

Stellungnahme der Landesfachstelle Glücksspielsucht M-V zum Entwurf eines Glücksspielneuregulierungsstaatsvertrags

Grundsätzlich ist zu begrüßen, den Glücksspielmarkt in Deutschland einheitlich zu regulieren. Leider wurden Erfahrungen mit der Zulassung von Online-Glücksspielen aus dem Ausland nicht berücksichtigt.

In Großbritannien hat man Zahlungen per Kreditkarte verboten, da diese nachweislich von Spielsüchtigen stammten. In Norwegen gibt es eine Spielerkarte, die für die Teilnahme an Glücksspielen online wie offline vorgelegt werden muss und auf der Verlustlimits und Sperrverfügungen gespeichert sind. Bei dem vorliegenden GlüNeuRStV kann jeder Spieler, wenn sein Online-Limit aufgebraucht ist, einfach in der Spielbank, Spielhalle oder Wettannahmestelle weiterspielen.

Generell ist festzustellen, dass beim dem vorliegenden Entwurf der Fokus eher auf der Liberalisierung des Glücksspielmarktes liegt und nicht mehr auf das unter §1 (1) formulierte Ziel *“... das Entstehen von Glücksspielsucht und Wettsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen.“* ausgerichtet ist.

Auf einige Paragraphen möchten wir besonders eingehen.

§ 5 Werbung

In dem Paragraphen ist formuliert: *„Soweit möglich, sind Minderjährige als Empfänger von Werbung auszunehmen. ...Täglich zwischen 6:00 und 21:00 Uhr darf keine Werbung im Rundfunk und Internet für virtuelle Automaten Spiele, Online-Poker und Online-Casinospiele erfolgen; Absatz 4 bleibt unberührt.“*

Wenn Minderjährige nicht angesprochen werden sollen, dann ist die Begrenzung bis 21:00 Uhr nicht ausreichend. Viele Minderjährige bewegen sich auch nach 21:00 Uhr noch im Internet. Hier sollte die Zeitbegrenzung auf 23:00 Uhr hoch gesetzt werden.

Grundsätzlich stellt sich die Frage, warum Werbung überhaupt zulässig ist. Verschiedene Untersuchungen haben gezeigt, dass Jugendliche sehr aufgeschlossen gegenüber Werbung sind. Nicht umsonst hat die Bundesregierung sich gerade entschlossen ein vollständiges Tabakwerbeverbot umzusetzen.

Durch die Zulassung von Werbung für Glücksspiele entsteht der Eindruck, dass es sich bei Glücksspielen um ein „normales Wirtschaftsgut“ handelt.

§ 6c Selbstlimitierung; Limitdatei für Glücksspiele im Internet

Das Einzahlungslimit soll 1000 Euro betragen. Das ist sehr viel Geld, wenn man bedenkt, dass sich gerade junge Spieler*innen oft noch in der Ausbildung befinden. Es gibt aber auch viele Jobs, in denen 1000,00 Euro als Nettolohn auf dem Gehaltszettel steht. Glücksspielsucht ist

einer der teuersten Süchte und Glücksspielern droht mehr als anderen Süchtigen eine Überschuldung. Aus unserer Sicht ist das Limit viel zu hoch gesetzt.

§ 8 Spielersperrsystem; Abgleich mit dem Sperrsystem

Wir begrüßen die Einführung eines zentral spielformübergreifenden Sperrsystems.

§ 8a Eintragung der Sperre von Spielern; Dauer der Sperre

Bevor jemand eine Selbstsperre beantragt, müssen schon gravierende Dinge passiert sein. In der Regel hat der /die Spieler*in für sich erkannt, dass eine Suchtproblematik vorhanden ist. Kann dieser nach 3 Monaten wieder spielen, ist davon auszugehen, dass eine Auseinandersetzung mit der eigenen Suchtproblematik noch nicht ausreichend war und die alten Spielmuster wieder eintreten.

