



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Oktober 2025 (04/2025)

Herzlich willkommen

Liebe Leserinnen und Leser unseres Newsletters,

wir hoffen, Sie konnten den Sommer genießen und haben vielleicht auch etwas Zeit zum Abschalten gefunden. Hier in Stuttgart merkt man bereits, dass die Tage kürzer werden und die Temperaturen langsam sinken – der Herbst steht vor der Tür.



Nicht nur die Jahreszeiten ändern sich, auch an der Universität Hohenheim gibt es Veränderungen. Seit dem ersten Oktober ist Prof. Dr. Christian Schneider neuer Rektor an der Universität Hohenheim. Wir wünschen Ihm einen guten Start!



Auch Ihnen wünschen wir nun eine spannende Lektüre. Wie immer möchten wir Ihnen mit diesem Newsletter Einblicke in aktuelle Glücksspielnachrichten, spannende Studien und Entwicklungen rund um das Themenfeld Glücksspiel geben.

Ihr Forschungsstelle Glücksspiel-Team



Glücksspiel im In- und Ausland

DE

- Wie aus einem Entwurf der Länder zur Reform des Glücksspielstaatsvertrages hervorgeht, **soll es künftig auch möglich sein, Access Provider beim Zugang zu illegalen Glücksspielangeboten in die Pflicht zu nehmen.**
- Seit August veröffentlicht die Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL) die ihr gemeldeten **Spieleinsätze der länderübergreifenden Glücksspiele**. Mit Ausnahme der virtuellen Automatenspiele und der Pferdewetten im Internet sind die Einsätze im zweiten Quartal 2025 im Vergleich zum vorigen Zeitraum zurückgegangen.
- Die GGL warnt vor der **Teilnahme an sogenannten Gesellschaftswetten** (bspw. Politikwetten). Diese Wetten sind in Deutschland illegal.
- Die **Anzahl der im Spielersperrsystem OASIS eingetragenen Sperren** steigt kontinuierlich an. Anfang September lag die Zahl bei 344.680. Der überwiegende Teil der Sperren ist eine Selbstsperren; über die Hälfte davon erstreckt sich über ein Jahr. Darüber hinaus wurde die 24-Stunden-Sperre im August 44.080-mal in Anspruch genommen.
- Anlässlich des Aktionstags gegen Glücksspielsucht fordert der Beauftragte der Bundesregierung für Sucht- und Drogenfragen, Hendrik Streeck, **„konsequenten Jugend- und Spielerschutz, wirksame Prävention und entschlossenes Vorgehen gegen die um sich greifenden illegalen Glücksspielangebote“**. Konkreter wird die **deutsche Spielergewerkschaft für Profi-Fußballspieler (VDV): Sie fordert den DFB auf**, auf Sponsorengelder von Glücksspielanbietern zu verzichten.
- Der KI-basierte Chatbot **SuchtGPT** kann online getestet werden. SuchtGPT soll "Informationen, Orientierung und Unterstützung bei Fragen zum Themenbereich Sucht und Abhängigkeit" bereitstellen und wird vom Bundesministerium für Gesundheit gefördert.
- Anlässlich der Novelle des Glücksspielstaatsvertrags fordern mehrere **GRÜNEN-Politiker u. a. eine spielerbezogene Identifikationskarte** sowie eine Beschränkung von Werbung.
- Ein **Chatbot des NDR, der Tagesschau-Nachrichten auf Telegram verbreitet hatte**, wurde eingestellt, nachdem bekannt geworden war, dass er mit Werbung für "betrügerische" (vermutlich illegale) Sportwetten verknüpft worden war.
- Die **Hamburger SCHULBUS-Studie** gibt Auskunft über den Umgang von 14- bis 17-Jährigen mit Suchtmitteln. Während der Substanzkonsum sinkt, nehmen Probleme im Umgang mit Glücksspielen, PC-Spielen und vor allem mit den verschiedenen Anwendungen des Internets zu.
- Die mecklenburg-vorpommerische Ministerin für Soziales, Gesundheit und Sport kündigt eine **Bundesratsinitiative an, um Minderjährige vor den Gefahren einer Spielsucht besser schützen** zu können. Vor allem Loot Boxen sollten besser reguliert werden. Ein gemeinsam mit dem Saarland beim Bundesrat eingereicherter **Entschließungsantrag** fordert verschiedene präventive Maßnahmen.
- Am 4. September hat EuGH-Generalanwalt Nicholas Emilou seine Schlussanträge vorgelegt (**C-440/23**). Es geht u. a. um die Rückforderung von Spielverlusten.
- Am 24. September verhandelte der EuGH zur Frage der Vereinbarkeit des deutschen Glücksspielrechts mit dem Grundsatz der Dienstleistungsfreiheit (C530-24). Tipico hatte Online-Sportwetten angeboten, ohne eine deutsche Lizenz zu besitzen – die im



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Oktober 2025 (04/2025)

in Frage stehenden Zeitraum allerdings auch nicht vergeben werden konnte. Aus einem **“Live-Protokoll”** wird ersichtlich, wie weit die Auffassungen zum Sachverhalt auseinandergehen. Interessanterweise scheint sich niemand festlegen zu wollen oder können, seit wann das Unternehmen Online-Sportwetten in Deutschland angeboten hat. Die Schlussanträge sind für den 11.12.2025 angekündigt.

- Das Verwaltungsgericht Düsseldorf bestätigte, dass Wettvermittlungsstellen untereinander Mindestabstand einhalten müssen. Dies ist mit Verfassungs- und Unionsrecht vereinbar (**16 K 1182/22**, 21.08.2025).

CH

- Nach einem Ransomware-Angriff auf die Schweizer Gesundheitsstiftung Radix waren im Darknet **sensible Daten von Personen mit Spielproblemen** einsehbar. Offenbar wurden die Betroffenen nach dem Vorfall nicht oder nur lückenhaft informiert. Gesundheitsdaten gelten als besonders schützenswert, daher sieht Radix sich jetzt dem Vorwurf ausgesetzt, die Daten nicht ausreichend geschützt zu haben.
- An den „Sporttip-Automaten“ der Lotteriegesellschaft Swisslos können anonym Wetten abgeschlossen werden. **Betreiber von Verkaufsstellen sollen selbst geringfügige Wetten abgeschlossen haben, um Provisionen geltend machen zu können.** Weiter wird untersucht, ob die Anonymität für Geldwäsche genutzt wurde.

