

Forschungsstelle Glücksspiel an der Universität Hohenheim

NEWSLETTER August 2021 (04/2021)

Liebe Newsletter-Abonnenten und Abonnentinnen,

der vorliegende August-Newsletter ist der erste seit Inkrafttreten des neuen Glücksspielstaatsvertrags am 1. Juli 2021, die sicherlich wichtigste Neuerung der vergangenen beiden Monate. Mehrere Bundesländer haben bereits Ausführungsgesetze formuliert, mit unterschiedlichen Vorgaben zu den Mindestabständen. Aber auch das Thema Werbung wird uns weiterhin beschäftigen: Während der Trend in Deutschland eher zu Lockerungen geht, haben andere Länder damit begonnen, Werbeaktivitäten einzuschränken. Entsprechend werden in diesem Newsletter gleich zwei wissenschaftliche Publikationen zum Thema Werbung vorgestellt.

Unter dem Titel „Glücksspiel in Deutschland und Europa“ haben wir für Sie aus einer Vielzahl von Quellen interessante Meldungen aus dem In- und Ausland zusammengetragen.

POLITIK UND RECHT

Glücksspiel im In- und Ausland

In Deutschland drehten sich die meisten Neuerungen um den am 1. Juli in Kraft getretenen Glücksspielstaatsvertrag:

- Die **Gemeinsame Glücksspielanstalt der Länder hat am 1. Juli** ihre Arbeit in Halle an der Saale unter der Leitung von Staatssekretärin Anne Poggemann aufgenommen.
- Einige Bundesländer haben bereits Landesgesetze verabschiedet (Bayern, Brandenburg, Mecklenburg-Vorpommern, NRW und Rheinland-Pfalz); Nordrhein-Westfalen hat zudem den „Entwurf eines Gesetzes über die Zulassung von Online-Casinospielen im Land Nordrhein-Westfalen“ auf den Weg gebracht. Soweit verfügbar, finden Sie eine Übersicht auf [unseren Internetseiten](#). Die Ausführungsgesetze unterscheiden sich u. a. im Hinblick auf die Mindestabstände zwischen Spielhallen und die Zulassung von Mehrfachkonzessionen.
- Das spielformübergreifende bundesweite Spielersperrsystem **OASIS ging mit Verzögerung am 2. August an den Start**.

- Im Finanzausschuss des Bundestags wurde am 7. Juni das **Gesetz zur Änderung des Rennwett- und Lotteriegesetzes und der Ausführungsbestimmungen zum Rennwett- und Lotteriegesetz** nach **kontroverser Diskussion** beschlossen. Online-Glücksspiel wird nun deutschlandweit einheitlich mit 5,3 Prozent auf den Spieleinsatz besteuert. Schon zuvor hatte die **Malta Gaming Authority die Mindestauszahlungsquote für Online-Glücksspiele** entsprechend gesenkt. Die **European Gaming and Betting Association (EGBA) hat bei der Europäischen Kommission** eine Beihilfebeschwerde eingereicht, da die Steuer ihrer Ansicht nach stationären Anbietern unzulässige Steuervorteile verschafft.
- Mit der **Ausweitung des Spielangebots durch den neuen GlüStV dürfte auch das Problem der Geldwäsche** zunehmen. Noch scheint unklar, ob und was dagegen unternommen werden soll und von welcher Seite.
- Die Rechtsprechung zu einer möglichen Rückerstattung von Verlusten im Online-Glücksspiel ist nach wie vor uneinheitlich. Der Anbieter Bet-at-home wurde nun von den **Landgerichten Coburg (AZ 23 O 416/20 vom 01.06.2021) und Mainz (AZ 9 O 65/20 vom 14.07.2021)** zur Rückzahlung von Verlusten verurteilt.

