



Herzlich willkommen

Liebe Newsletter-Leserinnen und Leser,

Nach dem Glücksspielstaatsvertrag ist vor dem Glücksspielstaatsvertrag - so stellte es sich jedenfalls während des 23. Symposiums Glücksspiel am 17. und 18.03. in Hohenheim dar. Wieder war es uns ein Anliegen, eine Plattform für unterschiedliche Ansichten und Raum für den Austausch zu bieten. Der Glücksspielstaatsvertrag wird uns alle auch weiterhin beschäftigen und in unseren kommenden Newslettern sowie dem nächsten Symposium am 9. und 10. März 2027 thematisiert werden. Bis dahin denken Sie auch daran, den Frühling zu genießen!

Ihre Forschungsstelle Glücksspiel





Glücksspiel im In- und Ausland

DE

- Die Zahlen des **Glücksspielsurvey 2025** wurden u. a. auf dem **Symposium Glücksspiel** vorgestellt. Gegenüber den Erhebungen aus den Jahren 2023 und 2021 gab es wenig Änderungen. Rund ein Drittel der Befragten gab an, im vergangenen Jahr mindestens einmal um Geld gespielt zu haben; Männer häufiger als Frauen. Auf Rang 1 steht nach wie vor Lotto „6 aus 49“; 7,5 Prozent der Befragten nahmen an riskanten Spielen teil, etwa an Automatenspielen oder Sportwetten. Eine große Mehrheit unterstützt Spielerschutzmaßnahmen wie das Teilnahmeverbot für Minderjährige, die Aufklärung über Gefahren sowie Warnhinweise und Werbebeschränkungen.
- Ebenfalls auf dem **Symposium Glücksspiel** wurden die Ergebnisse der von der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder (GGL) vergebenen Studie **„Die Vermessung des Schwarzmarktes für Onlineglücksspiel in Deutschland“** vorgestellt. Die Studie fasst zunächst Erhebungsmethoden zur Messung des Schwarzmarkts zusammen, bevor im zweiten Teil eine empirische Spielerbefragung durchgeführt wird. Die Umfrageergebnisse sind nicht bevölkerungsrepräsentativ, belegen aber dennoch die wirtschaftliche Relevanz des Schwarzmarktes. Rund 20 Prozent der Anbieternennungen entfallen auf nicht lizenzierte Anbieter, die überdies rund 23 Prozent zum gesamten Verlustvolumen der Spieler (Bruttospielerträge) beitragen. Hochgerechnet läge das Marktvolumen des nicht-lizenzierten Markts 2024 bei rund 547 Millionen EUR.
- Die **Fremdsperre in OASIS** kann jetzt auch online beantragt werden.
- Die Stiftung **Sporthilfe hat mit der Tipico-Gruppe einen neuen „Nationalen Förderer“**. Bislang zählten Mercedes-Benz, Deutsche Bank, Generali Deutschland AG & Deutsche Vermögensberatung AG, PricewaterhouseCoopers, Deutsche Telekom, Deutsche Post und Deutz AG zum Kreis der Unterstützer. Die Verzahnung von Sport und Wetten wird damit nochmals enger.
- Verbraucherschutzministerin Stefanie Hubig bezeichnet **Videospiele mit Glücksspielelementen wie Lootboxen als „echtes Problem“**, das auf europäischer Ebene angegangen werden sollte. Kommerzielles Glücksspiel habe im Kinderzimmer nichts verloren.
- Der Bundesrat stimmt einer Initiative zur Beweislastumkehr zu – sollte auch der Bundestag die Gesetzesänderung gutheißen, müssten **Verdächtige künftig nachweisen, wie teure Vermögenswerte finanziert wurden**.

Aus den Ländern

- Baden-Württemberg: Die beim Regierungspräsidium Karlsruhe angesiedelte **Vor-Ort-Kontrolle bei Spielhallen und Wettvermittlungsstellen** ist noch nicht einsatzbereit; die Leitung immerhin konnte zum 1. März 2026 besetzt werden.
- Bremen: Innensenatorin Eva Högl spricht sich für eine **Anhebung des Mindestalters für Online-Glücksspiel** von 18 auf 21 Jahre aus.
- In Hamburg wurde der **28. Jahresbericht zur Suchthilfe für das Jahr 2024** veröffentlicht.
- Rheinland-Pfalz: Die **Anzahl der Spielhallen im Land** blieb im vergangenen Jahrzehnt weitgehend stabil.



Urteile

- Bereits im November entschied der Bundesfinanzhof, dass die Regelungen zur virtuellen Automatensteuer im Rennwett- und Lotteriegesetz weder gegen das Verfassungs- noch gegen das Unionsrecht verstoßen (IX R 27/24 - und - IX R 28/24, 04.11.2025).
- Das Oberlandesgericht Rostock entschied, dass ein in Deutschland ansässiges **Inkassounternehmen einen in Gibraltar ansässigen Online-Glücksspielanbieter wegen eines Verstoßes gegen den Glücksspielstaatsvertrag vor einem deutschen Gericht anklagen** kann (4 U 44/25, 04.02.2026).
- Unter der Vielzahl der Chargeback-Verfahren ist das Urteil des Landgerichts Arnberg vom 23.03.2026 bemerkenswert, da es nicht "nur" einen Lizenzstreit betrifft, sondern das beklagte Unternehmen (Tipico) zusätzlich zu einem späteren Zeitpunkt eine OASIS-Sperre missachtet hat.
- Ebenfalls in Sachen Chargeback wurden am 19.03. die **Schlussanträge des Generalanwalts Emiliou** veröffentlicht (C-520/24). **Beide Parteien verbuchten die Anträge als Erfolg für sich** – der klagende Spieler, weil dargelegt wurde, dass Sportwettenanbieter grundsätzlich zur Rückerstattung von Spielverlusten herangezogen werden können; das beklagte Unternehmen, da aus seiner Sicht eine Zusicherung vorlag, dass gegen das Angebot nicht vorgegangen werden würde, und dies nach Ansicht des Generalstaatsanwalts bindend wäre.
- Zu einem Vorabentscheidungsersuchen des Oberlandesgerichts Frankfurt am Main wurden am 05.03. die **Schlussanträge von Generalanwalt Norkus** veröffentlicht (C-716/24). Es geht um die Frage, welche Rechtswirkung die Anerkennung eines in einem Drittstaat gegen eine Schuldnergesellschaft eröffneten Insolvenzverfahrens auf den Anwendungsbereich der EBzVK-Verordnung (Europäischer Beschluss zur vorläufigen Kontenpfändung) hat. Nach Ansicht des Generalanwalts sei der Erlass zu einer vorläufigen Pfändung unter bestimmten Rahmenbedingungen nicht auszuschließen.
- Der Europäische Gerichtshof bejaht, dass **ein Mitgliedsstaat in einem anderen Mitgliedsstaat zugelassene Online-Dienstleistungen verbieten und entsprechende zivilrechtliche Konsequenzen gezogen werden können** (C-440/23, 16.04.2026).

