



## Herzlich willkommen zur Oktober-Ausgabe

### Rektor Prof. Dr. Stephan Dabbert

(\* 23. Juni 1958 † 1. Oktober 2024)



*Bild: Universität Hohenheim*

Für uns Hohenheimer begann der Oktober mit einer sehr traurigen Nachricht: Unser Rektor Professor Dr. Stephan Dabbert ist am 1. Oktober nach schwerer Krankheit verstorben. Professor Dabbert war ein Rektor, wie man ihn sich nur wünschen kann, und das nicht nur wegen seiner zahlreichen Verdienste während seiner nicht gerade einfachen **Amtszeit** – man denke nur an die Beschränkungen während der Corona-Pandemie. Bereits in der Woche nach seinem Amtsantritt ließ er die "Betreten verboten"-Schilder von den Rasenflächen vor dem Schloss entfernen und öffnete damit die wunderschöne Parkanlage für Studierende, MitarbeiterInnen und BesucherInnen. Jedem Menschen, vom Studierenden bis hin zu BesucherInnen aus Königshäusern, begegnete er mit Respekt und einem offenen Ohr. Unter anderem dafür wurde er 2016 zum beliebtesten Rektor Deutschlands gewählt. Den BesucherInnen unseres Symposiums Glücksspiel ist er aus den Jahren 2015 und 2019 bekannt, in denen er die Veranstaltung eröffnet hat. Für das Herzblut, mit dem er die Universität Hohenheim lange Zeit geleitet hat, und die persönlichen Begegnungen sind wir außerordentlich dankbar.



*Bild: Unbekannte haben den Parkplatz des Rektors mit einem Blumenstrauß geschmückt.*

Wir werden ihn vermissen.



## Symposium Glücksspiel

Bitte beachten Sie den Termin für unser kommendes Symposium Glücksspiel am **25. und 26. Februar 2025**, den wir kurzfristig um einen Tag vorverlegen mussten. Anmeldungen zur Veranstaltung sind ab Mitte Januar 2025 möglich.

## Nachrichten zum Glücksspiel aus aller Welt

DE

- Die Suchtberatungsstellen in Deutschland sind unterfinanziert. Eine **Befragung durch die Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen** ergab, dass drei-viertel der öffentlich finanzierten Suchtberatungsstellen in Deutschland ihre Kosten in diesem Jahr nicht decken können.
- Die Medien widmen sich verstärkt dem Thema Wettmanipulation, so bspw. die WDR-Dokumentation "**Spielverderber - wie Wettbetrüger den Fußball manipulieren**".
- In unserem vergangenen **Newsletter** hatten wir auf die Dokumentation des BR "**Angriff auf den Amateurfußball - Die Gier der Wettindustrie**" hingewiesen. Die Dokumentation rief zahlreiche Reaktionen und eine große Presseresonanz hervor: u. a. eine **Pressemeldung** des bremischen Innensenators, eine **FAQ-Seite** der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder zu Wetten im Amateurfußball, einen Leitfaden mit Handlungsempfehlungen zum Umgang mit Datenscouts des **Hessischen Fußball-Verbandes**, eine **Umfrage unter bremischen Fußballvereinen** sowie Platzverweise für Datenscouts in **Bayern** und **Nordrhein-Westfalen**.
- 17 Fußballspiele **wurden aufgrund des Verdachts auf Spielmanipulation untersucht**; bei mindestens **einem dieser Spiele konnte der Verdacht nicht bestätigt werden**. Auch ein ehemaliger Oberliga-Fußballer gab an, bis 2015 **Spiele manipuliert** zu haben.
- Die Gewerkschaft der **Polizei fordert zusätzliche spezialisierte Ermittler**, um illegales Glücksspiel besser aufdecken und verfolgen zu können.
- Seit Oktober 2023 hat die Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL) über ihr Hinweisportal **mehr als 1.500 Hinweise** erhalten. Die eine Hälfte davon bezieht sich auf illegales Online-Glücksspiel, die andere auf Unregelmäßigkeiten bei legalen Anbietern.
- Das Verwaltungsgericht Halle bestätigte eine **Entscheidung der GGL, die einem in der Schweiz ansässigen Zahlungsanbieter untersagt hatte**, an unerlaubten Glücksspielangeboten mitzuwirken.
- Der Evaluierungsbericht zur Spielverordnung soll nach **Auskunft der Bundesregierung** "zeitnah finalisiert und vorgelegt werden".
- Westlotto will in den kommenden fünf Jahren rund sechs Millionen Euro in **Gameshift NRW** investieren. Das Projekt soll präventiv gegen Gefahren durch Glücksspielelemente in Online-Games vorgehen.



## Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Oktober 2024 (05/2024)

- Google hat angekündigt, ab 25. September auf **Werbung von Online-Glücksspiel-Anbietern ohne Lizenz verzichten** zu wollen.

