



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter August 2025 (03/2025)

Herzlich willkommen

Liebe Leserinnen und Leser,

Sie sind nicht allein - über 1.100 AdressatInnen haben unseren Newsletter abonniert. Das freut uns aufrichtig. Und zeigt uns, dass es trotz der vielen Nachrichten, die recherchiert, gesichtet, bewertet, sortiert, wenn möglich überprüft und in eigene Worte gefasst werden müssen, der Mühe wert ist. Hierfür dankt Ihnen das Team der Forschungsstelle Glücksspiel und wünscht gute Lektüre!





Glücksspiel im In- und Ausland

DE

- Die **Innenministerkonferenz hat Mitte Juni beschlossen, dass „mit der Änderung des Glücksspielstaatsvertrags 2021** aufgrund Eilbedürftigkeit ... nicht bis nach Abschluss der Evaluierung und Vorlage des bis zum 31. Dezember 2026 vorzulegenden zusammenfassenden Berichts gewartet werden soll.“ Der **Entwurf des Zweiten Staatsvertrags zur Änderung des Glücksspielstaatsvertrags** erhielt weitgehende Zustimmung.
- Der **Evaluierungsbericht zu den Auswirkungen der 6. Verordnung zur Änderung der Spielverordnung** liegt vor. Festgestellte Mängel betreffen u. a. die Mehrfachbespielung von Geräten (bspw. durch Ausgabe mehrerer Identifikationsmittel), die mangelhafte Umsetzung der gesetzlichen Vorgaben in Gaststätten, der Anstieg illegalen Glücksspiels (insbesondere Fun Games), unzureichende Schulung des Spielstättenpersonals usw. Unter anderem wird zur Diskussion gestellt, die Aufstellung in der Gastronomie auf ein Gerät zu reduzieren oder ganz zu untersagen. Zugleich solle die Wirtschaftlichkeit legaler Geldspielgeräte gesteigert werden.
- Die Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder hat ihren **Tätigkeitsbericht 2024** vorgelegt. Darin beziffert sie die erzielten Bruttospielerträge auf 14,4 Milliarden EUR, was einer Steigerung von fünf Prozent im Vergleich zum Vorjahr und einer Rückkehr auf das Niveau vor der Corona-Pandemie entspräche. Die Behörde identifizierte 858 unlicenzierte deutschsprachige Glücksspielseiten und schätzte deren Marktvolumen auf drei bis vier Prozent des gesamten erlaubten Marktes (terrestrisch und online). 230 Erlaubnis- und Änderungsanträge seien bearbeitet und 231 Untersagungsverfügungen zu illegalem Glücksspiel und entsprechender Werbung eingeleitet worden; in den LUGAS-Zentraldateien seien 6,1 Millionen Spielende registriert.
- Das Bundesministerium für Gesundheit fördert die **Gestaltung, Programmierung und Testung eines KI-basierten Chatbots für Suchtfragen („SuchtGPT“)**.
- In einer groß angelegten Aktion wurden **162 Durchsuchungsbeschlüsse in verschiedenen deutschen Bundesländern, aber auch in Österreich, Spanien und Malta** vollstreckt. Die ErmittlerInnen gingen von einem nur vordergründigen Betrieb legaler Sportwetten aus. Im Visier standen auch Personen, die mit dem Unternehmen Bet3000 in Verbindung standen, nicht jedoch das Unternehmen selbst. **Bet3000 hat kürzlich die Lizenz für Online-Sportwetten zurückerhalten.**

Aus den Bundesländern:

- Eine Sprecherin des Stuttgarter Innenministeriums führt die **gestiegenen Fallzahlen für illegales Glücksspiel** auf verstärkte Kontrollen zurück.
- Seit 1. Juli ist der **Bremer Senator für Inneres und Sport für die Spielhallen im Land** zuständig.
- Kriminell erlangte Gelder, u. a. aus illegalem Glücksspiel, führen im Saarland jährlich zu Verlusten in Millionenhöhe. **Die Opposition fordert daher eine spezialisierte Abteilung der Staatsanwaltschaft, um entsprechende Vermögen einziehen zu können.**

Urteile:

- Der Bundesfinanzhof verpflichtete einen Pokerspieler **zur Zahlung von Einkommenssteuer**. Angesichts der professionellen Selbstdarstellung des Spielers im Internet und



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter August 2025 (03/2025)

20 Stunden wöchentlicher Spielzeit ging das Gericht von einem Gewerbe und nicht von einem Hobby aus.

AT

- In Salzburg dürfen **konzessionierte Anbieter ab 2026 Spielautomaten betreiben**. Die maximale Spielzeit soll vier Stunden täglich betragen, der Höchsteinsatz fünf Euro und der Höchstgewinn 5.000 Euro.
- In Südtirol wurde ein **Landesplan zur Bekämpfung von Spielsucht** genehmigt. Zudem sollen Daten für eine Studie gesammelt werden, die den Trend zum Online-Glücksspiel sowie das Risiko von Therapieabbrüchen beleuchten soll.
- **Spielsucht führe nicht automatisch zu Geschäftsunfähigkeit, urteilte der Oberste Gerichtshof** (OGH8Ob41/25z). Der Kläger sei sich den Dimensionen seiner Krankheit sowie der finanziellen und sozialen Konsequenzen bewusst gewesen, so das Gericht.

