



## **Herzlich willkommen**

Liebe Leserinnen und Leser,

wir freuen uns nicht nur über den Sommeranfang. Das Team der Forschungsstelle Glücksspiel konnte am 1. Juni die abgeschlossene Habilitation seines Leiters, Dr. Steffen Otterbach, zur Erlangung der *venia legendi* für das Fach Haushalts- und Konsumökonomik feiern. Das Thema des Vortrags lautete: Glücksspiel im Spannungsfeld zwischen Spielerschutz und ökonomischen Interessen. Wie immer wünschen wir Ihnen im Folgenden eine spannende Lektüre und hoffen, dass Sie die Sommerzeit ebenfalls genießen können.



Ihre Forschungsstelle Glücksspiel



## Glücksspiel im In- und Ausland

DE

- Die Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL) hat ein **Prüfverfahren gegen Tipico** eröffnet, das „in Zusammenhang mit der Ankündigung des Anbieters steht, zur WM innerhalb der Sportwetten-Plattform gleichzeitig die Fußballspiele zu streamen“. Zugleich warnte die Behörde vor der **Teilnahme an illegalen Sportwetten**. Der **Deutsche Sportwettenverband (DSWV)** rechnet für die Fußball-Weltmeisterschaft mit Wetteinsätzen von knapp einer Milliarde EUR in Deutschland.
- Laut **Jahrbuch Sucht der Deutschen Hauptstelle für Suchtfragen** wurden 2024 auf dem legalen Glücksspielmarkt Umsätze in Höhe von 69,1 Milliarden EUR erzielt, nahezu neun Prozent mehr als im Vorjahr. Ein wesentlicher Anteil entfiel auf Geldspielautomaten in Spielhallen und Gastronomiebetrieben. Die Bruttospielerträge des illegalen Marktes wurden seitens der GGL auf etwa 500 bis 600 Millionen EUR geschätzt. Personen, die sich wegen ihrer Glücksspielstörung in Behandlung befinden, sind im Vergleich zu Personen mit anderen Suchterkrankungen stark verschuldet. Aus Sicht des Spielerschutzes, so die Autoren, sei eine Steigerung der Attraktivität von legalen Angeboten nicht wünschenswert.
- Ähnlich äußerte sich der **Beauftragte der Bundesregierung für Sucht- und Drogenfragen Hendrik Streeck**. Ziel könne es nicht sein, die Schutzstandards abzusenken, vielmehr sollten der Vollzug und die rechtlichen Werkzeuge verbessert werden. Zudem beinhalte Glücksspiel nicht nur ein Suchtrisiko, es könne auch **„Einfallstor für kriminelle Strukturen, Geldwäsche und einen Markt sein, der mit der Schwäche von Menschen Geld verdient“**. In Deutschland gebe es hier ein **„massives Vollzugsproblem“**.
- Die Verzahnung von Sport und Sportwette nimmt zu. Tipico ist nun auch Sponsor der **Stiftung Deutsche Sporthilfe**, was in der Presse kritisch kommentiert wurde (bspw. **SZ, FAZ**, Bezahlschranke). Zudem steht der Sportwettenanbieter aufgrund **massiver Geldbewegungen innerhalb des Unternehmensgeflechts** im Verdacht, sich Verbindlichkeiten aus Klagen von Spielenden entziehen zu wollen - das Unternehmen selbst bezeichnet diesen Verdacht als „unlautere Spekulation“.
- Der Sportwettenanbieter Betano erweitert sein Angebot um **„interaktive Community Features“**, kurz gesagt um ein eigenes Netzwerk, mit dem „Kunden“ (sic!) gebunden und Teil des „Betano-Universums“ werden sollen.
- Während eines **Club-Konzerts erhielt der Rapper Capital Bra einen Zwangsgeldbescheid** über 250.000 EUR, nachdem er auf vorige Maßnahmen nicht reagiert hatte. Der Rapper hatte auf Social-Media-Kanälen illegale Online-Glücksspiele gespielt und beworben.
- Prognosemärkte, also Wetten auf künftige Ereignisse, sind in Deutschland illegal. Wie das System funktioniert und welche Größenordnung es einnimmt, wird in einem **Plusminus-Beitrag** beleuchtet (ab Minute 19). Auch der **Europe Regulators Roundtable**, an dem die GGL teilnahm, beschäftigte sich u. a. mit Prognosemärkten. Eine länderübergreifende Arbeitsgruppe ist in Planung.
- FDP-Chef Wolfgang Kubicki bleibt thematisch eng am Glücksspiel. Für die **Deutsche Pfandlotterie GGmbH** hat er eine bundesweite Lizenz beantragt. Mehrere Supermarktketten sehen jedoch **keinen Bedarf**.



## Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Juni 2026 (03/2026)

- Die **Verbraucherzentrale sucht Online-Gamer**, die ihre Erfahrungen mit Lootboxen melden wollen, bei denen sie „Geld ausgegeben und nur Nutzloses erhalten“ haben.

### Urteile

- Der Bundesgerichtshof vertritt die Auffassung, dass nach Art. 5 Abs. 1 Grundgesetz auch „falsche“ und nicht begründete Meinungen vertretbar sind. Der *Spiegel* hatte Tipico als „milliardenschweres, höchst dubioses Unternehmen“ bezeichnet, dessen Gründer „an die Grenzen des rechtlichen Erlaubten und darüber hinaus“ gegangen seien (**VI ZR 194/23, 10.03.2026**).
- Das Oberverwaltungsgericht Hamburg hat dem Europäischen Gerichtshof mehrere Fragen zur bundesweiten Erlaubnis für die Vermittlung von Lotterien im Internet zur Vorabentscheidung vorgelegt (**4 Bf 26/25, 05.05.2026**).
- Der Bundesgerichtshof hat ein Chargeback-Verfahren zum Leitentscheidungsverfahren bestimmt, da es für eine Reihe von anderen Verfahren von Bedeutung ist (**I /R 216/25, 19.05.2026**).
- Spieler haben gegenüber Sportwettenanbietern Auskunftsansprüche über ihre Wetteinsätze (**LG Freiburg, 8 O 203/24, 29.05.2026**).
- Die Erlaubnis zum Aufstellen von Spielautomaten kann bei Verstößen gegen die Abgleichspflichten mit den OASIS-Sperrdaten widerrufen werden (**VG Bremen, 5 V 460/26, 12.05.2026**).
- Bei Veranstaltung unerlaubten Glücksspiels kann die Gaststättenerlaubnis entzogen werden (VG Bremen, **5 V 177/26, 14.04.2026**).
- Auch Wett-Vorbereitungsterminals zählen als Wettgeräte und werden somit der Gesamtzahl der Geräte zugerechnet (**VG Hamburg, 5 E 1525/26, 02.04.2026**).

### CH

- Im Geschäftsjahr 2025 wurde laut **Geldspelaufsicht (Gespa)** mit Lotterien und Sportwetten ein Umsatz von 3,87 Milliarden CHF erzielt (4,2 Milliarden EUR, -2,4 Prozent im Vergleich zum Vorjahr). Der Bruttospielertrag (BSE) betrug 1,20 Milliarden CHF (-3,7 Prozent). Die Nettoausgaben pro Einwohner für große Lotterien und Sportwetten sind um 4 Prozent auf 132 CHF gesunken.
- Das Casino Davos muss eine **Strafe in Höhe von 970.000 CHF** (rund eine Million EUR) bezahlen, da die Spielersperre 2023 zu zwei Zeitpunkten nicht funktionierte. Auch das Casino Neuenburg erhält ein **Strafgeld über 500.000 CHF**, da mehrere Spieler trotz Sperre spielen konnten.
- Die **Wettbewerbskommission untersucht, ob es Absprachen** zwischen Schweizer Online-Casino-Anbietern hinsichtlich der bei Suchmaschinen verwendeten Keywords gibt.

### AT

- Der neue Entwurf des Glücksspielgesetzes sieht ein **Ende des Monopols bei Online-Glücksspielen** vor.
- Bei Lotterien, Online-Glücksspielen und Sportwetten stiegen die **Bruttospiel- und Wetterträge** im vergangenen Jahr um 4,3 Prozent auf 2,48 Milliarden EUR.



**Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Juni 2026 (03/2026)**

- Rund **40 Prozent der Menschen ab 15 Jahren nehmen einmal monatlich an Glücksspielen oder Sportwetten teil**; etwa vier Prozent zeigen eine milde und ein Prozent eine schwere Form von pathologischem Glücksspielverhalten.
- Der Prozessfinanzierer **Jufina hat gegen den Österreichischen Skiverband und den Fußballklub SK Rapid Wien** geklagt. Durch ihre Werbepartnerschaft mit dem Sportwetten- und Glücksspielanbieter Interwetten würden sie zur Vermarktung illegalen Glücksspiels beitragen.
- Auch **Kombinationswetten gelten als Geschicklichkeitsspiel**, so das Oberlandesgericht Wien (OGH 24.03.2026, 8 Ob 158/25f).
- Der EuGH urteilte, dass bei einer vorläufigen Kontenpfändung (hier: Rückforderung von Verlusten eines in Österreich ansässigen Spielers) auch Handlungen und vollstreckungshemmende Gesetze berücksichtigt werden können, die Jahre zurückliegen (**C-198/24**, 21.05.2026).
- Die **Schlussanträge in der Rechtssache C-683/24** („Bill 55“) sind nun einsehbar. Nach Ansicht des Generalanwalts ist das **Vorabentscheidungsersuchen des österreichischen Gerichts nicht zulässig**.

**UK**

- Die Gambling Commission hat den Anbietern mehr Zeit für die **Implementierung von Einzahlungslimits** gewährt. Die Deadline wurde vom 30. Juni auf den 30. September verschoben.
- In einem **Blog-Post** hat die Gambling Commission den aktuellen Stand bei der Implementierung von Financial Vulnerability Checks diskutiert. Insgesamt wird dieses SpielerInnenschutzinstrument sowohl von der Aufsichtsbehörde als auch den Anbietern als wertvolles Instrument gesehen, welches jedoch weiterer Evaluierung und Anleitung durch die Behörde bedarf.
- Das **Gambling Harms Research UK Evidence Centre nimmt seine Arbeit auf** und ist damit die größte unabhängige Forschungseinrichtung im Vereinigten Königreich zu Glücksspielsucht. Die Ziele umfassen die Erarbeitung von unabhängigen, evidenzbasierten Forschungsergebnissen, um Politik, Praxis und das Verständnis der Öffentlichkeit zu stärken.

**IE**

- Eine **kürzlich veröffentlichte Studie** von Petrovskaya (University of Cambridge) und Kollegen hat mithilfe von Daten der Meta Ad-Library gezeigt, dass ein unverhältnismäßig großer Teil der Glücksspielwerbung auf junge (erwachsene) Männer abzielt, die erwiesenermaßen eine soziodemografische Risikogruppe darstellen.
- **Gameplan.ie** ist gestartet, eine Initiative zur Bekämpfung und Prävention von glücksspielbezogenen Schäden im Sport. Die Initiative wird vom Gambling Awareness Trust unterstützt und soll verschiedenen Funktionären wie SportlerInnen, TrainerInnen und Vereinen, Hilfsmittel bereitstellen.

**FR**

- Im Rahmen der Fußballweltmeisterschaft 2026 startet die französische Glücksspielaufsichtsbehörde Autorité Nationale des Jeux (ANJ) eine **Präventionskampagne, um insbesondere junge Menschen vor den Suchtgefahren von Sportwetten zu schützen**. Anlass ist eine aktuelle Studie, nach der 41 Prozent der Befragten planen, die Veranstaltung zu verfolgen und eine



## Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Juni 2026 (03/2026)

Sportwette zu platzieren. Generell befinden sich 64 Prozent der Personen, die an Sportwetten teilnehmen, in der Altersgruppe der 18- bis 34-Jährigen. Bei der vergangenen Fußballweltmeisterschaft wurden 900 Millionen EUR an Einsätzen verzeichnet, wobei die ANJ das Volumen für das aktuelle Turnier auf voraussichtlich 1,2 Milliarden EUR schätzt.

- Die ANJ hat die **Aktionspläne der lizenzierten Glücksspielanbieter zur Bekämpfung von Geldwäsche und Terrorismusfinanzierung** überprüft. Dabei wurde festgestellt, dass die Anbieter die Vorgaben und Empfehlungen befolgt haben, die ihnen die ANJ im Jahr 2025 erteilt hatte. Dennoch wurden mehrere Bereiche identifiziert, die Verbesserungen erfordern und die Verabschiedung spezifischer Vorgaben durch die Behörde rechtfertigen.
- Im Jahr 2025 ist der **französische Markt für Glücks- und Gewinnspiele** um 3,0 Prozent gewachsen, wobei das gesamte Bruttospielprodukt 14,1 Milliarden EUR erreicht hat. Dieser Anstieg ist hauptsächlich auf Lotterien, Online-Sportwetten und den Casinosektor zurückzuführen. Das Bruttospielprodukt des Online-Markts steigt auf 2,6 Milliarden EUR (+8,5 Prozent) und macht nun 18,5 Prozent des gesamten Bruttospielprodukts aus. Davon entfallen zwei Drittel auf die Online-Sportwetten, die mit 1,77 Milliarden EUR einen Anstieg von 10,4 Prozent verzeichnen.
- Bereits seit 2024 gibt es einen **Ombudsmann für Glücksspiele**. Er soll die einvernehmliche Beilegung von Streitigkeiten zwischen GlücksspielerInnen sowie lizenzierten Anbietern fördern. Im Jahr 2025 stieg die Anzahl der Anträge auf 1.856 (+20 Prozent). Die Anfragen betreffen hauptsächlich Probleme im Kontext von Sportwetten, beispielsweise hinsichtlich der Konten von GlücksspielerInnen, oder Streitigkeiten über das Ergebnis bzw. die Annullierung von Wetten. Den Empfehlungen des Mediators wird sowohl von den GlücksspielerInnen als auch von den Anbietern häufig Folge geleistet.
- Im Rahmen des Strategieplans 2024–2026 hat die ANJ einen **Algorithmus zur Erkennung von exzessivem Spielverhalten** eingeführt. Die ersten Schätzungen der Behörde sind besorgniserregend, da sie auf eine Verdopplung sowohl der Zahl der exzessiven GlücksspielerInnen als auch ihres Beitrags zum Umsatz der Betreiber hinweisen. Der Algorithmus hat 600.000 GlücksspielerInnen identifiziert, die mit hoher Wahrscheinlichkeit exzessives Spielverhalten zeigen. Das entspricht 8,7 Prozent aller KontoinhaberInnen, die insgesamt 1,2 Milliarden EUR und damit 60 Prozent des gesamten Bruttospielprodukts generierten. Die Behörde kommt zu dem Schluss, dass die Identifikationsbemühungen der Betreiber unzureichend sind und dringend durch entschlossenes Handeln verbessert werden müssen. Zu diesem Zweck stellt die ANJ den Betreibern den Algorithmus zur Verfügung, den sie ergänzend zu ihren eigenen Tools nutzen können. Die Behörde selbst wird den Algorithmus einsetzen, um Trends anhand eines einheitlichen Referenzpunkts zu verfolgen.

BE

- Angesichts der bevorstehenden (jetzt laufenden) Fußball-Weltmeisterschaft 2026 hat die belgische Kommission für Glücksspiele (KG) auf das **Verbot von Boni und Werbung bei Glücksspielen** hingewiesen. Die Behörde appelliert an alle lizenzierten Glücksspielanbieter, die in Artikel 60 und Artikel 61 festgelegten Maßnahmen einzuhalten, um einen effektiven Schutz der SpielerInnen und faire Wettbewerbsbedingungen zu gewährleisten. Zusätzlich hat die Behörde



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Juni 2026 (03/2026)

einen **Leitfaden** veröffentlicht, der sich an Personen richtet, die an Sportwetten teilnehmen möchten. Dieser informiert über Risiken, gibt Hinweise zur Überprüfung des eigenen Spielverhaltens und enthält Informationen zu Hilfsangeboten sowie dem nationalen Sperrregister EPIS.

