

LITERATURREFERAT

Glücksspielpolitik

Einleitung

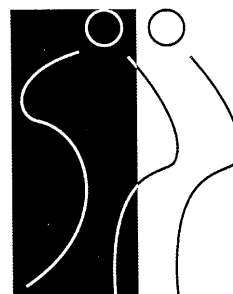
Glücksspiele beschäftigen Gesellschaften seit jeher. Ebenso lange bewegen sich die Regeln für den Umgang mit ihnen in einem Spannungsfeld: Zum einen sollen Spieler vor negativen sozialen und gesundheitlichen Konsequenzen sowie betrügerischen Angeboten geschützt werden. Zum anderen soll eine zwanglose Teilnahme im Rahmen der individuellen Freizeitgestaltung möglich sein. Zudem verschafft der Glücksspielmarkt dem Staat über fiskalische Abschöpfung finanzielle Mittel.

„Glücksspiele“ sind definiert durch zwei zentrale Elemente: 1. Durch den Einsatz von Geld auf den Ausgang eines Spiels kann Geld gewonnen werden. 2. Der Ausgang des Spiels ist vom Zufall abhängig, d.h. der nicht mit Sicherheit bestimmbarer Wahrscheinlichkeit eines bestimmten Spielausgangs. Während diese Spiele für die meisten Menschen eine angenehme Unterhaltung darstellen, führen sie für einige Personen zu einer ernsthaften Erkrankung mit negativen sozialen Konsequenzen (problematisches und pathologisches Spielen nach ICD-10 und DSM IV). In Deutschland ist das Glücksspiel weit verbreitet: Aktuelle Studien gehen davon aus, dass sich in den vergangenen zwölf Monaten 50-60% der erwachsenen Bevölkerung mindestens einmal an einem Glücksspiel beteiligt haben. Zudem zeigen die Studien auf, dass in Deutschland zwischen 200.000-600.000 Menschen von einem problematischen oder pathologischen Spielverhalten betroffen sind. Vor allem die Gruppe der Glücks-/Geldspielautomatenspieler („Kleines“ Spiel in Spielbanken/Spielhallen) zeigt einen hohen Anteil an Betroffenen. Sportwetter und Kasinospieler („Großes“ Spiel in Spielbanken) zeigen einen mittleren Anteil an Betroffenen, ein geringer Anteil findet sich unter denjenigen, die Lotto spielen oder Rubbellose ziehen.

Rechtliche Grundlagen

Seit dem 1.1.2008 gilt in Deutschland der Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV). Dieser definiert Glücksspiel folgendermaßen: „Ein Glücksspiel liegt vor, wenn im Rahmen eines Spiels für den Erwerb einer Gewinnchance ein Entgelt verlangt wird und die Entscheidung über den Gewinn ganz oder überwiegend vom Zufall abhängt. Die Entscheidung über den Gewinn hängt in jedem Fall vom Zufall ab, wenn dafür der ungewisse Eintritt oder Ausgang zukünftiger Ereignisse maßgeblich ist“ (GlüStV, §3 Abs. 1). Die rechtliche Praxis in Deutschland ist allerdings nicht so klar, wie diese Definition glauben macht: Geldspielautomaten (in Gaststätten und Spielhallen) zählen rechtlich nicht als Glücksspiel.

Grundlegend gilt ein in Bundeskompetenz verankertes Verbot öffentlichen Glücksspiels (Paragrafen 284-287 Strafgesetzbuch). Glücksspiel unterliegt damit dem Bereich des Ordnungsrechts. Mit dieser Einordnung sollen die mit dem Glücksspielen einhergehenden Gefahren staatlicherseits abgewendet werden. Mit diesen Regelungen wird die Rechtmäßigkeit existierender Glücksspielangebote überprüft. Beispielsweise kann somit die Tätigkeit privater Wettanbieter in Teestuben untersagt werden. Das Strafgesetzbuch regelt aber auch, dass Glücksspiele ausnahmsweise erlaubt werden können. Das Bundesverfassungsgericht legt dazu in dem Beschluss vom 19. Juli 2000 (BvR 539/96) dar: „Denn der Betrieb einer Spielbank ist eine an sich unerwünschte Tätigkeit, die der Staat gleichwohl erlaubt, um das illegale Glücksspiel einzudämmen, dem nicht zu unterdrückenden Spieltrieb des Menschen staatlich überwachte Betätigungsmöglichkeiten zu verschaffen und dadurch die natürliche Spielleidenschaft vor strafbarer Ausbeutung zu schützen.“ Die Umsetzung wird über die in Länderkompetenz liegenden Spielbankgesetze und den Glücksspielstaatsvertrag geregelt. Spielbanken und staatliche Lotterien



Bayerische Akademie für Suchtfragen

in Forschung und Praxis BAS e.V.

