

Responsible Gambling in Deutschland: Status quo und Handlungsempfehlungen

Lucia Sedlacek, Francesca Linke, Johanna Loy, Nicki-Nils Seitz & Ludwig Kraus

1. Responsible Gambling: Definition

Responsible Gambling (RG) kann als verantwortungsbewusstes Spielen übersetzt werden und umfasst Maßnahmen zur Prävention von Problemen und negativen Konsequenzen, die mit Glücksspiel in Verbindung stehen (Blaszczynski, Ladouceur & Shaffer, 2004; Forsström et al., 2017; Engebo et al., 2019). RG-Maßnahmen sind hierbei auf Seiten der Anbieter, Seiten der Hersteller und Seiten der Spielenden anzusiedeln. Formuliert werden gesetzliche Vorgaben zum verantwortungsbewussten Spielen durch die Regierungen der jeweiligen Länder. In Deutschland geben der Glücksspielstaatsvertrag und Glücksspieländerungsstaatsvertrag verpflichtende Richtlinien vor.

RG Maßnahmen verteilen Verantwortlichkeiten auf verschiedene Ebenen. Sie können hierbei das Ziel einer Glücksspiel-Politik darstellen und eine für Anbieter verpflichtende Praxis in Spielstätten festlegen, das Verhalten von Spielenden beschreiben oder mittels Aufklärungskampagnen die Förderung von RG bedeuten (Miller, 2016).

In Deutschland werden Veranstalter und Vermittler von öffentlichen Glücksspielen mittels Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV, 2008) und Glücksspieländerungsstaatsvertrag (GlüÄndStV, 2012) in §6 Sozialkonzept zur Anhaltung von Spielenden zu verantwortungsbewusstem Spiel und zur Vorbeugung der Entstehung von Glücksspielsucht verpflichtet. Anbieter von Glücksspielen müssen hierzu Sozialkonzepte entwickeln und gemäß der Vorgaben des Anhangs „Richtlinien zur Vermeidung und Bekämpfung



von Glücksspielsucht“ u.a. Datenerhebungen über Auswirkungen angebotener Glücksspiele auf die Entstehung von Glücksspielsucht, Personalschulungen in Früherkennung problematischen Spielverhaltens sowie Aufklärung von Spielenden hinsichtlich Gewinn- und Verlustwahrscheinlichkeiten und Suchtrisiken durchführen. Zudem müssen zum Spielerschutz getroffene Maßnahmen berichtet werden.





2. Responsible Gambling: Maßnahmen

Maßnahmen im Rahmen von Responsible Gambling umfassen:

- Aufklärung/ Infomaterial über Spielsucht und Hilfeangebote
- Personalschulungen: z.B. Früherkennung problematischen Spielverhaltens, Zugangs- und Alterskontrollen
- Tracking von Spielverhalten/ Screening zur Feststellung problematischen Spielverhaltens
- Selbsttests für Spielende
- Limitierung von Geldeinsatz und Spielzeit (durch Spielende oder Anbieter)
- Alternative Begrenzungen von Geldeinsatz:
 - Demo-Play (ohne Geldeinsatz) oder Spielerkarte (bargeldloses Spiel)
 - Bank Meter (Sicherung von Geldbeträgen)
 - (Automatisches) Spenden von Geldbeträgen
- Benachrichtigungen: statische oder dynamische (Pop-ups) Nachrichten; bezüglich Geld, Spielzeit, Selbstevaluation oder normatives Feedback
- Spielunterbrechungen / -pausen
- Ausschluss vom Spiel durch Spielersperren: Selbst- und Fremdsperre



3. Wirksamkeit einzelner RG-Maßnahmen

Die Wirksamkeit der einzelnen RG-Maßnahmen unterscheidet sich je nach Spielertyp (z.B. Gelegenheitsspielende oder problematisch Spielende) und struktureller wie situativer Charakteristika der Spielformen (z.B. Glücksspiele mit geringeren Einsätzen und höherer Spielgeschwindigkeit oder mit niedrigerer Geschwindigkeit und höheren Einsätzen). Es gilt psychologische Mechanismen hinter dem Kontrollverlust bei spezifischen Spiel-Parametern zu verstehen und im Angebot von RG-Maßnahmen zu berücksichtigen (Harris & Griffiths, 2017).

