



# Der neue Glücksspielstaatsvertrag

*Eine Blaupause für misslungene Verhältnisprävention?*

Dr. Tobias Hayer

Universität Bremen

Fachstellen Glücksspielsucht im Land Bremen





# Ausgangslage

## Bruttospielertrag 2019 (Gemeinsamen Geschäftsstelle Glücksspiel, 2020)

## Teilnahmeprävalenz (BZgA-Survey) (Banz, 2020)

Gesamter Markt (legal + illegal):  
13,277 Mrd. Euro

12-Monats-Prävalenz  
alle Glücksspiele:  
37,3%

**→ die Mehrheit der deutschen Bevölkerung spielt gar nicht!**

Produkte des Deutschen Lotto- und Totoblocks:  
3,686 Mrd. Euro

12-Monats-Prävalenz  
alle Lotterien:  
32,5%

Geldspielgeräte in Spielhallen und Gaststätten:  
5,500 Mrd. Euro

12-Monats-Prävalenz  
Geldspielautomaten:  
2,7%

Online-Casinos:  
0,514 Mrd. Euro

12-Monats-Prävalenz  
Casinospiele im Internet mit Geldeinsatz:  
0,7%

**→ Steuerungsbedarf?!**



# Rechtliche Rahmenbedingungen (außer S.-H.)

**Früher:**

Staatsmonopol (Deutscher Lotto- und Totoblock, Spielbanken)

**2012:**

Erster Glücksspieländerungsstaatsvertrag  
Experimentierklausel für Sportwetten ( $\leq 20$  Konzessionen)

**2014 gescheitert**

**2016:**

Entwurf Zweiter Glücksspieländerungsstaatsvertrag

**nicht ratifiziert**

**2020:**

Dritter Glücksspieländerungsstaatsvertrag ohne Begrenzung der  
Konzessionsanzahl (Sportwetten) als **Übergangsregelung**

**Juli 2021:**

Neuer Glücksspielstaatsvertrag

**Legalisierung aller Formen des Online-Glücksspiels**



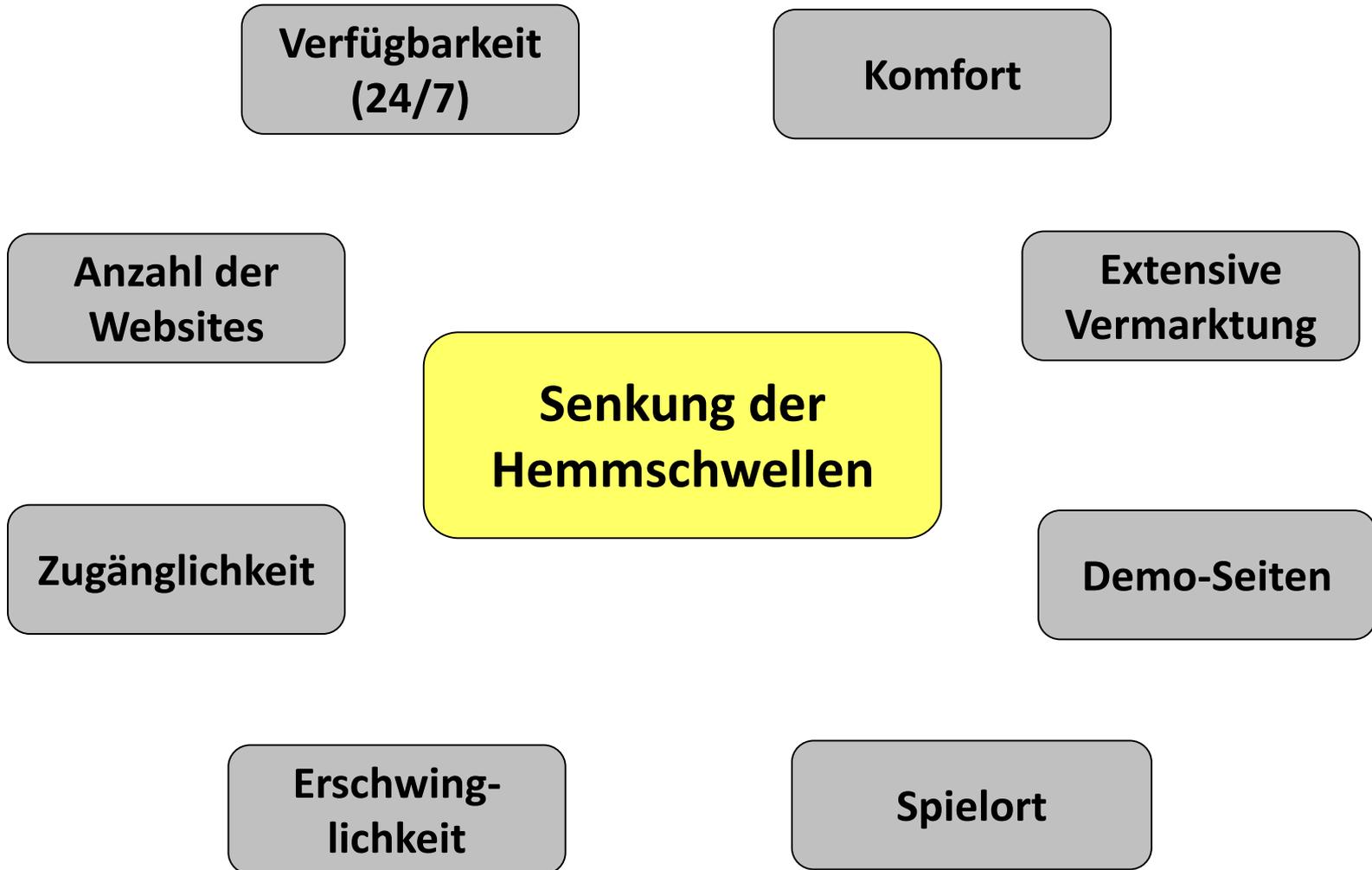
# Ein Beispiel: Book of Dead (bwin)

