

Der Kauf von Emotionen – Glücksspiele und ihre Risiken

**Dr. Tobias Hayer
Universität Bremen
Institut für Public Health und Pflegeforschung
Abteilung für Gesundheit und Gesellschaft
Leitung der Arbeitseinheit Glücksspielforschung**



Fahrplan (60 + 30 Minuten)

Glücksspielmarkt: Spielanreize und Spielmöglichkeiten

Glücksspielsucht: Symptome, Risikogruppen und Risikofaktoren

Glücksspielsucht: Erklärungsansätze und Folgen

Glücksspielsucht: Prävention und Hilfesystem



Begriffsabgrenzung

spielen

„glücksspielen“

playing

gaming

gambling

dient dem Aufbau emotionaler, kommunikativer, sozialer, kognitiver und motorischer Kernkompetenzen

primärer Spielanreiz: Geldgewinne

fördert die Persönlichkeitsentwicklung, leistet einen wesentlichen Beitrag für das kindliche Lernen

demeritorisches Gut

zweckfrei, Als-ob-Realität

Jugendschutzbestimmungen



Problemfelder in der öffentlichen Wahrnehmung

Glücksspielsucht / defizitärer Spielerschutz

Kriminalität / Raubüberfälle auf Spielstätten

Trading-Down-Effekte

Soziale Kosten

Niedriglohnsektor (u.a. Servicekräfte in Spielhallen)

Lobbyismus



Formen des (Glücks-)Spiels in Deutschland

Glücksspiele

- Lotto
- Keno
- EuroJackpot
- Rubbellotterien
- Klassenlotterien
- Roulette
- Black Jack
- Poker
- Glücksspielautomaten
- Geldspielautomaten*
- Sportwetten
- Glücksspiele im Internet
- Illegales Glücksspiel
- ...

Geldgewinnsspiele mit Glücksspielcharakter

- TV-Geldgewinnsspiele
- Simuliertes Glücksspiel im Internet
- Börsenspekulationen
- ...

Sonstige Spiele mit/ohne Geldgewinn

- Gesellschaftsspiele
- Strategiespiele (z. B. Schach)
- Kreuzworträtsel
- Quizshows
- Computerspiele
- ...

* Rechtlich gesehen kein Glücksspiel (Recht der Wirtschaft / Gewerberecht)



Umsätze legaler Glücksspielmarkt in Mio. Euro

Meyer & Hayer (2025, Jahrbuch Sucht, S. 97)

Tab. 1: Umsätze auf dem legalen Glücksspiel-Markt (in Mio. Euro)

Glücksspiel (Auszahlungsquote in %) ¹	2010	2015	2020	2022	2023	Veränderung in 2023 gegenüber Vorjahr in % ²
Spielbank (91)						
– Glücksspielautomaten, Roulette, Black Jack etc.	6.187	6.189	6.293	12.233	14.684	+20,0
Spielhalle/Gaststätte						
– Geldspielautomaten (77,1)	17.210	27.511	17.904	20.961	20.961	±0,0
Virtuelles Automatenspiel, Online-Poker (93)	–	–	–	729	5.714	+683,8
Sportwetten (85)³	–	–	4.457	9.333	12.000	+28,6
Deutscher Lotto- und Toto-Block						
– Lotto 6 aus 49 (50)	4.017	4.056	3.979	3.844,1	3.791,9	–1,4
– Eurojackpot (50)	–	769	1.475	1.756,8	1.956,3	+11,4
– Fußballtoto (50 bzw. 60)	48	41	35	41,7	40,5	–2,9
– Oddset (66,7)	174	162	–	–	–	–
– Spiel 77 (42,4)	972	1.017	960	857,5	849,0	–1,0
– Super 6 (44,7)	562	430	406	368,2	366,1	–0,6
– Glücksspirale (40)	246	239	250	226,2	226,5	+0,2
– Sofort-Lotterien (40–60)	243	353	556	621,0	696,6	+12,2
– Bingo (40)	70	62	73	87,2	108,9	+25,0
– Keno (49,4)	153	131	146	130,7	129,9	–0,6
– Plus 5 (48,7)	16	13	12	10,4	10,1	–3,2
– Sieger-Chance (36,7)	–	–	23	23,0	23,7	+3,3
Gesamt	6.501	7.273	7.915	7.966,8	8.199,5	+2,9
Klassenlotterie						
– Nordwestdeutsche (43,6)	237	172	128	112,4	105,3	–6,3
– Süddeutsche (45,6)	245	177	185	172,3	157,2	–8,8
Fernsehloterie						
– ARD Fernsehlotterie (30)	156	172	188	187,1	176,4	–5,7
– ZDF Aktion Mensch (30)	441	447	524	585,5	585,9	+0,1
Sparkasse/Bank						
– PS-Sparen (55)	271	275	285	288,2	289,2	+0,4
– Gewinnsparen (55)	205	255	294	312,2	312,1	±0,0
Pferdewetten						
– Rennvereine/Totalisator, Buchmacher (85)	58	48	40	48,0	43,8	–8,7
Postcode-Loterie (30)	–	–	112	203,2	241,0	+19,0
Gesamtumsatz	31.511	42.519	38.325	53.131,7	63.470,2	+19,5

In 2023 lagen die Einnahmen des Staates aus Glücksspielen bei 6,6 Mrd. Euro

Zum Vergleich: In 2023 beliefen sich die alkoholbezogenen Steuern auf 3,125 Mrd. Euro



Digital Natives – Genereller Trend

Erste Kontakte mit echten Glücksspielen, glücksspielähnlichen Produkten oder entsprechender Werbung erfolgt bei den jüngeren Alterskohorten zunehmend im Internet

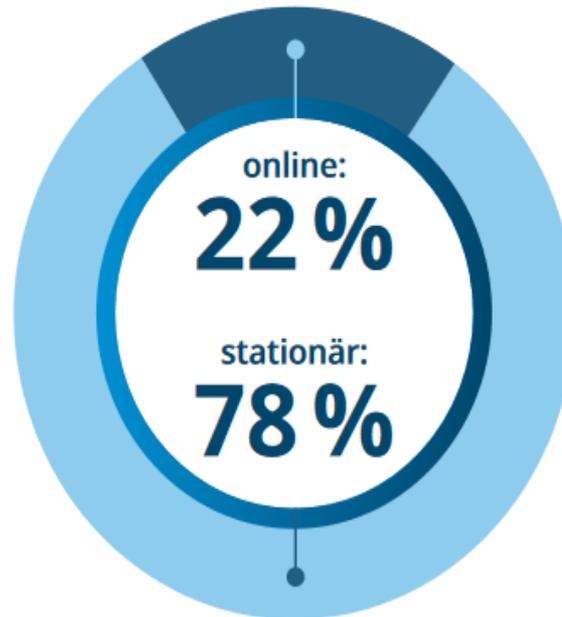


Legaler Glücksspielmarkt 2023 – Vertriebswege

Tätigkeitsbericht der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder (2024; S. 65)

https://www.gluecksspiel-behoerde.de/images/pdf/jahresberichte/Tatigkeitsbericht_GGL_2023.pdf

Abbildung 6: Der erlaubte deutsche Glücksspielmarkt 2023, unterteilt nach Vertriebsweg





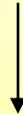
Der Spielanreiz beim Glücksspiel

Phase 1 – Entscheidung für eine Glücksspielteilnahme



Phase 2 – Geldeinsatz

Hoffen auf den Gewinn: Anspannung, Stimulation, Nervenkitzel
↳ Emotionsregulation (positive Verstärkung)
↳ Ablenkung von Belastungen (negative Verstärkung)

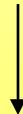


Phase 3a – Gewinnsituation

Glücksgefühl, Euphorie, Allmachtsphantasien, ...

Phase 3b – Verlustsituation

Frustration, Ärger, Niedergeschlagenheit, ...