Ähnlich wie bei Alkohol oder anderen stoffgebundenen Süchten kann man bei der Glücksspielsucht von einem Suchtgedächtnis ausgehen. Sie bleiben immer Glücksspielsüchtige und bestimmte Reize, wie das Klimplern von Münzen oder Werbeschilder, üben eine Art Sog zum Glücksspiel aus. Kommen dann noch Stress oder eine schwankende Motivation, spielfrei zu bleiben hinzu, kann dies zu Rückfällen führen. Die gleiche Problematik besteht nach einem Jahr Sperre, auch wenn man dann davon ausgehen kann, dass in diesem Zeitraum zumindest eine Therapie stattgefunden haben kann, was in 3 Monaten nicht möglich ist.

Wenn es schon eine Entsperrung geben soll, dann plädieren wir dafür, dass diese frühestens nach 1 Jahr greifen kann. Eine Entsperrung nach 3 Monaten ist definitiv zu früh.

§ 21 Sportwetten

Sportwetten sollten, über die bereits bestehenden Regelungen hinaus, nicht in oder in unmittelbarer Nähe von Sportanlagen angeboten werden. Außerdem fehlen gesetzliche Regelungen zu Mindestabständen von Sportwettbüros sowie zu Kinder- und Jugendeinrichtungen. Diese sollten bundesweit einheitlich festgelegt werden.

§ 22a Virtuelle Automatenspiele

Wenn das Virtuelle Automatenspiel zugelassen werden soll, dann sollten nicht die Fehler wiederholt werden, die im Rahmen der Neufassung der SpielVo gemacht wurden. Der § 22a GlüStV Entwurf orientiert sich sehr an §13 SpieVO. Leider mussten wir feststellen, dass diese Regelung umgangen wird, siehe TR5.

Darum fordern wir, dass unter § 22 a folgende Formulierungen aufgenommen werden:

(3) Als virtuelles Automatenspiel sind nur sequentiell ablaufende Spiele erlaubt.

(5) „... Einsätze und Gewinne dürfen nur in Euro und Cent erfolgen. Die Umrechnung von Geldbeträgen in andere Währungen, Punkte oder sonstige Einheiten vor, während oder nach dem Spiel oder als Ergebnis des Spiels sind unzulässig. „

Uns erscheint es sinnvoll, die Höhe der Gewinnerwartungen zu beschränken.
z.B. Die in Aussicht gestellte Gewinnerwartung darf 80 Euro nicht überschreiten.

§ 29 Übergangsregelungen

(4) „Die Länder Bayern, Nordrhein-Westfalen, Rheinland-Pfalz und Sachsen-Anhalt können in ihren Ausführungsbestimmungen vorsehen, dass für am 1. Januar 2020 bestehende Spielhallen, die in einem baulichen Verbund mit weiteren Spielhallen stehen, für bis zu drei Spielhallen je Gebäude oder Gebäudekomplex auf gemeinsamen Antrag der Betreiber abweichend von § 25 Absatz 2 eine Erlaubnis erteilt werden kann, wenn mindestens alle Spielhallen von einer akkreditierten Prüforganisation zertifiziert worden sind und die Zertifizierung in regelmäßigen Abständen, mindestens alle zwei Jahre, wiederholt wird, die Betreiber über einen aufgrund einer Unterrichtung mit Prüfung erworbenen Sachkundenachweis verfügen und dass Personal der Spielhallen besonders geschult wird.“

Diese Ausnahmereglung sollte noch einmal überdacht werden, weil dann mit einer Klageflut der Spielhallenbetreiber in den anderen Bundesländern zu rechnen ist.

Schon jetzt signalisieren uns Spielhallenbetreiber in M-V, dass sie mit Klagen die Schließungen hinauszögern, um dann mit der Umsetzung des neuen Staatsvertrages gegebenenfalls wiederum zu klagen. Das Argument der Spielhallenbetreiber ist, dass durch die quasi uneingeschränkte Verfügbarkeit des Zugangs von 24 Stunden an 7 Tagen pro Woche, ein Problem der Kohärenz der Spiele untereinander entsteht.

Aus ihrer Sicht sind die Spielhallengesetze mit ihren Regulierungen, insbesondere der Abstandsgebote, dann nicht mehr aufrechtzuerhalten, da ein dauernder Zugang zu den Angeboten bestünde.