NL

- Die niederländische Glücksspielbehörde Kansspelautoriteit (KSA) hat ihren **Jahresbericht 2025 (PDF; Factsheet)** veröffentlicht. Im vergangenen Jahr lag der Fokus auf der Verbesserung des Spielerschutzes, insbesondere durch die Gründung des Teams Spielerschutz, das seit Januar 2026 aktiv ist. Mit dieser Maßnahme unterstützt die Behörde Untersuchungen und gesellschaftliche Initiativen zur Begrenzung von Glücksspielsucht. Zudem wurde die Webseite [openovergokken.nl](https://openovergokken.nl) eingerichtet, die Informationen über Glücksspiel bereitstellt und Unterstützung für Personen bietet, die ihre Glücksspielaktivitäten reduzieren möchten. Laut dem **Monitoringsbericht für das Frühjahr 2026 (PDF; Factsheet)** verzeichnete der Online-Markt 2025 einen Rückgang von 18,5 Prozent, nachdem er 2024 noch um 4,9 Prozent gewachsen war. Verantwortlich dafür sind laut der KSA die Maßnahmen zur Begrenzung hoher Einsätze ab Oktober 2024 sowie die Erhöhung der Glücksspielsteuer ab Januar 2025. Der Sektor Lotterien und Wetten wuchs hingegen um 4,6 Prozent, etwas langsamer als die 5,8 Prozent im Vorjahr. Die Zahl der monatlich aktiven Konten stieg von 1,29 Millionen in der ersten auf 1,38 Millionen in der zweiten Jahreshälfte 2025. Rund 91 Prozent der niederländischen Spielerinnen und Spieler nutzen ausschließlich legale Anbieter; bezogen auf das eingesetzte Geld liegt der Kanalisierungsgrad jedoch nur bei 53 Prozent. Der durchschnittliche monatliche Verlust pro Konto stieg im Jahresverlauf leicht von 117 auf 124 EUR. Junge Erwachsene zwischen 18 und 24 Jahren stellten 22 Prozent der genutzten Konten, obwohl sie nur 9,3 Prozent der erwachsenen Bevölkerung ausmachen; ihr durchschnittlicher Verlust lag mit 34 EUR deutlich unter dem allgemeinen Durchschnitt von 73 EUR. Im Vergleich zur gesamten Spielerschaft nehmen junge Erwachsene zudem häufiger an Sportwetten teil.
- Im Vorfeld der Fußball-Weltmeisterschaft 2026 hat die KSA **alle lizenzierten Anbieter auf die geltenden Werbe- und Wettregeln hingewiesen**. So sind undifferenzierte Werbung und Sport-Sponsoring verboten. Während des Turniers will die Behörde zudem besonders wachsam gegenüber illegalen Glücksspiel- und Werbeangeboten sein und gezielt auf die Risiken von Sportwetten aufmerksam machen, um das Bewusstsein insbesondere unter Jugendlichen zu stärken. Zusätzlich hat die KSA Anfang Juni die Anbieter von Sportwetten in einem gesonderten Schreiben auf das geltende **Werbeverbot für Live-Wetten** erinnert. Das Verbot schließt auch Social-Media-Posts, Push-Nachrichten oder E-Mails ein.
- Die KSA hat im April über **4.600 Meldungen bei Meta wegen illegaler Werbeanzeigen** eingereicht. Illegale Glücksspielanbieter verwenden beispielsweise die Namen und Logos bekannter niederländischer SportlerInnen und großer Marken, um ihre Vertrauenswürdigkeit zu steigern. Dies erschwert es den VerbraucherInnen, zu erkennen, ob ein Glücksspielanbieter über eine Lizenz verfügt. Zur Bekämpfung illegaler Anbieter in den sozialen Medien arbeitet die KSA mit verschiedenen Unternehmen und Organisationen zusammen.



**Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Juni 2026 (03/2026)**

- Der Prozess, mit dem gesetzliche VermögensverwalterInnen ihre Klientinnen und Klienten mit Glücksspielproblemen in das **zentrale Sperrregister Cruks** (Centraal Register Uitsluiting Kansspelen) eintragen können, wurde vereinfacht. Mit dieser Maßnahme reagiert die KSA auf die Bedenken, dass das bisherige Verfahren sehr zeitaufwändig war, da unter anderem nachgewiesen werden musste, dass ein problematisches Spielverhalten vorlag und dass dieses den Betroffenen oder ihrem Umfeld schadete. Um den Prozess zu beschleunigen, wird die professionelle Einschätzung der VermögensverwalterInnen künftig stärker gewichtet, wodurch weniger zusätzliche Nachweise erforderlich sind und eine Eintragung innerhalb von zwei Wochen erfolgen kann. Mit dieser Änderung möchte die KSA den Spielerschutz stärken und verhindern, dass gefährdete Personen durch weitere Glücksspielteilnahme finanzielle Schäden erleiden oder in noch größere finanzielle Schwierigkeiten geraten.
- Seit der Legalisierung des Online-Glücksspiels steigt die Zahl der Menschen, die in den Niederlanden wegen einer Glücksspielsucht behandelt werden, kontinuierlich an. 2025 wurden laut dem nationalen Monitor LADIS **3.108 Personen wegen Glücksspielproblemen in spezialisierten Einrichtungen behandelt**, was einem Anstieg von 13 Prozent gegenüber dem Vorjahr entspricht. Gleichzeitig bleibt Alkohol mit 43 Prozent aller Behandlungsfälle die häufigste Suchterkrankung, während Cannabis bei den unter 25-Jährigen dominiert.

**SE**

- Die schwedische Glücksspielaufsichtsbehörde Spelinspektionen hat am 23. April 2026 **neue Vorschriften für das nationale Selbstsperrregister** (SIFS 2026:3) verabschiedet, die am 1. August 2026 in Kraft treten. Diese Vorschriften verpflichten lizenzierte Anbieter, das Register über eine API-Schnittstelle in drei Situationen abzufragen: vor gezielter Werbung, bei der SpielerInnenregistrierung und bei jedem Login ins Spielsystem. Die Abfragen müssen stets mit den individuell zugewiesenen Zugangsdaten des jeweiligen Lizenznehmers erfolgen, selbst wenn die Prüfung an Dritte delegiert wird.
- Beim schwedischen Pferderennwettenanbieter ATG sind **persönliche Daten von über 150.000 KundInnen**, darunter Namen, Adressen und mehrere Tausend Personennummern, im Darknet veröffentlicht worden. Die Hackergruppe „Coinbase Cartel“ hat die Verantwortung übernommen. Die Daten sollen von Ende 2025 stammen. Laut der schwedischen Zeitung Dagens Nyheter befinden sich unter den Betroffenen auch mehrere Diplomatinnen und PolitikerInnen. ATG selbst erklärte, keine Kenntnis von dem Datenleck zu haben.
- Die **Umsätze auf dem schwedischen Glücksspielmarkt** beliefen sich im ersten Quartal 2026 auf insgesamt 6,68 Milliarden SEK (ca. 610 Millionen EUR). Gegenüber dem ersten Quartal 2025 entspricht dies einem Anstieg von 0,8 Prozent, der vor allem auf steigende Umsätze im Bereich der Online-Glücksspiele und Sportwetten sowie des landbasierten Glücksspiels zurückzuführen ist.

**IT**

- Die Staatsanwaltschaft in Mailand hat ein **Ermittlungsverfahren gegen den Koordinator der Fußball-Schiedsrichter der italienischen Serie A und Serie B** eingeleitet. Ihm wird Sportbetrug vorgeworfen, da er angeblich Schiedsrichter unter Druck gesetzt und Einfluss auf Entscheidungen des



**Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Juni 2026 (03/2026)**

Videobeweises genommen haben soll. Der Beschuldigte hat seinen Rücktritt angekündigt, bestreitet jedoch die Vorwürfe. Dieser Fall reiht sich in eine Serie von Integritätsproblemen ein: Zwischen 2021 und 2023 sollen etwa ein Dutzend Spieler der Serie A unerlaubte Sportwetten über nicht lizenzierte Plattformen platziert haben. Zwei der beschuldigten **Profis haben in diesem Verfahren nun Strafvereinbarungen getroffen**, die eine Bewährungsstrafe beziehungsweise eine Geldstrafe von 78.250 EUR umfassen.

