

Newsletter Prävention & Spielerschutz

Gemeinsam. Lernen. Helfen.



Ausgabe 02/26

[Präventionsprojekt](#)

[Präventionsnews](#)

[Expertenmeinung](#)

[Fakten](#)

[Praxis](#)

[SpielKultur](#)

[Medientipp](#)

[Termine](#)

Präventionsprojekt

Spielerschutz aus Spielersicht - Ergebnisse einer bundesweiten Befragung von aktiven Glücksspielern: Kompetenzzentrum Spielerschutz & Prävention

Der Glücksspielmarkt befindet sich weltweit im Wandel. Insbesondere digitale Glücksspielangebote haben in den vergangenen Jahren deutlich an Bedeutung gewonnen. Gleichzeitig wächst die wissenschaftliche Erkenntnis, dass Glücksspiel über den Charakter einer Freizeitbeschäftigung hinausgehen und mit erheblichen gesundheitlichen und sozialen Folgen verbunden sein kann.

Eine aktuelle Metaanalyse schätzt, dass weltweit rund 440 Millionen Menschen von glücksspielbedingten Schäden betroffen sind, darunter etwa 72 Millionen Personen mit problematischem Glücksspielverhalten oder einer Glücksspielstörung (Tran et al., 2024). Für Deutschland weist der Glücksspiel-Survey 2025 eine 12-Monats-Prävalenz der Glücksspielstörung von 2,1 % der erwachsenen Bevölkerung aus. Davon entfallen 0,9 % auf eine leichte, 0,6 % auf eine mittlere und 0,6 % auf eine schwere Glücksspielstörung (Buth et al., 2025).

Vor diesem Hintergrund gewinnen Maßnahmen des Spielerschutzes zunehmend an Bedeutung. Gesetzgeber, Aufsichtsbehörden und Glücksspielanbieter investieren erhebliche Ressourcen in Präventions- und Spielerschutzmaßnahmen. Gleichzeitig ist bislang nur wenig darüber bekannt, wie diese Angebote von den Spielern selbst wahrgenommen, bewertet und tatsächlich genutzt

werden.

Um diese Verbraucherperspektive näher zu untersuchen, führte das Kompetenzzentrum Spielerschutz & Prävention der Universitätsmedizin Mainz im Jahr 2025 eine bundesweite Online-Befragung unter 1.961 aktiven Glücksspielern durch. Ziel der Studie war es, die Bekanntheit, Nutzung und Bewertung verschiedener Spielerschutzmaßnahmen und Spielerschutzhinweise aus Sicht der Spieler zu untersuchen. Die Ergebnisse zeichnen ein differenziertes Bild: Zwar besteht grundsätzlich ein Bewusstsein für Spielerschutzangebote, gleichzeitig werden viele Maßnahmen zwar wahrgenommen, erreichen die Spieler im Alltag jedoch nur begrenzt und werden selten aktiv genutzt. Insbesondere Spieler ohne ausgeprägte Glücksspielprobleme werden durch bestehende Maßnahmen häufig nur eingeschränkt erreicht.

Bekanntheit und Nutzung: Spielerschutz erreicht nicht alle Spieler gleichermaßen

Die Bekanntheit von Spielerschutzmaßnahmen fällt insgesamt moderat aus und variiert deutlich zwischen den einzelnen Angeboten. Am häufigsten genannt wurden Spielerschutzhinweise in der Glücksspielwerbung („Glücksspiel kann süchtig machen“), die rund 40 % der Befragten bekannt waren. Es folgten die Telefon-Hotline der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (36 %) sowie die Möglichkeit der Selbstsperre (34 %). Hinweise auf Wettscheinen und Quittungen (30 %) sowie Aufkleber auf Glücksspielautomaten (23 %) erreichten ebenfalls vergleichsweise hohe Bekanntheitswerte. Deutlich seltener bekannt waren hingegen interaktive oder personalisierte Spielerschutzinstrumente, beispielsweise Nachrichten zum eigenen Spielverhalten im digitalen Postfach (13 %). Die Ergebnisse zeigen damit, dass Spielerschutzangebote grundsätzlich wahrgenommen werden, ihre Bekanntheit jedoch selbst bei den am weitesten verbreiteten Maßnahmen selten über 40 % hinausgeht. Gleichzeitig zeigen sich deutliche Unterschiede zwischen verschiedenen Spielergruppen.

Die größten Unterschiede fanden sich in Abhängigkeit vom Schweregrad des Glücksspielverhaltens. Risiko- und insbesondere Problemspieler kannten nahezu alle abgefragten Spielerschutzmaßnahmen häufiger als Spieler ohne Hinweise auf problematisches Glücksspielverhalten. Besonders deutlich zeigte sich dies bei personalisierten Rückmeldungen zum Spielverhalten, Einzahlungslimits, 24-Stunden-Sperren und der Ansprache durch Mitarbeiter. Alter und Geschlecht spielten demgegenüber eine deutlich geringere Rolle. Zwar berichteten jüngere Spieler und Männer tendenziell höhere Bekanntheitswerte, die Unterschiede fielen jedoch insgesamt vergleichsweise klein aus.

Spielerschutzmaßnahmen werden nur selten aktiv in Anspruch genommen

Die Ergebnisse verdeutlichen, dass die Bekanntheit von Spielerschutzmaßnahmen nicht zwangsläufig mit ihrer Nutzung einhergeht. Rund 72 % der Befragten gaben an, keine der ihnen bekannten Spielerschutzmaßnahmen jemals aktiv genutzt zu haben. Dieses Ergebnis deckt sich mit früheren nationalen und internationalen Studien, die ebenfalls auf eine geringe Inanspruchnahme von Spielerschutzangeboten hinweisen.