Spielende weisen grundsätzlich eine positive Einstellung gegenüber RG-Tools auf. Diese werden nicht als störend empfunden und führen nicht zu erhöhtem Spielabbruch (Auer et al., 2018; Nisbet, Jackson & Christensen, 2016; Ivanova et al., 2019). Somit sind Nachteile für Anbieter in Grenzen gehalten, was in Folge die Compliance dieser positiv beeinflusst. Zusätzlich tragen RG-Tools zur Steigerung der wahrgenommenen Kontrolle bei Spielenden bei (Harris & Griffiths, 2017).

Edukative Videos über RG vor Spielbeginn erhöhen das Einhalten vorher gesetzter Selbst-Limitierungen und reduzieren Risikoverhalten sowie irrtümliche Einschätzungen über Glücksspiel und Gewinnchancen (Floyd, Whelan, & Meyers, 2006; Wohl et al., 2013; Forström et al., 2017). Inhalte der Videos können Maßnahmen von RG, Aufklärung über Entstehung von Glücksspielsucht, Auswirkungen problematischen Spielverhaltens auf Angehörige und Ratschläge zur Wiedergewinnung von Kontrolle sein (Wohl et al., 2013).

Durch Verharmlosung von Glücksspiel in Werbebotschaften kann es zu Überschätzung der Kontrollierbarkeit bei Minderjährigen und vulnerablen Spielenden kommen. Mittels Vermittlung von verantwortungsvollem und moderatem Spielverhalten ist der Einfluss von Werbung auch zur Förderung des Spielerschutzes zu nutzen (Stöver, 2017).



Spielautomaten bergen ein besonders hohes Risikopotenzial (Meyer et al., 2010). Aufgrund leichter Erreichbarkeit in Gaststätten, hoher Spielgeschwindigkeit, Licht- und Toneffekte und programmierter Beinahe-Gewinne geraten Spielende schneller in einen Spielrausch und interpretieren eine unrealistische Kontrollierbarkeit der Gewinnchancen (Dowling, Smith & Thomas, 2005; Delfabbro & Winefield, 1999; Dixon et al., 2014). Zeitliche und monetäre Limits können dem entgegenwirken und die Umsetzung entstandener Absichten wie z.B. Abstinenz in konkrete Handlungen unterstützen (Kim et al., 2014).

Ein Großteil von befragten Spielenden empfindet die Begrenzung von Geldeinsätzen als nützlich und hilfreich (Auer, Reiestad & Griffiths, 2018). Die Aufforderung zum Setzen einer Limitierung hat hierbei Auswirkungen: Personen, die explizit die Spielzeit begrenzen sollten, taten dies auf Aufforderung signifikant häufiger als Personen, die keine Instruktion hierzu bekamen (Kim et al., 2014; Griffiths, 2018). Allerdings ist hierbei auf Freiwilligkeit zu achten, welche einen positiven Einfluss ausübt (Auer & Griffiths, 2013). Die Selbstlimitierung bietet die Möglichkeit einer Selbstregulation und Selbstverwaltung und stellt somit eine wichtige Maßnahme des Spielerschutzes und Schadensminimierung dar (Livingstone, Rintoul & Francis 2014; Strohäcker, 2019). Eine Limitierung löst allerdings nicht das Problem von Ausweichmöglichkeiten auf andere Glückspielformen (Harris & Griffiths, 2017).

Dynamische Warnmeldung (Pop-ups) in der Mitte des Bildschirms werden im Vergleich zu Warnmeldungen am Rand des Bildschirms besser erinnert und als einflussreicher sowie hilfreicher von Spielenden wahrgenommen (Gainsbury et al., 2015). Werden Nachrichten personalisiert, zeigt sich eher eine Reduktion in Spielzeit und Geldeinsatz (Auer & Griffiths, 2014; Wood & Wohl, 2015). Vorsicht ist bei der Verbalisierung von Informationsmaterial und Benachrichtigungen geboten aufgrund von mit Stigmata verbundenen negativen Zuschreibungen (Hing et al., 2016). Es kann auch das Gefühl entstehen, der eigenen Persönlichkeit beraubt und auf das Stigma redu-



ziert zu werden (Wöhr & Wuketich, 2019). Ausschlaggebend ist folglich ein positiver und wertfreier Tonfall der Nachrichten (Gainsbury et al., 2018).

Die Benachrichtigung über das Erreichen maximaler Geldeinsätze beeinflusst positiv das Einhalten von Limitierungen (Stewart & Wohl, 2013; Gainsbury et al., 2015; Wood & Wohl, 2015). Die Anzeige eines übrigbleibenden Geldbetrags ist jedoch wirkungsvoller als eine Anzeige in Form von Punkten (Ladoucer, 2009). Eine Erinnerung der Limitierungen als Pop-up führt zu erhöhtem Einhalten der Begrenzungen und geringerem Geldverlust (Stewart & Wohl, 2013; Griffith et al., 2018). Jedoch ist bisweilen unklar, ob der positive Einfluss von Benachrichtigungen tatsächlich ihrem Inhalt oder der bloßen Unterbrechung durch die Meldung zuzuschreiben ist (Harris & Griffiths, 2017).

