig gaben aber die meisten Personen, die zur Schließung anwesend waren, an, nach Hause gegangen zu sein. Auch hier schließen die Autor:innen daraus, dass weitere Erkenntnisse zur optimalen Länge und zum optimalen Tageszeitpunkt Schließungen benötigt werden.

5.9.1.8 Sperrsystem

In einer Studie aus Deutschland evaluierte Fiedler (2014) das Sperrsystem für Spielbanken. Es werden im Allgemeinen positive Auswirkungen der Spielsperre berichtet. Gleichzeitig sei jedoch nur ein kleiner Teil der Spielenden mit einer Glücksspielstörung gesperrt, was unter anderem mit einem geringen Anteil an Sperren durch das Spielbankenpersonal zusammenhänge. Ein geringer Anteil von Fremdsperren wurde auch bei Hayer et al. (2020) in einer Studie zu Spielsperren in Spielhallen in Hessen festgestellt. Die meisten Sperren waren Selbstsperren. Die Autor:innen berichten, dass die meisten Sperren in der Nähe des Wohnortes durchgeführt würden, was darauf hindeute, dass die Selbstsperre eine niedrigschwellige Möglichkeit zur Intervention sei (Hayer, Brosowski, et al., 2020). Weiterhin wurde bei Testeintritten nur eine geringe Überprüfung der Sperrregelungen von Seiten der Spielhallen festgestellt. In einer Studie mit aktuell und früher gesperrten Personen in Australien wurde von Nutzer:innenperspektive insgesamt eine positive Haltung zur Spielsperre ausgedrückt (Pickering et al., 2019).

Weiterhin werden neben positiven Kurzzeiteffekten (u.a. Rückgang depressiver Symptome, Abstinenz, weniger Drang zu Spielen), häufige Brüche der Sperre und unklare Langzeiteffekte berichtet (Ariyabuddhiphongs, 2013; Ladouceur et al., 2017; Velasco et al., 2021a).

Als Hindernisse, eine Spielsperre durchzuführen, werden über verschiedene Studien hinweg unter anderem ein Mangel an öffentlichen Informationen, komplizierte Registrierungsverfahren, ein mangelndes Vertrauen, dass das Spielhallenpersonal gesperrte Personen auch identifizieren würde, sowie Stigma und mangelndes Vertrauen in die Schweigepflicht festgehalten (Ladouceur et al., 2017; Livingstone et al., 2019; Pickering et al., 2019). Die Möglichkeit einer zentralen Sperre im Vergleich zu Sperren in einzelnen Einrichtungen wird durchgehend als wichtig herausgestellt (Hayer, Brosowski, et al., 2020; Ladouceur et al., 2017; Velasco et al., 2021a).

Bezüglich einer besseren Nutzung von Sperrsystemen werden bessere Schulungen von Personal, eine unabhängige dritte Instanz zur Sperre, engere Zusammenarbeit mit anderen Hilfsangeboten und eine Mindestdauer von 6 Monaten als wichtig erachtet (Fiedler, 2014; Pickering et al., 2019; Velasco et al., 2021a). Weiterhin wird für die Beendigung einer Spielsperre vorgeschlagen, dass die Gesperrten nachweisen müssen, dass sie Maßnahmen eingeleitet haben, um mit ihrer Glücksspielproblematik umgehen zu können (Livingstone et al., 2019).

5.9.2 Literatur bezüglich zukünftiger Maßnahmen des Spieler:innenschutzes

5.9.2.1 Selbst gesetzte Zeit- und Geld-Limits

Bei der Litertaturrecherche fanden sich zum Thema zeitliche und finanzielle Limits beim Glücksspielen sowohl Originalarbeiten als auch (teilweise systematische) Literaturübersichten. Insgesamt zeigten sich sowohl zeitliche Limits als auch finanzielle Limits als wirksam hinsichtlich verschiedener Outcomes wie der Spielzeit, des ausgegebenen Geldes oder des Drangs zu spielen (Auer & Griffiths, 2013; Hayer & Kalke, 2022; Kim et al., 2014; Ladouceur et al., 2017; Strohaeker, 2019; Tanner et al., 2017; Walker et al., 2015). Dabei zeigte eine Studie eine höhere Wirksamkeit des Geldlimits verglichen mit der des Zeitlimits (Auer & Griffiths, 2013). Weiterhin wurde hervorgehoben, dass auch die Art der Erinnerung an ein gesetztes Limit eine wichtige Rolle bei der Wirksamkeit spielt, beispielsweise sollte die Erinnerung als Pop-Up (Škařupová et al., 2020; Tanner et al., 2017; Wohl, Gainsbury, et al., 2013) und möglichst grafisch dargestellt erfolgen (Ladouceur et al., 2017). Dabei ist jedoch zu beachten, dass diese Limits bei Personen mit einem pathologischem Spielverhalten weniger wirksam sind (Velasco et al., 2021b). Ein weiterer wichtiger

Aspekt ist, dass diese Limits generell sehr selten genutzt werden und damit als Präventionsstrategie bisher eher fraglich sind (Livingstone et al., 2019).

5.9.3 Weitere Faktoren bei der Betrachtung von Maßnahmen des Spieler:innenschutzes

5.9.3.1 Wahrnehmung von Gefahrenpotential verschiedener Glücksspielarten

In einer Studie aus Australien mit repräsentativen Bevölkerungsstichproben wurden GSG zusammen mit großem Casino Spiel, Hunde-/Pferdewetten und Sportwetten -verglichen mit anderen Glücksspielarten wie Bingo, Lotterien und privatem Glücksspiel- als gefährlicher eingeschätzt (Booth et al., 2021). In einer weiteren Studie aus Australien wurden zudem GSG und großes Casino-Spiel von mehr Personen als gefährlich eingeschätzt als Pferdewetten und Sportwetten (Thomas et al., 2017).

5.9.3.2 Einstellung zu gesetzlichen Regelungen und Präventionsmaßnahmen

In einer Studie aus Australien wurde ein Verbot von Werbung, die Reduktion des Glücksspielangebots und die Bildungsangebote von großen Teilen der Befragten einer repräsentativen Bevölkerungsstichprobe befürwortet (Thomas et al., 2017). In dem Glücksspielsurvey von 2021 wurden alle Maßnahmen des Schutzes von Spielenden von den Befragten generell als positiv eingeschätzt. Das Teilnahmeverbot von Minderjährigen an Glücksspielen sowie die Aufklärung über Suchtgefahren wurde von über 80% der Befragten mit „finde ich gute“ bewertet. Mit ca. 65% erhielt „Möglichkeiten zur Limitierung monatlicher Einsätze (z. B. maximal 50 EUR) durch die Spieler*innen“ von allen Maßnahmen, die Glücksspiel an GSG betreffen, die geringste Zustimmung. In dem Survey zu Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland der BZgA von 2017 gaben über 90% der Befragten an, dass sie Maßnahmen des Jugendschutzes für nötig halten. Über 80% der Befragten gaben an, eine staatliche Aufsicht und Kontrolle des Glücksspiels für nötig zu erachten. Diese Zahlen waren über die letzten 10 Jahre der Befragungen der BZgA weitestgehend stabil.

5.9.3.3 Veränderungen durch Covid-19-Pandemie/Lockdown

In einer Studie mit Personen mit einer Glücksspielstörung in Behandlung zeigte sich eine Verbesserung der Lebensqualität (weniger Spielverhalten, geringeres Craving, weniger Symptome einer Störung durch Glücksspielen) in Zeiten des Lockdowns verglichen mit vor dem Lockdown (Donati et al., 2021). Die Schließungen von Spielstätten mit GSG wurden von (ehemals) Spielenden als erleichternd wahrgenommen (Donati et al., 2021; Marionneau & Jaervinen-Tassopoulos, 2022).

Die Anteile der Spielenden, die in das Online-Glücksspiel abwanderten, fielen unterschiedlich aus. In zwei Studien wurden niedrige Abwanderungsraten berichtet, wobei Personen, mit problematischem Glücksspielverhalten häufiger zu Online-Glücksspiel wechselten (Donati et al., 2021). In einer Studie in Finnland berichteten 82% der Befragten eine Verlagerung in das Online-Glücksspiel (Marionneau & Jaervinen-Tassopoulos, 2022). Insgesamt seien die Lockdowns von vielen Spielenden (GSG, Casino, Sportwetten) als eine Chance genutzt worden, mit dem Spielen aufzuhören und mit Gewohnheiten zu brechen (Kalke et al., 2022; Marionneau & Jaervinen-Tassopoulos, 2022). Personen, die vor dem Lockdown weniger spielten, hatten eine höhere Wahrscheinlichkeit mit dem Spielen aufzuhören (Kalke et al., 2022).

5.9.3.4 Merkmale der Spiele

In einem Lehrbuchkapitel (Rehbein et al., 2014) und einem Review (Sulkunen et al., 2021) wird auf den vermuteten Einfluss von Produktgestaltung (z.B. Spieltempo, Auszahlungsintervall, Vorhandensein von Fast-Gewinnen, auditive und visuelle Stimuli) auf das Suchtpotenzial hingewiesen. Weiterhin gaben Spielende in einer Studie auf die Frage, was für sie Gründe seien, ein bestimmtes Spiel zu wählen, am häufigsten die Höhe der Wahrscheinlichkeit zu gewinnen an, gefolgt von Features wie Zusatz- oder Bonus-Runden und der Möglichkeit eines Jackpots (Thorne et al., 2016a).

Remmers et al. (2012) halten in einem umfangreichen Review zu Merkmalen von Glücksspielen fest, dass kausale Zusammenhänge zwischen Spieltempo und Entwicklung eines problematischen Glücksspielverhaltens auf Basis der empirischen Forschung nicht festgestellt werden können. Ein schnelles Spieltempo mache das Spiel zwar attraktiver, ob dies ein vermehrtes Spielverhalten bedinge oder Personen, die bereits eine Glücksspielproblematik aufweisen, eher diese Spiele wählen, sei bisher jedoch nicht geklärt. Bezüglich anderer Merkmale der Spiele wie das Einbinden der Spielenden durch das Drücken einer Taste oder die Anzeige der Gewinnchancen stellen die Autor:innen eine zu geringe Datenlage fest, um Schlüsse zu ziehen.

Als mögliche Methoden zur Schadensminderung werden zudem das Abbilden von Uhren auf dem Bildschirm und das Abbilden der Ausgaben in Währungseinheiten anstatt in abstrakten Punkten diskutiert (Tanner et al., 2017). Die Maßnahmen sollen einen realistischen Bezug zu Zeit und ausgegebenem Geld herstellen, was zu einer verminderten Spieldauer und verminderten Ausgaben führen kann. Während Spielende teilweise berichten, von den Maßnahmen zu

profitieren, ist die tatsächliche Auswirkung auf Spieldauer und Ausgaben unklar (Tanner et al., 2017; Velasco et al., 2021a).

5.9.3.5 Kontrollstudien zu Einhaltung von Maßnahmen aus Deutschland und anderen Ländern

In einer Studie in Deutschland, in der instruierte Personen in Spielhallen problematisches Spielverhalten vorspielten, eine Selbstsperre durchführen ließen und nach der Selbstsperre überprüften, ob sie erneut Zutritt zu Spielhallen erlangten, wurden insgesamt nur in einem kleinen Teil der Spielhallen Maßnahmen zum Schutz von Spielenden umgesetzt (G. Meyer et al., 2015). In 5% der Fälle reagierte das Spielhallenpersonal adäquat auf das problematische Spielverhalten, auf Nachfragen zur Möglichkeit einer Selbstsperre wurde vom Personal in mehr als der Hälfte der Fälle falsche oder keine Information weitergegeben. In 87% der Kontrollbegehungen konnten die gesperrten Personen wieder an GSG spielen. Weiterhin wurden in nur 26% der Begehungen 20- bis 25-jähriger Personen Alterskontrollen durch das Spielstättenpersonal durchgeführt. Auch in einer Studie aus den Niederlanden wurde bei einer Mystery-Shopping-Methode eine niedrige Durchführungs-Quote von Alterskontrollen festgestellt, wobei die Quote in Gaststätten niedriger war als in Casinos (Gosselt et al., 2013).

In einer Studie aus Australien wurde eine geringe Regelbefolgung bei verschiedenen Aspekten der Responsible Gambling Codes of Conduct festgestellt (Rintoul et al., 2017). Dabei würden passive Maßnahmen, wie das Auslegen von Flyern, öfter umgesetzt als aktive, wie das Ansprechen von Spielenden oder das Durchführen von Sperren.

5.9.3.6 Aufbau von Spielstätten

Einige Originalarbeiten und (teilweise systematische) Literaturübersichten beschäftigen sich mit dem Thema, inwiefern der Aufbau von Spielstätten mit dem Glücksspielverhalten zusammenhängt. Dabei wurden in Studien beispielsweise bestimmte Spielstätten-Umgebungen simuliert und deren Merkmale systematisch variiert, z.B. das Design, die Beleuchtung oder die Aufstellung der Spielgeräte. Zusammengefasst führte ein eher verspieltes Design der Spielstätte (viel Platz, hohe Decken, natürliche Elemente) und ein höherer Informationsgehalt der Umgebungsreize (z.B. viele blinkende Lichter) zu einer vermehrten Intention der Teilnehmenden für riskantes Glücksspielverhalten (Finlay et al., 2010; Finlay-Gough et al., 2015). Einige Effekte waren dabei geschlechterspezifisch.

Insgesamt scheint die Immersion einer Person eine wichtige Rolle für vermehrtes Glücksspielverhalten zu spielen. Zum Beispiel wird durch bestimmte Licht- und Tonreize und das

Fehlen von Tageslicht ein tieferes „Eintauchen“ in die Glücksspielwelt ermöglicht, so dass länger und riskanter als geplant gespielt wird (Sulkunen et al., 2021). Weiterhin zeigte sich, dass sich eine große Anzahl und Dichte an Spielgeräten negativ auf das Glücksspielverhalten und damit einhergehende Probleme auswirkt (Young et al., 2012). Von Spielenden wird vor allem die Nähe und der gute Service einer Spielstätte als motivierend für die Glücksspielteilnahme angegeben (Thorne et al., 2016b). In Übersichtsarbeiten wurde zusätzlich hervorgehoben, dass das Risiko für vermehrtes oder sogar pathologisches Glücksspielverhalten sich verringert, wenn die Spielstätten beschränkte Öffnungszeiten haben, der Zugang zu Bargeld eingeschränkt ist (z.B. Entfernung zu Geldautomaten) und Rauchen und Alkoholkonsum verboten sind (Livingstone et al., 2019; Rehbein et al., 2014; Sulkunen et al., 2021; Tanner et al., 2017; Velasco et al., 2021a).

6. Zusammenfassung der Ergebnisse und Schlussfolgerungen

6.1 Hinweise zur Methodik

In Abschnitt 3.2.2 sind aus den Vorgaben für die Untersuchung und den methodischen Einschränkungen drei Studienziele formuliert worden. Im Vordergrund stehen im Folgenden Schlussfolgerungen aus der Bewertung der neuen Regelungsinstrumente der 6. Änderungsverordnung zur SpielV sowie des erfassten Spielverhaltens der derzeit Spielenden. Einbezogen werden aber auch die bisherigen Regelungsinstrumente der SpielV sowie der Teile aus dem GlüStV, die sich auf GSG beziehen (zur Übersicht siehe Abschnitt 3.2.4).

Studienziel (1): „Bewertung der Effektivität der verschärften Regelungsinstrumente der SpielV hinsichtlich Suchtprävention und -bekämpfung" für Spielteilnehmende

Schlussfolgerungen ergeben sich aus den Interviews mit derzeit Spielenden (TS 1a), (ehemals) Spielenden im Hilfesystem (in Beratung, Behandlung oder Selbsthilfegruppen; TS 1c), Betreibenden von Spielstätten (TS 2) und Expert:innen (TS 3). Diese Informationen sind subjektive Bewertungen des aktuellen Ist-Standes der SpielV und, soweit den Befragten bekannt, die Bewertungen der Veränderungen zwischen der Zeit vor und nach der 6. Änderungsverordnung zur SpielV. Kausale Zuschreibungen der Effekte der 6. Änderungsverordnung zur SpielV können nur von den beteiligten Personen angenommen und nicht empirisch nachgewiesen werden. Die Annahmen unterliegen bei der Befragung zudem möglichen Verfälschungen durch soziale Erwünschtheit, durch Erinnerungslücken oder durch eigene Interessen (z.B. wirtschaftliche Interessen der Betreibenden von Spielstätten).

Ergänzt werden die Einschätzungen durch verdeckte Beobachtungen (TS 4 und 6) und Begehungen mit Ordnungsämtern (TS 5). Diese bilden ebenfalls lediglich den Ist-Zustand ab. Weiterhin werden diese Informationsquellen durch Informationen einer Literaturrecherche ergänzt.

Studienziel (2): Bewertung der Umsetzung der Jugendschutzvorgaben und Wirkung der sich auf den Jugendschutz beziehenden Warnhinweise

Schlussfolgerungen ergeben sich vor allem aus den verdeckten Beobachtungen (TS 4) und die Begehungen (TS 5). Ergänzt werden diese Informationsquellen durch die Bewertungen aus den Interviews (TS 1a, 1c, 2, 3) und durch die Literaturrecherche.

Studienziel (3): Gewinnung von Erkenntnissen für „Schlussfolgerungen zu möglichen weiteren Instrumenten der Suchtprävention“

Die Schlussfolgerungen basieren auf Vorschlägen von derzeit Spielenden (TS 1a), (ehemals) Spielenden im Hilfesystem (TS 1c), Betreibenden von Spielstätten (TS 2) und Expert:innen (TS 3) sowie aus der wissenschaftlichen Literatur.

