



ISD

Institut für interdisziplinäre
Sucht- und Drogenforschung

Glücksspielatlas Deutschland 2023

Ansprüche an ein Überblickswerk und ihre Umsetzung



Christian Schütze M. A.

Hohenheim, 12.03.2024



Leitfragen

- Welche Ansprüche können formuliert werden?
- Wie sind Autoren und Autorin des Glücksspielatlas mit ihnen umgegangen?
- Was lässt sich der Rezeption entnehmen?



Ansprüche orientieren sich an Zielen

Zwei Fokuspunkte

1. Empirie -> Wie ist es?
2. Überblick

Weitere Setzung:

3. aktuelle wissenschaftliche Basis (->Arbeitsweise, ->Ergebnisse)



besondere Herausforderung: Art des untersuchten Gegenstandes

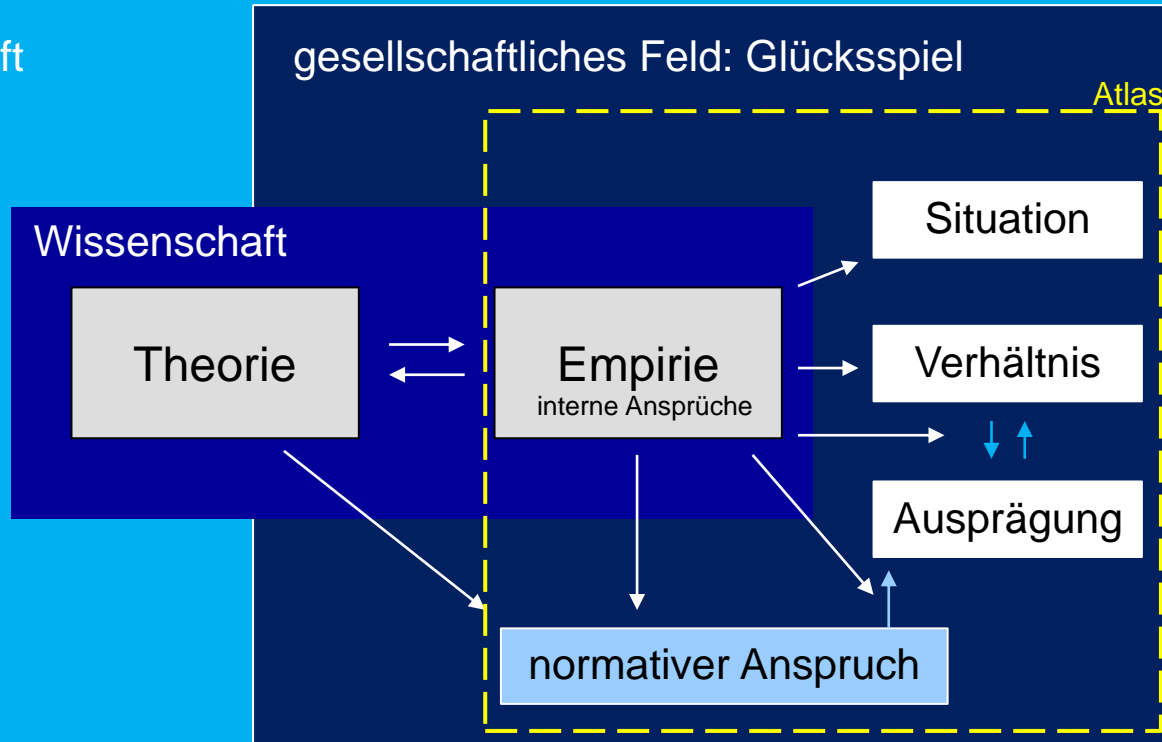
gesellschaftliches Feld Glücksspiel in Deutschland:

1. = vielfältiges Aufeinandertreffen
von normativen Ansprüchen (so soll es sein!)
mit empirischen Erkenntnissen (so ist es!)
->Fokus auf empirische Erkenntnisse erfordert Reflexion
2. = Querschnittsmaterie
-> Überblick bedeutet Auseinandersetzung mit vielen,
unterschiedlichen Teilbereichen



Theorie – Empirie – normative Ansprüche

Gesellschaft



nach: Kraus 2022, S. 163



übergreifende Kriterien zur Beurteilung empirischer Arbeiten

- Angemessenheit ausgewählte Erkenntnisse/Stichprobe zur Erfassung des Objektbereiches
- Vollständigkeit wiedergegebener Ergebnisse, alles Wesentliche
- Angemessenheit der Methode zur Klärung des Aspektes

- Exaktheit der Darstellung
- Nachvollziehbarkeit, Verständlichkeit, Präzision und Eindeutigkeit, Kritisierbarkeit, Replizierbarkeit
- Literaturbezug

doppelte Ebene:

Beurteilung des Glücksspielatlas UND Kriterien zur Arbeit am Glücksspielatlas

nach: Kriterien soziologischer Forschungsberichte, American Sociological Association: Report of the Committee on Research, in: American Sociological Review, 23,1958, S. 704-711.