UK

- Aktuelle Daten **des Gambling Survey for Great Britain** zeigen, dass die Glücksspielbeteiligung in Großbritannien im Zeitraum September 2024 bis Januar 2025 auf 46 Prozent sank – ein Rückgang gegenüber den vorherigen 49 Prozent. Ohne Lotteriespiele liegt die Beteiligung noch bei 28 Prozent, wobei junge Männer im Alter von 18 bis 24 Jahren am häufigsten an nicht-lotteriebezogenem Glücksspiel teilnehmen.
- Die **britische Wettbewerbsbehörde CMA** prüft den geplanten Zusammenschluss von Sportradar und IMG Arena. Ziel ist es, zu klären, ob der Deal über 225 Millionen USD den Wettbewerb im Sportdaten- und Wettmarkt beeinträchtigt.

IE

- Eine **randomisierte Online-Studie** mit 622 Männern unter 40 Jahren aus Irland zeigt, dass Werbeangebote wie Gratiswetten oder Geld zurück-Aktionen das Wettverhalten deutlich beeinflussen: Sie erhöhen den Einsatz um über 10 Prozent und führen dreimal häufiger zu objektiv schlechten Wettentscheidungen. Besonders betroffen sind Personen mit problematischem Spielverhalten, was die Notwendigkeit regulatorischer Maßnahmen unterstreicht.

FR

- Die nationale Glücksspielbehörde **Autorité Nationale des Jeux (ANJ)** hat ihren **Tätigkeitsbericht für das Jahr 2024 (PDF)** veröffentlicht. Dabei wurden Fortschritte bei der Prävention von Spielsucht und der Bekämpfung von Geldwäsche erzielt. Zudem wurde erfolgreich gegen illegale Glücksspielangebote vorgegangen: So wurden im Jahr 2024 Maßnahmen zur Sperrung entsprechender Finanzströme eingeführt und 1.335 URLs mit illegalen Angeboten gesperrt.
- Nach Lotteriespielen sind Rubbellose mit 20 Millionen SpielerInnen, die im Jahr 2024 insgesamt 10,7 Milliarden EUR umgesetzt haben, die beliebtesten Glücksspiele. Vor diesem Hintergrund hat die ANJ eine **Studie zu Rubbellosen (PDF)** in Auftrag gegeben, um eine wissenschaftliche Grundlage für die Entwicklung von Maßnahmen zur Regulierung dieses Spielangebotes und zur Risikoprävention zu schaffen. Die vom Lehrstuhl für Glücksspielforschung der Concordia-Universität in Montreal durchgeführte Studie zeigt, dass die Risiken des exzessiven Spielens und die damit verbundenen Schäden ausgeprägter sind, wenn Rubbellose sowohl in stationären Verkaufsstellen als auch online genutzt werden - insbesondere jedoch online. Zudem



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter August 2025 (03/2025)

steigt das Risikoniveau mit dem Kauf von Losen im Wert von mindestens 3 EUR. Schließlich reagieren SpielerInnen mit höherem Risikoverhalten stärker auf Werbung und Sonderangebote sowie auf Spiele, deren Mechanik derjenigen von Videospiele oder Spielautomaten ähnelt.

BE

- Die Kommission für Glücksspiele (KG) hat eine **Umfrage zu Glücksspielen und Wetten bei Jugendlichen (PDF)** veröffentlicht. Diese wurde, wie bereits im Jahr 2023, vom Marktforschungsunternehmen DataSynergy durchgeführt, wobei 1.000 Personen im Alter von 18 bis 30 Jahren befragt wurden. Es zeigt sich, dass Online-Angebote häufiger (48 Prozent der Befragten) wahrgenommen werden als Offline-Angebote (37 Prozent). Ferner haben 53 Prozent der Befragten seit September 2024 an einem Glücksspiel teilgenommen, darunter 39 Prozent der 18- bis 20-Jährigen. Dies ist kritisch zu betrachten, da die Teilnahme an Glücksspielen seit September 2024 gesetzlich erst ab 21 Jahren zulässig ist.

DK

- Die dänische Glücksspielbehörde Spillemyndigheden hat kürzlich **178 Webseiten für illegale Glücksspiele gesperrt**, was den höchsten Wert seit Beginn dieser Maßnahme im Jahr 2012 darstellt. Insgesamt wurden bisher 616 illegale Glücksspielseiten gesperrt.
- Im **Mai 2025** beliefen sich die Ausgaben der dänischen Bevölkerung für Glücksspiele auf 683 Millionen DKK, was einem deutlichen Anstieg von 19,5 Prozent im Vergleich zum Vorjahr entspricht. Dieser Anstieg ist hauptsächlich auf die Ausgaben für Online-Casinos und Spielautomaten zurückzuführen. Während die Ausgaben für landbasierte Casinos unverändert blieben, gingen die Ausgaben für Wetten leicht zurück. Die Zahl der im **Ausschlussregister ROFUS** gesperrten SpielerInnen beträgt 62.284, wobei die überwiegende Mehrheit junge Männer sind.
- Die dänische Glücksspielbehörde hat ihre **Leitlinien zur Informationspflicht bei der Vermarktung von Glücksspielen sowie zur Verkaufsförderung** überarbeitet. Die Änderungen beinhalten unter anderem eine Klarstellung und Einführung verschiedener Anforderungen an die Informationspflicht, etwa bei Social-Media-Accounts, sowie eine detaillierte Beschreibung unterschiedlicher Arten der Verkaufsförderung.

