

Autor	Beitrag
<p><a href="#">schindel</a> 26.01.2018 08:34</p>	<p>Eine Studie des Handelsblatt Research Institutes zeigt: Ein pauschales Verbot von Online-Glücksspielangeboten geht an der digitalen Lebenswirklichkeit vorbei.</p> <p>Die von Löwen Entertainment und WestLotto in Auftrag gegebene Studie des Handelsblatt Research Institutes (HRI), "Die Digitalisierung des Glücksspiels", zeigt, dass ein pauschales Verbot von Online-Glücksspielangeboten an der digitalen Lebenswirklichkeit vorbeigeht.</p> <p>Nur in einem regulierten Online-Glücksspielmarkt, so die Autoren der Studie, lassen sich illegale Glücksspiel-Angebote wirksam verdrängen und zugleich der Spielerschutz verbessern. Ein pauschales Verbot des Online-Glücksspiels steht diesen Zielen allerdings entgegen, wie der deutsche Markt anschaulich zeige. Denn längst sei die Nutzung digitaler Vertriebswege auch bei Online-Glücksspiel in der Lebenswirklichkeit der Menschen angekommen. Als Best-Practice-Beispiele im Bereich Online-Glücksspiel nennen die Autoren Großbritannien und Dänemark. Die beiden Staaten konnten durch die Schaffung eines attraktiven legalen und regulierten Online-Marktes das nicht regulierte Spiel an den Rand drängen und den Spielerschutz stärken.</p> <p>35 Prozent der Online-Spieler sei es wichtig, dass sie an einem gesetzlich erlaubten Spiel teilnehmen. Dieses Ergebnis lege nahe, dass es einer Vielzahl der Online-Glücksspieler nicht bewusst ist, dass sie an einem illegalen Glücksspiel teilnehmen. Zu ähnlichen Ergebnissen kam auch das Glücksspielbarometer 1/2017.</p> <p>Laut der HRI-Studie liegt der Online-Anteil des Glücksspielmarktes in der EU heute schon bei über 15 Prozent, in Deutschland bereits bei 16 Prozent. Der überwiegende Anteil von 87 Prozent entfällt allerdings auf den nicht regulierten und damit illegalen Markt. Weltweit wächst der Anteil des Online-Segementes rasant um circa 10 Prozent jährlich.</p> <p>"Deutschland ist der zweitgrößte Online-Markt Europas. Die Relevanz des Verbotes strebt also gegen Null. Jetzt ist es am Gesetzgeber, hier einen ordnungspolitischen Zugriff zu bekommen. Denn Glücksspiel ist ein sozial-sensibles und regulierungsbedürftiges Produkt", sagt Dr. Daniel Henzgen, Bevollmächtigter der Geschäftsführung für Politik und Außenbeziehungen bei Löwen Entertainment.</p> <p><a href="https://www.gamesundbusiness.de/news/details/verbot-von-online-gluecksspiel-realitaetsfern/">https://www.gamesundbusiness.de/news/details/verbot-von-online-gluecksspiel-realitaetsfern/</a></p>

In diesem Thema befinden sich folgende Anhänge: