



Die Drogenbeauftragte
der Bundesregierung

- AUSZUG -

Drogen- und Suchtbericht

Mai 2012

www.drogenbeauftragte.de



4.6 Märkte illegaler Drogen

Wie sieht der Markt für illegale Drogen genau aus? Welche Wege nehmen Gelder in Netzwerken sozial unauffälliger Konsumenten? Und welche Rolle spielen nicht-monetäre Vorgänge? Das ist bisher wenig untersucht. Seit November 2011 läuft am *Centre for Drug Research* (CDR) ein auf zwei Jahre angelegtes Forschungsprojekt, gefördert von der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG). Das Ziel ist, Erkenntnisse über generelle Besonderheiten und informelle Regeln des Kleinhandels zu gewinnen. Das Augenmerk liegt darauf,

- welches Ausmaß die unentgeltliche Weitergabe von Drogen hat,
- was Menschen dazu bringt, in den Drogenhandel einzusteigen,
- welche Verbindungen von Kleinst- und Kleindealern zu höheren Handelsebenen und anderweitiger krimineller Aktivität bestehen,
- wie bedeutend der Straßenhandel ist und
- wie die Weitergabe in das Gesamtgeschehen des Drogenumgangs in den betreffenden Umfeldern eingebunden ist.

Dazu werden Konsumenten und Handeltreibende mithilfe kombinierter standardisierter und qualitativer Interviews befragt. Die Datenanalyse erfolgt mit Blick auf die Schattenwirtschaft, andererseits werden die Lebensläufe der Befragten mit besonderem Blick auf die kriminelle Karriere betrachtet. Bis Ende Februar 2012 – kurz vor Abschluss der Erhebungsphase – wurden 211 Personen interviewt. Die Spanne reicht von gelegentlichen Cannabiskonsumern ohne Handelserfahrung bis zu Personen, die zeitweilig kiloweise mit Drogen gedealt haben. Überwiegend aber haben die Befragten mehr oder weniger ausgiebige Erfahrungen in der häufig nicht-profitorientierten Weitergabe von kleinen Drogenmengen im Bekanntenkreis, dem Graubereich zwischen „Freundschaftsdienst“ und „echtem“ Dealen, dem sogenannten *Social Supply*.

www.cdr-uni-frankfurt.de

5 Pathologisches Glücksspiel

5.1 Situation in Deutschland

Während die meisten Menschen das Glücksspiel mit Spaß, Stimulation und Zeitvertreib verbinden und Geld kontrolliert einsetzen, kommt es bei einer kleinen Gruppe als Folge exzessiven Spielens zu schwerwiegenden psychischen, sozialen oder finanziellen Problemen.

Die Datenlage zu problematischem und pathologischem Glücksspiel war in Deutschland bislang lückenhaft. Auch international gab es nur wenige breit angelegte und bevölkerungsbasierte Studien mit großen Stichproben, die Aussagen über Typgruppen problematischer und pathologischer Glücksspieler zulassen. Im Rahmen des Glücksspielstaatsvertrags von 2008 haben die Bundesländer Mittel zur Verfügung gestellt, die eine groß angelegte Studie hierzu ermöglicht haben. Ziel des Projekts „Pathologisches Glücksspiel und Epidemiologie“ (PAGE) war, Daten zu gewinnen, die

- repräsentative Aussagen zulassen,
- auf einer sensitiven und abgesicherten Diagnostik beruhen,
- die Unterschiedlichkeiten pathologischer und problematischer Glücksspieler abbilden und
- eine hinreichende Stichprobengröße für vielfältige Analysen liefern.

5.2 Studie „Pathologisches Glücksspielen und Epidemiologie“ (PAGE)

Mit der PAGE-Studie liegt eine Datenbasis vor, die hohe methodische Standards erfüllt und sowohl national als auch international viele neue Erkenntnisse darüber liefert, wie problematisches und pathologisches Glücksspiel entsteht und wie Spielsucht verläuft. In der Telefonstichprobe wurden 15.023 Personen im Alter von 14 bis 64 Jahren befragt. Weitere 702 Personen wurden über ergän-

zende Rekrutierungswege kontaktiert oder meldeten sich selbst. 594 als problematisch oder pathologisch klassifizierte Glücksspieler wurden im Rahmen des klinischen Interviews nachuntersucht.