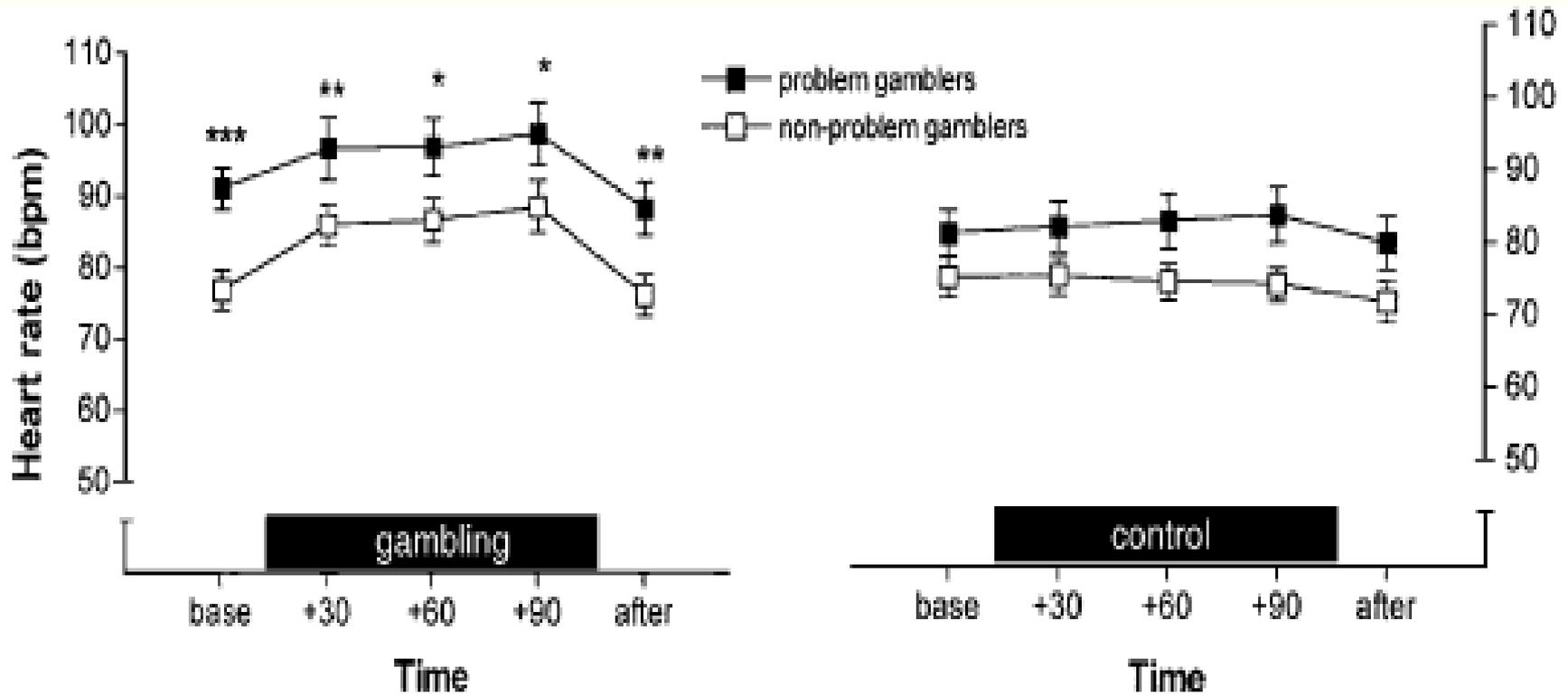
Phase 4 – Weiterspielen

Befindlichkeitsveränderung, Verschiebung der Motivation



Stimulation beim Glücksspiel

Meyer et al. (2004)



**Herzraten vor, während und nach einer Glücksspielteilnahme:
Unterschiede zwischen Problemspielern und sozialen Spielern**



... Feldforschung ...





Glücksspielsucht – Historische Meilensteine

**Zu den ältesten Süchten zählen:
Trunksucht, Morphinsucht und Spielsucht**

**1980:
Aufnahme des pathologischen Spielens als eigenständiges
Krankheitsbild in das Klassifikationssystem DSM-III**

**2001:
Verabschiedung spezieller Empfehlungen zur ambulanten und
stationären medizinischen Rehabilitation sowie Anerkennung des
Krankheitsbildes in seiner Eigenständigkeit durch bundesdeutsche
Kostenträger**

**2008/2012:
Inkrafttreten bzw. Modifikation des Glücksspielstaatsvertrages und
damit verbunden eine Stärkung des Spielerschutzes**

**2013:
Einordnung als erste Verhaltenssucht im DSM-5
„Gambling Disorder“ bzw. „Störung durch Glücksspielen“**



Diagnostische Kriterien nach DSM-5 (I)

Störung durch Glücksspielen

Fortdauernd und wiederholt problematisches Spielverhalten, das zu klinisch bedeutsamen Schädigungen oder Leiden führt, indiziert durch das individuelle Auftreten von vier (oder mehr) der folgenden neun Merkmale in einer 12-Monats-Periode

Toleranzentwicklung: Bedürfnisse zum Glücksspiel mit steigenden Einsätzen, um die gewünschte Erregung zu erreichen

Entzugsähnliche Erscheinungen: Ruhelosigkeit oder Reizbarkeit bei dem Versuch, das Glücksspiel einzuschränken oder aufzugeben

Abstinenzunfähigkeit: wiederholte erfolglose Versuche, das Glücksspiel zu kontrollieren, einzuschränken oder ganz damit aufzuhören



Diagnostische Kriterien nach DSM-5 (II)

Starke Bindung an das Glücksspiel: häufige Beschäftigung mit dem Glücksspiel (z. B. mit früheren Spielerlebnissen, Verhinderung oder Planung der nächsten Unternehmung oder Überlegungen der Geldbeschaffung)

Dysfunktionales Coping: Teilnahme am Glücksspiel, um Problemen zu entfliehen oder dysphorische Stimmungen abzubauen (z. B. Gefühle von Hilflosigkeit, Schuldgefühle, Sorgen und Ängste, Depressionen)

Chasing-Verhalten: Wiederholte Geldverluste beim Glücksspiel und Rückkehr an einem anderen Tag, um die Verluste wieder wettzumachen („Jagd nach Verlustausgleich“)



Diagnostische Kriterien nach DSM-5 (III)

Verheimlichung/Dissimulation: Belügen von Familienmitgliedern, Therapeuten oder anderen Personen, um das Ausmaß der Beteiligung am Glücksspiel zu verheimlichen

Weiterspielen trotz negativer Folgen: Gefährdung oder Verlust einer bedeutsamen Beziehung, Arbeitsstelle bzw. Ausbildungsmöglichkeit oder beruflichen Aufstiegschance wegen des Glücksspiels

Bail-out: sich darauf verlassen, dass andere Personen Geld zur Verfügung stellen, um eine durch das Glücksspiel hervorgerufene, verzweifelte finanzielle Situation zu entspannen



Glücksspiel-Survey 2023 (I)

Buth et al. (2024)

https://www.isd-hamburg.de/wp-content/uploads/2024/03/Gluecksspielsurvey_2023.pdf

Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogene Probleme in der Bevölkerung

Ergebnisse des Glücksspiel-Survey 2023

Sven Buth • Gerhard Meyer • Moritz Rosenkranz • Jens Kalke

 Universität Bremen

 ISD
Institut für interdisziplinäre
Sucht- und Drogenforschung

Befragung von $N = 12.308$ deutschsprachigen
Personen im Alter von 16 bis 70 Jahren

Datenerhebung via Mixed-Mode-Design:
Zufallsauswahl von Festnetz- und
Mobiltelefonnutzer*innen sowie von Online-
Panelist*innen in 2023

Screening glücksspielbezogener Probleme mittels
DSM-5-Kriterien (bei den Erwachsenen)