SE

- Im vergangenen Jahr wurden laut Sozialministerium **mehr Personen wegen glücksspielassoziierter Störungen behandelt**. Der Anstieg wird unter anderem mit einer Gesetzesänderung von 2018 in Verbindung gebracht, durch die Sozialdienste für entsprechende Maßnahmen zuständig wurden. Seitdem hat sich die Zahl der behandelten Personen von etwa 500 auf knapp 1.000 verdoppelt.
- Zu Beginn des Jahres hat die schwedische Glücksspielaufsichtsbehörde Spelinspektionen **mehrere Influencer überprüft**, die hauptsächlich auf der Streaming-Plattform Twitch.tv für illegales Glücksspiel geworben haben. Laut Angaben der Behörde haben die Betroffenen nach der Überprüfung ihre Werbung eingestellt.
- Der Nachrichtensender Nyheterna berichtet, dass sich ein **TikTok-Trend** verbreitet, der junge Menschen dazu animiert, in Online-Casinos zu spielen. NutzerInnen werden aufgefordert, sich beim Tanzen und Spielen des Online-Slots „Pirots“ zu filmen. Nun nutzt auch der lizenzierte Anbieter LuckyCasino diesen Trend in seiner Werbung. Angesichts



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter August 2025 (03/2025)

der Risiken von Glücksspielwerbung ist dies kritisch, insbesondere da das Glücksspielgesetz an Minderjährige gerichtete Werbung untersagt. Die rechtliche Bewertung der Nutzung solcher Social-Media-Trends für Marketingzwecke bleibt jedoch noch offen.

- Der Glücksspielanbieter Betsson ist verpflichtet, knapp sechs Millionen SEK (ca. 538.000 EUR) an eine Person mit einer glücksspielassoziierten Störung zurückzuzahlen. Zu diesem Urteil kam der Oberste Gerichtshof, da **das Unternehmen gegen das Vertragsrecht verstoßen** hat, indem es die Prinzipien von „Treue und Redlichkeit“ missachtete, als klar wurde, dass der Mann sein Spielverhalten nicht kontrollieren kann.

NL

- Die niederländische Glücksspielbehörde Kansspelautoriteit verschärft ihr Vorgehen gegen Glücksspiel-Influencer und hat in diesem Zusammenhang erstmals eine **Strafe gegen den Influencer LeftlanePapi** verhängt. Dieser hatte nicht nur Videos mit Live-Streams von Online-Glücksspielen bei illegalen Anbietern veröffentlicht, sondern auch aktiv für diese Angebote geworben und seine ZuschauerInnen zur Teilnahme ermutigt.
- Das Nationale Alkohol- und Drogeninformationssystem (LADIS) hat die **Kennzahlen zur Suchtbehandlung für den Zeitraum 2015 bis 2024** veröffentlicht. Seit 2023 nimmt die Zahl der Personen, die wegen einer glücksspielassoziierten Störung in Behandlung sind, wieder zu, wobei im vergangenen Jahr über 2.700 Personen betroffen waren. Dieser Anstieg ist größtenteils auf Online-Glücksspiele zurückzuführen, wobei insbesondere junge Erwachsene im Alter von 25 bis 39 Jahren betroffen sind.
- Am 1. Juli 2023 trat das Verbot von „untargeted“ Werbung für Online-Glücksspiele in Kraft, wobei für Sportsponsoring eine Übergangsregelung bis zum 1. Juli 2025 galt. Dazu zählen das Sponsoring von SportlerInnen, Sportmannschaften sowie von Vereinen, Wettbewerben oder Trikots. Die Glücksspielbehörde bewertet den Übergang zum **Verbot von Sportsponsoring** als reibungslos, wobei die Kansspelautoriteit (KSA) lediglich einige kleinere Verstöße feststellte.
- Die Glücksspielbehörde KSA hat die **Wirksamkeit verschiedener Vorschriften (PDF)** untersucht, die in der zweiten Hälfte des Jahres 2024 eingeführt wurden, um SpielerInnen auf dem Online-Glücksspielmarkt besser zu schützen. Das Fazit fällt positiv aus, da hohe Verluste pro Konto zurückgegangen sind. Beispielsweise ist der Anteil der SpielerInnen, die ein hohes Einzahlungslimit festlegen, auf unter 50 Prozent gesunken. Gleichzeitig bleibt die Kanalisierung auf Basis der SpielerInnen unverändert hoch, wobei 93 Prozent bei legalen Anbietern an einem Glücksspiel teilnehmen.
- Im Herbst 2024 führten die Glücksspielbehörde KSA und die AGOG (Selbsthilfeorganisation für Personen mit einer glücksspielassoziierten Störung) gemeinsam eine **Umfrage unter TeilnehmerInnen von AGOG-Selbsthilfegruppen (PDF)** durch, um Einblicke in das Glücksspielverhalten, die Folgen des Glücksspiels sowie die Wirksamkeit von Interventionen und Hilfsangeboten zu gewinnen. Dabei zeigte sich unter anderem, dass die Befragten bereits in jungen Jahren mit dem Glücksspiel begannen: 81 Prozent vor ihrem 24. und 46 Prozent vor ihrem 18. Lebensjahr. Auffällig ist, dass der Einstieg zunehmend online erfolgt. Unter den Befragten, die in den letzten zehn Jahren mit dem Glücksspiel begonnen haben, dominieren Online-Angebote.
- Die Glücksspielbehörde KSA hat angekündigt, systematisch gegen **Werbung für illegale Glücksspielangebote in (Online-)Zeitschriften und Zeitungen** vorzugehen. Dazu



