

Forschungsstelle Glücksspiel an der Universität Hohenheim

NEWSLETTER Oktober 2019 (05/2019)

POLITIK UND RECHT

Regulierung im Wandel

In Deutschland rückt die Lizenzerteilung für Sportwettanbieter in greifbarere Nähe. Ab 2020 können Lizenzen nach qualitativen Kriterien vergeben werden. Hinter den Kulissen wird bereits über die Weiterentwicklung der Glücksspielregulierung in Gänze verhandelt, da der derzeit gültige Glücksspielstaatsvertrag im Juni 2021 ausläuft. Vom Treffen der CdS Mitte September ist zu vernehmen, dass es zwar noch keine konkreten Beschlüsse gibt, aber dass sich die Länder in einigen Streitpunkten angenähert haben. Der „große Wurf“ unter Einbezug aller Spielformen, etwa auch der terrestrischen Spielhallen, scheint aber unwahrscheinlich zu sein. In zahlreichen anderen europäischen Ländern werden derweil sukzessive Veränderungen der Regulierung vorgenommen.

Die britische Gambling Commission hat eine Reihe von neuen Regeln zu ihren Lizenzbedingungen hinzugefügt. Dabei geht es vorwiegend um die Interaktionen mit Kunden, die möglicherweise ein problematisches bzw. schädliches Glücksspielverhalten aufweisen. Ebenso erhöht die Aufsichtsbehörde den Druck auf Glücksspielanbieter, ihren freiwilligen Verpflichtungen zur finanziellen Unterstützung von Forschung, Prävention und Therapie stärker nachzukommen. Britische Branchengrößen (Bet365, Flutter Entertainment, Sky Betting & Gaming und William Hill) scheinen den Druck bereits zu spüren, da sie bereits angekündigt haben, bis zum Jahr 2023 ihre Finanzierung für diese Aspekte auf ein Prozent des Unternehmensumsatzes zu steigern. Sie wollen darüber hinaus ein unabhängiges Gremium ins Leben rufen, das über die sinnvolle Verwendung dieser zusätzlichen Mittel entscheidet. Die bereits seit April gültige Reduzierung des maximalen Einsatzes pro „Dreher“ an den sogenannten Fixed odds betting terminals (Geräteart: Kategorie B2), also besonderen Geldspielgeräten mit festen Auszahlungsquoten, von 100 auf 2 Pfund scheint massive Auswirkungen auf die Anbieter zu haben. Unterschiedliche Anbieter berichten von Umsatzeinbrüchen bei diesen Geräten von bis zu 50 Prozent.

In Belgien gilt nun auch für Online-Croupiers von Online-Casinospielen eine Lizenzierungspflicht. Nur belgische Croupiers können lizenziert werden. Durch diese Maßnahme soll der Spielerschutz gestärkt werden, da die inländischen Croupiers besser kontrolliert werden können.

In Spanien kommt es wie in zahlreichen anderen Ländern auch zu einem Verbot von Wetten auf Sportevents, an denen vorwiegend Jugendliche teilnehmen. Die Aufsichtsbehörde begründet diesen Schritt mit der Sicherstellung der Integrität des Sports, um Manipulationen vorzubeugen und dem Schutz Minderjähriger. Darüber hinaus wird derzeit in Spanien immer noch ein totales Werbeverbot diskutiert.

In Norwegen verbessert der einzige zugelassene Glücksspielanbieter seine Spielerschutzmechanismen. Nun wird den Spielern bei jedem Login ins Spielerkonto automatisch eine Übersicht in ihr Spielverhalten präsentiert. Bislang konnten die Spieler diese Übersicht lediglich manuell anwählen. Die voreingestellte Frequenz beläuft sich auf einem Rhythmus von einer Woche.

In Russland hat Präsident Putin inzwischen ein neues Gesetz unterzeichnet, welches den Online-Verkauf von Sofortlotterien verbietet. Dies sei notwendig, da die Produkte inzwischen große Ähnlichkeit mit Online-Casinos aufweisen würden. Darüber hinaus werden die Bemühungen zur Bekämpfung des illegalen Glücksspiels, etwa mit Testspielen, intensiviert.

