



**Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Dezember 2025 (05/2025)**

Herzlich willkommen

Liebe Newsletter-Leserinnen und Leser,

draußen herrscht Winter, Weihnachten naht... und auch die **Warnungen der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder vor der hierzulande illegalen Lotterie El Gordo** scheinen zum festen Bestandteil dieser Jahreszeit zu werden.

Apropos Wiederkehren: Auch unser jährliches Symposium Glücksspiel kommt wieder. Notieren Sie sich bitte den 17. und 18. März 2026 in Ihren Kalender. Ab 12. Januar ist die Anmeldung über unsere Internetseite möglich (<https://gluecksspiel.uni-hohenheim.de/symposium.>)

Bis dahin: Passen Sie auf sich auf, bleiben Sie gesund. Unser Team wünscht Ihnen eine schöne Weihnachtszeit und erholsame freie Tage.

Ihre Forschungsstelle Glücksspiel





## Glücksspiel im In- und Ausland

DE

- Am 12. November trafen sich **Aufsichtsbehörden aus Deutschland, Frankreich, Großbritannien, Italien, Österreich, Portugal und Spanien**, um sich über **Maßnahmen gegen das illegale Glücksspiel** abzustimmen.
- Die deutschsprachigen Glücksspielbehörden aus Österreich, Liechtenstein, der Schweiz und Deutschland kamen beim sogenannten **DACHL-Treffen** zusammen und besprachen Möglichkeiten des Austauschs und der Kooperation, unter anderem bei grenzüberschreitenden Zahlungen.
- Bei der **Konferenz der Justizministerinnen und Justizminister** haben sich Niedersachsen und Schleswig-Holstein für eine entschiedenere Verfolgung illegalen Glücksspiels und gerade auch der Fungame-Automaten eingesetzt. Die Länder bitten nun die Bundesministerin der Justiz und für Verbraucherschutz, Stefanie Hubig, entsprechende Gesetzesänderungen zu prüfen.
- Die **deutsche Spielergewerkschaft fordert den DFB auf**, künftig auf Glücksspielwerbung zu verzichten.
- Die französische Banijay Group übernimmt die **Mehrheit an Tipico**. Das Unternehmen soll mit dem französischen Online-Glücksspielanbieter Betclix fusionieren.

Aus den Bundesländern:

- Die **Leitungen sämtlicher Berliner Ordnungsämter** haben bei der Senatskanzlei „katastrophale Zustände bei Spätkäufen, Glücksspielläden und anderen Geschäften“ angemahnt, wie die Welt meldet. Es fehle an Kontrollen und Überwachung.
- In Niedersachsen läuft die **Übergangsregelung für Mehrfachspielhallen** zum Ende des Jahres aus.
- Infolge einer Gesetzesänderung ist **Rauchen in den saarländischen Automaten-Spielhallen** unter entsprechenden Auflagen wieder erlaubt.
- Die schleswig-holsteinische Landesregierung plant den **Verkauf ihrer Spielbanken** bis Oktober 2026.

Urteile:

- Mit dem Ziel des Spielerschutzes und unter Berücksichtigung der Verhältnismäßigkeit der Maßnahme darf der Gesetzgeber Beschränkungen bei Spielhallen bzw. Wettbüros vornehmen und bspw. Mindestabstände zu Bildungseinrichtungen festlegen, so der Europäische Gerichtshof (**C-718/23, 16.10.2025**).
- Das Oberlandesgericht Bremen entschied, dass ein Anbieter von illegalem Glücksspiel (hier: „Fun-Games“) sämtliche erhaltenen Einsätze zurückzahlen muss (**1 ORs 14/25, 12.09.2025**).
- Eine fehlende Erlaubnis nach § 33c GewO macht das Betreiben eines Spielgeräts nicht zum unerlaubten Glücksspiel nach § 284 StGB (LG Mannheim, **4 Qs 65/25, 06.11.2025**).
- Laut Verwaltungsgericht Berlin dürfen **in einem Bowling-Center** keine Geldspielgeräte mit Gewinnmöglichkeit betrieben werden (VG 4 K 28/25, 11.11.2025).

CH

- Die internationale Geldspielaufsicht (GESPA) hat **Strafanzeige** gegen die blockchainbasierte NFT-Plattform der FIFA eingereicht, da der Verdacht auf illegales Glücksspiel besteht. Über die Website können Nutzer gegen Echtgeldeinsatz an Gewinnspielen teilnehmen, bei denen sie Non-Fungible Tokens



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Dezember 2025 (05/2025)

(NFTs) gewinnen können, die den Fans vorab das Recht auf den Kauf von Eintrittskarten sichern – teilweise abhängig vom Erfolg bestimmter Nationalmannschaften.

AT

- In den kommenden Wochen soll ein **Gesetzesentwurf zum Onlineglücksspiel** eingebracht werden.
- Laut Finanzministerium haben strenge Kontrollen dazu geführt, dass es in mehreren Bundesländern „**kaum mehr erkennbare illegale Glücksspielangebote**“ gebe.