Großbritannien:

- Die **Gambling Commission UK hat einen neuen Bericht veröffentlicht** über die Auswirkung des COVID-19-Lockdowns auf das Online-Spielverhalten. Die Daten der Onlineanbieter zeigen einen Anstieg in der Anzahl der aktiven Spieleraccounts und der Bruttospielerträge im Onlinemarkt. Für die Spielform Slots konnte jedoch ein leicht rückläufiger Trend festgestellt werden.
- Des Weiteren **hebt die UK Gambling Commission die Lizenzgebühren für die Anbieter an**. Die Kosten der jährlichen Lizenz steigen ab dem 1. Oktober 2021 für Onlineanbieter um 55 %. Vor dem Hintergrund der Auswirkungen der Pandemie auf die Einnahmen der terrestrischen Anbieter steigen deren Gebühren um 15 % ab dem 6. April 2022. Auch die Gebühren für die Beantragung einer Lizenz steigen um insgesamt 60 %. Als Grund für die höheren Gebühren führt die Behörde einen Anstieg in den Kosten der Überwachung und die Notwendigkeit größerer Ressourcen an, um Herausforderungen wie Produkt- und Bezahlinnovationen zu verwalten.
- Die **National Crime Agency hat ihren jährlichen Bericht über schwere und organisierte Kriminalität veröffentlicht**. Auf Seite 57 wird berichtet, dass illegal eingenommenes Geld im Vereinigten Königreich unter anderem oft für Glücksspiel ausgegeben wird.

- Eine **YouGov Umfrage** ergab, dass sich die **britische Öffentlichkeit Änderungen bei der Regulierung von Glücksspielwerbung wünscht**. 77 % der Erwachsenen unterstützen ein Werbeverbot für Glücksspiel vor 21 Uhr und 63 % ein komplettes Verbot von Glücksspielwerbung.

Spanien:

- In Spanien haben sich alle 17 autonome Gemeinschaften vertraglich geeinigt, ein **nationales Sperrregister einzuführen**. Hierzu werden in Zukunft die Daten der individuellen Register miteinander geteilt, um zu gewährleisten, dass gesperrte Spieler landesweit nicht am Glücksspiel teilnehmen können.
- Das **spanische Ministerium für Verbraucherangelegenheiten** hat einen Entwurf für ein Projekt veröffentlicht, das darauf abzielt, eine sichere Spielumgebung zu schaffen und so den Verbraucherschutz zu verbessern.
- Die **spanische Glücksspielbehörde hat ihren ersten dritteljährlichen Marktbericht für das Jahr 2021 veröffentlicht**.

Schweden:

- Schwedens Glücksspielbehörde hat in einem vom Parlament bereits gebilligten **Gesetzentwurf eine Vielzahl von Änderungen zur Glücksspielwerbung verabschiedet**. Künftig darf tagsüber keine Werbung mehr ausgestrahlt werden.

Niederlande:

- Die **niederländische Glücksspielbehörde hat Regeln festgelegt**, nach denen Personen ohne ihre Einwilligung von der Teilnahme an Glücksspielen ausgeschlossen werden können. Die Beantragung einer Sperre ist durch eine nahestehende Person, bspw. ein Familienmitglied, der Arbeitgeber oder auch ein Glücksspielanbieter möglich, allerdings nur, wenn deutlich wird, dass andere weniger drastische Maßnahmen nicht helfen.

Liechtenstein:

- In **Liechtenstein findet ein politisches Umdenken der Haltung gegenüber Casinos statt**. Viele Bürger sorgen sich um die Reputation ihres Staates, der nicht als „Spielhölle“ wahrgenommen werden soll. Das Fürstentum hat die höchste Casino-Dichte in ganz Europa. Die Regierung hat als Reaktion auf die Forderungen den Progressionssatz von 2,75 auf 5,5 Prozent ab Januar 2022 angehoben.

Schweiz:

- Die Eidgenössische Spielbankenkommission hat den **Jahresbericht 2020** veröffentlicht. Die Spielbankenabgabe war im Vergleich zum Vorjahr um rund 20 % zurückgegangen. Die Aktivitäten von Online-Casinos hatten dagegen zugenommen.

Australien:

- In Australien können SpielerInnen in terrestrischen Spielstätten keine Kreditkarten benutzen. Diese **Regel gilt bis jetzt noch nicht für Online-Glücksspiel, soll aber in den nächsten Monaten vom Bundesparlament übernommen werden**. Dies erfolgt, um die SpielerInnen vor hohen Zinsraten und Verlusten zu schützen, die sich schädlich auf Familien auswirken. Die privaten Buchmacher gaben ihren langfristigen Widerstand gegen die Änderung auf und sichern ihre Kooperation zu.

