



Willkommen zur Aprilausgabe

Liebe Newsletter-Abonnentinnen und Abonnenten,

der Krieg in der Ukraine dauert nun schon viele Wochen an und überschattet alles andere. Veranstaltungen und Aktivitäten zu vielen anderen Themen finden zwar weiterhin statt, aber in dem Wissen, dass andernorts schmerzliche und unwiderrufliche Dinge geschehen, die wir bis vor Kurzem nicht für wahrscheinlich gehalten hätten und die man, könnte man das Rad zurückdrehen, so gerne ungeschehen machen möchte.

Für die Forschungsstelle Glücksspiel brachte der März das mittlerweile 19. Symposium Glücksspiel (s. Bericht in der Rubrik „Über uns“). Gemeinsam mit unseren ReferentInnen und TeilnehmerInnen wünschen wir uns für 2023 eine Veranstaltung in Präsenz. Termin ist der 14. und 15. März.

Wir wünschen unseren LeserInnen alles Gute.

Ihr Forschungsstelle Glücksspiel-Team



Glücksspiel im In- und Ausland

DE

- Seitens des Instituts für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD) wurde der **Glücksspielsurvey 2021** veröffentlicht und u. a. auf dem Symposium Glücksspiel vorgestellt. Aufgrund der unterschiedlichen Erhebungsweisen sind Vergleiche mit früheren Surveys nur begrenzt möglich; zudem waren die Jahre 2020 und 2021 von den Auswirkungen der Corona-Pandemie geprägt. Als Anteil von Personen mit einer Glücksspiel-Störung in der Bevölkerung wurden 2,3 % ermittelt. Legt man eine Bevölkerungszahl von knapp 57 Millionen Menschen im Alter zwischen 18 und 70 Jahren zugrunde, wären rund 1.300.000 Personen von einer leichten, mittleren oder schweren Glücksspielstörung betroffen.
- Die Gemeinsame Glücksspielbehörde setzt ihre **Schwerpunkte auf die Gewährleistung des Jugend- und Spielerschutzes und die Verhinderung von Glücksspiel- und Wettsucht**. Dazu sollen u. a. ein zentrales Beschwerdemanagement eingerichtet und die Spieler-schutzmaßnahmen regelmäßig evaluiert werden.



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter April 2022 (02/2022)

- Das im Auftrag der Deutschen Automatenwirtschaft e.V. erstellte Gutachten „Die Deutsche Automatenwirtschaft. Lage 2020 – Entwicklung 2021 – Perspektive 2022“ gibt an, dass die Unternehmen der Branche einen Umsatzeinbruch um 45 Prozent zu verzeichnen hatten. Der Gerätebestand ging 2020 auf 210 000 Geldspielgeräte zurück. Die Studie kann beim **IFH Köln** (Institut für Handelsforschung) kostenfrei bestellt werden.
- Einblicke in den illegalen Glücksspielmarkt 2021 gibt eine **Feldstudie** von Jürgen Trümper vom AK gegen Spielsucht e.V. Wie schon in der Studie von 2019/20 liegen die Empfehlungen auf einem entschlossenen Vorgehen gegen sog. Fungames und auf einem attraktiven legalen Spielangebot, das Ausweichbewegungen vorbeugen soll.
- Um der Geldwäsche im Profisport entgegenzutreten, wird der Senat der Freien Hansestadt Bremen den **Entwurf eines Gesetzes zur Änderung des Geldwäschegesetzes zur Bekämpfung von Geldwäsche im Bereich des Berufssports** im Bundesrat beantragen.
- Weitere Meldungen aus den Bundesländern:
 - Der **nordrhein-westfälische Landtag hat den Gesetzesentwurf** (Gesetz über die Zulassung von Online-Casinospielen im Land Nordrhein-Westfalen) unverändert angenommen. Damit können **bis zu fünf Konzessionen für Online-Casinos** erteilt werden.
 - In Thüringen dagegen wurde ein **Monopol des Landes für Online-Casinos** beschlossen.
- Urteile:
 - Das **Oberverwaltungsgericht Münster (NRW) hat entschieden**, dass für die Erteilung einer Spielhallenerlaubnis seit dem 1.7.2021 ein neuer Antrag und ein eigenständiges Erlaubnisverfahren nach dem Glücksspielstaatsvertrag 2021 erforderlich sind. Die Fortführung der nach alter Rechtslage begonnenen Verfahren ist damit ausgeschlossen (4 A 1033/20).
 - Der **Verfassungsgerichtshof für das Land Baden-Württemberg** hat einem Antrag einer Spielhallenbetreiberin auf Erlass einer einstweiligen Anordnung entsprochen und den vorläufigen Weiterbetrieb einer Spielhalle ermöglicht (1 VB 156/21).
 - Bzgl. der Rückerstattung von Verlusten in nicht lizenzierten Online-Glücksspielangeboten gab es mehrere Gerichtsurteile zugunsten der SpielerInnen (LG Köln: 16 O 558/20 vom 16.03.2022; AG Essen: 12 C 474/21 vom 24.02.2022; AG Meppen: 3 C 790/20 vom 22.02.2022; LG Berlin: 2 O 228/21 vom 01.02.2022, ohne Anspruch auf Vollständigkeit).