Aus den Bundesländern:

- In Schleswig-Holstein erhielten vier Glücksspielanbieter die **Erlaubnis zum Durchführen von Online-Casinospielen**.
- Im niedersächsischen Landtag fand eine **Anhörung zu Lootboxen** statt. Der Landtag formuliert nun auf Grundlage eines **Entschließungsantrags von FDP und Grünen** eine Reihe von Prüfanträgen.
- Ebenfalls in Niedersachsen haben SPD und Grüne eine Gesetzesänderung vorbereitet, nach der **Verbände wie Musikhochschulen, der Landessportbund und die Verbraucherzentralen stärker von der Glücksspielabgabe profitieren** sollen. Auch in Baden-Württemberg steht eine Ausweitung der Destinatäre zur Diskussion.
- Und noch einmal Niedersachsen: Der **Vorwurf steht im Raum, Mitarbeitende der Spielbankenaufsicht hätten Beschäftigte der im Ausschreibungsverfahren unterlegenen Bewerberin um eine Konzession "beraten"**. Laut der **niedersächsischen Landesregierung** habe es zwar Gespräche gegeben, jedoch keine Empfehlungen, sich bei der künftigen KonzessionsinhaberIn zu bewerben.

Urteile:

- Das OVG Saarland hat am 2. September auf Antrag einer Spielhallenbetreiberin das **absolute Rauchverbot für Spielhallen im Saarland** außer Kraft gesetzt.
- Das **Verwaltungsgericht Gießen hat mehrere Klagen überwiegend abgewiesen**, mit denen Veranstalter von Sportwetten geklärt haben wollten, dass nicht sie selbst, sondern der Wettvermittler vor Ort eine glücksspielrechtliche Erlaubnis einzuholen hat.

CH

Die interkantonale Geldspelaufsicht (Gespa) hat ihren **Bericht über die Verwendung der Reingewinne aus Lotterien und Sportwetten** vorgelegt. Der überwiegende Teil floss in den Bereich Kultur.

- Die Bekämpfung **illegaler Online-Casinos** ist laut SRF (Schweizer Radio und Fernsehen) "ein Kampf gegen Windmühlen".

AT

Nach Angaben des "Standard" machen Kasinos ohne gültige Konzession in Österreich die **Hälfte des Onlinemarktes** aus.

- Werden Sportwetten und Kasinospiele über die gleiche Webseite angeboten, **haften laut Oberstem Gerichtshof beide Gesellschaften für Ansprüche aus Spielerklagen**. Für den Anbieter Bet-at-home geht es dabei um rund drei Millionen Euro.
- Der **Oberste Gerichtshof wies eine Revision ab**, von der sich der Kläger eine Rückzahlung seiner Spielverluste erhofft hatte. Der Kläger hatte auf einer Online-Glücksspielseite ohne österreichische Konzession gespielt. Die Strafbestimmungen des Glücksspielgesetzes, so das Gericht, bezweckten nicht den Schutz der Vermögensinteressen einzelner Spieler.



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Oktober 2024 (05/2024)

- Das **Oberlandesgericht Wien hat im Lootboxen-Prozess** zugunsten des US-Konzerns Electronic Arts entschieden. Das Urteil ist noch nicht rechtskräftig, ein Revisionsverfahren wahrscheinlich.

UK

- Eine **Umfrage** ergab, dass 48 % der Erwachsenen in Großbritannien in den letzten vier Wochen an Glücksspielen teilgenommen haben. Besonders junge Erwachsene (18–34 Jahre) weisen höhere Problemspielwerte auf, wobei Online-Slots das Risiko für problematisches Spielverhalten signifikant erhöhen.
- Eine **aktuelle Studie** des National Center for Social Research zeigt, dass das Verbot der Verwendung von Kreditkarten als Zahlungsmittel bei Online-Glücksspielanbietern zwar erfolgreich eingeführt wurde, jedoch das Ziel noch nicht erreicht ist, da nicht alle Spielergruppen gleichermaßen von der Maßnahme profitieren; insbesondere SpielerInnen mit moderaten bis hohen Glücksspielproblemen neigen weiterhin dazu, alternative Finanzierungsquellen zu nutzen.
- Ein **Bericht** des Betting and Gaming Council schätzt, dass über 2,7 Milliarden Pfund jährlich bei Anbietern ohne gültige Lizenz eingesetzt werden und so dem Fiskus Steuereinnahmen in Höhe von etwa 185 bis 335 Millionen Pfund entgehen.
- Eine **Analyse** des Wettverhaltens während der Fußball-EM 2024 zeigte einen deutlichen Anstieg bei jungen weiblichen Wettenden sowie bei Personen im Alter von 18 bis 24 Jahren. Die Befragten gaben an, dass sie Gratiswetten als attraktiven Wettanreiz wahrgenommen hatten; für Werbung galt das weniger.

FR

- Im Vergleich zum Vorjahr ist der **Gesamtumsatz des französischen Glücksspielmarktes** im ersten Halbjahr 2024 um 3,8 % auf 5,5 Milliarden Euro gestiegen. Das Wachstum ist vor allem auf Aktivitäten der Française Des Jeux (FDJ) und das Angebot von Online-Sportwetten zurückzuführen.
- Die französische Glücksspielaufsichtsbehörde ANJ hat eine **Informationskampagne** gestartet, um die Öffentlichkeit über die Illegalität und die Gefahren von nicht lizenzierten Online-Casinowebsites aufzuklären. Hintergrund sind die Ergebnisse einer aktuellen Studie, wonach im vergangenen Jahr zwischen 3 und 4 Millionen Menschen auf illegalen Websites gespielt haben.
- Die ANJ und die Union Nationale des Associations Familiales (Unaf) haben **ein Partnerschaftsabkommen** unterzeichnet. Ziel ist es, die Zusammenarbeit im Bereich der Spielsuchtprävention und des Jugendschutzes zu verstärken.