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter August 2025 (03/2025)

plant die Behörde, bei Verstößen nicht nur die Medien zu kontaktieren, die die Meldungen veröffentlichen, sondern auch die entsprechenden Marketingagenturen, die diese Artikel anbieten. Anschließend sollen die Agenturen den zuständigen Aufsichtsbehörden für Marketing- und Werbeaktivitäten gemeldet werden. Darüber hinaus will die Behörde Gespräche mit den Branchenverbänden der Zeitungen führen, um über die gesetzlichen Werbevorschriften zu informieren.

ES

- Aufgrund entsprechender Gesetzgebung **geht die Zahl der Spielhallen auf den Balearen zurück**. Neue Spielhallen dürfen nur unter Auflagen eröffnen und müssen einen Mindestabstand zu Schulen und Gesundheitszentren einhalten.

MT

- Die **EU-Kommission leitet ein Verfahren** gegen Malta wegen des Glücksspielgesetzes Bill 55 ein. Das Gesetz verhindert die Anerkennung ausländischer Urteile gegen maltesische Glücksspielanbieter und könnte EU-Recht verletzen. Malta hat zwei Monate Zeit zur Stellungnahme; Kritiker aus Deutschland, Österreich und dem EU-Parlament bewerten Bill 55 als unverhältnismäßigen Schutz maltesischer Anbieter auf Kosten des europäischen Verbraucherschutzes.

AU

- Die australische Regulierungsbehörde für Online-Glücksspiel **ACMA warnt Social-Media-Influencer** davor, illegale Online-Glücksspiele wie virtuelle Spielautomaten oder unlicenzierte Wettangebote zu bewerben. Bereits das Teilen von Links, das Zeigen solcher Angebote in Livestreams oder das Veranstalten von Werbegewinnspielen im Zusammenhang mit illegalem Glücksspiel kann hohe Geldstrafen nach sich ziehen – bis zu 2,47 Millionen AUD (ca. 1,38 Millionen EUR). Besonders junge Menschen seien gefährdet, weshalb die ACMA die Online-Aktivitäten von Influencern verstärkt überwacht.
- Zudem hat **die ACMA weitere illegale Online-Glücksspielseiten sperren lassen**, die gegen den **Interactive Gambling Act 2001** verstoßen haben. Seit 2019 wurden über 1.250 illegale Webseiten blockiert, und rund 220 Anbieter haben den australischen Markt seit 2017 verlassen. Die ACMA warnt davor, dass illegale Angebote meist keine ausreichenden Verbraucherschutzmechanismen bieten und daher ein hohes Risiko für Geldverluste darstellen.
- Neuseeland führt mit dem **Online Casino Gambling Bill** erstmals eine **Lizenzierung von Online-Casinos** ein und stellt 15 Lizenzen für drei Jahre zur Verfügung, um den bisher unregulierten Markt zu kontrollieren. Ziel der Gesetzgebung sind Spielerschutz, Schadensminimierung und Steuereinnahmen, während die Casinos strengen Auflagen, etwa zu Werbung und Spielsuchtprävention, unterliegen. Die Bewerbung erfolgt in einem dreistufigen Verfahren – von Interessenbekundung über ein Auswahlverfahren bis zur formalen Antragstellung. Unternehmen ohne Lizenz drohen Strafen von bis zu 5 Millionen NZD (ca. 2,55 Millionen EUR); zugleich ist lizenzierte Werbung unter Auflagen erlaubt.
- Die Problem Gambling Foundation hat die **nationale Kampagne „Are You Being Played?“ gestartet**, um auf die psychologischen Taktiken von Sportwettenanbietern



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter August 2025 (03/2025)

aufmerksam zu machen, mit denen insbesondere junge Männer angesprochen werden. Die Kampagne beleuchtet Strategien wie Gratiswetten, Einzahlungsboni, In-Game-Wetten oder Promi-Werbung, die ein falsches Sicherheitsgefühl vermitteln und zum Weiterspielen verleiten sollen. Ziel ist es, junge Männer für diese Mechanismen zu sensibilisieren und Glücksspielprobleme frühzeitig zu verhindern.