AT

- Die **Tipico Holding GmbH hat sämtliche Anteile der Atlas Group GmbH (“Admiral”)** übernommen und wächst somit weiter.
- In fünf österreichischen Bundesländern ist das kleine Glücksspiel erlaubt bzw. steht kurz vor der Genehmigung; nun wird auch in **Vorarlberg über eine Aufhebung des Verbots diskutiert.** Mit den Einnahmen soll das Landesbudget aufgebessert werden. Die Maßnahme ist umstritten.

LU

- Schlechte Zeiten für den Datenschutz: Ein **Datenleck bei der Loterie Nationale** hat dazu geführt, dass auf persönliche Daten von SpielerInnen sowie auf Informationen zu Geldtransaktionen zugegriffen werden konnte.

UK

- Um Transparenz, Fairness und Spielerschutz zu erhöhen, untersagt die **Gambling Commission** ab dem 19. Januar 2026 kombinierte Bonusangebote für verschiedene Produkte und begrenzt die Umsatzbedingungen von Boni bis zur Auszahlung auf das Zehnfache.
- Trotz einer geringeren Zahl **aktiver Konten stieg der Online-Umsatz** im ersten Quartal 2025/26 um 2 Prozent auf 1,49 Milliarden GBP (1,7 Milliarden EUR). Getrieben wurde dieser Anstieg von einem starken Wachstum bei Slots um 14 Prozent, während Sportwetten (-9 Prozent) und stationäre Wetten (-5 Prozent) rückläufig waren.
- **GambleAware** wird bis zum 31. März 2026 schließen, da die Aufgaben auf staatliche Stellen übergehen; bestehende Angebote laufen bis dahin weiter, um einen reibungslosen Übergang zu sichern.
- Ab dem 1. September 2025 gilt der **CAP-Code** (Werberichtlinien) auch für unentgeltliche Marketingkommunikation (beispielsweise Social-Media-Posts) von Glücksspielunternehmen, die sich an britische KonsumentInnen richtet, selbst wenn diese Unternehmen nicht in Großbritannien registriert sind.



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Oktober 2025 (04/2025)

- Die Ausgaben der **Gambling Commission** für die Regulierung der National Lottery verdoppelten sich im Geschäftsjahr bis März 2025 auf 28,8 Millionen GBP (ca. 34 Millionen EUR). Der Anstieg ist vor allem auf hohe Anwaltskosten zurückzuführen, da die Commission im Rechtsstreit mit Verleger Richard Desmond die Entscheidung zur Lizenzvergabe an den privaten Anbieter Allwyn verteidigen muss. Die Kosten steigen also nicht durch zusätzliche Regulierung, sondern durch die rechtliche Verteidigung der Vergabeentscheidung. Dennoch stiegen die Einnahmen der National Lottery, insbesondere durch EuroMillions, und die Mittel für gemeinnützige Zwecke erhöhten sich um 100 Millionen GBP auf 1,8 Milliarden GBP (ca. 2,1 Milliarden EUR).
- **GamCare** hat eine Evaluation seines Money Guidance Service veröffentlicht, der seit 2023 landesweit spezifische Finanzberatung für Menschen mit glücksspielbedingten Problemen anbietet. Der Bericht ergab, dass der Dienst eine wichtige Lücke zwischen Glücksspielhilfe und Schuldnerberatung schließt, die finanzielle Stabilität stärkt und das Wohlbefinden der Betroffenen verbessert.

IE

- In den letzten Monaten hat die irische Glücksspielaufsichtsbehörde (GRAI) Anstrengungen unternommen, um Bankengruppen dazu zu bewegen, freiwillige Sperren für Glücksspieltransaktionen einzuführen (**siehe NL Juni 2025**). Nun hat auch die PTSB Bank angekündigt, solche **Sperren für Kartentransaktionen im Zusammenhang mit Glücksspiel** anzubieten.
- Die **nationale Befragung der Gambling Regulatory Authority of Ireland (GRAI)** hat gezeigt, dass es große Lücken bei Vorbeugung, Behandlung und Abstimmung von Hilfsangeboten bei Glücksspielproblemen gibt. Der neue Social Impact Fund soll helfen, die Unterstützung besser zu organisieren, fehlende Angebote zu ergänzen und langfristige Strukturen aufzubauen.

FR

- Um die Umsetzung der Leitlinien ihres Strategieplans 2024–2026 fortzusetzen, wurde die Organisation der Dienststellen der nationalen Glücksspielbehörde Autorité Nationale des Jeux (ANJ) zum 11. Juli dieses Jahres neugestaltet. Zu diesem Zweck wurde eine neue **Direktion für Strafverfolgung** geschaffen. Zu ihren Aufgaben gehören die Kontrolle legaler Betreiber, die Bekämpfung des illegalen Angebots sowie die Bekämpfung von Manipulationen im Sport.

BE

- Seit 2021 ist die **Zahl der Selbstsperren** für Casinos und Online-Glücksspiele erheblich gestiegen. Bis zum 1. Juli 2025 hatten sich insgesamt bereits 61.095 Belgierinnen und Belgier freiwillig sperren lassen, was einen neuen Höchstwert darstellt.

DK

- Im März 2025 betrug die **Ausgaben der dänischen Bevölkerung für Glücksspiele** 585 Millionen DKK (ca. 78,4 Millionen EUR). Dies stellt einen Rückgang von 17,0 Prozent im Vergleich zum Vorjahr dar, der hauptsächlich auf einen Rückgang der Wetteinsätze bei Sportwetten um 53,5 Prozent zurückzuführen ist. Auch die Ausgaben für Spielautomaten und landbasierte Spielbanken gingen zurück. Lediglich die Ausgaben in Online-Casinos verzeichneten einen Anstieg von 10,0 Prozent.