Erzwungene Unterbrechungen können Kontrollverlust bei Spielenden hervorrufen und somit Craving auslösen (Blaszczynski et al., 2015). Je länger die Spielunterbrechung andauert, desto stärker werden Craving-Symptome. Spielunterbrechungen sollten demnach von kurzer Dauer (z.B. 3 Minuten) sein.



4. Status quo in Deutschland

In Deutschland werden bisher *Aufklärung* und *Bereitstellen von Informationsmaterial über Spielsucht und Hilfeangebote*, *Personalschulungen*, *Anwenden von Screenings zur Feststellung problematischen Spielverhaltens*, *Selbsttests für Spielende*, *Selbst- und Fremd-Limitierungen*, *Spielmonitoring*, *Spielunterbrechungen / -pausen* und *Spielersperren* als RG-Maßnahmen angewendet.

Personalschulungen und Screening zur Früherkennung

Spielbanken und Spielhallen in Deutschland sind dazu angehalten, Personalschulungen durchzuführen (§6 GlüÄndStV). Hierbei bedarf es jedoch noch einer Verbesserung der Alterskontrollen (konsistent ab 18 Jahren) und ihrer Akzeptanz beim Verkaufspersonal, die in Personalschulungen aufgegriffen werden könnte (Kalke & Hayer, 2018).

Das von Hayer und KollegInnen (2013) konzipierte Screening zur Erkennung von problematischem Spielverhalten (siehe ► **Abb. 1**) kann zur Unterstützung in Personalschulungen und zur Feststellung von Suchtentstehung durch z.B. Mitarbeitende in Spielstätten angewendet werden. Mittels 18 Items werden über verschiedene Kategorien (Spielzeit, Spielmuster, Einsatzvolumen, Gewinnsituation, Umgang mit Geld, Aggression, Habitus, Entwicklungsdynamik und soziales Umfeld) Früherkennungsmerkmale des Spielverhaltens und weitere Verhaltensauffälligkeiten dargeboten, die problematisch Spielende von unproblematisch Spielenden unterscheiden. In der Überprüfung der Validität und Praktikabilität des Screenings zeigte sich, dass bei einem Cutoff-Wert von sechs zutreffenden Items die Gütekriterien für ein nützliches Früherkennungsinstrument bei höherer Symptomschwere (mind. vier DSM-V-Kriterien erfüllt) gegeben sind (Meyer et al., 2018). Für das Erkennen von gefährdeten

Spielenden vor Entwicklung einer Suchtproblematik ist das Instrument allerdings in der bisherigen Ausführung nicht geeignet.

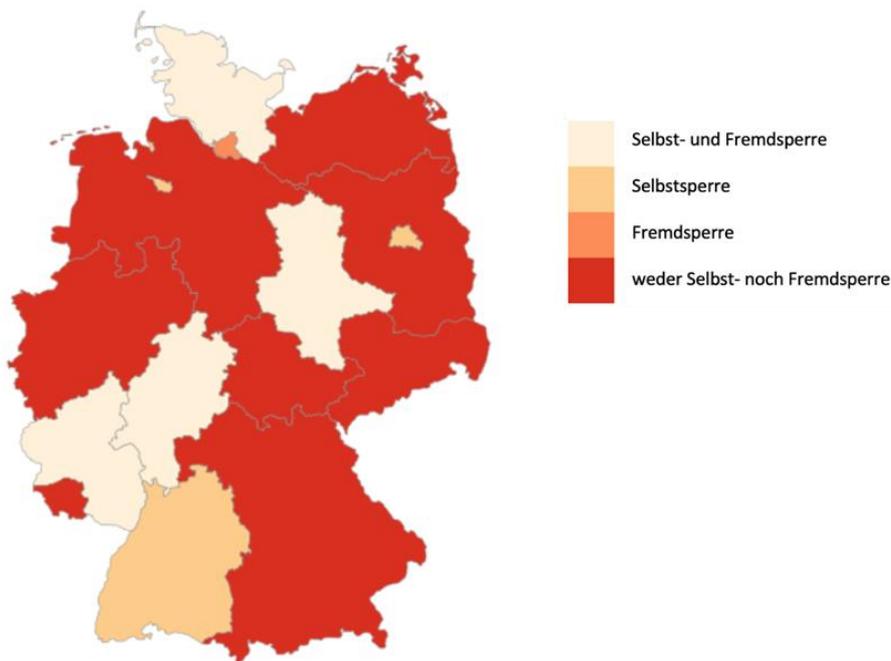
Kategorie (n)	Verhaltensindikator
Spielverhalten – Spielzeit (3)	Gast besucht die Spielstätte mehrere Tage hintereinander und spielt mit hoher Verweildauer
	Gast spielt mehr als 4 Stunden am Stück
	Gast erscheint mehrmals täglich in der Spielstätte
Spielverhalten – Spielmuster (2)	Gast verspielt Gewinne immer wieder und verlässt die Spielstätte in der Regel ohne Geld
	Gast kündigt an, sein Spielverhalten einzuschränken, ohne sich jedoch daran zu halten
Spielverhalten – Einsatzvolumen (1)	Gast spielt über einen längeren Zeitraum mit hohen Einsätzen pro Einzelspiel
Spielverhalten – Gewinnsituation (1)	Gast zeigt keine Freude mehr im Falle eines größeren Gewinns
Umgang mit Geld (2)	Gast wechselt während einer Spielsitzung mehrfach höhere Geldbeträge zum Weiter-spielen
	Gast verlässt kurzzeitig die Spielstätte, offensichtlich um Bargeld zu besorgen
Aggression (1)	Gast wirkt zunächst entspannt, verhält sich aber mit zunehmender Spieldauer immer aggressiver
Habitus (4)	Gast zeigt Anzeichen von großer Anspannung, d.h. Hektik, Nervosität oder Unruhe
	Gast ist vom Spielgeschehen vollständig eingenommen und nimmt andere Umweltreize gar nicht wahr
	Gast ist sehr ungeduldig oder genervt, wenn der Wechselvorgang nicht schnell genug erfolgt
Entwicklungsdynamik (3)	Gast spielt weiter, obwohl er stark übermüdet ist oder sich offensichtlich nicht gut fühlt
	Gast zeigt deutliche negative Veränderungen in der Kommunikation (z.B. ist zunehmend verschlossen, zieht sich immer mehr zurück, wird immer stiller bzw. spricht ausschließlich von Belastungen)
	Gast intensiviert sein Spielverhalten deutlich erkennbar (z.B. in Bezug auf die Spielhäufigkeit, Spieldauer, Einsatzhöhe pro Einzelspiel, Höhe der Gesamteinsätze, Anzahl der parallel bespielten Automaten)
Soziales Umfeld (1)	Gast benötigt immer höhere Gewinne, um positive Gefühle zu zeigen
	Gast lügt bezüglich seines Aufenthaltsortes (z.B. beim Telefonieren)

► **Abb. 1** Screening-Instrument zur Früherkennung von Problemspielern in Spielhal-len (Hayer et al., 2013)



Spielersperr

Hinsichtlich der Spielersperr wird in Deutschland für das staatliche Glücksspiel eine bundesweite Sperrdatei genutzt. Spielende sind bei der Sperr in Spielbanken bundesweit gesperrt. Die gesetzlichen Regelungen der Spielersperrn für das gewerbliche Glücksspiel lassen aufgrund der Rechtszersplitterung über die Bundesländer in Deutschland aktuell große Ausweicheffekte zu (Motka et al, 2019; Kraus et al., 2019). Während in manchen Bundesländern Regelungen zur Selbst- und Fremdsperr bestehen, legen andere Bundesländer keine Gesetz hierzu fest oder definieren nur eine Sperrform (siehe ► **Abb. 2**). Dies hat zur Folge, dass gesperrte Spielende auf andere Spielformen oder Spielstätten ausweichen. Es gilt, das Sperrsystem zu überarbeiten und eine übergreifende Lösung zu verfolgen, um einen effektiven Spielerschutz zu gewährleisten.



► **Abb. 2** Regelungen der Spielersperr gewerblicher Spielstätten in Deutschland (Motka et al., 2019)



Spielautomaten

Die Spielverordnung und der Glücksspielstaatsvertrag sehen an Spielautomaten eine Begrenzung von Geldeinsätzen und Verlusten sowie bestimmter Funktionen vor, um die Attraktivität und Reizstimulation des Automatenspiels im Sinne des Spielerschutzes zu mäßigen. Die Beschränkung der Anzahl an Automaten (z.B. 12 Spielautomaten in Spielotheken, max. drei Automaten bei Verkauf von alkoholischen Getränken) laut Spielverordnung (§1, §3 SpielV), Abschaffen der Automatiktaste (§13 Absatz 7 SpielV), Anzeige von Geldbeträgen anstatt Punkten (Punktespiel) sowie das Ausschließen *besonderer Suchtanreize durch schnelle Wiederholung* (§4 Abs. 5 Nr. 3 GlüStV) sollen das Risikopotenzial des Automatenspiels senken (§13 Absatz 1 SpielV). In der Praxis wurde die Automatiktaste allerdings bei manchen Herstellern in beispielsweise „Super-Start-Button“ umbenannt und erfüllt die gleiche Funktion wie zuvor.

