

„Glücksspielatlas Deutschland 2023“

Fehler, Mängel, Fragwürdigkeiten

Der am 13. November 2023 von dem Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung, Hamburg (ISD), der Arbeitseinheit Glücksspielforschung an der Universität Bremen und der Deutschen Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Hamm (DHS) veröffentlichte [„Glücksspielatlas Deutschland 2023“](#) soll nach eigenen Angaben eine „kompakte und anschauliche Darstellung aller relevanten Aspekte des Querschnittsthemas Glücksspiel“ sein (vgl. auch [Pressemitteilung der Herausgeber und des Beauftragten der Bundesregierung für Sucht- und Drogenfragen vom 13.11.2023](#)).

Zuletzt mehren sich jedoch die kritischen Stimmen aus Wissenschaft, Politik und Medien, die sowohl auf wissenschaftliche Defizite und Einseitigkeiten des Glücksspielatlas als auch auf Fragen im Zusammenhang mit der Förderung des Projekts durch die Bundesregierung aus öffentlichen Mitteln hinweisen (vgl. die Schriftlichen Fragen an die Bundesregierung seitens der CDU/CSU-Fraktion im Deutschen Bundestag auf [BT-Drs. 20/10292 vom 9.2.2024](#), im Einzelnen Frage 231 auf S. 167, Frage 239 auf S. 172 f. und 240 auf S. 173, sowie die [Pressebericht-erstattung von DIE WELT vom 20.2.2024, hier im Volltext](#)).

Auf den ersten Blick scheint der „Glücksspielatlas Deutschland 2023“ eine umfassende Sammlung von fundierten Informationen zum Thema Glücksspiel aus einem breiten Spektrum wissenschaftlicher Arbeiten zu bieten. Bei genauerem Hinsehen, insbesondere bei der Analyse des Quellenverzeichnisses, fällt aber auf, dass sich die Autoren in einem auffälligen Ausmaß selbst zitieren, ohne dass es eine Bestätigung durch weitere wissenschaftliche Quellen gäbe. Zahlreiche der aufgestellten Behauptungen und Thesen halten einer wissenschaftlichen Prüfung durch einschlägiges Quellenstudium nicht stand. Menge, Vielfalt und die eindeutig tendenziöse Ausrichtung der fehlerhaften und unbegründeten Behauptungen im „Glücksspielatlas Deutschland 2023“ lassen schlichte wissenschaftliche Oberflächlichkeit oder Achtlosigkeit als Begründung dafür unwahrscheinlich erscheinen:

- Zentral angeführte Befunde werden aus den Zusammenhängen ihrer Quellen herausgerissen und selektiv zitiert; so wird der falsche Eindruck erweckt, sie würden die Thesen der Autoren des Glücksspielatlas bestätigen.
- Divergierende Forschungserkenntnisse und wissenschaftliche Kontroversen werden verschwiegen, wodurch der unzutreffende Eindruck wissenschaftlicher Eindeutigkeit entsteht. Komplexe Problemstellungen werden unverhältnismäßig simplifiziert.
- Zahlreiche zentrale Thesen des Atlas basieren auf fragwürdiger und wissenschaftlich umstrittener Datengrundlage, was an keiner Stelle Erwähnung findet. Vielfach fehlen für Aussagen, insbesondere zur Gefährdung durch Glücksspiele, transparente Belege.
- Politischen Entscheidungsträgern und Behörden werden an mehreren Stellen leichtfertig und unbegründet fehlerhafte Rechtsanwendung vorgeworfen, ihre Handlungen erfolgter Einflussnahme durch Lobbyismus verdächtigt. Analog werden Vorwürfe des Rechtsbruchs in Richtung der privaten Glücksspielwirtschaft gerichtet.
- Relevante Themenkomplexe (insb. Online-Glücksspiel, illegales Glücksspiel) werden – für ein Überblickswerk nicht angemessen – gar nicht oder deutlich unterkomplex behandelt.
- Vertiefte Markt- und Regulierungskennntnisse sind nicht durchgängig gegeben. Die Rechtslage wird wiederholt und bisweilen gravierend falsch dargestellt.
- Mitunter verheddert sich der Glücksspielatlas in innere Widersprüche, wenn Forschungserkenntnisse von Fall zu Fall je nach Thema und Stoßrichtung einzelner Kapitel gegensätzlich ausgelegt werden.

Die Äußerung der Herausgeber im Geleitwort des Atlas, „[a]ngesichts des begrenzten Umfangs und des Überblickscharakters des Glücksspielatlas 2023 musste vielfach (z. T. schmerzlich) auf Details und weiterführende wissenschaftliche Diskussionen verzichtet werden“ (S. 9), überzeugt vor diesem Hintergrund nicht, denn mögliche dahinterliegende Intentionen erschüttern Glaubwürdigkeit und wissenschaftlichen Nutzen des Atlas:

- Desinformation bzw. tendenziöse Information des Lesers durch eine einseitige Darstellung des Glücksspiels, die ausschließlich auf individuell und gesellschaftlich schädliche Aspekte fokussiert und die Perspektive des Verbrauchers weitgehend unberücksichtigt lässt,
- durchgängige Diskreditierung der (privaten) Glücksspielwirtschaft,
- alarmistische Suggestion hohen Problemdrucks im Bereich Spielerschutz und Suchtprävention,
- umgekehrt Suggestion geringen Problemdrucks im Bereich Kanalisierung und Schwarzmarktentwicklung,
- Infragestellung der Effektivität und/oder Legitimität konkreter glücksspielgesetzlicher Regelungen sowie
- entsprechendes Lobbying zugunsten alternativer Regulierungsansätze,
- insgesamt die Verfolgung subjektiver materieller sowie von Forschungs-Interessen der verantwortlichen Autoren, ihrer Partner (Hilfesystem) sowie ihrer Auftraggeber (in Bezug auf den Glücksspielatlas sowie andere Forschungsprojekte der identischen Autoren).

Im Einzelnen lassen sich die skizzierten Punkte in Bezug auf folgende konkrete Textstellen im „Glücksspielatlas Deutschland 2023“ verdeutlichen:

1. Angeblich 41 % gestörte Automatenspieler: definitiv falsch!
2. Illegales Glücksspiel: Atlas verschweigt wissenschaftlich nachgewiesene Schwarzmärkte
3. Sportwette in Deutschland: Falschannahmen über langfristige Marktentwicklung
4. Ausschüttungsquote Sportwette: Atlas-Autoren berufen sich auf „Heinz aus dem Internet“
5. Ausschüttungsquote Automatenspiel: Zahl ohne Beleg
6. Glücksspiel-Survey 2021: Atlas-Autoren verschweigen wissenschaftliche Kontroverse
7. Glücksspielstörungen in Deutschland: Problem höchstwahrscheinlich erheblich überschätzt
8. Glücksspielausgaben gestört Spielender: Mondzahlen wider besseres Wissen
9. Drastisch sinkende Zahl von Betreuungsfällen: Kein Kommentar
10. Forschungsförderung: Schlüsselrolle der staatlichen/privaten Glücksspielwirtschaft wird verschwiegen
11. Glücksspielgesetze: Atlas-Autoren stellen Redlichkeit der Politik in Frage
12. Regulierungsziele: Nicht einmal die halbe Wahrheit
13. Physikalisch-Technische Bundesanstalt: Gesetzesumgehung
14. Spielmotive: Verbrauchern wird der Spielspaß abgesprochen
15. Virtuelles Automatenspiel: Fehlendes Überblickskapitel und falsche Darstellung der Regulierung
16. Online-Glücksspiel: Atlas hinkt realer Entwicklung hinterher
17. Pandemieauswirkungen und Substitutionseffekte stationär/online: Atlas verheddert sich in Widersprüche
18. Werberegulungen Sportwette: Sinnwidrige Gesetzestextverdrehung
19. Sportwetten-Werbeverbot: Fragwürdige Studie
20. Gefährliche Glücksspielformen: Methodisch unzulässige Kausalaussagen
21. Gefährdungspotenzial: Falsche Sicherheit
22. Motive zur Spielersperre: Verbraucher sind klüger, als der Glücksspielatlas glaubt
23. 24h-Sofort-Selbstsperre: Unvollständige Informationen zu Anwendungsfällen
24. Komorbiditäten: Alle Fragen offen
25. Umsatzanteil gestört Spielender: Unbelegte Zahlen
26. Prävention: Verhaltenspräventive Gegenpositionen kommen unzureichend zu Wort
27. Spieldauer beim virtuellen Automatenspiel: Fehlerhafte Darstellung
28. Kombination verschiedener Online-Glücksspiele: Atlas verkennt Rechtslage
29. Angebotsreduktion: Unbegründet überschätzt
30. Einzahlungslimit: Jüngste Forschungsergebnisse verschwiegen

1. Angeblich 41 % gestörte Automatenspieler: definitiv falsch!

In sinnwidriger Entstellung der Ursprungsquelle behaupten die Atlas-Autoren die um das mindestens Neunfache überschätzte Verbreitung von Glücksspielstörungen unter Automatenspielern. Es kann nicht davon ausgegangen werden, dass die Autoren die korrekte Zahl nicht kennen.

Der „Glücksspielatlas“ behauptet:

Gemäß den Erkenntnissen der [wissenschaftlichen Studie zur Vorbereitung der Evaluierung der Sechsten Verordnung zur Änderung der Spielverordnung von Prof. Gerhard Bühringer im Jahr 2023 im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Klimaschutz \(BMWK\)](#) würden 41 % der Verbraucher von Geldspielgeräten eine Glücksspielstörung nach dem Diagnosemanual DSM-5 aufweisen. (Kap. 2.7 „Kritik der Rechtswirklichkeit“, S. 41, Abb. C). Dieser Wert findet auch in der [Pressemitteilung der Herausgeber und des Beauftragten der Bundesregierung für Sucht- und Drogenfragen vom 13.11.2023](#) anlässlich der Veröffentlichung des Glücksspielatlas gesonderte Erwähnung.

Vorsicht, dazu sollte man wissen:

Der Glücksspielatlas verschweigt, dass Prof. Bühringer in seiner zitierten Studie auf S. 7 und 59 f. ausdrücklich selbst darauf hinweist, dass die Art der Stichprobenziehung, die seiner Studie zugrunde lag, wahrscheinlich zu einer Überrepräsentation von Personen mit einer möglichen Glücksspielstörung und damit zu einer dramatischen statistischen Verzerrung geführt hat. In seiner [Vorgänger-Evaluierungsstudie aus dem Jahr 2010](#) zur damaligen Spielverordnung hatte Prof. Bühringer den immensen Grad der statistischen Verzerrung durch die Art der Stichprobenziehung sogar berechnet: Die Zahl von Problemspielern wurde dem-

nach damals um den Faktor 13 (in Bezug auf Spielhallen) bzw. um den Faktor 9 (in Bezug auf Gaststätten) überschätzt (vgl. S. 41). Es besteht kein Grund zur Annahme, dass dies bei der aktuellen Studie nicht der Fall ist. Darauf weist Prof. Bühringer in seiner neuen Studie anders als der Glücksspielatlas abermals sehr transparent und umfassend hin (vgl. insb. S. 15 ff.).



2. Illegales Glücksspiel: Atlas verschweigt wissenschaftlich nachgewiesene Schwarzmärkte

Die Atlas-Autoren verschweigen die vielfältigen Nachweise für wachsende Schwarzmärkte sowohl im stationären als auch im Online-Glücksspiel und verhindern so den Blick auf die Zusammenhänge zwischen Glücksspielregulierung und (Schwarz-)Marktentwicklung.

Der „Glücksspielatlas“ behauptet:

Der unerlaubte deutsche Glücksspielmarkt setze sich hauptsächlich aus illegalen Zweitlotterien, Online-Casinospielen, virtuellen Automaten Spielen und Sportwetten zusammen. (Kap. 3.2 „Einsätze und Bruttospielerträge“, S. 46)

Weiter lasse sich der Umfang des illegalen terrestrischen Glücksspielangebots differenziert kaum schätzen, da keine valide erhobenen Zahlen vorliegen würden. (Kap. 3.1 „Anbieterstruktur“, S. 44)

Außerdem schrumpfe der illegale Glücksspielmarkt nach Angaben der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder seit 2017 sowohl in absoluter als auch in relativer Hinsicht. (Kap. 3.2 „Einsätze und Bruttospielerträge“, S. 47 f., Abb. C, D)

Vorsicht, dazu sollte man wissen:

In der Auflistung unerlaubter Glücksspielangebote völlig unerwähnt bleibt der grassierende Schwarzmarkt im Bereich des stationären gewerblichen Automaten Spiels. Gemäß einer [Studie des Wirtschaftswissenschaftlers und ehemaligen Vorsitzenden der Monopolkommission Prof. Justus Haucap \(Universität Düsseldorf\) zur Entwicklung der Kanalisierungsquote des gewerblichen Automaten Spiels in Deutschland aus dem Jahr 2023](#) lag die Schwarzmarktquote im stationären gewerblichen Automaten Spiel im Jahr 2022 zwischen 30 und 46 % – Tendenz stark steigend. Auch die Feldstudien von Jürgen und Frances Trümper ([zuletzt 2022](#)) liefern vertiefte Einblicke in Umfang und Struktur des flächendeckend existierenden illegalen Angebots im Bereich des Automaten Spiels. Das rasante Wachstum des illegalen Automatenmarktes nach der letzten SpielV-Novelle 2014 ist zunehmend Gegenstand von Presseberichterstattung (vgl. u.a. Rheinische Post v. 16.7.2023, DER SPIEGEL v. 26.8.2023, FAZ v. 22.12.2023 u. 9.1.2024, Stuttgarter Zeitung v. 31.1.2024, Funke-Medien v. 20.2.2024).

Die genannten Studien und Presseberichte gehen von bundesweit mehr als 50.000 illegal betriebenen Geldspielgeräten aus.

Bezüglich der Annahme eines schrumpfenden Schwarzmarktes im Bereich des Online-Glücksspiels ist festzuhalten, dass der illegale Markt in relativer Hinsicht logischerweise schrumpfen muss, da mit dem GlüStV 2021 erstmals ein lizenziertes Spielangebot von einigen Online-Glücksspielformen möglich ist und sich entsprechend erlaubte Anbieter etabliert haben. Die Darstellung in den Reports der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder basiert jedoch auf nicht validen Zahlen und insinuiert fälschlicherweise allenfalls eine angeblich bereits seit diesem Zeitpunkt im Rückgang befindliche Schwarzmarktproblematik im deutschen Glücksspielwesen, die keinesfalls gegeben ist:

- Gemäß der Studie aus dem November 2023 [„Eine Analyse der neuesten Entwicklungen des Online-Glücksspielmarktes in Folge des Glücksspielstaatsvertrags 2021“](#)

von Prof. Gunther Schnabl (Universität Leipzig) entfällt beim Online-Glücksspiel derzeit die Hälfte der Nutzung deutscher Spieler auf illegale Glücksspielangebote. Mindestens drei Viertel des Online-Glücksspielumsatzes werden im Schwarzmarkt generiert.

