



Auswertung der ambulanten Glücksspielberatung in Niedersachsen

**Dr. Tobias Hayer
Universität Bremen
Institut für Public Health & Pflegeforschung
Abteilung für Gesundheit und Gesellschaft
Leitung der Arbeitseinheit Glücksspielforschung**



Kontext

Deklaration konkurrierender Interessen

Tobias Hayer hat in den letzten drei Jahren in hauptverantwortlicher Position finanzielle Zuwendungen in Form von Drittmitteln von dem Bundesministerium für Gesundheit, dem Niedersächsischen Ministerium für Inneres und Sport, dem Senat für Gesundheit, Frauen und Verbraucherschutz der Freien Hansestadt Bremen, der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder und der Deutschen Forschungsgemeinschaft erhalten.

Förderung der vorgestellten Studie (laufend)

Das diesem Vortrag zugrunde liegende Forschungsmodul ist Teil eines Forschungsprojektes mit dem Titel: „Wissenschaftliche Analyse des Präventions-, Betreuungs- und Versorgungsangebots für problematische und pathologische Glücksspieler*innen und ihre Angehörigen in Niedersachsen: Schwerpunkt Glücksspielwerbung, Minderjährige und Jugendschutz“ und wird gefördert vom Niedersächsischen Ministerium für Inneres, Sport und Digitalisierung. Der gesamte Forschungsprozess findet ohne die Einflussnahme der Mittelgeber statt.

Zur Vertiefung

Brosowski, T. & Hayer, T. (2025). Klienten*innendokumentation der ambulanten Glücksspielsuchtberatungen in Niedersachsen 2024. Bremen: Universität Bremen. <https://doi.org/10.26092/elib/4444>



Zur Inanspruchnahme professioneller Hilfe

vgl. Hayer & Meyer (2010)

Klinische Stichproben (vs. Allgemeinbevölkerung)

Empirischen Befunden zufolge nehmen nur etwa 5-20% aller Personen mit einer Glücksspielstörung ein formelles Hilfeangebot wahr – zumeist in akuten Krisensituationen, im Falle totaler psychischer Erschöpfung oder beim Vorliegen einer manifesten Suchtsymptomatik

⇒ **Belastungsgrad und externe Gründe als wesentliche Veränderungsmotivatoren**

Mögliche Gründe

Glücksspielsucht als verborgene Suchterkrankung
Tendenzen der Bagatellisierung, Rationalisierung, Selbsttäuschung
Schuld- und Schamgefühle
Fehlende Krankheitseinsicht
Vorhaben, das Problem selbst lösen zu wollen
Unkenntnis über Hilfeangebote (Präsenz und Inhalte)
Alternative Unterstützungsangebote (z.B. OASIS)
Spontanremission

...



Das Hilfesystem im Überblick

<https://www.bundesweit-gegen-gluecksspielsucht.de>

Hilfe bei Glücksspielsucht – Die Landeskoordinierungsstellen Glücksspielsucht

 Nach einem Klick auf Ihr Bundesland können Sie nach einer Beratungsstelle oder Selbsthilfegruppe in Ihrer Nähe suchen.



ONLINE-HILFEN UND TELEFONBERATUNG

Für Betroffene und Angehörige

bundesweit, kostenlos und anonym

- Online-Beratung +
- Telefon-Beratung +
- (Digitale) Selbsthilfeangebote +
- Fremdsprachige Angebote +
- Landeskoordinierungsstellen Glücksspielsucht +



Ambulante Beratungsstellen Glücksspielsucht in Niedersachsen

<https://www.nls-online.de/gluecksspielsucht/fachkraefte-fuer-gluecksspielsucht>





Datengrundlage

Standardisierte Datenerhebung von Klient*innendaten (Glücksspielende und Angehörige) an insgesamt 24 Versorgungsstandorten aus dem Kalenderjahr 2024

Fragebogen angelehnt an den Deutschen Kerndatensatz zur Dokumentation im Bereich der Suchthilfe plus relevante glücksspielspezifische Zusatzitems