**ES**

- Spanien hat die **Prognosemarkt-Plattformen Polymarket und Kalshi vorläufig gesperrt** und Sanktionsverfahren eingeleitet. Nach Auffassung der spanischen Glücksspielaufsicht DGOJ handelt es sich bei Prognosemärkten um erlaubnispflichtiges Glücksspiel, für das beide Anbieter keine spanische Lizenz besitzen.
- Das spanische Verbraucherschutzministerium hat eine **öffentliche Konsultation zur Reform des Glücksspielgesetzes** gestartet. Geplant sind unter anderem strengere Regeln für Glücksspielwerbung sowie die Sichtbarkeit von Glücksspielangeboten in Suchmaschinen. Zudem sollen neue Maßnahmen zum Spielerschutz eingeführt werden, darunter ein verpflichtender Algorithmus zur Früherkennung problematischen Spielverhaltens und Warnhinweise zu Glücksspielrisiken nach dem Vorbild der Tabakwarnungen.

**AU**

- **Australische Bauarbeiter weisen deutlich höhere Glücksspielraten auf als die Allgemeinbevölkerung:** Laut einer aktuellen Studie haben 89 Prozent der Beschäftigten im vergangenen Jahr gespielt, und zwei von fünf gelten als Hochrisikospieler. Besonders betroffen sind jüngere Beschäftigte, die vor allem über Online-Wetten und Sportwetten spielen. Fachleute warnen, dass die hohe Verbreitung von Glücksspiel nicht nur zu finanziellen und psychosozialen Belastungen führt, sondern aufgrund von Ablenkung auf Baustellen auch ein erhebliches Sicherheitsrisiko darstellt.
- Die australische Medienaufsicht **ACMA hat drei Berichte zur Nutzung von Künstlicher Intelligenz in den Telekommunikations-, Medien- und Glücksspielsektoren veröffentlicht.** Der **Glücksspielbericht** zeigt, dass lizenzierte Wettanbieter KI zunehmend für Quotenberechnungen, personalisierte Werbeansprache, die Entwicklung neuer Angebote sowie zur Erkennung problematischen Spielverhaltens einsetzen. Gleichzeitig weist die ACMA auf regulatorische Herausforderungen hin: Während KI zur Schadensprävention beitragen kann, besteht die Sorge, dass personalisierte Marketingmaßnahmen und andere kommerzielle Anwendungen problematisches Spielverhalten fördern und vulnerable Personen stärker gefährden könnten.
- Die australische Regierung stellt im Haushalt 2026/27 **insgesamt 112,7 Millionen AUD (ca. 69 Millionen EUR) über fünf Jahre zur Prävention und Reduzierung von Glücksspielsucht** bereit. Die Mittel fließen insbesondere in den Ausbau von Schuldner- und Beratungsangeboten, die Weiterentwicklung des Selbstsperrregisters BetStop, die Durchsetzung von Werbe- und Verbraucherschutzmaßnahmen sowie in eine nationale Aufklärungs- und Sensibilisierungskampagne. Finanziert wird das Paket



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Juni 2026 (03/2026)

teilweise durch eine Erhöhung der Abgabe, die lizenzierte Glücksspielanbieter für die Nutzung des Selbstausschlussregisters entrichten.

- Seit der **Meldung in unserem letzten Newsletter** hat die australische Regulierungsbehörde für Online-Glücksspiel ACMA **weitere 68 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.
- Die Regierung von New South Wales **erhöht die jährliche Finanzierung des Hilfsangebots GambleAware um 1,3 Millionen AUD (ca. 800.000 EUR)**. Dadurch werden die Unterstützungsangebote für Menschen mit Glücksspielproblemen auf 49 Standorte ausgeweitet und fünf zusätzliche Peer-Beratung-Mitarbeitende eingestellt.

**US & CA**

- Der frühere NBA-Spieler und Assistenztrainer Damon Jones hat vor einem US-Bundesgericht gestanden, **Insiderinformationen über verletzte Spieler für Sportwetten genutzt und Basketballprofis für manipulierte Pokerrunden angeworben** zu haben. Jones war Teil einer groß angelegten Ermittlung gegen illegales Glücksspiel und Sportwetten, bei der insgesamt 30 Personen festgenommen wurden. Den Geschädigten der manipulierten Pokerspiele entstand laut Anklage ein Schaden von mehr als 9,5 Millionen USD. Das Urteil ist für den Januar 2027 geplant.
- Die US-Justiz hat einen **Google-Mitarbeiter wegen Betrugs, Geldwäsche und unerlaubter Nutzung vertraulicher Unternehmensinformationen angeklagt**. Laut Anklage soll er interne, nicht öffentliche Google-Daten genutzt haben, um auf der Prognoseplattform Polymarket gezielt Wetten auf künftige Unternehmensentwicklungen zu platzieren und dabei Gewinne von rund 1,2 Millionen USD (ca. 1,05 Millionen EUR) zu erzielen.
- Die New Yorker Generalstaatsanwältin Letitia James hat **Klagen gegen Coinbase und Gemini eingereicht**, weil deren Prognosemärkte nach Auffassung der Behörden illegales Glücksspiel darstellen. Die Plattformen ermöglichten Wetten auf Sportereignisse, Wahlen und andere Ereignisse ohne die in New York erforderliche Glücksspiellizenz zu besitzen, und waren zudem bereits für Personen ab 18 (statt 21) Jahren zugänglich. Die Generalstaatsanwaltschaft fordert die Abschöpfung erzielter Gewinne, Entschädigungen für Betroffene sowie empfindliche Geldstrafen.
- Die Glücksspielaufsicht des US-Bundesstaates Nevada hat vor Gericht erneut einen Erfolg gegen einen Prognosemarkt erzielt: Ein Richter bestätigte eine **einstweilige Verfügung gegen Polymarket** und untersagte dem Anbieter die Tätigkeit im Bundesstaat.
- **US-Präsident Donald Trump unterstützt nun ausdrücklich die Position der US-Derivateaufsicht CFTC**, die ihre ausschließliche Zuständigkeit für die Regulierung von Prognosemärkten gegenüber mehreren Bundesstaaten gerichtlich durchsetzen will. Auf der anderen Seite betrachten zahlreiche Bundesstaaten und deren Generalstaatsanwälte die Angebote als Glücksspiel und pochen auf ihre regulatorischen Kompetenzen.
- Eine aktuelle **Umfrage** des Angus Reid Institute zeigt eine **zurückhaltende Haltung der kanadischen Bevölkerung gegenüber Prognosemärkten**: 41 Prozent lehnen



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Juni 2026 (03/2026)

deren Zulassung ab, während nur 26 Prozent sie befürworten. Besonders groß ist die Ablehnung von Wetten auf Kriegsoffer oder den Tod von Personen in der Öffentlichkeit, während Sportereignisse vergleichsweise mehr Zustimmung erhalten.

- iGaming Ontario hat mit „BetGuard“ ein **zentrales Selbstsperrsystem für den regulierten Online-Glücksspielmarkt in Ontario** eingeführt. Über das Portal können sich Personen ab 19 Jahren für einen frei wählbaren Zeitraum von sämtlichen regulierten Online-Glücksspielangeboten der Provinz ausschließen lassen; zugleich werden Kontozugänge gesperrt und Direktmarketing unterbunden. Die Maßnahme soll den Spielerschutz stärken und den Zugang zu verantwortungsbewussten Glücksspielangeboten verbessern.
- Vier Jahre nach Einführung des regulierten Online-Glücksspielmarktes in Ontario zeigt eine aktuelle Ipsos-Studie eine hohe Kanalisierungsrate: **91,1 Prozent der befragten Online-Spielenden nutzen legale, regulierte Angebote**, ein Anstieg um 7,4 Prozentpunkte gegenüber dem Vorjahr. Der Anteil der Personen, die ausschließlich auf unregulierten Websites spielen, sank im selben Zeitraum von 16,3 Prozent auf 8,9 Prozent, was als Hinweis auf die zunehmende Akzeptanz des regulierten Marktes und seiner Spielerschutzstandards gewertet wird.

