

# Newsletter Prävention & Spielerschutz

Gemeinsam. Lernen. Helfen.



Ausgabe 03/25

[Präventionsprojekt](#)   [Präventionsupdate](#)   [Präventionsnews](#)   [Expertenmeinung](#)

[Praxis](#)   [SpielKultur](#)   [Medientipp](#)   [Neustart](#)   [Termine](#)

## Präventionsprojekt

### Theater Q-rage – Präventionstheater & herzerfrischendes Spontantheater

Q-ragiert (couragierte) nimmt das Ludwigsburger Theater jede Herausforderung an und liebt es für den jeweiligen Anlass das passende Theater zu entwickeln. Seit über 20 Jahren bringen die Gründer Sandra Hehrlein & Jörg Pollinger ihre Ideen auf die Bühne. Aus einem anfänglichen Duo Q-rage wurde ein größeres Team, das Theater Q-rage. Neben den Unterhaltungsprogrammen wie z.B. Improtheater, Theater im Bus und Mord(s)dinner wurde das Präventionstheater an Schulen eine wichtige Säule im Portfolio.

#### Präventionstheater

Theater spricht uns auf der emotionalen Ebene an, berührt uns tief. Wir fiebern mit den Bühnenfiguren mit, identifizieren oder distanzieren uns auch mal vom Geschehen. Durch dieses hautnahe Erlebnis werden bei den Kindern und Jugendlichen Lernprozesse initiiert. Die Bühnenhandlung wird an zentralen Stellen unterbrochen und das Schauspielteam tritt mit dem Publikum in Kontakt. Durch die Interaktion werden die Inhalte sofort reflektiert.



Die Schüler\*innen beziehen Position, äußern ihre Meinung und der Transfer auf die eigene Lebenswelt findet statt - ohne erhobenen Zeigefinger!

Nachhaltigkeit ist hierbei ein großes Anliegen. So gibt es für viele Theaterstücke Vertiefungskurse im Angebot und Material für die weitere pädagogische Nacharbeit wird zur Verfügung gestellt.

Es gibt Präventionstheaterstücke zu den Themen Gemeinschaft, Zivilcourage, Vielfalt, Stärken, Extremismus, Gewalt, Mobbing, sexuelle Übergriffe und Medien.

Die Philosophie vom Theater Q-rage lautet: "Wir können das große Ganze erst mal nicht ändern, aber Alles hängt mit Allem zusammen. Der Weltfrieden fängt bei uns im Kleinen an".

Das Theater Q-rage möchte Kinder und Jugendliche zum Nachdenken über das eigene Verhalten anregen. Denn Jede\*r von uns kann einen Beitrag für ein friedlicheres Miteinander leisten.

### „Total vernetzt – und alles klar!“



Photo: Armin Büchler

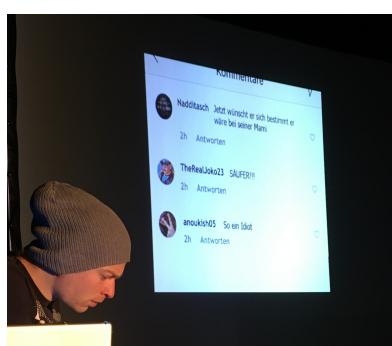
Dieses Theaterstück findet im Bereich Medienprävention seinen Einsatz. Zielgruppe sind die 5. und 6. Klassen. Es geht um folgende Inhalte: Weiterleiten von Handyvideos / Stickers (mit Gewalt-/pornografischen oder rechtsradikalen Inhalten), Filmen und Fotografieren im Unterricht, Sexting, Kostenfalle Internet, Chatregeln - hate speech, Bilder im Netz, WhatsApp, TikTok & Co.

#### Inhaltsangabe:

Lisa und Henrik sind Geschwister und verbringen viel Zeit am Handy und im Netz. Lisa ist begeistert von TikTok und lädt selber gerne Videos hoch. Henrik verbringt viel Zeit am PC mit Zocken. Wenn er gefrustet ist, vergeht die Zeit wie im Flug und er sitzt bis spät in die Nacht vor dem Bildschirm. Eines Tages stellt Henrik ein "cooles" Partybild von sich bei Instagram ein. Zunächst findet er es witzig, dass er von anderen auf das Bild angesprochen wird und viele Likes bekommt.



Foto: Armin Büchler



Doch die Stimmung kippt: blöde Hasskommentare tauchen auf, er wird zum Gespött der Schule. Lisa lernt derweil einen gewissen Tobi im Netz kennen, der ihre Fotos und Videos toll findet. Sie plant ein Treffen mit ihm...

Das Theaterstück wird an zentralen Stellen unterbrochen, um mit den Schüler\*innen



### **„Am Limit!“**

Hier geht es um Gewaltprävention in den Klassenstufen 7 – 9. Folgende Inhalte werden im Theaterprojekt angesprochen: Alltägliche Grenzverletzungen und Gewalterfahrungen, Mobbing/ Cyber-Mobbing, Empathie (Blick auf Opfer, Beobachter + Täter), Entscheidungsfreiheit/ Handlungsspielräume, Zivilcourage. Zu dem Theaterstück gibt es einen Trailer auf [YouTube](#).

gemeinsam das Geschehen zu reflektieren. Hier kommt häufig als Unterstützung die Polizei mit zum Einsatz und gibt rechtliches Hintergrundwissen zur Nutzung der Medien weiter.