Strafen und Bußgelder gegen Glücksspielanbieter

An dieser Stelle werden bedeutende Strafen und Bußgelder gegen Glücksspielanbieter aufgeführt. 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	PlayerFT Limited	Lizenzverstöße	Aussetzung der Lizenz
Gambling Commission UK	Martin Henry Bailey	Lizenzverstöße	Aussetzung der Lizenz
Kansspelautoriteit (NL)	N1 Interactive Limited	Keine Glücksspiellizenz	500.000 €
Kansspelautoriteit (NL)	Staatslotterie BV	Mehrere Lizenzverstöße	Offenlegungspflicht
Spelinspektionen (SE)	More Tech Group Ltd	Verstöße gegen Spielerschutz	Verwarnung
Spelinspektionen (SE)	Polar Limited	Illegale Wettangebote	Verwarnung
Spelinspektionen (SE)	Tombola (International) PLC	Verstöße gegen Spielerschutz	Verwarnung
Norwegian Gaming Authority	BML Group	Keine Glücksspiellizenz	Unterlassungsverfügung
Malta Gaming Authority	Cyberslotz Services Malta Ltd.	Lizenzverstöße	Lizenzentzug
Malta Gaming Authority	Magic Services Limited	Lizenzverstöße	Lizenzentzug

VERMISCHTES

Bundesgerichtshof zu Kohärenzprüfung

Der Bundesgerichtshof hat am 22. Juli entschieden, dass die unionsrechtliche Kohärenzprüfung beschränkender Maßnahmen im Glücksspielsektor im Einzelfall Sache der nationalen Gerichte ist (**I ZR 199/20**).

Fachbeirat Glücksspielsucht zur Spielsuchtfrüherkennung

Der Fachbeirat Glücksspielsucht bezog am 21. Juni **Stellungnahme** zur Spielsuchtfrüherkennung nach § 6i, Abs. 1 GlüStV. Grundsätzlich wird die Einführung eines automatisierten Systems zur Früherkennung von glücksspielgefährdeten Spielern und von Glücksspielsucht zwar begrüßt, jedoch sehen die AutorInnen in der Praxis einige Mängel.

Glücksspielwerbung auf YouTube und Twitch

YouTube will Werbung für Glücksspiel, Alkohol, Medikamente und Politik weniger prominent platzieren als bisher. Auch das Streaming-Portal Twitch kündigte Beschränkungen an.

[Link zu Quelle 1](#)

[Link zu Quelle 2](#)

Young People and Gambling Survey 2020

Im Auftrag der britischen Gambling Commission wurden rund 1.500 11- bis 16-jährige SchülerInnen zu ihrem Spielverhalten befragt. Aufgrund des Lockdowns im März 2020 musste die Befragung abgebrochen werden und ist daher nicht repräsentativ für das ganze Land. Im Ergebnis zeigte sich, dass neun Prozent der Kinder und Jugendlichen in der Woche vor der Befragung Geld für Glücksspiele ausgegeben hatten; häufig für private Wetten oder Kartenspiele. Rund ein Drittel hatte im vergangenen Jahr und 50 Prozent überhaupt schon einmal an Glücksspielen teilgenommen; von letzteren die Hälfte gemeinsam mit den Eltern. Das Spielverhalten von etwa zwei Prozent der Befragten gilt als problematisch. 58 Prozent der Befragten war Glücksspielwerbung oder Sponsoring aufgefallen, was sieben Prozent von ihnen dazu veranlasst hatte zu spielen, wenn sie dies nicht ohnehin vorhatten.

[Link zur Übersichtsseite](#)

Konferenz „Gambling in Canada: Current Research & Future Directions“

Das Alberta Gambling Research Institute hat die komplette Konferenz *Gambling in Canada: Current Research & Future Directions* ins Internet gestellt, darunter Vorträge von namhaften Wissenschaftlern wie Jeffrey L. Derevensky („Youth sports wagering“), David Hodgins und Luke Clark („Testing the effects of monetary format on gambling behaviour“), die auch außerhalb Kanadas interessant sind.

[Link zur Internetseite](#)

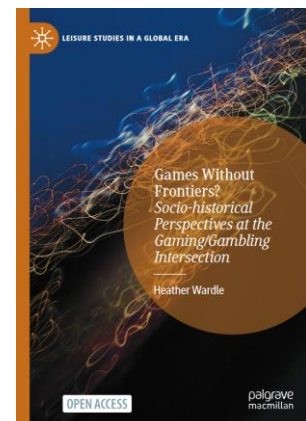
FORSCHUNG

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.