Einzelmeldungen

- Mit einem neuen **Gesetzentwurf** zur Bekämpfung des illegalen Glücksspiels plant Griechenland eine **umfassende Verschärfung des Regulierungsrahmens**. Die Befugnisse der Glücksspielaufsicht E.E.E.P. und der Ermittlungsorgane werden ausgeweitet, illegale Online-Angebote sollen schneller gesperrt und Verstöße mit deutlich verschärften Verwaltungs- und Strafsanktionen geahndet werden. Darüber hinaus sieht der Entwurf höhere Steuern auf Gewinne aus Online-Casinospielen sowie strengere Maßnahmen gegen die illegale Bewerbung von Glücksspielangeboten im Internet vor.
- Ukrainische Soldaten sind **im langjährigen Kriegseinsatz einem erhöhten Risiko für Glücksspielsucht** ausgesetzt. Studien und Berichte zeigen, dass anhaltender Stress, Isolation und psychische Belastungen dazu führen können, dass Betroffene ihren Sold und teilweise sogar Ersparnisse verspielen. Vergleichbare Zusammenhänge zwischen Kriegseinsätzen, psychischer Belastung und problematischem Glücksspielverhalten wurden auch bei Angehörigen anderer Streitkräfte und Veteranen beobachtet.
- Das litauische Finanzministerium hat einen Gesetzentwurf zur Änderung des Glücksspielgesetzes vorgelegt, der ab 2029 die **verpflichtende Einführung einer Spielkarte für alle Glücksspielformen** vorsieht. Die Karte soll der Prävention problematischen Glücksspiels dienen und eine zentrale Erfassung von Spieleinsätzen und Gewinnen über alle Anbieter hinweg ermöglichen. Zudem ist die schrittweise Abschaffung von Bargeldzahlungen im terrestrischen Glücksspiel geplant; hierfür soll den Anbietern eine dreijährige Übergangsfrist zur technischen Umstellung eingeräumt werden.
- Im April 2026 betrug die **Ausgaben der dänischen Bevölkerung für Glücksspiele** 680 Millionen DKK (ca. 90,1 Millionen EUR). Gegenüber dem Vorjahr stellt dies einen Anstieg von 2,3 Prozent dar, der hauptsächlich auf einen Anstieg bei Online-Casino (18,4 Prozent) und Bingo (17,0 Prozent) zurückzuführen ist. Einen deutlichen



**Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Juni 2026 (03/2026)**

Rückgang verzeichneten hingegen Sportwetten (22,5 Prozent) und landbasierte Casinos (8,3 Prozent). Im freiwilligen Register für Selbstsperrungen der dänischen Glücksspielbehörde (Spillemyndigheden) sind aktuell knapp 72.000 Personen registriert. Davon sind 40,7 Prozent männlich und unter 30 Jahre alt.

- **Finnland setzt die bereits 2025 beschlossene Öffnung seines Online-Glücksspielmarktes weiter um:** Seit dem 1. März 2026 können Anbieter offiziell Lizenzen für den Markteintritt beantragen. Ab dem 1. Juli 2027 sollen dann neben dem bisherigen Monopolisten Veikkaus auch private, lizenzierte Betreiber Online-Casinospiele, Online-Slots und Sportwetten anbieten dürfen. Ziel der Reform ist es, ein reguliertes Angebot mit einheitlichen Spielerschutzstandards zu schaffen, die Abwanderung zu Offshore-Anbietern zu reduzieren und zusätzliche Steuereinnahmen zu generieren.
- Das Europäische Parlament fordert für den EU-Haushalt 2028–2034 neue Einnahmequellen, darunter eine **Abgabe auf Gewinne aus Kryptotransaktionen sowie auf Online-Glücksspiele**. Damit sollen zusätzliche Mittel für neue EU-Aufgaben geschaffen werden, ohne die Beiträge der Mitgliedstaaten zu erhöhen.
- Brasilien hat den **Zugang zu 27 Prognosemärkten gesperrt und gleichzeitig die Regeln für Derivate verschärft**. Die Regierung argumentiert, dass Prognosemärkte faktisch glücksspielähnliche Wetten auf politische, gesellschaftliche oder kulturelle Ereignisse ermöglichen und damit die bestehenden Glücksspielvorschriften umgehen. Künftig sind Derivate nur noch auf wirtschaftliche und finanzielle Referenzwerte wie Zinssätze, Wechselkurse oder Preisindizes zulässig.
- Mit dem am 28. Mai veröffentlichten Gesetz 527 hat Panama **neue Maßnahmen zur Prävention und Kontrolle von Glücksspielsucht** eingeführt. Vorgesehen sind unter anderem Einsatz- und Zeitlimits, biometrische Alters- und Identitätsprüfungen bei Online-Anbietern, Gesichtserkennung in Casinos sowie die Sperrung nicht lizenzierter Glücksspielplattformen. Zudem wird Glücksspielsucht ausdrücklich als Problem der öffentlichen Gesundheit anerkannt; ein neuer Fonds finanziert Präventions- und Behandlungsangebote, während Bildungsprogramme und strengere Sanktionen die Umsetzung unterstützen sollen.
- Die indische Regierung hat mit dem Promotion and Regulation of Online Gaming Act 2025 und den **seit dem 1. Mai 2026 geltenden Ausführungsbestimmungen einen neuen Regulierungsrahmen für Online-Gaming** geschaffen. Kernstück ist die neu eingerichtete Online Gaming Authority of India OGAI, die Spiele als verbotene Echtgeld-Glücksspiele oder zulässige Social Games bzw. E-Sport-Angebote klassifiziert, Registrierungen überwacht und Nutzerbeschwerden bearbeitet. Zudem werden umfangreiche Vorgaben zu Jugend- und Spielerschutz sowie Beschränkungen für Zahlungsdienstleister bei Transaktionen im Zusammenhang mit verbotenen Online-Glücksspielen eingeführt.
- Die Regierung Hongkongs plant **eine strengere Regulierung von Greifautomaten und anderen gewinnbasierten Unterhaltungsgeräten**. Künftig sollen für einzelne Geräte Lizenzen erforderlich sein; zudem wird geprüft, ob Betreiber die Gewinnwahrscheinlichkeiten offenlegen müssen. Gleichzeitig zeigt sich die Regierung offen für höhere Gewinnwerte und höhere Maximalauszahlungen, betont jedoch den Verbraucherschutz sowie die Prävention problematischen Spielverhaltens.



**Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Juni 2026 (03/2026)**

- **Indonesien hat die Prognoseplattform Polymarket gesperrt** und diese im Rahmen seines Vorgehens gegen Online-Glücksspiel als illegales Wettangebot eingestuft. Auslöser war unter anderem ein Markt, auf dem auf ein vorzeitiges Ende der Amtszeit von Präsident Prabowo Subianto spekuliert werden konnte. Die Behörden begründen das Verbot damit, dass die Plattform Wetten auf ungewisse Ereignisse ermöglicht und damit gegen indonesisches Recht verstößt.
- Die südkoreanische Polizei **ermittelt erstmals gegen inländische User des Prognosemarkts Polymarket wegen des Verdachts auf illegales Glücksspiel**. Obwohl Polymarket in Südkorea derzeit frei zugänglich ist, gelten Wetten auf der Plattform nach koreanischem Recht als unerlaubtes Glücksspiel und können mit Geldstrafen von bis zu 10 Millionen KRW (ca. 5.600 EUR) geahndet werden.