BE

- Am 1. September 2024 sind in Belgien mehrere **Änderungen des bestehenden Glücksspielgesetzes** in Kraft getreten. Bereits im Februar beschlossen, gelten nun unter anderem ein Verbot von Geschenken, Boni oder Gratispielen, ein generelles Werbeverbot für Glücksspiele sowie ein **Mindestalter für Glücksspiele von 21 Jahren**.

DK

- Im August 2024 beliefen sich die Ausgaben der dänischen Bevölkerung für Glücksspiele auf 571 Millionen DKK. Dies entspricht einem **Anstieg von 4,3 %** gegenüber dem Vorjahr, der hauptsächlich auf Ausgaben für Online-Casinos zurückzuführen ist. Die Ausgaben für Wetten, Spielautomaten und landbasierte Spielbanken gingen dagegen zurück.



**Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Oktober 2024 (05/2024)**

- Aktuelle Zahlen der dänischen Glücksspielbehörde "Spillemyndigheden" zeigen, dass immer mehr Menschen **Online-Glücksspiele** nutzen. Im Jahr 2023 wurden 64 % aller Ausgaben für Glücksspiele online getätigt. Am beliebtesten sind Online-Casinos. Die Ausgaben im Jahr 2023 belaufen sich hier auf 3,1 Mrd. DKK, was einem Anteil von 47 % entspricht.
- Die Zahlen der dänischen Glücksspielbehörde zeigen, dass vor allem **junge Menschen die Angebote der Glücksspielprävention nutzen**. Die Hotline "StopSpillet" wurde am häufigsten von 18- bis 25-Jährigen in Anspruch genommen (37 %), zu einem gewissen Teil aber auch bereits von Minderjährigen (4 %). Das nationale Sperrsystem ROFUS zeichnet ein ähnliches Bild, wobei 41 % der Sperrungen von Personen unter 30 Jahren stammen. Die beliebtesten Spielformen bei den unter 26-Jährigen sind Online-Sportwetten (40 %) und Online-Casinos (37 %).
- Die dänische Glücksspielbehörde hat vor kurzem **79 illegale Glücksspielseiten sperren lassen**. Damit wurden im Jahr 2024 insgesamt 162 Sperrungen angeordnet und durchgeführt.

SE

- Zuletzt wurde durch **Recherchen der Zeitung "Dagens Nyheter"** bekannt, dass die parteieigene Lotterie "Kombispiel" der sozialdemokratischen Partei ältere Menschen telefonisch unter Druck gesetzt haben soll, Lose zu kaufen. Mehrere ehemalige Mitarbeiter des dafür eingesetzten Callcenters sollen zudem Verbindungen zur organisierten Kriminalität haben. Sowohl die schwedische Glücksspielbehörde (Spelinspektionen) als auch die schwedische Verbraucherschutzbehörde haben nun **Aufsichtsverfahren gegen die genannte Lotterie** eingeleitet, um die Vorwürfe zu prüfen.
- Die schwedische Glücksspielbehörde (Spelinspektionen) hat ihre **jährliche Erhebung zur Kanalisierungsquote im Online-Glücksspiel** veröffentlicht. Demnach liegt die Kanalisierungsrate für das Jahr 2023 bei 86 %.

FI

- Das finnische Gesundheitsministerium hat eine **aktuelle Studie zu Substanzkonsum und Glücksspiel bei Jugendlichen** veröffentlicht. Es zeigt sich, dass die Glücksspielaktivität unter Minderjährigen weiter zurückgegangen ist, wobei im Jahr 2024 etwa jeder sechste 15- bis 16-Jährige im vergangenen Jahr um Geld gespielt hat. Dieser Rückgang, der sich vor allem seit 2009 verstärkt hat, dürfte auf die damals eingeführten Altersgrenzen für Glücksspiele zurückzuführen sein.

NL

- Die niederländische Glücksspielbehörde "Kansspelautoriteit" (KSA) hat einen **Bußgeldbescheid gegen einen Anbieter** erlassen. Grund ist die Nichtmitarbeit bei einem Integritätstest, d. h. die unvollständige Übermittlung der angeforderten Daten. Außerdem wurde ein **Bußgeldbescheid** gegen den Inhaber des Social Media Accounts "Luxurybingods" wegen des Angebots und der Bewerbung von Bingo ohne Lizenz erlassen. Aufgrund fehlender Lizenzen wurden eine Strafzahlung in Höhe von 675 000 Euro gegen **NetX Betting Limited** und Strafbefehle gegen **Winbet N.V.** sowie **BlockDance B.V.** verhängt.
- Die niederländische Regierung plant eine Erhöhung der Glücksspielsteuer von 30,5 % auf 37,8 % ab dem 1. Januar 2025. Ein vom Justizministerium in Auftrag gegebener



**Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Oktober 2024 (05/2024)**

**Bericht** untersucht mögliche Auswirkungen der Steuererhöhung auf den Verbraucherschutz, die Suchtprävention und die Bekämpfung von Illegalität und Kriminalität. Neben höheren Steuereinnahmen sind mögliche Folgen u. a. Preiserhöhungen seitens der Anbieter, ein Umstieg von SpielerInnen auf den Online-Markt, aber auch ein Ausweichen auf illegale Angebote.