Gerade im letzten Punkt werden die dramatischen und weitreichenden Auswirkungen deutlich. Die Bemühungen der vergangenen Jahre, das Abstandsgebot der Spielhallen zueinander umzusetzen, wären damit hinfällig. Zumal das Bundesverfassungsgericht mehrfach sehr deutlich die rechtliche Zulässigkeit der restriktiven Regulierung von Spielhallen bestätigt hat. Wenn es nun auch noch in einzelnen Bundesländern die unter § 29 (4) genannten Ausnahmereglungen gäbe, wäre das ein weiterer Argumentationspunkt für Spielhallenbetreiber in anderen Bundesländern.

Abschließende Bemerkungen

Die Legalisierung von Online-Glücksspielen wird dazu führen, dass die Zahl der Spielsüchtigen zunimmt.

Es gibt viele Anbieter und Webseiten sowie eine große Anzahl an Spielen und Einsatzmöglichkeiten. Online-Glücksspiele werden häufig alleine gespielt und niemand bemerkt es oder kann einen stoppen. Es fehlt die soziale Kontrolle. Der/die Spieler*in ist anonym und muss das Haus gar nicht verlassen. Es kann rund um die Uhr gespielt werden, v.a. auch mit dem Smartphone und Tablets. Gerade junge Menschen sind gefährdet. Die junge Generation lebt online und kann damit auch schneller der Versuchung erliegen, ein Glücksspielangebot auszuprobieren.

Eine Studie des Institutes für Sozialmedizin und Prävention der Universitätsmedizin Greifswald befragte Berufsschüler u.a. auch nach der Teilnahme an Glücksspielen. 64,2 % der 14-17-jährigen sowie 79,4 % der über 18-jährigen hatten schon an einem Glücksspiel teilgenommen. Das Durchschnittsalter, als zum ersten Mal ein Glücksspiel gespielt wurde, lag bei 16,3 Jahren. Das heißt, dass Jugendliche, die vielleicht nie in ihrem Leben in einer Spielhalle gelandet wären, ihre Glücksspielerfahrungen im Internet machen.

Eine Literaturanalyse von Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler der Universität Bremen und des ISD Hamburg belegt das Suchtpotenzial von Online-Glücksspiel. Sie haben 63 Studien zu Online-Glücksspielen gesichtet. Die meisten dieser Studien – 48 von 63 – weisen dabei ein erhöhtes Gefährdungspotenzial und besondere Suchtgefahren von Online-Glücksspielen nach. So sind beim Online-Glücksspiel – im Vergleich zum Offline-Glücksspiel – unter anderem größere Anteile von Problemspielerinnen und -spieler vorhanden.

Genauso ist davon auszugehen, dass mit steigender Anzahl von Anbietern am Markt, die Werbung aggressiver wird, da diese in extensiver Weise massenmedial die Aufmerksamkeit suchen und unterschiedlichste Marketingaktivitäten, auch unter Nutzung moderner Informations- und Kommunikationstechnologien wie dem Internet oder in sozialen Netzwerken, nutzen.

Durch ein vermehrtes Angebot von Sportwetten im Internet sowie im terrestrischen Bereich sowie durch die Zulassung von Online-Glücksspielen erhöht sich, auch in Verbindung mit gezielten Wertbestrategien, die Attraktivität dieser Glücksspielformen.

Angesichts eines sich ausweitenden Glücksspielangebots und der Erschließung neuer Zielgruppen werden die Aufgaben, den gesetzlichen Auftrag „Suchtprävention“ umzusetzen, größer. Zusätzlich bedarf es der Entwicklung und Evaluation spezieller suchtpreventiver Konzepte im Bereich des Glücksspiels „Sportwetten“ im Besonderen in den Lebensumwelten Sport und Freizeit sowie im Bereich Online-Glücksspiel.

Ebenso gilt es die Kompetenzen der Mitarbeiter*innen von Suchtberatungsstellen auf- und auszubauen, die vor allem der Spielergruppe „Sportwetter“ und „Onlineglücksspieler“ Rechnung tragen.

Darum ist unsere Forderung, dass mit dem Inkrafttreten des 4. Glücksspielstaatsvertrages, ein noch zu bestimmender Anteil der Steuereinnahmen für das im Glücksspielstaatsvertrag unter §1 (1) formulierte Ziel...“ das Entstehen von Glücksspielsucht und Wettsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen.“ verwendet werden.

Birgit Grämke
Landesfachstelle Glücksspielsucht M-V