Trotz der methodologischen Beschränkungen können wichtige Merkmale der aktuellen Regelungen und ihrer Umsetzung erfasst und daraus Hinweise auf einen Handlungsbedarf abgeleitet werden.

Lesehinweis: Wir haben zu jedem Teilziel die wichtigsten Ergebnisse aus Kapitel 5 zusammengefasst und **in fett** dargestellt. Zu jedem dieser zentralen Ergebnisse sind darunter einzelne wichtige Ergebnisse aus den Teilstudien angegeben. Danach folgt jeweils eine aus diesem Ergebnisteil abgeleitete Schlussfolgerung, ebenfalls **in fett**.

6.2 Studienziel 1: „Bewertung der Effektivität der verschärften Regelungsinstrumente der SpielV hinsichtlich Suchtprävention und -bekämpfung“

Bei den Schlussfolgerungen für Studienziel 1 stellen wir zunächst die Bewertung der Wirksamkeit der Regelungsinstrumente (im Sinne einer optimalen Umsetzung) und die Bewertung der Umsetzung der Regelungsinstrumente dar. Danach erfolgt die Darstellung der Bekanntheit der Regelungsinstrumente, um die Ergebnisse dahingehend einzuordnen. Schließlich erfolgt die Darstellung der Schlussfolgerungen bezüglich der Merkmale des Spielverhaltens von derzeit Spielenden.

6.2.1 Bewertung der Wirksamkeit der Regelungsinstrumente der SpielV und ausgesuchter Maßnahmen des GlüStV

Ein Überblick der Bewertungen der Regelungen hinsichtlich Schutz von Spielenden durch die befragten Gruppen ist in Tabelle 85 (SpielV) und Tabelle 86 (GlüStV) dargestellt. Dabei gibt die rote Markierung an, dass mehr als 66% der Befragten die Maßnahme als eher nicht wirksam oder überhaupt nicht wirksam bewerteten, die grüne Markierung gibt an, dass mehr als 66% der Befragten die Maßnahme als eher wirksam oder sehr wirksam bewerteten und grau gibt an, dass keine 2/3- Mehrheit für die Bewertung der Wirksamkeit vorlag. Im Folgenden werden diese Ergebnisse nochmals zu einzelnen Hauptaussagen zusammengefasst. Dabei ist zu beachten, dass

es sich um Einschätzungen handelt und dass einige der Regelungsinstrumente nicht sehr gut bekannt waren (siehe Abschnitt 6.2.3)

Ergebnis 1

Alle befragten vier Gruppen (derzeit Spielende, Spielende im Hilfesystem, Betreibende und Expert:innen) stimmen mehrheitlich überein, dass die 6. Änderungsverordnung zur SpielV sowie die hier untersuchten Maßnahmen des GlüStV (einschließlich schon vorab bestehender Regulierungen) den Schutz der Spielenden bei voller Umsetzung eher oder stark verbessern. Die Einschätzung der Wirksamkeit einzelner Regelungsinstrumente wird dabei sehr unterschiedlich bewertet, abhängig vom jeweiligen Instrument und der befragten Gruppe. Überwiegend wirksam (zumindest zwei der vier Gruppen) werden eingeschätzt: das gerätegebundene, personenungebunden Identifikationsmittel (Spielerkarte oder Code), Alterskontrollen, Personalschulung, zentrale Fremdsperre, zentrale Selbstsperre, Sperrzeiten, Werbeverbot und Ansprache problematisch Spielender durch das Personal. Überwiegend unwirksam werden beurteilt: Gewinn- und Verlustgrenzen, Spielunterbrechung nach drei Stunden, Einzeleinsatztaste, Informationsmaterial und Verbot der Mehrfachspielhallen (für einen Überblick: siehe Tabelle 85 und Tabelle 86).

- Alle Regelungsinstrumente der SpielV wurden von derzeit Spielenden mit weniger als 66% nicht eindeutig als eher oder sehr wirksam bewertet, dabei keine der Regelungsinstrumente mit weniger als 50%. Im Hinblick der Betrachtung dieser Spielenden als Konsument:innen des Glücksspielens an GSG kann von einer Akzeptanz der Regelungsinstrumente ausgegangen werden.
- Betreibende von Spielhallen halten fast alle neuen Regelungsinstrumente der SpielV für nicht wirksam für den Schutz von Spielenden. 88% sind mit der gegenwärtigen Regulierung eher oder sehr unzufrieden. Dies ist wahrscheinlich basierend auf wirtschaftlichen Interessen, aber teilweise auch aus berichteten negativen Erfahrungen mit den Regelungen der SpielV (Gewinnobergrenze, die Auszahlung von Gewinnen verhindere).
- Spielende im Hilfesystem, die neben Betreibenden kritischste Gruppe bzgl. der Wirksamkeit von Regelungsinstrumenten der SpielV, zweifeln an der Wirksamkeit der meisten Regelungsinstrumente (ausgenommen: Spielerkarte, Alterskontrolle und Spielsperre aus GlüStV), vor allem für die eigene Person im Vergleich zu anderen Spielenden. Eine Erklärung für diese Einschätzungen ist die eigene Betroffenheit mit der Störung durch Glücksspielen, bei der per Definition keine Kontrolle über das Glücksspielverhalten mehr vorhanden ist und wahrscheinlich nur ein endgültiger Ausschluss vom Glücksspielen in Form der Selbstsperre

als effektiv gesehen wird. Einschränkend wird bei diesen Aussagen auf die sehr kleine und durch die Rekrutierungsform sehr selektive Gruppe hingewiesen.

- Über 66% der Expert:innen bewerten sowohl die bestehenden als auch die neueren Regelungsinstrumente zum Schutz der Spielenden sowie die Maßnahmen aus dem GlüStV größtenteils als wirksam. Als nicht wirksam zur Prävention der Störung durch Glücksspielen wurden von über 66% die Auslage von Informationsmaterial bewertet.

Schlussfolgerung 1

Zusammenfassend überwiegen positiven *Einschätzung* gegenüber der Wirksamkeit der Regelungsinstrumente, wobei einige Einschätzungen erhebliche Unterschiede zwischen den befragten Gruppen aufweisen. Es besteht die Notwendigkeit einer evidenzbasierten Überprüfung zahlreicher Regelungen.

Ergebnis 2

Die Literaturrecherche ergab eine eingeschränkte oder mangelnde Wirksamkeit bezüglich der Regelungsinstrumente Schulungen, Gewinn- und Verlustgrenzen sowie Warnhinweise und Informationsmaterial.

- Die Schulungen von Spielstättenpersonal sind wirksam bezüglich eines Wissenszuwachses, aber nicht bezüglich der Ansprache oder Intervention. Gründe sind eine bestehende Ambiguität der Rollen, Sorgen und Ängste im Umgang mit Betroffenen, beispielsweise bezüglich negativer Reaktionen, und das Fehlen spezifischerer Verhaltenskompetenzen.
- In bisherigen Studien konnte kein kausaler Zusammenhang zwischen einer maximalen Verlusthöhe und der Entwicklung von pathologischem Glücksspielverhalten hergestellt werden. Bezogen auf Personen mit einer Störung durch Glücksspielen könnten jedoch Verlustgrenzen helfen, die finanziellen Probleme einzuschränken.
- Informationsmaterial und allgemeine Warnhinweisen sind in ihrer aktuellen Form (feststehend, textbasiert, nicht personalisiert, das Spiel nicht unterbrechend) wahrscheinlich wenig wirksam, um die Entwicklung einer Störung durch Glücksspielen zu verhindern.

Schlussfolgerung 2

Die aktuellen Regelungsinstrumente basieren nicht auf dem neuesten Stand der Wissenschaft.

Tabelle 85: Zusammenfassung der Bewertungen der **Wirksamkeit der neuen Regelungsinstrumente der 6. Änderungsverordnung zur SpielV** aus den Teilstudien 1a, 1c, 2 und 3 anhand einer Farbcodierung

	Derzeit Spielende (TS1a)	Spielende im Hilfesystem (TS1c, allg.)	Betreibende (TS2)	Expert:innen (TS3)
Verlustgrenze pro Stunde pro Gerät von 60€	teils, teils	nicht wirksam	nicht wirksam	teils, teils
Gewinngrenze pro Stunde pro Gerät von 400€	teils, teils	nicht wirksam	nicht wirksam	teils, teils
Gerätegebundenes, personenungebundenes Identifikationsmittel	teils, teils	wirksam	teils, teils	wirksam
Pause nach 1 Stunde mit Animationsverbot	teils, teils	nicht wirksam	teils, teils	wirksam
Gerät ist nach 60€ Verlust für den Rest der Stunde nicht mehr bespielbar[1]	teils, teils	teils, teils	nicht wirksam	wirksam
Spielunterbrechung nach 3 Stunden mit Nullstellung des Geräts	teils, teils	nicht wirksam	nicht wirksam	teils, teils
Begrenzung der Geldspeicherung auf 10€	teils, teils	teils, teils	nicht wirksam	wirksam
Einführung der Einzeleinsatztaste	teils, teils	nicht wirksam	nicht wirksam	teils, teils
Max. Geräteanzahl in Gaststätten von 2 GSG	teils, teils	teils, teils	nicht wirksam	teils, teils
Regelungsinstrumente, die sich seit der letzten Überarbeitung nicht verändert haben				
Alterskontrollen	wirksam	wirksam	wirksam	wirksam
Informationsmaterial (an Geräten und ausgelegt)	teils, teils	nicht wirksam	wirksam	nicht wirksam
Aufsicht in Gaststätten	teils, teils	nicht wirksam	teils, teils	teils, teils
Personalschulungen	teils, teils	teils, teils	wirksam	wirksam

Anmerkung. SpielV = Spielverordnung, TS = Teilstudie, GSG = Geldspielgerät
Farbcodierung: Rot: >66% der Befragten gaben eher nicht wirksam oder überhaupt nicht wirksam an, Grün: >66% der Befragten gaben eher wirksam oder sehr wirksam an, Grau = keine der Bedingungen für Rot und Grün trafen zu. Die Ergebnisse beziehen sich aus den Abschnitten 5.2.3.2, 5.4.5.2, 5.5.2.2 sowie 5.6.5.1.
[1] Dies ist keine Maßnahme der SpielV. Jedoch wird die SpielV so von Herstellenden umgesetzt, wenn die max. Verlustgrenze von 60€ vor dem Ablauf von 60 Minuten erreicht wird. Die Spielenden beurteilen diese Einschränkung als negativ. Im Rahmen der Studie haben wir diese Maßnahme daher miterfasst.

Tabelle 86: Zusammenfassung der Bewertungen der **Wirksamkeit ausgewählter Maßnahmen des GlüStV** aus den Teilstudien 1a, 1c, 2 und 3 anhand einer Farbcodierung.

	Derzeit Spielende (TS1a)	Spielende im Hilfesystem (TS1c, andere Personen)	Betreibende (TS2)	Expert:innen (TS3)
Zentrale Selbstsperre (OASIS)	wirksam	wirksam	wirksam	wirksam
Zentrale Fremdsperre (OASIS)	wirksam	wirksam	teils, teils	teils, teils
Abstand von einigen hundert Metern zwischen Spielhallen	teils, teils	teils, teils	nicht wirksam	teils, teils
Beschränkung von Mehrfachspielhallen	teils, teils	nicht wirksam	nicht wirksam	teils, teils
Sperrzeiten von Spielhallen	teils, teils	wirksam	teils, teils	wirksam
Verbot von Werbung für Spielhallen	teils, teils	wirksam	nicht wirksam	wirksam
Maßnahmen, die sich seit der letzten Überarbeitung nicht verändert haben				
Ansprache auf problematisches Spielen/Anraten zu einer Behandlung	teils, teils	wirksam	wirksam	wirksam

Anmerkung . GlüStV = Glücksspielstaatsvertrag, TS = Teilstudie,
Farbcodierung: Rot: >66% der Befragten gaben eher nicht wirksam oder überhaupt nicht wirksam an, Grün: >66% der Befragten gaben eher wirksam oder sehr wirksam an, Grau = keine der Bedingungen für Rot und Grün trafen zu. Die Ergebnisse beziehen sich aus den Abschnitten 5.2.3.2, 5.4.5.2, 5.5.2.2 sowie 5.6.5.1.

6.2.2 Bewertung der Umsetzung der Maßnahmen der SpielV und des GlüStV

Ergebnis 3

Die Umsetzung der Maßnahmen wird unterschiedlich je nach Thematik und je nach befragter Gruppe beurteilt. Eher gut sind in Spielhallen die „strukturellen" Vorgaben umgesetzt, wie Anzahl und Zulassung der GSG, Geräteabstände, Warnhinweise und Alkoholverbot. Eher schlecht umgesetzt werden die Vorgaben zur Spielerkarte oder Code und zu Schulungen. In Gaststätten werden fast alle Regelungen deutlich schlechter umgesetzt.

- Besonders kritisch sind die Angaben zur Spielerkarte und zur Mehrfachbespielung: **Derzeit Spielende** gaben an, dass in Spielhallen lediglich zu 37%, in Gaststätten lediglich zu 38% immer oder fast immer eine Spielerkarte ausgehändigt worden sei.
- Von den **Spielenden im Hilfesystem** wurde ebenfalls eine deutlich mangelhafte Umsetzung der Regelungen der SpielV durch das Personal genannt: z.B. fehlende

Kontrollen bei gut bekannten Kund:innen, Manipulation der Spielgeräte, Überschreitung maximaler Gerätezahl, Auszahlen von Gewinnen in bar, Ausgeben von Gratisgetränken und aktives Abhalten von einer Selbstsperre.

- Eine eher kritische Beurteilung gaben auch **Expert:innen** ab: Die Umsetzung der Regelungsinstrumente durch Betreibende sei mangelhaft, sodass viele Regelungen nicht oder nicht immer bzw. von allen umgesetzt würden.
- In der **teilnehmenden Beobachtung** wurde in 47% der Fälle Regelverstöße bezüglich der Spielerkarte in Spielhallen und in 57% der Fälle in Gaststätten beobachtet (z.B. Spielerkarten steckten bereits in den GSG, mehre Spielerkarten wurden ausgegeben). Da diese Spielstätten über die Ordnungsämter in Erfahrung gebracht wurden, ist davon auszugehen, dass es sich dabei um legale Spielstätten handelt.
- In den **Begehungen** konnten in 20% der Spielhallen und in 86% der Gaststätten keine Nachweise über Schulungen zum Schutz von Spielenden für Spielstättenpersonal für anwesende Mitarbeitende vorgelegt werden.
- Die **Begehungen** zeigten bezüglich des Sperrsystems, dass 71% der Spielhallen an OASIS angeschlossen waren und dass davon 93% auch eine Kontrolle bei Eintritt durchführten, bei weiteren 20% lagen OASIS-Antragsformulare vor. Nur 21% der Gaststätten waren an OASIS angeschlossen, weitere 71% gaben an, dass ein Antrag gestellt worden sei, es lagen allerdings keine Antragsbögen vor.
- Bei den **Begehungen** lagen Informationsmaterialien zum Schutz von Spielenden in den meisten Spielhallen aus, aber nur selten in Gaststätten.

Schlussfolgerung 3

Insbesondere in Gaststätten sind deutliche Verbesserungen bei der Umsetzung aller Maßnahmen notwendig. Für alle Spielstätten sind eine bessere Umsetzung der Identitätsprüfung und eine wirksamere Verhinderung der Mehrfachbespielung notwendig.

Ergebnis 4

Es gibt aus mehreren Teilstudien Hinweise auf illegale Spielpraktiken. Diese reichen von legal zugelassenen Spielstätten, die ein nicht mehr zugelassenes GSG oder „Fungame"-Automaten (illegale GSG ohne Begrenzungen der Merkmale gemäß der SpielV) aufgestellt haben bis hin zu illegalen Spielstätten, z.B. sogenannten Casino-Cafés. Ein Problem ist dabei die fehlende zentrale Übersicht über alle Spielstätten und alle GSG sowie Personal- und Kompetenzdefizite bei den kontrollierenden Ordnungsämtern.

- Die Befragung der **derzeit Spielenden** ergab verschiedene Hinweise auf illegales Glücksspiel. Etwa 19% in Spielhallen und 23% in Gaststätten gaben an, Gewinne meistens oder immer in bar ausbezahlt bekommen zu haben. Lediglich 38% respektive 36% gaben an, dass dies in den letzten 12 Monaten noch nie passiert sei. Die Zahlen bedeuten anders betrachtet, dass rund 73% der an GSG Spielenden in den letzten 12 Monaten in irgendeiner Form Teil von illegalen Spielpraktiken waren (da Gewinne entsprechend der SpielV nur vom GSG, nie vom Personal ausgezahlt werden). 13% aller Befragten sagten aus, an sehr wahrscheinlich illegalen Glücksspielen mit Geldeinsatz „im Hinterzimmer" teilzunehmen.
- Die Interviews mit **Expert:innen** ergaben verschiedene Hinweise auf eine weiterhin bestehende hohe Dunkelziffer illegaler Spielgeräte. Als Ursachen wurde genannt, dass der Vollzug und die Kontrolle der Umsetzung der Regelungsinstrumente der SpielV mangelhaft seien. Dies führe zur mangelnden Umsetzung der Regelungsinstrumente und dadurch zu einer Herabsetzung ihrer präventiven Zielsetzung. Ursachen seien Schulungs- und Wissensdefizite sowie Personalmangel bei den Vollzugsbehörden und fehlender Vollzug, zu niedrige Sanktionen (z.B. Geldstrafen), zu langwierige Verfahren und Schwierigkeiten bei der Überprüfung der GSG.
- Die **Literatur** beschreibt eine hohe Dunkelziffer illegalen Glücksspielens an GSG seit der Einführung der 6. Änderungsverordnung zur SpielV (Trümper, 2021; Vieweg, 2022). Diese Schlussfolgerung wird auch in einer aktuellen Erweiterung zur Feldstudie von Trümper (2021) mit dem Titel „Erweiterte Einblicke in den illegalen Glücksspielmarkt 2022" im Auftrag des VDAI hervorgehoben (Trümper et al., 2022), welche erst nach der Beendigung der Literaturrecherche veröffentlicht wurde. Ob es wirklich einen kausalen Zusammenhang zwischen der Einführung der SpielV, wie in der Literatur, von einigen Betreibenden und einigen Expert:innen dargestellt, und der Ausweitung des illegalen Glücksspiels gibt, kann nicht abschließend beurteilt werden.
- Bei der Erstellung von Stichprobenlisten für die Erhebungen der einzelnen Teilstudien (siehe Abschnitt 4.3) war festzustellen, dass niemand in Deutschland einen Überblick über die derzeit in Deutschland aufgestellten GSG hat.