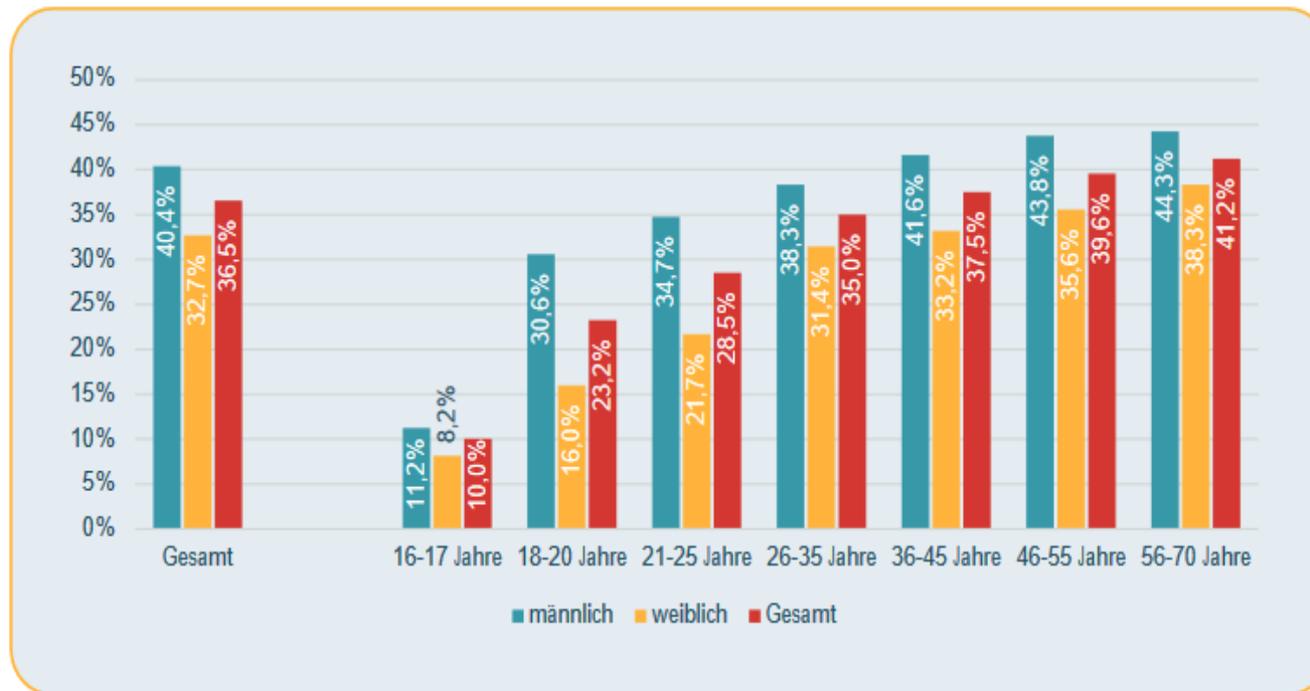


Glücksspiel-Survey 2023 (II)

Buth et al. (2024, S. 21)

https://www.isd-hamburg.de/wp-content/uploads/2024/03/Gluecksspielsurvey_2023.pdf

12-Monatsprävalenz der Teilnahme an Glücksspielen nach Alter und Geschlecht



Basis: gewichtete Daten der 16- bis 70-Jährigen; N=12.308



Glücksspiel-Survey 2023 (III)

Buth et al. (2024, S. 32)

https://www.isd-hamburg.de/wp-content/uploads/2022/03/Gluecksspiel-Survey_2021.pdf

Tabelle 7:

Schweregrad der Glücksspielprobleme (DSM-5)* nach Geschlecht

	Gesamt		Männer		Frauen	
	N	% [95 %-KI]	N	% [95 %-KI]	N	% [95 %-KI]
keine Spielteilnahme	7.568	62,7 % [61,8 %-63,7 %]	3.735	58,8 % [57,5 %-60,1 %]	3.815	66,7 % [65,3 %-68,0 %]
unproblematisches Spielen	3.580	28,8 % [28,0 %-29,7 %]	1.912	30,2 % [28,9 %-31,4 %]	1.663	27,5 % [26,3 %-28,7 %]
riskantes Spielen	703	6,1 % [5,6 %-6,6 %]	440	7,8 % [7,1 %-8,6 %]	262	4,4 % [3,9 %-5,0 %]
Glücksspielstörung: leichter Schweregrad	121	1,0 % [0,8 %-1,2 %]	82	1,4 % [1,1 %-1,8 %]	39	0,6 % [0,5 %-0,9 %]
Glücksspielstörung: mittlerer Schweregrad	78	0,7 % [0,5 %-0,8 %]	57	1,0 % [0,8 %-1,3 %]	21	0,3 % [0,2 %-0,5 %]
Glücksspielstörung: schwerer Schweregrad	78	0,7 % [0,5 %-0,8 %]	48	0,8 % [0,6 %-1,1 %]	30	0,5 % [0,4 %-0,7 %]

Basis: gewichtete Daten der 18- bis 70-Jährigen; Fallzahlen ungewichtet

→ 2,4% Glücksspielstörung ≈ 1,4 Millionen Personen

→ 6,1% Riskant Spielende ≈ 3,5 Millionen Personen



Risikogruppen

Hayer et al. (2018/2019)

Empirische Befunde aus Deutschland (Epidemiologie)

Männliches Geschlecht

Junges Lebensalter

Niedriger Bildungsabschluss bzw. -status

Geringes Haushaltsnettoeinkommen

Migrationserfahrungen bzw. -hintergründe

Arbeitslosigkeit

Glücksspielproblematik bei Familienangehörigen

Nicht-repräsentative Stichproben:

Mitglieder von Sportvereinen, Strafgefangene, Servicekräfte in Spielhallen

Internationale Befunde (Arbeitssettings):

Transportsektor, Schichtarbeit, „Blue Collar“ Work



Ausgewählte Folgen der Glücksspielsucht

Arbeitsplatz

- Erschöpfung
- Konzentrationsmängel
- Leistungsabfall
- Kündigung

Finanziell

- Verarmung
- Verschuldung
- Kreditaufnahme
- Privatinsolvenz

Rechtlich

- Beschaffungsdelinquenz
- Inhaftierung

Intrapsychische

- Stress
- Scham- und Schuldgefühle
- Suizidalität
- Schlechter Gesundheitszustand
- Psychosomatische Beschwerden

Interpersonell

- Vernachlässigung von Bezugspersonen
- Zerrüttung von Partnerschaft und Familie
- Gewaltvorkommnisse



Kasuistik (I): Beschaffungskriminalität

http://www.regionews.at/newsdetail/Wiener_Kripo_klaerte_Raubserie_%E2%80%93_Motiv_Geldmangel_und_Spielsucht-44769

Wiener Kripo klärte Raubserie - Motiv: Geldmangel und Spielsucht Insgesamt 16 Passanten wurden mit einem Messer bedroht - Vier Täter in Haft



1 Bilder

WIEN. Einen großen Erfolg können Beamte des Landeskriminalamtes Wien für sich verbuchen. Sie haben mehrere Straßenraubtaten und einen Tankstellenraub aufgeklärt.

Vier Personen im Alter von 17, 18, 19 und 21 Jahren wurden festgenommen. Sie befinden sich zur Zeit in der Justizvollzugsanstalt Josefstadt in Untersuchungshaft.

Den Beschuldigten werden im Zeitraum vom 04.07.2012 bis

06.09.2012 acht Raubüberfälle auf offener Straße und ein Raubüberfall auf eine Tankstelle im 20. Bezirk zur Last gelegt. Insgesamt 16 Passanten wurden mit einem Messer bedroht und eingeschüchtert, dann wurden ihnen Mobiltelefone und Bargeldbestände abgenötigt. Manche ihrer Opfer attackierten die Beschuldigten mit Faustschlägen und Fußtritten. Zwei erlitten Verletzungen und mussten in einem Spital behandelt werden.

Am 07.07.2012 hat der 21-Jährige mit einer Pistole bewaffnet als Einzeltäter eine Tankstelle in der Adalbert Stifter Straße in Wien überfallen.

Die Beschuldigten waren größtenteils zu den von ihnen begangenen Straftaten geständig. Als Motiv nannten sie Geldmangel und Spielsucht.



Kasuistik (II): Beschaffungskriminalität

<http://www.kreiszeitung.de/sport/fussball/hannover-drei-talente-planten-raubueberfall-6105460.html>

Nachwuchskicker von Hannover 96 wollten Spielhalle ausrauben

08.02.16

Hannover - Wegen eines geplanten Raubüberfalls auf eine Spielhalle haben drei Nachwuchsfußballer von Hannover 96 beim abstiegsbedrohten Bundesligisten keine Zukunft mehr.

Das Trio aus der U 19 sei mit sofortiger Wirkung suspendiert worden, sagte ein Clubsprecher am Montag und bestätigte Medienberichte. Wie die Polizei in Nienburg berichtete, wollten die 18 und 19 Jahre alten Männer eine Spielhalle in Lauenau (Kreis Schaumburg) überfallen. Hintergrund sollen Medienberichten zufolge Spielschulden gewesen sein. Warum es letztlich nicht zu dem Raub kam, ließ die Polizei wegen der noch laufenden Ermittlungen zunächst offen. Gegen die Heranwachsenden werde aber nicht nur wegen versuchten Raubes, sondern auch wegen Kennzeichendiebstahl und Urkundenfälschung ermittelt, sagte eine Sprecherin.



