



## **Herzlich willkommen**

Liebe Leserinnen und Leser,

zu unserer großen Freude konnten wir viele von Ihnen am 12. und 13. März zum 21. Symposium Glücksspiel vor Ort in Hohenheim oder im Online-Stream begrüßen und mit Ihnen das 20-jährige Bestehen der Forschungsstelle Glücksspiel feiern. Wir möchten uns noch einmal herzlich bei Ihnen bedanken, dass Sie durch Ihre Beiträge und Teilnahme als ReferentInnen, ModeratorInnen und DiskutantInnen sowie als BesucherInnen ganz wesentlich zum Gelingen der Veranstaltung beigetragen haben. Ebenfalls vielen Dank für die vielen wertvollen Rückmeldungen bei der Evaluation der Veranstaltung. Gerne nehmen wir die Anregungen und Wünsche in die Planung des 22. Symposiums Glücksspiel auf, welches voraussichtlich am 26. und 27. Februar 2025 stattfinden wird.



Einen detaillierten Bericht über das Symposium finden Sie im Anschluss.

Des Weiteren ist auch eine neue wissenschaftliche Publikation aus unserem Hause erschienen. Hierzu haben wir eine kurze Zusammenfassung in der Rubrik „in eigener Sache“ erstellt.

Im Folgenden finden Sie wie gewohnt einen Überblick über das Geschehen im Glücksspielbereich im In- und Ausland – wie immer ohne Anspruch auf Vollständigkeit.

Ihr Forschungsstelle Glücksspiel-Team



## 21. Symposium Glücksspiel am 12. und 13 März 2024

Die Forschungsstelle Glücksspiel feiert in diesem Jahr ihr 20-jähriges Bestehen. Aus diesem Grund war es uns eine besondere Freude, rund 200 Gäste vor Ort sowie über 100 TeilnehmerInnen online zu unserem 21. Symposium Glücksspiel begrüßen zu dürfen. Auch dieses Jahr war es unser Anliegen, VertreterInnen aus unterschiedlichen Bereichen zusammenzubringen und den interdisziplinären Austausch zu fördern. Mit dem Ziel, der Vielfalt des Themas Glücksspiel gerecht zu werden, konnten sich die TeilnehmerInnen an den beiden Tagen des Symposiums mit einer **breiten Palette an Themen** auseinandersetzen.

Darunter aktuelle Fragen zur Regulierung und zum SpielerInnenschutz oder neue Methoden in der Glücksspielforschung. Zukunftsthemen wie E-Sports und Dark Patterns in Online-Games und Social Media sowie Denkanstöße u.a. aus der experimentellen Ethik oder mit einem Blick in die Geschichte rundeten das Symposium ab. Zahlreiche Präsentationen zu den Vorträgen finden Sie auf der **Internetseite der Forschungsstelle Glücksspiel**.



Zentrale Themen des Symposiums Glücksspiel 2024 waren die Fragen nach einer bisherigen Bilanz des Glücksspielstaatsvertrages sowie nach den Rahmenbedingungen für eine nachhaltige Forschungsförderung. Schon in ihren Eröffnungsreden betonten Ministerialdirektor Dr. Hans J. Reiter (Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg) und Prof. Dr. Korinna Huber (Prorektorin für Studium und Lehre, Universität Hohenheim) die Bedeutung unabhängiger universitärer Glücksspielforschung. Der Leiter der Forschungsstelle Glücksspiel, Dr. Steffen Otterbach, wies in seiner Eröffnungsrede auf die hohe Dynamik in der Glücksspielbranche hin, bei der oft "nicht mehr klar ist, ob die Regulierung die Branche in Schach hält oder umgekehrt". Ein Hauptproblem bleiben die illegalen Angebote, die die legalen Anbieter unter Druck setzen. Ob die Aufweichung der anbieterübergreifenden Einzahlungsgrenze von 1.000 Euro ein probates Mittel zur Bekämpfung des Schwarzmarktes ist, bezweifelt Dr. Otterbach insbesondere mit Blick auf Personen mit glücksspielbezogenen Problemen. Eine ausführliche Stellungnahme

## Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter April 2024 (02/2024)

finden Sie in der **Pressemitteilung der Forschungsstelle Glücksspiel vom 6.3.2024**, u.a. auch zur Kritik am Glücksspielsurvey sowie zur Förderung von Wissenschaft und Forschung.



Bei der anschließenden Podiumsdiskussion "Glücksspielstaatsvertrag anno 2024 im Spannungsfeld zwischen Spielerschutz und Regulierung" diskutierten unter der Moderation von Dr. Matthias Spitz (Melchers Rechtsanwälte) Vertreter aus Politik, Regulierung, Wissenschaft sowie der staatlichen und privaten Anbieter. Herr Ronald Benter (Vorstand der GGL) betonte, dass sich der Glücksspielstaatsvertrag bewährt und die GGL maßgeblich zur Zielerreichung beigetragen habe. Zustimmung kam von Herrn

Georg Wacker (Geschäftsführer Lotto Baden-Württemberg), der die Bedeutung der GGL hervorhob und betonte, dass die Behörde im Kampf gegen illegale Angebote unterstützt werden müsse. Anders als die beiden Branchenvertreter Wacker und Weiner (Chief Regulator Officer, Tipico) bewertete Dr. Frank Lüthe (Der Senator für Inneres und Sport, Bremen) den Kanalisierungsauftrag im Glücksspielstaatsvertrag. Schließlich gehe es nicht darum, das illegale Angebot durch eine Steigerung der Attraktivität des legalen Angebots zurückzudrängen, sondern vielmehr darum, den Schwarzmarkt wirksam zu bekämpfen. Letztlich gehe es auch um die Frage, was man unter Kanalisierung verstehe: Für die ohnehin Spielwilligen ein legales Angebot schaffen oder möglichst viele Menschen an das Glücksspiel heranführen? Herr Weiner hält dem entgegen, dass Werbung im Sinne der Kanalisierung wichtig sei, da die KundInnen sonst Schwierigkeiten hätten, den Weg zu legalen Angeboten zu finden.