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter April 2022 (02/2022)

- Das LG Frankenthal lehnte den Anspruch auf Gewinnauszahlung eines Spielers gegen ein in Malta ansässiges Online-Casino ab (**8 O 90/21** vom 10.02.2022).

AT

- Das **Tiroler Suchtkonzept 2022-2032** widmet sich verschiedenen Abhängigkeitserkrankungen, u.a. auch Glücksspiel. Neben Empfehlungen zur Suchtprävention, Suchthilfe und Sicherheit, wirbt das Konzept für einen offenen Umgang mit der Thematik, um Stigmatisierungen der Betroffenen zu vermeiden.
- Die Pläne für die Impflotterie in Österreich wurden aufgrund **organisatorischer und rechtlicher Bedenken gestoppt**.

CH

- Das **Schweizer Suchtpanorama 2022** ist erschienen und stellt fest, dass die zunehmende Digitalisierung durch das Internet viele neue Möglichkeiten bietet, Glücksspiel bereitzustellen und zu vermarkten. Eine Studie zeigt, dass unter Glücksspielsüchtigen in Behandlung zwischen 2007 und 2017 der Anteil an Personen in einer instabilen Wohnsituation stark gestiegen ist.

GB

- Die Britische Glücksspiel-Kommission (Gambling Commission) berichtet über Erfolge im Kampf **gegen illegale Lotterien auf Facebook**. In Zusammenarbeit mit Facebook bzw. Meta und der Polizeibehörde sei es gelungen, illegale Lotterie-Anbieter auf Facebook zur Rechenschaft zu ziehen.
- Die Britische Glücksspiel-Kommission hat eine Studie über die **Wirkung von Boni und Freispielen auf das Spielverhalten der SpielerInnen veröffentlicht**. Die Daten von rund 8.000 Befragten weisen darauf hin, dass beide Faktoren einen Einfluss auf deren Spielverhalten haben; insb. haben 77% der SpielerInnen mit problematischem Spielverhalten berichtet, dass ihre Entscheidung, mehr zu spielen, von Boni und Freispielen beeinflusst wurde.
- Der **Staatliche Gesundheitsdienst Großbritanniens (National Health Service) hat angekündigt**, dass zur Behandlung von SpielerInnen mit Spielproblemen künftig keine Mittel aus der Glücksspielindustrie mehr herangezogen werden können. Aktuelle und künftige Projekte werden aus öffentlichen Mitteln finanziert.