- Während der **Begehungen mit den Ordnungsämtern** wurde kein illegales Spielen beobachtet. Allerdings wurden in 9% der Spielhallen und 29% der Gaststätten illegale Geräte betriebsbereit gefunden, vor allem sogenannte „Fungame"-Automaten. Dieses im Vergleich zu den anderen Informationen bezüglich illegalen Spielens positive Ergebnis kann damit erklärt werden, dass für die Stichprobenziehung der Studie Ordnungsämter nach Listen von Spielstätten gefragt wurden, d.h. die Begehungen fanden nur in legalen Spielstätten statt.

Schlussfolgerung 4
Verbesserungen zur Reduzierung illegaler Spielangebote und -praktiken sind notwendig.

6.2.3 Bewertung der Bekanntheit der Regelungsinstrumente der SpielV und des GlüStV

Ergebnis 5
Keine der Regelungsinstrumente war allen befragten Gruppen sehr gut bekannt.

- Die geänderten Regelungsinstrumente zum Schutz von Spielenden waren den **derzeit Spielenden** zum großen Teil - zumindest auf Nachfrage – bekannt (46%-66% bei SpielV, 45%-78% bei GlüStV).
- Die geänderten Regelungsinstrumente waren den **Spielenden im Hilfesystem** je nach Maßnahme zwischen 20% und 88% auf Nachfrage bekannt (frei genannt: 0% bis 57%).
- Im Gegensatz zur Studie zur 5. Änderungsverordnung von 2010 war der Großteil der Regelungsinstrumente aus der 6. Änderungsverordnung den **Betreibenden** von Spielhallen bekannt. Die verschiedenen Regelungsinstrumente wurden zwischen etwa 20% bis 60% frei und korrekt benannt. Eher unbekannt waren Regelungsinstrumente, welche die Betreibenden nicht direkt umsetzen müssen, z.B. Begrenzung der Geldspeicherung auf 10€.
- Die geänderten Regelungsinstrumente wurden von **Expert:innen** zu 13% bis 57% frei genannt, 67% bis 93% kannten die neuen Regelungsinstrumente der SpielV auf Nachfrage. Wichtig ist, dass die Expert:innen keine homogene Gruppe darstellen, sodass nicht allen Expert:innen alle Regelungsinstrumente bekannt waren.

Schlussfolgerung 5
Verbesserungen in der Bekanntheit der Regelungsinstrumente sind für ein verantwortungsbewusstes und rechtskonformes Angebot (Betreibende) bzw. für eine risikoarme Nutzung des Angebots (derzeit Spielende) notwendig. Zudem wäre eine Abstimmung der entsprechenden Gesetzgebung zwischen Bundes- (SpielV) und Landesebene (GlüStV) zur Vermeidung regionaler Unterschiede der Regelinstrumente sinnvoll.

6.2.4 Beschreibung des Spielverhaltens der derzeit an GSG Spielenden

Im Gegensatz zu den Schlussfolgerungen aus den Bewertungen in den ersten drei Abschnitten werden im Folgenden Schlussfolgerungen aus der Erfassung des Spielverhaltens der derzeit Spielenden an GSG vorgestellt.

Ergebnis 6

Die derzeit an GSG Spielenden spielen eher regelmäßig und zumeist auch andere Glücksspiele (Automaten in Spielbanken, Lotto), etwa 24% geben ihr verfügbares Geld oder mehr für Glücksspielen aus. Ein Teil der Spielenden spielt aus Motiven, die auf eine Problematik im Zusammenhang mit Glücksspielen hindeuten, dabei erfüllen etwa 41% die Screening-Kriterien einer Störung durch Glücksspielen.

- 71% der **derzeit Spielenden** spielen mindestens einmal im Monat, im Durchschnitt an 7 Tagen im Monat. Ein Großteil spielt auch andere Glücksspiele. Dabei wurden am häufigsten Lotto 6 aus 49 (20%), Spielautomaten in Spielbanken (18%), Eurojackpot (18%) und Lose (17%) genannt, welche mindestens 1- bis 3-mal im Monat gespielt werden.
- 19% der **derzeit Spielenden** verwenden nach ihren Aussagen ihr gesamtes verfügbares Geld und 5% noch zusätzliches Geld für Glücksspiele. Wichtigste genannte Gründe für das Spielen an GSG sind, wie auch in der Studie zur 5. Änderungsverordnung erwähnt, „Es macht Spaß/zur Unterhaltung“ (87% der Befragten) und „Um zu entspannen und (manchmal) meine Probleme hinter mir zu lassen“ (74%). Es wurden jedoch auch Motive genannt, die auf eine Problematik im Zusammenhang mit dem Spielen hinweisen, z.B. „um verlorenes Geld zurückgewinnen“ (65%) und „Spielen aus einem inneren Spieldrang“ (52%).
- 41% der **derzeit Spielenden** berichteten vier oder mehr Kriterien einer Störung durch Glücksspielen und erfüllen somit den Cut-off-Wert des Screenings für eine mögliche klinische Diagnose nach DSM 5. Dies entspricht den Ergebnissen von 42% bzw. 30% der Personen in Spielhallen bzw. Gaststätten aus der Evaluation der 5. Änderungsverordnung zur SpielV (Bühringer et al., 2010), deren Stichprobenziehung eher vergleichbar ist mit dieser Studie als mit epidemiologische Studien (dargestellt in 2.1.2).
- Zu beachten ist dabei, dass die Art Stichprobenziehung wahrscheinlich zu einer Überrepräsentation von Personen mit einer möglichen Störung durch Glücksspielen geführt hat. Zum einen haben Vielspielende eine höhere Wahrscheinlichkeit, von den Interviewenden vor den Spielstätten angesprochen zu werden. Zum anderen wurde eine Quotierung für Personen eingeführt, die vor 2018 gespielt hatten (50%), so dass es zu einer Überrepräsentierung von Langzeitspielenden kam. Beide Arten der Stichprobenverzerrung erhöht die Wahrscheinlichkeit Personen zu befragen, die eine Störung durch Glücksspielen aufweisen (Sonntag, 2006).

Schlussfolgerung 6

Die neuen Regelungsinstrumente der SpielV und des GlüStV in Verbindung mit Defiziten in der Kontrolle der Umsetzung scheinen keinen Beitrag zur Reduzierung des Anteils der Personen zu leisten, die die Screening-Kriterien für eine mögliche Störung durch Glücksspielen erfüllen. Notwendig sind zum einen bessere Maßnahmen zur Früherkennung und zum Schutz problematisch Spielender, zum anderen Forschungsprojekte zur Frage, inwieweit durch bessere Regelungsinstrumente der Anteil problematisch Spielender reduziert werden kann.

Ergebnis 7

Derzeit Spielende geben an als Folge der geänderten Regelungen der 6. Änderungsverordnung ihr Spielverhalten an GSG reduziert oder gesteigert zu haben, es ist dabei kein klarer Trend zu erkennen. Die strengeren Regelungen führen dazu, dass ein Teil der derzeit Spielenden auf andere Glücksspiele (z.B. Spielautomaten in Spielbanken, Glücksspiele im Internet), zum Teil auch wahrscheinlich illegale Glücksspiele (im „Hinterzimmer") ausweichen.

- Etwa die Hälfte der derzeit Spielenden gab an, ihr Spielverhalten habe sich nach Inkrafttreten der neuen SpielV verändert. Einige spielten mehr, andere weniger. Sowohl jene, die mehr spielten als auch jene, die weniger spielten, gaben an, dass dies auf Grund der Veränderungen an den Spielgeräten und im Ablauf der Spiele erfolgt sei.
- Von den derzeit Spielenden gaben 22% an, dass sie seit der 6. Änderungsverordnung zur SpielV vermehrt an anderen Glücksspielen teilnehmen. Am häufigsten wurden Spielautomaten in Spielbanken (48%) und Glücksspiele im Internet oder auf dem Smartphone/Tablet (40%) genannt.
- Einige der Expert:innen und der Betreibenden gaben an, dass es zu einer Abwanderung der Spielenden zu illegalen Glücksspielen komme, da die auf der 6. Änderungsverordnung zur SpielV basierenden GSG gegenüber illegalen Geräten weniger attraktiv seien. Bei der Befragung der derzeit Spielenden (siehe Ergebnis 6) wurde diese Begebenheit nur eingeschränkt angegeben.

Schlussfolgerung 7

Änderungen an Regelungen für ein Segment des Glücksspielangebots wie für GSG müssen auf Auswirkungen für andere Segmente geprüft bzw. sollten abgestimmt für alle Segmente vorgenommen und regelmäßig auf mögliche Wechselwirkungen überprüft werden.

6.3 Studienziel 2: Bewertung der Umsetzung der Jugendschutzvorgaben und Wirkung der sich auf den Jugendschutz beziehenden Warnhinweise

Ergebnis 8

Alterskontrollen als Regelungsinstrument für den Jugendschutz im Rahmen der SpielV wurden einheitlich als wirksam bewertet. Sowohl derzeit Spielende als auch Betreibende berichten im Gegensatz zur Untersuchung zur 5. Änderungsverordnung von einer hohen Anzahl an Alterskontrollen. Die Überprüfung von Alterskontrollen innerhalb dieser Studie zeigte auch eine hohe Umsetzung in Spielhallen. Einzig in Gaststätten werden Alterskontrollen in fast zwei Drittel aller Fälle nicht durchgeführt.

- Die Alterskontrollen zum Schutz von Minderjährigen wurden einheitlich von allen befragten Gruppen als wirksam eingeschätzt. Die Alterskontrollen waren bei den Befragungen auch eine der bekanntesten Regelungsinstrumente aus der SpielV.
- Von den derzeit Spielenden gaben 45% der zu Gaststätten befragten und 39% der zu Spielhallen befragten an, in den letzten 12 Monaten eine Alterskontrolle durchlaufen zu haben. Hierbei muss beachtet werden, dass es sich um eine Alterskontrolle handelt, die anstatt oder zusätzlich zur Personalausweiskontrolle stattfand. Da die untersuchten Stichproben im Durchschnitt 38 Jahre (Spielhallen) bzw. 40 Jahre (Gaststätten) alt waren, ist es nachvollziehbar, dass es nicht bei allen Befragten zu einer Altersüberprüfung gekommen ist.
- Die Betreibenden gaben fast alle an, dass in ihren Spielstätten (lediglich 2 Gaststätten) fast immer Alterskontrollen stattfänden.
- Die Testeintritte dieser Studie mit jungen Personen zeigten, dass bei 78% der Testeintritte in Spielhallen eine Ausweiskontrolle durchgeführt wurde. In Gaststätten wurde jedoch nur in 32% der Fälle eine Ausweiskontrolle durchgeführt.
- Bei den Begehungen wurden keine Spielenden berichtet, die jünger als 18 Jahre wirkten.
- Die Literaturrecherche ergab zwei Hinweise bezüglich des Jugendschutzes: In einer Feldstudie in 1.138 Betrieben zeigte sich, dass in 0,4% der Betriebe Minderjährige spielten (Trümper, 2021). Im Glücksspielsurvey 2021 zeigte sich, dass 0,9% der 16- bis 17-jährigen Personen an GSG spielen (Buth et al., 2022). Bei diesen Ergebnissen sind jedoch methodologische Einschränkungen zu berücksichtigen (siehe 2.1).

Schlussfolgerung 8

Maßnahmen zum Jugendschutz durch Eingangskontrollen werden in Spielhallen weitgehend umgesetzt, in Gaststätten sind deutliche Verbesserungen notwendig.

6.4 Studienziel 3 Gewinnung von Erkenntnissen für „Schlussfolgerungen zu möglichen weiteren Instrumenten der Suchtprävention“

Ergebnis 9

Für mögliche weitere präventive Maßnahmen zeigt sich bei zahlreichen Vorschlägen kein einheitliches Bild. Die Vorschläge reichen von Änderungen der Regelungsinstrumente (z.B. Verbot von GSG in Gaststätten, Erhöhung des Mindestalters, Zeitbegrenzungen, Reduzierung von Bestandsspielhallen) über verbesserte Umsetzung (z.B. personengebundenes Identifikationsmittel, bessere Umsetzung durch das Spielstättenpersonal) bis hin zum verbesserten Vollzug (z.B. bundeseinheitliches Vorgehen, Verstärkung von Ordnungsämtern, Präzisierung der Straftatbestände, höhere Bestrafung). Auch ein komplettes Verbot von GSG oder Glücksspielen wurde vorgeschlagen. Wenige Vorschläge betreffen die Unterstützung der Spielstätten, z.B. durch Schulung und Unterstützung der Spielhallen bei der Umsetzung von Regelungen oder Stärkung der korrekt arbeitenden Spielhallen.

Schlussfolgerung 9

Die meisten Vorschläge betreffen Themen zur Änderungen der Regelungsinstrumente, besserer Umsetzung und Kontrollen der gültigen Regelungsinstrumente. Ein Teil sind weitergehende Verbote bis zum kompletten Verbot des Glücksspielens und damit über die Verbesserung der SpielV hinaus eher Gegenstand gesellschaftlicher und parlamentarischer Willensbildung.

Ergebnis 10

Zur Frage der Relevanz der diskutierten Faktoren für die Entwicklung von Problemen mit Glücksspielen bzw. einer Störung durch Glücksspielen wurde von allen befragten Gruppen am häufigsten die Eigenschaften der Person als Risikofaktoren genannt. Eine wichtige Bedeutung bei der Störungsentwicklung wurde auch dem sozialen Umfeld, den Glücksspielen sowie den Spielstätten beigemessen.

- Entsprechend des Vulnerabilitäts-Risiko-Modells (siehe Abschnitt 2.5.2) schätzten alle befragten Gruppen (derzeit Spielende, Spielende im Hilfesystem, Betreibende, Expert:innen) ein, dass die Eigenschaften einer Person großen Einfluss darauf hätten, ob sie Probleme mit dem Glücksspiel entwickelt (z.B. die Überzeugung, die GSG überlisten oder damit Geld verdienen zu können) im Zusammenspiel mit den Eigenschaften der Glücksspiele. Einige Expert:innen nannten das Modell auch explizit bei der Befragung (siehe Abschnitt 5.6.2.1).

- Spielende im Hilfesystem maßen darüber hinaus auch dem sozialen Umfeld und den Spielen sowie den Spielstätten eine wichtige Bedeutung bei der Störungsentwicklung bei.
- Betreibende maßen darüber hinaus vor allem Gaststätten und der Umwelt eine wichtige Bedeutung bei der Störungsentwicklung bei.
- Expert:innen maßen darüber hinaus vor allem den Spielen bzw. der Gestaltung der Spiele und der Umwelt eine wichtige Bedeutung bei der Störungsentwicklung bei.

Schlussfolgerung 10

Die Aussagen der Befragten unterstützen den wissenschaftlich vorherrschen Ansatz, dass sich eine Glücksspielstörung entwickelt, wenn eine vulnerable Person auf bestimmte Glücksspiel- und Umgebungsmerkmale trifft. Dementsprechend müssen vulnerable Personen für eine Störungsentwicklung frühzeitig erkannt und vor einer weiteren Problemverschärfung geschützt werden. Inwieweit Modifikationen bei den genannten anderen Faktoren das Risiko reduzieren, muss in wissenschaftlichen Studien besser geklärt werden.

7. Vorschläge

Im Kapitel 6 wurden 10 Schlussfolgerungen aus den Ergebnissen abgeleitet, zu denen in diesem Kapitel Vorschläge vorgestellt werden. Die Vorschläge basieren auf unseren Ergebnissen, eigenen Überlegungen und auch auf unserer breiten Sammlung an Vorschlägen der Spielenden und Expert:innen.

7.1 Rahmenbedingungen für die Auswahl der Vorschläge

In diesem Abschnitt werden die wichtigsten Rahmenbedingungen der Studie aus den Kapiteln 2 und 3 zusammengefasst, da die Vorschläge vor diesem Hintergrund besser verständlich werden und eingeordnet werden können.

Ziele der Studie

Die methodischen Grenzen bezüglich der drei Ziele der Studie (Bewertung der aktuellen Regelungen der SpielV in Hinblick auf den Schutz von Spielenden und Jugendlichen sowie Vorschläge für weitere Präventionsinstrumente) haben wir in Kapitel 3 dargestellt. Trotz dieser methodischen Einschränkung können Vorschläge zur Verbesserung der Situation zu den vorgegebenen Zielen abgeleitet werden.

Mögliche Auswirkungen der Regulierung für GSG auf Ausweichverhalten

Bei allen Maßnahmen zur Regulierung von GSG sind mögliche Ausweichbewegungen zu anderen Glücksspielen oder hin zu illegalen Glücksspielen zu beachten. Diese sind nur durch Längsschnittstudien zu erfassen und aufgrund fehlender Erkenntnisse schwierig zu prognostizieren. Daher sind bei allen Vorschlägen die möglichen Folgen hinsichtlich Ausweichbewegungen in andere (legale und illegale) Glücksspielsegmente regelmäßig zu erfassen und möglicherweise Anpassungen der Regulierung in einem adaptiven Prozess vorzunehmen.