AT

• Noch ist unklar, ob es in Österreich beim **Monopol bleibt oder zur Marktöffnung** kommt. Einigen Quellen zufolge sind **mehrere Lizenzen für Online-Glücksspiel** geplant. Derzeit sind **geschätzt knapp zwei Drittel der Online-SpielerInnen auf nicht zugelassenen Plattformen** unterwegs. Dass das Glücksspielgesetz wie geplant im Sommer in Kraft treten kann, gilt inzwischen jedoch als unwahrscheinlich. Ebenfalls aus Zeitgründen ist die geplante **unabhängige Glücksspiel-Behörde** „erst in einem zweiten Schritt“ vorgesehen. Eventuell spielt auch die Debatte darum, ob Sportwetten nicht doch als Glücksspiel zu betrachten sind, bei den Verzögerungen eine Rolle.

UK

• Das **Department of Health and Social Care (DHSC)** gab bekannt, dass für den **Zweijahreszeitraum von 2026 bis 2028 vorläufig 25,4 Millionen Pfund** bereitgestellt werden, um Initiativen zur Prävention von durch Glücksspiel entstandene Schäden und zur Stärkung der Resilienz zu fördern.



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter April 2026 (02/2026)

- In einem **Blogpost** hat die Gambling Commission UK ihre regulatorische Sicht hinsichtlich sogenannter „Prediction Markets“ erläutert. Darunter versteht man Plattformen, über die Kunden beispielsweise auf politische Ereignisse mittels sogenannter ereignis-basierter Vorhersagewetten wetten können. Nach Ansicht der Kommission handelt es sich bei den „Prediction Markets“ um ein Wettprodukt, für das eine Glücksspiellizenz erforderlich ist. Des Weiteren wird Anbietern ohne Lizenz geraten, Kunden aus UK nicht wetten zu lassen, da es sich um illegales Glücksspiel handelt. Der britische Anbieter **Matchbook** hat angekündigt, eine legale Alternative zu den US-amerikanischen Konkurrenten anzubieten.
- Im letzten Jahr haben sich die Überweisungen aufgrund von problematischem Spielverhalten in **Nordirland** verdoppelt.
- **The Guardian** hat bei einer Recherche festgestellt, dass verschiedene KI-Chatbots ihren NutzerInnen durch gezielte Nachfragen und Prompting Empfehlungen und Vergleiche für illegale Online-Casinos ausgeben und darüber hinaus noch Tipps (und Step by Step Anleitungen), wie etwaige Sperren umgangen werden können. Die Gambling Commission betont, dass das Problem bekannt sei und ernst genommen wird.

FR

- Das Kollegium der Nationalen Glücksspielbehörde (ANJ) hat zwischen November 2025 und März 2026 die **Aktionspläne aller Glücksspielanbieter zur „Prävention von exzessivem oder pathologischem Glücksspiel sowie Glücksspiel durch Minderjährige“** geprüft. Trotz erkennbarer Fortschritte sieht die ANJ weiterhin zusätzlichen Handlungsbedarf, um die Zahl exzessiver GlücksspielerInnen bis 2027 weiter zu senken. Eine aktuelle Umfrage unter 15- bis 17-Jährigen zeigt, dass 2025 bereits 42,6 Prozent an Glücksspielen teilgenommen haben, was einem Anstieg von fast 8 Prozent gegenüber 2021 entspricht. Daher formuliert die ANJ mehrere Vorgaben zur Konsolidierung der anbieterseitigen Spielerschutzmaßnahmen, darunter eine verbesserte Schulung des Personals und eine verstärkte Aufklärung von TeilnehmerInnen an Glücksspielen.

BE

- Die belgische Kommission für Glücksspiele weist darauf hin, dass ab dem 1. Mai 2026 auch **Zeitungshändler mit einer Lizenz der Klasse F2** verpflichtet sind, das Spielersperrsystem EPIS zu nutzen. Dies bedeutet, dass Spieler eine Identitäts- und Altersüberprüfung sowie eine EPIS-Kontrolle durchlaufen müssen, bevor sie an Wetten teilnehmen können. Im EPIS-System sind derzeit knapp **200.000 Personen registriert**, einschließlich freiwilliger Selbst-Ausschlüsse und anderer Ausschlussgründe (Stand 1.4.2026).

DK

- Die dänische Regierung plant eine **Verschärfung der Beschränkungen für Glücksspielwerbung**. Als Vorbild dienen Vorgaben anderer EU-Staaten, etwa der Niederlande und Bulgariens, die Einschränkungen für die Platzierung in der Öffentlichkeit vorsehen. Außerdem soll ein Zeitfenster bei Sportveranstaltungen eingeführt werden, in dem die Ausstrahlung von Glücksspielwerbung im Fernsehen und auf Streaming-Plattformen während Live-Sport sowie zehn Minuten vor und nach der Veranstaltung verboten ist. Die Änderungen sollen zwischen Juli 2026 und Januar 2027 in Kraft treten.