Glücksspielprobleme und delinquentes Verhalten

Kryszajtys et al. (2018) mit Fokus auf das Jugendalter

Scoping Review: Identifikation von insgesamt 9 Primärstudien mit Jugendlichen unter 19 Jahren

Zusammenhang mit gewalttätiger Delinquenz:

Körperverletzung, Brandstiftung, Bandenkampf, Tragen einer Waffe, Schlägerei, Gewalt in der Partnerschaft/unter Peers

Zusammenhang mit nicht-gewalttätiger Delinquenz:

Diebstahl (innerhalb oder außerhalb der Familie), Vandalismus, Verkauf von illegalen Drogen, Speeding



Problemprevalenz unter Inhaftierten (HH)

Zurhold et al. (2014)

J Gambli Stud (2014) 30:309–319
DOI 10.1007/s10899-013-9361-1

ORIGINAL PAPER

Prevalence of Problem Gambling Among the Prison Population in Hamburg, Germany

Heike Zurhold · Uwe Verthein · Jens Kalke

Published online: 20 January 2013
© Springer Science+Business Media New York 2013

Abstract Despite the increasing research in gambling, the prevalence of problem gambling in the criminal justice population is rarely investigated, especially in Europe. Given the lack in knowledge the Hamburg study aimed at identifying the prevalence of problem gambling in the whole regional prison population. For this purpose two major approaches were used: a 10 months long-term screening of pre-trial detainees at prison entry through the Lie/Bet Questionnaire, and full-scale survey of inmate personnel records of prisoners being in prison on a defined reporting date. Based on 792 valid screening files 6.6 % of the pre-trial detainees were positive on the Lie/Bet Questionnaire, and these problem gamblers were male only. Among the 1,236 inmate personnel records reviewed in 7.3 % the records indicated problem gambling (90 prisoners). This indication was found in 7.5 % males and 3.6 % females. For almost half of the prisoners with problem gambling their prison sentence was related to their gambling behavior (46.7 %). These results are representative for the regional prison population, and the first of its kind in Europe.

Screening von 792 Inhaftierten:
6,6% mit Verdacht auf eine
Glücksspielproblematik
(ausschließlich Männer)

Analyse von Personalakten:
7,3% mit Verdacht auf eine
Glücksspielproblematik

Bei fast der Hälfte: Zusammenhang
zwischen Gefängnisaufenthalt und
Glücksspielproblematik



Glücksspielsucht und soziales Nahumfeld

Glücksspielatlas Deutschland 2023 (Schütze et al., 2023, S. 78)

Problematisch Glücksspielende beeinflussen bis zu sechs weitere Personen aufgrund ihres Spielverhaltens negativ. Je näher sich Betroffene und andere Personen stehen, desto mehr glücksspielbezogene Schäden berichten letztere. Betroffene Frauen sind eher Partnerinnen, Männer eher enge Freunde von Menschen mit einem Glücksspielproblem.

Möglichen Folgen für Dritte:

körperliche Probleme (z. B. Kopf- und Rückenschmerzen, Magenprobleme, Schlafstörungen), **psychische Folgen** (z. B. Stress, Wut, Angst und depressive Episoden) und **Folgen auf der Beziehungsebene**. So erleben Familien wiederkehrende Vertrauensbrüche, Kinder berichten u. a. von Konflikten, Verlustängsten, Stigmatisierungen, Ausgrenzungen sowie seelischen Verletzungen. Zudem kommt es innerhalb von Partnerschaften oft zu Streit, beispielsweise durch den Verlust von Ersparnissen oder einer Immobilie.



Glücksspielsucht – Bedingungsgefüge

Glücksspielatlas Deutschland 2023 (Schütze et al., 2023, S. 65)





Das Suchtpotenzial von Glücksspielen

Analyseschema

Veranstaltungsmerkmale von
Glücksspielen

Situational (kontextbezogen)
Verfügbarkeit, Werbung ...

Strukturell (spielmediumsbezogen)
Ereignisfrequenz, Gewinnmöglichkeiten ...

Primärwirkung:
Erleichterung des Zugangs

Primärwirkung:
Förderung einer regelmäßigen Teilnahme

Beurteilung des Gefährdungspotenzials
einer Glücksspielform



Glücksspiel-Survey 2023 (IV)

Buth et al. (2024, S. 35)

https://www.isd-hamburg.de/wp-content/uploads/2024/03/Gluecksspielsurvey_2023.pdf

Abbildung 12:
Glücksspielprobleme (DSM-5) nach Spielform



Basis: gewichtete Daten der 18- bis 70-Jährigen, die in den letzten 12 Monaten an der jeweiligen Glücksspielform teilnahmen

Diese Befunde sind nicht kausal zu interpretieren. Dennoch sind glücksspielsüchtige Personen überzufällig bei bestimmten Glücksspielformen anzutreffen.



Klientendokumentation 2023 (Niedersachsen)

Brosowski & Hayer (2024, S. 16)

Tabelle 19_S (Mehrfachangaben möglich Zellinhalt % n/N gültige Fälle)

ProblemSpielportfolio: Problemverursachende Glücksspielform (Gesamtkategorien; Frage 11)

Merkmal	2017-19	2020	2021	2022	2023	Gesamt 2017-23
Geldspielgeräte (Spielhalle oder Gastro)	85,53% (2867/3352)	76,23% (715/938)	65,25% (552/846)	68,86% (650/944)	64,77% (502/775)	77,11% (5286/6855)
Internetglücksspiele (Poker, Sportwetten, Automaten- oder Casinospiele)	17,63% (591/3352)	31,98% (300/938)	45,51% (385/846)	36,86% (348/944)	41,94% (325/775)	28,43% (1949/6855)
Sportwetten (Internet oder vor Ort)	12,20% (409/3352)	14,82% (139/938)	21,99% (186/846)	22,67% (214/944)	22,97% (178/775)	16,43% (1126/6855)
Poker (Internet oder vor Ort)	3,22% (108/3352)	3,95% (37/938)	3,78% (32/846)	2,65% (25/944)	2,71% (21/775)	3,25% (223/6855)

Mehr als 40% der ratsuchenden Klienten*innen benennen eine internetbasierte Glücksspielform als problemverursachend. Diese Klientel ist im Vergleich mit anderen Subgruppen eher jünger und gut gebildet.

Die mittlere Dauer der Problementwicklung lag über alle Glücksspielformen hinweg bei ca. 4 Jahren, die schnellste Problementwicklung ließ sich für Automaten Spiele im Internet (M = 2,2 Jahre) beobachten.



Das Geschäft mit der Sucht

<https://www.kindredgroup.com/sustainability/our-journey-towards-zero>



← SUSTAINABILITY

Our journey towards zero

Gambling at its best offers thrill and excitement. This is what we strive for all our players to enjoy. However, for a small percentage of people, gambling becomes harmful, affecting not only the lives of the players but also their family and friends. As one of the largest gambling operators in the world, the prevention of harmful gambling is one of our top priorities and addressed throughout the organisation. Our dedicated work is guided by the near-time ambition stating that zero percent of the revenue from our platform should be generated from harmful gambling by end of 2023, as well as being a trusted contributor to a fact-based dialogue.

We track the progress of this ambition on a quarterly basis and disclose openly the share of revenue derived from high-risk players (see definition under "Customer risk groups"). In addition, we report on the share of customers that positively change their behaviour after receiving an intervention as a result of being detected on our RG prevention system. These are two central KPIs on our journey towards zero.

Pathologische Glücksspieler*innen neigen dazu, weitaus mehr Geld für das Zocken auszugeben als sozial Glücksspielende (im Durchschnitt zwischen 24 und 49 Mal mehr). Zwischen 32% (Deutschland, Quebec) und 40% (Frankreich) aller Glücksspiel-Ausgaben stammen von problematischen/pathologischen Glücksspieler*innen (Fiedler et al., 2019).



Geschäftsbeziehungen und -modelle

Bild ABONNEMENT WETTER 21°C HANNOVER EPAPER KONTAKT ZEITUNGSABO BILD SHOP LOGIN

BILDplus NEWS POLITIK GELD UNTERHALTUNG **SPORT** FUSSBALL LIFESTYLE RATGEBER REISE AUTO DIGITAL SPIELE

REGIO BILD LIVE 30.05.2021 - 16:28 Uhr HOME > SPORT > SPORTWETTEN

Die Welt der SPORTWETTEN

Das verdient man in der Welt der Sportwetten **Bild+**

SIE kassiert mehr als ALLE anderen

Wie in Wettbüros getrickt wird +++
Wie viel Geld Profi-Zocker machen

Das verdient man in der Welt der Sportwetten **Bild+**

Das fiese Geschäft der Wett-Influencer

Was Buchmacher kassieren ++ Warum ein Studenten-Job so wichtig ist

tipico Du willst mehr? Easy!

