

2. Entwicklungen auf den Glücksspielmärkten

»Politisch hat das Glücksspiel einen hohen Igit-Faktor. Spielsucht und ihre gesellschaftlichen Folgen sind ein Riesenproblem. Wirtschaftlich ist die Branche bedeutsamer, als viele Bürger vermuten. 75 Prozent der Deutschen haben schon einmal an einem kommerziellen Glücksspiel teilgenommen, ein Viertel der Bundesbürger sogar regelmäßig.«

(Hamburger Abendblatt v. 6.4. 2017)

Die Entwicklung des kommerziellen Glücksspiels zu einer Freizeitbeschäftigung für alle und jede(n), wie sie heutzutage, trotz aller nicht verstummenden Vorbehalte, in weiten Teilen der Welt voranschreitet, ist ein historisch vergleichsweise junges Phänomen. Ab Mitte des 20. Jahrhunderts setzte eine Phase der Expansion ein. So wurde etwa in Deutschland das Verbot des Zahlenlottos kurz nach dem Ende des zweiten Weltkriegs aufgehoben (vgl. Lutter 2010). In Amerika begann die Legalisierung von Lotterien im letzten Drittel des 20. Jahrhunderts (ebd.). Die Beteiligung der Bevölkerung am Glücksspiel ist seit den 1980er Jahren weltweit deutlich angestiegen (vgl. Kingma 2010, Zollinger 2016). Das Anwachsen des gesellschaftlichen Wohlstandsniveaus in den westlichen Industrieländern gilt als ein entscheidender Faktor dafür, dass die Angehörigen der Mittelschicht, die lange Zeit zu den erklärten Gegnern des Glücksspiels zählten, zunehmend Gefallen an den einschlägigen Angeboten und Aktivitäten gefunden haben (vgl. Reith 2007). Demnach hat sich das Glücksspiel dadurch gewissermaßen gesellschaftlich »normalisiert« (ebd.).

Mit der Legalisierung und Liberalisierung des Glücksspiels in Teilen der Vereinigten Staaten, in Kanada, Australien und Europa ging seit Anfang der

1980er Jahre zunächst eine Vergrößerung der nationalen Glücksspielmärkte einher. Dies geschah nicht zufällig zur Hochzeit der marktliberalen Ära, als die Mehrzahl der führenden Ökonomen vehement für den Vorrang des Marktes eintrat. Einen weiteren Schub erhielt das Spiel mit dem Glück, als Ende der 1990er Jahre der Kapitalismus bei seiner unaufhörlichen Suche nach neuen Profitmöglichkeiten das Internet als neues Bereitstellungsmedium für das legalisierte (aber auch für das unregulierte) Glücksspiel entdeckte. Auf dieser technologischen Basis entstand dann ein wachsender globaler Glücksspielmarkt, der sich aus Sicht zahlreicher parlamentarischer Akteure zu einer zunehmenden Bedrohung für die fiskalischen Interessen des Staates entwickelte, durch Steuern und sonstige Abgaben vom kommerziellen Glücksspiel zu profitieren (s. Kap. 6).

2.1 Die im Dunkeln sieht man nicht: Reguliertes und nicht-reguliertes Glücksspiel

Es ist nicht ganz einfach, einen auch nur halbwegs verlässlichen Überblick über die quantitative Verbreitung des Glücksspiels in der Welt zu erhalten. Selbst auf der Ebene von einzelnen Nationen stellt sich dieses Unterfangen oftmals als heikel dar. Diese Schwierigkeiten verdanken sich nicht zuletzt der oftmals unklaren rechtlichen Gestaltung des kommerziellen Glücksspiels. Auch wenn in vielen Ländern eine Liberalisierung der Glücksspielmärkte zur Legalisierung der entsprechenden Angebote geführt hat, existieren vielerorts nicht regulierte Marktsegmente, auf denen sich Anbieter mit ausländischen Lizenzen tummeln, die zum Teil Steuern entrichten und zum Teil nicht. Hinzu kommen illegale Märkte, die sich vollständig einer staatlichen Genehmigungs- und Kontrollpraxis entziehen. Zum unerlaubten Glücksspielmarkt zählen Sportwetten im stationären und im Online-Vertrieb, Online-Kasinos, Online-Poker und Online-Zweitlotterien. Daneben existieren noch »Schwarzmarktangebote«, »die weder eine deutsche Konzession, noch eine Konzession in einem anderen EU-Mitgliedsstaat besitzen und somit auch nach gesamteuropäischem Rechtsverständnis illegal sind« (Kleinbrink/Köster 2017: 25). Neben den klassischen »Hinterzimmer-Angeboten« gehören dazu Online-Angebote, die in keinem EU-Mitgliedsstaat konzessioniert sind sowie nicht-konzessionierte Buchmacher und illegale Geldspielautomaten (ebd.).