US

- Das Repräsentantenhaus von Louisiana hat einstimmig für das Gesetzesvorhaben **SB181** gestimmt, das sogenannte **Sweepstakes-Casinos verbieten soll** – Plattformen, die über ein Zwei-Währungssystem Online-Casinospiele ermöglichen und damit bestehende Glücksspielgesetze umgehen. Nachdem auch der Senat zugestimmt hatte, legte Gouverneur Landry ein Veto ein. Er bezeichnete das Gesetz als „überflüssig“ und verwies darauf, dass bestehende Gesetze sowie die Maßnahmen des Louisiana Gaming Control Board ausreichen würden. Dennoch bleibt die politische Unterstützung groß, eine Überstimmung des Vetos ist möglich.
- Während in Louisiana ein Veto das geplante Verbot vorerst stoppte, geht Connecticut den entgegengesetzten Weg: **Gouverneur Lamont unterzeichnete das Gesetz SB 1235**, das u. a. Sweepstakes-Casinos ab dem 1. Oktober 2025 im Bundesstaat verbietet. Das Verbot richtet sich darüber hinaus gegen jegliche Form von Gewinnspielen oder Werbeaktionen, die reale oder simulierte Online-Casinospiele oder Sportwetten ermöglichen.

Einzelmeldungen

- Ein **technischer Umrechnungsfehler beim staatlichen Lotteriebetreiber Norwegens** Norsk Tipping führte dazu, dass rund 47.000 Spieler fälschlich über teils Millionengewinne informiert wurden. Die Geschäftsführerin von Norsk Tipping gab infolgedessen ihren Posten auf. Zudem läuft eine umfassende interne Überprüfung aller relevanten Prozesse, um sicherzustellen, dass sich ein solcher Vorfall nicht wiederholt. Die Systeme sollen künftig mehrfach abgesichert werden, damit bei der Veröffentlichung von Ziehungsergebnissen keine falschen Beträge mehr kommuniziert werden.
- Die Federation of State Gaming Regulators of Nigeria (FSGRN) hat den **Central Gaming Bill 2025 erneut abgelehnt**. Der Gesetzentwurf zielt darauf ab, ein zentrales Regelwerk für u. a. Online-Glücksspiel in Nigeria zu schaffen und eine nationale Glücksspielkommission mit umfassenden Lizenz- und Aufsichtsrechten einzusetzen. Damit soll das Glücksspiel landesweit reguliert und Online-Glücksspiel-Einnahmen zentral gesteuert werden. Die FSGRN sieht darin jedoch einen verfassungswidrigen Versuch, den bereits vom Obersten Gerichtshof aufgehobene National Lottery Act 2005 unter neuem Namen wieder einzuführen.
- In Indien führt die **wachsende Verbreitung von „Real Money Gaming“** zunehmend zu finanziellen und psychischen Problemen bei den Betroffenen. Die rechtlichen Unklarheiten zwischen Geschicklichkeits- und Glücksspiel erschweren eine wirksame Regulierung, während zugleich Risiken wie Sucht, Betrug und Geldwäsche zunehmen. Die indische Regierung plant daher ein zentrales Gesetz, um klare Regeln zu schaffen und den Spielerschutz zu stärken.
- Japan hat **strengere Regulierungen für illegales Online-Glücksspiel** erlassen: Webseiten und Social-Media-Inhalte, die gezielt auf illegale Glücksspielangebote aufmerksam



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter August 2025 (03/2025)

machen oder weiterleiten, werden künftig verboten. Ziel ist es, Sucht, Verschuldung sowie Geldwäsche und organisierte Kriminalität einzudämmen – auch vor dem Hintergrund prominenter Fälle und Schätzungen, wonach über drei Millionen Menschen in Japan illegale Online-Angebote nutzen. In Japan sind derzeit nur Lotterien sowie Wetten auf offiziell zugelassene Rennen legal.