### Strafen und Bußgelder gegen Glücksspielanbieter

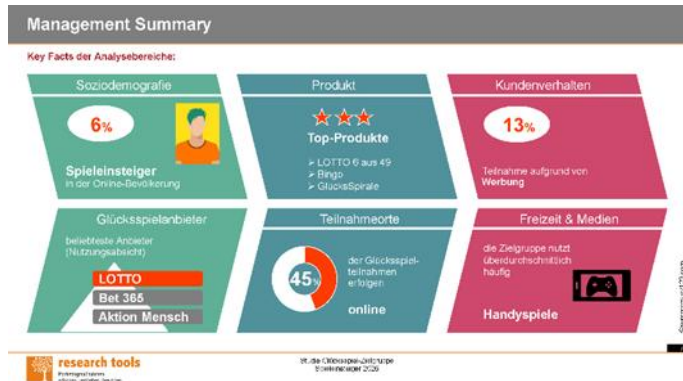
Die folgende Tabelle listet bedeutende Strafen und Bußgelder gegen Glücksspielanbieter auf. Es besteht kein Anspruch auf Vollständigkeit und es werden nur die Strafen seit der letzten Newsletter-Ausgabe dargestellt.

Land und Institution	Anbieter	Verstöße	Strafen
Kansspelautoriteit (NL)	SBM Holding Group	Werbung für illegales Glücksspiel	wöchentlich eine Geldbuße in Höhe von 75.000 EUR; maximal jedoch 225.000 EUR
Kansspelautoriteit (NL)	Sun Block Media Labs 2.0 Ltd.	Werbung für illegales Glücksspiel	wöchentlich eine Geldbuße in Höhe von 75.000 EUR; maximal jedoch 225.000 EUR
Kansspelautoriteit (NL)	JEF Holdings Ltd.	Werbung für illegales Glücksspiel	wöchentlich eine Geldbuße in Höhe von 75.000 EUR; maximal jedoch 225.000 EUR
Spelinspektionen (SE)	Oddit Limited	Fehlende Angabe zu Änderungen im Personenkreis der Unternehmensführung	1.200.000 SEK (ca. 110.000 EUR)
Spillemyndigheden (DK)	C.A.H. Automatservice ApS	Illegales Glücksspielangebot	34.606 DKK (ca. 4.629 EUR)
Spillemyndigheden (DK)	25syv A/S	Verstöße gegen Geldwäscherichtlinien	Meldung an die Polizei
The New South Wales gaming regulator (AU)	Star Sydney	Versagen des Risikomanagements zur Finanzkriminalität	10 Millionen AUD (ca. 6,1 Millionen EUR)

**Vermischtes**

Studie Glücksspiel-Zielgruppe Spieleinsteiger 2026 und Studie Glücksspiel-Zielgruppe Junge Frauen 2026

Die **Studie Glücksspiel-Zielgruppe Spieleinsteiger 2026** des Marktforschungsunternehmens „research tools“ gibt auf Basis von 4.000 online-repräsentativen Interviews, davon sechs Prozent in der betrachteten Zielgruppe Spieleinsteiger, Einblicke in das Glücksspielverhalten dieser Gruppe im Vergleich zu Glücksspielkunden insgesamt. Analyseaspekte sind Soziodemografie, Kundenverhalten, Produkt- und Markenwahl, Abschlussort sowie Freizeit- und Medienverhalten.



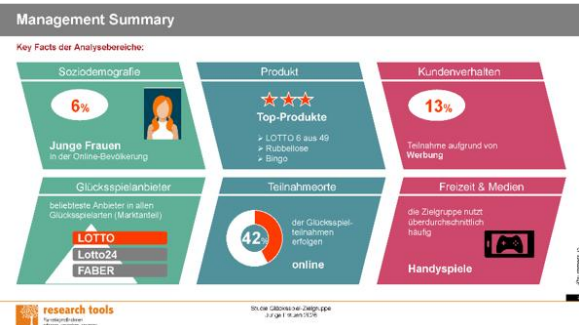
Spieleinsteiger sind zu großen Teilen Personen im Alter bis 34 Jahren. Die von ihnen genutzten Glücksspielarten weichen überraschend deutlich von den Glücksspielern insgesamt ab. Auch bei den Spielanlässen zeigen sich große Unterschiede.

Studie Glücksspiel-Zielgruppe Junge Frauen 2026

Die zweite **Studie Glücksspiel-Zielgruppe Junge Frauen 2026** von „research tools“ gibt auf Basis von 4.000 online-repräsentativen Interviews, davon sechs Prozent in der betrachteten Zielgruppe junge Frauen, Einblicke in das Glücksspielverhalten dieser Gruppe im Vergleich zu GlücksspielkundInnen insgesamt. Analyseaspekte sind Soziodemografie, Kundenverhalten, Produkt- und Markenwahl, Abschlussort sowie Freizeit- und Medienverhalten.

## Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Juni 2026 (03/2026)

18 bis 34jährige Frauen stellen nur sechs Prozent aller GlücksspielerInnen. Diese für den künftigen Markterfolg zunehmend wichtige aber schwierige Zielgruppe weist spezifische Produktvorlieben auf. Lotterien sind durchaus beliebt, jedoch nicht alle Anbieter von Lotterienprodukten gleichermaßen. Unterdurchschnittliche Glücksspiel-Aktivität geht einher mit etlichen Bedenken bei der Glücksspielnutzung und stellt die Anbieter so vor einige Herausforderungen.



### GCI-Bericht: Entwicklung des globalen Online-Glücksspielmarktes

Eine aktuelle **Analyse** von Gaming Compliance International GCI schätzt das **weltweite Wettvolumen des unregulierten Online-Glücksspiels im Jahr 2025 auf 5,9 Billionen USD**. Demnach entfallen global rund 78 Prozent der Online-Glücksspielumsätze auf unregulierte Angebote, während zugleich eine dritte Marktgruppe („unacknowledged gambling“) an Bedeutung gewinnt: Plattformen mit glücksspielähnlichen Mechaniken, die außerhalb bestehender Regulierungs- und Klassifikationssysteme operieren. GCI warnt vor wachsenden Herausforderungen für Regulierung, Verbraucherschutz und Steueraufkommen in diesem zunehmend fragmentierten Markt.

### 90.000 rote Karten für Sportwetten

Für den Start der Fußball-WM 2026 warnt die Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern (LSG) vor den Risiken von Sportwetten und betont, dass diese trotz ihrer Inszenierung als Teil des Fußballerlebnisses Glücksspiel mit hohem Suchtpotenzial sind. Mit einer Aktion in bayerischen Kneipen – **90.000 roten Karten mit der Botschaft „Sportwetten sind Glücksspiel!“** – fordert die LSG mehr öffentliche Aufklärung sowie strengere Werbebeschränkungen für Sportwetten. Angesichts der hohen Werbeausgaben der Glücksspielbranche sieht die LSG insbesondere während sportlicher Großereignisse einen dringenden Handlungsbedarf im Bereich Prävention und Verbraucherschutz.



## **Forschung**

Auer & Griffiths (2026). Differences in online gambling expenditure between players from Germany, Spain, Netherlands, Great Britain, US and Canada: A largescale online player tracking study

Die Studie untersucht Unterschiede im Spielverhalten von Online-GlücksspielerInnen aus sechs Ländern. Die Stichprobe umfasst 926.086 Accounts aus Großbritannien, den Niederlanden, Deutschland, Spanien, Kanada (Ontario) und den USA. Als Datengrundlage dienen 15 Online-Glücksspielanbieter, wobei die gesamte Spielaktivität der jeweiligen Plattformen im Oktober 2025 erfasst wurde. Zentrale Analysevariablen sind der summierte Spieleinsatz, der monetäre Verlust sowie die eingezahlten Beträge. Hinsichtlich der zentralen Kennzahlen zeigten deutsche SpielerInnen durchweg die niedrigsten Werte: Sie wiesen den geringsten durchschnittlichen Spieleinsatz (638 EUR; Median: 74 EUR), den niedrigsten durchschnittlichen Verlust (73 EUR; Median: 15 EUR) sowie den niedrigsten durchschnittlichen Einsatz pro Spiel (0,27 EUR; Median: 0,17 EUR) auf. US-amerikanische SpielerInnen erzielten hingegen sowohl den höchsten Gesamteinsatz als auch den höchsten Einsatz pro Spiel, verzeichneten dabei jedoch paradoxerweise den niedrigsten durchschnittlichen Verlust. Dieser Befund ist methodisch zu relativieren: Das Verhältnis von Verlust zu Einsatz lag in den USA bei lediglich 0,055 Prozent (Median: -6,17 EUR; Mittelwert: -12,73 EUR) und damit weit unterhalb der übrigen Länder (3,4–11,4 Prozent), was darauf hindeutet, dass einzelne Großgewinne die Verlustverteilung verzerren. Die höchsten durchschnittlichen Verluste entfielen demgegenüber auf britische und kanadische SpielerInnen.