NL

- Die niederländische Glücksspielbehörde Kansspelautoriteit (KSA) hat die **Trendanalyse Spielmanipulation 2025 (PDF; Factsheet)** veröffentlicht. Die Zahl der Meldungen über mögliche Manipulationen blieb mit 12 Fällen nahezu auf dem Niveau von 2024 (13 Fälle). In vier Fällen platzierten SportlerInnen Wetten auf ihre eigene Liga, während es 2024 keine entsprechenden Fälle gab. In diesem Zusammenhang hat die KSA im Jahr 2025 verstärkt auf präventive Aufklärung von Sportlern gesetzt, um sie darüber zu informieren, was erlaubt ist und was nicht und welche Risiken bestehen.
- In den Niederlanden gilt ein Verbot ungerichteter Werbung, sodass Anbieter von Online-Glücksspielen nur unter strengen Auflagen über das Internet und Abrufmedien für Glücksspiele werben dürfen. In diesem Zusammenhang hat die Glücksspielbehörde (KSA) **neue Leitlinien zum Verbot ungerichteter Werbung (PDF)** veröffentlicht. Diese bieten den Lizenzinhabern für Online-Glücksspiele zusätzliche Erläuterungen und praktische Hilfestellungen, um die gesetzlichen Anforderungen für Online-Werbung zu erfüllen, mit dem Ziel, schutzbedürftige Gruppen besser zu schützen. Zudem hat die KSA zusätzliche **Leitlinien zur Umsetzung der Sorgfaltspflicht** für Anbieter von Online-Glücksspielen herausgegeben. Diese sollen mehr Klarheit bei der Umsetzung hinsichtlich der **persönlichen Ansprache von Personen** seitens der Anbieter bei Verdacht auf exzessives Spielverhalten (**PDF**) und der **Meldung entsprechender Personen bei der KSA** seitens der Anbieter schaffen (**PDF**).
- Die KSA hat die **Lizenznehmer für Sportwetten** auf die Grenzen ihrer Lizenz hingewiesen. Der Hintergrund ist, dass einige Anbieter Wetten angeboten haben, die nicht in die genehmigte Kategorie der Sportwetten fallen, wie etwa Wetten auf Preisverleihungen. Zulässig sind lediglich Wetten auf Ereignisse während eines Sportwettkampfs oder auf dessen Ergebnis.

SE

- Die schwedische Regierung hat der „Socialstyrelsen“ (Gesundheits- und Sozialbehörde) den Auftrag erteilt, **Wissen über Spielprobleme bei Kindern und Jugendlichen** zu sammeln und zu verbreiten. Dabei sollen unter anderem digitale Spiele und darin enthaltene glücksspielähnliche Elemente betrachtet werden. Dies soll dazu beitragen, frühe Anzeichen besser zu erkennen und präventiv gegen problematisches Glücksspiel vorzugehen. Ziel ist es, Fachpersonal, Familien und andere Akteure mit Informationen und Handlungsempfehlungen zu unterstützen, um die Glücksspielrisiken für junge Menschen zu reduzieren.

ES

- Die spanische Generaldirektion für Glücksspielregulierung (DGOJ) hat das **„Programm für sicheres Glücksspiel 2026-2030“ (PDF)** vorgestellt. Dieses ersetzt die frühere Initiative für verantwortungsbewusstes Glücksspiel (2019-2022) durch einen flexiblen, mehrjährigen Aktionsplan. Ziel ist es, neue Maßnahmen zum Schutz junger Menschen vor den Gefahren des Glücksspiels zu ergreifen, unter anderem durch die Untersuchung der Auswirkungen von Werbung in den sozialen Medien auf Jugendliche. Insgesamt gliedert sich das Programm in drei Schwerpunkte, die sich in sechs übergeordnete Ziele und 24 konkrete Maßnahmen unterteilen.



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter April 2026 (02/2026)

MT

- Die Malta Gaming Authority meldete einen „**Sicherheitsverstoß**“, bei dem **sensible Daten gehackt wurden**. Hinter dem Angriff steckt die deutsche IT-Sicherheitsexpertin Lilith Wittmann.

AU

- **Fachleute fordern die australische Regierung auf, sogenannte Blind Boxes stärker zu regulieren**, da deren zufallsbasierter Inhalt zentrale Mechanismen des Glücksspiels widerspiegelt. Insbesondere die Kombination aus Belohnungsunsicherheit und Dopamin-Effekten kann zu wiederholtem Kaufverhalten führen und birgt laut Fachleuten Risiken, vor allem für junge Menschen.
- Seit der **Meldung in unserem letzten Newsletter** hat die australische Regulierungsbehörde für Online-Glücksspiel ACMA **weitere 122 illegale Glücksspielwebseiten sperren lassen**, die gegen den **Interactive Gambling Act 2001** verstoßen haben. Die ACMA warnt erneut davor, dass illegale Angebote meist keine ausreichenden Verbraucherschutzmechanismen bieten und daher ein hohes Risiko für Geldverluste darstellen.

US

- Das **Nevada Gaming Control Board hat rechtliche Schritte gegen Coinbase eingeleitet**, da das Unternehmen angeblich unerlaubte Sportwetten im Rahmen geplanter Vorhersagemärkte angeboten hat. Gleichsam hat die **Generalstaatsanwältin von Arizona erstmals strafrechtliche Anklagen gegen die Prognoseplattform Kalshi erhoben** und wirft ihr illegales Glücksspiel sowie unerlaubte Wetten auf Wahlen vor. Beide Fälle werfen erneut grundlegende Fragen zur Zuständigkeit zwischen den Bundesstaaten und der US-Derivateaufsicht CFTC auf.
- Im Gegenzug hat die **CFTC Klagen gegen die US-Bundesstaaten Arizona, Connecticut und Illinois eingereicht**, um deren Regulierung von Vorhersagemärkten zu stoppen. Der Konflikt hat sich durch Gegenmaßnahmen der Bundesstaaten verschärft und könnte letztlich vor dem US Supreme Court entschieden werden.
- Die **Generalstaatsanwältin von New York verklagt das US-Softwareunternehmen Valve wegen Lootboxen** in Spielen wie Counter-Strike und bezeichnet diese als illegales Glücksspiel. Kritisch sei vor allem, dass die gewonnenen Items über den Steam-Communitymarkt weiterverkauft werden können und somit einen realen Geldwert erhalten. Parallel dazu sieht sich **Valve mit einer Sammelklage konfrontiert**, die Rückerstattungen für Betroffene fordert und ein Verbot von Lootboxen anstrebt.
- Die US-Regierung stellt im Verteidigungshaushalt 2026 **erstmalig seit 1997 wieder gezielt Mittel für die Erforschung von Spielsucht** bereit, insbesondere im militärischen Kontext. Über das Peer Reviewed Medical Research Program sollen laut Schätzungen mindestens 5 Millionen USD in Studien fließen, die Ursachen, Auswirkungen sowie Präventions- und Behandlungsansätze untersuchen. Ziel ist es, die bislang wenig beachtete Problematik der Spielsucht unter Militärangehörigen besser zu verstehen und wirksame Unterstützungsmaßnahmen zu entwickeln.
- Zwei Profifußballer der nordamerikanischen MLS sind wegen **Sportwetten auf eigene Spiele und auf eine selbst herbeigeführte gelbe Karte lebenslang gesperrt** worden. Die Liga sieht zudem Hinweise darauf, dass vertrauliche Informationen an andere Wettende weitergegeben wurden.
- Nach der Festnahme des NBA-Spielers Terry Rozier (siehe dazu unsere Meldung im **Newsletter 05/25**) haben die **Miami Heat ihren Spieler nun entlassen** und damit einen