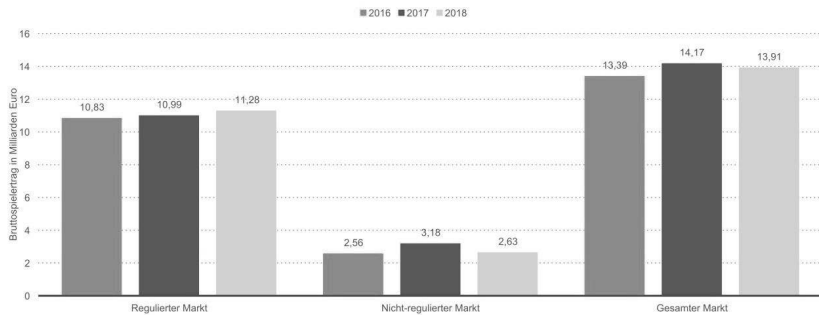
Der Anteil des nicht-regulierten Marktes am gesamten Glücksspielmarkt in Deutschland lag nach Angaben der »Gemeinschaftlichen Geschäftsstelle

Glücksspiel« in den Jahren 2016 bis 2018 jeweils knapp unter oder knapp über 20 Prozent (Abb. 1). Für den Umfang des Schwarzmarkts liegen Schätzungen vor, die ihn für das Jahr 2016 auf elf Prozent des Gesamtmarktes taxieren: »Bei einer Gesamtbetrachtung des deutschen Glücksspielmarktes inklusive des sanktionierten Schwarzmarktes ergäbe sich damit für den regulierten Markt ein Anteil von etwa 73 Prozent, für den nicht-regulierten Bereich 16 Prozent und auf den Schwarzmarkt entfielen elf Prozent der Bruttospielerträge« (ebd.: 42).

Abb. 1: Bruttospielerträge im regulierten und im nicht-regulierten Glücksspielmarkt Deutschlands

Höhe der Bruttospielerträge im gesamten Glücksspielmarkt in Deutschland von 2016 bis 2018 (in Milliarden Euro)

Verteilung der Bruttospielerträge im deutschen Glücksspielmarkt bis 2018



Hinweis(e): Deutschland: 2016 bis 2018

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 60](#) zu finden.

Quelle(n): Gemeinsame Geschäftsstelle Glücksspiel: ID 753272

Überblick **statista**

Quelle : <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/753272/umfrage/bruttospielertraege-im-deutschen-gluecksspielmarkt/>

In Deutschland haben nicht-regulierte und illegale Anbieter lange Zeit Marktanteile auf Kosten des regulierten Marktes gewonnen (vgl. ebd.: 43). Das prägnanteste Beispiel dafür ist das Schicksal der staatlichen Sportwette »Oddset«. Für 2012 wurde für den deutschen Sportwettenmarkt ein Umsatz von 6,8 Mrd. Euro ausgewiesen, von dem aber nur 245 Mio. Euro auf das staatlich regulierte Angebot entfielen.¹ In 2017 kam »Oddset« in einem

1 <https://www.goldmedia.com/presse/newsroom/gluecksspielmarkt-deutschland-2017.html>

wachsenden Markt nur noch auf einen Umsatz von 167 Mio. Euro². Derartige Strukturveränderungen zu Ungunsten des legalen Angebots waren ein wesentlicher Antrieb für die staatlichen Regulierungsbemühungen, da hier erhebliche Steuereinnahmen auf dem Spiel standen.