The screenshot shows the 'Book of Dead' slot machine interface. The title 'Rich Wilde and the BOOK OF DEAD' is at the top. The reels display the following symbols from left to right: Column 1: Jack (J), Ace (A), Scarab; Column 2: Scarab, 10, Ace (A); Column 3: 10, Jack (J), Anubis; Column 4: Jack (J), Queen (Q), 10; Column 5: Anubis, Jack (J), King (K). The bottom control panel includes: Münzen: 454, Münzwert €0.02, a 'DRÜCKEN SIE "DREHEN", UM ZU BEGINNEN.' button, Münzen 5, Linien 10, MAX. EINSATZ, EINSATZ: 50, a blue 'DREHEN' button, and a 'GEWINNTABELLE' button. The bottom status bar shows: Guthaben: €9.08, Einsatz: €1.00, Gewinn: (empty), and a 'PLAY'n GO' logo with a clock icon and time 05:15.



# Glücksspiel im Internet – Situationale Merkmale

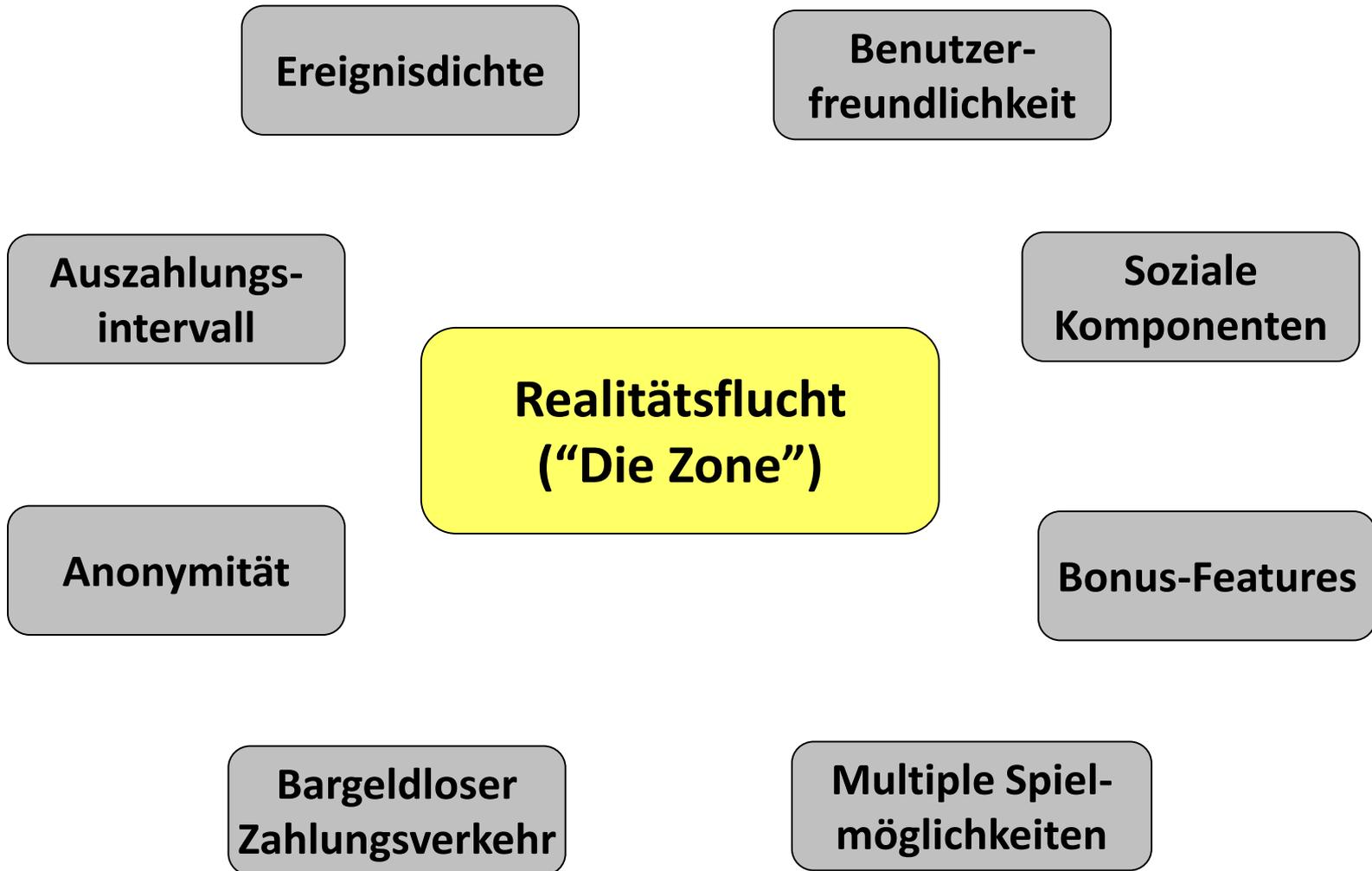
Hayer, Bachmann & Meyer (2005); McCormack & Griffiths (2013)