Kontroverse um „Social Casinos“, „Coin Master“ und Virtuelle Casinos

Die sogenannten Social-Casino-Angebote werden bereits seit einiger Zeit wissenschaftlich kritisch diskutiert, da ihnen teilweise eine Türöffnungsfunktion für Echtgeld-Casinoangebote („Einstiegsdroge“), besonders für Kinder und Jugendliche, nachgesagt wird. Besonders prominent durch die immense Werbepresenz etwa durch Influencer und YouTube-Werbung ist derzeit das Spiel „Coin Master“. Das Spiel für Android, iOS und Facebook des israelischen Spieleentwicklers „Moon Active“ gehört derzeit zu den beliebtesten Apps und ist für Jugendliche ab 16 Jahren nach der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) freigegeben. Das Spiel ist



kostenlos, enthält jedoch die Möglichkeit von In-App-Käufen (zwischen 1,09 und 349,99 Euro) und Werbeelemente, die vom Entwickler nach Informationen von Googles Play Store vom Entwickler selbst eingestellt werden.

Doch worum geht es in dem Spiel und warum wird es kontrovers diskutiert? Augenscheinlich handelt es sich um eine Art Aufbau- oder Strategiespiel mit vielen Community-Elementen (via Facebook). Wenn man das Spiel jedoch einige Zeit testet, fallen bereits Aspekte auf, die das Spiel fragwürdig erscheinen lassen, da es glücksspielähnliche Elemente aufweist. Der Hauptbestandteil des Spiels besteht darin, einen Online-Slot zu bedienen, der zunächst überzufällig häufig zu Gewinnen, Verlusten, die als Gewinne dargestellt werden, und Beinahe-Gewinnen der für den Aufbau des eigenen Dorfs notwendigen Spielmünzen führt. Der Dorfaufbau hat eigentlich keinen tieferen Sinn als das Ausgeben der Spielwährung. Beim Erreichen des nächsten Levels (mehr als 200 existieren) muss einfach ein weiteres Dorf mit teureren Gebäuden errichtet werden. Wenn man alle „Dreher“ am Slot aufgebraucht hat, kann man entweder eine vorgegebene Zeit abwarten, neue gegen echtes Geld kaufen, Werbevideos schauen oder unmittelbar die Spielmünzen für echtes Geld kaufen. Die Werbevideos beinhalten Werbung für weitere Spiele, aber auch für Echtgeld-Online-Casinos. Im weiteren Spielverlauf kann man Haustiere erhalten, deren Futter ausschließlich mit Echtgeld bezahlt werden kann. Auch die übertrieben positiven Bewertungen im Play Store machen den Anschein, überwiegend gefälscht zu sein.

Eine direkte Verbindung zur (Online)-Glücksspielindustrie lässt sich nicht herstellen, aber eine Geschäftsverbindung über die entsprechenden Werbevideos und zugehörige Affiliate-Programme kann vermutet werden. Diese Affiliate-Angebote von Online-Glücksspielanbietern sind besonders attraktiv, da sie hohe Einnahmen (etwa bis zu 40 Prozent des Spielerumsatzes) bei der tatsächlichen Vermittlung eines Kunden versprechen. Das Unternehmen Moon Actice, welches 2011 gegründet und vorwiegend mit israelischen Venture-Kapital aufgebaut wurde, hat ein rasantes Wachstum hinter sich. Das Spiel Coin Master wurde weltweit allein im Play Store (Google) bereits mehr als 50.000.000 Mal Heruntergeladen. Umsatz- oder Ertragszahlen gibt das Unternehmen nicht preis, aber Analysten gehen inzwischen von einem weltweiten gesamten Umsatz in Höhe von mehreren Hundert Millionen Dollar aus. Tendenz steigend – trotz des fraglichen Geschäftsmodells. Die Landesmedienanstalt von NRW will die App überprüfen.

Derzeit macht auch das Videospiel GTA 5 (Grand Theft Auto V) mit einem sogenannten DLC, also neuen kostenlos herunterladbaren Inhalten, von sich reden. Das DLC mit dem Namen

„Diamond Casino & Resort“ enthält unter anderem ein virtuelles Casino mit vollständigen Casinospiele- und Sportwettangebot. Gespielt wird eigentlich mit der Spielwährung. Diese lässt sich jedoch auch mit Echtgeld erwerben. Zahlreiche Länder haben den DLC bereits verboten, da es sich um illegales Glücksspiel handelt. Die Aufsichtsbehörde in Deutschland hat bislang nicht reagiert. Auch der Vorstandsvorsitzende des Deutschen Spielbankenverbandes, Otto Wulferding, warnt vor der Spieleerweiterung, da sie erhebliche Ähnlichkeit mit dem verbotenen Online-Glücksspiel aufweise und zu einer zunehmenden Verschmelzung von Videospiele und Glücksspiel beitrage.