### **Inhaltsangabe:**

Julia und Max gehen in die gleiche Klasse, sind beste Freunde. Als eine neue Mitschülerin in der Klasse gemobbt wird, kann Julia nicht mehr mitansehen, dass keiner was tut. Sie wird aktiv. Ihr Freund Max nimmt die Beobachterrolle ein und will sich nicht einmischen. Es kommt zur Eskalation. Max muss sich entscheiden, zu wem er steht...

Auch hier wird die Bühnenhandlung immer wieder an zentralen Stellen unterbrochen um gemeinsam mit den Jugendlichen das Geschehen zu reflektieren.

Das Theaterstück "Am Limit!" entstand in Kooperation mit dem Verein "[Ein Stern für Lena \\*](#) [Gegen Gewalt!](#)" e.V. Die Gründer Conni und Norbert Wacker haben 2015 ihre Tochter Lena durch einen Mord verloren und diesen Verein gegründet, um die eine oder andere Gewalttat durch ihre Präventionsarbeit zu verhindern.

Alle Präventionstheaterstücke mit näheren Informationen sind [hier](#) zu finden.

Möchten Sie Ihr Projekt oder Ihre Beratungsstelle auch gerne in dem Newsletter vorstellen? Schreiben Sie uns gerne eine [Email!](#)

### **Präventionsupdate MACH WAS – Prävention, Theater und mehr...**

In der Newsletter Ausgabe 03/24 hat sich das Präventionstheater „MACH WAS“ aus Baden-Württemberg vorgestellt. Stephan Büsing, Leiter Spielerschutz & Prävention der ADMIRAL Entertainment GmbH, hat daraufhin in seiner Funktion als Vater und Vorsitzender des Fördervereins der katholischen Marienschule Delmenhorst am 16.06.2025 das Theater mit dem Stück „Ed & Ich“ an die Schule geholt.

„Ed und Ich“ erzählt die Geschichte von Leonie, die gerade acht Jahre alt geworden ist. Zu ihrem

Geburtstag hat sie von den Großeltern ein Tablet geschenkt bekommen, das „auch Internet kann“ und ist stolz darauf. Liebevoll nennt sie es „Ed“, das findet sie voll lustig. Doof ist nur, dass Mama und Papa verboten haben länger als eine Stunde damit zu spielen, denn da ist doch dieser Märchenwald, in dem es so viele Abenteuer zu erleben gibt und wenn sie sich richtig anstrengt, dann kommt sie ganz schnell an noch interessantere Orte. Und Ed, der auf einmal ein Eigenleben entwickelt, wird sauer, wenn sie nicht mitmacht und nicht online kommt. Und dann sind da ja auch noch ihre Freunde und Freundinnen aus der Schule...

Für die Initiatorin des MACH WAS-Theaters, Monika Wieder, ist klar, dass digitale Medien aus dem Alltag von Kindern nicht mehr wegzudenken sind und es daher wichtig ist, mit ihnen einen „guten Umgang“ damit zu finden. Die Idee für das Theaterstück hatte Monika Wieder als ihr bewusst wurde, dass laut verschiedener Studien die Grundlage für eine mögliche Spielsuchtgefährdung schon im Kindesalter beginnt. „Hier wollte ich ansetzen und die kleinsten Menschen, also die Grundschüler spielerisch auf Nutzen, aber auch Gefahren hinweisen“, so Monika Wieder.

Nach der Aufführung zeigte sich Stephan Büsing überzeugt, dass die Aufführung ein Erfolg war: „Wenn auch nur ein Kind Inhalte des Stücks behalten hat, dann wurde viel erreicht“. Nach seiner Meinung seien Kinder und Jugendliche im Kontext der Mediennutzung oft immer noch weiter als viele Eltern und Großeltern. Umso wichtiger seien nach seinen Worten Projekte wie dieses.

Auch das Feedback des Kollegiums der Lehrkräfte und der Schulsozialarbeiterin spricht für sich: Einhellig wurde hervorgehoben, dass das professionelle und den Kindern zugewandte Auftreten der beiden Akteure es den Kindern leichtgemacht hat, dem Stück und der anschließenden Diskussion interessiert und mit großer Begeisterung zu folgen. Die Risiken, die aus der Nutzung von Apps und den Medien erfolgen können, wurden altersgerecht anhand konkreter Beispiele aufgezeigt und sie waren für die Kinder nachvollziehbar und verständlich. Außerdem gelang es Cleo Lewe und Nina Birringer kindgerecht über sinnvolle Altersbegrenzungen im Netz zu sprechen, über mögliche Spätfolgen für Jugendliche und Alternativen zur Mediennutzung. Ein weiteres wichtiges Thema waren Social Media und hierbei die Weitergabe oder das Einstellen eigener Fotos oder die Preisgabe persönlicher Informationen in Chats an Personen, die die Kinder nicht persönlich kennen. Auch praktische Hinweise fanden Raum in dem Gespräch zwischen den Akteuren des Projekts und den Kindern. So empfahlen sie ihnen beispielsweise, die Kamera an Endgeräten abzukleben, um zu verhindern, dass unwissentlich Fotos oder Filme von ihnen durch Fremde erstellt werden.