Wertefragen bei der Glücksspielregulierung

In Kapitel 2.6 haben wir die Relevanz von Werthaltungen bei der staatlichen Regulierung des Glücksspielens angesprochen. Alle Regelungsinstrumente der SpielV können einerseits als *unverhältnismäßige Kontrolle* der Entfaltungsmöglichkeit von Erwachsenen, andererseits als *notwendiger gesellschaftlicher Schutz* des Einzelnen vor riskanten Verhaltensweisen gesehen werden. Solche Werthaltungen und ihre Auswirkungen bei der Umsetzung in staatliche Regulierung sind wissenschaftlich nicht zu entscheiden, sondern Gegenstand gesellschaftlicher

Konsensbildung und parlamentarischer Willensbildung. Jedoch können die Auswirkungen (Vor- und Nachteile) unterschiedlicher Regulierungen wissenschaftlich untersucht werden.

Wissenschaftliche Grundlagen für eine effektive Glücksspielregulierung

In Kapitel 2.5 haben wir die wissenschaftlichen Erkenntnisse zur Entwicklung einer Glücksspielstörung zusammengefasst, welche die fachlichen Grundlagen für diese Studie bilden. Das dargestellte Vulnerabilitäts-Risiko-Modell geht davon aus, dass sich eine Glücksspielstörung entwickelt, wenn eine vulnerable Person auf bestimmte Glücksspiel- und Umgebungsmerkmale trifft. Aus dem Vulnerabilitäts-Risiko-Modell kann man für eine Glücksspielregulierung entsprechend eines Public Health-Ansatzes drei Zielgruppen ableiten:

(1) Jugendliche: Verbot der Teilnahme an Glücksspielen und Vermittlung einer Risikokompetenz gegenüber Glücksspielen für das Erwachsenenalter.

(2) Resiliente Erwachsene: Unterstützung für eine risikobewusste und risikoarme Glücksspielteilnahme durch personenbezogene (z.B. Informationen, Rückmeldungen zum Spielverlauf) und strukturellen Maßnahmen (z.B. Begrenzungen von Spieleinsätzen und -dauer).

(3) Vulnerable Erwachsene: Zusätzliche Schutzmaßnahmen zur Früherkennung und Begrenzung/ Verhinderung pathologischen Glücksspielverhaltens (z.B. Ansprache durch Spielstätten-Personal, Selbst -und Fremdsperre).

7.2 Vorschläge

Der erste Teil der Vorschläge (siehe Abschnitt 7.2.1) befasst sich mit der Verbesserung des Status Quo in Spielhallen und Gaststätten, d.h. mit der verbindlichen und umfassenden Einhaltung der jetzigen Regelungsinstrumente aus der SpielV in dem vorgegebenen rechtlichen Rahmen. Der zweite Teil (siehe Abschnitt 7.2.2) geht über die jetzige SpielV hinaus und umfasst Vorschläge für einen erweiterten Abstimmungs- und Forschungsbedarf. Entsprechend den Schlussfolgerungen werden in den Vorschlägen die Themengebiete **Wirksamkeit (siehe Abschnitt 6.2.1), Umsetzung (siehe Abschnitt 6.2.2)** und **Bekanntheit (siehe Abschnitt 6.2.3)** aufgegriffen.

7.2.1 Vorschläge zur umfassenden Einhaltung der aktuellen Regelungsinstrumente der SpielV und der hier relevanten Regelungen des GlüStV

Eine zentrale Grundlage für alle Maßnahmen zur **Umsetzung** von Verbraucherschutz und Jugendschutz in Spielhallen und Gaststätten ist (a) die möglichst vollständige Einhaltung der dafür relevanten gegenwärtigen Bestimmungen der SpielV und (b) die Reduzierung des illegalen Angebots in Spielstätten (illegale GSG in Spielhallen und Gaststätten, sowie illegale Aufstellorte wie

z.B. „Casino Cafés“). Die Studienergebnisse zeigen hier deutliche Mängel zu (Schlussfolgerungen 3 und 4). Zur Verbesserung werden für diese beiden Schlussfolgerungen jeweils verschiedene Vorschläge entwickelt:

Vorschlag 1

Eine zentrale Datenbank für alle GSG und Aufstellorte, verbunden mit einer einfachen Überwachungsfunktion und einer einfachen elektronischen Ablesung durch Kontrollpersonal (Schlussfolgerung 4)

- In der Vorbereitung mehrerer Teilstudien wurde deutlich, insbesondere bei der Stichprobenziehung für Spielhallen und Gaststätten, dass die Qualität aktueller Register bzw. Auflistungen auf Gemeinde- bzw. Landesebene sehr unterschiedlich ist und bis auf wenige Ausnahmen mangelhaft: die angefragten Verzeichnisse sind nicht vorhanden, veraltet und unvollständig, in Papierform, insbesondere für Gaststätten. Dies ist ein deutliches Hindernis für die Kontrolle der Spielstätten, aber auch für eine Evaluierung zukünftiger Entwicklungen in Hinblick auf die Ziehung repräsentativer Stichproben.
- Dazu kommt, dass nach zahlreichen Berichten, Informationen aus den Teilstudien und Aussagen der Expert:innen die Ordnungsbehörden zeitlich und fachlich überfordert sind, die notwendigen Kontrollen durchzuführen. Dieses Problem wurde bereits in unserer Studie zu SpielV vor 10 Jahren festgehalten und wird sich aufgrund des Personalmangels wahrscheinlich auch in Zukunft nicht abschwächen.
- Diese Problematik kann durch eine zentrale elektronische Datenbank stark reduziert werden. Sie könnte bei der PTB oder bei der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder angesiedelt werden.
- Ein solche Datenbank hätte Vorteile auf der zentralen Ebene: Übersicht über GSG und ihre Aufstellorte in Deutschland und auf Länderebene, sowie lokaler auf kommunaler Ebene. Sie würde die Feststellung nicht mehr gültiger Geräte (fehlende Überprüfung gemäß §7 SpielV bzw. nach maximaler Aufstelldauer) ermöglichen, die die Aufsteller nicht abgemeldet haben. Nutzung für Steuererfassung und für weitere Evaluierungsstudien.
- Dezentral könnten bei Kontrollen vor Ort ohne Mühe und besondere Fachkenntnisse die Legalität der jeweils vorhandenen Geräte z.B. durch elektronische Lesegeräte einfach und schnell festgestellt werden. Weiterhin könnten bei Überprüfungen gesichtete Geräte leichter als illegal identifiziert werden, da z.B. unter der Adresse gar keine GSG von den Aufstellern angemeldet wurden.

Vorschlag 2

Verpflichtende Kontrollen durch technische Prüfgesellschaften (Schlussfolgerung 3 und 4)

- Aktuell erfolgt eine angekündigte Prüfung der legalen GSG durch öffentlich bestellte Sachverständige der IHK und von der PTB zugelassenen Prüfstellen. Diese Prüfung beschränkt sich aber gemäß §7 SpielV auf die Übereinstimmung mit der zugelassenen Bauart nach maximal 2 Jahren ab Aufstellung.
- Vorgeschlagen wird, analog der regelmäßigen Kontrolle technischer Geräte durch Gesellschaften wie DEKRA und wie teilweise von verschiedenen Zertifizierungsfirmen schon angeboten, eine erweiterte regelmäßige verpflichtende Zertifizierung sowie zufallsverteilte und unangekündigte Kontrollen, um die Ordnungsämter zu entlasten.
- Neben der technischen Prüfung (Legalität und Anzahl der Geräte) könnten auch andere Vorgaben wie Schulungsbescheinigungen, Jugendschutz, Maßnahmen zur Verhinderung der Mehrfachbespielung und die Sperrabfrage geprüft werden.

Vorschlag 3

Verbesserung der polizeilichen und gerichtlichen Kontrollmöglichkeiten (Schlussfolgerung 4)

- Expert:innen zu diesem Thema hoben hervor, dass klarere Regelungen und Gesetze zur Abgrenzung legaler und illegaler Spielstätten die Arbeit der Polizei und Gerichte erleichtert würden. Beispiele sind klarere Straftatbestände, die Prüfung von Maßnahmen zur erleichterten Beschlagnahmung illegaler Geräte und höhere Strafen.
- Durch das Gesetz zur Änderung der Gewerbeordnung und anderer Gesetze vom 8. November 2022 (BGBl. I S. 2009) wurde in die Gewerbeordnung der neue §148c eingefügt, der die Einziehung von nicht rechtskonformen Geldspielgeräten erleichtert. Das Inkrafttreten fiel in die Zeit der Studiendurchführung, die Wirksamkeit kann deshalb noch nicht beurteilt werden.

Als Schlussfolgerung aus den Ergebnissen zu Spielhallen wurde festgehalten, dass die Vorgaben der SpielV zum Jugendschutz weitgehend und zum Verbraucherschutz für Erwachsene größtenteils eingehalten werden. Kritische Punkte sind die mangelnde Bekanntheit einzelner Regelungsinstrumente, die Umgehung der Nutzung der gerätegebundenen Spielerkarte und damit die Möglichkeit der Mehrfachbespielung sowie Defizite bei den Schulungen des Spielstättenpersonals und bei der Ansprache von Spielenden mit einem problematischen Spielverhalten. Dazu werden die Vorschläge 4 bis 6 gemacht (Umsetzung der Schlussfolgerungen 1, 3 und 5):

Vorschlag 4

Die Regelungsinstrumente der aktuellen SpielV sollten in Schulungen von Betreibenden und Spielstättenpersonal mehr Raum erhalten.

Vorschlag 5

Entweder eine Verbesserung der Umsetzung der gerätegebundenen Spielerkarte (Schulungen zur Spielerkarte, höhere Strafbewehrung, Einbeziehung in verpflichtende Kontrollen) oder nach datenschutzrechtlicher Klärung die Einführung einer personengebundenen Spielerkarte.

- Schulungen von Personal und Betreibenden sollten die Spielerkarte und die Folgen der Umgehung beinhalten (siehe Vorschlag 4). Zumindest stichprobenhafte verdeckte Kontrollen sind empfehlenswert (siehe Vorschlag 2).
- Alternativ könnte entsprechend den Überlegungen zur personenbezogenen Nutzung von Online-Glücksspielen im Rahmen des GlüStV eine personenbezogene Spielerkarte mit ID-Nummer kombiniert mit dem Personalausweis genutzt werden. Die datenschutzrechtlichen Aspekte sollten analog der Sperr- und Limitdateien im GlüStV diskutiert werden.

Vorschlag 6

Trennung der Verantwortung für die Beobachtung riskanten Spielverhaltens durch das Aufsichtspersonal und der Ansprache von Betroffenen/Motivierung zur Selbstsperre/ Fremdsperre durch externe Beauftragte für Spieler:innenschutz der Betreiberfirmen oder in Kooperation mit Beratungsstellen.

In den Schlussfolgerungen zu Geldspielgeräten in Gaststätten wird die weitgehende Nichteinhaltung aller Regelungen der SpielV festgehalten. Dazu der Vorschlag 7 zur Umsetzung der Schlussfolgerung 3, 4 und 8:

Vorschlag 7

Setzung einer Frist für die umfassende Umsetzung der SpielV und ihre zeitnahe Kontrolle, inwieweit die Eigenmaßnahmen der Betreibenden (sowie die Umsetzung der Vorschläge 1 bis 5) zu einer deutlichen und messbaren Verbesserung beigetragen haben.

- Eine Herausforderung stellt hier dar, ohne bundesweite Listen alle Betreibenden zu informieren und zu kontrollieren (siehe Vorschläge 1 bis 3).
- Falls dies in einer Übergangsfrist nicht zum Erfolg führt, sollte der Verordnungsgeber über weitere Maßnahmen, einschließlich der Option eines Verbots des Spielens an GSG in Gaststätten entscheiden.

7.2.2 Vorschläge für zukünftige Verbesserungen der SpielV für Spielhallen und Gaststätten

Die folgenden Vorschläge 8 bis 10 gehen über die Umsetzung und Durchsetzung der aktuellen Regelungen der SpielV und des GlüStV hinaus und beziehen sich vor allem auf eine Verbesserung der Wirksamkeit der Regelungsinstrumente (Umsetzung der Schlussfolgerungen 1, 2, 6 und 7):

Vorschlag 8

Regelmäßige Wiederholungsbefragungen von Spielenden an GSG in kürzeren Abständen zur kontinuierlichen Evaluation der SpielV

- In einem Längsschnitt-Untersuchungskonzept mit einer möglichst repräsentativen Stichprobe von aktuellen und ehemals Spielenden an GSG können mögliche Veränderungen zentraler Parameter systematisch und mit weniger Fehleranfälligkeit erfasst und die Effektivität der Regelungsinstrumente eingeschätzt werden.
- Damit kann eine zentrale methodische Schwäche der bisherigen Studien zur Evaluation der SpielV (wie auch schon im Endbericht zur wissenschaftlichen Evaluation der 5. Änderungsverordnung zur SpielV von 2010 und vom Fachbeirat Glücksspiel hervorgehoben) beseitigt werden. Der Abstand der Messungen sollte entsprechend des geplanten Inkrafttretens von Änderungen an der SpielV und deren Übergangsregelungen gewählt werden.

Vorschlag 9

Regelmäßige Fachgespräche und Überarbeitungen der SpielV entsprechend dem aktuellen wissenschaftlichen Stand

- Es sollten regelmäßige Fachgespräche zu Erfahrungen mit bestimmten Regelungsinstrumenten und zu möglichem Handlungsbedarf stattfinden. Teilnehmen sollten Personen aus Betrieben, PTB, Prüfgesellschaften (Vorschlag 2), Hilfseinrichtungen, Polizei und Justiz, Wissenschaft und Ministerien.
- Weiterhin sollten regelmäßige Literaturübersichten durch Expert:innen dabei unterstützen, den aktuellen wissenschaftlichen Stand der Wirksamkeit einzelner Regelungsinstrumente zu prüfen. Beispielsweise ist in der Literaturrecherche zu dieser Studie deutlich geworden, dass Warnhinweise anders aufbereitet werden sollten, um eine erhöhte Wirksamkeit zu erzielen.

Vorschlag 10

Einheitliche und koordinierte Änderungen der SpielV und des GlüStV und entsprechender Evaluationen innerhalb EU, Bund, Ländern und Kommunen

- Es wird vorgeschlagen, wissenschaftliche Studien zur Evaluation der Regelungen, systematische Erfassung von Erfahrungen und rechtliche Überarbeitungen in einem abgestimmten Prozess von SpielV und GlüStV (und anderer einschlägiger Regelungen) zu gestalten und dabei insbesondere auf eine möglichst gleich gestaltete Regelungsintensität zu achten, um eine Abstimmung und Einheitlichkeit der rechtlichen Bestimmungen zu ermöglichen und damit auch die Kanalisierung der Spielenden in das legale Glücksspiel zu erreichen.
- Weiterhin wird ein Austausch über die Umsetzung der Regulierung der Merkmale der GSG mit anderen Aufsichtsbehörden in Europa vorgeschlagen, um Lösungsansätze bezüglich bestimmter Aspekte auszutauschen; beispielsweise hinsichtlich der Umgehung von Regulierungen der Spielmerkmale (Richter, 2019) oder der Definition eines „Spiels“ bei GSG.

Als letztes wird auf mögliche Eingriffe in Glückspielmerkmale zur Verbesserung der Prävention der Glücksspielstörung eingegangen:

Vorschlag 11

Die wichtigsten kontrovers beurteilten Regelungen der SpielV (und der GSG betreffenden Regelungen des GlüStV) werden in wissenschaftlichen Studien mit einer Experimentierklausel in der SpielV in der Praxis im Hinblick auf eine Verbesserung ihrer präventiven Wirkung evaluiert und Alternativen werden erprobt.

- Beispielsweise kann die Wirksamkeit der einzelnen Regelungsinstrumente nur durch ein experimentelles Setting geprüft werden, in dem jeweils nur ein Regelungsinstrument verändert wird und die anderen stabil bleiben. Solche Studien erfordern jedoch eine entsprechende Klausel zur experimentellen „Manipulation" von GSG zu Forschungszwecken und eine Kooperation von PTB, Forschenden, Herstellenden und Aufstellenden.

7.3 Fazit

Unsere Studie zeigt ein komplexes und kontroverses Bild der Einschätzung der Wirksamkeit zentraler Merkmale der SpielV. Es wurden mehrfach Mängel in der Umsetzung und im Vollzug der Regelungsinstrumente der SpielV festgestellt. Ein komplexes System von Zuständigkeiten von Bund, Ländern und Kommunen bei gleichzeitig fehlender adäquater Vernetzung sowie ein mangelnder Vollzug setzen sehr wahrscheinlich die Wirksamkeit der Regelungsinstrumente der SpielV herab. Der mangelnde Vollzug führt womöglich auch dazu, dass sich das illegale Automaten-Glücksspiel ausgeweitet hat. Wo illegales Glücksspiel auftritt, gibt es keine Prävention der Störung durch Glücksspielen und auch keine Einhaltung der Jugendschutzvorgaben. Wir haben auf der Grundlage der Ergebnisse und Schlussfolgerungen zahlreiche Vorschläge zur Verbesserung der aktuellen SpielV sowie zu ihrer Weiterentwicklung in einem gemeinsamen Prozess mit dem GlüStV aufgezeigt. Die nächste Änderungsverordnung zur SpielV sollte vor allem darauf hinarbeiten, die Rahmenbedingungen zu vereinheitlichen, die Umsetzung von bereits formulierten Regelungen zu überwachen, den Vollzug zu stärken und das illegale Glücksspiel zu bekämpfen. Dabei erscheint uns zentral, möglichst alle Vorschläge in einem integrierten Prozess umzusetzen und nicht einzelne Themen daraus isoliert zu betrachten. Wichtig erscheinen uns weiterhin bei allen Weiterentwicklungen die Einbeziehung aller beteiligten Gruppen und der Aufbau einer gemeinsamen Gesprächskultur trotz unterschiedlicher Interessen.