Weitere Informationen:

Stuttgarter Zeitung

Strafen gegen Glücksspielanbieter

Die Aufsichtsbehörden in unterschiedlichen Ländern haben wegen verschiedener Lizenzverstöße eine Reihe von hohen Strafen gegen Glücksspielanbieter verhängt. So wurde gegenüber dem Zweitlotterieranbieter Lottoland in Schweden eine Strafe in Höhe von etwa 65.000 Euro ausgesprochen, da das Unternehmen Produkte angeboten hatte, die über die vorhandene Lizenz hinausgehen. Gegen acht Anbieter von Sportwetten wurden insgesamt Strafen in Höhe von etwa 4 Millionen Euro ausgesprochen, da sie Wetten auf Sportwettbewerbe angeboten haben, an denen Minderjährige teilgenommen haben.

Die niederländische Aufsichtsbehörde hat gegenüber dem bekannten Sportwettanbieter bwin, der zum GVC-Konzern gehört, eine Strafe in Höhe von 350.000 Euro ausgesprochen, da sie mit unlicenzierten Angeboten gezielt niederländische Kunden ansprechen würden. Gegen PokerStars.eu hat die niederländische Aufsicht aus den gleichen Gründen ebenfalls eine Strafe in Höhe von 400.000 Euro verhängt.

Ebenfalls gegen den GVC-Konzern hat die britische Gambling Commission eine Strafe von 5,9 Millionen Pfund ausgesprochen, da die zugehörige Ladbrokes Coral Group eine Reihe von Lizenzverstößen begangen hat. Die Strafe fällt besonders hoch aus, da es sich unter anderem um Verstöße gegen die Geldwäscheregelungen handelt.

KURZ GEMELDET

Jahresbericht der Malta Gaming Authority (mga)

Der neu erschiene Jahresbericht der maltesischen Glücksspielaufsichtsbehörde mga gibt aufschlussreich Auskunft über das Wirken der Aufsicht im Jahr 2018 und über den Zustand des maltesischen Glücksspielmarkts. Insgesamt überwachen 165 Personen bei der Aufsicht den maltesischen Markt.

Weitere Informationen:

Malta Gaming Authority

YouTube geht gegen Glücksspielinhalte vor

Laut Aussage mehrerer Online-Pokerplattformen hat das Videoportal YouTube eine Vielzahl von Videos mit Pokereinhalten von bekannten Pokerspielern/YouTube-Pokerstars entfernt. Die Werbung für Glücksspiel ist auf YouTube generell nicht erlaubt und wird immer wieder gelöscht. Allerdings werden auch immer wieder neue Inhalte auf der Videoplattform verbreitet.

Ende der Lotterie Bildungschancen

Die erst seit 2018 am Markt befindliche Soziallotterie „Bildungs-Chancen-Lotterie“ ist eingestellt worden. Die Umsatzerwartungen hatten sich nicht erfüllt. Nun sucht der Betreiber nach einem erfahrenen Partner aus der Glücksspielindustrie und plant eine Neuauflage im Jahr 2020.

Weitere Informationen:

Handelsblatt

Lottoland klagt in Australien

Der in Gibraltar ansässige Anbieter von Zweitlotterien Lottoland klagt in Australien. Das Unternehmen war in das Visier der australischen Aufsichtsbehörde gelangt, da es nach Meinung der Aufsichtsbehörde illegale Glücksspielprodukte angeboten hat. Die Behörde hat die entsprechenden Produkte untersagt. Das Unternehmen geht gerichtlich gegen diese Untersagung vor.

Weitere Informationen:

The Sidney Moring Herald

Europäische Blacklists für gesperrte Online-Glücksspielseiten wachsen

Inzwischen befinden sich auf den Blacklists von 15 europäischen Ländern über 50.000 verschiedene Internetseiten mit illegalen Online-Glücksspielseiten, die von den jeweiligen Internetserviceprovidern gesperrt werden müssen. In Ländern wie der Türkei und Polen hat sich der Kampf gegen das illegale Onlineglücksspiel stark intensiviert. Die neue Schweizer Blacklist wird derzeit noch nicht vollständig umgesetzt, da es technische Schwierigkeiten bei den Netzbetreibern gibt.

Weitere Informationen:

Gambling Compliance

Prepaid: Sperrungen im Zusammenhang mit Zweitlotterien

Der deutsche Prepaid Verband hat in einer Stellungnahme bekannt gegeben, dass die Mitgliedsunternehmen auf Zahlungen im Zusammenhang mit sogenannten Zweitlotterien zukünftig verzichten. Zu den Mitgliedern des Verbandes zählen etwa mastercard, paysafecard und die wirecard Bank.

Weitere Informationen:

Prepaid Verband Deutschland

Apple Kreditkarte: Keine Kryptowährung und Glücksspiel

Apple bringt eine eigene Kreditkarte, die nur in Verbindung mit einem iPhone funktioniert, mit dem Bankpartner Goldman Sachs auf den Markt. Die Nutzungsbedingungen schränken jedoch deren Nutzbarkeit ein. Die Karte darf demnach nicht für Käufe von Kryptowährungen oder Glücksspielangebote verwendet werden.

Weitere Informationen:

heise online

Konsolenhersteller und Lootboxen

Die drei bekannten Konsolenhersteller Nintendo, Sony und Microsoft werden voraussichtlich 2020 neue Richtlinien für den Umgang mit Lootboxen herausgeben. Dabei geht es vor allem um die Offenlegung der „Gewinnwahrscheinlichkeiten“ gegenüber den Verbrauchern. Diese Vorgabe soll auch für Microsofts Betriebssystem Windows gelten. Apple hat für seinen Store die Spielhersteller bereits verpflichtet, entsprechende Informationen den Kunden zugänglich zu machen. In Großbritannien fordert indes eine Gruppe von Parlamentsabgeordneten eine Regulierung von Lootboxen.

Weitere Informationen:

[Entertainment software association \(ESA\)](#)

Paypal verzichtet auf Online-Glücksspielgeschäft

Paypal hat seine Nutzungsbedingungen dahingehend geändert, dass Zahlungen für Online-Glücksspiel in Deutschland zu den verbotenen Aktivitäten gehören. Ob dies auf den zunehmenden Druck der Aufsichtsbehörden oder mit der Vielzahl von Gerichtsverfahren zum sogenannten Chargeback zusammenhängt, ist unbekannt. Diese Änderung tritt zum 21. Oktober 2019 in Kraft. Mehrere Glücksspielunternehmen haben ihre Kunden bereits auf diese geänderten Rahmenbedingungen hingewiesen und auf anderweitige Zahlungsarten verwiesen.

Weitere Informationen:

[Handelsblatt](#)

Online-Poker: Einladung zum organisierten Betrug?

Die künstliche Intelligenz mit dem Namen „Pluribus“ hat gegen 13 der besten menschlichen Pokerspieler gewonnen. Die künstliche Intelligenz ist sogar in der Lage zu bluffen. Dies versetzt die ganze Szene in Aufruhr. Neben der Gefahr der Ringbildung und der möglichen Absprachen zum Betrug, wenn es keine Zufallsauswahl des Tisches gibt, ist die zunehmende Verwendung von entsprechenden Tools („Bots“) eine Gefahr für die Integrität des Online-Pokers. Beim derzeitigen Stand der Technik und der oft fehlenden Umsetzung von Zufallswahl des Spieltisches, kann ein ordnungsgemäßes faires Spiel eigentlich nicht garantiert werden.

Die Ratingagentur Morgan Stanley hat aufgrund dieser technischen Entwicklungen im Bereich der künstlichen Intelligenz mehrere Online-Pokeranbieter als risikoreiches Investment eingestuft und das Kursziel ganz erheblich reduziert.

Weitere Informationen:

[ZEIT Online](#)

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.