# Glücksspiel im Internet – Strukturelle Merkmale

Hayer, Bachmann & Meyer (2005); McCormack & Griffiths (2013)





# Digital Natives – Genereller Trend

**Erste Kontakte mit echten Glücksspielen, glücksspielähnlichen Produkten oder entsprechender Werbung erfolgt bei den jüngeren Alterskohorten zunehmend im Internet**





# Online-Glücksspiel: Aktueller Forschungsstand

Hayer, Girndt & Kalke (2019); Hayer & Kalke (2021)

Die theoretische Analyse der Veranstaltungsmerkmale von Internet-Glücksspielen verweist auf ein vergleichsweise hohes Suchtpotenzial.

**Differenzierte Beurteilung einzelner Glücksspielvarianten notwendig!**

Beim Online-Glücksspiel sind im Vergleich zum Offline-Glücksspiel größere Anteile von Problemspielenden anzutreffen.

**Ursache-Wirkungs-Richtung ist ungeklärt!**

Im Bereich des Sportwettens gehen von Live-Wetten und Mikrowetten die höchsten Suchtgefahren aus. Daneben nutzen Sportwettende mit einem Glücksspielproblem vergleichsweise häufig mobile Endgeräte zum Zocken.

**Bezieht sich nur auf das Segment Sportwetten!**



# Klientendokumentation 2020 (Niedersachsen)

Tabelle 17: Welche Glücksspielform verursacht die meisten Probleme.

Merkmalskategorie	Prozent (95%-KI); (n/N gültig)	2019 %
<b>Gesamtsumme der Fälle mit positiven Antworten</b>	<b>2.447</b>	
<b>Automaten in Spielhallen</b>	<b>75,27% (72,51 - 78,03%); (706/938) -</b>	81,78
<b>Automatenspiele im Internet</b>	<b>18,34% (15,86 - 20,81%); (172/938) +</b>	9,69
<b>Sportwetten im Internet</b>	<b>11,94% (9,87 - 14,02%); (112/938) +</b>	7,56
Automaten in Gaststätten	7,68% (5,97 - 9,38%); (72/938)	8,91
Sportwetten vor Ort	5,33% (3,89 - 6,77%); (50/938)	6,59
<b>Großes Spiel im Internet (Roulette, Blackjack u.a.)</b>	<b>4,05% (2,79 - 5,31%); (38/938) +</b>	2,23
Automaten in Spielbanken	3,62% (2,43 - 4,82%); (34/938)	3,68
Pokern im Internet	3,09% (1,98 - 4,20%); (29/938)	2,42
Großes Spiel in Spielbanken (Roulette, Blackjack u.a.)	2,24% (1,29 - 3,19%); (21/938)	2,33
Pokern vor Ort	1,17% (0,48 - 1,86%); (11/938)	1,55
Lotto/Lotterien vor Ort	0,75% (0,20 - 1,30%); (7/938)	0,58
Lotto/Lotterien im Internet	0,43% (0,01 - 0,84%); (4/938)	0,58

**Nachträglich kombiniert:**

<del>Automaten (Spielhalle oder Gastro)</del>	<del>76,22% (73,50 - 78,95%); (715/938) -</del>	82,95
<b>Internetglücksspiele (Poker, Sportwetten, Automaten- oder Casinospiele)</b>	<b>31,98% (29,00 - 34,97%); (300/938) +</b>	19,38
Sportwetten (Internet oder vor Ort)	14,82% (12,55 - 17,09%); (139/938)	12,69
Poker (Internet oder vor Ort)	3,94% (2,70 - 5,19%); (37/938)	3,68

Anmerkung: Prozentzahlen beziehen sich nur auf die Personen, die auf mindestens eine Kategorie geantwortet haben.

+ Gegenüber 2019 statistisch auffälliger Anstieg.

- Gegenüber 2019 statistisch auffälliger Rückgang.