Am häufigsten genutzt wurden Spielerschutzinstrumente, die unmittelbar in den Spielprozess integriert sind. Dazu zählen insbesondere die Anzeige persönlicher Gewinne und Verluste (35 %), die Festlegung von Einsatz- und Verlustlimits (28 %) sowie das gesetzliche monatliche Einzahlungslimit (23 %). Demgegenüber wurden klassische Informations-, Beratungs- und Hilfsangebote deutlich seltener in Anspruch genommen.

Besonders ausgeprägt waren die Unterschiede zwischen den Spielergruppen. Risiko- und insbesondere Problemspieler nutzten nahezu alle abgefragten Maßnahmen häufiger als Spieler ohne Hinweise auf problematisches Glücksspielverhalten. So berichteten beispielsweise mehr als die Hälfte der Problemspieler, die Einzahlungslimits kannten, diese auch genutzt zu haben, während dies nur auf einen kleinen Teil der unproblematischen Spieler zutraf.

Insgesamt sprechen die Ergebnisse dafür, dass Spielerschutzmaßnahmen häufig erst dann genutzt werden, wenn bereits Belastungen oder Kontrollverluste wahrgenommen werden. Aus präventiver Sicht erscheint es daher wichtig, Spieler früher zu erreichen und die Nutzung bestehender Angebote stärker zu fördern.

Werbung bleibt deutlich stärker im Gedächtnis als Spielerschutzhinweise

Ein besonders interessantes Ergebnis betrifft die Wahrnehmung von Glücksspielwerbung. Den Studienteilnehmern wurde eine typische Glücksspielanzeige gezeigt, die sowohl werbliche Inhalte als auch gesetzlich vorgeschriebene Spielerschutzhinweise enthielt. Anschließend wurden sie gefragt, welche Elemente sie wahrgenommen hatten.

Die Ergebnisse fallen eindeutig aus: Werbliche Inhalte wurden deutlich häufiger erinnert als Spielerschutzhinweise. Während sich nahezu alle Befragten an das abgebildete Model erinnerten und drei Viertel den Bonus „10 Freespins“ wahrgenommen hatten, konnten sich lediglich rund 30 Prozent an den Hinweis „Glücksspiel kann süchtig machen“ erinnern. Noch geringer war die Erinnerung an konkrete Hilfsangebote. Nur etwa jeder fünfte Befragte erinnerte sich an die angegebene Website oder die Hotline.



Für die Studie entwickelte
prototypische
Glücksspielwerbeanzeige mit
werblichen Gestaltungselementen und
integriertem Spielerschutzhinweis.

Emotionale und unterstützende Spielerschutzhinweise erzielen höhere Zustimmung

Ein weiterer Teil der Studie untersuchte die Wahrnehmung und Bewertung verschiedener Spielerschutzhinweise. Hierzu wurden fünf unterschiedliche Botschaften miteinander verglichen, darunter die derzeit verwendeten Standardhinweise sowie drei neu entwickelte Varianten, die auf Erkenntnissen der Forschung und den Ergebnissen einer Fokusgruppenstudie basierten (Quack et al., 2026).

Die Ergebnisse zeigen, dass die klassischen Status-quo-Hinweise insgesamt die niedrigsten Zustimmungswerte erzielten. Höher bewertet wurden insbesondere zwei alternative Kommunikationsansätze: ein emotional formulierter Furchtappell („Eine Glücksspielsucht kann alles zerstören“) sowie ein Hinweis, der Glücksspielprobleme als behandelbare Erkrankung beschreibt und gleichzeitig zur Hilfesuche ermutigt. Beide Varianten wurden häufiger als sensibilisierend für die Risiken des Glücksspiels, anregend zur Reflexion des eigenen Spielverhaltens sowie motivierend für die Inanspruchnahme von Hilfsangeboten bewertet.

Besonders ausgeprägt war diese Zustimmung bei Risiko- und Problemspielern, die den Hinweisen zudem häufiger eine persönliche Relevanz zuschrieben.

Die Ergebnisse deuten darauf hin, dass Spielerschutzhinweise besonders dann positiv bewertet werden, wenn sie Risiken klar benennen und gleichzeitig konkrete Unterstützungsmöglichkeiten aufzeigen. Rein formelhafte Standardhinweise scheinen demgegenüber weniger geeignet zu sein, Aufmerksamkeit zu erzeugen oder eine persönliche Auseinandersetzung mit dem eigenen Spielverhalten anzustoßen.

Was bedeuten die Ergebnisse für die Praxis?

Aus den Ergebnissen lassen sich mehrere Handlungsempfehlungen für einen wirksamen und nutzerorientierten Spielerschutz ableiten.

Sichtbarkeit verbessern: Spielerschutzhinweise müssen im Glücksspielfeld wahrnehmbar sein. Eine klare Platzierung, einheitliche Gestaltung und ausreichende visuelle Auffälligkeit können dazu beitragen, dass sie nicht von Werbebotschaften überlagert werden.

Spielerschutz proaktiver gestalten: Viele bestehende Maßnahmen setzen voraus, dass Spieler selbst aktiv werden. Die Ergebnisse sprechen dafür, stärker auf personalisierte Rückmeldungen zum Spielverhalten, Hinweise bei auffälligen Spielmustern und die aktive Ansprache durch geschultes Personal zu setzen.

Niedrigschwellige Zugänge schaffen: Spielerschutzinstrumente sollten leicht auffindbar und ohne großen Aufwand nutzbar sein. Insbesondere digitale Angebote wie Limits, Spielhistorien oder kurze Selbsttests bieten hierfür Potenzial.

Zielgruppen differenziert ansprechen: Die Studie zeigt, dass unterschiedliche Spielergruppen unterschiedlich auf Spielerschutzkommunikation reagieren. Während jüngere Spieler eher auf digitale und interaktive Formate ansprechen, bevorzugen ältere Spieler sachliche und klare Informationen. Risiko- und Problemspieler reagieren besonders positiv auf konkrete und unterstützende Hilfsangebote.