Darüber hinaus zeigte sich länderübergreifend eine ausgeprägte Konzentration der Spielausgaben auf eine kleine NutzerInnengruppe. Am deutlichsten zeigte sich diese Ungleichverteilung in den USA, wo ein Fünftel der SpielerInnen nahezu den gesamten Umsatz generierte (95 Prozent). Kanada und Spanien wiesen mit 94 Prozent bzw. 91 Prozent vergleichbar hohe Konzentrationen auf, wohingegen die Niederlande mit 79 Prozent die gleichmäßigste Verteilung aufwiesen; Deutschland (86 Prozent) und Großbritannien (88 Prozent) nahmen eine mittlere Position ein. Die Autoren schlussfolgern hieraus, dass strengere Regulierungsmaßnahmen mit einem geringeren Spielvolumen einhergehen, während liberalere Rahmenbedingungen tendenziell höhere Ausgaben begünstigen.

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



**Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Juni 2026 (03/2026)**

Stafford, Mallina, Zarb-Cousin, et al. (2026). Lived Experiences of Recovering and Recovered Gamblers: a Sentiment and Thematic Analysis.

Die qualitative Studie untersucht die Erfahrungen von 33 Teilnehmenden aus den USA, die bei der Verarbeitung ihrer Spielsucht die Software Gamban benutzt hatten. Mit Gamban lassen sich Glücksspielangebote sperren; zudem werden Tools für Personen angeboten, die mit dem Online-Glücksspiel aufhören wollen. Anhand von ausführlichen, halbstrukturierten Interviews, die mittels Stimmungs- und Themenanalysen ausgewertet wurden, stellte das Autorenteam eine stark negative Emotionalität gegenüber dem Glücksspiel fest, die ihrer Ansicht nach tiefgreifende Schäden, Scham und Verlust widerspiegelt, sowie mäßig positive Einstellungen, die mit Resilienz, Selbstregulierung und der Wiederaufnahme bzw. Verbesserung sozialer Kontakte verbunden waren. Zu den zentralen Themen zählten eine fehlende Akzeptanz des „Responsible Gambling“-Konzepts, die große Bedeutung sozialer und emotionaler Unterstützung sowie die wahrgenommene Wirksamkeit digitaler Sperrmaßnahmen und anderer Instrumente, mit denen Autonomie und Selbstkontrolle gefördert werden. Die Ergebnisse zeigen darüber hinaus, dass die Überwindung von Spielsucht nicht linear verläuft, sozial eingebettet ist und langfristig durch die Erfüllung grundlegender psychologischer Bedürfnisse – Autonomie, Kompetenz und Verbundenheit – aufrechterhalten wird. Nach Ansicht des Autorenteam sollten politische Entscheidungen auf gelebten Erfahrungen und Verbraucherschutz basieren, statt die individuelle Verantwortung in den Vordergrund zu stellen.

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



## **In eigener Sache**

Das war die Current Advances in Gambling Research (CAGR) Konferenz 2026

Ende Mai fand in Helsinki die Current Advances in Gambling Research (CAGR) 2026 statt. Über zwei Tage kamen rund 200 internationale Forschende zusammen, um aktuelle Entwicklungen in der Glücksspielforschung zu diskutieren.

Besonders in Erinnerung geblieben sind uns die beiden Keynotes: Prof. Dr. Ingeborg Rossow stellte die Übertragbarkeit des Total Consumption Model auf das Glücksspiel zur Diskussion. Unser Kollege aus Bremen, Dr. Tobias Hayer, gab einen fundierten Einblick in die Regulierung des deutschen Glücksspielmarkts, aus dem auch wir noch einiges mitnehmen konnten.

Sharon Martin stellte Lieder vor, die im Rahmen eines partizipativen Songwriting-Projekts mit Menschen mit Glücksspielstörung entstanden sind – eine Perspektive von Lived Experience, die wir so noch nie wahrgenommen haben.



Die Forschungsstelle Glücksspiel war mit drei Postern vertreten:

- Marvin Raab präsentierte regelbasierte Ansätze zur Vorhersage von Selbstsperrungen in Online-Casinos unter Einsatz von Methoden der erklärbaren KI (XAI).
- Lorenz Weißenberg untersuchte zeitliche Muster psychiatrischer Komorbiditäten vor und nach einer Glücksspielstörungsdiagnose – auf Basis von AOK-Krankenkassendaten aus Baden-Württemberg.
- Dr. Johannes Singer analysierte die Häufigkeit und Inhalte von Glücksspielwerbung während eines Bundesliga-Spieltags, einschließlich TV-Übertragungen und Social Media.

Herzlichen Dank an die Organisierenden und alle GesprächspartnerInnen! Die Veranstaltung hat uns neue (Forschungs-)Ideen und wertvolle Kontakte beschert und einmal mehr gezeigt, wie wichtig internationale Zusammenarbeit für die Verbesserung der Unterstützung von Menschen mit Glücksspielproblemen ist.

Wir freuen uns auf die CAGR 2027.



## Neue Publikation aus unserem Hause in der Zeitschrift Sucht

Gemeinsam mit Dr. Raffaello Rossi (University of Bristol) haben wir in der Fachzeitschrift SUCHT einen neuen Artikel veröffentlicht, der das Werbeverhalten von Glücksspielanbietern während der UEFA-Europameisterschaft 2024 analysiert und [hier heruntergeladen werden kann](#).

Durch das Zählen und Kategorisieren von Glücksspielwerbung während 11 Spielübertragungen wurde festgestellt, dass im Durchschnitt 7,4 Prozent der Übertragungszeit, einschließlich Vor- und Nachberichterstattung sowie Halbzeitpausen, mit Glücksspielwerbung gefüllt war. Insgesamt wurden 5.914 Werbeeinblendungen in den 11 Übertragungen gezählt – das entspricht etwa 2,2 Glücksspielreferenzen pro Minute. Ein Großteil der Werbung war dem offiziellen Sponsor der EM, dem Sportwettenanbieter Betano, zuzuordnen und erschien überwiegend auf den Banden am Spielfeldrand.

Neben den eigentlichen Spielübertragungen haben wir auch die Social-Media-Aktivitäten von 10 Sportwettenanbietern untersucht (n = 2.645 Beiträge). Bei der organischen Kommunikation setzten die Anbieter überwiegend auf sogenanntes Content Marketing (n = 1.542): unterhaltsame Inhalte rund um Fußball und die EM, bei denen der Werbecharakter oft in den Hintergrund tritt. Die über die Meta Ad Library analysierten bezahlten Anzeigen (n = 1.103) waren hingegen deutlich direkter gestaltet und richteten sich verstärkt an ein jüngeres Publikum.

Zusammengefasst zeigt sich ein hohes Ausmaß an Glücksspielwerbung während der Fußball-Europameisterschaft 2024 in Deutschland. Sowohl die Reichweite als auch die Inhalte der Werbung bergen Risiken, insbesondere für vulnerable Gruppen wie Kinder und Jugendliche. Vor diesem Hintergrund bleibt fraglich, ob die Werbevorgaben des Glücksspielstaatsvertrags ausreichen, um die Bevölkerung hinreichend vor glücksspielbedingten Schäden zu schützen. Mögliche Maßnahmen könnten Werbeeinschränkungen bei Live-Sportübertragungen, eine verpflichtende Kennzeichnung von Content-Marketing in sozialen Medien sowie technische Barrieren sein.