- Das japanische Innenministerium **sieht vorerst von gesetzlichen Netzsperrern gegen illegale Online-Casinos ab**, da diese laut einer Expertengruppe das verfassungsrechtlich geschützte Fernmeldegeheimnis verletzen könnten. Stattdessen sollen freiwillige Maßnahmen wie nutzerbasierte Filterlösungen und Zahlungsblockaden zum Einsatz kommen. Private Unternehmen bieten bereits entsprechende Softwarelösungen an. Die Regierung prüft weitere Schritte, will dabei jedoch die Grundrechte wahren.
- Der thailändische Tourismus aus China ist stark zurückgegangen – um etwa 90 Prozent. Der frühere thailändische Innenminister Anutin macht dafür die inzwischen zerbrochene Regierungskoalition verantwortlich. Diese habe **Chinas Einwände vor der Legalisierung von Casinos** ignoriert und damit der Reisebranche geschadet. Trotz angeblich mehrfacher Warnungen des chinesischen Präsidenten Xi, das Gesetz nicht zu verabschieden, wurde der Gesetzesentwurf zunächst im Parlament eingebracht und später auf Druck der Opposition zurückgezogen, nachdem massive wirtschaftliche Schäden und politische Spannungen entstanden waren.
- Im Rahmen der Modernisierung des 30 Jahre alten Werbegesetzes plant die Regierung Macaus ein **umfassendes Werbeverbot für Glücksspiel**. Eine 30-tägige öffentliche Konsultation läuft noch bis Anfang August, bevor ein Gesetzesentwurf vorgelegt werden soll, der jegliche direkte oder indirekte Glücksspielwerbung verbieten würde, auch durch Darstellungen, die Assoziationen zu Glücksspielen hervorrufen. Ziel ist es, das Werbegesetz an das moderne Mediumfeld anzupassen und die zunehmenden Probleme mit Spielsucht einzudämmen. Die Behörden planen, den Entwurf bis Ende 2025 der gesetzgebenden Versammlung vorzulegen.
- Aufgrund des im März in Südkorea verabschiedeten Gesetzes, das die Offenlegung der Wahrscheinlichkeiten für virtuelle Gegenstände in Spielen vorschreibt, verkauft EA SPORTS im Spiel EA SPORTS FC (ehemals FIFA) keine „FC Points“ mehr. Dadurch sind **Käufe bestimmter Ingame-Inhalte eingeschränkt**, und die Ultimate Edition des Spiels, die FC Points enthält, wird nicht mehr angeboten. Ähnlich wie zuvor in Belgien reagiert EA SPORTS damit auf strengere gesetzliche Vorgaben zum Spielerschutz.
- Die **philippinische Zentralbank plant strengere Regeln für Online-Glücksspiel über digitale Plattformen**, um Minderjährige und gefährdete Personen besser zu schützen. **In einem Entwurf** werden Banken und Zahlungsdienstleister dazu aufgefordert, unter anderem tägliche Ausgabelimits, biometrische Verifizierung und Nutzungslimits einführen sowie separate Konten für Glücksspieltransaktionen einzurichten. Verstöße können mit Geldstrafen bis zu 1 Million PHP (ca. 15.000 EUR) geahndet werden.
- Nach der Legalisierung von Online-Sportwetten Anfang des Jahres wurde die **Abstimmung im Senat über die Legalisierung landbasierter Casinos in Brasilien erneut verschoben**. Senatspräsident Alcolumbre nahm das **Gesetzesvorhaben** kurzfristig von der Tagesordnung, da bei der Sitzung mehrere Senatsmitglieder fehlten und das Thema stark umstritten ist. Zuvor hatten sowohl die Justizkommission (CCJ) des Senats als auch das Abgeordnetenhaus dem Gesetzesentwurf bereits zugestimmt.



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter August 2025 (03/2025)

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	SBM Holding Group, Sun Block Media Labs 2.0 Ltd., JEF Holdings Ltd.	Illegale Glücksspielwerbung	75.000 EUR pro Woche (Höchstbetrag 225.000 EUR)
Spillemyndigheden	Jackot Automater Aps	Lizenzverstöße	3.000 DKK
Spillemyndigheden	Hedemarks Automater ApS	Lizenzverstöße	10.000 DKK
Spillemyndigheden	Guldmands Automater	Lizenzverstöße	4.890 DKK
Australian Communications and Media Authority	Tabcorb Holding	Illegale Glücksspielwerbung	4.003.270 AUD



Vermischtes

Fördermöglichkeiten von Glücksspielforschung

Die Universität Bristol unterstützt das NextGen Gambling Research Network (NextGen) mit dem Ziel, NachwuchswissenschaftlerInnen im Bereich der Glücksspielforschung zu fördern. Dies geschieht unter anderem durch Kontaktmöglichkeiten und Online-Workshops. Weitere Informationen sind auf der [zugehörigen Webseite](#) zu finden.

Interdisziplinäres Kolloquium des Bristol Hub for Gambling Harms Research

Am 16. Oktober findet das dritte Internationale Interdisziplinäre Kolloquium des Bristol Hub for Gambling Harms Research statt. Die eintägige Konferenz präsentiert Forschungsergebnisse zu den Gefahren des Glücksspiels und bietet Gelegenheiten zum interdisziplinären Austausch mit VertreterInnen aus der Praxis, Regierungs- und Regulierungsbehörden, der Prävention sowie der Wissenschaft. Die Veranstaltung wird hybrid durchgeführt. Die Anmeldung ist über die [offizielle Webseite](#) möglich.

Glücksspielwerbung auf Plattformen von Meta

Meta steht wegen seines Umgangs mit Glücksspielwerbung in der Kritik. Ein [Bericht der britischen Open Rights Group \(PDF\)](#) zeigt auf, wie Werbeinhalte für Glücksspiele trotz bestehender Vorschriften weiterhin gefährdete Personen erreichen. Kritisiert wird die Weitergabe von Kundendaten durch Wettanbieter an Meta – oft ohne Zustimmung der NutzerInnen. In der Folge werden viele NutzerInnen mit einer Vielzahl an Glücksspielwerbungen konfrontiert. Problematisch erscheint in diesem Kontext zudem, dass Social-Casino-Spiele ohne schriftliche Genehmigung beworben werden dürfen, während Anzeigen zur Aufklärung über die Gefahren von Glücksspielen häufig den strengsten Transparenzanforderungen unterliegen.

Bundesweiter Recovery Walk

Am 27. September 2025 findet in Leipzig der erste bundesweite [Recovery Walk](#) statt – organisiert vom neu gegründeten Verein Recovery Deutschland e. V. Betroffene, Angehörige sowie Fachleute und Interessierte haben die Möglichkeit, zusammenzukommen, um sich zu vernetzen, Mut zu stiften und Stigmatisierung abzubauen.

Manipulative Inhalte in Smartphone-Spielen

Viele [Smartphone-Spiele enthalten manipulative Mechanismen](#), die besonders Kinder und Jugendliche süchtig machen können, indem sie zum langen Spielen und hohen Ausgaben animieren. Die neurologische Entwicklung junger Menschen macht sie besonders anfällig, weshalb klare Grenzen und bewusste Aufklärung durch Eltern und Gesellschaft dringend nötig sind.



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter August 2025 (03/2025)

Influencer bewarben manipulierte Tipico-Wetten

In einem aktuellen YouTube-Video deckt Marvin Wildhage einen mutmaßlichen Betrugsfall auf, bei dem **Influencer manipulierte Tipico-Wetten bewarben** und ihre Fans so um hohe Geldbeträge brachten. In Telegram-Gruppen wurden vorab angebliche Spielergebnisse verkauft, doch nach Zahlungen und vermeintlichen Gewinnen wurde der Kontakt abgebrochen, ohne auszuzahlen.



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter August 2025 (03/2025)

Forschung

Stefan, Nina et al. (2025): How many children have parents with gambling disorder – a Germany-based estimate

Eine neue bevölkerungsbasierte Studie von Stefan et al. (2025) liefert erstmals belastbare Daten zur Anzahl minderjähriger Kinder in Deutschland, deren Eltern an einer Glücksspielstörung leiden. Demnach haben zwischen 574.079 und 604.966 Kinder unter 18 Jahren mindestens ein Elternteil mit einer Glücksspielstörung – das entspricht etwa jedem 25. Kind, also 4,0 bis 4,2 Prozent aller Minderjährigen. Etwa 84 Prozent dieser Kinder leben im selben Haushalt wie das betroffene Elternteil, während rund 16 Prozent getrennt von diesem leben. Mit zunehmender Schwere der Störung nimmt die Wahrscheinlichkeit, mit dem betroffenen Elternteil zusammenzuleben, ab: Bei einer schwachen Störung leben 97,7 Prozent der Kinder mit dem Elternteil zusammen, bei einer moderaten Störung 85,0 Prozent und bei einer schweren Störung 72,2 Prozent. Zudem zeigen Eltern mit Glücksspielstörung deutlich häufiger Begleitprobleme wie riskanten Alkoholkonsum (59,0 Prozent vs. 25,5 Prozent) und eingeschränkte psychische Gesundheit (49,6 Prozent vs. 13,1 Prozent) im Vergleich zu Eltern ohne Glücksspielstörung.

Diese Ergebnisse sind besonders relevant, da Kinder von Eltern mit Glücksspielproblemen ein erhöhtes Risiko für psychische Belastungen, soziale Schwierigkeiten und die Entwicklung eigener Glücksspielstörungen tragen. Die Studie unterstreicht daher den dringenden Bedarf an frühzeitiger Prävention und einer integrierten Versorgung, die sowohl Eltern als auch Kinder einbezieht, ebenso wie an speziellen Unterstützungsangeboten für Kinder, die getrennt von ihren betroffenen Eltern leben. Darüber hinaus sind politische Maßnahmen notwendig, um die durch Glücksspielsucht bedingten Schäden zu reduzieren.

[Link zur Studie](#)



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter August 2025 (03/2025)

Mangat, Harshdeep S. et al. (2025): Personality, motivations, and gaming disorder symptoms: A large-scale comparative study of esports players, highly engaged gamers, and recreational players.

Die vorliegende Studie untersucht psychologische Merkmale, Spielmotive und Symptome von Gaming Disorder (GD) bei drei Gruppen von Videospiele(r)Innen: E-Sports-SpielerInnen, stark engagierte SpielerInnen und FreizeitspielerInnen. Ziel war es, potenzielle Risikofaktoren für problematisches Spielverhalten zu identifizieren und Unterschiede zwischen den Gruppen herauszuarbeiten. Die Analyse basiert auf einer Online-Befragung von 14.727 ungarischsprachigen SpielerInnen im Jahr 2020. Erfasst wurden unter anderem Persönlichkeitsmerkmale (z. B. Soziabilität, Wettbewerb), affektive Belastungen (Depression, Stress) und Spielmotive (z. B. Wettbewerb, Eskapismus). Die Einteilung in die drei Gruppen erfolgte auf Basis der Spielzeit und der Teilnahme an Esports-Wettbewerben.

Es zeigt sich, dass stark engagierte SpielerInnen das höchste Risikoprofil für problematisches Spielverhalten aufweisen. Obwohl ihre Spielaktivität der von E-Sports-SpielerInnen ähnelt, zeichnet sich diese Gruppe durch eine höhere negative Affektivität, ein stärkeres Sensationsstreben und eine geringere Geselligkeit aus als die beiden anderen Gruppen. Im Gegensatz dazu haben FreizeitspielerInnen das insgesamt unauffälligste psychologische Profil und die geringste Spielzeit. Die AutorInnen schlussfolgern, dass problematisches Spielverhalten nicht unbedingt mit der Teilnahme an E-Sports verbunden ist, sondern stärker mit individuellen psychologischen Faktoren und Spielmotiven. Daher empfehlen sie gezielte Interventionen, wie etwa Aufklärung, Spielzeitlimits oder in Spielen integrierte Schutzmechanismen, um Risiken zu minimieren.