Werbung zu Glücksspiel

Gemäß §5 des GlüStV und GlüÄndStV dürfen Werbeinhalte weder Minderjährige noch vergleichbar gefährdete Zielgruppen ansprechen. Auch auf falsche Aussagen über Gewinnchancen oder Art und Höhe der Gewinne sowie Werbung für Sportwetten im Fernsehen unmittelbar vor oder während der Liveübertragung von Sportereignissen auf dieses Sportereignis ist zu verzichten. Es gilt zudem ein Verbot bezüglich Werbung für öffentliches Glücksspiel im Fernsehen (§ 7 des Rundfunkstaatsvertrages), im Internet und über Telekommunikationsanlagen, jedoch können hierbei Länder für Lotterien und Sport- und Pferdewetten im Internet und im Fernsehen davon abweichen. Gerade Werbung für Sportwetten findet sich medial stark verbreitet. Die hohe Verfügbarkeit der Werbung führt zu einer Erhöhung des Risikos für Pathologisches Spielen, da ein Zusammenhang zwischen der Ausweitung der Angebotsstruktur von Glücksspielen und dem steigenden Konsum dieser Glücksspiele sowie einer Zunahme glücksspiellozierter Probleme u.a. bei Sportwetten besteht (BZgA, 2018).



Online-Informationsangebot

Einige Spielerschutzorganisationen nutzen die raschen und weitreichenden Verbreitungswege des Internets, um im Sinne des Spielerschutzes Spielende zu erreichen. Es finden sich Aufklärungsprogramme, Ratschläge und Hinweise auf Hilfeangebote. Die Webseite der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA; www.check-dein-spiel.de/infos/verantwortungsvolles-spielen/) stellt neben einem breiten Informationsangebot über RG, die aktuelle gesetzliche Regulierung in Deutschland dar. Zudem findet sich eine telefonische Hotline und Online-Beratung via E-Mail sowie ein interaktives Beratungsprogramm („Check out“) zur Beendigung von Glücksspielen. Die Webseite der Landesstelle für Glücksspielsucht in Bayern (LSG) (<https://www.verspiel-nicht-dein-leben.de/>) bietet zusätzlich eine App zur Unterstützung von Abstinenz und kontrolliertem Spielen an. Inhalte der an Spielende gerichteten Ratschläge für verantwortungsbewusstes Spielen thematisieren beispielsweise:

Umgang mit Geld

- ▶ Nutzen eines festen Budgets (wöchentlich/monatlich)
- ▶ Setzen und einhalten von monetären Limits
- ▶ Spielen nicht als Einnahmequelle nutzen
- ▶ Verluste nicht durch weiteres Spielen ausgleichen

Freizeit und Privates

- ▶ Trennen von Spielen und persönlichen Beziehungen
- ▶ Balance von Spielen und Freizeitaktivitäten
- ▶ Kein Spielen in schlechter Stimmung

Verhalten während dem Glücksspielen

- ▶ Spielverhalten mitverfolgen und überprüfen
- ▶ Pausen machen
- ▶ Limitierung von Zeit
- ▶ Meiden von riskanten Glücksspielen (z.B. Automaten, Online-Glücksspiele, Sportwetten)
- ▶ Kein Konsum von Alkohol oder anderen Substanzen während oder kurz vor dem Spielen

5. Kritik

Gesetzliche Regelungen sind aktuell nur für bestimmte Spielformen formuliert. Dies spiegelt jedoch nicht immer das Gefährdungs- oder Ausbaupotenzial wider. Das individuelle Spielermonitoring wird beispielsweise aktuell nicht in gesetzliche Regelungen inkludiert, kann aber als Instrument dem Schutz vor Kontrollverlust und der Bewahrung einer Spielsuchtentwicklung dienen (Reichert, 2019). In der bisherigen Ausführung wird lediglich ungezielt Rückmeldung gegeben und erreicht somit höchstwahrscheinlich eher unproblematische Spieler oder führt dazu, dass sich Spielende nicht angesprochen fühlen (Reichert, 2019). Ziel ist regelmäßiges, personalisiertes Feedback über Spielaktivitäten (Kalke & Hayer, 2018).