Staff Perceptions of Responsible Gambling Training Programs: Qualitative Findings

Beckett und Kollegen beschäftigen sich in ihrem Beitrag mit einer Thematik, die selten untersucht wird, nämlich der Frage, wie Mitarbeiter von Glücksspielstätten Mitarbeiterschulungen für den Spielerschutz wahrnehmen. Ein besonderer Fokus der Studie liegt an den wahrgenommenen Hindernissen beim Ansprechen von auffälligen SpielerInnen. Dazu haben die Autoren 20 MitarbeiterInnen einer australischen Spielhalle in Fokusgruppen befragt und die gewonnenen Daten inhaltsanalytisch ausgewertet.

Die Mitarbeiter gehen davon aus, dass sie auffälliges Spielverhalten an bestimmten Indikatoren, wie etwa Aggressivität, gut erkennen können. Die Studie zeigt weiter, dass, wenn die Mitarbeiter von Spielern bezüglich Spielerschutzbelange angesprochen und um Hilfe gebeten werden, sie darauf, ihrer Wahrnehmung zufolge, gut reagieren können. Die Probleme bestehen eher darin, wenn der Mitarbeiter aus Eigeninitiative einen Spielgast ansprechen sollte, da es dann zu Rollenkonflikten kommen kann. Die Mitarbeiter machen sich dann häufig Gedanken darüber, ob sie durch das Management unterstützt werden oder einen Kunden durch ihre Ansprache verärgern. Diese Unsicherheiten führen zu einem ethischen Dilemma bei den Mitarbeitern, die sich nicht ausreichend auf solche Ansprechsituationen vorbereitet fühlen. Die Autoren der Studie empfehlen deshalb für Glücksspielunternehmen eine andere Organisationskultur, die das proaktive Ansprechen der SpielerInnen durch die MitarbeiterInnen in Mitarbeiterschulungen forciert.

Quelle:

[Link zur Studie](#)

Distributional effects of gambling taxes: empirical evidence from Italy

Gandullia und Leopratti analysieren den italienischen Glücksspielmarkt, der zur Bekämpfung des illegalen Glücksspiels und der organisierten Kriminalität in den vergangenen Jahrzehnten stark liberalisiert wurde, bezüglich der Verteilungseffekte der dortigen Steuerregelungen. Immerhin etwa zwei Prozent aller Steuern stammen in Italien direkt aus der Besteuerung von Glücksspiel. Mithilfe der italienischen monatlichen Haushaltsverbraucherstudie aus dem Jahr 2014 auf Basis von 16.804 Haushalten gehen sie mithilfe verschiedener statistischer Analysen der Frage nach, ob in Italien die Besteuerung von Glücksspiel regressiv ist.

Die Analyse zeigt, dass die Glücksspielsteuern in Italien höchst regressiv sind und vor allem Haushalte mit niedrigerem Einkommen einen überproportional hohen Anteil an den gesamten Steuereinnahmen aus Glücksspiel tragen. Die Autoren nehmen ihre Ergebnisse zum Anlass der Forderung, eine Überarbeitung der Glücksspielbesteuerung in Italien anzugehen, um das Steuerregime gerechter zu machen, indem die Einnahmen für gute Zwecke zur Verfügung

gestellt werden und nicht zur allgemeinen Deckung des Haushalts verwendet werden. Diese Forderung lässt sich sicherlich auch auf weitere Länder übertragen.

[Link zur Studie](#)

Understanding use of consumer protection tools among Internet gambling customers: Utility of the Theory of Planned Behavior and Theory of Reasoned Action

Als Vorteil des Online-Glücksspiels werden oftmals die technischen Möglichkeiten zum Verbraucherschutz, bspw. die einfache Limitsetzung oder interaktive Rückmeldungen zum eigenen Spielverhalten, genannt. Allerdings ist auch bekannt, dass die entsprechenden Tools von Online-Spielern kaum genutzt werden. Die Studie von Procter et al. hat sich diese Diskrepanz zum Ausgangspunkt gemacht und untersucht, wovon die Entscheidung der Verbraucher, die entsprechenden Tools zu nutzen, abhängt.

Als theoretisches Entscheidungsmodell verwenden sie die Theory of Planned Behavior. Die Datengrundlage bilden die Antworten einer Längsschnittbefragung von zufällig ausgewählten Nutzern von acht australischen Online-Glücksspielseiten, die sowohl an einer Baseline-Messung als auch an einer Follow-Up-Befragung teilgenommen haben. Auf Basis der Antworten von 193 Befragten zeigen die Autoren, dass vor allem positive Einstellungen gegenüber den Tools, subjektiv wahrgenommene Normen, Verhaltensintentionen und vor allem die vorherige Nutzung der Tools ausschlaggebend für deren Verwendung ist. Die Autoren empfehlen, die Tools den Nutzern so zu präsentieren, dass diese nicht den Eindruck haben, diese seien lediglich für Spieler mit problematischem Spielverhalten, sondern für die breite Masse.