UK

- **Forschung der University of Bristol** zeigt, dass am Eröffnungswochenende der Premier League (15.–18. August) insgesamt 27.440 Glücksspielwerbeinhalte entweder in Liveübertragungen, im Radio, auf Social Media oder in Nachrichten erschienen. Etwa jede zehnte Werbung stammte von nicht lizenzierten bzw. illegalen Anbietern.
- Ab der kommenden Saison gilt für die Premier League ein **Werbeverbot für Sportwetten auf der Vorderseite von Trikots**. Einige Klubs gingen daraufhin verdeckte Partnerschaftsabkommen mit im Vereinigten Königreich nicht lizenzierten Anbietern ein. Diese Kooperationen erfolgen häufig über internationale Marken, deren Eigentumsstrukturen intransparent sind und ihre Werbung vor allem auf asiatische Zielmärkte ausrichten.
- Die **britische Glücksspielkommission** hat ihre Regeln zur Umsetzung von Einzahlungslimits angepasst, um die Spielenden in Zukunft besser über die Möglichkeiten der Limitsetzung zu informieren.
- Zwei **Werbeinhalte wurden aus Gründen des Jugendschutzes verboten**. In dem einen war der berühmte Formel-1-Fahrer Lewis Hamilton zu sehen, in dem anderen das Logo des Fußballklubs Chelsea. Dies steht im Widerspruch zur Vorschrift, dass Glücksspielwerbung nicht anreizend für Personen unter 18 Jahren wirken darf.
- Rund acht Prozent der Personen, die durch das **britische Selbstsperrsystem Gamstop** ausgeschlossen wurden, geben an, bei nicht lizenzierten und dementsprechend nicht durch das System abgedeckten Anbietern weiter an Glücksspiel teilzunehmen.
- Die Gambling Commission hat ihre **Liste der Forschungsprioritäten** aktualisiert. Nach Rücksprache mit den Stakeholdern wurden die sechs bestehenden Themen weiter eingegrenzt, da sie zuvor zu weit gefasst waren. Um ihre Ziele zu erreichen, kündigt die Gambling Commission neben der Arbeit von UK Research and Innovation auch von der Behörde finanzierte Forschung an.
- Eine **Untersuchung der BBC** hat ergeben, dass 135 der 317 untersuchten Kommunen in England und Wales im Jahr 2024 keine einzige Überprüfung von Spielhallen durchgeführt haben. Dies deutet auf ein starkes Aufsichtsdefizit hin.

IE

- Eine\*r von zehn Online-GlücksspielerInnen **hat vier oder mehr Accounts** und 10 Prozent schließen Wetten während der Arbeitszeit ab.

FR

- Im ersten Halbjahr 2025 verzeichnet der **Glücksspielmarkt ein Bruttospielprodukt (PBj) von 5,7 Milliarden EUR**, was einem Anstieg von 3,5 Prozent im Vergleich zum Vorjahr entspricht. Laut der nationalen



## Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Dezember 2025 (05/2025)

Glücksspielbehörde Autorité Nationale des Jeux (ANJ) ist dieses Wachstum und das hohe Aktivitätsniveau vor allem auf den Online-Markt zurückzuführen, der maßgeblich durch Sportwetten angetrieben wird.

- Die französischen Behörden haben ein **illegales Sportwetten-Syndikat aufgedeckt**. Laut der Staatsanwaltschaft von Marseille wurden in mehreren europäischen Ländern 14 Personen festgesetzt und gegen fünf Verdächtige wurde Anklage erhoben. Den Mitgliedern des Syndikats wird vorgeworfen, seit 2018 etwa 40 Tennisturniere, darunter auch in Deutschland, manipuliert und dadurch illegale Profite in Höhe von fast einer Million EUR erzielt zu haben. Darüber hinaus wurde unter Aufsicht des Service central des courses et jeux (SCCJ) ein **illegales Online-Casino geschlossen**, und zwei Manager, die für den Betrieb der Plattform „Crésus“ verantwortlich waren, wurden festgenommen. Vorausgegangen war eine Anzeige der ANJ, da der Betrieb über keine gültige Zulassung für den französischen Glücksspielmarkt verfügte.
- Im Rahmen des Spielerschutzes hat die ANJ einen umfassend **überarbeiteten Service für den freiwilligen Selbstausschluss vom Glücksspiel** eingeführt. Dieser Service vereinfacht die Anmeldung, verstärkt die Identitätskontrolle und verkürzt die Wartezeit bis zur tatsächlichen Eintragung auf einen Tag. Derzeit sind über 85.000 Personen im Sperrsystem registriert.

### IT

- Insgesamt **147 verschiedene Clans** der italienischen Mafia verdienen nach Angaben der Sächsischen Zeitung mit Glücksspiel Geld. Die staatliche Anti-Mafia-Behörde geht davon aus, dass dieses Geschäft mittlerweile lukrativer ist als der Drogenhandel oder die Schutzgelderpressung.

### MT

- Der **EuGH-Generalanwalt Emiliou warnt**, dass Artikel 56A des maltesischen Gaming Act Betreiber nicht vor Maßnahmen anderer europäischer Gerichte schützt und sogar das Risiko grenzüberschreitender Kontenpfändungen erhöhen kann. Der Fall Mr Green zeigt, dass EU-Staaten trotz der maltesischen Regelung sogenannte EAPOs, also vorläufige Kontopfändungen, gegen Vermögenswerte im Ausland durchsetzen können.