Fokuspunkt 2: Überblick

Das Wichtigste:

- alles Wichtige, nur das Wichtige, das jetzt Gültige

Forderung an gelungene empirische Arbeit: dem Gegenstand gerecht!

- Interdisziplinarität beachten
 - Themen,
 - Fragestellungen,
 - Arbeitsweisen

Für wen das Wichtigste?

- notwendige Adressatenentscheidung



weitere Ziele und Grenzen

- einfacher Zugriff
- leichtes Verständnis
- begrenzter Umfang



Zielkonflikte und Entscheidungsnotwendigkeiten



adressatenabhängig

einfacher Zugriff

leichtes Verständnis

Akteure im Themenfeld,
Suchthilfe, Medien,
allg. Öffentlichkeit,
(Betroffene)



Ansprüche der Arbeitsgruppe an den Glücksspielatlas

- Auswahl des Wesentlichen
- Aktualität
- richtige Darstellung
- hohe Verständlichkeit
- attraktive Darstellung
- Nachvollziehbarkeit der verwendeten Quellen



Vorbilder?

Alkohol- und Tabakatlas

- Lesbarkeit,
- Quellen am Ende

- Übersichtlichkeit

Wichtig:

- gute Auffindbarkeit d. Informationen
- nachvollziehbare Grundstruktur



Dem Gegenstand gerecht werden: Die Querschnittsmaterie Glücksspiel

- Notwendigkeit der Reduktion
- Notwendigkeit der Konstruktion

Strukturfindung

- Strukturreflexion
- interdisziplinäre Diskussion von Teilergebnissen

Inhalt	
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 Hilfefonnum 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
Einleitung	5



Auswahlleitende Vorprägung?

- Empirie wird durch Theorie relevant, Fokus: Spielerschutz
- Offenlegung & Kritisierbarkeit



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 suchtmmedizinischen 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.

8

Glücksspielatlas 2023



Umsetzung: Entscheidungen

- abgegrenzte Themen, kapitel- und doppelseitenweise
- keine Redundanzen
- durchgehende optische Struktur
- Diagramme und Abbildungen zusätzlich zu schriftlichen Erläuterungen
- wenig Fachsprache
- keine Diskussion



Glücksspiele

Spezifika:

- Form
- relevante Begriffe
- Genese
- Abläufe
- Gefährlichkeit

1.5 Glücksspiele im Kasino

In Kasinos, auch Spielbanken genannt, können unterschiedliche Glücksspiele gespielt werden. Die Auswahl reicht von Würfel- und Kartenspielen bis hin zu Glücksspielautomaten (siehe 1. 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 Rouletteablauf gesetzt. Es gibt verschiedene Varianten des Einsatzes und des Gewinns. Beim Spiel auf „einfache Chancen“ setzen Glücksspieler: die auf Rot oder Schwarz, auf gerade oder ungerade oder auf kleine (1-18) oder große (19-36) Zahlen. Dabei 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

Zahlerrädern geworfen. Die Zahl, in deren Fach die Kugel landet, ist die Gewinnzahl. Die Höhe der Einsätze unterscheidet sich in den Spielbanken. Sie reichen von einem Mindesteinsatz von 100 € bis zu Höchstlimits von 20000 € oder auf „einfache Chancen“.
 Manche Glücksspieler glauben irreführend, mit Spielgeräten 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 kontinuierlichem Verluste schnell den jeweils geltenden Höchsteinsatz erreichen und die Verdopplungsstrategie damit auf Dauer keinen Gewinn einbringt.

Black Jack
 Black Jack ist die Kartenvariante des Kartenspiels „21“. Dabei besteht die Chance, das 99-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

Poker: Zufall und Geschick

- Zufall
- Kartenzuführung
- „gemeintwärtlich“ (50% Gewinnchance)
- Faktoren: 0,5% Profit/Fish 0,0005%

Wesentliche Elemente:

- Spielregeln
- Einsatz des Spielers/der Mitspieler
- Berücksichtigung von Gewinnwahrscheinlichkeiten
- unterschiedl. Kartenzusammensetzungen

Einsatz und Einsatzregeln

- häufigen Argus über Anwesenheit
- bei Nicht-Erscheinen Kompensations- und Erbsparungen

Spieldauer

- umfasst bis zu 1000 Zufälle mit individuellen Fähigkeiten bestanden

1.4 Automaten

1. 1377: erste Erwähnung von ...

