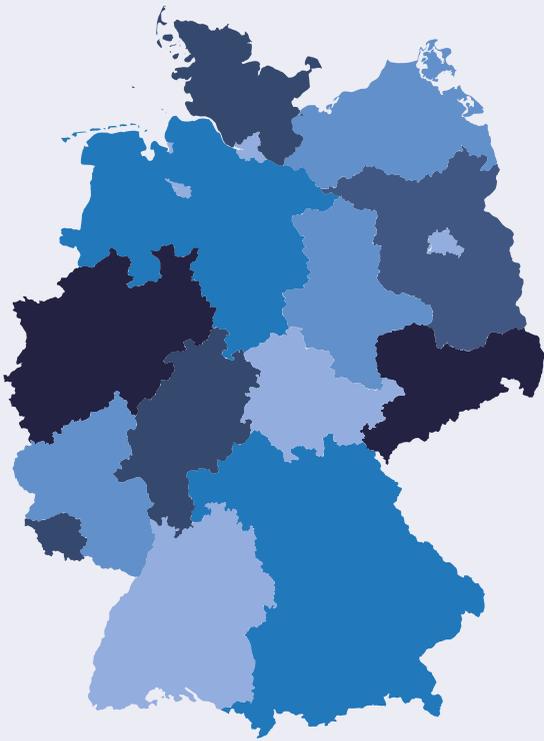


GLÜCKSSPIELATLAS

Deutschland 2023

Zahlen, Daten, Fakten



Der Glücksspielatlas 2023 ist auch elektronisch verfügbar.
Hier kann er im Internet abgerufen werden:



<https://gluecksspielatlas2023.isd-hamburg.de/>



<https://www.dhs.de/infomaterial>

Glücksspielatlas Deutschland 2023

Zahlen, Daten, Fakten

Glücksspielatlas Deutschland 2023 Zahlen, Daten, Fakten

Herausgeberinnen und Herausgeber
Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung, Hamburg
Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen, Hamm
Arbeitseinheit Glücksspielforschung, Universität Bremen

Autorin und Autoren
Christian Schütze | Jens Kalke | Veronika Möller | Tobias Turowski | Tobias Hayer



Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Impressum

Herausgeberinnen und Herausgeber

Institut für interdisziplinäre
Sucht- und Drogenforschung (ISD)
Lokstedter Weg 24
20251 Hamburg

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (DHS)
Westenwall 4
59065 Hamm

Arbeitseinheit Glücksspielforschung
Universität Bremen
Grazer Str. 2
28359 Bremen

Autorin und Autoren

Christian Schütze, ISD
Dr. Jens Kalke, ISD
Veronika Möller, ISD
Tobias Turowski, Universität Bremen
Dr. Tobias Hayer, Universität Bremen

Projektleitung

Christian Schütze, ISD
c.schuetze@isd-hamburg.de

Christina Rummel, DHS
rummel@dhs.de

Gestaltung, Layout, Satz

Christian Schütze, ISD
Jan Meiboom, ISD

Redaktionelle Bearbeitung

Petra von der Linde, DHS

Bildnachweis

Alle Bild- bzw. Lizenznachweise finden sich jeweils kapitel- und doppelseitengenau in den Verzeichnissen nach dem Kapitel 8, ab S. 128.

Zitiervorschlag

Schütze, C., Kalke, J., Möller, V., Turowski, T., Hayer T. (2023). Glücksspielatlas Deutschland 2023: Zahlen, Daten, Fakten. Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung, Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen, Arbeitseinheit Glücksspielforschung der Universität Bremen: Hamburg / Hamm / Bremen.

Haftungsausschluss

Alle Inhalte des Werkes wurden nach bestem Wissen und mit größter Sorgfalt recherchiert, geprüft und verarbeitet. Die Herausgeberinnen sowie Herausgeber und die Autorin sowie Autoren übernehmen jedoch keine Haftung für inhaltliche oder drucktechnische Fehler.

Für die Inhalte der in diesem Buch genannten Internetseiten sind ausschließlich die Betreiber bzw. Betreiberinnen der jeweiligen Internetseiten verantwortlich. Zum Zeitpunkt der Verwendung waren keine illegalen Inhalte auf den Webseiten erkennbar.

Urheberrechtlicher Schutz

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte sind vorbehalten. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Herausgebers unzulässig. © Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung, Hamburg

Druck

LD Medienhaus, Ahaus

ISBN 978-3-00-076370-0

Einleitung

Impressum.....	4
Vorworte	6
Geleitwort.....	8
Blitzlichter.....	10

1. Glücksspiele

1.1 Definition und Geschichte.....	14
1.2 Lotterien und Rubbellose	16
1.3 Sportwetten.....	18
1.4 Automaten.....	20
1.5 Glücksspiele im Kasino	22
1.6 Blick in die Zukunft	24

2. Recht

2.1 Historische Entwicklung.....	28
2.2 Überblick	30
2.3 Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder .	32
2.4 Gesetzlicher Spielerschutz - 1.....	34
2.5 Gesetzlicher Spielerschutz - 2	36
2.6 Gesetzlicher Jugendschutz	38
2.7 Kritik der Rechtswirklichkeit	40

3. Ökonomie

3.1 Anbieterstruktur.....	44
3.2 Einsätze und Bruttospielerträge	46
3.3 Marktanteile und Steuern	48
3.4 Werbung.....	50

4. Glücksspielteilnahme

4.1 Bevölkerungsteilnahme.....	54
4.2 Teilnahme an Glücksspielen 2021 - 1.....	56
4.3 Teilnahme an Glücksspielen 2021 - 2	58
4.4 COVID-19 und Glücksspielteilnahme.....	60

5. Glücksspielsucht

5.1 Suchtrias	64
5.2 Glücksspielstörungen	66
5.3 Screening-Instrumente	68
5.4 Prävalenzen Glücksspielstörungen	70
5.5 Glücksspielverhalten im Jugendalter	72

5.6 Kognitive Verzerrungen und Werbung.....	74
5.7 Komorbiditäten.....	76
5.8 Folgen soziales Nahfeld.....	78
5.9 Glücksspielinduzierte soziale Kosten	80
5.10 Public Health	82

6. Spielerschutz & Prävention

6.1 Präventionsmaßnahmen im Überblick.....	86
6.2 Verfügbarkeitsreduktion	88
6.3 Spielersperre	90
6.4 Früherkennung und Personalschulung, offline..	92
6.5 Früherkennung, online.....	94
6.6 Pre-Commitment	96
6.7 Beteiligungsgrenzen	98
6.8 Jugendschutz: Verhältnisprävention.....	100
6.9 Jugendschutz: Verhaltensprävention	102

7. Behandlung & Hilfe

7.1 Behandlungs- und Hilfeformen	106
7.2 Glücksspiel-Klientel: ambulant und stationär .	108
7.3 Monitoring der Glücksspiel-Suchthilfe	110
7.4 Hilfetelefon Glücksspielsucht.....	112

8. Politik & Lobbyismus

8.1 Glücksspiel und Parteien	116
8.2 Politischer Entscheidungsprozess	118
8.3 Lobbyismus in der Politik.....	120
8.4 Interessenverbände Glücksspielindustrie	122
8.5 Werbeverbot für Sportwetten?	124
8.6 Forschungspolitik	126

Verzeichnisse.....	128
---------------------------	------------

Anhang.....	152
--------------------	------------

Vorwort



Prof. Dr. Hans-Jürgen Rumpf

Vorstandsmitglied der Deutschen Gesellschaft für Suchtforschung und Suchttherapie

Das Glücksspielen ist in Deutschland und weltweit ein Wirtschaftsmarkt mit hohen Gewinnen bei der Glücksspielindustrie. Die Gewinne bei den Nutzerinnen und Nutzern fallen entsprechend der Gewinnmaximierung auf Anbieterseite natürlich deutlich geringer aus, stellen aber gleichzeitig im Zusammenhang mit spielstrukturellen Merkmalen einen hohen Anreiz dar, der einen relevanten Anteil der Konsumierenden in eine schwere Form der Verhaltenssucht führt.

Von einer Glücksspielstörung betroffen sind zwischen 0,3 % (ältere Studien) und 2,3 % (aktuelle Daten) der Allgemeinbevölkerung sowie die nahen Bezugspersonen und Angehörigen. Zu den Auswirkungen der Glücksspielstörung gehören massive Verschuldung, schwerwiegende psychische Störungen einschließlich Suizidversuchen und Suiziden bei gleichzeitig hohem Leid aufseiten der Angehörigen und des nahen Umfelds.

Ein Großteil der Gewinne bei bestimmten besonders suchtgefährdenden Glücksspielangeboten wird mit Personen erzielt, die bereits eine Sucht entwickelt haben. Die staatliche Regulierung des Glücksspiels ist daher von hoher Relevanz, lässt aber einen konsequenten und nachhaltigen Spielerschutz auf Kosten von Marktinteressen oft vermissen.

Auf dieser Grundlage ist es mehr als überfällig, die zur Verfügung stehenden Daten zu bündeln, um damit Prävention, Frühintervention, Behandlung, Versorgung, aber auch politisch steuernde Maßnahmen zu optimieren. Dieses ist umso mehr von besonderer aktueller Relevanz, als mit dem Staatsvertrag zur Neuregulierung des Glücksspielwesens in Deutschland (Glücksspielstaatsvertrag 2021) zentrale Änderungen erfolgt sind, bei denen insbesondere die Öffnung des Online-Marktes ein markant erhöhtes Risiko für Glücksspielerinnen und Glücksspieler darstellen könnte.

Der nun vorliegende Glücksspielatlas schließt auf hervorragende Weise eine Lücke und informiert u. a. zur Datenlage in Bezug auf die Nutzung von Glücksspielangeboten, die Definition und das Vorkommen der Glücksspielstörung und die Nutzung des Hilfesystems. Gleichzeitig können aus dem Atlas Forschungslücken herausgelesen werden, die auf die Notwendigkeit hinweisen, dass ein forschungsmethodisch hochwertiges Monitoring unerlässlich ist, um die staatliche Regulierung immer wieder zu prüfen, entsprechend nachzusteuern und weitere Maßnahmen zu initiieren und umzusetzen.

Es ist zu wünschen, dass der Glücksspielatlas weite Verbreitung findet und die Fülle der darin zusammengetragenen Daten zu einer Verbesserung von Spielerschutz, Prävention und Versorgungssituation in Deutschland beiträgt.

Vorwort

Burkhard Blienert

Beauftragter der Bundesregierung
für Sucht- und Drogenfragen



Glücksspiel findet online und offline, legal und illegal statt, sei es Lotto, Sportwetten, Kasinospiele oder Automatenspiel. Dabei kann Glücksspiel süchtig machen – und das oft schneller, als es die Betroffenen merken. Glücksspiel kann – je nach Form und Angebot – ein großes Risiko für die Teilnehmerinnen und Teilnehmer darstellen. Suchthilfe und Suchtprävention weisen seit Langem auf die Gefahren hin. Die gesundheitlichen und sozialen Risiken sind bei einigen Angeboten hoch, wie beim analogen und digitalen Automaten-glücksspiel und bei Sportwetten. Bei Lotterien ist das Suchtrisiko hingegen geringer.

Besonders groß sind die Risiken beim illegalen Glücksspiel. Dieses muss konsequent unterbunden werden. Bei illegalen Automaten oder illegalem Online-Glücksspiel haben wir keinen Spieler- und Jugendschutz: Es gibt kein Limit und keine übergreifenden Sperren. Menschen verzocken ihr ganzes Monatsgehalt in wenigen Stunden und verlieren womöglich ihr Zuhause, ihre Familie, Freundinnen und Freunde oder ihren Beruf. Trotzdem lassen sich illegale Glücksspielangebote im Internet leicht finden, und illegale Automaten stehen offen in vielen (vermeintlichen) Gastronomiebetrieben, oftmals ohne dass dies Konsequenzen hat.

Der Impuls, einfach die Attraktivität legaler Glücksspielangebote zu erhöhen, führt hier in die Leere. Vielmehr müssen wir bei Kontrollen besser werden; ohne einen verbesserten Schutz von Jugendlichen und Spielerinnen und Spielern überhaupt durchgesetzt zu haben, kann dieser nicht einfach wieder herabgesetzt werden. Gerade beim illegalen Automatenspiel müssen die Kontrollen einfacher und die Kontrollbehörden gestärkt werden. Denn illegales Automa-

tenspiel boomt – ca. jedes dritte Gerät in Deutschland ist nicht zugelassen. Auch die Kontrollen des Online-Glücksspiels müssen gestärkt werden. Hier war die Schaffung der Gemeinsamen Glücksspielbehörde ein erster wichtiger Schritt. Jetzt gilt es zu prüfen, welche weiteren Schritte wir gehen müssen.

Aber auch beim legalen Glücksspiel müssen wir im Blick haben, wie gerade der Schutz von Menschen mit einem hohen Suchtrisiko und von Kindern und Jugendlichen sichergestellt werden kann. Dazu brauchen wir klare Regeln und Schutzmaßnahmen und deren Einhaltung muss streng kontrolliert werden. Hier haben wir noch Verbesserungsbedarf in Deutschland.

Nicht hinnehmbar ist für mich beispielsweise, dass für Glücksspiel aggressiv geworben wird, und keinesfalls dürfen Kinder und Jugendliche von dieser Werbung erreicht werden. Hier muss der Glücksspielstaatsvertrag erheblich nachgebessert werden. Eins ist klar, die Werbung von heute schafft die suchtkranken Menschen von morgen. Die Entscheidung, ob und wie die Menschen an Glücksspielen teilnehmen, soll selbstbestimmt und nicht durch massive Werbung beeinflusst werden.

Der Glücksspielatlas bietet einen sehr guten Überblick über die Thematik. So können wir sehen, in welchen Bereichen Handlungsbedarf besteht und wir aktiv werden müssen. Ich wünsche viel Freude bei der Lektüre.

Geleitwort

Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung, Hamburg

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen, Hamm

Arbeitseinheit Glücksspielforschung, Universität Bremen, Bremen

Glücksspiel ist kein Spiel: Weder trägt es zur allseitigen Bildung des Menschen bei (Fröbel). Noch ist es Teil des kognitiv-emotionalen Entwicklungsprozesses, wie ihn Kleinst- und Kleinkinder durchlaufen (Piaget, Kohlberg). Auch verliert der Mensch sich nicht darin, um zu sich selbst zu finden (Schiller). Anders ausgedrückt: Die Gemeinsamkeiten der Begriffe „Spiel“ und „Glücksspiel“ reduzieren sich auf die Buchstaben Spiel.

Die Nutzung von Glücksspielen hat Folgen. Neben der Unterhaltung führt sie zu Einnahmen und Arbeitsplätzen bei beteiligten Glücksspielanbietern. Sie generiert Steuereinnahmen und unterstützt im Einzelfall auch gemeinwohlorientierte Zwecke. Für viele Teilnehmerinnen und Teilnehmer bedeutet Glücksspielen jedoch: gesundheitliche Schäden, Suizidalität, Beschaffungsdelinquenz, Verlust von Arbeitsplatz, Vermögen und sozialer Integration. Angehörige verlieren finanzielle Sicherheit, den Partner oder die Partnerin, familiäre Geborgenheit. Kinder erhalten langjährig beschwerende Hypotheken statt fördernder Bedingungen für ihre Entwicklung. Die Gesellschaft kostet es Milliarden Euro, die negativen Folgen der Glücksspielstörungen abzumildern und auszugleichen.

Die Erkenntnis des chronischen, suchtäquivalenten Charakters von Glücksspielstörungen, die derart massive Auswirkungen mit sich bringen, bildete den Hintergrund der Entstehung des Glücksspielatlas 2023. Glücksspiel ist eben kein Spiel.

Getragen wurde die Arbeit von der Überzeugung, dass eine den Ideen der Aufklärung verpflichtete Gesellschaft die selbstbestimmte Entwicklung der Menschen in den Mittelpunkt zu stellen hat. Dieser Idee von Rationalität folgend, sind deshalb gerade diejenigen Verhältnisse zu untersuchen, einer fundierten Auseinandersetzung zugänglich zu machen und ggfs. politisch zu verändern, die in einer freiheitlichen Gesellschaft zur Verletzung dieser Ziele führen.

Mit dieser aufklärerischen Stoßrichtung ist deshalb für den Bereich des Glücksspiels ein interdisziplinärer Blick auf die gesellschaftlichen Regeln, Mechanismen und deren Ergebnisse vonnöten. Daneben bedarf es selbstverständlich des suchtmedizinischen Fokus, mit dem die Notwendigkeit einer solchen Betrachtung validiert wird. Dieser Perspektive entsprechend, sind Regeln und Vorgehensweisen, die den Schutz der Glücksspielteilnehmerinnen und -teilnehmer in den Mittelpunkt stellen, von besonderem Interesse.

In diesem grundlegenden Sinne möchte der Glücksspielatlas in seiner ersten Auflage eine wissenschaftlich fundierte Basis und Unterstützung für eine kompetente Diskussion zum Themenfeld Glücksspiel in der gegenwärtigen deutschen Gesellschaft bieten.

Der Glücksspielatlas 2023 ist in enger Kooperation des Institutes für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD, Hamburg), der Deutschen Hauptstelle für Suchtfragen (DHS, Hamm) und der Arbeitseinheit Glücksspielforschung der Universität Bremen entstanden. Langjährige fachliche Kompetenz sowohl im glücksspielspezifischen als auch suchtübergreifenden Bereich ergänzten sich. Das Team setzte sich interdisziplinär zusammen (Psychologie, Kriminologie, Politik- und Rechtswissenschaft). Bei den fünf Autorinnen und Autoren liegt die inhaltliche Verantwortung für das Werk.

Überhaupt möglich geworden ist die Arbeit durch die finanzielle Förderung des Bundesministeriums für Gesundheit (BMG). Dem BMG wird hier ausdrücklich für diese Unterstützung gedankt!

Der Glücksspielatlas 2023 richtet sich an alle Beteiligten der für das Themenfeld Glücksspiel relevanten gesellschaftlichen Bereiche (Ökonomie, Wissenschaft, Recht, Politik, Suchthilfe, Betroffene und ihr persönliches Umfeld). Darüber hinaus soll es für alle Interessierten (allgemeine Öffentlichkeit, Medien) ein fundiertes Nachschlagewerk für den ersten Zugriff auf das Thema sein (können).

Damit dies gelingen kann, wurden die relevanten Teilbereiche des Gesamthemas in ihre wesentlichen oder auch in exemplarische Aspekte gegliedert, jeweils auf einer Doppelseite zusammengefasst und optisch an-

sprechend dargestellt. Grundlegende Erkenntnisse bzw. Zusammenhänge werden in Text- oder auch Abbildungsform präsentiert. Zugrunde liegt jeweils der aktuelle wissenschaftliche Sachstand. Eingeflossen sind Publikationen, die bis zum Mai / Juni 2023 publiziert wurden. Im Quellen- und Abbildungsverzeichnis wird die verwendete Literatur aufgeführt.

Angesichts des begrenzten Umfangs und des Überblickscharakters des Glücksspielatlas 2023 musste vielfach (z. T. schmerzlich) auf Details und weiterführende wissenschaftliche Diskussionen verzichtet werden.

An einigen Stellen finden sich QR-Codes, die per Mobiltelefon oder Tablet den schnellen Zugriff auf online zur Verfügung stehende Informationen ermöglichen. Im Anschluss an die inhaltlichen Kapitel und das Abbildungsverzeichnis ist ein Anhang eingefügt, in dem u. a. aktuelle Hilfeadressen, aber auch z. B. fachliche Ansprechpartnerinnen und -partner aus den Bereichen Verwaltung und Prävention aufgeführt sind (Stand: August 2023).

Im Glücksspielatlas 2023 wird die differenzierte Vielfalt der deutschen Sprache genutzt und gendergerecht verwendet. Zusammengesetzte, feststehende Begriffe werden ebenso wenig geschlechterdifferenzierend aufgegliedert wie auf Unternehmen oder Rechtsformen zielende Begriffe.



Glücksspiel bedeutet immer den Einsatz von Geld auf die ungewisse Chance des Gewinns. Neue Angebote reihen sich an lang etablierte.

Kapitel 1: Glücksspiele

„Veranstalter (...) sind verpflichtet, den Jugend- und Spielerschutz sicherzustellen, die Spieler zu verantwortungsbewusstem Spiel anzuhalten und der Entstehung von Glücksspielsucht vorzubeugen.“

Sicherstellungsauftrag Glücksspielstaatsvertrag (§ 6 Abs. 1)



Kapitel 2: Recht

44,1 Mrd. €
Spieleinsätze 2022

5,2 Mrd. €
Steuern 2021

13,4 Mrd. €
legale Bruttospielerträge
(=Spielverluste)
2022



illegale
Spielverluste

7%

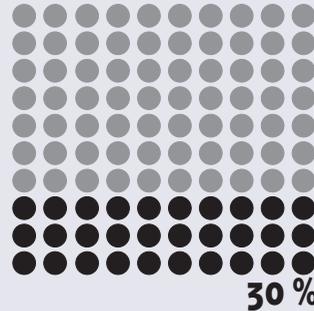
93%

legale
Spielverluste

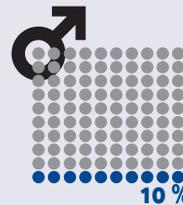
Kapitel 3: Ökonomie

Teilnahme

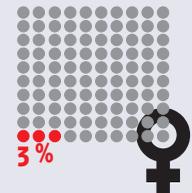
2021



irgendein
Glücksspiel
in den letzten
12 Monaten



riskantes
Glücksspiel
in den letzten
12 Monaten



Kapitel 4: Glücksspielteilnahme

lichter

Die Entstehung glücksspielbezogener Probleme ist komplex.

Als Ordnungsschema bietet sich die Suchtrias an.

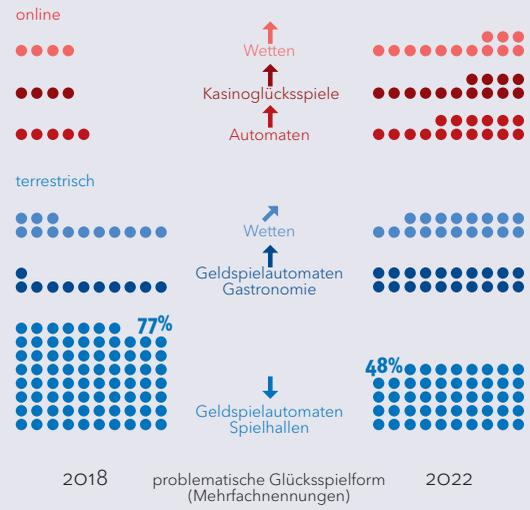


Kapitel 5: Glücksspielsucht

Spielerschutz ist eine multidimensionale Aufgabe. Sie umfasst sowohl verhaltens- als auch verhältnspräventive Maßnahmen.



Kapitel 6: Spielerschutz & Prävention



Die **Hilfenachfrage** in der ambulanten Versorgung hat sich zwischen 2018 und 2022 **deutlich verändert**.

Kapitel 7: Behandlung & Hilfe



Die Möglichkeiten zur Einflussnahme im parlamentarischen Feld sind vielfältig.

Kapitel 8: Politik & Lobbyismus



Poker

Würfelspiele

Sportwetten

Automaten

Rubbellose

Black Jack



Keno

Bingo

Pferdewetten

Lotterien

Online-Glücksspiele

Roulette

Glücksspiele zeichnen sich durch den Einsatz von Geld und die Bedeutung des Zufalls für das Spielergebnis aus. Ohne den Einsatz von Geld würden viele Glücksspiele ihren Reiz verlieren. Die Chance auf einen Geldgewinn weckt Hoffnungen und mündet in individuellen Erwartungen und Wünschen.

Verschiedene Spielformate beinhalten Glücksspiel-elemente oder sind Glücksspielen sehr ähnlich, ohne selbst solche zu sein. Für diese Spielformen gelten die gesetzlichen Rahmenbedingungen für Glücksspiele, insbesondere Jugendschutzregelungen, nicht. Die Grenzen zwischen den Spielformen sind teilweise fließend, sodass unter Umständen eine Einordnung als Glücksspiel in Betracht gezogen werden kann.

Definition Glücksspiel:

§ 3 Abs. 1 Glücksspielstaatsvertrag

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. Die Entscheidung über den Gewinn hängt in jedem Fall vom Zufall ab, wenn dafür der ungewisse Eintritt oder Ausgang zukünftiger Ereignisse maßgeblich ist.

Der kulturhistorische Wandel prägte schon immer die Art und Bedeutung von Glücksspielen. Sie wurden je nach weltanschaulicher Überzeugung durch Staat und Obrigkeit toleriert oder gefördert, verboten oder reglementiert. Bereits im Mittelalter waren Landesfürsten und Kommunen zwiesgespalten: Moralische und ordnungspolitische Bedenken standen dem finanziellen Nutzen durch Steuern und Abgaben gegenüber. Außerdem unterschied sich die moralische Werte-haltung nach dem gesellschaftlichen Status der Glücksspielenden: Glücksspiele der oberen Schichten waren Ausdruck adligen Selbstverständnisses,

während sie bei den unteren Bevölkerungsschichten als sittlicher Verfall gewertet wurden – auch, weil Glücksspiele die Schulden der Untertanen erhöhten und damit die Eintreibung von Steuern gefährden konnten. Als weitere Folgen der Glücksspielleiden-schaft der Untertanen wurden die Vernachlässigung der Arbeit, Alkoholmissbrauch, Gewalt und Kriminalität definiert.

Die Geistlichen verdammt das Glücksspiel als Gotteslästerung und Teufelsspiel. Teilweise wurde versucht, den Konflikt zwischen Moral und Geldquelle durch Verbote von Glücksspielen für bestimmte soziale Gruppen, zu bestimmten Zeiten oder durch Regulierung der Einsatzhöhe aufzulösen.

Zur Umgehung der Verbote wurden Glücksspiele häufig umbenannt. Später erfolgten Versuche, die Bedeutung der Geschicklichkeit hervorzuheben.

Befürwortende von Glücksspielen betonen seit jeher nicht nur die Möglichkeit der Verbesserung der sozialen und wirtschaftlichen Situation, sondern auch die Bedeutung von Glücksspielen als Zeitvertreib, Vergnügen und Erholung vom Alltag.

Wesentliche Motive für die Glücksspielteilnahme

Hauptmotiv:

- Aussicht auf einen Gewinn

Optionale Motive:

- Traum, den Jackpot zu knacken
- Überwindung finanzieller Probleme
- Soziale Belohnung und Interaktion: Anerkennung, Gemeinschaft, Wettbewerb
- intellektuelle Herausforderung, insbesondere bei Glücksspielen mit Geschicklichkeitsanteil
- Änderung des Gefühlszustandes



Geschicklichkeitsspiele

Der Ausgang von Geschicklichkeitsspielen, wie z. B. Schach oder Dart, ist stärker von individuellen Strategien, Fähigkeiten oder Fertigkeiten bestimmt als durch den Zufall. Durch die Betonung von Wissens-, Geschicklichkeits- oder Strategiekomponenten in bestimmten Glücksspielen, wie z. B. Sportwetten oder an speziellen Automaten, versuchen Glücksspielanbieter, die Möglichkeit einer erheblichen Einflussnahme auf den Spielausgang zu suggerieren.



Telegewinnspiele

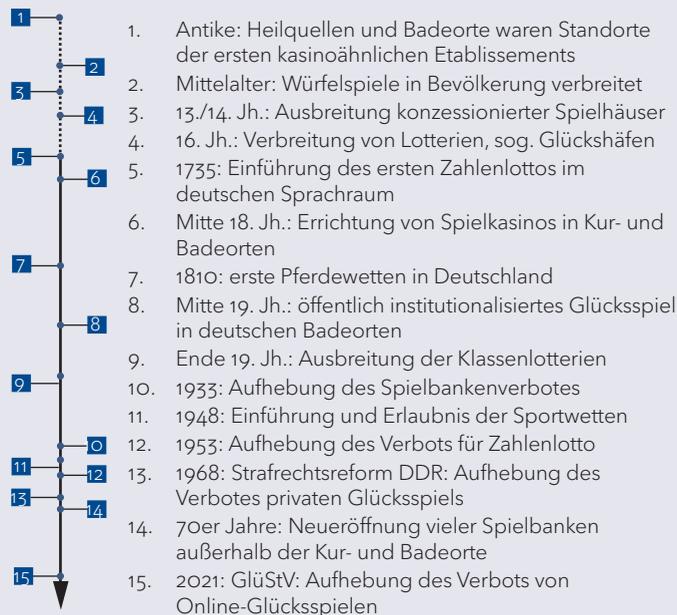
Bei Gewinnspielen im Fernsehen leisten die Teilnehmenden keinen (direkten) Geldeinsatz. Die Kosten für den Anruf oder die SMS gelten nicht als entgeltlicher Einsatz, sondern werden als erlaubte Teilnahmegebühr gewertet. Aufgrund der Zufallsauswahl der Teilnehmenden kann jedoch eine Einordnung als Glücksspiel in Betracht kommen.



Simulierte Glücksspiele

Zu simulierten Glücksspielen zählen z. B. kostenlose Spielformen in sozialen Netzwerken, Demospiele oder Computerspiele mit Glücksspielinhalten. Sie werden ohne direkten Einsatz von Geld gespielt. Der Einsatz virtueller Währung sowie der vermeintlich zufallsbedingte Spielausgang zeigen jedoch Parallelen zum klassischen Glücksspiel.

Verschiedene Spielformate [A]



Historie [B]

Erlaubnis von Glücksspielen, Verbot von Glücksspielen

Lotto 6aus49 ist die beliebteste Lotterie in Deutschland und wird vom Deutschen Lotto- und Totoblock (DLTB; Gemeinschaft der 16 selbständigen Lotteriegesellschaften in den Ländern) betrieben. Auf einem Spielschein werden 6 von 49 Zahlenkästchen angekreuzt. Der Spielschein kann in einer Annahmestelle oder online abgegeben werden. Jeder Spielschein hat eine Spielscheinnummer, deren letzte Ziffer die sog. Superzahl darstellt. Jeden Mittwoch und Sams-

Lotterien ... (§ 3 Abs. 3 Glücksspielstaatsvertrag)

... sind Glücksspiele, bei denen einer Mehrzahl von Personen die Möglichkeit eröffnet wird, nach einem bestimmten Plan gegen ein bestimmtes Entgelt die Chance auf einen Geldgewinn zu erlangen.

tag werden die Lottozahlen gezogen und öffentlich im Fernsehen bekannt gegeben. Um zu gewinnen, müssen mindestens drei der getippten Zahlen oder alternativ zwei der getippten Zahlen und die richtige Superzahl gezogen worden sein. Für den Gewinn des Jackpots müssen alle sechs getippten Zahlen und auch die Superzahl mit der Ziehung übereinstimmen. Es gibt neun verschiedene Gewinnklassen bei Lotto 6aus49. Die Hälfte aller getätigten Spieleinsätze wird zu bestimmten Anteilen auf diese Gewinnklassen aufgeteilt. Die dadurch entstandenen Beträge werden dann gleichmäßig an die Gewinnerinnen und Gewinner verteilt. Dieses Prinzip, dass die Gewinne ausschließlich auf den Einsätzen der Teilnehmenden fußen, nennt sich Totalisatorprinzip. Gewinne werden dabei also nicht durch den Veranstalter gestellt.

Die Beliebtheit von Lotto 6aus49 lässt sich zum einen durch die einfachen Regeln, zum anderen durch die Möglichkeit, mit einem kleinen Einsatz große Gewinne zu erzielen, erklären. Zudem animieren die regelmäßig hohen Jackpots Personen zur Teilnahme [höchster Betrag: 45,38 Mio. Euro (2007)], seit 2020

erfolgt eine Zwangsausschüttung bei Erreichen der Grenze von 45 Mio. €.

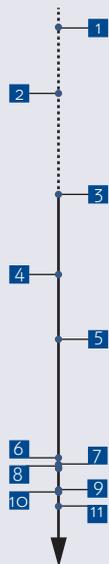
Lotto 6aus49 ist ein Glücksspiel mit niedriger Ereignisfrequenz, bei dem also eine langsame Spielabfolge und eine zeitlich verzögerte Gewinnauszahlung bestehen. Vergleichsweise gering fallen die mit diesem Angebot einhergehenden Suchtgefahren aus.

Weitere Lotterieangebote, die vom DLTB betrieben werden, sind das Spiel 77, Super 6, Glücksspirale, Bingo, Keno und Plus 5. Von anderen Veranstaltern werden Klassen-, Fernseh-, Sozial-, Sport-, Umwelt- und Postcodelotterien sowie Prämienlos-/ Lotterie-Sparen und Gewinnsparen betrieben. Außerdem wird seit 2012 in mittlerweile 18 europäischen Ländern die Zahlenlotterie Eurojackpot gemeinsam ausgespielt.

Eine besondere Form der Lotterien stellen die Sofortlotterien bzw. Rubbellose dar. Die Gewissheit über einen möglichen Gewinn wird sofort nach dem Aufrubbeln der beschichteten Spielfelder erlangt. Daher handelt es sich bei dieser Spielvariante um ein relativ schnelles Spiel. Wird beispielsweise auf 3 von 6 Feldern derselbe Betrag frei gerubbelt, ist dies ein Gewinn. Auch diese Lotterieform reizt Glücksspielende durch einfache Regeln, geringe Einsätze und relativ hohe Gewinne. Die Rubbellose der Lotteriegesellschaften kosten zwischen einem und 20 €.

Die durchschnittliche Ausschüttungsquote der durch die Lotteriegesellschaften vertriebenen Rubbellose liegt bei 40 % der Einsätze. Vereinzelt beträgt das Verhältnis zwischen Gewinnen und Nieten lediglich 1:2, für einen Jackpot in Höhe von einer Millionen Euro beträgt die Gewinnwahrscheinlichkeit jedoch höchstens 1:750.000.

Rubbellose können, wie Lotto 6aus49, vor Ort in einer Annahmestelle oder bei den entsprechenden Anbietern im Internet gespielt werden.



1. 14. Jh.: lotterieähnliche Glücksspiele, zunächst nur Sachpreise, erst später Geldgewinne
2. 16. Jh.: Herausbildung unterschiedlicher Lotteriefornen, Erlös: soziale und kirchliche Zwecke; später Privatlotterien und staatliche Lotterien, Erlös: Staatskasse
3. 1643: Start des ersten Zahlenlottos (5aus90) in Genua
4. 1735: Einführung Zahlenlotto durch Kurfürst Karl Albrecht von Bayern in den deutschen Sprachraum
5. Beginn 19. Jh.: Verbote verschiedener Lotterien aus moralischen und finanziellen Bedenken
6. ab 1945: sog. Aufbauotterien in der DDR, Ziel: Verwirklichung von Wohnungsbauprogrammen; kein Zahlenlotto; zwölfmonatige Einzahlung berechtigte zum Empfang eines Loses, Gewinn: Wohnung oder Geldprämie
7. 1953: Gründung Berliner Bärenlotterie in der DDR (5aus90)
8. 1955: erste öffentliche Lottoziehung 6aus49 in Hamburg; Gewinnobergrenze (500.000 DM)
9. 1982: Einführung Lotto am Mittwoch (7aus38); ab 1986: 6aus49
10. 1985: Aufhebung Gewinnobergrenze; neue Möglichkeiten der Jackpotbildung
11. 2000: Zusammenführung Lotto am Mittwoch und Lotto am Samstag

Historie [A]

Lotto 6aus49

Gewinnwahrscheinlichkeit
Hauptgewinn: **1 zu 140 Mio.**

Ausschüttungsquote: **50%**

Mindesteinsatz: **1,20 Euro**
Lottoschein, 12 Tippfelder, eine Ziehung: **14,40 Euro**
(zzgl. Bearbeitungsgebühr; Stand: Juli 2023)



1.3

Sportwetten

Wetten ist die wohl einfachste Form des Glücksspiels. Es beruht auf einer Übereinkunft über sich widersprechende Behauptungen zwischen mindestens zwei Parteien und benötigt keinerlei Gegenstände wie beispielsweise Würfel oder Karten. Eine Teilnahme ist in manchen Lottoannahmestellen, in sog. Wettbüros und online möglich.

Wetten können nach dem Festquotenmodell oder nach dem sog. Totalisatorprinzip veranstaltet werden. Bei Wetten nach dem Festquotenmodell tippen die Glücksspielenden nach vorher, von den Anbietern oder Buchmachern festgelegten Einzelquoten auf ein Ergebnis oder Ereignis. Dabei orientiert sich die Quote an der von Anbieterseite prognostizierten Wahrscheinlichkeit des Eintritts. Die Höhe des potenziellen Gewinns steht mit Abgabe des Tippscheins fest und ist unabhängig von der Anzahl der Wettenden. Fußballtoto des Deutschen Lotto- und Totoblocks sowie Pferdewetten laufen nach dem Totalisatorprinzip ab. Dabei zählt und wertet ein Totalisator die Wetteinsätze aus und errechnet die Quoten, die den Wetten zugrunde liegen. Bei diesem Prinzip besteht die Zusicherung eines bestimmten Prozentsatzes aller Einsätze als Gewinn, der an alle Gewinnerinnen und



Gewinner ausgezahlt wird. Das Einsatzverhalten der anderen Teilnehmenden sowie die Höhe des Gesamteinsatzes beeinflussen folglich die Gewinnhöhe der Einzelnen. Das Risiko für den Anbieter ist somit beim Totalisatorprinzip geringer als beim Festquotenmodell, da die Gewinnausschüttung bei letzterem nicht

Sport- und Pferdewetten

Wetten gegen Entgelt auf den Eintritt oder Ausgang eines zukünftigen Ereignisses sind Glücksspiele. Sportwetten sind Wetten zu festen Quoten auf einen zukünftigen Vorgang während eines Sportereignisses, auf das Ergebnis eines Sportereignisses oder auf das Ergebnis von Abschnitten von Sportereignissen. Ein Sportereignis ist ein sportlicher Wettkampf zwischen Menschen nach definierten Regeln. Pferdewetten sind Wetten aus Anlass öffentlicher Pferderennen und anderer öffentlicher Leistungsprüfungen für Pferde.

(§ 3 Abs. 1 Glücksspielstaatsvertrag)

Pferdewetten

- Galopp- und Trabrennen
- unbegrenzte Einsätze (mindestens 2 €) auf die Reihenfolge der einlaufenden Pferde

Verbreitete Wettformen:

- Siegwette (Vorhersage des Siegerpferdes)
- Zweierwette (Vorhersage der Pferde auf Platz 1, 2)
- Dreierwette (Vorhersage der Pferde auf Platz 1 - 3)
- Platzwette (Vorhersage, dass ein bestimmtes Pferd unter den ersten drei einläuft)

Ca. 85 % der Einsätze werden als Gewinne ausgeschüttet.



	Einzelwette	Kombi-Wette	Sonder- oder Spezialwette	Live-Wette
	nur ein einziger Tipp (z. B.: genauer Spielausgang)	Tipp auf den Ausgang verschiedener Sportereignisse in Kombination	Tipp auf ausgewählte Aspekte oder nach bestimmten Regeln (z. B. Halbzeit-, Handicapwetten)	Echtzeittipp auf live stattfindende Sportereignisse (sekundlich dynamische Quoten)
	Tipp ist richtig Variante: richtige Tendenz	alle Tipps sind richtig	Tipp ist richtig	Tipp ist richtig

Formen von Sportwetten [A]

von den Einsätzen der Glücksspielenden abhängt. Die Ausschüttungsquote bei gewerblichen Anbietern ist unterschiedlich und kann bis zu 93 % betragen.

Auch bei Wetten gibt es neben dem Zufall noch weitere Faktoren, wie Berechnungen oder vermeintlich logische Überlegungen, die das Glücksspiel beein-

flussen. Wissenschaftliche Studien belegen jedoch, dass gewisse Kenntnisse, Fertigkeiten oder Fähigkeiten bei Sportwetten keine bedeutsame Rolle spielen und insbesondere nicht in (höheren) Geldgewinnen resultieren. Vielmehr ist der Einfluss des Zufalls so groß, dass seine Auswirkungen nicht zu kalkulieren sind und Wetten folglich als Glücksspiele gelten.



1. 18. Jh.: Erfindung des Galopprennens in England; hohe Kosten führten zur Finanzierung über Wetten bei einem Buchmacher
2. 1810: erste Galopprennen nach englischem Vorbild in Deutschland
3. 1822: Eröffnung der ersten deutschen Rennbahn in Bad Doberan
4. 1865: Erfindung eines neuen Wettverfahrens in Paris: Wetten am Totalisator
5. 1870: Erster deutscher Totalisator nimmt in Hamburg seinen Wettbetrieb auf
6. 1881: Verbot des Totalisators als Glücksspiel durch das Reichsgericht
7. 1921: Entstehung der Fußballwette in Großbritannien
8. 1922: Erlaubnis der Buchmacherei für Pferdewetten in Deutschland
9. 1948/49: Einführung des „Fußballtoto“ in allen Ländern der Bundesrepublik; Ziel: Finanzierung des Wiederaufbaus des Sports (z. B. Sportvereine, Sportstätten)
10. 1958: Zusammenschluss der Staatlichen Sport-Toto GmbH mit dem Deutschen Lottoblock aufgrund des Rückgangs der Wetteinnahmen durch Einführung des Zahlenlottos
11. 1991: Einführung der Sportwetten zu festen Quoten über private Unternehmen (die eine gültige DDR-Sportwettenlizenz dafür nutzten)
12. Ende der 1990er: Erste Anbieter bieten Online-Wetten auf dem deutschen Markt an
13. 1999: Einführung der staatlichen Oddset Sportwetten als Reaktion auf die Festquotenwetten privater Anbieter
14. 2008: Nur staatliche Sportwetten sind legal; Existenz eines großen, unregulierten Schwarzmarkts
15. 2015: Die begrenzte Vergabe von Sportwettenkonzessionen scheitert rechtlich und organisatorisch
16. 2020/21: Sportwettenmarkt wird für Privatunternehmen geöffnet

Historie [B]

1.4

Automaten

Automaten, die Geldgewinne versprechen, spielen Gewinnssymbole aus, indem mehrere Walzen mit Symbolkombinationen rotieren. Bei richtiger Gewinnkombination erfolgt die Ausschüttung des Gewinns. Moderne Spielautomaten umfassen eine Vielzahl an Spielangeboten. Video-Spielautomaten setzen animierte Grafiken sowie Soundtracks ein. Diese behandeln spezielle Themen: z. B. Superhelden, Comicfiguren oder auch das alte Ägypten. Es gibt sog. 3D Spielautomaten mit interaktiven Funktionen. Auch Touchscreens sollen das Gefühl der Interaktion mit dem Automaten verstärken. Bei Berührung bewegen sich z. B. Charaktere auf den Bildschirmen.

Es werden Glücks- und Geldspielautomaten unterschieden. Glücksspielautomaten befinden sich in den Spielbanken. Neben den klassischen Slot-Machines

(„einarmige Banditen“) gibt es Roulette- und andere Glücksspielautomaten. An Rouletteautomaten können auch mehrere Personen gleichzeitig teilnehmen. Geldspielautomaten dürfen ausschließlich in Schank- und Speisewirtschaften, Beherbergungsbetrieben, Spielhallen und ähnlichen Unternehmen sowie in Wettannahmestellen konzessionierter Buchmacher aufgestellt werden.

Glücksspielautomaten können binnen kurzer Zeit für Verluste in Vermögenshöhe sorgen. Dies soll bei Geldspielautomaten durch gesetzliche Regelungen verhindert werden (Spielverordnung).

Aktuelle Geldspielautomaten buchen den Einsatz nach Geldeinwurf und Tastendruck in ein Geldsurrogat um: mittels einer sog. Bank und mit minimal schwankendem Wechselkurs. Das nachfolgende

	Glücksspiel- automat	Geldspiel- automat
Mindestspieldauer		5 Sek.
Mindesteinsatz	1 ct. - 2 €	
Höchsteinsatz /Spiel	500 €	20 ct.
Höchstgewinn /Spiel	50.000 €	2 €
Höchstgewinn /Stunde		400 €
max. Verlust /Stunde		60 €
Jackpot	z. T. > 1 Mio. €	illegal
Ausschüttungs- quote	91 %	77 %

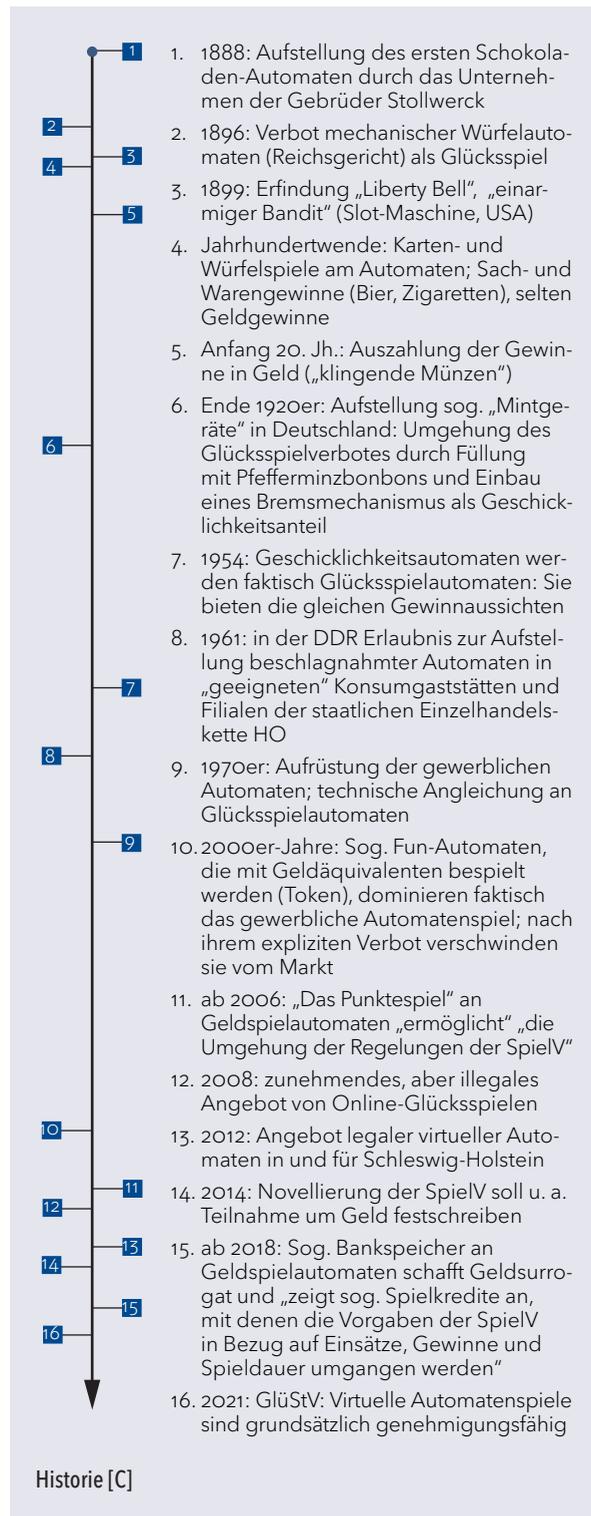
Glücks- und Geldspielautomaten im Vergleich [A]



Gründe für das hohe Suchtpotenzial der Automaten [B]

Walzenspiel findet dann mit dem Surrogat statt und folgt nicht den Vorgaben der SpielV (s. Abb. A). Zur Auszahlung realen Geldes muss der Ablauf über die Bank rückwärts durchlaufen werden. Dabei sollen Vorgaben der SpielV eingehalten werden. Bei großen Gewinnen braucht dies viel Zeit: Folglich müssen die Glücksspielenden dafür über Stunden am Spielort bleiben. Diese Automaten sind von der Physikalisch-Technischen-Bundesanstalt (PTB) genehmigt. Nach theoretischen und praktischen wissenschaftlichen Untersuchungen „dient“ der Bankspeicher der „Umgehung“ der SpielV. Die Praxis, „dass ein Spiel mit dem Einsatz von Punkten beginnt, ist in der SpielV nicht vorgesehen.“ Auch zeigt der Bankspeicher Spielkredite, mit denen die Vorgaben der SpielV „umgangen werden“.

Online-Automaten entsprechen virtuellen Nachbildungen der vor Ort angebotenen Automatenspiele. Indem alle Transaktionen elektronisch erfolgen, können die Teilnehmenden an virtuellen Automaten leichter das Gefühl dafür verlieren, wie viel Geld sie tatsächlich bereits eingesetzt haben.



In Kasinos, auch Spielbanken genannt, können unterschiedliche Glücksspiele gespielt werden. Die Auswahl reicht von Würfel- und Kartenspielen bis hin zu Glücksspielautomaten (letztere s. Kap. 1.4). Die Angebote werden dabei in das „Große Spiel“ (im Wesentlichen: Roulette, Black Jack, Poker und Baccara), sowie das „Kleine Spiel“ (verschiedene Glücksspielautomaten) unterteilt.

Roulette

Beim Roulette werden Jetons - statt Bargeld - auf einem Roulettetableau gesetzt. Es gibt verschiedene Varianten des Einsatzes und des Gewinns. Beim Spiel auf sog. „einfache Chancen“ setzen Glücksspielende auf Rot oder Schwarz, auf gerade oder ungerade oder auf kleine (1-18) oder große (19-36) Zahlen. Daneben gibt es auch die „mehrfachen Chancen“. Am bekanntesten ist das Setzen auf einzelne Zahlen (0-36). Dabei besteht die Chance, das 35-fache des Einsatzes zu gewinnen, während beim Spiel auf „einfache Chancen“ ein Gewinn den 1-fachen Einsatz einbringt. Zur Ermittlung der Gewinnzahl wird die Kugel in die Gegenrichtung einer sich drehenden Scheibe mit 37

Zahlenfächern geworfen. Die Zahl, in deren Fach die Kugel liegenbleibt, ist die Gewinnzahl.

Die Höhe der Einsätze unterscheidet sich in den Spielbanken. Sie reichen von einem Mindesteinsatz von 1-20 € bis zu Höchsteinsätzen von 7.000-21.000 € auf „einfache Chancen“.

Manche Glücksspielende glauben irrigerweise, mit Spielsystemen ihre Gewinnchancen steigern zu können. Das bekannteste System ist das sog. „Martingale-Spiel“, bei dem der Einsatz nach einem Verlust verdoppelt wird, um diesen auszugleichen. Das System funktioniert auf lange Sicht nicht, weil die Teilnehmenden bei kontinuierlichen Verlusten schnell den jeweils geltenden Höchsteinsatz erreichen und die Verdopplungsstrategie damit auf Dauer keinen Gewinn erzielt.

Black Jack

Black Jack ist die Kasinovariante des Kartenspiels „17 und 4“. Ziel ist es, mit den ausgegebenen Karten den Gesamtwert von 21 zu erreichen oder ihm möglichst nahe zu kommen, ohne ihn zu überschreiten. Klassisches Black Jack wird mit vier Kartenspielen à 52 Blatt gespielt und der Einsatz über Jetons getätigt. Die Croupière bzw. der Croupier gibt die Karten nach festgelegten Regeln an die Glücksspielenden und sich selbst aus. Letztere können beliebig viele Karten ziehen. Kommen sie dem Wert 21 näher als die Croupière bzw. der Croupier, gewinnen sie die Höhe ihres Einsatzes, anderenfalls verlieren sie ihn. Bei einem Black Jack, der Kartenkombination As plus 10 oder Bild, wird der 1,5-fache Einsatz gewonnen. Der Mindesteinsatz beim Black Jack beträgt 5, 10 oder 20 €, der Höchsteinsatz bis zu 1.000 €.

Poker

Beim Poker spielen die Teilnehmenden in der Regel nicht gegen die Bank, sondern gegen andere Teilnehmende. Die bekannteste Variante ist „Texas Hold'em“. Neben fünf offenen Gemeinschaftskarten erhalten alle Glücksspielenden zwei verdeckte Karten. Poker wird entweder als Turnierspiel oder als Cash-

Poker: Zufall und Geschick

Zufällig:

- Kartenverteilung
- „gewinnträchtige Hand“ ist unwahrscheinlich: Full House: 0,14 %; Royal Flush: 0,00015 %.

Strategische Elemente:

- Täuschungsmanöver
- Erfassung des Spielverhaltens der Mitspielenden
- Berücksichtigung von Gewinnwahrscheinlichkeiten unterschiedlicher Kartenkonstellationen

Einfluss auf Entscheidungen:

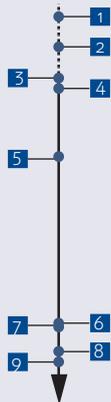
- Hoffnungen, Ängste oder Abneigungen

Langfristig ungleiche Gewinnchancen:

- bei deutlich ungleichen Kompetenzniveaus und Erfahrungen der Beteiligten

Spielergebnis:

- wesentlich stärker vom Zufall als von individuellen Fähigkeiten bestimmt



1. 1377: erste Erwähnung von Spielkarten in Europa (in einem Spielverbot in Florenz, Italien)
2. 18. Jh.: Errichtung erster Spielkasinos in Kur- und Badeorten in Deutschland
3. 1837: Einführung des Roulettes in deutschen Spielkasinos
4. 1841: Gründung der Spielbank in Bad Homburg durch die Brüder Blanc
5. 1868: Verbot und Schließung der Kasinos in Deutschland durch den Norddeutschen Bund
6. 14.07.1933: Aufhebung des Spielbankenverbots durch Reichsgesetz der Nationalsozialisten
7. 03.10.1933: Kasino Baden-Baden öffnet (einziges Kasino mit Konzession der Nationalsozialisten)
8. 20.08.1944: Schließung der Spielbank in Baden-Baden
9. Ab 1948: Eröffnung neuer Spielbanken in Deutschland

Historie [A]

Game gespielt. Bei Turnierspielen zahlen die Teilnehmenden ein Startgeld und erhalten dafür die Spielchips. Teilnehmende, die alle Spielchips verlieren, scheiden aus dem Turnier aus. Gewinner oder Gewinnerin ist die Person, die am Ende alle Chips gewonnen hat. Bei den Cash-Games hingegen entspricht jeder Spielchip einem Gegenwert in Geld. Der

Gewinn oder Verlust von Spielchips entspricht damit dem Gewinn oder Verlust von Echtgeld. Weiterhin können die Spiele danach unterschieden werden, ob eine festgelegte Setzstruktur besteht (Regeln, wie viel eingesetzt und um wie viel erhöht werden darf) oder ob eine „No-Limit-Version“ mit unlimitierten Setzmöglichkeiten gespielt wird.

Roulette

Durchschnittliche Verluste pro Spiel:

- 1,4 % des Einsatzes auf „einfache Chancen“
- 2,7 % des Einsatzes beim Zahlenspiel

Verlust des gesamten Einsatzes:

- nach durchschnittlich 37 Spielen

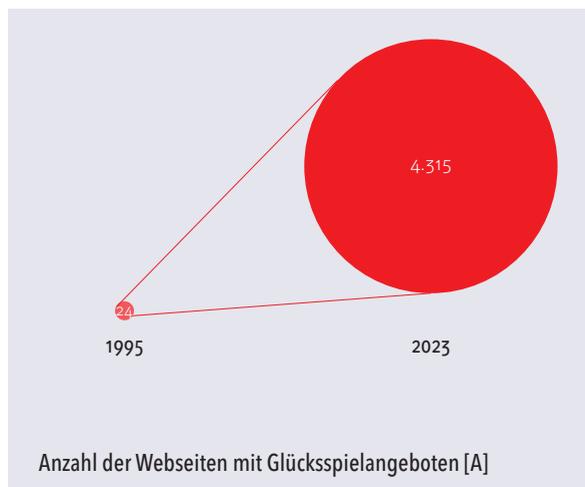
Black Jack

Durchschnittliche Verluste pro Spiel:

- 2-15 % des Einsatzes
- bei optimiertem Spielverhalten: 0,7 % des Einsatzes



Die Erschaffung virtueller Welten und künstlicher Intelligenz führt zu neuen Möglichkeiten im Bereich der Glücksspiele. Gab es 1995 weltweit gerade einmal 24 Webseiten mit Glücksspielangeboten, hat dieses Angebot von Online-Kasinos, -Poker, -Bingo, -Sportwetten und -Lotterien seitdem um den Faktor 180 zugenommen.



Aktuell zeigt sich ein Trend zur stärkeren Vernetzung von terrestrischem und Online-Glücksspiel. Mittels digitaler Technologien können Live-Übertragungen aus den Casinos erfolgen und Glücksspielenden überall die Möglichkeit der Teilnahme und Interaktion eröffnen. Bereits jetzt zeigt sich ein Anstieg des virtuellen Automatenspiels, wobei dieser teilweise auf einen Wechsel der Glücksspielenden von terrestrischen zu virtuellen Glücksspielen zurückzuführen ist. Insbesondere junge Männer aus der Generation der Digital Natives lassen sich von virtuellen Automaten spielen begeistern. Das mit der Zeit weiter wachsende Vertrauen in virtuelle Glücksspiele lässt einen fortlaufenden Anstieg der Zahl der Glücksspielenden in diesem Bereich vermuten.

Die zunehmende Verschmelzung des Glücksspiels mit anderen Bereichen sowie neue Möglichkeiten durch neue Technologien lassen sich beispielhaft an Lootboxen, E-Sports, virtueller Realität sowie an Börsenspekulationen aufzeigen.

Mit neuen Möglichkeiten stellen sich zugleich auch neue Herausforderungen bei der Regulierung von Glücksspielen und insbesondere dem Jugend- und Spielerschutz. Es besteht die Gefahr, dass der fehlende persönliche Kontakt und damit die fehlende soziale Kontrolle in Kombination mit Isolation und Anonymität am eigenen Endgerät insbesondere junge und spielsuchtgefährdete Personen zu intensiverem Glücksspielen verleitet. Hinzu kommt eine ständige, einfache und bequeme Verfügbarkeit von Glücksspielen im Internet.

Weiterhin bestehen Regulierungsprobleme, die durch die rasanten Entwicklungen im Rahmen der Digitalisierung und Globalisierung entstehen.

Neue Herausforderungen und Gefahren

Herausforderungen

- Regulierung von Glücksspielen
- Jugendschutz
- Spielerschutz

Gefahren - insbesondere für junge Menschen und Spielsuchtgefährdete

- fehlende soziale Kontrolle
- Isolation
- Anonymität
- ständige und einfache Verfügbarkeit

E-Sports umfassen den professionellen Wettbewerb beim Ausüben von Video- und Computerspielen. Dabei handelt es sich vor allem um Ego-Shooter oder Echtzeit-Strategiespiele und weniger um Sport- oder Rennsimulationen.

Mit dem Anwachsen des E-Sports-Marktes entstehen auch lukrative Möglichkeiten für den Glücksspielmarkt. So kann auf E-Sports-Ereignisse wie auf „traditionelle“ Sportereignisse gewettet werden.

Mangels Anerkennung von E-Sports als „Sport“ sind diese Wetten in Deutschland aktuell nicht legal.



E-Sports

Lootboxen sind virtuelle Gegenstände in Video- und Computerspielen. Sie generieren zufällige Belohnungen, z. B. bestimmte Waffen oder dekorative Elemente. Sie können sich im Spiel verdient, mit Spielwährung oder direkter Bargeldtransaktion gekauft werden.

Das Streben nach wertvolleren Belohnungen kann dabei zu hohen finanziellen Kosten führen. Das Öffnen der Lootboxen ist mit einem audiovisuellen Feedback verbunden, das teilweise an Spielautomaten erinnert.

Lootboxen führen durch die Zufallskomponente sowie die Möglichkeit des Geldeinsatzes zu einer zunehmenden Vermischung von Glücks- und Computerspielen, insbesondere auch, weil die Belohnungen oftmals gehandelt und verkauft werden können und folglich eine indirekte Auszahlung möglich ist.



Lootboxen

Daytrading



Kurzfristige Börsenspekulationen sind dem Glücksspiel sehr ähnlich. Der Zufall bestimmt zu großen Anteilen kurzfristige Kurstrends an der Börse und macht eine Vorhersage damit unmöglich.

Durch die Anspannung und den Reiz aufgrund möglicher großer Gewinne, aber auch großer Verluste können, wie beim Glücksspiel, suchttypische Erscheinungen auftreten. Auf der Suche nach Nerventzeln und „dem Kick“ besteht die Neigung zu immer ausgedehnteren und riskanteren Spekulationen. Wie auch beim Glücksspiel, wird bei Verlusten oft versucht, diese durch noch riskantere Transaktionen wieder auszugleichen, den Verlusten also „hinterherzujagen“.

Die leichte Verfügbarkeit durch die Möglichkeit des Online-Tradings erhöht das Suchtrisiko zusätzlich.



Virtual und Augmented Reality

Virtuelle Realität (VR) schafft eine künstliche dreidimensionale Umgebung, bei der die Wirklichkeit komplett ausgeblendet wird. Die Augmented Reality (AR) hingegen erweitert die reale Umgebung durch die Wahrnehmung digitaler Zusatzinformationen, z. B. von virtuellen Objekten.

VR und AR ermöglichen es, sich Kasinos oder Spielautomaten einfach nach Hause zu holen und durch die „Bedienung“ der virtuellen Welt das Gefühl zu bekommen, Geld auf den Spieltisch zu legen oder den Automaten zu bespielen. VR und AR ermöglichen somit ein intensiveres Erlebnis als reine Online-Glücksspiele.