Die Daten zeigen, dass Glücksspiele in Deutschland weit verbreitet sind. Fast jeder Zweite in der erwachsenen Bevölkerung (45 Prozent) hat in den vergangenen zwölf Monaten eines oder mehrere der öffentlich angebotenen Glücksspiele um Geld gespielt. Am häufigsten werden die staatlichen Lotterien und Sofortlotterien/Rubbellose genutzt, gefolgt von anderen Lotterien und dem Glücksspiel an Geldspielautomaten in Spielhallen oder der Gastronomie. Etwa ein Prozent der 14- bis 64-Jährigen waren im Laufe ihres Lebens von pathologischem Glücksspiel betroffen. Innerhalb der letzten zwölf Monate spielten 1,40 Prozent risikoreich, 0,30 Prozent problematisch und 0,35 Prozent pathologisch Glücksspiele.

Das Suchtpotenzial für Glücksspiele unterscheidet sich je nach Art des Spiels. Die Teilnahme an Sportwetten, dem Kleinen Spiel in der Spielbank, Poker und Geldspielautomaten in Spielhallen oder Gastronomiebetrieben ist mit einem erhöhten Risiko für pathologisches Glücksspielen verbunden. Am höchsten ist das Risiko für das pathologische Spielen an Geldspielautomaten.

Von den pathologischen Glücksspielern hatten knapp 80 Prozent in ihrem Leben nie Kontakt zu irgendeiner Form professioneller Hilfe einschließlich Selbsthilfegruppen. Dies trifft auch für ehemalige pathologische Glücksspieler zu. Diese sind im Vergleich zur Allgemeinbevölkerung deutlich häufiger auch von anderen psychischen Erkrankungen betroffen. Ohne Berücksichtigung von Suchtstörungen beträgt diese Rate 71 Prozent gegenüber 16 Prozent in der Allgemeinbevölkerung. Werden zudem alkohol-, drogen- oder tabakbezogene Störungen einbezogen, haben 95 Prozent der pathologischen Glücksspieler mindestens eine weitere psychische Störung im Vergleich zu 35 Prozent in der Allgemeinbevölkerung.

5.3 BZgA-Studie zum Glücksspiel 2011

In einer bundesweiten Repräsentativbefragung hat die BZgA 2007 erstmals 10.000 Bundesbürger im Alter von 16 bis 65 Jahren zu ihrem Glücksspielverhalten befragt. Sie ist Ausgangspunkt für eine kontinuierliche Beobachtung des Glücksspielverhaltens und der Glücksspielsucht in Deutschland. Mittlerweile wurde die Studie durch zwei weitere nahezu identische Befragungen in den Jahren 2009 und 2011 ergänzt, die Trendaussagen zulassen.

Es zeigt sich, dass Glücksspiel um Geld in der Allgemeinbevölkerung weit verbreitet ist. Der Befragung von 2011 zufolge haben 86 Prozent der 16- bis 65-Jährigen Erfahrung damit, haben also irgendwann im Leben schon einmal an einem Glücksspiel teilgenommen (Lebenszeitprävalenz): Unter den männlichen Befragten sind es 89,2 Prozent, bei weiblichen 82,7 Prozent. Entsprechend gaben die Männer auch die meisten Glücksspielformen an: 64,9 Prozent nannten das Lottospiel „6 aus 49“, 50,7 Prozent Sofortlotterien wie Rubbel- oder Aufreißlose und jeweils etwa 23 Prozent das Spielen an Geldspielautomaten in Spielhallen und in Gaststätten sowie privat organisiertes Glücksspiel.

Allerdings zeigt sich beim Glücksspiel je nach Spielform eine unterschiedliche Entwicklung. Beim Spiel an Geldspielautomaten und bei Sofortlotterien ist eine deutliche Zunahme zu verzeichnen. Geldspielautomaten werden besonders von der Altersgruppe der 18- bis 20-Jährigen genutzt: Bei männlichen Befragten dieser Altersgruppe hat sich der Anteil gegenüber 2007 mit 19,5 Prozent im Jahr 2011 mehr als verdreifacht und bei weiblichen Befragten mit 5,5 Prozent mehr als verdoppelt. Zudem wurden 2011 erstmals auch Live-Wetten erfasst: Hier waren 0,9 Prozent der Befragten in den letzten zwölf Monaten vor der Erhebung beteiligt.