2. 1816: Erfindung eines ...

3. 1829: Erfindung des ...

4. 1839: Erfindung der ...

5. 1848: Neben- und ...

6. 1870-1930: Aufblühen ...

7. 1910-1930: ...

8. 1930-1940: ...

9. 1940-1950: ...

10. 1950-1960: ...

11. 1960-1970: ...

12. 1970-1980: ...

13. 1980-1990: ...

14. 1990-2000: ...

15. 2000-2010: ...

16. 2010-2020: ...

17. 2020-2023: ...

Roulette

Durchschnittliche Verluste pro Spiel

- 1,3 % bei Einsatz auf „einfache Chancen“
- 1,7 % bei Einsatz beim „Zufallsprinzip“
- nach durchschnittl. 37 Spieldosen

Black Jack

Durchschnittliche Verluste pro Spiel

- 1,2 % bei Einsatz
- 1,7 % bei Einsatz beim „Zufallsprinzip“

1.4 Automaten

Automaten, die Geldgewinne versprechen, spielen Gewinnspiele aus, indem mehrere Walzen mit Symbolkombinationen rotieren. Bei richtiger Gewinnkombination erfolgt die Ausschüttung des Gewinns. Moderne Spielautomaten umfassen eine Vielzahl an Spielgeräten. Video-Spielautomaten setzen animierte Grafiken sowie Soundtracks ein. Diese behandeln spezielle Themen, z.B. Superhelden, Comicfiguren oder auch 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 Glück- und Geldspielautomaten unterschieden. Glücksspielautomaten befinden sich in den Spielbanken. Neben den klassischen Slot-Machines

1.4 Automaten

Leinwandige Banden“) 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 Unternehmungen sowie in Wettenahmestellen konsensueller Buchmacher aufgestellt werden.

Die meisten Glück- und Geldspielautomaten unterscheiden. Glücksspielautomaten befinden sich in den Spielbanken. Neben den klassischen Slot-Machines

aktuelle Geldspielautomaten buchen den Einsatz nach Geldentwurf und Tasterdruck in ein Geldsprung um; mittels einer sog. Bank und mit minimal schwankendem Wechselkurs. Das nachfolgende

1.4 Automaten

Glücksspielautomat	Geldspielautomat
Mindesteinsatz	1 € / 50 Cent
Höchsteinsatz/Spiel	500 € / 200 €
Höchstgewinn	5000 € / 1 €



Glücksspielatlas 2023

Wahrscheinlich findet dann mit dem Sonnetge statt und folgt nicht den Vorgaben der Spielregeln. Als zur Auswahl realer Geldes muss der Ablauf über die Bank rückwärts durchlaufen werden. Dabei sollen Vorgaben der Spielregeln eingehalten werden. Bei großen Gewinnen braucht dies viel Zeit. Folglich müssen die Glücksspieler dafür über Stunden ein Spielort bleiben. Diese Automaten sind von der Physikalischen und Technischen Bundesanstalt (PTB) genehmigt. Nach theoretischen und praktischen wissenschaftlichen Untersuchungen „dient“ die Bankspieler der „Lernphase“ der Spieler. Die Praxis, ein Spiel mit dem Einsatz von Punkten beginnt, ist in der Spielregeln nicht vorgesehen. Auch zeigt die Bankspieler Spielregeln, mit denen die Vorgaben der Spielregeln eingehalten werden.

Online-Automaten entsprechen virtuellen Nachbildungen der vor 200 Jahren entwickelten Automaten. Indem alle Transaktionen elektronisch erfolgen, können die Teilnehmenden an virtuellen Automaten leichter das Gefühl dafür verlieren, wie viel Geld sie tatsächlich bereits eingesetzt haben.



Glücksspiele

- 1886: Aufhebung des ersten Schenkens der Automaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 1896: Verbot mechanischer Würfelspiele durch den Reichstag.
- 1899: Erfindung „Lucky Ball“ (amerikanischer Automat) von Max Baer.
- 1904: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 1907: Aufhebung der gesetzlichen Automaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 1910: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 1913: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 1916: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 1919: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 1922: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 1925: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 1928: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 1931: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 1934: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 1937: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 1940: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 1943: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 1946: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 1949: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 1952: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 1955: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 1958: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 1961: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 1964: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 1967: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 1970: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 1973: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 1976: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 1979: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 1982: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 1985: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 1988: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 1991: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 1994: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 1997: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 2000: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 2003: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 2006: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 2009: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 2012: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 2015: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 2018: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 2021: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.
- 2024: Erfindung des ersten Glücksspielautomaten durch die Unternehmungen der Berliner Bank.