Landwehrstr. 60-62
80336 München
Tel.: 089-530 730-0
Fax: 089-530 730-19
E-Mail: bas@bas-muenchen.de
Web: www.bas-muenchen.de

Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern



Kooperationspartner:

Bayerische Akademie für Suchtfragen in Forschung und Praxis e.V. (BAS)
bas-muenchen.de

IFT Institut für Therapiefor-
schung
www.ift.de

Landesarbeitsgemeinschaft
der freien Wohlfahrtspflege
in Bayern (LAGFW)
www.lagfw.de

Geschäftsstelle:

Edelsbergstr. 10
80686 München
info@lsgbayern.de
www.lsgbayern.de

BAS e.V. (VR 15964)

Bankverbindung:
Bank für Sozialwirtschaft AG
Konto-Nr. 8890100
BLZ 700 205 00

1. Vorsitzender:
PD Dr. med. Norbert Wodarz
2. Vorsitzender:
Prof. Dr. Dr. Dr. Felix Tretter
Schatzmeister:
Bertram Wehner, Dipl.-Sozialpäd. (FH)

Vorstandsmitglieder:
Christiane Fahrnbacher-Lutz,
Apothekerin
Dr. rer.soc. Christoph Kröger,
Dipl.-Psychologe
Ehrevorsitzender: Prof. Dr. med. Jobst Böning

stellen also zur Kanalisation des vorhandenen Spielbedürfnisses Roulette, Slot-Machines, Lotto 6 aus 49, Keno, ODDSET und ähnliches bereit. Der GlüStV monopolisiert die Lotterien und Sportwetten zugunsten der Länder, die die Kasinos auf Grundlage der Spielbankgesetze konzessionieren. Ziele des GlüStV sind „das Entstehen von Spiel- und Wetsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen, das Glücksspielangebot zu begrenzen und den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken, insbesondere ein Ausweichen auf nicht erlaubte Glücksspiele zu verhindern, den Jugend- und Spielerschutz zu gewährleisten, sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt werden, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt und die mit Glücksspielen verbundenen Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden“ (GlüStV, §1).

In der Praxis existieren parallel zu dieser in sich schlüssigen Legitimationsargumentation für Geldspielautomaten abweichende rechtliche Bestimmungen: Geldspielautomaten (in Gaststätten und Spielhallen) werden über die Gewerbeordnung (§§33 c-g, i GewO) und die Spielverordnung (SpielV; beides in Bundeskompetenz) geregelt. Geldspielautomaten werden offiziell als „Spiele mit Gewinnmöglichkeiten“ bezeichnet und können somit legal in Gaststätten und Spielhallen aufgestellt werden. Sie fallen nicht unter die rechtlichen Bestimmungen zum Glücksspiel. Diese Einordnung folgt historischen Gegebenheiten, denn Automaten fanden Anfang des 20. Jahrhunderts als mechanische „Geschicklichkeitsspiele“ Einzug in die Öffentlichkeit. Seit 1953 ist Geschicklichkeit offiziell kein Element dieser Spiele mehr: in der ersten SpielV wurden statistisch zu erzielende Auszahlungsquoten festgelegt. Heutzutage liegt der zentrale Unterschied zwischen Glücksspielautomaten (in Spielbanken) und Geldspielautomaten (in Gaststätten und Spielhallen) darin, dass es für Geldspielautomaten rechtliche Vorgaben bezüglich Länge der einzelnen Spiele sowie zu möglichen Einsatz- und Verlusthöhen gibt. Mit beiden Varianten des Automatenspiels können allerdings in kurzer Zeit hohe Verluste erspielt werden. Bei den gewerblichen Geldspielautomaten ist die weite Verbreitung zu beachten: 2007 waren etwa 220.000 Stück aufgestellt.