Risiken benennen und Orientierung geben: Spielerschutz sollte sich nicht auf die Vermittlung von Informationen beschränken. Spieler erwarten konkrete Handlungsempfehlungen und Hinweise auf Unterstützungsangebote. Besonders positiv bewertet wurden Spielerschutzbotschaften, die Risiken klar benennen und gleichzeitig Wege zur Hilfe aufzeigen.

Fazit

Die Ergebnisse zeigen, dass Spielerschutzmaßnahmen grundsätzlich bekannt sind, ihre Nutzung jedoch deutlich hinter ihrer Bekanntheit zurückbleibt. Zudem werden bestehende Angebote vor allem von Spielern wahrgenommen und genutzt, die bereits Anzeichen eines riskanten oder problematischen Spielverhaltens aufweisen.

Für einen wirksamen Spielerschutz reicht es daher nicht aus, Informationen bereitzustellen. Entscheidend sind Sichtbarkeit, Verständlichkeit, einfache Zugänglichkeit und eine zielgruppengerechte Ansprache. Die Ergebnisse sprechen für einen stärker proaktiven Spielerschutz, der Spieler frühzeitig erreicht, zur Reflexion des eigenen Spielverhaltens anregt

und konkrete Unterstützungsmöglichkeiten aufzeigt.

Gleichzeitig sollten die Ergebnisse der Studie als wichtige, aber kontextgebundene Hinweise verstanden werden. Weitere Forschung ist erforderlich, um die Wirksamkeit unterschiedlicher Spielerschutzmaßnahmen und Kommunikationsstrategien unter realen Bedingungen genauer zu untersuchen. Hierzu können insbesondere experimentelle Studien, Eye-Tracking-Untersuchungen sowie Feldstudien in realen Spielumgebungen einen wichtigen Beitrag leisten.

Das Kompetenzzentrum Spielerschutz & Prävention (KSP) an der Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie, Universitätsmedizin Mainz, entwickelt und erforscht seit 2008 präventions- und interventionsorientierte Spielerschutzmaßnahmen. Forschungsschwerpunkt des KSP ist die Durchführung von Konsumentenbefragungen zur Inanspruchnahme und zu den Effekten universeller, selektiver und indizierter Spielerschutzmaßnahmen (online und terrestrisch). Dabei kommen quantitative und qualitative Methoden der empirischen Sozialforschung zur Anwendung.

Kontakt:

Dr. rer. physiol. Anke Quack,
M.A. (Leitung)

Tel: 06131-17 6141

[Email](#)

[Webseite](#)

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

Präventionsnews

Bundesweit

GGL geht gegen Rapper Capital Bra wegen Werbung für illegales Glücksspiel vor

Zwangsgeldbescheid in Höhe von 250.000 € auf Konzert zugestellt

Die Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL) informiert über ein laufendes Verfahren gegen den als Capital Bra bekannten Rapper, der auf seinen Social-Media-Kanälen wiederholt Inhalte veröffentlichte, in denen er illegales Online-Glücksspiel spielt und bewirbt.

Nach Erkenntnissen der GGL filmte sich der Rapper dabei, wie er an unerlaubten Online-Glücksspielangeboten teilnimmt, und verbreitete diese Aufnahmen in Livestreams und stellte sie auf seinen Kanälen auch als Videos zur Verfügung. Darüber hinaus bewirbt er entsprechende Webseiten dauerhaft über Banner-Werbung und betreibt eine Vergleichsseite für illegale Online-Glücksspielanbieter.

Diese Handlungen stellen eine Form der Werbung für illegale Glücksspiele dar. Gemäß § 5 Abs. 7 des Glücksspielstaatsvertrags 2021 (GlüStV 2021) ist Werbung für illegales Glücksspiel in Deutschland verboten. Die GGL kann zum Beispiel mit Untersagungsverfügungen und Zwangsgeldern dagegen vorgehen.

[Weiterlesen](#)

GGL stärkt europäische Zusammenarbeit zur Bekämpfung illegalen Glücksspiels auf GREF-Konferenz

Die Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL) hat sich vom 1. bis 3. Juni 2026 auf der

Jahreskonferenz des Gambling Regulators European Forum (GREF) in Sofia mit europäischen Glücksspielaufsichtsbehörden über zentrale Entwicklungen der Glücksspielregulierung ausgetauscht. Im Mittelpunkt standen die Bekämpfung illegaler Angebote, der Schutz von Spielerinnen und Spielern sowie die Weiterentwicklung datenbasierter Aufsicht im digitalen Markt.

Die GREF-Konferenz gilt als wichtiges Forum für die europäische Zusammenarbeit der Glücksspielaufsichtsbehörden. Sie bringt Regulierungsstellen aus zahlreichen europäischen Ländern zusammen, um aktuelle Marktentwicklungen, regulatorische Herausforderungen und gemeinsame Lösungsansätze zu diskutieren.

[Weiterlesen](#)

GGL nimmt an internationalen Austausch, dem Europe Regulators Roundtable in Rom, teil: Europäischer Austausch zu Prognosemärkten, Spielmanipulation und Bekämpfung des illegalen Glücksspiels schafft neue Erkenntnisse und festigt internationale Zusammenarbeit

Als Vertreterin der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder nahm Nadja Wierzejewski, Leiterin der Abteilung „Bekämpfung illegales Glücksspiel“ an dem am 21. und 22. Mai 2026 stattfindenden Europe Regulators Roundtable teil.