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Oktober 2025 (04/2025)

SE

- Die schwedische Glücksspielaufsichtsbehörde Spelinspektionen schätzt, dass der **Kanalierungsgrad des legalen Glücksspielmarktes (Bericht)** im Jahr 2024 bei 85 Prozent liegt. Im Jahr 2023 betrug dieser Wert 86 Prozent. Vor der diesjährigen Messung wurde die Schätzungsmethode aktualisiert. Dabei dient eine Umfrage unter Spielerinnen und Spielern sowie die Messung des Internetverkehrs als Indikatoren.
- Im zweiten Quartal 2025 verzeichnete der legale schwedische Glücksspielmarkt einen **Umsatz von 7,0 Milliarden SEK** (ca. 637,6 Millionen EUR), was einem Anstieg von 1,9 Prozent im Vergleich zum Vorjahreszeitraum entspricht. Im nationalen Sperrsystem Spelpaus.se waren fast 128.000 Personen registriert. Dies stellt einen Zuwachs von 2,2 Prozent dar.
- In einer Studie des Zentrums für Klinische Forschung in Västerås wurden die emotionalen Reaktionen von 270 jungen Erwachsenen beim Glücksspiel untersucht. Dabei zeigte sich, dass das **Risiko einer Spielsucht** mit genetischen Variationen der Dopaminrezeptoren im Gehirn zusammenhängen kann. Der Genotyp kann die Reaktion in der Erwartungsphase beeinflussen, also in der Zeit, in der man auf das Ergebnis eines Glücksspiels wartet.
- In **Luleå zeigt die Beratungsstelle für Glücksspielsucht**, dass etwa jeder fünfte Klient ein erhöhtes Suizidrisiko aufweist. Betroffene stecken häufig in einem Teufelskreis aus exzessivem Spielen und finanziellen Problemen.

NL

- Zum 1. Januar 2025 wurde die **Glücksspielsteuer von 30,5 auf 34,2 Prozent angehoben**, um die Staatseinnahmen zu erhöhen. Eine Analyse (**PDF**) der niederländischen Glücksspielaufsichtsbehörde Kansspelautoriteit (KSA) zeigt jedoch, dass dieses Ziel nicht erreicht wurde. Aufgrund verschiedener Entwicklungen ist das Bruttospielergebnis (BSR) sowohl im Online- als auch im landgebundenen Markt gesunken.
- Die KSA hat die **Risikoanalysen des Spielangebots** durch Lizenznehmer von Online-Glücksspielen untersucht (**Bericht**). Es zeigte sich, dass das in den Vorschriften vorgesehene System der Risikoanalysen für die Anbieter mit hohem Aufwand verbunden ist, während sie den Spielern kaum zusätzlichen Schutz zu bieten scheint und keine konsistenten Ergebnisse liefert. In Absprache mit dem Ministerium für Justiz und Sicherheit bemüht sich die KSA daher um die Entwicklung eines einheitlicheren Systems zur Erstellung der Risikoanalyse.
- Das **Programm „Prävention von Spielsucht“** erhält einen neuen Impuls in Höhe von 21 Millionen EUR. Mit dieser Finanzierung möchten ZonMw (niederländische Organisation für Gesundheitsforschung und Pflegeinnovationen) und die KSA durch die Unterstützung unabhängiger Forschung zur Verbesserung der Prävention und Behandlung von Spielsucht beitragen. Das Programm umfasst fünf Arbeitspakete, darunter die Merkmale und das Verhalten gefährdeter SpielerInnen sowie die Vorhersage und Früherkennung von Risikofaktoren und Prävention.
- Ab dem 1. Januar 2026 gelten **neue Richtlinien für die Erteilung von Genehmigungen für Online-Glücksspiele**. Auch bei der Beantragung von Folgekonzessionen werden verschiedene Aspekte erneut geprüft, darunter die Suchtpräventionsstrategie sowie die Werbe- und Rekrutierungsstrategie.



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Oktober 2025 (04/2025)

- **Online-Glücksspielanbieter steuern das Verhalten von VerbraucherInnen.** Dies zeigt eine Untersuchung (**PDF**) des Forschungsinstituts „Behavioural Insights“ im Auftrag der KSA. Eine positive Beeinflussung liegt beispielsweise vor, wenn Anbieter ihren SpielerInnen die Möglichkeit bieten, eine Pause einzulegen. Im Gegensatz dazu kann es jedoch auch vorkommen, dass es neuen SpielerInnen bspw. über vorausgefüllte Felder sehr leicht gemacht wird, mehr als den Mindestbeitrag einzuzahlen. Diese negative Form der Steuerung ist insbesondere für suchtgefährdete SpielerInnen riskant.
- Seit ihrer Einführung im November 2024 hat die Meldestelle für illegale Online-Glücksspiele „Meld Vals Spel“ bereits **238 Meldungen über die Praktiken illegaler Glücksspielseiten** erhalten. Beispielsweise missbrauchen illegale Anbieter bestehende Marken legaler Glücksspielanbieter, manipulieren Bewertungsplattformen wie Trustpilot oder Google und kapern reguläre Webseiten, darunter ehemalige Regierungswebseiten, um für ihre illegalen Angebote zu werben. Manchmal wird sogenanntes Cloaking eingesetzt. Dabei erscheint die Website auf dem Desktop legitim, während mobile Besucher auf illegale Glücksspielseiten weitergeleitet werden. Diese Praktiken führen dazu, dass SpielerInnen kaum zwischen legalen und illegalen Anbietern unterscheiden können. Laut Meld Vals Spel nehmen rund 200.000 NiederländerInnen illegal an Online-Glücksspielen teil, wovon 36 Prozent als gefährdete SpielerInnen gelten.

FI

- Die nationale Polizeibehörde hat zwei **Social-Media-Influencern**, die Glücksspiele insbesondere auf den Streaming-Diensten Twitch.tv und Kick.com beworben haben, die Vermarktung von Glücksspielen untersagt. Laut Lotteriegesetz ist die Vermarktung von Glücksspiel in Finnland von außerhalb Finnlands verboten.