Vorsicht ist jedoch bei Restriktionen und Verboten geboten. Um einen angemessenen Schutz bieten zu können, muss gewährleistet sein, dass Spielende nicht in den unregulierten Markt ausweichen und der regulierte Markt als vorteilhaft erlebt wird. Das Anbieten aller nachgefragten Spiele kann hierzu beitragen (Stöver, 2017). Zu hinterfragen sind außerdem die Intentionen hinter der Einführung von RG-Maßnahmen auf Seiten der Anbieter. Kritiker bringen vor, dass RG-Tools durch Anbieter angewendet werden, um den Spagat eines Mindestmaßes an Spielerschutz und einem wirtschaftlichen Arbeiten zu spannen (Schaffer et al., 2019). Andere wiederum konstatieren, dass die Spielindustrie durch die Regierung unter Druck gesetzt wird und ohnehin keiner Entscheidungsgewalt besitzt (Hing, 2010). Interessenkonflikte scheinen dadurch vorprogrammiert.

Die rapide Verbreitung von Glücksspielen im Internet führt einen Rückstand glücksspielbezogener gesetzlicher Regulationen mit sich. In Folge werden zahlreiche Online-Glücksspiele aus Gebieten mit unreguliertem Glücksspielmarkt angeboten, auf die Spielende aus Deutschland Zugriff haben (Bonello & Griffiths, 2019). Strikte Zugangskontrollen zu Online-Glücksspielen werden durch die Reichweite des Internets erschwert (Meyer & Hayer, 2010). Die Überprüfung der für die jeweilige Region zustän-



digen gesetzlichen Regelungen und Zugangskontrollen werden hierbei oft den Spielenden überlassen. Obwohl hierdurch klare Zielgruppen angesprochen werden sollen, kommt es kaum zu einer Strafverfolgung (Becker, 2018). RG-Tools für Online-Glücksspiel bedürfen noch weiterer Erforschung. Limitierungs- und Sperroptionen, Selbsttests und Verhaltenstipps sollten hierbei als Minimalstandards gesetzt sein (Kalke & Hayer, 2018). Zudem gilt es, die Effekte einer Veränderung struktureller Veranstaltungsmerkmale (z.B. Verlangsamung der Spielgeschwindigkeit, Spielpausen, Verzicht auf Soundeffekte) zu untersuchen, um mögliche Optimierungsvorschläge im Sinne des Spielerschutzes auszuarbeiten (Kalke & Hayer, 2018).

Das schlichte Bereitstellen an Informationen und an vereinzelt Präventionsmaßnahmen reicht nicht aus, um verhaltensbezogene Veränderungsprozesse anzustoßen. Die Vernetzung von Hilfeangeboten, das konsequente Vorleben positiver Rollenmodelle und Überdenken politischer Instrumente sind zu fokussieren.

6. Literatur

- 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.
- Auer, M., & Griffiths, M. D. (2014). Personalised feedback in the promotion of responsible gambling: A brief overview. *Responsible Gambling Review*, 1(1), 27-36.
- Auer, M., Reiestad, S. H., & Griffiths, M. D. (2018). Global limit setting as a responsible gambling tool: What do players think?. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-13.
- Becker, T. (2018). Probleme bei der Regulierung des Glücksspiels durch die Länder: Ein sokratischer Dialog. *Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht*, 5-9.
- Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) (2018). Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2017 und Trends. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA).
- Bühringer, G., Kotter, R., & Kräplin, A. (2017). Ätiologie von Glücksspielstörungen - Implikationen für den Verbraucherschutz. In J. Krüper (Hrsg.), *Zertifizierung und Akkreditierung als Instrumente qualitativer Glücksspielregulierung* (S. 35-57). Tübingen: Mohr Siebeck.
- Blaszczynski, A., Cowley, E., Anthony, C., & Hinsley, K. (2016). Breaks in play: Do they achieve intended aims?. *Journal of Gambling Studies*, 32(2), 789-800.
- Blaszczynski, A., Cowley, E., Anthony, C., & Hinsley, K. (2016). Breaks in play: Do they achieve intended aims?. *Journal of Gambling Studies*, 32(2), 789-800.
- Blaszczynski, A., Ladouceur, R., & Shaffer, H. J. (2004). A science-based framework for responsible gambling: The Reno model. *Journal of Gambling studies*, 20(3), 301-317.
- Bonello, M., & Griffiths, M. D. (2019). Behavioural tracking, responsible gambling tools, and online voluntary self-exclusion: implications for the gambling industry. *Casino and Gaming International*, 38, 41-45.
- Cloutier, M., Ladouceur, R., & Sévigny, S. (2006). Responsible gambling tools: Pop-up messages and pauses on video lottery terminals. *The Journal of Psychology*, 140(5), 434-438.
- Delfabbro, P. H., & Winefield, A. H. (1999). Poker-machine gambling: An analysis of within session characteristics. *British Journal of Psychology*, 90(3), 425-439. <https://doi.org/10.1348/000712699161503>