21

Auswahl, Bedeutsamkeit

- Darstellungsform
- Exaktheit
- Verständlichkeit
- Literaturbezug



deskriptiv: Wie ist die rechtliche Lage?

- Bedeutsamkeit, Auswahl, Darstellungsform, Nützlichkeit
- Vollständigkeit, Exaktheit, präzise + verständliche Formulierungen
- Replizierbarkeit
- Literaturbezug

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/20101029_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/20101029_Gluecksspielstaatsvertrag_2021_-_Druckfassung.pdf; letzter Zugriff: 02.08.2023).

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 spielschützenden Störfunktion 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 anzuleiten 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 Glücksspiel sicherzustellen (§ 11 GlüStV).

- Verhinderung von Glücksspiel- und Wettsucht, Schaffung der Voraussetzungen wirksamer Suchtbekämpfung (Nr. 1)
- Lenkung des „natürlichen Spieltriebs“ der Bevölkerung in geordnete und überwachbare 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 Folgen- und Begleitrisikofaktoren (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:

- Sozialkonzeptbasierte und verantwortliche Personen vor Ort bei terrestrischen Angeboten
- regelmäßige Personalschulungen
- Jugendschutz durch Alterskontrolle
- Sperrverfahren
- Spielerschutz durch Identitätskontrolle
- Aufklärung über Suchtrisiken, Hilfsangebote, 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 Auspielungen/Woche; Lotterien als Gewinnräumern, Totalisatorfordern
- Selbst- und Fremdsperrere (letztere: u. a. bei Spütsuchtgefährdung, Überschulung)
- Sperrdauer: mindestens 1 Jahr (Fremdsperrere) bzw. 3 Monate (Selbstsperrere)
- Sperrbenennung: auf schriftlichen Antrag bei zuständiger Behörde (Regierungspräsidium Darmstadt); ohne inhaltliche Prüfung; Ende höchstens 1 Woche (Selbstsperrere) bzw. 1 Monat (Fremdsperrere) nach Antragsprüfung

Sperrsystem GlüStV 2021, §§ 8, 9a [C]



Art und Umfang

- nicht zuweilen dem Zelen des § 1, nicht übermäßig
- nicht gefährlich an Minderjährige oder vergleichbar gefährdete Zielgruppen
- nicht irreführend, insbesondere in Bezug auf Gewinnchancen bzw. Art und Höhe der Gewinne

Verbotene Darstellung

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

Verbote

- Telefonwerbung
- Sportwetten: nur 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-Zeichensendungen mit Sportwetten außer auf den eigenen Seiten eines Wettanbieters
- in Sportstätten anders als auf Trikot und Banden sowie für die Dachsanne
- 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
- PlbH zu (ideenprüfendem) Spielkonto je Glücksspielanbieter, Transparenz über Transaktionen; verpflichtende Information über Summe der Einätze, Gewinne und Verluste letzte 90 Tage vor Teilnahmebeginn, mindestens alle 24 h
- vor Datenüberprüfung bzgl. Spielkonto: keine Auszahlungen
- keine Übertragung von Geldbeträgen oder Spielpunkten zwischen Spielkonten
- Identifizierung, Authentifizierung, Sperrdatenabgleich sowie Ausschluss Minderjähriger und Gesperrter
- Kreditverbot
- Ausschluss besonderer Suchtrisiken durch schnelle Wiederholung

- Sozialkonzept: Internetanpassung, Evaluationspflicht
- unterschiedliche Glücksspielformen nur in getrennten Bereichen eines Internetauftritts; keine wechselseitige Werbung; Übertragung von Gewinnen in anderen Bereich nach höchstens einer Stunde; bei Wechsel in anderen Bereich: Warn- und Hilfenweise zu Suchtgefahren
- Informations- und Bestätigungspflicht über Aktivität nach mind. 60 Minuten
- anbieterübergreifendes, moralisches Einzahlungslimit (Ausnahmen: Lotterien mit max. zwei Auspielungen/Woche; Gewinnräumern; maximale Höher grundsätzlich 1.000 €; Anbietererlaubnis kann Bedingungen für individuell zu gestattende, höhere Limits festlegen (s. Kap. 6.4, Abs. B); Ermöglichung wöchentlicher und täglicher Limits; Wirksamkeit Senkung sofort; Anhebung nach sieben Tagen)
- Verbot paralleler Teilnahme an mehreren Angeboten (Ausnahmen: Lotterien mit max. zwei Auspielungen/Woche; Gewinnräumern, Totalisatorfordern)
- Wartezeit bei Wechsel in anderes Online-Angebot: 5 Minuten