Die Studie zeigt deutlich, dass das Glücksspiel bei unter 16- und 17-jährigen Jugendlichen stark zugenommen hat: Nahezu ein Viertel der Befragten spielte in den vergangenen zwölf Monaten ein gewerblich angebotenes Glücksspiel – ausgenommen Fernsehquiz und riskante Börsenspekulationen. 2009 waren dies lediglich knapp 15 Prozent. Die Zunahme ist im Wesentlichen auf eine

gestiegene Teilnahme an Sofortlotterien zurückzuführen, deren Anteil von 15,6 Prozent sich gegenüber 2009 nahezu verdoppelt hat. Dagegen ist das Glücksspiel bei den meisten anderen Spielformen gegenüber den Erhebungen 2007 und 2009 leicht rückläufig. In den letzten zwölf Monaten vor der Befragung im Jahr 2011 hat gut die Hälfte der Befragten irgendein Glücksspiel gespielt. Dies waren für die meisten Spielformen mehr männliche als weibliche Spieler (56,5 Prozent gegenüber 44,8 Prozent). In dieser Zeit haben die Glücksspielerfahrung und die Lebenszeitprävalenz gegenüber den Erhebungen in 2007 und 2009 leicht abgenommen. Die zu 2009 höchsten Rückgänge verzeichnen dabei das Fernsehquiz, die Klassenlotterien und Keno, ein ursprünglich chinesisches Zahlenlotteriespiel, das seit 2004 auch in Deutschland verbreitet ist. Aber auch bei Lotto „6 aus 49“ zeigt sich eine Abnahme (2007: 35,5 Prozent, 2009: 40,0 Prozent, 2011: 31,5 Prozent).

Die Untersuchung von 2011 schätzt bevölkerungsweit die Zahl der problematischen Glücksspieler während der letzten zwölf Monate der Studie auf 0,51 Prozent und der – wahrscheinlich – pathologischen Glücksspieler auf 0,49 Prozent. Hochgerechnet auf die 16- bis 65-jährige Bevölkerung sind dies in Deutschland rund 275.000 Menschen, die ein problematisches Glücksspielverhalten aufweisen und rund 264.000 Menschen, die – wahrscheinlich – pathologisch Glücksspiel betreiben. Im Vergleich zur ersten BZgA-Befragung aus 2007 sind diese Quoten aber trotz der leicht veränderten Angebote auf dem Glücksspielmarkt nahezu konstant geblieben.

Die absolut höchsten Anteile von Problemspielern mit einem problematischen oder pathologischen Glücksspiel finden sich bei den 21- bis 25-jährigen Männern (2,4 Prozent). Ein niedriger Bildungsabschluss, ein Migrationshintergrund und Arbeitslosigkeit erhöhen das Risiko zusätzlich. Bezogen auf einzelne Glücksspiele ergeben sich unterschiedlich hohe Problemspieleranteile: Bei Sportwetten beträgt der Anteil insgesamt 8,5 Prozent, die je nach Wettform zwischen 6,5 Prozent und 16 Prozent liegen. Beim kleinen Spiel in der Spielbank liegt dieser Anteil bei 10,5 Prozent und bei Geldspielautomaten in Gaststätten und in Spielhallen bei 8,6 Prozent. Für das Spiel von Live Wetten und an Geldspielautomaten ergibt sich damit

ein etwa fünffach erhöhtes Risiko für problematisches Glücksspielverhalten. Das Thema „Glücksspielsucht“ wird in der Bevölkerung im Verlauf der Befragungen der BZgA sehr viel stärker wahrgenommen. Über zwei Drittel der Bevölkerung bezeichneten sich selbst im Jahr 2011 als gut informiert. Immer mehr Menschen kennen Beratungsstellen oder das Angebot des Beratungstelefons zur Glücksspielsucht (19,3 Prozent beziehungsweise 8,2 Prozent). Zugleich stimmten im Jahr 2011 ähnlich viele Menschen wie 2009 den gesetzlichen Regelungen des Glücksspiels zu, wie die staatliche Kontrolle des Glücksspiels zum Spielerschutz, das Verbot von Glücksspiel für Jugendliche nach dem Jugendschutzgesetz sowie das generelle Verbot von Glücksspiel im Internet.