### DK

- Im Rahmen der aktuellen Kampagne für die Hotline „StopSpillet“ (StopGambling) versucht die dänische Glücksspielbehörde (Spillemyndigheden) gezielt, die gefährdete Gruppe der 30- bis 40-jährigen Männer anzusprechen. Neben einem Kurzfilm in den sozialen Medien, Radiospots und Bannerwerbung auf Webseiten wird zusätzlich ein **Berater zwei Tage lang auf der Internetplattform Reddit** bereitstehen, um Fragen zu beantworten und Informationen bereitzustellen.
- Die dänische Glücksspielbehörde wurde zum zweiten Mal in Folge für die **beste Initiative im Bereich verantwortungsbewusstes und sicheres Glücksspiel** ausgezeichnet. Anerkennung fand dabei die Aufklärungsarbeit an dänischen Sekundarschulen. Der Preis wurde von der „International Association of Gaming Regulators“ (IAGR) verliehen, einem Netzwerk von 81 Glücksspielbehörden weltweit.
- Die Ausgaben der dänischen Bevölkerung für Glücksspiele sind im **August 2025** verglichen mit dem Vorjahresmonat um 25,1 Prozent gestiegen. Dieser Anstieg ist hauptsächlich auf die erhöhten Ausgaben für Online-Casinos und Wetten zurückzuführen, die im Vergleich zum August 2024 um 20,7 Prozent bzw. 53,4 Prozent



## Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Dezember 2025 (05/2025)

zugenommen haben. Im Folgemonat **September** zeigt sich ein Rückgang der Gesamtausgaben für Glücksspiel im Vergleich zum Vorjahresmonat um 0,9 Prozent. Während die Ausgaben für Wetten und Spielautomaten zurückgingen, stiegen die Ausgaben für landbasierte Casinos und Online-Casinos.

- Die dänische Regierung hat ein **Maßnahmenpaket zur strengeren Regulierung von Werbemaßnahmen für Glücksspiele** vorgestellt, um einen verantwortungsvolleren und sichereren Glücksspielmarkt zu schaffen. Insbesondere sollen Kinder und Jugendliche besser vor spielbezogener Werbung und Glücksspielen geschützt werden. Geplant sind ein Verbot von Sportwetten während laufender Spiele sowie die Regulierung sogenannter „Gamefluencer“, unter anderem auf der Streamingplattform Twitch.tv. Auch zusätzliche Mittel für die Behandlung von Spielsucht und Unterstützung für Jugendliche sind vorgesehen. Ein genauer Zeitplan für die Umsetzung der Initiative ist noch unklar, angestrebt wird jedoch eine Umsetzung bis spätestens 1. Januar 2027.

BE

- Laut Medienberichten erreicht die **Anzahl der Personen im Sperrsystem für Glücksspiele einen neuen Höchststand**. Im November waren 135.383 Personen gesperrt, was einem Anstieg um acht Prozent innerhalb von zehn Monaten entspricht. Hinzu kommen rund 59.000 Personen, die aus beruflichen Gründen nicht an Glücksspielen teilnehmen dürfen, sodass insgesamt 194.108 Personen von Glücksspielen ausgeschlossen sind.

NL

- Die niederländische Glücksspielbehörde Kansspelautoriteit (KSA) führt in Zusammenarbeit mit dem Profifußballverein Roda JC Kerkrade eine **Untersuchung zur Einstellung junger Erwachsener gegenüber Sportwetten** durch. Die Ergebnisse sollen als inhaltliche Grundlage für gemeinsame Aktivitäten dienen, die darauf abzielen, junge Erwachsene für die Risiken von Sportwetten zu sensibilisieren und deren Normalisierung entgegenzuwirken.
- Die KSA hat ihren **jährlichen Bericht über die Situation auf dem landgebundenen Glücksspielmarkt** veröffentlicht. Das Bruttospielergebnis (BSR) des Gesamtmarktes blieb 2024 im Vergleich zu 2023 unverändert bei 4,3 Milliarden EUR. Im landgebundenen Casinobereich sank das BSR 2024 um 61 Millionen EUR, während der Umsatz der großen Lotterien auf 2,42 Milliarden EUR anstieg. Der durchschnittliche Betrag, den ein erwachsener Niederländer pro Kopf der Bevölkerung jährlich für Glücksspiele ausgibt, stieg 2024 leicht auf 298 EUR. In ihrem vorhergehenden **Monitoringbericht Herbst 2025** führt die KSA die Stagnation des legalen Glücksspielmarktes unter anderem auf die positiven Auswirkungen der vor einem Jahr eingeführten Spielerschutzmaßnahmen zurück, die auch eine Einzahlungsgrenze beinhalten. Den gleichzeitigen Anstieg der Spielerzahl sowie das Wachstum des illegalen Marktes bewertet die Behörde als kritisch. Obwohl die Kanalisierung in Bezug auf die Spielerinnen und Spieler stabil ist, da etwa 94 Prozent der Personen an legalen Glücksspielaktivitäten teilnehmen, zeigt die Kanalisierung in Bezug auf das BSR einen leicht rückläufigen Trend. Dieser setzt sich im ersten Halbjahr 2025 fort, von 51 Prozent Ende 2024 auf 49 Prozent Anfang 2025.