- Gemäß den Steuerzahlen des Bundesministeriums der Finanzen ist der deutsche Sportwettenmarkt 2023 das zweite Jahr in Folge geschrumpft (2022: minus 13 %, 2023: minus 5,4 %). Wer nicht davon ausgeht, dass die Nachfrage nach Sportwetten in Deutschland abrupt zurückgegangen ist, könnte hierin ein zusätzliches Indiz für eine Abwanderung von Verbrauchern zu Schwarzmarktangeboten ab Inkrafttreten der Regelungen des GlüStV 2021 erkennen.
- Der steuerzahlende Markt für virtuelle Automatenspiele ist im gleichen Zeitraum ebenfalls stark rückläufig. Auch hier ist die Abwanderung von Spielern in den illegalen Markt wahrscheinlich, wie auch die Unter-

suchung von Prof. Schnabl schlussfolgert.

- Ein erlaubtes Angebot von Online-Casinospielen gemäß § 22c GlüStV 2021 existiert derzeit noch in keinem Bundesland in Deutschland. Die Schwarzmarktquote beträgt hier immer noch 100 %.

Auch der Beauftragte der Bundesregierung für Sucht- und Drogenfragen betont in seinem Vorwort zum Glücksspielatlas (S. 7) die Problematik und Gefahren des illegalen Glücksspiels. Daher und vor dem Hintergrund der vorliegenden Erkenntnisse zu Volumen und Struktur des illegalen Glücksspielmarktes verwundert, dass der Glücksspielatlas diesem Thema kein eigenes Überblickskapitel gewidmet hat – zumal in existierenden Schwarzmärkten in gefährlicher Weise keinerlei Spielerschutz erfolgt und diesbezüglicher großer realer Problemdruck besteht.



3. Sportwette in Deutschland: Falschannahmen über langfristige Marktentwicklung

Die Atlas-Autoren ziehen selektiv falsche Marktdaten heran, wodurch die negativen Auswirkungen regulatorischer Maßnahmen des GlüStV 2021 auf die (Schwarz-) Marktentwicklung im Sportwettenbereich verschleiert werden

Der „Glücksspielatlas“ behauptet:

Der Marktanteil von Sportwetten sei in den letzten Jahren bedeutsam angewachsen. Der starke Zuwachs im Jahr 2021 sei dabei zum Teil auf das COVID-19-bedingte Nachholen der UEFA-Fußball-Europameisterschaft und der Olympischen Sommerspiele zurückzuführen. (Kap. 3.3 „Marktanteile und Steuern“, S. 48 f., Abb. B)

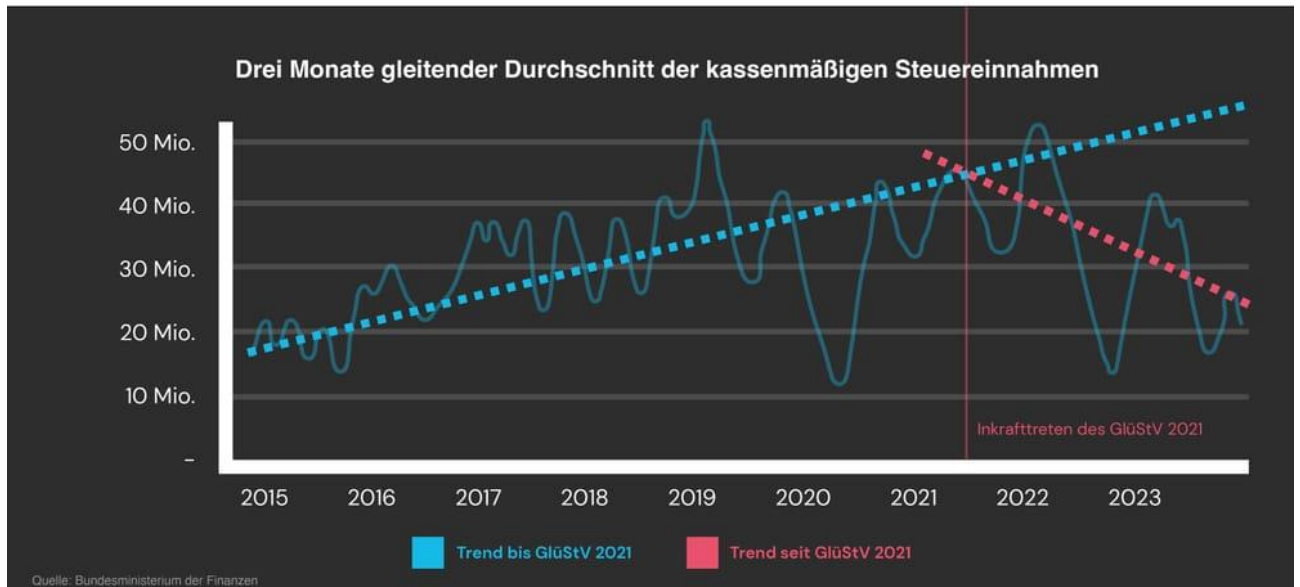
Vorsicht, dazu sollte man wissen:

Das beschriebene Wachstum des deutschen Sportwettenmarkts ergibt sich allein daraus, dass der Glücksspielatlas lediglich den Zeitraum ab Oktober 2020 (= Beginn der Übergangsregelung für Sportwettenangebote im Hinblick auf das erwartete Inkrafttreten des GlüStV 2021 am 1. Juli 2021) betrachtet und die Sportwette allein in dieser Zeit dem erlaubten Glücksspielmarkt zurechnet. Entsprechend gering, weil nur wenige Monate miteingerechnet werden, sind auch die Steuerzahlen und Marktanteile, die der Glücksspielatlas der Sportwette für das Jahr 2020 zuschreibt. Irrig ist folglich die Annahme im Glücksspielatlas, das beobachtete Marktwachstum 2021 hänge mit sportlichen Großereignissen zusammen; tatsächlich werden zwölf Monate (2021) mit drei Monaten (Oktober bis Dezember 2020) verglichen. Die vorangehenden Jahre, während der zahlreiche Sportwettenanbieter europarechtlich zulässig in Deutschland markttaktiv waren und Sportwettsteuern gemäß Rennwett- und Lotteriegesezt abgeführt haben, bleiben im Glücksspielatlas gänzlich unberücksichtigt. Hier greift der Glücksspielatlas offensichtlich erneut auf die fehlerhaften Daten des Jahrbuchs Sucht 2023 zurück (vgl. obenstehende Ausführungen zu Kap. 1.3).

Wer hingegen die Jahre vor 2020 auf Grundlage der [Steuerdaten des Bundesministeriums der Finanzen](#) mit in die Gesamt-

betrachtung einbezieht, kommt zu gänzlich anderen Erkenntnissen über die Entwicklung des deutschen Sportwettenmarkts: Nach einem konstanten Marktwachstum bis 2019 und dem pandemiebedingten Markteinbruch 2020 (ein Großteil bewettbarer Sportereignisse entfiel, Wettvermittlungsstellen mussten vorübergehend schließen) lag die Marktgröße 2021 (9,4 Mrd. EUR Umsatz) trotz der nachgeholtten Fußball-Europameisterschaft (Olympische Spiele werden weniger stark bewettet) nur sehr geringfügig über jener von 2019 (9,28 Mrd. EUR). Der Markt stagnierte; bereinigt um den Effekt der Fußball-Europameisterschaft schrumpfte er sogar bereits. Diese rückläufige Marktentwicklung seit Inkrafttreten des GlüStV 2021 bestätigte sich abermals 2022 (8,2 Mrd. EUR) und 2023 (7,2 Mrd. EUR), findet im Fließtext des Glücksspielatlas erstaunlicherweise jedoch keinerlei Erwähnung, obwohl sie Abb. B auf S. 49 zumindest für das Jahr 2022 bereits entnommen werden kann.

Bezüglich der realen Steuer- und Marktentwicklung im Bereich der Sportwette in Deutschland seit 2014 sei auf folgende Darstellung des Deutschen Sportwettenverbands (DSWV) verwiesen, die auf den offiziellen Steuerzahlen des Bundesministeriums der Finanzen beruht:



4. Ausschüttungsquote Sportwette: Atlas-Autoren berufen sich auf „Heinz aus dem Internet“

Die Atlas-Autoren gehen in Ermangelung von Marktkenntnissen und unter Berufung auf fragwürdige Quellen („Heinz aus dem Internet“) von deutlich zu hohen Ausschüttungsquoten bei erlaubten Sportwettenangeboten aus. Die Folge ist eine Überschätzung auch des Potenzials der regulierten Sportwette, das gesetzliche Kanalisierungsziel umzusetzen.

Der „Glücksspielatlas“ behauptet:

Die Ausschüttungsquote bei gewerblichen Anbietern von Sportwetten betrage „bis zu 93 %“. (Kap. 1.3 „Sportwetten“, S. 19)

Vorsicht, dazu sollte man wissen:

Die Frage der Ausschüttungsquote bei Sportwetten (sowie der Umsatz auf dem deutschen Sportwettenmarkt) war bereits im Zuge der Veröffentlichung des „Jahrbuchs Sucht 2023“ der DHS im April 2023 Gegenstand einer Auseinandersetzung zwischen DHS und dem Deutschen Sportwettenverband (DSWV) (vgl. [DSWV Richtigstellung / DSWV Marktzahlen weiterhin falsch](#)) Der DSWV wies auf das nicht valide Datenmaterial und die falschen Ergebnisse der DHS hin und regte an, hingegen die offiziellen Daten des Bundesministeriums der Finanzen zu nutzen.

In ihrer [Replik auf Stellungnahmen des DSWV](#) und anlässlich der in deren Folge vorgenommenen Korrektur des Glücksspiel-Kapitels im Jahrbuch Sucht 2023 legten die DHS und der Kapitelautor Prof. Gerhard Meyer ihre Quellen für die Annahme von Ausschüttungsquoten bei Sportwettenanbietern von rund 93 % offen, die jedoch fragwürdig und nicht als wissenschaftliche Quellen geeignet sind:

Die Internetseite www.fussballwetten.com hat ein unvollständiges Impressum, die für die Seite verantwortliche Person oder das dahinterstehende Unternehmen sind nicht zu ermitteln. Weiter betreibt die Seite Werbung für in Deutschland illegales Glücksspiel: Von den dort empfohlenen „TOP 10 der Wettanbieter“ verfügt kein einziger

über eine Erlaubnis in Deutschland. Stattdessen wird auf der Seite fälschlicherweise behauptet, Buchmacher könnten auch mit Lizenzen aus Curaçao legal und sicher Wetten anbieten.

Der Autor der beiden weiteren genannten Webseiten als Quellen für die genannte Ausschüttungsquote

(www.sportwettentest.net, www.wettanbieter.de) wird nur mit dem Vornamen „Heinz“ angegeben. Dessen Aussagen zu den Ausschüttungsquoten sind stark verkürzt und berücksichtigen nicht, dass die Ausschüttungsquoten zwischen Anbietern und Wettarten stark variieren (abhängig von einer Reihe von Faktoren wie etwa der Wettbewerbsintensität, der Steuerbelastung, der Kostenstruktur und der Risikobereitschaft eines Buchmachers sowie dem Spielverhalten seiner Kunden). Die Ausschüttungsquoten können auch beim gleichen Anbieter von Monat zu Monat variieren. Die von „Heinz aus dem Internet“ angegebene und vom Glücksspielatlas übernommene Annahme von durchschnittlich 93 % Ausschüttungsquote ist allein schon mit Blick auf die 5,3-prozentige Wetteinsatzsteuer in Deutschland völlig unrealistisch.

Nach Erkenntnissen des DSWV, in dem rund 90 % des Marktvolumens in Deutschland lizenzierte Anbieter organisiert sind, beträgt die tatsächliche Ausschüttungsquote

bei der Online-Sportwette 83 bis 90 %, im stationären Vertrieb 74 bis 82 %. Die Ausschüttungen schwanken stark und sind in erheblichem Maße von den tatsächlichen Spielergebnissen abhängig.



5. Ausschüttungsquote Automatenspiel: Zahl ohne Beleg

Ohne Marktkenntnis und ohne Belege setzen die Atlas-Autoren Zahlen zur Ausschüttungsquote beim Automatenspiel in die Welt.

Der „Glücksspielatlas“ behauptet:

Die Ausschüttungsquote bei gewerblichen Geldspielautomaten betrage 77 %. (Kap. 1.4 „Automaten“, S. 20)

Vorsicht, dazu sollte man wissen:

Als Quelle für die behauptete Ausschüttungsquote beim gewerblichen Automatenspiel wird das [Glücksspiel-Kapitel im Jahrbuch Sucht 2023 \(S. 92\)](#) von Prof. Gerhard Meyer angeführt, welches auch bezüglich der angeführten Sportwettendaten stark in der Kritik steht (vgl. Anmerkung „Ausschüttungsquote Sportwette: Atlas-Autoren berufen sich auf ‚Heinz aus dem Internet‘“). Im Jahrbuch Sucht 2023 wiederum findet

sich kein weiterführender Quellenbeleg für die die angenommene Höhe der Ausschüttungsquote. Die Zahl ist gänzlich unbelegt.



6. Glücksspiel-Survey 2021: Atlas-Autoren verschweigen wissenschaftliche Kontroverse

Die Atlas-Autoren verschweigen die wissenschaftliche Kontroverse um die methodische Qualität und die Belastbarkeit der Ergebnisse des sog. „Glücksspiel-Surveys 2021“, der teilweise personenidentisch von ihnen mitverantwortet worden ist.