Moderiert von Dr. Otterbach befasste sich die zweite Podiumsdiskussion mit dem Thema "Glücksspielforschung: Rahmenbedingungen für eine gute Forschungsförderung". Dr. Anke Quack (Kompetenzzentrum Spielerschutz & Prävention, Universitätsmedizin Mainz) kritisierte die mangelnde finanzielle Ausstattung der Forschungslandschaft in Deutschland, insbesondere im Vergleich zu anderen europäischen Ländern, und forderte eine nationale Forschungsstrategie, um auch Forschungsthemen zu bearbeiten, die nicht im Fokus der Öffentlichkeit



## Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter April 2024 (02/2024)

stehen. Dr. Raffaello Rossi (University of Bristol) berichtete über die vergleichsweise weitaus großzügiger ausgestattete Glücksspielforschungslandschaft in Großbritannien. Er erläutert, dass die Finanzierung von Glücksspielforschung auf Strafzahlungen von Glücksspielanbietern im Fall von Regelverstößen basiere und durch eine unabhängige Organisation verteilt werde. Dadurch ergeben sich langfristige und unabhängige Möglichkeiten für Forschung, Erkenntnisgewinn und Wissenstransfer. Kritik wurde auch an der Vergabepaxis von Forschungsaufträgen durch die GGL geübt. Bemängelt wurden insbesondere die kurzen Antragsfristen, die für universitäre Einrichtungen nicht machbar sind. Als Vertreter der GGL rechtfertigte Dr. Dietmar Barth (GGL) das Vorgehen der Behörde und wies darauf hin, dass in der Zwischenzeit ein Expertengremium eingerichtet worden sei, um dadurch auch Stimmen aus der Wissenschaft in den Prozess einfließen zu lassen. Dr. Alfred Uhl (Sigmund-Freud-Privatuniversität (SFU), Wien) sprach sich für mehr Transparenz bei der Vergabe öffentlicher Mittel aus und forderte, dass Daten öffentlich zugänglich und für Forschungszwecke nutzbar gemacht werden sollten. Abschließend waren sich alle PodiumsteilnehmerInnen über die enorme gesellschaftliche Bedeutung einer soliden und unabhängigen Glücksspielforschung einig.





## Glücksspiel im In- und Ausland

DE

- Die seit 2023 geltende Mindestabstandsregelung hat in Mecklenburg-Vorpommern zu einem **Rückgang der Spielhallen** um 7 % geführt. Während die Behörden Ende 2022 179 Spielhallen meldeten, waren es im 30. Juni 2024 noch 166. Das von der Branche befürchtete Wegfallen von hunderten Arbeitsplätzen ist somit ausgeblieben.
- In Bremen werden aufgrund auslaufender Konzessionen und der neuen Mindestabstandsregelung von 500 Metern **drei von vier Spielhallen schließen müssen**. Die Anzahl wird sich schätzungsweise von 154 auf 37 reduzieren. Ungefähr **90 Betreiber von Spielhallen** gehen gegen diese Maßnahme vor Gericht.
- Am 2. Mai wird der **Bundesgerichtshof** darüber entscheiden (in Sachen I ZR 88/23), ob ein Veranstalter von Sportwetten, der keine zulässige deutsche Konzession von der GGL besitzt, die verlorenen Wetteinsätze an SpielerInnen zurückerstatten muss. Der Prozess läuft gegen den offiziellen Wettsponsor der Fußball-EM Betano. Aus einem **Hinweisbeschluss** geht bereits hervor, dass das Gericht voraussichtlich zu Gunsten des Spielers entscheiden wird.
- Die Stadt **Kassel plant in Kooperation mit der Stadt Wiesbaden und dem staatlichen Unternehmen Lotto Hessen Online-Casinospiel anzubieten**. Das Spiel soll eine „Plattform zum begrenzten, geordneten und überwachten Online-Casinospiel unter Gewährleistung des Jugend- und Spielerschutzes“ bieten. Suchtexperten kritisieren den Plan und weisen auf das hohe Suchpotential von Online-Casinospielen hin.
- Bremer Sportvereine werden verstärkt von Wettanbietern mit **lukrativen Sponsoring-Angeboten** umworben. Senator Mäurer strebt an, die Werbung dieser Branche in Sportvereinen zu verbieten.
- Die **Resultate des Glücksspiel-Surveys 2023** wurden veröffentlicht. Gemäß den DSM-5-Kriterien zeigt sich bei der Bevölkerungsprävalenz, dass 2,4 % der deutschen Bevölkerung eine Glücksspielstörung aufweisen. Unter diesen Personen sind 1 % von einer leichten und jeweils 0,7 % von einer mittleren bzw. schweren Glücksspielstörung betroffen. Männer sind mit 3,2 % deutlich häufiger von einer Glücksspielstörung betroffen als Frauen mit 1,5 %. Im Vergleich zur letzten Erhebung im Jahr 2021 sind



**Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter April 2024 (02/2024)**

Glücksspielverhalten und glücksspielbezogene Probleme in Deutschland auf weitgehend unverändertem Niveau geblieben (2021: 2,3 %). Besorgniserregend ist nach wie vor, dass die Gruppe der jungen Menschen im Alter zwischen 18 und 25 Jahren mit einem Anteil von 4,9 % am stärksten von glücksspielbezogenen Störungen betroffen ist. Da häufig auch Angehörige oder Freunde unter der Glücksspielstörung einer Person leiden, legt der Glücksspiel-Survey 2023 einen thematischen Schwerpunkt auf das soziale Umfeld von Personen mit einer Glücksspielstörung.