Seit einigen Jahren hat ein Phänomen an öffentlicher und wissenschaftlicher Aufmerksamkeit gewonnen, das unter den Begriff des »simulierten Glücksspiels« (Meyer et al. 2015) gefasst wird. Es handelt sich dabei um internetbasierte Spielangebote, die glücksspielartige Elemente beinhalten, ohne deshalb die juristischen Kriterien des kommerziellen Glücksspiels zu erfüllen. Ein prominentes Beispiel für derartige Produkte ist die Spiel-App »Coinmaster«³, bei der mittels virtueller Geldspielautomaten das nötige Spielgeld für das Erreichen des Spielziels gewonnen werden kann. Zwar ist die Teilnahme am Spiel grundsätzlich kostenlos, aber es besteht die Möglichkeit, mit Hilfe von Echtgeld die Spielchancen zu erhöhen.⁴ Diese und ähnliche Angebote fallen nicht unter die Bestimmungen des Glücksspielrechts. Als gefährlich wird von der Suchtforschung das »Migrationspotential« von simulierten Glücksspielangeboten zu klassischen Angeboten angesehen (vgl. Fiedler et al. 2018: 127). Beteiligungen von Glücksspiel-Unternehmen bei Computerspiele-Herstellern deuten darauf hin, dass die Grenzen nicht nur zwischen Glücksspiel- und Gaming-Produkten, sondern auch zwischen den beiden Branchen zunehmend fließend werden.⁵

2.2 Internetglücksspiel auf dem Vormarsch

Schenkt man, bei aller Vorsicht, den vorliegenden Statistiken und Markteinschätzungen Glauben, dann kannte die Entwicklung der Bruttospielerträge⁶ im weltweiten Glücksspielmarkt lange Zeit nur eine Richtung: nach oben

2 <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/169253/umfrage/umsatz-mit-oddset-toto-in-deutschland/>

3 Jan Böhmermann hat mit seiner Sendung »NEO Magazin Royale« vom 10.10. 2019 den Anstoß für eine juristische Prüfung dieser Spiele-App gegeben, die auf »Google Play« auch 2021 die Liste der »Spiele mit dem meisten Umsatz« anführt.

4 So durften die Automaten fünf Mal pro Stunde kostenlos benutzt werden. Über dieses Kontingent hinaus konnte jedoch mit Echtgeld bezahlt werden.

5 <https://www.gameswirtschaft.de/wirtschaft/online-gluecksspiel-games-branche/>

6 Das sind die Beträge, die nach Abzug der Gewinnauszahlungen von den Spieleinsätzen bei den Anbietern verbleiben: Oder mit anderen Worten: die Verluste der Spieler.

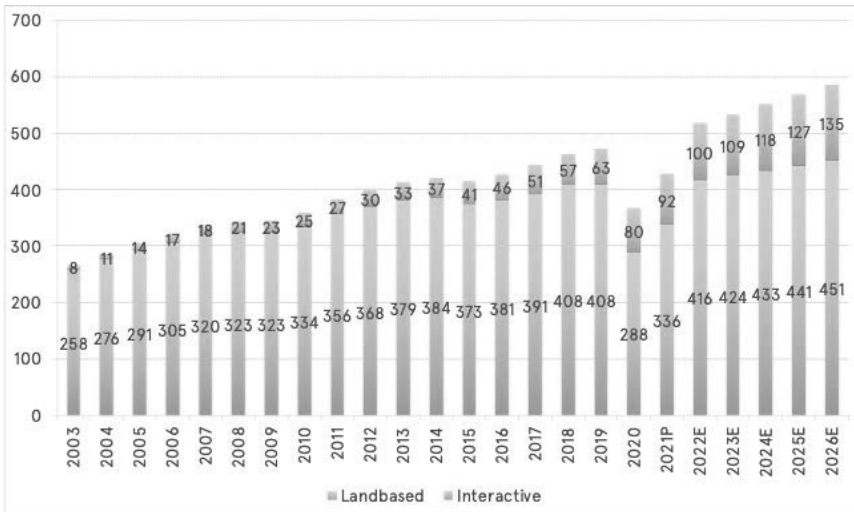
(s. Abb. 2). Kleinere Rückschläge konnten auf regionale Sonderentwicklungen zurückgeführt werden. So wurde etwa der Rückgang im Jahr 2015 mit den spezifischen Problemen auf einem asiatischen Teilmarkt (Macau) erklärt. Einen signifikanten Einbruch gab es jedoch ab 2020 bedingt durch die Corona-Pandemie. Dieser Rückgang bezog sich jedoch allein auf das stationäre Glücksspielangebot. Im Unterschied dazu nahm der Anteil des Online-Glücksspiels absolut sowie im Verhältnis zum stationären Spiel deutlich zu. Wirtschaftsprognosen gehen davon aus, dass das Glücksspielgeschäft auch in Zukunft weiterhin sehr viel höhere Wachstumsraten als die Gesamtwirtschaft aufweisen dürfte, wobei die größere Dynamik bei den Online-Anbietern gesehen wird.