Stephan Büsing betonte abschließend: „Die Intention des Theaterstücks, nämlich die Auseinandersetzung mit dem eigenen Mediennutzungsverhalten und der Prävention vor einer problematischen Mediennutzung mit allen negativen Konsequenzen, ist voll aufgegangen“.

Bei Interesse wenden Sie sich gern an  
**Monika Wieder**  
MACH WAS – Prävention, Theater und mehr...  
[www.machwiederwas.de](http://www.machwiederwas.de)  
[info@machwiederwas.de](mailto:info@machwiederwas.de)  
Mobil: 015156377014



Cleo Lewe und Nina Birringer vom Mach was-Theater, Sabine Gickel, Schulleiterin und Stephan Büssing

## Präventionsnews

### Bundesweit

#### GGL legt Tätigkeitsbericht 2024 vor: Maßnahmen der GGL sind wirksam, Kampf gegen illegales Glücksspiel bleibt herausfordernd

Die GGL veröffentlicht am 27.06.2025 ihren Tätigkeitsbericht 2024, in dem sie auf zentrale Entwicklungen und Erfolge des vergangenen Jahres zurückblickt. Der Bericht erläutert das Vorgehen zur Bekämpfung illegalen Glücksspiels sowie die Aktivitäten bei der Aufsicht über die legalen Glücksspielanbieter. Ein zentraler Bestandteil des Berichts ist zudem die Analyse der Marktentwicklung des deutschen Glücksspielmarktes.

#### Aufsicht über legale Anbieter

Die GGL bearbeitete im vergangenen Jahr 230 Erlaubnis- und Änderungsanträge und beaufsichtigte 141 Anbieter. Dabei hatte die Behörde eine Vielzahl regulatorischer, rechtlicher und aufsichtsbezogener Herausforderungen zu bewältigen. Insbesondere Großereignisse wie die UEFA-Fußball-Europameisterschaft und die Olympischen Spiele sorgten für erhöhte Werbe- und Wettaktivitäten, die eine verstärkte Überwachung erforderlich machten. Ein Meilenstein 2024 war die gerichtliche Bestätigung der von der GGL entwickelten „Markers of Harm“. Diese Indikatoren wurden zu Prüfungen bei erhöhten Einzahlungslimits entwickelt und 2024 erstmals eingesetzt. Sie dienen der Früherkennung problematischen Spielverhaltens. Das Verwaltungsgericht Mainz bestätigte deren rechtliche Zulässigkeit. Die GGL sieht darin einen wichtigen Schritt hin zu einheitlichen Spielerschutzstandards.

#### Illegaler Markt: Maßnahmen wirken, Bekämpfung bleibt anspruchsvoll, Marktanteil illegaler Online-Glücksspiele bei ca. 25 %.

2024 ist die GGL erfolgreich gegen illegale Angebote vorgegangen und konnte das Angebot zahlreicher illegaler Anbieter für Spielende in Deutschland unzugänglich machen. Insgesamt wurden 231 Untersagungsverfahren eingeleitet und über 1.700 Webseiten dazu überprüft. Ca. 450 illegale Glücksspielseiten waren aufgrund von Untersagungsverfügungen und weitere 657

durch Geo-Blocking auf Basis des Digital Services Act (DSA) nicht mehr von Deutschland aus erreichbar. Durch Payment-Blocking konnten Ein- und Auszahlungen für illegale Angebote erschwert werden. Ein weiterer Erfolg war die Anpassung der Google-Werberichtlinien auf Initiative der GGL: Seit September 2024 dürfen nur noch erlaubte Anbieter in Deutschland über Google Ads werben. Dadurch ging die Sichtbarkeit illegaler Angebote deutlich zurück. „Unsere Maßnahmen zeigen Wirkung. Dennoch bleibt die Bekämpfung illegaler Angebote herausfordernd und erfordert Ausdauer und enge Zusammenarbeit mit nationalen wie internationalen Partnern“, so Ronald Benter, Vorstand der GGL. Der Marktanteil illegaler Online-Glücksspiele am gesamten Online-Glücksspielmarkt liegt nach Einschätzung der GGL bei rund 25 %.