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



Zwischenüberlegung: Theorie- und Empiriebedürftigkeit rechtlicher Normen

GlüStV, § 1 Nr. 1, Ziele des Staatsvertrages:

„das Entstehen von Glücksspielsucht und Wertsucht zu verhindern“

notwendige Fragen:

- was ist „Glücksspielsucht“? ->Suchtmedizin, DSM-5
- was ist das „Entstehen“? ->Suchtmedizin, DSM-5, 1-3 Punkte
- was ist „verhindern“? ->Prävention (-sforschung + -ergebnisse)

Antworten im Glücksspielatlas



Glücksspielsucht, Bedingungsfaktoren: Suchttrias

- Wechselspiel Faktoren und Prozesse.
- Heuristisches Modell, keine Aussagen zu Kausalprozessen.

- Heuristik:
Was geschieht, wenn das Glücksspiel hier herausgenommen wird?

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 vorortet: 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 Veranstaltungselementen eine genaue Bestimmung des Stimulations- und damit Gefährdungspotenzials einzelner Glücksspielangebote. Während situationale Merkmale wie eine hohe Verfügbarkeit, eine leichte Grifffähigkeit 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. sozial-Werte und Normen oder die gegebenen Arbeits- und Lebensverhältnisse) als auch Risikofaktoren der Mikroebene (z. B. familiäre Strukturen, Sozialbeziehungen vororten. 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.



Umwelt

- Glücksspielrelevante soziale Werte und Normen („Glücksspiel-Akzeptanz“)
- Glücksspielaffinität der Peerguppe
- Über- oder Unterforderung im Beruf
- Mangel an Zukunftsperspektiven und Aufsteigerchancen (finanziell, sozial)
- Gesellschaftsstrukturen, die Entfremdungsrisiken und Sinnverlust begünstigen
- Distanze Sozialbeziehungen
- Fehlender familiärer Zusammenhalt
- Ausblenden von Verstärkungserleben im Alltag (u. a. Lob, Anerkennung, Wertschätzung)

Glücksspiel

- Hohe Verfügbarkeit
- Exzessive 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 Einflächigkeit der Bezahlung
- Kontinuität der Teilnahme
- Möglichkeit anonymen Teilnahmes

Person

- Männliches Geschlecht
- Jüngeres Lebensalter
- Geringes Bildungsniveau
- Niedriges Haushaltsnettoeinkommen
- Migrationserfahrungen
- Arbeitslosigkeit
- Obdachlosigkeit
- Glücksspielsüchtiger Elternteil
- Mitgliedschaft in Sportvereinen
- Genetische Prädispositionen
- Erhöhte Impulsivität
- Ausgeprägte Risikobereitschaft
- Verstärkte Reizsuche / Sensation Seeking
- Geringer Selbstwert
- Dysfunktionale Stressverarbeitungsstrategien
- Hohes Ausmaß an glücksspielbedingten kognitiven Verzerrungen
- Gewaltverfahrungen / Traumatisierungen

Suchttrias Glücksspielziehung - Ordnungsschema der Risikofaktoren [A]
Umwelt, Glücksspiel, Person

64 | Glücksspieltatlas 2023

Glücksspielsucht | 65



Was ist Glücksspielsucht?

- Bedeutsamkeit, Auswahl, Darstellungsform, Nützlichkeit
- Vollständigkeit, Exaktheit, präzise + verständliche Formulierungen
- Replizierbarkeit
- Literaturbezug

5.2 Glücksspielerstörungen

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

5.2 Glücksspielerstörungen

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, Folge-schäden 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) 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 Krankheitszeichen (wie z. B. ein torkelnder Gang bei übermäßigem Alkoholkonsum oder Nackelrinnele 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 Glücksspiels mit immer höheren Einsätzen, um eine gewünschte Erregung zu erreichen	Toleranzentwicklung
2 Unruhe und Reizbarkeit bei dem Versuch, das Glücksspielen einzuschränken oder aufzugeben	Entzugshafte Erscheinungen
3 Wiederholte erfolglose Versuche, das Glücksspielen zu kontrollieren, einzuschränken oder aufzugeben	Kontrollverlust Abstinenzunfähigkeit
4 Starke gedankliche Eingebundenheit durch Glücksspielen (z. B. starke Beschäftigung mit gedanklichen Nachschieben vergangener Spielerfahrungen, mit Verhindern oder Planen der nächsten Spielteilnahme, Nachdenken über Wege, Geld zum Glücksspielen zu beschaffen)	(Kognitive) Vereinnahmung durch das Glücksspielen
5 Häufiges Glücksspielen in belastenden Gefühlslagezuständen (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 verbergen	Belügen von Bezugspersonen Disimulation
8 Gefährdung oder Verlust einer wichtigen Beziehung, eines Arbeitsplatzes, von Ausbildungs- oder Aufstiegschancen aufgrund des Glücksspiels	Negative soziale Folgen
9 Verlassen auf finanzielle Unterstützung durch andere, um die durch das Glücksspielen verursachte finanzielle Notlage zu überwinden	Bail-Out („Freikaufen“)