## SE

- **Der ehemalige Chef des Fußballvereins Nordic United wurde zu einer Gefängnisstrafe verurteilt.** Das Gericht bestätigte den Vorwurf schwerer Wirtschaftsdelikte, darunter Spielmanipulationen in Schweden und im Ausland. Der schwedische Fußballverband hofft, dass das Urteil die Staatsanwaltschaft dazu veranlasst, ihre Untersuchungen zu weiteren Spielmanipulationen wieder aufzunehmen. Diese waren zuvor mangels Beweise eingestellt worden. Auslöser waren Enthüllungen von Chats durch den Fußballsender „Fotbollskanalen“, die **weitreichende Spielmanipulationen im schwedischen und internationalen Profifußball** aufzeigten.
- Wie die Glücksspielaufsichtsbehörde (Spelinspektionen) mitteilte, wird der **Umsatz auf dem legalen Glücksspielmarkt** im dritten Quartal 2025 vorläufig auf 6,7 Milliarden SEK (ca. 680 Millionen EUR) geschätzt. Die Zahl der Personen im nationalen Selbstausschlussregister Spelpaus.se stieg um 2,1 Prozent auf über 130.000.
- Immer mehr **Menschen suchen Hilfe wegen Problemen im Zusammenhang mit Glücksspiel.** Nach Angaben einer Selbsthilfegruppe für Spielsüchtige wenden sich zunehmend junge Menschen an die Organisation.
- Vor dem Amtsgericht Linköping hat der **Prozess gegen den YouTube-Star „Chrippa“** begonnen. Ihm werden mehrere schwere Wirtschaftsdelikte zur Last gelegt, darunter die Förderung illegaler Glücksspiele sowie Werbung für illegale Online-Casinos.

## AU & NZ

- In Australien führen schwache Regulierungsstrukturen, politische Verflechtungen und fehlende Schutzmaßnahmen dazu, dass **besonders riskante Glücksspielangebote massive, teils tödliche Schäden verursachen.** Neue Forschung zeigt, dass diese Schäden – einschließlich Suiziden – erheblich untererfasst sind. Gefordert werden unabhängige Regulierung, klare politische Grenzen und wirksame Instrumente wie verpflichtende Verlustlimits, um Menschen besser zu schützen.
- Offshore-Glücksspielanbieter nutzen zunehmend affilierte Drittwebseiten, um trotz aktiver Selbstsperre **australische Glücksspieler mit hohen Boni und Umgehungstipps zurück ins illegale Online-Glücksspiel zu locken.** Die australische Regulierungsbehörde für Online-Glücksspiel ACMA kritisiert diese gezielte Ansprache vulnerabler Personen als „zutiefst besorgniserregend“, da sie den Zweck des nationalen Selbstsperrregisters untergräbt.
- Seit der **Meldung in unserem letzten Newsletter** hat die ACMA **weitere 47 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 & CA

- Im Rahmen einer **FBI-Ermittlung zu illegalem Glücksspiel und verbotenen Sportwetten** wurden NBA-Trainer Chauncey Billups und Spieler Terry Rozier vorläufig festgenommen und unter Auflagen wieder freigelassen. Die Vorwürfe betreffen zum einen manipulierte Pokerpartien, zum anderen mögliche Insiderwetten auf NBA-Spiele. Beide wurden von ihren Teams freigestellt; insgesamt wurden 34 Personen festgenommen.
- Vor dem Hintergrund des Wettskandals in der NBA hat der Dachverband der College-Basketball-Ligen **NCAA eine geplante Lockerung ihrer Wettverbote für College-Athleten kurzfristig ausgesetzt.** Angesichts hoher finanzieller Anreize durch NIL-Deals („Name,

## Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Dezember 2025 (05/2025)

Image, Likeness“) und zunehmender Sorgen über problematisches Spielverhalten junger Athleten rücken strengere Regulierungen und ein mögliches Verbot besonders manipulationsanfälliger Wettarten erneut in den Fokus.

- Der kanadische Glücksspielverband CGA hat einen neuen **Code for Responsible Gaming Advertising** veröffentlicht, der ab dem kommenden Jahr gilt und verbindliche Branchenstandards für transparente, sozial verantwortliche und ausschließlich an Erwachsene gerichtete Glücksspielwerbung setzt. Der freiwillige Code ergänzt bestehende bundes- und provincialrechtliche Vorgaben, enthält strenge Regeln zu Transparenz, Zielgruppen-schutz, Verzicht auf Anreize sowie verpflichtende Responsible-Gambling-Hinweise und wird **von Ad Standards überwacht**. Nach drei Jahren soll dieser evaluiert und weiterentwickelt werden.