Ab Mitte der 1990er erwies sich das Internet als obligate Grundlage dafür, dass sich die Optionen für Glücksspieler und kommerzielle Anbieter von Glücksspielen in bislang ungekannter Weise haben ausdehnen können. Innerhalb kurzer Zeit tauchten alle traditionellen Formen des Glücksspiels in einem elektronischen Format im Internet auf. Durch die Ausdehnung des Glücksspielangebots auf mobile Gerätschaften wie Smartphones und Tablets wurden die bisherigen raum-zeitlichen Beschränkungen des Glücksspiels noch weiter aufgehoben. Auch wenn das Gesamtgeschehen noch immer vom terrestrischen Glücksspielsektor dominiert wird, sind die Auswirkungen des Online-Angebots auf das Spielverhalten und die Kontrollmöglichkeiten der Betreiber kaum zu überschätzen. Die zunehmende Nutzung mobiler und sozialer Medien durch die Glücksspielindustrie hat zur Schaffung einer Umwelt beigetragen, in der das Glücksspielangebot immer ubiquitärer und zugänglicher geworden ist (vgl. Torres/Goggin 2016). Das Spielkasino ist in die Jackentasche der Spieler gewandert. Zugleich eröffnete das zunehmend mediatisierte Glücksspiel für die Plattformbetreiber die Möglichkeit, das Spielverhalten eines jeden Spielers in seiner ganzen Tiefe zu erfassen und zu analysieren (vgl. Möll 2018). Auf dieser Basis sind individualisierte Marketingstrategien möglich geworden. Dergestalt ist es dem kommerziellen Glücksspiel anscheinend gelungen, tief in die Psyche der Spielenden einzudringen (vgl. Reith 2019).

Betrachtet man den europäischen Glücksspielmarkt, so fällt auf, dass der stationäre Markt seit 2008 auf hohem Niveau mehr oder weniger stagniert.⁷ Zwischen 2008 und 2017 sind die Bruttospielerträge (also die realen Verluste

7 Vgl. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/909731/umfrage/bruttospielertraege-im-europaeischen-gluecksspielmarkt/>

Abb. 2: Entwicklung der Bruttospielerträge auf dem globalen Glücksspielmarkt (in Milliarden Dollar)



Quelle: H2 Gambling Capital, June 2021

der Spieler) lediglich von 79 Milliarden Euro auf 80 Milliarden Euro gestiegen. Die Wachstumsdynamik ging allein auf den Online-Bereich zurück, in dem sich die Bruttospielerträge zwischen 2008 und 2017 verdreifacht haben (von 7 auf 21 Milliarden Euro). Die Prognosen für die nächsten Jahre ließen eine Fortsetzung dieser Entwicklung erwarten. Aus dieser Konstellation erwuchs für diejenigen Länder ein Handlungsdruck, in denen es noch nicht zu einer Regulierung des Internetmarktes gekommen war.⁸ Dazu gehörte bis 2021 auch Deutschland, wenn man von der Ausnahmesituation in Schleswig-Holstein einmal absieht (s. Kap. 5).

⁸ Für einen umfangreichen Vergleich von europäischen Regulierungsmodellen vgl. Fiedler et al. (2019).

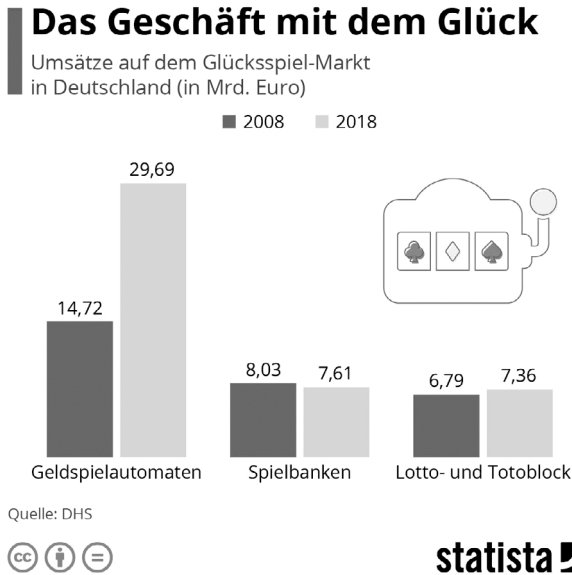
2.3 Lotto war gestern: Strukturveränderungen auf dem deutschen Glücksspielmarkt