Bei der Veranstaltung handelt es sich um ein informelles Arbeits- und Austauschtreffen führender europäischer Glücksspielregulierungsbehörden. Sie dient dem europäischen Austausch der nationalen Glücksspielaufsichtsbehörden und wurde von der italienischen Regulierungsbehörde Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM) ausgerichtet. Zu diesem Anlass kamen VertreterInnen der europäischen Behörden aus Deutschland, Italien, Österreich, Spanien, Portugal, Großbritannien und Frankreich in Rom zusammen.

[Weiterlesen](#)

Report: Illegales Glücksspiel

Zum Thema des illegalen Glücksspiels hat die *Glückswirtschaft* einen Report veröffentlicht. Dabei schauen die Autoren hinter die Fassade und stellen Fragen: Wer steckt dahinter? Welche Netzwerke agieren im Verborgenen? Wie gehen Ermittler, Politik und Strafverfolger dagegen vor? Es ist der Versuch, illegale Glücksspielstrukturen in Deutschland zu verstehen; zu sehen, welche Auswirkungen sie auf Spieler und den legalen Markt haben und zu fragen, welche Strategien es gibt, um diese kriminellen Strukturen zu zerschlagen.

[Quelle](#)

Bayern

Tabuthema Glücksspiel: Warum Migranten überdurchschnittlich betroffen sind

Der Islam verbietet das Glücksspiel und dennoch sind türkeistämmige Migranten überdurchschnittlich häufig von Spielstörungen betroffen. Das bestätigen auch Studien hierzu. Die Ursachen sehen Experten in sozialen, wirtschaftlichen und kulturellen Faktoren.

[Quelle](#)

Deutscher Nachwuchsforschungspreis Glücksspielforschung 2025/26 geht an Verhaltensökonom des Max-Planck-Instituts

Die Deutsche Stiftung Glücksspielforschung (DSGF) verleiht den mit 30.000 Euro dotierten Deutschen Nachwuchsforschungspreis Glücksspielforschung 2025/26 an Dr. Sebastian O. Schneider vom Max-Planck-Institut für Verhaltensökonomik in Bonn. Schneider wird für seine gemeinsam mit Matthias Sutter verfasste und im American Economic Review (2026, Vol. 116, Nr. 1, S. 88–118) veröffentlichte Studie „Risk Preferences and Field Behavior: The Relevance of Higher-Order Risk Preferences“ ausgezeichnet. Die Preisverleihung fand am 13. April 2026 im

Rahmen des Wissenschaftssymposiums „Aspekte menschlichen Risikoverhaltens“ im Literaturhaus München statt.

[Weiterlesen](#)

Berlin

Berlin & Brandenburg - Großangelegte Razzia gegen illegales Glücksspiel

120 Spielautomaten beschlagnahmt: Wie Berliner Behörden gegen die Schattenwirtschaft vorgehen und warum.

ntv berichtete Ende März von einer großangelegten Razzia in Berlin, bei der 120 Geräte beschlagnahmt wurden. Polizei, Staatsanwaltschaft, Ordnungsämter, Zoll oder Steuerfahndung durchsuchten 74 Standorte in verschiedenen Stadtteilen Berlins. Die Auswertung der Geräte ergab eine Summe von 180.000 Euro. Diese soll nun im Zuge der Vermögensabschöpfung eingezogen werden. Hintergrund ist, kriminellen Clans den finanziellen Boden zu entziehen. Berlin hat hierzu eine Bundesratsinitiative gestartet, die nach Angaben der Justizverwaltung in der Länderkammer mehrheitlich vom Bundesrat beschlossen wurde. Inhaltlich geht es darum, dass in bestimmten Fällen nachgewiesen werden muss, dass Vermögenswerte aus legalen Einkünften stammen, was eine Beweislastumkehr bedeutet. Sollte die Gesetzesänderung durch den Bundestag verabschiedet werden, können Vermögenswerte unklarer Herkunft leichter eingezogen werden.

[Quelle](#)

Weltweit

Argentinien

Argentinien schlägt Haftstrafen für die Unterstützung nicht lizenzierter Glücksspielplattformen vor

Das Gesundheitsministerium in Argentinien hat dem Kongress einen Gesetzentwurf vorgelegt, in dem unter anderem die Kriminalisierung der Unterstützung von nicht lizenzierten Glücksspielplattformen vorgesehen ist. Die Gesetzesvorlage richtet sich gegen Banken, Fintech-Unternehmen, Kryptowährungsbörsen und Wallet-Anbieter und verbietet ihnen, Transaktionen für nicht autorisierte Glücksspielaktivitäten im Land zu erleichtern. Hierfür solle das Strafbuch geändert werden, um Freiheitsstrafen von zwei bis vier Jahren für Personen oder Unternehmen zu verhängen, die finanzielle, technische oder digitale Vermögensdienstleistungen für illegale Glücksspielplattformen erbringen.

[Quelle](#)

Brasilien

Das Sportministerium und ANJL starten eine Plattform zur Verhinderung von Spielmanipulationen bei Wetten

Das Sportministerium in Brasilien hat eine Plattform zum Thema Integrität im nationalen Sport gestartet. Die Plattform richtet sich an Athleten und schult sie darin, Spielmanipulationen zu erkennen, selbst zu verhindern und so eine Kultur der Transparenz und des Fair Play zu stärken. Es geht darum, dass Sportler wissen, dass sie eine Straftat begehen, wenn sie Ergebnisse durch ihr Verhalten manipulieren.

Die von Sportradar entwickelte Plattform ist ein umfassendes Trainingsprogramm, das Sportler für die ernste Gefahr von Spielmanipulation und Korruption im Zusammenhang mit Sportwetten sensibilisieren soll. Ihr Hauptziel ist es, Sportler zu befähigen, verdächtige Angebote zu erkennen, abzulehnen und zu melden, um so ihre Karrieren, ihren Ruf und die Glaubwürdigkeit des Sports zu schützen.