Regelmäßige Anpassung des Fragebogens an aktuelle (Markt-)Entwicklungen sowie Erfahrungswerte aus der Praxis (z.B. Börsenspekulationen oder illegales Glücksspiel)

Nach Datenbereinigung konnten in 2024 N = 876 Datensätze ausgewertet werden; darunter befinden sich 725 Problemspieler*innen (83%) und 151 Angehörige (17%)

Einzelne Personen können mehr als einmal in die Statistik eingehen (am 61. Tag nach dem letzten Kontakt wird eine neue Beratungsepisode als neuer Fall dokumentiert)

Die Datenanalysen wurden mit der Statistiksoftware SPSS 29 durchgeführt; im Folgenden beschränkt sich die Darstellung im Kern auf deskriptive Befunde



Soziodemografie: Geschlecht und Alter

Geschlecht	männlich: 88,92% (602/677) weiblich: 11,08% (75/677)
Alter	≤ 17 Jahre: 0,29% (2/700) 18-19 Jahre: 1,29% (9/700) 20-29 Jahre: 26,86% (188/700) 30-39 Jahre: 40,14% (281/700) 40-49 Jahre: 16,00% (112/700) 50-59 Jahre: 10,86% (76/700) ≥ 60 Jahre: 4,57% (32/700)
Geschlecht x Alter	männlich: M = 35,66 Jahre (594) weiblich: M = 43,73 Jahre (74)
Alter x Problemspielformen	Personen mit Problemen durch Automaten in Spielhallen sind älter als andere Personen (38,29 > 34,56 Jahre) Personen mit Problemen durch Automatenspiele im Internet sind auffallend jünger (34,45 < 37,40 Jahre) Personen mit Problemen durch Live-Sportwetten im Internet sind auffallend jünger (33,03 < 36,98 Jahre)



Soziodemografie: Migrationshintergrund

Migrationshintergrund	Kein Migrationshintergrund: 76,28% (476/624) Selbst migriert: 12,02% (75/624) Eltern migriert: 11,70% (73/624)
Herkunftsländer	Zu den häufigsten eigenen Herkunftsländern der beratenen Problemspielenden zählen Polen (n=20), die Türkei (n=15), Afghanistan (n=9), Kasachstan (n=8), Syrien (n=7) und Russland (n=6). Die häufigsten Herkunftsländer der Eltern der beratenen Problemspielenden sind die Türkei (n=34), Polen (n=10), Italien (n=6), Kasachstan (n=5) und Syrien (n=4).



Soziodemografie: Lebenssituation

Wohnen	Zusammenlebend mit Partner*in: 47,26% (207/438) Alleinlebend: 32,65% (143/438) Zusammenlebend mit minderjährigen Kindern: 25,11% (110/438) Zusammenlebend mit Eltern(-teil): 12,65% (55/438)
Anzahl der im Haushalt lebenden minderjährigen Kinder	0: 71,65% (283/395) 1: 12,66% (50/395) 2: 11,65% (46/395) 3: 3,54% (14/395) 4: 0,51% (2/395)

Es ist davon auszugehen, dass in Deutschland **574.079 bis 604.966 Kinder** ein Elternteil haben, das Glücksspielprobleme aufweist (Stefan et al., 2025)



Problemspielform (Mehrfachangaben möglich)

Merkmal	% (n/N)
Automaten in Spielhallen	63,68 (398/625)
Automatenspiele im Internet	32,16 (201/625)
Sportwetten (Festquoten) im Internet	20,96 (131/625)
Automaten in Gaststätten	20,64 (129/625)
Sportwetten (Live-Wetten) im Internet	15,68 (98/625)
Sportwetten (Festquoten) vor Ort	14,24 (89/625)
Automaten in Spielbanken	10,56 (66/625)
Videospiele mit Geldeinsatz (Lootbox, In-Appkauf)	9,44 (59/625)
Sportwetten (Live-Wetten) vor Ort	8,16 (51/625)
Lotto vor Ort	8,00 (50/625)
Großes Spiel im Internet	7,68 (48/625)
Rubbellose, Sofortlotterien vor Ort	5,76 (36/625)
Pokern im Internet	5,60 (35/625)
Großes Spiel in Spielbanken	5,60 (35/625)
Börsenspekulation	5,12 (32/625)
Pokern vor Ort	4,00 (25/625)
Lotto im Internet	3,68 (23/625)
Rubbellose, Sofortlotterien im Internet	1,92 (12/625)