Im Jahr 2006 wurden im Rahmen der Förderalismusreform Kompetenzen neu verteilt und das Recht der Spielhalle ausdrücklich aus der konkurrierenden Gesetzgebung herausgenommen (GG Art. 74 I Nr. 1). Länder können nun von den bundeseinheitlich geltenden Normen abweichen und eigene, neue Regelungen erlassen. Dabei ist die Grenze des wirtschaftlichen Betriebs einer Spielhalle zu beachten. Trotz der Möglichkeit zur landesinternen Regelung forderten die Ministerpräsidenten Ende 2006 den Bund auf, das Recht der Spielhallen nach den gleichen Maßstäben zu regulieren, wie sie es beim staatlichen Glücksspiel unternommen haben. Der Bund lehnte dies unter Hinweis auf inhaltliche Argumente ab: die SpielV sei durch den Spielerschutz dominiert, so sicherten etwa Gewinn- und Verlustgrenzen oder das Jackpotverbot beim Geldautomatenspiel einen höheren Spielerschutz als das Automatenspiel in Spielbanken.

Ein weiterer Bereich, der derzeit rechtlich diskutiert wird, betrifft die Pferdewetten, die nach dem Rennwett- und Lotteriegengesetz (RennwLottG) veranstaltet werden und rechtlich ebenfalls nicht zu den Glücksspielen zählen, sowie die privat vermittelten Sportwetten, deren Anbieter sich auf DDR-Lizenzen aus dem Jahr 1990 berufen. Zurzeit kristallisiert sich die Auffassung heraus, dass diese Lizenzen nur auf dem Gebiet der ehemaligen DDR gültig sind und somit Spielern aus dem Gebiet des ehemaligen Westdeutschlands kein Angebot zur Spielteilnahme unterbreitet werden darf. Zusätzlich zu der derzeit laufenden juristischen Klärung wird politisch diskutiert, ob den Inhabern die Lizenzen gegen eine Entschädigungszahlung entzogen werden können.

Wirtschaftliche Bedeutung des Glücksspielmarktes

Für einen Teilbereich des Marktes konnten keine validen Angaben gefunden werden, weshalb dieser Bereich – Glücksspiel im Internet – hier nicht aufgeführt wird. Es ist davon auszugehen, dass hier beträchtliche Umsätze von deutschen Kunden ins Ausland fließen.

Insgesamt summieren sich die Umsätze aller Glücksspielanbieter seit etwa 1998 auf jährlich etwa 30 Mrd. Euro. Die öffentlichen Haushalte profitieren von Einnahmen in Höhe von insgesamt mehr als 4 Mrd. Euro im Jahr.

Deutscher Lotto- und Toto-Block (DLTB)

Im Jahr 2005 erwirtschaftete der DLTB einen Gesamtumsatz von etwa 7,9 Mrd. Euro. Davon erhielten die öffentlichen Haushalte etwa 40% (mehr als 3 Mrd. Euro). Die Produkte wurden dabei in ca. 24.500 lizenzierten Annahmestellen vertrieben. Dazu kommen gewerbliche Spielvermittler, die die staatlichen Angebote an Kunden vertreiben.

Spielbanken

Im Jahr 2005 gab es in Deutschland 85 Spielbanken, die etwa 774 Mio. Euro an die öffentliche Hand abführten. Dabei wurden bereits 75% der Erträge durch die Glücksspielautomaten erbracht.

Geldspielautomaten

Im Jahr 2007 waren in Deutschland etwa 220.000 Geldspielautomaten in Gaststätten und Spielhallen aufgestellt. Die Betreiber erwirtschafteten damit mehr als 3,1 Mrd. Euro. An Abgaben und Steuern (einschließlich Sozialabgaben) haben die Hersteller und Betreiber der Automaten nach eigenen Angaben mehr als eine Mrd. Euro gezahlt. Die Vergnügungssteuer wird von den Kommunen erhoben.

Private Sportwettenanbieter und -vermittler

Für das Jahr 2005 schätzen Marktstudien die Umsätze aller privat angebotenen Sportwetten auf ca. 1,3 Mrd. Euro, wobei 800 Mio. auf die mit ehemaligen DDR-Lizenzen arbeitenden Anbieter entfallen dürften und 500 Mio. Euro auf private Wettbüros. Das ifo-Institut beziffert die Umsätze des privaten deutschen Wettmarkts auf 3 Mrd. Euro, wobei 1,4 Mrd. Euro auf Online-Anbieter entfallen.