Beispiele aus den Bundesländern

Rheinland-Pfalz:

Befragung: Kinder und Jugendliche als Glücksspieler

§ 6 des Jugendschutzgesetzes verbietet Kindern und Jugendlichen die Teilnahme an Glücksspielen. Aus der Beratungspraxis der Regionalen Fachstellen für Glücksspielsuchtberatung und der Ambulanz für Spielsucht der Universitätsmedizin Mainz ist bekannt, dass viele erwachsene Spielsüchtige angeben, jünger als 18 Jahre alt gewesen zu sein, als sie erste Erfahrungen mit Glücksspiel machten. Deshalb beauftragte das rheinland-pfälzische Ministerium für Soziales, Arbeit, Gesundheit und Demografie die Ambulanz für Spielsucht der Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie der Universitätsmedizin Mainz damit, die Nutzung von Glücksspielen durch Kinder und Jugendliche in Rheinland-Pfalz zu untersuchen.

Befragt wurden 3.967 Kinder und Jugendliche im Alter zwischen 12 und 18 Jahren, davon 2.355 Schüler an Haupt-, Real- und Gesamtschulen und Gymnasien sowie 1.612 Schüler an berufsbildenden Schulen. Davon wurden insgesamt 2,2 Prozent als problematische und weitere 3,7 Prozent als gefährdete Glücksspielnutzer eingestuft. Auf Basis von Hochrechnungen schätzen die Mainzer Wissenschaftler die Zahl der problematischen minderjährigen Spieler in Rheinland-Pfalz auf 4.963 und die der Gefährdeten auf 9.404.

Jugendliche spielen bevorzugt in Gaststätten, Spielhallen und im Internet und umgehen damit die gesetzlichen Jugendschutzbestimmungen. Die Befragten gaben weiter an, in den letzten zwölf Monaten am häufigsten Kartenspiele (23,7 Prozent), Rubbellose (15,8 Prozent) und Geldspielautomaten (14,2 Prozent) genutzt zu haben. Internetspiele mit Geldeinsatz (5,6 Prozent) und Geldspielautomaten (1,5 Prozent) werden fast täglich genutzt, obwohl

solche Internetspiele mit wenigen Ausnahmen verboten sind. Als Motiv nannten die meisten (46,8 Prozent) – wie im Hamburger Beispiel –, sie hofften darauf, Geld zu gewinnen.

Kurzfassung der Studienergebnisse:

www.unimedizin-mainz.de/psychosomatik/patienten/behandlungsangebote/ambulanzen/ambulanz-fuer-spielsucht.html

Hamburg:

Befragung: Wie Jugendliche mit Glücks- und Computerspielen umgehen

Parallel zur stetigen Weiterentwicklung neuer Computertechnologien steigen nicht nur deren Anwendungsmöglichkeiten rasant an, sondern auch die damit verbundenen Risiken einer missbräuchlichen oder zumindest exzessiven Nutzung. Das gilt besonders für Computerspiele, aber auch für die zunehmende Verbreitung digitaler Glücksspielangebote. In einer repräsentativen Befragung unter Hamburger Jugendlichen und jungen Erwachsenen im Alter von 14 bis 18 Jahren des Büros für Suchtprävention der Hamburgischen Landesstelle für Suchtfragen (HLS), der sogenannten SCHULBUS Erhebung, gaben im Jahr 2009 rund 7 Prozent der Befragten an, dass sie wegen ihrer Computerspielaktivitäten unter anderem massive Probleme in der Schule haben und andererseits unruhig werden, wenn sie einmal nicht spielen könnten. Dies kommt mit gut 9 Prozent bei Jungen mehr als doppelt so häufig vor wie bei gleichaltrigen Mädchen (4 Prozent). In derselben Untersuchung berichten 10 Prozent der befragten 14- bis 18-jährigen Schüler, dass sie regelmäßig an Glücksspielen um Geld teilnehmen und dafür etwa ein Drittel ihres monatlich zur freien Verfügung stehenden Geldbudgets aufwenden würden.