Problemspielform – Datenaggregation

Merkmal	% (n/N)
Automatenspiele (off- oder online)	81,65 (485/594)
Automatenspiele (Spielhalle oder Gastronomie)	62,12 (369/594)
Internet-Glücksspielformen	49,49 (294/594)
Sportwetten (off- oder online)	25,25 (150/594)
Großes Spiel (off- oder online)	7,41 (44/594)
Poker (off- oder online)	4,55 (27/594)

Zugangswege (über Spieltage in Problemspielformen operationalisiert)	
Reine Offline-Problematik	52,16 (229/439)
On- & Offline-Problematik	10,48 (46/439)
Reine Online-Problematik	37,36 (164/439)

Anzahl der Problemspielformen (nur eine Angabe möglich)	
Eine Problemspielform	58,91 (377/640)
2 Problemspielformen	28,44 (182/640)
3 oder mehr Problemspielformen	12,66 (81/640)



Erstkontaktalter

Metrisch: Erstkontaktalter mit genutzten Glücksspielformen

Merkmal	MW (SD) {Perzentile: 25;50;75} n
Frühestes Erstkontaktalter	20,75 (7,67) {17,00; 18,00; 22,00} n=609
über alle Glücksspielformen hinweg	
Lotto im Internet	31,18 (12,26) {22,75; 25,50; 45,25} n=22
Börsenspekulation	29,87 (8,91) {21,75; 28,00; 34,50} n=30
Rubbellose, Sofortlotterien im Internet	26,67 (7,41) {21,25; 26,50; 30,00} n=12
Großes Spiel im Internet	25,30 (8,28) {18,00; 23,00; 30,00} n=43
Automatenspiele im Internet	25,22 (8,28) {19,00; 23,00; 28,25} n=202
Großes Spiel in Spielbanken	24,97 (7,15) {20,00; 22,00; 30,00} n=34
Automaten in Spielbanken	24,15 (6,85) {19,00; 22,00; 25,50} n=65
Pokern vor Ort	23,24 (9,11) {18,00; 20,00; 27,00} n=25
Sportwetten (Live-Wetten) im Internet	22,79 (8,24) {18,00; 19,00; 25,00} n=95
Pokern im Internet	22,51 (5,83) {18,00; 21,00; 25,00} n=35
Rubbellose, Sofortlotterien vor Ort	21,86 (8,80) {18,00; 20,00; 24,00} n=37
Lotto vor Ort	21,64 (5,06) {18,00; 20,00; 24,25} n=50
Sportwetten (Festquoten) vor Ort	21,64 (7,80) {18,00; 18,00; 22,00} n=85
Automaten in Spielhallen	20,91 (6,71) {18,00; 18,00; 22,00} n=388
Sportwetten (Festquoten) im Internet	20,41 (5,56) {18,00; 18,00; 21,75} n=128
Sportwetten (Live-Wetten) vor Ort	19,83 (5,04) {17,00; 18,00; 21,00} n=48
Videospiele mit Geldeinsatz (Lootbox, In-Appkauf)	19,79 (7,68) {15,00; 18,00; 23,75} n=56
Automaten in Gaststätten	18,93 (5,90) {16,00; 18,00; 19,00} n=129

Anmerkung: MW=Mittelwert; SD=Standardabweichung. Unter dem 25. Perzentil liegen 25% der Fälle. Gleiches gilt für das 50. und 75. Perzentil.

Fallzahlen unter 20 wurden wegen möglicher Instabilität ausgegraut.