GR

- In Griechenland hat die Hellenic Anti-Money Laundering Authority gemeinsam mit der nationalen Glücksspielaufsicht rund 200 Personen identifiziert, darunter hochrangige Beamte, die **lizenzierte Sportwettenplattformen nutzten, um Schwarzgeld in Millionenhöhe zu waschen**. Über Kioske oder Tankstellen sollen Bargeldbeträge unbekannter Herkunft auf Wettkonten eingezahlt und anschließend auf Bankkonten transferiert worden sein, sodass die Gelder als legale Spielgewinne erschienen.

AU & NZ

- Die neuseeländische Regierung plant mit dem **Online Casino Gambling Bill** die Regulierung von bis zu 15 Offshore-Casinoanbietern – jedoch ohne Verpflichtung, einen Teil der Einnahmen an gemeinnützige Zwecke zurückzuführen. Damit droht der **Verlust von jährlich rund 170 Millionen NZD** (ca. 85 Millionen EUR) aus den bisherigen Erträgen von Spielautomaten, die für Sportvereine, Kultur und soziale Initiativen überlebenswichtig sind. Es wird vor Vereinssterben, wachsender sozialer Ungleichheit und zusätzlichem Druck auf das ohnehin stark beanspruchte Ehrenamt gewarnt.
- Seit der **Meldung in unserem letzten Newsletter** hat die australische Regulierungsbehörde für Online-Glücksspiel ACMA **weitere 71 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

- Eine aktuelle Untersuchung der University of Massachusetts Amherst zeigt, dass **Personen, die monatlich mindestens einmal an Glücksspiel teilnehmen, seit der Legalisierung von Sportwetten im März 2023 häufiger und intensiver spielen** und dabei zunehmend mit finanziellen und familiären Problemen konfrontiert sind. Gleichzeitig wächst die Skepsis gegenüber Glücksspiel insgesamt: Immer mehr Befragte sehen darin eher Schaden als Nutzen. Der **Bericht** betont die Notwendigkeit gezielter Maßnahmen zur Schadensminimierung und Unterstützung von Risikogruppen.
- Das Illinois Gaming Board hat **neue, einheitliche Werberegeln für Casinos, virtuelle Automaten und Sportwetten** verabschiedet, die unter anderem Werbung auf dem College-Campus verbieten und den Schutz von Jugendlichen sowie Personen mit Glücksspielproblemen stärken sollen. Anbieter müssen künftig ihre Werbematerialien dokumentieren, klare Hinweise zu verantwortungsvollem Spielen einfügen und Ausstiegsmöglichkeiten aus Marketingangeboten bereitstellen. Ziel ist ein transparenter, verantwortungsvoller Werberahmen für alle Glücksspielsegmente in Illinois.
- Die NBA und die Spielergewerkschaft NBPA sprechen sich für **strengere Einschränkungen bei „Prop Bets“**, also Wetten auf individuelle Spielerstatistiken, aus. Hintergrund sind Manipulationsfälle wie der von **Jontay Porter, welcher im vergangenen Jahr wegen Wettbetrugs lebenslang gesperrt wurde**, sowie zunehmende Belästigungen der Sportler durch Wettende. Ziel ist es, die Integrität des Sports zu schützen und Missbrauch zu reduzieren, ohne legale Märkte grundsätzlich zu beschränken.
- Eine aktuelle Studie der University of Bristol zeigt, dass während der **Übertragung der Stanley-Cup-Finals 2025 der NHL durchschnittlich 3,5 glücksspielbezogene Einblendungen** pro Minute zu sehen waren, im Spitzenwert sogar 4,7 pro Minute – das entspricht etwa einer Einblendung alle 13 Sekunden. Im Vergleich dazu war die Werbung während der NBA-Finals deutlich seltener und tauchte im Schnitt nur 0,26-mal pro Minute auf. Der **Bericht** empfiehlt daher bundesweite Regelungen zur Begrenzung von Glücksspielwerbung in Sportübertragungen.
- Die NFL hat klargestellt, dass **Spieler der Liga und Vereinspersonal keine Prognosemärkte nutzen dürfen**, da diese aus Sicht der Liga Sportwetten ähneln und anfällig für Manipulation seien. Prognosemärkte verweisen zwar auf die Aufsicht der US-Derivateaufsicht CFTC, stoßen bei der NFL jedoch auf Bedenken hinsichtlich Transparenz, Regulierung und Integrität. Während Spieler weiterhin auf Sportereignisse außerhalb der NFL bei regulierten Anbietern wetten dürfen, gilt für das gesamte Personal ein generelles Wettverbot.
- Die CFTC hat **Polymarket, den weltweit größten Prognosemarkt, über drei Jahre nach der Einstellung des Handels in den USA wieder für den US-Markt zugelassen**. Durch die Übernahme einer lizenzierten Börse kann das Unternehmen nun reguliert arbeiten. Prognosemärkte werden von einigen als nützliches Instrument zur Vorhersage gesellschaftlicher Trends gesehen, während andere sie eher als eine Form von Glücksspiel betrachten.