Tipico sponsert ARD-Sportschau



Der Sportwetten-Anbieter Tipico wird künftig für sein Angebot in der ARD-Sportschau werben.

Bild+

WIE ER LEGAL DIE BUCHMACHER AUSNIMMT!

ER gewinnt mit Sportwetten SICHER

Bild+

WETT-PROFI VERRÄT TRICKS

So lässt sich mit MMA-Kämpfen Kohle machen

Bild+

PROFI VERRÄT

Das sind meine Tricks bei Live-Wetten

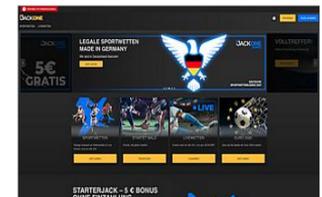
14.06.2021

ProSiebenSat1 Mediengruppe und Betsson betreten mit JackOne Sportwetten den deutschen Markt

Mit JackOne Sportwetten betritt ein neuer (Online-)Wettanbieter den deutschen Markt. Die ProSiebenSat1 Mediengruppe und der schwedische Buchmacher Betsson haben eine Kooperation geschlossen. Dies geht aus einer [Betsson-Pressemeldung](#) hervor.

Erste Sponsoring-Deals sind bereits unter Dach und Fach, wie zum Beispiel mit dem [FSV Frankfurt](#) und [Carl Zeiss Jena](#).

Die Zusammenarbeit erinnert an die Ende 2020 geschlossene Kooperation zwischen dem Axel Springer Verlag und dem Wettanbieter BetVictor, die mit Marken wie „BildBet“ um deutsche Kunden werben.



Ein Screenshot der Internetpräsenz von JackOne Sportwetten.



Werbung (I)





Werbung (II)



Werbung (III)



tipico



**„IHRE WETTE IN
SICHEREN HÄNDEN.“**



shop / online / mobile

Teilnahme unter 18 Jahren nicht erlaubt. Auf Gefahren durch Spielsucht wird hingewiesen. Kostenlose Tipico Hotline: 0800 084 74 26, Mo. - Sa. von 6:00 - 22:00 Uhr.

**Dr. Tobias Hayer
Universität Bremen**

Werbung (IV)



UEFA
EURO2024
GERMANY



OFFICIAL SPONSOR



Zu den Effekten von Glücksspiel-Werbung

Hayer (2018); Hayer et al. (2020); Labrador et al., (2021); Newall et al. (2020)

Gewinnen von Neukund*innen und Binden von Vielspielenden

Formen von Einstellungsmustern, Verhaltensintentionen und Konsumententscheidungen

**Normalisierende Produktdarstellung
(Glorifizierung bzw. Verharmlosung)**

Förderung unrealistischer Gewinnerwartungen

Auslösen von Spielbedürfnissen bei Minderjährigen

Erhöhung der Rückfallgefährdung bei glücksspielsüchtigen Personen

Aktueller Forschungsstand zur Werbewirkung



Public Health 215 (2023) 124–130



ELSEVIER

Contents lists available at ScienceDirect

Public Health

journal homepage: www.elsevier.com/locate/puhe



Original Research

What is the evidence that advertising policies could have an impact on gambling-related harms? A systematic umbrella review of the literature



E. McGrane ^a, H. Wardle ^b, M. Clowes ^a, L. Blank ^a, R. Pryce ^a, M. Field ^c, C. Sharpe ^d, E. Goyder ^{a,*}

^a School of Health & Related Research (SchARR), University of Sheffield, Sheffield, UK

^b School of Social and Political Sciences, University of Glasgow, Glasgow, UK

^c Department of Psychology, University of Sheffield, Sheffield, UK

^d School of Public Health, Imperial College London, UK

ARTICLE INFO

Article history:

Received 27 September 2022

Received in revised form

25 November 2022

Accepted 25 November 2022

Keywords:

Gambling-related harm

Advertising

Inequalities

Health policy

ABSTRACT

Objective: To summarise the evidence on the impacts of gambling-related advertising that could lead to gambling-related harm, including impacts on vulnerable individuals and inequalities in the distribution of harms.

Study design: An umbrella review of studies investigating the impact of gambling advertising.
Methods: A review was undertaken of systematic reviews of qualitative, quantitative and mixed method studies reporting outcomes associated with gambling advertising and marketing. The search strategy included database searches (Web of Science, PsycInfo) and website searches. The quality of the included reviews was determined using A MeaSurement Tool to Assess systematic Reviews 2.

Results: 1024 papers were identified by database searches. Eight systematic reviews, including 74 unique studies, met inclusion criteria. Included studies, using quantitative and qualitative methods, consistently support the existence of a causal relationship between exposure to advertising of gambling products/brands and more positive attitudes to gambling, greater intentions to gamble and increased gambling activity at both individual and population level. There is evidence of a 'dose-response' effect; greater advertising exposure increases participation which leads to a greater risk of harm. There was more evidence for the impact on children and young people and for those already at risk from current gambling activity with those most vulnerable more likely to be influenced.

Conclusion: Gambling advertising restrictions could reduce overall harm and mitigate the impact of advertising on gambling-related inequalities. Public health harm prevention strategies should include policies which limit exposure to advertising, particularly among children and vulnerable groups.

© 2022 The Author(s). Published by Elsevier Ltd on behalf of The Royal Society for Public Health. This is an open access article under the CC BY-NC-ND license (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>).

Es besteht ein deutlicher Zusammenhang zwischen Glücksspiel-Werbung und einer positiveren Einstellung zum Glücksspiel, einer höheren Glücksspiel-Intention und einer gesteigerten Glücksspielaktivität sowohl auf individueller als auch auf Bevölkerungsebene.

Es gibt Belege für einen „Dosis-Wirkungs-Effekt“: Je mehr Werbung, desto höher die Glücksspiel-Beteiligung, was wiederum zu einem größeren Risiko von glücksspielbedingten Schäden führt.

Beschränkungen von Glücksspielwerbung könnten den Gesamtschaden verringern und die negativen Auswirkungen der Werbung auf glücksspielbezogene Ungleichheiten abmildern (Public-Health Perspektive).



Illusionäre Kontrollüberzeugungen

**Auswertungen von Roulette-
Permanenzen und daraus
abgeleitete Prognosen**

**Sanftes oder hartes Würfeln
für niedrige bzw. hohe Zahlen**

**Berücksichtigung von Licht-
und Tonsignalen beim
Automatenspiel**

**Risikoreicheres Verhalten
bei eigenem Würfeln**



Psychologie des Glücksspiels: Fast-Gewinne



Fast-Gewinne fördern das Weiterspielen und lösen ähnliche Aktivierungsmuster im Gehirn aus wie tatsächliche Gewinne (**fMRI-Daten**; Clark et al., 2009).

Fast-Gewinne rufen physiologische Veränderungen hervor, die im Wesentlichen mit dem subjektiven Erlebniszustand von Erregung gleichzusetzen sind (**Herzraten und elektrodermale Aktivität**; Clark et al., 2011).