Auch traditionelle Kasinos nutzen mittlerweile spezielle VR-Bereiche, um den Glücksspielenden vor Ort mittels 3D-Brille den Zugang zu neuen Kulissen, z. B. einem Kasino der 20er Jahre oder in Las Vegas, zu bieten.

Verfassungsgericht

Verwaltungsakt

Gesetz

Lizenz

Vertrag

Ziele

Länder

Aufsichtsbehörde

Spielerschutz

Umsetzung



Bund

legal

Jugendschutz

Zuständigkeit

Gesetzgebungskompetenz

Verordnung

Regulierung

Sicherheit



Die DDR und die Bundesrepublik knüpften glücksspielrechtlich an vorausgehende Normen an (z. B. Strafrecht: 19. Jahrhundert, Gewerbeamt: 1930er Jahre).

Glücksspielrechtliches Handeln stand in der DDR unter dem Primat sozialistischer Rechts(um)setzung und fiskalischer Interessen: So gaben Staatsministerien 1960/61 beschlagnahmte Geldspielautomaten in ausgewählten Gaststätten für den Betrieb frei und schöpften die Gewinne ab. Mit Einführung des „sozialistischen Strafrechts“ (1968) wurde das bis dahin geltende Glücksspielverbot (§ 284 StGB-DDR) getilgt. Der VEB Vereinigte Wettspielbetriebe sollte Toto- und Lottospiele durchführen und „allen Bürgern Gelegenheit zur Teilnahme (...) geben“. Maßnahmen des Spielerschutzes fanden sich in der Anordnung nicht. Öffentliche Pferderennen und der damit einhergehende Wettbetrieb wurden auf Grundlage des Rennwett- und Lotteriegesetzes durchgeführt und besteuert. Missliebiger, privates Glücksspiel verfolgten die Behörden als „Gefährdung der öffentlichen Ordnung durch asoziales Verhalten“ (§ 249 StGB-DDR).

In der Bundesrepublik nutzten die jeweils Zuständigen ihre Handlungsspielräume: Glücksspielteilbereiche wurden in separaten Gesetzen nach divergierenden Maximen geregelt. Gesundheitspolitische Ziele entfalteten lange Zeit wenig bis keine Wirkung. Für die legale Durchführung eines Glücksspiels ist eine behördliche Erlaubnis notwendig (§ 284 StGB).

Der Bund erließ 1962 die Spielverordnung (SpielV; GewO § 33 f). Unter dem Begriff „Geldspiele mit Gewinnmöglichkeit“ wurde das gewerbliche Automaten spiel kleinteilig reguliert. Die Länder erkannten, dass die Geldspielgeräte tatsächlich Glücksspielautomaten waren, nutzten ihre Kompetenz aber nicht. Eine Folge war die zeitweise weitgehende Abkoppelung des tatsächlichen Automatengeschehens (Fun-

Games, Punktespiel) von den Regelungszwecken der SpielV (Eindämmung der Betätigung des Spieltriebs).

Andererseits bildeten die Länder eigene Veranstaltermonopole für Lotterie- und später auch Sportwettenangebote und konzessionierte Spielbanken. Spielerschutz war kein Regelungsinhalt der entsprechenden Landesgesetze. Im Jahr 2004 schlossen die Länder den intraföderalen Lotteriestaatsvertrag: Er gab neben fiskalischen Zielen vor, „übermäßige Spielanreize zu verhindern“ und eine „Ausnutzung des Spieltriebs (...) auszuschließen“. Im Sinne des Spielerschutzes wurden lediglich Informationspflichten etabliert.

Das Bundesverfassungsgericht (BVerfG) entschied im Jahr 2006: Fiskalische Ziele können ein Glücksspielmonopol nicht legitimieren. Einem tatsächlich implementierten Gesundheitsschutz komme diese Kraft aber zu. Dies führte zur Setzung dezidiert spieler-schützender Ziele und abgeleiteter Umsetzungsregeln [Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV) 2008]. Erstmals wurden Sozialkonzepte verpflichtend.

Die Föderalismusreform (2006) ordnete das Spielhallenrecht den Ländern zu. In ihrer Folge enthalten viele Spielhallengesetze spieler-schützende Regeln. Die Automatenregeln setzt weiterhin die SpielV.

Nach diversen Urteilen des Europäischen Gerichtshofes bemühten sich die Länder, Glücksspielbegriff und -verständnis zu vereinheitlichen. Sie hielten aber am konzessionierten Zugang zum Glücksspiel fest, auch beim Sportwettenangebot (GlüStV 2012).

Bei der Novellierung der SpielV (2014) nahmen die Länder gezielt inhaltlich Einfluss auf die Gefährlichkeit des gewerblichen Automatenglücksspiels.

Auch das organisatorische und rechtliche Scheitern der Vergabe numerisch begrenzter Erlaubnisse zum Sportwettenvertrieb führte zum GlüStV 2021.



Zeitstrahl [A]

Bundesrepublik, DDR

2.2

Überblick

Glücksspielrelevante Normen

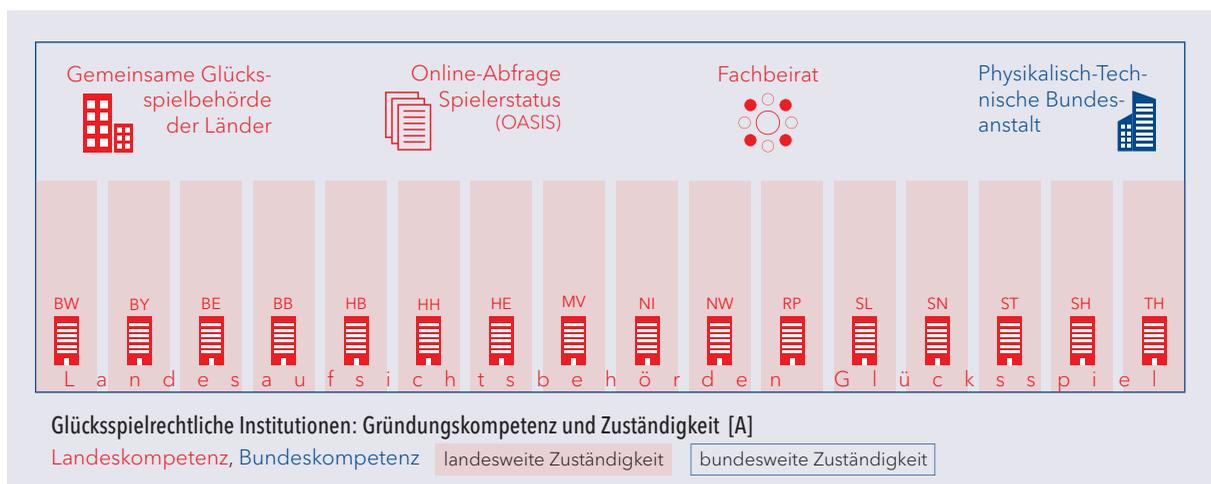
Die Länder haben erheblichen Einfluss auf den Zugang zum Glücksspiel, seine tatsächliche Ausprägung und den angemessenen Umgang mit seinen negativen Konsequenzen.

Dieser beruht auf ihrer Kompetenz zur Gesetzgebung (Sicherheits- und Ordnungsrecht als Basis der Kompetenz für Glücksspielgesetze, Recht der Spielhallen, Spielbanken- und Lotterierecht, Recht des öffentlichen Gesundheitsdienstes), der Zustimmungspflichtigkeit einzelner Regelungen im Bundesrat (Spielverordnung) und der Notwendigkeit zur landesrechtlichen bzw. kommunalen Ausprägung bundesrechtlicher Regelungen (Baugesetzbuch, Vergnügungssteuer).

Die Länder haben europa- und nationale verfassungsrechtliche Vorgaben zu beachten und mit dem GlüStV wesentliche Aspekte des Glücksspielrechts länderübergreifend einheitlich normiert.

Mit dem Strafrecht (Erlaubnisbedürftigkeit legalen Glücksspiels), Wirtschaftsrecht (steuerrechtliche Normen für Lotterien und Wetten) und gewerberechtlichen Regelungen (insbesondere zur konkreten, technischen Ausgestaltung des Automatenspiels jenseits der Spielbanken) hat auch der Bund wesentlichen Zugang zur Prägung der Glücksspiellandschaft in Deutschland.

Immer ist in Deutschland zur legalen Veranstaltung eines Glücksspiels ein positiv bescheidender Verwaltungsakt der jeweils zuständigen Verwaltungs- bzw. Glücksspielaufsichtsbehörde erforderlich.



EG-Vertrag, Art. 49

- Dienstleistungsfreiheit (Grundfreiheit)

Grundgesetz

- Art. 12: Berufsfreiheit, -ausübung und -wahl (Grundrecht)
- Art. 20, 28: Sozialstaatsprinzip (Staatsziel)

Sozialgesetzbuch 6, § 15

- individueller Anspruch auf medizinische Rehabilitation gegen Kranken- bzw. Rentenversicherung
- für „Menschen mit Behinderung und von Behinderung bedrohte Menschen“

Strafgesetzbuch, §§ 284 + 285

- Strafbarkeit unerlaubten Glücksspiels

Rennwettlotteriegesezt

- gewerbe- und steuerrechtliche Regelungen für Pferdewetten
- steuerrechtliche Regeln für Lotterien, Ausspielungen und andere Sportwetten

Gewerbeordnung, §§ 33c - 33i

- Regeln für das gewerbliche Automatenglücksspiel
- Erlaubniserfordernis und Versagungsgründe
- Aufstellung und Betrieb: nur durch die Physikalisch-Technische-Bundesanstalt (PTB) zugelassene Automaten
- technische Fokusse für Definition zulässiger Automaten: u. a. Einsatzhöhe, Mindestspieldauer

Spielverordnung

- technische Aspekte zur Aufstellung und Zulassung gewerblicher Geldspielgeräte
- Verpflichtungen bei der Gewerbeausübung

Glücksspielstaatsvertrag 2021

- zentrale Begriffe Glücksspielrecht und ihre Geltungsweite
- Ziele Glücksspielveranstaltung
- Voraussetzungen, Bedingungen, Möglichkeiten für:
 - Erlaubniserteilung
 - Durchführung
 - Kontrolle
- der Glücksspiele (Lotterien, Sport- und Pferdewetten, Kasinospiele und Poker, Automaten)
 - in terrestrischem und
 - Online-Zugang
- darunter: Spielerschutzverpflichtungen
- Konsequenzen Regelverstöße
- Etablierung länderübergreifender Institutionen: Fachbeirat, gemeinsame Glücksspielbehörde, übergreifendes Sperrsystem, elektronische Limitdatei, Echtzeitspieldatei

Ausführungs- bzw. Glücksspielgesetze GlüStV

- Übernahme und spezifische Ausprägung der StV-Regelungen in Landesrecht

Vergnügungssteuergesetze

- Kommunen können mit eigenen Satzungen entsprechende Abgaben erheben

Baugesetzbuch, Bauleitplanung

- Festlegung von Wohn-, Misch- und Gewerbegebieten
- Voraussetzungen und Anforderungen an Betrieb des Spielhallengewerbes

Gesetze zum öff. Gesundheitsdienst

- Gesundheitsvorsorge und Versorgung Sucht- und anderer psychisch Kranker als landeseigene Aufgabe
- Umsetzung durch Suchtprävention, -beratung und z. T. -behandlung
- durch eigene Gesundheitsdienste, beauftragte Träger der Freien Wohlfahrtspflege
- im Umfang freien politischen Ermessens

Online-Kasinogesezt

- Landesweite Regeln zu Zulassung und Betrieb von Online-Kasinospielen

Spielhallengesetze

- landesweite Zulassungs- und Betriebsregeln für Spielhallen (Standorte, Geräte, Anbieter)
- zusätzliche Rechtsverordnungen für Sachkundenachweis und z. T. Sozialkonzepte

Spielbankgesetze

- landesweite Zulassungs- und Betriebsregeln für Spielbanken (Standorte, Anbieter, Abgaben)
- zusätzliche Rechtsverordnungen für Betriebsdetails, z. T. zur Durchführung von Glücksspielen
- Ermächtigungen der Aufsichtsbehörden zur Genehmigung von Glücksspielarten und -geräten
- privatrechtliche und staatsnahe Konzessionierung

Normen mit Glücksspielbezug [B]

Bundeskompentenz (gestrichelt: Zustimmungspflicht / Anpassung durch Länder), Landeskompetenz
Verfassungsrecht, Europarecht

2.3

Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder

Mit dem neuen Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV, 01.07.2021) haben die 16 Länder die staatliche Aufsicht und Kontrolle über länderübergreifende Glücksspielangebote an die Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL) übertragen. Schwerpunkte ihrer zahlreichen Aufgaben sind die Bekämpfung des illegalen Glücksspiels und die Aufsicht über Online-Glücksspiele. Für einen Teil der Glücksspiele bleiben aber die einzelnen Länder selbst verantwortlich.

Die Behörde hat ihren Sitz in Halle (Saale). Seit dem 1. Januar 2023 hat die GGL alle Aufgaben, die für die Behörde im Glücksspielstaatsvertrag vorgesehen sind, vollumfänglich übernommen.

Sie veröffentlicht u. a. die amtliche Whitelist, in der die Veranstalter und Vermittler von Glücksspielen aufgeführt werden, die über eine Erlaubnis oder Konzession nach dem GlüStV 2021 verfügen.

Zuständigkeit GGL

- Online-Poker
- virtuelle Automaten Spiele
- Pferdewetten (online)
- Sportwetten
- bundesweite Soziallotterien
- Klassenlotterien
- gewerbliche Spielvermittlung

Zuständigkeit verbleibt bei den 16 Ländern

- staatliche Lotterien
- Spielbanken
- Spielhallen
- Online-Kasino (z. B. Roulette, Black-Jack)
- Pferdewetten (terrestrisch)

Zuständigkeiten für die verschiedenen Glücksspiele [A]



GGL als Ansprechpartnerin und Koordinierungsstelle [B]

- Die GGL reguliert den länderübergreifenden Glücksspielmarkt in Deutschland. Sie ist die Erlaubnis- und Aufsichtsbehörde für länderübergreifende Glücksspielangebote insbesondere im Internet.
- Die GGL unterstützt die Länder bei der Zusammenarbeit ihrer Glücksspielaufsichtsbehörden sowie bei der Zusammenarbeit mit den Glücksspielaufsichtsbehörden anderer Staaten.
- Die GGL sorgt dafür, dass die erlaubten Glücksspielanbieter die Regeln zum Schutz der Teilnehmenden vor Spielsucht und Manipulation einhalten und bekämpft Anbieter, die diese Regeln nicht umsetzen. Im Mittelpunkt steht die Gewährleistung des Jugend- und Spielerschutzes sowie die Verhinderung von Glücksspiel- und Wettsucht.
- Die GGL bekämpft und unterbindet unerlaubtes Glücksspiel, insbesondere im Internet, und beugt den Gefahren für die Integrität des sportlichen Wettbewerbs beim Veranstalten und Vermitteln von Sportwetten vor.
- Die GGL stellt eine einheitliche Rechtsanwendung und -durchsetzung sicher, vor allem beim Internetglücksspiel gemäß GlüStV 2021, und ermöglicht den Glücksspielanbietern eine Betätigung unter gleichen und einheitlichen Rahmenbedingungen.
- Die GGL beobachtet die Entwicklung des Glücksspielmarktes, um aktiv auf neue Phänomene oder Fehlentwicklungen zu reagieren sowie Politik und Verbände beraten zu können. Die Behörde beobachtet und fördert dazu auch die wissenschaftliche Forschung im Zusammenhang mit Glücksspielen.
- Die GGL ist zentrale Ansprechpartnerin und Koordinierungsstelle für alle Interessengruppen (Politik, Glücksspielende, Glücksspielanbieter, Sucht- und Präventionsverbände) bei Fragen rund um das Thema Glücksspiel.

Kernaufgaben der GGL ab 1. Januar 2023 gemäß Glücksspielstaatsvertrag 2021 [C]

HINWEISPORTAL

Zur Meldung von

- unerlaubtem Glücksspiel im Internet
- Werbung für unerlaubte Glücksspielangebote im Internet
- Werbung für erlaubte Glücksspielangebote im Internet
- Unregelmäßigkeiten bei erlaubten Glücksspielangeboten im Internet
- Verdacht der Geldwäsche

benutzen Sie das **anonyme Hinweisportal der GGL**.



VERSTOß MELDEN

Nachbildung des Hinweisportals der GGL [D]

2.4

Gesetzlicher Spielerschutz - 1

Übergreifende Regelungen, Glücksspielstaatsvertrag

Im Glücksspielstaatsvertrag 2021 (GlüStV) finden sich übergreifende Vorgaben, die die Risiken des Glücksspiels mindern sollen. Sie haben einen unterschiedlichen Konkretisierungsgrad und sind juristisch auslegungsbedürftig. Insbesondere der Lenkungsauftrag

(§ 1 Nr. 2) konkurriert in der Praxis mit der spieler-schützenden Stoßrichtung anderer Normen (etwa § 1 Nr. 1). So werden z. B. Anforderungen an den Authentifizierungs- und Identifizierungsprozess unter Bezug auf § 1 Nr. 2 durch die Glücksspielaufsichtsbehörden abgewogen.

Ein Sicherstellungsauftrag verpflichtet die Glücksspielanbieter in höchstem Maße zum Erfolg:

„Veranstalter (...) sind verpflichtet, den Jugend- und Spielerschutz sicherzustellen, die Spieler zu verantwortungsbewusstem Spiel anzuhalten und der Entstehung von Glücksspielsucht vorzubeugen.“ (§ 6 Abs. 1 GlüStV).

Sich selbst verpflichten die Länder, Maßnahmen der Suchtprävention, entsprechende Beratungsangebote sowie die wissenschaftliche Forschung zur Vermeidung und Abwehr von Suchtgefahren durch Glücksspiele sicherzustellen (§ 11 GlüStV).

- Verhinderung von Glücksspiel- und Wettsucht, Schaffung der Voraussetzungen wirksamer Suchtbekämpfung (Nr. 1)
- Lenkung des „natürlichen Spieltrieb(s) der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen“ - „durch ein begrenztes, eine geeignete Alternative zum nicht erlaubten Glücksspiel darstellendes Glücksspielangebot“, Entgegenwirken der Entwicklung und Ausbreitung unerlaubter Glücksspiele in Schwarzmärkten (Nr. 2)
- Gewährleistung von Jugend- und Spielerschutz (Nr. 3)
- Sicherstellung ordnungsgemäßer Durchführung der Glücksspiele, Schutz der Glücksspielenden vor Betrug, Abwehr der mit dem Glücksspiel verbundenen Folge- und Begleitkriminalität (Nr. 4)
- Vorbeugung von Gefahren für die Integrität des Sports und bei der Veranstaltung von Sportwetten (Nr. 5)

Ziele GlüStV 2021, § 1 [A]



Festlegung und Umsetzung der Maßnahmen, die sozialschädlichen Auswirkungen des Glücksspiels vorbeugen und diese beheben, mindestens:

- Sozialkonzeptbeauftragte und verantwortliche Personen vor Ort bei terrestrischen Angeboten
- regelmäßige Personalschulungen
- Jugendschutz durch Alterskontrolle
- Sperrverfahren
- Spielerschutz durch Identitätskontrolle
- Aufklärung über Suchtrisiken, Hilfeangebote, Sperrverfahren und Hinweise zum „verantwortungsbewussten Spielverhalten“
- Früherkennung und Frühintervention
- Monitoring der Maßnahmen zum Spieler- und Jugendschutz
- Ausschluss des Personals vom Glücksspiel an Tätigkeitsstelle

Sozialkonzept- + Aufklärungspflicht
GlüStV 2021, §§ 6, 7 [B]



- zentral, spielformübergreifend
- Ausnahmen: Lotterien mit max. zwei Ausspielungen /Woche, Lotterien als Gewinnsparen, Totalisatorpferdewetten
- Selbst- und Fremdsperre (letztere: u. a. bei Spielsuchtgefährdung, Überschuldung)
- Sperrdauer: mindestens 1 Jahr (Fremdsperre) bzw. 3 Monate (Selbstsperre)
- Sperrbeendigung: auf schriftlichen Antrag bei zuständiger Behörde (Regierungspräsidium Darmstadt); ohne inhaltliche Prüfung; Ende frühestens 1 Woche (Selbstsperre) bzw. 1 Monat (Fremdsperre) nach Antragseingang



Sperrsystem GlüStV 2021, §§ 8, 8a [C]

Art und Umfang

- nicht zuwider den Zielen des § 1, nicht übermäßig
- nicht gerichtet an Minderjährige oder vergleichbar gefährdete Zielgruppen
- nicht irreführend, insbesondere in Bezug auf Gewinnchancen bzw. Art und Höhe der Gewinne

Verbotene Darstellung

- Glücksspielausgang ist beeinflussbar
- Glücksspiel als Lösung finanzieller Probleme
- Werbung als redaktioneller Inhalt

Verbote

- Telefonwerbung
- Sportwetten: mit aktiven Sportlerinnen und Sportlern sowie Funktionären und Funktionärinnen
- virtuelle Automatenspiele, Online-Poker und Online-Kasinospiele: zwischen 6 Uhr und 21 Uhr in Rundfunk und Internet
- unmittelbar vor oder während der Live-Übertragung eines Sportereignisses auf dem übertragenden Kanal
- Verknüpfung in der Berichterstattung von Live-Zwischenständen mit Sportwetten außer auf den eigenen Seiten eines Wettanbieters
- in Sportstätten anders als auf Trikots und Banden sowie für die Dachmarke
- persönlich adressiert an gesperrte Glücksspielende für ein Glücksspiel, für das sie gesperrt sind



Werbung GlüStV 2021, § 5 [D]

- erlaubte Angebote: Lotterien, Sportwetten, Pferdewetten, Online-Kasinospiele, virtuelle Automatenspiele, Online-Poker
- Pflicht zu (datengeprüfem) Spielkonto je Glücksspielanbieter, Transparenz über Transaktionen; verpflichtende Information über Summe der Einsätze, Gewinne und Verluste letzte 30 Tage vor Teilnahmebeginn, mindestens alle 24 h
- vor Datenüberprüfung bzgl. Spielkonto: keine Auszahlungen
- keine Übertragung von Geldbeträgen oder Spielpunkten zwischen Spielkonten
- Identifizierung, Authentifizierung, Sperrdateiabgleich sowie Ausschluss Minderjähriger und Gesperrter
- Kreditverbot
- Ausschluss besonderer Suchtanreize durch schnelle Wiederholung
- Sozialkonzept: Internetanpassung, Evaluationspflicht
- unterschiedliche Glücksspielformen nur in getrennten Bereichen eines Internetauftritts, keine wechselseitige Werbung, Übertragung von Gewinnen in anderen Bereich nach frühestens einer Stunde; bei Wechsel in anderen Bereich: Warn- und Hilfefinweise zu Suchtgefahren
- Informations- und Bestätigungspflicht über Aktivität nach mind. 60 Minuten
- anbieterübergreifendes, monatliches Einzahlungslimit (Ausnahmen: Lotterien mit max. zwei Ausspielungen /Woche, Gewinnsparen); maximale Höhe: grundsätzlich 1.000 €; Anbietererlaubnis kann Bedingungen für individuell zu gestattende, höhere Limits festlegen (s. Kap. 6.6, Abb. B); Ermöglichung wöchentlicher und täglicher Limits; Wirksamkeit Senkung: sofort, Anhebung: nach sieben Tagen
- Verbot paralleler Teilnahme an mehreren Angeboten (Ausnahmen: Lotterien mit max. zwei Ausspielungen /Woche, Gewinnsparen, Totalisatorpferdewetten)
- Wartezeit bei Wechsel in anderes Online-Angebot: 5 Minuten

Glücksspiele im Internet

GlüStV 2021, §§ 4, 6a, 6b, 6c, 6d, 6e, 6h, 6i, 6j [E]



2.5

Gesetzlicher Spielerschutz - 2

Spezifische Regelungen

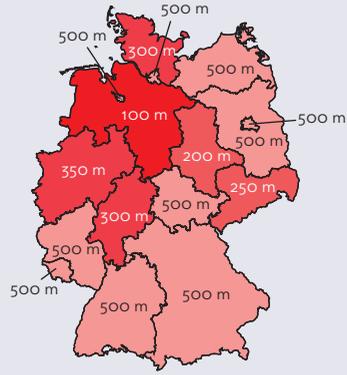
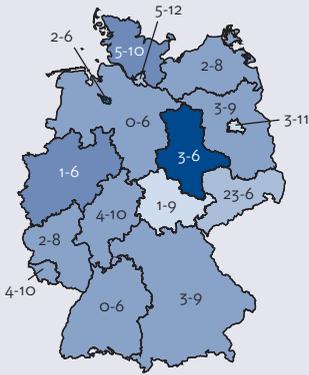
Für einzelne Glücksspielformen gelten spezifische spielerschützende Regeln. Sie finden sich z. B. im Glücksspielstaatsvertrag, den zugehörigen Ausführungsgesetzen, den Spielhallengesetzen, der Spielverordnung (SpielV), den Spielbank- oder auch den Online-KasinoGesetzen. Die Regeln sind - auch abhängig vom (Landes-) Gesetzgeber und der Spielform - unterschiedlich weitgehend spezifiziert.

Es existieren Vorgaben, die den Veranstaltungsrahmen betreffen, z. B. die Anzahl der Veranstaltungsorte. Darüber hinaus bestehen Normen, die die Abläufe der einzelnen Glücksspiele definieren.

	Lotterieverkaufsstellen	Spielbanken	Wettvermittlungsstellen	Spielhallen	Online-Kasinos	Online-Wetten	virtuelle Automaten	Online-Poker
 Limitierung Anzahl Verkaufsstellen (terrestrisch) bzw. -adressen (online)	✓	✓	✓		✓			
 Verbot Kombination mit anderen Glücksspielarten	Automaten, ab 1.7.24: Wetten	Wetten	Automaten*	Wetten	Online-Wetten, -Automaten, -Poker	Online-Kasinospiele	Online-Kasinospiele	Online-Kasinospiele
 Verbot Mehrfachkonzessionen in einem Gebäude				✓ Ausnahmen				
 Limit Anzahl Geräte				✓				
 Mindestabstand interne Glücksspielangebote				1 Meter				
 Mindestwartezeit interne Glücksspielangebote					1 Min.	1 Min.	1 Min.	1 Min.
 Verbot mehrfacher bzw. paralleler Teilnahme				✓	✓	✓	✓	✓ Ausnahme möglich
 Mindestabstand externe Glücksspielangebote	z. T.		z. T.	✓				
 Mindestwartezeit externe Glücksspielangebote					5 Min.	5 Min.	5 Min.	5 Min.
 Verbot Bankautomat		z. T.	z. T.	z. T.				
 Sperrzeiten			z. T.	✓				
 Verbot äußerer Werbeanreize			z. T.	✓				

Spezifischer Spielerschutz: Gesetzliche Verhältnisregulierung [A]

Für Pferdewetten / Buchmacher trifft keines der hier betrachteten Kriterien zu.
*Bei Buchmachern sind Automaten erlaubt.



Landesspezifische Spielhallenregelungen (ohne Ausnahmeregelungen) [B]

Sperrzeiten (Uhrzeit), Mindestabstand Spielhalle - Spielhalle, Anzahl erlaubte Automaten

	Lotterien mit planmäßigem Jackpot	Kasinospiele	Wetten	Geldspielautomaten	Online-Kasinospiele	Online-Wetten	virtuelle Automaten	Online-Poker
Verbot automatische Teilnahme				✓			✓	
€/ct! Teilnahme nur in € /Ct.		nein		✓			✓	
Höchstinsatz				20 ct /5 Sek.			1 € /Spiel	
Mindestspieldauer				5 Sek.			5 Sek.	
Höchstgewinn	Grenze nötig			2 € /5 Sek. 400 € /h				
Begrenzung Verluŝthöhe				60 € /h	1.000 € /Monat	1.000 € /Monat	1.000 € /Monat	1.000 € /Monat
Verbot Jackpot				✓			✓	
Zwangspause				5 Min. /1h			5 Min. /1h	
24 h -Sofort- Selbstsperrre					✓	✓	✓	✓
automatisiertes System zur Früherkennung*					✓	✓	✓	✓

*für problematisches Glücksspielverhalten

spezifische Begrenzungen:

Lotterien mit planmäßigem Jackpot: max. 2 Veranstaltungen /Woche

Kasinospiele: untergesetzliche Regulierung der Glücksspielarten in geringem, unterschiedlichem Ausmaß

Wetten: nur Sportereignisse; nicht auf Minderjährige, Amateure; live: nur Endergebnis + spezifische Abschnitte

Online-Kasinospiele: keine audio-visuelle Übertragung von Automatenspielen

Online-Wetten: nur Sportereignisse; nicht auf Minderjährige, Amateure; live: nur Endergebnis + spezifische Abschnitte

virtuelle Automaten: keine Nachahmung von Kasinotischspielen

Online-Poker: nur natürliche Personen; zufällige Zuweisung eines virtuellen Tisches

Explizite, playerschützende Glücksspielregulierung im engeren Sinne [C]

Für Pferdewetten / Buchmacher trifft keines der hier betrachteten Kriterien zu.

2.6

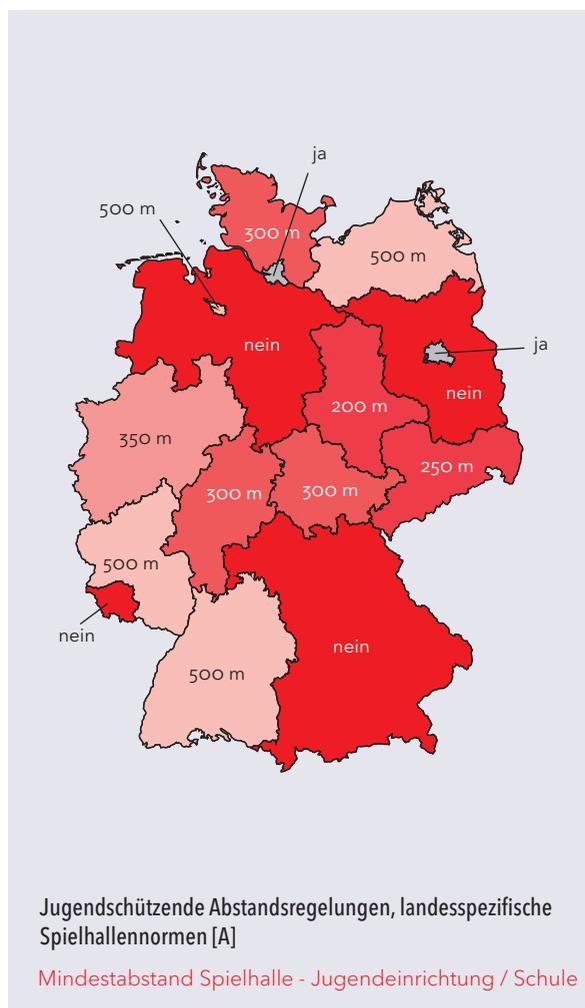
Gesetzlicher Jugendschutz

Der rechtliche Schutz Minderjähriger hat in Deutschland Verfassungsrang. Diese Verpflichtung bildet sich glücksspielbezogen vorwiegend im Teilnahmeverbot von Kindern und Jugendlichen ab.

Die deutsche Entwicklung hierzu war keine geradlinige. In der DDR existierten keine konkreten gesetzlichen Regeln, die Minderjährigen die Teilnahme an

Glücksspielen untersagten. Aber es wurde als „unmoralische und asoziale Lebens- und Verhaltensweise“ und „disziplinloses Verhalten“ nicht geduldet (Verordnung zum Schutz der Kinder und Jugendlichen 1969).

Dagegen sah in der Bundesrepublik das Gesetz zum Schutz der Jugend in der Öffentlichkeit (JÖSchG) seit den 1950er-Jahren zunächst für die unter 16-Jährigen und dann für Minderjährige unter 18 Jahren insgesamt das Verbot der Teilnahme an Glücksspielen und Spielgeräten mit Gewinnmöglichkeit vor. Mit seiner Novellierung im Jahre 1985 verschwand der Begriff des Glücksspiels aus diesem Bundesgesetz und damit auch das grundsätzliche Verbot der Teilnahme für Minderjährige an diesen. Die Teilnahme an gewerblichen Geldspielgeräten blieb Kindern und Jugendlichen gesetzlich verwehrt. Landeslotterie- und Spielbankgesetze füllten die Lücke nicht, die durch die Streichung im JÖSchG entstanden war. Die - z. T. erst in den nachfolgenden Jahrzehnten - ministeriell erlassenen Spielbankordnungen der Länder etablierten unterschiedliche Altersgrenzen zum Zugang in die Casinos (18 - 21 Jahre).



„Die Anwesenheit in öffentlichen Spielhallen oder ähnlichen vorwiegend dem Spielbetrieb dienenden Räumen darf Kindern und Jugendlichen nicht gestattet werden.“
(§ 6 Abs. 1 JuSchG)

Erst im Jahr 2004 setzen die Länder mit dem intraföderal vereinbarten Lotteriestaatsvertrag wieder ein unmissverständliches Teilnahmeverbot Minderjähriger an allen Glücksspielen in Kraft. Der Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV) ergänzte im Jahr 2008 einen Sicherstellungsauftrag für dieses Teilnahmeverbot. Er nimmt die veranstaltenden und vermittelnden Unternehmen von Glücksspielen in besonderem Maße in

die Verantwortung zur Umsetzung. Dies geht weit über die Pflicht zur Alterskontrolle in Zweifelsfällen (Jugendschutzgesetz, JuSchG) hinaus. Einen solchen Sicherstellungsauftrag fügte der GlüStV 2021 für die Internetglücksspiele an.

„Das Veranstalten und das Vermitteln von öffentlichen Glücksspielen darf den Erfordernissen des Jugendschutzes nicht zuwiderlaufen. Die Teilnahme von Minderjährigen ist unzulässig. Die Veranstalter und die Vermittler haben sicherzustellen, dass Minderjährige von der Teilnahme ausgeschlossen sind.“
(§ 4 Abs. 3 GlüStV)

Mit spezifischen Spielhallengesetzen werden in vielen Ländern räumliche Abstände definiert, die Spielhallen von Einrichtungen einzuhalten haben, in denen sich überwiegend Minderjährige aufhalten. In Bremen beträgt das Mindestalter für den Aufenthalt in Spielhallen (und Wettvermittlungsstellen) 21 Jahre.

Der Medienstaatsvertrag (2020) öffnete den Landesmedienanstalten den Weg, über ihre Satzungen Jugendlichen die Teilnahme an Spielen mit Geldgewinn in den Medien zu eröffnen: Dies ist mit der Teilnahmemöglichkeit ab 14 Jahren bei einem Entgelt bis zu 50 Cent je Teilnahme auch geschehen. Damit wird das generelle Teilnahmeverbot für Minderjährige an Glücksspielen aufgeweicht (s. auch Kap 1.1).

JÖSchG:	Gesetz zum Schutz der Jugend in der Öffentlichkeit
VO GewO:	Verordnung zur Durchführung des § 33 d GewO
GewO:	Gewerbeordnung
SpielV:	Spielverordnung
JuSchG:	Jugendschutzgesetz
LottStV:	Lotteriestaatsvertrag
GlüStV:	Glücksspielstaatsvertrag

Legende zu [B]



Entwicklung glücksspielbezogener, jugendschützender, gesetzlicher Regeln, Bundesrepublik Dtd. 1951-2021 [B]

Wissenschaftliche Erkenntnisse zu Auswirkungen bestehender glücksspielrechtlicher Regelungen, v. a. zum wirksamen Schutz der Teilnehmenden, werden durch Legislative und Exekutive nur in reduziertem Maß berücksichtigt. Insbesondere das Sperrsystem und das Einsatzlimit wurden im Rahmen der Anhörung zur Novellierung des Glücksspielstaatsvertrages im Jahre 2020 - in Bezug auf die später im Gesetzgebungsprozess tatsächlich umgesetzten Maßnahmen - erfolglos im Detail kritisiert. Auch eine anbieterübergreifende Auswertung der Nutzungsdaten zur automatisierten Früherkennung problematischen Glücksspielverhaltens fand keine Zustimmung. Der sog. „natürliche Spieltrieb“ wurde in der Anhörung durch die Wissenschaft bestritten und als unbrauchbares Konzept für die Regulierung dieses Rechtsgebietes kritisiert.

Kritikpunkte am Sperrsystem

- Ausschluss der großen Lotterien, Sofortlotterien und Pferdewetten
- Verzicht auf die Kurzzeitsperre bei terrestrischen Automaten und anderen terrestrischen Glücksspielen

Kritikpunkte am Einzahlungslimit

(pro Person und Monat)

- Verzicht auf terrestrisch-online übergreifende Geltung
- Verzicht bei terrestrischen Automaten und Wetten
- fehlende Sinnhaftigkeit der Limithöhe von 1.000 Euro /Monat
- Möglichkeit der Heraufsetzung des Limits über 1.000 Euro /Monat
- Verzicht auf personengebundene Spielerkarten als verpflichtendes Identifikations- und Limitierungsmittel mit segmentübergreifender Reichweite

Nicht berücksichtigte wissenschaftliche Kritik im Prozess der Novellierung des GlüStV im Jahr 2020 [A]

Im Glücksspielrecht deutet der breite Katalog der Legaldefinitionen auf das Bedürfnis hin, von den Intentionen des Gesetzgebers abweichende Auslegungen - und deren Umsetzung in die Praxis - möglichst auszuschließen. Veränderungen im Glücksspielrecht dienen häufig der Klarstellung: Ein Sozialkonzept muss nun nicht nur erstellt, sondern ebenfalls umgesetzt werden. Ein Spiel endet mit der Auszahlung des Gewinns und nicht etwa mit der Übergabe des Einsatzes. Verharmlosend als Fun-Game-Automaten bezeichnete Geräte wurden mithilfe eines eigenen Paragraphen verboten.

Gleichwohl ist es höchst fraglich, ob die aktuelle Ausprägung der Geldspielautomaten mit den Vorgaben der Spielverordnung (SpielV) vereinbar ist. Offensichtlich scheint, dass sie mit den Zwecken des Gesetzes nicht vereinbar ist. Der „Merkmalsraum“ der sog. Bankspeicher (s. Kap. 1.4) „dient“ „einzig und allein“ „der Umgehung (...) der SpielV“ - so das wissenschaftliche Fazit. Geldspielautomaten werden derart „freigeschaltet“, dass sie ohne die Spielerkarte direkt genutzt werden können. Schließlich finden sich Fun-Game-Automaten, die weitere spielerischützende Vorgaben systematisch nicht beachten, in bedeutsamem Umfang in verschiedenen Glücksspielsettings (u. a. in Hinterzimmern von Gaststätten, Wettannahmestellen, Kulturvereinen oder legalen Spielhallen).

All dies - die Praxis des Glücksspielvertriebs und das beschriebene rechtstechnische Vorgehen - lässt sich in Zusammenhang bringen mit einem Vertrauensverlust in die Adressierten der gesetzlichen Regelungen. Auch drückt sich das Bedürfnis aus, in rechtlichen Auseinandersetzungen um diese Normen besser gewappnet zu sein. Nicht nur letzteres korrespondiert mit der ausgesprochen hohen Dichte an Gerichtsverfahren in glücksspielrechtlichen Fragen auf allen judikativen Ebenen.

Vertrauen in die Legitimität des gesetzten Rechts und dessen Einhaltung wird darüberhinaus durch Äuße-

rungen – auch von staatlicher Seite – erodiert, die auf verborgene, hinter den eigentlichen Normen liegende Zwecke schließen lassen (sog. „hidden agendas“). „Erfolgreich sei der Glücksspielstaatsvertrag schon deshalb, weil mit ihm das staatliche Lotteriemonopol erhalten worden sei. Zudem stünden die Chancen gut, es dauerhaft zu erhalten. Das würde die weitere Unterstützung der Destinatäre in den Bereichen Soziales, Kultur und Sport ermöglichen“ (Chef der Staatskanzlei Franz-Josef Lersch-Mense lt. Protokoll des Hauptausschusses des Landtags NRW, 22.1.2015).

Eine rationale Rechtsentwicklung setzt auf die Reflexion des Verhältnisses von angestrebten Normzielen mit ihren erreichten Effekten. Solche Evidenzbasierung kann mit empiriegestützter Evaluierung gelingen. Sowohl die drei Glücksspielstaatsverträge (2008, 2012 und 2021) als auch die Spielverordnung (SpielV) aus dem Jahr 2014 sahen bzw. sehen gesetzlich die Evaluierung ihrer Auswirkungen vor. Während die durchzuführende Evaluation der SpielV ausdrücklich ihre „Auswirkungen (...) auf das Entstehen von Glücksspielsucht und

eine wirksame Suchtbekämpfung“ in den Mittelpunkt gestellt haben möchte, gilt dies nicht für die letzten Glücksspielstaatsverträge. Dort werden nach einem allgemein formulierten Auftrag explizit zu untersuchende Vorschriften benannt. Gerade nicht aufgeführt werden die Regeln zum Sozialkonzept inklusive seines Sicherstellungsauftrags, das Sperrsystem, die Werbung oder auch die zu erreichenden Gesetzesziele nach § 1 (Entstehung von Glücksspielsucht und Wertsucht zu verhindern, Jugend- und Spielerschutz zu gewährleisten).

Die Evaluationsberichte nach den Glücksspielstaatsverträgen wurden nicht veröffentlicht (2010), fußen auf selbst eingeräumter, äußerst dünner empirischer Datenlage (2017) bzw. liegen bisher nicht vor (2023). Der Pflicht zur Evaluation der SpielV ist das Bundeswirtschaftsministerium zunächst 2017, sodann 2021 und auch im Jahr 2022 entgegen eigener Ankündigung nicht nachgekommen. Seit Juni 2023 liegen Ergebnisse einer durch das Ministerium beauftragten Studie zur Vorbereitung der Evaluierung der Spielverordnung vor.

Fehlende valide Datenbasis

- Beurteilung Jugend- und Spielerschutz im Internet

Fehlende Analysen

- Wirksamkeit Sperr- und Zugangskontrollsysteme

Überlegungen ohne ausreichende Empiriestützung

- Auswirkungen des „Internetglücksspiels auf Spieler“
- Vermutung eines erheblichen Bedarfs an anbieterübergreifenden Spielersperren, einschließlich des gewerblichen Automatenglücksspiels
- Schluss: Es gibt „erhebliche Defizite (...) beim sicheren Ausschluss minderjähriger Spieler und einer eindeutigen Identifizierung der Spielteilnehmer.“

Stützung normativer juristischer Schlussfolgerungen ohne empirischen Beleg

- „Das Internetverbot für Casino- und Pokerspiele gemäß § 4 Abs. 4 GlüStV wird dem Anliegen gerecht, die mit ihm verfolgten Ziele (Vermeidung von Spielsucht und übermäßiger Ausgaben für das Spielen, Jugendschutz) in kohärenter und systematischer Weise zu erreichen.“

Beispielhafte Kritik der Durchführung der Evaluation des GlüStV 2012 [B]

63%
Gewinne **vom Personal in bar** ausgezahlt

63%
Teilnahme **auch ohne Spielkarte**

41%
Glücksspielstörung nach DSM-5

19% 5%
Einsatz: **gesamtes**, zur Verfügung stehendes Geld **zusätzliches** Geld

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

Evaluation der SpielV 2014, Ergebnisse einer Studie zur Vorbereitung der Evaluation, 2023 [C]





3.1

Anbieterstruktur

In einigen Segmenten des legalen deutschen Glücksspielmarktes hat sich die Anzahl der Veranstalter in den vergangenen Jahren kaum verändert. So blieb die Anzahl der Spielbankengesellschaften (17-18), der gewerblichen Automatenaufsteller (ca. 5.000-6.000) sowie der Landeslotteriegesellschaften (16) über die letzten acht Jahre annähernd konstant. Seit der Legalisierung von Sportwetten im Herbst 2020 ist die Anzahl der aktiven Anbieter für Sportwetten von 21 (2020) auf 31 (2022) gestiegen. Die Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL) beziffert für die gemeinsame Klassenlotterie der Länder 44 Lottereeinnehmer. Aufgrund der Aufhebung des Verbots von Online-Glücksspielen listet die GGL für das Jahr 2022 zudem 22 Veranstalter für virtuelle Automatenspiele, acht aktive Vermittler von Lotterien im Internet und drei Veranstalter für Online-Poker.

Veranstalter und Vermittler von Glücksspielen, die über eine Erlaubnis oder Konzession nach dem Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV) verfügen, werden in einer amtlichen Liste, der sog. Whitelist, im Internet veröffentlicht. Diese Liste ermöglicht daher auch eine schnelle Identifikation unerlaubter Glücksspielanbieter, da diese dort nicht aufgeführt sind. Insbesondere im Internet bieten viele Veranstalter Glücksspiele ohne eine entsprechende Erlaubnis in Deutschland an.

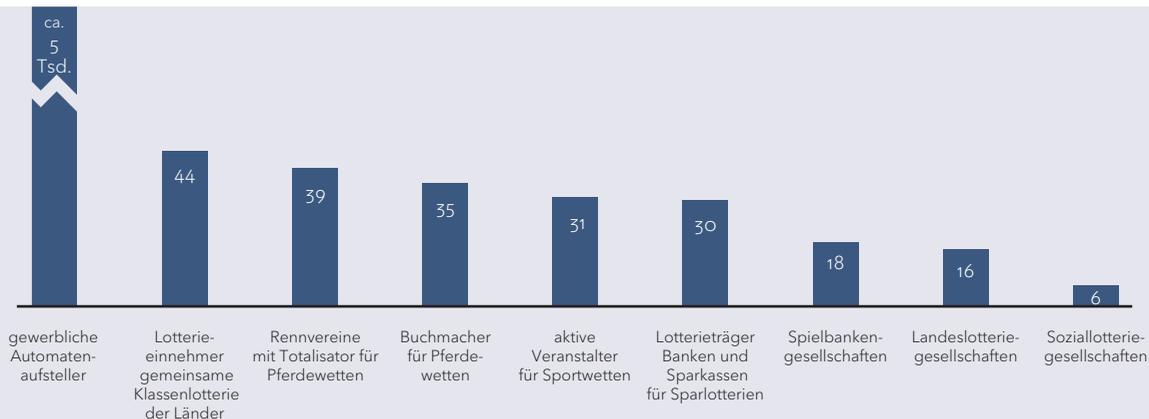
Der Umfang des illegalen terrestrischen Glücksspielangebots lässt sich differenziert kaum schätzen, da keine valide erhobenen Zahlen vorliegen.

Die Anzahl der Gastronomiebetriebe, die legal die Teilnahme an Geldspielautomaten ermöglichen, ist deutlich gesunken. Gestiegen ist mit Einführung legal möglicher Wettkonzessionen die Anzahl entsprechender Wettvermittlungsstellen.

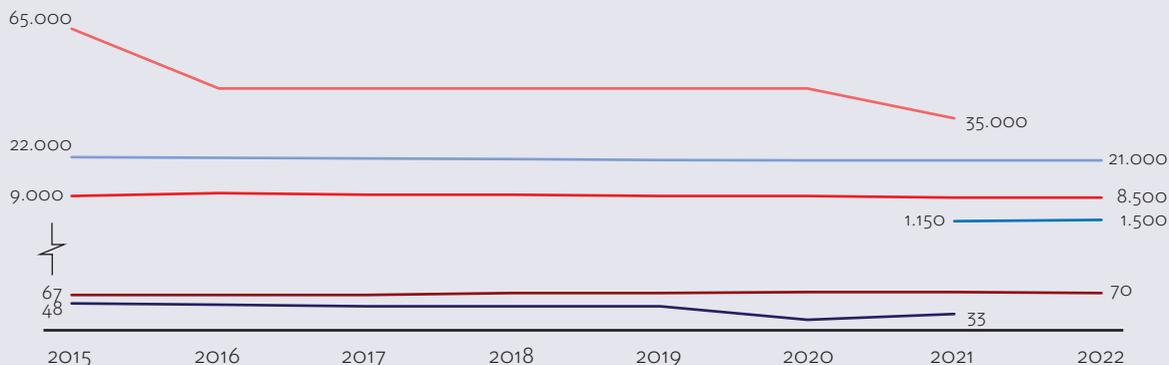
Seit durch den GlüStV 2021 Online-Glücksspiele bundesweit genehmigungsfähig geworden sind, zeigt sich eine zunehmende Verbreitung von Glücksspielen im Internet. Problematisch ist dabei die große Anzahl an Internetseiten, die ohne Genehmigung betrieben werden. Für das Jahr 2022 führt die GGL insgesamt 843 deutschsprachige Internetseiten ohne Erlaubnis auf. Ein Großteil dieser (804) bietet Online-Kasinospiele und / oder virtuelle Automaten an.

Die Anzahl der Beschäftigten im deutschen Glücksspielmarkt kann nicht valide geschätzt werden. Daten liegen nur branchenintern vor und / oder sind z. T. veraltet.



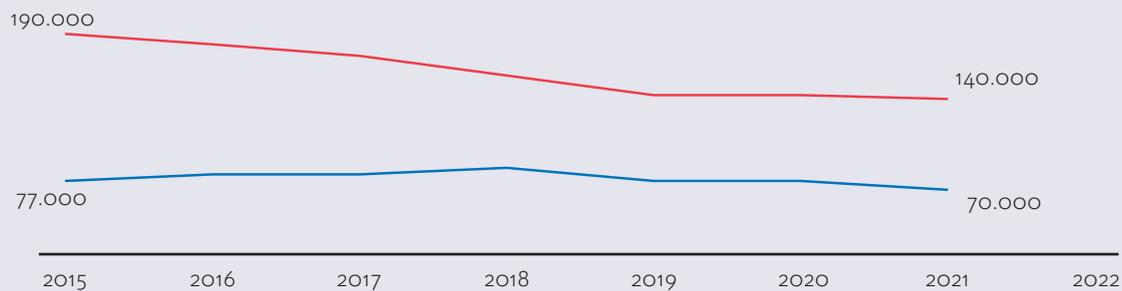


Anbieterstruktur, Anzahl Anbieter mit Erlaubnis, 2022 [B]



Anzahl Veranstaltungsorte, Anbieter mit Erlaubnis, 2015-2022 [C]

Gastrobetriebe m. Geldspielautomaten, Lotto-Aannahmestellen, Spielhallen, Wettvermittlung, Spielbanken, Rennbahnen



Anzahl Geldspielgeräte, legale Angebote, 2015-2021 [D]

Spielhallen, Gastronomiebetriebe

3.2

Einsätze und Bruttospielerträge

Seit 2013 erfassen die Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder den Umfang des deutschen Glücksspielmarktes. Acht Jahre später übernahm die gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL) die Erhebung und Analyse der entsprechenden Daten.

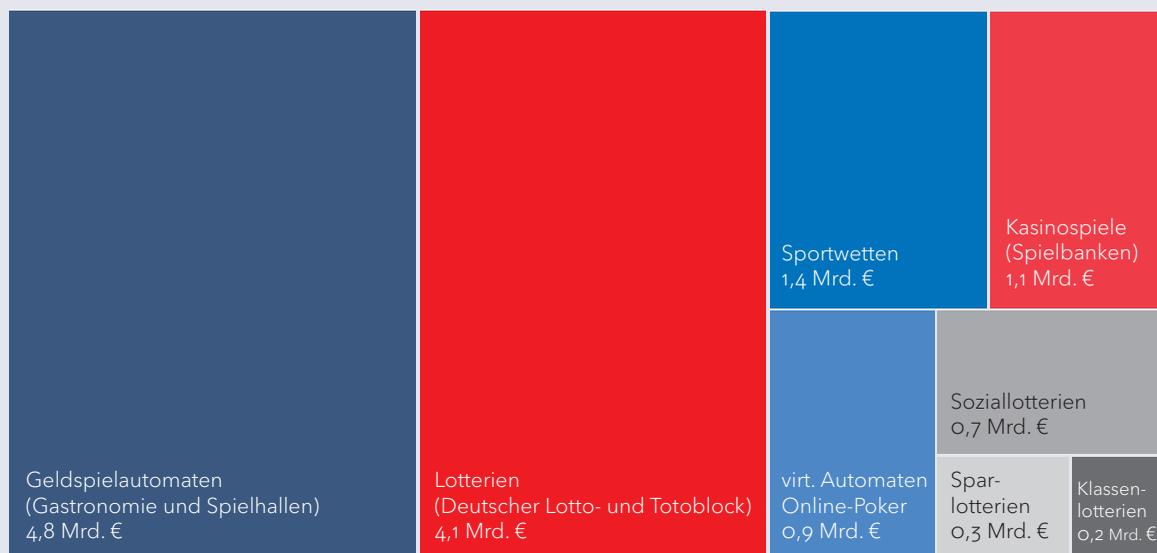
Die Spieleinsätze des legalen Glücksspielmarktes beliefen sich für das Jahr 2021 auf 44,1 Mrd. €. Dabei zeichnet sich ein starker Zuwachs bei den Sportwetten (deren Legalisierung im Herbst 2020 erfolgte) ab. Die Einsätze im Bereich der Geldspielautomaten in Spielhallen und in gastronomischen Betrieben hingegen gingen im Vergleich zum Vorjahr deutlich zurück.

Die weiteren Angaben zum Marktvolumen erfolgen in Bruttospielerträgen (BSE). Diese stellen die Spielein-

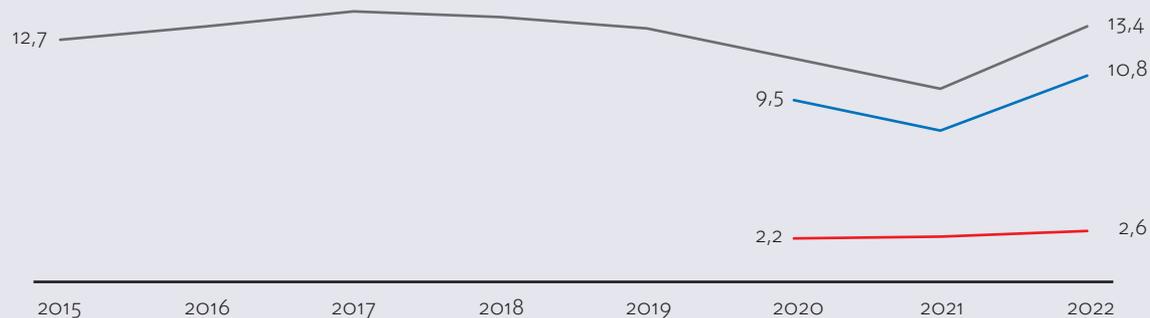
sätze minus der Gewinnauszahlungen dar. Damit bilden BSE die Nettoverluste der Glücksspielenden ab.

Durch die Einschränkungen des stationären Glücksspielvertriebs in der COVID-19-Pandemie sank das Marktvolumen. Im Jahr 2022 ist es wieder auf das vorpandemische Niveau angestiegen.

Der unerlaubte deutsche Glücksspielmarkt setzt sich hauptsächlich aus illegalen Zweitlotterien, Online-Kasinospielen, virtuellen Automaten und Sportwetten zusammen. Sein Volumen wird anhand der BSE von der GGL und den Aufsichtsbehörden geschätzt. Seit dem Jahr 2017 schrumpft demnach der illegale Glücksspielmarkt sowohl in absoluter als auch relativer Hinsicht.



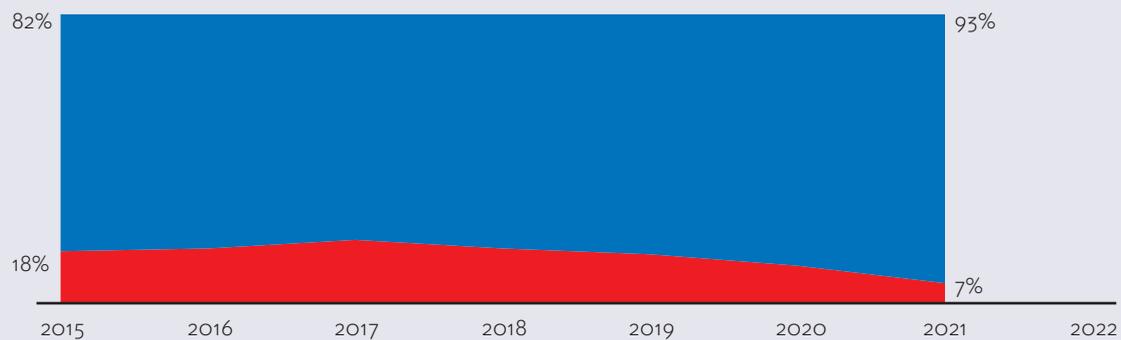
Legale Glücksspielangebote: Bruttospielerträge, 2022 [A]



Legale Glücksspielangebote, Bruttospielerträge, Mrd. €, 2015-2022 [B]
gesamt, terrestrisch, online



Illegale Glücksspielangebote, geschätzte Bruttospielerträge, Mrd. €, 2015-2021 [C]



Legale und illegale Glücksspielangebote, Anteile Bruttospielerträge, 2015-2021 [D]
legale Angebote, illegale Angebote

3.3

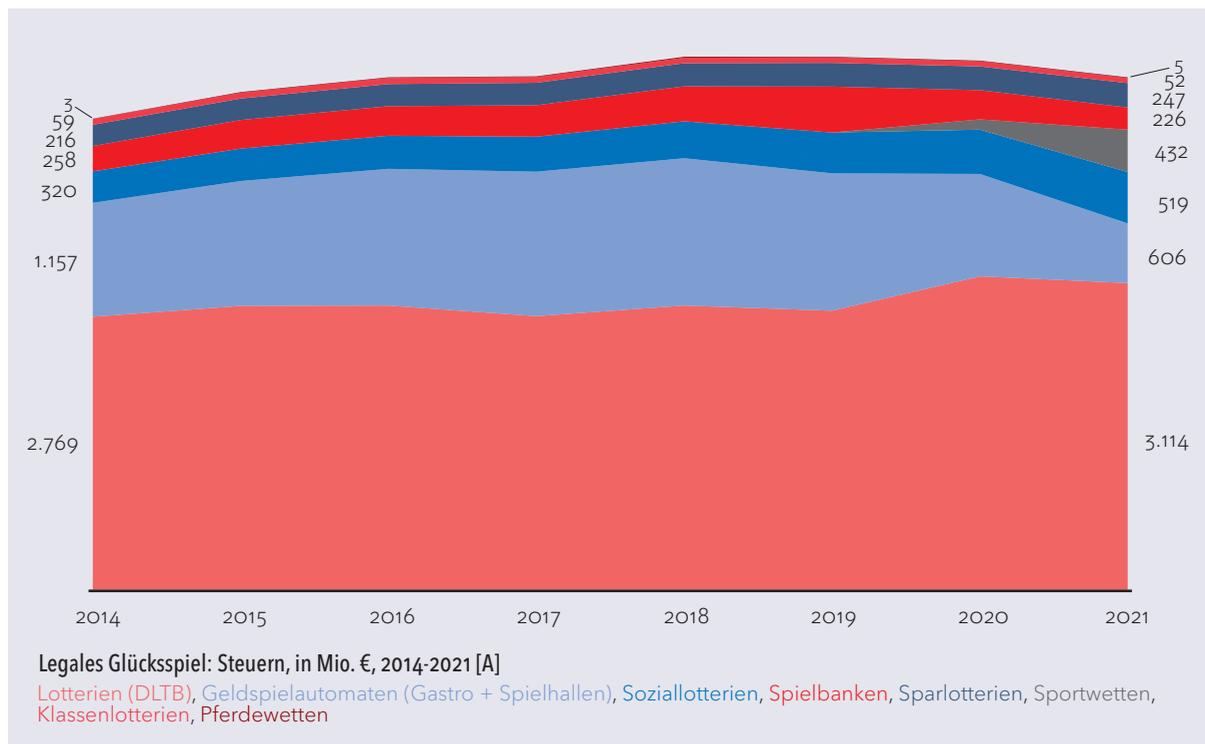
Marktanteile und Steuern

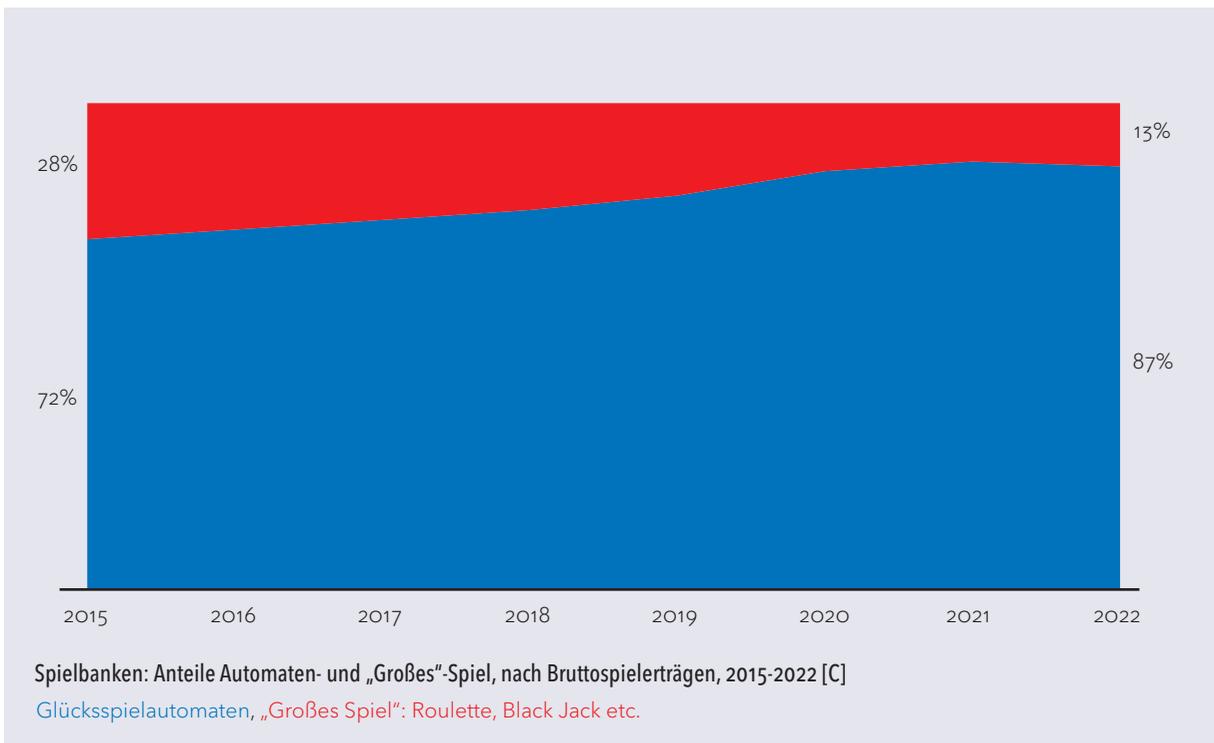
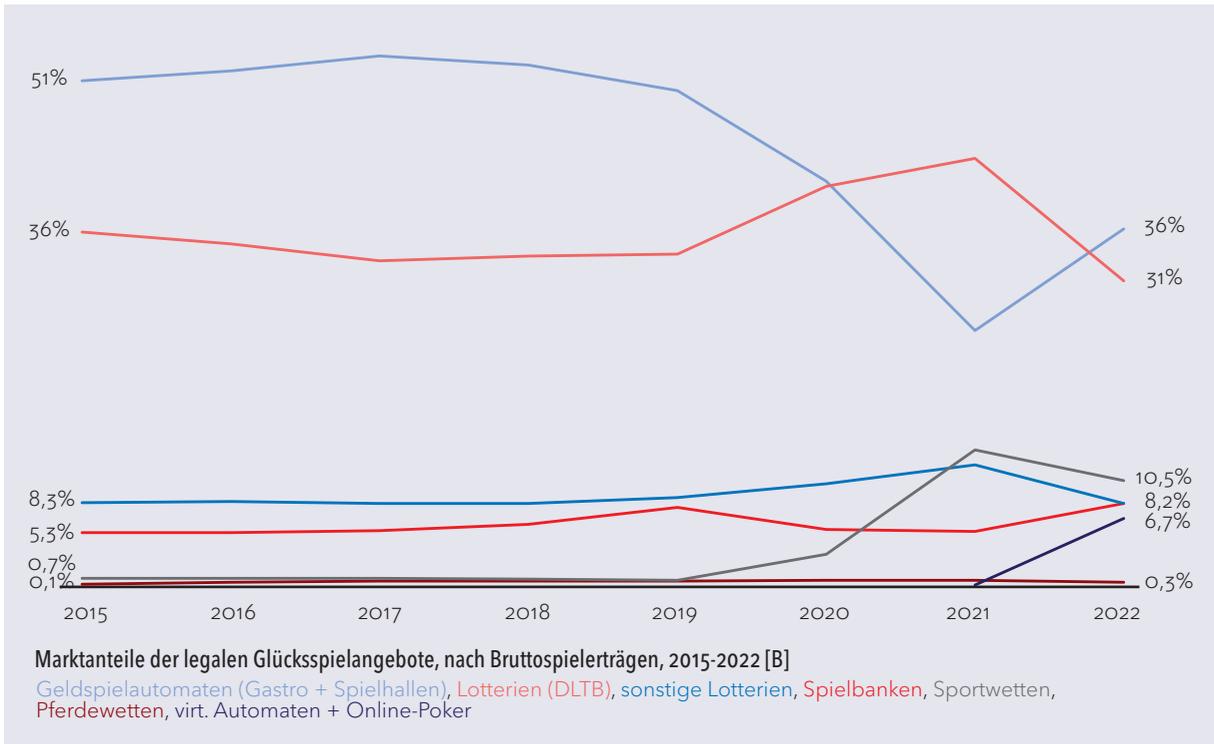
Marktanteile

Geldspielautomaten in Gastronomie und Spielhallen sowie staatliche Lotterien des Deutschen Lotto- und Totoblocks (DTLB) stellen seit Jahren die größten Marktanteile am erlaubten deutschen Glücksspielmarkt. 91 % des Marktanteils der staatlichen Lotterien sind auf den Verkauf in stationären Annahmestellen sowie den Online-Eigenvertrieb zurückzuführen. Die übrigen 9 % gehen auf gewerbliche Spielevermittlung im Internet zurück. Der Marktanteil von Sportwetten ist in den letzten Jahren bedeutsam angewachsen. Der starke Zuwachs im Jahr 2021 ist dabei zum Teil auf das COVID-19-bedingte Nachholen der UEFA-Fußball-Europameisterschaft und der Olympischen Sommerspiele zurückzuführen.