Bei der Manipulation geht es nicht um legal operierende Wettanbieter. Sie sehen Spielmanipulation als Gefahr für die legalen Wettanbieter. Daher sind Transparenz und Fairplay für die Wettbranche von grundlegender Bedeutung, und die Partnerschaft mit dem Sportministerium ist eine weitere konkrete Initiative in diese Richtung.

[Quelle](#)

Norwegen

Glücksspiel am Pfandautomaten? Edeka, Aldi und Co. haben eine klare Meinung

In Norwegen können Supermarktkunden am Pfandautomaten bares Geld gewinnen. Wer Leergut zurückbringt, hat bei vielen Pfandautomaten die Möglichkeit zu wählen, ob er sein Pfandgeld erhalten möchte oder stattdessen ein Los.

Es gibt Ideen, dieses Konzept auch nach Deutschland zu bringen. Doch die gesetzlichen Hürden sind hier hoch. In Deutschland gibt es viele Regeln und Gesetze für das Glücksspiel. Die deutschen Lebensmitteldiscounter zeigen sich nicht begeistert von der Idee, obwohl dabei Geld caritativen Einrichtungen zugutekommen könnte.

[Quelle](#)

Schweiz

Glattbrugg ZH: Polizei beschlagnahmt bei illegalem Poker-Turnier 55'000 Franken

Die Behörden des Bundes und des Kantons Zürich haben bei einer Razzia einem illegalen Glücksspiel-Ring das Handwerk gelegt. Die Eidgenössische Spielbankenkommission ESBK und die Kantonspolizei Zürich führten gemeinsam eine Hausdurchsuchung in einem Lokal in Glattbrugg (ZH) durch.

[Quelle](#)

USA

New York verklagt Prognosemärkte Coinbase und Gemini Titan: Vorwurf des illegalen Glücksspiels

Die Generalstaatsanwältin von New York hat Klage gegen Coinbase Financial Markets und Gemini Titan eingereicht. Sie wirft den Unternehmen vor, mit ihren Prognosemärkten gegen staatliche Gesetze zum Verbot von illegalem Glücksspiel zu verstoßen und erklärte, dass die Unternehmen keine Lizenzen der New York State Gaming Commission eingeholt hätten. Auf den Plattformen handeln Nutzer auf Basis vorhergesagter Ergebnisse von Ereignissen wie Sportwettkämpfen oder Wahlen. Die Generalstaatsanwältin sieht hierin im Kern Glücksspiele, da die Ausgänge der Ereignisse auf dem Zufall basieren.

[Quelle](#)

Expert*innenmeinung

"Warum spielen wir?"

Dr. Michael Auer

Psychologe und Statistiker mit Forschungsschwerpunkt auf Spielverhalten und verantwortungsvolles Spielen
Mitbegründer von Neccton GmbH

"Im Deutschen ist wird das Verb „spielen“ synonym für Glücksspielen als auch für spielerisches Verhalten verwendet. Im Englischen gibt es für das Glücksspielen ein eigenes Wort, „gambling.“ Wenn ich in den folgenden Zeilen über Spielen spreche, beziehe ich mich immer das das Glücksspiel.

Worum geht es beim Glücksspiel? Es geht eigentlich um Risiko. Der Spieler geht ein mehr oder weniger kalkuliertes Risiko ein und kann mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit mehr Geld gewinnen als eingesetzt wurde. Dies ist jedoch nicht Glücksspielspezifisch. Wir gehen tagtäglich Risiken ein. Beim Überqueren der Straße, beim Buchen eines Urlaubs an eine unbekannte Destination, etc. Die Liste ist endlos. Unser Leben ist von Risiken geprägt und eine gewisse Unvorhersehbarkeit ist Teil unseres Lebens.



Dabei fällt mir eine Aussage von Agent Smith im Film Matrix von 2009 ein. In dem Film wurde die Menschheit von der KI besiegt. Die KI hat die Matrix kreiert. Diese ist eine virtuelle Realität und alle Menschen leben gezwungenermaßen darin. Die Körper liegen bewegungslos in riesigen Aufbewahrungshallen und das ganze Leben spielt sich virtuell ab. Die Menschen sind sich dessen aber nicht bewusst. Agent Smith, er ist ein KI-Programm, sagt dass die ursprüngliche Matrix eine perfekte Welt simulierte. Also ohne Risiko und ohne Gefährdungen. Die Menschen akzeptierten diese perfekte virtuelle Welt jedoch nicht und ihre Körper sind nach und nach gestorben.

Diese Erkenntnis deckt sich mit der „echten“ Welt, denn wir brauchen einen gewissen Grad an Unsicherheit. Eine wichtige Rolle dabei spielt der Botenstoff Dopamin. Dopamin sorgt dafür, dass wir etwas wollen, dass wir nach etwas streben. Ohne Dopamin würden wir uns nicht bewegen, nicht einmal den Löffel vom Suppenteller zum Mund bewegen. Ohne Dopamin wäre ein Steinzeitmensch niemals das Risiko eingegangen ein Mammut zu jagen. Ohne Dopamin wäre Columbus nicht über den Atlantik gereist. Die Menge an Dopamin ist jedoch von Mensch zu Mensch unterschiedlich. Jemand, der über mehr Dopamin verfügt neigt dazu mehr Risiken einzugehen, das Unbekannte zu erkunden.

Zahlreiche Studien haben herausgefunden, dass problematische Spieler und unproblematische Spieler über Unterschiede in Dopamin verfügen. Wie genau dieser neurologische Prozess funktioniert ist jedoch noch nicht 100% geklärt. Fakt ist jedoch, dass das Dopamin eine Rolle spielt. Die Rolle des Dopamins ist jedoch nicht Glücksspielspezifisch. Dopamin scheint dieselbe Rolle in anderen Verhaltenssüchten als auch substanzbezogenen Süchten zu spielen.

