



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Februar 2024 (01/2024)

Herzlich willkommen

Liebe Leserinnen und Leser,

willkommen zur ersten Ausgabe unseres Newsletters in diesem Jahr!



20 Jahre Forschungsstelle Glücksspiel

gluecksspiel.uni-hohenheim.de

Für die Forschungsstelle Glücksspiel ist dieses Jahr "2024" das Datum ihres 20-jährigen Bestehens – feiern Sie mit uns beim **Symposium Glücksspiel** am 12. und 13. März in Hohenheim oder verfolgen Sie die Veranstaltung via Live-Stream. Wir freuen uns auf Sie!

Alles Gute und bis bald

Ihre Forschungsstelle Glücksspiel

Glücksspiel im In- und Ausland

DE

- Im Zuge einer Modernisierung des Strafgesetzbuches sieht das **Eckpunktepapier des Bundesministeriums für Justiz** u. a. die Aufhebung der §§ 284 bis 287 vor. Die Verfolgung von illegalem Glücksspiel wäre dann Sache der kommunalen Ordnungsbehörden. Kritik an diesem Vorschlag gab es u. a. vom **Deutschen Richterbund**, der **Gewerkschaft der Polizei** und dem **Beauftragten für Sucht- und Drogenfragen**. Mehr dazu beim **Symposium Glücksspiel**.
- Das Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD) veröffentlichte im November 2023 den **Glücksspielatlas Deutschland 2023** als Sammlung von "Zahlen, Daten und Fakten".



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Februar 2024 (01/2024)

- Die GGL wies **Kritik an den Angaben zum Umfang des illegalen Glücksspielmarktes** zurück. Ein **im Auftrag des Deutschen Online Casino- und des Deutschen Sportwettverbands erstelltes Gutachten** war von einem deutlich größeren Umfang ausgegangen.
- Laut einem Diskussionspapier des **Deutschen Städte- und Gemeindebunds will dieser gemeinsam mit Unternehmen der Automatenwirtschaft** gegen illegales Glücksspiel vorgehen.
- Der Haushalt für Umwelt, VerbraucherInnenschutz und nukleare Sicherheit sieht eine **Ombudsstelle für Geschädigte von illegalem Glücksspiel** vor.
- Die Presse berichtete über **Strafanzeigen wegen der Teilnahme an unerlaubtem Glücksspiel**.
- Im Dezember vergab die Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL) die Studie **“Glücksspielwerbung im Fernsehen und im Internet im Spannungsfeld von Kanalisierung und Suchtprävention”** an das Marktforschungsunternehmen eye square GmbH. Zudem veröffentlichte die Behörde die 32-seitige Broschüre **“Glücksspielregulierung in Deutschland für Glücksspiele im Internet”**, die die Spieler- und Jugendschutzmaßnahmen des Glücksspielstaatsvertrags 2021 erklärt.
- Ebenso erschien der **Jahresbericht 2022 der Deutschen Suchthilfestatistik**.
- Die kostenlose **Glücksspielsucht-Hotline der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA)** wird weiterhin durch verschiedene Verbände der Glücksspielbranche finanziert.
- Die Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz wies auf die **Gefahren von glücksspielähnlichen Elementen** (Stichwort “Lootboxen”) in Computerspielen hin. Sehenswert auch die Dokumentation des WDR: **“Glücksspiel für Kinder? Wie FIFA & Co. an Kids verdienen”**.

Aus den Ländern

- Laut Polizeilicher Kriminalstatistik ist die **Zahl der Fälle von unerlaubtem Glücksspiel** im Zeitraum von 2018 bis 2022 in Baden-Württemberg stark gestiegen; nach Angaben des zuständigen Innenministeriums liegen diese jedoch “auf einem niedrigen Niveau”.
- Die **Bremer Bürgerschaft diskutiert über ein Verbot von Lootboxen**.
- Für Hamburg legte die **BADO e.V. Zahlen über die Inanspruchnahme von Angeboten der Suchthilfe** im Jahr 2022 vor.



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Februar 2024 (01/2024)

- In Hessen wird **Lotto mittlerweile auch im Discounter** angeboten.
- Das LKA schätzt die **Zahl der illegalen Automaten** in Nordrhein-Westfalen auf rund 40.000.
- Das verschärfte **Spielhallengesetz im Saarland** ist nun in Kraft.

Urteile

- Der BGH urteilte, dass (derzeit) keine Anhaltspunkte dafür bestehen, dass die im Glücksspielstaatsvertrag verankerte Genehmigungspflicht für Glücksspielanbieter nicht dem EU-Recht entspricht (08.11.2023, **I ZR 148/22**).
- Schon im September lehnte das VG Magdeburg einen Auskunftsanspruch hinsichtlich Vorberatungen der Bundesländer zum neuen Glücksspielstaatsvertrag ab (22.09.2023, **6 A 196/21**).
- Das OVG Sachsen-Anhalt hält ein Verbot von Influencer-Marketing für Online-Glücksspiel zwischen 21 und 6 Uhr für "realitätsfern" (19.12.2023, **3 M 87/23**).
- Dasselbe Gericht befand die Untersagung von Zahlungen für unerlaubtes Glücksspiel ("Payment Blocking") für rechtmäßig (26.10.2023 **3 M 72/23**).
- Eine Videoüberwachung in Wettbüros verstößt lt. VG Hannover gegen die Bestimmungen der DSGVO (10.10.2023, **10 A 3472/20**).
- Der VGH Baden-Württemberg entschied (anders als zuvor das VG Freiburg), dass die Beweislast für die etwaige Unzuverlässigkeit eines Spielhallenbetreibers bei der zuständigen Erlaubnisbehörde liegt (11.12.2023, **6 S 1283/23**).
- Das OVG Bremen bestätigt Entscheidungen des VG Bremen, wonach Spielhallen in Bremen einen Mindestabstand zu Schulen einhalten müssen (14.11.2023, **1 B 228/23**, **1 B 229/23**, **1 B 238/23**).
- Hinsichtlich der Rückforderung von Spieleinsätzen gab es eine Reihe von Urteilen. Der BGH setzte eine Entscheidung darüber, ob Verluste bei verbotenen Online-Pokerspielen erstattet werden müssen, bis zu einer Entscheidung des EuGH aus (10.01.2024, **I ZR 53/23**). Berufungen von Anbietern, die zur Rückzahlung von Spielverlusten verurteilt wurden, wurden vom OLG Karlsruhe (19.12.2023, **19 U 14/23**) und vom OLG Köln (30.11.2023, **19 U 92/23**) zurückgewiesen. Das LG Tübingen lehnte die Rückzahlung von Spielverlusten dagegen ab (05.12.2023, **5 O 75/23**).