Steuern

Glücksspielanbieter müssen je nach angebotenen Glücksspiel unterschiedliche Steuern zahlen. Damit nimmt der Staat über die Spielbankabgabe, die Lotteriesteuer, die Sportwettensteuer, die Vergnügungssteuer, die Umsatzsteuer, die Totalisatorsteuer, die Buchmachersteuer und sonstige Abgaben jährlich mehrere Mrd. Euro ein. Seit 2015 liegt dieser Wert konstant über fünf Mrd. Euro. Je nach Land bestehen bestimmte Zweckbindungen für Teile der Einnahmen oder es werden verschiedene Begünstigte, z. B. aus den Bereichen Sport, Kultur, Soziales oder Umwelt, gefördert.





3.4

Werbung

Glücksspielanbieter sind seit vielen Jahren wichtige Werbekunden für die privaten Rundfunkveranstalter. Bereits 2003 lief auf Sport1 (ehemals DSF) Werbung für einen Sportwettenanbieter, zwei Jahre später für sog. Pokerschulen. Ausgeweitet hat sich die Werbung mittlerweile insbesondere auf den Bereich der Online-Kasinos und der virtuellen Automaten Spiele. Zudem dient die öffentlichkeitswirksame Verkündung vom Glück einzelner Glücksspielender, die den Jackpot gewonnen oder im Kasino „die Bank gesprengt“ haben, den Glücksspielanbietern als kostenlose Werbung. Auf Live-Game-Streaming-Diensten wie Twitch oder auf Youtube werden Live-Videos von Personen übertragen, die an Glücksspielen teilnehmen oder Lootboxen (s. Kap. 1.6) öffnen. Gesponserte Streamerinnen und Streamer haben dabei teilweise höhere

Gewinnmöglichkeiten oder bekommen im Vorfeld förderliche Informationen gestellt, um die Attraktivität von Glücksspielen bei den Zuschauenden zu erhöhen.

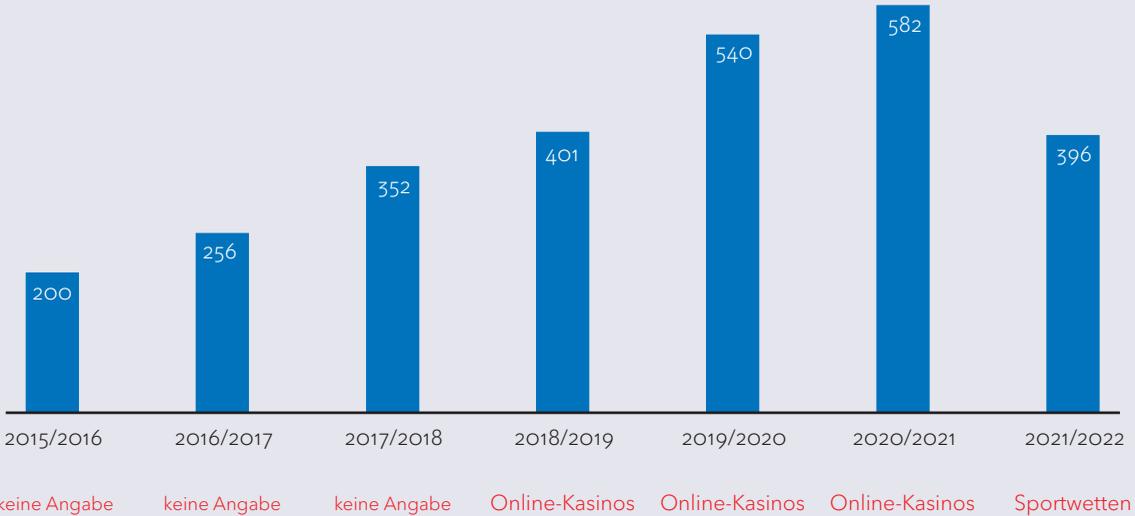
Im Bereich des Sports treten Sportwettenanbieter (und auch Lotteriegesellschaften) aktiv als Sponsoren von Sportereignissen oder Sportvereinen in Aktion. So sponsorten in der Saison 2022/2023 Wettanbieter 17 von 18 Fußball-Bundesligisten. Damit in Einklang steht auch, dass Werbung für Sportwetten zu einer wichtigen Refinanzierungsquelle der Sportberichterstattung geworden ist.

Das Hauptwerbemedium der Glücksspielanbieter ist allerdings bislang mit 68 % das Fernsehen. Bevor



Spezielle Glücksspielwerbung: Online-„Trainings-“ und „Schulungs“seiten

Die Bewerbung von Online-Trainingsseiten oder Online-Schulungen stellt eine spezielle Art der Werbung dar, die bereits durch ihre Benennung „Training“, „Übung“ etc., die Betonung auf die (vermeintliche) Geschicklichkeitskomponente legt. Diese Werbung umfasst das Glücksspiel nicht direkt, sondern verweist auf kostenlose Versionen, die über einen Link wiederum die Möglichkeit der Teilnahme an „echten“ Glücksspielen eröffnen. Dabei führen oftmals überhöhte Auszahlungsquoten in kostenlosen Demoversionen zu einer Wahrnehmungsverzerrung der Glücksspielenden, die dadurch ihre eigenen Fähigkeiten über- und das Verlustrisiko unterschätzen und deswegen zum „klassischen“ Glücksspiel wechseln. Zudem wird in kostenlosen Online-Versionen wiederum gezielt Werbung für „klassisches“ Glücksspiel gemacht, um neue Kunden zu generieren.



Werbeausgaben im deutschen Glücksspielmarkt, Mio. Euro, 2015-2022 [A]
gesamt [Mio. Euro], volumenstärkster Teilbereich

Rundfunkanstalten und Anbieter von Telemedien Werbung von Glücksspielanbietern senden, können sie mittels der sog. Whitelist prüfen, ob diese eine Erlaubnis haben oder es sich um unerlaubtes Glücksspiel handelt, für das keine Werbung geschaltet werden darf. Trotzdem zeigte sich, dass der Bereich der Online-Kasinos über mehrere Jahre der volumenstärkste Teilsektor der Werbeausgaben war, obwohl diese vor Inkrafttreten des Glücksspielstaatsvertrages 2021 nur in Schleswig-Holstein legal waren.

Werbung und Glücksspielstaatsvertrag (§ 5)

Werbung ist nur für erlaubtes Glücksspiel gestattet und hat sich Restriktionen zu unterwerfen. Für unerlaubte Glücksspiele existiert ein Werbeverbot. Dadurch sollen Personen, die an Glücksspielen teilnehmen möchten, zu überwachen und erlaubten Angeboten gelenkt werden. (s. auch Kap. 2.4)







4.1

Bevölkerungsteilnahme

2021, Zeitverlauf, Geschlechter, Glücksspielarten

Im Jahr 2021 haben in Deutschland insgesamt 30 % der Bevölkerung am Glücksspiel teilgenommen (16-70 Jahre, letzte 12 Monate); Männer in höherem Maße als Frauen (35 % vs. 25 %).

Die Glücksspielteilnahme der Bevölkerung ist in den Jahren 2007 bis 2019 um etwa ein Drittel - von 55 % auf 38 % - zurückgegangen. Der Teilnehmerückgang vollzog sich bei Männern und Frauen gleichermaßen.

Lotto 6aus49 war im Jahr 2021 in Deutschland das am stärksten nachgefragte Glücksspiel. 19 % der Bevölkerung nahmen daran teil. In einer Rangfolge der Nachfrage schlossen sich weitere Lotterien wie der Eurojackpot an. Rubbellose wurden von 7 % der Bevölkerung gekauft. An Sportwetten nahmen 5 % der Bevölkerung teil, an Automaten oder Kasinospielen jeweils etwa 3 %.

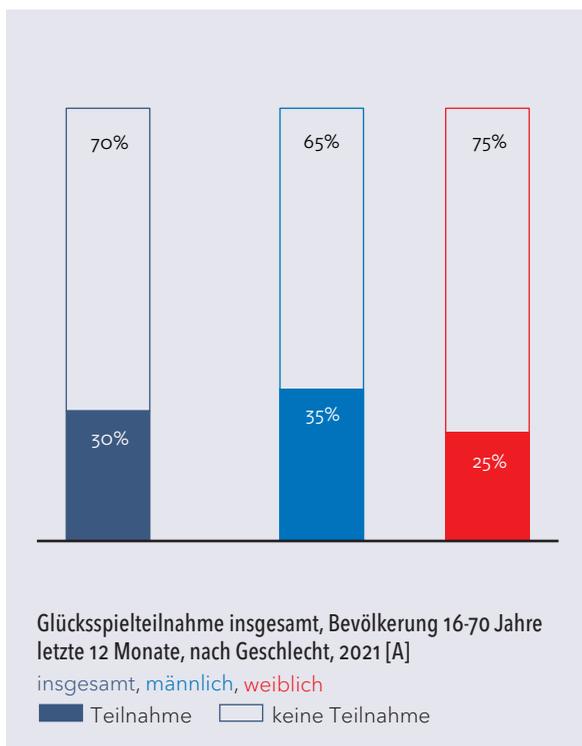
Während die Teilnahme der Bevölkerung an Zahlenlotto und Rubbellosen in den vergangenen Jahren erheblich zurückgegangen ist, stieg sie an der Lotterie Eurojackpot deutlich an. Im Wesentlichen unverändert blieben in den letzten 15 Jahren die Anteile derjenigen, die bei Automaten- und Kasinospielen Einsätze leisteten. Die Sportwettenteilnahme hat sich zwischen den Jahren 2019 und 2021 mehr als verdoppelt.

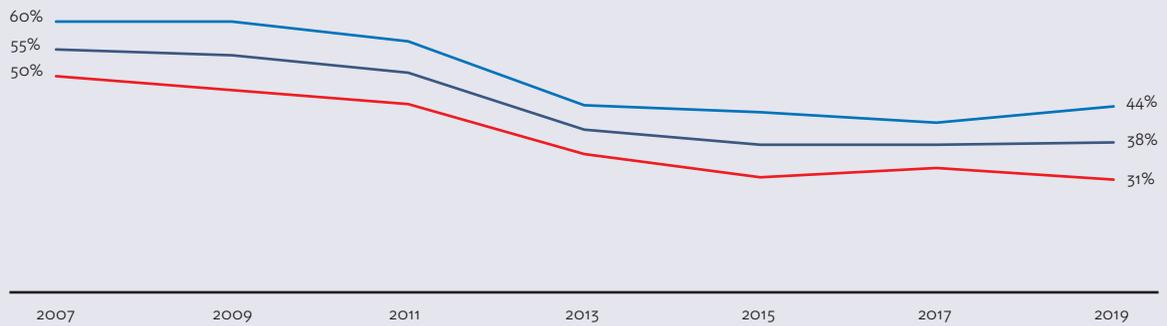


Mehr als zwei Drittel der Bevölkerung nehmen nicht aktiv am Glücksspiel teil.

Die Glücksspielteilnahme der Bevölkerung ist in den vergangenen 15 Jahren deutlich zurückgegangen.

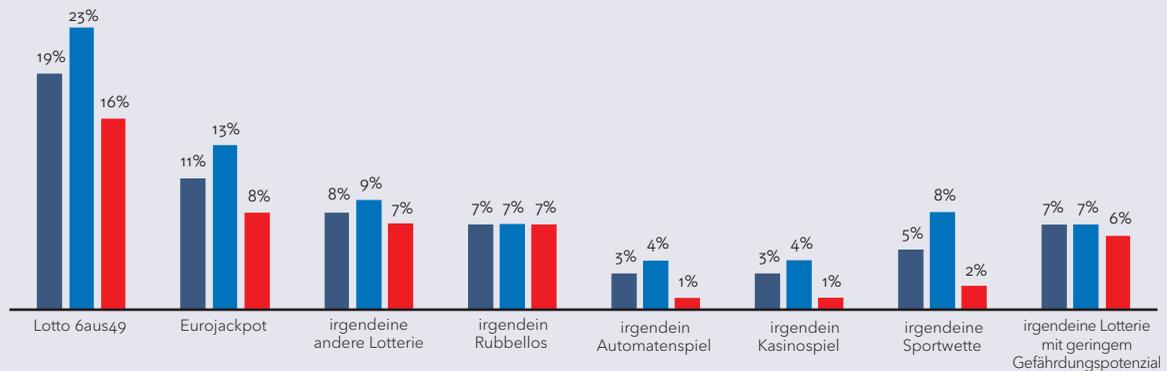
Das am stärksten nachgefragte Glücksspiel ist die Zahlenlotterie 6aus49.





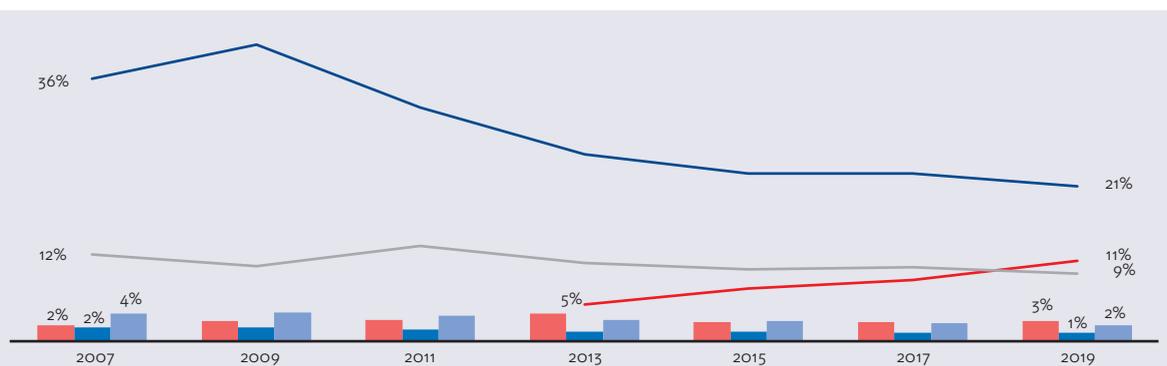
Glücksspielteilnahme insgesamt, 2007-2019 [B]

mind. einmal in 12 Monaten, Bevölkerung 16-70 Jahre, nach Erhebungsjahr: insgesamt, männlich, weiblich



Teilnahme an einzelnen Glücksspielen, 2021 [C]

mind. einmal in 12 Monaten, Bevölkerung 16-70 Jahre, Mehrfachnennungen: insgesamt, männlich, weiblich



Teilnahme an einzelnen Glücksspielen, 2007-2019 [D]

mind. einmal in 12 Monaten, Bevölkerung 16-70 Jahre, nach Erhebungsjahr, Mehrfachnennungen
 Lotto 6aus49, Rubbellose, Lotterie Eurojackpot, Automaten Spielhalle & Gaststätten, Kasinospiele, Sportwetten

4.2

Teilnahme an Glücksspielen 2021 - 1

Teilnahmefrequenz, risikoreiche Glücksspiele, Altersgruppen

Annähernd die Hälfte der glücksspielenden Männer nimmt wöchentlich oder sogar täglich an irgendeinem Glücksspiel teil (48 %). Unter den Frauen sind dies 37 %.

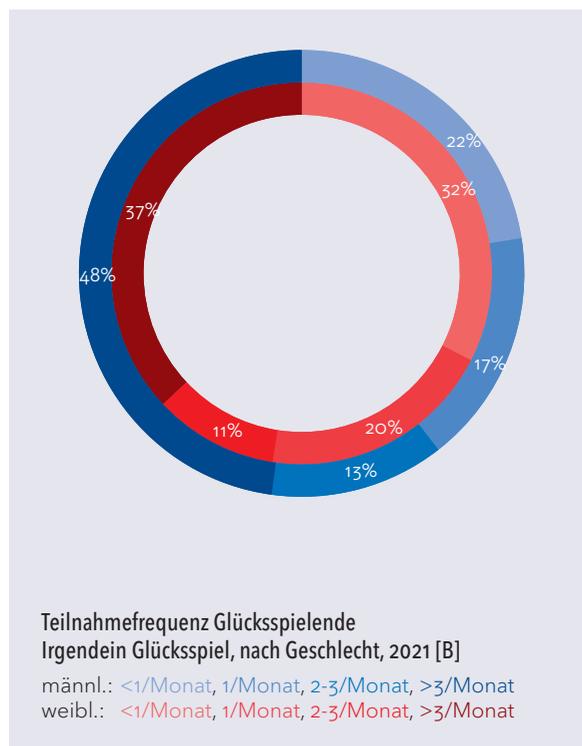
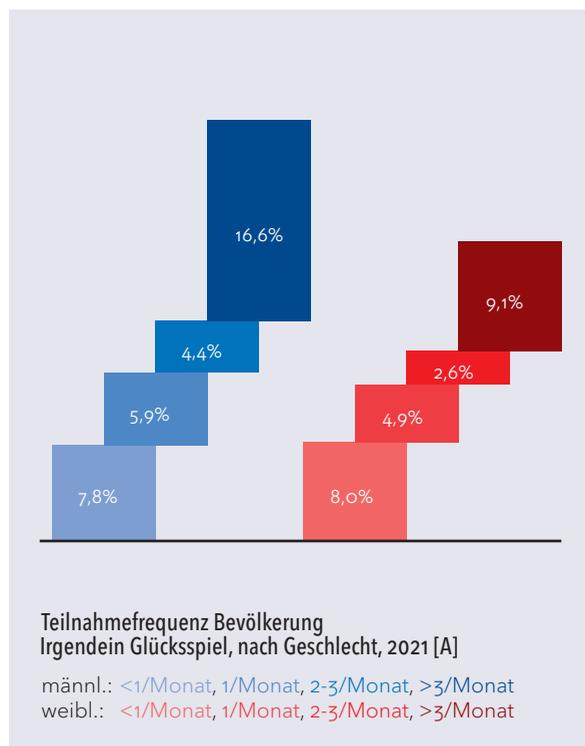
Die Altersgruppe der 36- bis 45-Jährigen besitzt den größten Anteil von Glücksspielerinnen und Glücksspielern (34 %). In der Altersgruppe der 21- bis 25-Jährigen ist die Differenz zwischen männlicher und weiblicher Glücksspielteilnahme am größten (13 Prozentpunkte).

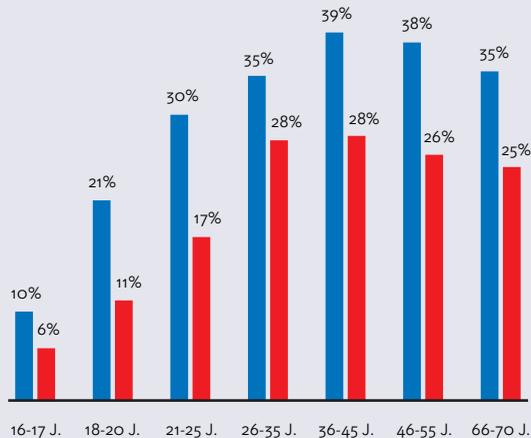
Die meisten Personen pro Jahrgang, die am Glücksspiel teilnehmen, befinden sich in der Altersgruppe 46-55 Jahre. Unter 25-Jährige nehmen deutlich unterdurchschnittlich an Glücksspielen teil.

Bestimmte Glücksspiele sind in stärkerem Maße mit einer Glücksspielstörung assoziiert (Kasinospiele, Automaten, Sportwetten; s. Kap. 5.4). An diesen beteiligen sich Männer mehr als dreimal so häufig (10 % vs. 3 %) und deutlich intensiver als Frauen: Fast die Hälfte von ihnen (46 %) nimmt an risikoreichen Glücksspielen mindestens wöchentlich oder sogar täglich teil. Bei den Frauen beträgt der entsprechende Anteil 35 %.

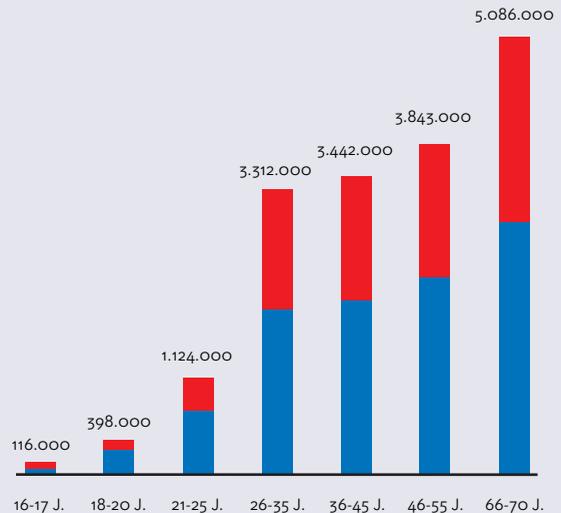
Fast die Hälfte ...

der glücksspielenden Männer nimmt wöchentlich oder sogar täglich an irgendeinem Glücksspiel teil.

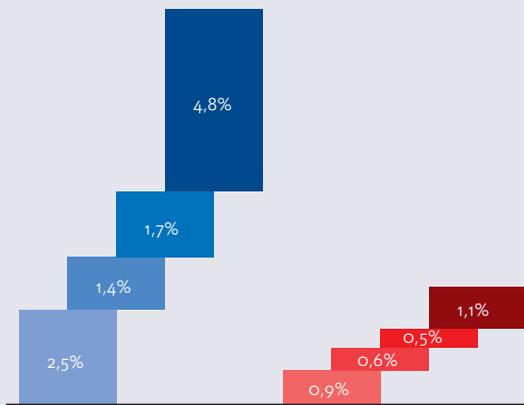




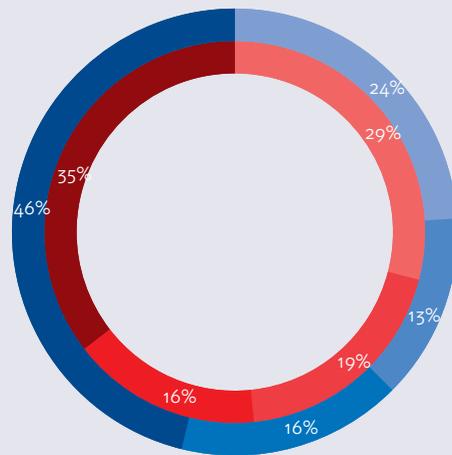
Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel Bevölkerung nach Altersgruppe und Geschlecht, 2021 [C]
männlich, weiblich



Anzahl Glücksspieler nach Altersgruppe und Geschlecht, 2021 [D]
männlich, weiblich



Teilnahmefrequenz Bevölkerung Risikoreiche Glücksspiele, nach Geschlecht, 2021 [E]
männl.: <1/Monat, 1/Monat, 2-3/Monat, >3/Monat
weibl.: <1/Monat, 1/Monat, 2-3/Monat, >3/Monat



Teilnahmefrequenz Glücksspieler Risikoreiche Glücksspiele, nach Geschlecht, 2021 [F]
männl.: <1/Monat, 1/Monat, 2-3/Monat, >3/Monat
weibl.: <1/Monat, 1/Monat, 2-3/Monat, >3/Monat

4.3

Teilnahme an Glücksspielen 2021 - 2

Migrationshintergrund, Einsätze, Zugangswege, multiple Teilnahme

Die Glücksspielteilnahme ist in der Bevölkerung mit Migrationshintergrund deutlich geringer ausgeprägt (24 %) als bei Personen, die über keine Zuzugs-geschichte in diese Gesellschaft verfügen (31 %). In Bezug auf die Teilnahmefrequenz, die Teilnahme an mehreren Glücksspielformen oder an risikoreichen Glücksspielen bestehen zwischen diesen beiden Bevölkerungsteilen kaum Unterschiede.

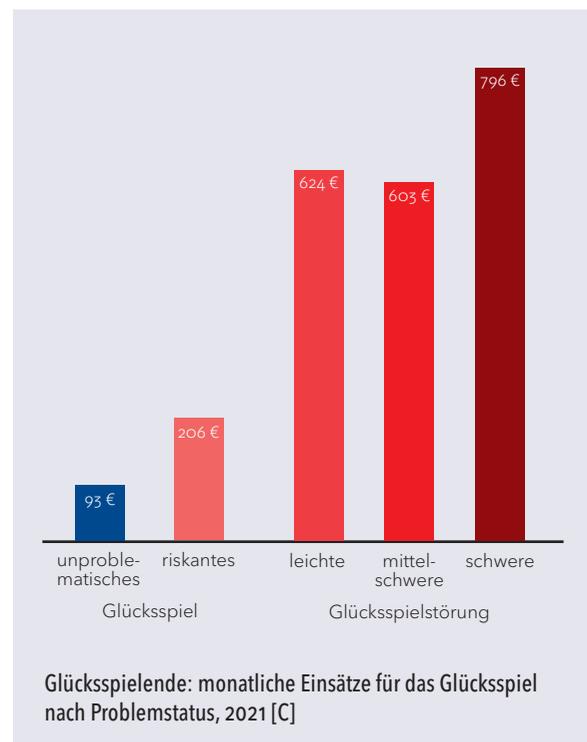
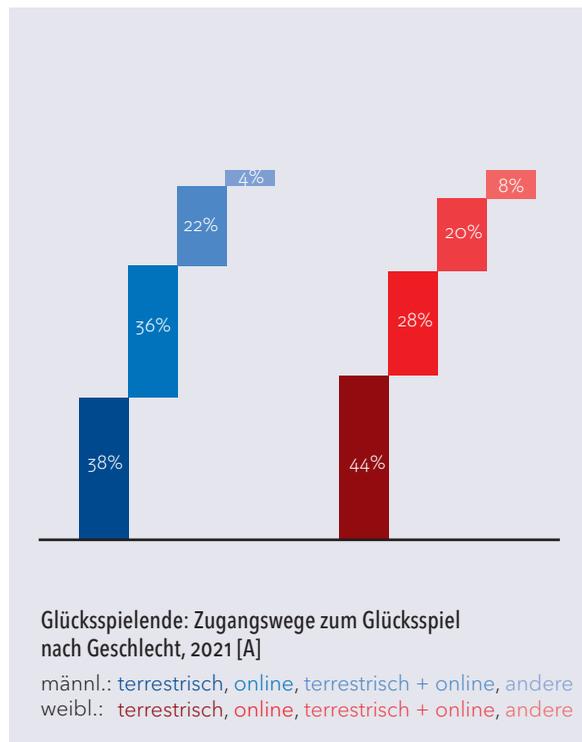
Von allen Glücksspielenden nehmen vier von zehn (41 %) ausschließlich an den terrestrischen Angeboten teil. Jeder bzw. jede Fünfte (21 %) beteiligt sich zu gleichen Teilen sowohl terrestrisch als auch online. Ausschließlich online kauft jede bzw. jeder dritte der Teilnehmenden (33 %) Glücksspiele - Männer in größerem Maße als Frauen. Auch wenn die terrestrische Glücksspielteilnahme den mehrheitlich gewählten

Zugang ins Glücksspiel darstellt, steht die Online-Teilnahme dieser im Jahr 2021 kaum noch nach.

Monetäre Einsätze für Glücksspiele divergieren sehr deutlich in Abhängigkeit von vorhandenen Glücksspielproblemen (s. Kap. 5.2): Unproblematisch Glücksspielende setzen monatlich durchschnittlich 93 Euro ein. Bei einem riskanten Glücksspielverhalten werden



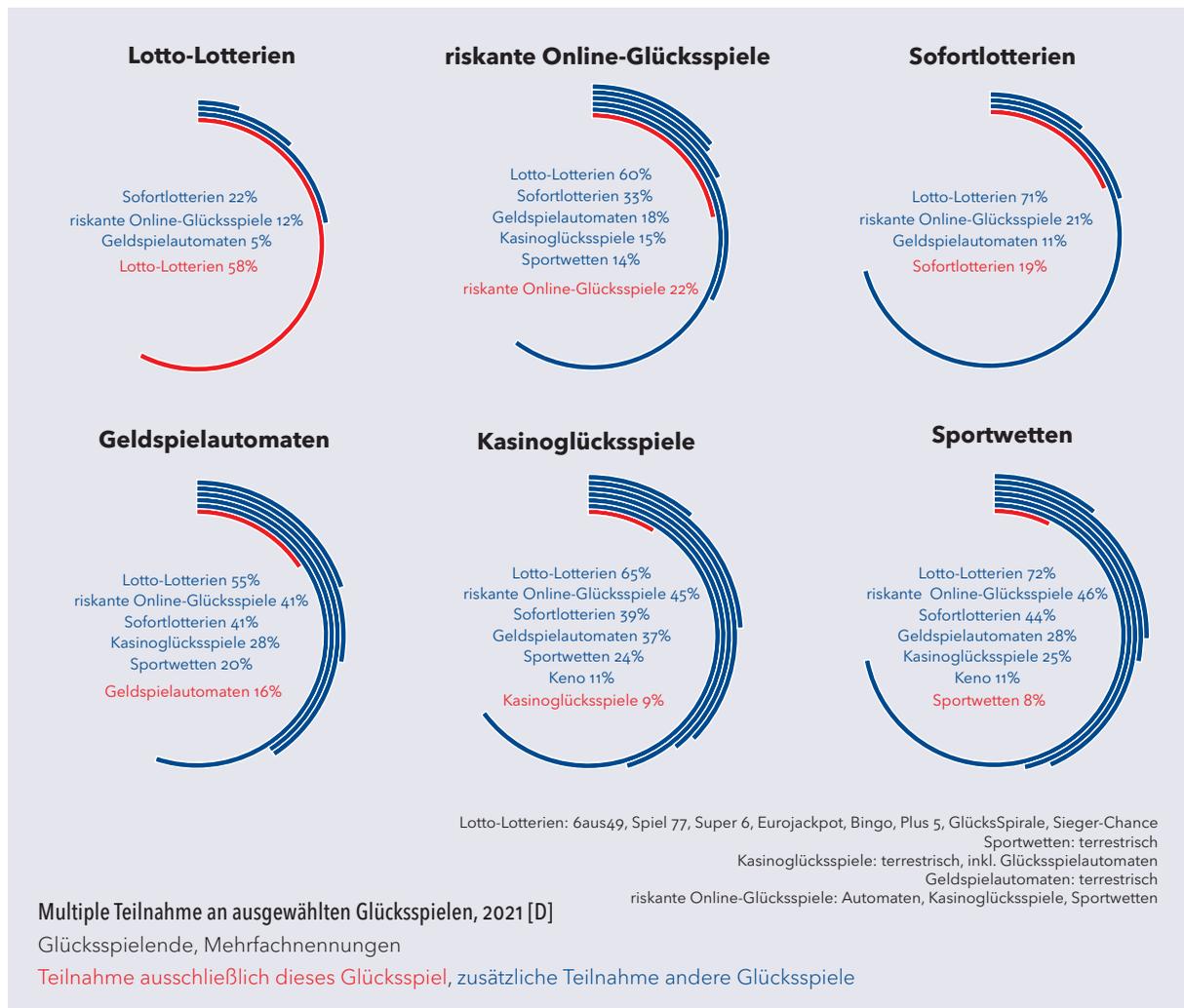
Teilnahme Bevölkerung an irgendeinem Glücksspiel nach Migrationshintergrund, 2021 [B]
ohne, mit Migrationshintergrund



sie auf 206 Euro mehr als verdoppelt. Besteht eine Glücksspielerstörung, steigen die Glücksspieleinsätze nochmals um das Drei- bis Vierfache (monatliche Einsätze zwischen 603 und 796 Euro – je nach Schwere der Störung).

Eine deutliche Mehrheit der Glücksspielenden (68 %) beteiligt sich ausschließlich an einer Glücksspielform. Dies gilt für Frauen (72 %) in größerem Maße als für Männer (65 %). Lediglich 12 % der Glücksspielenden nehmen an drei oder mehr verschiedenen Spielformen teil. Ein solches Glücksspielverhalten ist bei Männern (14 %) ausgeprägter als bei Frauen (9 %).

Das parallele Glücksspiel weiterer Spielformen geht besonders einher mit riskanten Online-Glücksspielen, Geldspielautomaten, Kasinoglücksspielen und Sportwetten. So beteiligen sich von allen Sportwettenden lediglich 8 % ausschließlich an diesen Produkten – 92 % kaufen weitere Glücksspiele anderer Spielformen. Hingegen beschränken sich 58 % der Teilnehmenden an Lotto-Lotterien allein auf die Teilnahme an diesen. Immer nimmt eine Mehrheit der Teilnehmenden weiterer Spielformen auch an den Lotto-Lotterien teil.



4.4

COVID-19 und Glücksspielteilnahme

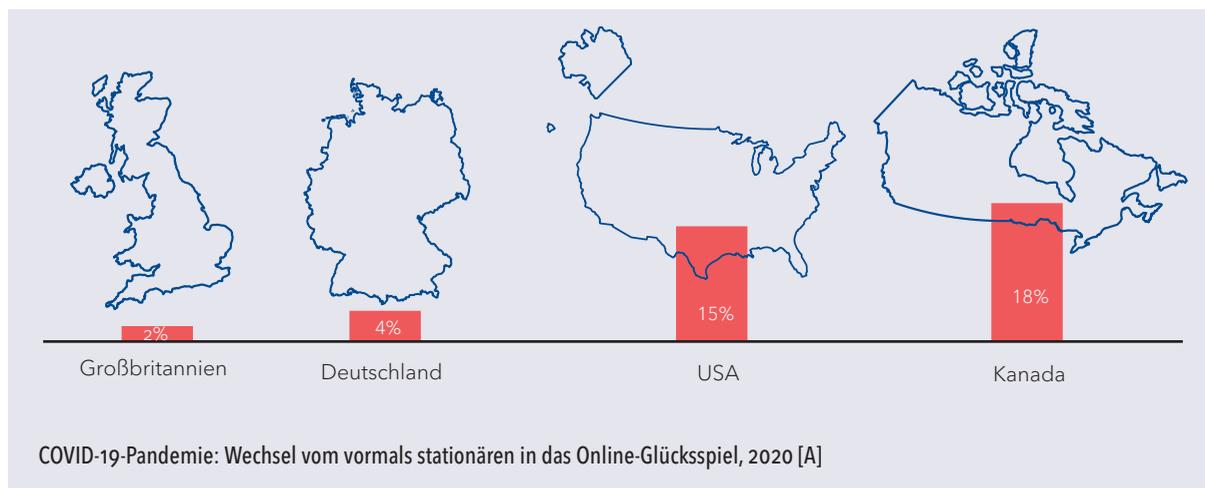
International, Deutschland

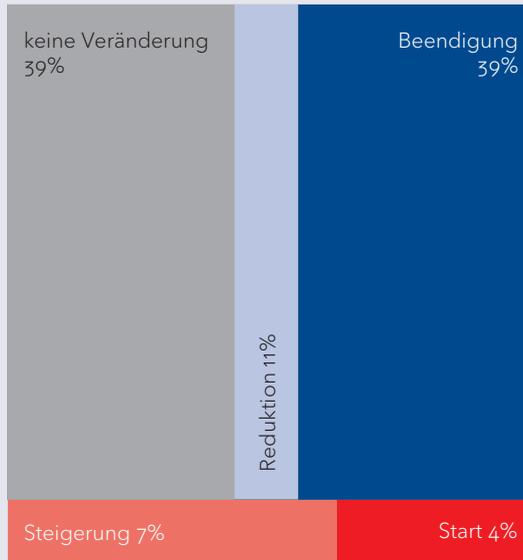
Während der COVID-19-Pandemie im Jahr 2020 wurden in verschiedenen Staaten unterschiedliche Restriktionen zur terrestrischen Glücksspielteilnahme etabliert (insbesondere zeitlich befristete Schließungen der Glücksspielstätten). Weltweit war in diesem Zusammenhang ein deutlicher Teilnehmerückgang zu verzeichnen. Er unterschied sich zwischen verschiedenen Staaten und in Abhängigkeit vom vormaligen Zugang zum Glücksspiel. So stellten in Kanada 28 % der Teilnehmenden im Lockdown das Glücksspiel ein, in Deutschland waren es 39 %. Unter den vormalig insbesondere terrestrisch Teilnehmenden taten dies in Deutschland sogar 50 %. Mit dem Glücksspiel begann während der Pandemiebeschränkungen nur ein sehr kleiner Teil der Bevölkerung (Deutschland: 1 %).

Die seltene Intensivierung des Glücksspiels (Deutschland: 2 %) stand in Zusammenhang mit bereits bestehenden Glücksspielproblemen, einem jüngeren Lebensalter und dem männlichen Geschlecht. Sie vollzog sich dann z. B. im Internet: bei Automaten- oder auch Kasinospielen sowie Sportwetten.

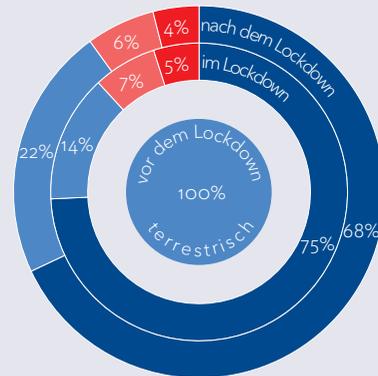
Ein Teil der vormalig insbesondere terrestrisch Teilnehmenden wechselte durch die Lockdownrestriktionen veranlasst in das Online-Glücksspiel. Auch diese Wechselanteile differierten international deutlich. In Deutschland migrierten von den besonders durch Restriktionen betroffenen Teilnehmerinnen und Teilnehmern an Geldspielautomaten, Kasinospielen und Sportwetten im Lockdown zwischen 12 bis 17 % in die entsprechenden Online-Glücksspiele.

Personen mit bestehenden Glücksspielproblemen wechselten eher von gesperrten terrestrischen Angeboten in entsprechende Online-Glücksspiele und stellten seltener das Glücksspiel ein als Teilnehmende ohne Glücksspielprobleme. Allerdings nutzten auch sie in beachtenswertem Maße die „Gelegenheit“ des verwehrten Zugangs ins stationäre Glücksspiel zur Entscheidung, das Glücksspiel zu beenden oder zu reduzieren: Aus dem Vereinigten Königreich wird dies von 39 % derjenigen mit problematischem Glücksspielverhalten berichtet. In Deutschland konnte dies für 48 bis 62 % der entsprechenden Teilnehmenden an Sportwetten, Kasinospielen und Geldspielautomaten gezeigt werden.



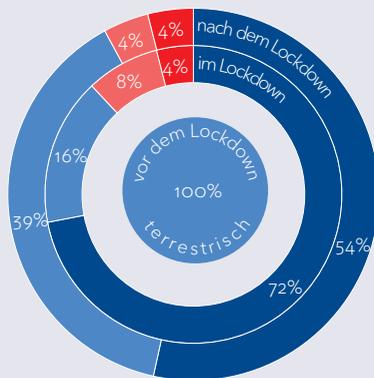


Glücksspielende in Deutschland: Veränderung des Glücksspielverhaltens im COVID-19-Lockdown, 2020 [B]



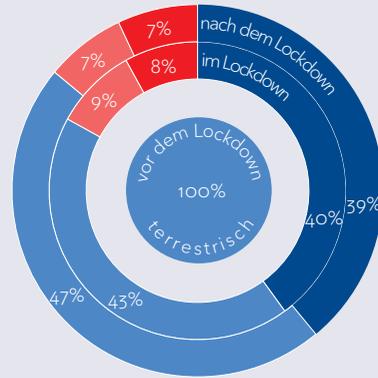
Stationäre Teilnahme an Kasinospielen in Deutschland vor dem COVID-19-Lockdown: Veränderung im und nach dem Lockdown, 2020 [C]

Teilnahme eingestellt, (weiterhin) terrestrisch, Wechsel nach online, terrestrisch plus online



Stationäre Teilnahme an Geldspielautomaten in Deutschland vor dem COVID-19-Lockdown: Veränderung im und nach dem Lockdown, 2020 [D]

Teilnahme eingestellt, (weiterhin) terrestrisch, Wechsel nach online, terrestrisch plus online



Stationäre Teilnahme an Sportwetten in Deutschland vor dem COVID-19-Lockdown: Veränderung im und nach dem Lockdown, 2020 [E]

Teilnahme eingestellt, (weiterhin) terrestrisch, Wechsel nach online, terrestrisch plus online



Glücksspielsucht

5



5.1

Suchttrias

Ordnungsschema der Risikofaktoren

Die Entwicklung und Manifestation glücksspielbezogener Probleme fußt auf einem komplexen Wechselspiel verschiedenartiger Faktoren und Prozesse. Risikofaktoren stellen alle Merkmale dar, die die Auftretenswahrscheinlichkeit einer derartigen Störung erhöhen. Zu ihrer Darstellung bietet sich die Suchttrias an, die Risikofaktoren auf drei Ebenen verortet: Rauschmittel (hier: Glücksspiele), Individuum und Umwelt.

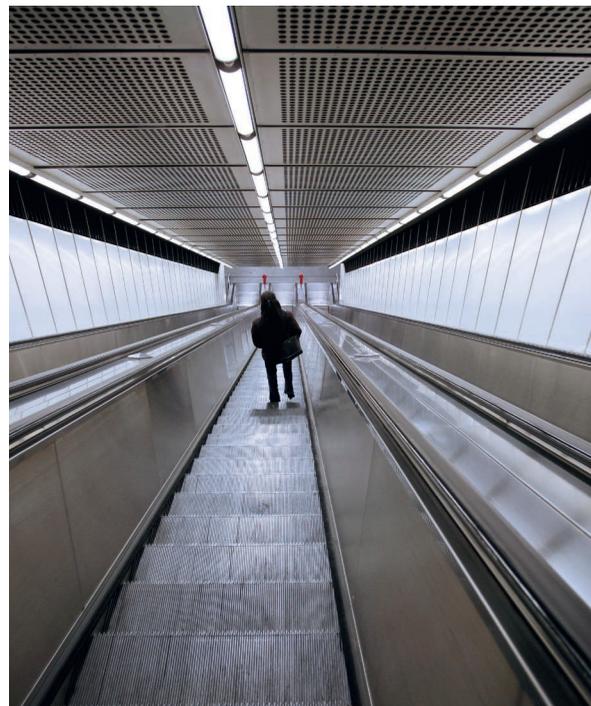
Dabei ist die Suchttrias nicht mit einem Störungsmodell im engeren Sinne zu verwechseln. Vielmehr dient sie als heuristisches Ordnungsschema, welches einen breiten Überblick über diejenigen Faktoren gibt, die bei einer glücksspielbezogenen Störung von Relevanz sind. Weiterführende Aussagen zu konkreten Wirkungsweisen, Kausalprozessen oder Merkmalsinteraktionen lassen sich aber nicht ableiten.

Auf der Ebene des Glücksspiels erlaubt die Detailanalyse von Veranstaltungsmerkmalen eine genaue Bestimmung des Stimulations- und damit Gefährdungspotenzials einzelner Glücksspielangebote. Während situationale Merkmale wie eine hohe Verfügbarkeit, eine leichte Griffnähe oder eine extensive Vermarktung den Zugang zum Glücksspiel erleichtern, fördern bestimmte strukturelle Merkmale (das „Game Design“), wie eine schnelle Spielabfolge oder die möglichen Höchstgewinne, die Bindung an das Glücksspiel. Als Daumenregel gilt: Trifft eine hohe Verfügbarkeit auf eine schnelle Spielgeschwindigkeit, ist immer von einer suchtpotenten Glücksspielform auszugehen.

Auf individueller Ebene sind zum einen Personengruppen zu nennen, die überzufällig häufig glücksspielbezogene Probleme aufweisen. Hierzu zählen u. a. Männer, jüngere Menschen, Personen mit Migrationserfahrungen oder Kinder aus glücksspiel-suchtbelasteten Familien. Zum anderen zeigen glücksspielsüchtige Personen Besonderheiten in der Persönlichkeitsstruktur. Risikoerhöhende Merkma-

le umfassen hier primär eine erhöhte Impulsivität, eine ausgeprägte Risikobereitschaft, einen geringen Selbstwert und dysfunktionale Stressverarbeitungsstrategien.

Schließlich lassen sich im Bereich der Umgebung sowohl Risikofaktoren der Makroebene (z. B. soziale Werte und Normen oder die gegebenen Arbeits- und Lebensverhältnisse) als auch Risikofaktoren der Mikroebene (z. B. familiäre Strukturen, Sozialbeziehungen) verorten. Beispielsweise führt zumindest kurzfristig insbesondere die Ausweitung der Glücksspielangebote zu einer erhöhten Teilnahmeprävalenz. Die damit einhergehende Verschiebung sozialer Normen hat zur Folge, dass die mit Glücksspielen verbundenen Suchtgefahren steigen, ihre Wahrnehmung aber sukzessive in den Hintergrund rückt.





Umgebung

Glücksspielunkritische soziale Werte und Normen („Glücksspiel-Akzeptanz“)

Glücksspielaffinität der Peergruppe

Über- oder Unterforderung im Beruf

Mangel an Zukunftsperspektiven und Aufstiegschancen (finanziell, sozial)

Gesellschaftsstrukturen, die Entfremdungserleben und Sinnverlust begünstigen

Defizitäre Sozialbeziehungen

Fehlender familiärer Zusammenhalt

Ausbleiben von Verstärkungserleben im Alltag (u. a. Lob, Anerkennung, Wertschätzung)



Glücksspiel

Hohe Verfügbarkeit

Extensive Vermarktung

Schnelle Geschwindigkeit

Kurzes Auszahlungsintervall

Großer Höchstgewinn / Jackpot

Hohe Anzahl an Fast-Gewinnen

Förderung von Kontrollillusionen

Multiple Spiel- und Einsatzmöglichkeiten

Aktive Einbeziehung der Teilnehmenden (u. a. eigene Entscheidung über Einsatzhöhe)

Art und Einfachheit der Bezahlung

Kontinuität der Teilnahme

Möglichkeit anonymer Teilnahme

Männliches Geschlecht

Jüngerer Lebensalter

Geringes Bildungsniveau

Niedriges Haushaltsnettoeinkommen

Migrationserfahrungen

Arbeitslosigkeit

Obdachlosigkeit

Glücksspielsüchtiges Elternteil

Mitgliedschaft in Sportvereinen

Genetische Prädispositionen

Erhöhte Impulsivität

Ausgeprägte Risikobereitschaft

Verstärkte Reizsuche / Sensation Seeking

Geringer Selbstwert

Dysfunktionale Stressverarbeitungsstrategien

Hohes Ausmaß an glücksspielbedingten kognitiven Verzerrungen

Gewalterfahrungen / Traumatisierungen



Person

Suchttrias Glücksspielstörung – Ordnungsschema der Risikofaktoren [A]

Umgebung, Glücksspiel, Person

5.2

Glücksspielstörungen

Das aktuelle Klassifikationsraster des DSM-5

Mit Publikation der Klassifikation psychischer Störungen im Rahmen der 5. Auflage des Diagnostischen und Statistischen Manuals (DSM-5) gingen zwei basale Änderungen, bezogen auf das Krankheitsbild der Glücksspielsucht, einher. Zum einen wurde die Bezeichnung „Pathologisches Spielen“ (Pathological Gambling) durch das Label „Störung durch Glücksspielen“ (Gambling Disorder) ersetzt. Zum anderen erfolgte eine Reklassifikation dieser Krankheitsentität weg von den Impulskontrollstörungen hin zur Kategorie „Störungen im Zusammenhang mit psychotropen Substanzen und abhängigen Verhaltensweisen“.

Somit stellt die Glücksspielsucht den Prototyp einer Verhaltenssucht dar und beschreibt eine Suchterkrankung ohne Substanz bzw. Droge. Hintergrund dieser Umstrukturierung waren zahlreiche Forschungsergebnisse, die deutliche Parallelen zwischen stoffgebundenen Suchterkrankungen und der Glücksspielsucht aufzeigen konnten. Dies betrifft in erster Linie die Phänomenologie, beteiligte Hirnstrukturen und -prozesse, diverse Risiko- und Schutzfaktoren, Befunde zu Ursachen, komorbiden Belastungen, Folgeschäden sowie die Effektivität bestimmter Interventionsmaßnahmen.

Im allgemeinen Sprachgebrauch hat sich demgemäß der Begriff der Glücksspielsucht zur Kennzeichnung dieser psychischen Störung durchgesetzt. Grundsätzlich wird darunter eine exzessiv-destruktive Teilnahme am Glücksspiel verstanden. Im Vordergrund der Symptomatik steht ein subjektiv erlebter Kontrollverlust im Umgang mit Glücksspielen in Verbindung mit der zunehmenden Einengung der allgemeinen Lebensführung auf die Glücksspielaktivitäten und die Geldbeschaffung dafür.

Im DSM-5 sind insgesamt neun diagnostische Kriterien einer Störung durch Glücksspielen gelistet. Liegen mindestens vier Kriterien innerhalb der letzten 12 Monate vor, lässt sich eine entsprechende Diag-

nose annehmen. Weiterführend unterscheidet das DSM-5 Klassifikationsmanual zwischen verschiedenen Schweregraden, die von „leicht“ (4 oder 5 Symptomkriterien erfüllt), über „mittel“ (6 oder 7 Symptomkriterien erfüllt) bis zu „schwer“ (8 oder 9 Symptomkriterien erfüllt) reichen. Eine Diagnose ist jedoch nicht zu stellen, wenn das Glücksspielen besser durch eine manische Episode erklärt werden kann. Während den DSM-Kriterien insbesondere in der Forschung eine zentrale Bedeutung zukommt, bedarf es im klinischen Kontext immer einer hinreichenden anamnestischen Abklärung zur finalen Diagnosestellung.

Die Übersicht über die formal-diagnostischen Kriterien einer Störung durch Glücksspielen zeigt ihre Nähe zu den Symptomen von substanzbezogenen Störungen auf. Mit dem Chasing-Verhalten (Kriterium 6: dem Verlust „hinterherjagen“) und dem sogenannten Bail-Out (Kriterium 9: finanzielle Aushilfen durch andere Personen) erweisen sich lediglich zwei Symptome als glücksspielspezifisch. Eine zusätzliche Besonderheit der Glücksspielsucht besteht in dem Fehlen eindeutiger, von außen erkennbarer Krankheitsanzeichen (wie z. B. ein torkelnder Gang bei übermäßigem Alkoholkonsum oder Nadeleinstiche beim Heroinkonsum). Folglich wird die Glücksspielsucht auch als Hidden Addiction, d. h. als verborgene oder heimliche Sucht, charakterisiert.



Kriterien nach DSM-5

Konstrukt

1	Notwendigkeit des Glücksspielens mit immer höheren Einsätzen, um eine gewünschte Erregung zu erreichen		Toleranzentwicklung
2	Unruhe und Reizbarkeit bei dem Versuch, das Glücksspielen einzuschränken oder aufzugeben		Entzugsähnliche Erscheinungen
3	Wiederholte erfolglose Versuche, das Glücksspielen zu kontrollieren, einzuschränken oder aufzugeben		Kontrollverlust Abstinenzunfähigkeit
4	Starke gedankliche Eingenommenheit durch Glücksspielen (z. B. starke Beschäftigung mit gedanklichem Nacherleben vergangener Spielerfahrungen, mit Verhindern oder Planen der nächsten Spielunternehmung, Nachdenken über Wege, Geld zum Glücksspielen zu beschaffen)		(Kognitive) Vereinnahmung durch das Glücksspielen
5	Häufiges Glücksspielen in belastenden Gefühlszuständen (z. B. bei Hilflosigkeit, Schuldgefühlen, Angst, depressiver Stimmung)		Dysfunktionales Coping
6	Rückkehr zum Glücksspielen am nächsten Tag, um Verluste auszugleichen (dem Verlust „hinterherjagen“)		Chasing-Verhalten
7	Belügen anderer, um das Ausmaß der Verstrickung in das Glücksspielen zu vertuschen		Belügen von Bezugspersonen Dissimulation
8	Gefährdung oder Verlust einer wichtigen Beziehung, eines Arbeitsplatzes, von Ausbildungs- oder Aufstiegschancen aufgrund des Glücksspielens		Negative soziale Folgen
9	Verlassen auf finanzielle Unterstützung durch andere, um die durch das Glücksspielen verursachte finanzielle Notlage zu überwinden		Bail-Out („Freikaufen“)

Diagnostische Kriterien nach DSM-5 im Wortlaut und das jeweils dazugehörige Konstrukt [A]

5.3

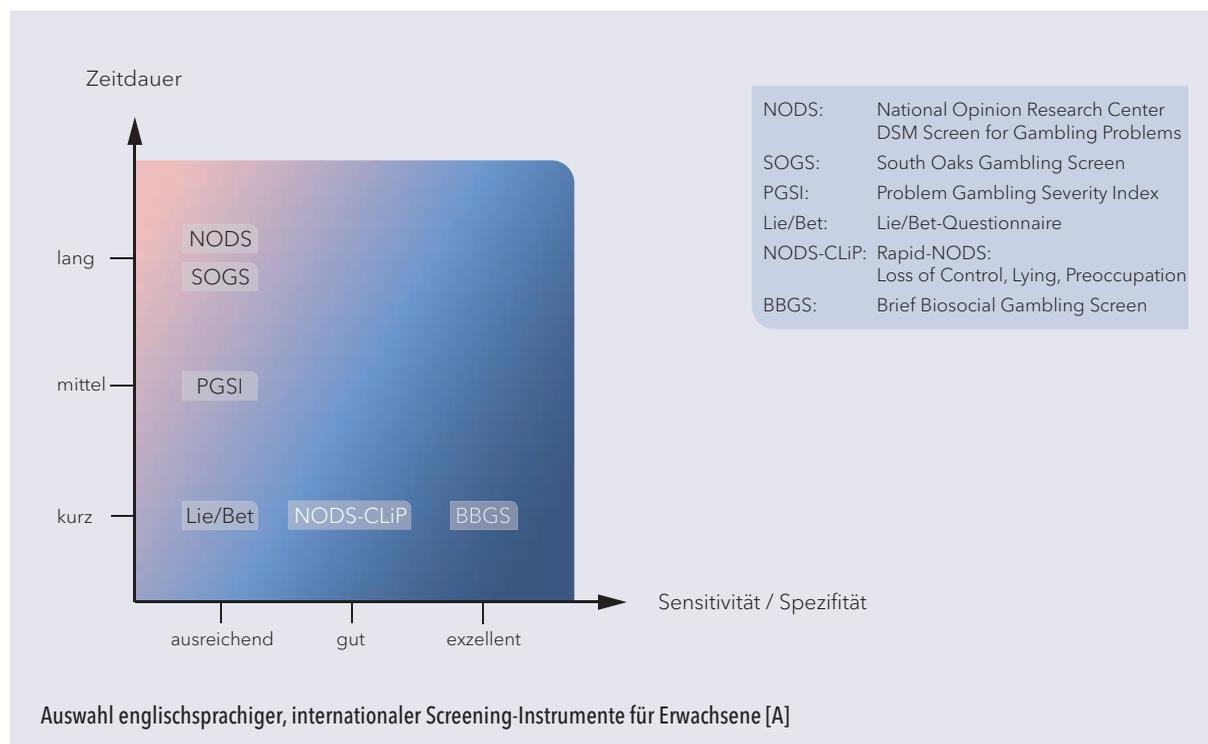
Screening-Instrumente

Ein Überblick zur Bestimmung glücksspielbezogener Probleme

In der internationalen Fachliteratur findet sich eine Vielzahl von Screening-Instrumenten zur Bestimmung glücksspielbezogener Probleme. Sie dienen entweder dem klinischen Bereich als Hilfsmittel bei der Ermittlung eines Problemverhaltens oder der Forschung bei der Bestimmung des Ausmaßes glücksspielbezogener Probleme in der Bevölkerung. Wichtig ist hierbei die Abgrenzung zur Diagnosestellung im engeren Sinne: So sind Screening-Verfahren zwar geeignet, eine grobe Einteilung des Glücksspielverhaltens in „auffällig“ oder „unauffällig“ (inkl. weiteren Differenzierungsgraden) in schneller und einfacher Weise vorzunehmen. Eine vertiefende Untersuchung bleibt aber für die finale Diagnosestellung immer unerlässlich. Üblicherweise basieren derartige Instrumente auf ausgewählten Kriterien einer Glücksspielstörung nach den gängigen diagnostischen Klassifikationsmanua-

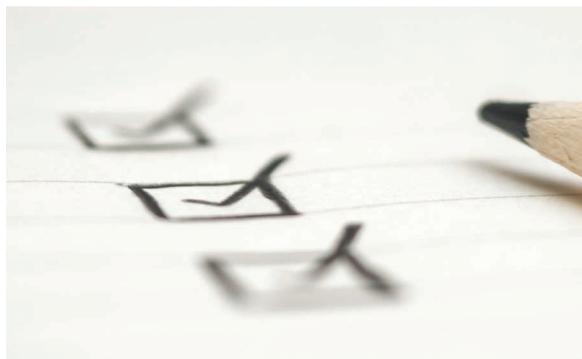
len (DSM, ICD). Neben ihrer Länge, also der Anzahl der zu beantwortenden Fragen, lassen sie sich nach ihrer Klassifikationsgüte von „ausreichend“ bis „exzellent“ beurteilen. Wichtig sind dabei primär eine hohe Sensitivität (sehr großer Anteil richtig erkannter Störungen = Positiv-Rate) und gleichzeitig eine hohe Spezifität (sehr großer Anteil richtig erkannter gesunder Personen = Negativ-Rate). Erfüllt ein Instrument beide Kriterien, kann das Glücksspielverhalten von Menschen sicher eingeordnet werden.