#### Marktentwicklung

Der legale deutsche Glücksspielmarkt (online und terrestrisch) erzielte 2024 ein Bruttospielertragsvolumen (entspricht den Verlusten der Spielenden) von etwa 14,4 Mrd. Euro – ein Plus von rund 5 % gegenüber dem Vorjahr. Die Steuer- und Abgabeneinnahmen aus Glücksspielen betrugen rund sieben Mrd. Euro. Die von der GGL regulierten Anbieter erwirtschafteten ca. vier Mrd. Euro, das entspricht einem Anteil am gesamten erlaubten Markt von 28 %. Im illegalen Markt registrierte die GGL 858 deutschsprachige Glücksspielseiten von 212 Veranstaltern ohne Erlaubnis. Die GGL geht davon aus, dass die von ihr erfassten illegalen deutschsprachigen Internetseiten ein Marktvolumen zwischen 500 und 600 Mio. Euro ausmachen. Dies entspricht rund 3 % bis 4 % des gesamten erlaubten Marktes (terrestrisch und online) und rund 25 % des erlaubten Marktes von gefährlichen Glücksspielen im Internet, wie z. B. Virtuelle Automatenspiele oder Sportwetten.

#### Ausblick: 2025 im Zeichen von Rechtssicherheit und konsequentem Vorgehen gegen illegale Anbieter

Für 2025 erwartet die GGL weitere richtungsweisende Gerichtsurteile zu ihren Maßnahmen und damit noch mehr Rechtssicherheit in ihrem Vorgehen. Die Behörde wird die Evaluation des Glücksspielstaatsvertrags 2021 weiter begleiten und u. a. das Werbemonitoring weiter ausbauen. Mit der Weiterentwicklung des Einsatzes der Safe-Server, soll die Aufsicht über den legalen Glücksspielmarkt weiter verbessert und eine präzisere Überwachung ermöglicht werden. Ein besonderer Fokus liegt auf der intensiven Zusammenarbeit mit nationalen und internationalen Behörden, um den illegalen Glücksspielmarkt weiter wirksam einzudämmen. Dabei geraten nicht nur die Anbieter selbst ins Visier, sondern auch technische Dienstleister, Werbepartner und weitere unterstützende Akteure. Ronald Benter: „Unser erklärt Ziel ist es, das Geschäftsmodell illegaler Anbieter durch ein umfassendes Maßnahmenpaket unattraktiv zu machen. Die Bekämpfung illegaler Angebote bleibt ein langfristiger Prozess, der strategisches Handeln, entschlossenes Vorgehen und eine enge behördenübergreifende Kooperation erfordert.“

Mehr Informationen im Tätigkeitsbericht 2024 unter [Publikationen der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder](#).

#### Quelle

#### **GGL veröffentlicht erstmals quartalsweise Zahlen zu Spiel- und Wetteinsätzen**

Seit August 2025 veröffentlicht die GGL quartalsweise die Spieleinsätze der länderübergreifenden Glücksspiele. Die zugrunde liegenden Zahlen werden der GGL von den erlaubten Anbietern übermittelt.

Ziel der Veröffentlichung ist es, für mehr Transparenz im legalen Glücksspielmarkt zu sorgen und die Öffentlichkeit sowie politische Entscheidungsträger regelmäßig über die Marktentwicklung zu informieren. Die Veröffentlichung soll einen Beitrag zur fakten- und evidenzbasierten Diskussion sowie zur Evaluierung des GlüStV 2021 leisten. Die regelmäßige Publikation erfolgt unter dem Titel „GGL-Marktmonitor Glücksspiel“. Eine Erweiterung des Berichtsformats ist geplant – künftig sollen zusätzliche Kennzahlen aufgenommen werden. Hier geht es zum [GGL-Marktmonitor Glücksspiel](#). Ausführliche Zahlen für das Jahr 2024 finden sich im [Tätigkeitsbericht der GGL](#).

#### Quelle

## **OASIS – Statistik**

Die vom Regierungspräsidium (RP) Darmstadt verwalteten statistischen Daten des Spielersperrsystems OASIS stoßen auf breites Interesse. Spielerinnen und Spieler, Glücksspielanbieter, Branchenverbände sowie wissenschaftliche Einrichtungen richten regelmäßig Anfragen an das RP. Um diesem Informationsbedarf effizient zu begegnen, veröffentlicht das RP Mitte August auf seiner Website regelmäßig Statistiken zu besonders gefragten Themen. Dazu zählen nicht nur die Gesamtzahl der gesperrten Personen im System, sondern auch Zahlen bezüglich der Anzahl der Eintragungen und Aufhebungen von Sperren in den letzten zwölf Monaten sowie der Anzahl der monatlichen Abfragen (ohne Werbe- und Boniabfragen).