Kaderplatz für die Playoffs geschaffen. Rozier steht im Zusammenhang mit FBI-Ermittlungen wegen mutmaßlich manipulierter Sportwetten auf eigene NBA-Statistiken während seiner Zeit bei den Charlotte Hornets und weist weiterhin die Vorwürfe zurück.

Einzelmeldungen

- Die EU-Kommission steht vor der Herausforderung, die Finanzierung des geplanten Haushalts für 2028–2034 in Höhe von rund 2 Billionen EUR zu sichern. Victor Negrescu, Vizepräsident des Europäischen Parlaments, schlägt daher unter anderem eine **EU-weite Steuer auf Online-Glücksspiel und Sportwetten** vor: Ein Satz von 1 Prozent könnte laut Schätzung bis zu 4 Milliarden EUR jährlich für Bildung, Jugend- und Präventionsmaßnahmen einbringen.
- Durch einen legislativen Fehler im vergangenen Dezember waren **Anbieter von Online-Glücksspiel in Estland Anfang 2026 faktisch von der Glücksspielsteuer befreit**. Nach der Korrektur des Gesetzes im Februar leisteten mehrere Unternehmen freiwillige Zahlungen in Höhe von bislang etwas über 1,4 Millionen EUR, während die ursprünglich geschätzte Steuerlast für Januar und Februar bei rund 3,5 Millionen EUR gelegen hätte.
- Die rumänische Regierung hat **per Notverordnung die Glücksspielregulierung deutlich verschärft und Kommunen erstmals ein Vetorecht gegen Spielhallen und Wettbüros eingeräumt**. Städte und Gemeinden können nun selbst entscheiden, ob und wo Glücksspielbetriebe erlaubt sind, wobei bereits über 200 Lokalitäten mögliche Verbote prüfen und erste Städte komplette Ausstiege ankündigen.
- Die slowakische Glücksspielbehörde URHH hat gemeinsam mit der Pädagogischen Fakultät der Universität Trnava ein **nationales Programm zur Prävention von Glücksspielrisiken und zur Früherkennung problematischen Spielverhaltens gestartet**, das sich besonders an junge Menschen richtet. Grundlage sind umfangreiche Marktdaten, die einen deutlichen Anstieg von Online-Glücksspielverlusten gegenüber dem stationären Markt zeigen und den Bedarf an stärkerer digitaler Präventionsarbeit unterstreichen.
- In Tschechien läuft eine großangelegte **Ermittlungsoperation gegen Wettbetrug und Spielmanipulationen**, bei der laut Angaben des tschechischen Fußballverbands FACR über 40 Spieler, Schiedsrichter, Funktionäre und Vereine aus mehreren Ligen betroffen sind. Die seit rund drei Jahren laufenden Ermittlungen umfassen Hausdurchsuchungen und Verhöre und stehen offenbar in Verbindung zu einem internationalen Wettbetrugsnetzwerk mit möglichen Verbindungen zur asiatischen Wettmafia.
- Die portugiesische Aufsichtsbehörde für Glücksspiele (SRIJ) hat eine zentrale **Online-Plattform für Selbstsperrungen** bei Online-Glücksspielen eingeführt.
- Der griechische Finanzminister hat einen **Gesetzentwurf vorgelegt, der härtere Strafen gegen illegales Glücksspiel vorsieht**, darunter Haftstrafen, hohe Geldbußen und die Schließung von Betrieben. Ziel ist es, einen Schwarzmarkt einzudämmen, der laut offiziellen Angaben jährlich über 1,6 Milliarden EUR umfasst. Laut der griechischen Glücksspielaufsichtsbehörde (EEEP) nutzten 2024 rund 800.000 Menschen illegale Glücksspielangebote, die sich über eine Blacklist von fast 11.000 Websites erstrecken.
- Die türkischen Behörden haben in Zusammenarbeit mit Tether **Krypto-Vermögen im Wert von rund 460 Millionen EUR eingefroren**, das einem mutmaßlichen Netzwerk für illegales Online-Glücksspiel und Geldwäsche zugerechnet wird.
- Ein Reservist der israelischen Luftwaffe soll laut Anklage **mit vertraulichen Informationen über Militäroperationen Insider-Wetten auf dem Prognosemarkt Polymarket platziert**



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter April 2026 (02/2026)

und gemeinsam mit einem zivilen Komplizen rund 162.000 USD Gewinn erzielt haben, etwa durch Wetten auf den Zeitpunkt eines israelischen Angriffs auf den Iran im Juni 2025. Die beiden wurden wegen schwerer Sicherheitsdelikte sowie Bestechung und Behinderung der Justiz angeklagt; der Soldat soll zudem weitere sensible Informationen über geplante Angriffe weitergegeben und damit erneut Gewinne erzielt haben.