Kognitive Verzerrungen im Überblick

Gefangensein / Eingenommensein

starke Bindung an eine einmal eingeschlagene Spielstrategie

Flexible Attributionsmuster

dispositionale Faktoren wie z.B. eine ausgeklügelte Spielstrategie werden für Erfolgserlebnisse verantwortlich gemacht; situationale Faktoren wie z.B. eine Pechsträhne hingegen für Verusterlebnisse

Klassischer Trugschluss des Glücksspielers

fehlerbehaftete Verknüpfung von tatsächlich unabhängigen Zufallsereignissen

Verfügbarkeitsfehler

Tendenz, die Realisierung eines subjektiv relevanten Ereignisses für umso wahrscheinlicher zu halten, je leichter es aus dem Gedächtnis abrufbar ist

Fast-Gewinne

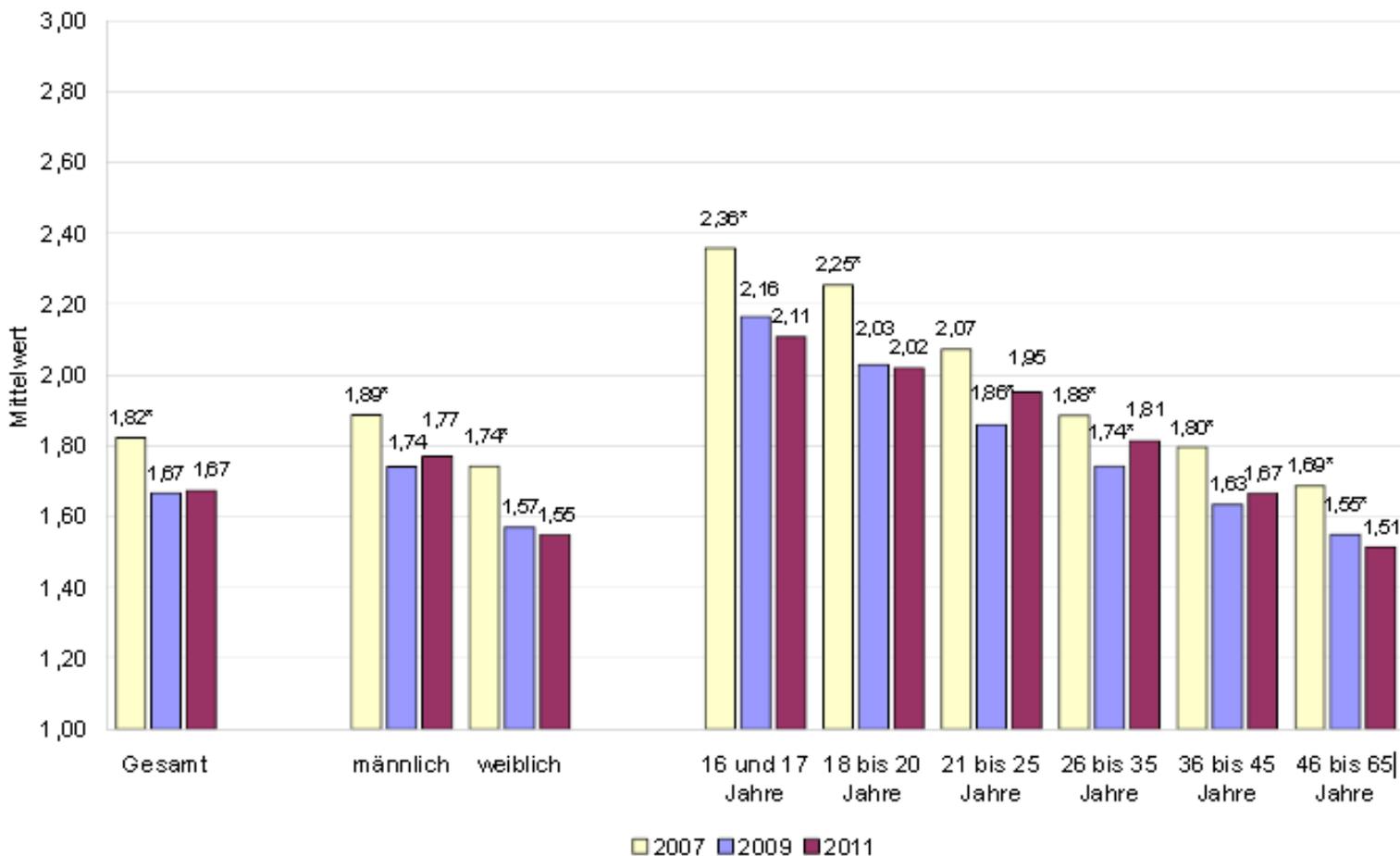
Verlusterlebnisse werden wegdiskutiert oder uminterpretiert



Exkurs: Kognitive Vulnerabilität junger Menschen

BZgA (2012, S. 93)

Abbildung 9: Durchschnittliche Testwerte in der Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS) bei 16- bis 65-Jährigen Glücksspieler/-innen nach Geschlecht und Altersgruppen in den Befragungen 2007, 2009 und 2011





Verfügbarkeit – Eine zentrale Steuerungsvariable

Weltweit sind terrestrische Spielstätten überzufällig häufig in Gebieten vorzufinden, die als **sozial-strukturell benachteiligt** gelten. In Deutschland betrifft dies vor allem **Spielhallen** und **Wettbüros**.

In Anlehnung an Xouridas et al. (2016) besteht etwa ein deutlicher Zusammenhang zwischen Geldspielautomatendichte und dem Anteil an arbeitslosen Personen (Daten aus Baden-Württemberg).

Schlussfolgerung: Um „biopsychosoziale“ Vulnerabilitäten nicht auszunutzen, bedarf es in bestimmten Gebieten einer signifikanten Angebotsreduktion bzw. „By decreasing EGM densities in communities with high levels of unemployment, we expect to protect at-risk population strata that are most vulnerable to gambling exposure” (Xouridas et al., 2016).



Rechtliche Rahmenbedingungen (außer S.-H.)

Früher:

Monopolartige Strukturen

2012:

Erster Glücksspieländerungsstaatsvertrag
Experimentierklausel für Sportwetten (≤ 20 Konzessionen)

2014 gescheitert

2016:

Entwurf Zweiter Glücksspieländerungsstaatsvertrag

nicht ratifiziert

2020:

Dritter Glücksspieländerungsstaatsvertrag ohne Begrenzung der
Konzessionsanzahl (Sportwetten) als **Übergangsregelung**

Juli 2021:

Neuer Glücksspielsstaatsvertrag
Legalisierung aller Formen des Online-Glücksspiels



Glücksspiel-Erlaubnisse (White List)

<https://www.gluecksspiel-behoerde.de/de/erlaubnisfaehigesgluecksspiel/whitelist>

Stand: 02. April 2025

Sportwetten (Veranstalter): 29 Erlaubnisse

Betway, Bwin, Ladbrokes, Tipico, Tipwin, WINAMAX etc.

Virtuelle Automaten Spiele: 37 Erlaubnisse

Bwin, Deutsche Gesellschaft für Glücksspiel (jackpotpiraten.de), Lotto Hessen, Löwen Play, Novo Interactive, Sächsische Spielbanken, Tipico etc.

Online-Poker: 5 Erlaubnisse

888 Germany, Bwin, Ladbrokes etc.

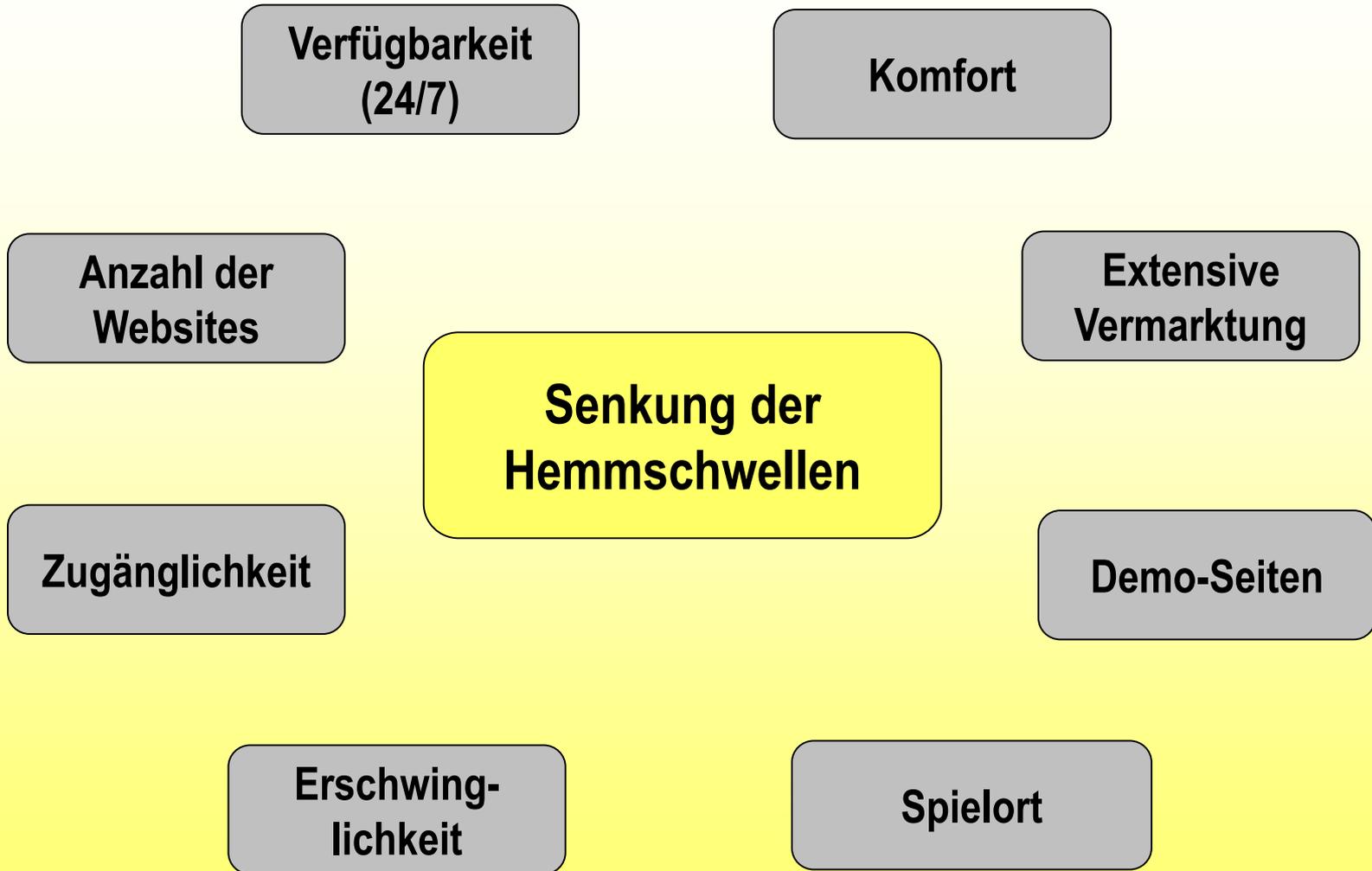
Online-Casinospiele: 2 Bundesländer (insgesamt 5 Erlaubnisse)