Einzelmeldungen

- Seit 2022 hat Indien **über 1.500 illegale Online-Glücksspielseiten gesperrt**, darunter auch ausländische Anbieter, die gegen Steuer- und Registrierungsregeln verstoßen. Glücksspiel unterliegt in Indien einer Mehrwertsteuer von 28 Prozent, und die Behörden nutzen Blockierungsanordnungen sowie die Zusammenarbeit mit anderen Staaten, um den Zugriff auf unregistrierte Plattformen zu verhindern. Parallel hat das Enforcement Directorate **Google und Meta zu Befragungen vorgeladen**, um die Werbeaktivitäten der illegalen Anbieter auf digitalen und sozialen Medien sowie mögliche Geldwäsche zu untersuchen.
- Das indische Abgeordnetenhaus hat das **Promotion and Regulation of Online Gaming Bill 2025** verabschiedet, das **Online-Glücksspiele mit Geldeinsätzen vollständig verbietet**. Die Regierung begründet den Schritt mit dem Schutz der SpielerInnen vor finanziellen Verlusten und gesundheitlichen Risiken: Laut offiziellen Angaben verlieren jährlich rund 450 Millionen Menschen in Indien etwa 2,3 Milliarden USD durch Glücksspiel.
- Thailands neuer Premierminister, Anutin Charnvirakul, hat die **Pläne der Vorgängerregierung zur Legalisierung von Casinos und Glücksspiel zurückgewiesen**. Er warnte vor negativen sozialen Auswirkungen und möglichen Gegenmaßnahmen Chinas gegen Thailand (**siehe NL August 2025**), während die Gegenseite die Legalisierung als Wirtschaftsmotor durch Tourismus und Investitionen sah. Das zuvor umstrittene Entertainment Complex Bill bleibt damit auf Eis gelegt.
- **Die thailändische Regierung erkennt Poker künftig offiziell als Sport an**, nicht als Glücksspiel. Erlaubt ist Poker nur unter Aufsicht einer noch zu gründenden „Poker Sports Association“. Öffentliche Turniere müssen über diese Vereinigung genehmigt werden und dürfen keine Wetten beinhalten; illegale Pokerveranstaltungen bleiben strafbar. Damit hebt ein neuer Erlass ein altes Verbot von 1958 auf und ordnet Poker formal als wettbewerbsorientierte Sportart ein.
- Das mongolische Parlament hat die im März von der Regierung eingereichten **Vorschläge zur Änderung des Lizenzgesetzes geprüft und verabschiedet**, die sämtlichen kostenpflichtigen Prognosen, Wetten und Online-Glücksspiele vollständig verbieten. Verstöße gelten als Straftat und können mit Geldstrafen, gemeinnütziger Arbeit, Reisebeschränkungen oder Freiheitsstrafen geahndet werden. Zudem werden Sonderregelungen zu Steuern und Abgaben für Glücksspielfirmen infolge des Verbots aufgehoben.
- Im kenianischen Parlament wächst die **Sorge über die steigende Spielsucht unter Jugendlichen**. In der neu verhandelten Fassung des **Gambling Control Bill** sind umfassende Reformen vorgesehen: Die bisherige Aufsichtsbehörde BCLB soll durch die Gambling Regulatory Authority of Kenya ersetzt werden, die für Lizenzierung, Regulierung und Durchsetzung zuständig ist. Zusätzlich fordern Abgeordnete ein Mindestalter von 21 Jahren für Glücksspiel sowie eine Anhebung des Mindesteinsatzes auf 50 KES (ca. 0,33 EUR), um junge Menschen besser vor den Risiken des Glücksspiels zu schützen und impulsive Wetten zu erschweren.
- Die ghanaische Glücksspielaufsicht GCG verpflichtet seit August 2025 alle Anbieter – online wie offline – zur **Einführung biometrischer Identitätsprüfungen über den Personalausweis** (Ghana Card), wobei Einsätze und Auszahlungen nur noch nach Fingerabdruck- oder Gesichtserkennung möglich sind. Ziel ist es, Betrug, Geldwäsche und



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Oktober 2025 (04/2025)

Spielteilnahme von Minderjährigen wirksamer zu verhindern und die Aufsicht zu stärken, auch wenn die kurze Umsetzungsfrist von 30 Tagen die Branche vor große technische und finanzielle Herausforderungen stellt.

- Das Rwanda Development Board hat die seit Juni 2024 **geltende Aussetzung für neue Glücksspiellizenzen aufgehoben** und lädt Anbieter zur Einreichung von Interessenbekundungen für neue Lizenzen ein. Während ein neues nationales Glücksspielgesetz ausgearbeitet wird, gelten weiterhin die bestehenden Regelungen, wobei künftig ein deutlich erhöhter Steuersatz von 40 Prozent für Betreiber gilt. Hintergrund der Reformen sind zuvor festgestellte Defizite wie schwache Regulierung, unzureichende Kontrollen sowie steigende Fälle von Spielsucht in Ruanda.
- Nigeria startet als erstes afrikanisches Land eine **nationale Kampagne zur Aufklärung über Spielsucht**. Die Initiative „SafePlay“ der Lagos State Lotteries and Gaming Authority bietet einheitliche Selbstsperr- und Unterstützungsinstrumente für SpielerInnen und ist für alle lizenzierten Anbieter verpflichtend. Ziel ist ein verantwortungsvolles und datengestütztes Glücksspielumfeld, das den Spielerschutz in den Vordergrund stellt.
- Der chilenische Senat hat in zweiter Lesung ein **Gesetz zur Regulierung von Online-Glücksspielplattformen grundsätzlich gebilligt**. Das Vorhaben, das bereits von der Abgeordnetenkammer mit breiter Zustimmung verabschiedet wurde, zielt darauf ab, insbesondere Minderjährige zu schützen, Geldwäsche und andere illegale Aktivitäten einzudämmen und jährlich rund 84 Milliarden CLP (ca. 75 Millionen EUR) an Steuereinnahmen zu erzielen. Vorgesehen sind ein Lizenzsystem unter Aufsicht einer erweiterten Glücksspielaufsicht, ein umfassender Maßnahmenkatalog gegen illegale Anbieter, ein spezielles Steuerregime sowie Abgaben zur Finanzierung des Sports. Die weitere Detailberatung erfolgt nun in den zuständigen Ausschüssen.
- Lootboxen, die sich an Minderjährige richten, sind künftig in Brasilien verboten. Die Umsetzung des Gesetzes (**Lei 15.211/2025**) ist ab März 2026 vorgesehen.