[Link zur Studie](#)

Lloyd, J., Penfold, K.L., Chadwick, D.D. et al. (2025): Stigmatisation of people experiencing gambling-related harms: a vignette study of the predictors of desire for social distance

In der Studie wurden rund 3.500 Personen über eine Vignettenstudie (=Fallbeispiele) zu ihren Einstellungen gegenüber Personen mit und ohne Glücksspielstörung sowie weiteren potenziell stigmatisierten Merkmalen befragt (Geschlecht, sexuelle Orientierung, Ethnie, Einkommen, psychische Probleme, Drogen- und Alkoholkonsum). Die Vignetten, die Personen ohne Glücksspielstörung beschrieben, stießen auf weniger Ablehnung als die übrigen Vignetten, was die Wirksamkeit des Messinstruments bestätigt. Entgegen den Erwartungen der AutorInnen wurden Personen mit einer Glücksspielstörung und einem zusätzlichen Merkmal nicht stärker stigmatisiert als Personen, die „nur“ eine Glücksspielstörung hatten – mit Ausnahme von zusätzlichem Alkohol- und Drogenkonsum, der die Stigmatisierung noch vergrößerte. Je störender und gefährlicher die in den Vignetten dargestellten Personen empfunden wurden und je stärker die Ursachen der beschriebenen Merkmale auf schlechte Charaktereigenschaften zurückgeführt wurden und als schwer zu überwinden galten, desto stärker war der Wunsch nach sozialer Distanz.

[Link zur Studie](#)



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter August 2025 (03/2025)

Allami, Y. et al. (2025): The long and winding road to treatment for problem gambling: from problem awareness to treatment helpfulness

Nur ein kleiner Teil der Menschen mit Glücksspielsucht sucht überhaupt eine spezialisierte Behandlung auf – und selbst dann oft erst nach vielen Jahren schwerwiegender Probleme. Vor diesem Hintergrund untersucht die Studie, wie die individuellen Auslöser der Betroffenen besser verstanden werden können und welche Faktoren dazu beitragen, dass sie letztlich professionelle Hilfe in Anspruch nehmen.

Dafür wurden 65 Erwachsene aus Kanada rekrutiert, die sich zum Zeitpunkt der Erhebung bereits wegen Glücksspielsucht in Behandlung befanden. Mithilfe der sogenannten Timeline-Follow-Back-Methode erinnerten sich die Teilnehmenden an die entscheidenden Auslöser, die dazu führten, dass sie ihre Glücksspielprobleme erkannten und schließlich professionelle Unterstützung suchten. Zusätzlich wurden ihre bisherigen Behandlungserfahrungen in den Bereichen Drogenkonsum, psychische Gesundheit und Glücksspielprobleme erfasst, einschließlich des jeweiligen Behandlungsbeginns. Darüber hinaus beantworteten die Teilnehmenden offene Fragen dazu, wie ihnen verschiedene glücksspielspezifische Therapieformen geholfen haben.

Die Studie zeigte, dass im Durchschnitt rund vier Jahre zwischen dem ersten Bewusstsein für die eigenen Glücksspielprobleme und der aktiven Suche nach Hilfe vergingen. Oft wandten sich die Betroffenen zunächst an Freunde oder Familienmitglieder, während religiöse Beratung meist der letzte Schritt war.

Eine Inhaltsanalyse der erhobenen Antworten ergab mehrere zentrale Kategorien, die sich auf die auslösenden Momente (Triggerpunkte), die ersten Versuche, das Glücksspiel einzuschränken, sowie die wahrgenommenen Vorteile einer spezialisierten Behandlung bezogen. Finanzielle Schwierigkeiten wurden dabei sowohl als häufigster Auslöser für das Erkennen des Problems als auch als Hauptgrund für den Entschluss zu Veränderungen genannt.

Die Ergebnisse verdeutlichen die engen Zusammenhänge zwischen psychischer Gesundheit, Drogenkonsum und Glücksspielsucht. Sie liefern wertvolle Erkenntnisse darüber, wie Menschen mit Glücksspielproblemen gezielt dazu ermutigt werden können, Hilfe zu suchen, die auf ihre individuellen Bedürfnisse zugeschnitten ist.

[Link zur Studie](#)



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter August 2025 (03/2025)

In eigener Sache

Die Universität Hohenheim hat Georg Wacker die Ehrennadel verliehen. Die Auszeichnung wurde dem bis Ende Juli 2025 amtierenden Geschäftsführer der Staatlichen Toto-Lotto GmbH Baden-Württemberg während des Festtags der Universität „Dies academicus“ überreicht und gilt als Dank für seine herausragende Unterstützung und besonderes Engagement.





Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter August 2025 (03/2025)

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 – 23479 bzw. 22122

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

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 AkteurInnen 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.