8. Literaturverzeichnis

American Psychiatric Association (APA). (2000). *Diagnostic and statistical manual of mental disorder, text revision (DSM-IV-TR)* (4th, text revision Aufl.). American Psychiatric Association.

American Psychiatric Association (APA). (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®). *Reference Reviews*, *28*(3), 36–37. https://doi.org/10.1108/RR-10-2013-0256

Ariyabuddhiphongs, V. (2013). Problem Gambling Prevention: Before, During, and After Measures. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *11*(5), 568–582. https://doi.org/10.1007/s11469-013-9429-2

Auer, M., & Griffiths, M. D. (2013). Voluntary limit setting and player choice in most intense online gamblers: An empirical study of gambling behaviour. *Journal of Gambling Studies*, *29*(4), 647–660.

Badji, S., Black, N., & Johnston, D. W. (2020). Association between density of gaming venues in a geographical area and prevalence of insolvency: Longitudinal evidence from Australia. *Addiction*, *115*(12), 2349–2356. https://doi.org/10.1111/add.15090

Banz, M. (2019). *Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2019 und Trends. BZgA-Forschungsbericht*. Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. https://doi.org/10.17623/BZGA:225-GS-SY19-1.0

Booth, L., Anderson, A. S., White, V., Pierce, H., Moodie, R., & Pettigrew, S. (2021). Public Perceptions of Harm for Nine Popular Gambling Products. *Journal of Gambling Studies*, *37*(4), 1113–1126. https://doi.org/10.1007/s10899-021-10014-5

Bortz, J. (2005). Stichprobe und Grundgesamtheit. In *Statistik* (6. Aufl., S. 85–106). Springer Medizin Verlag.

Braverman, J., Tom, M. A., & Shaffer, H. J. (2014). Accuracy of self-reported versus actual online gambling wins and losses. *Psychological Assessment*, *26*(3), 865–877. https://doi.org/10.1037/a0036428

Brett, E. I., Weinstock, J., Burton, S., Wenzel, K. R., Weber, S., & Moran, S. (2014). Do the *DSM-5* diagnostic revisions affect the psychometric properties of the Brief Biosocial Gambling Screen? *International Gambling Studies*, *14*(3), 447–456. https://doi.org/10.1080/14459795.2014.931449

Bühringer, G., & Czernecka, R. (2021). Übersichtsarbeit zu Werbung und Glücksspielen. *Beiträge zum Glücksspielwesen – eine Fachreihe des Behörden Spiegel*, *01*, 20–29.

Bühringer, G., Kraus, L., Höhne, B., Küfner, H., & Künzel, J. (2010). *Abschlussbericht: Untersuchung zur Evaluierung der Fünften Novelle der Spielverordnung vom 17.12. 2005*. IFT - Institut für Therapieforschung. https://www.bmwk.de/Redaktion/DE/Downloads/I/ift-bericht-spielverordnung.pdf?__blob=publicationFile&v=3

Bühringer, G., Kraus, L., Sonntag, D., Pfeiffer-Gerschel, T., & Steiner, S. (2007). Pathologisches Glücksspiel in Deutschland. [Pathological gambling in Germany]. *Sucht*, *53*(5), 296–308. https://doi.org/10.1024/2007.05.06

Bühringer, G., Wittchen, H.-U., Gottlebe, K., Kufeld, C., & Goschke, T. (2008). Why people change? The role of cognitive control processes in the onset and cessation of substance abuse disorders. *International Journal of Methods in Psychiatric Research*, *17 (S1)*, 4–15. https://doi.org/10.1002/mpr.246

Buth, S., Meyer, G., & Kalke, J. (2022). *Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogene Probleme in der Bevölkerung*. Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD). https://www.lsgbayern.de/fileadmin/user_upload/lsg/BAS_Materialien/Literaturreferate/220315_Literaturreferat_Gl%C3%BCcksspielsurvey.pdf

Donati, M. A., Cabrini, S., Capitanucci, D., Primi, C., Smaniotto, R., Avanzi, M., Quadrelli, E., Bielli, G., Casini, A., & Roaro, A. (2021). Being a Gambler during the COVID-19 Pandemic: A Study with Italian Patients and the Effects of Reduced Exposition. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *18*(2), 424. https://doi.org/10.3390/ijerph18020424

du Preez, K. P., Landon, J., Bellringer, M., Garrett, N., & Abbott, M. (2016). The Effects of Pop-up Harm Minimisation Messages on Electronic Gaming Machine Gambling Behaviour in New Zealand. *Journal of Gambling Studies*, *32*(4), 1115–1126. https://doi.org/10.1007/s10899-016-9603-0

Erwin, C., Pacheco, G., & Turcu, A. (2022). The Effectiveness of Sinking Lid Policies in Reducing Gambling Expenditure. *Journal of Gambling Studies*, *38*(3), 1009–1028. https://doi.org/10.1007/s10899-021-10069-4

Evans, V., Zorn, M., Willliams, R., & Volberg, R. (2022). Proximity to Casino Gambling Venues and Risk of Problem Gambling in Massachusetts. *International Journal of Mental Health and Addiction*. https://doi.org/10.1007/s11469-022-00861-7

Fiedler, I. (2014). *Evaluierung des Sperrsystems in deutschen Spielbanken*. Universität Hamburg. https://www.bwl.uni-hamburg.de/irdw/dokumente/publikationen/evaluierung-von-sperrsystemen-in-spielbanken.pdf

Finlay, K., Marmurek, H. H. C., Kanetkar, V., & Londerville, J. (2010). Casino Decor Effects on Gambling Emotions and Intentions. *Environment and Behavior*, *42*(4), 524–545. https://doi.org/10.1177/0013916509341791

Finlay-Gough, K., Marmurek, H., Kanetkar, V., & Londerville, J. (2015). The Influence of Casino Architecture and Structure on Problem Gambling Behaviour: An Examination Using Virtual Reality Technology. In V. Cassar (Hrsg.), *Proceedings of the 14th European Conference on Research Methodology for Business and Management Studies (ecrm 2015)* (S. 187–194). Acad

Conferences Ltd. http://www.webofscience.com/wos/woscc/summary/f73ff84c-b52b-4204-b916-afcf4d31b1ac-4df78e37/relevance/1

Fuechtenschnieder, I., & Petry, J. (2019). Gambling Regulation: A Balancing Act between individual Freedom and social Welfare. *SUCHT-ZEITSCHRIFT FUR WISSENSCHAFT UND PRAXIS*, *65*(3), 219–220. https://doi.org/10.1024/0939-5911/a000608

Gallagher, T., Nicki, R., Otteson, A., & Elliott, H. (2011). Effects of a Video Lottery Terminal (VLT) Banner on Gambling: A Field Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *9*(1), 126–133. https://doi.org/10.1007/s11469-009-9259-4

Gebauer, L., LaBrie, R., & Shaffer, H. J. (2010). Optimizing DSM-IV-TR Classification Accuracy: A Brief Biosocial Screen for Detecting Current Gambling Disorders among Gamblers in the General Household Population. *The Canadian Journal of Psychiatry*, *55*(2), 82–90. https://doi.org/10.1177/070674371005500204

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*(6), 495–504.

Gosselt, J. F., Neefs, A. K., van Hoof, J. J., & Wagteveld, K. (2013). Young Poker Faces Compliance with the Legal Age Limit on Multiple Gambling Products in the Netherlands. *Journal of Gambling Studies*, *29*(4), 675–687. https://doi.org/10.1007/s10899-012-9335-8

Hanewinkel, R., Clemens, F., Walther, B., & Morgenstern, M. (2015). Glücksspielgesetzgebung in Deutschland und Glücksspielverhalten der Bevölkerung. *SUCHT*, *61*(1), 19–28. https://doi.org/10.1024/0939-5911.a000345

Hardoon, K. K., Gupta, R., & Derevensky, J. L. (2004). Psychosocial variables associated with adolescent gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, *18*(2), 170–179. https://doi.org/10.1037/0893-164X.18.2.170

Hayer, T., Brosowski, T., & Meyer, G. (2020). Multi-venue exclusion program and early detection of problem gamblers: What works and what does not? *International Gambling Studies*, *20*(3), 556–578. https://doi.org/10.1080/14459795.2020.1766096

Hayer, T., Füchtenschnieder, Ilona, Hardeling, Andrea, Landgraf, Konrad, Rehbein, Florian, Wulf, Rüdiger, & Rumpf, Hans-Jürgen. (2020). Empfehlung zu Glücksspielwerbung während der Corona-Pandemie. *SUCHT*, *66*(4), 217. https://doi.org/10.1024/0939-5911/a000671

Hayer, T., & Kalke, J. (2022). Effekte von Maßnahmen des Spielerschutzes beim Online-Glücksspiel: Ein systematischer Review: SUCHT: Vol 68, No 3. *Sucht*, *68*(3). https://doi.org/10.1024/0939-5911/a000769

Hilbrecht, M., Gainsbury, S. M., Tabri, N., Wohl, M. J. A., Xuereb, S., Derevensky, J. L., Rodda, S. N., Sheila, M., Jess, V., & Brittany, G. (2021). *Prevention and education evidence review: Gambling-related harm*. Greo. https://doi.org/10.33684/2021.006

Ingram, R. E., & Luxton, D. D. (2005). Vulnerability-Stress Models. In *Development of psychopathology: A vulnerability-stress perspectiv* (S. 32–46). Sage Publications, Inc. https://doi.org/10.4135/9781452231655.n2

Jahresreport 2021 der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder. (2022, Dezember 22). DSWV. https://www.dswv.de/jahresreport-2021-der-glucksspielaufsichtsbehorden-der-lander/

Jarvinen-Tassopoulos, J., Marionneau, V., & Nikkinen, J. (2021). Gambling harms caused by electronic gambling machines should be prevented with state control. *Nordic Studies on Alcohol and Drugs*, *38*(6), 631–639. https://doi.org/10.1177/14550725211034030

Kalke, J., Schuetze, C., Lahusen, H., & Buth, S. (2022). Parameters for Change in Offline Gambling Behavior After the First COVID-19 Lockdown in Germany. *Frontiers in Psychology*, *13*, 857234. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.857234

Kelle, U., & Tempel, G. (2020). Verstehen durch qualitative Methoden – der Beitrag der interpretativen Sozialforschung zur Gesundheitsberichterstattung. *Bundesgesundheitsblatt*

- *Gesundheitsforschung - Gesundheitsschutz*, *63*(9), 1126–1133. https://doi.org/10.1007/s00103-020-03209-5

Kim, H. S., Wohl, M. J. A., Stewart, M. J., Sztainert, T., & Gainsbury, S. M. (2014). Limit your time, gamble responsibly: Setting a time limit (via pop-up message) on an electronic gaming machine reduces time on device. *International Gambling Studies*, *14*(2), 266–278. https://doi.org/10.1080/14459795.2014.910244

Kräplin, A., & Goudriaan, A. E. (2018). Characteristics and risk factors of gambling disorder as basis for responsible gambling strategies. *SUCHT*, *64*(5–6), 247–256. https://doi.org/10.1024/0939-5911/a000559

Ladouceur, R., Shaffer, P., Blaszczynski, A., & Shaffer, H. J. (2017). Responsible gambling: A synthesis of the empirical evidence. *Addiction Research & Theory*, *25*(3), 225–235. https://doi.org/10.1080/16066359.2016.1245294

Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern. (2016). *Datenbank Spielhallen und Spielgeräte in Bayern* [Datenbank]. Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern. https://laender.proksimo.de/Bayern

Landon, J., du Preez, K. P., Bellringer, M., Page, A., & Abbott, M. (2016). Pop-up messages on electronic gaming machines in New Zealand: Experiences and views of gamblers and venue staff. *International Gambling Studies*, *16*(1), 49–66. https://doi.org/10.1080/14459795.2015.1093535

Livingstone, C., Rintoul, A., de Lacy-Vawdon, C., Borland, R., Dietze, P., Jenkinson, R., Livingston, M., Room, R., Smith, B., Stoove, M., Winter, R., & Hill, P. (2019). *Identifying effective policy interventions to prevent gambling-related harm*. 179. https://doi.org/10.13140/RG.2.2.12150.96327

Marionneau, V., & Jaervinen-Tassopoulos, J. (2022). From Habit-Forming to Habit-Breaking Availability: Experiences on Electronic Gambling Machine Closures During COVID-19. *Frontiers in Psychology*, *12*, 788586. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.788586

Meyer, C., Bischof, A., Westram, A., Jeske, C., de Brito, S., Glorius, S., Schön, D., Porz, S., Gürtler, D., Kastirke, N., Hayer, T., Jacobi, F., Lucht, M., Premper, V., Gilberg, R., Hess, D., Bischof, G., John, U., & Rumpf, H.-J. (2015). The "Pathological Gambling and Epidemiology" (PAGE) study program: Design and fieldwork: The PAGE Study Program. *International Journal of Methods in Psychiatric Research*, *24*(1), 11–31. https://doi.org/10.1002/mpr.1458

Meyer, G. (2022). Glücksspiel—Zahlen und Fakten. In *DHS Jahrbuch Sucht 2022* (Bd. 4, S. 97–112). Pabst. https://gerhard.meyer.uni-bremen.de/index_dateien/000310S120ff.pdf

Meyer, G., & Bachmann, M. (2011). *Spielsucht: Ursachen und Therapie* (Bd. 3). Springer.

Meyer, G., Kalke, J., & Hayer, T. (2018). The impact of supply reductionon the prevalence of gamblingparticipation and disordered gambling behavior: A systematic review. *SUCHT*, *64*(5–6), 283–293. https://doi.org/10.1024/0939-5911/a000562

Meyer, G., von Meduna, M., Brosowski, T., & Hayer, T. (2015). Compliance check of gambler and youth protection in German amusement arcades: A pilot study. *INTERNATIONAL GAMBLING STUDIES*, *15*(3), 343–360. https://doi.org/10.1080/14459795.2015.1053822

Narayanan, S., & Manchanda, P. (2012). An Empirical Analysis of Individual Level Casino Gambling Behavior. *Quantitative Marketing and Economics*, *10*, 27–62. https://doi.org/10.2139/ssrn.1287714

Newall, P. W. S., Walasek, L., & Ludvig, E. A. (2020). Equivalent gambling warning labels are perceived differently. *Addiction*, *115*(9), 1762–1767. https://doi.org/10.1111/add.14954

O'Gilvie, P. J. (2022a). The impact of casino proximity on northeast urban communities: A literature review. *Humanities and Social Sciences Communications*, *9*(1), 1–9.

O'Gilvie, P. J. (2022b). The impact of casino proximity on northeast urban communities: A literature review. *Humanities and Social Sciences Communications*, *9*(1), 1–9.

Parke, J., & Griffiths, M. (2006). The psychology of the fruit machine: The role of structural characteristics (revisited). *International Journal of Mental Health and Addiction*, *4*, 151–179. https://doi.org/10.1007/s11469-006-9014-z

Pickering, D., Nong, Z., Gainsbury, S. M., & Blaszczynski, A. (2019). Consumer Perspectives of a Multi-Venue Gambling Self-Exclusion Program: A Qualitative Process Analysis. *Journal of Gambling Issues*, *41*, 20–39. https://doi.org/10.4309/jgi.2019.41.2

Raisamo, S., Warpenius, K., & Rimpela, A. (2015). Changes in minors' gambling on slot machines in Finland after the raising of the minimum legal gambling age from 15 to 18 years: A repeated cross-sectional study. *Nordic Studies on Alcohol and Drugs*, *32*(6), 579–590. https://doi.org/10.1515/nsad-2015-0055

Raupp, J., & Vogelgesang, J. (2009). Grundgesamtheit und Stichprobenverfahren. In *Medienresonanzanalyse* (S. 137–150). VS Verlag für Sozialwissenschaften. https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/978-3-531-91605-7_6.pdf

Rehbein, F., Kalke, J., Bleckmann, P., Rüdiger, T.-G., & Mößle, T. (2014). Verhältnisprävention bei stoffungebundenen Süchten. In *Verhaltenssüchte* (S. 155–175). Springer.

Remmers, P., Griffiths, M., Parke, J., & Derevensky, J. L. (2012). *Der Einfluss struktureller und situationsbedingter Merkmale auf das Spielverhalten an Spielautomaten*. https://vdai.de/wp-content/uploads/2021/04/T-S-GuA_11_Griffiths_Einfluss-auf-Spielverhalten.pdf

Richter, D. D. (2019). Umgehen Spielgeräte die Spielverordnung? – Einige grundsätzliche Anmerkungen. *GewArchiv*, *11*, 422–426.