Das mittlere Erstkontaktalter über alle genutzten Glücksspielformen hinweg liegt bei knapp 21 Jahren. Etwa ein Viertel der Stichprobe berichtet von einem Erstkontaktalter mit 17 Jahren.

Die geringsten mittleren Erstkontaktalter werden berichtet für Automaten in Gaststätten, Videospiele mit Geldeinsatz und Live-Sportwetten vor Ort. Etwa ein Viertel der Stichprobe benennt für Automaten in Gaststätten bzw. Videospiele mit Geldeinsatz ein Erstkontaktalter von 16 bzw. 15 Jahren.



Latenzzeit (Alter: Störungsbeginn minus Erstkontakt)

*Metrisch: Dauer der Problementwicklung der beratenen glücksspielenden Personen in Jahren
(Alter bei Störungsbeginn - Alter bei Erstkontakt)*

Merkmal	MW (SD) {Perzentile: 25;50;75} n
Frühestes Störungsalter – Frühestes Erstkontakalter über alle Problemformen hinweg	4,96 (6,25) {1,00; 2,00; 6,00} n=569
Lotto vor Ort	14,00 (16,82) {1,00; 8,00; . } n=3
Börsenspekulation	5,06 (6,75) {1,00; 1,00; 7,00} n=18
Großes Spiel in Spielbanken	5,00 (6,15) {1,00; 2,50; 8,25} n=12
Lotto im Internet	4,50 (4,95) {1,00; 4,50; . } n=2
Automaten in Spielbanken	4,48 (7,03) {1,00; 1,00; 4,00} n=21
Sportwetten (Festquoten) vor Ort	4,00 (5,50) {1,00; 2,00; 3,75} n=32
Automaten in Spielhallen	3,93 (5,62) {1,00; 2,00; 4,00} n=300
Sportwetten (Live-Wetten) vor Ort	3,88 (4,61) {1,00; 2,00; 4,50} n=17
Videospiele mit Geldeinsatz (Lootbox, In-Appkauf)	3,72 (3,06) {1,00; 3,00; 5,50} n=29
Sportwetten (Festquoten) im Internet	3,42 (3,77) {1,00; 2,00; 4,00} n=83
Sportwetten (Live-Wetten) im Internet	3,26 (4,14) {1,00; 1,00; 4,00} n=57
Großes Spiel im Internet	2,80 (4,98) {1,00; 1,00; 2,50} n=25
Automatenspiele im Internet	2,47 (2,68) {1,00; 1,00; 3,00} n=147
Automaten in Gaststätten	2,29 (2,34) {1,00; 1,00; 3,00} n=48
Rubbellose, Sofortlotterien vor Ort	1,71 (1,25) {1,00; 1,00; 3,00} n=7
Pokern im Internet	1,69 (1,70) {1,00; 1,00; 1,00} n=13
Pokern vor Ort	1,43 (,79) {1,00; 1,00; 2,00} n=7
Rubbellose, Sofortlotterien im Internet	1,00 (,00) {1,00; 1,00; 1,00} n=2

Anmerkung: MW=Mittelwert; SD=Standardabweichung. Unter dem 25. Perzentil liegen 25% der Fälle. Gleiches gilt für das 50. und 75. Perzentil.

Fallzahlen unter 20 wurden wegen möglicher Instabilität ausgegraut.

**Die Dauer der Problementwicklung über alle
Problemspielformen hinweg (Alter bei
Störungsbeginn minus Alter bei
Erstkontakt) liegt im Mittel bei etwa 5
Jahren.**

**Sehr schnelle Problementwicklungsdauern
zeigen sich insbesondere für **Automaten in
Gaststätten sowie Automatenspiele im
Internet (M = 2,3 bzw. 2,4 Jahre).****



Legalstatus genutzter Spielformen

Legalstatus der genutzten Problemspielformen (Wichtig: Nur eine Angabe pro Spielform möglich, aber es konnten beliebig viele Spielformen ausgewählt werden)