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter April 2022 (02/2022)

- In den letzten fünf Jahren hat sich die **Anzahl der Frauen mit glücksspielbezogenen Suchtproblemen verdoppelt**: The Guardian berichtet über fast eine Million Betroffene in Großbritannien.
- Die Auswertung einer **telefonischen Befragung der Glücksspiel-Kommission** zeigte, dass 30 % der Befragten der Meinung sind, dass Glücksspiel fair abläuft und man den Angeboten vertrauen kann. Deutlich weniger Befragte als im Vorjahr halten Glücksspiel für gefährlich für das Familienleben (70 vs. 75 %). 59 % sind der Meinung, dass von Glücksspiel abgeraten werden sollte (vs. 63 % im Vorjahr). Es wurden rund 4.000 Personen befragt.

FR

- In einem von der **französischen Glücksspielaufsichtsbehörde (ANJ) unterstützten Studie** über die Glücksspielaktivitäten von Minderjährigen (zwischen 15 und 17 Jahren) gaben knapp 35% der Befragten an, schon einmal gespielt haben. Im Durchschnitt fand die erste Begegnung mit einem Glücksspiel im Alter von 13 Jahren statt.
- Die französische Glücksspielaufsichtsbehörde (ANJ) **beschränkt die Aktivitäten und Werbung nicht lizenzierter Anbieter** und sperrt den Zugang zu mehreren Webseiten. Eine engere Zusammenarbeit mit sozialen Netzwerken, Suchmaschinen und Zahlungssystemen wurde angekündigt, um den Zugang zu illegalen Glücksspielangeboten zu sperren.

IR

- In einer **Studie des irischen Health Research Board** wurde über einen starken Zusammenhang zwischen Armut und problematischem Spielverhalten berichtet. Die ForscherInnen betonen, dass insbesondere ärmere Männer im Alter zwischen 25 und 34 Jahren, die sowohl rauchen als auch Alkohol konsumieren und in ärmeren Wohngebieten leben, ein höheres Risiko aufweisen, ein problematisches Spielverhalten zu entwickeln. Das Risiko liegt bei Männern im Rahmen der aktuellen Studien deutlich höher als bei Frauen.

NL

- Die Glücksspielaufsichtsbehörde Kansspelautoriteit hat ihren **Online-Glücksspielmarkt-Jahresbericht 2021** veröffentlicht. Die Behörde stellt unter anderem fest, dass der Schwarzmarkt durch die Legalisierung deutlich zurückgedrängt wurde. Die Bruttospielerträge des legalen Online-Marktes im Quartal 4 2021



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter April 2022 (02/2022)

betragen 185 Millionen Euro. Mittlerweile sind bei der Behörde 33 vollständige Anträge für eine Online-Glücksspiellizenz eingegangen, von denen 18 genehmigt wurden.

- Die **Kansspelautoriteit** hat bei einer Überprüfung der Durchsetzung der Werberichtlinien festgestellt, dass alle elf lizenzierten Casinos zumindest teilweise gegen diese verstoßen haben. Zehn Anbieter wurden abgemahnt; bei einem Anbieter wurde eine Empfehlung ausgesprochen.
- In einem **Brief des Ministers für Rechtsschutz** wurde zudem eine Verschärfung der Werberichtlinien angekündigt. Riskante Glücksspiele sollen zukünftig ausschließlich im Fernsehen zwischen 22:00 und 6:00 Uhr beworben werden dürfen; für andere Medien soll ein vollständiges Werbeverbot verhängt werden.
- Seit dem Einführen des zentralen Sperrregisters Cruks am 1. Oktober 2021 haben sich über **10.000 Spieler sperren lassen**. Die Sperren haben eine Mindestdauer von sechs Monaten; auch Fremdsperren sind möglich.
- Im Fall Kansspelautoriteit gegen Electronic Arts über die Lootboxen im Videospiel FIFA ist die **Entscheidung des obersten Verwaltungsgerichts** zugunsten von Electronic Arts ausgefallen und die verhängte Strafzahlung wurde aufgehoben.