Vorgehensweise im „Glücksspielatlas“:

Hauptquelle der Ausführungen in Kap. 4.1 „Bevölkerungsteilnahme“ (S. 54 f.), Kap. 4.2 „Teilnahme an Glücksspielen 2021 – 1“ (S. 56 f.), Kap. 4.3. „Teilnahme an Glücksspielen 2021 – 2“ (S. 58 f.) und Kap. 5.4. „Prävalenzen Glücksspielstörungen – Aktuelle Befunde aus Deutschland 2021“ (S. 70 f.) zu aktuellen Glücksspielteilnahme- und Glücksspielstörungsprävalenzwerten in Deutschland ist der „Glücksspiel-Survey 2021“

Vorsicht, dazu sollte man wissen:

Die methodische Qualität des Glücksspiel-Surveys 2021 und daraus abgeleitet die Tragfähigkeit seiner Ergebnisse sind seit längerem Gegenstand einer lebhaften wissenschaftlichen Kontroverse, welche bereits Gegenstand schriftlicher Anfragen aus der CDU/CSU-Fraktion im Deutschen Bundestag an die Bundesregierung war (vgl. [BT-Drs. 20/10292 v. 9.2.2024](#), Fragen 239 auf S. 172 f., 240 auf S. 173). Diesbezüglich sei auch auf die Presseberichterstattung von [DIE WELT vom 20.2.2024 \(hier im Volltext\)](#) verwiesen. Die renommierte Statistikerin Katharina Schüller holte in ihrem wissenschaftlichen Gutachten [„Qualitätsanforderungen an Studien zur Ableitung von Regulierungsmaßnahmen: Kritische Evaluation des Glücksspiel-Surveys 2021“](#) im Auftrag mehrerer Verbände der privaten Glücksspielwirtschaft im September 2023 die bislang ausstehende, obligatorische unabhängige wissenschaftliche Qualitätskontrolle des Surveys nach und kam zu folgendem Ergebnis:

„Wegen seiner evidenten Intransparenz und der nachgewiesenen methodischen Fehler und Verzerrungen ist von einer Nutzung des Glücksspiel-Surveys 2021 durch staatliche Stellen im Zusammen-

hang mit gesellschaftspolitischen Bewertungen und erst recht im Zusammenhang mit glücksspielrechtlicher Regulierung dringend abzuraten. Er liefert keine valide und präzise Datenbasis in Bezug auf das Glücksspielverhalten in Deutschland.“ (S. 129)

„Der Glücksspiel-Survey 2021 ist zur Erreichung der Mehrheit seiner multiplen Ziele qua Design nicht geeignet. Seine Ergebnisse bilden aufgrund fragwürdiger Präzision und Intransparenz keine belastbare Entscheidungsgrundlage hinsichtlich der Bewertung und Anpassung gesetzlicher Regelungen.“ (S. 4)

Die strengen Qualitätsmaßstäbe, die an Datengrundlagen für gesetzliche Maßnahmen gestellt werden müssen, insbesondere die strenge Kontrolle eventueller Verzerrungen bei der Datenerhebung, erfülle der Glücksspiel-Survey 2021 demnach nicht. Die generierten Daten, so Schüller, besitzen qua Studiendesign nicht den nötigen Grad an Evidenz, um belastbare Bevölkerungshochrechnungen durchzuführen und daraus regulatorische Maßnahmen abzuleiten. Weiter gibt Schüller in ihrem Gutachten Hin-

weise, wie künftige Erhebungen zu problematischem Glücksspielverhalten gestaltet sein sollten, um eine bessere Datenqualität zu gewährleisten (vgl. hierzu auch [Interview mit Katharina Schüller in Games & Business](#)). Wiederholte Angebote der Gutachterin an die Autoren des Glücksspiel-Surveys 2021 für ein öffentliches wissenschaftliches Streitgespräch über Survey und Gutachten wurden seitens der Survey-Autoren bislang ausschließlich in Form persönlicher Diskreditierungen beantwortet (vgl. hierzu auch die [Replik der Autoren des Glücksspiel-Surveys 2021 auf das Gutachten von Katharina Schüller vom 28.9.2023](#) sowie die [Gegenreplik Schüllers vom 30.9.2023](#)).

Die wissenschaftliche Kontroverse um den „Glücksspiel-Survey 2021“ bleibt im Glücksspielatlas 2021 gänzlich unerwähnt, obwohl die Autoren des Glücksspielatlas von ihr Kenntnis hatten: Zum einen ist Dr. Jens Kalke (ISD) Koautor beider Publikationen, zum anderen findet das einschlägige Gutachten von Schüller an anderer Stelle des Glücksspielatlas als „beispielhafte Form von Lobbyismus im politischen Bereich“ ausdrückliche Erwähnung (S. 121, 150)



7. Glücksspielstörungen in Deutschland: Problem höchstwahrscheinlich erheblich überschätzt

Die Atlas-Autoren nutzen Prävalenzdaten zur Verbreitung von Glücksspielstörungen in Deutschland, die wissenschaftlich, politisch und investigativ-journalistisch stark in der Kritik stehen. Durch eine umstrittene Verschiebung der Parameter für die Annahme von problematischem Spielverhalten kommen die Atlas-Autoren – dem umstrittenen Glücksspiel-Survey folgend – zu dem Befund, dass die Quote problematischer Spieler in der Bevölkerung etwa zehnmal höher ist, als bisher angenommen.

Der „Glücksspielatlas“ behauptet:

2,3 % der Bevölkerung in Deutschland zwischen 18 und 70 Jahren seien anhand der Kriterien des Diagnostischen und Statistischen Manuals (DSM-5; s. Kap. 5.2) von einer „Störung durch Glücksspiel“ betroffen. Diese würden sich auf einen leichten (4-5 Kriterien: 1,1 %), einen mittleren (6-7 Kriterien: 0,7 %) sowie einen schweren Schweregrad (8-9 Kriterien: 0,5 %) verteilen. Weitere 5,7 % der Bevölkerung würden erste Symptome einer Glücksspielstörung, gleichzusetzen mit einem riskanten Glücksspielverhalten, zeigen. Umgerechnet in absolute Zahlen entspreche dies bundesweit etwa 1,3 Millionen Betroffenen mit einer glücksspielbezogenen Störung sowie weiteren etwa 3,25 Millionen Betroffenen mit einem riskanten Glücksspielverhalten. (Kap. 5.4 „Prävalenzen Glücksspielstörungen – Aktuelle Befunde aus Deutschland 2021“, S. 70 f., Abb. A-E)

Vorsicht, dazu sollte man wissen:

Die methodische Qualität des Glücksspiel-Surveys 2021, dem die zitierten Werte zur Verbreitung von Glücksspielstörungen und problematischem Spielverhalten in Deutschland entstammen, und daraus abgeleitet die Tragfähigkeit seiner Ergebnisse sind seit längerem Gegenstand einer lebhaften wissenschaftlichen Kontroverse, welche bereits Gegenstand schriftlicher Anfragen aus der CDU/CSU-Fraktion im Deutschen Bundestag an die Bundesregierung war (vgl. [BT-Drs. 20/10292 v. 9.2.2024](#), Fragen 239 auf S. 172 f., 240 auf S. 173). Diesbezüglich sei auch auf die Presseberichterstattung von [DIE WELT vom 20.2.2024 \(hier im Volltext\)](#) sowie auf die Anmerkungen zum Thema „[Ausschüttungsquote Automatenpiel: Zahl ohne Beleg](#)“ verwiesen.

Die Ergebnisse des Glücksspiel-Surveys 2021, für den teilweise personenidentisch Koautoren des Glücksspielatlas verantwortlich zeichnen, weichen massiv von früheren vergleichbaren Erhebungen der Bundes-

zentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) ab: Der letzte BZgA-Survey zu [„Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland“](#) ermittelte im Jahr 2019 in Deutschland rund 200.000 Personen mit pathologischem sowie rund 230.000 Personen mit problematischem Spielverhalten. Die Autoren des Glücksspiel-Surveys 2021 begründen die veränderten Ergebnisse mit einer Veränderung bzw. Optimierung des methodischen Vorgehens.

Die Statistikerin Katharina Schüller kommt gutachterlich (vgl. Katharina Schüller (2023): [„Qualitätsanforderungen an Studien zur Ableitung von Regulierungsmaßnahmen: Kritische Evaluation des Glücksspiel-Surveys 2021“](#)) zu dem Ergebnis, dass der Glücksspiel-Survey 2021 aufgrund einer Vielzahl von schweren Mängeln nicht geeignet sei, um auf seiner Grundlage evidenzbasierte Regulierungsmaßnahmen zu ergreifen. Aufgrund des mangelhaften Studiendesigns und zahlreicher Interpretations-

und Ableitungsfehler sei die Zahl der Menschen mit Glücksspielproblemen höchstwahrscheinlich erheblich überschätzt worden. Dies liegt insbesondere an zwei zentralen Kritikpunkten:

- Der Glücksspiel-Survey 2021 sei nicht repräsentativ. Der Mix aus Telefon- und Online-Befragung mit einer sehr hohen Quote von Antwortverweigerern führe zu einer schlechten Datenqualität, sodass die Repräsentativität des Surveys für die Gesamtbevölkerung nicht gegeben sei.
- Weiter seien Datenerhebung und -auswertung mangelhaft, weil von schweren handwerklichen Fehlern geprägt. Beispielsweise litten Online-Befragungen in der von den Autoren durchgeführten Form unter dem Selbstselektionsfehler, einer Form der willkürlichen Stichprobenziehung. Vereinfacht gesagt: Die untersuchte Person suche sich selbst aus, ob sie zur Stichprobe gehört, und verfälsche somit die Repräsentativität für die Gesamtbevölkerung. Weiter würden zufallsbedingte Schwankungen der erhobenen Ergebnisse von den Survey-Autoren nicht hinreichend kommuniziert und tendenziell unterschätzt. Die genutzten Gewichtungungsverfahren seien ungeeignet.

Darüber hinaus wird im Glücksspiel-Survey 2021 der Schwellenwert für problematisches Spielverhalten (nach DSM-5) abgesenkt: Das Diagnosemanual der Amerikanischen Psychiatrischen Gesellschaft ist das führende Klassifikationssystem zur Definition psychischer Erkrankungen. Aktuell gilt die Version DSM-5. Die bisher im deutschen Sprachraum unter Verwendung der DSM-Kriterien durchgeführten Untersuchungen gingen von problematischem Glücksspielverhalten (präklinische und klinische Störung) aus, wenn mindestens vier

der neun DSM-5-Kriterien erfüllt waren. Der Glücksspielsurvey reduziert diesen Schwellenwert für die Annahme problematischen Spielverhaltens entgegen allen vergleichbaren vorherigen Untersuchungen von der Erfüllung von mindestens vier auf ein Kriterium, wodurch sich der Anteil der Personen in Deutschland zwischen 18 und 70 Jahren, die der Survey als problematische Spieler einstuft, von 2,3 auf 8,0 Prozent vervielfacht. Bei einer Gesamtbevölkerungszahl in Deutschland von derzeit rund 84,6 Mio. Menschen (Stand: Q3/2023), von denen rund zwei Drittel in die genannte Altersspanne fallen, wäre folglich rund jede zwölfte Person betroffen. Die Gruppe der neu als problematisch eingestuften Spieler bezeichnen die Survey-Autoren als „riskante Spieler“ (5,7 %). Die aus der Literatur entnommene Kategorie des „riskanten Spielers“ ist wissenschaftlich umstritten. Die Autoren des Surveys führen keine eigenen Belege zur Rechtfertigung eines solch niedrigen Schwellenwertes an. Wegen seiner Anlage als Querschnittuntersuchung kann mit dem Survey auch zudem auf keinen Fall belegt werden, dass sich aus riskantem Glücksspielverhalten gestörtes entwickelt.

Darüber hinaus geht der Glücksspielatlas an keiner Stelle auf grundsätzliche Kritikpunkte bezüglich der Nutzung des Diagnosemanuals DSM-5 zur Prävalenzmessung von Glücksspielstörungen in Populationen ein:

- Die Frage potenzieller, nicht-glücksspielspezifischer kultureller Sensitivität von DSM-5 ist seit dessen Veröffentlichung im Mai 2013 Gegenstand wissenschaftlicher Kontroversen.¹ Darauf, dass es nicht auszuschließen ist, dass soziokulturelle Faktoren erfasste Daten beeinflussen, sind die frühere BZgA-Surveys zum Glücksspielverhalten in Deutschland anders als der Glücksspiel-Survey 2021 und der Glücksspielatlas konkret eingegangen.

¹ Vgl. Bredström, A. (2019). Culture and context in mental health diagnosing: Scrutinizing the DSM-5

Revision, Journal of Medical Humanities, 40, 347-363.

- DSM-5-Kriterien, die zur Annahme problematischen Spielverhaltens führen können, können auch dann erfüllt werden, wenn Individuen keinen Schaden bzw. negative Folgen erfahren (und vice versa). Dies ist ein generelles Problem für sog. „problem gambling screens“, nicht nur für DSM-5. Daher weist die Literatur darauf hin, wie wichtig es ist, die Konzepte von problematischem Glücksspielverhalten und glücksspielbezogenen Schäden unabhängig voneinander zu erheben.²
- Einzelne Studien legen nahe, dass nicht nur die Anzahl, sondern auch die Qualität der erfüllten Kriterien für das Ausmaß der Glücksspielstörung eines Individuums aussagekräftig sein können.³
- DSM-5 neigt dazu, Nicht-Problemspieler im Poker-Bereich als problematische oder pathologische Spieler einzuordnen, weil sie durch die Struktur des Spiels und der entspre-

chenden Turniere naturgemäß größere Summen setzen und längere Spielzeiten aufweisen als die Nutzer anderer Spielformen.⁴

- In Bezug auf den „Problem Gambling Severity Index“ (PGSI) konnte nachgewiesen werden, dass Missverständnisse bei der subjektiven Interpretation von Survey-Fragen zu falschen Schlussfolgerungen führen können (gerade bei jenen Glücksspielern, denen ein niedrigeres Risiko für eine Glücksspielstörung zugeschrieben wird). Da sich einige Fragen zwischen PGSI und DSM-5 überschneiden, ist nicht auszuschließen, dass auch hier ein falsches Verständnis der Fragen zu erhöhten Prävalenzwerten beiträgt.⁵



² Vgl. Svetieva, E. & Walker, M. (2008). Inconsistency between concept and measurement: the Canadian Problem Gambling Index (CGPI), *Journal of Gambling Issues*, 22 (22), 1-19; Syvertsen, A., Kristensen, J. H., Browne, M., Li, E. & Pallesen, S. (2023). Validation of the 7-Item Domain-General Gambling Harm Scale (DGHS-7), *Addictive Behaviors Reports* 17, 1-17

³ Vgl. Slecza, P., Braun, B., Piontek, D., Bühringer, G. & Kraus, L. (2015). DSM-5 criteria for gambling disorder: Underlying structure and applicability to specific groups of gamblers, *Journal of Behavioral Addictions*, 4 (4), 226-235.

⁴ Vgl. Laakasuo, M., Palomäki, J. & Salmela, M. (2016). Poker players with experience are not “Ill”: Exposing a discrepancy in measures of problem gambling, *Journal of Gambling and Commercial Gaming Research*, 1, 1-18.