Wardle 2021: Games without frontiers? Socio-historical perspectives at the gaming/gambling intersection

Aus rechtlicher Sicht werden Gaming-Produkte und Glücksspiele getrennt behandelt. Anhand verschiedener Beispiele belegt Wardle, dass die Konvergenz von gaming und gambling jedoch nichts Neues ist. Verändert hat sich lediglich das Tempo, in dem sich die Verquickung beider Bereiche vollzieht.

Sowohl Gaming-Produkte als auch Glücksspiele sind zunehmend Teil unserer Freizeit(-Kultur). Daher sollte die Debatte nicht bei der Frage stehen bleiben, welcher Kategorie ein Produkt (z. B. loot boxes) zuzuordnen ist, sondern auch hinterfragen, welchen Schaden das jeweilige Produkt anrichten kann. Besonders zielführend könnte es sein, diese Fragestellung aus der Perspektive des Verbraucherschutzes anzugehen. Neben dem Gesetzgeber sieht die Autorin auch Produzenten und Anbieter in der Verantwortung.



Das 110 Seiten umfassende Buch der britischen Wissenschaftlerin ist als Open Access-Publikation erschienen.

Quelle:

[Link zum Buch](#)

Lugo et al. 2021: The impact of COVID-19 lockdown on gambling habit: A cross-sectional study from Italy

Die AutorInnen befragten in einer bevölkerungsrepräsentativen Querschnittsstudie 6.003 Personen zu den Auswirkungen des COVID-19 Lockdowns auf ihr Spielverhalten. Der Online-Fragebogen erhob soziodemografische Merkmale, Suchtverhalten, Spielaktivitäten und den psychischen Gesundheitszustand der Individuen vor und während des Lockdowns.

Die Resultate zeigen, dass die Spielbeteiligung während des Lockdowns abgenommen hat (von 16,3 % auf 9,7 % gesunken). Die Beteiligung an terrestrischen Spielformen ging um 80 % zurück, wohingegen die Beteiligung an Online-Formaten um 20 % sank. Einzelne Spielformen, wie das Wetten auf virtuelle Sportarten, erfuhren dahingegen einen leicht positiven Trend. Der Median der Spielzeit stieg während des Lockdowns von 4,5 auf 5,1 Stunden pro Monat an.

Insgesamt stellen die WissenschaftlerInnen fest, dass die Spielintensität um 29 % zurückgegangen ist. Trotzdem berichten 4 % der italienischen Bevölkerung von einer Verschlimmerung ihres Spielverhaltens während des Lockdowns. Es konnte für diesen Teil der Spieler Zusammenhänge zwischen dem erhöhten Spielverhalten und jüngeren Alter und anderem

Suchtverhalten (Zigaretten, Cannabis, Alkohol, psychotrope Substanzen) nachgewiesen werden. Auch die Eigenangabe von einer niedrigen Lebensqualität, depressive Symptome und Angststörungen sind signifikant mit einem Anstieg des Spielverhaltens verbunden.

Die AutorInnen fordern deshalb eine schnelle Lösung zum Schutz von vulnerablen Bevölkerungsgruppen.

Quelle:

[Link zur Studie](#)

Brodeur et al. 2021: Gambling and the COVID-19 pandemic: A scoping review

Weltweit hat die COVID19-Pandemie große Auswirkungen auf die psychische Gesundheit in der Bevölkerung. Viele Akteure befürchten, dass SpielerInnen auch aufgrund der Abstandsgebote von terrestrischen Glücksspielen zu den gefährlicheren Online-Spielformaten wechseln. Die Wissenschaftlerinnen untersuchen deshalb in Form eines Scoping Reviews, wie sich die Pandemie auf das Glücksspielverhalten auswirkt. Dabei werden 24 empirische Artikel zusammengefasst dargestellt und in Kontext gesetzt.