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Februar 2024 (01/2024)

CH

- Der Bundesrat hat eine **Änderung der Glücksspielverordnung beschlossen**, um eine Gesetzeslücke zu schließen. Zuvor war nicht geregelt, wer für die Aufhebung einer Spielersperre zuständig ist, falls die Spielbank, die die Sperre ursprünglich verhängt hat, nicht mehr existiert. Zukünftig ist die nächstgelegene Spielbank zuständig.
- Die **Spielbankkonzessionen** wurden vom Bundesrat für die Jahre 2025 bis 2044 neu vergeben. In den meisten der Regionen waren die bereits bestehenden Spielbanken die einzigen Bewerber und haben den Zuschlag erhalten.
- Der Formel-1 Rennstall Sauber macht in der neuen Rennsaison Werbung für seinen neuen Hauptsponsor Stake. Da es sich dabei in der Schweiz um einen illegalen Anbieter handelt, hat die Spielbankenkommission ein **Verfahren gegen das Unternehmen eröffnet**.
- Die Interkantonale Geldspielaufsicht hat ihren **Bericht** zur Mittelverwendung der Reingewinne aus Lotterien und Sportwetten zugunsten gemeinnütziger Zwecke für das Jahr 2022 veröffentlicht.

AT

- Das **Geschäft von illegalen Onlinecasinos floriert**. Zahlreiche Glücksspielunternehmen bieten Online-Glücksspiele illegal auf dem österreichischen Markt an. Seit 2019 wurden über 25.000 Klagen von Spielenden eingereicht mit einer Schadenssumme von insgesamt 440 Millionen Euro.
- Die Wirtschafts- und Korruptionsstaatsanwaltschaft **ermittelt** gegen eine Gruppierung von 16 Österreichern, die mehrere Millionen durch konzessionslose Glücksspielautomaten eingenommen haben sollen.
- Zukünftig soll in Salzburg das **kleine Glücksspiel (Automaten) erlaubt** werden. Dieser Schritt soll dem zunehmenden illegalen Angebot die Geschäftsgrundlage entziehen und den Spielerschutz sicherstellen.
- In Steiermark wurde eine **Novelle des Glücksspielautomaten- und Spielapparategesetz** beschlossen, um die SpielerInnen zusätzlich zu schützen. Die Mitarbeitenden von Mini-Casinos müssen zukünftig nach einheitlichen Standards in Zusammenarbeit mit Spielerschutzeinrichtungen geschult werden.
- Der US-Spieleentwickler Valve wurde wegen illegalen Glücksspiels zu einer **Rückzahlung von 14.000 Euro** an einen Spieler verurteilt. Dieser hatte mit Echtgeld virtuelle Lootboxen in dem Spiel Counter-Strike erworben, bei denen es sich nach gerichtlicher Auffassung um illegales Glücksspiel handelt.



GB

- Allwyn **übernimmt** als neuer Betreiber die Leitung der National Lottery von Camelot, was den ersten Betreiberwechsel seit der Gründung der Lotterie vor fast 30 Jahren darstellt.
- Sieben neue Kommissare wurden für die britische Glücksspielkommission **ernannt**. Die Ernennungen, die ab dem 11. September 2023 wirksam wurden, gelten zwischen 4 und 5 Jahren.
- Die Glücksspielkommission hat ihren **Bericht** 2023 über Jugendliche und Glücksspiel veröffentlicht, der zeigt, dass 26 % der befragten Jugendlichen im Alter von 11 bis 17 Jahren in den letzten 12 Monaten eigenes Geld für Glücksspiele ausgegeben haben. Im Vergleich zu 2022 bedeutet das einen Rückgang um 31 %.
- Die britische Glücksspielkommission hat ihre **Risikobewertung** für 2023 veröffentlicht. In diesem Dokument werden die aktuellen Risiken bzgl. Geldwäsche und Terrorfinanzierung im Glücksspielbereich identifiziert und analysiert.
- Der Guardian **berichtet**, dass die Raten des problematischen Glücksspiels in Großbritannien laut Regulierungsbehörden möglicherweise achtmal höher sein könnten als bisher angenommen.
- Die Glücksspielkommission hat **Daten** zur Marktauswirkung auf das Glücksspielverhalten bis September 2023 veröffentlicht, die eine Analyse des Online- und Offline-Glücksspielmarktes in Großbritannien bieten.
- Ein britisches Gericht **genehmigte** Entain die Beilegung von Anklagen aus mutmaßlichen Bestechungsdelikten. Die Vergleichssumme belief sich auf 585 Millionen Pfund.
- Entain hat sich aus über 140 unregulierten Glücksspielmärkten **zurückgezogen**. Dieser Schritt ist Teil der Bemühungen, das Geschäft zu säubern, insbesondere im Anschluss an eine britische Untersuchung wegen Bestechung, die zu einer Strafzahlung führte.
- Im Jahr 2023 verzeichnete Gamstop, das nationale Selbstausschlussprogramm Großbritanniens für Glücksspiele, einen **Rekordanstieg** bei der Anzahl der Menschen, die sich selbst von Glücksspielaktivitäten ausschlossen.
- Gamesys, ein Online-Gaming-Betreiber, wurde von der britischen Glücksspielkommission mit einer Geldstrafe von 6 Millionen Pfund **belegt**. Diese Strafe folgt auf eine Untersuchung, die Versäumnisse im Bereich der sozialen Verantwortung und der Anti-Geldwäsche-Maßnahmen aufdeckte.