- Der Deutsche Fußball-Bund (DFB) hat **FAQs für Vereine** veröffentlicht, die wichtige Fragen in Bezug auf Glücksspiel und Sportwetten thematisieren.
- In Frankfurt wurden bei einer **Razzia 23 Geschäfts- und Wohnräume von 14 Beschuldigten durchsucht**, die im Verdacht stehen, bandenmäßige Steuerhinterziehung und gewerbsmäßiges Anbieten von unerlaubtem Glücksspiel betrieben zu haben.
- Ein **26-jähriger Azubi stand in Waren an der Müritz vor Gericht** wegen des Vorwurfs von Geldwäsche. Er hatte bei dem in Deutschland illegalen maltesischen Online-Casino-Anbieter Red Rhino Limited insgesamt 3000 Euro gewonnen. Nachdem er sich das Geld auf sein Konto überwiesen hatte, meldete die Bank ihn bei der Finanzbehörde. Das Verfahren wurde gegen eine Geldbuße eingestellt.
- Die **GGL appelliert an das Bundesjustizministerium**, eine geplante Gesetzesreform der §§ 284 ff. StGB zu überdenken. Durch diese Reform würde die Behörde die Möglichkeit verlieren, Strafanzeigen in Fällen von Verdacht auf unerlaubtes Veranstellen von Glücksspiel zu erstatten. Die Behörde argumentiert, dass ihr dadurch ein wichtiges Instrument zur Bekämpfung von illegalem Glücksspiel entzogen würde.
- Der bekannte YouTuber Ron Bielecki (527.000 Abonnenten) stand wegen des Streamens von **illegalem Glücksspiel auf der Streamingplattform Twitch vor Gericht**. Das Amtsgericht Tiergarten legte die Strafe auf 120 Tagessätze von 4000 Euro fest (insgesamt 480.000 Euro).
- Seit **19. März ist der gibraltarische Lottoanbieter Lottoland auf der White-List der GGL** und darf somit legal in Deutschland tätig sein. Die staatlichen Lotteriegesellschaften wie WestLotto betrachten den Markteintritt jedoch kritisch, da Lottoland weiterhin Geschäfte im Ausland betreibt, die in Deutschland nicht genehmigungsfähig sind, und die Produkte der staatlichen Lotterien seit mehr als 15 Jahren kopiert.



**Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter April 2024 (02/2024)**

- Die unabhängige Informationsplattform **“Watchlist Internet”** warnt vor falschen **Casino-Apps**. Diese werden derzeit massiv über soziale Netzwerke, vor allem Facebook und Instagram, beworben.

Urteile:

- Aus einem Urteil des Oberverwaltungsgerichts Münster geht hervor, dass es sich bei einem Online-Spiel nur um Glücksspiel handelt, falls ein Verlust von über 10 Euro pro Stunde eintritt. Das Gericht entschied zugunsten der Klägerin, die auf einer Internetseite Online-Spiele für Fernsehsender anbietet, mit Einsätzen von 0,5 € oder monatlichen/jährlichen Abonnements. Die GGL untersagte ihr das weitere Betreiben, da es sich angeblich um unerlaubtes Glücksspiel handeln würde. Laut OVG handle es sich hierbei nicht um illegales Glücksspiel. (11.03.2024, **13 B 1047/22**)
- Ein Ordnungsgeld wegen untersagter Online-Glücksspiel-Werbung setzt nicht voraus, dass die schuldhafte Zuwiderhandlung zum Zeitpunkt der Beantragung des Ordnungsmittels vorlag. (02.01.2024, **5 W 140/23**)

**AT**

- Basierend auf der Studie **“Insert Coin to Continue”** der Universität Graz fordern die Verantwortlichen unter anderem ein **Verbot von “Lootboxen”**, die Anhebung des Kaufalters auf 18 Jahre und/oder die Erhöhung der Hemmschwelle für Ingame-Käufe. Hintergrund dieser Forderungen ist vor allem die Tatsache, dass 55 Prozent der befragten Kinder und Jugendlichen zwischen 10 und 25 Jahren bereits Geld in digitalen Spielen ausgegeben haben. (Mehr zur Studie unter “Vermischtes”).
- Die Finanzpolizei informiert, dass mehr als die Hälfte der im Vorjahr in Österreich sichergestellten illegalen Glücksspielautomaten in Lokalen **in Stadt und Land Salzburg** beschlagnahmt wurden. Von den verhängten Strafen in Höhe von insgesamt 3,6 Millionen Euro entfielen allein 1,4 Millionen Euro auf Salzburg.

**CH**

- Das Parlament hat sich für eine **Besteuerung hoher Glücksspielgewinne** ausgesprochen. Ein entsprechender Entwurf wurde an den Bundesrat übergeben und sieht vor, dass Glücksspielgewinne ab einer Million Franken künftig dort besteuert werden, wo der Gewinner oder die Gewinnerin zum Zeitpunkt des Gewinns wohnt.



**Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter April 2024 (02/2024)**

- Mehrere Behörden **haben Ermittlungen gegen den so genannten Geldspielkönig vom Bodensee** eingeleitet. Hintergrund ist der Verdacht des Steuerbetrugs und der Steuerhinterziehung.
- Eine **Studie der Hochschule Luzern** zeigt, dass sich Spielsperren sowohl auf das Spielverhalten als auch auf die finanzielle Situation der Betroffenen positiv auswirken. Die Verbesserungen, u.a. eine Steigerung des subjektiven Selbstwertgefühls, treten jedoch erst ab einer Sperrdauer von sechs Monaten ein. Generell nehmen die positiven Effekte mit zunehmender Sperrdauer zu.

**GB**

- Die Glücksspielkommission hat die **erste Welle von Daten** aus dem **“Gambling Survey for Great Britain”** (GSGB) veröffentlicht. Hinsichtlich der Teilnahme an Glücksspielen in den letzten vier Wochen zeigt sich eine Gesamtbeteiligung der Bevölkerung von 48 %. Davon entfielen 38 % auf das Online-Glücksspiel und 29 % auf das terrestrische Glücksspiel. Am beliebtesten waren Lotterien. Die am häufigsten genannten Gründe für die Teilnahme an Glücksspielen waren der Spaß- bzw. Unterhaltungsfaktor sowie finanzielle Gründe.
- Ein Regierungsbeschluss sieht die Einführung von **Einsatzlimits für Online-Spielautomaten** ab September vor. Da junge Menschen am häufigsten von glücksspielbezogenen Störungen betroffen sind, wird der Höchsteinsatz für SpielerInnen zwischen 18 und 24 Jahren auf 2 Pfund und für Erwachsene ab 25 Jahren auf 5 Pfund festgesetzt.
- Die Glücksspielkommission hat ihre neue **Unternehmensstrategie für die Jahre 2024 bis 2027** vorgestellt. Neben den regulatorischen Kerntätigkeiten will die Behörde neue Schwerpunkte setzen und u.a. die Nutzung von Daten für eine effizientere Glücksspielregulierung sowie die Festlegung klarer, evidenzbasierter Anforderungen an die Konzessionäre vorantreiben.