[Link zur Studie](#)

Britische Studie zum Einfluss von Glücksspielwerbung auf Jugendliche

Ausmaß und Art von Glücksspielmarketing und Werbung und deren Auswirkungen auf Kinder, Jugendliche und gefährdete Gruppen zu untersuchen ist Ziel des von verschiedenen britischen Marktforschungsinstituten und Universitäten durchgeführten Projekts. Mithilfe von Literaturrecherchen, Medienbeobachtungen und qualitativen Befragungen sowie Avataren, die Kinder und Jugendliche sowie vulnerable Personen abbilden, wurden bislang Informationen gesammelt; eine bevölkerungsrepräsentative Umfrage unter Kindern und Jugendlichen steht noch aus.

Die Studie ergab, dass die Marketing- und Werbeaktivitäten der Glücksspielbranche in den vergangenen Jahren stark zugenommen haben, vor allem im Sport. Auch die Werbeanreize durch Social Media nehmen zu. Nach Schätzungen der Autoren sind 6 Prozent der Personen, die auf Twitter einem glücksspielbezogenen Account folgen, unter 16 Jahren (bezogen auf Großbritannien).

Wie sehr die Werbeanreize Kinder und Jugendliche beeinflussen, kann allerdings erst nach Abschluss der quantitativen Befragung beantwortet werden. Dennoch gibt es schon jetzt Hinweise darauf, dass die Responsible Gambling-Aktivitäten der Anbieter nicht deutlich genug

sind. So waren sich die Befragten der Risiken und Chancen des Glücksspiels häufig nicht bewusst.

[Link zur Studie](#)

ÜBER DIE FORSCHUNGSSTELLE GLÜCKSSPIEL

Schriftenreihe zur Glücksspielforschung: „Die bundeseinheitliche Glücksspielbehörde im europäischen Binnenmarkt und in der föderalen Verfassungsordnung“

Der 20. Band der von der Forschungsstelle Glücksspiel herausgegebenen Schriftenreihe zur Glücksspielforschung beschäftigt sich mit Überlegungen zu einer europa- und verfassungsrechtskonformen Neuordnung der Glücksspielaufsicht in Deutschland. Die Publikation greift die Diskussion über die Schaffung einer bundeseinheitlichen Glücksspielbehörde auf und unterzieht sie einer rechtlichen Prüfung auf drei Ebenen: auf Ebene des Verwaltungsrechts, des Verwaltungsorganisationsrechts und des Verfassungsrechts. Fragen des Europarechts behandelt der Autor dabei im gegebenen Kontext.

Bestellung beim Peter Lang Verlag

Schriftenreihe zur Glücksspielforschung: „Expertise zur Wirksamkeit von Maßnahmen des Spieler- und Jugendschutzes: Ein systematischer Review“

Der 21. Band der von der Forschungsstelle Glücksspiel herausgegebenen Schriftenreihe zur Glücksspielforschung handelt von dem internationalen wissenschaftlichen Kenntnisstand zur Effektivität verschiedener Maßnahmen des Spieler- und Jugendschutzes in Form eines systematischen Reviews. Im Fokus stehen dabei die seit 2012 geltenden verhaltens- und verhältnispräventiven Maßnahmen des Glücksspielstaatsvertrages. Zudem finden Interventionen Berücksichtigung, die im internationalen Kontext Wirksamkeitsnachweise erbracht haben, bislang jedoch noch nicht in die deutsche Gesetzgebung eingeflossen sind. Aus der systematischen Zusammenstellung der empirischen Befundlage für jede einzelne Intervention ergeben sich insgesamt 16 Handlungsempfehlungen mit Relevanz für Politik, Praxis und Forschung.