Rintoul, A., Deblaquiere, J., & Thomas, A. (2017). Responsible gambling codes of conduct: Lack of harm minimisation intervention in the context of venue self-regulation. *Addiction Research & Theory*, *25*(6), 451–461. https://doi.org/10.1080/16066359.2017.1314465

Rolando, S., Scavarda, A., Devietti Goggia, F., Spagnolo, M., & Beccaria, F. (2021). Italian gamblers' perspectives on the impact of slot machine restrictions on their behaviors. *International Gambling Studies*, *21*(2), 346–359. https://doi.org/10.1080/14459795.2021.1885724

Sassen, M., Kraus, L., Bühringer, G., Pabst, A., Piontek, D., & Taqi, Z. (2011). Gambling among adults in Germany: Prevalence, disorder and risk factors. *SUCHT*, *57*(4), 1–9. https://doi.org/10.1024/0939-5911.a000115

Škařupová, K., Vlach, T., & Mravčík, V. (2020). Early intervention and identification of gambling disorder: A systematic literature review of strategies implemented by gambling operators. *Central European Journal of Public Health*, *28*(1), 18–23. https://doi.org/10.21101/cejph.a5849

Sonntag, D. (2006). Risikofaktoren des problematischen Glücksspielverhaltens. *Zeitschrift für Klinische Psychologie und Psychotherapie: Forschung und Praxis*, *35*, 314. https://doi.org/10.1026/1616-3443.35.4.314

Stevens, M., & Livingstone, C. (2019). Evaluating changes in electronic gambling machine policy on user losses in an Australian jurisdiction. *Bmc Public Health*, *19*, 517. https://doi.org/10.1186/s12889-019-6814-1

Stewart, S. H., & Zack, M. (2008). Development and psychometric evaluation of a three-dimensional Gambling Motives Questionnaire. *Addiction*, *103*(7), 1110–1117. https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2008.02235.x

Stinchfield, R., McCready, J., Turner, N. E., Jimenez-Murcia, S., Petry, N. M., Grant, J., Welte, J., Chapman, H., & Winters, K. C. (2016). Reliability, Validity, and Classification Accuracy of the DSM-5 Diagnostic Criteria for Gambling Disorder and Comparison to DSM-IV. *Journal of Gambling Studies*, *32*(3), 905–922. https://doi.org/10.1007/s10899-015-9573-7

Strohaeker, T. (2019). The Relationship Between Self-Limitation and Gambling Behavior Among German Gambling Arcade Visitors. *Journal of Gambling Studies*, *35*(4), 1229–1248. https://doi.org/10.1007/s10899-019-09853-0

Sulkunen, P., Babor, T. F., Cisneros Örnberg, J., Egerer, M., Hellman, M., Livingstone, C., Marionneau, V., Nikkinen, J., Orford, J., & Room, R. (2021). Setting limits: Gambling, science and public policy—Summary of results. *Addiction*, *116*(1), 32–40.

Tanner, J., Drawson, A. S., Mushquash, C. J., Mushquash, A. R., & Mazmanian, D. (2017). Harm reduction in gambling: A systematic review of industry strategies. *Addiction Research & Theory*, *25*(6), 485–494.

Thomas, S. L., Randle, M., Bestman, A., Pitt, H., Bowe, S. J., Cowlishaw, S., & Daube, M. (2017). Public attitudes towards gambling product harm and harm reduction strategies: An online study of 16-88 year olds in Victoria, Australia. *Harm Reduction Journal*, *14*, 49. https://doi.org/10.1186/s12954-017-0173-y

Thorne, H. B., Goodwin, B., Langham, E., Rockloff, M., & Rose, J. (2016a). Preferred electronic gaming machine environments of recreational versus problem gamblers: An in-venue mixed methods study. *Journal of Gambling Issues*, *34*, 221–243.

Thorne, H. B., Goodwin, B., Langham, E., Rockloff, M., & Rose, J. (2016b). Preferred electronic gaming machine environments of recreational versus problem gamblers: An in-venue mixed methods study. *Journal of Gambling Issues*, *34*, 221–243. https://doi.org/10.4309/jgi.2016.34.12

Trümper, J. (2021). *Einblicke in den illegalen Glücksspielmarkt 2021*. VDAI Verlags- und Veranstaltungsgesellschaft mbH. http://docs.dpaq.de/18312-211130_einblicke_in_den_illegalen_gl_cksspielmarkt_2021_-_fin.pdf

Trümper, J., Trümper, M., & Trümper, F. (2022). *Erweiterte Einblicke in den illegalen Glücksspielmarkt 2022*.

Velasco, V., Scattola, P., Gavazzeni, L., Marchesi, L., Nita, I. E., & Giudici, G. (2021a). Prevention and Harm Reduction Interventions for Adult Gambling at the Local Level: An Umbrella Review of Empirical Evidence. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *18*(18), 9484. https://doi.org/10.3390/ijerph18189484

Velasco, V., Scattola, P., Gavazzeni, L., Marchesi, L., Nita, I. E., & Giudici, G. (2021b). Prevention and Harm Reduction Interventions for Adult Gambling at the Local Level: An Umbrella Review of Empirical Evidence. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *18*(18), 9484. https://doi.org/10.3390/ijerph18189484

Vieweg, H.-G. (2022). *Die Deutsche Automatenwirtschaft: Lage 2020 – Entwicklung 2021 – Perspektiven 2022*. IFH Köln. https://www.ifhkoeln.de/produkt/wirtschaftsentwicklung-des-gewerblichen-automatenspiels-2021/

Walker, D. M., Litvin, S. W., Sobel, R. S., & St-Pierre, R. A. (2015). Setting Win Limits: An Alternative Approach to „Responsible Gambling"? *Journal of Gambling Studies*, *31*(3), 965–986. https://doi.org/10.1007/s10899-014-9453-6

Wickwire, E. M., Whelan, J. P., Meyers, A. W., & Murray, D. (2007). Environmental correlates of gambling behavior in urban adolescents. *Journal of Abnormal Child Psychology*, *35*(2), 179–190. https://doi.org/10.1007/s10802-006-9065-4

Wohl, M. J., Gainsbury, S., Stewart, M. J., & Sztainert, T. (2013). Facilitating responsible gambling: The relative effectiveness of education-based animation and monetary limit setting pop-up messages among electronic gaming machine players. *Journal of Gambling Studies*, *29*(4), 703–717. https://doi.org/10.1007/s10899-012-9340-y

Wohl, M. J., Santesso, D. L., & Harrigan, K. (2013). Reducing Erroneous Cognition and the Frequency of Exceeding Limits among Slots Players: A Short (3-minute) Educational Animation Facilitates Responsible Gambling. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *11*(4), 409–423. https://doi.org/10.1007/s11469-012-9424-z

World Health Organization. (2019). *ICD-11: International Classification of Diseases 11th Revision*. https://icd.who.int/browse11/l-m/en

Young, M., Markham, F., & Doran, B. (2012). Placing Bets: Gambling venues and the distribution of harm. *Australian Geographer*, *43*(4), 425–444. https://doi.org/10.1080/00049182.2012.731302

Zoglauer, M., Czernecka, R., Bühringer, G., Kotter, R., & Kräplin, A. (2021). Relationship between physical availability of gambling and gambling behaviour/ disorder: A systematic review. *Journal of Gambling Issues*, *47*. https://jgi.camh.net/index.php/jgi/article/view/4117

9. Deklaration konkurrierender Interessen

Die vorliegende Studie wurde vom BMWK nach einer Ausschreibung an die TU Dresden in Auftrag gegeben und finanziert. Die allgemeinen Fragestellungen der Untersuchungen waren im Ausschreibungstext vorgegeben. Die Autor:innen waren unabhängig in der wissenschaftlichen Ausgestaltung der Fragestellungen, der Methodik und Durchführung der Studie sowie der Auswertung, Interpretation und Publikation der Ergebnisse.

9.1 Studienleitung

Prof. Dr. Gerhard Bühringer

Direkte konkurrierende Interessen

(1) Finanzielle Förderung (alleine oder zusammen mit anderen Projektleitern) von Forschungsvorhaben zum Glücksspielen (epidemiologische Studien; Spieler- und Verbraucherschutz, Regulierungskonzepte) am IFT Institut für Therapieforschung bzw. an der TU Dresden in den letzten 15 Jahren: Bayerisches Staatsministerium für Gesundheit und Pflege aus Mitteln des Bayerischen Staatsministeriums der Finanzen, für Landesentwicklung und Heimat (oberste Glücksspielaufsichtsbehörde über eigene Glücksspielangebote im Rahmen des Glücksspielmonopols sowie über private Anbieter; Förderung von Projekten über die Landesstelle Glücksspielsucht), Bundesministerium für Gesundheit (epidemiologische Studien), Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (Studien zur SpielV 2009-10 und 2021-23; Aufsichtsbehörde über Teilbereiche des Rechts für Geldspielautomaten), Deutsche Forschungsgemeinschaft (Einzelförderung sowie SFB -Teilprojekt), Mitglieder des Düsseldorfer Kreis (Entwicklung von Spielerschutzkonzepten: Westdeutsche Lotterie und Lotto Thüringen, Westdeutsche Spielbanken und Spielbank Bad Homburg, Tipico, Löwen Entertainment und Schmidt Gruppe); Europäische Kommission (ALICE-RAP, Teilbereich Glücksspielen) sowie weitere staatliche und gewerbliche Glücksspielanbieter (Schulungen zu Spielerschutz, Stellungnahmen: b-win, Baden-Württembergische Spielbanken, Bundesverband deutscher Spielbanken);

(2) Förderung einer multizentrischen internationalen Psychotherapiestudie zur Behandlung älterer Alkoholabhängiger durch die Lundbeck Stiftung;

(3) Förderung eines Therapiekonzepts für die psychotherapeutische Behandlung psychischer Störungen von Piloten/innen durch insgesamt 18 Fluggesellschaften.

Die fördernden Stellen hatten keinen Einfluss auf Untersuchungsplan, Durchführung, Auswertung, Interpretation und Publikation der Studien und ihrer Ergebnisse.

Indirekte konkurrierende Interessen

(1) Mitgliedschaft im Düsseldorfer Kreis: interdisziplinäre Initiative von Vertretern der öffentlichen und privaten Glücksspielanbieter, der Forschung, Beratung und des Hilfesystems zur Entwicklung von Vorschlägen für eine bundesweite Glücksspielregulierung sowie für einen öffentlich kontrollierten Jugend-, Verbraucher- und Spielerschutz (www.duesseldorfer-kreis.de).

(2) Bis Ende 2019 Mitglied und früherer Vorsitzender des Wissenschaftlichen Beirats der Europäischen Drogenbeobachtungsbehörde (EMCDDA), die u.a. Verbotsempfehlungen und Forschungsempfehlungen für die Europäische Kommission erarbeitet.

9.2 Stellvertretende Studienleitung

Dr. habil. Anja Kräplin

Finanzielle Förderung der eigenen Stelle an der TU Dresden in den letzten 15 Jahren: Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG), BMWK (aktuelle Studie), International Center for Responsible Gaming (ICRG). Finanzielle Förderung von weiteren Forschungsvorhaben zum Glücksspielen in den letzten 15 Jahren: Uneingeschränkte Forschungsspenden an die Technische Universität Dresden von Tipico Co. Ltd. (RIGAB-Studie) und vom Bundesverband deutscher Spielbanken gegr. 2008 als BupriS e. V. (CEGG-Studie). Keine indirekten konkurrierenden Interessen.

Dipl.-Psych. Robert Czernecka

Finanzielle Förderung der eigenen Stelle in den letzten 6 Jahren: unbeschränkte Spende von Mitgliedern des Düsseldorfer Kreises an die TU Dresden und durch das BMWK (aktuelle Studie). Finanzielle Förderung von Forschungsvorhaben zum Glücksspielen in den letzten 6 Jahren: uneingeschränkte Forschungsspenden an die Technische Universität Dresden von Tipico Co. Ltd. (RIGAB-Studie) und vom Bundesverband deutscher Spielbanken gegr. 2008 als BupriS e. V. (CEGG-Studie). Keine indirekten konkurrierenden Interessen.

9.3 Mitarbeiter:innen

M.Sc. Käthe Kupka

Finanzielle Förderung der eigenen Stelle durch das BWMK während der Projektlaufzeit. Keine indirekten konkurrierenden Interessen.

M.Sc. Annette Panzlaff

Finanzielle Förderung der eigenen Stelle durch das BWMK während der Projektlaufzeit. Keine indirekten konkurrierenden Interessen.

9.4 Fachlicher Beirat

Prof. Dr. Ursula Gisela Buchner

Direkte konkurrierende Interessen

Seit 2022 auch als Suchttherapeutin in einer ambulanten Suchtrehabilitation mit Schwerpunkt Alkohol, Glücksspiel und Medikamente tätig (in Teilzeit).

Indirekte konkurrierende Interessen

(1) Mitgliedschaft bei *The Addiction and the Family International Network* (AFINet); Ziel von AFINet ist die Verbesserung des Wohlergehens von Menschen, die suchtbetroffene Personen in ihrem nahen Umfeld haben; die Mitgliedschaft ist mit keiner finanziellen Förderung verbunden. (2) Bis Ende 2017 Mitarbeit bei der *Bayrischen Akademie für Sucht- und Gesundheitsfragen BAS/ Landessstelle Glücksspielsucht in Bayern*; Finanzierung über das Bayrische Staatsministerium für Gesundheit und Pflege aus Mitteln des Bayrischen Staatsministeriums der Finanzen, für Landesentwicklung und Heimat (oberste Aufsicht über öffentliche Glücksspiele und private Anbieter); keine Auflagen für die fachliche Tätigkeit und Publikationen.

Prof. Dr. Reiner Hanewinkel

Direkte konkurrierende Interessen: Keine.

Forschungsförderungen:

Ausschließlich durch die öffentliche Hand (EU, Ministerien auf Bundes- und Landesebene sowie nachgeordnete Behörden), Stiftungen, gesetzlichen Krankenkassen.

Zeitlebens keine Förderungen durch die Suchtmittel-, die Glücksspiel-, pharmazeutische Industrie oder andere gewinnorientierte Unternehmen.

Funktionen in Vereinen:

Stellvertretender Vorsitzender des Aktionsbündnisses Nichtrauchen e.V. (ABNR).

Mitglied des wissenschaftlichen Kuratoriums der Deutschen Hauptstelle für Suchtfragen e.V. (DHS).

Dr. Olaf Rilke

Keine potenziellen (materiellen/nichtmateriellen) Interessenskonflikte.

Dargestellt werden finanzielle Zuwendungen als auch Mitgliedschaften des Arbeitgebers, die im thematischen Zusammenhang stehen könnten:

Finanzielle Förderung der Sächsischen Landesstelle gegen die Suchtgefahren (SLS) durch das Sächsische Staatsministerium für Soziale und Deutsche Rentenversicherung Mitteldeutschland, es bestehen keine Vorgaben zu suchtpolitischen Positionen und Einflussnahme auf Veröffentlichungen.

Die SLS ist Mitglied im bundesweiten Bündnis gegen Sportwettenwerbung www.buendnis-gegen-sportwettenwerbung.de.

Priv. Doz. Dr. Alfred Uhl

Keine konkurrierenden Interessen.

10. Bildbeschreibungen

10.3 Bildbeschreibung Abbildung 1

Alternativtext: „Säulendiagramm: Einschätzung der derzeit Spielenden zur Wichtigkeit verschiedener Gründe zum Spielen an GSG“

Bildbeschreibung: Auf der X-Achse werden die acht Kategorien „Spaß/Unterhaltung“, “Mit Freund:innen zusammen sein“, „Andere Menschen kennenlernen“, „Spielautomaten überlisten“, „Geld für andere Zwecke gewinnen“, „Geld zurückgewinnen, das ich beim Spielen verloren habe“, „Innerer Drang zum Spielen“, „Entspannen/Probleme hinter sich lassen“ dargestellt. Die Y-Achse gibt die Häufigkeit der Nennung der Einschätzungen der jeweiligen Kategorien in % in 20er Schritten an. Die Z-Achse teilt die Kategorien jeweils in die Einschätzungen „Sehr wichtig “, „Eher wichtig“, „Eher unwichtig“ bis „Sehr unwichtig“ ein.

Die Einschätzung der Wichtigkeit unterscheidet sich zwischen den Gründen stark. Der Grund „Es macht Spaß; zur Unterhaltung“ wurde am stärksten von 42% „sehr wichtig“ und von 45% „eher wichtig“ angegeben. Weitere Gründe, wie „Mit Freund:innen zusammen sein“, „Automaten überlisten“, „Um Geld zu gewinnen, das ich für andere Zwecke verwenden kann“ und „Um zu entspannen und (manchmal) meine Probleme hinter mir zu lassen“ wurden jeweils von 24 bis 48% als „sehr wichtig“ und „eher wichtig“ bewertet.

Wertetabelle

	Spaß / Unterhaltung	**Mit Freund: innen zusammen sein**	**Andere Menschen kennenlernen**	**Spielautomaten überlisten**	**Geld für andere Zwecke gewinnen**	**Geld zurückzugewinnen, das ich beim Spielen verloren habe**	**Innerer Drang zu Spielen**	**Entspannen/ Probleme hinter sich lassen**
Sehr wichtig	185 (42%)	104 (24%)	44 (10%)	127 (29%)	135 (31%)	117 (26%)	66 (15%)	114 (26%)
Eher wichtig	199 (45%)	156 (35%)	114 (26%)	181 (41%)	183 (41%)	174 (39%)	164 (37%)	214 (48%)
Eher unwichtig	50 (11%)	121 (27%)	154 (35%)	101 (23%)	95 (21%)	97 (22%)	157 (36%)	87 (20%)
sehr unwichtig	8 (2%)	61 (14%)	130 (29%)	33 (7%)	29 (7%)	54 (12%)	55 (12%)	27 (6%)

10.4 Bildbeschreibung Abbildung 2

Alternativtext: „Säulendiagramm: Einschätzung der derzeit Spielenden zum Einfluss der einzelnen Faktoren darauf, dass Personen glücksspielbezogene Probleme entwickeln“.

Bildbeschreibung: Auf der X-Achse werden die fünf Kategorien „Eigenschaften der Spiele“, “ Eigenschaften der Spielhalle“, „Eigenschaften der Gaststätte“, “ Eigenschaften der Person“ und „Eigenschaften des Umfeldes“ dargestellt. Die Y-Achse gibt die Häufigkeit der Nennung der Einschätzungen in % in 20er Schritten an. Die Z-Achse teilt die Kategorien jeweils in die Einschätzungen „Ja“ und „Nein“ ein.