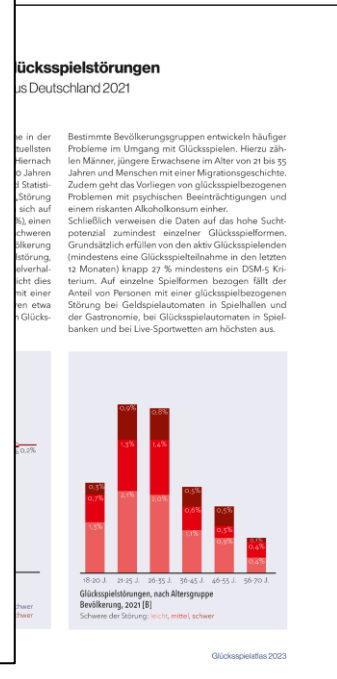
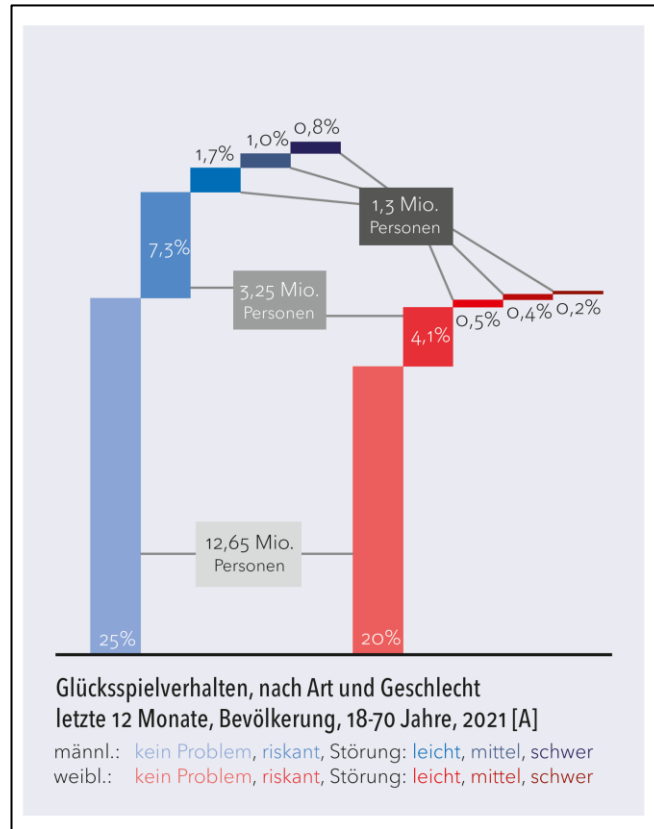
Diagnostische Kriterien nach DSM-5 im Wortlaut und das jeweils dazugehörige Konstrukt [A]



In welchem Umfang besteht Glücksspielsucht? Wie ist es mit dem „Entstehen“?

- Auswahl, präzise Formulierung

„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 Glücksspielstörung, gleichzusetzen mit einem riskanten Glücksspielverhalten.“



Exkurs Rezeption: Was in der „wirklichen“ Öffentlichkeit geschieht.

- Pressemitteilung:
keine Formulierung zu den riskant Teilnehmenden
- Rezeption, beispielhaft:
DLF: Vermengung der Zahlen
- Rezeption der Rezeption:
Vermengung der Publikationen &
Vermengung der Begrifflichkeiten



Glücksspielatlas 2023

4,6 Millionen Spielsüchtige und „riskante Spieler“ in Deutschland

In Deutschland sind rund 1,3 Millionen Menschen glücksspielsüchtig.

13.11.2023

Zusätzlich senkte der Glücksspiel-Survey jedoch auch den Schwellenwert, ab dem ein Spielverhalten mindestens als „problematisch“ eingestuft wird. Er fasst hierunter nun auch die neue Kategorie von gefährdeten Spielern, die „erste Symptome einer Glücksspielstörung“ zeigen, „gleichzusetzen mit einem riskanten Spielverhalten“. 5,7 Prozent der Bevölkerung seien dies angeblich.