[Statistik](#)

[Quelle](#)

## **BVPG: Veränderungen bei der Bundesvereinigung Prävention und Gesundheitsförderung**

Nach 39 Jahren im Dachverband tritt die Geschäftsführerin der Bundesvereinigung Prävention und Gesundheitsförderung e.V. (BVPG), Dr. Beate Grossmann, Ende September 2025 in den Ruhestand. Auf der BVPG-Mitgliederversammlung wurde sie von Präsidentin Dr. Kirsten Kappert-Gonther MdB und Olaf Liebig, Bundesministerium für Gesundheit (BMG), feierlich verabschiedet. Auch die DHS dankt Dr. Beate Grossmann für ihren engagierten Einsatz und die langjährige vertrauensvolle Zusammenarbeit. Die BVPG mit Geschäftsstelle in Bonn wurde 1954 gegründet und ist ein gemeinnütziger, politisch und konfessionell unabhängiger Dachverband. 133 Organisationen sind Mitglied der BVPG (Stand: Mai 2025), darunter auch die DHS. Der Verband setzt sich für Strukturerhalt und Strukturverbesserungen in dem Bereich Prävention und Gesundheitsförderung in Deutschland ein. Thematische Schwerpunkte der BVPG sind „Gesundheitliche Chancengerechtigkeit“, „Bewegung, Sport und Gesundheit“, „Klimawandel und Gesundheit“ und „Psychische Gesundheit“. Zu diesen Schwerpunkten hat die BVPG Anfang 2025 ein [Policy Paper](#) veröffentlicht.

[Quelle](#)

## **Tipps für Eltern - Spielstörung bei Kindern und Jugendlichen erkennen**

Die ARD hat in Ihrem Magazin „Brisant“ Tipps für Eltern zusammengestellt, damit sie leichter eine Spielstörung bezogen auf Video- und Computerspiele erkennen können. Eine Umfrage des Digitalverbandes Bitkom hatte ergeben, dass mehr als die Hälfte aller Jugendlichen und jungen Erwachsenen gern spielt. Wie hierbei eine ernstere Störung erkannt werden kann und was dagegen getan werden kann, wird in diesem Beitrag aufgezeigt.

[Quelle](#)

## **Fahrverbot durch Spielsucht? Wie OASIS-Sperren auch Autofahrer indirekt betreffen können**

In dem Mercedes-Fans-Online-Magazin aus Essen beschreiben die Autoren die Möglichkeit, dass eine Spielersperre bei OASIS auch Auswirkungen auf die Fahrerlaubnis eines Menschen haben könnte. Nach Worten der Autoren des Artikels ist es zwar so, dass es sich bei einer Spielersperre nicht um eine medizinische Diagnose handelt, aber im Verlauf einer Therapie ist es möglich, dass die psychische Gesundheit eines Menschen als pathologisch, das Spielen somit als anerkannte Erkrankung eingestuft wird. Und die hätte dem Artikel zufolge auch juristische Konsequenzen für den Betroffenen.

[Quelle](#)

## Bremen

### **Neue Zuständigkeit beim Glücksspiel: Innensenator jetzt auch für Bremens Spielhallen verantwortlich**

Ab dem 1. Juli 2025 übernimmt der Senator für Inneres und Sport die Zuständigkeit für alle Spielhallen in Bremen. Bisher war dafür die Senatorin für Wirtschaft, Häfen und Transformation verantwortlich. Mit dieser Änderung werden nun alle Bereiche des Glücksspiels in einem Ressort gebündelt.

Das Ordnungsamt wird die Aufsicht über Spielhallen und Geldspielgeräte in Gaststätten übernehmen. Es ist bereits für die Kontrolle der Wettvermittlungsstellen zuständig. Der Innensenator begründet diese Entscheidung von Senat und Bürgerschaft: "Das Angebot in Spielhallen ist mindestens so gefährlich wie das in Wettvermittlungsstellen. Die Konzentration aller Glücksspielbereiche in meinem Haus ist daher folgerichtig."

Durch die neue Regelung können widersprüchliche Entscheidungen verschiedener Behörden vermieden noch besser werden. Die gesetzlichen Aufsichtsbefugnisse wurden für das Ordnungsamt vereinheitlicht.

Betreiber von Spielhallen und Gastronomen, die Geldspielgeräte aufstellen möchten, müssen ihre Erlaubnisse künftig beim Ordnungsamt beantragen. Auch Hinweise auf Verstöße - etwa beim Jugendschutz oder bei fehlenden Abfragen der Spielersperrdatei – können an das Ordnungsamt gerichtet werden. Ebenso werden Meldungen über illegales Glücksspiel dort bearbeitet und umgehend verfolgt.

Die Zusammenführung der Zuständigkeiten wird den Schutz der Bürger vor den Gefahren des Glücksspiels stärken und gleichzeitig die Verwaltungsabläufe vereinfachen.

#### Quelle

### **Innensenator Ulrich Mäurer hört Ende 2025 auf**

Dies berichteten der Weser Kurier sowie die FAZ Mitte August 2025. Wer die Nachfolge antritt, ist noch nicht abschließend geklärt. Im Gespräch ist laut Weser Kurier die ehemalige Wehrbeauftragte Eva Högl (SPD).