# Glücksspielstaatsvertrag – Der Rahmen

**Wesentliche Neuerung:  
Legalisierung aller möglichen Formen des Online-Glücksspiels**

**Einführung eines Multi-Lizenzmodells im Online-Segment =  
Schaffen einer Wettbewerbs- bzw. Konkurrenzsituation**

**Zunahme an legalen Spielanreizen und Suchtgefahren  
(Stichwort „Verfügbarkeit“)**

**Implementierung von bestimmten Spielerschutzmaßnahmen  
(Spielersperre, Einzahlungslimit, Früherkennung) zur  
Abpufferung der risikoerhöhenden Effekte**

**Einrichtung einer bundesweit zuständige Aufsichts- und  
Kontrollbehörde mit Sitz in Sachsen-Anhalt**



# § 1 Ziele des Staatsvertrages (gleichrangig)

**Spielsuchtvorbeugung sowie -bekämpfung**

**Kanalisation des natürlichen Spieltriebs der  
Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen  
und Schwarzmarktbekämpfung**

**Gewährleistung des Jugend- und Spielerschutzes**

**Manipulationsverhinderung**

**Integritätswahrung des Sports**



# Exkurs: Das (Re-)Kanalisierungs-(Schein-)Argument



Excellent health statistics - smokers are less likely to die of age related illnesses.'

## Kanalisierungsmodell (-)

Nachfrage muss durch legales Angebot bedient werden

Stichwort „Spieltrieb“

## Anreizmodell (+)

Angebot (inklusive Werbung) bedingt die Nachfrage

Stichwort „Spielanreize“



# Migrations-Hypothese: Illegales Glücksspiel

<https://www.bild.de/regional/duesseldorf/duesseldorf-aktuell/nichts-geht-mehr-polizei-raeumt-illegales-untergrund-casino-76556154.bild.html>

**NICHTS GEHT MEHR!**

## Polizei räumt illegales Untergrund-Casino



Die Polizei wuchtet die schweren illegalen Automaten aus dem Bistro  
Foto: Gerhard Berger

**Tatsächliche Verlagerungsbewegungen (z.B. in Hinterzimmer)  
oder Effekte einer erhöhten Sichtbarkeit?**



## § 5 Werbung (I)

### Abs. 2:

Werbung muss den Zielen des Glücksspielstaatsvertrags entsprechen und darf **nicht übermäßig** sein. Werbung darf sich weder an **Minderjährige** noch an **vergleichbar gefährdete Zielgruppen** richten. In der Werbung dürfen die Ergebnisse von Glücksspielen **nicht durch den Spieler beeinflussbar** und eine Glücksspielteilnahme **nicht als Lösung für finanzielle Probleme** dargestellt werden. **Werbung darf nicht den Eindruck erwecken, ein redaktionell gestalteter Inhalt zu sein.**



## § 5 Werbung (II)

### Abs. 3:

**Täglich zwischen 6:00 und 21:00 Uhr darf keine Werbung im Rundfunk und Internet für virtuelle Automatenspiele, Online-Poker und Online-Casinospiele erfolgen.** Unmittelbar vor oder während der Live-Übertragung von Sportereignissen ist auf dem übertragenden Kanal Werbung für Sportwetten auf dieses Sportereignis nicht zulässig. **Werbung für Sportwetten mit aktiven Sportlern und Funktionären ist unzulässig.**

### Abs. 4:

In Sportstätten ist Werbung für Glücksspiele nur in Form der Dachmarkenwerbung auf Trikots und Banden sowie ähnlichen Werbemitteln erlaubt.



# Effekte von Glücksspiel-Werbung im Überblick

Hayer (2018); Hayer et al. (2020); Labrador et al., (2021); Newall et al. (2020)

**Gewinnen von Neukund\*innen und Binden von Vielspielenden**

**Formen von Einstellungsmustern, Verhaltensintentionen  
und Konsumententscheidungen**

**Normalisierende Produktdarstellung  
(auch: Glorifizierung bzw. Verharmlosung)**

**Förderung unrealistischer Gewinnerwartungen**

**Auslösen von Spielbedürfnissen bei Minderjährigen**

**Erhöhung der Rückfallgefährdung bei  
glücksspielsüchtigen Personen**

# Neue Geschäftsbeziehungen und -modelle



The screenshot shows the top navigation bar of the Bild website with links for ABONNEMENT, WETTER (21°C HANNOVER), EPAPER, KONTAKT, ZEITUNGSABO, BILD SHOP, and LOGIN. Below the navigation is a red banner with the headline "Die Welt der SPORTWETTEN". Two main articles are featured: "Das verdient man in der Welt der Sportwetten" with a sub-headline "SIE kassiert mehr als ALLE anderen" and "Wie in Wettbüros getrickt wird +++ Wie viel Geld Profi-Zocker machen"; and "Das verdient man in der Welt der Sportwetten" with a sub-headline "Das fiese Geschäft der Wett-Influencer" and "Was Buchmacher kassieren ++ Warum ein Studenten-Job so wichtig ist". A vertical sidebar on the right contains the Tipico logo and the text "Du willst mehr? Easy!".

## Tipico sponsert ARD-Sportschau



Der Sportwetten-Anbieter Tipico wird künftig für sein Angebot in der ARD-Sportschau werben.