Die Angaben zur Einschätzung des Einflusses der einzelnen Faktoren darauf, dass Personen glücksspielbezogene Probleme entwickeln, waren sehr unterschiedlich. Die Kategorie „Eigenschaften der Person“ wurde von derzeit Spielenden am häufigsten mit 70% bejaht. Die Kategorien „Eigenschaften der Spiele“, „Eigenschaften der Spielhalle“, „Eigenschaften des Umfelds“ und „Eigenschaften der Gaststätte“ wurden jeweils von 48% bis 57% bejaht.

Wertetabelle

	Eigenschaften der Spiele	**Eigenschaften der Person**	**Eigenschaften des Umfelds**	**Eigenschaften der Spielhalle**	**Eigenschaften der Gaststätte**
Ja	309 (52%)	421 (70%)	285 (48%)	245 (54%)	82 (57%)
Nein	290 (48%)	178 (30%)	314 (52%)	210 (46%)	62 (43%)
Keine Angabe	1 (0%)	1 (0%)	1 (0%)	1 (0%)	0 (0%)

10.5 Bildbeschreibung Abbildung 3

Alternativtext: „Säulendiagramm: Einschätzung der (ehemals) Spielenden im Hilfesystem zur Wichtigkeit verschiedener Gründe zum Spielen an GSG“

Bildbeschreibung: Auf der X-Achse werden die acht Kategorien „Spaß/Unterhaltung“, “Mit Freund:innen zusammen sein“, „Andere Menschen kennenlernen“, „Spielautomaten überlisten“, „Geld für andere Zwecke gewinnen“, „Geld zurückgewinnen, das ich beim Spielen verloren habe“, „Innerer Drang zum Spielen“, „Entspannen/Probleme hinter sich lassen“ dargestellt. Die Y-Achse gibt die Häufigkeit in % in 20er Schritten an. Die Z-Achse teilt die Kategorien jeweils in „Sehr wichtig“, „Eher wichtig“, „Eher unwichtig“ bis „Sehr unwichtig“ ein.

Für den Grund „Geld zurückgewinnen, das ich beim Spielen verloren habe“ wurde mit 91% am häufigsten „sehr wichtig“ genannt. Am zweithäufigsten wurde der Grund „Entspannen/Probleme

hinter sich lassen“ von 82% „sehr wichtig“ genannt. 73% geben am dritthäufigsten an, dass sie aus „Inneren Drang zum Spielen“ an GSG spielen. Auch die Gründe „Spielautomaten überlisten“, „Geld für andere Zwecke gewinnen“ und „Spaß/Unterhaltung“ wurden mit jeweils 45% als „sehr wichtig“ genannt. „Andere Menschen kennenlernen“ wurde hingegen von über 55% als „sehr unwichtig“ bewertet. Der Grund „Um mit Freund:innen zusammen zu sein“ wird sehr unterschiedlich von 18% als „sehr wichtig“ und jeweils von 27% als „eher wichtig“, „eher unwichtig“ und als „sehr unwichtig“ bewertet.

Wertetabelle

	Spaß / Unterhaltung	**Mit Freund:innen zusammen sein**	**Andere Menschen kennenlernen**	**Spielautomaten überlisten**	**Geld für andere Zwecke gewinnen**	**Geld zurückzugewinnen, das ich beim Spielen verloren habe**	**Innerer Drang zu Spielen**	**Entspannen/ Probleme hinter sich lassen**
Sehr wichtig	5 (45%)	2 (18%)	0 (0%)	5 (45%)	5 (45%)	10 (91%)	8 (73%)	9 (82%)
Eher wichtig	3 (27%)	3 (27%)	3 (27%)	2 (18%)	5 (45%)	1 (9%)	1 (9%)	0 (0%)
Eher unwichtig	2 (18%)	3 (27%)	2 (18%)	2 (18%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (9%)	1 (9%)
sehr unwichtig	1 (9%)	3 (27%)	6 (55%)	2 (18%)	1 (9%)	0 (0%)	1 (9%)	1 (9%)

10.6 Bildbeschreibung Abbildung 4

Alternativtext: „Säulendiagramm: Einschätzung der 11 (ehemals) Spielenden im Hilfesystem zum Einfluss der einzelnen Faktoren darauf, dass Personen glücksspielbezogene Probleme entwickeln“.

Bildbeschreibung: Auf der X-Achse werden die fünf Kategorien „Eigenschaften der Spiele“, „Eigenschaften der Spielhalle“, „Eigenschaften der Gaststätte“, “Eigenschaften der Person“ und „Eigenschaften des Umfeldes“ dargestellt. Die Y-Achse gibt die Häufigkeit in % in 20er Schritten an. Die Z-Achse teilt die Kategorien jeweils in acht Angaben „Sehr großen Einfluss“, „Großen Einfluss“, „Etwas Einfluss“, „Wenig Einfluss“, „Hat Einfluss, Größe nicht einschätzbar“, „Gar kein Einfluss“, „Keine Angabe“ und „Fehlender Wert“ ein.

Hinsichtlich des Einflusses der einzelnen Faktoren darauf, dass Personen glücksspielbezogene Probleme entwickeln, hat nach 36% der Spielenden die Kategorie „Eigenschaften der Person“ einen

„Sehr großer Einfluss“. Die „Eigenschaften der Spiele“ und „Eigenschaften des Umfelds“ haben nach jeweils 18% auch einen „sehr großer Einfluss“. „Eigenschaften der Spielhalle“ haben nach 55% einen „großen Einfluss“. Insgesamt haben die Kategorien „Eigenschaften der Person“ und „Eigenschaften des Umfelds“ nach den meisten Personen einen „großen“ oder „sehr großen Einfluss“.

„Eigenschaften der Gaststätte“ haben nach Bewertung von 36% der befragten Personen darauf, dass sich glücksspielbezogene Probleme entwickeln „Gar kein Einfluss“. Die „Eigenschaften der Spielhalle“, „Eigenschaften der Person“ und „Eigenschaften des Umfelds“ haben nach Angabe von jeweils 18% „Gar keinen Einfluss“.

Wertetabelle

	Eigenschaften der Spiele	**Eigenschaften der Person**	**Eigenschaften des Umfelds**	**Eigenschaften der Spielhalle**	**Eigenschaften der Gaststätte**
fehlender Wert	1 (9%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
keine Angabe	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	2 (18%)
Gar kein Einfluss	1 (9%)	2 (18%)	2 (18%)	2 (18%)	4 (36%)
Hat Einfluss, Größe nicht einschätzbar	1 (9%)	2 (18%)	3 (27%)	2 (18%)	1 (9%)
Wenig Einfluss	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (9%)	1 (9%)
Etwas Einfluss	2 (18%)	0 (0%)	2 (18%)	0 (0%)	2 (18%)
Großen Einfluss	4 (36%)	3 (27%)	2 (18%)	6 (55%)	1 (9%)
Sehr großen Einfluss	2 (18%)	4 (36%)	2 (18%)	0 (0%)	0 (0%)
fehlender Wert	1 (9%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)

10.7 Bildbeschreibung Abbildung 5

Alternativtext: „Säulendiagramm: Einschätzung der Betreibenden zur Wichtigkeit verschiedener Gründe für das Spielen an GSG“.

Bildbeschreibung: Auf der X-Achse werden die acht Kategorien „Spaß/Unterhaltung“, “Mit Freund:innen zusammen sein“, „Andere Menschen kennenlernen“, „Spielautomaten überlisten“, „Geld für andere Zwecke gewinnen“, „Geld zurückgewinnen, das ich beim Spielen verloren habe“,

„Innerer Drang zum Spielen“, „Entspannen/Probleme hinter sich lassen“, dargestellt. Die Y-Achse gibt die Häufigkeit der Nennung der Einschätzungen der jeweiligen Kategorien in % in 20er Schritten an. Die Z-Achse teilt die Kategorien jeweils in die Einschätzungen „Sehr wichtig “, „Eher wichtig“, „Eher unwichtig“ bis „Sehr unwichtig“ ein.

Der Grund „Es macht Spaß; zur Unterhaltung“ wurde am stärksten von 89% als „sehr wichtig“ angegeben. Weitere Gründe, wie „Mit Freund:innen zusammen sein“ und „Um zu entspannen und (manchmal) meine Probleme hinter mir zu lassen“ wurden jeweils von 30 bis 35% als „sehr wichtige“ Gründe für das Spielen an GSG angegeben. Als „eher wichtig“ wurden die Gründe „Um mit Freund:innen zusammen zu sein“ mit 42%, „Um zu entspannen und (manchmal) meine Probleme hinter mir zu lassen“ mit 46%, “Es reizt mich, den Spielautomaten zu überlisten und Geld zu gewinnen“ mit 37% und „Um einem inneren Drang zum Spielen zu folgen“ mit 35% angegeben.

Der Grund „Um Geld zu gewinnen, das ich für andere Zwecke verwenden kann“ wurde von 51% der Betreiber:innen als „eher unwichtig“ für das Spielen an GSG angegeben, sowie die Gründe „Um andere Menschen kennen zu lernen“ mit 42% und „Um Geld zurückzugewinnen, das ich beim Spielen verloren habe“ mit 37%.

Als „Sehr unwichtige“ Gründe für das Spielen an GSG wurden von den Betreiber:innen „Um Geld zu gewinnen, das ich für andere Zwecke verwenden kann“ mit 26% angegeben. Die Gründe „Um Geld zu gewinnen, das ich für andere Zwecke verwenden kann“ wurden mit 21%, „Es reizt mich, die Spielautomaten zu überlisten und Geld zu gewinnen“ mit 16% und „Um einem inneren Drang zum Spielen zu folgen“ mit 14% angegeben.

Wertetabelle

	Es macht Spaß; zur Unterhaltung.	Um mit Freund:innen zusammen zu sein.	Um andere Menschen kennen zu lernen.	Es reizt mich, die Spielautomaten zu überlisten und Geld zu gewinnen.	Um Geld zu gewinnen, das ich für andere Zwecke verwenden kann.	Um Geld zurückzugewinnen, das ich beim Spielen verloren habe.	Um einem inneren Drang zum Spielen zu folgen.	Um zu entspannen und (manchmal) meine Probleme hinter mir zu lassen.
Sehr wichtig	51 (89%)	17 (30%)	6 (11%)	11 (19%)	1 (2%)	4 (7%)	4 (7%)	20 (35%)
Eher wichtig	5 (9%)	24 (42%)	16 (28%)	21 (37%)	14 (25%)	13 (23%)	20 (35%)	26 (46%)
Eher unwichtig	1 (2%)	10 (18%)	24 (42%)	15 (26%)	29 (51%)	21 (37%)	22 (39%)	5 (9%)
Sehr unwichtig	0 (0%)	5 (9%)	11 (19%)	9 (16%)	12 (21%)	15 (26%)	8 (14%)	2 (4%)
fehlender Wert	0 (0%)	1 (2%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (2%)	1 (2%)	0 (0%)	0 (0%)
keine Angabe	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (2%)	0 (0%)	3 (5%)	3 (5%)	4 (7%)

10.8 Bildbeschreibung Abbildung 6

Alternativtext: „Säulendiagramm: Einschätzung der Betreibenden zum Einfluss der einzelnen Faktoren darauf, dass Personen glücksspielbezogene Probleme entwickeln“.

Bildbeschreibung: Auf der X-Achse werden die fünf Kategorien „Eigenschaften der Spiele“, “Eigenschaften der Person“ „Eigenschaften des Umfeldes“, “ Eigenschaften der Spielhalle“ und „Eigenschaften der Gaststätte“ dargestellt. Die Y-Achse gibt die Häufigkeit in % in 20er Schritten an. Die Z-Achse teilt die Kategorien jeweils den sechs Angaben „Sehr großer Einfluss“ „Großer Einfluss“, „Etwas Einfluss“, „Wenig Einfluss“, „Hat Einfluss, Größe nicht einschätzbar“, „Gar kein Einfluss“ und „keine Angabe“ ein.

Hinsichtlich des Einflusses der einzelnen Faktoren, dass Personen glücksspielbezogene Probleme entwickeln gaben Betreiber:innen mit 28% bzw. 15% „Eigenschaften der Person“ und mit 17% bzw. 21% „Eigenschaften des Umfelds“ am häufigsten an, dass diese einen „sehr großen Einfluss“ bzw. einen „großen Einfluss“ haben.

Bei wenigen Kategorien schätzten Betreiber:innen hinsichtlich des Einflusses der einzelnen Faktoren, dass Personen glücksspielbezogene Probleme entwickeln ein, dass sie einen „geringen Einfluss“ darauf haben. Nur die „Eigenschaften der Spielhalle“ und „Eigenschaften der Gaststätte“ haben nach jeweils 15% und 20% „gar keinen Einfluss“ bzw. „wenig Einfluss“. Jeweils um die 35% der Betreiber:innen schätzten ein, dass „Eigenschaften der Spiele“ und „Eigenschaften der Spielhalle“ „gar keinen Einfluss“ darauf haben, dass Personen glücksspielbezogene Probleme entwickeln.

Wertetabelle

	Eigenschaften der Spiele	**Eigenschaften der Person**	**Eigenschaften des Umfelds**	**Eigenschaften der Spielhalle[1]**	**Eigenschaften der Gaststätte[2]**
Sehr großen Einfluss	0 (0%)	28 (50%)	17 (30%)	2 (4%)	0 (0%)
Großen Einfluss	3 (5%)	15 (26%)	21 (37%)	3 (5%)	0 (0%)
Etwas Einfluss	15 (26%)	8 (8%)	9 (16%)	7 (13%)	1 (50%)
Wenig Einfluss	2 (4%)	1 (2%)	4 (8%)	8 (15%)	0 (0%)
Hat Einfluss, Größe nicht einschätzbar	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (2%)	0 (0%)
Gar kein Einfluss	35 (61%)	3 (5%)	5 (9%)	34 (62%)	0 (0%)
keine Angabe	2 (4%)	2 (4%)	1 (2%)	0 (0%)	1 (50%)

10.9 Bildbeschreibung Abbildung 7

Alternativtext: „Säulendiagramm: Einschätzung der Expert:innen zum Einfluss der einzelnen Faktoren darauf, dass Personen glücksspielbezogene Probleme entwickeln“.

Bildbeschreibung: Auf der X-Achse werden die fünf Kategorien „Eigenschaften der Spiele“, “ Eigenschaften der Spielhalle“, „Eigenschaften der Gaststätte“, “Eigenschaften der Person“ und „Eigenschaften des Umfeldes“ dargestellt. Die Y-Achse gibt die Häufigkeit in % in 20er Schritten an. Die Z-Achse teilt die Kategorien jeweils den sechs Angaben „Sehr großer Einfluss“ „Großer Einfluss“, „Etwas Einfluss“, „Wenig Einfluss“, „Hat Einfluss, Größe nicht einschätzbar“, „Gar kein Einfluss“, „keine Angabe“ und „Fehlender Wert“ ein.

Hinsichtlich des Einflusses der einzelnen Faktoren, dass Personen glücksspielbezogene Probleme entwickeln, haben nach Expert:innen am häufigsten mit 55% die „Eigenschaften der Person“ einen „sehr großen Einfluss“. Die „Eigenschaften der Spiele“ und „Eigenschaften des Umfelds“ haben nach 35% und 30% der Personen jeweils einen „sehr großer Einfluss“. Die „Eigenschaften der Spielhalle“ und die „Eigenschaften des Umfelds“ haben gleichermaßen nach 50% der Personen einen „großer Einfluss“ darauf, dass Personen glücksspielbezogene Probleme entwickeln. Insgesamt haben die „Eigenschaften der Person“, „Eigenschaften der Spiele“ und „Eigenschaften des Umfelds“ nach den meisten Personen einen „großen“ oder „sehr großen Einfluss“.

Bei wenigen Kategorien bewerteten Expert:innen den Einflusses der einzelnen Faktoren darauf, dass Personen glücksspielbezogene Probleme entwickeln als einen „geringen Einfluss“. Nur die „Eigenschaften der Spielhalle“ haben nach jeweils 15% und „Eigenschaften der Gaststätte“ nach jeweils 20% „gar keinen Einfluss“ bzw. „wenig Einfluss“.

Die „Eigenschaften der Gaststätte“ haben unterschiedliche Bewertungen der Expert:innen hinsichtlich des Einflusses der einzelnen Faktoren, dass Personen glücksspielbezogene Probleme entwickeln. 20% bewerten diese Kategorien mit „Gar kein Einfluss“, 20% mit „Wenig Einfluss“ und 15% mit „Etwas Einfluss“. Wiederum 25% maßen den „Eigenschaften der Gaststätte“ einen „Großen Einfluss“ und 15% der Personen einen „sehr großen Einfluss“ bei.

Wertetabelle

	Eigenschaften der Spiele	Eigenschaften der Spielhalle	Eigenschaften der Gaststätte	Eigenschaften der Person	Eigenschaften des Umfelds
Fehlender Wert	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
Keine Angabe	0 (0%)	1(5%)	1 (5%)	1 (5%)	1 (5%)
Gar kein Einfluss	2 (10%)	3 (15%)	4 (20%)	0	1 (5%)
Hat Einfluss, Größe nicht einschätzbar	0	0	0	0	0
Wenig Einfluss	1 (5%)	3 (15%)	4 (20%)	0	1 (5%)
Etwas Einfluss	1 (5%)	2 (10%)	3 (15%)	1 (5%)	1 (5%)
Großer Einfluss	9 (45%)	10 (50%)	5 (25%)	7 (35%)	10 (50%)
Sehr großer Einfluss	7 (35%)	1 (5%)	3 (5%)	11(55%)	6 (30%)

10.10 Bildbeschreibung Abbildung 8

Alternativtext: „Säulendiagramm: Zusammenfassung verschiedener Regelverstöße getrennt nach Spielstätten-Typ“

Bildbeschreibung: Auf der X-Achse werden die sieben Kategorien „Ausweiskontrollen“, “Sperre“, „Identifikationsmittel/Mehrfachbespielung“, „Alkoholausschank“, „Aufstellung“, „Informationsmaterial“ und „keine Regelverstöße“ dargestellt. Die Y-Achse gibt die Häufigkeit in % in 10er-Schritten an. Die Z-Achse teilt die Kategorien jeweils in die Bereiche Gaststätte und Spielhalle.