- Seit dem 1. Oktober gilt in den Online-Casinos ein **neues Einzahlungslimit**. Bereits im Juni 2024 beschlossen, möchte die KSA das verantwortungsvolle Spielen stärken, wobei das Einzahlungslimit für junge Erwachsene zwischen 18 und 24 Jahren bei 300 € pro Monat liegt. Für Personen ab 24 Jahren liegt das monatliche Limit bei 700 €.
- Das ZonMw (niederländische Organisation für Gesundheitsforschung und -entwicklung) hat eine **Förderrunde zum Thema “Zugang zur Betreuung und Versorgung von Menschen mit Glücksspielproblemen”** ausgeschrieben. Es handelt sich um die zweite Förderrunde im Rahmen des Forschungsprogramms „Prävention von Glücksspielsucht“. Die Ausschreibung richtet sich an ForscherInnen, die sich für die Verbesserung der Versorgung von Menschen mit Glücksspielproblemen einsetzen und die Zahl derer, die Hilfe oder Behandlung in Anspruch nehmen, erhöhen wollen.
- Die niederländische Glücksspielbehörde KSA hat eine **Bestandsaufnahme des inländischen Glücksspielmarktes** für die Jahre 2023 bis 2024 veröffentlicht (**PDF / PDF**). Es zeigt sich, dass der niederländische Glücksspielmarkt im Jahr 2023 wieder wachsen konnte und der landbasierte Markt fast das Niveau vor der Pandemie erreicht hat. Die gesamten Bruttospielerträge auf dem legalen Markt beliefen sich im Jahr 2023 auf 4 Milliarden Euro, wobei landbasierte Casinospiele (33 %) den größten Bereich darstellen, gefolgt von Lotterien (30 %). In den ersten sechs Monaten des Jahres 2024 entfielen 10,8 Prozent aller Bruttospielerträge auf junge Erwachsene im Alter von 18 bis 23 Jahren. Obwohl diese Altersgruppe nur 9,4 % der Bevölkerung ausmacht, werden 23 % aller Glücksspielkonten von jungen Erwachsenen genutzt. Schließlich wurden im Jahr 2023 insgesamt 2.456 Personen wegen einer Glücksspielsucht behandelt. Dies entspricht einer Steigerung von 16 % gegenüber dem Vorjahr.

**IT**

- Die italienische Finanzpolizei Guardia di Finanza hat in Zusammenarbeit mit der Zollbehörde (ADM) im Sommer landesweit **Kontrollen zur Überwachung der Legalität im Glücksspiel- und Wettsektor** durchgeführt. Ziel war die Überprüfung von Wettbüros während der Fußball-Europameisterschaft und die Bekämpfung illegaler Aktivitäten im Glücksspielsektor. Insgesamt wurden bei 2.000 Kontrollen 462 Verstöße festgestellt und Strafen in Höhe von etwa 4,3 Millionen Euro verhängt.

**AU**

- Die australische Regierung hat eine **strengere Klassifizierung von Videospielen mit glücksspielähnlichen Inhalten** beschlossen. Videospiele, die In-Game-Käufe enthalten, wie z. B. Lootboxen, müssen eine Mindestklassifizierung von M (Mature - nicht empfohlen für Kinder unter 15 Jahren) erhalten. Enthält ein Videospiele simuliertes Glücksspiel, wie es bei Social-Casino-Spielen der Fall ist, ist es mit einer Mindestklassifizierung von R18+ auf Erwachsene beschränkt. Die strengere Einstufung soll Kinder besser vor Glücksspielinhalten in Videospielen schützen und gilt für alle Videospiele, unabhängig vom Endgerät.



**Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Oktober 2024 (05/2024)**

- Das Australian Gambling Research Centre (AGRC) hat eine **Online-Umfrage über die Teilnahme an Glücksspielen und die damit verbundenen negativen Konsequenzen** unter australischen Erwachsenen durchgeführt. Die Ergebnisse zeigen, dass 72,8 % der Befragten in den letzten 12 Monaten an einem Glücksspiel teilgenommen haben, wobei Lotterien am beliebtesten sind. Durchschnittlich geben die AustralierInnen über 1.000 \$ pro Jahr für Glücksspiele aus, am meisten für Spielautomaten. Alarmierend ist, dass laut PGSI-Klassifikation 46 % der Befragten ein zumindest riskantes Spielverhalten aufweisen. Besonders betroffen sind junge Menschen zwischen 18 und 34 Jahren, bei denen 55,5 % der Frauen und sogar 70,7 % der Männer betroffen sind.
- Das Crown Casino in Melbourne wurde zu einer **Strafe von 2 Millionen Dollar** verurteilt. Grund waren Versäumnisse beim SpielerInnenschutz, als 242 Personen trotz Eintragung in das Selbstausschlussregister über einen Zeitraum von 8 Monaten weiterhin Wetten platzieren konnten.