⁵ Vgl. Samuelsson, E., Wennberg, P. & Sundqvist, K. (2019). Gamblers’ (mis-)interpretations of Problem Gambling Severity Index items: Ambiguities in qualitative accounts from the Swedish Longitudinal Gambling study, *Nordic Studies on Alcohol and Drugs*, 36 (2), 140-160.

8. Glücksspielausgaben gestört Spielender: Mondzahlen wider besseres Wissen

In der – von ihnen selbst verfassten – Ursprungsquelle kommen die Autoren zu dem Ergebnis, dass bezüglich der Höhe der Glücksspielausgaben gestört Spielender die geringeren Medianwerte die Realität besser abbilden als die ebenfalls errechneten höheren Mittelwerte. Entgegen der eigenen Erkenntnis werden im Atlas die höheren Mittelwerte genannt.

Der „Glücksspielatlas“ behauptet:

Monetäre Einsätze für Glücksspiele würden sehr deutlich in Abhängigkeit von vorhandenen Glücksspielproblemen divergieren. Unproblematisch Glücksspielende würden monatlich durchschnittlich 93 Euro einsetzen. Bei einem riskanten Glücksspielverhalten würden sie auf 206 Euro mehr als verdoppelt. Bestünde eine Glücksspielstörung, würden die Glücksspieleinsätze nochmals um das Drei- bis Vierfache steigen (monatliche Einsätze zwischen 603 und 796 Euro – je nach Schwere der Störung). (Kap. 4.3 „Teilnahme an Glücksspielen 2021 – 2 – Migrationshintergrund, Einsätze, Zugangswege, multiple Teilnahme“, S. 58 f., Abb. C)

Vorsicht, dazu sollte man wissen:

Die im Glücksspielatlas genannten durchschnittlichen monatlichen Einsätze für Glücksspiele abhängig vom Problemstatus entstammen dem Glücksspiel-Survey 2021 – und dort konkret Abb. 10 auf S. 36 (bezüglich grundsätzlicher Kritik am Glücksspiel-Survey 2021 vgl. Anmerkungen zum Thema „Ausschüttungsquote Automatenspiel: Zahl ohne Beleg“). Was die Autoren des Glücksspielatlas jedoch verschweigen: Abb. 10 auf S. 38 des Glücksspiel-Surveys 2021 benennt neben den zitierten – höheren – Mittelwerten monatlicher Glücksspielausgaben abhängig vom Schweregrad der Störung auch die deutlich niedrigeren Medianwerte (unproblematisches Spielen: 30 statt 93 Euro, riskantes Spielen: 40 statt 206 Euro, leichte Glücksspielstörung: 95 statt 624 Euro, mittelschwere Glücksspielstörung:

175 statt 603 Euro, schwere Glücksspielstörung: 209 statt 796 Euro). Hierzu merken die Autoren des Glücksspiel-Surveys in Fußnote 15 auf S. 36 unmissverständlich an: *„Aufgrund hoher Einsätze in Einzelfällen sind die Medianwerte in der vorliegenden Auswertung aussagekräftiger als die Mittelwerte.“* Trotz dieses deutlichen Hinweises haben sich die Autoren des Glücksspielatlas dafür entschieden, ausschließlich die in absoluten Zahlen höheren Mittelwerte zu übernehmen.



9. Drastisch sinkende Zahl von Betreuungsfällen: Kein Kommentar

Die im Glücksspielatlas berichteten stark sinkenden Zahlen von Betreuungsfällen in ambulanten und stationären Hilfeinrichtungen sowie in Selbsthilfegruppen werden als Fakten unkommentiert zur Kenntnis gegeben. Die sich ausdrängenden Fragen nach den Gründen werden nicht gestellt. Der Widerspruch zur vermeintlich sehr hohen Verbreitung von Glücksspielstörungen in Deutschland (gemäß „Glücksspiel-Survey 2021“) wird übergangen.

Der „Glücksspielatlas“ behauptet:

In Deutschland gebe es knapp 400 ambulante und stationäre Hilfeinrichtungen, die sich speziell an Menschen mit Glücksspielproblemen wenden. Darüber hinaus würden etwa 150 Selbsthilfegruppen für Personen mit Glücksspielproblemen existieren. (Kap. 7.1 „Behandlungs- und Hilfeformen“, S. 106)

Weiter sei die Zahl der Betreuungsfälle in Einrichtungen der ambulanten und stationären Suchthilfe von 2017 bis 2021 rückläufig gewesen: Die Zahl der ambulanten Betreuungen sei von 14.500 (2017) um 38 % auf 9.000 (2021) gesunken, die Zahl der stationären Betreuungen von 1.300 (2017) um 54 % auf 600 (2021). (Kap. 7.2 „Glücksspiel-Klientel: ambulant und stationär – Ergebnisse der Deutschen Suchthilfestatistik 2017-2021“, S. 108, Abb. A)

Vorsicht, dazu sollte man wissen:

Die Nennung allein der absoluten Zahlen ambulanter/stationärer Hilfeinrichtungen und Selbsthilfegruppen für Personen mit Glücksspielproblemen hat nur geringen Informationswert und evoziert eine Vielzahl von Rückfragen: Wie viele Personen betreuen diese Einrichtungen? Wie groß ist ihre Ausschöpfungsquote in Bezug auf den Kreis der Personen mit Glücksspielstörungen in Deutschland? Lassen sich hieraus Rückschlüsse über Erfolg und Effizienz der Hilfeinrichtungen ziehen? Sind einzelne Hilfeinrichtungen erfolgreicher als andere – und falls ja, warum? Antworten auf diese Fragen bleibt der Glücksspielatlas schuldig.

Angesichts der Tatsache, dass der Glücksspielatlas auf Grundlage der Ergebnisse des Glücksspiel-Surveys 2021 an anderer Stelle von 1,3 Mio. Personen in Deutschland mit einer Glücksspielstörung sowie weiteren rund 3,25 Mio. Personen mit riskantem Spielverhalten ausgeht (vgl. Anmerkungen zum Thema „Glücksspielstörungen in Deutschland: Problem höchstwahrscheinlich

erheblich überschätzt“) und dieser Wert massiv über den Ergebnissen der letzten BZgA-Erhebung 2019 liegt (rund 230.000 problematische, rund 200.000 pathologische Glücksspieler), verwundert zudem der sehr starke Rückgang der Zahl der Betreuungsfälle in Einrichtungen der ambulanten und stationären Suchthilfe von 2017 bis 2021. Diese gegenläufigen Entwicklungen werden vom Glücksspielatlas jedoch an keiner Stelle thematisiert, obwohl sich mehrere kritische Rückfragen aufdrängen: Sind die Zahlen des Glücksspiel-Surveys 2021 tatsächlich belastbar? Warum sinkt dann die Nachfrage nach Betreuungsangeboten? Erfüllen die Einrichtungen der Suchthilfe ihre Aufgabe nur unzureichend – und falls ja, warum? Entweder sind die Zahlen zur Verbreitung von Glücksspielstörungen in Deutschland falsch oder aber die vom Hilfesystem angewandten Methoden.

Falls die von Dr. Tobias Hayer (Universität Bremen, wie mehrere der Ko-Autoren von

Glücksspiel-Survey und -atlas) am 12.2.2024 gegenüber dem Evangelischen Pressedienst (epd) geäußerte These stimmt, wonach nur etwa zehn bis 15 Prozent der von einer Glücksspielstörung Betroffenen entsprechende Beratungs- und Behandlungsangebote wahrnehmen, würde dies die exorbitant hohen Glücksspielstörungsprävalenzzahlen gemäß dem Glücksspiel-Sur-

vey 2021 (und zitiert im Glücksspielatlas) abermals in Frage stellen.



10. Forschungsförderung: Schlüsselrolle der staatlichen/privaten Glücksspielwirtschaft wird verschwiegen

Die Atlas-Autoren verschweigen die zentrale Rolle der staatlichen und privatwirtschaftlichen Glücksspielwirtschaft, mitunter in Kooperation, bei der Förderung von Glücksspielforschung in Deutschland.

Der „Glücksspielatlas“ behauptet:

Wichtige Förderer und Auftraggeber von Forschungsprojekten im Bereich Glücksspiel seien die Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG), die Länder, die Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL), die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA), das Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) und das Bundesministerium für Gesundheit (BMG). Zudem würden auch vereinzelt Forschungsprojekte von Glücksspielanbietern finanziert. (Kap. 8.6 „Forschungspolitik“, S. 126 f., Abb. A)

Vorsicht, dazu sollte man wissen:

Zu behaupten, Glücksspielanbieter würden lediglich vereinzelt Forschungsprojekte im Bereich Glücksspiel finanzieren, ist eine starke Untertreibung. Tatsächlich gehören Glücksspielanbieter in Deutschland zu den wichtigsten Förderern und Auftraggebern von Forschungsprojekten im Bereich Glücksspiel. Ohne die aktuellen Förderungen durch Glücksspielanbieter wäre die Glücksspielforschung in Deutschland nicht im bisherigen Umfang fortführbar: Der von der Universität Bremen und dem Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD, Hamburg) herausgegebene „Glücksspiel-Survey 2021“, auf den der Glücksspielatlas in den Kap. 4.1, 4.2, 4.3 und 5.4 umfassend Bezug nimmt, entstand im Auftrag des Deutschen Lotto- und Totoblocks (DLTB) und ausschließlich mit dessen Fördermitteln (die Forschungsstelle Glücksspiel der Universität Bremen erhielt

dabei eine Fördersumme in Höhe von 150.000 EUR). Die Forschungsstelle Glücksspiel der Universität Hohenheim bezieht Fördermittel seitens der Staatlichen Toto-Lotto GmbH Baden-Württemberg. Förderer des Instituts für Glücksspiel und Gesellschaft (GLÜG) der Ruhr-Universität Bochum sind zu gleichen Anteilen die Westdeutsche Lotterie GmbH & Co. OHG (WestLotto) und der Verband der Deutschen Automatenindustrie e.V. (VDAI). Hinzu kommen zahlreiche einzelne Forschungsprojekte im Auftrag verschiedener staatlicher und privater Glücksspielanbieter bzw. ihrer Glücksspielbranchenverbänden.



11. Glücksspielgesetze: Atlas-Autoren stellen Redlichkeit der Politik in Frage

Die Atlas-Autoren behaupten fälschlicherweise, dass die Glücksspielforschung in Gesetzgebungsverfahren nicht hinreichend angehört werden würde, und unterstellen den verantwortlichen politischen Entscheidungsträgern, Interessen der Glücksspielwirtschaft zu verfolgen und umzusetzen.

Der „Glücksspielatlas“ behauptet:

Wissenschaftliche Erkenntnisse zu Auswirkungen bestehender glücksspielrechtlicher Regelungen, v. a. zum wirksamen Schutz von Teilnehmenden, würden durch Legislative und Exekutive nur in reduziertem Maß berücksichtigt. Vertrauen in die Legitimität gesetzten Rechts und dessen Einhaltung würde darüber hinaus durch Äußerungen – auch von staatlicher Seite – erodiert, die auf verborgene, hinter den eigentlichen Normen liegende Zwecke schließen ließen (sog. „hidden agendas“). (Kap. 2.7 „Kritik der Rechtswirklichkeit“, S. 40 f.)

Vorsicht, dazu sollte man wissen:

In demokratischen Systemen stehen politische Entscheidungsträger nicht nur in Fragen der Glücksspielregulierung vor der Herausforderung, verschiedene legitime Interessen und Zielvorstellungen miteinander abwägen und in einem einheitlichen allgemeingültigen Regelwerk zum Ausgleich bringen zu müssen. Der Kompromiss ist zentraler Wesenszug des politischen Systems in Deutschland. Das Demokratieverständnis des Grundgesetzes lehnt absolute Wahrheits- und Alleinvertretungsansprüche ab – das gilt nicht zuletzt auch mit Blick auf die in Art. 5 GG verbürgte Wissenschaftsfreiheit, die gegensätzliche wissenschaftliche Erkenntnisse zulässt und die wissenschaftliche Kontroverse unter Verfassungsschutz stellt.

Ihrer Verantwortung zum Interessenausgleich auch in Glücksspielfragen werden die politischen Entscheidungsträger in Deutschland nicht zuletzt durch umfassende Anhörungsverfahren und den allseitigen laufenden Stakeholder-Dialog gerecht. Im

Rahmen der Novellierung des Glücksspielstaatsvertrags fand 2020 im federführenden Land Nordrhein-Westfalen im Namen aller Bundesländer eine zentrale Expertenanhörung stand, bei der gleichermaßen Vertreter der Wissenschaft, des Hilfesystems, der Glücksspielanbieter und -verbände sowie der erweiterten Wertschöpfungskette und weiterer regulatorisch betroffener Kreise angehört wurden. Auch in mehreren Landtagen fanden ergänzende Anhörungen statt. Alle vorgetragenen Positionen wurden gehört, protokolliert und sind in den politischen Entscheidungsprozess eingeflossen. Gleiches erfolgt obligatorisch im Rahmen von Novellierungen anderer glücksspielregulatorischer Regelwerke wie der SpielV.



12. Regulierungsziele: Nicht einmal die halbe Wahrheit

Die Atlas-Autoren verengen die Ziele der Glücksspielregulierung in Deutschland auf die „Eindämmung der Betätigung des Spieltriebs“ und lassen die anderen gleichrangigen Zielsetzungen gänzlich unerwähnt.