SE

- Die Spelinspektionen hat ihre **Social-Media Kampagne** „Spiele brauchen Regeln“ gestartet. Ziel ist es, über einen Kurzfilm SpielerInnen zu erreichen und dazu zu bewegen, bei Glücksspielanbietern mit schwedischer Lizenz zu spielen.
- Laut **Spelinspektionen** erzielten lizenzierte schwedische Glücksspielunternehmen 2021 einen Umsatz von 26 Milliarden SEK (etwa 2,5 Milliarden Euro).
- Zukünftig sollen die **Gebühren** für die Erneuerung einer Glücksspiellizenz von 300.000 SEK auf 600.000 SEK steigen und die Kosten für die Lizenzierung der Glücksspielsoftware von 60.000 SEK auf 120.000 SEK.

BE

- Die belgische Glücksspielregulierungsbehörde **Commission des Jeux de Hasard** hat eine Kooperation mit der Behörde für Telekommunikation, Post und Rundfunk angekündigt. Zukünftig soll gemeinsames IP-Blocking den Zugriff auf die Webseiten von illegalen Glücksspielanbietern verhindern und so die SpielerInnen schützen.



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter April 2022 (02/2022)

- Ab dem 1. Oktober 2022 will die belgische Regierung die **Regeln für Glücksspiel verschärfen**. Den SpielerInnen dürfen keine Boni mehr angeboten werden, einige Geldspielgeräte sollen verboten werden und die Vorschriften für das Angebot von Glücksspiel in Zeitungsläden werden verschärft.

DK

- Der dänischen Glücksspielaufsicht Spillemyndigheden wurden **neue weitreichende Befugnisse** zur Kontrolle des Glücksspiels verliehen. Die Behörde kann jetzt selbstständig Lizenzen erteilen und Sanktionen verhängen. Dies soll den Kampf gegen Spielmanipulation erleichtern. Des Weiteren unterliegen Gewinne aus Lotterien mit einem gemeinnützigen Zweck nicht mehr der Besteuerung und die Regeln zur Durchführung wurden vereinfacht.

GR

- Zur besseren Kontrolle des legalen Glücksspielmarktes hat die griechische Glücksspielkommission eine **Webseite** eingerichtet, auf welcher illegale Glücksspiele anonym gemeldet werden können.

BR

- Die brasilianische Abgeordnetenversammlung hat für eine **Legalisierung von Glücksspiel**¹ gestimmt. Daraufhin kündigte Präsident Bolsonaro an, sein Veto einzulegen, sollte der Antrag durch den Senat ebenfalls Zustimmung erhalten.

US

- Anfang dieses Jahr legalisierte New York das Online-Glücksspiel. Nach gut drei Monaten ist der Bundesstaat zum **größten Markt für Glücksspiel** in den USA geworden.

SG

- Der Stadtstaat Singapur plant die **Einrichtung einer zentralen Glücksspielregulierungsbehörde (GRA)** bis Mitte dieses Jahres. Aufgabe ist die Regulierung des gesamten Glücksspielmarktes, u. a. mit einem Fokus auf technologische Entwicklungen im Bereich des Glücksspiels.

¹ Falls der Link nicht funktioniert, bitte im Browser direkt eingeben:

<https://www.riotimesonline.com/brazil-news/brazil/bolsonaro-says-he-will-veto-project-legalizing-casinos-and-bingos-in-brazil/>



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter April 2022 (02/2022)

- Am 11. März verabschiedete das Parlament einen **Gesetzesentwurf zur Kontrolle von Glücksspiel**. Der Entwurf sieht neben der Legalisierung von *social gambling* auch ein Verbot von stellvertretendem Glücksspiel (*proxy gambling*) sowie von Glücksspiel für Minderjährige vor.



Strafen und Bußgelder gegen Glücksspielanbieter

Die folgende Tabelle listet bedeutende Strafen und Bußgelder gegen Glücksspielanbieter auf. Es besteht kein Anspruch auf Vollständigkeit und es werden nur die Strafen seit der letzten Newsletter-Ausgabe dargestellt.