### Einzelmeldungen

- Das Sekretariat für Preise und Wetten des brasilianischen Finanzministeriums (SPA-MF) hat **neue Regelungen veröffentlicht, die den Spielerschutz stärken und das verantwortungsvolle Spiel fördern**. Kernpunkte sind die Einführung eines zentralen und eines anbieterspezifischen Mechanismus zur freiwilligen Selbstsperre sowie verpflichtende Einsatz- und Zeitlimits bereits beim Spielerkonto-Check-in. Die Maßnahmen sollen bis Jahresende technisch umgesetzt sein und gelten als bedeutender Schritt zur Prävention von Spielsucht und zur weiteren Regulierung des Marktes.
- Der chilenische Oberste Gerichtshof hat auf Klage der staatlichen Lotería de Concepción entschieden, dass **Internetanbieter den Zugang zu illegalen Online-Sportwettenplattformen blockieren müssen**. Nur gesetzlich autorisierte Unternehmen dürfen demnach Sportwetten online anbieten, wodurch die Entscheidung die exklusiven Rechte der Lotería schützt und illegale Angebote effektiv einschränkt.
- Untersuchungen legen nahe, dass Thailands Ex-Premierminister Prayut und Ex-Innenminister Anupong über Grenzabkommen indirekt **Casino-Entwicklungen an der thailändisch-kambodschanischen Grenze** begünstigt haben könnten. Infrastrukturprojekte wie Straßen und Grenzcheckpoints, ursprünglich für wirtschaftliche Kooperation geplant, werden heute als Zugang zu Glücksspiel- und Online-Kriminalitätszentren genutzt.
- Zum 1. November traten **in Litauen umfassende Reformen des Glücksspielgesetzes** in Kraft: Das Mindestalter für alle Glücksspielformen wird einheitlich auf 21 Jahre angehoben, und Anbieter müssen Systeme zur Erkennung und Unterbindung problematischen Spielverhaltens einsetzen. Zudem werden strengere Vorgaben für Online-Limits sowie deutlich höhere, umsatzbasierte Bußgelder eingeführt, um wirksamere Prävention und verantwortungsvolles Glücksspiel sicherzustellen.
- **Polymarket wurde von der rumänischen Glücksspielbehörde ONJN auf die Blacklist gesetzt**, da die Plattform eine klassische Form der Gegenwette anbietet und damit als unerlaubtes Glücksspiel gilt. Auch international steht Polymarket wegen regulatorischer Bedenken unter Beobachtung. Das Unternehmen konnte zuletzt bedeutende Investitionen und Expansionserfolge verzeichnen.
- **In der Türkei erschüttert ein groß angelegter Wettskandal den Profifußball**: Über 1.000 Spieler – darunter 27 Akteure aus der Süper Lig – sowie mehr als 150 Schiedsrichter stehen unter Verdacht, an illegalen Wetten beteiligt gewesen zu sein, und wurden teils monatelang suspendiert. Der türkische Fußballverband TFF hat die Fälle an die zuständige Disziplinarkommission übergeben, während in Istanbul bereits Haftbefehle gegen mehrere Vereinsverantwortliche erlassen wurden.



**Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Dezember 2025 (05/2025)**

- **YouTube erweitert seine Richtlinien zu Online-Glücksspiel und grafischer Gewalt in Spielen:** Verboten sind nun auch Weiterleitungen auf Seiten mit Online-Glücksspielen, bei denen zusätzliche Gegenstände mit Geldwert angeboten werden, bspw. digitale Güter wie Skins. Videospielinhalte mit realistischen menschlichen Charakteren, die sich auf Folterszenen oder Szenen massiver Gewalt gegen Nichtkombattanten konzentrieren, werden künftig mit einer Altersbeschränkung versehen. Inhalte, die Social-Casino-Websites darstellen, bewerben oder fördern, unterliegen ebenfalls einer Altersbeschränkung.
- Über 100 Jugendliche in Daejeon, Südkorea, haben sich im vergangenen Jahr freiwillig **wegen illegalen Online-Glücksspiels beim neuen polizeigeführten Rehabilitationsprogramm „Re-Born“ gemeldet**, das auf Beratung statt Bestrafung setzt. Die Fälle reichten von geringen Einsätzen bis zu hohen Schulden, in einigen Fällen mit schweren Folgedelikten; mehrere Jugendliche wurden an Gerichte, Beratungsstellen oder Präventionsprogramme weitergeleitet. Der Erfolg des Programms führt nun dazu, dass weitere Regionen in Südkorea ähnliche Modelle prüfen.





### 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        |
|--------------------------------------------|---------------------------------|------------------------------|----------------|
| UK Gambling Commission                     | Platinum Gaming Limited         | Lizenzverstöße, Geldwäsche   | 10.000.000 GBP |
| Kansspelautoriteit                         | BetCity / Betent B.V.           | Lizenzverstöße               | 2.650.000 EUR  |
| UK Gambling Commission                     | Victoria Gate Casino            | Geldwäsche, Lizenzverstöße   | Lizenzentzug   |
| UK Gambling Commission                     | Spribe OÜ                       | Lizenzverstöße               | Lizenzentzug   |
| Alcohol and Gambling Commission of Ontario | Score Media and Gambling Inc.   | Lizenzverstöße               | 105.000 CAD    |
| UK Gambling Commission                     | NetBet Enterprises              | Lizenzverstöße               | 650.000 GBP    |
| Kansspelautoriteit                         | Rust Clash Entertainment Ltd.   | Illegales Glücksspielangebot | Geldstrafe     |
| Kansspelautoriteit                         | Hilfsdienst New Media Malta Plc | Lizenzverstöße               | 400.000 EUR    |