#### Weser Kurier

#### FAZ

## NRW

### **Neue Materialien der Landesfachstelle Glücksspielsucht**

Neben einigen hilfreichen Materialien für Spielgäste, Berater und Angehörige, hat die Landesfachstelle Glücksspielsucht in NRW jetzt einen Aufkleber mit QR-Code gestaltet, über den die Nutzer direkt zur Seite der Landesfachstelle und damit zum Hilfsangebot bei Problemen mit dem Spielen in NRW gelangen. Hier findet sich der schnellste Weg zum Hilfetelefon, der Onlineberatung, der Beratung für Frauen, der Selbsthilfe sowie zu Beratungsstellen und Kliniken in NRW. Dieses niedrigschwellige Angebot ist eine sinnvolle und zeitgemäße Ergänzung des gesamten Angebots der Landesfachstelle. Den Aufkleber sowie alle anderen Materialien sind [hier](#) zu finden.

## Saarland

### **Zum Thema „Illegales Glücksspiel nimmt zu“ stellt saarnews die folgende Frage: „Braucht es mehr legale Gegenangebote?“**

Der Artikel beleuchtet die steigende Anzahl der Meldungen zu illegalen Spielorten. Zahlreiche Einsatzkräfte der Polizei haben sich im Sommer mit diesen befasst. Dabei sind es nicht mehr nur die klassischen Hinterhof-Spielhöllen, sondern nach Worten der Autoren eine Schattenwelt, die

die klassischen Hinterhof-Spielhöllen, sondern nach Worten der Autoren eine Schattenwelt, die sich flexibel in privaten Räumen organisiert. Auf der anderen Seite steht der legale gewerblich Markt, der sich durch mannigfaltige Regelungen und Gesetze für die legalen Anbieter auszeichnet. Betreiber von Spielhallen sind verpflichtet, den Schutz der Spieler zu gewährleisten; die Spielgeräte, die sie anbieten, sind durch die Regulierungen längst nicht so interessant für die Gäste, wie die illegalen Geräte; sie haben mittlerweile sehr restriktive Öffnungszeiten und sie dürfen keine kostenlosen Getränke oder andere kleine Annehmlichkeiten abgeben, weil diese als Anreiz zum Spiel gewertet werden. Dadurch sinken sowohl die Attraktivität als auch die Wirtschaftlichkeit in legalen Spielorten.

Der Bedarf nach Glücksspielen ist jedoch konstant vorhanden und nach Worten des Autors füllt der Schwarzmarkt diese Lücke. Daher stellt sich der Autor die Frage, ob legale Gegenangebote eine mögliche Lösung zur Bekämpfung des Schwarzmarktes wären. Hier beleuchtet er das Für und Wider einer solchen Lösung und er kommt zu dem Schluss, dass es eine Frage der richtigen Balance, aber auch des Mutes der Gesellschaft sei. Nach seinen Worten greift ein Verbotsmodell zu kurz und die Politik sei gefordert, eine Doppelstrategie zu haben: Einerseits muss das legale Angebot so gestaltet sein, dass es für Spieler eine echte Alternative bietet. Andererseits dürfen Polizei, Politik und Aufsichtsbehörden nicht mit stumpfen Schwertern kämpfen.

[Quelle](#)

## Schweiz

### Balljunkie – können Hunde süchtig werden?

Die Akademie für angewandte Tierpsychologie und Tierverhaltenstraining in der Schweiz hat sich in einer Studie mit dem Verhältnis der Hunde und Ihrer Bälle befasst. Die Verhaltensbiologin, PD Dr. Stefanie Riemer, Leiterin der Studie, hat hierbei insbesondere die Möglichkeit einer Abhängigkeit des Tieres von dem Ball, dem Ballspielen („Balljunkies“) in den Fokus genommen. Insbesondere die Adaption aus der Humanforschung, angewandt auf tierisches Verhalten, ist sehr interessant, auch wenn wohl die Frage offenbleibt, ob das Verhalten der Tiere auf das der Menschen übertragbar ist.

Im Ergebnis konnte diese Studie zu „Balljunkies“ bei Hunden gewisse Parallelen zwischen dem Verhalten von Hunden mit exzessiver Spielzeugmotivation und den Suchtkriterien bei Menschen finden. Zudem gab es einen Zusammenhang zwischen Impulsivität und Tendenz zu suchtähnlichem Verhalten bei den Hunden. Dennoch weisen die Autoren darauf hin, dass die ersten Ergebnisse vorsichtig interpretiert werden müssen, da sich eine klare Grenze zwischen Normalverhalten und exzessiver Spielzeugmotivation nicht ziehen lässt.

[Quelle](#)

### Petition an Bundesrat und Parlament: Massive Kürzungen im Suchtbereich stoppen!

Egal, ob Verhaltenssüchte oder harte Drogen. Hundertausende kämpfen mit Suchtproblemen. Dennoch will das Bundesamt für Gesundheit im Suchtbereich ein Viertel der Gelder einsparen. Daher hat die Stiftung Sucht Schweiz eine Petition gestartet.