Land und Institution	Anbieter	Verstöße	Strafen
Gambling Commission (UK)	BV Gaming Limited	Verstöße gegen den Spielerschutz und Geldwäscherichtlinien	2,0 Mio Pfund
Gambling Commission (UK)	888 UK Limited	Verstöße gegen den Spielerschutz und Geldwäscherichtlinien	9,4 Mio Pfund
Gambling Commission (UK)	Bonne Terre Limited	Marketing gezielt an vulnerable Gruppen	1,17 Mio Pfund
Gambling Commission (UK)	Camelot UK Limited	Fehler in der Smartphone App	3,15 Mio Pfund
Kansspelautoriteit (NL)	Performing Media Limited	Werbung für illegale Glücksspielangebote	Unterlassungsverfügung
Spelinspektionen (SE)	Bayton Limited	Unangekündigter Wechsel eines Vorstandsmitglieds	35.000 SEK
Malta Gaming Authority	Field of Fortune Limited	Lizenzgebühren nicht bezahlt	Lizenzentzug
New Jersey Glücksspielaufsicht	DraftKings	Möglichkeit, stellvertretend für eine Person in einem anderen Bundesstaat zu wetten	150.000 US-Dollar
Norway Gambling Authority	Kindred	Illegales Glücksspielangebot	118.649 Euro pro Tag



Vermischtes

Manipulation bei Sportwetten

Das Unternehmen Sportradar hat seinen jährlichen **Bericht über Sportmanipulation** veröffentlicht. Mit 903 verdächtigen Spielen in zehn verschiedenen Sportarten wurde ein neuer Rekordwert identifiziert. Das Unternehmen geht von insgesamt 165 Millionen Euro Gewinn durch Spielmanipulation für das Jahr 2021 aus. Die Sportarten mit dem größten Anteil an manipulierten Spielen sind Fußball, E-Sport und Basketball. Vor allem in niedrigen Ligen wird die Manipulation von Spielen zunehmend zum Problem.

Baden-Württemberg fördert Digitalisierung der ambulanten Suchthilfe

Die Landestelle für Suchtfragen in Baden-Württemberg fördert durch **zwei Teilprojekte** die Digitalisierung der ambulanten Suchthilfe. Ziel ist es, drei Modellberatungsstellen an die bundesweite Plattform „DigiSucht“ anzuschließen und alle Beratungsstellen hinsichtlich der Anforderungen des digitalen Angebotes zu befragen. So sollen ab 2023 Menschen mit Glücksspiel-, Alkohol- und Cannabissucht das digitale Angebot in Anspruch nehmen können.

Gambling with Lives

Vor kurzem nahm sich ein Jugendlicher in Großbritannien das Leben. Ursache waren seine Spielschulden. Der zuständige Gerichtsmediziner kam nun zu dem Urteil, dass unzureichende Informationen über die öffentliche Gesundheit, die unzureichende Regulierung von Glücksspiel sowie die unzureichende Behandlung von problematischem Spielverhalten zum Tod beigetragen haben. Zusätzlich wandte er sich mit einem Maßnahmenkatalog zur Prävention künftiger Todesfälle an mehrere Ministerien, mit der Forderung, diese Schritte umzusetzen oder wirksame Alternativen vorzulegen. Einzelheiten sind **hier nachzulesen**.



Forschung

Die hier vorgestellten Publikationen geben möglichst neutral die Ansichten der jeweiligen AutorInnen der Originalbeiträge wieder. Die Publikationen wurden ausgewählt, um einen Einblick in den aktuellen wissenschaftlichen Diskurs zu geben.