Als Zusammenfassung verschiedener Regelverstöße getrennt nach Spielstätten-Typ wurden die Regelverstöße in Gaststätten „Informationsmaterial“ mit 77%, „Ausweiskontrollen“ mit 66% und „Identifikationsmittel/Mehrfachbespielung“ mit 57% am häufigsten festgestellt. Die Regelverstöße in den Bereichen „Sperre“ wurden als geringer ausgeprägt mit 3% und „keine Regelverstöße“ mit 5% festgestellt.

Bei Spielhallen waren die häufigsten Angaben für Regelverstöße aus den Bereichen „Identifikationsmittel/Mehrfachbespielung“ mit 40%, „keine Regelverstöße“ mit 29% und

„Informationsmaterial“ mit 24%. Die geringsten Angaben in Spielhallen sind „Alkoholausschank“ mit 2%, „Sperre“ mit 2% und „Ausweiskontrollen“ mit 13%.

Wertetabelle

	Spielhallen	**Gaststätte**
Ausweiskontrollen	13(15%)	29(66%)
Sperre	2(2%)	3(7%)
Identifikationsmittel/ Mehrfachbespielung	40(47%)	25(57%)
Alkoholausschank	2(2%)	-
Aufstellung	-	1(2%)
Informationsmaterial	20(24%)	34(77%)
keine Regelverletzung	29(34%)	5(11%)

10.11 Bildbeschreibung Abbildung 9

Alternativtext: „Säulendiagramm: Verteilung der Einschätzung des Charakters der Spielhallen durch Durchführende“.

Bildbeschreibung: Auf der X-Achse werden die Einschätzungen von 1 bis 6 entsprechend Schulnoten dargestellt (von 1 *Typ "Modernes Unterhaltungs-Zentrum", helle, freundliche Atmosphäre, gehobene Ausstattung* bis 6 *Typ "Einfache Spielhalle", altmodisches Erscheinungsbild, renovierungsbedürftig*)“. Die Y-Achse gibt die Anzahl der Einrichtungen in 5er Schritten an. Eine Z-Achse ist nicht enthalten.

Die Einschätzung „Modernes Unterhaltungs-Zentrum mit heller, freundlicher Atmosphäre und gehobener Ausstattung“ wurde für sieben Spielstätten auf der Skala abgegeben. Die häufigsten Angaben auf der Skala sind bei Typ 2 bis 4 mit jeweils 20 bis 25 Angaben. Die Einschätzung „Einfache Spielhalle mit altmodischem Erscheinungsbild, renovierungsbedürftig“ wird auf der Skala für den vorletzten Typ 5 für sieben Spielstätten und für Typ 6 für drei Spielstätten abgegeben.

Wertetabelle

Note	**Anzahl**
1	7
2	25
3	20
4	23
5	7
6	3

10.12 Bildbeschreibung Abbildung 10

Alternativtext: „Säulendiagramm: Häufigkeiten einer Aufstellung der GSG in Spielhallen einzeln, in Zweiergruppen und Gruppen von mehr als zwei Geräten“.

Bildbeschreibung: Auf der X-Achse werden die drei Kategorien „Einzeln“ und „Zweiergruppen“ und „Gruppen von mehr als zwei Geräten“ abgebildet. Die Y-Achse gibt die Häufigkeit in % in 20er Schritten an. Die Z-Achse teilt die Kategorien jeweils in „immer“, „eher vorwiegend“, „eher selten“, „nie“ und „fehlender Wert“ ein.

Die GSG in Spielhallen werden am häufigsten mit 66% immer in „Zweiergruppen“ aufgestellt. Mit 20% werden GSG „eher überwiegend“ in „Zweiergruppen“ in Spielhallen aufgestellt. Einzeln sind GSG mit 66% der Angaben „nie“ in Spielhallen aufgestellt und die Aufstellung in „Gruppen von mehr als zwei Geräten“ erfolgt mit 71% ebenfalls „nie“.

Wertetabelle

	immer	**eher überwiegend**	**eher selten**	**Nie**	**fehlender Wert**
Einzeln	1 (3%)	0 (0%)	6 (17%)	23 (66%)	5 (14%)
Zweiergruppen	23 (66%)	7 (20%)	1 (3%)	3 (9%)	2 (6%)
Gruppen von mehr als zwei Geräten	2 (6%)	1 (3%)	2 (6%)	25 (71%)	5 (14%)

10.13 Bildbeschreibung Abbildung 11

Alternativtext: „Säulendiagramm: Anzahl der dargestellten Inhalte auf den Informationsmaterialien (links) und der Art der angegebenen Beratungsangebote (rechts)“.

Bildbeschreibung: Links werden die dargestellten Inhalte der Informationsmaterialien auf der X-Achse in sieben Kategorien dargestellt: „Beratungsangebote“, “Selbsttest“, „Grundregeln“, „Gefährdung Jugendlicher“, „Folgen einer GS-Störung“, „erste Anzeichen“ und „Sperre“. Die Y-Achse gibt die Anzahl der Häufigkeit in 10er Schritten an. Eine Z-Achse ist nicht enthalten.

Als dargestellte Inhalte auf dem Informationsmaterial wurden „Beratungsangebote“ am häufigsten mit 47% der Angaben vorgefunden. Auch „Selbsttests“ mit 36 Angaben und „Grundregeln“ mit 23 Angaben wurden häufig vorgefunden. Weniger häufig waren Darstellungen von „Gefährdung Jugendlicher“, „Folgen einer GS-Störung“, „erste Anzeichen“ und „Sperre“ mit 5 oder weniger Angaben.

Rechts wird die Art der Beratungsangebote in vier Kategorien dargestellt: Am häufigsten mit 40% der Angaben wurden Beratungsangebote wie „Hotlines/Mailadressen“ auf Informationsmaterial gefunden. Ebenfalls häufig mit 37 der Angaben sind „konkrete Angebote“. Die Beratungsangebote „Webseiten“ und „Angehörige“ wurden bei 27 bzw. 25 der Informationsmaterialien festgestellt.

Wertetabelle

Inhalt auf Informationsmaterialien/Anzahl		**Art der angegebenen Beratungsangebote /Anzahl**	
Beratungsangebote	47	Hotlines/Mailadressen	40
Selbsttest	36	Webseiten	27
Grundregeln	23	Konkrete Angebote	37
Gefährdung Jugendlicher	5	Angehörige	25
Folgen einer GS-Störung	4		
erste Anzeichen	3		
Sperre	1		

10.14 Bildbeschreibung Abbildung 12

Alternativtext: „Säulendiagramm: Anteil der anwesenden Mitarbeitenden, für die Schulungszeugnisse vorgelegt werden konnten“.

Bildbeschreibung: Auf der X-Achse sind die Bereiche „Spielhalle“ und „Gaststätte“. Die Y-Achse gibt die Häufigkeit in % in 20er Schritten an. Die Z-Achse teilt jeweils die Bereiche Spielhalle und Gaststätte in „für keine“, „für einige“, „für alle“ und „keine Angabe“ ein.

In der Kategorie „Gaststätten“ konnten am häufigsten mit 86% für keine der anwesenden Mitarbeitenden Schulungszeugnisse vorgelegt werden. In 7% der Gaststätten konnten für einige bzw. ebenfalls für 7% „für alle“ Mitarbeitende Schulungszeugnisse vorgelegt werden.

In Spielhallen konnte bei 71% „für alle“ anwesenden Mitarbeiter:innen ein Schulungszeugnis vorgelegt werden. Bei 20% der Spielhallen wurden „für keine“ Mitarbeitende und bei 6% „für einige“ Mitarbeitende Schulungszeugnisse vorgelegt.

Wertetabelle

	Spielhallen	**Gaststätten**
für keine	7 (20%)	12 (86%)
für einige	2 (6%)	1 (7%)
für alle	25 (71%)	1 (7%)
Keine Angabe	1 (3%)	0 (0%)

10.15 Bildbeschreibung Abbildung 13

Alternativtext: „Säulendiagramm: Anteile der Spielstätten, die Sozialkonzepte und Dokumentationsbögen zur Ansprache von auffälligen Spielenden vorweisen können“.

Bildbeschreibung: Auf der X-Achse werden die beiden Kategorien „Sozialkonzept“ und „Dokumentationsbögen“ jeweils für die Bereiche „Spielhalle“ und Gaststätte“ dargestellt. Die Y- Achse gibt die Häufigkeit in % in 20er Schritten an. Die Z-Achse teilt die Kategorien jeweils in „vorhanden“, „nicht vorhanden“ und „keine Angabe“ ein.

Ein Sozialkonzept ist bei Spielhallen am häufigsten mit 94% „vorhanden“. In jeweils einer Spielhalle war ein Sozialkonzept „nicht vorhanden“ bzw. wurde „keine Angabe“ gemacht. Bei Gaststätten war hingegen bei 21% ein Sozialkonzept „vorhanden“. „Dokumentationsbögen“ zur Ansprache von auffälligen Spielenden wurde in 93 % der Gaststätten als „vorhanden“ angegeben. „Dokumentationsbögen“ wurden für 60% in Spielhallen als „vorhanden“ angegeben.

Wertetabelle

		vorhanden	**nicht vorhanden**	**keine Angabe**
Sozialkonzept	Spielhallen	33 (94%)	1 (3%)	1 (3%)
	Gaststätten	3 (21%)	11 (79%)	0 (0%)
Dokumentationsbögen	Spielhallen	21 (60%)	14 (40%)	0 (0%)
	Gaststätten	13 (93%)	1 (3%)	0 (0%)

10.16 Bildbeschreibung Abbildung 14

Alternativtext: „Säulendiagramm: Zusammenfassung verschiedener Regelverletzungen getrennt nach Spielstätten-Typ“.

Bildbeschreibung: Auf der X-Achse werden die zehn Kategorien „Verbotene Spiele“, “Zulassung“, „Aufstellung“, „Informationsmaterial“, „Spielen von Jugendlichen“, „Alkohol“ und „Mehrfachspiel und Spielerkarten“, „Beschulung“, „Sonstige“ und „keine Regelverletzung“ dargestellt. Die Y-Achse gibt die Häufigkeit in % in 20er Schritten an. Die Z-Achse teilt die Kategorien jeweils in die Bereiche „Spielhalle“ und „Gaststätte“.

In „Spielhallen“ kam am häufigsten die Regelverletzung im Bereich „Aufstellung“ mit 63% vor. Teilweise gab es in „Spielhallen“ Regelverletzungen im Bereich „Beschulung“ mit 23%, im Bereich „Mehrfachspiel und Spielerkarten“ und bei „Sonstige“ mit jeweils 20%. Die Regelverletzung im Bereich „Verbotene Spiele“ kam mit 29% vor. Weniger ausgeprägt waren in „Gaststätten“ die

Regelverletzungen in den Bereichen „Spielen von Jugendlichen“ mit 0% und „Zulassung“ mit 7%. Keine Regelverletzung gab es in 14% der Spielhallen.

Im Bereich „Gaststätten“ kamen mit 100% am häufigsten Regelverletzungen im Bereich „Informationsmaterial“ vor. Auch häufig wurden in „Gaststätten“ Regelverletzungen im Bereich „Beschulung“ mit 79% angegeben. Im Bereich „Aufstellung“ mit 57% und im Bereich „Mehrfachspiel und „Spielerkarten“ mit 50%. Die Regelverletzungen im Bereich „Verbotene Spiele“ kamen in Gaststätten zu 29% vor. Geringer ausgeprägt waren in „Gaststätten“ die Regelverletzungen im Bereich „Spielen von Jugendlichen“ mit 0% und im Bereich „Zulassung“ mit 7% der Angaben. Keine Regelverletzung wurde in 0% der Gaststätten angegeben.

Wertetabellen

	Spielhallen	**Gaststätten**
Zulassung	9%	7%
Aufstellung	63%	57%
Informationsmaterial	3%	100%
Spielen von Jugendlichen	0%	0%
Alkohol	3%	-
Mehrfachspiel und Spielerkarten	20%	50%
Beschulung	23%	79%
Sonstige	20%	0%
keine Regelverletzungen	14%	0%
Verbotene Spiele	9%	29%

10.17 Bildbeschreibung Abbildung 15

Alternativtext: „Säulendiagramm: Verteilung der Anzahl der Regelverletzungen pro Spielstätte getrennt nach Spielstätten-Typ“.

Bildbeschreibung: Auf der X-Achse werden die Spielstätten-Typen 1 bis 5 dargestellt. Die Y-Achse gibt die Anzahl der Einrichtungen bei Spielhallen bis 18 in 2er Schritten und bei Gaststätten bis 4,5 in 1er Schritten an. Links wird der Bereich „Spielhalle“ und rechts der Bereich „Gaststätte“ dargestellt.

Links: Bei 5 Spielhallen können 0 Regelverletzungen verzeichnet werden. Am häufigsten gab es eine Regelverletzung in 17 Spielhallen. Zwei Regelverletzungen wurden in 8 Spielhallen festgestellt. Weniger häufig waren 3 bis 5 Regelverstöße bei jeweils 0 bis 2 Spielhallen.

Bei Gaststätten sind vergleichsweise häufiger Regelverletzungen zu beobachten. 3 und 4 Regelverletzungen wurden jeweils in 4 Gaststätten beobachtet. Weniger häufig wurden ein und fünf Regelverstöße mit der Anzahl 1 und 2 verzeichnet.

Wertetabelle

	Spielhallen	**Gaststätten**
0	5	0
1	17	1
2	8	3
3	2	4
4	0	4
5	1	2

10.18 Bildbeschreibung Abbildung 16

Alternativtext: „Säulendiagramm: Verteilung der Noten vergeben durch Ordnungsämter".

Bildbeschreibung: Auf der X-Achse werden die Noten 1 bis 6 dargestellt. Die Y-Achse gibt die Anzahl der Einrichtungen links bis Anzahl 14 in 2er Schritten und rechts bei Gaststätten bis zur Anzahl 6 in 1er Schritten an. In der Z-Achse werden links „Spielhallen" und rechts „Gaststätten" dargestellt.

Links: Am häufigsten wurde die Note 2 bzw. 2,5 an 15 Spielhallen vergeben. Neun Spielhallen erhielten die Note 3 bzw. 3,5. Weniger häufig sind die Noten 1 bei vier Spielhallen und 4 bei fünf Spielhallen vergeben worden. Note 6 erhielt keine Spielhalle.

Rechts: Am häufigsten wurde die Note 5 an sechs Gaststätten vergeben. Note 1 und 3 erhielt keine Gaststätte von einem Ordnungsamtsmitarbeitenden. Hingegen wurde die Note 2 bzw. 2,5 an 4 Gaststätten vergeben und die Note 4 und 6 jeweils an 2 Gaststätten.

Wertetabelle

	Spielhallen	Gaststätten
1	4	0
1,5	0	0
2	14	3
2,5	1	1
3	9	0
3,5	1	0
4	5	2
4,5	0	0
5	1	6
5,5	0	0
6	0	2

10.19 Bildbeschreibung Abbildung 17

Alternativtext: „Säulendiagramm: Verteilung der Noten vergeben durch Projektmitarbeitende: links Spielhallen, rechts Gaststätten“.

Bildbeschreibung: Auf der X-Achse werden die Noten 1 bis 6 dargestellt. Die Y-Achse gibt die Anzahl der Spielstätten links bis 14 in 2er Schritten und rechts bis 7 in 1er Schritten an. In der Z-Achse werden links „Spielhallen“ und rechts „Gaststätten“ dargestellt.

Links: Am häufigsten wurde die Note 2 an 13 Spielhallen vergeben, danach folgen Note 3 bei 11 Spielhallen und Note 4 bei 7 Spielhallen. Note 1 und 5 wurde jeweils an eine Spielhalle vergeben und Note 6 erhielten zwei Spielhallen.

Rechts: Note 5 wurde am häufigsten an sechs Gaststätten vergeben. Darauffolgend Note 6 an 3 Gaststätten. Die Noten 2 bis 4 wurden jeweils an 1 bis 2 Gaststätten verteilt. Note 1 erhielt keine Gaststätte von Projektmitarbeitenden.

Wertetabelle

	Spielhallen	Gaststätten
1	1	0
2	13	1
3	11	2
4	7	2
5	1	6
6	2	3

10.20 Bildbeschreibung Abbildung 18

Alternativtext: „Säulendiagramm: Verteilung der subjektiven Einschätzung des Charakters der Spielhalle“.

Bildbeschreibung: Auf der X-Achse wird die Einschätzung auf einer Skala von 1 Typ bis 5 Typ dargestellt. 1 Typ entspricht "Modernes Unterhaltungs-Zentrum, helle, freundlich, gehobene Ausstattung“ und 6 Typ entspricht "Einfache Spielhalle, altmodisches Erscheinungsbild, renovierungsbedürftig“. Die Y-Achse gibt die Anzahl der Spielstätten in 5er Schritten an. Eine Z-Achse gibt es nicht.

Als 1 Typ „Modernes Unterhaltungs-Zentrum, hell, freundlich, gehobene Ausstattung“ werden vier Spielstätten eingeschätzt. Die häufigsten Einschätzungen auf der Skala sind Typ 2 und 3 mit jeweils 15 und 11 Angaben. Als 5 Typ „Einfache Spielhalle mit altmodischem Erscheinungsbild, renovierungsbedürftig“ werden drei Spielstätten auf der Skala eingeschätzt.

Wertetabelle

	Anzahl
1	4
2	15
3	11
4	3
5	1