**FR**

- Die französische Aufsichtsbehörde (ANJ) hat den **Strategieplan 2024-2026** vorgestellt. Im Mittelpunkt stehen die Reduzierung der Spielsucht und die damit verbundenen sozialen Schäden sowie der Jugendschutz.
- Der **Glücksspielmarkt in Frankreich** verzeichnet für das Jahr 2023 ein Wachstum von 3,5% im Vergleich zum Vorjahr. Dies entspricht einem Gesamtumsatz von 13,4 Milliarden Euro.



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter April 2024 (02/2024)

BE

- Belgien führt zum 1. September **neue Schutzmaßnahmen** für Spielende ein, darunter ein Verbot von Bonus- und Gratisspielen sowie ein generelles Werbeverbot für Glücksspiele. Außerdem wird das Mindestalter für eine Spielteilnahme auf 21 Jahre angehoben.

DK

- Die dänische Glücksspielbehörde "Spillemyndigheden" hat ihre **jährliche Erhebung zum dänischen Glücksspielmarkt** veröffentlicht. Die Daten zeigen, dass die Ausgaben für Glücksspiele seit 2018 rückläufig sind, mit Ausnahme von 2020 bis 2021. Im vergangenen Jahr beliefen sich die Ausgaben auf 10,3 Billionen DKK, was einem **Rückgang von 1,7 %** gegenüber dem Vorjahr entspricht. Allerdings **stiegen die Ausgaben im Februar 2024** auf 587 Millionen DKK. Dies entspricht einem **Anstieg von 18,3 %** im Vergleich zum Februar des Vorjahres.
- Auch veröffentlichte die Behörde ihren **jährlichen Bericht über die Bemühungen zur Bekämpfung des illegalen Glücksspiels (PDF)**. Hervorzuheben ist die Zusammenarbeit mit Apple, Facebook und Google, die es der dänischen Glücksspielbehörde ermöglicht, illegale Glücksspielinhalte z.B. in Apps direkt an die Unternehmen zu melden und deren Entfernung zu veranlassen.
- Die dänische Glücksspielbehörde hat einen **Fehler in ihrem Selbstausschlussregister (ROFUS) behoben**, der dazu führte, dass Betroffene bei einer erneuten Registrierung nicht von neuen Spielen ausgeschlossen wurden. Betroffen waren rund 1.200 Personen.
- Die dänische Glücksspielbehörde hat vor Gericht die **Sperrung von 83 illegalen Webseiten** erwirkt. Die Behörde kündigte an, ihre Bemühungen in diesem Bereich künftig zu intensivieren, um das Angebot an illegalem Glücksspiel weiter zurückzudrängen. Seit 2012 wurden insgesamt 359 Webseiten gesperrt.
- Im Zusammenhang mit der Einführung einer SpielerInnen-ID hat die dänische Glücksspielbehörde einen **Leitfaden für landbasierte Wetten** erstellt. **Dieser** beschreibt die Anforderungen für die Registrierung sowie für die Ausgabe von Identifikationsmitteln an die SpielerInnen.
- SpielerInnen haben keinen so genannten separatistischen Anspruch gegenüber einem Glücksspielanbieter, welcher in Konkurs gegangen ist. So entschied das See- und Handelsgericht am 5. März 2024. Folglich haben SpielerInnen **keinen Anspruch auf**



**Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter April 2024 (02/2024)**

**Rückerstattung** des Betrags, der sich zum Zeitpunkt des Konkurses auf ihrem Spielkonto befand.

- Die dänische Glücksspielbehörde hat Anfang April drei Anordnungen sowie zwei **Verweise gegen den Anbieter "Skill on Net Ltd"** ausgesprochen. Grund sind Verstöße gegen das Geldwäschegesetz. Aus dem gleichen Grund wurden **auch gegen "Mr. Green Limited"** drei Anordnungen sowie ein Verweis ausgesprochen.

NL

- Die niederländische Glücksspielaufsichtsbehörde Kansspelautoriteit (KSA) hat einen **Strafbefehl gegen die "Casbit Group N.V."** verhängt. Grund ist das illegale Angebot von Glücksspielen auf der Webseite "lala.bet". Außerdem wurde **gegen "Gammix Limited" eine Geldstrafe in Höhe von 19,6 Millionen Euro** wegen des Anbietens von Glücksspielen ohne gültige Lizenz verhängt. Darüber hinaus **erteilte die KSA dem Hosting-Anbieter "DigitalOcean" die verbindliche Weisung**, die Dienste für illegale Partnerseiten einzustellen. Da die Identität der Inhaber der entsprechenden Webseiten nicht festgestellt werden konnte, wurde die Anordnung gegen den Hosting-Provider erlassen. In diesem Zusammenhang hat die KSA **Vereinbarungen mit dem Provider "Cloudflare"** getroffen, um besser gegen illegale Angebote vorgehen zu können.
- Die **KSA hat ihren Vertrag mit Human Assistance Network for Daily Support verlängert**. Der Anbieter betreibt seit mehreren Jahren die zentrale Informationsplattform **Loket Kansspel** und bietet SpielerInnen sowie Angehörigen Informationen, Hilfe und Beratung. Im Jahr 2023 gab es 6.676 Anfragen, davon betrafen 69 % das Glücksspiel. Weiter zeigt der **Jahresüberblick von Loket Kansspel**, dass die Kontakte zu 38 % von SpielerInnen mit einer glücksspielbezogenen Störung und zu 20 % von Angehörigen kommen, wobei die Mehrheit der Personen in der Altersgruppe zwischen 26 und 40 Jahren liegt.
- Die KSA hat ihren **Überwachungsbericht zum Online-Glücksspiel** im Frühjahr 2024 veröffentlicht. Der **Glücksspielmarkt in den Niederlanden ist im vergangenen Jahr erneut gewachsen** und erreichte einen Bruttospielertrag von 1,39 Mrd. Euro gegenüber 1,08 Mrd. Euro im Jahr 2022. Die Zahl der Spielerkonten stieg von 970.000 im Jahr 2022 auf 1,1 Mio. im vergangenen Jahr. Dabei waren in der zweiten



**Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter April 2024 (02/2024)**

Jahreshälfte ca. 726.000 SpielerInnen bei legalen Anbietern aktiv, was etwa 5 % der erwachsenen Bevölkerung entspricht. Darüber hinaus wurde im Jahr 2023 eine **Rekordsumme von 36,7 Millionen Euro an Bußgeldern verhängt**, u.a. wegen unerlaubten Anbietens von Glücksspielen, Werbung für illegale Angebote und Werbung bei jungen Erwachsenen.

- Die KSA hat ihren **Jahresbericht** zum sogenannten Match-Fixing vorgestellt. Es zeigt sich, dass die **Meldungen von Verdachtsfällen von Match-Fixing durch Lizenznehmer zurückgegangen** sind. Waren es im Jahr 2022 noch 40 Meldungen, so waren es im vergangenen Jahr nur noch 6 Meldungen. Die Meldungen aus externen Quellen bewegen sich jedoch immer noch in einem überschaubaren Rahmen, weshalb die KSA ihre Bemühungen verstärken will, die lizenzierten Veranstalter auf ihre gesetzliche Meldepflicht aufmerksam zu machen.
- Die KSA hat ihre neue **Aufsichtsagenda** vorgestellt. Neben der **Bekämpfung des illegalen Angebots** wird ein besonderes Augenmerk auf die Kontrolle der Sorgfaltspflicht und der Suchtprävention sowie auf die Einhaltung der Datenlieferung durch die Anbieter gelegt.
- Ein Gericht entschied, dass die **Spielhalle für den Verlust eines Kunden haftet**, wenn dieser nicht ordnungsgemäß kontrolliert wurde. Die Person hatte ein freiwilliges Eintrittsverbot und hätte nicht eingelassen werden dürfen.
- Das **Bezirksgericht Ost-Brabant** hat entschieden, dass die rechtliche Rechtfertigung für die Erteilung mehrerer Lizenzen für landgestützte Sportwetten, Sofortlotterien und Lottoziehungen an einen einzigen Anbieter in Frage gestellt werden muss. Die KSA habe nicht plausibel machen können, dass ein System mit einer einzigen Lizenz für drei terrestrische Glücksspiele im Rahmen der aktuellen Glücksspielpolitik noch erforderlich sei. Es bleibt abzuwarten, ob dieses Urteil Auswirkungen auf die Monopol Lizenz von Holland Casino haben wird.
- Das International Center of Responsible Gambling (USA) an der Erasmus-Universität Rotterdam hat **Forschungsgelder in Höhe von 172.500 USD** erhalten. Unterstützt wird das **Projekt "Safe Bet"** unter der Leitung von Dr. Marilisa Boffo, das neue Instrumente für verantwortungsvolles Spielen entwickeln soll.



**Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter April 2024 (02/2024)**

- Der niederländische Bankenverband hat den Vorschlag des Justizministers, das **Spielverhalten ihrer KundInnen zu überwachen**, abgelehnt, da der Eingriff in die Privatsphäre zu groß sei. Alternative Maßnahmen, wie die Einschränkung der Werbung und das Verbot von Glücksspielen mit Kreditkarten, werden als effektiver und leichter umsetzbar angesehen.

**SE**

- Die Jahresbilanz der schwedischen Glücksspielaufsichtsbehörde weist einen Jahresumsatz der lizenzierten Glücksspielunternehmen von **27,1 Mrd. SEK** aus. Dies entspricht einem **Rückgang von 1,2 %** gegenüber dem Vorjahr, wobei im vierten Quartal ein Rückgang von über 3 % gegenüber dem Vorjahr zu verzeichnen war. Die Zahl der Spielsperren ist zwischen den letzten beiden Quartalen um 5 % auf 104.000 gesperrte SpielerInnen angestiegen.
- Die schwedische Aufsichtsbehörde hat gegen den Anbieter "Svensky Spel Sport & Casino AB" eine **Verwarnung mit Bußgeld** ausgesprochen. Grund ist eine Verletzung der gesetzlichen Sorgfaltspflicht. Die Strafe beträgt 100 Millionen SEK.
- Die schwedische Regierung hat vorgeschlagen, die **Glücksspielsteuer ab dem 1. Juli 2024 von derzeit 18 % auf 22 % zu erhöhen**. Nach Ansicht der Regierung kann der schwedische Glücksspielmarkt als stabil angesehen werden, so dass eine **Erhöhung der Glücksspielsteuer** möglich ist.
- Eine Untersuchung durch den TV-Sender "Kulturnyheterna" zeigt, dass **8 von 10 Top-Streamern auf der Videoplattform Twitch für Online-Casinos werben**, die in Schweden über keine Lizenz verfügen und somit gegen das Glücksspielgesetz verstoßen. Darüber hinaus werben 6 der 10 Streamer direkt über Links in ihren Profilen und Sendungen oder bieten Startboni für ihre FollowerInnen, sollten diese ein Konto bei den zuehörigen Casinos erstellen.

**IT**

- Die italienische Regulierungsbehörde für Kommunikation (AGCOM) hat gegen X (ehemals Twitter) eine Geldstrafe in Höhe von 1,35 Millionen Euro verhängt. Grund ist ein **Verstoß gegen das geltende Werbeverbot** für Glücksspiele.
- Der italienische Nationalspieler Sandro Tonelli ist erneut wegen des Verdachts des **Verstoßes gegen die FA-Wettbestimmungen** angeklagt worden. Erst im Oktober vergangenen Jahres war Tonelli wegen illegaler Wetten zu einer zehnmonatigen



**Forschungsstelle Glücksspiel:** Newsletter April 2024 (02/2024)

Sperre und einer Therapiemaßnahme durch den italienischen Fußballverband FIGC verurteilt worden.