Die Spielverordnung und der Glücksspielstaatsvertrag

Die Spielverordnung

Die Spielverordnung ist eine Rechtsverordnung und konkretisiert die Vorgaben der Gewerbeordnung zur Aufstellung von „Spielgeräten mit Gewinnmöglichkeit“ (§§33 c, d und e GewO). Sie wird erlassen vom Bundeswirtschaftsminister (BMW) mit Zustimmung des Bundesrates „zur Eindämmung der Betätigung des Spieltriebs, zum Schutz der Allgemeinheit und der Spieler sowie zum Interesse des Jugendschutzes“ (§33 f GewO). Sie enthält sehr konkrete Vorgaben zum Aufstellungsort der Geldspielautomaten, ihrer zulässigen Anzahl, ihrer technischen Beschaffenheit, ihrer Zulassungsvoraussetzungen, zum Ablauf der Spiele, zur prüfenden Behörde (Physikalisch-Technische Bundesanstalt, PTB) sowie zu den Betriebs- und Aufsichtspflichten der Spielhalleninhaber. Die Vorarbeiten für die neue SpielV fanden in Zusammenarbeit von PTB und Vertretern der Automatenindustrie statt. Das Bundesministerium für Wirtschaft und Arbeit (BMWA) schlug 2005 ausdrücklich eine Liberalisierung der bis dahin gültigen Regelungen vor. In der derzeitigen Regelung wurde der maximal zulässige Verlust pro Stunde von 60 Euro auf 80 Euro bei maximal 500 Euro Gewinn erhöht. Die Mindestlaufzeit pro Spiel wurde von 12 sec auf 5 sec reduziert. Eine Verlängerung der Spiele mit über den Maximal Einsatz von 20 Cent je Spiel hinausgehenden Beträgen bis auf 75 sec ist möglich. Nach einer Stunde Betrieb muss das Gerät eine 5-minütige Zwangspause einlegen. In Spielhallen dürfen maximal 12 (statt bisher 10) und in Gaststätten 3 (statt bisher 2) dieser Geräte aufgestellt werden. In der Begründung für diese Änderungen wird auch auf den Spielerschutz verwiesen: Die kürzere Spielabfolge – verbunden mit dem vorgeschriebenen Trennwänden – mache es nicht mehr

möglich, an mehreren Geräten gleichzeitig zu spielen. Zudem müssen die Betreiber Informationsmaterialien zu den möglichen Risiken auslegen. Für Minderjährige ist das Spielen nach wie vor verboten.

Der Glücksspielstaatsvertrag

Durch das „Sportwettenurteil“ des Bundesverfassungsgerichtes (BVerfG) vom 28.3.2006 sind die Bundesländer vor die Entscheidung gestellt worden, den Glücksspielmarkt für private Anbieter zu öffnen oder eine strikt auf der Suchtbekämpfung aufbauende Legitimation für das Staatsmonopol zu schaffen. Am 13.12.2006 stimmten 15 der 16 Bundesländer (Enthaltung Schleswig-Holstein) dem Entwurf des neuen Glücksspielstaatsvertrages (GlüStV) zu. Dieser Staatsvertrag regelt mit zwei bedeutenden Ausnahmen – Geldspielautomaten und Pferdewetten – das Glücksspiel in Deutschland und schließt private Anbieter – abgesehen von der eingeschränkten Möglichkeit der Vermittlung – vom deutschen Glücksspielmarkt grundsätzlich aus.

Entsprechend den Anforderungen des BVerfG steht die Suchtbekämpfung im GlüStV im Vordergrund (§1). Zu diesem Zweck wird die Werbung beschränkt bzw. im Rundfunk, Internet und per Telefon generell verboten (§5). Es müssen Sozialkonzepte gegen „die sozial-schädlichen Auswirkungen des Glücksspiels“ entwickelt (§6) und über Gewinn- und Verlustwahrscheinlichkeiten sowie über Suchtrisiken und Therapiemöglichkeiten aufgeklärt werden (§7). Gefährdete Spieler können sich sperren lassen (Selbstsperre) oder auf Hinweis von Dritten gesperrt werden (Fremdsperre). Diese Spielsperren gelten durch eine übergreifende Speicherung bei bestimmten, im Staatsvertrag geregelten Glücksspielen (§8. 20-23). Der GlüStV umfasst auch die Sicherstellung der wissenschaftlichen Forschung (§11). Im Jahr 2007 versuchten diverse private und staatliche Glücksspielanbieter, Einfluss auf die Gestaltung des GlüStV zu nehmen. Auch indirekte Profiteure meldeten sich zu Wort. So sorgte sich beispielsweise der Breitensport um bei einem Wegfall der Monopolstellung zu befürchtende Einnahmeausfälle, während der Deutsche Fußball-Verband und die Deutsche Fußball Liga gegen den GlüStV vorgingen, da einzelnen betroffenen Bundesligavereinen die Trikot- und Bandenwerbung für private Wettanbieter untersagt wurde.