Der „Glücksspielatlas“ behauptet:

Der Regulierungszweck der SpielV sei die Eindämmung der Betätigung des Spieltriebs. (Kap. 2.1 „Historische Entwicklung“, S. 28)

Vorsicht, dazu sollte man wissen:

Die Darstellung des Glücksspielatlas in Bezug auf die Regulierungsziele ist in Bezug auf die SpielV im Speziellen sowie in Bezug auf den GlüStV 2021 im Allgemeinen gleichermaßen inkorrekt:

Es ist verkürzt, die „Eindämmung der Betätigung des Spieltriebs“ als einzigen Regulierungszweck der SpielV zu benennen. Die Ermächtigungsgrundlage des § 33f Abs. 1 Gewerbeordnung (GewO) zum Erlass von Rechtsverordnungen (konkret gemeint ist die SpielV) listet weitere gleichrangige Regulierungszwecke auf: den Schutz der Allgemeinheit und der Spieler, die Interessen des Jugendschutzes sowie die gesetzespraktische Durchführung der Regelungen gemäß §§ 33c, 33d, 33e und 33i GewO,

Darüber hinaus verfolgt die Glücksspielregulierung in Deutschland gemäß § 1 GlüStV fünf gleichrangige Ziele: „1. das Entstehen von Glücksspielsucht und Wertsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen, 2. durch ein begrenztes, eine ge-

eignete Alternative zum nicht erlaubten Glücksspiel darstellendes Glücksspielangebot den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken sowie der Entwicklung und Ausbreitung von unerlaubten Glücksspielen in Schwarzmärkten entgegenzuwirken, 3. den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten, 4. sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt, die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleikriminalität abgewehrt werden, [...] 5. Gefahren für die Integrität des sportlichen Wettbewerbs beim Veranstalten und Vermitteln von Sportwetten vorzubeugen.“



13. Physikalisch-Technische Bundesanstalt: Gesetzesumgehung

Die Atlas-Autoren erheben Falschbehauptungen sowohl gegen die Hersteller von Geldspielgeräten (Rechtsumgehung) als auch gegenüber der Zulassungsbehörde (Genehmigung nicht zulassungsfähiger Geldspielgeräte)

Der „Glücksspielatlas“ behauptet:

Bankspeicher und Punktespiel gewerblicher Geldspielgeräte würden „nach theoretischen und praktischen Untersuchungen“ der „Umgehung“ der Spielverordnung (SpielV) dienen. (Kap. 1.4 „Automaten“, S. 20 f.)

Weiter sei es höchst fraglich, ob aktuelle Ausprägungen der Geldspielautomaten mit den Vorgaben der SpielV vereinbar seien. Es schein offensichtlich, dass sie mit den Zwecken des Gesetzes nicht vereinbar seien. Der Merkmalsraum der sog. Bankspeicher diene nach wissenschaftlichen Erkenntnissen einzig und allein der Umgehung der SpielV. (Kap. 2.7 „Kritik der Rechtswirklichkeit“, S. 40).

Vorsicht, dazu sollte man wissen:

Die thematisierten Geldspielgerätebauarten mit Bankspeicher sind gemäß §§ 11 ff. SpielV von der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt (PTB) als zuständige Zulassungs- und Prüfstelle zugelassen, was der Glücksspielatlas auf S. 21 selbst einräumt. Eine rechtlich relevante Umgehung der Spielverordnung kann somit sachlogisch nicht vorliegen. Mit Erhalt der Bauartzulassungen für die Spielgeräte wird die Übereinstimmung mit den Anforderungen der Spielverordnung, der darauf beruhenden

„Technischen Richtlinie 5“ (TR 5) und anderen Gesetzen zweifelsfrei bestätigt. Die Widersprüchlichkeit der eigenen Argumentation wird im Glücksspielatlas hingegen nicht erörtert.



14. Spielmotive: Verbrauchern wird der Spielspaß abgesprochen

Die Atlas-Autoren unterschlagen eines der Hauptmotive der Verbraucher für die Spielteilnahme (Spielspaß), sodass individuell als positive empfundene Aspekte des Glücksspiels unerwähnt bleiben.

Der „Glücksspielatlas“ behauptet:

Hauptmotiv für die Glücksspielteilnahme sei die Aussicht auf einen Gewinn. (Kap. 1.1 „Definition und Geschichte“, S. 14, Kasten unten rechts)

Vorsicht, dazu sollte man wissen:

Einen eindeutig zuordenbaren Beleg für die aufgestellte These liefert der Glücksspielatlas nicht. Tatsächlich hat die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) in ihrem letzten Survey „[Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland](#)“ (2019) zwei gleichwertige Hauptmotive für die Glücksspielteilnahme ermittelt: „de[n] Wunsch nach Geldgewinn“ (62,6 %) sowie „Spaß haben zu wollen“ (53,5 %) (vgl. S. 9, 14, 93, 164 f.). Das „Spaß“-Motiv wird vom Glücksspielatlas aus unerfindlichen Motiven nicht einmal unter „optionalen Motiven für die Glücksspielteilnahme“ gelistet. Auch Prof. Jens Junge (Institut für Ludologie an der SHR

Berlin University of Applied Sciences) hat in einer jüngeren Marktforschungsstudie 2023 in Bezug auf das Geldspielen in Spielhallen mehrere gleichwertige individuelle Spielmotive identifiziert (Ambiente, Ausgleich Alltag, Entspannung, Geldgewinn, Lust am Geldspiel, Stressabbau), was im Glücksspielatlas keine Entsprechung findet.



15. Virtuelles Automatenenspiel: Fehlendes Überblickskapitel und falsche Darstellung der Regulierung

Trotz grundlegender Neuregulierung des virtuellen Automaten- und Online-Glücksspiels im GlüStV 2021 behandeln die Atlas-Autoren dieses Großthema unter objektiven Gesichtspunkten quantitativ völlig unzureichend sowie im Detail fehlerhaft.

Der „Glücksspielatlas“ behauptet:

Online-Automaten würden „virtuellen Nachbildungen der vor Ort angebotenen Automaten-spiele“ entsprechen. (Kap. 1.4 „Automaten“, S. 21) Eine darüberhinausgehende Befassung mit der Regulierung von Online-Glücksspielen (virtuelles Automatenenspiel, Online-Poker, Online-Casinospiele) findet im Glücksspielatlas nicht statt.

Vorsicht, dazu sollte man wissen:

Zwar sind „virtuelle Automaten-spiele“ gemäß § 3 Abs. 1a Satz 1 GlüStV 2021 „im Internet angebotene Nachbildungen terrestrischer Automaten-spiele“, zugleich stellen die Länder in ihren [Erläuterungen zum GlüStV 2021](#) an mehreren Stellen jedoch konträr zu den Ausführungen im Glücksspielatlas eindeutig klar:

„Jeweils eigenständige Spielformen stellen nach diesem Staatsvertrag demgegenüber das stationär angebotene gewerbliche Spiel (in Spielhallen und Gaststätten), das Angebot von stationären Spielbanken, virtuelle Automaten-spiele, Online-Poker und Online-Casinospiele dar. Zwar bestehen im Rahmen einiger dieser Spielformen ähnliche Spielmechaniken und Spielregeln – etwa beim gewerblichen Spiel und virtuellen Automaten-spielen oder den in Spielbanken angebotenen Pokerturnieren und dem Online-Poker. Jedoch handelt es sich nicht lediglich um unterschiedliche Vertriebswege des grundsätzlich selben Angebots. Anders als bei der stationären oder über das Internet erfolgenden Teilnahme an Lotterien oder Sportwetten nehmen Spieler von virtuellen Automaten-spielen und des stationären gewerblichen Spiels nicht an einem einheitlichen „Referenz-Ereig-

nis“ (bei Lotterien: der Ziehung; bei Sportwetten: dem konkreten Sportereignis) teil. Sofern aus ähnlichen Spielmechaniken und Spielregeln eine vergleichbare Gefährlichkeit folgt, sind zielkongruente, aber nicht zwingend identische Maßnahmen vorgesehen, um den gefahrauslösenden Momenten unter Berücksichtigung der spielformspezifischen Besonderheiten und des übrigen Regulierungsrahmens der jeweiligen Spielform effektiv und angepasst entgegenzuwirken.“ (S. 18 f.)

„Der Begriff der Nachbildung ist im Hinblick auf die Spielmechanik und Darstellung zu verstehen und erfasst insbesondere Walzenspielgeräte (sog. „Slot-Machines“). Eine Begrenzung auf die Nachbildung von Geldspielgeräten nach § 33c der Gewerbeordnung erfolgt nicht, so dass virtuelle Automaten-spiele auch in Spielbanken angebotene Automaten-spiele nachbilden können. Die Einhaltung der Regulierungsvorgaben aus dem terrestrischen Bereich ist für eine Nachbildung hingegen nicht erforderlich.“ (S. 33 f.)

Große regulatorische Unterschiede bestehen zwischen dem gewerblichen Spiel an Geldspielgeräten und virtuellen Automa-

tenspielen nicht nur bezüglich der Regulierungsgrundlage (gewerbliches Automatenspiel: SpielV; virtuelles Automatenspiel: § 22a GlüStV 2021), sondern auch mit Blick auf die Detailregelungen (u.a. Spielerkonto, Spielgeschwindigkeit, Maximaleinsätze und -aufwendungen). Vor diesem Hintergrund verwundert, dass der Glücksspielatlas weder dem virtuellen Automatenspiel im Speziellen noch dem Online-Glücksspiel im Allgemeinen nach deren Regulierung durch den GlüStV 2021 eigene Überblickskapitel gewidmet hat – zumal die für diese Spielformen zuständige Regulierungsbehörde, die „Gemeinsame Glücksspielbe-

hörde der Länder“ (GGL), in Kap. 2.3 „Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder“ (S. 32 f.) gesondert thematisiert wird. Stattdessen wird die Thematik der Online-Glücksspielregulierung in kurzen Einzelabsätzen innerhalb anderer Kapitel verkürzt abgehandelt.



16. Online-Glücksspiel: Atlas hinkt realer Entwicklung hinterher

Die Atlas-Autoren vergleichen das Jahr 1995 (Internet-Steinzeit) mit der Gegenwart und leiten daraus wenig verwunderlich ein explosionsartiges Wachstum des Online-Glücksspielmarktes ab. Die verwendeten Zahlen sind zudem falsch.

Der „Glücksspielatlas“ behauptet:

Während 1995 weltweit lediglich 24 Webseiten mit Glücksspielangeboten existiert hätten, sei diese Zahl bis 2023 auf 4.315 angewachsen. (Kap. 1.6 „Blick in die Zukunft“, S. 24)

Vorsicht, dazu sollte man wissen:

Schon die Angabe der Zahl von 24 Glücksspiel-Webseiten im Jahr 1995 ist falsch, da Online-Glücksspiele schon zu dieser Zeit weit mehr verbreitet waren. Verglichen wird gleichwohl eine Webseiten-Zahl zu einem Zeitpunkt weit vor der Massenverbreitung des Internets mit dem gegenwärtigen Stand von Internetverbreitung und Digitalisierung. Dass die Webseiten-Zahlen dieser beiden Vergleichszeitpunkte größtmöglich auseinanderliegen, ist trivial und dürfte auf nahezu jeden anderen Dienstleistungs- und Konsumsektor in gleicher Form zutreffen.

Nach Einschätzungen der Online-Glücksspielverbände in Deutschland (DOCV, DSWV) ist die Zahl der weltweiten Angebote für Glücksspiel noch deutlich höher als im Glücksspielatlas angegeben. Allein die Zahl der in Deutschland nutzbaren Angebote (in deutscher Sprache verfügbar, Re-

gistrierung aus Deutschland möglich, Zahlungsmöglichkeiten in Euro) liegt derzeit bei geschätzt 800 bis 1.000 Webseiten. Zudem ist zu beobachten, dass ständig neue Domains mit Glücksspielangeboten hinzukommen und auch existierende Domains abgeschaltet werden. Die Erstellung einer neuen Domain mit Glücksspielangeboten dauert nur wenige Minuten, da lediglich die Domain zu registrieren und auf bereits bestehende Server mit den Angeboten zu verlinken ist. Aus diesem Grund kann verlässlich keine Zahl angegeben werden.



17. Pandemieauswirkungen und Substitutionseffekte stationär/online: Atlas verheddert sich in Widersprüche

Die Atlas-Autoren passen die verwendeten Forschungsergebnisse in sich widersprüchlich von Fall zu Fall an Thema und Intention verschiedener Kapitel an. Zudem verschweigen sie wissenschaftliche Kontroversen.

Der „Glücksspielatlas“ behauptet:

Während des ersten Lockdowns 2020 im Zuge der COVID-19-Pandemie hätten in Deutschland 39 % der Glücksspielteilnehmer das Glücksspiel eingestellt. Unter den vormals insbesondere terrestrisch Teilnehmenden hätten dies sogar 50 % getan. Mit dem Glücksspiel begonnen habe während der Pandemiebeschränkungen nur ein sehr kleiner Teil der Bevölkerung (1 %). Die seltene Intensivierung des Glücksspiels (2 %) stünde im Zusammenhang mit bereits bestehenden Glücksspielproblemen, einem jüngeren Lebensalter und dem männlichen Geschlecht; sie habe sich dann zum Beispiel im Internet (Automaten-/Casinospiele, Sportwetten) vollzogen. Ein Teil der vormals insbesondere terrestrisch Teilnehmenden habe veranlasst durch die Lockdownrestriktionen in das Online-Glücksspiel gewechselt (in Deutschland: 12-17 %). Personen mit bestehenden Glücksspielproblemen seien eher von gesperrten terrestrischen Angeboten zu entsprechenden Online-Glücksspielen gewechselt und hätten seltener das Glücksspiel eingestellt als Teilnehmer ohne Glücksspielprobleme. Allerdings hätten auch sie in beachtenswertem Maße die „Gelegenheit“ des verwehrten Zugangs ins stationäre Glücksspiel zur Entscheidung genutzt, das Glücksspiel zu beenden oder zu reduzieren: In Deutschland hätte dies für 48 bis 62 % der entsprechenden Teilnehmer an Sportwetten, Casinospielen und Geldspielautomaten gezeigt werden können. (Kap. 4.4 „COVID-19 und Glücksspielteilnahme – International, Deutschland“, S. 60 f., Abb. A-E)

Weiter würden Begleitforschungen zur COVID-19-Pandemie und den umgesetzten Schutzmaßnahmen im Zuge des Lockdowns (= temporäre Schließung bestimmter Spielstätten) verschiedene empirische Hinweise aus dem internationalen Kontext zur Wirksamkeit von Verfügbarkeitsreduktionen bestätigen. Auch hier sei zumindest auf kurze Sicht auf Bevölkerungsebene in Deutschland wie im Ausland ein Rückgang der Glücksspielhäufigkeit sowie der Geldausgaben für Glücksspiele festzustellen und keine massenhafte Abwanderung in Richtung Online- oder illegales Glücksspiel zu beobachten gewesen (s. Kap. 4.4). (Kap. 6.2 „Verfügbarkeitsreduktion“, S. 88)

Zugleich behauptet der Glücksspielatlas an anderer Stelle umgekehrt: Der sich abzeichnende Anstieg des virtuellen Automatenspiels in Deutschland sei teilweise auf einen Wechsel der Verbraucher von terrestrischen zu virtuellen Glücksspielen zurückzuführen. (Kap. 1.6 „Blick in die Zukunft“, S. 24)

Vorsicht, dazu sollte man wissen:

Eklatant ist der logische und nicht aufgelöste Widerspruch zwischen den inhaltlichen Ausführungen der Kap. 1.6 und 6.2 des Glücksspielatlas. Während in Kap. 1.6 von einer relevanten Abwanderung von Verbrauchern vom stationären zum virtuellen Glücks-/Automatenpiel ausgegangen

wird, ohne dass diese These belegt würde, wird in Kap. 6.2 zu den Auswirkungen der pandemiebedingten Lockdowns festgestellt, relevante Substitutionseffekte zwischen stationären und virtuellen Glücksspielangeboten bestünden nicht. Tatsächlich kommen die im Glücksspiel-atlas eben-

falls zitierten Jahresreports der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder zu dem Ergebnis, dass das Volumen für Glücksspiele im Internet seit Jahren rückläufig ist, was noch einmal gänzlich andere Fragen aufwirft. Eine Diskussion dieses Umstands findet im Glücksspielatlas wiederum an keiner Stelle statt.