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Februar 2024 (01/2024)

- Eine **Petition**, die fordert, dass geplante Erschwinglichkeitsüberprüfungen im Pferderennsport nicht durchgeführt werden, hat genügend Unterschriften gesammelt, um im britischen Parlament diskutiert zu werden. Das Parlament wird diese Petition am 26. Februar 2024 behandeln.
- Britische Abgeordnete fordern die Premier League und andere Sportverbände auf, den Umfang an Glücksspielwerbung in Stadien zu **reduzieren**, um Kinder zu schützen. Trotz eines kürzlich erreichten Abkommens der Premier League, das Glücksspielsponsoring auf Trikotvorderseiten bis zum Ende der Saison 2025-26 einzustellen, gibt es Bedenken, dass dies nicht ausreicht, da Werbung auf Trikotärmeln und LED-Banden weiterhin erlaubt ist.
- Nordirland: Der "**Young Persons' Behaviour and Attitudes Survey 2022**" des Gesundheitsministeriums und der Northern Ireland Statistics and Research Agency beleuchtet u. a. Einstellungen und Verhalten von jungen Menschen bzgl. Glücksspiel.
- Die britische Glücksspielkommission hat einen neuen vertraulichen Online-Dienst, "**Tell us something in confidence**", eingeführt, der es Nutzern ermöglicht, kriminelle und verdächtige Aktivitäten anonym zu melden. Dieses Angebot umfasst verschiedene Bereiche wie Spielmanipulation, Minderjährige im Glücksspiel, Geldwäsche und unerlaubtes Glücksspiel.
- Eine Studie der University of Sheffield und der University of Glasgow, im Auftrag des Office for Health Improvement and Disparities, ermittelt die **Zahl** der GlücksspielerInnen in England, die von Behandlung oder Unterstützung profitieren könnten. Die Forschung nutzt Daten aus den Health Surveys für England von 2015, 2016 und 2018, um lokalen Behörden bei der Planung von Diensten zu helfen.
- Die Gambling Commission hat Daten bis Dezember 2023 **veröffentlicht**, die zeigen, dass das Online-Glücksspiel in Großbritannien weiter wächst. Der Brutto-Glücksspielertrag im Online-Segment stieg im 3. Quartal um 4 % im Jahresvergleich auf 1,3 Milliarden Pfund.

FR

- Die staatliche Glücksspielbehörde (ANJ) hat eine Studie in Auftrag gegeben, um den **Umfang des illegalen Glücksspielangebotes** zu erfassen und die Nutzungspraktiken besser zu verstehen. Es zeigt sich für den Erhebungszeitraum von Januar bis März 2023, dass der Bruttospielertrag des illegalen Online-Glücksspieles zwischen 5 und 11 % des gesamten Glücksspielmarktes liegt.



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Februar 2024 (01/2024)

- Im Rahmen der diesjährigen Olympischen Spiele und der Fußball-Europameisterschaft, will die ANJ die **Werbeaktivitäten von Glücksspielanbietern genau beobachten**, um die Werbemaßnahmen bei Bedarf erheblich einzuschränken.
- Die ANJ hat ein **Strategiepapier für die kommenden Jahre von 2024 bis 2026** veröffentlicht mit dem Ziel, den Anteil exzessiver SpielerInnen deutlich zu reduzieren und Minderjährige vor glücksspielbedingten Schäden zu schützen.
- **Die ANJ hat zu Beginn des Jahres vor illegalen Online-Casinos auf Facebook gewarnt**, die Marken lizenzierter Anbieter für ihre Werbezwecke missbrauchen.
- Die International Tennis Integrity Agency (ITIA) hat den französischen **Tennisspieler Maxcenc Broville für sieben Jahre von allen professionellen Veranstaltungen ausgeschlossen**. Grund für die Sperre sind Spielmanipulationen und die Verweigerung der Zusammenarbeit bei den Ermittlungen.

BE

- **Die Zahl der Personen, die an Online-Glücksspielen teilnehmen, hat sich in den letzten fünf Jahren mehr als verdoppelt**. Ebenso stiegen die Ausgaben im Jahr 2022 auf 18,21 Milliarden Euro, was einem Anstieg von 55 % gegenüber 2019 entspricht.
- Das flämische Kompetenzzentrum für Alkohol und andere Drogen (VAD) gibt in seinem **aktuellen Memorandum 2024** Empfehlungen, wie die Alkohol- und Glücksspielprävention durch kosteneffiziente Maßnahmen in der Gesetzgebung unterstützt werden kann. Dazu gehören u. a. Preiserhöhungen, Werbeverbote und Einschränkungen der Verfügbarkeit, wie z. B. die Anhebung des Mindestalters für Glücksspiele auf 21 Jahre.
- **Wie Daten der Glücksspielkommission zeigen, ist es nicht gelungen, SpielerInnen durch ein Wettilimit vor exzessivem Glücksspiel zu schützen**. Innerhalb eines Jahres haben über 200.000 SpielerInnen ihr Limit erhöht.
- **Von der Möglichkeit, sich freiwillig für das Glücksspiel sperren zu lassen, haben im vergangenen Jahr knapp 6.000 Personen Gebrauch gemacht**. Bei einer freiwilligen Sperre ist eine Löschung aus der Sperrdatei und nach einer Wartezeit von drei Monaten auch die Teilnahme an Glücksspielangeboten möglich.