In sämtlichen Artikeln äußern die jeweiligen AutorInnen Besorgnisse über die Auswirkungen der Pandemie auf SpielerInnen. Anders als angenommen kommt die Mehrheit der Studien zu dem Ergebnis, dass ein Großteil der SpielerInnen während der Pandemie weniger spielt. Für den kleinen Teil an SpielerInnen, der während der Pandemie eine höhere Spielaktivität aufweist, lassen sich in den meisten Studien Zusammenhänge mit problematischem Spielverhalten feststellen.

Im Fazit verdeutlichen die Wissenschaftlerinnen die Notwendigkeit, weitere Studien durchzuführen, um einen größeren Schaden durch Glücksspiel auf vulnerable Bevölkerungsgruppen zu verhindern. Dazu sollten die künftigen Studien verschiedene Methodiken wählen und sich auf unterschiedliche Bevölkerungsgruppen sowie geografische Gebiete konzentrieren.

Quelle:

[Link zur Studie](#)

Håkansson/ Widinghoff/ Berge 2021: Self-Exclusion from Gambling – A Measure of COVID-19 Impact on Gambling in a Highly Online-Based Gambling Market?

Während des Lockdowns im Zuge der COVID-19 Pandemie mussten terrestrische Glücksspielangebote schließen und auch Sportveranstaltungen waren zeitweise untersagt. Vor diesem Hintergrund wurde befürchtet, dass Personen mit problematischem Spielverhalten auf risikoreichere (Online-)Glücksspielformen ausweichen würden. Ebenso wurde erwartet, dass diesbezügliche Präventionsmaßnahmen stärker nachgefragt werden.

Die AutorInnen greifen diesen letzten Punkt auf, indem sie freiwillige Selbstsperrungen in den Mittelpunkt ihrer Studie stellen. Anfang 2019 wurde in Schweden ein landesweites Sperrsystem eingeführt, das alle lizenzierten Anbieter von Glücksspielen umfasst. Ziel der Studie ist, die Anzahl der kurzzeitigen Selbstsperrungen (ein bis drei Monate) während der Pandemie zu analysieren und diese getrennt nach Geschlechtern auszuwerten.

Geschlechterspezifische Unterschiede konnten nicht nachgewiesen werden. Entgegen den Erwartungen stieg die Zahl der Kurzzeitsperrungen weniger stark an als vor der Pandemie. Daraus

schließen die Autoren, dass die Nachfrage evtl. weniger auf Veränderungen auf dem Glücksspielmarkt zurückzuführen ist als generell auf verringerte Haushaltseinkommen oder psychische Probleme. Daher sollten in der Glücksspielforschung künftig auch die Auswirkungen der Pandemie auf die psychische Gesundheit untersucht werden.

Quelle:

[Link zur Studie](#)

Sirola et al. 2021: Online identities and social influence in social media gambling exposure: A four country study on young people

Jugendliche sind aktive NutzerInnen von sozialen Netzwerken. Immer häufiger sind dort Glücksspielinhalte zu sehen, was deren Normalisierung sowie die Teilnahme an Glücksspielen fördert.

In diesem Kontext untersucht die Studie, ob und wie die Einbindung von Jugendlichen in Online-Cliquen (= Online-Gemeinschaften im Sinne einer Filterblase) das Interesse an Glücksspielinhalten beeinflusst. Die ProbandInnen sind Jugendliche zwischen 15 und 25 Jahren und stammen aus vier Ländern (Finnland, USA, Süd-Korea, Spanien). Die methodische Vorgehensweise besteht aus Selbstauskünften der Jugendlichen und einem spielbezogenen Social Media-Vignetten-Experiment. Im Ergebnis fällt die Zugehörigkeit zu einer Online-Clique mit einem höheren Interesse an Glücksspiel zusammen. Dabei stoßen Inhalte, die von einer Mehrheit präferiert werden, auf größeres Interesse und verstärken die vorherrschenden Gruppennormen. Diese Dynamiken können die individuelle Bewertung und Einstellung zu Glücksspielinhalten beeinflussen. Eine Glücksspielteilnahme wird wahrscheinlicher, was auch daran liegt, dass die Sichtbarkeit von entsprechenden Inhalten durch die Algorithmisierung für den individuellen Nutzer/die individuelle Nutzerin zunimmt.