Research Report  
Special Issue: Gambling-Related Problems as a Public Health Issue



### Gambling Advertising During the UEFA Euro Football Championship: A Frequency and Content Analysis in TV Coverage and Social Media

Johannes Singer<sup>1</sup>\*, Raffaello Rossi<sup>2</sup>#, Andrea Wöhr<sup>3</sup>#, and Steffen Otterbach<sup>1,3,4</sup>®

<sup>1</sup> Gambling Research Center (GRC), University of Hohenheim, Stuttgart, Germany  
<sup>2</sup> University of Bristol Business School, Bristol, United Kingdom  
<sup>3</sup> Institute for Health Care & Public Management, University of Hohenheim, Stuttgart, Germany  
<sup>4</sup> Institute for Labor Economics (IZA), Bonn, Germany

<sup>5</sup> Institute of Social and Economic Research, Rhodes University, Grahamstown, South Africa

**Abstract:** Aims: According to the German State Treaty on Gambling, gambling advertising must not be excessive. However, what counts as excessive is not defined, nor are there any frameworks for classifying advertising. The present study therefore quantifies and classifies gambling advertising during a specific sports event. Methodology: 11 matches of the 2024 European Football Championship were analyzed with respect to frequency and type of gambling advertising. Besides, the social media accounts of 10 sports betting providers were examined. The Meta Ad Library was used to analyze paid for advertisements. Results: A high volume of gambling advertising is present (n = 5,914), especially during TV broadcasts, where it mostly appears on pitchside hoardings without age restrictions or warnings. On social media (n = 2,645), gambling providers mainly rely on content marketing for organic advertising (1,542), whereas paid for advertisements (1,103) are more direct and targeted towards a younger audience. Conclusions: Due to the high advertising volume and the need for improvement regarding the implementation of social responsibility measures, it remains uncertain whether the objectives of the treaty aimed at protecting the population from gambling-related harms can be fully achieved. The scope, content, and strategies of these advertisements raise concerns, particularly about the risks for children and adolescents.

**Keywords:** gambling, sponsorship, marketing, advertising, football

**Glücksspielwerbung während der UEFA-Fußball-Europameisterschaft: Eine Analyse der Häufigkeit und Inhalte in der Fernsehberichterstattung und in den sozialen Medien**

**Zusammenfassung:** Zielsetzung: Gemäß Glücksspielstaatsvertrag darf Glücksspielwerbung nicht übermäßig sein. Allerdings wird weder definiert, was als übermäßig gilt, noch gibt es Modelle zur Klassifizierung von Werbung. Diese Studie quantifiziert und klassifiziert daher Glücksspielwerbung während eines bestimmten Sportereignisses. Methodik: Elf Spiele der Fußball-Europameisterschaft 2024 wurden hinsichtlich Art und Häufigkeit von Glücksspielwerbung analysiert. Zusätzlich wurden die Social-Media-Kanäle von zehn Sportwettenanbietern untersucht. Um intermediale Werbung bezahlt zu gewährleisten, wurde ein auf früheren Studien basierendes Kodierungsschema verwendet. Ergebnisse: Ein hohes Volumen an Glücksspielwerbung ist präsent (n = 5.914), insbesondere bei Fernsehübertragungen, wo sie überwiegend auf Stadionwerbung ohne Altersbeschränkungen oder Warnhinweise erscheint. In den sozialen Medien (n = 2.645) setzen Glücksspielanbieter vor allem auf Content-Marketing für organische Werbung (1.542), während bezahlte Werbeeinblendungen (1.103) direkter sind und jüngere Zielgruppen ansprechen. Schlussfolgerungen: Aufgrund des hohen Werbeaufkommens, verbunden mit einer verbesserungsgewärtigen Umsetzung sozialverantwortlicher Maßnahmen, bleibt ungewiss, ob die Ziele des Glücksspielstaatsvertrags, die auf einen Schutz der Bevölkerung vor glücksspielbedingten Schäden abzielen, vollständig erreicht werden können. Umfang, Inhalte und Strategien dieser Werbemaßnahmen geben Anlass zur Sorge, insbesondere aufgrund der Risiken für Kinder und Jugendliche.

**Schlüsselwörter:** Glücksspiel, Sponsoring, Marketing, Werbung, Fußball

Sucht (2026), 72(3), 142–153  
<https://doi.org/10.1007/s00127-026-00989-8>

© 2026 The Author(s). Published as a Springer Open article under the license CC BY 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)



## Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Juni 2026 (03/2026)

### Pressemitteilung der Uni Hohenheim: Glücksspielwerbung im Profifußball

Die oben vorgestellte EM-Studie ist gemeinsam mit einer neuen Untersuchung zur Glücksspielwerbung an einem vollständigen Bundesliga-Spieltag in eine **Pressemitteilung der Universität Hohenheim eingeflossen**. Die Bundesliga-Studie erfasste alle neun Spiele des 31. Spieltags der Saison 2024/25 und zählte insgesamt 18.708 Werbeeinhalte für Glücksspiele, davon 15.089 allein in den Live-Übertragungen. Glücksspielwerbung war dabei fast 500 Minuten sichtbar – durchschnittlich rund ein Drittel der Sendezeit. Hinzu kamen 223 Social-Media-Beiträge der zehn reichweitenstärksten Sportwettenanbieter, die an diesem Spieltag mehr als zehn Millionen User erreichten. Die Pressemitteilung enthält zudem ein **Video-Reel auf YouTube** mit einer Zusammenfassung der Ergebnisse.

### Interview mit Deutschlandfunk

Anlässlich der Fußball-Weltmeisterschaft 2026 gab Johannes Singer ein **Interview mit @mediareas im Deutschlandfunk (Gespräch auf Spotify)** zum Thema Glücksspielwerbung im Fußball. Dabei bespricht er die Ergebnisse der aktuellen Studie der Forschungsstelle Glücksspiel sowie die zunehmende Präsenz von Glücksspiel im Sport, insbesondere im Fußball. Zudem beleuchtet er die Risiken, die von Werbeeinhalten für Glücksspiele ausgehen, und erläutert mögliche Präventionsmaßnahmen.

### Analyse von Glücksspielwerbung während der Fußball-Weltmeisterschaft 2026 und Kooperation mit dem RedaktionsNetzwerk Deutschland

Im Rahmen eines aktuellen Projekts analysiert die Forschungsstelle Glücksspiel Werbung für Glücksspiele während der laufenden Fußball-Weltmeisterschaft 2026. Wie in der aktuellen Veröffentlichung (siehe oben) sind sowohl Werbeanzeigen während der Übertragungen im TV als auch Werbeeinhalte in den sozialen Medien von Interesse. Um ausgewählte Ergebnisse zeitnah kommunizieren zu können, kooperiert die Forschungsstelle Glücksspiel mit dem RedaktionsNetzwerk Deutschland. Beispielsweise wurde in zwei kürzlich erschienenen Artikeln mitgeteilt, dass neben Werbung für Sportwetten auch **Werbung für einen Prediction Market** während der Übertragung der Spiele zu sehen ist. **Auf Nachfrage gab die GGL an, ein Prüfverfahren eingeleitet zu haben**, da der entsprechende Anbieter über keine gültige Lizenz in Deutschland verfügt und somit fraglich ist, ob die Werbung zulässig ist. Die Thematik erscheint brisant, da das Auftaktspiel der deutschen Fußball-Nationalmannschaft ebenfalls auf der Webseite des KiKA übertragen wurde. Dadurch war eine junge und besonders vulnerable Zielgruppe neben der Werbung für Sportwetten auch der Werbung für Prediction Markets ausgesetzt, eine Produktform, die in Deutschland aktuell nicht zulässig ist.



## Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Juni 2026 (03/2026)

### 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, Johannes Singer, Lorenz Weißenberg und Andrea Wöhr

Universität Hohenheim

Forschungsstelle Glücksspiel (502)

Schwerzstraße 46

D-70593 Stuttgart

Tel.: +49 (0)711 459 – 23898 bzw. 23986

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 AkteureInnen 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.*