Bestellung beim Peter Lang Verlag

Informationsveranstaltung zum Sportwetten-Konzessionsverfahren

Das Regierungspräsidium Darmstadt hat am 13. August 2019 eine Informationsveranstaltung zum genannten Thema veranstaltet. Der geschäftsführende Leiter der Forschungsstelle Glücksspiel Prof. Dr. Tilman Becker hat an dieser teilgenommen. Für alle Interessierten, vorwiegend Unternehmen, die sich um eine Konzession bemühen wollen, wurden dabei Informationen über das Antragsverfahren präsentiert. GVC Holding, bekannt durch die Marke

bwin, geht davon aus, auch bis 2021 Live-Wetten und Online-Casinospiele anbieten zu können. Die spannende Frage ist, ob sich an der Realität des Marktes durch die Lizenzierung von Sportwetten überhaupt etwas ändern wird und wenn ja, was?

Folien des Regierungspräsidiums Darmstadt

IMGL 2019 Autumn Conference

Der geschäftsführende Leiter der Forschungsstelle Glücksspiel hat die IGML 2019 Autumn Konferenz vom 11. bis zum 13. September in München besucht. Dort kamen internationale Regulierer und Anbieter zusammen, um gemeinsam über unterschiedliche Regulierungsfragen zu sprechen.

Kolloquium für Nachwuchswissenschaftler

Am 23. September veranstaltete die Forschungsstelle Glücksspiel gemeinsam mit dem Arbeitsbereich Glücksspielforschung der Universität Hamburg ein Nachwuchswissenschaftler-Kolloquium zu Forschungsprojekten rund um das Glücksspiel. Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler aus Deutschland und der Schweiz waren der Einladung gefolgt, um sich über ihre Erfahrungen innerhalb ihrer Projekte und im Wissenschaftsbereich auszutauschen. Das Kolloquium stieß bei den Teilnehmenden auf gute Resonanz, insbesondere, da es eine solche fakultätsübergreifende Veranstaltung im deutschsprachigen Raum bislang noch nicht gibt. Angedacht ist, das Kolloquium im nächsten Jahr zu wiederholen.

Nachwuchs-
Wissenschaftler-
Kolloquium
23.09.2019



5. Deutscher Glücksspielrechtstag

Unter dem Titel „Der GlüStV am Scheideweg – Auseinanderbrechen der Allianz?“ sind in Frankfurt in den Räumen des Deutschen Fachverlags Interessierte zum 5. Deutschen Glücksspielrechtstag zusammengekommen. Auch die Forschungsstelle Glücksspiel war dort erneut als Besucher vertreten. Der gemeinsam von ZfWG und der Kanzlei Benesch Winkler veranstaltete Fachtag hatte abermals ein interessantes Programm rund um die Themen „Lotteriemonopol“, „Lootboxen“ und die „zukünftige Regulierung“. Dabei wurde etwa durchaus kontrovers über die Begründung des Lotteriemonopols gestritten.

TERMINE

04. und 05. März 2020

Symposium Glücksspiel 2020

Veranstalter: Forschungsstelle Glücksspiel

Veranstaltungsort: Stuttgart (Universität Hohenheim, Audimax)

01. und 03. April 2020

25. Tübinger Suchttherapietage

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

Veranstaltungsort: Tübingen

21.-22.11.2019

Wissenschaftliche Tagung des Fachverbandes Glücksspielsucht e.V.

Veranstalter: Fachverband Glücksspielsucht e.V.

Veranstaltungsort: Berlin

Impressum

Vielen Dank für Ihr Interesse.

Wir freuen uns über Ihre Empfehlungen zu aktuellen Publikationen und Veranstaltungen.

Das Team der Forschungsstelle Glücksspiel

Besuchen Sie uns online, treten Sie direkt mit uns in Kontakt oder besuchen Sie uns auf unseren Social Media-Seiten:

Web: gluecksspiel.uni-hohenheim.de

E-Mail: gluecksspiel@uni-hohenheim.de

Folgen Sie uns auf Facebook.

Folgen Sie uns auf Twitter.

Postanschrift:

Universität Hohenheim
Forschungsstelle Glücksspiel (502)
Schwerzstraße 46
70593 Stuttgart

Telefon:

+49 (0)711 459 – 23898 bzw. 22122

Redaktion:

Tilman Becker, Marius Wuketich und Andrea Wöhr

Wenn Sie unsere Arbeit unterstützen wollen, können Sie Mitglied des Fördervereins werden oder uns mit einer Spende unterstützen. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf der folgenden Seite:

Förderverein