DK

- Die dänische Glücksspielbehörde (Spillemyndigheden) hat eine **Internetseite mit allen Informationen rund um das Thema**



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Februar 2024 (01/2024)

Glücksspielsucht eingerichtet. Neben einer Beschreibung und Einordnung als Verhaltenssucht werden Daten und Zahlen zur Prävalenz in der Bevölkerung sowie bei Jugendlichen kompakt zusammengefasst.

- In einer **aktuellen Studie** untersucht die dänische Glücksspielbehörde das Online-Glücksspiel in der Bevölkerung. Obwohl die Altersgrenze für Online-Glücksspiele bei 18 Jahren liegt, haben laut einer Studie der dänischen Glücksspielbehörde im Jahr 2022 rund **32.000 Kinder und Jugendliche zwischen 15 und 17 Jahren online um Geld gespielt**. Dabei nutzen immer mehr Jugendliche auch Skins aus Videospiele als Wetteinsatz. Generell spielen die meisten Personen auf lizenzierten Seiten, wobei Online-Casinos, Wetten und Skin-Wetten die beliebtesten Arten des Glücksspiels sind.
- Im Vergleich zum Vorjahr **stiegen die Bruttospielerträge im Dezember 2023 um 22,6 %** auf 665 Millionen Kronen. Der Anstieg ist auf die Bereiche Wetten, Online-Casinos und landbasierte Casinos zurückzuführen, während bei den Geldspielautomaten ein leichter Rückgang zu verzeichnen ist.

NL

- Der Gambling Market Scan 2023 der niederländischen Glücksspielbehörde (Kansspelautoriteit) zeigt ein **Wachstum des gesamten Bruttospielertrages auf 3,4 Milliarden Euro**. Zurückzuführen ist dieser Anstieg sowohl auf die Zunahme des Online-Glücksspiels als auch auf die Zunahme des landgestützten Angebots im Vergleich zum Vorjahr.
- Ein Gericht hat zwei **Glücksspielanbieter dazu verurteilt, Verluste an eine Gruppe von SpielerInnen zurückzuzahlen**. Begründet wird das Urteil mit dem Umstand, dass Online-Glücksspiele zum Zeitpunkt der Spielaktivität noch nicht legalisiert waren.
- Die Glücksspielbehörde hat im Oktober vergangenen Jahres einen **Strafbefehl gegen den Anbieter Blue High House S.A.** verhängt. Das Unternehmen verfügt über keine entsprechende Lizenz, um Glücksspiel auf seiner Webseite anzubieten. Dies ist ein Verstoß gegen das geltende Glücksspielgesetz. Außerdem wurden zwei Strafbefehle gegen die Nationale **Postcode Lotterij N.V.** und gegen die **Vriendenloterij N.V.** im November letzten Jahres verhängt. Das Angebot von Online-Spielen wird in beiden Fällen nicht durch die Lotterielizenz erlaubt.
- Am 1. Februar starteten **sechs neue Projekte im Rahmen des ZonMw-Forschungsprogramms zur Prävention von Glücksspielsucht**, das von 2022 bis 2029 läuft. Im Zentrum stehen Fragen zu Risikogruppen, Prävention, Behandlung und Intervention, glücksspielbedingten Schäden und Produkteigenschaften von



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Februar 2024 (01/2024)

Glücksspielen. Die Finanzierung erfolgt aus dem von der Glücksspielbehörde verwalteten Suchtpräventionsfonds.

- Die Glücksspielbehörde hat eine **neue Durchsetzungsstrategie für illegales physisches Glücksspiel** veröffentlicht. Mit dieser Politik verpflichtet sich die Behörde, im physischen Bereich sichtbar zu werden und das illegale terrestrische Glücksspiel konsequenter anzugehen. Die neue Durchsetzungspolitik trat am 1. Dezember 2023 in Kraft und ermöglicht es der Glücksspielbehörde seitdem, eine proaktivere und unabhängigere Rolle einzunehmen.
- Darüber hinaus hat die Glücksspielbehörde im Dezember letzten Jahres die **dritte Version des Leitfadens zur Verhinderung von Geldwäsche und Terrorismusfinanzierung (Wwft) veröffentlicht**. Das Gesetz betrifft sowohl Online- als auch terrestrische Glücksspielanbieter, die verpflichtet sind, die Transaktionen ihrer KundInnen zu überwachen und ungewöhnliche Transaktionen an die niederländische Financial Intelligence Unit (FIU) zu melden.
- Ende Dezember letzten Jahres hat die Glücksspielbehörde ihre **aktualisierten Regeln für ein verantwortungsvolles Spielen** verschiedenen Interessengruppen zur Konsultation vorgelegt. Die neuen Regeln enthalten zusätzliche Details über die Sorgfaltspflicht und gehen auf die geänderten Werberegeln ein. So müssen die Anbieter beispielsweise in der Lage sein, Anzeichen von unangemessenem Spielen innerhalb einer Stunde zu erkennen oder das Verbot ungezielter Werbung strikt einzuhalten.
- Die Glücksspielbehörde hat eine neue Definition für den bisherigen Cashback-Bonus erlassen. Seit dem 1. Februar spricht man von einem **“verlustbasierten Bonus”**. Ausgangspunkt war eine Untersuchung der Behörde, bei der festgestellt wurde, dass die bisherige Definition nicht alle Möglichkeiten umfasste.

IT

- Schätzungen zu Folge beläuft sich der Gesamtumsatz von illegalem Glücksspiel in Italien auf 25 Milliarden Euro. Insgesamt wurden von den Behörden **bereits 9.000 illegale Anbieter blockiert**, allein 400 im letzten Jahr.
- Der italienische Fußballspieler Sandro Tonali (Newcastle United) wurde aufgrund **illegaler Wettaktivitäten** für zehn Monate gesperrt.