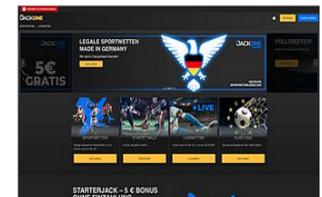
14.06.2021

## ProSiebenSat1 Mediengruppe und Betsson betreten mit JackOne Sportwetten den deutschen Markt

Mit JackOne Sportwetten betritt ein neuer (Online-)Wettenanbieter den deutschen Markt. Die ProSiebenSat1 Mediengruppe und der schwedische Buchmacher Betsson haben eine Kooperation geschlossen. Dies geht aus einer [Betsson-Pressemeldung](#) hervor.

Erste Sponsoring-Deals sind bereits unter Dach und Fach, wie zum Beispiel mit dem [FSV Frankfurt](#) und [Carl Zeiss Jena](#).

Die Zusammenarbeit erinnert an die Ende 2020 geschlossene Kooperation zwischen dem Axel Springer Verlag und dem Wettanbieter BetVictor, die mit Marken wie „BildBet“ um deutsche Kunden werben.



Ein Screenshot der Internetpräsenz von JackOne Sportwetten.

The collage features three articles: 1. "WIE ER LEGAL DIE BUCHMACHER AUSNIMMT! ER gewinnt mit Sportwetten SICHER" with a photo of a man at a computer. 2. "WETT-PROFI VERRÄT TRICKS So lässt sich mit MMA-Kämpfen Kohle machen" with a photo of a tattooed MMA fighter. 3. "PROFI VERRÄT Das sind meine Tricks bei Live-Wetten" with a photo of a man by a pool.



# § 6c Selbstlimitierung; Limitdatei für Online-Glücksspiele

Bei der Registrierung sind die Spieler dazu aufzufordern, ein individuelles monatliches anbieterübergreifendes Einzahlungslimit festzulegen. (Abs. 1)

Das anbieterübergreifende Einzahlungslimit darf grundsätzlich **1.000,- Euro** im Monat nicht übersteigen. Ausnahmen sind jedoch im Einzelfall möglich (*bis zu 30.000,- Euro im Monat*). (Abs. 1)

Darüber hinaus ist den Spielern zu jeder Zeit die Option einzuräumen, zusätzliche anbieterbezogene tägliche, wöchentliche oder monatliche Einsatz-, Einzahlungs- und Verlustlimits einzurichten. (Abs. 2)

Das anbieterübergreifende Einzahlungslimit findet Anwendung auf alle öffentlichen Glücksspiele im Internet mit Ausnahme von Einzahlungen, die ausschließlich für Lotterien, die nicht häufiger als zweimal pro Woche veranstaltet werden, und für Lotterien in Form des Gewinnsparens verwendet werden können. (Abs. 9)



# Exkurs: Zum Nutzen von Pre-Commitment-Systemen

Verbindlich vorgegebene oder selbst zu wählende Limitierungen der Spielzeit, des Einsatzes, möglicher Gewinne oder Verluste bei Glücksspielen. Das Ziel solcher Maßnahmen besteht in der Förderung eines kontrollierten Glücksspielverhaltens und/oder der Minimierung von glücksspielbezogenen Problemen.

Unter suchtpreventiven Gesichtspunkten sind Pre-Commitment-Systeme grundsätzlich positiv zu bewerten. Als Minimalstandards lassen sich verbindliche, im Vorfeld der Spielteilnahme festzulegende Begrenzungen der Maximalspielzeit, des Maximaleinsatzes und der Maximalverluste in einem wohldefinierten Zeitfenster empfehlen (Kalke & Hayer, 2019).

Ausgestaltung im Glücksspielstaatsvertrag **mangelhaft**:  
Es sind lediglich **Verlustlimits** verbindlich geregelt, die gesetzte Norm von **1.000,- Euro** ist zu hoch angesetzt; **Ausnahmeregelungen** bieten Schlupflöcher für vulnerable Personengruppen



## § 6i Spielsuchtfrüherkennung (Abs. 1)

Veranstalter von Online-Casinospielen, Online-Poker und virtuellen Automaten spielen 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**; Einzelheiten sind in der Erlaubnis festzulegen. **Das System hat jedenfalls die auf dem Spielkonto zu erfassenden Daten auszuwerten und ist regelmäßig zu aktualisieren.**



# Identifikation glücksspielbezogener Probleme

erweitert nach Griffiths (2012)

DSM-Symptom	Identifikation über Spielverhaltensdaten
Vereinnahmung	sehr gut möglich
Toleranzentwicklung	gut möglich
Abstinenzunfähigkeit	möglich
Entzugsähnliche Erscheinungen	kaum möglich
Realitätsflucht	nahezu unmöglich
Chasing	sehr gut möglich
Verheimlichung	nahezu unmöglich
Weiterspielen trotz negativer Folgen	nahezu unmöglich
Bail-out	kaum möglich
<b>Sonstiges:</b> <b><i>soziale Interaktionsmuster, Variablen rund um die Bezahlvorgänge</i></b>	<i>(gut) möglich</i>