- Ein **Gericht in Buenos Aires hat die Sperrung der Prognoseplattform Polymarket angeordnet** und verlangt zudem, dass Google und Apple die App in Argentinien entfernen. Begründet wird dies damit, dass die Plattform ohne ausreichende Identitäts- und Alterskontrollen als verstecktes Online-Glücksspiel betrieben worden sei und damit auch Minderjährige Zugang hatten.
- Die brasilianische Regierung hat bekannt gegeben, dass seit der Einführung einer zentralen Selbstsperr-Plattform im Dezember 2025 bereits **über 326.000 Personen ihre Konten auf Online-Glücksspielseiten gesperrt** haben.
- Südafrika hat **Änderungen am Glücksspielrecht veröffentlicht**, die insbesondere den Spielerschutz und die Aufsicht über die Branche stärken sollen. Im Fokus stehen eine verschärfte Umsetzung des freiwilligen Selbstsperrprogramms sowie strengere Pflichten für Anbieter und Behörden zur schnellen und konsequenten Durchsetzung von Ausschlussmaßnahmen. Zusätzlich hat die **Glücksspielbehörde NGB eine neue Online-Plattform gestartet**, die eine zentrale, regelmäßig aktualisierte **Liste** aller lizenzierten und geprüften Glücksspielanbieter bereitstellt.
- In China gelten für Minderjährige strenge Zeitbeschränkungen bei Videospiele, ergänzt durch Identitätsprüfungen und Ausgabelimits. In der Praxis werden **diese Regeln jedoch durch technische Schlupflöcher wie „Single-Sign-On“ und unzureichende Zahlungsbarrieren unterlaufen**. Dadurch kam es wiederholt zu Fällen, in denen Kinder über die Geräte ihrer Eltern hohe Summen – teils im fünf- bis sechststelligen CNY-Bereich – für In-Game-Käufe ausgaben, was zahlreiche Rechtsstreitigkeiten und wachsende Sorgen über problematisches Spiel- und Ausgabeverhalten auslöste. Als Reaktion verschärfen Behörden die Regulierung weiter und diskutieren zusätzliche Maßnahmen wie verhaltensbasierte Verifikation, Geräte-Konto-Verknüpfung und strengere Kontrolle von Mikrotransaktionen.



Strafen und Bußgelder gegen Glücksspielanbieter

Die folgende Tabelle listet bedeutende Strafen und Bußgelder gegen Glücksspielanbieter auf. Es besteht kein Anspruch auf Vollständigkeit und es werden nur die Strafen seit der letzten Newsletter-Ausgabe dargestellt.

Land und Institution	Anbieter	Verstöße	Strafen
Kansspelautoriteit SE	Fortaprime	Illegales Glücksspielangebot	1.795.000 EUR
Kansspelautoriteit SE	Novatech	Illegales Glücksspielangebot	24.846.000 EUR
Gambling Commission UK	Octopus Game Limited	Lizenzverstoß	26.000 GBP (ca. 29.854 EUR)
Gambling Commission UK	Oysterfleet Plc	Lizenzverstoß	3.800 GBP (ca. 4.363 EUR)
Ontario alcohol and gaming commission CAN	FanDuel	Lizenzverstoß	350.000 CAD (ca. 216.771 EUR)
Spillemyndigheden DK	MG Automater ApS	Lizenzverstoß	DKK 6.000 (ca. 802 EUR)
Spillemyndigheden DK	C.A.H Automatservice ApS	Lizenzverstoß	DKK 6.000 (ca. 802 EUR)

Vermischtes

ARD-Hörspiel: Der Krieg der Söhne

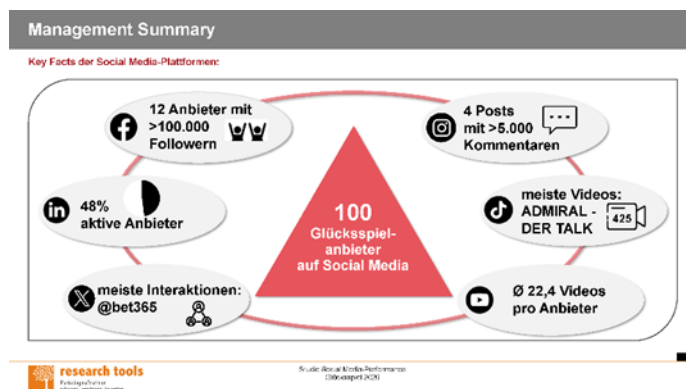
Das **dokumentarische Hörspiel „Der Krieg der Söhne“** beschäftigt sich mit Ego-Shooter-Spielen bei Jugendlichen. Es ist ein „Hörstück über Spiel und Sucht sowie eine Dokumentation virtueller Kriegszonen im Kinderzimmer“.

Neue PEGI-Richtlinien für Lootboxen

Videospiele mit **Lootboxen werden künftig erst ab 16 Jahren freigegeben**, wie das europäische Alterseinstufungssystem PEGI in einer Pressemitteilung bekanntgab. In Deutschland berücksichtigt die USK bereits seit der Novellierung des Jugendschutzgesetzes im Jahr 2021 Lootboxen und andere problematische Spielmechanismen in ihrer Einstufung.

Research tools: Studie Social Media-Performance Glücksspiel 2026

Die **Studie Social Media-Performance Glücksspiel 2026** von research tools gibt Einblick in die Performance von 100 Glücksspielanbietern auf den Plattformen Facebook, Instagram, LinkedIn, TikTok, X und YouTube. Abonnenten/Follower, Postings/Videos sowie Interaktionen in den Social Media-Accounts werden analysiert. Ein Gesamtranking führt die Bewertungen der Performances auf den sechs Plattformen zusammen und eine statistische Social Media-Positionierung visualisiert die Ergebnisse.



Die Social Media-Präsenz der 100 untersuchten Glücksspielanbieter zeigt eine nahezu vollständige Nutzung von Instagram und Facebook. Zusätzlich sind 77 Prozent auf der Plattform LinkedIn vertreten. Zwei der zehn im Gesamtranking führenden Anbieter sind auf allen sechs Plattformen aktiv. Die mittlere Anzahl an Beiträgen ist auf Facebook mit 177 Posts pro Jahr am höchsten. Die Resonanz fällt dagegen auf Instagram am größten aus, mit mehr als 17.000 Interaktionen in Form von Likes und Kommentaren pro Anbieter und Jahr. Auf Facebook finden sich hingegen die Accounts mit der höchsten Reichweite – einzelne Anbieter erreichen dort sowie auf YouTube mehr als 2 Millionen Follower



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter April 2026 (02/2026)

Neuer Abschnitt für das Gambling Harms Research Hub in Bristol.