Glücksspiele sind aus meiner Sicht die einzigen Ereignisse, welche 100% zufällig sind. Dieser Zufallscharakter kommt sonst nirgendwo vor. Alles andere, das uns tagtäglich begegnet, folgt irgendeinem Muster, wird von physikalischen Gesetzen bestimmt. Dieser Zufallscharakter ist meiner Meinung nach auch wichtig, um potenzielles Suchtverhalten zu verstehen. Alle Lebewesen suchen nach Mustern, man kann sogar sagen, dass wir Menschen, die meiste Zeit im Autopilot-Modus unterwegs sind. Wir haben eine angeborene Tendenz Muster zu erkennen. Ein gutes Beispiel sind Sternzeichen. Vor langer Zeit haben die Menschen Lichtpunkte am Himmel zu bekannten Mustern verbunden. Großer Bär, Waage, Skorpion, etc. Die Sterne, welche diese Objekte bilden, sind nicht verwandt und haben nichts miteinander zu tun. Menschen konnten durch diese Muster jedoch leichter navigieren und die Jahreszeiten vorhersehen. Ein anderes Beispiel für angeborene Mustererkennung ist „Pareidolia“. Dabei handelt es sich um die Tendenz Gesichter in Wolken zu sehen. Wenn man an einem schönen Sommertag in der Wiese liegt und die Wolken betrachtet, sieht man immer wieder Formen, welche an Gesichter erinnern.

Glücksspielhersteller nutzen diese Mustererkennung und das kann bei Spielern zu Fehlinterpretationen führen. Beim Roulette werden die letzten 100 Spielausgänge angezeigt und

wenn dreimal schwarz gekommen ist, setzen Spieler eher auf Rot. Die Wahrscheinlichkeit für Rot oder Schwarz ist jedoch jedes Mal gleich (18/37). Bei manchen Glücksspielen werden Funktionen eingebaut, die dem Spieler die Illusion vermitteln das Spiel beeinflussen zu können. Der Spielausgang ist jedoch 100% zufällig.

Ich vermute, dass manche Glücksspielprobleme durch den Konflikt der biologischen Mustererkennung und dem Zufallsaspekt von Glücksspielen entstehen. Schlussendlich finde ich die Prospect Theory von Kahnemann und Tversky noch sehr wichtig für das Verständnis des Glücksspiels. Die Prospect Theory erklärt, wie wir uns in unsicheren Situationen entscheiden. Ein zentrales Element der Prospect Theory ist die Erkenntnis, dass der Verlust mehr schmerzt als ein gleichwertiger Zugewinn. Ein Verlust von €100 schmerzt mehr als ein Gewinn von €100. In dem Moment, wo ein Spieler aufhört, und in der Verlustzone ist, realisiert sich der Gesamtbetrag der Verluste. Dies kann das kontinuierliche Spielen, um Verluste wieder gutzumachen, erklären. Solange der Spieler weitermacht, besteht immer noch die Chance die Verluste wettzumachen. Eine weitere Erkenntnis der Prospect Theory ist, dass das Ausmaß des psychologischen Einflusses eines Verlustes/Gewinnes vom individuellen Wohlstand abhängt. Einem Millionär ist es egal ob €100 weg sind, einem Sozialhilfeempfänger nicht. Je mehr ein Spieler gewinnt, umso weniger wichtig werden Zugewinne und je mehr ein Spieler verliert um so weniger wichtig werden weitere Verluste.

Es sind also drei Elemente, die aus meiner Sicht für das Verständnis des Glücksspiels relevant sind.

- (1) Dopamin, der Botenstoff, welcher Risikoverhalten erklärt,
- (2) unsere angeborene Tendenz der Mustererkennung und
- (3) Prospect Theory, Entscheidungsverhalten in unsicheren Umständen.

Das Verständnis dieser Aspekte hilft dabei problematisches als auch unproblematisches Glücksspielverhalten zu verstehen. Die Grenze ist wie bei vielen anderen psychologischen Phänomenen jedoch fließend."

Präventionsfakten

Relevanz der Geldspielgeräte in der Gastronomie für die Kanalisierungsquote des gewerblichen Automatenspiels

Studie für die VDAI Verlags- und Veranstaltungsgesellschaft mbH

Daniel Fritz, Prof. Dr. Justus Haucap, Peter Schweinsberg, Dr. Susanne Thorwarth

Die Studie untersucht die Auswirkungen regulatorischer Maßnahmen auf die Kanalisierungsquote im gewerblichen Automatenspiel. Insbesondere wird analysiert, welche Effekte eine weitere Reduzierung der maximal zulässigen Geräteanzahl oder ein vollständiges Verbot von Geldspielgeräten in der Gastronomie haben könnten. Während frühere Regulierungen (z. B. die Änderung der Spielverordnung 2006) die Kanalisierung unter anderem auch durch eine Erhöhung der zulässigen Automatenzahl in Gaststätten begünstigten, führte die Verschärfung der Regelungen ab 2014 zu einem Rückgang des legalen Angebots und einem Wiederanstieg des Schwarzmarktes.

Basierend auf den Studien von Trümper (2020, 2021 und 2023) sowie der Studie von Fritz, Haucap und Thorwarth (2023) wird nachgewiesen, dass restriktivere Regulierungen mit einer

Erhöhung des Schwarzmarktanteils korrelieren. Die Kanalisierungsquote war nach der Reform von 2006 zunächst deutlich gestiegen, da der Schwarzmarktanteil von 41 Prozent (2006) auf nur noch vier Prozent (2012) sank. Mit Inkrafttreten des GlüStV 2012 und der sechsten Novellierung der SpielV 2014 (Regulierungsregime III), die eine Reduzierung der maximalen Automatenzahl in Gaststätten von drei auf zwei Geräte vorgab, stieg der Schwarzmarkt jedoch wieder an.