# Exkurs: Früherkennung

Mängel und Forderungen (Fachbeirat, 2021)

**Fehlende Konkretisierung der Früherkennungsmerkmale ↓**

**Beschränkung des Beobachtungsraums auf einzelne Plattformen ↓**

**Interessenkonflikte zu Lasten des Spielerschutzes ↓**

**Keine Ausdifferenzierung des Bausteins Frühintervention ↓**

**Sichtung der Literatur nach validen Erkennungsmerkmalen**

**Einbindung des gesamten Online-Glücksspielverhaltens**

**Formulierung eines Maßnahmenkatalogs in Sachen Frühintervention**

**Begleitende Evaluationsforschung zur Wirksamkeit**



## § 6i: Kurzfristige Sperre („Panic Button“; Abs. 3)

Bei Sportwetten, Online-Casinospielen, Online-Poker und virtuellen Automatenspielen im Internet ist eine deutlich erkennbare und eindeutig beschriftete Schaltfläche anzuzeigen, deren Betätigung eine **sofortige kurzzeitige Sperre des Spielers** auslöst. Die Schaltfläche ist überall dort dauerhaft anzuzeigen, wo eine Spielteilnahme möglich ist. **Die Sperre endet ohne Antrag nach Ablauf von 24 Stunden ab Betätigung der Schaltfläche.**

Evidenz zum suchtpreventiven Mehrwert = ? (nicht vorliegend)

Pro-Argument: Initiierung einer Abkühlphase

Kontra-Argument: Initiierung von Drehtürphänomenen



# Reaktion auf den Panic Button

Von partycasino <info@emails.partycasino.com> ☆  
Betreff Expiration of the cooling-off period  
An Mich ★

## PARTYCASINO

Dear TOBIAS

Just letting you know that your Time Out, which began on 2021-03-27 08:10:14.0 has now expired.

Before you get back to the action, as part of our commitment to safer gambling, we'd like to remind you of these principles:

- Don't think of gaming as a way to make money.
- Play only with money that you can afford to lose.
- Never chase losses - if it's not your day, call it a day.
- Don't play when you're upset for any reason.
- Balance your gambling with other activities.
- Gambling and alcohol are not a good combination.

Also, bear in mind that we have a range of handy tools that you can access in your account, including:

- **Deposit Limits** help you manage what you spend, in a way that works for you.
- **Max Stake Limit** allows you to set the highest possible amount you can place per bet on single Slots.
- **Time Management** allows you to keep track of how long you play.

If you need any help or advice, please [Contact Us](#).

**Stay in control of your play.**

Enjoy your betting safely. For more information about the gambling controls and support options available to you, click [here](#).

Responsible Gaming: we provide self-exclusion controls, time and deposit limits - we know our limits and encourage our customers to know theirs. We strictly prohibit gaming by minors and do not market to under 18s.





## § 8 Spielersperrsystem

Zum Schutz der Spieler und zur Bekämpfung der Glücksspielsucht wird ein **zentrales, spielformübergreifendes Sperrsystem** unterhalten. (Abs. 1)

Gesperrte Spieler dürfen an öffentlichen Glücksspielen nicht teilnehmen. Von dem Verbot **ausgenommen** ist u.a. die Teilnahme an **Lotterien, die nicht häufiger als zweimal pro Woche veranstaltet werden**. (Abs. 2).

Im **terrestrischen Bereich** ist der Abgleich mit der Sperrdatei in Wettvermittlungsstellen, in Spielhallen und in Spielbanken bei jedem Betreten und **vor dem ersten Spiel während eines Aufenthalts in der jeweiligen Spielstätte** vorzunehmen (= Ausweis-/Identitätskontrolle; Abs. 3).



# § 8a Eintragung der Sperre von Spielern

## Dauer der Sperre

Veranstalter und Vermittler von Glücksspielen, an denen gesperrte Spieler nicht teilnehmen dürfen, sperren Personen, die dies beantragen (**Selbstsperre**) oder von denen sie aufgrund der Wahrnehmung ihres Personals oder aufgrund von Meldungen Dritter wissen oder aufgrund sonstiger tatsächlicher Anhaltspunkte annehmen müssen, dass sie spielsuchtgefährdet oder überschuldet sind, ihren finanziellen Verpflichtungen nicht nachkommen oder Spieleinsätze riskieren, die in keinem Verhältnis zu ihrem Einkommen oder Vermögen stehen (**Fremdsperre**). (Abs. 1)

Die Sperre beträgt **mindestens ein Jahr**, es sei denn, die eine Selbstsperre beantragende Person beantragt einen **abweichenden Zeitraum, der jedoch drei Monate nicht unterschreiten darf**. Wird eine kürzere Dauer als drei Monate angegeben, gilt dies als Angabe von drei Monaten. (Abs. 6)

Eine **Aufhebung** der Sperre ist nur auf schriftlichen Antrag der gesperrten Person möglich. Der Antrag kann frühestens nach Ablauf der Mindestdauer der Sperre gestellt werden. (nach § 8b, Abs. 1, Beendigung der Sperre)