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Februar 2024 (01/2024)

- **Amazon und Alphabet wurden zu Strafen in Höhe von 2,25 Millionen bzw. 900.000 Euro verurteilt**, da auf ihren Videoplattformen YouTube und Twitch illegales Glücksspiel beworben wurde.
- Der **Staatsrat in Südtirol** hat die 300-Meter-Schutzzone für Sportwetten aufgehoben mit der Begründung, dass diese nur für Automaten gelte.

ES

- Die spanische Glücksspielbehörde DGOJ (Dirección General de Ordenación del Juego) **verhängte im ersten Halbjahr 2023 Geldbußen in Höhe von mehr als 71 Millionen Euro** gegen Online-Glücksspielanbieter.
- Weiter kündigte die Behörde an, dass **26 Projekte im Bereich der Prävention von Glücksspielsucht Forschungszuschüsse** erhalten werden – in Höhe von insgesamt rund 1,3 Millionen Euro.

AU

- Eine **Auswertung mehrerer Studien zu Einzahlungslimits** durch die Victorian Responsible Gambling Foundation zeigt unter anderem, dass nur 15,8 % der KontonutzerInnen ein Einzahlungslimit gesetzt haben. Dabei gibt es kaum Unterschiede im Spielverhalten, was darauf hindeutet, dass Personen mit hohem Schadensrisiko nicht häufiger ein Limit setzen als andere Personen. Außerdem zeigt sich, dass Botschaften, die für ein Einzahlungslimit werben, nur eine geringe Wirkung aufweisen: Nur 0,7 % der KundInnen, die eine entsprechende Botschaft erhalten haben, legten ein Limit fest.
- **Im Selbstausschlussregister BetStop, das im August 2023 eingeführt wurde, haben sich bereits knapp 10.000 Personen registrieren lassen.** Die meisten sind jünger als 40 Jahre.
- Ende letzten Jahres hat die Bundesregierung einen **Vorschlag zum Schutz von Kindern und Jugendlichen vor simuliertem Glücksspiel** eingebracht. Dieser sieht vor, Videospiele mit simuliertem Glücksspiel mit einer Altersfreigabe 18+ zu versehen sowie Spiele mit kostenpflichtigen Beutekisten mindestens mit einem **M-rating** zu versehen.
- Im Auftrag der Kommunikationsbehörde ACMA wurde eine **Studie zur Glücksspielwerbung in Radio, Fernsehen und auf Online-Plattformen** durchgeführt. Im Zeitraum von Mai 2022 bis April 2023 konnten mehr als eine Million Werbespots



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Februar 2024 (01/2024)

erfasst werden, wobei Pay-TV oder abonnierte Streamingdienste nicht berücksichtigt wurden.

- Das australische Parlament hat im November letzten Jahres mit dem **Interactive Gambling Amendment** einen Gesetzesentwurf verabschiedet, der die Verwendung von Kreditkarten, kreditbasierten Produkten und digitalen Währungen bei interaktiven Glücksspielen verbietet. Dies dient u. a. der Vereinheitlichung der Rechtslage, da auch in Spielhallen und Casinos das Bezahlen mit Kreditkarten verboten ist.

Eine Untersuchung des Guardian Australia hat ergeben, dass **immer mehr Kinder und Jugendliche von glücksspielbedingten Schäden und Folgen betroffen** sind. Besonders tragisch ist die Zahl der Selbstmorde. Im Bundesstaat Victoria wurden zwischen 2009 und 2016 184 Fälle mit Glücksspiel in Verbindung gebracht, davon waren 14 Personen zwischen 17 und 24 Jahre jung.

US

- Sportwetten **starten** erfolgreich in Maine.
- Online-Sportwetten **starten** in Vermont.
- Zum zweiten Mal haben die Wähler in Richmond einen Vorschlag für die Entwicklung eines Casinos **abgelehnt**.
- Amazon **verteidigt** sich gegen eine Verbraucherklage im Zusammenhang mit sozialen Casino-Spielen und argumentiert, dass ein Bundesgesetz Klagen gegen das Unternehmen aufgrund von Verlusten, die Nutzer bei diesen Spielen erleiden, ausschließt. Das Unternehmen beruft sich auf spezifische gesetzliche Schutzmechanismen, die es vor solchen Ansprüchen bewahren sollen, und stellt die Rechtsgrundlage der Klage in Frage.
- Eine Sammelklage wurde gegen Roblox **eingereicht**, mit dem Vorwurf, das Unternehmen tue nicht genug, um Kinder vom Zugang zu Glücksspielseiten, die mit der Anwendung verbunden werden können, abzuhalten. Trotz der Richtlinien von Roblox gegen Glücksspiel auf seiner Plattform behaupten die Kläger, Roblox ermögliche es Drittanbieter-Glücksspielseiten, seine Website für Online-Wetten unter Verwendung von Robux zu nutzen.
- New Yorker haben seit der Legalisierung des mobilen Sportwettens Anfang 2022 Milliarden von Dollar gewettet, was zu bedeutenden Steuereinnahmen für den Staat **führt**.