Offenbar machen es das Internet und die hier verbreiteten Bezahlssysteme auch Minderjährigen sehr leicht, Glücksspielangebote zu nutzen, von denen sie nach dem Jugendschutzgesetz eigentlich ausgeschlossen sind. Anders als andere Spiele werden

Glücksspiele häufig nicht um ihrer selbst willen gespielt, sondern als Mittel zum Zweck: Die Aussicht, Geld zu gewinnen, ist eines der wichtigsten Motive für Jugendliche und junge Erwachsene, an Glücksspielen teilzunehmen. Zumindest gilt dies für mehr als 80 Prozent der regelmäßigen Spieler und für immerhin 55 Prozent der Befragten, die nur gelegentlich an Glücksspielen teilnehmen. Und obwohl der Zufall und keine irgendwie geartete Kompetenz des Spielers bestimmt, wie das Spiel ausgeht, benennen immerhin 18 Prozent der regelmäßigen Spieler als Motiv die vermeintliche Möglichkeit, einschlägig erworbene Fähigkeiten einsetzen zu können. SCHULBUS-Erhebung:

www.sucht-hamburg.de/projekte/schulbus

„Prävalenz problematischen Glücksspiels unter den Inhaftierten im Hamburger Justizvollzug“ – Studie nach § 10 des Hamburgischen Ausführungsgesetzes zum Glücksspielstaatsvertrag

Um die Verbreitung des problematischen Glücksspiels unter jugendlichen und erwachsenen Inhaftierten in Hamburg zu erfassen, hat die Justizbehörde der Freien und Hansestadt Hamburg eine 18-monatige wissenschaftliche Studie durchgeführt. Bislang war zum problematischen Glücksspiel in dieser speziellen Gruppe international nur wenig bekannt, sodass es sich hierbei um ein innovatives Forschungsvorhaben handelt.

Die Studie basierte auf verschiedenen Methoden und war explorativ angelegt: Zum einen wurde 10,5 Monate lang eine Langzeiterhebung in der Hamburger Untersuchungsanstalt (UHA) durchgeführt, bei der das Auftreten problematischen Glücksspiels mithilfe des sogenannten *Lie-Bet-Screens* ermittelt wurde. Dazu kam ein kurzer Selbsttest aus zwei Fragen, um problematisches beziehungsweise pathologisches Glücksspiel zu erkennen. Insgesamt 1.051 Untersuchungsgefangene haben diesen Test durchgeführt, das entspricht 93 Prozent aller Neuzugänge der UHA. Hiernach hatten 6,6 Prozent der

Untersuchungsgefangenen ein Glücksspielproblem. Zum anderen wurde eine stichtagsbezogene Vollerhebung unter den Strafgefangenen vorgenommen. Dazu wurden die Personalakten (GPA) aller zum 8. Dezember 2009 Inhaftierten analysiert. Die Analyse von 1.288 Akten – etwa 89 Prozent aller Strafgefangenen zum Stichtag – ergab, dass 7,3 Prozent der Hamburger Gefangenen ein Glücksspielproblem haben. Diese Personen haben signifikant häufiger einen Migrationshintergrund und sind länger in Haft als Gefangene ohne Glücksspielproblem. Mit 15 inhaftierten Problemspielern wurden anschließend qualitative Interviews durchgeführt. Hieraus geht hervor, dass die Betroffenen nach jeder Haftentlassung noch exzessiver gespielt haben als vorher.

Auf den Stichtag 8. Dezember 2009 bezogen wurden die Daten der Hamburger Basisdatendokumentation für die Personen analysiert, die sich zum Stichtag in Haft und in ambulanter Suchthilfe-Betreuung befanden. Bei 63 Personen fiel beides zusammen. Über die Hälfte der in Haft betreuten Glücksspieler hat einen Migrationshintergrund und 72 Prozent hatten bereits zuvor Kontakt zum Suchthilfesystem. Die Ergebnisse der Studie finden Sie in der „Schriftenreihe Gesundheitsförderung im Justizvollzug“ (Band 21) des bis-Verlags unter dem Titel „Glücksspielbezogene Probleme unter den Gefangenen im Hamburger Justizvollzug“.