## Vermischtes

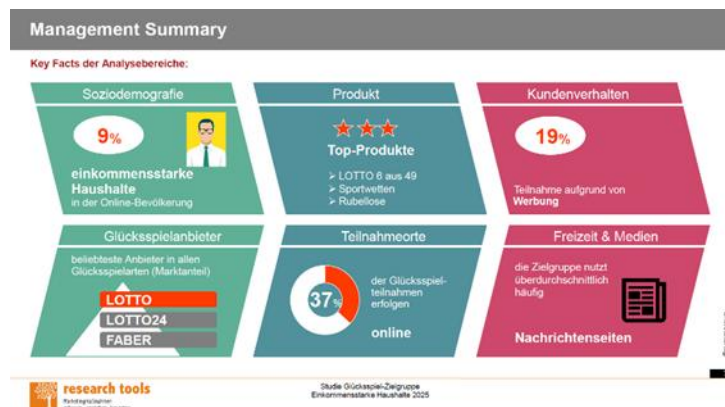
### Virtuelle Items, reales Risiko

Skins Gambling, also das Wetten mit virtuellen Gegenständen aus Videospielen, ist vor allem unter Jugendlichen verbreitet und birgt ein hohes Risiko für die Entwicklung eines problematischen Glücksspielverhalten. Die Plattformen sind oft unreguliert, schwer kontrollierbar und nutzen spielmechanische Elemente, die denen klassischer Glücksspielangebote ähneln. Dadurch sind besonders junge Menschen gefährdet. Ein **Bericht von Harris et al. (2025)** empfiehlt daher strengere Alterskontrollen, internationale Regulierung sowie Maßnahmen zur Schadensprävention.

### Research tools: Studie Glücksspiel-Zielgruppe Haushalte 2025

Die **Studie „Glücksspiel-Zielgruppe Einkommensstarke Haushalte“** von research tools analysiert das Glücksspielverhalten dieser Gruppe im Vergleich zu Glücksspielkunden insgesamt, basierend auf 4.000 online-repräsentativen Interviews, von denen neun Prozent der betrachteten Zielgruppe einkommensstarke Haushalte sind. Von Interesse sind unter anderem das Kundenverhalten, die Produkt- und Markenwahl sowie die Teilnahmeorte und das Medienverhalten.

Es zeigt sich, dass Glücksspielkunden aus einkommensstarken Haushalten mehrheitlich zwischen 25 und 54 Jahren alt sind, über ein Drittel ein abgeschlossenes Studium hat und mehr als zwei Drittel in Vollzeit in Bürotätigkeiten beschäftigt sind. Im Vergleich zur Referenzgruppe sind sie neuen Produkten gegenüber aufgeschlossener und messen Marken eine höhere Bedeutung bei als dem Preis, legen jedoch gleichzeitig größeren Wert auf Nachhaltigkeit. Der häufigste Auslöser für ihre Glücksspielteilnahme ist eine regelmäßige Nutzung des Angebots, während Werbung und Teilnahme Gutscheine bei ihnen eine stärkere Rolle spielen als bei anderen Glücksspielkunden. Entsprechend reagieren sie insgesamt deutlich positiver auf Werbung – insbesondere auf Fernseh-, Kino- und Outdoor-Maßnahmen.



### Research tools: Studie eVisibility Glücksspiel 2025

Die **Studie eVisibility Glücksspiel 2025** des Marktforschungsunternehmens research tools analysiert die Online-Sichtbarkeit von 132 Glücksspielanbietern. Bei den 100 Unternehmen mit der höchsten eVisibility werden die Präsenz in organischen Suchmaschinenergebnissen, bezahlten Suchanzeigen, Vergleichsportalen und sozialen Medien berücksichtigt.

## Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Dezember 2025 (05/2025)

**Management Summary**

**Key Facts der Online-Kategorien:**

- 132 Anbieter** sind sichtbar im Online-Markt für Glücksspiel
- Suchmaschine (Google):**
  - SERPs – [www.serps.net](http://www.serps.net)
  - Top-Anbieter: [lotto.de](http://lotto.de)
  - Paid Search – Anzeige – [paidsearch.net](http://paidsearch.net)
  - Top-Anbieter: [betano.de](http://betano.de)
- Kumulierte Anteile:** auf die Top 10-Anbieter entfallen 33% der eVisibility
- Vergleichsportale:**
  - Top-Anbieter: [bwin.de](http://bwin.de)
  - Top-Vergleichsportale: [spielbank.com.de](http://spielbank.com.de)
- Social Media:** 39 % der eVisibility entfallen auf Facebook
- Anbieter-Typen:**
  - Lotterie: 31%
  - Sportwetten: 28%
  - Online-Casino: 21%

**research tools** Markenprofil erstellen - Anbieter-Website - Location Stärke eVisibility - 0 bis negativ 2000

Die Top 10 des Gesamtrankings bestehen aus sechs Lotterien, zwei Sportwettenanbietern und zwei Online-Casinos, die zusammen 25 Prozent der branchenweiten eVisibility auf sich vereinen. Die Lotterien überzeugen in den einzelnen Online-Kategorien, indem sie in den Bereichen Paid Search, Social Media und organische Suchmaschinenergebnisse Anteile von 30 bis 38 Prozent erreichen. Auf

den überwiegend spezialisierten Vergleichsportalen hingegen sind vor allem Online-Casinos stark vertreten.

### Flyer für Banken mit Informationen zum Thema Glücksspielsucht

Die Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern bietet Banken und Sparkassen einen Flyer sowie Vorträge zur Früherkennung von Glücksspielsucht an. Diese enthalten Hinweise auf auffällige Kontobewegungen, einen Selbsttest und Beratungsadressen. Der **Flyer** ist bayernweit kostenlos im **Webshop** erhältlich.