Das Abstimmungsverhalten zum GlüStV war durch die Länder und innerhalb von Parteien sehr gespalten. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Ablehnung oder Befürwortung weniger von parteipolitischen Grundüberzeugungen, sondern weit mehr von länderspezifischen Interessenlagen bedingt zu sein scheint. Der GlüStV wird als „eines der umstrittensten Gesetzgebungsverfahren der letzten Jahre“ beschrieben. Inwieweit dieses bis zum Ende der Laufzeit des Staatsvertrages im Jahr 2011 als abgeschlossen gelten kann oder ob schon bald Neuregelungen wegen entsprechender Gerichtsurteile des BVerfG und/oder des Europäischen Gerichtshofs nötig werden, ist derzeit offen.

Forschungspolitik

In der Vergangenheit gab es weder umfassende Forschungsprogramme der öffentlichen Hand noch hat die deutsche Suchtforschung von sich aus das Thema Glücksspielsucht zum Gegenstand systematischer und breit angelegter Untersuchungen gemacht. Vor diesem Hintergrund ist der aktuelle Kenntnisstand in Deutschland als absolut unzureichend anzusehen. Die derzeit vorhandenen Untersuchungen zeigen jedoch, dass die Spielautomaten ein deutlich höheres Gefährdungspotenzial aufweisen als Lotterien und von daher die ungleiche politische und rechtliche Behandlung dieser Bereiche nicht den Erkenntnissen der Suchtforschung entspricht. Durch den GlüStV sind die Bundesländer verpflichtet die wissenschaftliche Forschung zur Vermeidung und Abwehr von Suchtgefahren durch Glücksspiele sicherzustellen. In den Ausführungsgesetzen der Länder wird mehrheitlich auch die Möglichkeit länderübergreifender Forschungsprojekte genannt. Die Koordination solcher Projekte soll über die Arbeitsgemeinschaft der Obersten Landesgesundheitsbehörden (AOLG) und ihrer Unterarbeitsgruppe „Suchthilfe“ erfolgen. In diesem Zusammenhang ist auch der unabhängige,

länderübergreifende Fachbeirat zu nennen, der den Bundesländern Vorschläge für wissenschaftliche Untersuchungen zur Glücksspielsucht unterbreiten kann.

Stand der Forschung

In den bislang durchgeführten Repräsentativerhebungen ist der Anteil pathologischer und problematischer Spieler bei den Spielautomaten am höchsten (9-13%) und beim Zahlenlotto am geringsten (3 bzw. 0,2%). Die ermittelten Prävalenzen weichen stark voneinander ab. Auch der ermittelte Wert für die absolute Zahl an pathologischen Spielern in Deutschland reicht von 250.000 über 330.000 bis zu 600.000 Personen. In einer Studie wurde das Glücksspielverhalten von Jugendlichen ermittelt: etwa 3% der Jugendlichen im Alter von 13-19 Jahren erfüllen die Kriterien eines problematischen Glücksspielverhaltens. Nach einer Studie der BZgA erfüllen 0,3% der befragten 16- und 17-jährigen Jugendlichen die Kriterien für problematisches und pathologisches Glücksspielverhalten.

In der Vergangenheit wurden bereits mehrfach Untersuchungen an Glücksspielern durchgeführt, die Versorgungsangebote in Anspruch genommen haben. Nach diesen Erhebungen sind vor allem Männer betroffen. Weitere typische Merkmale beziehen sich auf das Ausmaß der Verschuldung sowie das häufige Vorliegen weiterer psychischer Störungen. Zudem belegen diese Studien konsistent, dass das Gefährdungspotenzial bei Geldspielautomaten am höchsten ist, gefolgt von Kasinospielen und Sportwetten. Die Suchtgefahren von Lotterien gelten demgegenüber als relativ gering.

In den Kinderschulen steckt derzeit die Grundlagenforschung mit neuropsychologischer Ausrichtung, die sich mit hirnfunktionalen und hirnstrukturellen Auffälligkeiten bei der Entstehung und Aufrechterhaltung pathologischen Glücksspielverhaltens beschäftigt.