- Das italienische Kabinett hat eine **Reform der Regelungen für Online-Glücksspiele und der Vergabe von Fernlizenzen** beschlossen. Die neuen Bestimmungen sehen u.a. die Vergabe von 50 neuen Online-Lizenzen, jährliche Lizenzgebühren und eine Erhöhung möglicher Bußgelder vor.

ES

- Mit Hilfe von Interpol hat die spanische Polizei 53 Mitglieder einer kriminellen Vereinigung wegen **Korruption im Sport** festgenommen. Die Verdächtigen hätten als "Wettkuriere" für ein Netzwerk gearbeitet, das Sportereignisse in mehr als 20 Ländern manipuliert habe, teilten die Behörden mit.
- Die **spanische Polizei ermittelt derzeit gegen den ehemaligen Fußballverbandschef** Rubiales. Gegenstand der Ermittlungen sind seine Geschäftsentscheidungen während seiner aktiven Zeit als Verbandschef, unter anderem die Entscheidung, den spanischen Supercup nach Saudi-Arabien zu verlegen.
- Der **Oberste Gerichtshof hat ein Gesetz gestoppt**, welches die Werbung für Glücksspiele in sozialen Medien sowie das Sponsoring von Sportveranstaltungen im Zusammenhang mit Glücksspielen und Wetten einschränken sollte. Darauf hatte sich der Ministerrat im November 2020 geeinigt. Die Richter begründeten ihr Urteil damit, dass das Gesetz durch ein königliches Dekret umgesetzt werden sollte, was zu einer Delegation der Glücksspielgesetzgebung führen würde.

AU

- Die australische Finanzaufsichtsbehörde (AUSTRAC) hat eine **Untersuchung gegen den Anbieter "bet365"** eingeleitet. Es soll geprüft werden, ob das Unternehmen gegen die Gesetze zur Bekämpfung von Geldwäsche und Terrorismusfinanzierung verstoßen hat.
- Die australische Behörde für Kommunikation und Medien (ACMA) hat die lokalen Internetdienstleister aufgefordert, weitere **12 illegale Glücksspielseiten zu sperren**. Gemäß dem "Interactive Gambling Act" wurden seit 2019 bereits 926 illegale Websei-



**Forschungsstelle Glücksspiel:** Newsletter April 2024 (02/2024)

ten gesperrt, von denen ein Großteil in Curaçao lizenziert war. In diesem Zusammenhang hat die australische Medienaufsichtsbehörde die zuständigen Behörden wiederholt aufgefordert, **keine Online-Casinos mehr zuzulassen**, die sich an australische Verbraucher richten. Neben diesen Unstimmigkeiten haben beide **Behörden jedoch eine engere Zusammenarbeit bei der Bekämpfung illegaler Glücksspielaktivitäten vereinbart**. Hintergrund ist u.a. die Einführung eines neuen Lizenzierungssystems (CGCB) in Curaçao, das einen verlässlicheren Regulierungsrahmen für das Offshore-Glücksspiel vorsieht. Das CGCB soll noch in diesem Jahr in Kraft treten.

- Das Parlament von **Queensland hat ein neues Geldwäschegesetz** verabschiedet, das Bargeldspiele in Casinos einschränkt. Zusätzlich wurden Vorabverpflichtungen, Spielpausen und ein Verhaltenskodex für Casinos festgelegt, um SpielerInnen mit einer glücksspielbezogenen Störung besser vor glücksspielbedingten Schäden zu schützen.

US

- Seit März dieses Jahres sind **Sportwetten in North Carolina legal**. Registrierte KundInnen innerhalb der Grenzen des Bundesstaats können auf Profi-, College- und olympische Sportarten wetten.
- Die NBA hat **Jontay Porter lebenslänglich aus der Liga ausgeschlossen**. Dem ehemaligen Spieler der Toronto Raptors konnten Regelverstöße und Wettbetrug nachgewiesen werden.
- Die **sieben größten Anbieter von Sportwetten** haben sich zusammengeschlossen, um verantwortungsvolles Spielverhalten zu fördern und problematisches Glücksspiel zu bekämpfen. Zu diesem Zweck wurde ein unabhängiger Handelsverband, die **Responsible Gaming Association (ROGA)**, gegründet, der unter anderem eine branchenweite Best Practice Charta fördern soll.
- Die **Legalisierung von Sportwetten** im Bundesstaat Georgia ist erneut gescheitert. Grund waren Unstimmigkeiten über die Verwendung der Steuereinnahmen.