Sturgis, Patrick & Kuha, Jouni (2022): [How survey mode affects estimates of the prevalence of gambling harm: a multisurvey study](#)

Die Prävalenzrate aus verschiedenen Studien zum problematischen Spielverhalten in Großbritannien variiert von 0,4 bis 2,7% der Erwachsenen. Diese Unterschiede erschweren es bspw. den EntscheidungsträgerInnen in der Politik, die Lage einzuschätzen. Die ForscherInnen analysierten, inwiefern die Art des Stichprobenverfahrens und der Datenerfassung die Endergebnisse der Umfragen beeinflussen können. Vor 2018 wurden die meisten Umfragen in Großbritannien als Interview in Präsenz mit Wahrscheinlichkeitsstichproben durchgeführt, was zu relativ geringen Prävalenzraten führte. Aktuelle Studien werden anhand von Online-Umfragen durchgeführt. Dies ermöglicht auch eine bessere Erfassung von Online-Spielaktivitäten. Die SpielerInnen, die Online-Glücksspiele spielen, tendieren dazu, öfter und aktiver zu spielen. Diese Änderungen der Datenerfassung haben zur Erhöhung der Prävalenzraten beigetragen. Für die Art des Stichprobenverfahrens wurde lediglich ein geringerer Einfluss auf die Unterschiede zwischen den Endergebnissen gefunden.

[Link zur Publikation](#)

Raneri, Philip C. et al. (2022): [The role of microtransactions in Internet Gaming Disorder and Gambling Disorder: A preregistered systematic review](#)

Mithilfe 14 ausgewählter Studien weisen die ForscherInnen einen positiven Zusammenhang zwischen Mikrotransaktionen als auch Spielsucht und Glücksspielstörungen nach. Im Vergleich zu anderen Mikrotransaktionen erscheinen vor allem Beutekisten besonders riskant. Mit steigenden Ausgaben für „Lootboxen“ steigt auch das Risiko einer Glücksspielstörung. Es zeigt sich, dass vor allem Jugendliche gefährdet sind. Für künftige Untersuchungen fordern die AutorInnen einheitliche Methoden zur Bewertung von Spielsucht und Mikrotransaktionen.

[Link zur Publikation](#)

Greer, Nancy et al. (2022): [Skin Gambling Contributes to Gambling Problems and Harm After Controlling for Other Forms of Traditional Gambling](#)

Bei Wetten auf E-sport-Events oder dem Erwerb von Lootboxen setzen SpielerInnen virtuelle Währungen oder Echtgeld ein. Die WissenschaftlerInnen untersuchen die Beziehung zwischen E-sport-Events und dem Erwerb von Lootboxen in Videospiele und Glücksspielsucht. Durch eine Onlinebefragung von volljährigen SpielerInnen konnte festgestellt werden, dass SpielerInnen, die Lootboxen kaufen, zu Glücksspielproblemen und -sucht neigen. Diese Relation konnte nicht für SpielerInnen nachgewiesen werden, die Echtgeld auf das Ergebnis von E-sport-Events setzten. Die ForscherInnen fordern deshalb eine größere Aufmerksamkeit und weitere Forschungsarbeit im Bereich von Lootboxen.

[Link zur Publikation](#)



Wir über uns

19. Symposium Glücksspiel am 15. und 16. März 2022

Eröffnet wurde das Symposium durch Ministerialdirektor Dr. Hans J. Reiter, Amtschef im Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg; den Dekan der Fakultät Wirtschafts- und Sozialwissenschaften der Universität Hohenheim, Prof. Dr. Jörg Schiller; sowie den geschäftsführenden Leiter der Forschungsstelle Glücksspiel, Dr. Steffen Otterbach (s. rechts). Mit rund 350 TeilnehmerInnen erreichte das 19. Symposium Glücksspiel einen großen Teilnehmerkreis, was sicherlich auch der pandemiebedingten Durchführung als Online-Veranstaltung geschuldet war. Bereits am Vortag hatte die Forschungsstelle Glücksspiel zu einer digitalen **Pressekonferenz** mit dem Schwerpunkt „Spielerschutz für Online-Glücksspiel“ geladen. Verteilt über beide Tage des Symposiums konnten sich die TeilnehmerInnen mit einer Vielzahl an Themen auseinandersetzen; zahlreiche Foliensätze finden sich auch auf [der Internetseite der Forschungsstelle](#).