Die Entwicklung des Glücksspielmarkts in Deutschland über alle Glücksspielarten hinweg bewegt sich in einem anhaltenden Aufwärtskanal. Dabei erhöhten sich auf den Gesamtmarkt bezogen die Erträge zwischen 2015 und 2019 um 2,58 Mrd. Euro. Der Glücksspielmarkt wuchs damit in vier Jahren um 18,9 Prozent auf 16,26 Mrd. Euro (vgl. Goldmedia 2020). Dieser Zuwachs bei Umsatz und Gewinnen war längere Zeit von einer Reduktion der Zahl der Spieler begleitet (bezogen auf die Teilnahme an einem Glücksspiel in den letzten 12 Monaten). Erst neuerdings zeichnet sich eine Trendumkehr ab. »Im Jahr 2019 stieg die Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel im Vergleich zu den Vorerhebungen erstmals geringfügig an: Betrug diese im Jahr 2007 noch 55,0 %, so sank sie in den darauffolgenden Erhebungen bis 2015 sukzessive auf 37,3 %, stabilisierte sich in 2017 auf 37,3 % und lag in 2019 bei 37,7 %« (vgl. Banz 2020: 11). Längere Zeit ist also der glücksspielende Bevölkerungsanteil gesunken. Einer abnehmenden Zahl von Glücksspielern standen allerdings höhere Umsätze gegenüber.

Seit 2008 ist eine Verschiebung zwischen den unterschiedlichen Subkategorien des Glücksspielmarkts zu erkennen. Das Lotto »6 aus 49« stellt zwar das populärste Glücksspiel in Deutschland dar. Zwischen 2013 und 2018 sind die Umsätze allerdings um etwa 15 Prozent zurückgegangen.⁹ Im regulierten Markt haben dagegen die Umsätze vor allem im Bereich der stationären Automatenspiele, also bei den gewerblichen Geldspielautomaten in Spielhallen und Gaststätten deutlich zugenommen (s. Abb.3).

9 Vgl. »Spiel- und Wetteinsätze der regulierten Glücksspiele und Sportwetten in Deutschland 2006-2018.« https://gluecksspiel.uni-Hohenheim.de/fileadmin/einrichtungen/gluecksspiel/Oekonomie/Marktdaten_Deutschland.pdf

Abb. 3: Umsatzentwicklung auf dem deutschen Glücksspielmarkt zwischen 2008 und 2018



Quelle : <https://de.statista.com/infografik/22094/umsatz-auf-dem-deutschen-gluecksspiel-markt/>

2.4 Der unaufhaltsame Aufstieg der Automatenwirtschaft - gestoppt

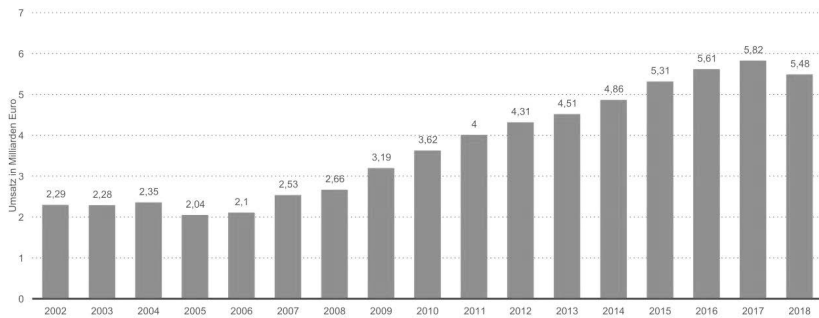
Seit 2007 verzeichnete der Wirtschaftszweig »Spielhallen und Betrieb von Spielautomaten« einen signifikanten Zuwachs (s. Abb. 4). Zwischen 2007 und 2018 haben sich die Erträge mehr als verdoppelt (von 2,53 Mrd. Euro auf 5,82 Mrd. Euro). Der Startpunkt dieser langhaltenden Wachstumsperiode fiel zusammen mit einer Novellierung der Spielverordnung, die zur Attraktivitätssteigerung des Angebots der Automatenwirtschaft beitragen sollte (s. Kap. 7). Diese Zielsetzung ist ganz offensichtlich erreicht worden. Auch der Abschwung, der sich seit 2018 abzeichnet (Rückgang der Bruttospielerträge von