Bayern und Schleswig-Holstein



Glücksspiel im Internet – Situationale Merkmale

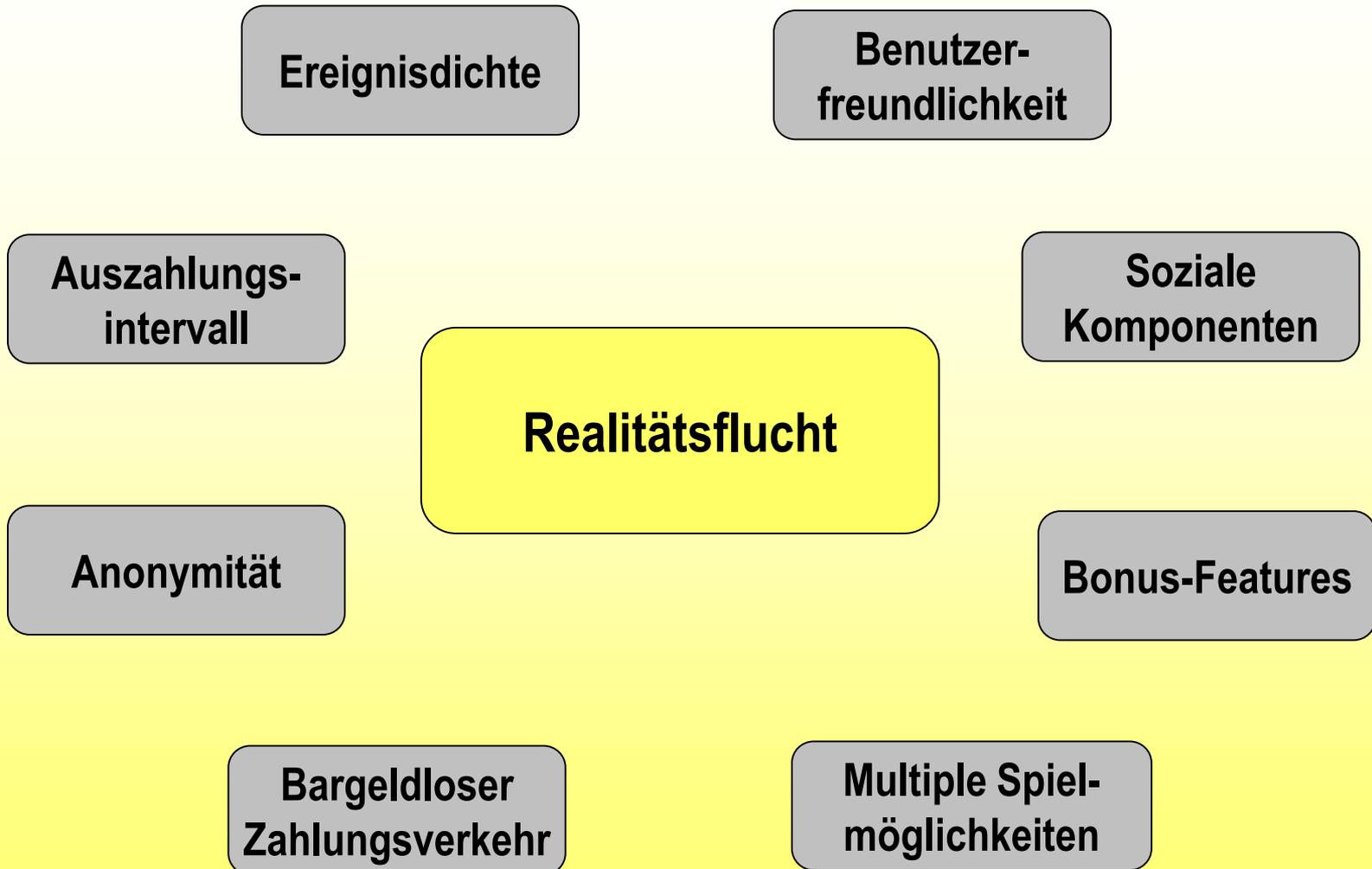
Hayer, Bachmann & Meyer (2005); McCormack & Griffiths (2013)





Glücksspiel im Internet – Strukturelle Merkmale

Hayer, Bachmann & Meyer (2005); McCormack & Griffiths (2013)





Online-Glücksspiel: Aktueller Forschungsstand

Hayer, Girndt & Kalke (2019); Hayer (2021)

Die theoretische Analyse der Veranstaltungsmerkmale von Internet-Glücksspielen verweist auf ein vergleichsweise hohes Suchtpotenzial.

Differenzierte Beurteilung einzelner Glücksspielvarianten notwendig!

Beim Online-Glücksspiel sind im Vergleich zum Offline-Glücksspiel größere Anteile von Problemspielenden anzutreffen. Allerdings weisen die „Dual Users“ die höchsten Problemanteile auf.

Ursache-Wirkungs-Richtung ist ungeklärt!

Online-Casinoanbieter waren ein Gewinner der Pandemie. Allerdings ist die große Massenbewegung in Richtung Glücksspiel ausgeblieben.

Betrachtungen im Längsschnitt fehlen weitestgehend!



Gedanken zum Verhältnis illegaler/legalen Markt

Am Beispiel des gewerblichen Automatenspiels

Für Deutschland liegen keine unabhängigen empirischen Hinweise darauf vor, dass die Novellierung der Spielverordnung in 2014 oder andere gesetzliche Rahmenbedingungen den illegalen Markt in kausaler Weise gestärkt hat.

Bei einer Stärkung des Spielerschutzes in einem Marktsegment lassen sich Abwanderungsbewegungen nicht in Gänze ausschließen (illegaler Markt = höhere Spielanreize / Suchtgefahren, weniger Spielerschutz)

Die Marktdynamik in illegalen Märkten darf niemals Argument für eine Erhöhung legaler Spielanreize sein („liberaler Aufschaukelungsprozess“).

Vielmehr ist der illegale Markt als gemeinsames Ziel aller Stakeholder mit effektiven Maßnahmen passgenau zu bekämpfen (z. B. Stärkung der Aufsicht und des Vollzugs, hier v. a. personelle Aufstockung und Qualifizierung von Mitarbeitenden der Ordnungsämter).

Ein Teil des illegalen Marktes ist immer vollkommen losgelöst vom legalen Markt zu sehen (Stichwort Clan-Kriminalität; Implikation: unterschiedliche Spielergruppen).