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Februar 2024 (01/2024)

- Kentucky übertrifft die Prognosen für **Einnahmen** aus Sportwetten deutlich, berichtet Gouverneur Andy Beshear. In den ersten zwei Monaten seit der Legalisierung wurden fast 8 Millionen Dollar an Steuern eingenommen.
- Die NFL hat die Teams für den Super Bowl in Las Vegas von Wetten **ausgeschlossen**, um die Integrität des Sports zu wahren.
- Mitglieder der Demokraten in Alabama erforschen Möglichkeiten zur **Legalisierung** von Glücksspiel.
- Ein **Gesetzesentwurf** zur Legalisierung von Sportwetten liegt den Gesetzgebern in Missouri erneut vor, ein Vorgang, der bereits an früheren Versuchen scheiterte.
- Die California Nations Indian Gaming Association hat sich einstimmig gegen zwei neue Initiativen zu Sportwetten in Kalifornien **ausgesprochen**.
- Der Florida Supreme Court hat einen Antrag abgelehnt, Sportwetten im Staat zu unterbrechen, während ein breiterer rechtlicher Kampf **andauert**.
- Eine aktuelle **Studie** des C.S. Mott Children's Hospital untersucht die Wahrnehmung von Eltern bezüglich Online-Wetten unter Jugendlichen. Die Ergebnisse betonen die Diskrepanz zwischen der elterlichen Einschätzung und der tatsächlichen Beteiligung ihrer Kinder an Online-Glücksspielen.
- Ein US-Gericht urteilte, dass Casinos nicht verpflichtet sind, Personen mit Glücksspielproblemen am Wetten zu **hindern**. Dieser Beschluss kam nach einer Klage eines Spielers, der behauptete, das Borgata Casino und MGM Resorts International hätten ihn trotz seiner bekannten Sucht zum Spielen animiert.

Einzelmeldungen

- Griechenland: Die **Glücksspielumsätze stiegen erheblich** an. In den ersten acht Monaten des Jahres 2023 haben GriechInnen insgesamt 22,7 Milliarden Euro für Glücksspiel ausgegeben, was einen Anstieg um 28,2 % zum Vorjahreszeitraum darstellt. Des Weiteren hat der Staatssekretär im Ministerium für Nationale Wirtschaft und Finanzen angekündigt, dass es Ziel der Regierung ist, den **illegalen Glücksspielmarkt zu reduzieren**. Momentan wird von 30 % illegalen Anbietern im Markt ausgegangen.
- **Malta** hat bei der EU-Beschwerde gegen die irischen Glücksspielgesetzesvorschläge **ingelegt**, mit der Begründung, dass diese die Dienstleistungsfreiheit bedrohen und diskriminierend gegenüber maltesischen Unternehmen sein könnten. Die



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Februar 2024 (01/2024)

vorgeschlagenen Gewinnlimits könnten laut Malta unverhältnismäßige Beschränkungen darstellen und den Spielern Anreize bieten, auf den Schwarzmarkt auszuweichen.

- **Liechtenstein: Das bestehende Moratorium für Online-Glücksspiel wurde bis 2028 verlängert.**
- **Irland:** Eine **Umfrage** von Ireland Thinks im Auftrag von Lottoland zeigt, dass fast drei Viertel der irischen Bevölkerung gegen ein vollständiges Verbot von Wetten sind, während sie gleichzeitig stärkere Regulierungen im Glücksspielsektor befürworten.
- **Europa:** Das **Gambling Regulators European Forum** (GREF) hat eine neue Arbeitsgruppe gegründet, um Geldwäsche im Glücksspiel zu verhindern.
- Die **International Tennis Integrity Agency** hat insgesamt zwölf Spieler aufgrund von Spielmanipulation gesperrt. Des Weiteren wurde ein bosnischer Schiedsrichter gesperrt.
- **Nigeria:** In **Nigeria werden jeden Tag 14 Millionen Wetten abgeschlossen** mit einem Wettvolumen von ungefähr 1 Milliarde US-Dollar pro Tag. Es wird davon ausgegangen, dass etwa 65 Millionen Personen aktiv am Glücksspiel teilnehmen.
- **Brasilien** verabschiedet eine **zwölfprozentige Umsatzbesteuerung von Online-Wettanbietern.**
- **Kolumbien:** Die **Glücksspielbehörde hat strengere** Vorschriften bezüglich Glücksspielwerbung eingeführt. Damit sollen vor allem Minderjährige geschützt werden. Auch die Risiken von Glücksspiel müssen klar kommuniziert werden. Des Weiteren müssen Online-Anbieter Spielerschutzmaßnahmen wie Einzahlungslimits bereitstellen.
- **Kanada:** In Ontario ist die Einführung eines zentralisierten Selbstsperrsystems für Online-Glücksspiele **geplant**. Eine entsprechende Ausschreibung endet am 06.03.2024.
- **Singapur:** Resorts World Sentosa, betrieben von Genting Singapore, wurde von der Gambling Regulatory Authority mit **Geldstrafen** in Höhe von 2,25 Millionen Singapur-Dollar belegt, wegen Mängeln bei der Durchführung von Kundensorgfaltspflichten bei bestimmten Transaktionen.



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.

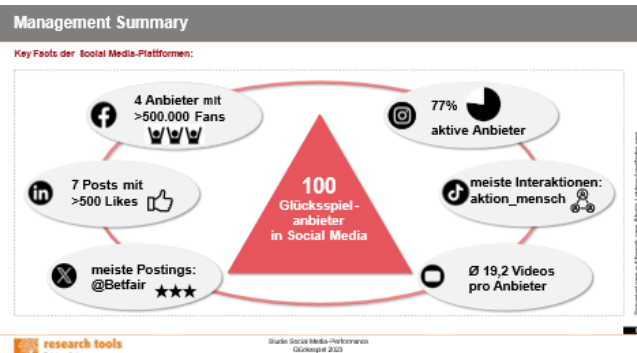
Land und Institution	Anbieter	Verstöße	Strafen
Kansspielautorität	GoldWin Limited	Illegales Glücksspielangebot	6,794 Millionen Euro Strafe
Kansspielautorität	MKC Limited	Illegales Glücksspielangebot	900.000 Euro Strafe
Kansspielautorität	BetEnt	Verstöße gegen die Geldwäscherichtlinien/ Terrorismusfinanzierung	3 Millionen Euro Strafe
Gambling Commission UK	Gamesys Operations Limited	Verstöße gegen die Spielerschutzrichtlinien	6 Millionen Euro Strafe
Alcohol and Gaming Commission of Ontario	PointsBet	Verstöße gegen die Spielerschutzrichtlinien	150.000 \$ Strafe
Malta Gaming Authority	SFJL Holding Ltd	Ausstehende Lizenzgebühren	Lizenzentzug
Malta Gaming Authority	Tipin Limited	Ausstehende Lizenzgebühren	Lizenzentzug
Malta Gaming Authority	LIINOO Invest Europe	Fehlende Kooperation mit Behörde	Suspendierung der Lizenz
Malta Gaming Authority	AMGO iGaming Malta Ltd	Lizenzverstöße	Lizenzentzug
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	Winners Malta Operations Limited	Lizenzverstöße	Lizenzentzug
Malta Gaming Authority	Super7plus Limited	Lizenzverstöße	Lizenzentzug
Malta Gaming Authority	E.G.G. Limited	Lizenzverstöße	Lizenzentzug