## Einzelmeldungen

- **Brasilien:** Der Senat hat die Einsetzung einer Kommission beschlossen, die etwaige **Spielmanipulationen im Fußball untersuchen** soll. Anlass sind Anschuldigungen des Hauptaktionärs einer Fußballmannschaft.
- **Brunei:** Die Regierung von Brunei hat ein **Verbot von so genannten Klauenautomaten** erlassen, da diese Glücksspielelemente enthalten. Alle Betreiber wurden aufgefordert, den Betrieb der Geräte einzustellen.
- **China:** Die chinesische Botschaft in Singapur hat alle chinesischen BürgerInnen im Land aufgefordert, sich **nicht an Glücksspielen zu beteiligen**. Nach chinesischem Recht ist Glücksspiel im Ausland illegal.
- **EU:** Der Rat der Europäischen Union hat den Rechtsrahmen für eine **europäische digitale Identität (eID)** verabschiedet. Mit Hilfe der europäischen digitalen Identitätsbörsen (EDIWs) soll der Zugang zu Online-Diensten vereinfacht und ein besserer Datenschutz gewährleistet werden.
- **International:** Die „International Betting Integrity Association (IBIA)“ verzeichnete im ersten Quartal dieses Jahres **56 Alarme aufgrund verdächtiger Wetten**. Dies entspricht einem Anstieg von 65 % im Vergleich zu Q4 in 2023 und einem Anstieg um 12 % im Vergleich zu Q1 in 2023.
- **Ukraine:** Die ukrainische Behörde für wirtschaftliche Sicherheit (BES) hat nach eigenen Angaben **rund 18,6 Millionen Dollar der Firma „Cosmolot“ beschlagnahmt**. Hintergrund seien Steuerhinterziehung und die Veranstaltung nicht lizenzierter Glücksspiele. Zudem wurden laut einem Bericht der Generalstaatsanwaltschaft **mehr als 2.500 illegale Glücksspiel-Webseiten gesperrt**.
- **Zypern:** Seit dem 20. Februar ist die **nationale Selbstausschlussplattform (NSEP) in Betrieb**. Diese ermöglicht es SpielerInnen, sich entweder vorübergehend oder auf unbestimmte Zeit von allen lizenzierten Glücksspielangeboten sperren zu lassen. Die Einrichtung der NSEP ist Teil des Engagements der Nationalen Wettbehörde (NBA) für den Schutz des Einzelnen und der Öffentlichkeit.
- **Indien:** Das indische Ministerium für Information und Rundfunk hat **Werbetreibende und Influencer davor gewarnt, in sozialen Medien für Offshore-Online-Wett- und**



**Forschungsstelle Glücksspiel:** Newsletter April 2024 (02/2024)

**Glücksspielplattformen zu werben**, auch nicht in Form von Ersatzwerbung. Hintergrund seien die teils erheblichen finanziellen und sozioökonomischen Folgen für VerbraucherInnen, insbesondere Jugendliche.

- Rumänien: Das rumänische Unterhaus hat, das so genannte “Spielautomatengesetz” verabschiedet. Dadurch gilt ein **Verbot von Glücksspieleinrichtungen in allen Städten mit weniger als 15.000 EinwohnerInnen.**



### 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
Kansspielautoriteit	Gammix Limited	Illegales Glücksspielangebot	19.679.000 €
Kansspielautoriteit	DigitalOcean	Werbung für illegales Glücksspielangebot	Unterlassungsverfügung
Kansspielautoriteit	Casbit Group NV	Illegales Glücksspielangebot	Unterlassungsverfügung mit Strafe von 280.000 € pro Woche Nichteinhaltung
Malta Gaming Authority	Rush Gaming Ltd	Lizenzverstöße	Lizenzentzug
Malta Gaming Authority	Betago Limited	Lizenzverstöße	Lizenzentzug
Malta Gaming Authority	Genesis Global Limited	Lizenzverstöße	Lizenzentzug
Malta Gaming Authority	Malta Operations Limited	Lizenzverstöße	Lizenzentzug
Malta Gaming Authority	Super7plus Limited	Lizenzverstöße	Lizenzentzug
Malta Gaming Authority	E.G.G. Limited	Lizenzverstöße	Lizenzentzug
Malta Gaming Authority	BTM Entertainment Group Limited	Lizenzverstöße	Lizenzentzug
Gambling Commission (UK)	Bet365	Verstöße gegen den Spielerschutz und die Geldwäscherichtlinien	582.120 Pfund



## Vermischtes

### Spiele mit Geld: Wie Games unsere Kinder süchtig machen

Die **Studie "Insert Coin to Continue" (PDF)** der Universität Graz untersucht das Kaufverhalten österreichischer Kinder und Jugendlicher bei In-Game-Käufen. Es handelt sich um eine repräsentative Befragung von 2.610 Kindern und Jugendlichen im Alter von 10 bis 25 Jahren. Die Ergebnisse zeigen, dass 55% der Befragten schon einmal Geld in Videospiele ausgegeben haben, im Durchschnitt gibt jede Person 170 Euro pro Jahr für In-Game-Käufe aus. Angefeuert wird dieses Verhalten mitunter durch "Dark Patterns" oder InfluencerInnen. Problematisch erscheint auch, dass mit höheren Geldausgaben auch die Wahrscheinlichkeit einer Suchterkrankung steigt.

### Suchtfaktor In-Game-Käufe

Warum sogenannte "Lootboxen" in Österreich als Glücksspiel gelten, in Deutschland, genauer gesagt in Nordrhein-Westfalen, aber nicht, fragt ein **kurzer Beitrag des WDR**. Der Beitrag unterscheidet zwischen Ingame-Käufen und Lootboxen und lässt zwei Jugendliche zu Wort kommen, die bereits größere Geldbeträge für entsprechende Käufe ausgegeben haben. Es folgt eine kurze Einordnung der Wirkungsmechanismen von Beutekisten sowie eine rechtliche Bewertung durch das Innenministerium NRW.

### Glücksspiel und Kriminalität - Illegal, aber bald straffrei?

Ein kurzer **Videobeitrag des ZDF** widmet sich dem Thema "Glücksspiel und Kriminalität". Dabei kommen verschiedene Stimmen aus Politik, Polizei, Wirtschaft und Wissenschaft zu Wort. Im Mittelpunkt stehen die Fragen nach der Größe des illegalen Glücksspielmarktes sowie nach einer möglichen Abschaffung des illegalen Glücksspiels als Straftatbestand, Stichwort §§ 284 ff.

### Wie bei Temu die Grenzen zwischen Werbung und Glücksspiel verwischen

Ein **Online-Artikel** des MDR beschäftigt sich mit der chinesischen Shopping-Plattform Temu, die sich auch hierzulande zunehmender Beliebtheit erfreut und zu Werbezwecken u.a. auf InfluencerInnen, aber auch auf glücksspielähnliche Elemente zurückgreift. So kann man z.B. durch das Drehen eines Glücksrads oder durch interaktive Challenges spezielle Rabatte erhalten. VerbraucherschützerInnen und auch die Bundesregierung sehen dieses



**Forschungsstelle Glücksspiel:** Newsletter April 2024 (02/2024)

spielerische Marketing als durchaus problematisch an, gerade im Hinblick auf junge NutzerInnen. Eine entsprechende EU-Gesetzgebung greift jedoch nicht, da die monatlichen NutzerInnenzahlen der Plattform zu gering sind.