Schließlich sind Verstöße gegen Bestimmungen des Jugend- und Spielerschutzes auch bei legalen Anbietern zu sanktionieren.



Versorgungssystem im Überblick

Auf- und Ausbau des professionellen Hilfesystems

Diversifikation der Versorgungsangebote

Selbsthilfe, ambulante Beratung, ambulante Rehabilitation, stationäre Behandlung, Telefon-Hotlines, Online-Beratung, Psychotherapie etc.

Zielgruppenspezifität

Migranten, Frauen / Männer, Senioren, Angehörige etc.

Aufklärungsmaßnahmen

Werbespots, Warnhinweise auf Spielscheinen, Unterrichtsmaterialien etc.

Sonstiges

Kurzinterventionen, Selbsthilfemanuale, medikamentöse Therapie, **Spielersperre (OASIS), technische Hilfsmittel (z. B. Filtersoftware)** etc.



Zur Inanspruchnahme von professioneller Hilfe

Hayer & Meyer (2010)

Problemaufriss

Empirischen Befunden zufolge nehmen nur bis zu 10% aller Problemspieler ein formelles Hilfeangebot wahr – zumeist in akuten Krisensituationen, im Falle totaler psychischer Erschöpfung oder beim Vorliegen einer manifesten Suchtsymptomatik

⇒ **Belastungsgrad und externe Gründe als wesentliche Veränderungsmotivatoren!**

Mögliche (Hinter-)Gründe

Glücksspielsucht als „verborgene Suchterkrankung“

Tendenzen der Bagatellisierung, Rationalisierung, Selbsttäuschung

Schuld- und Schamgefühle

Fehlende Krankheitseinsicht

Vorhaben, das Problem selbst lösen zu wollen

Unkenntnis über Hilfeangebote (Präsenz und Inhalte)

⇒ **40,5% der Spieler aus Facheinrichtungen gaben eine fünf- bis zehnjährige Problemdauer an, bevor eine Kontaktaufnahme zum Hilfesystem realisiert wurde**



Für den schnellen Überblick (überregional)

<https://www.bundesweit-gegen-gluecksspielsucht.de>

Hilfe bei Glücksspielsucht – Die Landeskoordinierungsstellen Glücksspielsucht

 Nach einem Klick auf Ihr Bundesland können Sie nach einer Beratungsstelle oder Selbsthilfegruppe in Ihrer Nähe suchen.



ONLINE-HILFEN UND TELEFONBERATUNG

Für Betroffene und Angehörige

bundesweit, kostenlos und anonym

- Online-Beratung +
- Telefon-Beratung +
- (Digitale) Selbsthilfeangebote +
- Fremdsprachige Angebote +
- Landeskoordinierungsstellen Glücksspielsucht +



Für den schnellen Überblick (regional)

<https://www.nls-online.de/gluecksspielsucht>

Kompetent in Suchtfragen info@nls-online.de 0511 / 62 62 66-0 [KONTAKT](#) [Mein Konto](#)

[HOME](#) [ARBEITSBEREICHE](#) [INFOS ZUR SUCHT](#) [VERANSTALTUNGEN](#) [MATERIALIEN](#) [SERVICE](#) [ÜBER UNS](#) [Suche](#)

KOMPETENT IN SUCHTFRAGEN

Glücksspielsucht - Prävention und Beratung in Niedersachsen

Das Land Niedersachsen stellt im Rahmen des **Niedersächsischen Glücksspielgesetzes** den Schutz der Bevölkerung vor übermäßigem Glücksspiel und den Schutz der Jugend vor dem Einstieg in diesen Bereich in den Mittelpunkt.



Abschließende Public Health-Gedanken

Die Subgruppe der Geschädigten ist weitaus größer als die Subgruppe der Problemspieler*innen, da ebenso auf niedrigem Risikoniveau des Spielverhaltens ein Verlust an Lebensqualität verzeichnet werden kann

→ **das ausschließliche Schielen auf Problemprävalenzen ist unzureichend**

Glücksspielbezogene Schäden sind in der Bevölkerung ungleich verteilt sind, bestimmte Personengruppen tragen eine vergleichsweise große Krankheitslast

→ **neue Spielangebote schaffen neue Risikogruppen**

Ein signifikanter Anteil der Umsätze wird durch Personen generiert, die ein riskantes bzw. problematisches Glücksspielverhalten zeigen

→ **Interessenkonflikte bei der Umsetzung effektiver Spielerschutzmaßnahmen**

→ **Systematische Umgehungen gesetzlicher Rahmenbedingungen**

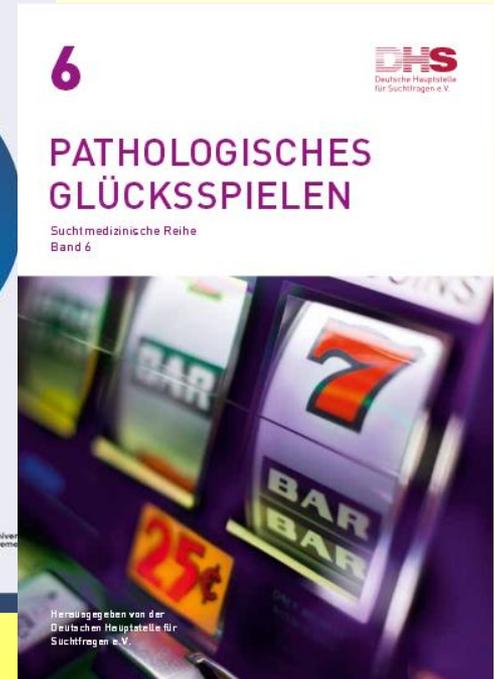
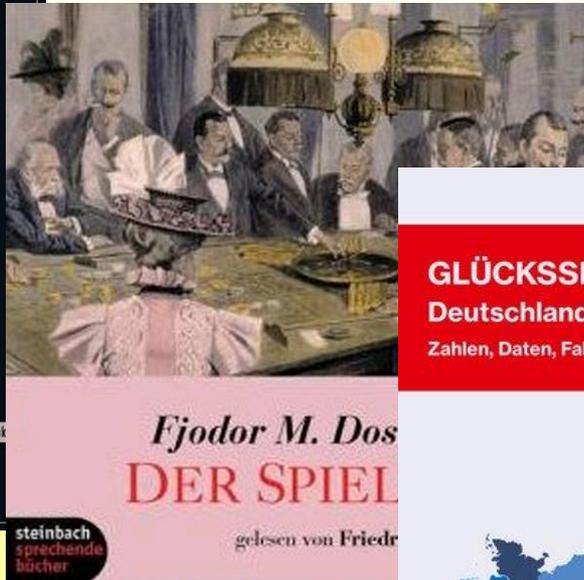
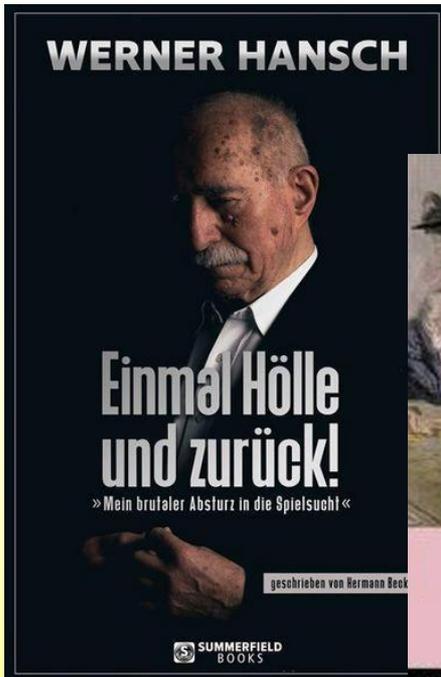
→ **Implementierung selbstbeschränkender kaum wirksamer Schutzmaßnahmen**

Nicht nur die betroffenen Spieler*innen selbst, sondern auch ihr soziales Nahumfeld - wie etwa die Familienangehörigen - erleben mannigfaltige Belastungen

→ **es ist eine „Ent-Individualisierung“ der Problembetrachtung vonnöten**



... anstelle eines Fazits ...





Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!

Dr. Tobias Hayer
Universität Bremen
Institut für Public Health & Pflegeforschung
Abteilung für Gesundheit und Gesellschaft
Leitung der Arbeitseinheit Glücksspielforschung
28359 Bremen
Tel. 0421 218-68708
E-Mail: tobha@uni-bremen.de
Web: <http://www.tobha.de>