**US**

- Eine **Studie** der Bristol University stellt fest, dass die vier größten amerikanischen Wettanbieter gegen Marketingvorschriften verstoßen, die sie sich selbst auferlegt haben.
- Der **kalifornische Senat** verabschiedete ein Gesetz, das den dortigen Indianerstämmen die Möglichkeit einräumt, gegen Cardrooms zu klagen, um festzustellen, ob diese gegen staatliches Recht verstoßen. Drittanbieter verwenden Cardrooms als Bank in Glücksspielen, was die Stämme als Verletzung ihrer exklusiven Spielrechte betrachten.

**Einzelmeldungen**

- **Brasilien führt 2025 neue Regeln** für verantwortungsvolles Glücksspiel ein, um den bisher unregulierten Markt zu kontrollieren und pathologische Spielsucht einzudämmen. Präsident **Lula droht mit einem Verbot von Online-Sportwetten**, wenn die Regulierung die wachsende Spielsucht in Brasilien nicht eindämmen kann. Besonders besorgniserregend ist die Situation ärmerer Familien, von denen viele Teile ihrer Sozialleistungen für Wetten ausgeben. Brasiliens Finanzminister Fernando Haddad **kündigt an**, dass 500 bis 600 illegale Sportwettenwebseiten geschlossen werden sollen.
- Chile: Die großen Casino-Betreiber stehen wegen **mutmaßlicher Preisabsprachen** bei Auktionen von Glückspiellizenzen vor Gericht.
- China: 43 Fußballer und Funktionäre wurden wegen **illegalem Glücksspiel und Spielmanipulationen** lebenslang gesperrt.
- Macau: Im ersten Halbjahr 2024 ließen die Behörden mehr als **36 000 illegale Spielseiten** sperren.
- Singapur **hat neue Maßnahmen zur Bekämpfung von Geldwäsche** und zum Schutz gefährdeter Gruppen im Glücksspielsektor eingeführt, darunter ein Verbot von Kryptowährungen in Casinos und höhere Strafen bei Verstößen.
- Südkorea: Die **Fälle von illegalem Online-Glücksspiel haben sich in vier Jahren verdreifacht**, wobei auch Jugendliche zunehmend betroffen sind und die Regierung wegen unzureichender Maßnahmen kritisiert wird.



### Strafen und Bußgelder gegen Glücksspielanbieter

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

Land und Institution	Anbieter	Verstöße	Strafen
Kansspielautoriteit	N. N.	Unvollständige Informationsbereitstellung	250.000 Euro
Kansspielautoriteit	Luxurybingods	Fehlende Glücksspiellizenz	Unbekannt
Kansspielautoriteit	BlokDance BV	Fehlende Glücksspiellizenz	280.000 Euro
Kansspielautoriteit	Winbet	Fehlende Glücksspiellizenz	840.000 Euro
Kansspielautoriteit	NetX Betting Limited	Fehlende Glücksspiellizenz	675.000 Euro
Malta Gaming Authority	Goldwin Ltd	Verstöße gegen Glücksspiellizenz	Lizenzentzug
Victorian Gambling and Casino Control Comission	Crown Casino (Melbourne)	Glücksspielteilnahme von gesperrten Spielenden	1,23 Millionen Euro





## Vermischtes

### Empfehlungen für glücksspielbezogene Dokumentationen

Die NDR-Dokumentation **Tatort Eckneipe: Auf den Spuren der Glücksspiel-Mafia** beleuchtet das Geschäft mit illegal betriebenen Geldspielautomaten und lässt Ermittler aus Hamburg, Köln und Frankfurt zu Wort kommen. Eine spannende Reportage über illegales Glücksspiel und organisierte Kriminalität.

Auch sehenswert: Die WDR-Doku **Dubiose Wettanbieter in Asien: Bundesliga und der asiatische Sportwettenmarkt**.

### Beitrag zu den Gefahren von Rubbellosen

Ein Beitrag von Radio Prague International beleuchtet die **Gefahren von Rubbellosen**. Wie WissenschaftlerInnen berichten, handelt es sich dabei um eine äußerst beliebte Glücksspielform in der Tschechischen Republik. In einer aktuellen Umfrage gaben 84 Prozent der Befragten an, schon einmal ein Rubbellos verschenkt zu haben. Im ersten Halbjahr 2024 wurden bereits 190 Millionen Euro für Rubbellose ausgegeben. Problematisch erscheinen den WissenschaftlerInnen neben der breiten Verfügbarkeit und der ansprechenden Gestaltung auch die Tatsache, dass das Spielergebnis sofort sichtbar ist sowie das Vorhandensein von Fast-Gewinnen. Dennoch würden 61 % der Befragten den Rubbellosen nur ein geringes Risiko zuschreiben.