### Glücksspielwerbung wird als doppelt schädlich erlebt: Sie lockt in den Einstieg und hält Betroffene im Spiel

Die Arbeitseinheit Glücksspielforschung an der Universität Bremen hat die Dokumentation von Klientinnen und Klienten der ambulanten Glücksspielsuchtberatungen in Niedersachsen für das Jahr 2024 ausgewertet. Dabei zeigte sich, dass die **Exposition gegenüber Glücksspielwerbung** einerseits Anreize schaffen kann, mit dem Glücksspielen zu beginnen, und andererseits eine bereits vorhandene Spielaktivität verstärken kann. Insbesondere Werbung im Internet und auf Social Media sowie personalisierte Werbung haben bei Letzterem einen starken Einfluss.



## **Forschung**

### [Çakmak et al. \(2025\). The Effect of Chatbot Interventions on Gambling Disorder: A Systematic Review](#)

Chatbots gewinnen in der modernen psychologischen Versorgung zunehmend an Bedeutung. Die vorliegende systematische Review-Studie untersucht, wie wirksam Chatbot-basierte Interventionen bei Erwachsenen mit problematischem oder gestörtem Glücksspielverhalten sind. Auf Basis der PRISMA-Guidelines und des PICOS-Frameworks wurden acht internationale Datenbanken bis zum 1. Dezember 2024 systematisch durchsucht. Von 3.744 identifizierten Publikationen erfüllten letztlich nur zwei randomisierte kontrollierte Studien (RCT) die Einschlusskriterien. Beide Studien wurden in Japan durchgeführt und nutzten Chatbots (GAMBOT und GAMBOT2); die Intervention sowie die Online-Rekrutierungsstrategien, um TeilnehmerInnen zu gewinnen, wurden vollständig mit der LINE-Messaging-App durchgeführt.

Die Ergebnisse zeigten signifikante Verbesserungen des Glücksspielverhaltens, der Spielschwere, der spielbedingten kognitiven Verzerrungen und anderer verwandter Variablen durch den Einsatz von Chatbots. Gleichzeitig waren die Abbruchraten sehr gering (7 bzw. 14 Prozent). Zudem zeigte sich, dass die menschliche Unterstützung keinen zusätzlichen Nutzen für die Behandlungsergebnisse darstellte.

Trotz dieser vielversprechenden Indikatoren bleibt die Evidenzlage jedoch schwach: Nur zwei Studien, kleine Stichproben und ausschließlich japanische TeilnehmerInnen. Die AutorInnen betonen daher, dass robuste, kulturvergleichende und langfristig angelegte RCTs dringend notwendig sind, um das Potenzial von Chatbots in der Behandlung von Glücksspielstörungen verlässlich zu bewerten.

#### [Link zur Studie](#)

### [Gainsbury et al. \(2025\). Socioeconomic Status and Risk-Taking Anomalies: Evidence from Online Gambling](#)

Die AutorInnen untersuchen den Zusammenhang zwischen dem sozioökonomischen Status und „loss chasing“ sowie dem „house money effect“ bei Online-Spielenden. Der „house money effect“ beschreibt eine erhöhte Risikobereitschaft nach vorherigen Gewinnen, während „loss chasing“ eine steigende Risikobereitschaft infolge vorangegangener monetärer Verluste bezeichnet. Die Forschenden stellen fest, dass Personen mit hohem oder mittlerem sozioökonomischem Status sowohl nach Gewinnen als auch nach Verlusten weiterhin am Glücksspiel teilnehmen. Im Gegensatz dazu reduzieren sozioökonomisch benachteiligte Spielende ihre Teilnahme insbesondere nach Verlusten.

#### [Link zur Studie](#)



**Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Dezember 2025 (05/2025)**

**Ghaharian et al. (2025). Can Large Language Models Address Problem Gambling? Expert Insights from Gambling Treatment Professionals**

Immer mehr Menschen nutzen KI, auch für sensible Themen wie Gesundheitsfragen. Zwar gibt es hierfür erste spezialisierte Chatbots, jedoch werden auch gängige Chatbots wie ChatGPT oder Llama herangezogen.

Vor diesem Hintergrund formulierte das US-amerikanische AutorInnen-Team neun Fragen in Anlehnung an den PGSI. Die Fragen sollten die Inhalte korrekt wiedergeben, aber dennoch flüssig und realitätsnah formuliert sein. Diese Fragen legten sie anschließend insgesamt 23 ExpertInnen vor, die Erfahrung in der Beratung von Menschen mit Spielproblemen hatten. Die ExpertInnen bewerteten ebenso die Antworten, die von ChatGPT und Llama kamen.

Die Antworten von Llama schnitten etwas besser ab als von ChatGPT. Während die ExpertInnen einige Aspekte als überwiegend gut bewerteten (die Art der Ansprache, Klarheit der Antworten und die Tatsache, dass die Autonomie der fragenden Person betont wurde), gab es auch Kritik. Die Chatbots unterstützten in einigen ihrer Antworten das Spielverhalten, indem sie bspw. anboten, bei der Analyse von Spielen behilflich zu sein. Auch die Sprache wurde teils als bevormundend oder stigmatisierend empfunden. Anderen Antworten fehlte es an Tiefgang oder es fehlten konkrete Handlungsempfehlungen.

Da viele Menschen die Genauigkeit von Chatbots überschätzen und dabei übersehen, dass die Ergebnisse auf statistischen Wahrscheinlichkeiten beruhen, raten die AutorInnen zur Vorsicht und zur Entwicklung spezialisierter Chatbots. Bereits mit vergleichsweise geringem Trainingsaufwand könnten die Ergebnisse stark verbessert werden.