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	Gamusoft LP	Lizenzverstöße	840.000 EUR
Kansspelautoriteit	Optdeck Service Limited	Illegales Glücksspielangebot	75.000 EUR pro Woche (450.000 EUR Höchstbetrag)
Kansspelautoriteit	FBC B.V.	Lizenzverstöße	280.000 EUR
Spillemyndigheden	West End	Lizenzverstöße	6.928 DKK (ca. 930 EUR)
Spillemyndigheden	Dan-Automater Struer A/S	Lizenzverstöße	3.000 DKK (ca. 400 EUR)
Spillemyndigheden	Solhuset.dk A/S	Lizenzverstöße	3.000 DKK (ca. 400 EUR)
Spillemyndigheden	Elite Gaming A/S	Lizenzverstöße	9.000 DKK (ca. 1.200 EUR)
Spillemyndigheden	Elite Gaming A/S	Lizenzverstöße	5.000 DKK (ca. 670 EUR)
Spillemyndigheden	HPM Gilleleje ApS	Lizenzverstöße	5.000 DKK (ca. 670 EUR)
Malta Gaming Authority	Oddsfly Limited	Lizenzverstöße	Lizenzentzug



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Oktober 2025 (04/2025)

Gambling Commission UK	Maple International Ventures Limited	Lizenzverstöße	360.000 GBP (ca. 412.000 EUR)
-----------------------------------	---	----------------	--------------------------------------



Vermischtes

Trading oder Glücksspiel?

Handelsplattformen und Glücksspielanbieter nutzen rechtliche Grauzonen, um **Trading und Sportwetten** stärker zu verknüpfen, wodurch die Grenze zwischen Investment und Glücksspiel zunehmend verschwimmt. Kritische Stimmen sehen darin vor allem für Jugendliche ein erhöhtes Risiko und fordern stärkeren Verbraucherschutz sowie klare regulatorische Leitplanken.

Methodische Unterschiede bei Glücksspielbefragungen

Eine neue **Studie** von Sturgis, P. et al. (2025) aus Großbritannien zeigt, dass **Unterschiede in der Methodik von Glücksspielbefragungen maßgeblich die Ergebnisse beeinflussen**: So berichten Teilnehmende in anonymen Online-Selbstbefragungen deutlich häufiger Glücksspielaktivitäten und problematisches Spielverhalten als in Telefoninterviews. Zudem führt die explizite Erwähnung von Glücksspiel im Einladungsschreiben zu einem Anstieg der gemeldeten Glücksspielbeteiligung. Die Ergebnisse liefern Erkenntnisse über die Auswirkungen verschiedener Erhebungsmethoden im Zusammenhang mit Glücksspielen und tragen zur Verbesserung künftiger Studien bei.

Wenn Sportwetten Leben zerstören

In einem neuen Video beleuchtet der Youtuber Marvin Wildhage am Beispiel des ehemals spielsüchtigen Buchautors Thomas Melchior die **gravierenden Folgen von Sportwetten** – von hohen finanziellen Verlusten über Isolation bis hin zu Straftaten und Haft. Glücksspielforscher Dr. Tobias Hayer weist auf die steigende Zahl von Betroffenen, die besondere Anfälligkeit junger Männer sowie den Zusammenhang zwischen Spielsucht und Suizidalität hin. Gleichzeitig profitiert der Staat trotz bekannter Risiken von Milliarden an Steuereinnahmen, während Werbung für legale Anbieter allgegenwärtig bleibt.

Bericht über das Gaming- und Glücksspielverhalten von Kindern

Die McCreary Centre Society hat einen Bericht (**PDF**) über das **Gaming- und Glücksspielverhalten von Kindern** veröffentlicht. Dieser basiert auf dem BC Adolescent Health Survey (BC AHS), an dem über 38.000 Kinder im Alter von 12 bis 18 Jahren teilgenommen haben. Dem Bericht zufolge haben 34 Prozent der Befragten an mindestens einer von fünf Glücksspiel- bzw. einer von drei Gaming-Aktivitäten gegen Geld teilgenommen. Am häufigsten (20 Prozent) wurden In-Game-Items erworben. Sportwetten waren zwar die am wenigsten verbreitete Form des Glücksspiels, dennoch nahmen Jugendliche, die auf Sportereignisse wette-ten, mit größter Wahrscheinlichkeit regelmäßig daran teil. Zudem waren Jugendliche, die mindestens einmal pro Woche organisierten Sport betrieben, doppelt so häufig an Sportwet-ten um Geld beteiligt wie diejenigen, die weniger regelmäßig oder gar keinen Sport trieben (10 Prozent gegenüber 5 Prozent).



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Oktober 2025 (04/2025)

Neue Studie von GambleAware erschienen

Werbung für sicheres Glücksspiel kann zu einer Zunahme der Glücksspielaktivität führen, wie eine **Studie von GambleAware** zeigt, die fünf verschiedenen Kampagnen von Glücksspielanbietern analysiert hat. Problematisch ist, dass solche Werbeinhalte die Gefahren des Glücksspiels verharmlosen und den Eindruck erwecken, es handele sich um ein harmloses Freizeitvergnügen. Besonders gefährdet sind jüngere Zielgruppen und Personen, die bereits einem Risiko ausgesetzt sind.

Ergebnisse der 8. Runde des European School Survey Project (ESPAD)

Die Ergebnisse der **8. Runde des European School Survey Project (ESPAD)** wurden veröffentlicht. An der Umfrage nahmen im vergangenen Jahr 113.882 Schülerinnen und Schüler im Alter von 15 bis 16 Jahren aus 37 europäischen Ländern teil. Im Durchschnitt gaben 23 Prozent der Befragten an, in den letzten 12 Monaten entweder terrestrisch oder online an einem Glücksspiel teilgenommen zu haben. Jungen zeigen mit durchschnittlich 29 Prozent eine höhere Glücksspielbeteiligung als Mädchen, mit durchschnittlich 16 Prozent. Die höchste Prävalenz von Glücksspielen findet sich in Italien mit 45 Prozent, während Georgien mit 9,5 Prozent die niedrigste Prävalenz aufweist.

Handbuch Glücksspielregulierung erschienen

Das Institut für Glücksspiel und Gesellschaft (GLÜG) der Ruhr-Universität Bochum hat das **Handbuch Glücksspielregulierung** veröffentlicht (Open Access). Es enthält 16 Fachbeiträge zu den Grundlagen des deutschen Glücksspielrechts sowie zur Regulierung einzelner Glücksspielformen.

Gaming als Glücksspielmarkt?