Zu den 1,3 Millionen Menschen mit einer leichten, mittleren oder schweren Spielstörung kommen dadurch noch einmal 3,25 Millionen weitere mit einem riskanten, laut Survey „problematischen“ Spielverhalten dazu (...).

(Dre. Glücksspielatlas 2023. Weder umfassend noch fundiert. games & business, Dezember 2023)



Welche Erkenntnisse gibt es zum Verhindern von Glücksspielsucht?

- Nützlichkeit, leichter Zugriff, Verständlichkeit

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

das Erkennen von und Interventions bei problematischem Glücksspielverhalten.

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

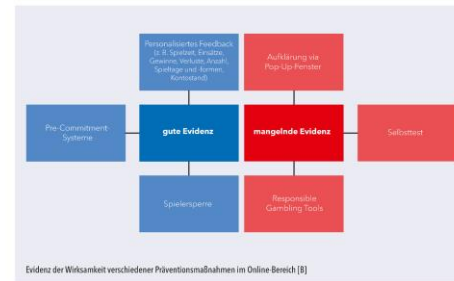
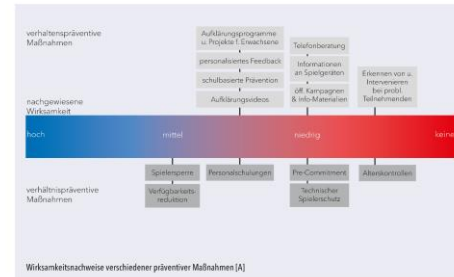
Speziell für den Bereich Online-Glücksspiel sind neben der Spielersperre vor allem das personalisierte Feedback und Pre-Commitment-Systeme als Maßnahmen mit suchpräventivem Mehrwert zu nennen.

Maßnahmen wie Werbesperren, Werbebeschränkungen sowie solche, die direkt in den Spielprozess (sog. „Technischer Spielerrückbau“, Personalschulungen, die bindliche oder selbstgewählte mitemment).

Zur Wirksamkeit verhältnispräventiver Maßnahmen auf dem Gebiet der Glücksspielsucht allerdings insgesamt noch in den Kinderschuhen. Wirksamkeitsnachweise zu den einzelnen Maßnahmen fielen nach einer systematischen Literaturrecherche am vielversprechendsten zu Verfügbarkeitsreduktionen und zur Spielersperre aus; weniger wirksam waren sie am niedrigsten.

Fokus von Evaluationsstudien zur Glücksspielsuchtprävention: Überprüfung des präventiven Nutzens von Werbesperren.

Demgegenüber stehen Maßnahmen der Verhaltensprävention. Diese beziehen sich direkt auf Individuen und streben die Vermeidung oder Veränderung gesundheitsrisikant 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



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 Literaturrecherche am vielversprechendsten zu Verfügbarkeitsreduktionen und zur Spielersperre aus; weniger wirksam waren sie am niedrigsten.



Erfassen die verfügbaren Daten den Gegenstand angemessen? < - > Vollständigkeit der Beschreibung

- Bewertung Qualität vorliegender Einzeldaten: Doppelseite 3.1
 - „Der Umfang des illegalen terrestrischen Glücksspielangebots lässt sich differenziert kaum schätzen, da keine valide erhobenen Zahlen vorliegen.“
- Bewertung von Einzeldaten: Verallgemeinerungsfähigkeit DS 5.5
 - „In Deutschland reichen die Teilnahme-Prävalenzen [Jugendlicher] von ... bis ...“



Geht die Darstellung über die Wiedergabe empirischer Erkenntnisse hinaus?

- Explizit an einer Stelle.
- Es werden mehrere Ebenen von Kritik dargestellt.

2.7 Kritik der Rechtswirklichkeit

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 Spieler 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 bezriten und als unbrauchbares Konzept für die Regulierung dieses Rechtsgebietes kritisiert.

Kritikpunkte am Sperrsystem

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

Kritikpunkte am Einsatzlimit
(s. v. Frenz und Menz)

- Verzicht auf terrestrisch-online übergreifende Gellung
- Verzicht bei terrestrischen Automaten und Wettten
- Iphändes Strohhalmeigkeit der Limithöhe von 1.000 Euro/Monat
- Möglichkeit der Heraussetzung des Limits über 1.000 Euro/Monat
- Verzicht auf personalgebundene Spielerkarten als verpflichtendes Identifikations- und Limitierungsmittel mit anbieterübergreifender 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 „Merkmalraum“ der sog. Bank-speicher (s. Kap. 1.4) „diert“, „einzig und allein“, „der Umgehung (...) der SpielV“ – so das wissenschaftliche Fazit. Geldspielautomaten werden „starr“ „eingeschaltet“, dass sie ohne die Spielkarte 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 Aussonderungen um diese Normen besser gewappnet zu sein. Nicht nur letzteres korrespondiert mit der ausgesprochen hohen Dichte an Gerichtsverfahren in glücksspielrechtlichen Fragen auf allen juristischen Ebenen.