[Quelle](#)

### Supergau: Gehackte Gesundheitsdaten - Datenleck bei Spielsucht-Beratung: Über 1300 Personen betroffen

Die Stiftung Radix betreibt mehrere Kompetenzzentren im Gesundheitsbereich in der Schweiz. Unter anderem beraten sie Menschen mit Glücksspielstörungen. Nun wurde im Juni 2025 bekannt, dass Radix Opfer der Hackergruppe «Sarcoma» wurde, die große Mengen teils heikler Daten erbeutete. Die Hacker forderten Geld von Radix, andernfalls würden sie die Daten im Netz veröffentlichen. Wenige Wochen später stellten Sie Daten von über 1300 Personen ins Darknet wie die Recherchen von SRF Data, dem Schweizer Radio und Fernsehen (SRF), ergaben. In den

gehackten Akten stehen neben den Namen zahlreiche weitere Details wie Adresse, Beruf, Einkommen, Anzahl Kinder oder Lohnauszüge. Und auch wie viel Geld bereits verspielt wurde. Es dürfte sich um das bisher größte Datenleck einer Schweizer Gesundheitsorganisation handeln.

[Quelle](#)

## **Expert\*innenmeinung "Prävention bedeutet für mich..."**

**Pieter Remmers**

Vorstandsvorsitzender von G4 (Globale Leitungsgruppe für Glücksspiele), Amsterdam

„Wir wissen so viel und gleichzeitig so wenig. Prävention und Behandlung sind äußerst wichtig, wenn es um Menschen mit Glücksspielproblemen geht. Aber sollten wir in eine begrenzte Anzahl von Lösungen investieren oder in eine Vielzahl? Nicht mehr von weniger, sondern weniger von mehr. Es sieht so aus, als bräuchten wir alle eine individuelle Lösung, da wir alle unterschiedlich sind. Wenn Sie als Betreiber und/oder Anbieter mehr über Akkreditierung und Zertifizierung im Bereich verantwortungsbewusstes Glücksspiel erfahren möchten, senden Sie bitte eine [E-Mail](#). Wir helfen Ihnen gerne weiter.“



## **Praxis Verantwortung, Nähe und Haltung im Berufsalltag**

Der Glücksspielstaatsvertrag verpflichtet Betreiberinnen und Betreiber von Spielhallen dazu, Verantwortung zu übernehmen: Für den Schutz von Jugendlichen, für die Prävention von Glücksspielstörungen und für ein sicheres, vertrauenswürdiges Umfeld. Diese Verantwortung existiert nicht nur auf dem Papier – sie wird Tag für Tag von den Menschen getragen, die vor Ort arbeiten.

Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in Spielhallen sind weit mehr als bloßes Servicepersonal. Sie sind zentrale Bezugspersonen im täglichen Betrieb, die mit Aufmerksamkeit, sozialer Kompetenz und einem feinen Gespür für zwischenmenschliche Situationen dafür sorgen, dass Gäste verantwortungsvoll mit dem Glücksspiel umgehen.

Ein Kernbereich ihrer Tätigkeit ist die Präventionsarbeit. Oft sind es die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, die als Erste auffälliges Spielerhalten bemerken. Mit geschultem Blick und viel Einfühlungsvermögen sprechen sie Gäste behutsam an und weisen auf Hilfsangebote hin. Diese Aufgabe verlangt nicht nur Aufmerksamkeit, sondern auch Empathie und die Fähigkeit, in herausfordernden Situationen angemessen zu handeln. In regelmäßigen Dienstbesprechungen tauschen die Teams ihre Erfahrungen aus, besprechen aktuelle Entwicklungen und vertiefen ihr Wissen rund um Prävention, Jugend-, Spieler- und Verbraucherschutz.

[Weiterlesen](#)

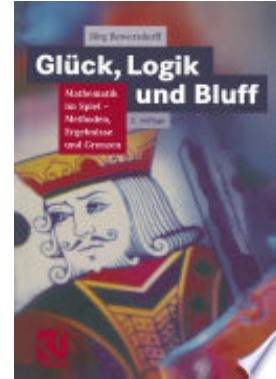
## SpielKultur

### Glück, Logik & Bluff: Mathematik im Spiel:

#### Methoden, Ergebnisse und Grenzen

Buch, Autor Jörg Bewersdorff, Springer-Verlag

Das Abenteuergefühl ist ein Element des Spiels. Wir setzen uns der Ungewissheit des Schicksals aus und erleben, wie wir es durch unsere eigene Fähigkeit in den Griff bekommen. Warum spielen wir? Woher röhrt der Reiz eines Spiels? Was bringt Menschen dazu, oft stundenlang zu spielen? Wo bleibt die Langweile, wenn immer wieder das gleiche Spiel gespielt wird? Wirklich das gleiche Spiel? Wirklich gleich bleiben bei einem Spiel nur seine Regeln, Verlauf und Ausgang ändern sich hingegen von Partie zu Partie. Die Zukunft bleibt zunächst im Dunklen - wie im richtigen Leben, aber auch wie im Roman, im Spielfilm und beim sportlichen Spiel.