Der **Bristol Hub for Gambling Harms Research hat eine neue Leitung**. Seit dem 1. April übernehmen Dr. Philip Newall und Dr. Raffaello Rossi die Führung, wobei letzterer zugleich assoziiertes Mitglied an der Forschungsstelle Glücksspiel ist. Zu ihren Aufgaben gehören die Förderung von NachwuchsforscherInnen sowie die Stärkung praxisorientierter Forschung, die Politik, Praxis und öffentliche Debatten beeinflussen kann. Beide Prioritäten werden aus einer vollständig interdisziplinären Perspektive verfolgt, wobei Fachwissen aus der gesamten Universität und darüber hinaus zusammengeführt wird.

Sportradar-Bericht 2025

Der **Sportradar-Bericht 2025 zeigt im Vergleich zum Vorjahr einen leichten Rückgang verdächtiger Manipulationsfälle im Sport** auf 1.116 Fälle (-1 Prozent). Besonders betroffen bleibt Fußball, während auch Basketball, Tennis, Tischtennis und Cricket relevante Fälle aufweisen und sich Spielmanipulation zunehmend über mehrere Sportarten verteilt. Gleichzeitig nehmen KI-gestützte Erkennungssysteme und Präventionsmaßnahmen weiter zu, wodurch mehr verdächtige Muster erkannt und internationale Integritätsmaßnahmen gestärkt werden.

Live-Gam: Glücksspiel-Livestreams und ihre Wirkung auf junge Zuschauer

Ein Blog-Beitrag von Dr. Glen Dighton bietet Einblicke in das „**Live-Gam-Forschungsprojekt**“ zu **Glücksspiel-Livestreams**. In diesen übertragen Medienschaffende ihre Wett- und Glücksspielaktivitäten in Echtzeit auf Plattformen wie Twitch, Kick, TikTok Live und YouTube. Es wird untersucht, wie diese interaktiven Inhalte die Einstellungen und Verhaltensweisen junger Menschen, welche regelmäßig Glücksspiel-Livestreams verfolgen, beeinflussen. Basierend auf 15 Interviews wurden drei Hauptthemen identifiziert, die das Live-Stream-Erlebnis prägen: soziale Erfahrungen und miterlebte Spannung, immersive Interaktivität und das „urge and harm paradox“.



Forschung

Rossi et al. (2026). Cognitive Overload and Emotional Arousal: Why Gambling Content Marketing Appeals to Children and Resists Established Educational Interventions

In sozialen Medien findet sich ein hohes Volumen von Glücksspielwerbung. Neben klassischen Werbeanzeigen setzen Anbieter zunehmend auf Content Marketing. Diese Werbeform zielt primär darauf ab, Nutzerinteraktion und die Teilbarkeit der Inhalte zu fördern, um die Reichweite zu maximieren, anstatt direkt Produkte zu bewerben. Vor diesem Hintergrund untersucht die Studie, ob Content Marketing emotional ansprechender ist und seltener als Werbung erkannt wird als herkömmliche Glücksspielwerbung in sozialen Medien.

Grundlage der Untersuchung ist ein Experiment mit 58 Kindern im Alter von 13 bis 17 Jahren. Die unabhängigen Variablen waren die Werbeart (Content Marketing vs. herkömmliche Werbung) sowie die Bildungsbedingung (Interventions- vs. Kontrollgruppe). Prinzipiell sollen Bildungsprogramme helfen, die Werbe- als auch die Glücksspielkompetenz von Kindern zu verbessern. Kinder, die zur Interventionsgruppe gehörten, nahmen am Young People's Gambling Harm Prevention Program der gemeinnützigen Organisation YGAM teil. Die abhängige Variable „Attraktivität“ kombinierte selbstberichtete emotionale Bewertungen mit physiologischer Erregung; zusätzlich wurde die Werbeerkenkung mithilfe einer Forced-Choice-Aufgabe erfasst. Als theoretischer Rahmen dient das Limited Capacity Model of Motivated Mediated Message Processing, das erklärt, wie emotional ansprechende Inhalte um begrenzte kognitive Verarbeitungsressourcen konkurrieren.

Die Ergebnisse zeigen, dass Content Marketing etwa viermal attraktiver bewertet wurde als herkömmliche Werbung. Gleichzeitig erkannten die meisten Teilnehmenden diese Inhalte nicht korrekt als Werbung. Bildungsmaßnahmen hatten nur geringe Effekte auf die Reduktion der Attraktivität oder die Verbesserung der Werbeerkennung. Die AutorInnen schließen daraus, dass kognitiv ausgerichtete Programme zur Förderung von Werbekompetenz Schwierigkeiten haben könnten, emotional ansprechender Glücksspielwerbung wirksam entgegenzuwirken. Zugleich unterstreichen die Befunde den Mehrwert der Kombination aus Selbstbericht und physiologischen Messungen zur Bewertung der Attraktivität von Glücksspielwerbung.

[Link zur Studie](#)



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter April 2026 (02/2026)

Palomäki et al. (2026). Occurrence and trajectories of psychiatric disorders in adults with gambling disorder: a longitudinal register-based study of the Finnish population

Die Autorinnen und Autoren untersuchen anhand von zwei nationalen Gesundheitsregistern die zeitlichen Verläufe und Zusammenhänge zwischen Glücksspielstörung und psychiatrischen Komorbiditäten in der finnischen Bevölkerung. Die Stichprobe umfasst 5.172 erwachsene Personen, die zwischen 1996 und 2024 mindestens einmal mit einer Glücksspielstörung (ICD-10: F63.0) diagnostiziert wurden.