# § 11 Suchtprävention, Suchtberatung, Suchtforschung

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



Wehrmustropfen: keine Präzisierung der Ausgaben



# Chancen und Risiken im Überblick

<b>Positive Aspekte (ausgewählt)</b>	<b>Negative Aspekte (ausgewählt)</b>
<b>Einheitlicher Regulationsrahmen für alle Bundesländer</b>	<b>Marktausweitung: Legalisierung aller Online- Glücksspielangebote</b>
<b>Etablierung einer zentralen, spielformübergreifenden Sperrdatei</b>	<b>Einführung von Multi-Lizenzmodellen und damit eines Wettbewerbs</b>
<b>Einführung einer anbieterübergreifenden Limitierungsdatei für Online-Glücksspiele</b>	<b>Obergrenze der Limitierungsdatei: 1.000€/Monat (Einzahlung) (Ausnahmen nach oben möglich)</b>
<b>Automatisiertes System der Früherkennung (Online-Glücksspiel)</b>	<b>Früherkennungssystem ist anbieterbezogen und kann nur einen Ausschnitt des Spielverhaltens erkennen</b>
<b>Einrichtung einer bundesweit zuständigen Aufsichtsbehörde</b>	<b>Beginn der tatsächlichen Arbeitsfähigkeit dieses Kontrollorgans ungewiss</b>

**→ Der neue Glücksspielstaatsvertrag bedient in erster Linie die Anbieterinteressen (neue Spielanreize!) und nicht die Belange des Gemeinwohls oder gesundheitspolitische Ziele**



# Zum Nutzen von Verfügbarkeitsreduktionen!

Verfügbarkeitsreduktionen gehen in der Regel mit einem Rückgang der Spielteilnahme, der Anzahl der Häufigspielenden, der Behandlungsnachfrage und der Anzahl der Problemspielenden einher (Meyer et al., 2018).

Weltweit sind terrestrische Spielstätten überzufällig häufig in Gebieten vorzufinden, die als **sozial-strukturell benachteiligt** gelten. In Deutschland betrifft dies vor allem Spielhallen und Wettbüros.

In Anlehnung an Xouridas et al. (2016) besteht etwa ein deutlicher Zusammenhang zwischen Geldspielautomatendichte und dem Anteil an arbeitslosen Personen (Daten aus Baden-Württemberg).

Schlussfolgerung: Um „biopsychosoziale“ Vulnerabilitäten nicht auszunutzen, **bedarf es in bestimmten Gebieten einer signifikanten Angebotsreduktion** bzw. „By decreasing EGM densities in communities with high levels of unemployment, we expect to protect at-risk population strata that are most vulnerable to gambling exposure“ (Xouridas et al., 2016).

# Illegal → legal = Effektiver Spielerschutz?!



Positionspapier



## Prävention der Glücksspielsucht: Warum Maßnahmen des Spielerschutzes von Glücksspielanbietern kaum Wirkung erzielen

Gerhard Meyer

Institut für Psychologie, Universität Bremen, Deutschland

**Zusammenfassung:** *Hintergrund:* Mit der Novellierung des Glücksspielstaatsvertrags (GlüStV) deutet sich eine weitere Expansion des Glücksspielmarktes in Deutschland an. Der Gesetzgeber verlangt von den Anbietern zur Erreichung des Gemeinwohlziels der Suchtbekämpfung in diesem Kontext eine Reihe präventiver Maßnahmen. *Zielsetzung:* Der Beitrag geht der Frage nach, inwieweit Spielhallen- und Spielbankbetreiber den gesetzlichen Verpflichtungen nachkommen und zeigt potenzielle Bedingungsfaktoren effektiver Suchtprävention auf. *Methode:* Die Bewertung der Compliance basiert auf der theoretischen Analyse von Sozialkonzepten, den Reaktionen des Personals auf ein problematisches Spielverhalten, dem Vergleich von Selbst- und Fremdsperren, den Vermittlungszahlen in die Suchthilfe, der Verteilung erzielter Umsätze und der Einhaltung von Vorgaben der Spielverordnung. *Ergebnisse und Schlussfolgerungen:* Die empirischen Befunde und Analysen dokumentieren insgesamt eine gering ausgeprägte Compliance. Als Erklärung bieten sich vor allem die aufgezeigten Interessenkonflikte an. Mit der Strategie des Lobbyismus und der Fokussierung auf die Vulnerabilität einer „kleineren“ Gruppe von Problem Spielern sowie deren Verantwortlichkeit für gesunde Entscheidungen versuchen die Anbieter, effektive Regulationen zu verhindern. Der fehlenden Akzeptanz von Ertragsrückgängen muss im neuen GlüStV mit der Integration evidenzbasierter Komponenten der Verhältnisprävention, wie Reduktion der Verfügbarkeit von Glücksspielen und Eingriffe in die Angebotform, begegnet werden.