www.zis-hamburg.de

3.2.4.3 Grundstoffüberwachung

Bei Grundstoffen oder Drogenausgangsstoffen handelt es sich um 23 international gelistete Chemikalien, die meist legal gehandelt werden. Sie werden aber auch benötigt, um illegale Drogen herzustellen. Hierfür werden sie missbräuchlich aus dem legalen Handelsverkehr abgezweigt. Diese Stoffe weltweit zu überwachen, ist daher unverzichtbar, um gegen den Drogenhandel vorzugehen. Hierzu gibt es internationale, europäische und nationale Vorschriften. Der Verkehr mit diesen Grundstoffen ist Teil des „Übereinkommens der Vereinten Nationen von 1988 gegen den unerlaubten Verkehr mit Suchtstoffen und psychotropen Stoffen“ (Suchtstoffübereinkommen von 1988). Das EU-Recht regelt den europäischen Binnen- und Außenhandel der EU mit Grundstoffen. Die betreffenden Chemikalien unterliegen danach jeweils unterschiedlich strengen Kontrollen, um den normalen Handelsverkehr nicht über Gebühr zu erschweren. Das deutsche Grundstoffüberwachungsgesetz vom 11. März 2008 regelt ergänzend die behördliche Kontrolle und Überwachung des Grundstoffverkehrs in Deutschland sowie Straf- und Bußgeldtatbestände.

Eine Evaluierung der EU-Vorschriften in den vergangenen Jahren hat ergeben, dass es im europäischen Grundstoffrecht Schwachstellen gibt. Die Mitgliedstaaten haben Vorschläge gemacht, die Verordnungen (EG) Nr. 273/2004 und (EG) Nr. 111/2005 zu ändern. Die EU-Kommission hat auf dieser Grundlage mögliche Änderungen vorgelegt. Hierzu laufen derzeit Folgeabschätzungen. Im Vordergrund steht dabei zu verhindern, dass besonders Essigsäureanhydrid – notwendig, um Heroin herzustellen – aus dem EU-Binnenhandel abgezweigt wird. Außerdem soll der Drittlandshandel von ephedrin- und pseudoephedrinhaltigen Zubereitungen und Arzneimitteln, die für die Herstellung von Methamphetamin missbraucht werden können, stärker kontrolliert werden. Diese Evaluierung dauert noch an. In ihrer Mitteilung an das Europäische Parlament und den Rat kündigt die Kommission „Eine entschlossenerere europäische Reaktion auf das Drogenproblem“ (KOM(2011) 689endg) an. Hierzu will sie außerdem die internationale Zusammenarbeit intensivieren. Zum Beispiel soll in den nächsten Monaten ein Abkommen mit Russland über Drogenausgangsstoffe unterzeichnet werden (Stand April 2012). Auch mit den

lateinamerikanischen Ländern und China will man intensiver kooperieren.

In dem am 27. Oktober 2011 angenommenen „Europäischen Pakt gegen synthetische Drogen“ befasst sich auch der Rat „Justiz und Inneres“ auf europäischer Ebene mit dem Thema. Er betont, wie bedeutend die Zusammenarbeit und der Informationsaustausch zwischen den Mitgliedstaaten, europäischen Behörden und Drittstaaten sind. Zudem gelte es, dem Trend entgegenzuwirken, dass Hersteller illegaler Drogen auf Vorstoffe von Drogenausgangsstoffen zurückgreifen, um die Vorschriften und Kontrollen zu umgehen.

3.2.4.4 Schnelltest: Drogennachweis im Speichel

Seit mehreren Jahren steht der deutschen Polizei ein biotechnologischer Schnelltest zur Verfügung, mit dem sich zehn verschiedene Rauschmittel nachweisen lassen. Dieser wurde nun im Rahmen einer Förderung durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) weiterentwickelt: Statt einer aufwändigen Blutuntersuchung genügt ein Speichelabstrich, um die Konzentration der Rauschmittel im Körper zu bestimmen. Nach Abschluss des Forschungsprojekts funktioniert die quantitative Bestimmung schon für Kokain, THC und einige Opiate. Bis Herbst 2012 will das geförderte baden-württembergische Unternehmen die Entwicklung fortsetzen und den kompletten Test für bis zu zehn Rauschmittel auf den Markt bringen.