Im Jahr 2022 lag der Schwarzmarktanteil zwischen 30 bis 46 Prozent, und die Prognose zeigt, dass dieser Anteil bis 2026 auf Werte zwischen 45 und 62 Prozent ansteigen könnte. Besonders betroffen ist die Gastronomie: Während dort 1997 noch etwa 98.000 legale Geldspielgeräte aufgestellt wurden, waren es 2022 weniger als 33.000. Der legale Markt ist auch durch eine Verschärfung der Regulierungsmaßnahmen kontinuierlich geschrumpft während der illegale Markt expandierte.

Die Autoren haben zwei Szenarien entwickelt, um die Auswirkungen weiterer Restriktionen auf die Kanalisierungsquote zu untersuchen:

Szenario 1: Reduzierung der zulässigen Geräteanzahl pro gastronomischem Betrieb von zwei auf ein Geldspielgerät.

Szenario 2: Vollständiges Verbot von Geldspielgeräten in gastronomischen Betrieben.

Im ersten Szenario würde der Schwarzmarktanteil bis 2026 auf 50,6 bis 67,2 Prozent steigen, was einer Zunahme von 34,2 Prozent für die Untergrenze bzw. 22,9 Prozent für die Obergrenze entspricht. Im zweiten Szenario würde sich der Anteil des Schwarzmarktes auf 55,3 bis 71,2 Prozent erhöhen, d. h. die Untergrenze würde hier um 46,7 Prozent und die Obergrenze um 30,2 Prozent ansteigen.

Die Studie zeigt, dass eine weitere Reduktion oder gar ein Verbot von Geldspielgeräten in der Gastronomie zu einem weiteren massiven Anstieg des illegalen Glücksspiels führen würde. Die Spielhallen können den Rückgang des legalen Angebots nicht kompensieren, da sie selbst strengen Regulierungen unterliegen und ebenfalls an Standorten und Geldspielgeräten verlieren. Eine weitere Einschränkung würde daher dem Kanalisierungsziel des Glücksspielstaatsvertrages, die Spieler in kontrollierte legale Angebote zu lenken, zuwiderlaufen. Es wird empfohlen, die regulatorischen Maßnahmen zu überdenken und mögliche Anpassungen vorzunehmen, um die Kanalisierung in den legalen Markt zu stärken, anstatt den Schwarzmarkt weiter zu fördern.

[Hier geht es zur Studie.](#)

Praxis

Gute Praxis im Team: Prävention als Teil der Unternehmenskultur

Ob Hinweise auf problematisches Spielverhalten erkannt werden oder ein Gast im richtigen Moment angesprochen wird, entscheidet sich meist nicht in Schulungen oder Leitfäden, sondern im täglichen Betrieb. Prävention und Verbraucherschutz werden vor allem dort wirksam, wo Mitarbeitende aufmerksam sind, Erfahrungen austauschen und von ihrem Unternehmen dabei unterstützt werden.



In den Mitgliedsunternehmen des Bundesverbandes Automatenunternehmen e. V. (BA) zeigt sich immer wieder: Erfolgreiche Prävention ist Teamarbeit. Mitarbeitende stehen im direkten Kontakt

mit den Gästen und nehmen Entwicklungen oft als Erste wahr. Sie erkennen Veränderungen im Verhalten, beobachten Auffälligkeiten und können frühzeitig reagieren. Damit dies gelingt, braucht es neben fachlicher Qualifikation vor allem eine Unternehmenskultur, in der Beobachtungen offen angesprochen und Erfahrungen gemeinsam ausgewertet werden.

Regelmäßige Teamgespräche, Schulungen und die Auswertung praktischer Erfahrungen tragen dazu bei, das Thema dauerhaft im Bewusstsein zu verankern. In den Betrieben werden daher auffällige Situationen aus dem Arbeitsalltag regelmäßig im Team besprochen.

- Welche Signale haben Mitarbeitende wahrgenommen?
- Wie wurde das Gespräch mit dem Gast geführt?
- Was hat gut funktioniert?

Der gemeinsame Austausch hilft dabei, Erfahrungen zu teilen und Sicherheit für künftige Situationen zu gewinnen.

Eine zentrale Rolle spielen dabei die Führungskräfte. Sie geben nicht nur organisatorische Rahmenbedingungen vor, sondern prägen vor allem den Umgang mit dem Thema im Alltag entscheidend. Wie das konkret aussieht, beschreibt BA-Vizepräsident und Schatzmeister Gundolf Aubke, der im BA-Vorstand das Themenfeld Prävention verantwortet:

„Ich spreche mit meinen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern über Situationen, die uns regelmäßig im Betriebsalltag begegnen. So können wir Erfahrungen austauschen, voneinander lernen und unser Gespür für den richtigen Umgang mit Gästen stetig schärfen. Verbraucherschutz ist bei uns kein Thema, das nur in Schulungen behandelt wird. Er begleitet uns jeden Tag und ist ein integraler Bestandteil unserer Arbeit und unserer Verantwortung gegenüber den Gästen.“

Wirksamer Verbraucherschutz lebt von engagierten Teams, klaren Strukturen und einer Unternehmenskultur, die Prävention, wie von Gundolf Aubke beschrieben, als festen Bestandteil verantwortungsvollen Handelns begreift. Wo dieses Verständnis gelebt wird, entstehen die besten Voraussetzungen für den Schutz der Verbraucher.