Ein international weit verbreitetes Screening-Instrument stellt der Brief Biosocial Gambling Screen (BBGS) dar. Dieses Verfahren umfasst drei Items, mit denen entzugsähnliche Erscheinungen, Verheimlichungstendenzen und finanzielle Probleme in Bezug auf das vergangene Jahr abgebildet werden. Dabei sind die



Antwortvorgaben jeweils dichotom gestaltet („ja“ vs. „nein“). Eine zustimmende Antwort deutet auf mögliche Glücksspielbezogene Probleme hin und verlangt nach einer zusätzlichen diagnostischen Abklärung. Bei kurzem Umfang verfügt dieses Screening-Instrument über eine exzellente Klassifikationsgüte.

Im Gegensatz zum englischen Sprachraum mangelt es an validierten Instrumenten in deutscher Sprache zum Screening einer beratungs- und behandlungsrelevanten Glücksspielproblematik. Eine Ausnahme bildet der Kurzfragebogen zum Glücksspielverhalten (KFG), der testtheoretisch abgesichert ist und 20 Items umfasst. Eine Alternative stellt der Schweriner Fragebogen zum Glücksspielen (SFG) mit 15 Aussagen zu glücksspielbezogenen Gefühlen und Gedanken dar, der sich auch zur Messung des Erfolges von glücksspielspezifischen Behandlungsmaßnahmen eignet. Schließlich liegt mit dem Fragebogen zu glücksspielbezogenen Problemen im Jugendalter (FGP-J) ein validiertes Selbstbeurteilungsverfahren mit 19 Items vor, das sich explizit an Jugendliche im Alter von 13 bis 20 Jahren richtet.



Gütekriterien

Sensitivität

Anteil richtig erkannter Störungen

Spezifität

Anteil richtig erkannter gesunder Personen

Brief Biosocial Gambling Screen

(eigene Übersetzung)

- 1) Sind Sie in den vergangenen 12 Monaten unruhig, reizbar oder angespannt geworden, wenn Sie versucht haben, das Glücksspielen zu reduzieren oder ganz einzustellen?
- 2) Haben Sie in den vergangenen 12 Monaten versucht, vor Ihrer Familie oder Ihren Freunden zu verbergen, wie viel Sie gespielt haben?
- 3) Hatten Sie in den vergangenen 12 Monaten aufgrund Ihres Glücksspielens solche finanziellen Schwierigkeiten, dass Sie für Ihren Lebensunterhalt Hilfe benötigten: von Familie, Freunden oder durch öffentliche Unterstützung?

ja / nein



5.4

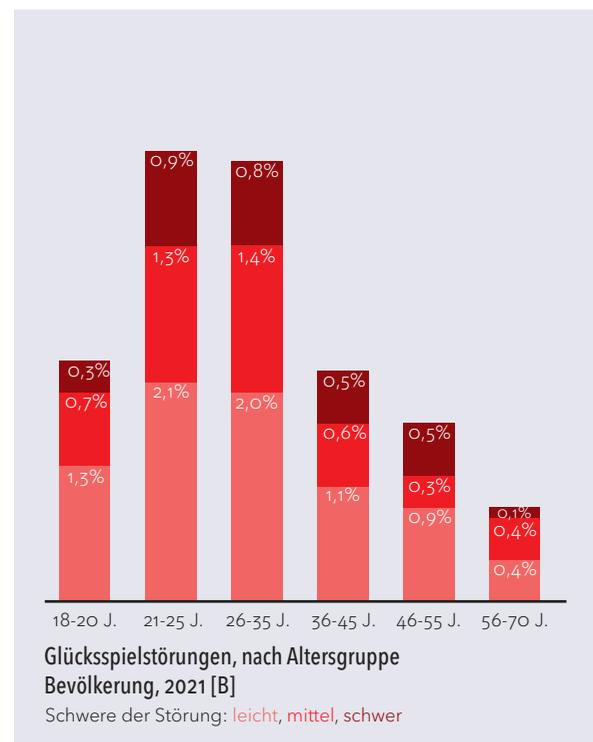
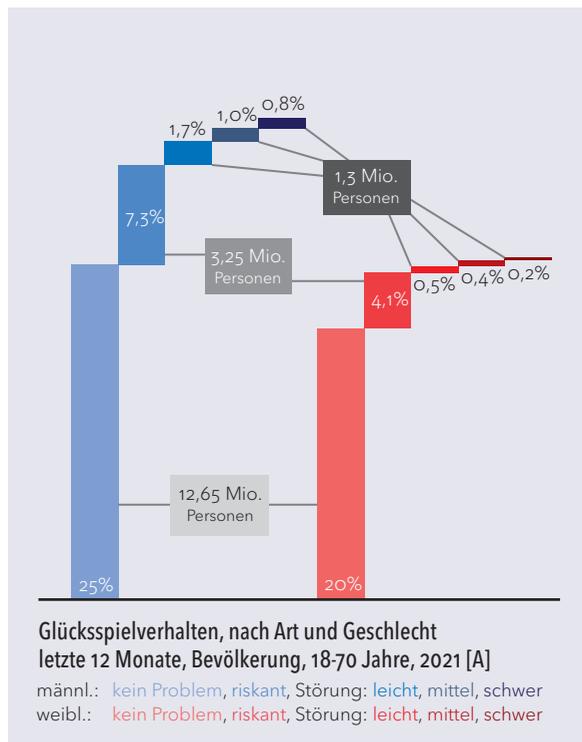
Prävalenzen Glücksspieltörungen

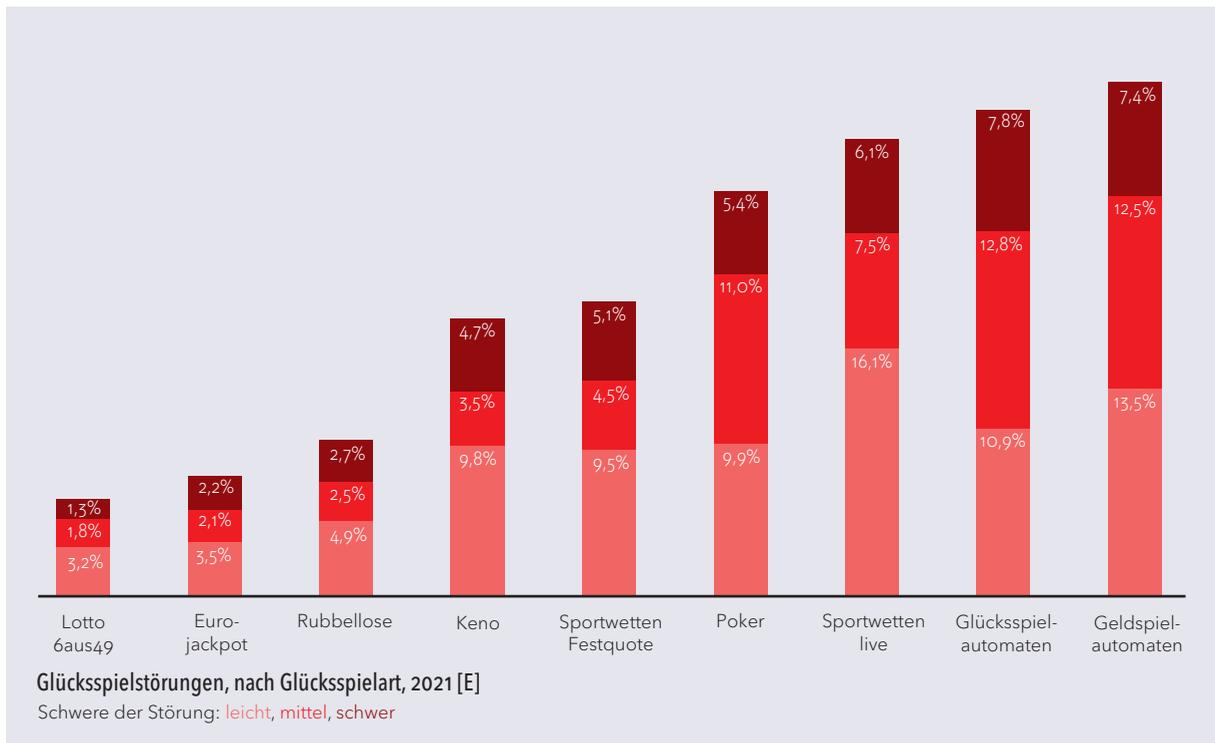
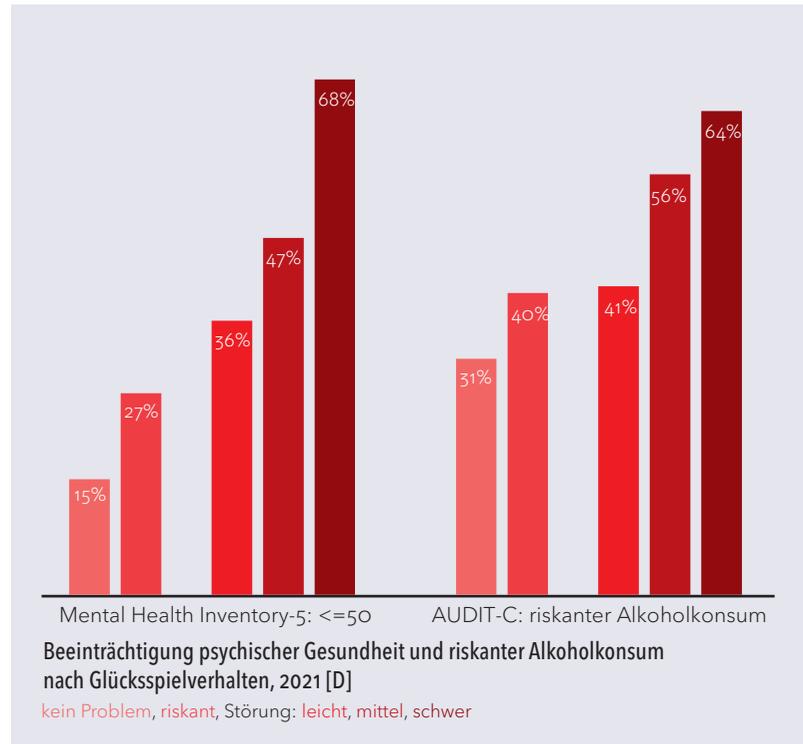
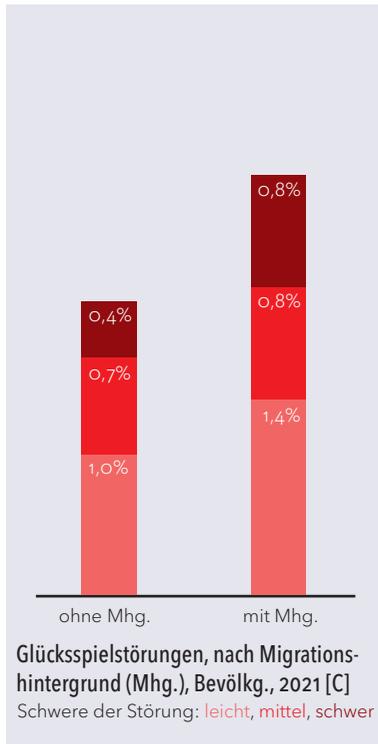
Aktuelle Befunde aus Deutschland 2021

Zum Ausmaß glücksspielbezogener Probleme in der Bevölkerung in Deutschland stammen die aktuellsten Zahlen von einer Umfrage aus dem Jahr 2021. Hiernach sind 2,3 % der Bevölkerung zwischen 18 und 70 Jahren anhand der Kriterien des Diagnostischen und Statistischen Manuals (DSM-5; s. Kap. 5.2) von einer „Störung durch Glücksspiel“ betroffen. Diese verteilen sich auf einen leichten Schweregrad (4-5 Kriterien: 1,1 %), einen mittleren (6-7 Kriterien: 0,7 %) sowie einen schweren (8-9 Kriterien: 0,5 %). Weitere 5,7 % der Bevölkerung zeigen erste Symptome einer Glücksspieltörung, gleichzusetzen mit einem riskanten Glücksspielverhalten. Umgerechnet in absolute Zahlen entspricht dies bundesweit etwa 1,3 Millionen Betroffenen mit einer glücksspielbezogenen Störung sowie weiteren etwa 3,25 Millionen Betroffenen mit einem riskanten Glücksspielverhalten.

Bestimmte Bevölkerungsgruppen entwickeln häufiger Probleme im Umgang mit Glücksspielen. Hierzu zählen Männer, jüngere Erwachsene im Alter von 21 bis 35 Jahren und Menschen mit einer Migrationsgeschichte. Zudem geht das Vorliegen von glücksspielbezogenen Problemen mit psychischen Beeinträchtigungen und einem riskanten Alkoholkonsum einher.

Schließlich verweisen die Daten auf das hohe Suchtpotenzial zumindest einzelner Glücksspielformen. Grundsätzlich erfüllen von den aktiv Glücksspielenden (mindestens eine Glücksspielteilnahme in den letzten 12 Monaten) knapp 27 % mindestens ein DSM-5 Kriterium. Auf einzelne Spielformen bezogen fällt der Anteil von Personen mit einer glücksspielbezogenen Störung bei Geldspielautomaten in Spielhallen und der Gastronomie, bei Glücksspielautomaten in Spielbanken und bei Live-Sportwetten am höchsten aus.





5.5

Glücksspielverhalten im Jugendalter

Konsummuster und Problemausmaß

Grundsätzlich gelten Jugendliche als besonders gefährdet, zumindest für eine gewisse Zeitspanne Probleme im Umgang mit Glücksspielen zu zeigen. Dabei erweisen sich die Entwicklungsverläufe in der Adoleszenz als sehr variabel. Daher sollte bei dieser Altersgruppe auf den Begriff „Glücksspielsucht“ oder „Glücksspielstörung“ – als Kennzeichnung eines sich über mehrere Jahre hinziehenden chronifizierenden Geschehens – verzichtet werden. Um typischerweise im Jugendalter auftretende Verhaltensexzesse nicht vorschnell zu pathologisieren, bietet sich vielmehr das Label „glücksspielbezogene Probleme“ an.

Für Jugendliche erweisen sich diejenigen Glücksspielformen als besonders reizvoll, die leicht verfügbar sind, nur geringe Geldeinsätze verlangen, im Umfeld toleriert bzw. akzeptiert werden und sich in der Peergruppe hoher Beliebtheit erfreuen.

Trotz bestehender Jugendschutzbestimmungen nehmen Minderjährige an kommerziellen Glücksspielangeboten teil. Zudem „zocken“ sie auch miteinander (z. B. Poker im Freundeskreis oder Sportwetten untereinander). Im Zuge der fortschreitenden Digitalisierung erfolgen erste Kontakte mit Glücksspielangeboten bzw. Glücksspielwerbung zudem vermehrt online.

Nationale wie internationale Befunde bestätigen, dass die Mehrheit aller Jugendlichen schon Erfahrungen mit Glücksspielen gesammelt hat. In Deutschland reichen die Teilnahme-Prävalenzen bezogen auf die gesamte Lebensspanne – in Abhängigkeit von der

Altersstruktur der jeweiligen Stichprobe – von 58 % bis 82 %. Derweil fallen die 12-Monats-Teilnahmeprävalenzen mit 23 % bis 44 % deutlich niedriger aus. Es liegt somit nahe, dass Glücksspiele für die meisten Heranwachsenden eine ähnliche Funktion einnehmen wie der Konsum von psychotropen Substanzen – nämlich Aktivitäten im Sinne eines einmaligen oder sporadischen Ausprobierens oder Herumexperimentierens.



Ein früher Erstkontakt mit Glücksspielen steht im Zusammenhang mit weiteren Glücksspielteilnahmen sowie einem erhöhten Risiko für nachfolgende fehlangepasste Entwicklungsverläufe. So führen die „Zockeraktivitäten“ bei einigen Jugendlichen zu psychosozialen und finanziellen Belastungen.

Für Deutschland lässt sich der Anteil Jugendlicher mit glücksspielbezogenen Problemen auf 0,3 % bis 4,5 % beziffern. International variiert dieser Indikator zwischen 0,2 % und 12,3 %. Vor allem Jungen und Jugendliche mit Migrationshintergrund zeigen überzufällig häufig ein problematisches Glücksspielverhalten.

„Hallo, ich bin männlich 23 Jahre alt und neu in diesem Forum, weil ich einfach nicht mehr weiter weiß. Ich bin glücksspielsüchtig, bei mir dreht es sich den ganzen Tag nur um Sportwetten. Angefangen hat es alles als ich so um die 14 Jahre alt war, als wir immer mit Freunden zum Lotto Laden um die Ecke Oddset gespielt haben. Keiner hat uns daran gehindert und es war von uns immer ein Ritual für 2,50 € samstags die Bundesliga zu tippen und dann die Konferenz bei uns im Vereinsheim anzuschauen. Bei mir blieb es dann aber nicht mehr bei Samstags, sondern ich wettete immer mehr und

mehr. Schließlich entdeckte ich das Internet und meldete mich auf den Namen meiner Mutter und meiner Schwester bei Bet and Win und Konsorten an. Beide wussten es das ich es mache, ich habe sogar einmal 3.000 € gewonnen und es auf den Namen meiner Schwester auszahlen lassen. Ihnen kann man aber kein Vorwurf machen, denn sie wussten es nicht worum es sich handelt und haben mir vertraut. Der Tagesablauf war immer gleich, morgens Schule, dann paar Mal die Woche Fußball und dazwischen nur Sportwetten.“

Exemplarische Entwicklung problematischen Glücksspielverhaltens im Jugendalter, Forumsbeitrag [A]



5.6

Kognitive Verzerrungen und Werbung

Unter dem Oberbegriff Kognitionen werden Prozesse der menschlichen Informationsverarbeitung wie Aufmerksamkeit, Wahrnehmen, Denken, Erinnern oder Problemlösen gefasst. Im Kontext des Glücksspiels gibt es viele kognitive Mechanismen, die zu einer verzerrten Wahrnehmung der Realität sowie zu irrationalen Überzeugungen führen. Grundsätzlich lassen sich derartige Verzerrungsmuster als allgemeinspsychologische Phänomene begreifen. Allerdings variiert das Ausmaß kognitiver Verzerrungen zwischen einzelnen Personengruppen zum Teil erheblich: Besonders hohe Ausprägungen verzeichnen u. a. Jugendliche bzw. junge Erwachsene und Menschen mit einer Glücksspielstörung.

Der kognitive Ansatz basiert auf dem Leitgedanken, dass Menschen begrenzt rationale Wesen sind. So werden beim Glücksspiel die objektiven Gesetze der Wahrscheinlichkeitstheorie inklusive Zufallsentscheidungen durch die Glücksspielenden nur unzureichend erfasst. Stattdessen erfolgt die Informationsverarbeitung mithilfe von heuristischen Prinzipien (d. h. Daumenregeln) eher intuitiv vor dem Hintergrund individueller Alltagserfahrungen und Ziele. Dabei geht es um die schnelle Organisation komplexer Ge-

schehnisse und die Bildung subjektiv plausibler Urteile, was jedoch mit einer hohen Fehleranfälligkeit einhergeht.

In der Fachliteratur hat sich die Erkenntnis durchgesetzt, dass kognitive Verzerrungsmuster zwar wesentlich zur Aufrechterhaltung des pathologischen Glücksspielverhaltens beitragen, nicht aber als Erklärung für die Entwicklung glücksspielbezogener Probleme dienen. Mit anderen Worten: Heuristische Prinzipien haben keinen prognostischen Wert. Sie liefern aber wichtige Hinweise, warum Personen mit einer Glücksspielproblematik weiterzocken bzw. warum ihr Glücksspielverhalten im Verlauf der Zeit eskaliert. Daneben hängt das Ausmaß der kognitiven Verzerrungen auch von der jeweiligen Glücksspielform ab: Beispielsweise kommen Sportwettende hier auf höhere Ausprägungen als Automaten spielende.

Von besonderer Relevanz ist schließlich, dass Glücksspielanbieter das Auftreten kognitiver Verzerrungsmuster mitunter direkt begünstigen. Exemplarisch hierfür stehen die Inhalte von Sportwettenwerbung im Speziellen sowie die Effekte von Glücksspielwerbung im Allgemeinen. So schüren die in der Sport-

- ➔ Förderung von Kontrollillusionen
- ➔ Formung von Einstellungsmustern, Verhaltensintentionen und (impulsiven) Konsumententscheidungen
- ➔ Normalisierende Produktdarstellung (i. S. v. Glorifizierung bzw. Verharmlosung)
- ➔ Förderung unrealistischer Gewinnerwartungen
- ➔ Auslösen von Spielbedürfnissen bei Minderjährigen
- ➔ Erhöhung der Rückfallgefährdung bei glücksspielsüchtigen Personen

Ausgewählte Effekte von Glücksspielwerbung [A]

- ➔ Übermäßige Betonung der vermeintlichen eigenen Fähigkeiten
- ➔ Präsentation von Sportwetten als risikoarm bzw. ungefährlich
- ➔ Assoziative Nähe zur Welt des Sports:
 - „gesundheitsförderlich“
 - „harmlos“
 - „leistungsorientiert“
 - „durch Übung beherrschbar“
- ➔ Lifestyle, soziale Deutungsmuster, Nutzung von prominenten Profisportlern, Geldgewinn etc.

Inhalte von Sportwettenwerbung [B]

<p>Verfügbarkeitsfehler</p> <p>Tendenz, das Eintreten eines subjektiv relevanten Ereignisses für umso wahrscheinlicher zu halten, je leichter oder schneller es aus dem Gedächtnis abrufbar ist. Z. B. lässt die dauerhafte mediale Präsentation von hohen Gewinnen beim Sportwetten diese wahrscheinlicher aussehen als sie tatsächlich sind.</p>	<p>Attributionsfehler</p> <p>Es werden objektiv nicht haltbare kausale Beziehungen zwischen dem eigenen Handeln und dem Eintreten bestimmter Umweltereignisse hergestellt. Z. B. wird eine ausgeklügelte Spielstrategie für Erfolgserlebnisse verantwortlich gemacht, situationale Faktoren wie eine Pechsträhne hingegen für Verlussterlebnisse.</p>	<p>Fehlinterpretation von Wahrscheinlichkeiten</p> <p>Die Auftretenswahrscheinlichkeit bestimmter Ereignisse wird stark vereinfacht in grobe Kategorien eingeordnet. Vor allem äußerst geringe Wahrscheinlichkeiten gelten dabei als abstrakt und nur schwer vorstellbar (z. B. Jackpot-Gewinne beim Lotto).</p>	
<p>Klassischer Spielerirrtum</p> <p>Fehlerbehaftete Verknüpfung von tatsächlich unabhängigen Zufallsergebnissen.</p>	<p>Gefangennahme</p> <p>Starke Bindung an eine einmal eingeschlagene Spielstrategie trotz vorherrschender Misserfolgserlebnisse.</p>	<p>Kontrollillusion</p> <p>Glaube, das Spielergebnis durch eigene Kompetenzen, Fähigkeiten oder Fertigkeiten nachhaltig beeinflussen oder vorhersagen zu können.</p>	<p>Fast-Gewinne</p> <p>Verlussterlebnisse werden wegdiskutiert oder uminterpretiert nach dem Motto: „Jetzt steht der Gewinn unmittelbar bevor!“</p>

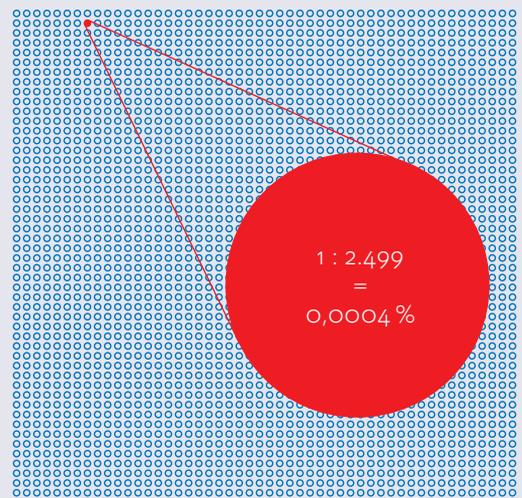
Ausgewählte kognitive Verzerrungen im Überblick [C]

wettenwerbung vermittelten Botschaften - wie eine übermäßige Betonung der vermeintlichen eigenen Expertise - Phänomene der Kontrollillusion. Wenig überraschend ist daher ein gängiger Befund aus der Forschung, nach dem Glücksspielwerbung unrealistische Gewinnerwartungen fördert.

Uhrzeit	s	z	r
22:55:07			3
22:56:38		0	
22:58:29			27
23:00:12	10		
23:01:50	35		
23:04:02	35		
23:05:59	26		

Häufig auftretender Irrglaube: Nach viermal Schwarz ist die Wahrscheinlichkeit größer, dass danach Rot kommt.

Beispielhafte Reihenfolge gefallener Zahlen beim Roulette [D]



Häufig auftretende Fehlwahrnehmung: Überschätzung der tatsächlich minimalen Chance auf einen medial stark präsenten, hohen Gewinn.

Beispielhafte, geringe Gewinnwahrscheinlichkeit [E]

5.7

Komorbiditäten

Glücksspielsucht und weitere psychische Störungen

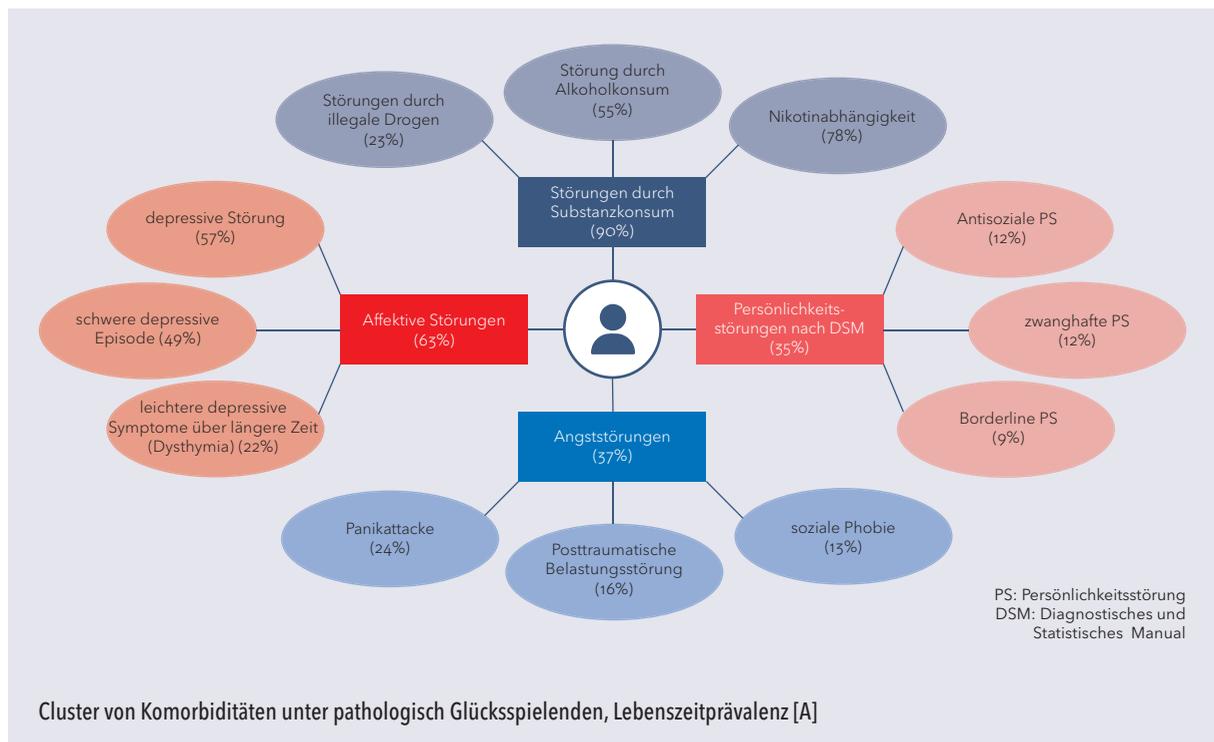
Menschen können gleichzeitig unter mehr als nur einer psychischen Störung oder Erkrankung leiden. In so einem Fall spricht man von Komorbidität bzw. komorbiden Belastungen oder auch Doppel- bzw. Dualdiagnosen.

Zur Entstehung von Komorbidität gibt es verschiedene Modelle: Im Zufallsmodell treten zwei Störungen unabhängig voneinander auf. Im Kausal- oder Risikofaktorenmodell ist eine Störung Ursache einer anderen oder begünstigt zumindest ihr Auftreten. Im phänomenologischen Modell haben beide Störungen Symptome derselben Ursache. Im Interaktionsmodell beeinflussen die Störungen sich gegenseitig.

Das Konzept Komorbidität ist dabei immer beschreibend zu verstehen, da es weder Aussagen über die

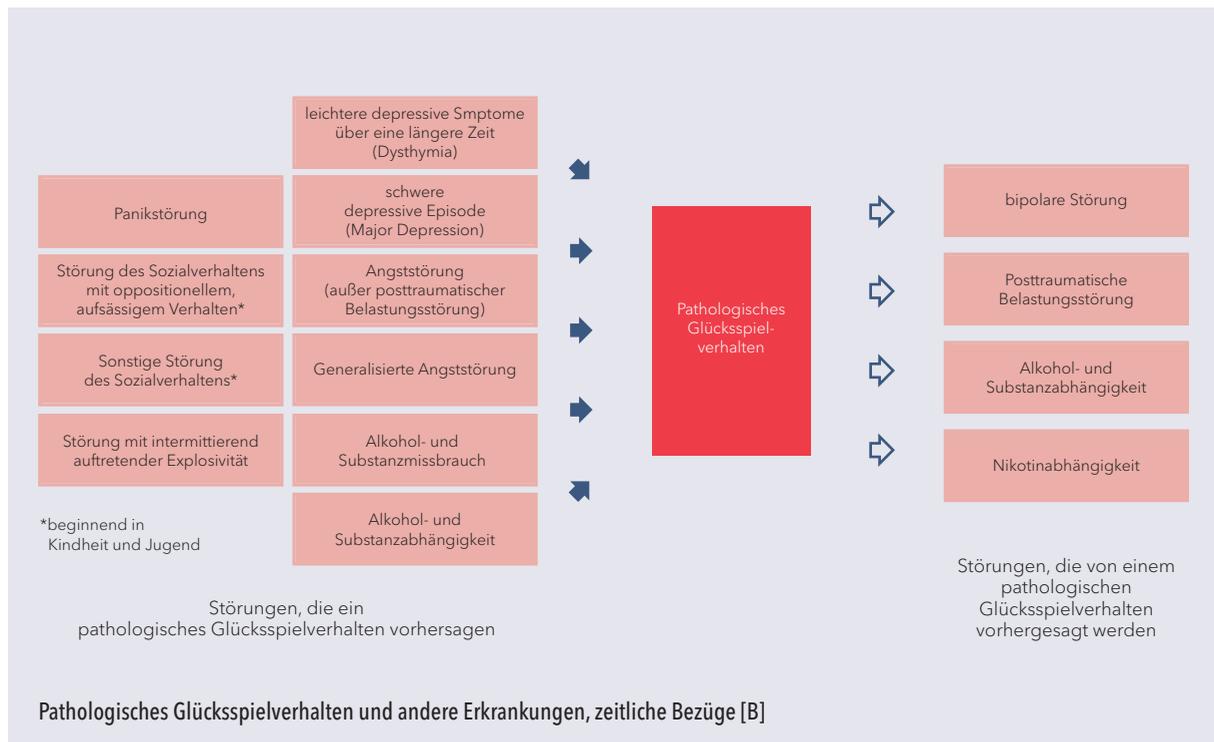
Ursachen noch den Schweregrad der gleichzeitig vorliegenden psychischen Störungen mit einschließt.

Wie bei jeder anderen Erkrankung auch können neben einer Glücksspielsucht komorbide psychische Störungen auftreten. Zahlreiche Studienergebnisse zeigen, dass dieser Umstand sogar eher die Regel als die Ausnahme darstellt. Dies gilt vor allem bei einer erweiterten Definition von Komorbidität unter Berücksichtigung der gesamten Lebensspanne. Empirische Daten aus Deutschland belegen, dass praktisch alle (96%) pathologisch Glücksspielenden im Laufe ihres Lebens auch an einer anderen psychischen Störung litten. Insgesamt hatten sie ein um das Vierfache erhöhtes Risiko, in ihrem Leben eine komorbide Störung zu entwickeln.



National wie auch international werden am häufigsten depressive Erkrankungen, Angststörungen sowie substanzbezogene Störungen (insbesondere Nikotinabhängigkeit) berichtet. Auch Persönlichkeitsstörungen sind bei dieser Personengruppe vergleichsweise häufig anzutreffen.

Im Einzelnen erweisen sich die wissenschaftlichen Erkenntnisse zum Vorliegen komorbider Störungen bei Personen mit einer Glücksspielstörung als vielschichtig und komplex. Insbesondere gestalten sich die Entwicklungsverläufe und damit die zeitliche Abfolge des Auftretens der einzelnen Störungen uneinheitlich. In einer schwedischen Stichprobe entwickelten beispielsweise Frauen die komorbiden Störungen deutlich häufiger vor der Glücksspielstörung. Bei Männern war diese Reihenfolge seltener. Aus den USA ist bekannt, dass viele komorbide Störungen dem pathologischen Glücksspielverhalten vorausgehen, während andere sich erst im Anschluss entwickeln.



5.8

Folgen soziales Nahfeld

Es ist bekannt, dass die Glücksspielsucht über die Belastungen der Betroffenen hinaus auch erhebliche Auswirkungen auf den Familienkreis, das erweiterte soziale Netz und die Gesellschaft insgesamt hat. In einer australischen Studie wurde geschätzt, dass problematisch Glücksspielende bis zu sechs weitere Personen aufgrund ihres Spielverhaltens negativ beeinflussen können. Empirische Befunde zeigen: Je näher sich Betroffene und andere Personen stehen, desto mehr glücksspielbezogene Schäden berichten letztere. In einer repräsentativen norwegischen Umfrage, die sich auf nahe Verwandte (d. h. Eltern, Kinder, Geschwister oder Partnerinnen und Partner) konzentrierte, wurden 2 % der Allgemeinbevölkerung als betroffene Dritte identifiziert. Während Männer und Frauen insgesamt etwa gleich oft betroffene Dritte sind, unterscheidet sich die Beziehung zur glücksspielenden Person: Betroffene Frauen sind eher Partnerinnen, Männer eher enge Freunde von Menschen mit einem Glücksspielproblem. Partnerinnen berichteten ferner, dass sie mehr negative Folgen erlitten als männliche Partner.

Die möglichen Folgen für Dritte können verschiedene Ebenen betreffen, wie etwa körperliche Probleme (z. B. Kopf- und Rückenschmerzen, Magenprobleme, Schlafstörungen), psychische Folgen (z. B. Stress, Wut, Angst und depressive Episoden), aber auch Folgen auf der Beziehungsebene. So erleben Familien wiederkehrende Vertrauensbrüche, Kinder berichten u. a. von Konflikten, Verlustängsten, Stigmatisierungen, Ausgrenzungen sowie seelischen Verletzungen. Zudem kommt es innerhalb von Partnerschaften oft zu Streit, beispielsweise durch den Verlust von Ersparnissen oder einer Immobilie.

Eine internationale Metaanalyse ergab, dass 38 % aller Glücksspielenden Opfer von physischer Gewalt in der Partnerschaft sind. In der Allgemeinbevölkerung werden weltweit 27 % der Frauen über 15 Jahren in ihrem Leben Opfer von physischer Gewalt in einer Beziehung, dies belegen aktuelle Zahlen der Weltgesund-

heitsorganisation (WHO). Mit Blick auf eine Täterschaft zeigen sich international 37 % aller Glücksspielenden auch als Täter bzw. Täterinnen physischer Gewalt in Beziehungen. Für die Allgemeinbevölkerung Deutschlands ist davon auszugehen, dass nur 1,5 % der Personen reine Täterinnen bzw. Täter sind. 2,5 % der Personen sind zugleich Täter bzw. Täterinnen und Opfer von Gewalt in Beziehungen.

Angehörige können prinzipiell wichtige Verbündete im Kampf gegen die Glücksspielsucht einer Person sein. Dieses Prinzip des Verbündet-Seins übt unter Umständen jedoch zusätzlichen Druck aus, das Suchtproblem eines Angehörigen eigenständig lindern zu müssen. Für die betroffenen Dritten erhöhen sich dadurch unbeabsichtigt die glücksspielbezogenen Schäden. Es ist also unerlässlich, Angehörige zu unterstützen. Sie finden primär Hilfe in den ambulanten Suchtberatungsstellen der 16 Länder. Daneben existieren Angehörigen-Selbsthilfegruppen als wichtige Anlaufstelle. In Deutschland hat sich außerdem das „Entlastungstraining für Angehörige problematischer und pathologischer Glücksspieler – psychoedukativ (ETAPPE)“ etabliert, das Angehörige auf psychoedukativ-therapeutischer Ebene begleitet.

Ein inzwischen erwachsenes Kind über seine Mutter, die tagelang nicht nach Hause kam und dafür keinen Grund anführte:

„Und da sind wir dann losgefahren und haben die [Mutter] halt gesucht, mitten in der Nacht. Wir haben auch schon ganz oft die Polizei gerufen und haben sie als vermisst gemeldet, weil wir auch schon mal so Tage hatten, wo die zwei, drei Tage am Stück nicht nach Hause gekommen ist.“

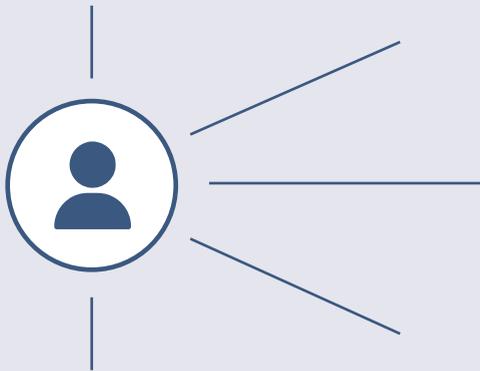
Erfahrungen mit einer glücksspielsüchtigen Mutter [A]

Verlust von Erspartem
Verlust von wertvollem Besitz
(z. B. Auto, Eigenheim)
fehlendes Geld für wichtige Dinge
(z. B. Reparaturen, Versicherungen)
Probleme, den Lebensunterhalt zu bestreiten

finanzielle Ebene

reduzierte Leistungsfähigkeit bei der Arbeit
Stigmatisierung
gesellschaftlicher Rückzug
Gelegenheitsverbrechen aus Geldnot
(z. B. Ladendiebstahl)

gesellschaftliche Ebene



Aufgeben der Partnerschaft / Beziehung
Vertrauensbrüche durch Lügen
Konflikte, physische Auseinandersetzungen
weniger Zeit mit den Glücksspielenden
verschobene oder ungleiche Rollen
in der Partnerschaft

Beziehungsebene

Stress
Wut
Angst
depressive Episoden
Scham
reduzierter Selbstwert
Misstrauen
Hoffnungslosigkeit

emotionale und psychische Ebene

Stressfolgen
(z. B. Schlafprobleme, Müdigkeit, Bluthochdruck)
reduzierte Selbstfürsorge
(z. B. bei Essen, Hygiene, Aktivitäten)
erhöhtes Krankheitsrisiko
Selbstverletzung
familiäre Gewalt

körperliche Ebene

Auswahl möglicher Folgen einer Glücksspielstörung für Dritte [B]

5.9

Glücksspielinduzierte soziale Kosten

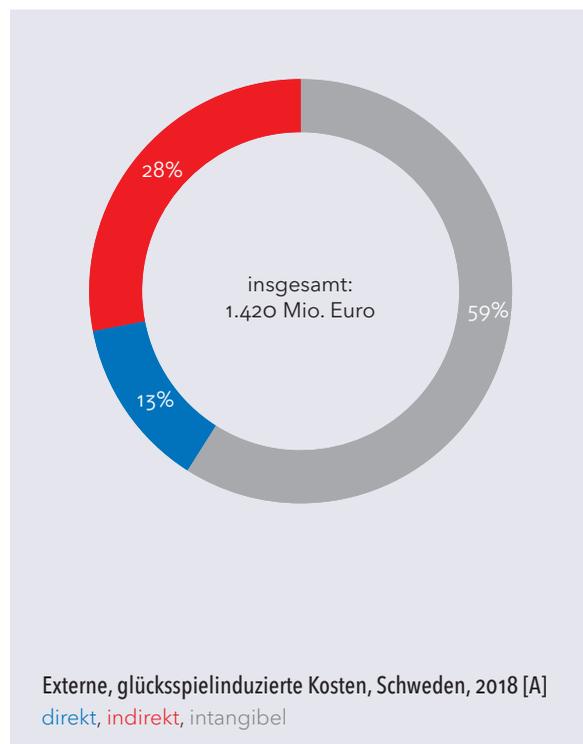
Belastungen für die Gesellschaft

Aus volkswirtschaftlicher Sicht ist Glücksspiel einerseits ein Produkt, das Einnahmen für den Staat und damit die Gesellschaft erbringt (in erster Linie durch Steuereinnahmen und die Schaffung von Arbeitsplätzen). Andererseits sind mit Glücksspielangeboten auch soziale Kosten diverser Art verbunden. Diese Kosten angemessen wie umfassend darzustellen, gestaltet sich jedoch schwierig. So wird in der Forschung u. a. unterschiedlich bewertet, welche Posten hier überhaupt zu berücksichtigen und wie diese zu operationalisieren sind. Dementsprechend ergeben sich in der Summe aller Kosten mitunter deutliche Abweichungen.

Zunächst sind private Kosten (also solche, die den Teilnehmenden entstehen und von ihnen zu tragen sind) und externe Kosten (die die Gesamtgesellschaft

tragen muss) voneinander abzugrenzen. Unterscheiden lassen sich außerdem finanzielle (sog. pekuniäre) und nicht-materielle (sog. intangible) Kosten. Die finanziellen Kosten umfassen wiederum direkte Kosten (z. B. nicht bezahlte Schulden) und indirekte Kosten (z. B. nicht genutztes Arbeitspotenzial nach Jobverlust). Weitere Differenzierungen und feinere Einteilungen sind ebenfalls möglich, aber seltener anzutreffen (z. B. eine Unterteilung auch der privaten Kosten in intangibel / pekuniär und direkt / indirekt).

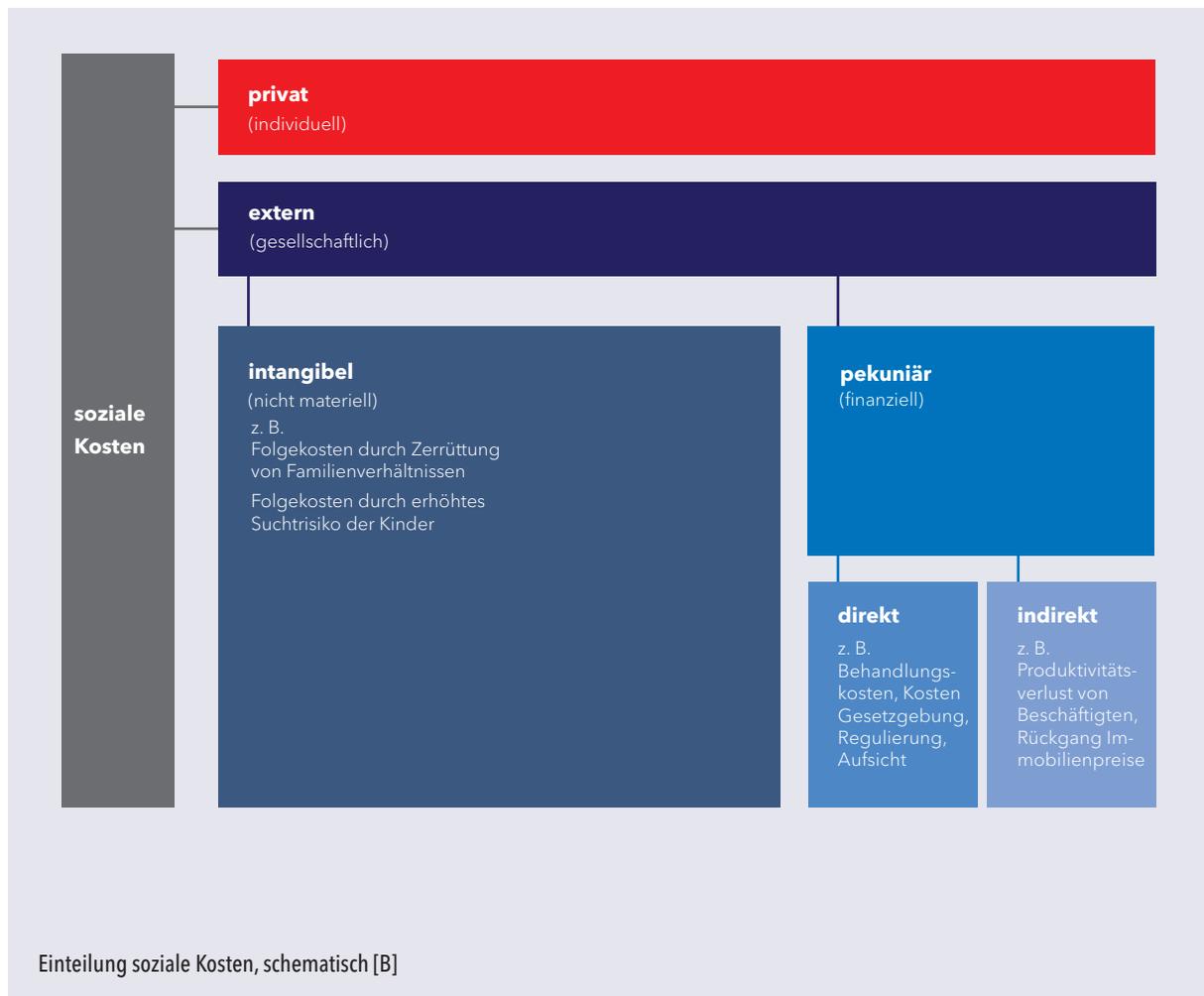
Gerade die intangiblen Kosten wie das Leid von Angehörigen oder die Beeinträchtigung der Lebensqualität von Glücksspielerinnen und Glücksspielern lassen sich nur schwer beziffern. Wie auch bei den anderen Kosten müssen insbesondere hier Vorannahmen getroffen werden, um Berechnungen zu ermöglichen.



Studien, die aus diesem Grund intangible Kosten zunächst nicht einbinden, errechnen für Deutschland jährliche externe Kosten zwischen 326 und 411 Mio. Euro. Ein wissenschaftlicher Ansatz, der auch intangible Effekte als Schätzung mit aufnimmt, berechnet jährliche Kosten von mindestens 4,5 Mrd. Euro. Wird das bei süchtigen Personen typischerweise vorzufindende Verhalten berücksichtigt, die Glücksspielbeteiligung auch ohne Vergnügen fortzusetzen, steigt die Gesamtschätzung der sozialen Kosten in Deutschland auf knapp 7 Mrd. Euro pro Jahr. Forschungsdaten aus anderen Ländern wie Schweden bestätigen, dass die

intangiblen Kosten in der Regel den größten Anteil der externen Kosten darstellen.

Die Höhe der externen sozialen Kosten hängt vom Suchtpotenzial der jeweiligen Glücksspielform ab. Eine Schätzung für Deutschland ergab dementsprechend sogar möglicherweise positive Wohlfahrts-effekte für die Gesamtgesellschaft durch Lotterien, während sowohl Geld- als auch Glücksspielautomaten als besonders teuer für die Gesellschaft gelten. Unabhängig davon gehen Glücksspielangebote nicht mit einer nachhaltigen Wertschöpfung einher.



5.10

Public Health

Grundsätzliche Überlegungen und Evidenz

Die Prävention glücksspielbezogener Probleme fußte in der Vergangenheit lange Zeit primär auf der Förderung eines verantwortungsbewussten Umgangs mit Glücksspielen (Responsible Gambling). Im Zentrum dieses vornehmlich von industrieller und staatlicher Seite präferierten Ansatzes steht die individuelle Verantwortung und Vulnerabilität der Glücksspielenden. Um eine wohlüberlegte Entscheidung pro Spielteilnahme treffen zu können, sind die Glücksspielenden im Sinne der aufklärenden Verhaltensprävention über die Funktionsweise der Glücksspielformen und die potenziellen Konsequenzen ihres Handelns bestmöglich zu informieren.

Im Gegensatz dazu berücksichtigt der interdisziplinäre Präventionsansatz der öffentlichen Gesundheitsfürsorge (Public Health) auch soziale, umweltbezogene, ökonomische und spielformspezifische Faktoren, die im Ganzen in einer umfassenden Strategie der Schadensminimierung münden.

Leitgedanke ist es, Lebens- und Arbeitsbedingungen aller Menschen derart zu gestalten, dass sie Gesundheit fördern bzw. vor Krankheiten schützen und in letzter Konsequenz der Verlängerung des Lebens dienen.

Der Public Health-Ansatz

... rückt die Gesundheit der Gesamtbevölkerung oder von größeren Bevölkerungsgruppen in den Mittelpunkt und geht einher mit einer ausgeprägten System- bzw. Organisationsorientierung.

... sieht Prävention als gesellschaftliche Gemeinschaftsaufgabe an und setzt primär auf eine gesundheitsförderliche Gestaltung von Lebenswelten.

... ist interdisziplinär ausgerichtet (unter Berücksichtigung u. a. der Einzeldisziplinen Epidemiologie, Sozialmedizin, Naturwissenschaften, Gesundheitswissenschaften, Gesundheitskommunikation und Gesundheitsökonomie), weist einen klaren Anwendungsbezug auf und setzt auf vielfältige Forschungsmethoden.

... beschäftigt sich mit den jeweils vorherrschenden Gesundheitsproblemen einer Epoche und zielt dabei auf die Förderung von Gesundheit bzw. die Verhinderung von Krankheiten ab.

Individuum

individuelle Merkmale, Lebensereignisse, persönliche Lebensgeschichte und kognitive Eigenschaften

z. B.: negative Motivationen zur Spielteilnahme, frühe Spielerfahrungen, andere riskante Verhaltensweisen

Familie und soziale Netze

Faktoren innerhalb enger Beziehungen wie Familie, Partner und Partnerinnen, Gleichaltrige

z. B.: glücksspielspezifische Kulturen innerhalb der Familie / Gruppe der Gleichaltrigen oder mangelnde soziale Unterstützung

Kommunales Umfeld

Merkmale des lokalen Umfeldes und der Kultur im sozialen Nahraum oder breiter sozialer Gruppen wie in der Schule oder am Arbeitsplatz

z. B.: Zugang und Verfügbarkeit von Glücksspielen vor Ort, geringe soziale / kulturelle Optionen oder ausgeprägte soziale Benachteiligung

Gesellschaft

Politische und regulatorische Verhältnisse und damit verbundene Unternehmensnormen und -praktiken

z. B.: unwirksame Regulierung, strukturelle Merkmale der Spielformen, Werbeumfeld oder Verfügbarkeit von Glücksspielen

Sozio-ökologisches Modell für glücksspielbezogene Schäden - Präventive Ansatzpunkte aus der Public Health Perspektive [A]

Es gilt das Präventionsparadox:

Ein beträchtlicher Teil des glücksspielbedingten Gesamtschadens tritt bei Personen auf, die gar nicht an einer Glücksspielstörung leiden. Anders ausgedrückt: Auch auf niedrigem Risikoniveau des Glücksspielverhaltens können ein Verlust an Lebensqualität bzw. Negativfolgen verzeichnet werden. Aufgrund der Größe dieser Subgruppe summieren sich die sozialen Kosten zu einem beachtlichen Ausmaß.

Glücksspielbezogene Schäden sind in der Bevölkerung ungleich verteilt:

Bestimmte Personengruppen tragen eine vergleichsweise hohe Krankheitslast (s. Kap. 5.1). Hinzu kommt, dass neue Glücksspielangebote mitunter neue Risikogruppen schaffen. Bestes Beispiel hierfür sind Mitglieder von Sportvereinen aus dem Sektor der in Deutschland derzeit boomenden Sportwetten.

Auch das soziale Nahfeld erlebt mannigfaltige Belastungen:

Nicht nur die Glücksspielenden selbst sind betroffen, sondern eben auch z. B. Familienangehörige (s. Kap. 5.8). Daher ist eine „Entindividualisierung“ der Problembetrachtung zwingend geboten. Präventive Aktivitäten sind auch umfeldbezogen zu gestalten.

Personen mit einem problematischen Glücksspielverhalten generieren einen hohen Umsatzanteil:

Dieser beträgt bis zu 76 %. Dies gilt insbesondere für Glücksspielformen mit einem hohen Suchtpotenzial wie etwa Spielautomaten oder Tischspiele in Spielbanken. Metaanalytische Befunde zu einer großen Bandbreite an risikoerhöhenden Bedingungen für ein problematisches Glücksspielverhalten bestätigen, dass die Teilnahme an Glücksspielen mit einer schnellen Spielgeschwindigkeit (u. a. Online-Glücksspiel) zu einem der bedeutsamsten Risikofaktoren zählt. Die Modifikation ausgewählter Veranstaltungsmerkmale von Glücksspielen stellt demzufolge eine wenig aufwendige Möglichkeit dar, Risikopotenziale auf breiter Ebene zu minimieren und soziale Kosten nachhaltig zu reduzieren.

Notwendige und wirksame Maßnahmen der Verhältnisprävention:

- Reduktion von Spielstätten vor allem in sozial benachteiligten Regionen,
- Beschränkungen von Spielanreizen durch zielgerichtete Eingriffe in die Spielstruktur (z. B. Deckelung der Gewinnmöglichkeiten, Verlangsamung der Spielgeschwindigkeit),
- Werberestriktionen zur Verhinderung übermäßiger Glücksspiel-Verlockungen.

Grundlegender „Präventions-Vorteil“ ist die Effizienz, da sich derartige Interventionen auf relativ leicht veränderbare Faktoren der Umgebung beziehen.

Übersicht einer populationsorientierten Grundausrichtung im Glücksspielbereich [B]





6.1

Präventionsmaßnahmen im Überblick

Verhältnis- und Verhaltensprävention

Zur Prävention von glücksspielbezogenen Störungen sind Maßnahmen der Verhältnisprävention und Maßnahmen der Verhaltensprävention zu unterscheiden.

Verhältnispräventive Maßnahmen versuchen, auf verschiedenen Ebenen Rahmenbedingungen und Umgebungen so zu beeinflussen, dass sich ein positiver Einfluss auf die Gesundheit ergibt. Strategische Ansatzpunkte der Verhältnisprävention sind daher in erster Linie bestimmte Lebensbedingungen und weniger die Einzelpersonen selbst. Im Bereich Glücksspielsucht sind dies insbesondere Maßnahmen der Verfügbarkeitsreduktion, Werbebeschränkungen bzw. Werbeverbote sowie solche, die direkt in den Spielablauf eingreifen (sog. „Technischer Spielerschutz“), Alterskontrollen, Personalschulungen, die Spielersperre und verbindliche oder selbstgewählte Limitierungen (Pre-Commitment).

Der Forschungsstand zur Wirksamkeit verhältnispräventiver Maßnahmen auf dem Gebiet der Glücksspielsucht befindet sich allerdings insgesamt noch in den Kinderschuhen. Wirksamkeitsnachweise zu den einzelnen Maßnahmen fielen nach einer systematischen Literaturanalyse am vielversprechendsten zu Verfügbarkeitsreduktionen und zur Spielersperre aus; zu Alterskontrollen waren sie am niedrigsten. Bislang gar nicht im Fokus von Evaluationsstudien stand hingegen die empirische Überprüfung des anzunehmenden suchtpreventiven Nutzens von Werbebeschränkungen bzw. Werbeverboten.

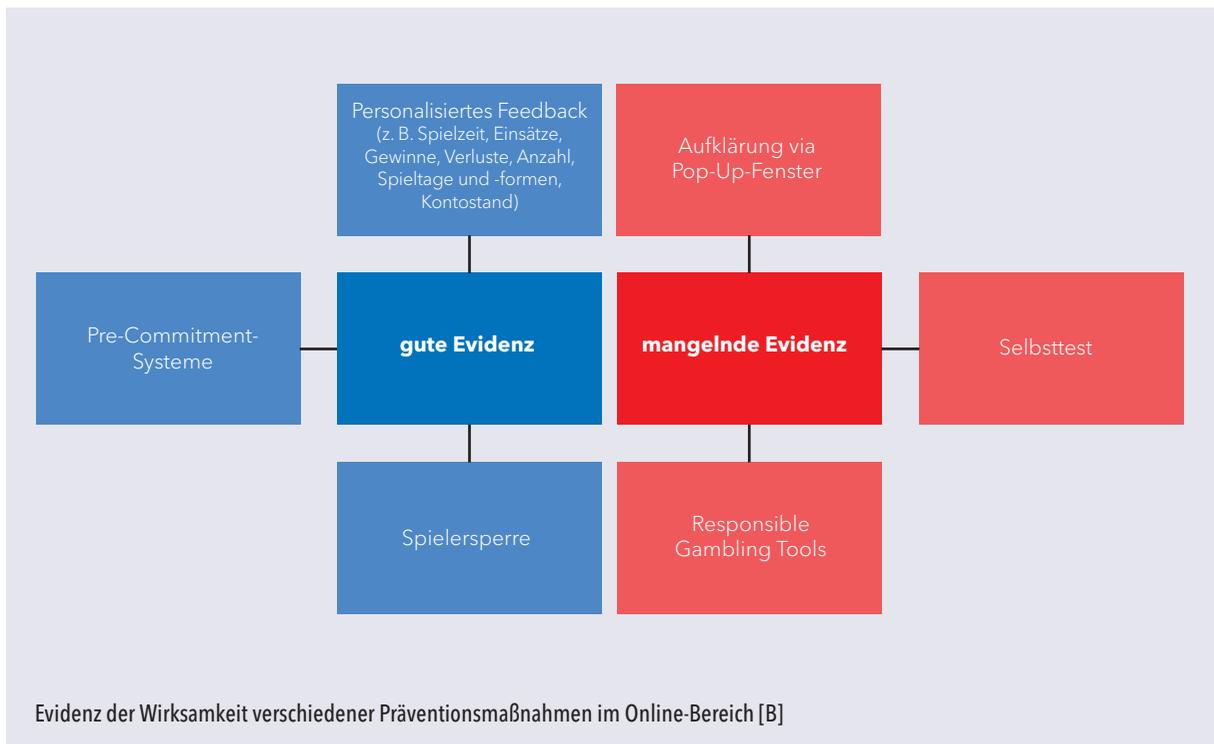
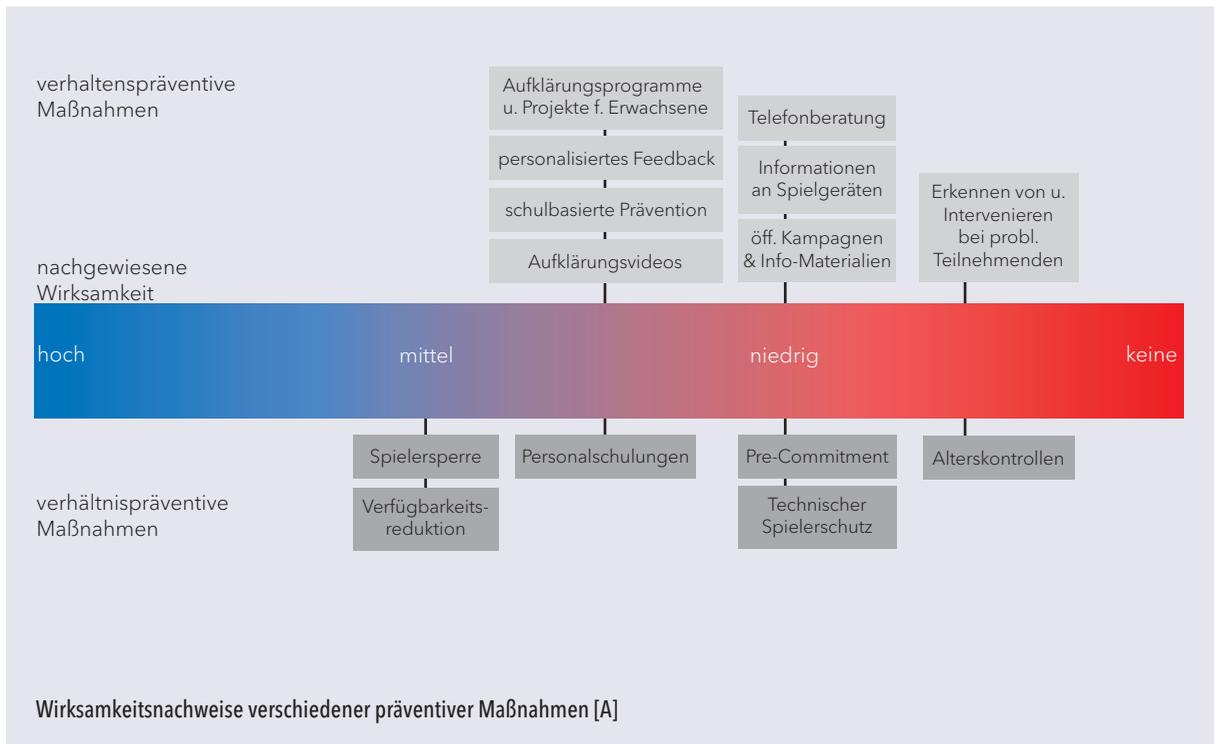
Demgegenüber stehen Maßnahmen der Verhaltensprävention. Diese beziehen sich direkt auf Individuen und streben die Vermeidung oder Veränderung gesundheitsriskanter Verhaltensweisen und die Förderung von Gesundheitskompetenz an. Hierzu gehören im Bereich Glücksspielsuchtprävention Aufklärungsarbeit durch verschiedene Medien und durch Informationen an Spielgeräten, schulbasierte Prävention, personalisiertes Feedback, Telefonberatungen sowie

das Erkennen von und Intervenieren bei problematischem Glücksspielverhalten.