Quelle:

[Link zur Studie](#)

Andrà et al. 2021: Differences in Perceived and Experienced Stigma Between Problematic Gamblers and Non-gamblers in a General Population Survey

Die AutorInnen befragten 700 Personen aus einer schlechter gestellten Gegend in Turin, Italien. Die Befragten wurden in zwei Gruppen unterteilt: Eine Gruppe umfasste Personen mit problematischem Spielverhalten, die andere Personen ohne problematisches Spielverhalten und NichtspielerInnen. Innerhalb dieser Gruppen wurde die Stigmatisierung von GlücksspielerInnen bzw. die selbst erfahrene Stigmatisierung untersucht, um Zusammenhänge zwischen dem Ausmaß der Stigmatisierung und soziodemografischen Variablen zu identifizieren und daraus zielgerichtete Interventionen entwickeln zu können.

Es zeigte sich, dass die erhobenen soziodemografischen Variablen (Geschlecht, Ausbildung, Beschäftigungsstatus, Einkommen, Zusammenleben mit einer weiteren Person im selben Haushalt) zwar signifikante Indizien dafür lieferten, ob die Personen aus der jeweiligen Gruppe problematisches Spielverhalten aufwiesen oder nicht. Um Aussagen über stigmatisierende Einstellungen zu treffen, waren diese Variablen aber – mit Ausnahme des Geschlechts – nicht geeignet.

Die Befragung der Gruppe von Personen mit Spielproblemen zeigte, wie wichtig es ist, Maßnahmen gegen die Stigmatisierung dieses Personenkreises zu ergreifen: Mit größerer Glücksspielproblematik stieg auch das Ausmaß an erfahrener Stigmatisierung und zugleich berichteten die Befragten von Hemmungen, entsprechende Hilfeleistungen anzunehmen.

Quelle:

[Link zur Studie](#)

Syvertsen et al. 2021: Relationships Between Exposure to Different Gambling Advertising

Die AutorInnen befragten 5.830 aktive SpielerInnen aus Norwegen zu den Auswirkungen von Glücksspielwerbung. Untersucht wurden Spielabsicht und -teilnahme (*gambling involvement*), die Wahrnehmung von Glücksspielwerbung (*awareness*) und das Wissen über die Spielmöglichkeiten (*knowledge*). Im Ergebnis zeigte sich, dass die Befragten unabhängig davon, ob sie als problematische SpielerInnen galten oder nicht, ungefähr dasselbe Ausmaß an Werbung wahrnahmen – mit Ausnahme von Direktwerbung (Emails, Telefonanrufe etc.): Personen mit riskantem oder problematischem Glücksspielverhalten wurden einmal wöchentlich direkt kontaktiert, Personen ohne Spielprobleme einmal pro Monat. Personen mit riskantem oder problematischem Spielverhalten fühlten sich durch Glücksspielwerbung auch stärker zu einer Spielteilnahme angeregt als die Vergleichsgruppe. Der Abstand zur Vergleichsgruppe war dabei größer als bei den beiden anderen Kategorien (*awareness* und *knowledge*). Im Vergleich zu „klassischen Werbeformen“ (TV, Presse) führten vor allem Werbung im Internet, in den Verkaufsstellen sowie direkte Werbemaßnahmen zu einer stärkeren Spielteilnahme. Dies kann jedoch auch daran liegen, dass Werbebeschränkungen im Fernsehen und in der Presse leichter zu kontrollieren sind als bspw. in den Sozialen Medien oder im Direktmarketing.

Quelle:

[Link zur Publikation](#)

Krawczyk/Wlasiuk 2021: Advertising slogans in the gambling industry: content analysis informed by the heuristics and biases literature

Die polnischen Wissenschaftler analysierten über 1.000 Glücksspiel-Slogans, die zwischen 1997 und 2016 überwiegend im englischsprachigen Raum verwendet wurden.

Slogans für Lotterien betonten vor allem die Gewinnchancen, während bei Casinos und Bingo gerne der Spaßfaktor (*fun*) hervorgehoben wurde. Nur ganz selten waren die Slogans direkt an vulnerable Gruppen, bspw. an Minderjährige, gerichtet.

Die Autoren stellten fest, dass für potenziell stärker gefährdende Glücksspiele weniger offensiv geworben wurde. In Slogans für Lotterien und Rubbellose wurden dagegen häufiger Begriffe und Konzepte verwendet, die die Autoren als kritisch einstufen (Kontrollillusion, Wunschenken, Spielen als Alternative zum Arbeitsleben usw.). Über alle Spielformen hinweg gesehen nahm die Verwendung solcher kritischer Begriffe nach 2007 leicht ab. In diesem Jahr wurde in Großbritannien der *Industry Code for Socially Responsible Advertising* eingeführt.