Am ersten Tag wurden neben der neuen Gemeinsamen Glücksspielaufsicht der Länder (GGL) auch die Erlaubnisverfahren an Online-Glücksspielanbieter thematisiert; weiter wurden die Werbevorschriften unter dem Glücksspielstaatsvertrag vorgestellt. Einen weiteren Schwerpunkt bildete ein Themenblock zu den technischen Aspekten der Glücksspielregulierung, bei dem zunächst das Glücksspielaufsichtssystem (GLAS) und dessen Architektur vorgestellt wurde. Im Anschluss demonstrierten zwei Mitarbeiter des Fraunhofer-Instituts für Techno- und Wirtschaftsmathematik (IWTM) verschiedene Beispiele des überwachten und unbewachten maschinellen Lernens, die sowohl für die Glücksspielindustrie als auch für die Aufsichtsbehörden hilfreich sein können. Besonders betont wurde die Interpretierbarkeit der neuronalen Netzwerke: Diese Methoden werden oft als „black box“ bezeichnet, aber bestimmte



Algorithmen, bspw. TREPAN, können helfen, die neuronalen Netzwerke zu interpretieren und transparenter zu gestalten. Im Folgenden präsentierte Dr. Vadim Kufenko (s. links), Mitarbeiter an der Forschungsstelle Glücksspiel, erste Ergebnisse der Auswertung der SAFE-Server Daten aus Schleswig-Holstein. Neben stilisierten Fakten über das Spielverhalten der SpielerInnen wurden mithilfe von *Random Forest* und *Adaptive Boosting*-Methoden die wichtigsten Faktoren, die zum



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter April 2022 (02/2022)

Risiko einer Sperre beitragen, identifiziert. Im letzten Vortrag des Tages wurde über die Problematik des Datenschutzes hinsichtlich der algorithmischen Auswertung der Daten berichtet.

Der zweite Veranstaltungstag begann mit „Zahlen und Fakten“, u. a. mit einem Einblick in den Glücksspiel-Survey 2021. Ergänzend wurden im Anschluss die Auswirkungen der Covid-19-bedingten Lockdowns auf das Glücksspielverhalten der deutschen Bevölkerung thematisiert. Ebenso wurde die Perspektive der VerbraucherInnen auf das Glücksspiel beleuchtet. Den Abschluss des Symposiums bildete eine Diskussionsrunde zur Frage einer möglichen Zentralisierung der Aufsicht über das stationäre Spiel.

Das kommende Symposium ist für den 14. und 15. März 2023 geplant – als Präsenzveranstaltung.

**Die Forschungsstelle Glücksspiel wünscht Ihnen frohe Ostern
und schöne Feiertage!**





Impressum

Redaktion:

Andrea Wöhr, Johannes Singer, Lorenz Weißenberg, Vadim Kufenko und Steffen Otterbach

Universität Hohenheim
Forschungsstelle Glücksspiel (502)
Schwerzstraße 46
D-70593 Stuttgart

Tel.: +49 (0)711 459 – 23898 bzw. 22122

Besuchen Sie uns im **Internet**, **mailen** Sie uns oder folgen Sie uns auf **Facebook** bzw. auf **Twitter**.

Informationen zur Forschungsstelle Glücksspiel

2004 wurde die Forschungsstelle Glücksspiel an der Universität Hohenheim als unabhängige wissenschaftliche Einrichtung der Fakultät für Wirtschafts- und Sozialwissenschaften gegründet. Zu diesem Zeitpunkt war sie die einzige Einrichtung in Deutschland, die sich mit interdisziplinären Fragestellungen rund um das Phänomen Glücksspiel in wissenschaftlicher Herangehensweise beschäftigte.

Die Forschungsstelle bündelt Expertise aus unterschiedlichen Bereichen wie Recht, Wirtschaft, Psychologie, Soziologie usw. mit dem Ziel, den Bereich Glücksspiel systematisch zu untersuchen. Zur Information von Fachpersonen bzw. der Öffentlichkeit veröffentlicht sie zweimonatlich einen kostenfreien Newsletter.