Seit einigen Jahren gibt es in Deutschland zudem einen Forschungszeitweig, der sich aus ökonomischer Sicht mit Fragen des Glücksspiels beschäftigt.

Genereller Forschungsbedarf

Besonderer Forschungsbedarf ist in folgenden Bereichen vorhanden:

- Grundlagenforschung zu den Ursachen der Glücksspielsucht unter Berücksichtigung verschiedener Wissenschaftsdisziplinen
- Aufbau eines systematischen Monitoring zur Erfassung des Glücksspielverhaltens der deutschen Bevölkerung
- Durchführung von Studien zu Glücksspielen mit hohem Gefährdungspotenzial
- Effektivitätsüberprüfung der wichtigsten ambulanten und stationären Therapieformen
- Initiierung von Studien zu den volkswirtschaftlichen Nutzen und Kosten des Glücksspiels

Forschungsbedarf Glücksspielstaatsvertrag

Im GlüStV und seinen Ausführungsgesetzen auf Länderebene werden die einzelnen Präventionselemente beschrieben und begründet. Sie reichen von Warnhinweisen über Personalschulungen, mit denen ein Früherkennen von und ein angemessener Umgang mit Problemspielern erreicht werden soll, bis hin zur Limitierung der Anzahl der Lotto-Annahmestellen. Dieses Präventionsmodell stellt eine Kombination aus universeller, selektiver und indizierter Prävention dar und entspricht damit einem modernen Präventionsansatz im Sinne des „Policy-Mix“. Diese Elemente sind empirisch für den Bereich des Glücksspiels nicht abgesichert. Die Annahmen über die Wirksamkeit stammen aus dem allgemeinen Kenntnisstand der Sucht-Präventionsforschung sowie aus Teilbereichen der Glücksspielsucht-Forschung. Eine systematische Evaluation des Gesamtkonzeptes sowie seiner einzelnen Elemente ist daher notwendig.

Schlussfolgerungen

Abschließend stellt sich die Frage nach der „Stimmigkeit“ des Vorgehens der staatlichen Akteure: Passen die vorgegebenen Begründungen, Ziele und Motive mit den Handlungen zusammen? Zur Antwort müssen zwei Aspekte betrachtet werden: Handeln die (halb-/staatlichen) Akteure selbst nach den proklamierten Zielen? Und: Agiert der Staat übergreifend nach einheitlichen Zielen?

Zum ersten Aspekt: Im Bereich des staatlichen Glücksspiels war eine generelle Expansion des Angebots zu verzeichnen. Gleichzeitig vollzog sich ein Wandel hin zu Spielen mit höherem Gefährdungspotenzial wie Oddset, Keno, Quicky und Automaten in den Spielbanken. Eine Rückbesinnung auf die geäußerten Motive des Handelns wurde durch das Bundesverfassungsgericht bewirkt.

Zum zweiten Aspekt: Nach wie vor ist kein übergreifender Wille erkennbar, den Spielhallenbetrieb – obwohl die Geldspielautomaten die Glücksspielform mit dem höchsten Gefährdungspotenzial darstellen – unter dem gleichen hohen Maßstab der Spielsuchtprävention zu regulieren. Im Gegenteil: Gewerblich betriebene Glücksspiele werden seit Jahrzehnten nicht als solche bezeichnet, sondern unter wirtschaftspolitischen Zielen befördert. In der juristischen Diskussion stellt sich die Frage nach der „Kohärenz“ der staatlichen Glücksspielpolitik.

Grundsätzlich wäre zu wünschen, dass sich der wissenschaftliche Kenntnisstand bis zum Ende der Laufzeit des GlüStV stark verbessert und sich in Deutschland eine exzellente und interdisziplinär ausgerichtete Glücksspielsucht-Forschung etabliert. Möglicherweise würde dieser Anspruch dazu beitragen, die aufgezeigten rechtlichen und politischen Widersprüche des nach wie vor segmentierten Glücksspielwesens in Deutschland zu überwinden.

Quelle: Schütze C, Hiller P, Kalke J (2008). Glücksspielpolitik. Suchttherapie 9:119-129.

Die hier vorgestellten Texte Dritter geben die Meinungen der vorgestellten Autoren und nicht unbedingt die Meinung der Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern wider.