Die häufigsten psychiatrischen Komorbiditäten waren affektive Störungen, Angststörungen sowie Substanzgebrauchsstörungen. Mittels Linear Mixed Modelling wurde die Längsschnittbeziehung untersucht. Die meisten Komorbiditäten wurden durchschnittlich 112 bis 2.697 Tage vor der Glücksspielstörungs-Diagnose gestellt. Komorbiditäten, die nach der Glücksspielstörungs-Diagnose auftraten, lagen zeitlich näher an deren Auftreten als vorangegangene Diagnosen. Im Vergleich zu einer alters- und geschlechtsgematchten psychiatrischen Kontrollgruppe wiesen Glücksspielstörungsbetroffene in nahezu allen diagnostischen Kategorien signifikant häufigere Komorbiditäten auf. Bei rund 70 Prozent der Betroffenen trat die Glücksspielstörung nicht als erste psychiatrische Erkrankung auf, was auf eine bereits vorbelastete Krankheitsgeschichte hindeutet.

Die Autorinnen und Autoren schlussfolgern, dass viele Komorbiditäten in einer bidirektionalen Beziehung zur Glücksspielstörung stehen, und empfehlen ein routinemäßiges Screening auf Glücksspielstörung bei Personen, die wegen anderer psychiatrischer Störungen in Behandlung sind.

Link zur Studie

Quack et al. (2026). 'Out of sight, out of mind' - results of a focus group study on gamblers' use and evaluation of player protection measures in Germany

Eine aktuelle qualitative Studie der Universitätsmedizin Mainz untersucht, wie Glücksspielende Spielerschutzmaßnahmen wahrnehmen, nutzen und bewerten. Ziel war es, besser zu verstehen, welche Informationsbedarfe bestehen und wie Maßnahmen effektiver gestaltet werden können.

Zwischen März und Juni 2023 wurden drei Fokusgruppen mit insgesamt 19 Personen unterschiedlicher Glücksspielintensität durchgeführt. Diskutiert wurden unter anderem Einstellun-



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter April 2026 (02/2026)

gen zu verantwortungsvollem Glücksspiel, Bekanntheit und Nutzung konkreter Schutzmaßnahmen unter dem Glücksspielstaatsvertrag sowie Verbesserungsvorschläge. Ergänzend bewerteten die Teilnehmenden exemplarische Informationsmaterialien (Broschüre und Webseiten) von Glücksspielanbietern.

Die Ergebnisse zeigen deutliche Defizite: Spielerschutzmaßnahmen sind vielen Teilnehmenden kaum bekannt und werden selten aktiv genutzt. Informationen werden häufig als schwer auffindbar, zu textlastig und wenig ansprechend beschrieben. Warnhinweise werden insbesondere während des Spielens kaum wahrgenommen. Zudem besteht ein starkes Ungleichgewicht zwischen auffälliger Glücksspielwerbung und unauffälligen Präventionsbotschaften.

Kritisch gesehen wird auch die Rolle der Anbieter: Viele Teilnehmende zweifeln an deren Glaubwürdigkeit im Spielerschutz aufgrund von Interessenkonflikten. Gleichzeitig zeigt sich ein Spannungsfeld zwischen individueller Verantwortung und staatlicher Regulierung.

Als zentrale Verbesserungsansätze nennen die Befragten eine deutlich höhere Sichtbarkeit von Spielerschutzinformationen, kürzere und verständlichere Inhalte sowie stärker handlungsorientierte Botschaften. Interaktive Formate (z. B. Selbsttests), personalisierte Rückmeldungen und der Einsatz digitaler Medien werden als vielversprechend bewertet. Zudem wird gefordert, Spielerschutzinhalte verstärkt durch unabhängige Institutionen bereitzustellen.

Die Studie unterstreicht die Notwendigkeit, Spielerschutzmaßnahmen stärker an den Bedürfnissen der Zielgruppen auszurichten und evidenzbasiert weiterzuentwickeln.

[Link zur Studie](#)

Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter April 2026 (02/2026)

In eigener Sache

Rückblick auf das 23. Symposium Glücksspiel

Es war uns eine große Freude, beim 23. Symposium Glücksspiel rund 200 Gäste persönlich willkommen zu heißen und weitere 90 Teilnehmende digital dazuzuschalten. Auch in diesem Jahr war es wieder unser Ziel, mit **unserem Programm** die verschiedenen Akteure des deutschen und internationalen Glücksspielmarktes zu einem interdisziplinären Austausch zusammenzubringen. Im Folgenden ein kurzer Rückblick auf zwei spannende Konferenztage.

Die Grußworte sprachen 2026 Prof. Dr. Christoph Schneider, Rektor der Universität Hohenheim, der Beauftragte der Bundesregierung für Sucht- und Drogenfragen Prof. Dr. Hendrik Streeck (per Videobotschaft) sowie Dr. Steffen Otterbach, Geschäftsführender Leiter der Forschungsstelle Glücksspiel. Alle drei Grußredner hoben die Bedeutung eines offenen, interdisziplinären Dialogs zwischen Wissenschaft, Politik, Aufsicht und Praxis hervor.

Im Mittelpunkt des anschließenden Impulsvortrags sowie der Podiumsdiskussion stand die Frage, inwieweit der Glücksspielstaatsvertrag seine Ziele erreicht hat und in welchen Bereichen Handlungsbedarf besteht. Ronald Benter, Vorstand der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder (GGL), berichtete in diesem Zusammenhang über die Evaluierung des Glücksspielstaatsvertrags (**Beitrag der GGL**). Eine seriöse Evaluierung, so Benter, müsse sich auf die tatsächliche Zielerreichung konzentrieren – bspw. auf die Eindämmung des illegalen Glücksspiels sowie die Entwicklung problematischen Spielverhaltens. Nachweisliche Fehlentwicklungen seien in beiden Bereichen nicht zu erkennen. Dr. Fred Steinmetz vom Blockchain Research Lab hatte dazu im Auftrag der GGL eine Untersuchung des Schwarzmarktes und der Kanalisierung von Glücksspielen im Internet durchgeführt und stellte seine Ergebnisse (**Endbericht**) ebenfalls vor.