Vermischtes

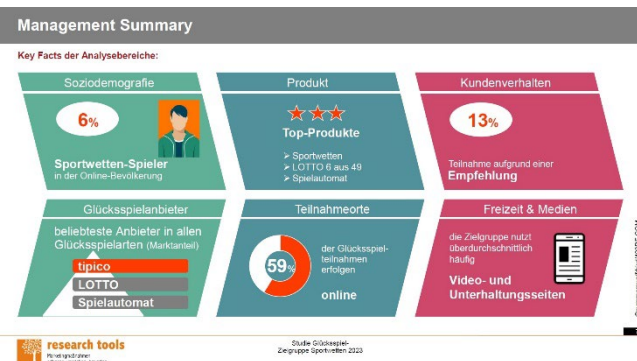
Research tools: Studie Glücksspiel-Zielgruppe Sportwetten 2023 und Studie Social-Media-Performance Glücksspiel 2023

Die beiden Studien von research tools untersuchen zum einen die Performance von 100 Glücksspielanbietern in den gängigen sozialen Netzwerken wie Facebook, Instagram, LinkedIn, TikTok, X und YouTube. Zum anderen wird das Glücksspielverhalten der Zielgruppe Sportwetten mit dem der GlücksspielerInnen insgesamt verglichen.

Es zeigt sich, dass Facebook und YouTube zu den beliebtesten Social Media Plattformen zählen und von 66% der betrachteten Anbieter genutzt werden. Obwohl etwa jeder fünfte Anbieter bereits einen offiziellen Kanal auf TikTok betreibt, sind nur acht der 100 untersuchten Anbieter auf allen sechs Plattformen vertreten.



Ein Blick auf die Zielgruppe der Sportwetten offenbart ein deutlich jüngeres Publikum als die Gesamtheit der GlücksspielkundInnen. Dabei nehmen SpielerInnen von Sportwetten häufiger an Glücksspielen teil und stehen Werbung in Suchmaschinen sowie in Kanälen sozialer Netzwerke vergleichsweise positiv gegenüber.



Neuerscheinung des Minigames „Gamer oder Gambler“

Die Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern e.V. hat ein Computerspiel veröffentlicht, das die Lootbox Thematik behandelt. In einer Minute Spielzeit muss der



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Februar 2024 (01/2024)

Spieler zwischen verschiedenen Optionen wählen („Lootboxen“, „Lohn“) um einen Skin zu erhalten. Ausprobieren können Sie es [hier](#).

Dänische Studie zum Online-Glücksspiel

Eine umfassende **Studie** der dänischen Glücksspielbehörde, durchgeführt in Zusammenarbeit mit dem dänischen Statistikamt, untersucht das Online-Glücksspielverhalten der Dänen, auch auf nicht lizenzierten Websites. Von den über 15-Jährigen haben 21,7% im letzten Jahr online gespielt, darunter auch 32.000 Jugendliche im Alter von 15 bis 17 Jahren, obwohl das gesetzliche Mindestalter bei 18 liegt. Die meisten Glücksspiele finden auf lizenzierten Seiten statt, doch 3,8% der Spieler wenden sich nicht lizenzierten Angeboten zu, angelockt durch höhere Gewinne und Boni. Die Studie hebt auch hervor, dass viele Spielende nicht sicher sind, ob sie auf lizenzierten Seiten spielen, und dass ein bedeutender Anteil der Spielenden auf unerlaubten Seiten durch Online-Suche, Empfehlungen von Freunden oder durch Medieninhalte aufmerksam wurde. Die Studie basiert auf einer zufallsgesteuerten Umfrage unter 7.637 Dänen.

Jahresbericht der EGBA

Die European Gaming and Betting Association (EGBA) veröffentlichte ihren **Jahresbericht 2023**, der die Fortschritte und Daten der Online-Glücksspielbranche ihrer Mitglieder beleuchtet. Der Bericht betont EGBAs Bemühungen um höhere Standards und Transparenz in Europas Glücksspielsektor durch Initiativen gegen Geldwäsche, Förderung sichereren Spielens und Branchenkooperationen. Er enthält aktualisierte aggregierte Daten zu den Online-Glücksspieloperationen der Mitglieder, inklusive Einnahmen und Kundenstatistiken, und diskutiert die Herausforderungen und Erfolge des vergangenen Jahres. Wesentliche Datenpunkte umfassen einen Rückgang der Bruttospielerträge um 8 % auf 10,7 Milliarden Euro, wobei erstmals Einnahmen aus Casinos, die aus Sportwetten übersteigen. Die Anzahl der aktiven Online-Accounts steigt zudem weiter um 5 %.

Zwei interessante glücksspielbezogene Dokumentationen erschienen

Der WDR hat die **„Dokumentation „Glücksspiel für Kinder? – Wie FIFA & Co an Kids verdienen“** veröffentlicht. Diese beschäftigt sich mit Lootboxen in beliebten Videospiele wie FIFA und Glücksspielsucht. Es wird gezeigt, wie die Konzerne sich Lootboxen zu Nutzen



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Februar 2024 (01/2024)

machen, um die SpielerInnen zu Echtgeld Transaktionen zu bewegen. In der Reportage wird sowohl Influencer-Marketing thematisiert als auch mit Spielenden über ihre Lootbox-Historie gesprochen. Auch das mit dem E-Sport verbundene „Pay to Win“-Prinzip wird behandelt.