Vertrauen in die Legitimität des gesetzten Rechts und dessen Einhaltung wird darüberhinaus durch Äußerungen – 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 II. Protokoll des Hauptausschusses des Landtags NRW, 22.1.2015).

Eine rationale Rechtsentwicklung setzt auf die Reflexion des Verhältnisses von angestrebten Normzielen mit ihren erwarteten 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. sahen 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 eingeräumten, 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“
- Bedeutung eines ethischen Bedarfs an anbieterübergreifenden Sperrsystemen, 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, Jugendenschutz in kohärenter und systematischer Weise zu erreichen.“

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

40

Recht



Rahmenbedingungen

- Antrag: 12.08.2022, Zuwendungsbescheid: 07.09.2022
- Verbundprojekt: ISD + DHS
- Zuwendungshöhe, insg.: 134.240,00 €
- Projektlaufzeit: 1.10.2022 – 31.12.2023

- effektive Arbeitszeit: 12 Monate



Versuch der Skandalisierung

Zahlen zur Spielsucht

„Offensichtlich, dass hier nicht sauber gearbeitet wurde“

Welt, 21.02.2024

„So haben das Hamburger ISD und die Uni Bremen ihre Anträge auf Förderung für den „Glück“ eingereicht. Fertig gestellt überraschend schnell. So offiziellen Antrag, hatte d rekordverdächtig flinke F Blienert eine plausible Er

Das ist alles falsch.

1. Weder entspricht das Datum der Antragsstellung der Wahrheit.
2. Noch stimmt die Dauer der Erarbeitung.
3. Und die Uni Bremen hat überhaupt keinen Antrag für den Atlas beim BMG gestellt.



Merkur Beirat – Tagung in Köln

Wehrhafter gegen Meinungskartell

Teile der Glücksspielforschung schaffen es nicht, „sich aus der eigenen Vorurteilshaftigkeit mit teilweise unübersehbaren Zügen ideologischer Abhängigkeit zu befreien“



Rezeption

Rezeption des Glücksspielatlas
an einer dreistelligen Anzahl von Stellen, u. a.:

- regionale, nationale und internationale Presse
- print, online, Hörfunk, TV
- Suchtfachverbände, Landesstellen
- Fachzeitschriften
- Landesparlamente
- Judikative



Fazit

- Empirie war der Fokus
- Der Anspruch an den Atlas war:
 - aktuelles, der Gesamtmaterie angemessenes Abbild
 - einfacher Zugriff und hohe Verständlichkeit





ISD

Institut für interdisziplinäre
Sucht- und Drogenforschung

Vielen Dank für Ihr Interesse!

Christian Schütze
c.schuetze@isd-hamburg.de

ISD-Hamburg
Lokstedter Weg 25
20251 Hamburg



Literatur

- American Sociological Association. (1958). Report of the Committee on Research. Kriterien soziologischer Forschungsberichte. American Sociological Review. 23. 704-711.
- Auftraggeber der Bundesregierung für Sucht und Drogenfragen, Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung, Universität Bremen, Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen. (2023) Gemeinsame Presseerklärung: Glücksspielatlas Deutschland 2023 veröffentlicht.
- Deutscher Bundestag. (2024). Drucksache 20/10292.
- Deutschlandfunk. (2023). Glücksspielatlas 2023: 4,6 Millionen Spielsüchtige und „riskante Spieler“ in Deutschland.
- Dre. (2023). Glücksspielatlas 2023. Weder umfassend noch fundiert. Games und Business.
- Friedrichs, J. (1985). Methoden empirischer Sozialforschung.
- M.S. (2023). Merkur Beirat Tagung in Köln. Wehrhafter gegen Meinungskartell. Games und Business.
- Kraus, B. (2022). Relationen zwischen Theorie, Empirie und normativen Ansprüchen. Versuche der Definition und Verhältnisbestimmung in der Wissenschaft Soziale Arbeit. Soziale Passagen. 14. 149 – 167.
- Schaller, K., Kahnert, S., Garcia-Verdugo, R., Treede, I., Graen, L., Ouédraogo, N. (2022). Alkoholatlas Deutschland 2022. Deutsches Krebsforschungszentrum: Heidelberg.
- Schaller, K., Kahnert, S., Graen, L., Mons, U., Ouédraogo, N. (2020). Tabakatlas Deutschland 2020. Deutsches Krebsforschungszentrum: Heidelberg.
- 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.