„Ich spreche mit meinen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern über Situationen, die uns regelmäßig im Betriebsalltag begegnen. So können wir Erfahrungen austauschen, voneinander lernen und unser Gespür für den richtigen Umgang mit Gästen stetig schärfen. Verbraucherschutz ist bei uns kein Thema, das nur in Schulungen behandelt wird. Er begleitet uns jeden Tag und ist ein integraler Bestandteil unserer Arbeit und unserer Verantwortung gegenüber den Gästen.“



Wirksamer Verbraucherschutz lebt von engagierten Teams, klaren Strukturen und einer Unternehmenskultur, die Prävention, wie von Gundolf Aubke beschrieben, als festen Bestandteil verantwortungsvollen Handelns begreift. Wo dieses Verständnis gelebt wird, entstehen die besten Voraussetzungen für den Schutz der Verbraucher.

SpielKultur

Mozart - Glück, Spiel und Leidenschaft

Günther B. Bauer

Mozart war aber nicht nur ein passionierter Billardspieler, sondern er versuchte sein Glück ebenso leidenschaftlich bei unzähligen Kartenspielen, bei Lotto und Lotterien, bei Gesellschafts- und Pfänderspielen, beim Salzburger Böldelschießen und auf zahlreichen Maskenbällen und Redouten. Begonnen hat diese Leidenschaft mit den frühen Kinder- und Reisespielen, mit den harmlosen Familienspielen und den witzigen Sprach- und Wortspielen in den übermütigen Italienbriefen. Dieses Mozartbuch beschäftigt sich gleichzeitig mit den Spielmoden des 18. Jahrhunderts, den Mitspielern und -spielerinnen, den Spielmitteln und nicht zuletzt mit der finanziellen Seite dieser aufwändigen Liebhaberei.



Karl Heinrich Bock Verlag, Bad Honnef

2004

ISBN 9783870668860

Gebunden, 400 Seiten, 28,90 EUR

Autor

Günther G. Bauer war von 1983 bis 1991 Rektor der damaligen Hochschule bzw. heutigen Universität Mozarteum. An dieser Institution hat er in jungen Jahren Schauspiel studiert. Später arbeitete er als Schauspieler und Regisseur, bis er schließlich Professor für Schauspiel am Mozarteum wurde. Auch als Organisator war er erfolgreich tätig, so gründete er zum Beispiel das Institut für Spielforschung, das 1990 seine Arbeit aufnahm. Er war auch ein durchaus erfolgreicher Verfasser von Hörspielen, Kindertheaterstücken und Erzählungen. Darüber hinaus schrieb er kulturwissenschaftliche Aufsätze über Zwerge, über Salzburg und vor allem über Mozart.

Quelle

Medientipp

NDR: Zocken im Unterricht? Schule in Neumünster unterrichtet E-Sport

In der Freiherr-vom-Stein-Schule in Neumünster ist „zocken“ seit 2025 ein Unterrichtsfach. 32 Schülerinnen und Schüler nehmen an dem Wahlpflichtkurs teil. Es geht um einen verantwortlichen Umgang mit dem Spielen und es geht auch darum, seinen Körper zu bewegen. In der Praxis bedeutet dies, dass die Schüler vor dem „Zocken“ in die Turnhalle gehen, um sich zu bewegen. Hier zeigt sich der Zweiklang von körperlicher Betätigung und dem sich anschließenden Spielen an der Konsole. Hier geht es zum [Beitrag](#) des NDR zu dem Projekt der Schule.

Termine

2. - 4. Juli 2026

26. Interdisziplinärer Kongress für Suchtmedizin 2026

München

[Mehr Informationen](#)

3. September 2026

Digitale Forschungswerkstatt, Glücksspielregulierung als bloß symbolische Rechtsetzung?

Dr. Robin Anstötz, Institut für Glücksspiel und Gesellschaft

[Mehr Informationen](#)

8. - 11. September 2026

15. EASG-Conference, CPH Conference
Copenhagen, Denmark
[Mehr Informationen](#)

21. - 23. September 2026

Deutscher Suchtkongress 2026
Deutsche Gesellschaft für Suchtforschung und -therapie e. V.
Hamburg
[Mehr Informationen](#)

30. September 2026

Bundesweiter Aktionstag gegen Glücksspielsucht

29. Oktober 2026

Digitale Forschungswerkstatt, Finanzverfassungsrechtliche Einordnung der Vergnügungssteuer
Prof. Dr. Lars Hummel, LL.M., Universität Hamburg
[Mehr Informationen](#)

18. November 2026

21. Jahresfachtagung „Sportwetten & Glücksspiel 2025“
Köln
[Mehr Informationen](#)

19. November 2026

Fachverband Sucht+ e.V., Glücksspielstörung – Diagnostik und Behandlung
Bonn
[Mehr Informationen](#)

26. November 2026

Digitale Forschungswerkstatt: Quantitative Regulierung im Glücksspielrecht
[Mehr Informationen](#)

9. - 10. März 2027

Symposium Glücksspiel
Hohenheim, Stuttgart
[Quelle](#)

**Impressum**

Grit Roth
M.A. syst. Therapeutin
Präventionsbeauftragte der [Deutschen Automatenwirtschaft](#)
AWI Automaten-Wirtschaftsverbände-Info GmbH
Dircksenstr. 49
10178 Berlin
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](#).

Falls Sie den Newsletter in Zukunft nicht mehr erhalten wollen, tragen Sie sich [hier](#) aus.

Sie möchten den Newsletter weiterempfehlen? [Hier](#) können sich neue Abonnent/innen anmelden.

Haftungsausschluss:

(Kurzform - hier finden Sie die [ausführliche Version](#))

Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle übernehmen wir keine Haftung für die Aktualität, Korrektheit, Vollständigkeit oder Qualität der bereitgestellten Informationen sowie die Inhalte externer Links. Für den Inhalt der verlinkten Seiten sind ausschließlich deren Betreiber verantwortlich.