Maßnahmen der Verhaltensprävention zeigen grundsätzlich etwas schwächere Wirksamkeitsnachweise als die der Verhältnisprävention. Ungeachtet dessen gilt der Grundsatz, dass suchtpreventive Effekte am ehesten von der Umsetzung einer Kombination aus verhältnis- und verhaltenspräventiven Maßnahmen zu erwarten sind.

Speziell für den Bereich Online-Glücksspiel sind neben der Spielersperre vor allem das personalisierte Feedback und Pre-Commitment-Systeme als Maßnahmen mit suchtpreventivem Mehrwert zu nennen.





6.2

Verfügbarkeitsreduktion

Eine zentrale verhältnispräventive Maßnahme des Spieler- und Jugendschutzes stellt die Einschränkung der Verfügbarkeit von Glücksspielangeboten dar. Dabei werden unter dem Begriff der Verfügbarkeit sowohl die physische Nähe von Glücksspielangeboten (z. B. die objektive Dichte von Spielstätten in einer Region) als auch individuelle Wahrnehmungsaspekte (z. B. die subjektive Einschätzung über die Möglichkeiten des Zugangs zu Glücksspieleinrichtungen) verstanden. Weiterhin ist die Verfügbarkeit eines Suchtmittels grundsätzlich unabhängig von seinem Rechtsstatus zu sehen, da auch illegale Drogen bzw. illegale Glücksspielangebote mitunter eine hohe Griffnähe aufweisen können.

Vor diesem Hintergrund lassen sich verschiedene Maßnahmen zur Verfügbarkeitsreduktion bzw. Angebotsverknappung zusammenfassen. Hierzu zählen im Wesentlichen die Minimierung bzw. mengenmäßige Deckelung von Glücksspielangeboten, Spielstätten oder Spielgeräten bis hin zu Verboten. Eine Art individuelle Verfügbarkeitsbeschränkung umfassen Maßnahmen wie die Spielersperre oder das Heraufsetzen von Altersgrenzen zur Stärkung des Jugendschutzes. Schließlich gehen Einschränkungen bei den Öffnungszeiten ebenfalls mit dem Ziel einher, einen dauerhaften Zugang zu Glücksspielangeboten zu unterbinden.

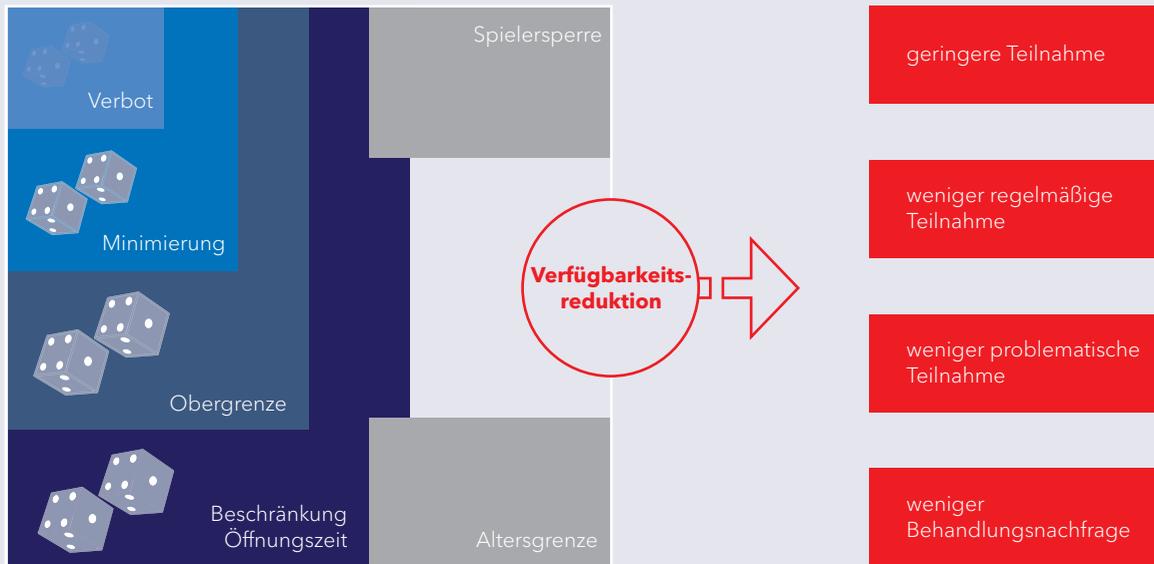
Aus dem internationalen Kontext stammen verschiedene empirische Hinweise zur Wirksamkeit von Verfügbarkeitsreduktionen. So belegen Evaluationsstudien u. a. aus Norwegen den generellen suchtpreventiven Nutzen, den eine (signifikante) Angebotsverknappung mit sich bringt. Nur in Einzelfällen war im Rahmen dieser Datenerhebungen ein Ausweichverhalten (d. h. ein Anstieg der Teilnahmehäufigkeit bei anderen Spielformen) erkennbar.

Übereinstimmend hierzu erweisen sich die Begleitforschungen zur COVID-19-Pandemie und den umge-

setzten Schutzmaßnahmen im Zuge des Lockdowns, welche die temporäre Schließung bestimmter Spielstätten (u. a. Spielhallen, Spielbanken) enthielten. Auch hier konnte zumindest auf kurze Sicht auf Bevölkerungsebene in Deutschland wie im Ausland ein Rückgang der Glücksspielhäufigkeit sowie der Geldausgaben für Glücksspiele festgestellt und keine massenhafte Abwanderung in Richtung Online- oder illegales Glücksspiel beobachtet werden (s. Kap. 4.4).

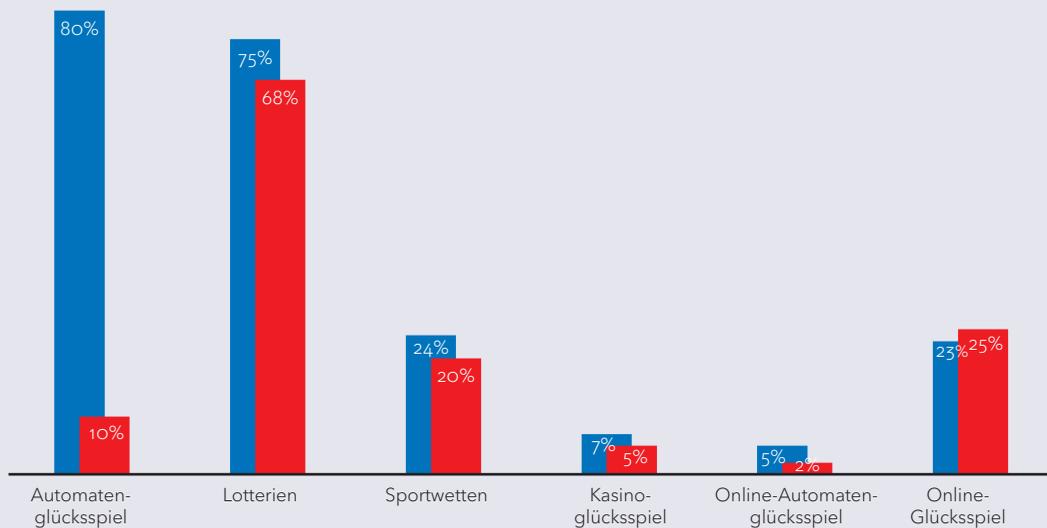
Diese Befundlage deckt sich mit den Erkenntnissen aus anderen Suchtbereichen (insbesondere Alkohol und Tabak), nach denen Restriktionen im Hinblick auf die Abgabe und den Vertrieb zu den wichtigsten Handlungsstrategien einer evidenzgeleiteten Suchtpolitik zählen.





Möglichkeiten der Verfügbarkeitsreduktion und ihre positiven Effekte [A]

Verknappung bei Angeboten, Spielstätten, Geräten, individualisierte Verfügbarkeitsbeschränkungen, positive Effekte



3-Monats-Teilnahmeprävalenz, Norwegen, 2007 [B]

vor dem Verbot des Automatenglücksspiels (Mai), während des Verbots des Automatenglücksspiels (November)

6.3

Spielersperre

Das Sperrsystem ist ein zentraler Baustein des Spielerschutzes. Die Spielersperre kann als schadensminimierende Maßnahme angesehen werden, denn sie schränkt als externe Barriere den Zugang zu Glücksspielangeboten ein. Eine Sperre geht immer ohne therapeutische Implikationen einher und ist nicht als Allheilmittel auf dem Weg in Richtung Genesung zu verstehen.

Derart formalisierte Sperrsysteme existieren flächendeckend nur im Glücksspielbereich. Ihre konkrete Ausgestaltung variiert weltweit allerdings zum Teil erheblich (z. B. Sperrdauer, Reichweite, Zugangskontrollen, Aufhebungsmodalitäten).

Das zentrale, spielformübergreifende Sperrsystem wurde in Deutschland zusammen mit dem neuen Glücksspielstaatsvertrag zur Bekämpfung der Glücksspielsucht zum 01.07.2021 eingeführt. Fast alle Glücksspielformen bzw. -settings mit mittleren oder hohen Suchtgefahren sind eingeschlossen. Eine Spielersperre, die in einem Segment erwirkt wird, entfaltet folglich ihre Wirkung auch in den anderen Glücksspielsegmenten. Für das Jahr 2023 (Stand: 2. Mai) sind fast 200.000 Spielersperren belegt.

Grundsätzlich beträgt die Sperrdauer in Deutschland mindestens ein Jahr. Jedoch können Betroffene auch kürzere Laufzeiten vereinbaren, die aber drei Monate nicht unterschreiten dürfen. Eine Aufhebung ist nach Ablauf der Sperrzeit auf schriftlichen Antrag durch die gesperrte Person möglich. Die Zuständigkeit für das bundesweite Sperrsystem liegt beim Regierungspräsidium Darmstadt in Hessen (OASIS - Online-Abfrage Spielerstatus).



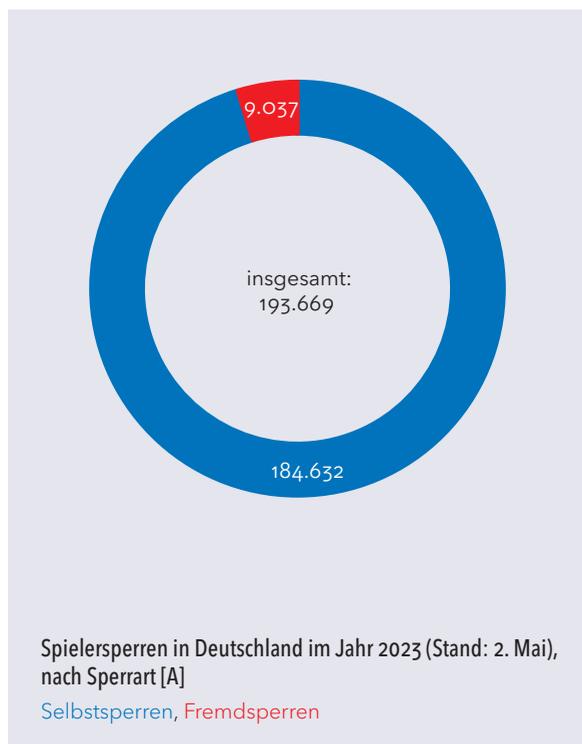
RP-Darmstadt

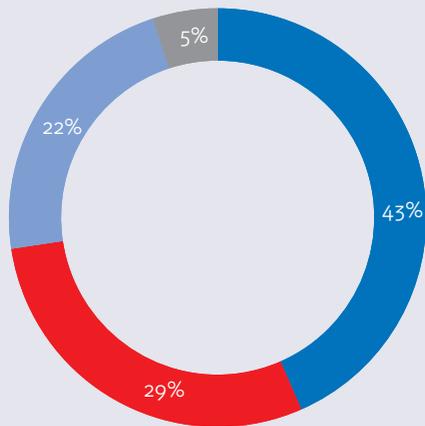
Neben der Selbstsperre, die Betroffene direkt verfügen, existiert auch die Möglichkeit, dass dritte Parteien (z. B. Angehörige oder Glücks-

spielanbieter) eine derartige Sperre initiieren (Fremdsperre).

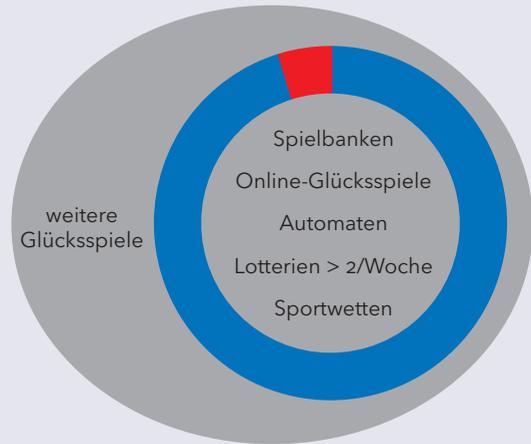
In der Regel wird eine Selbstsperre erst beim Vorliegen manifester Suchtsymptome verfügt. Hauptgründe für diesen Schritt sind in erster Linie finanzielle Probleme, das Erleben eines Kontrollverlustes über das Glücksspielverhalten und Konflikte mit Bezugspersonen.

Eine größere Reichweite einer Spielersperre und damit eingeschränktere Ausweichmöglichkeiten scheinen mit einer Optimierung ihres Nutzens einherzugehen. Nur eine Minderheit der gesperrten Personen scheint während der aktiven Spielersperre komplett glücksspielabstinent zu leben oder zusätzliche Hilfeangebote in Anspruch zu nehmen.





Spieler sperren in Deutschland im Jahr 2021, nach veranlassendem Glücksspielveranstalter [B]
 Spielbanken, Sportwetten, Spielhallen, weitere



Spielformübergreifendes Sperrsystem in Deutschland [C]
 Selbstsperren, Fremdsperren

Ziele der Spielersperre

- ➔ Stärkung der Handlungskontrolle
- ➔ Unterstützung interner Veränderungsprozesse

Effekte der Spielersperre

- ➔ generelle Symptomverbesserung
- ➔ Steigerung psychosoziales Funktionsniveau
- ➔ Senkung glücksspielbedingter Belastungen

Ziele und Effekte der Spielersperre [D]

Antrag auf Eintragung einer Selbstsperre in OASIS nach dem Glücksspielstaatsvertrag 2021 (§ 8a GlüStV 2021)

Regierungspräsidium Darmstadt
 Dez. III 34 Glücksspiel, Preisprüfung
 Wilhelminenstraße 1 - 3
 64283 Darmstadt

spieleranfragenOASIS@rpd.hessen.de

Eine Kopie Ihres **Identitätsnachweises** (Personalausweis, Pass, ausländischer Ausweis, anderes geeignetes Dokument) ist dem Antrag beizufügen. Schicken Sie den Antrag bitte per E-Mail an spieleranfragenOASIS@rpd.hessen.de

Die [Hinweise zum Datenschutz](#) nehme ich zur Kenntnis und stimme zu. (Ohne die Zustimmung kann der Antrag nicht bearbeitet werden.)

Bitte die folgenden Felder in [Druckbuchstaben](#) ausfüllen!

Nachname:*	
Vorname/n:*	
Geburtsname:*	
Geburtsdatum:*	
Geburtsort:*	
Straße / Nr.:*	
PLZ / Ort:*	
Land:*	
Adresszusatz:	
Telefon:	

Felder mit einem * sind Pflichtfelder.

Antrag auf Spielersperre [E]

Leitgedanke aller Maßnahmen der Früherkennung und Frühintervention im Gesundheitswesen ist es, basierend auf Verhaltensmerkmalen oder anderen Kriterien mit möglichst großer Sicherheit und Eindeutigkeit auf ein (zukünftig wahrscheinlich auftretendes) Ereignis zu schließen, das – individuell oder sozial – schädliche Folgen mit sich bringt. Passgenaue Interventionen sollen daran anknüpfend möglichst nachhaltige präventive Wirkungen entfalten. Bestes Beispiel hierfür ist in der medizinischen Versorgung die Früherkennung von Krebserkrankungen oder aus dem Spektrum der psychosozial relevanten Handlungsfelder die Früherkennung geplanter schwerer Gewalttaten an Schulen.

Die spezielle Herausforderung, Menschen mit einem problematischen Glücksspielverhalten frühzeitig zu erkennen, fällt laut gesetzlicher Verpflichtung in das Aufgabenspektrum der Anbieter. In terrestrischen Glücksspielsettings übernehmen in der Regel die Angestellten der Glücksspielunternehmen diese verpflichtende Funktion. Im Sinne der daran anknüpfenden Frühinterventionen werden u. a. Informationsmaterialien zu professionellen Hilfeangeboten ausgehändigt, Verhaltenstipps zur Reduzierung des Glücksspielverhaltens gegeben, über die Möglichkeit zur Selbstsperrung informiert oder als Ultima Ratio eine Fremdsperrung verfügt. Übergeordnetes Ziel ist es, eine Verhaltensänderung bei suchtgefährdeten Glücksspielenden hervorzurufen.

Um für diesen idealtypischen Verlauf die Grundlage zu schaffen, müssen Mitarbeitende geschult werden. Die Inhalte dieser Schulungen können im Einzelnen sehr unterschiedlich ausfallen. Sie umfassen üblicherweise als Minimalstandard die beiden Säulen „Sachwissen“ (z. B. über rechtliche Rahmenbedingungen, Suchtpotenziale einzelner Glücksspielformen oder Symptome einer Glücksspielsucht) und „Handlungswissen“ (z. B. wie mit problematisch Glücksspielenden umzugehen ist und welche internen Interventionsab-

läufe in diesem Zusammenhang vorgesehen sind). Für den Bereich der Spielhallen lässt sich in Deutschland auf ein validiertes Früherkennungsinstrument zurückgreifen. Dieses besteht aus insgesamt 18 Beobachtungsmerkmalen, die primär eine Kombination aus Kriterien der Verhaltensänderung, des aktuellen (Spiel-) Verhaltens und des Umgangs mit Geld bilden. Wissenschaftlich unabhängige Forschungen zur Effektivität von Personalschulungen wurden hierzulande noch nicht durchgeführt.

Forschungsergebnisse zur Wirksamkeit aus dem internationalen Kontext zeigen, dass Personalschulungen zwar das Wissen über und die Einstellungen zu Glücksspielen beim Personal in die gewünschte Richtung verändern. Empirische Belege zur Verhaltensänderung des Personals (ob die Fähigkeit zur Früherkennung in der Praxis zum Einsatz kommt) liegen jedoch nur in Einzelfällen vor. Auch wurde bisher nicht erforscht, ob die Effekte der Schulungen nach längerer Zeit wieder abnehmen. Kritisch ist bei allen Evaluationsstudien anzumerken, dass sie auf Selbstberichtsdaten der Angestellten fußen, die in einem Abhängigkeitsverhältnis zum Anbieter stehen.

Generelle Interessenkonflikte scheinen hier vorprogrammiert zu sein, da ein konsequentes Eingreifen bei Verdachtsmomenten mit einem erheblichen Umsatzrückgang und letztlich mit einer Gefährdung des eigenen Arbeitsplatzes verbunden sein dürfte. Vor diesem Hintergrund überrascht es nicht, dass Mitarbeitende in Spielhallen in Bremen und Hessen bei Testspielenden, die ein problematisches Glücksspielverhalten simulierten, nur selten mit sachgemäßen Interventionen reagierten. Schließlich bleibt bislang offen, ob mit einem derartigen Vorgehen tatsächlich eine Früherkennung stattfinden kann oder lediglich bereits problematisch bzw. süchtig Glücksspielende erkannt werden.

§ 8 Personalschulung

- Abs. 1 Zweck der besonderen Schulung des Personals mit Kundenkontakt ist es, dieses mit den für die Ausübung seiner Tätigkeit notwendigen rechtlichen Vorschriften und fachspezifischen Pflichten und Befugnissen sowie deren praktischer Anwendung in einem Umfang vertraut zu machen, der ihm die verantwortliche Wahrnehmung dieser Aufgaben ermöglicht.
- Abs. 2 Die Schulung erfolgt unter Einbindung suchtfachlich sowie pädagogisch qualifizierter Personen und umfasst die fachspezifischen Kenntnisse folgender Sachgebiete: 1. Spielverordnung, 2. Glücksspielstaatsvertrag 2021, insbesondere allgemeine Grundzüge des Glücksspielrechts mit Schwerpunkt Spielhallen, 3. Spielersperrsystem, insbesondere Zugangskontrolle und Handhabung, 4. Niedersächsisches Spielhallenrecht, 5. Jugendschutzrecht, 6. Kenntnisse zur Glücksspielsucht einschließlich anbieterunabhängiger Hilfsangebote, 7. Erkennung von Suchtsymptomen, 8. Handlungskompetenzen, insbesondere in der Früherkennung auffälligen Spielverhaltens und Kommunikation mit Spielenden.

§ 9 Schulungsverfahren

- Abs. 2. Die Schulung erfolgt mündlich und umfasst für die Handlungskompetenzen nach § 8 Abs. 2 Nr. 8 vier Unterrichtsstunden zu je 45 Minuten und für die übrigen Sachgebiete des § 8 Abs. 2 mindestens vier Unterrichtsstunden zu je 45 Minuten. Mehrere Personen können gleichzeitig geschult werden, wobei die Zahl der zu schulenden Personen 20 nicht übersteigen soll.

Anforderungen an Personalschulungen im Bereich Spielhallen im Land Niedersachsen
(Niedersächsisches Spielhallengesetz vom 26.01.2022 im Wortlaut) [A]



Verhalten in der Gewinnsituation:

Gast zeigt keine Freude mehr im Falle eines größeren Gewinns

Spielverhalten:

Gast spielt weiter, obwohl er stark übermüdet ist oder sich offensichtlich nicht gut fühlt

Umgang mit Geld:

Gast ist sehr ungeduldig oder genervt, wenn der Wechselvorgang nicht schnell genug erfolgt

Aggression:

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

Entwicklungsdynamik:

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)

Ausgewählte Erkennungsmerkmale eines problematischen Glücksspielverhaltens in Spielhallen [B]

Neben der Erschließung von Verhaltensbeobachtungen in terrestrischen Glücksspielumgebungen (s. Kap. 6.4) besteht eine weitere Möglichkeit der Früherkennung in der Nutzung von (Spiel-)Verhaltensdaten beim Online-Glücksspiel. Da auf einer Glücksspiel-Website jeder Mausklick erfasst und das individuelle (Spiel-)Verhalten lückenlos aufgezeichnet wird, lassen sich Entwicklungsdynamiken im Zeitverlauf abbilden und analysieren. Prinzipiell wäre ein ähnliches Vorgehen mit einer personengebundenen Kundenkarte auch bei terrestrischen Glücksspielangeboten möglich (z. B. beim Automatenpiel).

Während sich einige DSM-5-Indikatoren einer glücksspielbedingten Fehlanpassung (s. Kap. 5.2) mittels Spielverhaltensdaten nicht oder bestenfalls indirekt darstellen lassen (z. B. entzugsähnliche Erscheinungen oder das Belügen von Bezugspersonen), sind andere Parameter (z. B. Toleranzentwicklung oder die Vereinnahmung durch das Glücksspiel) durchaus gut zu erfassen.

Zusätzlich zu den Daten des konkreten Glücksspielverhaltens sind soziale Interaktions- und Kommunikationsmuster für die Früherkennung beim Online-Glücksspiel ebenfalls relevant. So legen Untersuchungen nahe, dass die Häufigkeit des Kontakts zum Kundenservice, bestimmte Kommunikationsthemen (z. B. die Wiedereröffnung des Accounts betreffend) sowie ein bedrohlicher Kommunikationsstil für Probleme im Umgang mit dem Glücksspiel sprechen. Weiterhin bringen bestimmte Aspekte des Zahlungsverkehrs (z. B. die Nutzung einer Kreditkarte oder die Stornierung von Auszahlungen) Hinweise auf mögliche glücksspielbedingte Fehlentwicklungen mit sich. Hauptaufgabe künftiger Früherkennungs-Forschung ist es, auf empirischer Basis aus der Fülle an möglichen Kandidaten die geeignetsten Merkmale oder Merkmalskombinationen auszuwählen.

Der Glücksspielstaatsvertrag verlangt von den Anbietern von Online-Glücksspielen, ein wissenschaftlich fundiertes System zur Früherkennung von glücksspielsuchtgefährdeten Teilnehmenden und von Glücksspielsucht einzusetzen (§ 6 i Abs. 1)

Jedoch krankt dieses Vorhaben an zwei Stellen: Erstens ist jeder Glücksspielanbieter lediglich verpflichtet, das (Spiel-)Verhalten auf seiner eigenen Plattform zu überwachen. Eine verlässliche Früherkennung beim Online-Glücksspiel setzt hingegen voraus, dass die Zugriffsoption auf Daten des gesamten (Spiel-)Verhaltens einzelner Glücksspielender über alle Anbieter hinweg besteht. Zweitens bleibt unklar, welche Früherkennungssysteme wissenschaftlichen Ansprüchen genügen. Hier fehlt es an einem Good-Practice-Modell. Dazu gehört auch eine Festlegung, welche Maßnahmen der Frühintervention bei welchem Verdachtsmoment zu ergreifen sind und zu welchem Zeitpunkt.

Glücksspielstaatsvertrag 2021 (§ 6 i Abs. 1)

„Veranstalter von Online-Casinospielen, Online-Poker und virtuellen Automatenpielen im Internet sowie Veranstalter und Vermittler von Sportwetten im Internet müssen auf eigene Kosten ein auf wissenschaftlichen Erkenntnissen beruhendes, auf Algorithmen basierendes automatisiertes System zur Früherkennung von glücksspielsuchtgefährdeten Spielern und von Glücksspielsucht einsetzen [...]. Das System hat jedenfalls die auf dem Spielkonto zu erfassenden Daten auszuwerten und ist regelmäßig zu aktualisieren [...]“.



Glücksspielverhalten

- Anzahl aktiver Spieltage
- Anzahl getätigter Einsätze
- Gesamteinsatz
- Gewinne insgesamt
- Spiel-Zeitraum (erster bis letzter Spieltag)
- Relative Spielhäufigkeit (Anteil aktiver Spieltage seit Kontoeröffnung)
- Anzahl Glücksspiele pro aktivem Spieltag
- Nettoverlust
- Zeitpunkt der Spielaktivität
- Variation der Einsatzhöhe
- Nutzung verschiedener Spielformate
- Spieldauer einer Session im Durchschnitt
- Erhöhung der Risikobereitschaft
- Diverse Veränderungen im Zeitverlauf



Zahlungsvorgänge

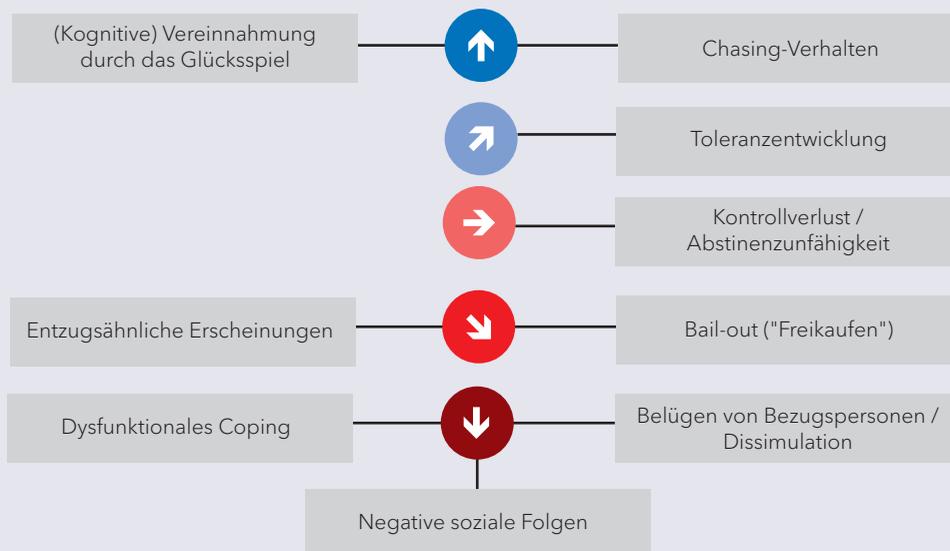
- Anzahl der Einzahlungen
- Summe aller Einzahlungen
- Anzahl der Spieltage mit Einzahlungen
- Anzahl der Einzahlungen pro Einzahlungstag
- Durchschnittliche Einzahlungshöhe pro Einzahlungstag
- Anzahl unterschiedlicher Bezahlmethoden
- Anzahl der Kreditkarten
- Zeitpunkt der Einzahlung
- Anzahl der Auszahlungen
- Summe aller Auszahlungen
- Anzahl der Tage mit Auszahlungen
- Stornierung der Auszahlungen
- Diverse Veränderungen im Zeitverlauf



Interaktions- & Kommunikationsmuster

- Häufigkeit des Kundenkontaktes
- Bestimmte Kommunikationsthemen: Wiedereröffnung des Accounts, finanzielle Transaktionen, Handhabung des Accounts
- Bedrohlicher Kommunikationsstil

Mögliche Merkmale zur Früherkennung problematischen Glücksspielverhaltens im Internet [A]



Erfolgersprechende Möglichkeiten zur Identifikation der DSM-5-Kriterien über Spielverhaltensdaten [B]

DSM-5-Kriterien (s. Kap. 5.2), **sehr gut**, **gut**, **mittel**, **schlecht**, **sehr schlecht**

6.6

Pre-Commitment

Limitierungen des Glücksspielverhaltens

Bei sog. Pre-Commitment Systemen handelt es sich um einen Sammelbegriff für verschiedene Limitierungen des eigenen Glücksspielverhaltens. Es können diverse Parameter wie etwa die Spielzeit, der Einsatz, der Verlust oder auch der Gewinn limitiert werden. Beim Online-Glücksspiel lässt sich darüber hinaus die Einzahlungssumme auf das Spielkonto begrenzen.

Bei allen Limitierungssystemen erfolgt das Festlegen der Limits vor Beginn der Glücksspielteilnahme. Darüber hinaus gibt es aber viele Besonderheiten: Beispielsweise setzen die Limitierungen entweder glücksspielformspezifisch oder glücksspielformübergreifend an. Weiterhin können sie sich auf unterschiedliche Zeitfenster beziehen, etwa auf Tage, Wochen oder Monate. Zu differenzieren sind außerdem Limitierungssysteme, die freiwillig von den Spielteilnehmenden in Anspruch genommen werden, und solche, die von Anbietern bzw. dem Gesetzgeber verbindlich vorgegeben werden.

Bisherige Forschungen legen nahe, dass Limitierungssysteme dabei helfen können, die Ausgaben für Glücksspiele oder die Häufigkeit der Spielteilnahme zu reduzieren. Allerdings fällt die Nutzungsrate im Falle einer ausschließlich freiwilligen Inanspruchnahme in der Regel (sehr) gering aus. Empirische Daten zu Limitierungssystemen aus Norwegen zeigen dagegen eine gute Wirksamkeit dieses Präventionsansatzes. Hier gibt es neben einem verpflichtenden gesetzlichen Limit die Möglichkeit zur Festlegung individueller Limits. Nutzungsdaten zeigen u. a., dass dort 91 % aller Glücksspielenden ein persönliches Tageslimit festlegen. Dieses wird von 18 % auch erreicht.

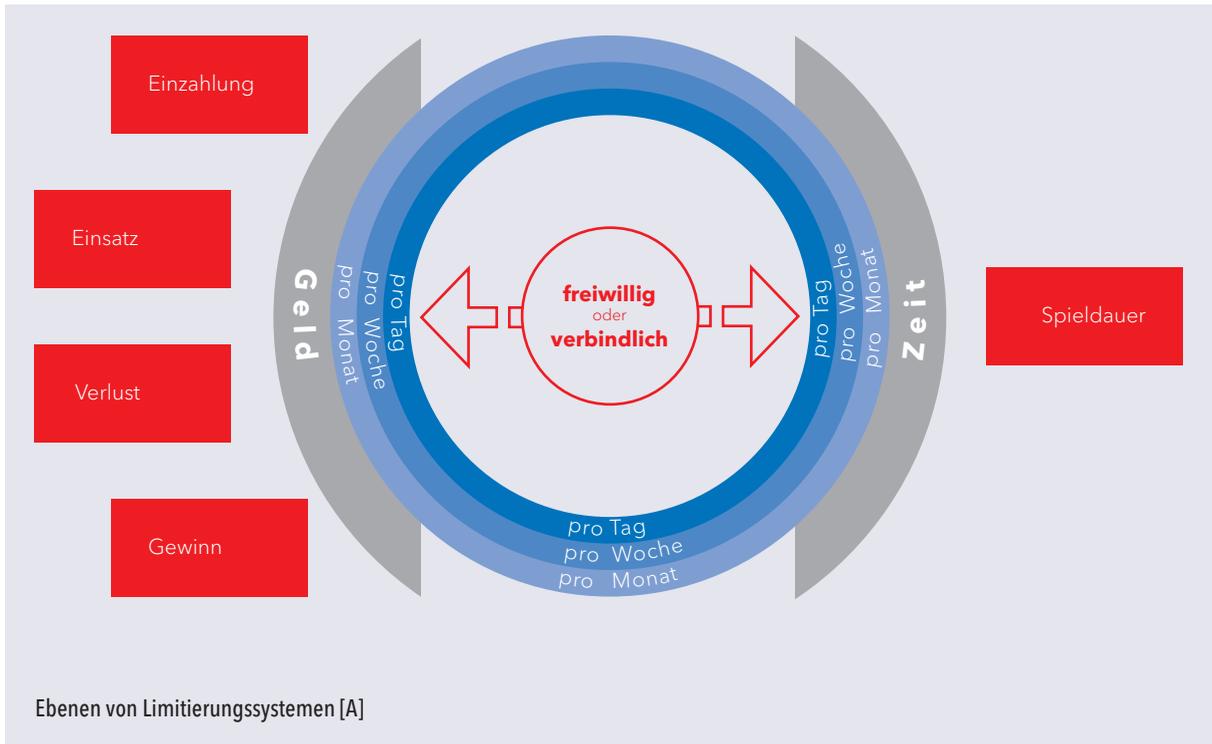
Als Stopp-Signal scheinen Pre-Commitment Systeme besser für wenig als für viel teilnehmende Personen zu funktionieren: In einer Kundenbefragung gaben 79 % norwegische, viel teilnehmende Glücksspielende an, nach der Limiterreichung aufzuhören, anstatt auf andere Anbieter auszuweichen - gegenüber 95 %

bei befragten wenig Teilnehmenden. Insgesamt gehen von Limitierungen somit positive Effekte aus. Gerade für moderat und problematisch teilnehmende Personen erweist sich diese Maßnahme des Spielerschutzes aber bestenfalls als mäßig wirksam.

Für Deutschland sieht der Glücksspielstaatsvertrag (§ 6c) ein Einzahlungslimit für alle legalen Glücksspielangebote im Internet vor, das grundsätzlich 1.000 Euro pro Monat nicht überschreiten darf. Diese Grenze kann sogar auf bis zu 30.000 Euro hochgesetzt werden. Die Voraussetzungen dafür legt die Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL) fest.

Während Glücksspielanbieter die gesetzliche Norm von 1.000 Euro pro Monat als zu niedrig ansehen und ein Ausweichverhalten auf illegale Glücksspiel-Websites prognostizieren, wird diese Grenze von der Suchthilfe als deutlich zu hoch eingestuft. Auch die unabhängige Forschung unterstützt den letzteren Standpunkt: Zum Beispiel lässt sich anhand von Schwellenwerten für eine risikoarme Glücksspielbeteiligung in Deutschland ein empirischer Grenzwert von knapp 100 Euro pro Monat herleiten (s. Kap. 4.3, Abb. C).

Bei einer noch konservativeren Betrachtung auf Basis internationaler Daten liegt jener Grenzwert entsprechend noch deutlich niedriger (s. Kap. 6.7 zu Beteiligungsgrenzen).



höheres Limit muss individuell beziffert sein	Teilnehmende mit höherem Limit bekommen ein zusätzliches monatliches Verlustlimit von maximal 20% des individuellen Einsatzlimits	Teilnehmende müssen auf geeignete und überprüfbare Weise nachweisen, sich ein erhöhtes Einzahlungslimit leisten zu können (durch Einkommensnachweise und Bankauszüge)	Nachweis muss jährlich wiederholt werden	Anbieter müssen für diese Teilnehmenden ein auf die Person bezogenes spezielles Monitoring auf auffälliges Spielverhalten durchführen
Alle Voraussetzungen der Limits bis 10.000 Euro	nicht für mehr als 1% der bei dem jeweiligen Anbieter Aktiven	Teilnehmende müssen mindestens 21 Jahre alt sein	Anbieter muss ein engmaschigeres Monitoring durchführen	Teilnehmende, bei denen das Monitoring auf eine Spielsuchtgefährdung oder Spielsucht hinweist, müssen vom Anbieter der zuständigen Behörde gemeldet werden, damit diese über die zu ergreifenden Maßnahmen (z. B. Ausschluss von der Inanspruchnahme erhöhter Limits oder Spielersperre) entscheiden kann

Anbieter dürfen mit der Möglichkeit eines erhöhten Einzahlungslimits nicht werben

Limits über 30.000 Euro sind nicht zulässig

Bindende Rahmenregelungen für Einzahlungslimits jenseits von 1.000 Euro, Online-Kasinospiele, GGL, Juni 2023 [B]
 allgemeine Voraussetzungen, Limits > 1.000 € - 10.000 €, Limits > 10.000 - 30.000 €

6.7

Beteiligungsgrenzen

Chancen und Risiken

Im Bereich der Prävention von Schäden durch Alkoholkonsum existiert das Konzept von Grenzwerten. Diese „tolerierbare obere Alkoholeinnahmemenge“ (von englisch „tolerable upper alcohol intake level“) soll angeben, welche Menge an Alkohol bzw. Ethanol täglich maximal konsumiert werden darf, bevor langfristig mit negativen Folgen für die Gesundheit zu rechnen ist. In der internationalen Forschung mehren sich die empirischen Hinweise, dass dieser Grenzwerteansatz auch auf Glücksspielverhalten übertragbar ist. Dieses Konzept lässt sich hier mit dem Begriff „Beteiligungsgrenzen“ beschreiben.

In bisherigen Studien wurden vor allem glücksspielformübergreifende Beteiligungsgrenzen bestimmt. Daten aus insgesamt elf Ländern sowie eine weitere Studie aus Deutschland lassen sich grob zu drei empfohlenen Beteiligungsgrenzen zusammenfassen: zur Einsatzhöhe, zur Teilnahmefrequenz und zur Anzahl genutzter Glücksspieltypen.

Beteiligungsgrenzen ergeben für den Glücksspielbereich insofern Sinn, als dass die Konsumdimensionen von Glücksspiel (z. B. Spieldauer, Einsatz- oder Gewinn-/Verlusthöhe) prinzipiell messbar sind. Zu den Vorteilen von Beteiligungsgrenzen gehören aus Präventionssicht, dass sie leicht verständlich und in den einzelnen Spielsettings einfach umzusetzen wären. So könnten sie in effizienter Weise genauso in multimediale Aufklärungskampagnen eingebunden werden wie in Maßnahmen des personalisierten Feedbacks (= individuelle Rückmeldung von Konsummustern mit dem Ziel, Verhaltensänderungen hervorzurufen). Wo mit zunehmendem Konsum auf einer Dimension die Schäden durch Glücksspiel nicht linear, sondern sprunghaft ansteigen, lassen sich „Kipppunkte“ und damit Grenzwerte bestimmen. Internationale Forschung zeigt jedoch, dass sich sowohl die Art des Zusammenhanges als auch die Höhe der Grenzwerte von Glücksspielform zu Glücksspielform unterscheiden.

Das Konzept bringt allerdings Fallstricke für die Präventions-Praxis mit sich. Vor allem müsste ein kritischer Umgang mit der Frage nach vermeintlich „risikoarmer“ oder gar „risikofreier“ Glücksspielteilnahme erfolgen. Auf jeden Fall stellt die Übersetzung der empirisch ermittelten Beteiligungsgrenzen in eine alltagsverständliche und handlungsmotivierende Sprache eine große kommunikative Herausforderung dar. Sie dürfen nicht als zu konservativ wahrgenommen werden, gleichzeitig aber auch nicht in trügerischer Sicherheit gegenüber der Glücksspielteilnahme wiegen.



Wie viel?

Geben Sie

1
%

maximal 1 %
des Bruttoeinkommens
oder
maximal 20 Euro

pro Monat für Glücksspiele aus.
(je nach dem, was niedriger ist)



Wie oft?

Nehmen Sie

2
Tage

maximal
2 Tage

pro Monat an Glücksspielen
teil.



Wie viele?

Nehmen Sie an

2
Typen

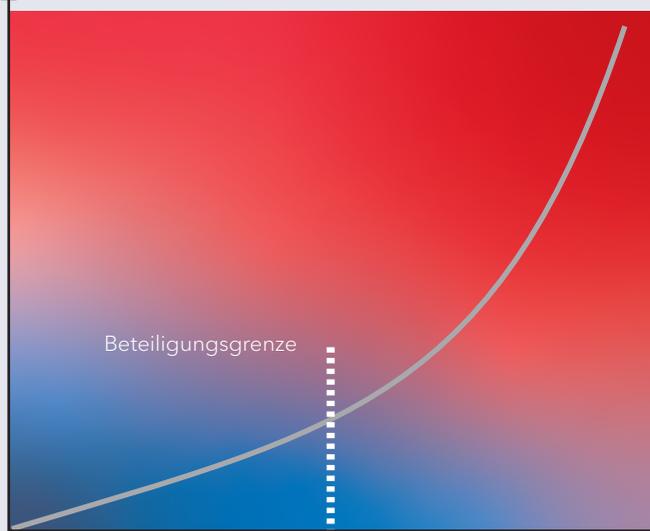
maximal
2 Glücksspieltypen

pro Jahr teil.



Beteiligungsgrenzen risikoarme Glücksspielteilnahme, Evidenz internationaler Studien [A]

Schäden



Konsum

Beteiligungsgrenze am Schnittpunkt stärker wachsender Schäden, schematisch [B]

Aus dem bunten Strauß an Optionen zur Verhältnisprävention glücksspielbezogener Probleme im Jugendalter sind diverse Ansatzpunkte herauszugreifen. Ein wichtiges Ziel ist die Verringerung der Verfügbarkeit bzw. Griffnähe von Glücksspielangeboten für Minderjährige. Als zentral erweisen sich hier, neben anderen Maßnahmen, die gesetzlichen Altersbeschränkungen, durch die der Erstkontakt zu Glücksspielen hinausgezögert und einer Normalisierung des Glücksspiels entgegengetreten werden soll.

§ 9 Abs. 2a Glücksspielstaatsvertrag

Der Paragraph gibt den Glücksspielaufsichtsbehörden die Möglichkeit, zur Erfüllung ihrer Überwachungs- und Kontrollaufgaben Testkäufe oder Testspiele durchzuführen, die nicht als Maßnahmen der Glücksspielaufsicht erkennbar sind. Dabei können im Sinne des Jugendschutzes auch Minderjährige als Testpersonen zum Einsatz kommen.

Unter Gesichtspunkten der Forschung bieten Testkäufe oder Testspiele die Chance, das Verhalten und Verständnis des Personals von Glücksspielanbietern in Sachen Jugend- und Spielerschutz zu ermitteln (z. B. im Hinblick auf Einlass- und Sperrkontrolle oder angemessene Reaktionen auf ein glücksspielsüchtiges Spielverhalten).

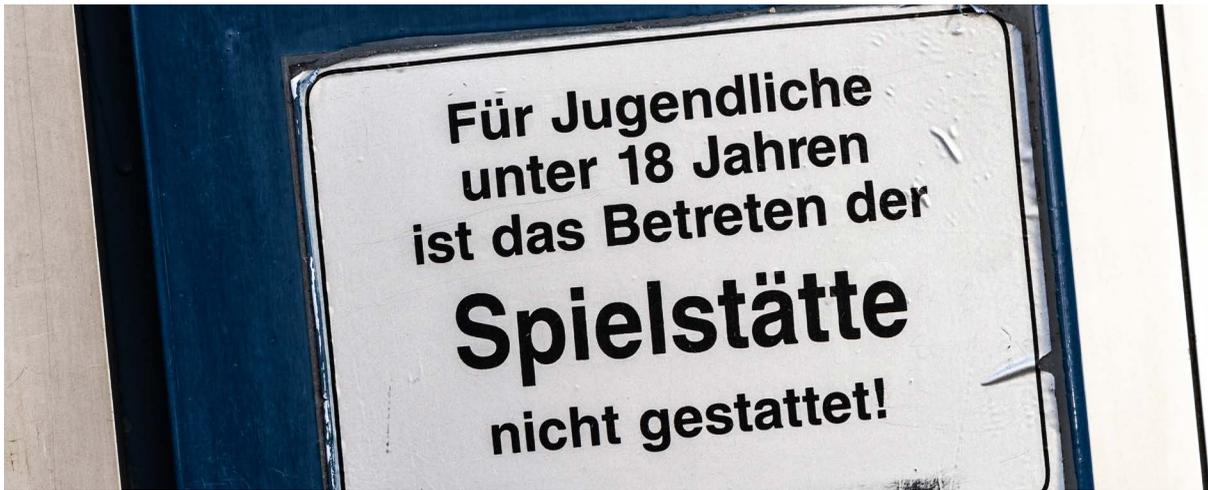
In Deutschland ist die Teilnahme an kommerziellen Glücksspielangeboten mit wenigen Ausnahmen erst ab 18 Jahren erlaubt. Als einziges Land hat Bremen das Mindestalter flächendeckend für die Bereiche Spielhallen, Gaststätten, Spielbanken und Wettvermittlungstellen auf 21 Jahre angehoben.

Ein weiteres zentrales gesundheitspolitisches Ziel besteht in dem Auf- und Ausbau von bedarfsgerechten Unterstützung- und Versorgungsangeboten für junge Menschen. In erster Linie geht es hierbei um die Bereitstellung von gesundheitsförderlichen Freizeitangeboten in den Kommunen für diese Altersgruppe im Allgemeinen sowie für hochbelastete Jugendliche im Speziellen (unabhängig von Glücksspielproblemen). Gleichzeitig bedarf es der Konzipierung von psychoedukativen und psychotherapeutischen Interventionen mit dem Schwerpunkt glücksspielbezogene Probleme und deren feste Verankerung in bereits etablierte Versorgungsstrukturen. Ein besonderes Augenmerk verdienen in diesem Zusammenhang niedrigschwellige internetgestützte Angebote, um die Generation der Digital Natives gut ansprechen zu können.

Bremen: Zutritt zu Spielhallen ab 21 Jahren

„Studien zeigen, dass die Reduzierung der Verfügbarkeit von Spielangeboten einen wesentlichen Beitrag zur Suchtprävention und zum Schutz der Spielerinnen und Spieler darstellt. Gerade jüngere Menschen sind besonders gefährdet [...] Entgegenwirken wollen wir zudem einer Gewöhnung von Kindern und Jugendlichen an das Angebot von Spielhallen und Wettvermittlungstellen als einer unbedenklichen Freizeitbeschäftigung.“

Kristina Vogt,
Bremer Wirtschaftsministerin, 10.05.2022



verbindliche Ausweiskontrolle bzw. personenbezogene Identifikation im Vorfeld jeder Spielteilnahme



Überwachung der gesetzlichen Vorgaben durch eine unabhängige Kontrollinstanz



konsequente Sanktionierung der Glücksspielanbieter im Falle von Verstößen gegen die Bestimmungen des Jugendschutzes



Spielstätten nicht in unmittelbarer Nähe schulischer Einrichtungen



erhebliche Werbeeinschränkung
Verbot von Marketingstrategien mit jungen Menschen als Adressatinnen u. Adressaten



Untersagung jugendbezogener Themen bei der konkreten Ausgestaltung der Glücksspiele

Maßnahmen der Verhältnisprävention für Jugendliche [A]

Mittlerweile gibt es in Deutschland unterschiedliche Ansätze der Verhaltensprävention, die darauf abzielen, Jugendliche in Bezug auf das Thema Glücksspielsucht zu sensibilisieren und möglichen Fehlentwicklungen im Umgang mit Glücksspielen vorzubeugen. Die vorhandenen Strategien basieren zum großen Teil auf zwei Zugangskanälen: der schulbasierten Prävention und verstärkt auch der medienbasierten Prävention. Schulbasierte Präventionsansätze in Form von Lernmodulen (z. B. Methodenkoffer oder Mitmachparcours) haben dabei üblicherweise einen universellen Fokus, da sie sich an ganze Klassen oder Schulen richten. Medienbasierte Präventionsansätze kommen hingegen settingungebunden zum Einsatz und nutzen diverse Medien und hier insbesondere moderne Informations- und Kommunikationstechnologien für glücksspielsuchtpräventive Zwecke.

Daneben gibt es u. a. eigenständige Theaterstücke, sog. Game-based Learning-Tools bestehend aus interaktiven (nicht-digitalen) Lernspielen, Wettbewerbe mit von Jugendlichen erstellten Präventionsbotschaften sowie Flyer, Broschüren und anderes Informationsmaterial. Dieses Informationsmaterial kann sowohl Jugendliche direkt als auch Eltern oder pädagogisch arbeitende Menschen ansprechen. Für Letztere gibt es außerdem Methodensammlungen für die Arbeit mit Jugendlichen sowie Schulungsangebote. Die Präventionstools für Jugendliche sind in der Regel für Heranwachsende ab 13 Jahren bzw. ab Klassenstufe 6 konzipiert.

Als wegweisende Programme lassen sich GLÜXXIT der Landesfachstelle Glücksspielsucht Nordrhein-Westfalen, das Präventionsprojekt Glücksspiel der pad gGmbH in Berlin sowie die Glücksspielsuchtpräventionsangebote der Aktion Jugendschutz der Landesarbeitsstelle Bayern nennen. Allen Präventionsansätzen ist gemein, dass Jugendliche bzw. junge Erwachsene zwar im Mittelpunkt stehen, gleichwohl auch flankierende Informationen und Angebote für

Multiplikatorinnen bzw. Multiplikatoren Bestandteil dieser Aktivitäten sind.

- Trotz erster vielversprechender Präventionsbemühungen gibt es nach wie vor zu wenig Aufklärungsprogramme, die Eltern, Lehrkräfte und im Gesundheitssystem tätige Personen in den Blick nehmen. Gerade von diesen Personen wird das Risiko von Glücksspielen im Jugendalter oftmals unterschätzt.
- Darüber hinaus sind bei der Erstellung von Programmen unbedingt die Jugendlichen selbst einzubinden, deren Lebenswirklichkeiten und Erfahrungswerte für eine entsprechende Anpassung an die Zielgruppe unerlässlich bleiben.
- Schließlich mangelt es insgesamt an wissenschaftlich fundierten Evaluationsstudien vor allem zu den jeweiligen Programmwirksamkeiten.



GLÜXXIT



GLÜXXIT aus Nordrhein-Westfalen stellt explizit Berufskollegs in den Fokus. Dabei stehen verschiedene Schulungen für Multiplikatorinnen und Multiplikatoren, Workshops für Schülerinnen und Schüler, fachliche Beratungen für Schulen, ein interaktives Quiz sowie diverse andere Bausteine zur Verfügung. (<https://gluexxit.de>)



Faules Spiel



Das Berliner Präventionsprojekt Glücksspiel bietet neben Aufklärungsarbeit sowohl offline als auch online Workshops für Jugendliche und Erwachsene sowie Unterstützung für Fachkräfte und Beratungsangebote für Betroffene, Angehörige und Fachkräfte an. Diese können vor Ort, per Telefon und auch per Messenger in Anspruch genommen werden. (www.faul-espiel.de)



SpielFieber



Das Angebot der Aktion Jugendschutz umfasst als Besonderheit ein browserbasiertes Serious Game namens „SpielFieber“. Dieses interaktive Spiel konnte in einer Evaluationsstudie gute Werte in der Akzeptanz erreichen und zeigte sich effektiv in Bezug auf die Sensibilisierung für glücksspielbezogene Risiken. Das erfolgreiche Durchspielen von „SpielFieber“ führte außerdem zu einer Verringerung von glücksspielbezogenen Fehleinschätzungen. (<https://bayern.jugendschutz.de/de/Schwerpunkte/gluecksspielsuchtpraevention.php>)



Drei Beispiele für präventive Maßnahmen [A]



Hilfe Erleben **Mut**
Gefühle

Geldmanagement **Person**

Problematik

Schuldenregulierung

Bedürfnisse

Diagnose

Entwic

Selbstwert
Glücksspielen
Verhalten
Veränderungsmotivation

Handeln

Akzeptanz Beziehungen

Behandlung

klung **Geld** Glücksspielsucht
Abstinenz

In Deutschland gibt es knapp 400 ambulante und stationäre Hilfeinrichtungen, die sich speziell an Menschen mit Glücksspielproblemen wenden. Das regionale Angebot ist dabei unterschiedlich gestaltet. Die einzelnen Hilfen reichen von digitalen Angeboten zur Selbstkontrolle über ambulante Beratungsstellen bis hin zu stationären Therapien. Die sogenannte Medizinische Rehabilitation wird seit 2001 von den Rentenversicherungsträgern bezahlt. Sie kann in Form einer ambulanten Betreuung oder einer stationären Behandlung stattfinden. Die anderen Hilfeformen werden in der Regel von Kommunen und Ländern als freiwillige Leistungen finanziert. Darüber hinaus existieren etwa 150 Selbsthilfegruppen für Personen mit Glücksspielproblemen.

Anfang / Mitte der 80er Jahre:

Erste Beratungsstellen und Selbsthilfegruppen in Deutschland.

Anfang der 90er Jahre:

Entwicklung erster spezifischer Hilfeangebote: z. B. für Frauen, Personen mit Migrationshintergrund, Angehörige.

2001:

Anerkennung pathologischen Glücksspiels als eigenständige Erkrankung, Kostenübernahme für Therapie durch Rentenversicherungsträger und Krankenkassen.

seit 2008:

Weiterer Ausbau des Hilfeangebotes; damit einhergehend: steigende Behandlungsnachfrage.

2023:

Ein ausdifferenziertes, flächendeckendes Hilfesystem ist in vielen Ländern seit Jahren etabliert und bewährt.

Kurze Chronologie glücksspielbezogener Hilfen [A]

Suchtberatungsstellen

Suchtberatungsstellen bieten Menschen mit Glücksspielproblemen und ihren Angehörigen neben Informationen über problematisches Glücksspielen oder Glücksspielsucht auch eine kostenlose persönliche Beratung. Auf Wunsch helfen sie bei der Suche nach einem geeigneten Therapieangebot und unterstützen bei der Antragstellung. Bei Bedarf vermitteln sie auch in ergänzende Angebote, zum Beispiel in eine Schuldnerberatungsstelle.

Online-Beratung

Für Menschen mit Glücksspielproblemen und ihre Angehörigen gibt es verschiedene Online-Beratungsangebote. Über unterschiedliche Plattformen bieten Expertinnen und Experten eine professionelle, kostenfreie und – sofern erwünscht – anonyme Suchtberatung in verschiedenen Formaten an.

Digitale Hilfen

Menschen mit einem Glücksspielproblem, die (noch) nicht dazu bereit sind, mit jemandem über ihr Problem persönlich zu sprechen, sondern die Bewältigung ihres Glücksspielproblems erst einmal selbst probieren wollen, finden verschiedene digitale Hilfen und Angebote (z. B. App zur Kontrolle des Glücksspielverhaltens), die sie bei ihrem Vorhaben unterstützen können.

Telefonische Hotlines

Bei telefonischen Hotlines erhalten Menschen mit Glücksspielproblemen und ihre Angehörigen anonym und kostenlos Informationen und Hilfe von Suchtexpertinnen und -experten.

Selbsthilfegruppen

Selbsthilfegruppen bieten eine unterstützende Gemeinschaft, in der man offen über die eigenen Probleme sprechen kann. Wichtige Themen, wie z. B. Rückfall, Spielrhythmus, Aussichtslosigkeit, Scham oder Einsamkeit können dort besprochen werden.

Die kostenlosen Gruppenangebote der Selbsthilfe gibt es sowohl für Menschen mit Glücksspielproblemen als auch – in geringerem Ausmaß – für ihre Angehörigen.

Hilfeformen 1 [B]

Ambulante psychotherapeutische Behandlung

Die ambulante psychotherapeutische Behandlung wird durch niedergelassene Psychotherapeutinnen und Psychotherapeuten oder in klinischen Einrichtungen angeboten. Ambulant bedeutet, dass die Betroffenen nach jeder Therapiesitzung wieder in ihr gewohntes Umfeld zurückkehren.

Stationäre psychotherapeutische Behandlung

In der stationären psychotherapeutischen Behandlung werden die Betroffenen für eine begrenzte Zeit in einer psychiatrischen oder psychosomatischen Klinik (d. h. in einem geschützten Rahmen) aufgenommen und verlassen für diese Zeit ihr gewohntes Umfeld. Bei stark ausgeprägter Glücksspielsucht und/oder komorbider Erkrankung ist die stationäre Behandlung das Mittel der Wahl.

Teilstationäre Behandlung

Neben der ambulanten oder stationären Therapie gibt es auch die Möglichkeit einer teilstationären Behandlung in einer Tagesklinik. Die tagesklinische Behandlung erfolgt i. d. R. montags bis freitags für jeweils 8 Stunden.

Hilfeformen 2 [C]

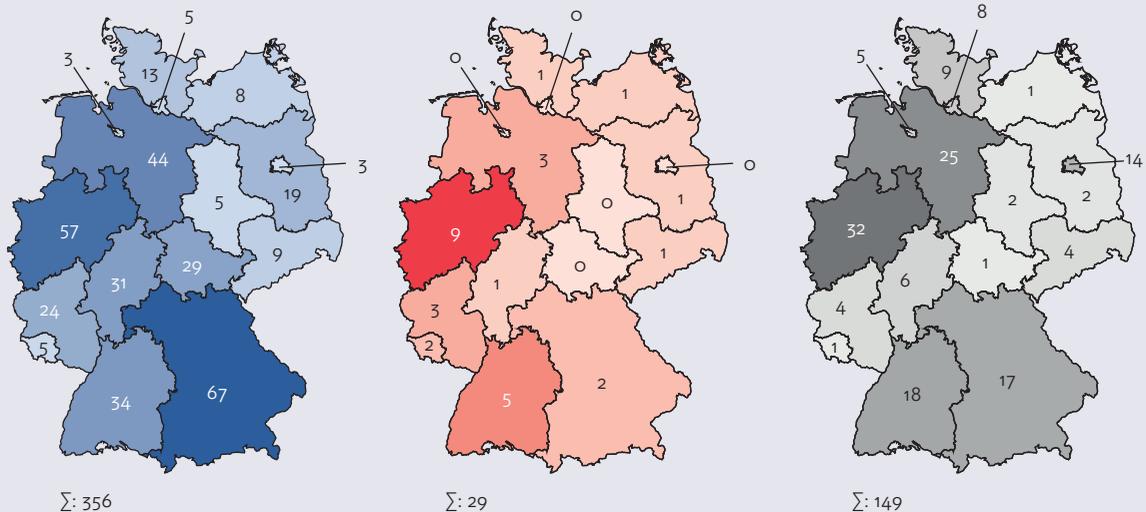
Fachverband Glücksspielsucht e.V. (FAGS)

Der Fachverband Glücksspielsucht e.V. wurde 1998 gegründet. Er versteht sich als bundesweite Interessenvertretung für Glücksspielsüchtige und ihre Angehörigen. Der FAGS verfolgt das Ziel, die Ursachen und Folgen der Glücksspielproblematik einzuschränken. Der Fachverband ist Mitglied der Deutschen Hauptstelle für Suchtfragen e. V. (DHS).

Glücksspielfrei e.V. - Bundesverband Selbsthilfe Glücksspielsucht

Im November 2021 hat sich Glücksspielfrei - Bundesverband Selbsthilfe Glücksspielsucht e. V. gegründet. Damit soll die Selbsthilfe von Personen mit Glücksspielproblemen gestärkt werden. Die Ziele des Verbandes sind u. a., die Anzahl von Selbsthilfegruppen zu erhöhen sowie die Thematik der Glücksspielsucht in die öffentliche und politische Wahrnehmung zu rücken.

Fachverbände der Glücksspielsuchthilfe [D]



Anzahl der glücksspielbezogenen Hilfen je Land [E]
Beratungsstellen, Kliniken, Selbsthilfegruppen

7.2

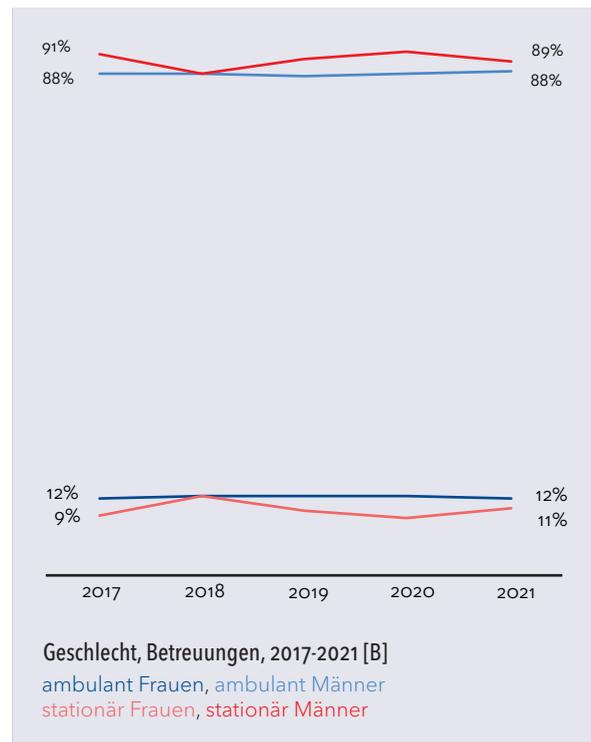
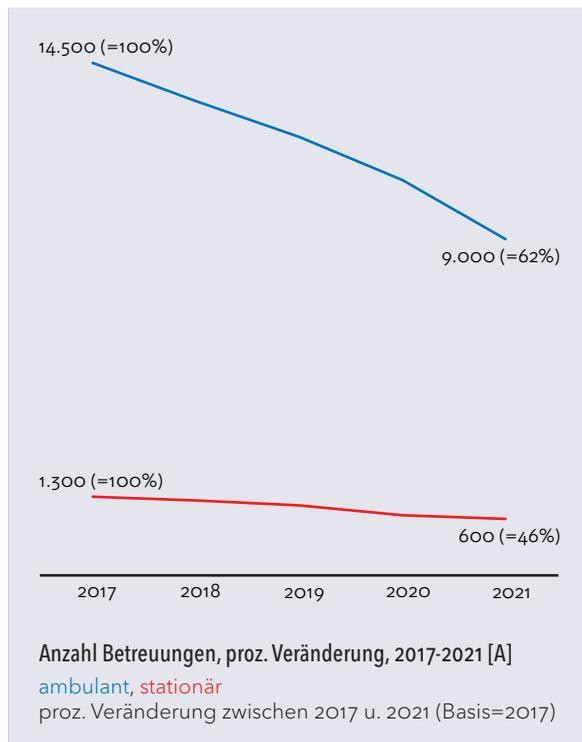
Glücksspiel-Klientel: ambulant und stationär

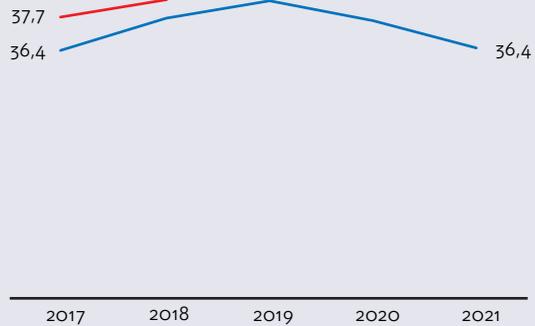
Ergebnisse der Deutschen Suchthilfestatistik 2017- 2021

Die Deutsche Suchthilfestatistik (DSHS) ist das nationale Monitoringsystem für die ambulante und (teil-)stationäre Suchthilfe in Deutschland. Sie erfasst zum einen die strukturellen Merkmale und das Leistungsspektrum der Einrichtungen. Zum anderen wird dort die Klientel hinsichtlich ihrer soziodemographischen und suchtbetragenen Aspekte sowie betreuungsspezifischer Merkmale beschrieben. Die Daten werden bundesweit in standardisierter Form (Kerndatensatz KDS 3.0) erhoben und vom Institut für Therapieforchung (IFT) ausgewertet. Die wichtigsten Ergebnisse werden jährlich in Tabellenbänden und einem Jahresbericht online zur Verfügung gestellt.

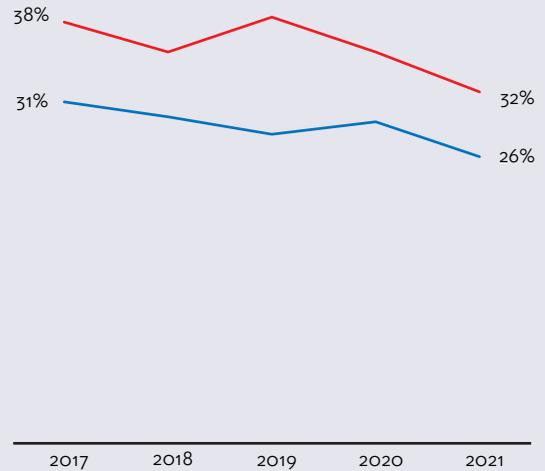
Alle hier dargestellten Abbildungen basieren auf den Angaben von etwa 850 ambulanten Beratungs- und Behandlungsstellen (2017-2021: N = 849-878) und knapp 150 stationären Rehabilitationseinrichtungen

(2017-2021: N = 135-152). Die Grundlage der Auswertungen sind die dokumentierten Betreuungen mit einer Hauptdiagnose „Pathologisches Glücksspiel“. Bei Glücksspielenden, die sich in den letzten Jahren (2017 bis 2021) in der ambulanten oder stationären Hilfe befanden, handelte es sich ganz überwiegend um Männer (fast 90 %). Das Durchschnittsalter lag bei 36 bis 39 Jahren. In allen Jahren besaß jeweils ein knappes Drittel einen Migrationshintergrund und ein Viertel war mit mehr als 25.000 € verschuldet. Die soziodemografische Struktur der Klientel der ambulanten verglichen mit der der stationären Hilfe ist ähnlich. Der größte Unterschied besteht in der Lebenssituation. Während im ambulanten Bereich etwa ein Drittel der Klienten und Klientinnen alleinlebend waren, betrug der entsprechende Anteil im stationären Bereich etwa 50 %.

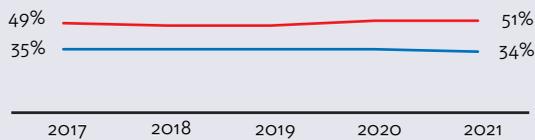




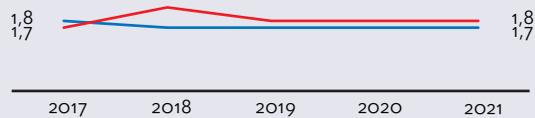
Durchschnittl. Alter in Jahren, Betreuungen, 2017-2021 [C]
ambulant, stationär



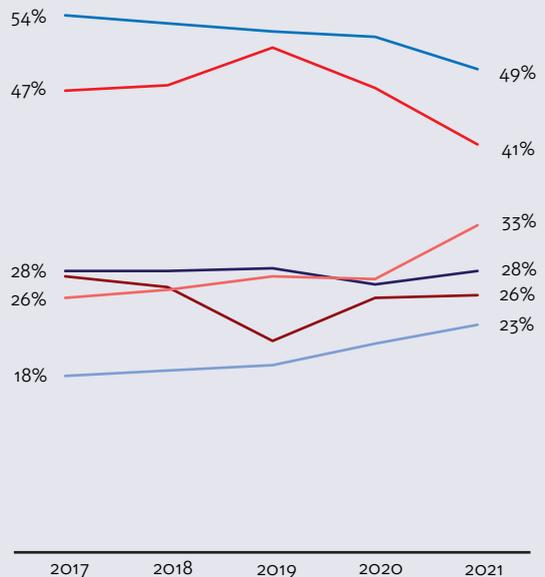
Mit Migrationshintergrund, Betreuungen, 2017-2021 [D]
ambulant, stationär



Alleinlebend, Betreuungen, 2017-2021 [E]
ambulant, stationär



Durchschnittliche Anzahl minderjähriger Kinder im Haushalt 2017-2021 [F]
ambulant, stationär



Schuldensituation, Betreuungen, 2017-2021 [G]
ambulant: keine, bis 25.000 €, >25.000 €
stationär: keine, bis 25.000 €, >25.000 €

7.3

Monitoring der Glücksspiel-Suchthilfe

Das Beispiel Hessen

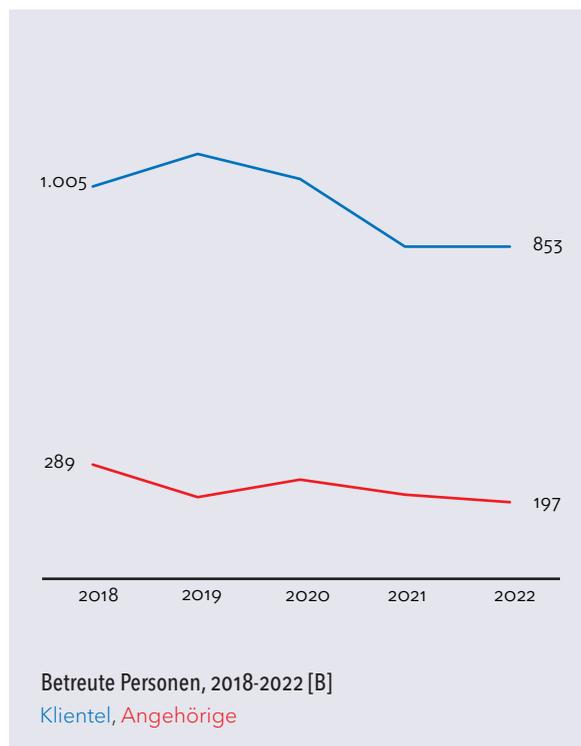
In der Hälfte der deutschen Länder gibt es ein Monitoring der ambulanten Glücksspiel-Suchthilfe, das über die gängigen Dokumentationsstandards (Kerndatensatz) hinausreicht. Es werden Daten über die Klientel und der von ihr in Anspruch genommenen Hilfen erfasst sowie darauf aufbauende Trendanalysen durchgeführt. Auf einer solchen Datenbasis können Veränderungen über die Jahre beobachtet und die Suchthilfeangebote entsprechend angepasst werden (z. B. wenn es eine erhöhte Nachfrage für bestimmte Betreuungsformen gibt).

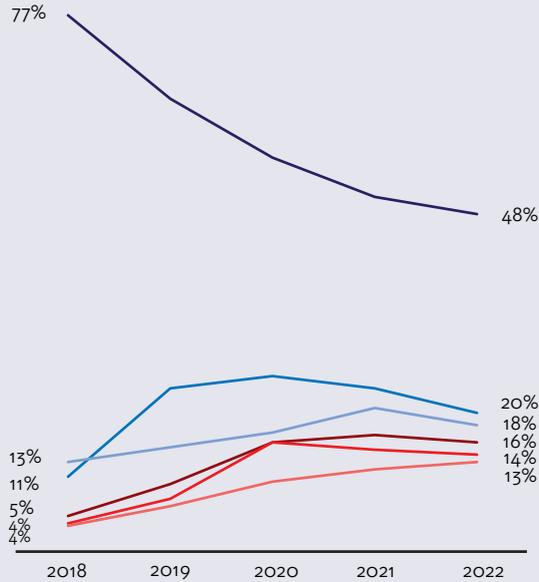
Ein gutes Beispiel für ein solches systematisches Monitoring ist das im Land Hessen, an dem sich 15 Fachberatungen für Glücksspielsucht beteiligen. Seit dem Jahr 2010 gibt es dort eine jährliche Berichterstattung. Verwendet wird ein ausführlicher glücksspielspezifischer Dokumentationskatalog, der den bundeswei-

ten Deutschen Kerndatensatz ergänzt. Eine weitere Besonderheit ist, dass nicht nur auf der Basis von Betreuungen (wie bei der Deutschen Suchthilfestatistik), sondern auch auf der Grundlage von Personen ausgewertet werden kann.

Die Anzahl der betreuten Personen - Klientinnen und Klienten sowie Angehörige - ist im Zeitraum 2018 bis 2022 zurückgegangen. Bei den problematischen Glücksspielformen hat der Anteil des Online-Glücksspiels stetig zugenommen. Bei den meisten Klientinnen und Klienten ist am Ende der Betreuung eine Verbesserung des (pathologischen) Glücksspielverhaltens festzustellen.

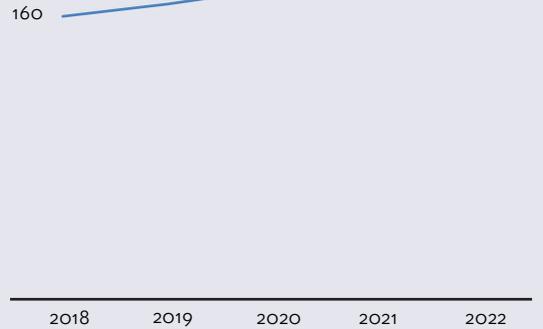
Bei den Selbst-Betroffenen handelt es sich überwiegend um Männer (90 % in 2022); bei den Angehörigen dominieren dagegen die Frauen (80 % in 2022). In den Vorjahren war das Geschlechterverhältnis ähnlich.





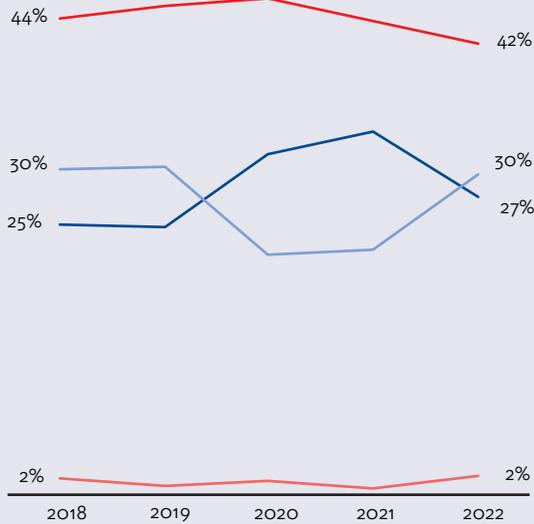
Betreute Personen: Problematische Glücksspielformen, Mehrfachnennungen, 2018-2022 [C]

terrestrisch: Automaten (Spielhalle, Gastronomie), Wetten
online: Automaten, Roulette/Black Jack, Wetten



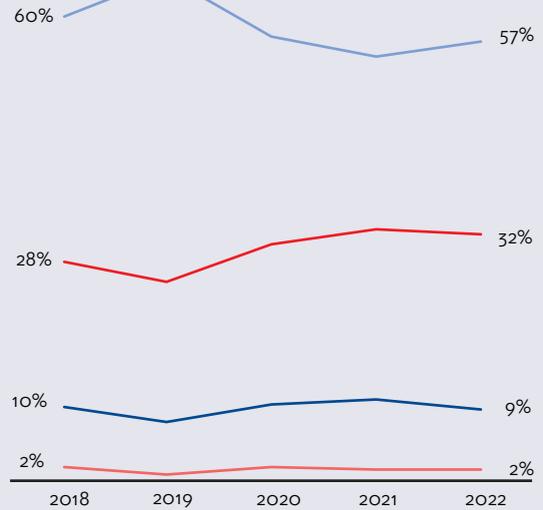
Durchschnittliche Betreuungsdauer (Tage), abgeschlossene Betreuungen, 2018-2022 [D]

Betreuungsdauer



Zustand pathologisches Glücksspiel, Betreuungsende, abgeschlossene Betreuungen, 2018-2022 [E]

erfolgreich, gebessert, unverändert, verschlechtert



Zustand Schuldensituation, Betreuungsende, abgeschlossene Betreuungen, 2018-2022 [F]

erfolgreich, gebessert, unverändert, verschlechtert

7.4

Hilfetelefon Glücksspielsucht

Das Beispiel Nordrhein-Westfalen

Seit dem Jahr 2005 gibt es das Hilfetelefon Glücksspielsucht Nordrhein-Westfalen. Es ist ein kostenfreies, deutschsprachiges und anonymes Angebot (0800 0776611). Die Sprechzeiten sind Montag bis Freitag von 10 bis 16 Uhr.

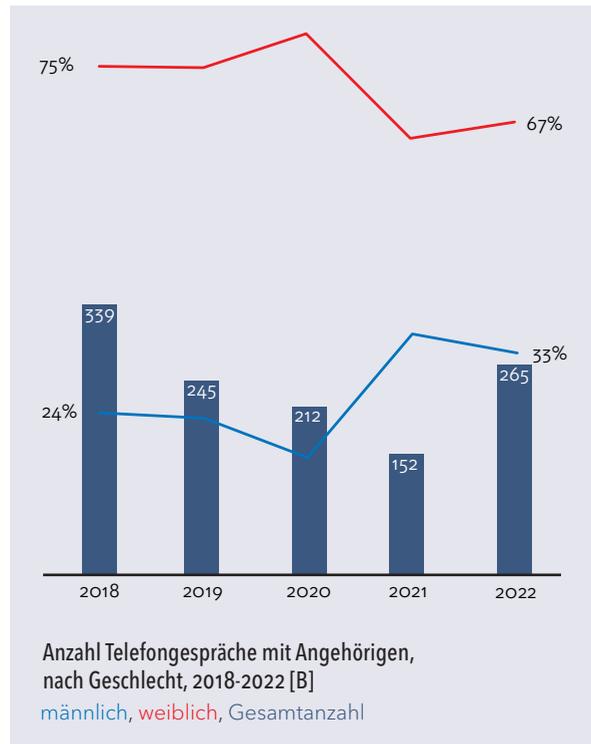
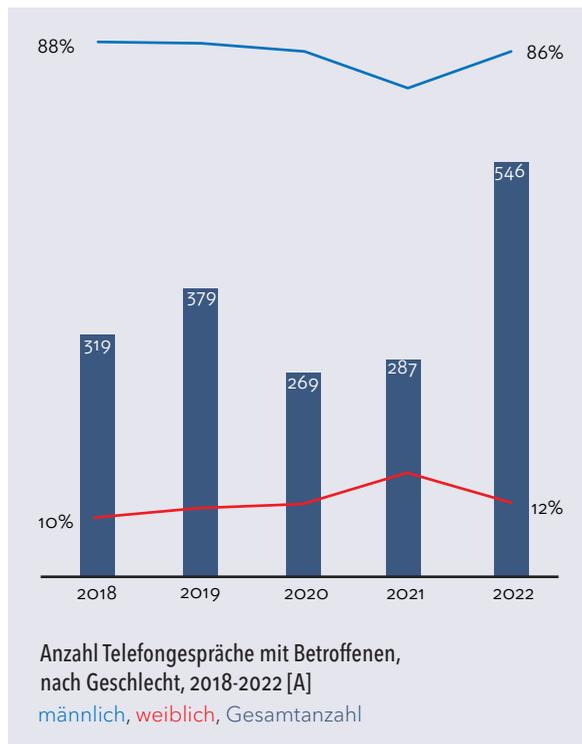
Das Hilfetelefon berät rund um das Thema problematisches und pathologisches Glücksspielverhalten. Sowohl Betroffene als auch Angehörige können dieses Angebot in Anspruch nehmen. Dabei wird gemeinsam versucht, individuelle Lösungswege für die jeweiligen Anliegen zu finden. Beim Hilfetelefon handelt es sich um ein niederschwelliges Angebot, das einen wichtigen Bestandteil eines ausdifferenzierten Hilfesystems darstellt.

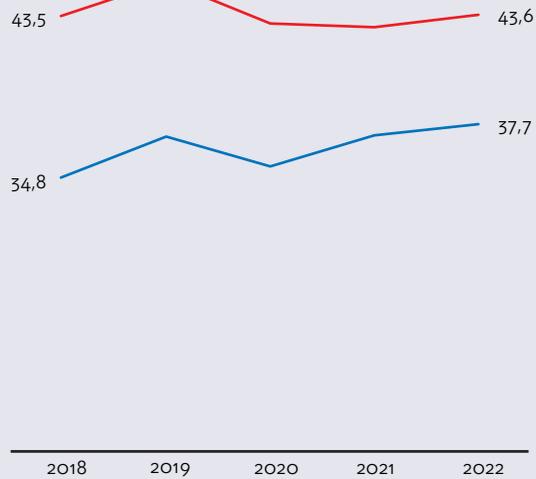
Auch in einigen anderen Ländern bestehen Hilfetelefone, die teilweise über Angebote in anderen Sprachen verfügen (Arabisch, Türkisch, Russisch und

Polnisch). Bundesweit gibt es die deutschsprachige Hotline der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (0800 1372700) (s. Anhang).

Das Hilfetelefon NRW bietet folgende Hilfen

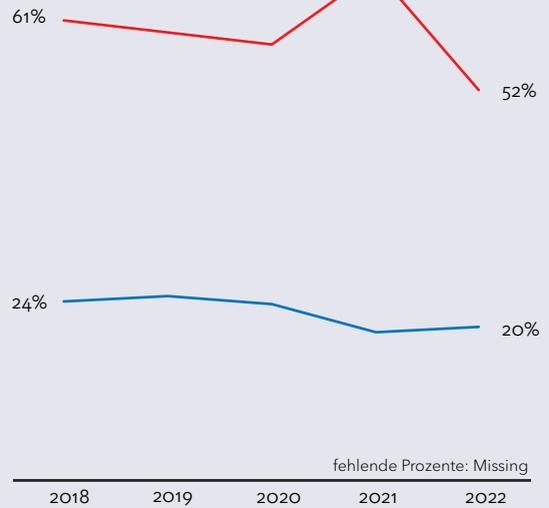
- unverbindliches Informationsgespräch zum Thema Glücksspielsucht;
- Abklärung, ob ein Problem mit dem Glücksspielen besteht;
- Informationen zu Beratungs- und Behandlungsmöglichkeiten;
- Adressen von Beratungsstellen, Rehabilitationseinrichtungen und Selbsthilfegruppen;
- anonyme Hilfe in einer Krisensituation.





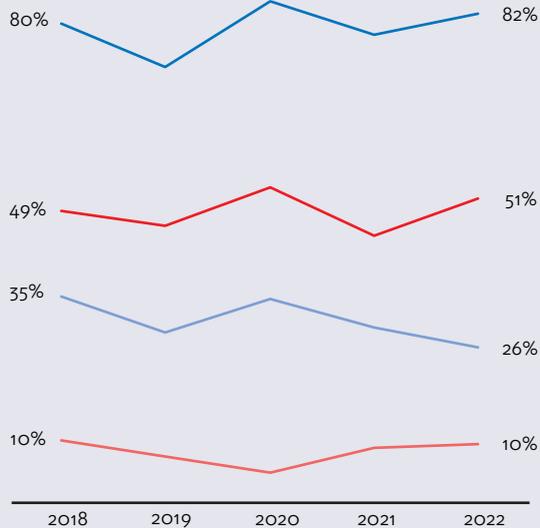
Telefongespräche Betroffene und Angehörige, durchschnittliches Alter in Jahren, 2018-2022 [C]

Betroffene, Angehörige



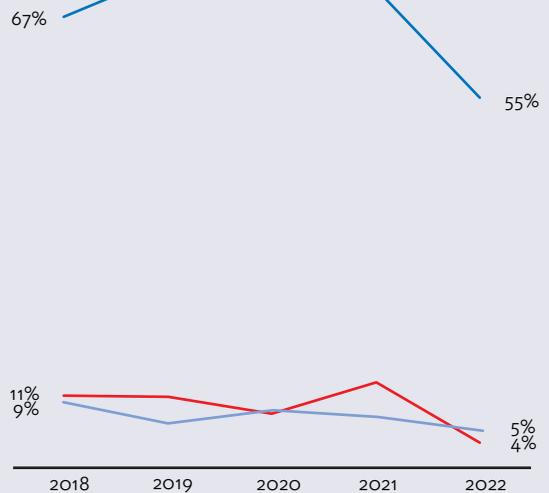
Telefongespräche Betroffene, nach Migrationshintergrund, prozentual, 2018-2022 [D]

mit Migrationshintergrund, ohne Migrationshintergrund



Telefongespräche Betroffene, Art der Intervention, Mehrfachnennung, 2018-2022 [E]

Informationsgespräch, Adresse vermittelt
Motivationsgespräch, Krisenintervention



Telefongespräche Betroffene, Quelle Telefonnummer, Mehrfachnennung, 2018-2022 [F]

Internet, Beratungsdienste, Glücksspielanbieter



Politik & Lobbyismus

8

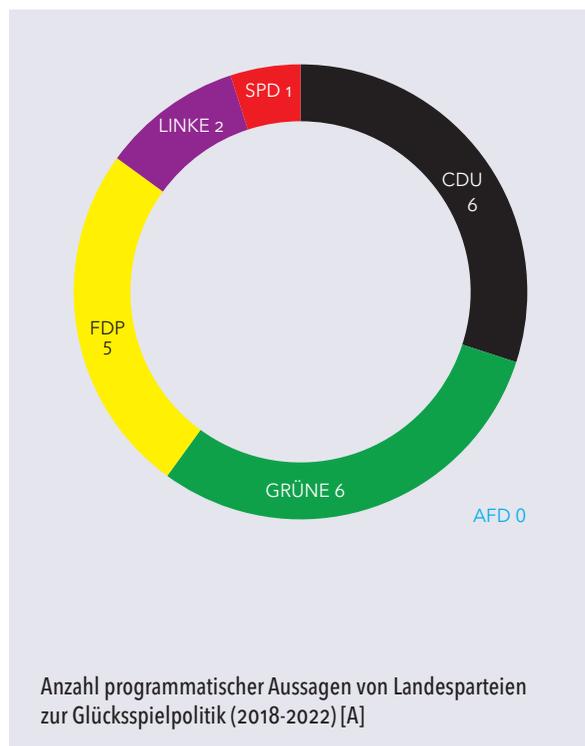


8.1

Glücksspiel und Parteien

Über die Glücksspielpolitik wird aufgrund überwiegender Landeskompetenz in den Landtagen diskutiert und entschieden. Die Landtagswahlprogramme der Parteien enthalten nur wenige Aussagen zur Glücksspielpolitik: In 20 von 96 ausgewerteten Landtagsprogrammen von sechs Parteien finden sich hierzu programmatische Äußerungen. Das kann als Anhaltspunkt dafür genommen werden, dass die Glücksspielpolitik insgesamt keinen hohen Stellenwert für die Parteien besitzt.

Es zeigen sich teilweise auch innerhalb von Parteien inhaltliche Unterschiede. Die folgenden Aussagen zur Glücksspielpolitik geben deshalb vor allem die Meinungen der Parteien aus den entsprechenden Ländern wieder.





„Die Anbieter mit Sitz im Ausland machen Milliardenumsätze, während die Spieler nicht vor Suchtgefahren geschützt sind oder Steuern in Deutschland anfallen. [...] In einer digitalen Welt lässt sich ein staatliches Glücksspielmonopol nicht aufrecht-erhalten. Wir setzen uns stattdessen für Rahmenbedingungen ein, die sicherstellen, dass der Spielerschutz gewährleistet wird und die Anbieter in Deutschland Abgaben zahlen.“

CDU, 2019, Brandenburg



„Mit dem Glücksspielstaatsvertrag 2021 wurde der Privatisierung des Glücksspiels die Tür weit geöffnet. [...] Gewinne der Unternehmen dürfen nicht privatisiert werden, während die Kosten der negativen Folgen für Suchtkranke der Gesellschaft aufgetragen werden. Wir werden nur staatlichen Gesellschaften die Erlaubnis zum Online-Casino-Spiel erteilen. Gegen illegales Glücksspiel gehen wir entschlossen vor.“

SPD, 2022, Saarland



„Wir werden kontinuierlich überprüfen, welche Auswirkungen Glücksspielangebote aufgrund der neuen gesetzlichen Rahmenbedingungen haben und diese Rahmenbedingungen im Sinne des Spieler- und Jugendschutzes anpassen. Wir werden Strukturen schaffen, um die gesetzlichen Regelungen effizienter zu kontrollieren.“

GRÜNE, 2021, Baden-Württemberg



„Wir werden uns daher auch weiterhin dafür einsetzen, dass es einen vernünftigen ordnungspolitischen Rechtsrahmen für den Glücksspielmarkt gibt und dass die legalen Angebote die attraktivere Alternative darstellen. In der Diskussion um zusätzliche Auflagen oder bürokratische Erfordernisse werden wir daher immer genau abwägen, ob solche Maßnahmen die Attraktivität legalen Glücksspiels gefährden und somit die Abwanderung ins Illegale befördern könnten.“

FDP, 2022, Schleswig-Holstein



„Wir setzen uns sowohl für ein bundesweites Werbeverbot für Alkohol und Tabakprodukte als auch für Glücksspiel ein. [...] Auf Bundesebene wollen wir darauf hinwirken, dass durch eine Veränderung der Glücksspielverordnung die Suchtrisiken weiter eingedämmt werden.“

LINKE, 2019, Thüringen

Aussagen zur Glücksspielpolitik in ausgewählten Landtagswahlprogrammen [B]

8.2

Politischer Entscheidungsprozess

Glücksspielstaatsvertrag 2021

Das Glücksspielrecht fällt im föderalen System der Bundesrepublik Deutschland (weitgehend) in die Zuständigkeit der Länder. Demnach kann jedes Land seine eigene Glücksspielpolitik gestalten. Dies ist in Schleswig-Holstein im Jahr 2012 auch geschehen: mit dem Sonderweg – abweichend von allen anderen 15 Ländern – Online-Glücksspiele zu legalisieren.

Seit dem Jahr 2008 ist in Deutschland der Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV) in Kraft, mit dem sich die Länder einen einheitlichen Rechtsrahmen gesetzt haben. Durch die zunehmende Digitalisierung und Mobilität der Menschen erschien eine Beschränkung von Glücksspielangeboten auf einzelne Landesgrenzen kaum mehr durchsetzbar. Gleichzeitig wurde eine einheitliche, stärker spielformübergreifende Glücksspielpolitik gesucht, die sich den internationalen Einflüs-

sen und europarechtlichen Anforderungen stellen konnte (die numerische Beschränkung der Sportwettenkonzessionen wurde bereits zum 1.1.2020 aufgehoben). Die Folge war die Novellierung des GlüStV durch die 16 Länder. Mit dem GlüStV 2021 wurden grundlegendere Veränderungen vorgenommen, vor allem wurden das virtuelle Automatenspiel und Online-Kasinos zugelassen, aber auch die tatsächlich spielformübergreifende Spielersperre eingeführt.

Für das Inkrafttreten (1. Juli 2021) musste der GlüStV von mindestens 13 Ländern und zudem durch das Land Sachsen-Anhalt als Sitz der gemeinsamen Aufsichtsbehörde für Glücksspiel (GGL) ratifiziert werden.

In den bundesdeutschen Landtagen wurde dem GlüStV 2021 überall mit großer Mehrheit zugestimmt. Die CDU hat in allen Landtagen dem Staatsvertrag ihre Zustimmung erteilt. Als Oppositionskraft hat die SPD in drei Ländern den Staatsvertrag abgelehnt. Dafür wurden zu liberale Regelungen und zu wenig Spielerschutz angeführt. Bei den GRÜNEN und der FDP haben sich in einigen Ländern die jeweiligen Fraktionen aus unterschiedlichen Gründen enthalten. Innerhalb der LINKEN und der AFD findet sich ein unterschiedliches Abstimmungsverhalten. Insgesamt kommt aber über alle Landtage hinweg ein relativ großer parteipolitischer Konsens zum Ausdruck.

Die Abstimmungen fanden zwischen Dezember 2020 und Juni 2021 statt. In einigen Landtagen wurde der Staatsvertrag ohne Aussprache (2. Lesung) behandelt. Die unterschiedliche Dauer der Diskussionen in den Landtagen spiegelt sich in den Seitenzahlen der entsprechenden Plenarprotokolle wider.

- 
1. 3. Glücksspieländerungsstaatsvertrag von 2020 (Grundlage)
 2. Veränderungswünsche der Länder (Länder-Arbeitsgruppe)
 3. Verbändeanhörung
 4. Verständigung der Länder (Ministerpräsidentenkonferenz)
 5. Notifizierung durch die EU
 6. Unterzeichnung durch die Ministerpräsidenten/Ministerpräsidentinnen
 7. Ratifizierung in den Parlamenten der Länder

Politischer Entscheidungsprozess
Glücksspielstaatsvertrag 2021 [A]

 Baden-Württemberg  7  03.02.2021	CDU GRÜNE SPD FDP AFD	 Bayern  19  16.06.2021	CSU FW SPD GRÜNE FDP AFD	 Berlin  14  11.03.2021	SPD GRÜNE LINKE CDU FDP AFD	 Brandenburg  3  27.01.2021	CDU SPD GRÜNE FW LINKE AFD
 Bremen  7  24.03.2021	SPD GRÜNE LINKE CDU FDP	 Hamburg  17  10.02.2021	SPD GRÜNE CDU FDP LINKE AFD	 Hessen  14  04.02.2021	CDU GRÜNE SPD FDP LINKE AFD	 Mecklenburg-Vorpommern  3  10.03.2021	CDU SPD LINKE AFD
 Niedersachsen  8  16.03.2021	CDU SPD GRÜNE FDP	 Nordrhein-Westfalen  17  28.04.2021	CDU FDP SPD GRÜNE AFD	 Rheinland-Pfalz  15  15.12.2020	SPD GRÜNE FDP CDU AFD	 Saarland  13  16.03.2021	CDU SPD Saar-LINKE LINKE AFD
 Sachsen-Anhalt  13  21.04.2021	CDU SPD GRÜNE LINKE AFD	 Sachsen  6  16.03.2021	Zustimmung keine weitere Bericht- erstattung	 Schleswig-Holstein  15  23.05.2021	CDU GRÜNE FDP SSW SPD AFD	 Thüringen  8  11.03.2021	SPD GRÜNE CDU FDP LINKE AFD

Ratifizierung Glücksspielstaatsvertrag 2021 - Abstimmungsverhalten in den Landtagen [B]

Zustimmung, Ablehnung, Enthaltung in Regierung in Opposition

 mit Plenardebatte

 Seitenzahl Plenarprotokoll

TT.MM.JJJJ Ratifizierungsdatum

8.3

Lobbyismus in der Politik

Mit dem heutigen Begriff von Lobbyismus werden alle Aktivitäten bezeichnet, bei denen Interessengruppen versuchen, Politikerinnen und Politiker in ihrem Sinne zu beeinflussen. Dabei kann Lobbyismus auch nützlich für die politische Arbeit sein, da Interessengruppen ihre Expertise an die Politik weitergeben. Organisationen wie LobbyControl oder Abgeordnetenwatch kritisieren jedoch, dass finanzstarke Wirtschaftsverbände mit ihrer Lobbyarbeit zu viel Macht auf die Politik aus-

üben, während weniger einflussreiche Lobbygruppen (z. B. von Betroffenen oder Hilfeverbände) es schwer haben, ihre Standpunkte überhaupt darzulegen. Daher fordern sie mehr Transparenz über die Arbeit der Interessensverbände im Bereich der Politik (z. B. ein aussagekräftiges Lobbyregister).

Neben dem hier thematisierten Lobbyismus im parlamentarischen Feld gibt es auch eine sichtbare Lobbyarbeit der Glücksspielanbieter im gesellschafts-politischen Bereich (z. B. „Düsseldorfer Kreis“), bei Hilfe- und Präventionseinrichtungen und der Forschung (z. B. institutionelle Förderung oder einzelne Projektförderungen). Im politischen Bereich drückt sich der Lobbyismus der Glücksspielindustrie in verschiedenen Formen aus (z. B. Anzeigen in Parteizeitschriften).

Lobbyarbeit ist zeitlos

„Die Glücksspielindustrie hat in den letzten Jahren viel in eine umfassende Kontakt- und Landschaftspflege investiert. Dazu gehörten Parteispenden, das Sponsoring von Parteiveranstaltungen, gut bezahlte Vorträge und Nebenjobs für Politiker, die Organisation von Skatturnieren im Bundestag und das Engagement in den Wahlkreisen einzelner Politiker.“

Ulrich Müller, Lobbycontrol, Interview mit der Hamburgischen Landesstelle für Suchtfragen, 2013



Möglichkeiten der Einflussnahme auf die Gesetzgebung [A]

Parlamentarische Abende

Parlamentarischer Abend,
01.02.2023, Stuttgart
Dachverband Die Deutsche
Automatenwirtschaft & Automa-
ten-Verband Baden-Württemberg

Gründung von Interessenverbänden

Bei der Verbandsgründung des
Deutschen Sportwettenverban-
des im September 2014 im Haus
der Bundespressekonferenz
wurde von Beginn an die Nähe
zur Politik gesucht. Das zeigt auch
ein Video zur Verbandsgründung.

Stellungnahmen bei parlamen- tarischen Anhörungen

Anhörung zum Glücksspielstaats-
vertrag 2021, März 2020
Stellungnahmen verschiedener
Interessenverbände

Beauftragung wissenschaftlicher (Gegen-) Gutachten

Kritische Evaluation des Glücks-
spiel-Surveys 2021 (Schüller 2023)
Auftraggeber: Bundesverband
deutscher Spielbanken, Deutscher
Online Casinoverband, Deutscher
Sportwettenverband, Die
Deutsche Automatenwirtschaft

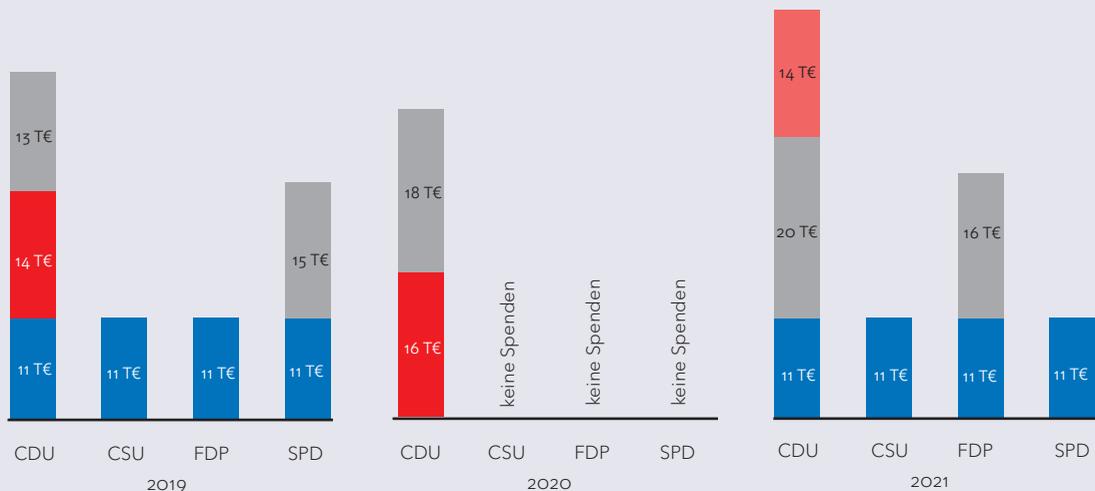
Informationsstände auf Parteitag

Landesparteitag CDU Rhein-
land-Pfalz, 26.03.2023
Dachverband Die Deutsche
Automatenwirtschaft

Wichtige Funktionen für ehemalige Politikerinnen und Politiker

Berufung der Parlamentarischen
Staatssekretärin a. D., Marion
Caspers-Merk (SPD), zur
Geschäftsführerin der
Staatlichen Toto-Lotto GmbH
Baden-Württemberg 2013-2017.

Beispielhafte Formen von Lobbyismus im politischen Bereich [B]



GRÜNE, LINKE und AFD ohne Erhalt von Spenden.
Angaben soweit sie zugeordnet werden konnten,
ohne Anspruch auf Vollständigkeit.

Spenden unter 10.000 € müssen von den Parteien nicht ausgewiesen werden.

AWI: Automaten-Wirtschafts-Verbände-Info GmbH
DAGV: Dt.-Automaten-Großhandelsverband e. V.
Gauselmann: Gauselmann AG
Löwen: Löwen Entertainment GmbH

Spenden der Glücksspielindustrie an Parteien, 2019-2021, ab 10.000 € Gesamtwert [C]

Gauselmann, AWI, Löwen, DAGV

8.4

Interessenverbände Glücksspielindustrie

Positionen zum Online-Glücksspiel & Kurzcharakteristik

Der deutsche Glücksspielmarkt ist milliardenschwer und umkämpft. In ihm bewegen sich zahlreiche Interessenverbände verschiedener Glücksspielsegmente. Einige Verbände werden hier dargestellt. Die entsprechenden Informationen stammen u. a. aus dem Lobbyregister des Deutschen Bundestages. Dieses gibt es seit dem Jahr 2022. Darin werden Informationen in kategorialer Form erfasst. Das Lobbyregister besitzt deshalb nur eine eingeschränkte Aussagekraft.

Die Verbände verfolgen unterschiedliche Interessen und stehen teils in ökonomischer Konkurrenz zu einander. Auch die Positionen zum Spieler- und Jugendschutz sind nicht immer einheitlich. Das zeigt eine beispielhafte Auswahl von Aussagen zum Online-Glücksspiel im Rahmen der Diskussion über den Glücksspielstaatsvertrag 2021. Während die einen auf

Ziele des Lobbyregisters bezüglich des politischen Willensbildungs- und Entscheidungsprozesses:

- Transparenz der Einflussnahmestrukturen von Lobbyismus
- Stärkung des öffentlichen Vertrauens in Politik und die Legitimität ihrer Prozesse

eine strenge Aufsicht und einen konsequenten Vollzug beim Online-Glücksspiel hinweisen, sehen die anderen durch zu strenge Auflagen eine Lenkung der Nachfrage gefährdet.

Bundesverband deutscher Spielbanken (BupriS)

„Mit der vorgesehenen Begrenzung der Spieleinsätze in Höhe von 1.000 Euro p. M. werden pauschal alle Menschen beschränkt, die am Online-Gaming teilnehmen, also auch die, die keine Probleme mit dem Spiel haben, dies sind weit mehr als 95 Prozent der Spielteilnehmer.“

Deutscher Lotto- und Totoblock (DLTB)

„Wir sprechen uns für eine nachdrückliche Stärkung von Aufsicht und Vollzug in technischer, personeller, rechtlicher und finanzieller Hinsicht aus. Dies gilt insbesondere für die suchtfördernden Online-Angebote.“

Deutscher Online Casinoverband (DOCV)

„Einige Vorgaben und Restriktionen bergen jedoch das Risiko, durch ihre kumulierte Wirkung die Attraktivität des erlaubten Marktes erheblich zu schmälern und so eine erfolgreiche Kanalisierung der Verbrauchernachfrage zu gefährden.“

Deutscher Sportwettenverband (DSWV)

„Darüber hinaus stellen die zahlreichen restriktiven Regelungen des GlüNeuRStV für privat-wirtschaftliche (Online-) Glücksspielangebote in ihrer Gesamtheit die erfolgreiche Überführung der Kundennachfrage in den regulierten Markt in Frage.“

Ausgesuchte Interessenverbände: Positionen zum Online-Glücksspiel, Anhörung Glücksspielstaatsvertrag 2021, 2020 [A]

BupriS

Mitglieder des Bundesverbandes Deutscher Spielbanken (BupriS) sind privatrechtlich organisierte Spielbankunternehmen in den Ländern Berlin, Hamburg, Hessen, Niedersachsen, Rheinland-Pfalz, Sachsen-Anhalt und Mecklenburg-Vorpommern.

Sie besitzen eine Spielbankkonzession nach deutschem Glücksspielrecht und haben ihren Sitz in Deutschland.

10.001 - 20.000 € (2022)
0 (2022)
10 (04.04.2023)

DLTB

Der Deutsche Lotto- und Totoblock (DLTB) ist die Gemeinschaft der 16 selbständigen Lotteriegesellschaften in den Ländern.

Die Gesellschaften des Deutschen Lotto- und Totoblocks führen die staatlichen Glücksspielangebote bundesweit nach gemeinsamen Grundsätzen durch.

Der DLTB ist nicht im Lobbyregister eingetragen, anders als die 16 Landeslotteriegesellschaften.

DOCV

Der Deutsche Online Casinoverband (DOCV) vertritt die Interessen von Unternehmen, die auf dem Gebiet der Entwicklung und dem Betrieb von Online-Kasinos tätig sind.

Die Mitgliedsunternehmen des DOCV besitzen Lizenzen in der EU und/oder in Schleswig-Holstein.

30.001 - 40.000 € (2021)
1 - 10 (2021)
10 (22.12.2022)

DSbV

Der Deutsche Spielbankenverband (DSbV) vertritt die Anliegen der öffentlich-rechtlichen gemeinwohlorientierten Spielbanken.

Dazu gehören die staatlich konzessionierten Spielbankgesellschaften an 30 Standorten/Dependancen in öffentlich-rechtlicher Trägerschaft in Baden-Württemberg, Bayern, Brandenburg, Bremen, Saarland, Sachsen und Schleswig-Holstein.

1 - 10.000 € (2022)
1 - 10 (2022)
8 (01.01.2023)

DSWV

Im Deutschen Sportwettenverband (DSWV) haben sich die führenden deutschen und europäischen Sportwettenanbieter zusammengeschlossen.

Jedes Mitglied besitzt eine bundesweite Erlaubnis zur Veranstaltung von Sportwetten nach dem Glücksspielstaatsvertrag.

10.001 - 20.000 € (2021)
1 - 10 (2021)
15 (16.09.2022)

VDAI

Der Verband der Deutschen Automatenindustrie e.V. (VDAI) ist ein Zusammenschluss von Entwicklern, Herstellern, Großhändlern und Importeuren von Unterhaltungsautomaten einerseits sowie von Waren- und Leistungsautomaten andererseits.

Es existiert für beide Produktgruppen jeweils eine eigene Fachabteilung.

130.001 - 140.000 € (2022)
1 - 10 (2022)
16 (01.01.2023)

Interessenverbände: Kurzcharakteristik [B]

Aktivitäten im Bereich der Interessenvertretung: [Jährliche finanzielle Aufwendungen](#), [Anzahl Beschäftigte](#), [Anzahl Verbandsmitglieder](#)

nach den kategorialen Angaben des Lobbyregisters, jeweils letzter Eintrag, Suche durchgeführt am 10.05.2023

8.5

Werbeverbot für Sportwetten?

Inhaltliche Debatten über einzelne Aspekte der Glücksspielregulation sind in der Politik eher selten. Ausgelöst durch den Bremer Innensenator Ulrich Mäurer (SPD) hat es jedoch 2022/2023 eine kontroverse Diskussion über ein Verbot oder zumindest Beschränkungen bei der Werbung von Sportwetten gegeben. Dabei kann generell festgehalten werden, dass sich Politikerinnen und Politiker von SPD und GRÜNEN eher für Werbebeschränkungen aussprechen, und solche von CDU und FDP eher dagegen. Hierbei ist zu berücksichtigen, dass nur durch die Länder eine Änderung der geltenden Werberegulungen im Glücksspielstaatsvertrag erfolgen könnte.

Eine Mehrheit der bundesdeutschen Bevölkerung wünscht sich ein generelles Werbeverbot für Glücksspiele. Mehr als zwei Drittel sprechen sich insbesondere bei den Sportwetten für Werbebeschränkungen aus.

>70% ... wünschen sich weitere Werbebeschränkungen für Sportwetten im Internet und TV

57% ... wünschen sich ein generelles Werbeverbot für Lotterien bzw. Glücksspiele

2/3 ... fordern einen Sponsoring-Stopp für Sportwetten beim Fußball

Einstellung der Bevölkerung in Deutschland zu Werbe- und Sponsoringregulierung [A]

	Belgien	Italien	Niederlande	Deutschland	Großbritannien
Sponsoring und Werbung im Sportbereich	✗	✗	✗	✓	✓
Werbung während Sportübertragungen	✗	✗	✗	✗	✓
Öffentliche Plakate	✗	✗	✗	✓	✓
Werbung im Internet	✗	✗	✓	✓	✓
Werbung in Radio und Fernsehen	✗	✗	✗	✓	✓
Influencer und Influencerinnen Soziale Medien	✗	✗	✗	✓	✓
Zielgruppenspezifische Werbung	✗	✗	✓	✓	✓

Werberegulierung im Bereich Sportwetten in ausgewählten EU-Staaten [B]

✗: verboten, ✓: erlaubt, ✓: erlaubt mit Einschränkungen



Tobias Krull, Mitglied der Arbeitsgruppe Inneres und Sport der CDU-Landtagsfraktion Sachsen-Anhalt: „Darüber hinaus schließt Blienerts Vorstoß auch Sportwettenanbieter mit ein, die bei einem Totalverbot nicht mehr mit Sportvereinen und -veranstaltern zusammenarbeiten dürften. Die ausbleibenden Werbeeinnahmen würden eine gravierende Finanzierungslücke reißen und damit zulasten des Sports gehen. Das werden wir nicht zulassen.“



Ulrich Mäurer, Bremer Innensenator: „Mein Ziel ist weiterhin, die Werbung für Sportwetten generell zu verbieten.“ Er fordert des Weiteren „die Logos der Sportwettenanbieter nicht nur von der Brust zu streichen, sondern auch von Trikotärmeln und den Werbebanden in den Stadien.“ Dabei betrachtet er die gleichlautende Entscheidung der englischen Fußball-Premier League als richtungweisend: „Diese Maßnahme könnten sich die deutschen Fußballclubs zum Vorbild nehmen, übrigens auch die Vereine im Amateursport“.



Linda Heitmann, Mitglied im Ausschuss für Gesundheit, Deutscher Bundestag: „Trotzdem machen auch legale Sportwetten weiterhin zahlreiche Menschen abhängig. Auch dem können wir durch strengere Werberegeln habhaft werden, damit etwa Kinder nicht beim Stadionbesuch der Werbung für Sportwetten ausgesetzt sind.“



Christian Grascha, ehemaliges Mitglied des Niedersächsischen Landtages und damaliger dortiger parlamentarischer Geschäftsführer der FDP, betont mündige Bürgerinnen und Bürger als Teil seines Menschenbildes. Insofern stehe er Verboten grundsätzlich skeptisch gegenüber. Werbung im legalen Sportwettenmarkt bringt er in Beziehung zum Gedanken der Nachfragesteuerung: „Es (ergibt) Sinn, diesen Anbietern Werbung zu ermöglichen und ihnen einen Wettbewerbsvorteil gegenüber dem Schwarzmarkt zu verschaffen. Zudem erfüllt Werbung eine wichtige Kanalisierungsfunktion: Werbung ist ein essenzieller Baustein, um Spielerinnen und Spieler an den legalen Markt zu binden.“



Der Beauftragte
der Bundesregierung
für Sucht- und Drogenfragen

Burkhard Blienert, Sucht- und Drogenbeauftragter der Bundesregierung: „Tabak, Alkohol und auch Sportwetten sind viel zu präsent im öffentlichen Raum. Daran muss sich etwas ändern, und diese Änderung werde ich vorantreiben! Die große Mehrheit der Bevölkerung will keine Alkoholwerbung mehr, sie fordert einen Stopp jeden Sponsorings für Tabakprodukte oder durch Sportwettenanbieter beim Fußball. [...] Gerade das Argument vom „mündigen Bürger“, der frei sei, auf Werbung zu reagieren oder nicht, sei nicht überzeugend: „Alkohol, Tabak und Glücksspiel sind ja gerade keine Produkte wie ein Lippenstift oder das neueste Smartphone. Sie bergen immer das Risiko, die Kontrolle zu verlieren, abhängig zu werden.“

Aussagen zu einem möglichen Werbeverbot für Sportwetten ausgewählter Politikerinnen und Politiker [C]

8.6

Forschungspolitik

Die Glücksspielsucht-Forschung in Deutschland ist zersplittert und lückenhaft. Nach § 11 des Glücksspielstaatsvertrages ist eigentlich eine grundsätzliche Zuständigkeit der Länder für die Forschung gegeben. Bisher hat aber von dieser Seite keine systematische Förderpolitik stattgefunden, sodass viele Forschungslücken und Erkenntnisbedarfe bestehen. Das Bundesministerium für Gesundheit (BMG) hat in der Vergangenheit einige Forschungsprojekte gefördert,



obwohl der Bund – bis auf die Spielverordnung für die Geldspielautomaten – keine rechtliche Zuständigkeit besitzt. Zudem werden auch vereinzelt Forschungsprojekte von Glücksspielanbietern finanziert. Ein Grundproblem der Forschungspolitik in Deutschland ist es, dass kein unabhängiger Forschungsfonds existiert, der sich aus festen Finanzmitteln des Umsatzes der hieszulande legalen Glücksspielanbieter speist.

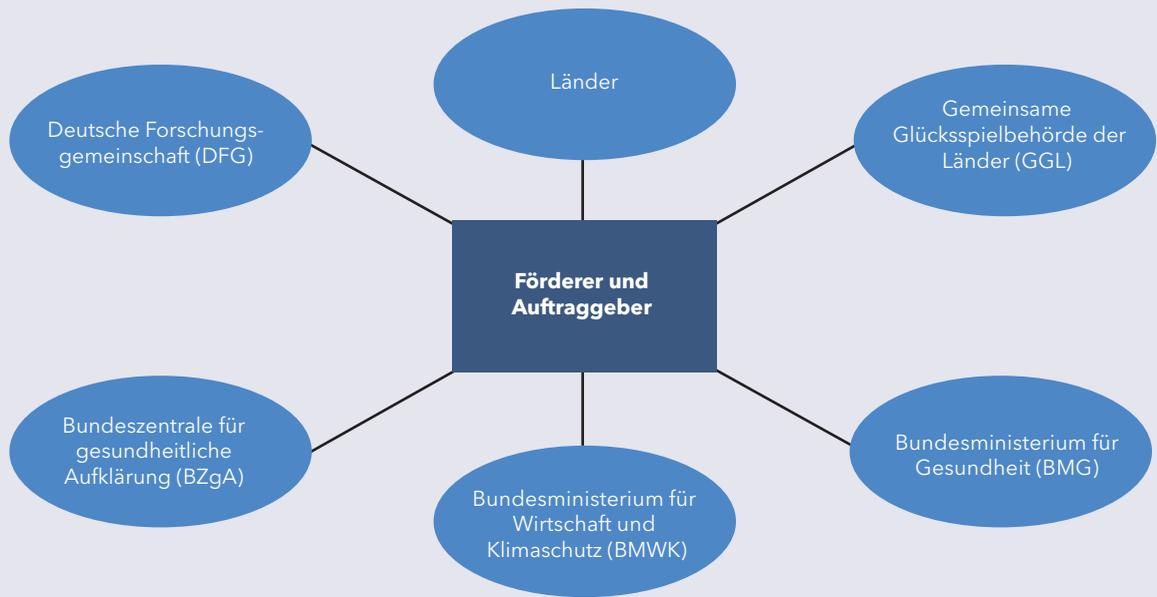
Thematisch wurden in den letzten 10 Jahren vor allem suchtpsychologische, teilweise auch sozialwissenschaftliche Forschungsprojekte gefördert (z. B. epidemiologische Untersuchungen, Evaluierung einzelner Spielerschutzmaßnahmen). Es fehlt aber bislang vor allem an gesundheitsökonomischer und Therapieforschung sowie soziologischen Forschungsstudien in Deutschland.

§ 11 Glücksspielstaatsvertrag

Die Länder stellen Maßnahmen der Suchtprävention, entsprechende Beratungsangebote sowie die wissenschaftliche Forschung zur Vermeidung und Abwehr von Suchtgefahren durch Glücksspiele sicher.



Informationen zu den relevanten Forschungsinstituten
(www.gluecksspiel-behoerde.de)



Wichtige Förderer und Auftraggeber von Forschungsprojekten im Bereich Glücksspiel [A]



Wichtige Handlungsbedarfe aus Sicht der Forschung [B]



Verzeichnisse

Literatur-, Abbildungs- und Bildverzeichnis



Literatur-, Abbildungs-, und Bildverzeichnis

Umschlag

Bilder

[Titel]

Igor Dutina / stock.adobe.com

[Rückseite]

links: raka-miftah / pexels.com

mittig: Fiedels / stock.adobe.com

rechts: stokpic / pixabay.com

Einleitung

Bilder

[Logos Zwischentitel]

S.3, links: ISD Hamburg

S. 3, mittig: DHS Hamm

S. 3, rechts: Universität Bremen

S. 3, unten: Bundesministerium für Gesundheit

[Vorworte]

S. 6: H.-J. Rumpf, privat

S. 7: Sucht- und Drogenbeauftragter / Thomas Ecke

[Logos Geleitwort]

S.9, links: ISD Hamburg

S. 9, mittig: DHS Hamm

S. 9, rechts: Universität Bremen

[Blitzlichter]

S. 10, Kapitel 1, links: Fiedels / stock.adobe.com

S. 10, Kapitel 1, links unten: ucius / stock.adobe.com

S. 10, Kapitel 1, rechts unten: uwimages / stock.adobe.com

S. 10, Kapitel 1, rechts mittig: Mustafa / stock.adobe.com

S. 10, Kapitel 1, rechts oben: Aerial Mike / stock.adobe.com

S. 10, Kapitel 1, mittig: wpadington / stock.adobe.com

S. 10, Kapitel 1, rechts unten außen: James Thew / stock.adobe.com

S. 11, Kapitel 6: blende11.photo / stock.adobe.com

1. Glücksspiele

Bild Kapiteltitlel

S. 12/13: Angelov / stock.adobe.com

1.1 Definition und Geschichte

Text

Binde, P. (2013). Why people gamble: A model with five motivational dimensions. *International Gambling Studies*. 13. 1. 81-97.

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e. V. (2022). *Pathologisches Glücksspielen*. Suchtmedizinische Reihe. Bd. 6.

Hoffmann, D. (1995). *Kultur- und Kunstgeschichte der Spielkarte*. Marburg: Jonas.

Merkel, M. (2010). Einarmige Banditen im Sozialismus. Wie das Automatenglücksspiel in der DDR etabliert werden sollte. In: Zahlmann, S. (Hg.). *Wie im Westen, nur anders*. Medien in der DDR. 369-377. Berlin: Panama.

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

Näther, U. (2005). Zur Geschichte des Glücksspiels. (<https://gluecksspiel.uni-hohenheim.de/fileadmin/einrichtungen/gluecksspiel/Sucht/Naether.pdf>; letzter Zugriff am 24.04.2023).

Zollinger, M. (1997). *Geschichte des Glücksspiels: vom 17. Jahrhundert bis zum zweiten Weltkrieg*. Wien: Böhlau.

Abbildungen

[A]

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e. V. (2022). *Pathologisches Glücksspielen*. Suchtmedizinische Reihe Band 6.

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

[B]

Glücksspielstaatsvertrag 2008. (<https://gluecksspiel.uni-hohenheim.de/fileadmin/einrichtungen/gluecksspiel/Staatsvertrag/GlueStV.pdf>; letzter Zugriff am 02.09.2023).

Glücksspielstaatsvertrag 2021. (https://mi.sachsen-anhalt.de/fileadmin/Bibliothek/Politik_und_Verwaltung/MI/MI/3_Themen/Gluecksspiel/201029_Gluecksspielstaatsvertrag_2021_-_Druckfassung.pdf; letzter Zugriff: 02.08.2023).

Hoffmann, D. (1995). *Kultur- und Kunstgeschichte der Spielkarte*. Marburg: Jonas.

Merkel, M. (2010). Einarmige Banditen im Sozialismus. Wie das Automatenglücksspiel in der DDR etabliert werden sollte. In: Zahlmann, S. (Hg.). *Wie im Westen, nur anders*. Medien in der DDR. 369-377. Berlin: Panama.

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

Näther, U. (2005). Zur Geschichte des Glücksspiels. (<https://gluecksspiel.uni-hohenheim.de/fileadmin/einrichtungen/gluecksspiel/Sucht/Naether.pdf>; letzter Zugriff am 24.04.2023).

Zollinger, M. (1997). Geschichte des Glücksspiels: vom 17. Jahrhundert bis zum zweiten Weltkrieg. Wien: Böhlau.

1.2 Lotterien & Rubbellose

Text

Deutscher Lotto- und Totoblock. (<https://www.lotto.de>; letzter Zugriff am 08.06.2023).

Gebhardt, I. & Korte, S. (Hg.) (2018). Glücksspiel. Ökonomie, Recht, Sucht. Berlin/Boston: de Gruyter.

Hoffmann, D. (1995). Kultur- und Kunstgeschichte der Spielkarte. Marburg: Jonas.

Lotto Hessen. Magazin. (https://www.lotto-hessen.de/magazin/wissenswertes/welches-rubbellos-hat-die-beste-gewinnchance_017291; letzter Zugriff am 12.07.2023).

Lottoland. Magazin. (<https://www.lottoland.com/magazin/die-besten-rubbellose-im-lottoland.html>; letzter Zugriff am 12.07.2023).

Lottozeitung. Totalisatorprinzip. (<http://www.lottozeitung.de/totalisatorprinzip.php>; letzter Zugriff am 03.07.2023).

Merkel, M. (2009). Glücksspiel in der DDR. In: Häußler, U. & Merkel, M. (Hg.). Vergnügen in der DDR. S.125-142. Berlin: Panama.