Die Ausführungen zum Glücksspielverhalten der Verbraucher in Deutschland während des ersten pandemiebedingten Lockdowns 2020 basieren gemäß dem Literaturverzeichnis auf zwei Publikationen mehrerer der Autoren des Glücksspielatlas, die auf methodisch nicht tragfähigen Erhebungsergebnissen basieren.⁶

Die deutschsprachige der beiden Publikationen war ergänzender Gegenstand der [kritischen Begutachtung des Glücksspiel-Surveys 2021 durch die Statistikerin Katharina Schüller](#) (S. 110 f.) (vgl. Anmerkungen zum Thema „[Glücksspiel-Survey 2021: Atlas-Autoren verschweigen wissenschaftliche Kontroverse](#)“). Die Autoren wenden ausschließlich deskriptive Methoden an, um die Auswirkungen des Lockdowns zu untersuchen, weshalb es sich bestenfalls um eine erste explorative Analyse handeln kann, wie die Autoren selbst in einem [ausführlicheren früheren und BZgA-geförderten Bericht aus 2021 \(S. 22\)](#), der den Aufsätzen zugrunde liegt, einräumen. Auf die Berechnung von statistischen Konfidenzintervallen oder der Betrachtung im Zeitverlauf verzichten sie „*zugunsten einer besseren Lesbarkeit*“ (S. 22). An dieser Angabe müssen die Ergebnisse gemessen werden. Kausale Zusammenhänge lassen sich aus der Studie nicht ableiten (vgl. Anmerkungen zum Thema „[Gefährliche Glücksspielformen: Methodisch unzulässige Kausalaussagen](#)“; die Argumente gelten in diesem Fall gleichermaßen), was weder im Forschungsartikel noch im Glücksspielatlas

erwähnt wird. Stattdessen schlussfolgern die Autoren eine Notwendigkeit legislativer Maßnahmen aus ihrer lediglich explorativen Studie. Sie stellen die Behauptung auf, die „im Glücksspielstaatsvertrag enthaltene Prämisse eines „*natürlichen Glücksspielbedürfnisses* (§ 1 Nr. 2 GlüStV), *das durch entsprechende gesellschaftliche Angebote befriedigt werden müsse* (§ 10 Abs.1 GlüStV), *wird durch [ihre] Ergebnisse in Frage gestellt*“ (Artikel aus 2023, S. 28). Die Autoren lassen bei dieser Betrachtung außer Acht, dass sie nicht die Gesamtheit an Glücksspielern untersucht haben, sondern sich von vornherein ausschließlich auf terrestrische Spieler fokussieren – über ein natürliches Glücksspielbedürfnis lässt sich daher, unabhängig von der fragwürdigen Datenqualität, wenig sagen.

Ferner ist zu kritisieren, dass die Autoren im Artikel keine Angabe über im Lockdown hinzugekommene, neue Spieler machen. Unabhängig von einer Evaluation der sog. Abwanderungsthese, wonach Beschränkungen bei terrestrischem Glücksspiel zu einem Ausweichen der Glücksspieler auf Online-Angebote führen, lässt sich somit eine Netto-Abwanderung vom terrestrischen Glücksspiel nicht beurteilen. Daher könnte es, selbst bei einer ausbleibenden Abwanderung zum Online-Glücksspiel während der Beschränkungen, durch neu hinzukommende Spieler eine höhere Gesamtzahl an Glücksspielern geben. Im ausführlichen Bericht wird von 1.073 Spielern gesprochen, die ihr Glücksspiel im Lockdown (wieder) begannen. Diese Zahl stellt einen Anteil von 37,2 % an allen Glücksspielern vor dem Lockdown in der Studie dar. Innerhalb von ungefähr vier Monaten (März bis Juni 2020) hat die Anzahl an Glücksspielern also einen Zuwachs von mehr als einem Drittel zu verzeichnen. Um grundsätzlich einschätzen zu

⁶ Vgl. Schütze C. et al. (2023): Lockdown und der Wechsel ins Online-Glücksspiel. Das Glücksspielverhalten von Kasino- und Automatenspielern sowie Sportwetterern in der Phase des ersten COVID-19-Lockdowns in Deutschland. Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht. 18. S. 22-

29 bzw. Kalke J. et al. (2022): Parameters for change in offline gambling behavior after the first COVID-19 lockdown in Germany. *Frontiers in Psychology*. 13. 857234.

können, ob die Abbruchrate während COVID-19-Restriktionen signifikant unterschiedlich war, fehlt zudem ein Referenzwert zu Abbrechern aus einer Zeit ohne pandemiebedingte Lockdowns. Dies betonen auch die Autoren in ihrem ausführlichen Bericht, allerdings nicht im Artikel und auch nicht im Glücksspielatlas.

Darüber hinaus ist die Datenqualität grundsätzlich fragwürdig. Aus Kostengründen wurde in der Studie auf ein Online-Access-Panel (Payback) zurückgegriffen. Dass es sich dabei um eine Gelegenheitsstichprobe (Convenience-Sample) handelt, merken die Autoren im ausführlichen Bericht selbst an. Ein solches Nonprobability-Sample unterfällt grundsätzlicher surveywissenschaftlicher Kritik (vgl. hierzu die Ausführungen im Gutachten zum Glücksspiel-Survey 2021 von Katharina Schüller), da mehrheitlich eben nicht zufällig ausgewählte, sondern freiwillig registrierte Personen an Befragungen in Online-Panels teilnehmen. Die Autoren schreiben hierzu selbst: „*Es kann nicht eingeschätzt werden, wie repräsentativ die erhobenen Daten für die Glücksspielenden in Deutschland sind*“ (Artikel aus 2023, S. 53). Im Glücksspielatlas fehlt dieser Hinweis.

Ungeachtet dieser Fragen der methodischen Tragfähigkeit der herangezogenen Erhe-

bungen verwundert die Einordnung deren Ergebnisse seitens der Autoren des Glücksspielatlas: Die zentrale Aussage wonach der Lockdown, d.h. die Nicht-Verfügbarkeit terrestrischer Glücksspielangebote, in einer Vielzahl der Fälle (39 %) zur individuellen Beendigung des eigenen Glücksspiels in dieser Zeitspanne geführt habe, ist trivial. Vielmehr verwunderlich, aber seitens des Glücksspielatlas nicht weiter thematisiert, ist der Befund, dass ebenfalls 39 % angeben, das eigene Glücksspielverhalten trotz der Lockdowns nicht verändert zu haben. Hierin könnte ein Hinweis auf die Nutzung illegaler Angebote im relevanten Marktumfang liegen. Ebenfalls trivial ist die Erkenntnis, dass vor allem Personen mit einer Glücksspielstörung ihr individuelles Spielverhalten nicht verändert hätten – wer an einer Verhaltensstörung leidet, wird logischerweise eher geneigt sein, dieser auch bei logistischen Hindernissen nachzugehen und auch während der Lockdowns Glücksspielalternativen ausfindig zu machen.



18. Werberegulungen Sportwette: Sinnwidrige Gesetzestextverdrehung

Die Atlas-Autoren behaupten, es gebe ein generelles Sportwetten-Werbeverbot im Rahmen von Live-Sportübertragungen. Die tatsächliche – legale – Werbepaxis der Sportwettenanbieter wird hierdurch fälschlicherweise unter den Generalverdacht des Rechtsverstößes gestellt.

Der „Glücksspielatlas“ behauptet:

§ 5 GlüStV 2021 normiere ein Glücksspielwerbeverbot unmittelbar vor oder während der Live-Übertragung eines Sportereignisses auf dem übertragenden Kanal. (Kap. 2.4 „Werbung“, S. 35, Abb. D)

Vorsicht, dazu sollte man wissen:

§ 5 Abs. 3 Satz 2 GlüStV 2021 lautet korrekt: *„Unmittelbar vor oder während der Live-Übertragung von Sportereignissen ist auf dem übertragenden Kanal Werbung für Sportwetten auf dieses Sportereignis nicht zulässig.“* Es handelt sich demnach nicht um ein generelles Glücksspielwerbeverbot im TV im Umfeld von Live-Sportübertragungen, sondern konkret um ein Werbeverbot für Sportwetten auf das jeweils live

übertragene Sportereignis. Andere, parallel laufende Sportereignisse oder Sportwetten im Allgemeinen dürfen beworben werden.



19. Sportwetten-Werbeverbot: Fragwürdige Studie

In starkem Widerspruch zur sonstigen Kapitel-Struktur des Atlas exponieren sich die Atlas-Autoren in einem Sonderkapitel auf Grundlage einer fragwürdigen Studie eindeutig zugunsten der Einführung eines generellen Sportwetten-Werbeverbots.

Der „Glücksspielatlas“ behauptet:

Eine Mehrheit der bundesdeutschen Bevölkerung (57 %) wünsche sich ein generelles Werbeverbot für Lotterien bzw. Glücksspiele. Mehr als zwei Drittel (>70 %) würden sich insbesondere bei Sportwetten für weitere Werbebeschränkungen (im Internet und TV) aussprechen. Zwei Drittel würden ein Sponsoring-Stopp für Sportwetten beim Fußball fordern. (Kap. 8.5 „Werbeverbot für Sportwetten?“, S. 124, Abb. A)

Vorsicht, dazu sollte man wissen:

Die Ausführungen zu den Einstellungen der Bevölkerung in Deutschland zu Fragen der Regulierung von Glücksspiel- und Sportwettenwerbung basieren auf dem methodisch nicht tragfähigen und nicht repräsentativen [„Stimmungsbild Sucht- und Drogenpolitik: Alkohol, Tabak, Glücksspiel“ des Beauftragten der Bundesregierung für Sucht- und Drogenfragen aus dem Dezember 2022](#).

Dieses war ergänzender Gegenstand der [kritischen Begutachtung des Glücksspiel-Surveys 2021 durch die Statistikerin Katharina Schüller](#) (S. 108-110) (vgl. Anmerkungen zum Thema [„Glücksspiel-Survey 2021: Atlas-Autoren verschweigen wissenschaftliche Kontroverse“](#)). Demnach ist aufgrund der mangelhaften Transparenz der Erhebung (viele zentrale Fragen zur Stichprobengewinnung, zur Erhebungsmethode und zur Gewichtung der erhobenen Daten bleiben unbeantwortet)

und offensichtlicher Verzerrungen in der Stichprobe (Überrepräsentierung von Sozialpädagogen (24 % der Befragten) und Fachkräften aus dem Suchthilfesystem) von einer Nutzung der Befragungsergebnisse für Inferenzen auf die Bevölkerung abzusehen.

Allgemein verwundert, warum der Detailfrage eines Werbeverbots für Sportwetten, in einem Überblickswerk wie dem Glücksspielatlas ein eigenes Kapitel gewidmet wird, nicht jedoch mehreren größeren Themenbereichen von grundsätzlicher Bedeutung (Online-Glücksspiel, illegales Glücksspiel).



20. Gefährliche Glücksspielformen: Methodisch unzulässige Kausalaussagen

Die Atlas-Autoren treffen auf Grundlage des wissenschaftlich umstrittenen Glücksspiel-Surveys 2021 unzulässige Kausalaussagen in Bezug auf vermeintlich unterschiedlich ausgeprägtes Gefährdungspotenzial verschiedener Spielformen, erwähnen die Kontroverse um den Survey jedoch nicht. Die Betrachtung der einzelnen Spielformen ist hochselektiv.

Der „Glücksspielatlas“ behauptet:

Bestimmte Glücksspiele seien in stärkerem Maße mit einer Glücksspielstörung assoziiert (Casinospiele, Automaten, Sportwetten; s. Kap. 5.4). (Kap. 4.2 „Teilnahme an Glücksspielen 2021 – 1 – Teilnahmefrequenz, risikoreiche Glücksspiele, Altersgruppen“, S. 56 f., Abb. E, F)

Weiter gehe das parallele Glücksspiel mehrerer Spielformen besonders einher mit riskanten Online-Glücksspielen, Geldspielautomaten, Casinoglücksspielen und Sportwetten. So würden sich von allen Sportwettenden lediglich 8 % ausschließlich an diesen Produkten beteiligen – 92 % würden weitere Glücksspiele anderer Spielformen kaufen. Hingegen würden sich 58 % der Teilnehmenden an Lotto-Lotterien allein auf die Teilnahme an diesen konzentrieren. Immer nehme eine Mehrheit der Teilnehmenden weiterer Spielformen auch an den Lotto-Lotterien teil. (Kap. 4.3 „Teilnahme an Glücksspielen 2021 – 2 – Migrationshintergrund, Einsätze, Zugangswege, multiple Teilnahme“, S. 59, Abb. D)

Vorsicht, dazu sollte man wissen:

Die Ausführungen des Glücksspielatlas bezüglich der erhöhten Gefährlichkeit einzelner (Online-)Glücksspielformen beziehen sich auf die Ergebnisse des „Glücksspiel-Surveys 2021“, der Gegenstand einer laufenden wissenschaftlichen Kontroverse bezüglich dessen methodischer Qualität und daraus abgeleitet der Tragfähigkeit seiner Ergebnisse ist (vgl. Anmerkungen zum Thema „Glücksspiel-Survey 2021: Atlas-Autoren verschweigen wissenschaftliche Kontroverse“).

Das Design des Glücksspiel-Surveys 2021 als Querschnittsbefragung erlaubt keine Kausalschlüsse, etwa bezüglich der Frage, ob einzelne Glücksspielformen ein höheres Potenzial haben, im Zusammenhang mit Glücksspielstörungen zu stehen. Obwohl zur Beantwortung dieser Frage sowie zur Erreichung der mit dem Glücksspiel-Survey 2021 angestrebten Ziele eine Längsschnittbefragung erforderlich wäre, wurde ledig-

lich eine Querschnittsbefragung durchgeführt. Gleichwohl leiten die Autoren des Glücksspiel-Surveys 2021 unzulässigerweise zahlreiche kausale und vom Glücksspielatlas rezipierte Aussagen aus ihrer Erhebung ab, beispielsweise mit der Behauptung, *„dass es auch unter den Teilnehmer*innen von Glücksspielen mit geringem Gefährdungspotential einen nennenswerten Anteil von Problemspielenden gibt – auch wenn überwiegend andere Glücksspielformen diese glücksspielbezogenen Probleme verursacht haben dürften“*. Für diese und ähnliche Aussagen kann allerdings bei einer Querschnittsbefragung grundsätzlich keine Evidenz gefunden werden. Ein Hinweis auf diese Limitation findet sich korrekterweise in früheren Erhebungen der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA). Im Glücksspiel-Survey 2021 hingegen wird die mangelnde Aussagekraft hinsichtlich Ursache-Wirkungs-Beziehungen nicht thematisiert.