Problemspielform / Legalstatus	Illegal	Legal	Weiß nicht
Automaten in Spielhallen	3,56% (12/337)	87,83% (296/337)	8,61% (29/337)
Automaten in Gaststätten	10,77% (7/65)	61,54% (40/65)	27,69% (18/65)
Automaten in Spielbank	3,45% (1/29)	82,76% (24/29)	13,79% (4/29)
Automatenspiele im Internet	31,82% (56/176)	34,66% (61/176)	33,52% (59/176)
Sportwetten (Festquoten) vor Ort	2,27% (1/44)	77,27% (34/44)	20,46% (9/44)
Sportwetten (Live-Wetten) vor Ort	11,11% (3/27)	70,37% (19/27)	18,52% (5/27)
Sportwetten (Festquoten) im Internet	11,22% (11/98)	68,37% (67/98)	20,41% (20/98)
Sportwetten (Live-Wetten) im Internet	30,00% (21/70)	51,43% (36/70)	18,57% (13/70)
Pokern vor Ort	45,46% (5/11)	45,46% (5/11)	9,09% (1/11)
Pokern im Internet	21,05% (4/19)	36,84% (7/19)	42,11% (8/19)
Großes Spiel in Spielbanken	6,67% (1/15)	86,67% (13/15)	6,67% (1/15)
Großes Spiel im Internet	37,50% (12/32)	31,25% (10/32)	31,25% (10/32)
Lotto vor Ort	0	100,00% (6/6)	0
Rubbellose, Sofortlotterien vor Ort	0	100,00% (11/11)	0
Lotto im Internet	0	66,67% (2/3)	33,33% (1/3)
Rubbellose, Sofortlotterien im Internet	25,00% (1/4)	0	75,00% (3/4)
Videospiele mit Geldeinsatz (Lootbox, In-Appkauf)	2,44% (1/41)	80,49% (33/41)	17,07% (7/41)
Börsenspekulation	4,55% (1/22)	77,27% (17/22)	18,18% (4/22)

Anmerkung zum Wortlaut der Problemspielformen: 'Mit legal/illegal ist der Legalstatus der genutzten Spielform gemeint, nicht ob die Nutzung illegal war, z.B. wegen Minderjährigkeit'.

Insgesamt gibt eine deutliche Mehrheit der Klientel Problemspielformen aus dem legalen Sektor an.

Anders ausgedrückt: Spielanreize im legalen Bereich reichen aus, um glücksspielbedingte Probleme hervorzurufen.



Glücksspielbezogene Schäden

Negative Konsequenzen	<p>Finanzielle Probleme, Schulden: 84,79% (368/434) Scham, Schuldgefühle: 74,88% (325/434) Negative Stimmung, Depression: 74,65% (324/434) Probleme in Partnerschaft, Trennung: 64,06% (278/434) Probleme in erweiterter Familie: 58,76% (255/434) Verluste Freundschaften, Einsamkeit: 45,85% (199/434) Psychosomatische Beschwerden: 41,24% (179/434) Probleme bei der Arbeit, Jobverlust: 35,94% (156/434) Erhöhter Substanzkonsum: 21,20% (92/434) Beschaffungskriminalität: 19,59% (85/434) Suizidalität: 18,66% (81/434)</p>
Schulden (Ausprägung)	<p>Keine: 22,60% (99/438) Bis 10.000€: 33,33% (146/438) Bis 25.000€: 18,95% (83/438) Bis 50.000€: 15,98% (70/438) ≥ 50.000€: 9,13% (40/438)</p>



Werbewirkung: Einstieg / Weiterspielen

Hatte Werbung für Glücksspiele einen Einfluss, mit dem Glücksspiel zu beginnen?

Eher nicht	38,94% (206/529)
Gar nicht	33,27% (176/529)
Eher stark	23,25% (123/529)
Sehr stark	4,54% (24/529)

Hat Werbung zur weiteren Teilnahme beigetragen?