Im Anschluss sprachen Vertreterinnen und Vertreter aus Politik, Suchthilfe und Aufsicht darüber, was sie sich vom kommenden Glücksspielstaatsvertrag versprechen, unter der Moderation von Dr. Jörg Hofmann (MELCHERS Rechtsanwälte). Es diskutierten RA Peter Beuth (Staatsminister a. D.), Ilona Füchtenschnieder-Petry (Fachbeirat Glücksspielsucht, Fachverband Glücksspielsucht e.V.), Ministerialrat Hans-Peter Kalenberg (Ministerium des Innern NRW) sowie Senatsdirektor Dr. Frank Lütke (Senatorin für Inneres und Sport Bremen). Die



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter April 2026 (02/2026)

Diskussion machte deutlich, wie divers und vielschichtig die Erwartungen an einen künftigen Staatsvertrag sind.

Weiter präsentierte Dr. Sven Buth (Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung, Hamburg) die aktuellen Ergebnisse des **Glücksspielsurvey 2025**, die ein weitgehend stabiles Bild des Glücksspielverhaltens in Deutschland zeichnen.

Der Nachmittag widmete sich dem illegalen Glücksspiel: Expertinnen und Experten aus Deutschland und der Schweiz berichteten aus der Ermittlungspraxis, darunter Vertreterinnen der Eidgenössischen Spielbankenkommission sowie der Stadtpolizei Zürich. Jochen Kopelke (Gewerkschaft der Polizei) und Harald Schumann (Investigate Europe) beleuchteten zudem die Perspektiven von Polizei (**Folien**) und investigativem Journalismus (**Folien**) auf das illegale Glücksspiel in Europa.

Den Abschluss des ersten Konferenztages bildete ein Block zu technologischen Neuerungen. Marvin Raab (**Folien**) von der Forschungsstelle Glücksspiel präsentierte regelbasierte Modelle, die auf Basis von Verhaltensdaten vorhersagen können, wann Spielerinnen und Spieler eine Selbstsperrung beim virtuellen Automatenspiel beantragen, was unserer Ansicht nach ein vielversprechender Ansatz für eine frühzeitige Intervention durch den Anbieter ist. Dr. Nina Becker stellte SuchtGPT (**hier testen**) vor, einen von der delphi Gesellschaft für Forschung, Beratung und Projektentwicklung entwickelten Chatbot, der Betroffenen mit Suchtproblemen eine erste digitale Anlaufstelle bieten soll. Jennifer Burghardt berichtete über Erfahrungen mit KI-gestützten Assistenzsystemen in der Praxis.



Am zweiten Konferenztag standen aktuelle Forschungsergebnisse im Mittelpunkt. Dr. Raffaello Rossi (University of Bristol) beleuchtete den Zusammenhang zwischen Kindheitstrauma und Glücksspielsucht, während Prof. Dr. Matthis Morgenstern (IFT-Nord) der Frage nachging, ob Menschen mit Glücksspielproblemen im Vergleich zu anderen Suchtstörungen besonders stark stigmatisiert werden (**Folien**). Im anschließenden Praxisblock berichteten Dr. Tobias Hayer (Universität Bremen) und Dr. Sophie Köhne (Medizinische Hochschule Hannover) aus der ambulanten Beratung (**Folien**) und dem Klinikalltag, ergänzt durch einen Vortrag zu den Besonderheiten von Sportwetten.

Wie gewohnt schloss der zweite Tag mit den „Denkstößen“ ab. Dr. Thaya Vester vom Institut für Kriminologie der Universität Tübingen referierte über „Fairness im Fußball - Wie kommen Werte ins Spiel?“. Teresa Rewitzer vom Europäischen Verbraucherzentrum Deutschland informierte zu Nudges und Dark Patterns (**Folien**) und kam zu dem Ergebnis, dass Verbraucherschutz durch die zunehmende Digitalisierung Anpassungen benötigt, die grenzüberschreitende Zusammenarbeit und Harmonisierung erfordern. Last, but not least sprach Dr. Florian Spohr vom Institut für Sozialwissenschaften der Universität Stuttgart über Lobbyismus (**Folien**).

Wir hoffen, dass Ihnen die Themen des diesjährigen Symposiums zugesagt haben, und würden uns sehr freuen, Sie auch zum 24. Symposium Glücksspiel am 9. und 10. März 2027 in Hohenheim begrüßen zu dürfen. Sie können sich **hier** in unsere Einladungsliste eintragen.



Impressum

Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle kann keine Haftung für die Inhalte externer Links übernommen werden; für die jeweiligen Inhalte sind die Betreiber verantwortlich.

Unsere aktuelle Datenschutzerklärung finden Sie [hier](#). Wenn Sie den Newsletter abbestellen wollen, schicken Sie uns bitte eine **E-Mail**.

Redaktion

Steffen Otterbach, Marvin Raab, Luzia Rotte, Johannes Singer, Lorenz Weißenberg und Andrea Wöhr

Universität Hohenheim
Forschungsstelle Glücksspiel (502)
Schwerzstraße 46
D-70593 Stuttgart
Tel.: +49 (0)711 459 – 23898 bzw. 22122

Besuchen Sie uns im [Internet](#), [mailen](#) Sie uns oder folgen Sie uns auf [Instagram](#), [Twitter](#) und [LinkedIn](#).



Informationen zur Forschungsstelle Glücksspiel

Die 2004 gegründete Forschungsstelle Glücksspiel an der Universität Hohenheim ist Pionierin der interdisziplinären Glücksspielforschung in Deutschland. Ziel ist es, durch originäre wissenschaftliche Forschung sowie durch Zusammenführung der Forschung aus verschiedenen Fachbereichen fundierte wissenschaftliche Erkenntnisse für EntscheidungsträgerInnen aus Politik, dem Hilfesystem und der Wirtschaft zu schaffen. Das Vernetzen unterschiedlicher AkteurlInnen und der Wissenstransfer sind dabei zentrale Merkmale. Ebenso spiegelt die fachübergreifende Zusammensetzung des Teams den multidisziplinären Charakter des Glücksspiels wider. Aktuelle Themenschwerpunkte reichen von algorithmenbasierten Systemen zur Früherkennung von Glücksspielproblemen über die Bewerbung von Glücksspiel in den sozialen Medien bis hin zu gesellschaftspolitischen Anliegen wie der Stigmatisierung von GlücksspielerInnen.