[Quelle](#)

Das sorgt für Unterhaltung und erzeugt zugleich Spannung. Verstärkt wird die Spannung durch die Möglichkeit zum Gewinn. Jeder Spieler hofft zu gewinnen - um einen materiellen Gewinn zu erlangen, in der Hoffnung auf ein kurzes Glücksgefühl, als Selbstbestätigung oder im Hinblick auf Anerkennung. Egal, um was es "geht", jeder Spieler kann hoffen. Sogar ein Verlierer darf wieder Hoffnung schöpfen, wenn das Spiel weiter geht: "Neues Spiel- neues Glück". Dabei wirkt die Hoffnung auf einen Gewinn oft stärker als das Wissen über schlechte Gewinnchancen. Die Popularität von Kasino- und Lotteriespielen beweist das ständig neu.

[Quelle](#)

## Medientipp

### Der Geldspielautomat und seine Regulierung

Dieser „Erklärfilm“ bietet einen allgemeinen Überblick über die Schutzmaßnahmen und die Regulierungen im gewerblichen Spiel auf Bundes- und Länderebene. So werden beispielsweise das staatliche Sperrsysteem Oasis, die vorgeschriebenen Sozialkonzepte, die regelmäßigen Schulungen für Angestellte, Gewinn- und Verlustobergrenzen, Einzahllimits, vorgeschriebenen Spielpausen, bauliche Vorgaben und Kontrollmechanismen erläutert.

[Zum Film](#)

## Neustart: Online-Selbsthilfe bei Glücksspiel: Neues aus Forschung und App

### Niederschwellig, flexibel, wissenschaftlich begleitet

Das Online-Selbsthilfeprogramm „Neustart“, entwickelt am Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf (UKE), unterstützt Menschen mit problematischem Glücksspielverhalten. In 12 Modulen werden Themen wie Rückfallprophylaxe, Umgang mit Spielverlangen, Schuldenregulierung und Selbstwertstärkung behandelt – anonym, kostenlos und zeitlich flexibel.

## **App-Begleitung mit COGITO**

Die Smartphone-App „COGITO“ bietet ergänzende Selbsthilfeübungen und ist derzeit in 17

Sprachen verfügbar. Neben Glücksspiel werden auch Themen wie Depression, Angst und

Schmerz adressiert.

Neu sind Funktionen wie Notizen und Darkmode. Bald folgen weitere Erweiterungen, darunter

neue Sprachen (Chinesisch, Russisch) und eine Vorlesefunktion.

## **Studie zu Nebenwirkungen**

Eine neue Studie untersuchte positive und negative Nebeneffekte des Programms. Häufig berichtet wurden **positive Effekte** wie gesteigerte Selbstwirksamkeit. Weniger häufig traten **unerwünschte Nebenwirkungen** auf, z. B. Gefühle von Stigmatisierung, Druck oder mangelnder Passung der Inhalte. Positive Nebeneffekte erhöhten die Erfolgswahrscheinlichkeit, während negative Effekte keinen signifikanten Einfluss hatten, jedoch ernst genommen werden sollten.

Das Paper zu dieser Studie befindet sich derzeit in Begutachtung bei der Fachzeitschrift Internet Interventions. Die Ergebnisse wurden zudem auf dem **Deutschen Suchtkongress** in Berlin (22.–24.09.) vorgestellt.

[Weitere Informationen und Zugang zum Programm](#)

[Zur App](#)

## **Kontakt:**

Dr. Lara Rolvien / Prof. Dr. Steffen Moritz

Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf, Klinik für Psychiatrie und Psychotherapie Martinistraße 52, 20246 Hamburg, Germany

Tel.: +49 (40) 7410-56565, Fax: -57566

[Email](#), [Webseite](#)

---

## **Termine**

### **8. - 9. Oktober 2025**

Speyerer Forum für Glücksspiel und Gesellschaft

[Mehr Informationen](#)

### **4. November 2025**

20. Jahresfachtagung „Sportwetten & Glücksspiel 2025“

Köln

[Mehr Informationen](#)

### **11. November 2025**

2025 Gaming in Germany Conference, Berlin

[Mehr Informationen](#)

### **17. - 18. März 2026**

Symposium Glücksspiel, Hohenheim, Stuttgart

[Mehr Informationen](#)

### **26. – 28. Mai 2026**

19th International Conference on Gambling & Risk Taking

[Mehr Informationen](#)

## **Personalie**

Prof. Dr. Hendrik Streeck, CDU, ist neuer Beauftragter der Bundesregierung für Sucht- und Drogenfragen.

[Mehr Informationen](#)



## Impressum

Grit Roth

M.A. syst. Therapeutin

Präventionsbeauftragte der Deutschen Automatenwirtschaft

AWI Automaten-Wirtschaftsverbände-Info GmbH

Dirksenstr. 49

10178 Berlin

[groth@awi-info.de](mailto:groth@awi-info.de)

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird im Newsletter auf die gleichzeitige Verwendung weiblicher und männlicher Sprachformen verzichtet und das generische Maskulinum verwendet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für beide Geschlechter.

Fragen, Anmerkungen, Lob oder Kritik zum Newsletter? Schicken Sie mir einfach eine [Email](#).