5,9 Mill. Euro in 2018 auf 5,5 Mill. Euro in 2019)¹⁰, ist auf politische Entscheidungen zurückzuführen. Mit dem 2012 in Kraft getretenen Glücksspielstaatsvertrag und den länderbezogenen Spielhallenregelungen waren ein Mindestabstandgebot zwischen Spielhallen und ein Verbot von Mehrfachkonzessionen verbunden. Nach dem Ablauf von Übergangsregelungen zeichnet sich eine Reduktion der Kapazitäten im gewerblichen Automaten Spiel ab. Prognosen gehen davon aus, dass dieser Trend anhalten wird (vgl. Vieweg 2019).

Abb. 4: Erträge der Spielhallen und Automatenbetreiber in Deutschland

Umsatz im Wirtschaftszweig Spielhallen und Betrieb von Spielautomaten in Deutschland in den Jahren 2002 bis 2018 (in Milliarden Euro)

Umsatz von Spielhallen und dem Betrieb von Spielautomaten in Deutschland bis 2018



Hinweis(e): Deutschland
Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 92](#) zu finden.
Quelle(n): Statistisches Bundesamt; © 2017/18

Unternehmen und Umsätze **statista**

Quelle: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/235734/umfrage/umsatz-von-spielhallen-und-im-betrieb-von-spielautomaten/>

Die hier als »Umsatz« ausgewiesenen Zahlen entsprechen faktisch den »Erträgen«.

10 Vgl. Jahresreport der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder 2018 und 2019.

2.5 Das Haus gewinnt immer: Staatliche Einnahmen aus dem Glücksspiel

Von Bedeutung ist, wie sich vor dem Hintergrund dieser Strukturverschiebung auf dem deutschen Glücksspielmarkt, die zu Lasten des regulierten Glücksspiels gegangen ist, die staatlichen Einnahmen aus dem Glücksspielgeschäft entwickelt haben. Zwischen 1970 und 2001 hat es noch einen stetigen Anstieg bei den staatlichen Einnahmen aus dem Glücksspiel gegeben. Der jährliche Betrag stieg von 658 Millionen Euro (1970) bis auf 4,59 Milliarden Euro (2001). In den Folgejahren gingen die Einnahmen konstant und in beträchtlichem Ausmaß zurück und erreichten mit 2,86 Milliarden Euro in 2012 einen Tiefpunkt. Seit 2013 hat sich diese Entwicklung wieder umgekehrt. Für 2016 wurden staatliche Einnahmen aus legalen Glücksspielangeboten (inklusive der Einnahmen aus der Vergnügungssteuer, die den Kommunen zukommt) in Höhe von 5,675 Milliarden Euro ausgewiesen (vgl. Meyer 2018).

Der Anteil der Glücksspieleinnahmen an den Gesamteinnahmen der Bundesländer lag zwischen 2011 und 2017 jeweils bei knapp einem Prozent (vgl. dazu: Forschungsstelle Glücksspiel 2020). Dabei gab es allerdings deutliche Unterschiede zwischen den Ländern. Den Spitzenwert erreichte in 2014 Schleswig-Holstein mit 2,15 Prozent, den niedrigsten Wert verzeichnete in 2016 Bremen mit 0,37 Prozent. Die Verwendung der Mittel aus dem Glücksspiel war unterschiedlich geregelt. Neben der zweckgebundenen Verausgabung für kulturelle, sportliche und weitere soziale Zwecke stand die Vereinnahmung von Mitteln für allgemeine Haushaltszwecke. Dergestalt ergab sich eine spürbare Abhängigkeit der öffentlichen Finanzen von den Einnahmen aus dem kommerziellen Glücksspiel, die den Staat bei der Regulierung dieses Bereichs in eine ambivalente Position versetzte.