Unabhängig von der fraglichen Tragfähigkeit der Ergebnisse des Glücksspiel-Surveys 2021 verwundert, dass der Glücksspielatlas ausschließlich Casinospiele, Automaten und Sportwetten als besonders riskante Glücksspiele hervorhebt, obwohl doch der umstrittene Glücksspiel-Survey 2021 gleichermaßen bei den Verbrauchern der Lotterie-Produkte KENO (18 %) und

Rubbellose (10,1 %) ein erhöhtes Aufkommen von Glücksspielstörungen feststellt.



21. Gefährdungspotenzial: Falsche Sicherheit

Die Atlas-Autoren verschweigen divergierende Forschungsergebnisse hinsichtlich der Möglichkeit der exakten Bemessung der Gefährdung durch einzelne Glücksspiele.

Der „Glücksspielatlas“ behauptet:

Auf der Ebene der Glücksspiele erlaube die Detailanalyse von Veranstaltungsmerkmalen eine genaue Bestimmung des Stimulations- und damit Gefährdungspotenzials einzelner Glücksspielangebote. (Kap. 5.1 „Suchttrias – Ordnungsschema der Risikofaktoren“, S. 64)

Vorsicht, dazu sollte man wissen:

Obwohl bestimmte Risikofaktoren für die Entwicklung von problematischem Glücksspielverhalten bekannt sind, ist eine pauschale und „genaue Bestimmung“ von Gefährdungspotenzialen ohne Berücksichtigung von kontextspezifischen Faktoren nicht möglich. Tatsächlich wurde im Jahr 2010 für den deutschsprachigen Raum ein Messinstrument zur Bewertung von Gefährdungspotenzialen von Glücksspielprodukten veröffentlicht.⁷ Die vorgeschlagenen Kriterien waren identisch mit denen des Tools „AsTERiG“, welches im selben Jahr mit Blick auf internationale Anwendungsfälle veröffentlicht wurde.⁸ Allerdings wurde das deutschsprachige Messinstrument, soweit dies einzusehen ist, seit der Entwicklung 2010 nicht mehr aktualisiert. Diese Veralterung in Verbindung mit der großen Zahl grundsätzlicher zwischenzeitlicher Veränderungen der Glücksspielregu-

lierung und der Glücksspiellandschaft in Deutschland schließt eine fortwährende Nutzbarkeit des Instruments als Grundlage für die Risikoabschätzung von aktuellen Glücksspielangeboten kategorisch aus.

International existiert zwar eine Vielzahl von methodischen Ansätzen und Messinstrumenten zur Bestimmung des Risikopotenzials von Glücksspielprodukten (seitens der Glücksspielwirtschaft, der Wissenschaft sowie von staatlichen Institutionen), jedoch besteht bislang keinerlei Einheitlichkeit und kein Konsens in Bezug auf die bestmögliche Herangehensweise.⁹



⁷ Vgl. Meyer, G., Fiebig, M., Häfeli, J. & Mörsen, C. (2011). Development of an assessment tool to evaluate the risk of different gambling types, *International Gambling Studies*, 11 (2), 221-236; Meyer, G., Häfeli, J., Mörsen, C. & Fiebig, M. (2010). Die Einschätzung des Gefährdungspotentials von Glücksspielen, *SUCHT*, 56 (6), 405-414.

⁸ Vgl. Peren, F. W. (2011). Assessment Tool to measure and evaluate the risk potential of gambling products: AsTERiG, *Gaming Law Review and Economics*, 15, 671-679.

⁹ Vgl. u.a. www.gamgard.com; www.veikkaus.fi/fi/yritys#!/turvallisempaa-pelaamista/riskipelaamisen-tunnistaminen; www.kindredgroup.com/sustainability/our-journey-towards-zero/early-detection/ps-eds/; Schellinck, T., & Schrans, T. (2011). Intelligent design: How to model gambler risk assessment by using loyalty tracking data, *Journal of Gambling Issues*, 26, 51–68; Kainulainen, T. (2018). A new measure of risk-taking in gambling, *International Gambling Studies*, 19, 167-182.

22. Motive zur Spielersperre: Verbraucher sind klüger, als der Glücksspielatlas glaubt

Die Atlas-Autoren verkennen die vielfältigen und individuellen Motive, die zur Entscheidung zur Selbstsperre führen können. Hierdurch wird die Effektivität der Spielersperrdatei OASIS in Frage gestellt.

Der „Glücksspielatlas“ behauptet:

In der Regel werde eine Selbstsperre erst beim Vorliegen manifester Suchtsymptome verfügt. Hauptgründe für diesen Schritt seien in erster Linie finanzielle Probleme, das Erleben eines Kontrollverlustes über das Glücksspielverhalten und Konflikte mit Bezugspersonen. (Kap. 6.3 „Spielersperre“, S. 90)

Vorsicht, dazu sollte man wissen:

Gemäß Quellenverzeichnis des Glücksspielatlas wurden keine aktuellen Erhebungen aus der Zeit nach Einführung der Spielersperrdatenbank OASIS in Deutschland herangezogen, die diese Behauptung stützen würden. Sie existieren bislang auch nicht. Vor diesem Hintergrund verwundern entsprechende Thesen im Glücksspielatlas über konkrete bzw. vorrangige Motive einer Selbstsperre bzw. über ihren Zeitpunkt im klinischen Krankheitsverlauf einer Glücksspielstörung. Stattdessen liegen Indizien vor, die für vielfältige Motivlagen für die Nutzung der Spielersperrdatenbank sprechen: So ist eine gehäufte Nutzung sowohl der 24-Stunden-Sofort-Selbstsperre zu Beginn von Bundesliga- und Fußball-Europapokal-Spieltagen als auch von Selbstsperren mit der Mindestlaufzeit von drei Monaten in bestimmten Zeiträumen (etwa zu Beginn der Weihnachtszeit) feststellbar. (Temporäre) Ausgabenbegrenzung und bewusste

Maßnahmen zur Impulskontrolle sollten als gewichtige Sperrmotive ebenfalls mit ins Kalkül gezogen werden. Derlei adaptive Verhaltensstrategien können von individueller Risikokompetenz und Schläue zeugen; sie hingegen zu Anzeichen einer Glücksspielstörung umzuinterpretieren, ist sinnentstellend. Wer Gewicht verlieren will, verbannt mitunter zur Impulskontrolle selbstbestimmt und temporär jegliche Schokolade aus der eigenen Wohnung. Niemand käme auf die Idee, diese Verhaltensstrategie negativ zu beurteilen. Warum sollte für Glücksspiele und die Option der Selbstsperre nicht dasselbe gelten?



23. 24h-Sofort-Selbstsperre: Unvollständige Informationen zu Anwendungsfällen

Die Atlas-Autoren stellen die rechtliche und tatsächliche Funktionalität der 24h-Sofort-Selbstsperre in der Spielersperrdatenbank OASIS falsch dar. Es werden Ausnahmen für einzelne Spielformen suggeriert, die nicht existieren.

Der „Glücksspielatlas“ behauptet:

Die 24-Stunden-Sofort-Selbstsperre finde lediglich bei den Spielformen Online-Casinospiele, Online-Wetten, virtuelle Automaten und Online-Poker-Anwendung. (Kap. 2.5 „Gesetzlicher Spielerschutz – 2“, S. 37, Abb. C)

Vorsicht, dazu sollte man wissen:

Wer über die genannten Online-Glücksspielformen in der Spielersperrdatenbank OASIS eine 24-Stunden-Sofort-Selbstsperre bewirkt, sperrt sich in dieser Zeit gemäß § 6i Abs. 3 i.V.m. § 8 Abs. 2 GlüStV 2021 nicht nur für alle lizenzierten Online-Glücksspielangebote, sondern zugleich auch für das gewerbliche Geldspiel in Spielhallen und Gastronomieeinrichtungen, den

Zugang zu Spielbanken sowie die Wettabgabe in Wettvermittlungsstellen.



24. Komorbiditäten: Alle Fragen offen

Die Atlas-Autoren simplifizieren die komplexe Fragestellung von Komorbiditäten unverhältnismäßig und suggerieren so nicht belegte Kausalzusammenhänge.

Der „Glücksspielatlas“ behauptet:

Empirische Daten aus Deutschland würden belegen, dass praktisch alle (96 %) pathologisch Glücksspielenden im Laufe ihres Lebens auch an einer anderen psychischen Störung leiden (am häufigsten substanzbezogene Störungen (90 %), insbesondere Nikotinabhängigkeit (78 %), affektive Störungen bzw. depressive Erkrankungen (63 %), Angststörungen (37 %) sowie Persönlichkeitsstörungen nach DSM (35 %)). Insgesamt hätten sie ein um das Vierfache erhöhtes Risiko, in ihrem Leben eine komorbide Störung (Doppel-/Dualdiagnose) zu entwickeln. (Kap. 5.7 „Komorbiditäten – Glücksspielsucht und weitere psychische Störungen“, S. 76 f., Abb. A)

Vorsicht, dazu sollte man wissen:

Eher oberflächlich und unter Verweis auf widersprüchliche Forschungsergebnisse aus Schweden und den USA wird im Glücksspielatlas die Frage von Ursache und Wirkung bei mit Glücksspielstörungen einhergehenden Komorbiditäten abgehandelt und damit offengelassen. Der Leser gewinnt keinen klaren Eindruck darüber, ob die Glücksspielstörung einer komorbiden Belastung ursächlich vorausgeht, oder ob sie Ausdrucksform und Folge einer anderen Primärstörung, etwa einer depressiven Er-

krankung, ist. Es liegt auf der Hand, dass sich Störungs- und Krankheitsverläufe, abhängig von den jeweiligen Prädispositionen und Begleitumständen, individuell sehr unterschiedlich entwickeln können.



25. Umsatzanteil gestört Spielender: Unbelegte Zahlen

Die Atlas-Autoren setzen unbelegte Zahlen bezüglich eines immens hohen Anteils des Spiels von Problemspielern am Gesamtumsatz von Glücksspielanbietern in die Welt.

Der „Glücksspielatlas“ behauptet:

Personen mit einem problematischen Glücksspielverhalten würden bei Glücksspielanbietern einen besonders hohen Umsatzanteil von bis zu 76 % generieren. Dies gelte insbesondere für Glücksspielformen mit einem hohen Suchtpotenzial wie etwa Spielautomaten oder Tischspiele in Spielbanken. (Kap. 5.10 „Public Health – Grundsätzliche Überlegungen und Evidenz“, S. 83, Abb. B)

Vorsicht, dazu sollte man wissen:

Seit mehreren Jahren wird seitens verschiedener wissenschaftlicher Akteure die These in Umlauf gebracht, wonach Glücksspielanbieter die Mehrheit ihrer Umsätze aus dem problematischen Glücksspielverhalten eines Teils ihrer Kundschaft generieren würden. Dabei werden immer wieder verschiedene vermeintliche Umsatzanteile genannt. Gemein haben alle diese stetig wiederholten unplausiblen Behauptungen, dass jeglicher wissenschaftlicher Beleg fehlt. Ausführlich dargelegt hat diese Fehlpraxis 2016 Prof. Henning Haase in seinem Beitrag in der Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht (ZfWG 2016, 404) mit dem Titel [„Das fragwürdige Geschäft mit der Statistik. Am Beispiel der Glücksspiel\(Sucht\)Branche“](#). Dass Personen mit einer Glücksspielstörung höhere Summen in Glücksspielangebote investieren als unproblematisch Spielende, liegt in der Natur der Sache; jedoch sind alle Daten, die Berechnungen konkreter Anteile des Problemspiels am Gesamtumsatz zugrunde liegen, fragwürdig und unzuverlässig. Schon 2016 wurde wissenschaftlich stark kritisiert, dass die Urheber entsprechender Umsatzanteilswerte Untersu-

chungsergebnisse zum Automatenspiel in Australien zur Grundlage genommen hatten, um hieraus Rückschlüsse auf den Glücksspielmarkt in Deutschland zu ziehen – obwohl beide Marktumfelder relevant unterschiedlich und daher kaum vergleichbar sind. Im Glücksspielatlas erfolgt die analoge illegitime Vorgehensweise gemäß dem Quellen- und Literaturverzeichnis mit Studienergebnissen aus Massachusetts (USA), ohne dass eine genaue argumentative Herleitung der Schlussfolgerungen erfolgen würde. Solange nicht wissenschaftlich akzeptable Methoden eingesetzt werden, um die Basis weiterführender Berechnungen über Anteile von Spielergruppen an Umsätzen zuverlässig zu gestalten, sind alle bislang berichteten Zahlen praktisch irrelevant.



26. Prävention: Verhaltenspräventive Gegenpositionen kommen unzureichend zu Wort

In Verkennung der vielfältigen Forschungslage und gewichtiger wissenschaftlicher Gegenpositionen propagieren die Atlas-Autoren ausschließlich ihre einseitige Präferenz für verhältnispräventive Maßnahmen des Spielerschutzes.