### Glücksspiel in Malawi

Ein Exkurs von Deutschlandfunk Kultur wirft einen Blick auf das **Glücksspiel in Malawi**, einem der ärmsten Länder der Welt. Als Wachstumsmarkt für die Glücksspiel- und Wettindustrie leiden auf dem afrikanischen Kontinent aber auch Millionen von Menschen unter Glücksspielsucht. Fehlende Regulierung und allgegenwärtige Werbung scheinen nicht unproblematisch.

### Audiobeitrag zu Sportwetten im Amateurfußball

Ein kurzer Audiobeitrag des Deutschlandfunks beleuchtet die Thematik der **Sportwetten im Amateurfußball** und die Rolle der so genannten Data Scouts. Dabei handelt es sich um Personen, die Fußballspiele beobachten und das Spielgeschehen an Wettanbieter weitergeben, um das Platzieren von Wetten zu ermöglichen.

### Befragung zu motivatorischen Aspekten des Lottospiels

Das Institut für Glücksspiel und Gesellschaft (GLÜG) der Ruhr-Universität Bochum hat die Ergebnisse einer repräsentativen **Befragung zu motivatorischen Aspekten des Lottospiels** vorgestellt. Berücksichtigt wurden neben Lotto 6aus49 auch Eurojackpot und das Lottospiel im Internet. Die Autoren kommen zu dem Ergebnis, dass Routine und soziale Faktoren eine Erklärung für eine intensive Spielteilnahme sein können. Schließlich wird Lotto von den

## Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Oktober 2024 (05/2024)

Autoren als einzigartiges Glücksspielprodukt eingestuft, da der Spielreiz kein zentrales Element darstellt.

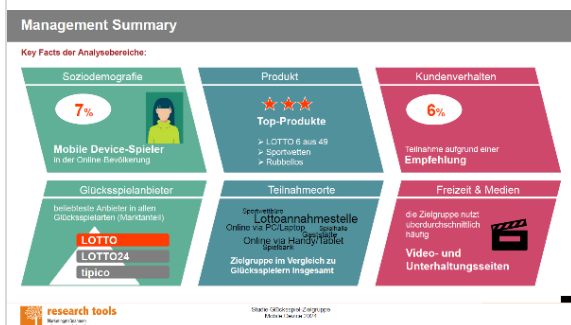
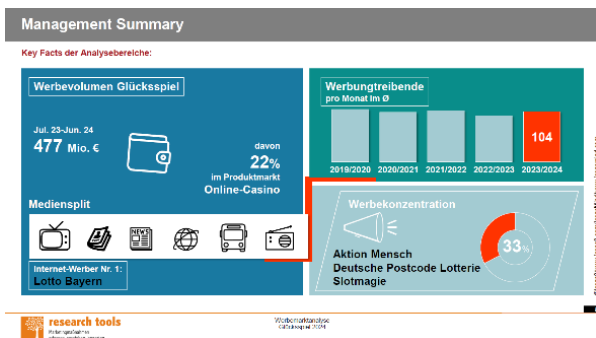
The Lancet: Glücksspielsucht schädlicher als angenommen

Die medizinische Fachzeitschrift **“Lancet”** warnt vor den Risiken des Glücksspiels. Diese hätten sich durch die Ausweitung durch das digitale Angebot verstärkt.

Research tools: Studie Werbemarktanalyse Glücksspiel 2024 und Studie Glücksspiel-Zielgruppe Mobil Device 2024

Eine Studie des Marktforschungsunternehmens research tools analysiert den deutschen Werbemarkt für Glücksspiel im Zeitraum von Juli 2023 bis einschließlich Juni 2024. Hierbei sind unter anderem das Werbevolumen, die Werbemotive sowie die Kommunikationskanäle der Werbeausgaben von Interesse.

Insgesamt haben 140 Glücksspielanbieter innerhalb eines Jahres 477 Millionen Euro in Werbemaßnahmen investiert. Dabei ist der Produktmarkt “Online-Casino” mit 22 % des Gesamtvolumens am stärksten vertreten. Durchschnittlich 104 Marken werben monatlich für ihre Produkte, wobei sich das Fernsehen als dominierendes Werbemedium herauskristallisiert.



Die zweite Studie untersucht das Glücksspielverhalten von Personen, die bei ihrer letzten Online-Glücksspielteilnahme ein mobiles Endgerät, also Handy oder Tablet, genutzt haben. Neben dem Kundenverhalten werden auch die Produkt- und Markenwahl sowie der Abschlussort betrachtet.

Im Vergleich zur Gesamtheit der GlücksspielkundInnen sind Personen, die mobile Endgeräte nutzen, um an Glücksspielen teilzunehmen, wesentlich jünger und hauptsächlich in der Altersgruppe der 25- bis 44-Jährigen vertreten. Für diese Zielgruppe ist die Marke wichtiger als der Preis und sie ist generell offener für neue Marken und Produkte. Schließlich zeigt sie im Vergleich zur Referenzgruppe größere Bedenken hinsichtlich Suchtgefahren und Geldverlust.