- Dixon, M. J., Harrigan, K. A., Santesso, D. L., Graydon, C., Fugelsang, J. A., & Collins, K. (2014). The impact of sound in modern multiline video slot machine play. *Journal of Gambling Studies*, 30(4), 913-929.
- Dowling, N., Smith, D., & Thomas, T. (2005). Electronic gaming machines: are they the 'crackcocaine' of gambling? *Addiction*, 100(1), 33–45. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2005.00962.x>
- Engelbø, J., Torsheim, T., Mentzoni, R. A., Molde, H., & Pallesen, S. (2019). Predictors of Gamblers Beliefs About Responsible Gambling Measures. *Journal of gambling studies*, 1-22.
- Floyd, K., Whelan, J. P., & Meyers, A. W. (2006). Use of warning messages to modify gambling beliefs and behavior in a laboratory investigation. *Psychology of Addictive Behaviors*, 20(1), 69.
- Forsström, D., Jansson-Fröjmark, M., Hesser, H., & Carlbring, P. (2017). Experiences of Playscan: Interviews with users of a responsible gambling tool. *Internet interventions*, 8, 53-62.
- Gainsbury, S. M. (2015). Optimal content for warning messages to enhance consumer decision making and reduce problem gambling. *KELM (Knowledge, Education, Law, and Management)*, 11(3), 64-80.
- Gainsbury, S. M., Abarbanel, B. L., Philander, K. S., & Butler, J. V. (2018). Strategies to customize responsible gambling messages: a review and focus group study. *BMC public health*, 18(1), 1381.
- Gainsbury, S., Aro, D., Ball, D., Tobar, C., & Russell, A. (2015). Determining optimal placement for pop-up messages: Evaluation of a live trial of dynamic warning messages for electronic gaming machines. *International Gambling Studies*, 15(1), 141-158.
- Harris, A., & Griffiths, M. D. (2017). A critical review of the harm-minimisation tools available for electronic gambling. *Journal of Gambling Studies*, 33(1), 187-221.
- Hayer, T., Kalke, J., Buth, S., & Meyer, G. (2013). Die Früherkennung von Problemspielerinnen und Problemspielern in Spielhallen: Entwicklung und Validierung eines Screening-Instrumentes. *Behörde für Gesundheit und Verbraucherschutz, Hamburg*.
- Hing, N. (2010). The evolution of responsible gambling policy and practice: Insights for Asia from Australia. *Asian Journal of gambling issues and Public Health*, 1(1), 19-33.
- Ivanova, E., Rafi, J., Lindner, P., & Carlbring, P. (2019). Experiences of responsible gambling tools among non-problem gamblers: A survey of active customers of an online gambling platform. *Addictive behaviors reports*, 9, 100161.