2.6 Sozioökonomische Aspekte der Glücksspielmärkte

Bei der üblichen ökonomischen Betrachtungsweise von Glücksspielausgaben, die ihren Niederschlag in den einschlägigen Statistiken findet, wird in aller Regel zwar zwischen den verschiedenen Glücksspielarten differenziert. Und was die Nachfrageseite angeht, finden sich entsprechende Angaben über die absolute Höhe der Ausgaben für unterschiedliche Glücksspielvarianten. Wesentliche sozioökonomische Strukturkomponenten bleiben dabei jedoch unberücksichtigt. So bleibt etwa bei den Lottostatistiken verborgen, »dass

untere Einkommensbezieher einen höheren Anteil ihres Einkommens für Lotterielose verausgaben als Bezieher höherer Einkommen. Als Steuer betrachtet stellt das Lottospiel somit eine Form der regressiven Besteuerung dar« (Beckert/Lutter 2018: 160). Es ist aber nicht nur der Fall, dass »einkommensschwache« Menschen einen höheren Prozentsatz ihres Einkommens für Lotterien verausgaben als Menschen mit höherem Einkommen. Hinzu kommt, dass die aus Steuern und Abgaben resultierenden staatlichen Einnahmen aus der Veranstaltung von Lotterien überproportional denjenigen zugutekommen, die unterproportional am Zustandekommen dieser Einnahmen beteiligt sind (ebd.).

Neben diesen sozioökonomischen Mustern des Konsums von Glücksspielen existieren auch spezifische geographische Konsummuster. Studien aus anglophonen Regionen haben aufgezeigt, dass Geldspielautomaten vor allem in Gegenden zu finden sind, in denen bevorzugt der ökonomisch weniger privilegierte Teil der Bevölkerung seinen Wohnsitz hat. Auf diese Weise sind es nicht nur die ökonomisch Anfälligsten einer Gesellschaft, die den relativ größten Anteil ihres Einkommens für Glücksspiel ausgeben, sondern die meisten Gelegenheiten zum Glücksspiel bieten sich gerade dort, wo die Geringverdiener und ethnische Minderheiten ihren Lebensmittelpunkt haben (vgl. Reith 2018: 134). Es ist zwar offen, inwieweit diese Befunde auf Deutschland übertragbar sind¹¹ und welche Auswirkungen die zunehmende Mediatisierung des Glücksspiels auf die lokale Ansiedlung von Spielhallen und Sportwettbüros hat. Gleichwohl existiert hier ein wissenschaftlicher Diskurs, der die strukturellen Bedingungen des problematischen Glücksspiels betont und geeignet ist, Diskurspositionen in Frage zu stellen, die »Glücksspielsucht« vor allem als individuelles Problem konzeptualisieren.

2.7 Glücksspielmärkte und die Bekämpfung der »Glücksspielsucht«

Wenn man vom Glücksspielmärkte redet, müssen im Prinzip auch die diversen Hilfseinrichtungen, Anbieter ambulanter und stationärer Therapien sowie die verschiedenen Präventionsangebote berücksichtigt werden. Seit 2008

11 Zumindest gibt es Hinweise darauf, dass etwa dem Marktführer im deutschen Sportwettenmarkt (Tipico) sozialstrukturelle Überlegungen bei der Standortuche für Wettannahmestellen nicht fremd sind (vgl. DER SPIEGEL 22/2021).

ist dieses Hilfesystem für »Glücksspielsüchtige« in Deutschland ausgebaut worden und hat einen deutlichen Anstieg der Behandlungsnachfrage mit sich gebracht (vgl. Meyer 2020). Auch dieses Hilfesystem befindet sich, ähnlich wie der Staat, in einer ambivalenten Situation, hängt seine Existenz doch, zumindest zum Teil, von einem Angebot ab, das es zugleich »bekämpft«. Ein interessantes Phänomen lässt sich seit einiger Zeit in Teilen der Automatenwirtschaft beobachten. Einzelne Akteure der Branche sind im Zuge der Novellierung des Glücksspielstaatsvertrags dazu übergegangen, Tochterunternehmen zu gründen, die Präventionsdienstleistungen für Spielhallenbetreiber anbieten. Die beteiligten Unternehmen können sich auf diese Weise als engagierte Bekämpfer der »Glücksspielsucht« präsentieren und leisten damit einen Beitrag zur Gewährleistung der gesellschaftlichen und politischen Akzeptanz des gewerblichen Automatenspiels. Die Notwendigkeit zur Akzeptanzsicherung hat sich nicht zuletzt dadurch erhöht, dass der Automatenwirtschaft regelmäßig der Vorwurf gemacht wird, einen Großteil ihres Geschäfts mit »Glücksspielsüchtigen« zu machen (s. Kap. 3).