Des Weiteren ist eine **Reportage** (nur Audio) vom Deutschlandfunk erschienen. In diesem Format wird die zunehmende Glücksspielindustrie in dem griechisch sprachigen Teil von Zypern thematisiert.



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.

[Hing, N. et al. \(2023\): Situational features of smartphone betting are linked to sports betting harm: An ecological momentary assessment study](#)

Das Ziel der Studie war es, die Auswirkungen situativer Merkmale von Smartphone-Wetten auf das Verhalten der Nutzer und die damit verbundenen negativen Folgen zu untersuchen. Insbesondere wurde analysiert, ob bestimmte situative Faktoren bei Personen mit einem erhöhten Risiko für Glücksspielprobleme zu verstärkten negativen Konsequenzen führen. Die Forschung basierte auf der Analyse von 1.378 Wetten, die von 267 Accesspanel-Teilnehmenden aus Australien im Alter von 18 bis 29 Jahren erhoben wurden. Die Studie identifizierte anhand faktoranalytischer Verfahren fünf zentrale situative Merkmale: den einfachen und schnellen Zugriff von zu Hause aus, die Möglichkeit, jederzeit und überall zu wetten, mehr Privatsphäre beim Wetten, einen verbesserten Zugang zu Werbeaktionen und Wettoptionen sowie die Nutzung elektronischer Zahlungsmethoden. Es zeigte sich, dass die negativen Konsequenzen des Wettens signifikant mit der Fähigkeit, jederzeit und überall zu wetten, mehr Privatsphäre beim Wetten und einem verbesserten Zugang zu Werbeaktionen und Wettoptionen verbunden waren. Die Ergebnisse unterstreichen die Bedeutung dieser situativen Merkmale, die empirisch mit erhöhtem Engagement und daraus resultierenden negativen Konsequenzen verknüpft sind, und heben hervor, dass Smartphone-Wetten als einzige Wettform alle drei risikosteigernden Merkmale vereinen.

Die Studienautoren schlussfolgern, dass bestimmte situative Merkmale des Wettens tatsächlich mit riskanten und potenziell schädlichen Wettpraktiken sowie kurzfristigen Schäden durch übermäßiges Glücksspiel assoziiert sind. Sie empfehlen politischen Entscheidungsträgern, verstärkt Regulierungen einzuführen, um solche Risikofaktoren einzudämmen und Probleme durch übermäßiges Glücksspiel zu verringern.

Link zur Studie

[Newall, P. & Swanton, T.B. \(2024\): Beyond 'single customer view': Player tracking's potential role in understanding and reducing gambling-related harm](#)

Der Artikel beleuchtet das Potenzial von einheitlichen Spieler-Tracking-Systemen zur Eindämmung von glücksspielbezogenen Schäden. Mit dem Fokus auf elektronische Spielautomaten und Online-Glücksspiele, die stark mit solchen Schäden assoziiert sind,



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Februar 2024 (01/2024)

argumentieren die Autoren, dass anbieterübergreifendes Spieler-Tracking eine umfassende Übersicht über die Aktivitäten von Glücksspielern über verschiedene Sitzungen und Betreiber hinweg bieten kann. Dies ermöglicht eine präzisere Einschätzung des Risikos für den Einzelnen, unterstützt präventive Maßnahmen und kann zudem die Forschung vorantreiben. Der Artikel betrachtet bestehende Systeme in Finnland und Norwegen sowie Entwicklungen im Vereinigten Königreich und in Australien, die ähnliche Ansätze verfolgen. Durch das Tracking können verlässliche Daten zur allen Glücksspielenden generiert, präventive Maßnahmen wie Ausgabenlimits und Selbstexklusion umgesetzt und die Wirksamkeit von Präventionsmaßnahmen durch Feldstudien bewertet werden. Die Autoren betonen jedoch, dass die Vorteile von Tracking-Systemen am besten durch unabhängig von der Glücksspielindustrie verwaltete Systeme realisiert werden könnten, die universell für alle Glücksspielformen innerhalb einer Jurisdiktion gelten. Die Studie hebt sowohl die potenziellen Vorteile als auch die praktischen und ethischen Herausforderungen von Spieler-Tracking-Systemen hervor und plädiert für eine ausgewogene Diskussion über deren optimale Gestaltung und Implementierung.

Link zur Studie

[Spicer et al. \(2024\): Exploring the relationships between psychological variables and loot box engagement](#)

Die AutorInnen verglichen die Angaben von 1.495 Videogames-SpielerInnen, die Lootboxen, und von 1.223 SpielerInnen, die andere, nicht zufällige Spielinhalte kauften. Für die Umfrage wurde eine Reihe von Instrumenten eingesetzt (*Risky Loot Box Engagement*, *Problem Gambling Severity Index*, *Internet Gaming Disorder Short Form*, *The Warwick-Edinburgh Mental Wellbeing Scale*, *K-10* usw.) Alle Befragten waren über 18 Jahre alt und lebten in Großbritannien.

Personen, die Lootboxen öffneten, hatten häufiger bereits Erfahrungen mit problematischem Glücksspiel oder problematischem Spielen gemacht.

Die Studie zeigte auch, dass der Kauf von Lootboxen verschiedene Risikogruppen im Hinblick auf die finanziellen oder psychologischen Auswirkungen unverhältnismäßig stark betrifft, bspw. Personen, die zuvor Probleme mit dem Glücksspiel hatten.

Die AutorInnen empfehlen, Maßnahmen zur Schadensminimierung zu ergreifen.

Link zur Studie



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Februar 2024 (01/2024)

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.