- Kalke, J., & Hayer, T. (2018). Expertise zur wissenschaftlichen Evidenz der Spieler- und Jugendschutzmaßnahmen im Glücksspieländerungsstaatsvertrag (2012): Ein systematischer Review. *Hamburg: Behörde für Gesundheit und Verbraucherschutz*.
- Kalke, J., Milin, S., & Buth, S. (2018). Kognitive Verzerrungen bei pathologischen Sportwettlern im Vergleich mit Automatenspielern—eine Analyse unter Anwendung des Gamblers Beliefs Questionnaire. *Sucht*.
- 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>
- Kraus, L., Sedlacek, L., Loy, J. K., & Gonzales Diaz, L. (2019). Spiel, Satz und Sucht! Vom Spielen und Sperren. *Suchttherapie*, 20(3): 117-119.
- Ladouceur, R., & Sevigny, S. (2003). Interactive messages on video lottery terminals and persistence in gambling. *Journal of the National Association for Gambling Studies*, 15, 45–50.
- Livingstone, C., Rintoul, A., & Francis, L. (2014). What is the evidence for harm minimisation measures in gambling venues? *Evidence Base*, 2014(2), 1–24. <https://doi.org/10.21307/eb-2014-002>
- Meyer, G., & Hayer, T. (2010). Problematisches und pathologisches Spielverhalten bei Glücksspielen. *Bundesgesundheitsblatt-Gesundheitsforschung-Gesundheitsschutz*, 53(4), 295-305.
- Meyer, G., Häfeli, J., Mörsen, C., & Fiebig, M. (2010). Die Einschätzung des Gefährdungspotentials von Glücksspielen. *Sucht*.
- Meyer, G., Girndt, D. P. L., Brosowski, D. P. T., & Hayer, T. (2018). Früherkennung von Problemspieler* innen an Geldspielautomaten: Praxistest zur Validierung eines Screening-Instruments.
- Motka, F., Grüne, B., Braun, B., & Kraus, L. (2019). Spielersperren in Deutschland: Stand der gesetzlichen Glücksspielregelungen und ihre Umsetzung. *Suchttherapie*, 20(02), 100-109.
- Nisbet, S., Jackson, A., & Christensen, D. R. (2016). The influence of pre-commitment and associated player-card technologies on decision making: Design, research and implementation issues. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14(3), 228-240.
- Reichert, R. (2019). Der Glücksspielstaatsvertrag als Werkzeug des Spielerschutzes. In *Multidisziplinäre Betrachtung des vielschichtigen Phänomens Glücksspiel* (pp. 287-314). Springer VS, Wiesbaden.



- Rintoul, A., & Thomas, A. (2017). *Pre-commitment systems for electronic gambling machines Preventing harm and improving consumer protection*. Melbourne: Australian Institute of Family Studies (AIFS). Abgerufen von <http://apo.org.au/system/files/105516/apo-nid105516-425136.pdf>
- Shaffer, H. J., Blaszczynski, A., Ladouceur, R., Fong, D., & Collins, P. (Eds.). (2019). *Responsible Gambling: Primary Stakeholder Perspectives*. Oxford University Press.
- Stewart, M. J., & Wohl, M. J. (2013). Pop-up messages, dissociation, and craving: How monetary limit reminders facilitate adherence in a session of slot machine gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 27(1), 268.
- Stöver, H. (2017). Vom Scheitern des Glücksspielstaats-vertrages und Ansätze für einen evidenzbasierten Spielerschutz—10 Empfehlungen!. *Drogen- und Suchtbericht*, 98.
- Strohäker, T. (2019). Selbstlimitierung im Automatenpiel—ein Überblick. In *Multidisziplinäre Betrachtung des vielschichtigen Phänomens Glücksspiel* (pp. 467-482). Springer VS, Wiesbaden.
- 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.
- Wood, R. T., & Wohl, M. J. (2015). Assessing the effectiveness of a responsible gambling behavioural feedback tool for reducing the gambling expenditure of at-risk players. *International Gambling Studies*, 15(2), 1-16.
- Wöhr, A., & Wuketich, M. (2019). Stigmatisierung von Glücksspielern als Zuschreibungsprozess. In *Multidisziplinäre Betrachtung des vielschichtigen Phänomens Glücksspiel* (pp. 61-75). Springer VS, Wiesbaden.

7. Anhang: Handlungsempfehlungen

Zusammenfassend sind folgende Handlungsempfehlungen in Rahmen von RG als Best Practice-Beispiel zu nennen:

- Angebot der Selbstevaluation (Selbsttests on- und offline)
- Reduzieren von Werbung für Glücksspiel oder in Verbindung mit Aufklärung und Vermittlung von verantwortungsvollen Spielen
- Edukative Videos vor Spielbeginn: Tipps aufzuhören
- Verfügbarkeitsbegrenzungen bei Glücksspielen mit erhöhtem Suchtpotential
- Tracking von Spielverhalten oder Geldeinsätzen
- Spielunterbrechungen: Kurze Dauer bei Unterbrechungen
- Spielersperre: übergreifendes Sperrsystem
(staatliches und gewerbliches Glücksspiel, bundesweit)
- Selbstlimitierungen und Benachrichtigungen
 - Aufforderung zu Limitierung (Richtlinien zu Mindeststandards)
 - Freiwilligkeit der Limitierung
 - Reminder/Warmmeldungen zu Limitierung und getätigten Geldeinsatz
 - Anzeige des übrigbleibenden Geldbetrags
 - Personalisierte Benachrichtigungen
 - Respektvoller Wortlaut in Benachrichtigungen
 - Pop-ups statt statische Nachrichten
 - Benachrichtigungen im Zentrum des Bildschirms & während des Spiels