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

Näther, U. (2005). Zur Geschichte des Glücksspiels. (<https://gluecksspiel.uni-hohenheim.de/fileadmin/einrichtungen/gluecksspiel/Sucht/Naether.pdf>; letzter Zugriff am 24.04.2023).

Abbildungen

[A]

Deutscher Lotto- und Totoblock. (<https://www.lotto.de/lotto-6aus49/ueber/historie>; letzter Zugriff am 08.06.2023).

Merkel, M. (2009). Glücksspiel in der DDR. In: Häußler, U. & Merkel, M. (Hg.). Vergnügen in der DDR. S.125-142. Berlin: Panama.

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

Näther, U. (2005). Zur Geschichte des Glücksspiels. (<https://gluecksspiel.uni-hohenheim.de/fileadmin/einrichtungen/gluecksspiel/Sucht/Naether.pdf>; letzter Zugriff am 24.04.2023).

Bilder

S. 17, links unten: ucious / stock.adobe.com

S. 17, rechts unten: M. Schuppich / stock.adobe.com

1.3 Sportwetten

Text

Bündnis gegen Sportwettenwerbung. (<https://buendnis-gegen-sportwettenwerbung.de/geschichte-der-online-sportwettenwerbung-in-deutschland/>; letzter Zugriff am 25.07.2023).

Herrmann, K. (2020). Sportwetten - Im Spannungsfeld zwischen Illusion, Risiko und Rationalität. Eine empirische Untersuchung zum sportbezogenem Wettverhalten. Dissertation an der Fakultät HW Empirische Humanwissenschaften der Universität des Saarlandes.

Kalke, J. et al. (2021). Sportwetten: Expertise oder Glück? Ein systematischer Review über Tippstudien. Suchttherapie. 22. 27-36.

Meyer, G. (2023). Glücksspiel - Zahlen und Fakten. In: Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V. (Hg.). DHS Jahrbuch Sucht. 89-110. Lengerich: Pabst Science Publishers. (https://www.dhs.de/fileadmin/user_upload/pdf/Jahrbuch_Sucht/JBSucht2023_So89_Kapitel2-4_Korrektur2.pdf; letzter Zugriff am 03.08.2023).

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

Näther, U. (2005). Zur Geschichte des Glücksspiels. (<https://gluecksspiel.uni-hohenheim.de/fileadmin/einrichtungen/gluecksspiel/Sucht/Naether.pdf>; letzter Zugriff am 24.04.2023).

Abbildungen

[A]

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

[B]

Bündnis gegen Sportwettenwerbung. (<https://buendnis-gegen-sportwettenwerbung.de/geschichte-der-online-sportwettenwerbung-in-deutschland/>; letzter Zugriff am 25.07.2023).

Näther, U. (2005). Zur Geschichte des Glücksspiels. (<https://gluecksspiel.uni-hohenheim.de/fileadmin/einrichtungen/gluecksspiel/Sucht/Naether.pdf>; letzter Zugriff am 24.04.2023).

Bilder

S. 18: wpadington / stock.adobe.com

1.4 Automaten

Text

Brandenburgische Spielbanken GmbH. (<https://www.bbsb.de/brandenburgische-spielbanken/automatenspiel/>; letzter Zugriff am 25.07.23).

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. (<https://www.check-dein-spiel.de/gluecksspiele/online-gluecksspiele/>; letzter Zugriff am 29.06.2023).

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. (<https://www.check-dein-spiel.de/gluecksspiele/spielautomaten/>; letzter Zugriff am 29.06.2023).

Drückglück. Online Slots. (<https://www.drueckglueck.de/blog/slots/kategorien/>; letzter Zugriff am 25.07.23).

Kunst-und-können. Ein Blog über Grafikdesign. (<http://www.kunst-und-koennen.de/2018/02/13/wie-das-design-von-spielautomaten-die-menschen-anspricht/>; letzter Zugriff am 25.07.23).

Landgraf, K. (2019). Die neue Generation der Geldspielgeräte nach der sechsten (und siebten) Verordnung zur Änderung der Spielverordnung. *Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht*. 3/4. 240-244.

Lucas, A. F. & Singh A. K. (2011). Estimating the Ability of Gamblers to Detect Differences in the Payback Percentages of Reel Slot Machines: A Closer Look at the Slot Player Experience. *UNLV Gaming Research & Review Journal*. 15. 1. 17-36.

Lucas, A. F. & Spilde, K. (2019). A deeper look into the relationship between house advantage and reel slot performance. *Cornell Hospitality Quarterly*. 60. 3. 270-279.

Merkel, M. (2010). Einarmige Banditen im Sozialismus. Wie das Automatenglücksspiel in der DDR etabliert werden sollte. In: Zahlmann, S. (Hg.). *Wie im Westen, nur anders. Medien in der DDR*. 369-377. Berlin: Panama.

Meyer, G. (2019). Neu zugelassene Geldspielautomaten umgehen die Vorgaben der Spielverordnung. *Gewerbearchiv* 5. 184-188.

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

Näther, U. (2005). Zur Geschichte des Glücksspiels. (<https://gluecksspiel.uni-hohenheim.de/fileadmin/einrichtungen/gluecksspiel/Sucht/Naether.pdf>; letzter Zugriff am 24.04.2023).

Sucht.Hamburg. (<https://www.automatisch-verloren.de/de/gluecksspiel/unterschiedliche-gluecksspielarten/geldspielgeraete-in-spielhallen-und-gaststaetten?format=html>, letzter Zugriff am 29.06.2023).

Abbildungen

[A]

Meyer, G. (2023). Glücksspiel – Zahlen und Fakten. In: Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e. V. (Hg.). *DHS Jahrbuch Sucht 2023*, Lengerich: Pabst Science Publishers. 89-110. (https://www.dhs.de/fileadmin/user_upload/pdf/Jahrbuch_Sucht/JBSucht2023_So89_Kapitel2-4_Korrektur2.pdf; letzter Zugriff am 02.08.2023).

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

Spielverordnung. (<https://www.gesetze-im-internet.de/spielv/>; letzter Zugriff am 27.07.2023).

[B]

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. (<https://www.check-dein-spiel.de/gluecksspiele/spielautomaten/>; letzter Zugriff am 29.06.2023).

Lucas, A. F. & Singh A. K. (2011). Estimating the Ability of Gamblers to Detect Differences in the Payback Percentages of Reel Slot Machines: A Closer Look at the Slot Player Experience. *UNLV Gaming Research & Review Journal*. 15. 1. 17-36.

Lucas, A. F. & Spilde, K. (2019). A deeper look into the relationship between house advantage and reel slot performance. *Cornell Hospitality Quarterly*. 60. 3. 270-279.

Sucht.Hamburg. (<https://www.automatisch-verloren.de/de/gluecksspiel/unterschiedliche-gluecksspielarten/geldspielgeraete-in-spielhallen-und-gaststaetten?format=html>; letzter Zugriff am 29.06.2023).

[C]

Deutscher Bundesrat. 2014. BR DR 437/13 (Beschluss).

Glücksspielstaatsvertrag 2021. (https://mi.sachsen-anhalt.de/fileadmin/Bibliothek/Politik_und_Verwaltung/MI/MI/3_Themen/Gluecksspiel/201029_Gluecksspielstaatsvertrag_2021_-_Druckfassung.pdf; letzter Zugriff: 02.08.2023).

Landgraf, K. (2019). Die neue Generation der Geldspielgeräte nach der sechsten (und siebten) Verordnung zur Änderung der Spielverordnung. *Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht*. 3/4. 240-244.

Landtag Schleswig-Holstein. Gesetz zur Neuordnung des Glücksspiels (Glücksspielgesetz) vom 20. Oktober 2011. (<https://www.gesetze-rechtsprechung.sh.juris.de/bssh/document/jlr-GISpielG-SHrahamen>; gültig bis zum 8.2.2013; letzter Zugriff am 17.04.2023).

Merkel, M. (2010). Einarmige Banditen im Sozialismus. Wie das Automatenglücksspiel in der DDR etabliert werden sollte. In: Zahlmann, S. (Hg.). *Wie im Westen, nur anders. Medien in der DDR*. 369-377. Berlin: Panama.

Meyer, G. (2019). Neu zugelassene Geldspielautomaten umgehen die Vorgaben der Spielverordnung. *Gewerbearchiv* 5. 184-188.

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

Näther, U. (2005). Zur Geschichte des Glücksspiels. (<https://gluecksspiel.uni-hohenheim.de/fileadmin/einrichtungen/gluecksspiel/Sucht/Naether.pdf>; letzter Zugriff am 24.04.2023).

Bild

S. 21: Erik Mclean / unsplash.com

1.5 Glücksspiele im Kasino

Text

Bosch, K. (Reprint 2018). *Glücksspiele. Chancen und Risiken*. München, Wien: R. Oldenbourg.

Bundesverband deutscher Spielbanken. *Spielbankrecht: Konzessioniertes Glücksspiel*. (<http://bupris.de/konzessioniertes-gluecksspiel/historie/>; letzter Zugriff am 10.07.2023).

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e. V. (Hg.) (2022). *Pathologisches Glücksspielen. Suchtmedizinische Reihe*. Bd 6.

Hoffmann, D. (1995). *Kultur- und Kunstgeschichte der Spielkarte*. Marburg: Jonas.

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

Meyer, G. & Hayer, T. (2008). *Poker – Glücksspiel mit Geschicklichkeitsanteil und Suchtpotential*. *Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht*. 2008. 153-160.

Meyer, G. et al. (2013). Is poker a game of skill or chance? A quasi-experimental study. *Journal of Gambling Studies*. 29. 535-550.

Näther, U. (2005). Zur Geschichte des Glücksspiels. (<https://gluecksspiel.uni-hohenheim.de/fileadmin/einrichtungen/gluecksspiel/Sucht/Naether.pdf>); letzter Zugriff am 24.04.2023).

Abbildungen

[A]

Bundesverband deutscher Spielbanken. Spielbankrecht: Konzessioniertes Glücksspiel. (<http://bupris.de/konzessioniertes-gluecksspiel/historie/>); letzter Zugriff am 10.07.2023).

Hoffmann, D. (1995). Kultur- und Kunstgeschichte der Spielkarte. Marburg: Jonas Verlag.

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

Näther, U. (2005). Zur Geschichte des Glücksspiels. (<https://gluecksspiel.uni-hohenheim.de/fileadmin/einrichtungen/gluecksspiel/Sucht/Naether.pdf>); letzter Zugriff am 24.04.2023).

Bilder

S. 23, links unten: Aerial Mike / stock.adobe.com

S. 23, rechts unten: Netfalls / stock.adobe.com

1.6 Blick in die Zukunft

Text

Anstötz, R. & Krüper, J. (2023). Rechtliche Überlegungen zum (simulierten) Online-Glücksspiel. BzKJAKTUELL. 1. 8-12.

Brooks, G. A. & Clark, L. (2019). Associations between loot box use, problematic gaming and gambling, and gambling-related cognitions. Addictive Behaviors. 96. S. 26-34.

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. (<https://www.checkdein-spiel.de/gluecksspiele/boersenspekulationen/>); letzter Zugriff am 21.07.2023).

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. (<https://www.checkdein-spiel.de/infos/faq/ist-spekulation-mit-aktion-oder-bitcoin-vergleichbar-mit-gluecksspiel/>); letzter Zugriff am 21.07.2023).

Casino City. (<https://www.casinocity.com/>); letzter Zugriff am 12.07.2023).

Deutscher Sportwettenverband. (<https://www.dosb.de/ueber-uns/esport>); letzter Zugriff am 10.08.2023).

Gebhardt, I. & Korte, S. (Hg.) (2018). Glücksspiel. Ökonomie, Recht, Sucht. Berlin/Boston: de Gruyter.

Hartmann, B. J. & Schaaf, H. (2022). Mindestabstände zwischen Spielhallen. Baden-Baden: Nomos.

Jung, S. et al. (Hg.: Handelsblatt Research Institute) (2017). Die Digitalisierung des Glücksspiels. (https://research.handelsblatt.com/assets/uploads/Gl%C3%BCcksspiel%20Studie2_20171024.pdf); letzter Zugriff am 10.08.2023).

Korte, S. (2018). § 24 Glücksspiel im und über Internet. In: Gebhardt, I. & Korte, S. Glücksspiel. Ökonomie, Recht, Sucht. 587-628. Berlin/Boston: de Gruyter.

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

Puhm, A. et al. (2020). Digitale Konvergenz - Glücksspielelemente in internetbasierten Anwendungen. Wien: Gesundheit Österreich.

Watson, S. et al. (2004). The legalization of Internet gambling: A consumer protection perspective. Journal of Public Policy and Marketing. 23. 2. 209-213.

Abbildungen

[A]

Casino City. (<https://www.casinocity.com/>); letzter Zugriff am 12.07.2023).

Watson, S. et al. (2004). The legalization of Internet gambling: A consumer protection perspective. Journal of Public Policy and Marketing. 23. 2. 209-213.

Bilder

S. 25, E-Sports: DisobeyArt / stock.adobe.com

S. 25, Daytrading: Michael / stock.adobe.com

S. 25, Lootboxen: James Thew / stock.adobe.com

S. 25, Virtual und Augmented Reality: nuclear_lilly / stock.adobe.com

2. Recht

Bild Kapiteltitlel

S. 26/27: Ingo Bartussek / stock.adobe.com

2.1 Historische Entwicklung

Text

Bundesgerichtshof. (2001). I ZR 172/99.

Dietlein, J. & Ruttig, M. (2022). Glücksspielrecht. 3. Aufl. München: Beck.

Fuchs, S. R. (2017). Das neue Glücksspielrecht unter besonderer Berücksichtigung von Online-Glücksspielen. Schriftenreihe zur Glücksspielforschung. 17. Berlin: Peter Lang.

Gebhardt, I. & Grüsser-Sinopoli, S. M. (Hg.). (2008). Glücksspiel in Deutschland - Ökonomie, Recht, Sucht. Berlin: De Gruyter.

Korzilius, S. (2005). „Asoziale“ und „Parasiten“ im Recht der SBZ/DDR - Randgruppen im Sozialismus zwischen Repression und Ausgrenzung. Köln: Böhlau.

Makswit, J.-A. (2015). Auswirkungen des Föderalismus im Glücksspielrecht. Berlin: Duncker & Humblot.

Merkel, M. (2010). Einarmige Banditen im Sozialismus - Wie das Automatenglücksspiel in der DDR etabliert werden sollte. In: Zahlmann, S. (Hg.). Wie im Westen, nur anders - Medien in der DDR. 369-377. Berlin: Panama.

Merkel, M. (o. J., 2009). Glücksspiel in der DDR. In: Häußner, U. & Merkel, M. (Hg.). Vergnügen in der DDR. 125-142. Berlin: Panama.

Neumann, K. (2019). Legitime Sozialdisziplinierung oder politische Repression? Die Strafverfolgung „asozialen Verhaltens“ in der DDR. Zeitschrift des Forschungsverbundes SED-Staat, 44, 207-214.

Oberstes Gericht der DDR. (1956). 3 Zst II 67/56. Urteil v. 16.11.1956. In: Neue Justiz. (1957). 59-60.

Oberverwaltungsgericht Sachsen. (2007). 3 BS 286/06.

Oberverwaltungsgericht Thüringen. (1999). 3 EO 939/97.

Postel, D. (2005). Der Begriff „Glücksspiel(monopol)“ und die Einheit der Rechtsordnung - JurPC-Web- Dok. 0071/2005.

Schütze, C. & Kalke, J. (2009). Die Spielverordnung - die rechtliche, suchtmedizinische und politische Diskussion über die Geldspielautomaten. Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht. 235-246.

Wöhr, A. & Wuketich, M. (Hg.). (2019). Multidisziplinäre Betrachtung des vielschichtigen Phänomens Glücksspiel - Festschrift zu Ehren des 65. Geburtstags von Prof. Dr. Tilman Becker. Wiesbaden: Springer.

Abbildungen

[A]

Bayerisches Gesetz- und Verordnungsblatt. (2012.) Erster Staatsvertrag zur Änderung des Staatsvertrages zum Glücksspielwesen in Deutschland (Erster Glücksspieländerungsstaatsvertrag - Erster GlüÄndStV). 12. 317-334.

Bayerisches Gesetz- und Verordnungsblatt. (1999). Gesetz über die vom Freistaat Bayern veranstalteten Lotterien und Wetten (Staatslotteriegesezt). 10. 226-227.

Bundesgesetzblatt I. (2014). Sechste Verordnung zur Änderung der Spielverordnung. 1678-1682.

Bundesgesetzblatt I. (2006). Gesetz zur Änderung des Grundgesetzes v. 28.08.2006. 41. 2034-2038.

Bundesgesetzblatt I. (1962). Verordnung über Spielgeräte und andere Spiele mit Gewinnmöglichkeit (SpielV) v. 26.2.1962. 9.3.1962. 8. 153-155.

Bundesgesetzblatt I. (1960). Viertes Bundesgesetz zur Änderung der Gewerbeordnung v. 5.2.1960. 10.2.1960. 6. 61-76.

Bundesgesetzblatt I. (1954). Verordnung zur Durchführung des § 33 d der Gewerbeordnung v. 27.4.1954. 30.4.1954. 112-113.

Bundesgesetzblatt I. (1953). StGB. 1.9.1953. 55. 1083-1130.

Bundesverfassungsgericht. (2006). 1 BvR 1054/01.

Deutscher Bundesrat. (2005). DR 655/05. Fünfte Verordnung zur Änderung der Spielverordnung.

Deutscher Bundesrat. (2005). DR 655-1-05. Ausschussempfehlung v. 4.10.2005.

DDR Gesetzblatt. (1970). Sonderdruck Nr. 680. Rennwett- und Lotteriegesezt (RennwLottG) in der Fassung vom 18. September 1970. 2.11.1970.

DDR Gesetzblatt I. (1990). Gewerbegesetz der DDR (GewG DDR) v. 6.3.1990. 16.3.1990. S. 138.

DDR Gesetzblatt I. (1979). Gesetz zur Änderung und Ergänzung straf- und strafverfahrensrechtlicher Bestimmungen und des Gesetzes zur

Bekämpfung von Ordnungswidrigkeiten (3. Strafrechtsänderungsgesetz). 17. 2.7.1979. 139-146.

DDR Gesetzblatt I. (1968). Strafgesetzbuch der Deutschen Demokratischen Republik – StGB – v. 12. Januar 1968. 1. 22.1.1968. 1-96.

DDR Gesetzblatt II. (1968). Anordnung über die Bildung eines VEB Vereinigte Wettspielbetriebe v. 20. April 1968. 3.5.1968. 43. 253-254.

DDR Gesetzblatt II. (1963). Verordnung über die Bildung des VEB Vereinigte Lotteriebetriebe v. 23.3.1963. 11.4.1963. 31. 205-206.

Gesetzblatt Baden-Württemberg. (1982). Gesetz über Lotterien und Aussspielungen. 1982. S. 139.

Gesetz- und Verordnungsblatt für das Land Brandenburg. (2021). Staatsvertrag zur Neuregulierung des Glücksspielwesens in Deutschland. I. 6. 10.2.2021.

Gesetz- und Verordnungsblatt NRW. (2004). Staatsvertrag zum Lotteriewesen in Deutschland (Lotteriestaatsvertrag - LoStV). 26.6.2004. 315.

Gesetz- und Verordnungsblatt Sachsen-Anhalt. (2019). Dritter Staatsvertrag zur Änderung des Staatsvertrages zum Glücksspielwesen in Deutschland (Dritter Glücksspieländerungsstaatsvertrag - 3. GlüÄndStV) 19.11.2019. 924.

Hamburgisches Gesetz- und Verordnungsblatt. (2007). Staatsvertrag zum Glücksspielwesen in Deutschland (Glücksspielstaatsvertrag - GlüStV). 45. 18.12.2007.

Hessischer Landtag. (1988). DR 12/2540. Hessisches Spielbankgesetz v. 11.7.1988.

Ministerium der Justiz der Deutschen Demokratischen Republik. (1951). (Hg). Strafgesetzbuch (StGB) und andere Strafgesetze. Berlin: Deutscher Zentralverlag.

Verwaltungsgerichtshof Kassel. (2015). 8 B 1028/15.

2.2 Überblick

Text, Abbildungen

Glücksspielstaatsvertrag 2021, Ausführungs- und Glücksspielgesetze der Länder, Spielbankengesetze und -ordnungen, Spielhalleengesetze und -ordnungen. Übersicht: https://gluecksspiel.uni-hohenheim.de/regulierung#jfmulticontent_c228234-2; letzter Zugriff am 19.06.2023.

Bundesverfassungsgericht (2017): 1 BvR 1314/12, 1 BvR 1630/12, 1 BvR 1694/13, 1 BvR 1874/13.

Deutscher Ärztetag (117, 2014): Entschließung (III-01) - Herausforderungen im Öffentlichen Gesundheitsdienst.

Deutscher Bundestag, Wissenschaftliche Dienste. (2015): Ausarbeitung WD 9 - 3000 - 027/14: Die Gesundheitsdienstgesetze der Länder.

Deutscher Bundestag, Wissenschaftliche Dienste. (2014). Ausarbeitung WD 6 - 3000 - 200/14: Rechtsprechung zum Sozialstaatsprinzip und zu sozialen Grundrechten in Deutschland.

Dietlein, J. & Ruttig, M. (2022). Glücksspielrecht. 3. Aufl. München: Beck.

EuGH (2003): Urteil v. 6.11.2003 (C-243/01; Gambelli).

Heinze, F. (2011): Bauplanungsrechtliche Steuerungsinstrumente bei der Ansiedlung von Spielhallen in Städten und Gemeinden. (http://www.automatenwirtschaft.de/downloads/Dr_%20F_Heinze_zum_Baurecht.pdf; letzter Zugriff: 19.06.2023).

Landtag NRW, Parlamentarischer Beratungs- und Gutachterdienst. (2019). Überblick über die Spielbankgesetzgebung der Bundesländer.

Makswit, J.-A. (2015). Auswirkungen des Föderalismus im Glücksspielrecht. Berlin: Duncker & Humblot.

Reisig, V., & Kuhn, J. (2020). Öffentlicher Gesundheitsdienst (ÖGD) und Gesundheitsförderung. In: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) (Hg.). Leitbegriffe der Gesundheitsförderung und Prävention. Glossar zu Konzepten, Strategien und Methoden. (<https://doi.org/10.17623/BZGA:Q4-i081-2.0>; letzter Zugriff am 02.09.2023).

Riel, M. (2017): Die unterschiedliche Besteuerung privater Spielhallen und staatlicher Spielbanken aus unions- und verfassungsrechtlicher Perspektive. Wiesbaden: Kommunal- und Schul-Verlag.

Spitzenverbände der Krankenkassen und Rentenversicherungsträger (2001): Empfehlungen für die medizinische Rehabilitation bei Pathologischem Glücksspielen. In: Deutsche Rentenversicherung (2013): Vereinbarungen im Suchtbereich, Rehabilitation.

Stühler, H.-U. (2018): Die Zulässigkeit von Vergnügungsstätten nach der BauNVO und deren Steuerung nach § 9 BauGB. (https://gluecksspiel.uni-hohenheim.de/fileadmin/einrichtungen/gluecksspiel/Regulierung/Filderstaedter_Baurechtstage.pdf; letzter Zugriff am 19.06.2023).

Icons

[A]

S. 30: Image by new7ducks on www.freepik.com

2.3 Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder

Text, Abbildungen

Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder. (www.gluecksspiel-behoerde.de; letzter Zugriff am 03.08.2023).

Buchholz, S. (2023). Stand der Erlaubniserteilung für das Online-Glücksspiel. Die Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL). Vortrag auf dem 20. Symposium Glücksspiel - Universität Hohenheim. 14./15. März 2023.

Logo GGL

S. 32: Mit freundlicher Genehmigung der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder.

QR-Code

S. 33: Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder. (<https://www.bkms-system.com/ggl>; letzter Zugriff am 15.06.2023).

2.4 Gesetzlicher Spielerschutz - 1

Text

Dietlein, J. & Ruttig, M. (2022). Glücksspielrecht. 3. Aufl. München: Beck.

Hamacher, A. et al. (2022). Glücksspielrecht. Baden-Baden: Nomos.

Glücksspielstaatsvertrag 2021. (https://mi.sachsen-anhalt.de/fileadmin/Bibliothek/Politik_und_Verwaltung/MI/MI/3_Themen/Gluecksspiel/201029_Gluecksspielstaatsvertrag_2021_-_Druckfassung.pdf; letzter Zugriff: 02.08.2023).

Oberste Glücksspielaufsichtsbehörden (2017). Staatsvertrag zum Glücksspielwesen in Deutschland: Evaluationsbericht der obersten Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder nach § 32 GlüStV v. 28.4.2017.

Abbildungen

[A] - [E]

Glücksspielstaatsvertrag 2021. (https://mi.sachsen-anhalt.de/fileadmin/Bibliothek/Politik_und_Verwaltung/MI/MI/3_Themen/Gluecksspiel/201029_Gluecksspielstaatsvertrag_2021_-_Druckfassung.pdf; letzter Zugriff: 02.08.2023).

Icons

[B]

S. 34: Vecteezy - FaisalFaisal puzzle-pieces

[C]

S. 35: Alvaro_cabrera / www.freepik.com

[D]

S. 35: www.freepik.com

[E]

S. 35: www.freepik.com

2.5 Gesetzlicher Spielerschutz - 2

Text, Abbildungen

Eigene Recherche: Glücksspielstaatsvertrag 2021, Ausführungsgesetze zum Glücksspielstaatsvertrag, Spielbankgesetze, Spielbankordnungen, Spielhallengesetze, Online-Kasinogesetze, Spielverordnung. (Übersicht beispielhaft: Forschungsstelle Glücksspiel. Universität Hohenheim. <https://gluecksspiel.uni-hohenheim.de/regulierung>; letzter Zugriff am 02.08.2023).

Dietlein, J. & Ruttig, M. (2022). Glücksspielrecht. 3. Aufl. München: Beck.

Hamacher, A. et al. (2022). Glücksspielrecht. Baden-Baden: Nomos.

Icon

[A]

Würfel: <https://www.vectorportal.com>; cc40 <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Haus: Image by new7ducks on www.freepik.com

2.6 Gesetzlicher Jugendschutz

Text

Eigene Recherche: Gesetz zum Schutz der Jugend in der Öffentlichkeit, Jugendschutzgesetz, Lotteriestaatsvertrag, Glücksspielstaatsverträge, Spielbankgesetze, Spielbankordnungen, Spielhallengesetze, Spielverordnung, Gewerbeverordnung. (Übersicht beispielhaft: Forschungsstelle Glücksspiel. Universität Hohenheim. <https://gluecksspiel.uni-hohenheim.de/regulierung>; letzter Zugriff

am 02.08.2023. Vgl. auch: www.juris.de und parlamentarische Dokumentationssysteme der 16 Landtage).

Bundesverfassungsgericht. 1990. BvR 402/87. Entscheidung v. 27.11.1990.

Dietlein, J. & Ruttig, M. (2022). Glücksspielrecht. 3. Aufl. München: Beck.

Hamacher, A. et al. (2022). Glücksspielrecht. Baden-Baden: Nomos.

Liesching, M. (2022). Jugendschutzrecht. München: Beck.

Nikles, B. W. (2002). Immer komplexer: Die Entwicklung der rechtlichen Regelungen zum Jugendschutz. Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis. 119-125.

Nikles, B. W. et al. (2005). Jugendschutzrecht. 2. Aufl. Beck: München.

Roll, S. (2004). Das Glücksspiel im Spiegel des Gesetzes. Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis. 46-49.

Scholz R., Liesching, M. (2003). Jugendschutz. 4. Aufl. München: Beck.

Schütze, C. & Kalke J. (2015). Jugendschutz und jugendschutzspezifische Suchtprävention im Glücksspielbereich. Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht, 10, 206-211.

Ukrow, J. (2004). Jugendschutzrecht. München: Beck.

Abbildungen

[A]

Eigene Recherche: Gesetz zum Schutz der Jugend in der Öffentlichkeit, Jugendschutzgesetz, Lotteriestaatsvertrag, Glücksspielstaatsverträge, Spielbankgesetze, Spielbankordnungen, Spielhallengesetze, Spielverordnung, Gewerbeverordnung. (Übersicht beispielhaft: Forschungsstelle Glücksspiel. Universität Hohenheim. <https://gluecksspiel.uni-hohenheim.de/regulierung/>; letzter Zugriff am 02.08.2023. Vgl. auch: www.juris.de).

Nikles, B. W. (2002). Immer komplexer: Die Entwicklung der rechtlichen Regelungen zum Jugendschutz. Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis. 119-125.

Nikles, B. W. et al. (2005). Jugendschutzrecht. 2. Aufl. Beck: München.

Roll, S. (2004). Das Glücksspiel im Spiegel des Gesetzes. Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis. 46-49.

Scholz R., Liesching, M. (2003). Jugendschutz. 4. Aufl. München: Beck.

Ukrow, J. (2004). Jugendschutzrecht. München: Beck.

[B]

Eigene Recherche: Spielhallengesetze. (Vgl. parlamentarische Dokumentationssysteme der 16 Landtage).

2.7 Kritik der Rechtswirklichkeit

Text

Bayerischer Landtag (2012). Drucksache 16/11995. Erläuterungen zum Glücksspieländerungsstaatsvertrag 2012 v. 26.3.2012.

Behörden Spiegel (2020). Ausgabe 1. Beiträge zum Glücksspielwesen. Sonderausgabe zum Glücksspielneuregulierungsstaatsver-

trag vom Januar 2020. Stellungnahmen der Universitäten Bochum, Bremen, Dresden, Hamburg und Hohenheim.

Bühringer, G. et al. (2023). Wissenschaftliche Studie zur Vorbereitung der Evaluierung der Sechsten Verordnung zur Änderung der Spielverordnung. Dresden: Technische Universität.

Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (2017). Evaluierung der Sechsten Verordnung zur Änderung der Spielverordnung. Berlin.

Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (2021). Evaluierung der Sechsten Verordnung zur Änderung der Spielverordnung. Berlin.

Deutscher Bundesrat. (2014). BR 437/13 in Verbindung mit BR 437/13 (Beschluss). 6. Verordnung zur Änderung der Spielverordnung.

Deutscher Bundesrat. (2014). BR 471/14 in Verbindung mit BR 471/14 (Beschluss). 7. Verordnung zur Änderung der Spielverordnung.

Dietlein, J. & Ruttig, M. (2022). Glücksspielrecht. 3. Aufl. München: Beck.

Glücksspielstaatsvertrag 2021. (https://mi.sachsen-anhalt.de/fileadmin/Bibliothek/Politik_und_Verwaltung/MI/MI/3_Themen/Gluecksspiel/201029_Gluecksspielstaatsvertrag_2021_-_Druckfassung.pdf; letzter Zugriff: 02.08.2023).

Glücksspielstaatsvertrag 2012. (<http://gluecksspiel.uni-hohenheim.de/fileadmin/einrichtungen/gluecksspiel/Recht/GlueAendStv.pdf>; letzter Zugriff am 02.09.2023).

Glücksspielstaatsvertrag 2008. (<https://gluecksspiel.uni-hohenheim.de/fileadmin/einrichtungen/gluecksspiel/Staatsvertrag/GlueStv.pdf>; letzter Zugriff am 02.09.2023).

Hamacher, A. et al. (2022). Glücksspielrecht. Baden-Baden: Nomos. Technische Universität Dresden, Internetseite. (<https://tu-dresden.de/mn/psychologie/riskmanagement/forschung/gluecksspiel/projekte/laufende-studien/>; letzter Zugriff am 19.07.2023).

Landgraf, K. (2019). Die neue Generation der Geldspielgeräte nach der sechsten (und siebten) Verordnung zur Änderung der Spielverordnung. Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht. 3/4. 240-244.

Landtag NRW (2015). Hauptausschuss. Ausschussprotokoll AP 16/806 v. 22.1.2015.

Meyer, Gerhard (2019). Neu zugelassene Geldspielautomaten umgehen die Vorgaben der Spielverordnung. Gewerbearchiv. 5. S. 184-188.

Oberste Glücksspielaufsichtsbehörden (2017). Staatsvertrag zum Glücksspielwesen in Deutschland: Evaluationsbericht der obersten Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder nach § 32 GlüStV. 28.4.2017.

Trümper, J. (2021). Einblicke in den illegalen Glücksspielmarkt 2021. Feldstudie.

Trümper, F. (2022). Erweiterte Einblicke in den illegalen Glücksspielmarkt 2022.

Abbildungen

[A]

Behörden Spiegel (2020). Ausgabe 1. Beiträge zum Glücksspielwesen. Sonderausgabe zum Glücksspielneuregulierungsstaatsver-

trag vom Januar 2020. Stellungnahmen der Universitäten Bochum, Bremen, Dresden, Hamburg und Hohenheim.

[B]

Oberste Glücksspielaufsichtsbehörden (2017). Staatsvertrag zum Glücksspielwesen in Deutschland: Evaluationsbericht der obersten Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder nach § 32 GlüStV. 28.4.2017.

[C]

Bühringer, G. et al. (2023). Wissenschaftliche Studie zur Vorbereitung der Evaluierung der Sechsten Verordnung zur Änderung der Spielverordnung. Dresden: Technische Universität.

3. Ökonomie

Bild Kapiteltitlel

S. 42/43: Cezar Sampaio / unsplash.com

3.1 Anbieterstruktur

Text

Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (2023). Whitelist (Stand: 26. Juni 2023). (<https://www.gluecksspiel-behoerde.de/de/erlaubnisfaehigesgluecksspiel/whitelist>; letzter Zugriff am 20.07.2023).

Text, Abbildungen

Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (2023). Jahresbericht 01.07.2021 – 31.12.2022. (https://www.gluecksspiel-behoerde.de/images/pdf/jahresberichte/Jahresbericht_Gemeinsame_Gluecksspielbehoerde_der_Laender_2021-2022.pdf; letzter Zugriff am 19.07.2023).

Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2016). Jahresreport 2015 der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder. Der deutsche Glücksspielmarkt 2015 – Eine ökonomische Darstellung. (https://www.im.nrw/sites/default/files/media/document/file/gs_Jahrsreport2015.pdf; letzter Zugriff am 08.08.2023).

Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2018). Jahresreport 2016 der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder. Der deutsche Glücksspielmarkt 2016 – Eine ökonomische Darstellung. (<https://www.im.nrw/sites/default/files/media/document/file/Jahresreport%20der%20GI%C3%BCksspielaufsichtsbeh%C3%B6rden%20oder%20L%C3%A4nder%202016.pdf>; letzter Zugriff am 07.08.2023).

Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2018). Jahresreport 2017 der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder. Der deutsche Glücksspielmarkt 2017 – Eine ökonomische Darstellung. (https://innen.hessen.de/sites/innen.hessen.de/files/2021-06/jahresreport_2017.pdf; letzter Zugriff am 07.08.2023).

Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2019). Jahresreport 2018 der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder. Der deutsche Glücksspielmarkt 2018 – Eine ökonomische Darstellung. (https://innen.hessen.de/sites/innen.hessen.de/files/2021-06/jahresreport_2018.pdf; letzter Zugriff am 07.08.2023).

Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2020). Jahresreport 2019 der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder. Der deutsche Glücks-

pielmarkt 2019 – Eine ökonomische Darstellung. (https://www.im.nrw/system/files/media/document/file/gs_jahrsreport2019.pdf; letzter Zugriff am 07.08.2023).

Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2021). Jahresreport 2020 der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder. Der deutsche Glücksspielmarkt 2020 – Eine ökonomische Darstellung. (https://innen.hessen.de/sites/innen.hessen.de/files/2021-12/jahresreport_2020.pdf; letzter Zugriff am 19.07.2023)

Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2022). Jahresreport 2021 der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder. Der deutsche Glücksspielmarkt 2021 – Eine ökonomische Darstellung; (https://innen.hessen.de/sites/innen.hessen.de/files/2022-12/jahresreport_2021_0.pdf; letzter Zugriff am 19.07.2023).

3.2 Einsätze und Bruttospielerträge

Text

Herrmann, K. (2020). Sportwetten – Im Spannungsfeld zwischen Illusion, Risiko und Rationalität. Eine empirische Untersuchung zum sportbezogenem Wettverhalten. Dissertation an der Fakultät HW Empirische Humanwissenschaften der Universität des Saarlandes.

Meyer, G. (2023). Glücksspiel – Zahlen und Fakten. In: Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V. (Hg.). DHS Jahrbuch Sucht 2023. Lengerich: Pabst Science Publishers. 89-110. (https://www.dhs.de/fileadmin/user_upload/pdf/Jahrbuch_Sucht/JBSucht2023_So89_Kapitel2-4_Korrektur2.pdf; letzter Zugriff am 02.08.2023).

Text, Abbildungen

Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (2023). Jahresbericht 01.07.2021 – 31.12.2022. (https://www.gluecksspiel-behoerde.de/images/pdf/jahresberichte/Jahresbericht_Gemeinsame_Gluecksspielbehoerde_der_Laender_2021-2022.pdf; letzter Zugriff am 19.07.2023).

Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2016). Jahresreport 2015 der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder. Der deutsche Glücksspielmarkt 2015 – Eine ökonomische Darstellung. (https://www.im.nrw/sites/default/files/media/document/file/gs_Jahrsreport2015.pdf; letzter Zugriff am 08.08.2023).

Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2018). Jahresreport 2016 der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder. Der deutsche Glücksspielmarkt 2016 – Eine ökonomische Darstellung. (<https://www.im.nrw/sites/default/files/media/document/file/Jahresreport%20der%20GI%C3%BCksspielaufsichtsbeh%C3%B6rden%20oder%20L%C3%A4nder%202016.pdf>; letzter Zugriff am 07.08.2023).

Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2018). Jahresreport 2017 der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder. Der deutsche Glücksspielmarkt 2017 – Eine ökonomische Darstellung. (https://innen.hessen.de/sites/innen.hessen.de/files/2021-06/jahresreport_2017.pdf; letzter Zugriff am 07.08.2023).

Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2019). Jahresreport 2018 der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder. Der deutsche Glücksspielmarkt 2018 – Eine ökonomische Darstellung. (https://innen.hessen.de/sites/innen.hessen.de/files/2021-06/jahresreport_2018.pdf; letzter Zugriff am 07.08.2023).

Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2020). Jahresreport 2019 der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder. Der deutsche Glücksspielmarkt 2019 – Eine ökonomische Darstellung. (https://www.im.nrw/system/files/media/document/file/gs_jahresreport2019.pdf; letzter Zugriff am 07.08.2023).

Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2021). Jahresreport 2020 der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder. Der deutsche Glücksspielmarkt 2020 – Eine ökonomische Darstellung. (https://innen.hessen.de/sites/innen.hessen.de/files/2021-12/jahresreport_2020.pdf; letzter Zugriff am 19.07.2023)

Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2022). Jahresreport 2021 der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder. Der deutsche Glücksspielmarkt 2021 – Eine ökonomische Darstellung; (https://innen.hessen.de/sites/innen.hessen.de/files/2022-12/jahresreport_2021_o.pdf; letzter Zugriff am 19.07.2023).

3.3 Marktanteile und Steuern

Text, Abbildungen

Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (2023). Jahresbericht 01.07.2021 – 31.12.2022. (https://www.gluecksspiel-behoerde.de/images/pdf/jahresberichte/Jahresbericht_Gemeinsame_Gluecksspielbehoerde_der_Laender_2021-2022.pdf; letzter Zugriff am 19.07.2023).

Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2016). Jahresreport 2015 der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder. Der deutsche Glücksspielmarkt 2015 – Eine ökonomische Darstellung. (https://www.im.nrw/sites/default/files/media/document/file/gs_Jahresreport2015.pdf; letzter Zugriff am 08.08.2023).

Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2018). Jahresreport 2016 der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder. Der deutsche Glücksspielmarkt 2016 – Eine ökonomische Darstellung. (<https://www.im.nrw/sites/default/files/media/document/file/Jahresreport%20der%20Gl%C3%BCcksspielaufsichtsbeh%C3%B6rden%20oder%20L%C3%A4nder%202016.pdf>; letzter Zugriff am 07.08.2023).

Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2018). Jahresreport 2017 der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder. Der deutsche Glücksspielmarkt 2017 – Eine ökonomische Darstellung. (https://innen.hessen.de/sites/innen.hessen.de/files/2021-06/jahresreport_2017.pdf; letzter Zugriff am 07.08.2023).

Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2019). Jahresreport 2018 der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder. Der deutsche Glücksspielmarkt 2018 – Eine ökonomische Darstellung. (https://innen.hessen.de/sites/innen.hessen.de/files/2021-06/jahresreport_2018.pdf; letzter Zugriff am 07.08.2023).

Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2020). Jahresreport 2019 der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder. Der deutsche Glücksspielmarkt 2019 – Eine ökonomische Darstellung. (https://www.im.nrw/system/files/media/document/file/gs_jahresreport2019.pdf; letzter Zugriff am 07.08.2023).

Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2021). Jahresreport 2020 der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder. Der deutsche Glücksspielmarkt 2020 – Eine ökonomische Darstellung. (https://innen.hessen.de/sites/innen.hessen.de/files/2021-12/jahresreport_2020.pdf; letzter Zugriff am 19.07.2023)

Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2022). Jahresreport 2021 der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder. Der deutsche Glücksspielmarkt 2021 – Eine ökonomische Darstellung; (https://innen.hessen.de/sites/innen.hessen.de/files/2022-12/jahresreport_2021_o.pdf; letzter Zugriff am 19.07.2023).

3.4 Werbung

Text

Blaue, A. (2018). § 6 Die Position des privaten Rundfunks zur Glücksspielregulierung. In: Gebhardt, I. & Korte, S. Glücksspiel. Ökonomie, Recht, Sucht. Berlin/Boston: de Gruyter. S. 119-132.

Bronder, T. (2020). Spiel, Zufall und Kommerz. Theorie und Praxis des Spiels um Geld zwischen Mathematik, Recht und Realität. Berlin/Heidelberg: Springer.

Fiedler, I. et al. (2018). Die Konvergenz von Gaming und Gambling. Eine angebotsseitige Marktanalyse mit rechtspolitischen Empfehlungen. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (2023). Jahresbericht 01.07.2021 – 31.12.2022. (https://www.gluecksspiel-behoerde.de/images/pdf/jahresberichte/Jahresbericht_Gemeinsame_Gluecksspielbehoerde_der_Laender_2021-2022.pdf; letzter Zugriff am 19.07.2023).

Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (2023). Whitelist (Stand: 26. Juni 2023). (<https://www.gluecksspiel-behoerde.de/erlaubnisfaehigesgluecksspiel/whitelist>; letzter Zugriff am 20.07.2023).

Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2022). Jahresreport 2021 der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder. Der deutsche Glücksspielmarkt 2021 – Eine ökonomische Darstellung. (https://innen.hessen.de/sites/innen.hessen.de/files/2022-12/jahresreport_2021_o.pdf; letzter Zugriff am 19.07.2023).

Herrmann, K. (2020). Sportwetten – Im Spannungsfeld zwischen Illusion, Risiko und Rationalität. Eine empirische Untersuchung zum sportbezogenem Wettverhalten. Dissertation an der Fakultät HW Empirische Humanwissenschaften der Universität des Saarlandes.

Meyer, G. & Hayer, T. (2008). Poker – Glücksspiel mit Geschicklichkeitsanteil und Suchtpotential. Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht, 153-160.

Muschenich, D. (2023). Wetten, dass Geld nicht stinkt. taz v. 07.04.2023. (<https://taz.de/Wettanbieter-im-Fussball-Business/!5923176/>; letzter Zugriff am 24.07.2023).

Zendle, D. (2020). Beyond loot boxes: a variety of gambling-like practices in video games are linked to both problem gambling and disordered gaming. PeerJ 8:e9466. (<http://doi.org/10.7717/peerj.9466>).

Abbildungen

[A]

Research tools (2016). Studiensteckbrief Werbemarktanalyse Glücksspiel 2016. Trends – Benchmarks – Strategien. (https://research-tools.net/wp-content/uploads/Studiensteckbrief_Werbemarktanalyse-Gluecksspiel-2016.pdf; letzter Zugriff am 03.08.2023).

Research tools (2017). Studiensteckbrief Werbemarktanalyse Glücksspiel 2017. Trends – Benchmarks – Strategien. (https://research-tools.net/wp-content/uploads/Studiensteckbrief_Werbemarktanalyse-Gl%C3%BCcksspiel-2017.pdf; letzter Zugriff am 03.08.2023).

Research tools (2019). Studiensteckbrief Werbemarktanalyse Glücksspiel 2019. Trends – Benchmarks – Strategien. (https://research-tools.net/wp-content/uploads/Studiensteckbrief_Werbemarktanalyse-Gl%C3%BCcksspiel-2019.pdf; letzter Zugriff am 03.08.2023).

Research tools (2020). Studiensteckbrief Werbemarktanalyse Glücksspiel 2020. Trends – Benchmarks – Strategien. (https://research-tools.net/wp-content/uploads/Studiensteckbrief_Werbemarktanalyse-Gl%C3%BCcksspiel-2020.pdf; letzter Zugriff am 03.08.2023).

Research tools (2021). Studiensteckbrief Werbemarktanalyse Glücksspiel 2021. Werbeausgaben für 170 Marken über 5 Jahre. (https://research-tools.net/wp-content/uploads/Studiensteckbrief_Werbemarktanalyse-Gluecksspiel-2021.pdf; letzter Zugriff am 03.08.2023).

Research tools (2022). Studiensteckbrief Werbemarktanalyse Glücksspiel 2022. Werbeausgaben für 170 Marken über 5 Jahre. (https://research-tools.net/wp-content/uploads/Studiensteckbrief_Werbemarktanalyse-Gluecksspiel-2022_.pdf; letzter Zugriff am 03.08.2023).

Bilder

S. 50: Master1305 / stock.adobe.com

S. 51: Małgorzata Walkowska / stock.adobe.com

4. Glücksspielteilnahme

Bild Kapiteltitle

S. 52/53: Zoe / stock.adobe.com

4.1 Bevölkerungsteilnahme

Text

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

Banz, M. & Lang, P. (2017). Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2017 und Trends. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung.

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2008). Glücksspielverhalten und problematisches Glücksspielen in Deutschland 2007. Ergebnisse einer Repräsentativbefragung. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung.

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2010). Glücksspielverhalten in Deutschland 2007 und 2009. Ergebnisse aus zwei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung.

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2012). Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse aus drei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen 2007, 2009 und 2011. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung.

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. (2014). Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2013 und Trends.

Buth, S. et al. (2022). Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogene Probleme in der Bevölkerung - Ergebnisse des Glücksspiel-Survey 2021. Hamburg: ISD-Hamburg.

Haß, W. & Lang, P. (2016). Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2015 und Trends. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung.

Abbildungen

[A]

Buth, S. et al. (2022). Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogene Probleme in der Bevölkerung - Ergebnisse des Glücksspiel-Survey 2021. Hamburg: ISD-Hamburg.

[B]

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

Banz, M. & Lang, P. (2017). Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2017 und Trends. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung.

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2008). Glücksspielverhalten und problematisches Glücksspielen in Deutschland 2007. Ergebnisse einer Repräsentativbefragung. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung.

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2010). Glücksspielverhalten in Deutschland 2007 und 2009. Ergebnisse aus zwei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung.

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2012). Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse aus drei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen 2007, 2009 und 2011. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung.

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. (2014). Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2013 und Trends.

Haß, W. & Lang, P. (2016). Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2015 und Trends. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung.

[C]

Buth, S. et al. (2022). Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogene Probleme in der Bevölkerung - Ergebnisse des Glücksspiel-Survey 2021. Hamburg: ISD-Hamburg. Sonderauswertung.

[D]

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

Banz, M. & Lang, P. (2017). Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2017 und Trends. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung.

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2008). Glücksspielverhalten und problematisches Glücksspielen in Deutschland 2007. Ergebnisse einer Repräsentativbefragung. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung.

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2010). Glücksspielverhalten in Deutschland 2007 und 2009. Ergebnisse aus zwei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung.

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2012). Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse aus drei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen 2007, 2009 und 2011. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung.

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. (2014). Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2013 und Trends.

Haß, W. & Lang, P. (2016). Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2015 und Trends. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung.

Bild

S. 54: smuki / stock.adobe.com

4.2 Teilnahme an Glücksspielen 2021-1

Text

Buth, S. et al. (2022). Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogene Probleme in der Bevölkerung - Ergebnisse des Glücksspiel-Survey 2021. Hamburg: ISD-Hamburg.

Abbildungen

[A] - [F]

Buth, S. et al. (2022). Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogene Probleme in der Bevölkerung - Ergebnisse des Glücksspiel-Survey 2021. Hamburg: ISD-Hamburg.

4.3 Teilnahme an Glücksspielen 2021-2

Text

Buth, S. et al. (2022). Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogene Probleme in der Bevölkerung - Ergebnisse des Glücksspiel-Survey 2021. Hamburg: ISD-Hamburg. Z. T. Sonderauswertung.

Abbildungen

[A] - [D]

Buth, S. et al. (2022). Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogene Probleme in der Bevölkerung - Ergebnisse des Glücksspiel-Survey 2021. Hamburg: ISD-Hamburg.

Icons

S. 58: Thumb Up Vektoren von Vecteezy:
<https://de.vecteezy.com/gratis-vektor/thumb-up>

4.4 COVID-19 und Glücksspielteilnahme

Text

Brodeur, M. et al. (2021). Gambling and the COVID-19 pandemic: a scoping review. *Progress in Neuropsychopharmacology & Biological Psychiatry*. 111. 110389.

Brosowski, T. & Hayer, T. (2021). Klienten*innendokumentation der ambulanten Glücksspielsuchberatungen in Niedersachsen 2020. Bremen: Universität Bremen.

Georgiadou, E. et al. (2021). Changes in gambling behavior during the COVID-19 lockdown in Germany. *International Gambling Studies*. 22. 45-62.

Gunstone, B. et al. (2020). The impact of the COVID19 lockdown on gambling behaviour, harms and demand for treatment and support. On Behalf of GambleAware. London. (<https://www.begambleaware.org/sites/default/files/2020-12/yougov-covid-19-report.pdf>; letzter Zugriff am 30.03.2023).

Hakansson, A. (2021). Changes of Gambling Patterns during COVID-19 in Sweden, and Potential for Preventive Policy Changes. A Second Look Nine Months into the Pandemic. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 18. 2342.

Hodgins, D. & Stevens, R. (2021). The impact of COVID-19 on gambling and gaming disorder: emerging data. *Current Opinion in Psychiatry*. 33. 332-343.

Kalke J. et al. (2022). Parameters for change in offline gambling behavior after the first COVID-19 lockdown in Germany. *Frontiers in Psychology*. 13. 857234.

Quinn, A. et al. (2022). COVID-19 and resultant restrictions on gambling behaviour. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*. 143. 104932.

Shaw, C. et al. (2021). Gambling in Canada During the COVID Lockdown: Prospective National Survey. *Journal of Gambling Studies*. 38. 371-396.

Schütze C. et al. (2023) Lockdown und der Wechsel ins Online-Glücksspiel. Das Glücksspielverhalten von Kasino- und Automaten-spielern sowie Sportwettern in der Phase des ersten COVID-19-Lockdowns in Deutschland. *Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht*. 18. 22-29.

Abbildungen

[A]

Public Health England (2021). The impact of COVID-19 on gambling behaviour and associated harms. A rapid review. London. (https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/1020748/Gambling_review_COVID_report.pdf; letzter Zugriff am 30.03.2023).

Georgiadou, E. et al. (2021). Changes in gambling behavior during the COVID-19 lockdown in Germany. *International Gambling Studies*. 22. 45-62.

Shaw, C. et al. (2021). Gambling in Canada During the COVID Lockdown: Prospective National Survey. *Journal of Gambling Studies*. 38. 371-396.

Xuereb, S. et al. (2021). Substitution behaviors among casino gamblers during COVID-19 precipitated casino closures. *International Gambling Studies*. 21. 411-425.

[B]

Georgiadou, E. et al. (2021). Changes in gambling behavior during the COVID-19 lockdown in Germany. *International Gambling Studies*. 22. 45-62.

[C] - [E]

Schütze C. et al. (2023). Lockdown und der Wechsel ins Online-Glücksspiel. Das Glücksspielverhalten von Kasino- und Automaten-spielern sowie Sportwetterern in der Phase des ersten COVID-19-Lockdowns in Deutschland. *Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht*. 18. 22-29.

5. Glücksspielsucht

Bild Kapiteltitle

S. 62/63: blend11.photo / stock.adobe.com

5.1 Suchttrias

Text

Griffiths, M. et al. (2009). Problem gambling: A European perspective. In: Meyer, G. et al. (Hg.). *Problem gambling in Europe: Challenges, prevention, and interventions*. xix-xxix. New York: Springer.

Hayer, T. et al. (2018/2019). Glücksspiele und Glücksspielsucht: Ausgewählte Forschungsbefunde und Herausforderungen für das Sucht Hilfesystem. *Rausch: Wiener Zeitschrift für Suchttherapie*. 7/8. 340-348.

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

Abbildungen

[A]

Hayer, T., nach: Meyer G. & Bachmann, M. (2017). *Spielsucht: Ursachen, Therapie und Prävention von glücksspielbezogenem Suchtverhalten*. Berlin: Springer.

Bild

S. 64: Digitalpress / stock.adobe.com

5.2 Glücksspielstörungen

Text

American Psychiatric Association (APA) / Falkai, P. et al (Hg.) (2015). *Diagnostisches und Statistisches Manual Psychischer Störungen DSM-5*. Göttingen: Hogrefe.

Buth, S. et al. (2022). Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogene Probleme in der Bevölkerung - Ergebnisse des Glücksspiel-Survey 2021. Hamburg: ISD-Hamburg.

Hayer, T. et al. (2014). Glücksspielsucht. In: Mann, K. (Hg.). *Verhaltens-süchte: Grundlagen, Diagnostik, Therapie, Prävention*. 11-31. Berlin: Springer.

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

Abbildungen

[A]

American Psychiatric Association (APA) / Falkai, P. et al (Hg.) (2015). *Diagnostisches und Statistisches Manual Psychischer Störungen DSM-5*. Göttingen: Hogrefe.

Bild

S. 66: Eduardo Accornti / stock.adobe.com

5.3 Screening-Instrumente

Text

Gebauer, L. et al. (2010). Optimizing DSM-IV classification accuracy: A brief bio-social screen for gambling disorders among the general household population. *Canadian Journal of Psychiatry*. 55. 82-90.

Hayer, T. et al. (2016). FGP-J: Fragebogen zu glücksspielbezogenen Problem-men im Jugendalter. Göttingen: Hogrefe.

Hayer, T. et al. (2014). Glücksspielsucht. In: Mann, K. (Hg.). *Verhaltens-süchte: Grundlagen, Diagnostik, Therapie, Prävention*. 11-31. Berlin: Springer.

Meyer, G. & Bachmann, M. (2017). *Spielsucht: Ursachen, Therapie und Prävention von glücksspiel-bezogenem Suchtverhalten* (4. Aufl.). Berlin: Springer.

Petry, J. & Baulig, T. (1995). *Kurzfragebogen zum Glücksspielverhalten*. Münchwies: Psychosomatische Fachklinik Münchwies.

Premper, V. et al. (2007). Der Schweriner Fragebogen zum Glücksspielen. *Praxis Klinische Verhaltensmedizin und Rehabilitation*. 78. 244-249.

Abbildungen

[A]

Gebauer, L. et al. (2010). Optimizing DSM-IV classification accuracy: A brief bio-social screen for gambling disorders among the general household population. *Canadian Journal of Psychiatry*. 55. 82-90.

Hayer, T. et al. (2014). Glücksspielsucht. In: Mann, K. (Hg.). *Verhaltens-süchte: Grundlagen, Diagnostik, Therapie, Prävention*. 11-31. Berlin: Springer.

Meyer, G. & Bachmann, M. (2017). *Spielsucht: Ursachen, Therapie und Prävention von glücksspiel-bezogenem Suchtverhalten* (4. Aufl.). Berlin: Springer.

Bilder

S. 69, oben: boyhey / stock.adobe.com

S. 69, unten: PheelingsMedia / stock.adobe.com

5.4 Prävalenzen Glücksspielstörungen

Text

Buth, S. et al. (2022). Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogene Probleme in der Bevölkerung - Ergebnisse des Glücksspiel-Survey

2021. Hamburg: Institut für Interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD).

Meyer, G. et al. (2023). Problem gambling in Germany: Results of a mixed-mode population survey in 2021. *International Gambling Studies*. doi:10.1080/14459795.2023.2182337

Abbildungen

[A] - [E]

Buth, S. et al. (2022). Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogene Probleme in der Bevölkerung - Ergebnisse des Glücksspiel-Survey 2021. Hamburg: Institut für Interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD).

5.5 Glücksspielverhalten im Jugendalter

Text

Calado, F. et al. (2017). Prevalence of adolescent problem gambling: A systematic review of recent research. *Journal of Gambling Studies*. 33. 397-424.

Duven, E. et al. (2011). Problematisches Glücksspielverhalten bei Kindern und Jugendlichen in Rheinland-Pfalz. Mainz: Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie, Ambulanz für Spielsucht.

Hayer, T. (2012). Jugendliche und glücksspielbezogene Probleme: Risikobedingungen, Entwicklungsmodelle und Implikationen für präventive Handlungsstrategien. Frankfurt/M.: Peter Lang.

Hayer, T. (2018). Glücksspiele im Jugendalter: Aktuelle Forschungsbefunde zu Konsummustern und ihre Bedeutung für präventive Handlungsansätze. In: Österreichische Liga für Kinder- und Jugendgesundheit (Hrsg.). Bericht zur Lage der Kinder- und Jugendgesundheit in Österreich. S. 39-48. Wien.

Hayer, T. (2020). Jugendliche und Glücksspiele: Spielanreize und Suchtgefahren im Überblick. *Zeitschrift für Jugendkriminalrecht und Jugendhilfe*. 31. 30-36.

Hurrelmann, K. et al. (2003). Konsum von Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen - Verbreitung und Prävention. Universität Bielefeld: Fakultät für Gesundheitswissenschaften.

Montiel, I. et al. (2021). Problematic online gambling among adolescents: A systematic review about prevalence and related measurement issues. *Journal of Behavioral Addictions*. 10. 566-586.

Müller, K. W. et al. (2014). Konsum von Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen: Verbreitung und Prävention. Mainz: Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie, Ambulanz für Spielsucht.

Abbildungen

[A]

Spielsuchtforum. (<http://www.spielsucht-forum.de> vom 21.06.2013). Nach: Hayer, T. (2016, 09. Mai). Online-Glücksspiele: Die zahlreichen Facetten des Online-Glücksspiels. Fachtagung "Glücksspiel und Medien: Alles (un-)möglich?!", Fachstelle für Sucht und Suchtprävention, Cloppenburg, Stiftung Edith Stein & Katholische Akademie Stapelfeld, Cloppenburg.

[B]

2003: Hurrelmann, K. et al. (2003). Konsum von Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen - Verbreitung und Prävention. Universität Bielefeld: Fakultät für Gesundheitswissenschaften.

2011: Duven, E. et al. (2011). Problematisches Glücksspielverhalten bei Kindern und Jugendlichen in Rheinland-Pfalz. Mainz: Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie, Ambulanz für Spielsucht.

2014: Müller, K. W. et al. (2014). Konsum von Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen: Verbreitung und Prävention. Mainz: Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie, Ambulanz für Spielsucht.

2018: Hayer, T. (2018). Glücksspiele im Jugendalter: Aktuelle Forschungsbefunde zu Konsummustern und ihre Bedeutung für präventive Handlungsansätze. In: Österreichische Liga für Kinder- und Jugendgesundheit (Hg.). Bericht zur Lage der Kinder- und Jugendgesundheit in Österreich. 39-48. Wien.

Bild

S. 72: picture-alliance / ZB / Nestor Bachmann

Icon

[B]

S. 73: www.freepik.com

5.6 Kognitive Verzerrungen und Werbung

Text

Bouguettaya, A. et al. (2020). The relationship between gambling advertising and gambling attitudes, intentions and behaviours: A critical and meta-analytic review. *Current Opinion in Behavioral Sciences*. 31. 89-101.

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2012). Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland: Ergebnisse aus drei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen 2007, 2009 und 2011. Köln. Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung.

Hayer, T. (2018). Werbung und Sportwetten - Eine kritische Auseinandersetzung aus suchtfachlicher Sicht. Wissenschaftliche Expertise im Auftrag des Arbeitskreises gegen Spielsucht Unna e.V.

Hayer, T. et al. (2020). Empfehlung zu Glücksspielwerbung während der Corona-Pandemie. *Sucht*. 66. 217-222.

Kalke, J. et al. (2018) Kognitive Verzerrungen bei pathologischen Sportwettlern im Vergleich mit Automatenspielern - eine Analyse unter Anwendung des Gamblers Beliefs Questionnaire. *Sucht*. 64. 21-28.

Labrador, F. J. et al. (2021). Exposure of adolescents and youth to gambling advertising: A systematic review. *Anales de Psicología*. 37. 1. 149-160.

McGrane, E. et al. (2023). What is the evidence that advertising policies could have an impact on gambling-related harms? A systematic umbrella review of the literature. *Public Health*. 215. 124-130.

Meyer, G. & Bachmann, M. (2017). Spielsucht. Ursachen, Therapie und Prävention von glücksspiel-bezogenem Suchtverhalten. Berlin: Springer.