Quelle:

[Link zur Publikation](#)

ÜBER DIE FORSCHUNGSSTELLE GLÜCKSSPIEL

Schulung Gemeinsame Glücksspielanstalt der Länder

Prof. Dr. Tilman Becker hat am 12. und 13. Juli ein zweitägiges Inhouse-Seminar in dem Landesverwaltungsamt des Landes Sachsen-Anhalt gegeben, um die neuen Mitarbeiter auf die neuen Anforderungen des Glücksspielstaatsvertrags vorzubereiten. Die Glücksspielaufsichtsbehörde des Landes Sachsen-Anhalt übernimmt eine Reihe von Aufgaben, bis diese dann von der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder wahrgenommen werden. Zu diesen Aufgaben gehören die Erlaubniserteilung für das virtuelle Automatenspiel und für Online-Poker, das Vorgehen gegen illegale Angebote und der Werbung dafür (IP-Blocking), Veröffentlichung einer gemeinsamen White-List und Führung der Aktivitäts- und der Limitdatei. Demensprechend konzentrierte sich die Schulung auf diese Aufgaben.

Studienarbeiten zu Glücksspiel an der Universität Hohenheim

Die Forschungsstelle Glücksspiel bot in diesem Sommersemester in Kooperation mit dem Lehrstuhl für Haushalts- und Konsumökonomik das Seminar „Konsumentenverhalten“ für Bachelor-Studierende der Wirtschaftswissenschaften an.

Die erste Seminararbeit untersucht die Auswirkungen des COVID-19 Lockdowns auf das Glücksspielverhalten. Durch eine Betrachtung von passenden empirischen Studien konnte festgestellt werden, dass die Spielbeteiligung für terrestrisches Glücksspiel und Online-Sportwetten während der Pandemie rückläufig war. Im Gegensatz dazu ließ sich für das restliche Online-Glücksspiel ein Anstieg in der Spielbeteiligung und des Spielverhaltens beobachten. Gerade der kleine Anteil an SpielerInnen, der während des Lockdowns ein erhöhtes Spielverhalten aufweist, ist besonders von Spielsucht gefährdet/betroffen.

Die zweite Seminararbeit hat sich mit dem Thema „Werbung für Glücksspiel in den sozialen Medien“ beschäftigt. Dabei wurde festgestellt, dass sich durch die sozialen Medien neue Werbemöglichkeiten für Glücksspielanbieter ergeben. Zusätzlich kommt hinzu, dass Anbieter hoch frequentiert posten können und dadurch omnipräsent bei ihren Followern sind. Da es sich um indirekte Werbung handelt, werden die Inhalte der Anbieter größtenteils nicht als Werbung von den Konsumenten wahrgenommen. Problematisch ist vor allem die größtenteils fehlende Einbindung von Nachrichten zum Spielerschutz in die Kommunikationsstrategie der Anbieter.

Im kommenden Wintersemester bietet die Forschungsstelle Glücksspiel im Seminar „Advanced Topics of Health Care & Public Management“ in Kooperation mit dem Lehrstuhl Wirtschaftsinformatik 2 wieder Themen aus dem Glücksspielbereich an.

Vortrag „Blockchain, Kryptowährungen, Glücksspiel“

Am 10. Juni präsentierte Fred Steinmetz bei der Digitalen Bochumer Forschungswerkstatt für Glücksspiel und Gesellschaft die Überschneidungen von Blockchain, Kryptowährungen und

Glücksspiel. Der Mitgründer und Mitarbeiter des Blockchain Research Lab erläuterte das „dezentrale Glücksspiel“, Risikofaktoren des gleichzeitigen Handels von Kryptowährungen und Glücksspiels sowie das Konzept eines Blockchain-Systems zur Überwachung von Zahlungsströmen der Glücksspielindustrie. Für die Forschungsstelle Glücksspiel nahmen Prof. Dr. Tilman Becker und Dr. Marius Wuketich an der Veranstaltung teil.