## 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.*

Rossi & Nairn (2024): [Clearly \(not\) identifiable – The recognisability of gambling content marketing](#)

Die Studie untersucht, ob sogenanntes Content Marketing im Glücksspielbereich als Werbung erkennbar ist. Hintergrund der Fragestellung ist, dass die gesetzlichen Beschränkungen des Glücksspiels primär auf klassische Werbung abzielen. Da aber gerade in sozialen Medien auf Content Marketing seitens der Glücksspielanbieter zurückgegriffen wird und insbesondere Kinder sowie Jugendliche diese Plattformen nutzen, gleichzeitig aber auch stark von glücksspielbezogenen Schäden betroffen sind, führt die Studie ein Online-Experiment mit 653 TeilnehmerInnen in der Altersgruppe von 11 bis 78 Jahren durch.

Es zeigt sich, dass Content Marketing im Vergleich zu herkömmlicher Werbung generell schwerer zu erkennen ist, vor allem für Kinder und Jugendliche. Die AutorInnen empfehlen daher ein Verbot von Content Marketing bei Glücksspielen sowie eine verbesserte Aufklärungsarbeit in Schulen, um Kinder und Jugendliche frühzeitig für entsprechende Werbeinhalte zu sensibilisieren.

### [Link zur Studie](#)

Newall, Weiss-Cohen and Torrance (2024): [Not always as advertised: Different effects from viewing safer gambling urges](#)

Die Studie stellt die erste unabhängige Bewertung von Werbung für sicheres Glücksspiel dar. Untersucht wurden sowohl Werbespots von Glücksspielanbietern als auch von der unabhängigen Wohltätigkeitsorganisation "GambleAware". Zu diesem Zweck wurden insgesamt 2.741 TeilnehmerInnen rekrutiert. Das Verlangen, an einer Glücksspielaktivität teilzunehmen, wurde mit dem "Gambling Urge Scale" (GUS) gemessen.

Die AutorInnen konnten in ihrer Studie nachweisen, dass Werbespots für sicheres Glücksspiel von Anbietern, die mit ihrem üblichen Markenzeichen versehen waren, zu einem erhöhten Spieltrieb bei den TeilnehmerInnen führten. Im Gegensatz dazu führten die Werbespots zur Reduzierung der Stigmatisierung von "GambleAware" sogar zu einer signifikanten Reduktion des Spieltriebs. Der stärkste Effekt zeigte sich bei GlücksspielerInnen, die laut PGSI ein hohes Maß an glücksspielbedingten Schäden aufwiesen. Allerdings konnte kein signifikanter Effekt der "Bet Regret"-Werbung auf den Spieltrieb nachgewiesen werden, was zeigt, dass ein unabhängiges Design allein keine ausreichende Bedingung für die Wirksamkeit von Werbung für sicheres Spielen ist. Schließlich führte Werbung mit finanziellen Anreizen zu einer signifikanten Erhöhung des Spieltriebs.

### [Link zur Studie](#)

Pitt et al. (2024): [Young people's views about the use of celebrities and social media influencers in gambling marketing](#)

Die Studie unternimmt einen ersten Versuch, den Einfluss von Glücksspielwerbung durch Prominente und InfluencerInnen in sozialen Medien auf die Einstellung zum Glücksspiel bei Jugendlichen zu erfassen. Zu diesem Zweck wurden qualitative Diskussionen mit 22



**Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter April 2024 (02/2024)**

Fokusgruppen, darunter insgesamt 64 Kindern im Alter von 12 bis 17 Jahren, durchgeführt. Untersucht wurden sowohl die Exposition gegenüber Werbung von Prominenten und InfluencerInnen als auch der Einfluss der Werbung auf die Einstellung gegenüber Glücksspiel.

Im Ergebnis zeigt sich, dass Prominente und InfluencerInnen die Attraktivität sowie die Erinnerung an Glücksspielwerbung erhöhen. Darüber hinaus steigern sie die Legitimität, soziale Akzeptanz sowie das Vertrauen in Glücksspiele und reduzieren die Wahrnehmung der mit Glücksspielen verbundenen Risiken. Abschließend unterstreichen die AutorInnen die Notwendigkeit eines umfassenden Ansatzes, um die Exposition junger Menschen gegenüber Glücksspielwerbung zu verringern, u.a. durch die Einführung strengerer Vorschriften.

**[Link zur Studie](#)**



## Impressum

Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle kann keine Haftung für die Inhalte externer Links übernommen werden; für die jeweiligen Inhalte sind die Betreiber verantwortlich.

Unsere aktuelle Datenschutzerklärung finden Sie [hier](#). Wenn Sie den Newsletter abbestellen wollen, schicken Sie uns bitte eine [E-Mail](#).

## Redaktion

Thomas Krause, Steffen Otterbach, Johannes Singer, Lorenz Weißenberg und Andrea Wöhr

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 [Twitter](#).

## Informationen zur Forschungsstelle Glücksspiel

*Die 2004 gegründete Forschungsstelle Glücksspiel an der Universität Hohenheim ist Pionierin der interdisziplinären Glücksspielforschung in Deutschland. Ziel ist es, durch originäre wissenschaftliche Forschung sowie durch Zusammenführung der Forschung aus verschiedenen Fachbereichen fundierte wissenschaftliche Erkenntnisse für EntscheidungsträgerInnen aus Politik, dem Hilfesystem und der Wirtschaft zu schaffen. Das Vernetzen unterschiedlicher AkteurInnen und der Wissenstransfer sind dabei zentrale Merkmale. Ebenso spiegelt die fachübergreifende Zusammensetzung des Teams den multidisziplinären Charakter des Glücksspiels wider. Aktuelle Themenschwerpunkte reichen von algorithmenbasierten Systemen zur Früherkennung von Glücksspielproblemen über die Bewerbung von Glücksspiel in den sozialen Medien bis hin zu gesellschaftspolitischen Anliegen wie der Stigmatisierung von GlücksspielerInnen.*