## Forschung

Lole, L. et al. Let's Be Honest: Adolescents Speak Up on How to Better Protect Young People from Gambling Harm. *JAYS* (2024)

Jugendliche müssen in besonderem Maße vor Schäden durch Glücksspiele geschützt werden. Aus diesem Grund betont die vorliegende Studie die Notwendigkeit, Jugendliche stärker in die Gestaltung von Präventionsmaßnahmen einzubeziehen, da sie oft über Einsichten verfügen, die Erwachsenen nicht bewusst sind. Die AutorInnen haben deshalb auf der Basis von Fokusgruppen und Einzelinterviews mit 89 australischen Jugendlichen im Alter zwischen 12 und 17 Jahren Handlungsempfehlungen für Regulierungsbehörden, Industrie, Eltern und andere Interessengruppen zur Prävention glücksspielbedingter Schäden herausgearbeitet.

Insgesamt fordern die Jugendlichen eine bessere Aufklärung über die Gefahren des Glücksspiels, z. B. in Schulen, aber auch durch die Eltern. Kritisch sehen sie auch die hohe Exposition gegenüber Glücksspielwerbung, insbesondere in sozialen Medien. Sie fordern eine stärkere Regulierung der Glücksspielwerbung, u. a. durch eine Reduzierung der Werbeeinblendungen, und eine transparente Aufklärung über die Gefahren des Glücksspiels durch die Anbieter. Warnhinweise, die auf verantwortungsbewusstes Spielen abzielen und die Verantwortung bei den Spielern verorten, werden als unehrlich und unwirksam bezeichnet. Ergänzend werden wirksame Aufklärungskampagnen über die Gefahren des Glücksspiels, insbesondere auch in den sozialen Medien, gefordert, um möglichst viele Jugendliche zu erreichen. Abschließend sprechen sich die befragten Jugendlichen für weitere Reformen im Bereich des regulierten Glücksspiels aus, bspw. für Ausgabenlimits oder weitergehende Schutzmaßnahmen durch die Industrie, sowie für Reformen im Bereich des simulierten Glücksspiels, bspw. eine Beschränkung von glücksspielähnlichen Elementen in (Video-)Spielen oder strengere Altersbeschränkungen.

### Link zur Studie

Hing, N., Thorne, H., Lole, L. et al. 'Getting addicted to it and losing a lot of money... it's just like a hole.' A grounded theory model of how social determinants shape adolescents' choices to not gamble. *BMC Public Health* 24, 1270 (2024)

Da die frühe Teilnahme an Glücksspielen als Risikofaktor für Glücksspielprobleme im Erwachsenenalter gilt, untersucht die australische Studie die Motive minderjähriger NichtspielerInnen. Je sieben Personen im Alter von 12 bis 17 Jahren wurden entweder einzeln in Tiefeninterviews oder in einer Online-Community befragt und die Antworten mittels Grounded Theory-Methode (begründete Theoriebildung) ausgewertet.

Als Gründe für die Nichtteilnahme nannten die Heranwachsenden, kein Interesse an Glücksspielen zu haben, das gesetzliche Mindestalter für die Teilnahme noch nicht erreicht zu haben, von Eltern oder Gleichaltrigen entmutigt worden zu sein, sich über Spielsucht und negative Konsequenzen Gedanken gemacht zu haben, keine Lust zu haben, trotz niedriger Gewinnchance Geld zu riskieren, und moralische Bedenken. Zu den wichtigsten Schutzfaktoren zählten das Vorbild von Eltern und Freunden, kritisches Denken, rationale Vorstellungen in Bezug auf das Glücksspiel, Finanzkompetenz sowie das Vorhandensein anderer Hobbys und Interessen.

### Link zur Studie



**Forschungsstelle Glücksspiel:** Newsletter Oktober 2024 (05/2024)

Newall, P., Weiss-Cohen, L., Torrance, J. et al. Not always as advertised: Different effects from viewing safer gambling (harm prevention) adverts on gambling urges. *Addictive Behaviors*, Vol. 160 (2025)

Ein Team aus britischen und US-amerikanischen AutorInnen untersuchte anhand eines Online-Experiments, ob und inwiefern sich Werbespots zu *safer gambling* (verantwortungsvolles Glücksspiel) auf das Spielbedürfnis auswirken. 2.741 ProbandInnen sahen jeweils einen der folgenden Spots: (1) konventioneller Werbespot eines Anbieters, (2) Spot eines Anbieters zu *safer gambling*, (3) Spot der Spielerschutzorganisation GambleAware aus der Kampagne "bet regret", (3) Spot von GambleAware zur Entstigmatisierung sowie (5) einen Spot, der nichts mit Glücksspielwerbung zu tun hatte (Kontrollkondition). Das Spielbedürfnis wurde über den *Gambling Urge Scale* ermittelt und jeweils vor und nach Betrachten des Werbespots abgefragt.

Im Vergleich zur Kontrollkondition stieg bei den ProbandInnen das Spielbedürfnis, nachdem sie den Spot eines Anbieters gesehen hatten - und zwar nach beiden Arten von Spots (konventioneller und *safer gambling*-Spot). Während der *bet regret*-Spot von Gamble Aware kaum Auswirkungen zeigte, nahm das Spielbedürfnis nach Betrachten des Spots zur Entstigmatisierung ab, insbesondere unter ProbandInnen mit erhöhtem Risiko.