3.2.5 Pathologisches Glücksspiel

3.2.5.1 Neuer Glücksspielstaatsvertrag zum Glücksspielwesen

Seit der Föderalismusreform sind für das Glücksspiel im Wesentlichen die Länder zuständig. Ein Hauptanliegen des am 1. Januar 2008 in Kraft getretenen Staatsvertrags zum Glücksspielwesen in Deutschland (GlüStV) ist, die Glücksspielsucht einzudämmen und zu vermeiden. Der erste Glücksspieländerungsstaatsvertrag soll zum 1. Juli 2012 in Kraft treten. Er soll die Glücksspielangebote zum Schutz der Spieler und der Allgemeinheit strikt regulieren. Um dies zu erreichen, braucht es differenzierte Maßnahmen für die einzelnen Glücksspielformen, die deren spezifischen Sucht-, Betrugs-, Manipulations- und Kriminalitätspotenzialen Rechnung tragen.

Der Glücksspielstaatsvertrag regelt vor allem die Sportwetten neu. Künftig brauchen auch private Sportwettanbieter eine Konzession. In diesem Sektor hatte sich in den letzten Jahren das Glücksspiel überwiegend auf das Spiel bei illegalen Online-Anbietern verlagert. Dies soll hin zu einem legalen Sportwettangebot kanalisiert werden: Die Nachfrage spielaffiner Personen soll in Richtung legaler Angebote gelenkt werden. Diese sollen vermehrt Spielformen vorhalten, die aus suchtpreventiver Sicht weniger gefahrenträchtig sind. Strenge Konzessionsregeln sollen zudem einen ausreichenden Spielerschutz sicherstellen. Zwar bleibt auch zukünftig das Glücksspiel im Internet grundsätzlich verboten, für Lotterien und Sportwetten werden allerdings Ausnahmen zugelassen. Zudem nimmt der Glücksspielstaatsvertrag erstmals auch Regeln zum gewerblichen Spiel in Spielhallen auf. Mehrfachkonzessionen, also mehrere Spielhallen an einem Standort, werden verboten. Stattdessen müssen Spielhallen um einen bestimmten Mindestabstand voneinander entfernt liegen. Außerdem setzen die Bundesländer Sperrzeiten für Spielhallen fest, die drei Stunden nicht unterschreiten dürfen. Gerätebezogene Regeln bezüglich der Geldspielgeräte in Spielhallen und Gaststätten umfasst der Vertrag nicht. Dies regelt die sogenannte Spielverordnung (SpielV), die ebenfalls überarbeitet wird (C 3.2.5.2).

3.2.5.2 Novellierung der Spielverordnung

Das Suchtpotenzial des gewerblichen Automatenspiels ist hoch. Deshalb ist es notwendig, den Spielerschutz im gewerblichen Automatenspiel demjenigen im staatlichen Automatenspiel in Spielbanken anzugleichen. Wichtig ist, dass die Maßnahmen personenbezogen sind und sich nicht auf rein technische Fragen beschränken. Gesetzliche Neuregelungen müssen Unklarheiten und sich daraus ergebende Umgehungsmöglichkeiten ausschließen.

Die Nationale Strategie der Bundesregierung zur Drogen- und Suchtpolitik setzt hier mit gezielten Maßnahmen an. Hierzu zählt zum Beispiel, mittelfristig eine manipulationsichere und personengebundene Spielerkarte einzuführen. Außerdem gilt es, die Sachkenntnis von Spielhallen- und Gaststättenbetreibern über problematisches und pathologisches Spielverhalten zu verbessern, damit problematische Spieler frühzeitig erkannt und angespro-

chen werden können. Zugleich sollen die Sanktionsmöglichkeiten bei Verstößen gegen gesetzliche Vorgaben verschärft werden. Eine weitere wichtige Maßnahme ist die Reduzierung der Anzahl der in Gaststätten zulässigen Spielautomaten, da die Jugendschutzbestimmungen dort häufig nicht ausreichend eingehalten werden.

Das Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie (BMWi) hat im Dezember 2011 den Entwurf der „6. Verordnung zur Änderung der Spielverordnung“ vorgelegt. Dieser greift Vorschläge auf, den Spieler- und Jugendschutz zu verbessern, die im Evaluierungsbericht des BMWi zur Novelle der Spielverordnung enthalten sind. Der Entwurf ist noch in der Abstimmung.