Eher nicht	34,13% (129/378)
Gar nicht	32,54% (123/378)
Eher stark	26,98% (102/378)
Sehr stark	6,35% (24/378)

„Insofern scheint die Möglichkeit einer faktengestützten Wissensaneignung über Werbung gerade bei unproblematisch Spielenden begrenzt zu sein. Es stellt sich in Frage, ob das Glücksspielverhalten in der Bevölkerung durch massive Werbeaktivitäten erlaubter Glücksspielanbieter überhaupt im großen Stil in legale Bahnen zu lenken ist. **Zumindest die vorliegenden Befunde lassen durchblicken, dass dieser Effekt – wenn überhaupt – nur eintritt, wenn zugleich gravierende Kollateralschäden in Kauf genommen werden müssen**“ (Hayer et al., 2026).



Werbeform

Mehrfachangaben: Spielend, (eher) starker Einfluss auf Weiterspielen	
Werbung im Internet	63,24% (86/136)
Werbung auf Social Media	50,74% (69/136)
Personalisierte Werbung	44,12% (60/136)
Werbung im TV	40,44% (55/136)
Werbung durch die Anwesenheit des Angebots	20,59% (28/136)
Werbung bei Veranstaltungen	11,76% (16/136)
Werbung durch Symbole oder Namen der Anbieter	11,03% (15/136)
Werbung in der Umgebung	5,88% (8/136)
Werbung im Radio	3,68% (5/136)
Sonstiges	2,94% (4/136)



Vermittlung in die Beratung

Mehrfachangaben: zu Beratungskontakt bewogen	
Eigeninitiative, Selbstmelder*in	73,50% (319/434)
Familie, Angehörige	49,08% (213/434)
Justizbehörde, Bewährungshilfe	8,29% (36/434)
Freund*in, Bekannte	5,07% (22/434)
Ärztliche, psychotherapeutische Praxis	3,69% (16/434)
Betreuer*in	3,23% (14/434)
Andere Beratungsdienste	2,76% (12/434)
Krankenhaus	2,07% (9/434)
Arbeitgeber, Betrieb, Schule	1,61% (7/434)
Selbsthilfegruppe	1,61% (7/434)
Stationäre Reha	1,38% (6/434)
Arbeitsagentur, Job-Center	1,38% (6/434)
Schuldnerberatung	0,92% (4/434)
Spielhalle	0,23% (1/434)

Ende des Jahres 2024 enthielt OASIS insgesamt 303.855 Sperreinträge. Auf einer Selbstsperre beruhen 294.026 (96,8%) der Sperreinträge, auf einer Fremdsperre basieren entsprechend 9.829 (3,2%) (Meyer & Hayer, 2026).



Befundeinordnung

Klinische Stichprobe

Selbstangaben

Multizentrischer Ansatz

Unkontrollierbare Makrofaktoren

Time Lag (Erfahrungen liegen zum Teil weit zurück)



Ausblick

Allgemein stellen Klientendaten einen wichtigen Evidenzstrang zur Evaluierung von Spielverordnung und Glücksspielstaatsvertrag dar („Lived Experiences“).

Die Zusammenlegung von Daten mehrerer Berichtsjahre bietet eine vielversprechende Gelegenheit, aktuelle Entwicklungen auf dem Glücksspielmarkt im Sinne eines Wächtersystems engmaschig zu beobachten.

Wünschenswert wäre zum einen die systematisch-vergleichende Untersuchung von Personen aus verschiedenen Hilfesettings (ambulant, stationär, digital, Selbsthilfe, OASIS). Zum anderen mangelt es in Deutschland an aktuellen Katamnesestudien.

Eine deutschlandweite Standardisierung der ambulanten „Glücksspiel-Klientendokumentation“ würde die Datenlage noch weiter verbessern und u.a. wissenschaftliche Detailanalysen mit hinreichender Detailtiefe erlauben.



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Dr. Tobias Hayer
Universität Bremen
Institut für Public Health and Pflegeforschung
Abteilung für Gesundheit und Gesellschaft
Leitung der Arbeitseinheit Glücksspielforschung
Universitätsallee 1B
28359 Bremen
Tel. +49 (0) 421 218-68708
E-Mail: tobha@uni-bremen.de
Web: <http://www.tobha.de>