Der „Glücksspielatlas“ behauptet:

Maßnahmen der Verhaltensprävention würden grundsätzlich etwas schwächere Wirksamkeitsnachweise zeigen als die der Verhältnisprävention. Ungeachtet dessen gelte der Grundsatz, dass suchtpreventive Effekte am ehesten von der Umsetzung einer Kombination aus verhältnis- und verhaltenspräventiven Maßnahmen zu erwarten seien. (Kap. 6.1 „Präventionsmaßnahmen im Überblick – Verhältnis- und Verhaltensprävention“, S. 86)

Vorsicht, dazu sollte man wissen:

Die Darstellung vermeintlich herrschender präventionswissenschaftlicher Theorien gibt nicht den Stand der Wissenschaft wieder bzw. berücksichtigt gegenteilige Ansätze nicht adäquat. Eine im deutschen Glücksspielwissenschaftlichen Diskurs besonders prominente Stimme kommt gar nicht zu Wort: Prof. Gerhard Bühringer vertritt in seiner [wissenschaftlichen Studie zur Vorbereitung der Evaluierung der Sechsten Verordnung zur Änderung der Spielverordnung von Prof. Gerhard Bühringer im Jahr 2023 im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Klimaschutz \(BMWK\)](#) den international vorherrschenden Ansatz des Vulnerabilitäts-Risiko-Modells (S. XII-XIII, 10 f., 120-135). Demnach ist nicht das Glücksspiel per se schädlich und mache nicht das Glücksspiel den Verbraucher „süchtig“, sondern eine Glücksspielstörung entwickelt sich dann, wenn eine bereits vulnerable, weil individuell anfällige oder aktuell/chronisch belastete Person, auf bestimmte Glücksspiel- und Umgebungsmerkmale trifft. Dass die Zahl der Personen mit einer Glücksspielstörung trotz eines erheblich gewachsenen Glücksspielangebots gemäß den Erhebungen der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung seit Jahren stabil bleibt, verdeutliche demnach, dass die Entwicklung problematischen Spielverhaltens aus persönlichen Eigenschaften und

Umständen der Betroffenen herrührt und die große Mehrheit resilient und zum risikoarmen Spiel fähig ist. Die nicht auf vulnerable Gruppen zielgerichteten Restriktionen bei Struktur und Verfügbarkeit des Automatenspiels (Verhältnisprävention) seien daher kontraproduktiv: Sie helfen den Menschen mit Glücksspielstörung nicht – ihre Vulnerabilität besteht fort – und machen zugleich den legalen Markt für die Mehrheit der unproblematisch Spielenden unattraktiv.

Daher schlägt Prof. Bühringer einen verhaltenspräventiven Dreiklang vor, um Spielerschutz und Kanalisierung in Einklang zu bringen: *erstens* Verbot der Teilnahme von Jugendlichen an Glücksspielen und schulische Stärkung ihrer Risikokompetenz, *zweitens* Unterstützung der risikobewussten Teilnahme an Glücksspielen bei der resilienten Mehrheit der erwachsenen Spielgäste und *drittens* Stärkung der Maßnahmen und Forschung zur Früherkennung problematischen Spielverhaltens, um vulnerable Gruppen so früh wie möglich zu schützen.

Diese und andere wissenschaftliche Ansätze, die verhaltens- gegenüber verhältnispräventiven Maßnahmen bevorzugen, werden im Glücksspielatlas nur unzureichend abgebildet.

Allgemein verwundert, warum die Studie Prof. Bühringers zur Vorbereitung der SpielV-Evaluierung, welche zum Zeitpunkt der Veröffentlichung des Glücksspielatlas die aktuellste wissenschaftliche Erhebung zum Glücksspielwesen in Deutschland darstellte und die weitere regulatorische Debatte im Bereich des gewerblichen Automatenspiels stark mitprägen dürfte, im gesamten Glücksspielatlas nur ein einziges Mal und dort sinnverfälschend lückenhaft Er-

wähnung findet (vgl. Anmerkungen zum Thema „Angeblich 41 % gestörte Automatenspieler: definitiv falsch!“).



27. Spieldauer beim virtuellen Automatenspiel: Fehlerhafte Darstellung

Die Atlas-Autoren behaupten fälschlicherweise, dass beim virtuellen Automatenspiel eine gesetzliche Mindestspieldauer von fünf Sekunden gelten würde – tatsächlich handelt es sich aber um eine gesetzliche Durchschnittspieldauer.

Der „Glücksspielatlas“ behauptet:

Bei virtuellen Automatenspielen gelte eine gesetzliche Mindestspieldauer von fünf Sekunden. (Kap. 2.5 „Gesetzlicher Spielerschutz – 2“, S. 37, Abb. C)

Vorsicht, dazu sollte man wissen:

Die Darstellung ist inhaltlich falsch: Gemäß § 22a Abs. 6 Satz 1 muss beim virtuellen Automatenspiel ein Spiel durchschnittlich (nicht mindestens) fünf Sekunden dauern.



28. Kombination verschiedener Online-Glücksspiele: Atlas verkennt Rechtslage

Die Atlas-Autoren verkennen die gesetzliche Möglichkeit, verschiedene Online-Glücksspielformen über dieselbe Internetdomain anzubieten, und suggerieren fälschlicherweise gesetzliche Kombinationsverbote.

Der „Glücksspielatlas“ behauptet:

Es bestehe ein Verbot der Angebotskombination von Online-Casinospielen mit den Spielformen Online-Wetten, virtuellen Automaten spielen und Online-Poker. (Kap. 2.5 „Gesetzlicher Spielerschutz – 2“, S. 36, Abb. A)

Vorsicht, dazu sollte man wissen:

Die Darstellung ist inhaltlich falsch: Verschiedene Online-Glücksspielformen (Sportwetten, virtuelle Automaten spielen, Online-Poker und Online-Casinospiele gemäß §§ 21, 22a-c GlüStV) dürfen gemäß GlüStV 201 auf Grundlage erteilter Erlaubnisse über dieselbe Internetdomain angeboten werden. In diesem Fall gelten die Son-

derregelungen des § 4 Abs. 5 Satz 1 Nr. 5 GlüStV 2021.



29. Angebotsreduktion: Unbegründet überschätzt

Die Atlas-Autoren stellen entgegen dem aktuellen Forschungsstand Maßnahmen zur Verfügbarkeitsreduktion von Glücksspielen als uneingeschränkt hocheffektiv dar. Grenzen und negative Effekte (etwa die Entstehung von Schwarzmärkten) werden nicht thematisiert.

Der „Glücksspielatlas“ behauptet:

Wie die Erkenntnisse aus anderen Suchtbereichen (insbesondere Alkohol und Tabak) zeigen würden, seien Restriktionen im Hinblick auf die Abgabe und den Vertrieb zu den wichtigsten Handlungsstrategien einer evidenzgeleiteten Suchtpolitik zu zählen. (S. 88)

Vorsicht, dazu sollte man wissen:

Die Studienlage ist weniger eindeutig, als dies im Glücksspielatlas behauptet wird. Allgemein sind Studien zur Verfügbarkeitsreduktion von Suchtmitteln sehr kontextabhängig; es ist oft nur schwer bis gar nicht möglich, die Richtung bzw. Direktionalität von Ursache und Wirkung zu bestimmen, nicht zuletzt aufgrund methodischer Unterschiede und/oder Unzulänglichkeiten der Studien. Im Glücksspielbereich kommt erschwerend hinzu, dass die Rechtsgrundlagen in verschiedenen Regulierungsregimen und teilweise sogar für verschiedene Spielformen innerhalb des gleichen Rechtsraums mitunter sehr weit auseinanderklaffen und Vergleiche zwischen verschiedenen lokalen Populationen (bzw. zwischen Regulierungsregimen) dadurch nur schwer möglich sind.¹⁰

Folgende Beispiele sollen knapp die teils stark divergierenden Forschungsergebnisse zur Frage der Effektivität von Verfügbarkeitsreduktionen verdeutlichen:

- Frage des Zusammenhangs von Glücksspielproblemen und physischer Nähe von Glücksspielangeboten: Studien aus der Schweiz und Kanada zeigten, dass Neueröffnungen von Casinos keine Auswirkungen auf die Prävalenzraten von pathologischem Glücksspielverhalten hatten.¹¹ Andere Studien aus den USA und Kanada wiederum zeigten eine beständige Verbindung zwischen Glücksspielangebot und problematischem Glücksspiel.¹²
- Frage der präventiven Effektivität der mengenmäßigen Begrenzung des Angebots von Spielgeräten und

¹⁰ Vgl. St. Pierre, R. A., Walker, D., Derevensky, J. L. & Gupta, R. (2014). How availability and accessibility of gambling venues influence problem gambling: a review of the literature, *Gaming Law Review and Economics*, 18 (2), 150-172).

¹¹ Vgl. Bondolfi, G., Jermann, F., Ferreiro, F., Zullino, D., Osiek, C.H. (2008). Prevalence of pathological gambling in Switzerland after the opening of casinos and the introduction of new preventive legislation. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 117 (3), 236-239; Govoni, R., Frisch, G.R., Rupcich, N., & Getty, H. (1998). First year impacts of casino gambling in a community. *Journal of Gambling Studies*, 14(4), 347-358.

¹² Vgl. Williams, R. J., West, B. L., & Simpson, R. I. (2008). Prevention of problem gambling: A comprehensive review of the evidence. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre, Guelph, Ontario, CANADA. Dec 1, 2007 [Revised December 1, 2008]; National Gambling Impact Study Commission. (1999). Final report. Washington, DC: Author; Shaffer, H.J., LaBrie, R.A., & LaPlante, D. (2004). Laying the foundation for quantifying regional exposure to social phenomena: Considering the case of legalized gambling as a public health toxin. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18 (1), 40-48.

der Einschränkung von Öffnungszeiten: Eine amerikanische Studie zeigte, dass die individuellen Glücksspielausgaben trotz mengenmäßiger Beschränkungen des Angebots an Geldspielgeräten gleichblieben, und zugleich, dass die Begrenzung der Öffnungszeiten von Spielstätten nur einen marginalen Rückgang der Glücksspielausgaben bewirkten (minus 3,3 %).¹³

- Frage des Effekts der Beschränkung von terrestrischen Glücksspielangeboten während der COVID-19-Pandemie: Eine Studie aus Australien zeigte nur einen geringen Rückgang der Glücksspielteilnahme nach zwei bzw. fünf Monaten nach Inkrafttreten COVID-19-bedingter Beschrän-

kungen für terrestrische Glücksspielangebote, jedoch gleichbleibend viele glücksspielbezogene Probleme. Bei jenem Personenkreis, der zu Beginn der Studie ein mittleres bis hohes Risiko für glücksspielbezogene Probleme aufwies, konnten keine Unterschiede vor und nach den Beschränkungen beobachtet werden – weder in Bezug auf die Glücksspielteilnahme noch auf glücksspielbezogene Probleme.¹⁴



¹³ Vgl. McMahon N, Thomson K, Kaner E, Bamba C. (2019). Effects of prevention and harm reduction interventions on gambling behaviours and gambling related harm: an umbrella review. *Addictive Behaviours*, 90, 380–88.

¹⁴ Vgl. Black, N., Swanton, T.B., Burgess, M. & Gainsbury, S. M. (2022). Impact of gambling supply reduction during COVID-19 shutdowns on gambling problems and gambling behaviour in Australia: A national longitudinal study, *Journal of Gambling Studies*, 38, 353-365.

30. Einzahlungslimit: Jüngste Forschungsergebnisse verschwiegen

Die Atlas-Autoren kritisieren selbstreferenziell das gesetzliche Einzahlungslimit bei Online-Glücksspielen in Höhe von monatlich 1.000 Euro und stellen abweichende Forschung als nicht unabhängig dar. Hierdurch wird die Effektivität der gesetzlichen Limitregelungen des GlüStV 2021 unbegründet in Frage gestellt.

Der „Glücksspielatlas“ behauptet:

Das gesetzliche Einzahlungslimit pro Person für alle legalen Glücksspielangebote im Internet in Höhe von 1.000 EUR (§ 6c GlüStV 2021) werde von der unabhängigen Forschung als deutlich zu hoch eingestuft. Anhand von Schwellenwerten für eine risikoarme Glücksspielbeteiligung in Deutschland lasse sich ein empirischer Grenzwert von knapp 100 EUR pro Monat herleiten (s. Kap. 4.2, Abb. C). (Kap. 6.6 „Pre-Commitment – Limitierungen des Glücksspielverhaltens“, S. 96)

Vorsicht, dazu sollte man wissen:

Die Forschungslage ist weniger eindeutig, als es im Glücksspielatlas behauptet wird. Die Professoren Michael Auer (Freie Universität Berlin) und Marc Griffiths (Notttingham Trent University), ihrerseits ebenfalls „unabhängige“ Forscher, kommen in einer aktuellen Studie zu Deutschland¹⁵ zu differenzierteren Ergebnissen: Sie befragten 1.000 Nutzer virtueller Automaten Spiele in Deutschland nach ihrer Einstellung zu Einzahlungslimits sowie zu ihrem Glücksspielverhalten. Die getroffenen Aussagen wurden anschließend mit tatsächlichen bei den Anbietern vorliegenden Spielerdaten zum konkreten Spielverhalten (Einzahlungen, Abhebungen etc. bis zu 30 Tage vor der Befragung) verglichen. Während von den Befragten 605 Personen selbst berichteten, ihr monatliches Limit auszureizen, waren dies gemäß den ausgewerteten Spielerdaten tatsächlich lediglich 76. Von den 605 Personen, die angaben, ihr monatliches Limit zu erreichen, erklärten wiederum 42 %, danach noch weiter an Glücksspielen teilgenommen zu haben. Es liegen demnach empirische Hinweise einerseits dafür vor, dass nur ein sehr geringer Anteil der Spieler monat-

liche Spiellimits überhaupt erreicht; eine vom Glücksspielatlas vorgeschlagene Herabsetzung des monatlichen Einzahlungslimits etwa auf 100 EUR hätte demnach kaum ein höheres Spielerschutzniveau zur Folge. Zugleich legen die Ergebnisse von Auer/Griffith andererseits nahe, dass Spieler geneigt sind, vorhandene Einzahlungslimits zu umgehen; weiter abgesenkte Limits könnten demnach auch kontraproduktive Effekte haben. Weder dieser aktuellen Forschungslage noch den skizzierten aufgeworfenen Fragen geht der Glücksspielatlas nach.

Die Autoren des Glücksspielatlas gehen zudem in keiner Weise darauf ein, dass verschiedene Bevölkerungsgruppen über verschiedene Einkommens- bzw. Vermögenshöhen verfügen, was schon grundsätzlich dagegensprechen könnte, einheitliche finanzielle Spiellimits für die Gesamtbevölkerung zu definieren.

Nicht zuletzt bezieht sich der Verweis der Autoren des Glücksspielatlas auf Abb. C/S. 96 des Atlas abermals auf Ergebnisse aus dem „Glücksspiel-Survey 2021“. Hinsichtlich der laufenden wissenschaftlichen Kont-

¹⁵ Vgl. Auer, M. & Griffiths, M. D. (2023). Attitude towards deposit limits and relationship with their account-based data among a sample of German

online slots players, Journal of Gambling Studies, 39, 1319-1336.

reverse um die methodische Qualität des Glücksspiel-Surveys 2021 und daraus abgeleitet die Tragfähigkeit seiner Ergebnisse sei auf die Anmerkungen zum Thema „Glücksspiel-Survey 2021: Atlas-Autoren verschweigen wissenschaftliche Kontroverse“.