**Schlüsselwörter:** Glücksspiel, Sucht, Prävention, Compliance, Interessenkonflikt



# Diskussion: „Sommerpause“ vom Glücksspiel?

Indian Journal of Social Psychiatry  
Official Publication of Indian Association for Social Psychiatry  
Users Online: 372

Home About us Editorial board Ahead of print Current issue Search Archives Submit article Instructions Subscribe Contacts Login

Journal is indexed with PubMed

Search

Similar in PUBMED

Search Pubmed for

- George S

Search in Google Scholar for

- George S

Access Statistics  
Email Alert \*

◀ Previous Article ToC Next Article ▶

**EDITORIAL**

Year : 2020 | Volume : 36 | Issue : 5 | Page : 6

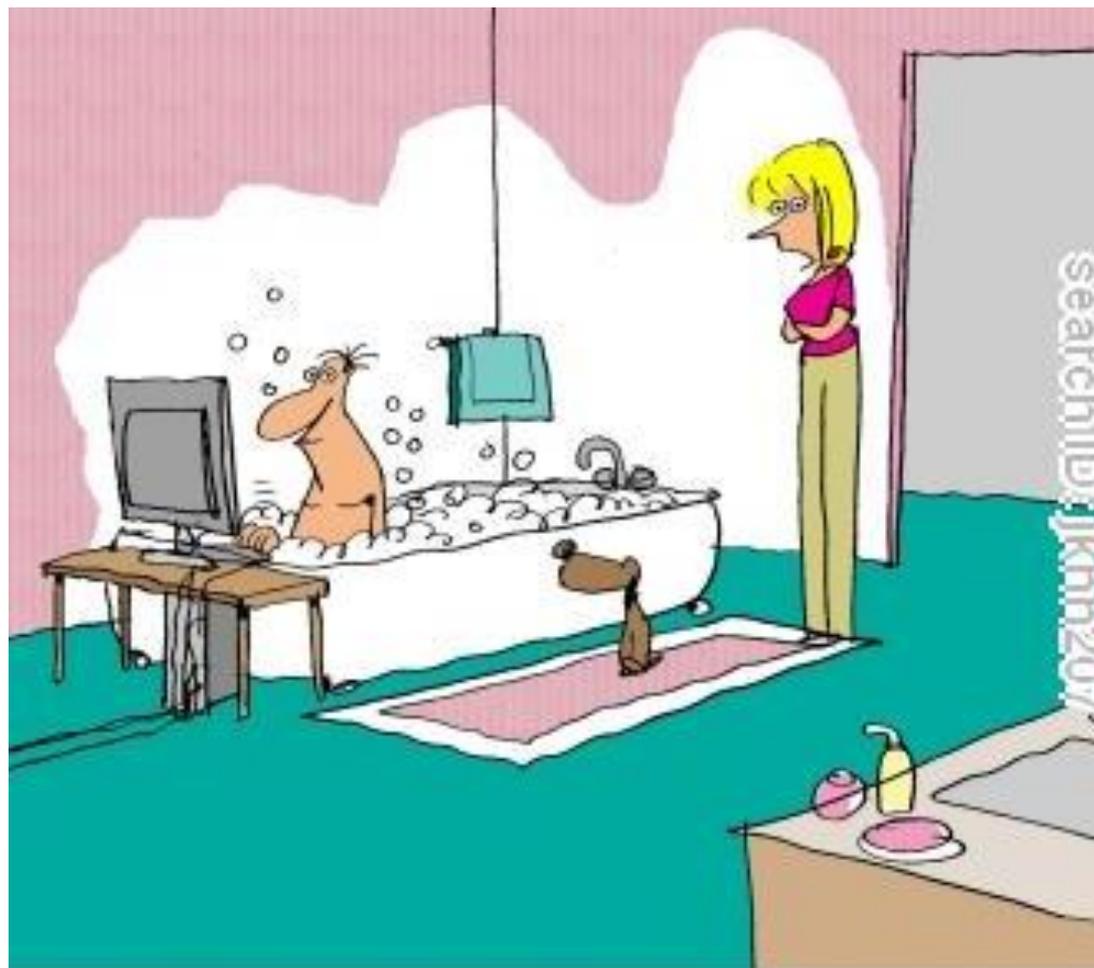
**“Holidays” in people who are addicted to lotteries: A window of treatment opportunity provided by the COVID-19 lockdown**

Sanju George  
Department of Psychiatry and Psychology, Rajagiri School of  
(Autonomous), Kochi, Kerala, India

“Lockdown, despite the many practical hassles it posed to most, provided a **crucial window of opportunity for lottery addicts to seek treatment** (detoxification and rehabilitation), and to turn their (and their families') lives around. It needs to be borne in mind that such “clinical observations” need to be substantiated and followed up by “evidence-based” systematic research. Nevertheless, based on preliminary anecdotal evidence, it makes me wonder **if such lottery “holidays” are worth considering a public health prevention strategy to encourage more lottery addicts to receive treatment and support, thereby benefiting them and their families”.**



## ... mein persönliches Fazit ...



*“Gambling while taking a bath? Have you lost your mind?”*