Meyer, G. & Hayer, T. (2005). Das Gefährdungspotenzial von Lotterien und Sportwetten - Eine Untersuchung von Spielern aus Versorgungseinrichtungen. Düsseldorf: Ministerium für Arbeit, Gesundheit und Soziales des Landes Nordrhein-Westfalen.

Newall, P. W. et al. (2019). Gambling marketing from 2014 to 2018: A literature review. *Current Addiction Reports*. 6. 49-56.

Walker, M. B. (1992). *The psychology of gambling*. Oxford: Pergamon.

Abbildungen

[A]

Bouguettaya, A. et al. (2020). The relationship between gambling advertising and gambling attitudes, intentions and behaviours: A critical and meta-analytic review. *Current Opinion in Behavioral Sciences*. 31. 89-101.

Hayer, T. et al. (2020). Empfehlung zu Glücksspielwerbung während der Corona-Pandemie. *Sucht*. 66. 217-222.

Labrador, F. J. et al. (2021). Exposure of adolescents and youth to gambling advertising: A systematic review. *Anales de Psicología*. 37. 1. 149-160.

McGrane, E. et al. (2023). What is the evidence that advertising policies could have an impact on gambling-related harms? A systematic umbrella review of the literature. *Public Health*. 215. 124-130.

Newall, P. W. S. et al. (2019). Gambling marketing from 2014 to 2018: A literature review. *Current Addiction Reports*. 6. 49-56.

[B]

Hayer, T. (2018). Werbung und Sportwetten - Eine kritische Auseinandersetzung aus suchtfachlicher Sicht. *Wissenschaftliche Expertise im Auftrag des Arbeitskreises gegen Spielsucht Unna e.V.*

[C]

Bouguettaya, A. et al. (2020). The relationship between gambling advertising and gambling attitudes, intentions and behaviours: A critical and meta-analytic review. *Current Opinion in Behavioral Sciences*. 31. 89-101.

Hayer, T. (2018). Werbung und Sportwetten - Eine kritische Auseinandersetzung aus suchtfachlicher Sicht. *Wissenschaftliche Expertise im Auftrag des Arbeitskreises gegen Spielsucht Unna e.V.*

Hayer, T. et al. Empfehlung zu Glücksspielwerbung während der Corona-Pandemie. *Sucht*. 66. 217-222.

Kalke, J. et al. (2018) Kognitive Verzerrungen bei pathologischen Sportwettlern im Vergleich mit Automatenspielern - eine Analyse unter Anwendung des Gamblers Beliefs Questionnaire. *Sucht*. 64. 21-28.

Labrador, F. J. et al. (2021). Exposure of adolescents and youth to gambling advertising: A systematic review. *Anales de Psicología*. 37. 1. 149-160.

McGrane, E. et al. (2023). What is the evidence that advertising policies could have an impact on gambling-related harms? A systematic umbrella review of the literature. *Public Health*. 215. 124-130.

Meyer, G. & Bachmann, M. (2017). Spielsucht. Ursachen, Therapie und Prävention von glücksspiel-bezogenem Suchtverhalten. Berlin: Springer.

Meyer, G. & Hayer, T. (2005). Das Gefährdungspotenzial von Lotterien und Sportwetten - Eine Untersuchung von Spielern aus Versorgungseinrichtungen. Düsseldorf: Ministerium für Arbeit, Gesundheit und Soziales des Landes Nordrhein-Westfalen.

Newall, P. W. S. et al. (2019). Gambling marketing from 2014 to 2018: A literature review. *Current Addiction Reports*. 6. 49-56.

Walker, M. B. (1992). *The psychology of gambling*. Oxford: Pergamon.

[D]

Eigene Erstellung.

[E]

Eigene Erstellung.

5.7 Komorbiditäten

Text

Kessler, R. C. et al. (2008) DSM-IV pathological gambling in the National Comorbidity Survey Replication. *Psychological Medicine*. 38. 1351-1360.

Meyer, C. et al. (2011). Pathologisches Glücksspielen und Epidemiologie (PAGE): Entstehung, Komorbidität, Remission und Behandlung. *Endbericht*. An das Hessische Ministerium des Innern und für Sport.

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

Ridinger-Johann, M. & Walter, M. (2014): Sucht und komorbide Störungen. *SuchtMagazin*. 40. 1. 4-7.

Sundqvist, K. & Rosendahl, I. (2019). Problem Gambling and Psychiatric Comorbidity-Risk and Temporal Sequencing Among Women and Men: Results from the Swelogs Case-Control Study. *Journal of Gambling Studies*. 35. 757-771.

Abbildungen

[A]

Meyer, C. et al. (2011). Pathologisches Glücksspielen und Epidemiologie (PAGE): Entstehung, Komorbidität, Remission und Behandlung. *Endbericht an das Hessische Ministerium des Innern und für Sport*.

[B]

Kessler, R. C. et al. (2008) DSM-IV pathological gambling in the National Comorbidity Survey Replication. *Psychological Medicine*. 38. 1351-1360.

Bild

S. 77: Lightfield Studios / stock.adobe.com

5.8 Folgen soziales Nahfeld

Text

Buchner, U. G. et al. (2013). Angehörigenarbeit bei pathologischem Glücksspiel. *Das psychoedukative Entlastungstraining ETAPPE*. Göttingen: Hogrefe

Clemens, V. et al. (2023). Epidemiology of intimate partner violence perpetration and victimisation in a representative sample. *Epidemiological and Psychiatric Sciences*. 32:e25. DOI: 10.1017/S2045796023000069.

Dowling, N. et al. (2016). Problem gambling and intimate partner violence: A systematic review and meta-analysis. *Trauma, Violence & Abuse*. 17. 43-61.

Dowling, N. A. et al. (2014). The impacts of problem gambling on concerned significant others accessing web-based counselling. *Addictive Behaviors*. 39. 1253-1257.

Ferland, F. et al. (2022). Do the consequences experienced by the people in the life of a problem gambler differ based on the nature of their relationship with the gambler? *Journal of Gambling Studies*. 38. 1075-1092.

Fischer, L. C. & Klein, M. (2021). Kinder aus glücksspielsuchtbelasteten Familien - Situation, Folgen, Hilfen. Abschlussbericht an die Senatsverwaltung für Gesundheit, Pflege und Gleichstellung. Köln.

Goodwin, B. C. et al. (2017). A typical problem gambler affects six others. *International Gambling Studies*. 17. 276-289.

Hayer, T. et al. (2006). Kinder von pathologischen Glücksspielern: Lebensbedingungen, Anforderungen und Belastungen. *Abhängigkeiten*. 12. 2. 60-77.

Holdsworth, L. et al. (2013). Impacts of gambling problems on partners: partners' interpretations. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health*. 3. 11. DOI: 10.1186/2195-3007-3-11.

Lind, K. et al. (2022). Harm as reported by affected others: A population-based cross-sectional Finnish Gambling 2019 study. *Addictive Behaviors*. 129. 107263. DOI: 10.1016/j.addbeh.2022.107263.

Palmer du Preez, K. et al. (2021). A critical analysis of interventions for women harmed by others' gambling. *Critical Gambling Studies*. 2. 1. 1-12.

Riley, B. J. et al (2021). Gambling-related harm as reported by concerned significant others: A systematic review and meta-synthesis of empirical studies. *Journal of Family Studies*. 27. 112-130.

Salonen, A. H. et al. (2016). The extent and type of gambling harms for concerned significant others: A cross-sectional population study in Finland. *Scandinavian Journal of Public Health*. 44. 799-804.

Salonen, A. H. et al. (2014). Concerned significant others of people with gambling problems in Finland: a cross-sectional population study. *BMC Public Health*. 14. 398. DOI: 10.1186/1471-2458-14-398.

Sardinha, L. et al. (2022). Global, regional, and national prevalence estimates of physical or sexual, or both, intimate partner violence against women in 2018. *Lancet*. 399. 10327. 803-813.

Tulloch, C. et al. (2022). How gambling harms the wellbeing of family and others: A review. *International Gambling Studies*. 22. 522-540.

Wenzel, H. G. et al. (2008). Gambling problems in the family - A stratified probability sample study of prevalence and reported consequences. *BMC Public Health*. 8. 412. DOI: 10.1186/1471-2458-8-412.

Abbildungen

[A]

Hayer, T., Bernhart, C. & Meyer, G. (2006). Kinder von pathologischen Glücksspielern: Lebensbedingungen, Anforderungen und Belastungen. *Abhängigkeiten*. 12. 2. 60-77. S. 67.

[B]

Dowling, N. et al. (2016). Problem gambling and intimate partner violence: A systematic review and meta-analysis. *Trauma, Violence & Abuse*. 17. 43-61.

5.9 Glücksspielinduzierte soziale Kosten

Text

Becker, T. (2011). Soziale Kosten des Glücksspiels in Deutschland. Frankfurt: Peter Lang.

Fiedler, I. (2014). Die sozialen Kosten der Verhaltenssuchte. *Neuro-Transmitter*. 25. 6. 2-6.

Fiedler, I. et al. (2017). Wirksamkeit von Sozialkonzepten bei Glücksspielanbietern. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

Hofmacher, T. et al. (2020). The societal costs of problem gambling in Sweden. *BMC Public Health*. 20. 1921.

Abbildungen

[A]

Hofmacher, T. et al. (2020). The societal costs of problem gambling in Sweden. *BMC Public Health*. 20. 1921.

[B]

Becker, T. (2011). Soziale Kosten des Glücksspiels in Deutschland. Frankfurt: Peter Lang.

Fiedler, I. (2014). Die sozialen Kosten der Verhaltenssuchte. *Neuro-Transmitter*. 25. 6. 2-6.

Bild

S. 80: Andrea Geiss / stock.adobe.com

5.10 Public Health

Text

Allami, Y. et al. (2021). A meta-analysis of problem gambling risk factors in the general adult population. *Addiction*. 116. 2968-2977.

Fiedler, I. et al. (2020). Corporate social responsibility vs. financial interests: The case of responsible gambling programs. *Journal of Public Health*. 29. 993-1000.

Hayer, T. & Kalke, J. (2021). Sportwetten: Spielanreize und Risikopotenziale. *Suchttherapie*. 22. 11-18.

Meyer, G. & Hayer, T. (2023). Schadensbegrenzung beim Glücksspiel. Eine Aufgabe für die öffentliche Gesundheitsfürsorge. *Prävention und Gesundheitsförderung*. 18. 1-9.

Schwartz, F. W. et al. (Hg.) (2023). *Public Health: Gesundheit und Gesundheitswesen*. München: Elsevier.

Volberg, R. A. et al. (2021). Gambling harm and the prevention paradox in Massachusetts. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*. 8. 3. 162-170.

Abbildungen

[A]

Meyer, G. & Hayer, T. (2023). Schadensbegrenzung beim Glücksspiel. Eine Aufgabe für die öffentliche Gesundheitsfürsorge. Prävention und Gesundheitsförderung. 18. 1-9. S. 6.

[B]

Allami, Y. et al. (2021). A meta-analysis of problem gambling risk factors in the general adult population. *Addiction*. 116. 2968-2977.

Meyer, G. & Hayer, T. (2023). Schadensbegrenzung beim Glücksspiel. Eine Aufgabe für die öffentliche Gesundheitsfürsorge. Prävention und Gesundheitsförderung. 18. 1-9.

Schwartz, F. W. et al. (Hrsg.) (2023). *Public Health: Gesundheit und Gesundheitswesen*. München: Elsevier.

Volberg, R. A. et al. (2021). Gambling harm and the prevention paradox in Massachusetts. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*. 8. 3. 162-170.

6. Spielerschutz & Prävention

Bild Kapiteltitlel

S. 84/85: David Clarke / unsplash.com

6.1 Präventionsmaßnahmen im Überblick

Text

Dadaczynski, K. & Paulus, P. (2018). Verhaltens- und Verhältnisprävention. In: Kohlmann, C.-W. et al. (Hg.) *Psychologie in der Gesundheitsförderung*. 257-268. Göttingen: Hogrefe.

Hayer, T. & Kalke, J. (2022). Effekte von Maßnahmen des Spielerschutzes bei Online-Glücksspiel. Ein systematischer Review. *Sucht*. 68. 3. 169-188.

Kalke, J. & Hayer, T. (2018). Expertise zur wissenschaftlichen Evidenz der Spieler- und Jugendschutzmaßnahmen im Glücksspieländerungsstaatsvertrag (2012): Ein systematischer Review. Endbericht an die Behörde für Gesundheit und Verbraucherschutz (BGV) Hamburg. Hamburg: Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD). (<https://suche.transparenz.hamburg.de/dataset/gutachten-ueber-spieler-und-jugendschutzmassnahmen-nach-dem-glueckspielaenderungsstaatsvertrag-?forceWeb=true>; zuletzt abgerufen am 15.07.2023).

Ladouceur, R. et al. (2017). Responsible gambling: a synthesis of the empirical evidence. *Addiction Research & Theory*. 25. 225-235.

Abbildungen

[A]

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

[B]

Hayer, T. & Kalke, J. (2022). Effekte von Maßnahmen des Spielerschutzes bei Online-Glücksspiel. Ein systematischer Review. *Sucht*. 68. 3. 169-188.

Bild

S. 86: Mariusz/peopleimages.com / stock.adobe.com

6.2 Verfügbarkeitsreduktion

Text

Buth, S. et al. (2021). Auswirkungen der Schließung von terrestrischen Glücksspielangeboten aufgrund eines pandemiebedingten Lockdowns auf das Glücksspielverhalten. Hamburg: Forschungsbericht. Institut für Interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung.

Hodgins, D.C. & Stevens, R.M.G. (2021). The impact of COVID-19 on gambling and gambling disorder: Emerging data. *Current Opinion in Psychiatry*. 34. 332-343.

Kalke, J. & Hayer, T. (2018). Expertise zur wissenschaftlichen Evidenz der Spieler- und Jugendschutzmaßnahmen im Glücksspieländerungsstaatsvertrag (2012): Ein systematischer Review. Endbericht an die Behörde für Gesundheit und Verbraucherschutz (BGV) Hamburg. Hamburg: Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD). (<https://suche.transparenz.hamburg.de/dataset/gutachten-ueber-spieler-und-jugendschutzmassnahmen-nach-dem-glueckspielaenderungsstaatsvertrag-?forceWeb=true>; zuletzt abgerufen am 15.07.2023).

Kalke, J. et al. (2022). Parameters for change in offline gambling behavior after the first COVID-19 lockdown in Germany. *Frontiers in Psychology*. 13. 857234. doi: 10.3389/fpsyg.2022.857234.

Meyer, G. et al. (2018). The impact of supply reduction on the prevalence of gambling participation and disordered gambling behavior: A systematic review. *Sucht*. 64. 283-293.

Parrado-González, A. et al. (2022). Perceived gambling availability and adolescent gambling behavior: The moderating role of self-efficacy. *International Journal of Mental Health and Addiction*. doi:10.1007/s11469-021-00749-y.

Abbildungen

[A]

Meyer, G. et al. (2018). The impact of supply reduction on the prevalence of gambling participation and disordered gambling behavior: A systematic review. *Sucht*. 64. 283-293.

[B]

Nach: Meyer, G. et al. (2018). The impact of supply reduction on the prevalence of gambling participation and disordered gambling behavior: A systematic review. *Sucht*. 64. 283-293.

Bild

S. 88: John Schnobrich / unsplash.com

6.3 Spielersperre

Text

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

Gemeinsame Geschäftsstelle Glücksspiel (2022). Jahresreport 2021 der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder: Der deutsche Glücksspielmarkt 2021 - Eine ökonomische Darstellung. Wiesbaden.

(https://innen.hessen.de/sites/innen.hessen.de/files/2022-12/jahres-report_2021_o.pdf; letzter Zugriff am 22.12.2022).

Hayer, T., et al (2020). Multi-venue exclusion program and early detection of problem gamblers: What works and what does not? *International Gambling Studies*. 20. 556-578.

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

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

Meyer, G. & Hayer, T. (2007). Die Spielsperre des Glücksspielers - Eine Bestandsaufnahme. *Sucht*. 53. 160-168.

Meyer, G. & Hayer, T. (2010). Die Effektivität der Spielsperre als Maßnahme des Spielerschutzes - Eine empirische Untersuchung von gesperrten Spielern. Frankfurt/M.: Peter Lang.

Motka, F. et al. (2018). Who uses self-exclusion to regulate problem gambling? A systematic literature review. *Journal of Behavioral Addictions*. 7. 903-916.

QR-Code

S. 90: Regierungspräsidium Darmstadt. (<https://rp-darmstadt.hessen.de/sicherheit-und-kommunales/gluecksspiel/spielersperr-system-oasis>; letzter Zugriff am 02.05.2023).

Abbildungen

[A], [B]

Gemeinsame Geschäftsstelle Glücksspiel (2022). Jahresreport 2021 der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder: Der deutsche Glücksspielmarkt 2021 - Eine ökonomische Darstellung. Wiesbaden. (https://innen.hessen.de/sites/innen.hessen.de/files/2022-12/jahres-report_2021_o.pdf; letzter Zugriff am 22.12.2022).

[C]

Glücksspielstaatsvertrag. §§ 8, 23. (https://mi.sachsen-anhalt.de/fileadmin/Bibliothek/Politik_und_Verwaltung/MI/MI/3_Themen/Gluecksspiel/201029_Gluecksspielstaatsvertrag_2021_-_Druckfassung.pdf; letzter Zugriff: 02.08.2023).

[D]

Hayer, T. et al. (2020). Multi-venue exclusion program and early detection of problem gamblers: What works and what does not? *International Gambling Studies*. 20. 556-578.

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

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

Meyer, G. & Hayer, T. (2007). Die Spielsperre des Glücksspielers - Eine Bestandsaufnahme. *Sucht*. 53. 160-168.

Meyer, G. & Hayer, T. (2010). Die Effektivität der Spielsperre als Maßnahme des Spielerschutzes - Eine empirische Untersuchung von gesperrten Spielern. Frankfurt/M.: Peter Lang.

[E]

Regierungspräsidium Darmstadt. (https://rp-darmstadt.hessen.de/sites/rp-darmstadt.hessen.de/files/2022-03/musterantrag_auf_selbstsperre.pdf; letzter Zugriff am 14.04.2023).

6.4 Früherkennung und Personalschulung, offline

Text

Beckett, M. et al. (2019). Staff perceptions of responsible gambling training programs: Qualitative findings. *Journal of Gambling Studies*. 36. 405-419.

Beckett, M. et al. (2020). Responsible gambling staff training in land-based venues: a systematic review. *International Gambling Studies*. 20. 331-367.

Hayer, T. (2021, 24. November). Früherkennung und Frühintervention bei Online-Glücksspielen. 33. Wissenschaftliche Tagung des Fachverbandes Glücksspielsucht, Berlin.

Hayer, T. et al. (2014). Die Früherkennung von Problemspielern: Entwicklung eines Screening-Instrumentes. *Sucht*. 60. 323-330.

Kalke, J. & Hayer, T. (2018). Expertise zur wissenschaftlichen Evidenz der Spieler- und Jugendschutzmaßnahmen im Glücksspieländerungsstaatsvertrag (2012): Ein systematischer Review. Endbericht an die Behörde für Gesundheit und Verbraucherschutz (BGV) Hamburg. Hamburg: Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD). (<https://suche.transparenz.hamburg.de/dataset/gutachten-ueber-spieler-und-jugendschutzmassnahmen-nach-dem-gluecksspiel-aenderungstaatsvertrag-?forceWeb=true>; zuletzt abgerufen am 15.07.2023).

Ladouceur, R. et al. (2017). Responsible gambling: a synthesis of the empirical evidence. *Addiction Research & Theory*. 25. 225-235.

Meyer, G. (2020). Prävention der Glücksspielsucht: Warum Maßnahmen des Spielerschutzes von Glücksspielanbietern kaum Wirkung zeigen. *Sucht*. 66. 45-56.

Meyer, G. et al. (2020). Validierung eines Screeninginstrumentes zur frühzeitigen Identifikation eines problematischen Spielverhaltens in Spielhallen. *Prävention und Gesundheitsförderung*. 15. 107-114.

Riley, B. J. et al. (2023). Much ado about nothing? The role of land-based gambling venue employees in facilitating problem gambling harm reduction and help-seeking. *Journal of Gambling Studies*. DOI: 10.1007/s10899-023-10226-x.

Valesco, V., et al. (2021). 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. DOI: 10.3390/ijerph18189484.

Abbildungen

[A]

Landtag Niedersachsen. (2022). GVBl. S. 36. Niedersächsisches Spielhallengesetz vom 26.01.2022. (<https://voris.wolterskluwer-online.de/browse/document/df65133e-b351-30ff-90eb-f21f4fef037>; letzter Zugriff am 02.09.2023).

[B]

Hayer, T. et al. (2014). Die Früherkennung von Problemspielern: Entwicklung eines Screening-Instrumentes. *Sucht*. 60. 323-330.

Bild

S. 93: Tanja Esser / stock.adobe.com

6.5 Früherkennung, online

Text, Abbildungen

Chagas, B. T. & Gomes, J. F. S. (2017). Internet gambling: A critical review of behavioural tracking research. *Journal of Gambling Issues*. 36. 1-27.

Edson, T. C. et al. (2022) Returning to the virtual casino: a contemporary study of actual online casino gambling, *International Gambling Studies*. 22. 114-141.

Griffiths, M. D. & Whitty, M. W. (2010). Online behavioural tracking in Internet gambling research: ethical and methodological issues. *International Journal of Internet Research Ethics*. 3. 1. 104-117.

Häfeli, J. et al. (2011). Early detection items and responsible gambling features for online gambling. *International Gambling Studies*. 11. 273-288.

Hayer, T. (2021, 24. November). Früherkennung und Frühintervention bei Online-Glücksspielen. 33. Wissenschaftliche Tagung des Fachverbandes Glücksspielsucht, Berlin.

Icon

[A]

S. 95, Icon Würfel: <https://www.vectorportal.com/>; cc40 <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

6.6 Pre-Commitment

Text

Buth, S. et al. (2022). Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogene Probleme in der Bevölkerung - Ergebnisse des Glücksspiel-Survey 2021. Hamburg: Institut für Interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD).

Delfabbro, P. H. & King, D. L. (2021) The value of voluntary vs. mandatory responsible gambling limit-setting systems: A review of the evidence. *International Gambling Studies*. 21. 255-271.

Hayer, T. (2022). Editorial: Das Einzahlungslimit von 1.000 Euro für Online-Glücksspiele: Warum diese Grenze zu hoch angesetzt ist. *Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht*. 17. 3-4. 217-218.

Hayer, T. et al. (2020). Standards für Jugend- und Spielerschutzmaßnahmen beim Online-Glücksspiel (SJSOG). Abschlussbericht an das Bundesministerium für Gesundheit (BMG). Bremen und Hamburg: Universität Bremen und Institut für Interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD). (https://www.isd-hamburg.de/wp-content/uploads/2021/02/Abschlussbericht_SJSOG.pdf; letzter Zugriff am 02.08.2023).

Hoffman, B. H. (2016). Mandatory Pre-Commitment Loss Limits: Six Years' Experience Shows It Works [Präsentationsfolien]. Vorgestellt auf der 16th International Conference on Gambling & Risk Taking. Nevada, USA. ([https://digitalscholarship.unlv.edu/cgi/viewcontent](https://digitalscholarship.unlv.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1442&context=gaming_institute)

[cgi?article=1442&context=gaming_institute](https://digitalscholarship.unlv.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1442&context=gaming_institute); letzter Zugriff am 18.07.2023).

Kalke, J. & Hayer, T. (2018). Expertise zur wissenschaftlichen Evidenz der Spieler- und Jugendschutzmaßnahmen im Glücksspieländerungsstaatsvertrag (2012): Ein systematischer Review. Endbericht an die Behörde für Gesundheit und Verbraucherschutz (BGV) Hamburg. Hamburg: Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD). (<https://suche.transparenz.hamburg.de/dataset/gutachten-ueber-spieler-und-jugendschutzmassnahmen-nachdem-gluecksspielaenderungsstaatsvertrag-?forceWeb=true>; zuletzt abgerufen am 15.07.2023).

Thomas, A. et al. (2016). Review of electronic gaming machine pre-commitment features: Limit setting. Research Report. Melbourne: Australian Institute of Family Studies. (<https://aifs.gov.au/research/research-reports/review-emg-pre-commitment-features-limit-setting>; letzter Zugriff am 20.07.2023).

Abbildungen

[A]

Eigene Erstellung.

[B]

Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder. (<https://www.gluecksspiel-behoerde.de/images/pdf/Bindende%20Rahmenregelungen%20bei%20der%20Festsetzung%20eines%20abweichenden%20Hochstbetrages.pdf>; letzter Zugriff am 01.08.2023).

6.7 Beteiligungsgrenzen

Text

Brosowski, T. (2023). Starker Konsum und Glücksspielverhalten - Ein möglicher dritter Weg der Schadensreduktion? *Neuro Aktuell*. 4. 16-21.

Brosowski, T. (2020). Der unsichtbare Elefant in der Spielhalle - Potentiale zur Früherkennung von ProblemspielerInnen. *Neuro Aktuell*. 2. 32-37.

Burger, M. et al. (2004). Derivation of tolerable upper alcohol intake levels in Germany: A systematic review of risks and benefits of moderate alcohol consumption. *Preventive Medicine*. 39. 111-127.

Fiedler, I. et al. (2019). Gambling spending and its concentration on problem gamblers. *Journal of Business Research*. 98. 82-91.

Griswold, M. G. et al. (2018). Alcohol use and burden for 195 countries and territories, 1990-2016: A systematic analysis for the Global Burden of Disease Study 2016. *The Lancet*. 392. 10152. 1015-1035.

John, U. & Seitz, H. K. (2018). Konsum bedeutet immer Risiko. *Deutsches Ärzteblatt*. 115. 14. 640-646.

Lachenmeier, D. W. et al. (2011). Epidemiology-based risk assessment using the benchmark dose/margin of exposure approach: The example of ethanol and liver cirrhosis. *International Journal of Epidemiology*. 40. 210-218.

Paula, T. C. et al. (2020). Low-risk Drinking Guidelines Around the World: An Overview of the Current Situation. *Addictive Disorders & Their Treatment*. 19. 218-227.

Abbildungen

[A]

Adaption nach: Brosowski, T. (2023). Starker Konsum und Glücksspielverhalten – Ein möglicher dritter Weg der Schadensreduktion? *Neuro Aktuell*. 4. 16-21.

[B]

Eigene Erstellung.

Bild

S. 98: Victor Moussa / stock.adobe.com

Icon

[A]

S. 99, Icon Würfel: <https://www.vectorportal.com>; cc40 <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

6.8 Jugendschutz: Verhältnisprävention

Text

Hayer, T. (2012). Jugendliche und Glücksspielbezogene Probleme: Risikobedingungen, Entwicklungsmodelle und Implikationen für präventive Handlungsstrategien. Frankfurt/M.: Peter Lang.

Meyer, G. et al. (2015). Compliance check of gambler and youth protection in German amusement arcades: A pilot study. *International Gambling Studies*. 15. 343-360.

Senatspressestelle Bremen. (2022). (<https://www.senatspressestelle.bremen.de/pressemitteilungen/senat-erhoeht-den-schutz-von-spielerinnen-und-spielern-in-spielhallen-und-wettvermittlungsstellen-393027>; letzter Zugriff am 01.08.2023).

Abbildungen

[A]

Eigene Erstellung.

Bild

S. 101: blende11.photo / stock.adobe.com

6.9 Jugendschutz: Verhaltensprävention

Text

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

Hayer, T. & Brosowski, T. (2014). Evaluation des Browsergames „Spiel fieber“: Akzeptanz, Effekte und Potential. München: Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V.

Abbildungen

[A]

Landesfachstelle Glücksspielsucht. (2023). Glüxxit. (<https://gluexxit.de/wp-content/uploads/angebot-gluexxit-2000x1414-1-1536x1086.webp>; letzter Zugriff am 02.08.2023).

pad (Präventive altersübergreifende Dienste im sozialen Bereich). (2023). *Faules Spiel*. (<https://www.fauler-spiel.de>; letzter Zugriff am 02.08.2023).

Aktion Jugendschutz Bayern. (2023). *Spielfieber*. (<https://www.spiel-fieber.net/>; letzter Zugriff am 02.08.2023).

QR-Codes

S. 103: Landesfachstelle Glücksspielsucht. (2023). Glüxxit. (www.gluexxit.de; letzter Zugriff am 02.08.2023).

S. 103: pad (Präventive altersübergreifende Dienste im sozialen Bereich). (2023). *Faules Spiel*. (www.fauler-spiel.de; letzter Zugriff am 02.08.2023).

S. 103: Aktion Jugendschutz Bayern. (2023). (www.spiel-fieber.net; letzter Zugriff am 02.08.2023).

Bild

S. 102: ehrenberg-bilder / stock.adobe.com

7. Behandlung & Hilfe

Bild Kapiteltitle

S. 104/105: Marcus Woodbridge / unsplash.com

7.1 Behandlungs- und Hilfeformen

Text

Landeskoordinierungsstellen Glücksspielsucht. (www.bundesweit-gegen-gluecksspielsucht.de; letzter Zugriff am 28.06.2023).

Wölfing, K. (2023). *Ratgeber Glücksspielsucht*. Informationen für Betroffene und Angehörige. Hogrefe: Göttingen/Bern/Wien (u.a.).

Abbildungen

[A]

Petry, J. (Hg) (2013). *Differentielle Behandlungsstrategien beim pathologischen Glücksspielen*. Freiburg: Lambertus Verlag.

[B]

Landeskoordinierungsstellen Glücksspielsucht. (www.bundesweit-gegen-gluecksspielsucht.de; letzter Zugriff am 28.06.2023).

[C]

Wölfing, K. (2023). *Ratgeber Glücksspielsucht*. Informationen für Betroffene und Angehörige. Hogrefe: Göttingen/Bern/Wien.

[D]

Fachverband Glücksspielsucht. (www.gluecksspielsucht.de; letzter Zugriff am 28.06.2023).

Bundesverband Selbsthilfe Glücksspielsucht. (www.gluecksspielfrei.de; letzter Zugriff am 28.06.2023).

[E]

Fachverband Glücksspielsucht. (www.gluecksspielsucht.de; letzter Zugriff am 28.06.2023).

7.2 Glücksspiel-Klientel: ambulant und stationär

Text + Abbildungen

IFT Institut für Therapieforchung, Forschungsgruppe Therapie und Versorgung: *Deutsche Suchthilfestatistik 2017 - 2021*. Alle Bundesländer. Tabellenbände für ambulante und für stationäre Einrich-

tungen 2017 - 2021. (<https://suchthilfestatistik-datendownload.de/Daten/download.html>; letzter Zugriff am 01.04.2023).

7.3 Monitoring der Glücksspiel-Suchthilfe

Text

Hessische Landesstelle für Suchtfragen e.V. (HLS). Landesprojekt „Glücksspielsuchtprävention und -beratung“. Jahresberichte 2018 bis 2022.

Abbildungen

[A]

Hessische Landesstelle für Suchtfragen e.V. (HLS). Landesprojekt „Glücksspielsuchtprävention und -beratung“. Jahresbericht 2021.

[B] - [F]

Daten der Hessischen Landesstelle für Suchtfragen e.V. (HLS). Landesprojekt „Glücksspielsuchtprävention und -beratung“; freundlicherweise zur Auswertung zur Verfügung gestellt.

7.4 Hilfefon Glücksspielsucht

Text

Landesfachstelle Glücksspielsucht der Suchtkooperation NRW. (www.gluecksspielsucht-nrw.de; letzter Zugriff am 27.06.2023).

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

Abbildungen

[A] - [E]

Daten der Landesfachstelle Glücksspielsucht NRW (Niederwall 51, 33602 Bielefeld); freundlicherweise zur Auswertung zur Verfügung gestellt.

8. Politik & Lobbyismus

Bilder Kapiteltitle [S. 114/115]

©1 Baden-Württemberg: Veit Müller, Wikimedia, cc 2.0.

©2 Bayern: Christoph Radtke, Wikimedia, cc 3.0.

©3 Berlin: Abghs, Wikimedia, cc 4.0.

©4 Brandenburg: A. Savin, Wikimedia, Free Art License.

©5 Bremen: Jürgen Howaldt, Wikimedia, cc 2.0.

©6 Hamburg: Arnoldius, Wikimedia, cc 4.0.

©7 Hessen: Martin Kraft, Wikimedia, cc 3.0, <http://photo.martinkraft.com/>

©8 Mecklenburg-Vorpommern: Власенко, Wikimedia, cc 3.0.

©9 Niedersachsen: Tim Rademacher, Wikimedia, cc 3.0.

©10 Nordrhein-Westfalen: Mbdortmund, Wikimedia, cc 1.2.

©11 Rheinland-Pfalz: Moelberm, Wikimedia, cc 4.0.

©12 Saarland: AnRo0002, Wikimedia, cc 1.0.

©13 Sachsen: DCB, Wikimedia, cc 3.0

©14 Sachsen-Anhalt: Axel Tschentscher, Wikimedia, cc 4.0.

©15 Schleswig-Holstein: Matthias Süßen, Wikimedia, cc 4.0.

©16 Thüringen: Lukas Götz, Wikimedia, cc 3.0.

Wikimedia-Lizenzen:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/legalcode>

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.en>

©17 Reichstag: Berthold Werner, Wikimedia, GNU Free Documentation License.

8.1 Glücksspiel und Parteien

Text

Glücksspielstaatsvertrag. (https://mi.sachsen-anhalt.de/fileadmin/Bibliothek/Politik_und_Verwaltung/MI/MI/3_Themen/Gluecksspiel/201029_Gluecksspielstaatsvertrag_2021_-_Druckfassung.pdf; letzter Zugriff: 02.08.2023).

Eigene Recherche. Aktuelle Landesparteiprogramme von CDU bzw. CSU, SPD, Grüne, FDP und AFD in den 16 Ländern. 2023.

Abbildungen

[A]

Eigene Recherche. Aktuelle Landesparteiprogramme von CDU, CSU, SPD, Grüne, FDP und AFD in den 16 Ländern. 2023.

[B]

CDU Brandenburg (2019): Landtagswahlprogramm 2019 („Brandenburg wachsen lassen“).

SPD Saarland (2022): Landtagswahlprogramm 2022 („Unser Saarland Plan“).

BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN Baden-Württemberg (2022): Landtagswahlprogramm 2022 („Wachsen wir über uns hinaus“).

FDP Schleswig-Holstein (2022): Landtagswahlprogramm 2022 („Was das Land jetzt braucht“).

DIE LINKE, Thüringen (2019): Landtagswahlprogramm 2019 („Die Gegenwart gestalten“).

Bild

S. 116: Christoph Braun, wikimedia cco 1.0.

Logos

S. 117: Mit freundlicher Genehmigung aller gezeigten Parteien.

8.2 Politischer Entscheidungsprozess

Text

Eigene Recherche: Plenarprotokolle zur Ratifizierung des Glücksspielstaatsvertrages 2021 in den 16 Landtagen. Parlamentarische Dokumentationssysteme der 16 Landtage.

Dietlein, J. & Ruttig, M. (Hg) (2022). Glücksspielrecht. Beck: München.

Glücksspielstaatsvertrag 2021. (<https://www.gesetze-bayern.de/Content/Document/StVGlueStV2021/true>; letzter Zugriff am 17.04.2023).

Glücksspielstaatsvertrag 2021: Begründung. (https://www.rathaus.bremen.de/sixcms/media.php/13/20210119_Gluecksspielstaats

vertrag_mit_Gesetz_und_Begrueundung.pdf; letzter Zugriff am 17.04.2023).

Landtag Schleswig-Holstein. Gesetz zur Neuordnung des Glücksspiels (Glücksspielgesetz) vom 20. Oktober 2011. (<https://www.gesetze-rechtsprechung.sh.juris.de/bssh/document/jlr-GlSpielG-SHrahmen>; gültig bis zum 8.2.2013; letzter Zugriff am 17.04.2023).

Abbildungen

[A]

Eigene Recherche.

[B]

Eigene Recherche: Plenarprotokolle zur Ratifizierung des Glücksspielstaatsvertrages 2021 in den 16 Landtagen. Parlamentarische Dokumentationssysteme der 16 Landtage.

Bilder

S. 119: Staats- und Landeswappen. (<https://commons.wikimedia.org>; letzter Zugriff am 15.08.2023).

8.3 Lobbyismus in der Politik

Text

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. (<https://www.bzga.de/service/infotelefone/gluecksspielsucht/>; letzter Zugriff am 02.09.2023).

Buth S. et al. (2022). Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogene Probleme in der Bevölkerung - Ergebnisse des Glücksspiel-Survey 2021. Hamburg: Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD).

Düsseldorfer Kreis. (www.duesseldorfer-kreis.de; letzter Zugriff am 15.08.2023).

Institut für Glücksspiel und Gesellschaft. Ruhruniversität Bochum. (www.glueg.org; letzter Zugriff am 15.08.2023).

Meyer, G. (2016). Der „Düsseldorfer Kreis“ - Lobbyismus der Glücksspielanbieter. Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht. 11. 214-217. Sucht.Hamburg. (www.automatisch-verloren.de; letzter Zugriff am 24.03.2023).

Abbildungen

[A]

Schroer, K. (2023). BWL-Lexikon. (bwl-lexikon.de/wiki/lobbyismus/; letzter Zugriff am 105.08.2023).

[B]

Behörden Spiegel (2020). Ausgabe 1. Beiträge zum Glücksspielwesen. Sonderausgabe zum Glücksspielneuregulierungsstaatsvertrag vom Januar 2020.

Caspers-Merk, M. (2023). Lebenslauf. (<http://www.caspers-merk.de/lebenslauf.html>; letzter Zugriff am 29.06.2023).

Deutscher Sportwettenverband. (2014). Deutscher Sportwettenverband (DSWV) in Berlin gegründet. (<https://www.dswv.de/deutscher-sportwettenverband-in-berlin-gegrundet/>; letzter Zugriff am 29.06.2023).

Games & Business. (2023). Parlamentarischer Abend in Stuttgart. (<https://www.gamesundbusiness.de/parlamentarischer-abend-in-stuttgart>; letzter Zugriff am 29.06.2023).

Games & Business. (2022). Automatenwirtschaft beim Landesparteitag. (<https://www.gamesundbusiness.de/automatenwirtschaft-beim-landesparteitag>; letzter Zugriff am 29.06.2023).

Schüller, K. (2023). Qualitätsanforderungen an Studien zur Ableitung von Regulierungsmaßnahmen: Kritische Evaluation des Glücksspiel-Surveys 2021.

Universität Bremen, Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung, INFO GmbH. (2023). Stellungnahme zum Gutachten „Qualitätsanforderungen an Studien zur Ableitung von Regulierungsmaßnahmen: Kritische Evaluation des Glücksspiel-Surveys 2021“ von Katharina Schüller. (<https://www.isa-guide.de/isa-spieler-schutz/articles/278647.html>; letzter Zugriff am 29.09.2023).

[C]

Rechenschaftsberichte der Parteien

Deutscher Bundestag. (2021). Drucksache 20/5960.

Deutscher Bundestag. (2020). Drucksachen 20/1490, 20/325.

Deutscher Bundestag. (2019). Drucksachen 19/25700, 19/27595, 19/28000.

Bild

S. 120: slexp880 / stock.adobe.com

8.4 Interessenverbände Glücksspielindustrie

Text

Deutscher Bundestag. (2023) Lobbyregister. (www.lobbyregister.bundestag.de; eingesehen am 16.06.2023).

Abbildungen

[A]

Behörden Spiegel (2020). Ausgabe 1. Beiträge zum Glücksspielwesen. Sonderausgabe zum Glücksspielneuregulierungsstaatsvertrag vom Januar 2020.

[B]

Bundesverband deutscher Spielbanken. (www.bupris.de; letzter Zugriff am 23.06.2023).

Deutscher Bundestag. Lobbyregister. (www.lobbyregister.bundestag.de; letzter Zugriff am 16.06.2023).

Deutscher Lotto- und Totoblock. (www.lottoindeutschland.de; letzter Zugriff am 23.06.2023).

Deutscher Online Casinoverband. (www.casinoverband.de; letzter Zugriff am 23.06.2023).

Deutscher Spielbankenverband. (www.deutscher-spielbankenverband.de; letzter Zugriff am 23.06.2023).

Deutscher Sportwettenverband. (www.dswv.de; letzter Zugriff am 23.06.2023).

Verband der Deutschen Automatenindustrie. (www.vdai.de; letzter Zugriff am 23.06.2023).

8.5 Werbeverbot für Sportwetten?

Text

Der Sucht- und Drogenbeauftragte der Bundesregierung: Stimmungsbild Sucht- und Drogenpolitik. Dezember 2022.

Abbildungen

[A]

Der Sucht- und Drogenbeauftragte der Bundesregierung: Stimmungsbild Sucht- und Drogenpolitik. Dezember 2022.

[B]

Rossi R. et al. (2023). Different approaches to gambling regulation. (www.theconversation.com/gambling-act-review-how-eu-countries-are-tightening-restrictions-on-ads-and-why-the-uk-should-too-199354; letzter Zugriff am 30.07.2023).

[C]

Blienert, B. Bundesdrogenbeauftragter. (2023). Pressemitteilung v. 24.04.2023. (<https://www.bundesdrogenbeauftragter.de/presse/detail/alkohol-tabak-und-gluecksspielwerbung-benoetigen-viel-enger-leitplanken>; letzter Zugriff am 13.07.23).

Grascha, C. FDP. (2022). Christian Grascha im Interview: „Werbung ist essenziell“. Games & Business. September 2022. S. 40-41. (https://www.gluecksspielwesen.de/wp-content/uploads/2022/09/Grascha_Interview.pdf; letzter Zugriff am 13.7.2023).

Heitmann, L. BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN. (2023). Bundestagsfraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN. Pressemitteilung vom 26.04.2023.

Krull, T. CDU. (2023). <https://www.gamesundbusiness.de/werbeverbot-blienert-bekommt-gegenwind>. 30.05.2023 (letzter Zugriff am 30.07.2023).

Mäurer, U. SPD. (2023). dpa. 15.04.2023.

Logos

S. 125: Mit freundlicher Genehmigung aller gezeigten Parteien und des Beauftragten der Bundesregierung für Sucht- und Drogenfragen.

8.6 Forschungspolitik

Text

Eigene Recherche.

Glücksspielstaatsvertrag 2021. (https://mi.sachsen-anhalt.de/fileadmin/Bibliothek/Politik_und_Verwaltung/MI/MI/3_Themen/Gluecksspiel/201029_Gluecksspielstaatsvertrag_2021_-_Druckfassung.pdf; letzter Zugriff: 02.08.2023).

Abbildungen

Eigene Erstellung.

QR-Code

S. 126: Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder. (<https://www.gluecksspiel-behoerde.de/de/gluecksspielforschungundstudien/forschungseinrichtungen>; letzter Zugriff am 02.08.2023).

Bild

S. 126: Jarama / stock.adobe.com

Verzeichnisse

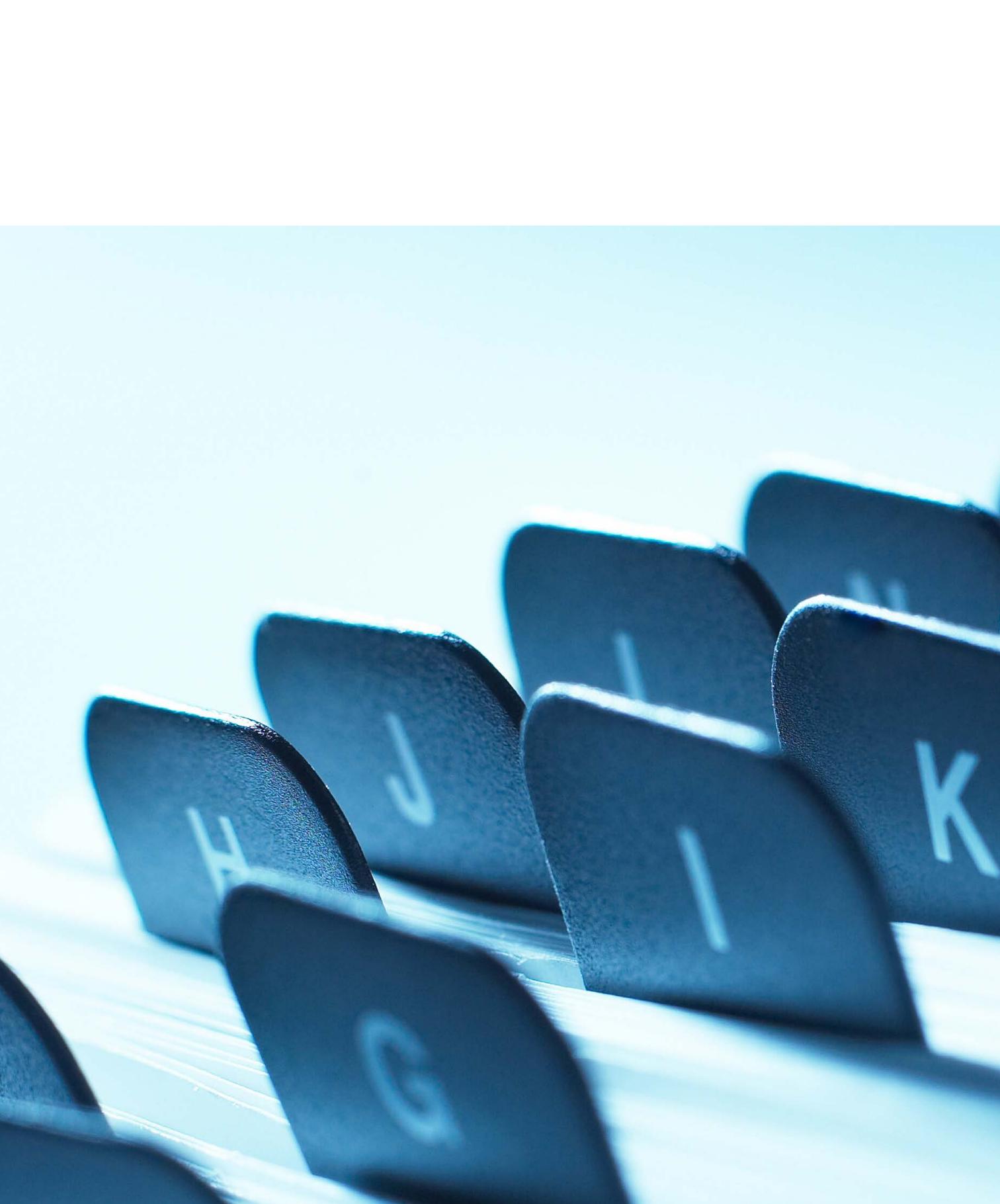
Bild Kapiteltitlel

S. 128/129: Bits and Splits / stock.adobe.com

Anhang

Bild Kapiteltitlel

S. 152/153: carlosseller / stock.adobe.com



Anhang



Adressen

1 Landeskoordinierungs- bzw. Landesfachstellen Glücksspielsucht der Länder

Baden-Württemberg

Ministerium für Soziales, Gesundheit und Integration
Baden-Württemberg
Referat 55 (Psychiatrie, Sucht)
Else-Josenhans-Straße 6
70173 Stuttgart



www.spass-statt-sucht.de

Bayern

Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern
Edelsbergstraße 10
80686 München
Tel.: +49 89 552 73 59 0
info@lsgbayern.de



www.lsgbayern.de



www.verspiel-nicht-dein-leben.de

Berlin

Senatsverwaltung für Wissenschaft, Gesundheit, Pflege
und Gleichstellung
Abteilung Gesundheit, Sachgebiet Verhaltenssuchte
Oranienstraße 106
10969 Berlin
Tel.: +49 9028-1720

suchtbeauftragte@senwpgg.berlin.de



www.berlin.de/lb/drogen-sucht/gesetze/regulierung-des-gluecksspiels



www.fauler-spiel.de

Brandenburg

Landeskoordinierung Glücksspielsucht
Brandenburgische Landesstelle für Suchtfragen (BLS) e.V.
Behlerstraße 3A, Haus H1
14467 Potsdam
Tel.: +49 331 581 380 0

gluecksspielsucht@blsev.de



www.blsev.de/fachbereiche/gluecksspiel.html



www.spielsucht-brandenburg.de

Bremen

Fachstelle Glücksspielsucht im Land Bremen
Universität Bremen
Grazerstraße 2
28359 Bremen
Tel.: +49 0421 218 68 708

tobha@uni-bremen.de



www.gluecksspielsucht-bremen.de

Hamburg

Sozialbehörde - Fachabteilung Drogen und Sucht
Billstraße 80 a
20539 Hamburg
Tel.: +49 40 42 837 2060

drogenunsucht@soziales.hamburg.de



www.automatisch-verloren.de

Hessen

Landesprojekt Glücksspielsuchtprävention und -beratung
Hessische Landesstelle für Suchtfragen (HLS)
Zimmerweg 10
60325 Frankfurt am Main
Tel.: +49 69 713 76 777

hls@hls-online.org



www.hls-gluecksspielsucht.org

Mecklenburg-Vorpommern

Landesfachstelle Glücksspielsucht MV
c/o LAKOST MV
Lübecker Str. 24 a
19053 Schwerin
Tel.: +49 7851560

info@gluecksspielsucht-mv.de



www.gluecksspielsucht-mv.de

Sachsen

Projekt Koordination Prävention Glücksspielsucht
Sächsische Landesstelle gegen die Suchtgefahren e.V.
Glacisstraße 26
01099 Dresden
Tel.: +49 351 804 55 06

info@slsev.de



www.slsev.de/fachinformationen/pathologisches-gluecksspielen/

Niedersachsen

Glücksspielsucht - Prävention und Beratung
Niedersächsische Landesstelle für Suchtfragen (NLS)
Gruppenstr. 4
30159 Hannover
Tel.: +49 511 626 266 0

info@nls-online.de



<http://www.gluecksspielsucht-niedersachsen.de>

Sachsen-Anhalt

Landesfachstelle Glücksspielsucht Sachsen-Anhalt
Landesstelle für Suchtfragen im Land Sachsen-Anhalt (LS-LSA)
Halberstädter Straße 98
39112 Magdeburg
Tel.: +49 391 543 38 18

info@ls-suchtfragen-lsa.de



www.ls-suchtfragen-lsa.de

Nordrhein-Westfalen

Landesfachstelle Glücksspielsucht der Suchtkooperation NRW
Niederwall 51
33602 Bielefeld
Tel.: +49 521 399 558 90
Hilfetelefon Glücksspielsucht: 0800 077 66 11

kontakt@gluecksspielsucht-nrw.de



www.gluecksspielsucht-nrw.de

Schleswig-Holstein

Landeskoordinierung Glücksspielsucht Schleswig-Holstein
Landesstelle für Suchtfragen Schleswig-Holstein e.V.
Schreiberweg 10
24119 Kronshagen
Tel.: +49 431 6573 94 40

sucht@lssh.de



www.lssh.de/gluecksspiel/

Rheinland-Pfalz

Fachstelle Prävention der Glücksspielsucht u. Medienabhängigkeit
Landesamt für Soziales, Jugend und Versorgung
Sozialraumentwicklung / Suchtprävention
Rheinallee 97-101
55118 Mainz
Tel.: +49 6131 967-705

suchtpraevention@lsjv.rlp.de



www.suchtpraevention.rlp.de

Thüringen

Thüringer Fachstelle GlücksSpielSucht
fdr Fachverband Drogen- und Suchthilfe e.V.
Dubliner Str. 12
99091 Erfurt
Tel.: +49 361 346 1746

gluecksspielsucht@fdr-online.info



www.gluecksspielsucht-thueringen.de

www.fairspielt.info

Saarland

Landesfachstelle Glücksspielsucht Saarland
Haus der Caritas
Johannisstraße 2
66111 Saarbrücken
Tel.: +49 681 30 90 690

info@gluecksspielsucht-saar.de



www.gluecksspielsucht-saar.de

2 Hilfen bei Glücksspielsucht

Beratungstelefone

Tel.: 0800 1372700

Telefonberatung zur Glücksspielsucht
Durchführende: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA)
Fokus: bundesweit
Adressatinnen und Adressaten: Betroffene, Angehörige, Multiplikatorinnen und Multiplikatoren
Montag – Donnerstag von 10.00 – 22.00 Uhr, Freitag – Sonntag von 10.00 – 18.00 Uhr

Tel.: 0800 32 64 762

Beratungstelefon in türkischer Sprache
Durchführende: Landesfachstelle Glücksspielsucht Nordrhein-Westfalen & Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern
Fokus: bundesweit
Adressatinnen und Adressaten: Glücksspielsüchtige und ihre Angehörigen
Montag von 18.00 – 20.00 Uhr, Mittwoch von 20.00 – 22.00 Uhr

Tel.: 01590 455 60 46

Beratungstelefon in polnischer Sprache
Durchführende: Caritas Osnabrück
Fokus: bundesweit
Adressatinnen und Adressaten: Glücksspielsüchtige und ihre Angehörigen
Dienstag von 15.00 – 17.00 und nach Vereinbarung.

Tel.: 0511 70 14 664

Beratungstelefon in russischer Sprache
Durchführende: STEP Hannover
Fokus: bundesweit
Adressatinnen und Adressaten: Glücksspielsüchtige und ihre Angehörigen
Montag von 15.00 – 17.00 Uhr

Tel.: 0800 0776611

Hilfetelefon Glücksspielsucht
Durchführende: Landesfachstelle Glücksspielsucht der Suchtkooperation NRW
Fokus: NRW
Adressatinnen und Adressaten: Glücksspielsüchtige, ihre Angehörigen und am Thema Interessierte
Montag – Freitag von 10.00 – 16.00 Uhr

Onlinegestützte Beratung

Check Out, das Online-Beratungsprogramm bei Glücksspielsucht der BZgA



<https://www.check-dein-spiel.de/cds/program/start.action>

Time out, die Angehörigenberatung bei Glücksspielsucht der BZgA



<https://www.check-dein-spiel.de/cds/program/start-time-out.action>

Online-Beratung Glücksspielsucht, Bayern



www.playchange.de

Online-Beratung bei Glücksspielsucht, in deutscher und türkischer Sprache, Nordrhein-Westfalen und Niedersachsen



www.ausgezockt.de

Recherche konkreter Adressen im Hilfesystem

Ambulante Hilfe bei Glücksspielsucht für Betroffene, Angehörige und Interessierte zusammengestellt von den Landesfach- und -koordinierungsstellen Glücksspielsucht



www.bundesweit-gegen-gluecksspielsucht.de/

Ambulante und stationäre Hilfen bei Glücksspielsucht für Betroffene und Angehörige zusammengestellt durch den Fachverband Glücksspielsucht e.V. (FAGS)



<https://www.gluecksspielsucht.de/adr/index.php>

Von Betroffenen für Betroffene

Anonyme Spieler Deutschland



www.anonyme-spieler.org

Forum für Glücksspielsüchtige und ihre Angehörigen



<http://www.forum-gluecksspielsucht.de>

Glücksspielfrei e.V.: Bundesverband Selbsthilfe Glücksspielsucht



<http://www.gluecksspielfrei.de>

Fach- und Sachinformationen

Fachverband Glücksspielsucht e.V. (FAGS)



www.gluecksspielsucht.de

Bündnis gegen Sportwetten-Werbung



www.buendnis-gegen-sportwettenwerbung.de

Portal zum Thema Glücksspielsucht der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) mit einer Verlinkung zum Onlineberatungsangebot Check Out, Selbsttest und Wissenstest



www.check-dein-spiel.de

3 Weitere nützliche Informationen

Präventionsprojekte

Präventionsprojekt Glücksspiel der pad gGmbH Berlin



www.pad-berlin.de/arbeitsucht/praeventionsprojekt-gluecksspiel.html

Präventionsprojekt der Landesfachstelle Glücksspielsucht NRW zum Thema Glücksspielsucht für Schülerinnen und Schüler von Berufskollegs in NRW



www.gluexxit.de

Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern e.V.



<https://bayern.jugendschutz.de/de/Schwerpunkte/gluecksspielsuchtpraevention.php>

Offizielles

Spielersperrsystem OASIS (Anträge, FAQs etc.)



<https://rp-darmstadt.hessen.de/sicherheit-und-kommunales/gluecksspiel/spielersperrsystem-oasis/spieler-faqs>

Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL)



<https://www.gluecksspiel-behoerde.de>

Hinweisportal der Glücksspielaufsicht zur Meldung von Hinweisen auf unerlaubtes Glücksspiel oder Beschwerden zur Werbung für Glücksspiel



<https://www.gluecksspiel-behoerde.de/de/praeventionspielerschutz/verstossmeldenbeschwerden>

Forschungsinstitute

Auf der Internetseite der GGL werden Adressen und kurze Informationen zu wichtigen Forschungsinstitutionen aus dem Bereich Glücksspiel(sucht-)forschung bereitgestellt.



<https://www.gluecksspiel-behoerde.de/de/gluecksspielforschungundstudien/forschungseinrichtungen>

Fachbeirat Glücksspiel – eine unabhängige Einrichtung zur Beratung der Länder



www.fachbeirat-gluecksspielsucht.de

Deklaration möglicher Interessenkonflikte

Die DHS hat in den vergangenen drei Jahren für die Erstellung von Publikationen zum Thema Glücksspiel finanzielle Förderung durch die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) erhalten. Die Verwertungsrechte lagen dabei grundsätzlich bei der DHS. Die DHS wird institutionell durch das Bundesministerium für Gesundheit (BMG) gefördert. Sie hat das Ziel, Menschen im Hinblick auf suchtbezogene Probleme zu informieren, zu beraten und auf Hilfeangebote aufmerksam zu machen. Dabei setzt sie zum einen auf vorbeugende Maßnahmen (Suchtprävention), indem sie über Suchtgefahren informiert und über mögliche Folgen aufklärt. Zudem bieten ihre Mitgliedsverbände abhängigen Menschen und deren Angehörigen konkrete Hilfen und Hilfen zur Selbsthilfe an. Dies ermöglicht den Betroffenen, Wege aus der Abhängigkeit zu finden. Die DHS setzt sich dafür ein, dass Beratung und Behandlung von Menschen mit Suchtproblemen ständig qualitativ weiterentwickelt und versorgungspolitisch gesichert werden.

Zur transparenten Veröffentlichung von Einnahmen und Zuwendungen der Industrie sowie der Verwendung solcher Mittel verweist die DHS auf ihre grundsätzliche Ablehnung jedweder finanzieller Beteiligung durch die Industrie, wie erläutert im „Positionspapier der DHS und Leitsätze zur Verwendung von Geldern der (E-)Tabakprodukt-, Alkohol-, Cannabis- und Glücksspielindustrie sowie der pharmazeutischen Industrie“ (https://www.dhs.de/fileadmin/user_upload/pdf/dhs-stellungnahmen/Verwendung_von_Geldern_-_12-2022.pdf).

Das ISD hat in den vergangenen drei Jahren in der Glücksspielforschung finanzielle Förderung in Form von Drittmitteln erhalten durch das BMG, die BZgA, einige Länder, den Deutschen Lotto- und Totoblock (DLTB) und verschiedene Landeslotteriegesellschaften. Die Verwertungsrechte lagen dabei grundsätzlich beim ISD. J. Kalke und C. Schütze waren daran als Projektleiter beteiligt, V. Möller als Mitarbeiterin.

Die Arbeitseinheit Glücksspielforschung der Universität Bremen hat in den vergangenen drei Jahren in der Glücksspielforschung finanzielle Unterstützung in Form von Drittmitteln erhalten durch das BMG, verschiedene Länder sowie den Rechtsausschuss des DLTB. T. Hayer war jeweils für die Projektleitung zuständig. Weiterhin ist T. Hayer derzeit Mitglied des Fachbeirates Glücksspielsucht nach § 10 Abs. 1 Verwaltungsvereinbarung Glücksspielstaatsvertrag. T. Turowski hat keine Interessenkonflikte zu deklarieren.



klimateutral
gedruckt durch
CO₂-Kompensation

klima-druck.de · ID-Nr. 23152512

VDM⁺

Glücksspiele sind in der Mitte der Gesellschaft angekommen. Sie sind – anders als in der Vergangenheit – medial weit verbreitet und nicht mehr nur ein Produkt, das von verschiedenen Gesellschaftsschichten in getrennten Bereichen konsumiert wird. Gleichzeitig sind auch die durch Glücksspiele verursachten Probleme belegt und in großer Breite in der Bevölkerung angekommen: bei den selbst Betroffenen und allen anderen, die unter diesen negativen Folgen leiden müssen.

Glücksspiel ist eine Querschnittsmaterie, in der höchst unterschiedliche Themenbereiche sowie Akteurinnen und Akteure mit divergierenden Wissensständen und Interessen miteinander im Handeln verbunden sind. Ob Glücksspielanbieter, Politik, Medienunternehmen, Sportverbände, Forschung oder Hilfesystem – allein diese Auswahl deutet die komplexe Gemengelage im Bereich des Glücksspiels an.

Ziel des Glücksspielatlas Deutschland 2023 ist es, die aktuelle Basis des Wissens zu diesem vielschichtigen Phänomen gut verständlich und anschaulich zu vermitteln. So soll er dabei helfen, das aktuell gesicherte Wissen zu verbreiten, um damit eine fundierte Meinungsbildung sowie eine sachbezogene Diskussion zu befördern.

Dieser Aufgabe haben sich fünf Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler zweier Forschungsinstitute gemeinsam mit der Deutschen Hauptstelle für Suchtfragen gewidmet und die vorhandenen Erkenntnisse in übersichtlicher Form gebündelt.



ISBN 978-3-00-076370-0