In einem **aktuellen Beitrag** beleuchtet Dr. Benedikt Iberl vom Institut für Kriminologie der Universität Tübingen die Konvergenz von Gaming und Gambling. Ein besonderes Augenmerk liegt dabei auf In-Game-Käufen und simuliertem Glücksspiel. Auch als Lootboxen bekannt, können diese ohne Altersbeschränkungen auch von Minderjährigen genutzt werden und erhebliche Sucht- sowie Finanzrisiken bergen.

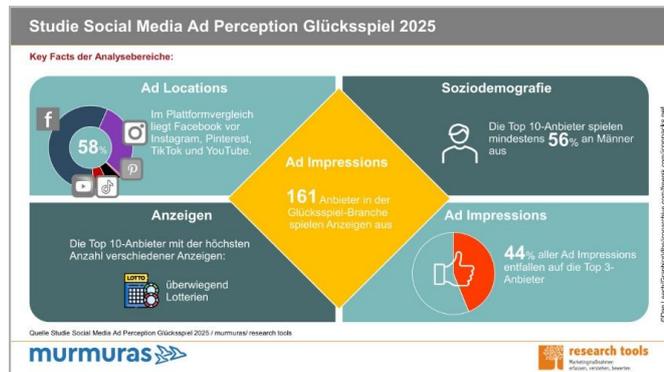
Interdisziplinäres Kolloquium des Bristol Hub for Gambling Harms Research

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

Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Oktober 2025 (04/2025)

research tools: Studien "Social Media Ad Perception Glücksspiel 2025" und "Werbemarktanalyse Glücksspiel 2025"

Die Studie **Social Media Ad Perception Glücksspiel 2025** von research tools untersucht die Wahrnehmung von Glücksspielwerbung in sozialen Medien wie Facebook, Instagram und TikTok. Die Analyse basiert auf den Werbeinteraktionen von 3.578 TeilnehmerInnen, die mithilfe der Murmuras-App auf ihren Smartphones erfasst wurden. Besonders interessant sind dabei die Ansprache der Zielgruppen, Unterschiede zwischen den Plattformen und die Reichweite einzelner Marken.



Ein Großteil der Ad Impressions entfällt auf die zehn führenden Anbieter. Bei 161 Werbetreibenden, die im Untersuchungszeitraum Glücksspielanzeigen geschaltet haben, zeigt sich eine mäßig starke Konzentration. Nur einer der Top-Anbieter hat alle fünf Social-Media-Plattformen genutzt. Von den Spitzenreitern in Bezug auf Ad Impressions und Screen Time hat Betano die meisten unterschiedlichen Anzeigen geschaltet, gefolgt von Aktion Mensch und der Deutschen Postcode Lotterie. Im Plattformvergleich entfallen 58 Prozent der Werbeeinblendungen auf Facebook. Die meisten Anzeigen richten sich an Männer und Personen im Alter zwischen 30 und 59 Jahren.



Die Studie **Werbemarktanalyse Glücksspiel 2025** analysiert den deutschen Werbemarkt für Glücksspiel im Zeitraum von August 2024 bis einschließlich Juli 2025. Hierbei sind unter anderem das Werbewolumen, die Werbemotive sowie die Kommunikationskanäle der Werbeausgaben von Interesse.

Insgesamt haben mehr als 200 Glücksspielanbieter innerhalb eines Jahres rund 471 Millionen Euro in Werbemaßnahmen investiert, was einem leichten Rückgang von 1,5 Prozent im Vergleich zum Vorjahreszeitraum entspricht. Die Ausgabenkonzentration der drei werbestärksten Marken Aktion Mensch, Deutsche Postcode Lotterie und Lotto24 ist leicht gestiegen und liegt bei 37 Prozent. Durchschnittlich werben monatlich 127 Marken für ihre Produkte. Dabei bleibt das wichtigste Kommunikationsmedium weiterhin TV-Werbung, mit einem Anteil von 66 Prozent.



Forschung

Heirene, R. M. et al. (2025): Non-response bias in gambling surveys

Die Studie untersucht, wie repräsentativ Glücksspielbefragungen tatsächlich sind und inwieweit ihre Ergebnisse durch einen Non-Response-Bias verzerrt werden können. Ziel der Studie war es zu prüfen, ob und in welcher Form sich Antwortende von Nicht-Antwortenden hinsichtlich ihrer demografischen Merkmale und ihres Spielverhaltens unterscheiden. Grundlage der Analyse waren zwei Datensätze: Zum einen nahmen 4.301 Gäste eines Clubs mit Spielautomaten (EGMs) in Sydney teil, zum anderen wurden die Daten von 24.829 Kundinnen und Kunden zweier Online-Wettanbieter ausgewertet. Da für alle eingeladenen Personen objektive Kontodaten vorlagen, konnten Antwortende und Nicht-Antwortende direkt miteinander verglichen werden.

Die Ergebnisse zeigen, dass sich in Studie 1, die die EGM-Spielerinnen und -Spieler betraf, nur geringe Unterschiede zwischen Antwortenden und Nicht-Antwortenden feststellen ließen. In Studie 2, die sich mit Online-Sportwetten beschäftigte, waren die Unterschiede systematischer: Antwortende waren im Durchschnitt älter, spielten häufiger und wurden öfter durch die Risikosysteme der Anbieter markiert. Wurde die Stichprobe allerdings auf „aktive“ Spielerinnen und Spieler beschränkt – also Personen, die in den letzten 30 Tagen mindestens eine Wette platziert hatten –, verringerten sich diese Unterschiede deutlich. In beiden Studien konnten statistische Modelle die Antwortbereitschaft insgesamt nur schwach vorhersagen.

Insgesamt verdeutlicht die Untersuchung, dass Glücksspielbefragungen zwar wertvolle Daten liefern, jedoch insbesondere Online-Umfragen tendenziell überdurchschnittlich aktive Spielerinnen und Spieler anziehen. Dadurch kann es zu einer Überschätzung von Verlusten und riskantem Verhalten kommen. Eine präzise Definition der Zielgruppe reduziert zwar die Stichprobengröße, trägt jedoch dazu bei, das Risiko eines Non-Response-Bias zu mindern. Forschende sollten diese Abwägungen daher bei der Planung und Interpretation entsprechender Studien berücksichtigen.