[Link zum Vortrag](#)

Webinar „Gambling During COVID-19 in Ontario: 3-Wave Longitudinal Results“

Sasha Stark und Alex Price beschrieben am 28. Juni in einem Webinar die Auswirkungen der Pandemie auf GlücksspielerInnen in Ontario. Ihre Untersuchung ergab, dass eine beträchtliche Anzahl von SpielerInnen verstärkt Online-Glücksspiele nutzte, insbesondere, nachdem der Lockdown einige Zeit angehalten hatte. Für die Forschungsstelle Glücksspiel hat Andrea Wöhr an diesem [Webinar](#) teilgenommen.

11. Bayerischer Fachkongress Glücksspiel: „Alles online? Die schöne (?) neue Glücksspielwelt im Faktencheck“

Eine ganze Bandbreite an Themen wurde am 15. Juli beim 11. Bayerischen Fachkongress Glücksspiel vorgestellt. Besonders engagiert sprach Prof. Dr. Jobst Böning über „Online-Sportwetten und Werbung – zur ‚Integrität‘ des Profifußballs im Spannungsfeld wirtschaftlicher Gewinnmaximierung“. Anhand zahlreicher Beispiele zeigte er, dass im Fußball „gesamtgesellschaftliche Aufgaben“ wie die Förderung von Respekt und Toleranz zugunsten eines professionell aufgezogenen kommerziellen Betriebs verloren gehen, in dem arbeitsrechtliche oder Suchtaspekte kaum noch eine Rolle spielen. Weitere Beiträge bezogen sich auf die rechtlichen Aspekte des neuen GlüStV (Prof. Dr. Markus Ruttig), praktische Einblicke in das Online-Glücksspiel (Konrad Landgraf) sowie praktische Übungen zum Umgang mit Schuld und Scham bei pathologischen SpielerInnen (Nadia Tahmassebi). Für die Forschungsstelle Glücksspiel nahm Andrea Wöhr an dieser Online-Veranstaltung teil.

TERMINE

13. bis 15. September 2021

Deutscher Suchtkongress

Veranstalter: DG-Sucht

Veranstaltungsort: Berlin

23. September 2021

7. Deutscher Glücksspielrechtstag

Veranstalter: dfv Mediengruppe

Veranstaltungsort: Frankfurt a. M.

29. September bis 1. Oktober 2021

25. Tübinger Suchttherapietage

Träger: Universitätsklinik Tübingen Sektion Suchtmedizin und Suchtforschung, Baden-Württembergischer Landesverband für Prävention und Rehabilitation (BWLTV), Tübinger Förderverein für abstinenten Alkoholabhängige e.V.

Veranstaltungsort: Tübingen

15. bis 16. März 2022

19. Symposium Glücksspiel

Veranstalter: Forschungsstelle Glücksspiel an der Universität Hohenheim

6. bis 9. September 2022

13th European Conference on Gambling Studies and Policy Issues

Veranstalter: European Association for the Study of Gambling

Veranstaltungsort: Oslo

2022

7th International Conference on Behavioral Addictions

Veranstalter: International Society for the Study of Behavioral Addictions (ISSBA)

Veranstaltungsort: Nottingham

Impressum

Redaktion:

Andrea Wöhr, Johannes Singer, Lorenz Weißenberg und Tilman Becker

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

Tel.: +49 (0)711 459 – 22122 bzw. 23479

Besuchen Sie uns im [Internet](#), [mailen Sie uns](#) oder [folgen Sie uns auf Facebook](#) bzw. [Twitter](#).

Über die 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 wissenschaftliche Einrichtung in Deutschland, die sich ausschließlich mit dem Thema Glücksspiel befasste. Heute unterstützen über 20 WissenschaftlerInnen die Forschungsstelle Glücksspiel mit ihrer Expertise aus vielfältigen Bereichen mit dem Ziel, das Glücksspiel unter rechtlichen, ökonomischen, mathematischen, sozialen, medizinischen und psychologischen Fragestellungen systematisch zu untersuchen. Dieser interdisziplinäre Ansatz macht auch heute noch die Forschungsstelle einmalig in Deutschland, wenn nicht in Europa. Zur Information von Fachpersonen bzw. der Öffentlichkeit veröffentlicht die Forschungsstelle alle zwei Monate einen kostenfreien Newsletter.