[Link zur Studie](#)



## Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Oktober 2024 (05/2024)

### In eigener Sache

#### Symposium Glücksspiel

Bitte beachten Sie den Termin für unser kommendes Symposium Glücksspiel am 25. und 26. Februar 2025, den wir kurzfristig um einen Tag vorverlegen mussten. Die Anmeldung beginnt voraussichtlich Mitte Januar 2025 über die Webseite der Forschungsstelle Glücksspiel.

#### Kolloquium für NachwuchswissenschaftlerInnen

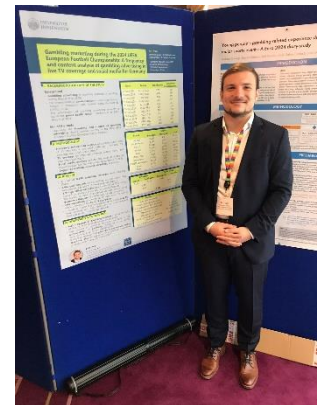
Das kommende **Kolloquium für NachwuchswissenschaftlerInnen** im Bereich Glücksspiel findet am 3. April 2025 an der Universität Bremen statt (in Kooperation mit der Forschungsstelle Glücksspiel). InteressentInnen können sich bereits jetzt bewerben.

#### Verabschiedung eines Kollegen

Seit 1. Oktober 2024 widmet sich unser geschätzter Mitarbeiter und Kollege Dr. Thomas Krause neuen Aufgaben. Wir wünschen ihm alles Gute!

#### Bristol Hub for Gambling Harms Research International Interdisciplinary Colloquium

Am 10. Oktober veranstaltete der **Bristol Hub for Gambling Harms Research** sein **International Interdisciplinary Colloquium**. Bereits zum zweiten Mal bot die Veranstaltung Interessierten aus aller Welt die Möglichkeit, sich rund um das Thema Glücksspiel- und Glücksspielschadensforschung auszutauschen. In insgesamt vier Themenblöcken präsentierten ForscherInnen spannende Einblicke in ihre Forschung, u. a. zur Verbindung zwischen **Sport und Glücksspiel** oder zu den Überschneidungen von **Kryptowährungen, illegalem Glücksspiel und glücksspielähnlichen Elementen**. In einer Podiumsdiskussion kamen auch **zwei Betroffene** von Glücksspielschäden zu Wort und schilderten ihre persönlichen Erfahrungen. Alle Videos zu den Beiträgen finden Sie [hier](#).



Neben den Vorträgen wurden **23 Forschungsprojekte im Rahmen von Posterpräsentationen** vorgestellt. Dabei präsentierten Dr. Steffen Otterbach und Johannes Singer aktuelle Projekte der Forschungsstelle Glücksspiel. Ein Projekt beschäftigt sich mit der Analyse von nutzergenerierten Daten mittels sogenannter Large-Language-Modelle. Mit diesem Verfahren wurde die Einstellung von Jugendlichen zu glücksspielähnlichen Elementen in Videospiele untersucht. Das zweite Projekt analysiert die Glücksspielwerbung während der vergangenen Fußball-Europameisterschaft 2024 in Deutschland. Neben der Anzahl der Werbeeinhalte sind auch die vermittelten Inhalte und Botschaften von Interesse. Zu diesem Zweck wurden neben den Übertragungen



## Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Oktober 2024 (05/2024)

ausgewählter Spiele im Fernsehen auch die Accounts der zehn größten lizenzierten deutschen Sportwettenanbieter in den gängigen sozialen Medien inklusive organischer und bezahlter Werbeanzeigen analysiert.

Der **Bristol Annual Report (PDF)** diente als Vorlage für die Analyse von Werbeinhalten während der Fußball-Europameisterschaft 2024 in Deutschland. Die KollegInnen aus Bristol untersuchen hierbei die Werbung für Glücksspiele während des Eröffnungswochenendes der Premier League. Johannes Singer konnte im Rahmen eines Forschungsaufenthaltes an der diesjährigen Forschungsarbeit mitwirken (wir berichteten im letzten Newsletter). Der Bericht liegt nun vor und zeigt einen deutlichen Anstieg der Werbeinhalte. Obwohl sich die Industrie seit letztem Jahr zusätzliche Selbstregulierungsmaßnahmen auferlegt hat, hat sich die Anzahl der Werbeanzeigen fast verdreifacht.

## EASG-Konferenz in Rom

Die diesjährige Konferenz der **European Association for the Study of Gambling (EASG)** tagte vom 10. bis zum 14. September in Rom. An drei Konferenztagen konnten sich Interessierte zu verschiedenen Facetten rund um das Themenfeld Glücksspiel informieren, u. a. zu künstlicher Intelligenz, Fragen der Regulierung und der Prävention oder Responsible Gambling. Von der Forschungsstelle Glücksspiel nahm Dr. Steffen Otterbach an der Konferenz teil.



## **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

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.*