Link zur Studie

Wong, A. et al. (2025): A predictive analytics framework for forecasting soccer match outcomes using machine learning models

Die Studie untersucht, inwieweit sich Ergebnisse der englischen Premier League mit Hilfe von maschinellem Lernen vorhersagen lassen. Ziel war es, verschiedene Machine-Learning-Modelle zu entwickeln und ihre Prognosequalität mit den Einschätzungen großer Buchmacher zu vergleichen.

Dabei wurden klassische Spieldaten wie Tore, Fouls, Karten und Chancen genutzt und durch Faktoren wie Wetter, Ruhezeiten der Spieler (Fatigue) sowie die aktuelle Formkurve der Teams (Momentum) ergänzt. Untersucht wurden unterschiedliche Algorithmen, darunter logistische Regression, Random Forest, SVM, XGBoost, LightGBM und Convolutional Neural Networks. Darüber hinaus kombinierten die ForscherInnen die Modelle mittels Ensemble-Methoden wie Stacking und Voting, um die Prognosen weiter zu stabilisieren.



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Oktober 2025 (04/2025)

Die Ergebnisse zeigen, dass Wetterdaten die Genauigkeit und Präzision vieler Modelle verbessern, gleichzeitig aber den Recall leicht senken. Ensemble-Modelle liefern insgesamt die zuverlässigsten Ergebnisse, wobei der Nutzen je nach Kombination der Algorithmen variiert. Verglichen mit den Buchmachern liegen die besten Machine-Learning-Modelle nur knapp darunter. Interessanterweise schneiden Buchmacher bei Heimsiegen besser ab, während KI-gestützte Modelle Heimgniederlagen präziser vorhersagen.

Die Studie verdeutlicht, dass KI-gestützte Prognosen mittlerweile ein Niveau erreicht haben, das mit den Vorhersagen großer Buchmacher vergleichbar ist. Die Ergebnisse tragen nicht nur zum besseren Verständnis von Sportwetten bei, sondern liefern auch wertvolle Impulse für wissenschaftliche Analysen, Regulierung und Spielerschutz.

[Link zur Studie](#)

[Ó Ceallaigh, D. et al. \(2025\): Effects of inducements on sports gambling and decision-errors: An experimental study](#)

Das AutorInnenteam aus Irland rekrutierte 622 Männer unter 40 Jahren über verschiedene Online-Panels. Von der Befragung ausgeschlossen wurden Männer, die wegen Spielsuchtproblemen in Behandlung waren oder sind. Die Probanden wetteten mit fiktivem Geld auf Spiele der Fußball-Europameisterschaft. Einem Teil der Probanden wurden zusätzliche Spielanreize in Form von Gratiswetten und Geld-zurück-Anreizen angeboten.

Während die Höhe der Wetteinsätze zu Beginn noch auf ähnlichem Niveau lag, klafften beide Gruppen auseinander, sobald Spielanreize gezeigt wurden: Die Gruppe mit Spielanreizen wies höhere Werte auf. Zugleich schloss diese Gruppe häufiger Wetten ab, während die Vergleichsgruppe auch mal darauf verzichtete. Beide Effekte waren bei Personen mit höheren Werten auf dem PGSI stärker ausgeprägt.

Aufgrund dieser Ergebnisse fordert das AutorInnenenteam eine Nachbesserung bei der Regulierung von Spielanreizen.

[Link zur Studie](#)



In eigener Sache

Interview mit Bayern 2

Am 4. September war Dr. Steffen Otterbach in der Sendung „Welt am Morgen“ auf Bayern 2 zu hören. Anlass des Interviews war das 60-jährige Jubiläum der Ziehung der Lottozahlen. Als Motiv für die Teilnahme am Lottospiel nannte er die Vorstellung, durch einen Lottogewinn finanziell unabhängig zu werden und sich Träume zu verwirklichen. Dem Soziologen Prof. Dr. Mark Lutter von der Bergischen Universität Wuppertal zufolge verkörpert Lotto das Versprechen, dass Wohlstand für alle erreichbar sei.

Workshop zu kausalem Machine Learning

Marvin Raab und Lorenz Weißenberg von der Forschungsstelle Glücksspiel nahmen an einem Workshop der Universität Hohenheim teil. Prof. Martin Huber (Universität Freiburg) leitete dort einen Kurs zu kausalem Machine Learning. Im Fokus standen moderne Verfahren wie Lasso, Random Forests und Double Machine Learning zur Schätzung kausaler Effekte, zur Analyse von Heterogenität sowie zum Policy Learning. Der Workshop lieferte zudem wertvolle Impulse für zukünftige Forschungsprojekte und methodische Ansätze.

Deutscher Suchtkongress 22.-24.09.2025 in Berlin

Rund 400 Teilnehmerinnen und Teilnehmer nahmen am **Deutschen Suchtkongress** teil und besuchten Vorträge, beispielsweise zur Stigmatisierung von Sucht bzw. Süchten (Panel auf Anregung von Andrea Wöhr) - ein Thema, das auch künftig aktuell bleiben wird und das aus unterschiedlichen Perspektiven und Fachrichtungen diskutiert werden kann und sollte.

Lorenz Weißenberg neu im Team

Lorenz Weißenberg begann am 1. Oktober seine Tätigkeit als wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Forschungsstelle Glücksspiel. Er war bereits über fünf Jahre als studentische Hilfskraft an der Forschungsstelle tätig, während er seinen Bachelor in Wirtschaftswissenschaften und seinen Master in Economics an der Universität Hohenheim absolvierte. Er verfügt über Kenntnisse in den Bereichen Statistik, empirische Analyse und Datenaufbereitung. Seine Forschungsinteressen liegen in der Analyse von Gesundheitsdaten im Zusammenhang mit Glücksspiel sowie in der Anwendung algorithmenbasierter Systeme zur frühzeitigen Erkennung problematischen Spielverhaltens.



Forschungsstelle Glücksspiel: Newsletter Oktober 2025 (04/2025)

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 [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.