**[Link zur Studie](#)**





**Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Dezember 2025 (05/2025)**

Testa et al. (2025). Cross-jurisdictional factors linked to gambling frequency in adolescents from 28 European countries: a machine learning approach

Eine Analyse der Daten des European school Survey Project on Alcohol and other Drugs (ESPAD) aus 33 europäischen Ländern zeigt, dass Glücksspiel unter 16-Jährigen weit verbreitet ist, die Hintergründe dafür jedoch stark vom jeweiligen Land abhängen. Auf Basis von fast 8.000 Jugendlichen, die im letzten Jahr um Geld gespielt hatten, wurden mithilfe von maschinellem Lernen jene Faktoren identifiziert, die besonders häufig mit regelmäßigem Glücksspiel zusammenfallen. Am deutlichsten zeigt sich europaweit ein Zusammenhang mit Alkohol: Jugendliche, die früh mit dem Trinken beginnen, häufig betrunken sind oder aus bestimmten Motiven trinken – etwa um sich besser zu fühlen oder sozial dazuzugehören – spielen in vielen Ländern häufiger. Auch andere Konsummuster wie der Gebrauch von Tabak, E-Zigaretten, Cannabis oder nicht verschriebenen Medikamenten treten in mehreren Staaten als relevante Einflussgrößen auf. Gleichzeitig wird sichtbar, dass digitale Lebenswelten eine wichtige Rolle spielen: Intensives Gaming oder viel Zeit in sozialen Medien gehen in etlichen Ländern mit stärkerem Glücksspielverhalten einher. Ebenso zeigt sich, dass geringe elterliche Kontrolle, etwa wenn Eltern wenig darüber wissen, wo oder mit wem Jugendliche abends unterwegs sind, das Risiko in manchen Regionen erhöht. Trotz einzelner Gemeinsamkeiten gibt es kein europaweit einheitliches Risikoprofil: Die Kombination aus Substanzkonsum, digitalen Aktivitäten und familiären Faktoren variiert deutlich. Die Ergebnisse deuten darauf hin, dass eine wirksame Prävention länderspezifisch gestaltet werden muss und besonders dort ansetzt, wo frühe Konsumerfahrungen, riskante Freizeitmuster und schwache familiäre Strukturen zusammentreffen.

**[Link zur Studie](#)**

## In eigener Sache

### Artikel im SPIEGEL: Wie der Boom der Sportwetten junge Menschen süchtig macht

Der **Spiegel-Artikel** berichtet u. a. über die Auswertung des 31. Spieltags der vergangenen Bundesliga-Saison. Während knapp einem Drittel der Sendezeit war Glücksspielwerbung zu sehen. Auch über die sozialen Medien wurden Millionen von Nutzerinnen und Nutzern erreicht, was erheblich zur Normalisierung von Sportwetten beiträgt. Besonders gefährdet sind dabei vulnerable Personengruppen durch die hohe Präsenz von Glücksspielwerbung. Sportwetten sind in der Mitte der Gesellschaft angekommen – die dazugehörigen Probleme jedoch auch.

### Interview mit 1&1 und web.de über die „Scheinheiligkeit im deutschen Fußball“

Über die „Gamblifizierung im Fußball“ sprach Dr. Otterbach mit Andreas Reiners von web.de. Es entstand ein lesenswerter Artikel, der erneut auf die Studie der Forschungsstelle Glücksspiel zu Glücksspielwerbung während Bundesliga-Spielen, über welche auch im Spiegel-Artikel berichtet wurde, verweist und zudem deutliche Kritik der Spielergewerkschaft VDV am DFB zum Ausdruck bringt: „Es ist für uns leider nicht erkennbar, dass der DFB an einer wirksamen Suchtprävention ernsthaft interessiert ist.“

### Vortrag zu Glücksspielwerbung auf der Tagung des Fachverbands Glücksspielsucht

Am 4. Dezember berichtete Johannes Singer bei der wissenschaftlichen Tagung des Fachverbands Glücksspielsucht in Berlin über *Glücksspielwerbung im deutschen Profifußball: Werbung für den Sport oder für das (Glücks)-Spiel?*

### 23. Symposium Glücksspiel am 17. und 18. März 2026

Unser kommendes Symposium findet am 17. und 18. März 2026 statt; die **Anmeldung** ist ab Mitte Januar 2026 möglich.

### Wir gratulieren Johannes Singer zum erfolgreichen Abschluss seiner Promotion

Johannes Singer promovierte im Rahmen seiner Tätigkeit an der Forschungsstelle Glücksspiel zum Thema „Gambling Advertising on Social Media“. Am 9. Dezember legte er erfolgreich seine Disputation zur gleichnamigen Dissertation ab.





UNIVERSITÄT  
HOHENHEIM

**Forschungsstelle Glücksspiel:** Newsletter Dezember 2025 (05/2025)

Forschungsstelle Glücksspiel auf Instagram

Folgen Sie der Forschungsstelle Glücksspiel auf Instagram: **grc\_unihohenheim**

---

Instagram

---




**grc\_unihohenheim** :

Gambling Research Center

0 Beiträge 1 Follower 2 Gefolgt

Offizielles Profil der Forschungsstelle Glücksspiel

☐ Interdisziplinäre Glücksspielforschung

 Impressum/Datenschutz:... mehr

Schwerzstr. 46, Stuttgart, Germany 70599



## Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Dezember 2025 (05/2025)

### 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 – 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 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.*