



ISD

Institut für interdisziplinäre
Sucht- und Drogenforschung



Universität Bremen



INFO GMBH
Markt- und Meinungsforschung

Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogene Probleme in der Bevölkerung

Ergebnisse des Glücksspiel-Survey 2025

Dr. Sven Buth
Prof. Dr. Gerhard Meyer
Dr. Moritz Rosenkranz
Dr. Jens Kalke

In Zusammenarbeit mit der Info GmbH Markt- und Meinungsforschung

Finanziell gefördert vom Deutschen Lotto- und Totoblock (DLTB)

17.03.2026

Methodik:

Grunddaten

Art der Datenerhebung: Mixed-Mode-Design

- computergestützte Telefoninterviews: Festnetz- und Mobiltelefon
- Onlinebefragung von Teilnehmer*innen verschiedener Online-Access-Panels

Grundgesamtheit:

- deutschsprachige Bevölkerung zwischen 16 und 70 Jahren

Stichprobengrößen:

- Gesamt: N=12.340
- Telefon: N=8.006; Online: N=4.334

Gewichtung:

- nach soziodemografischen Merkmalen (Alter, Geschlecht, Schulabschluss und Bundesland)
- Mode-Gewichtung: 66,6% Telefon; 33,3% Online

Befragungszeitraum:

- 4. August bis 26. November 2025

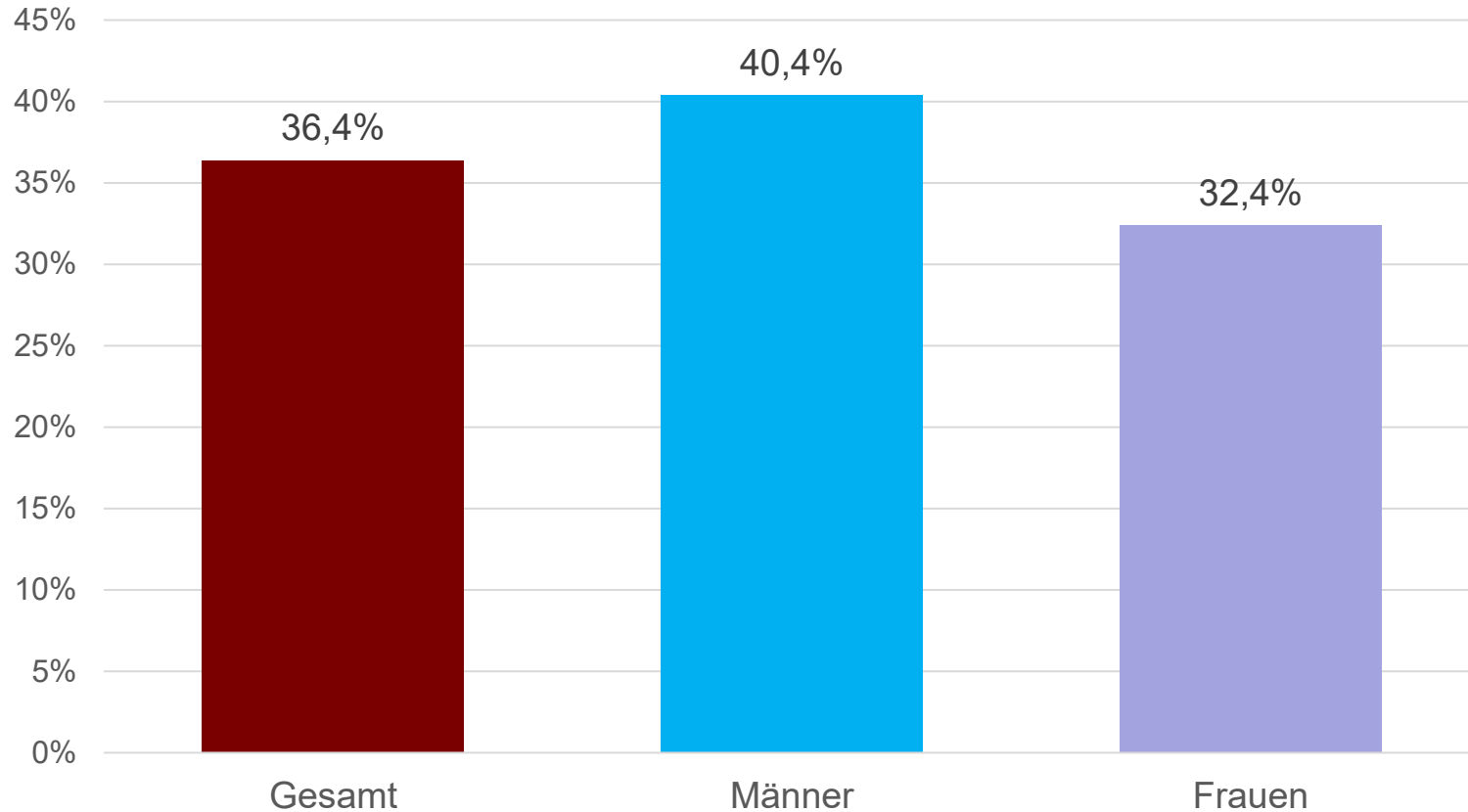
Datenerhebung:

- Info GmbH Markt- und Meinungsforschung (Berlin)

Ergebnisse

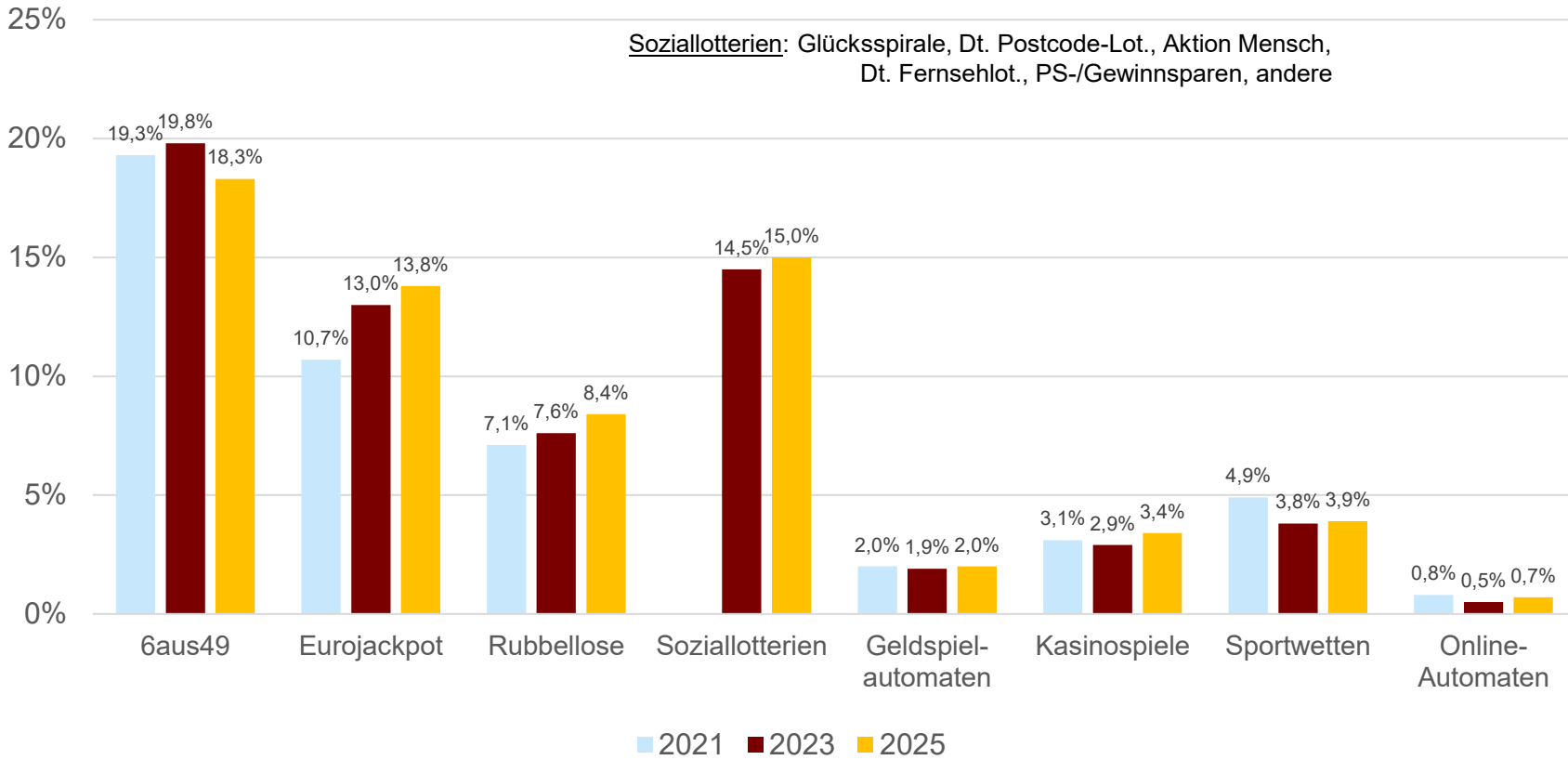
**Teilnahme am Glücksspiel in den letzten 12
Monaten vor der Befragung**

12-Monatsprävalenz der Teilnahme am Glücksspiel nach Geschlecht (2025)



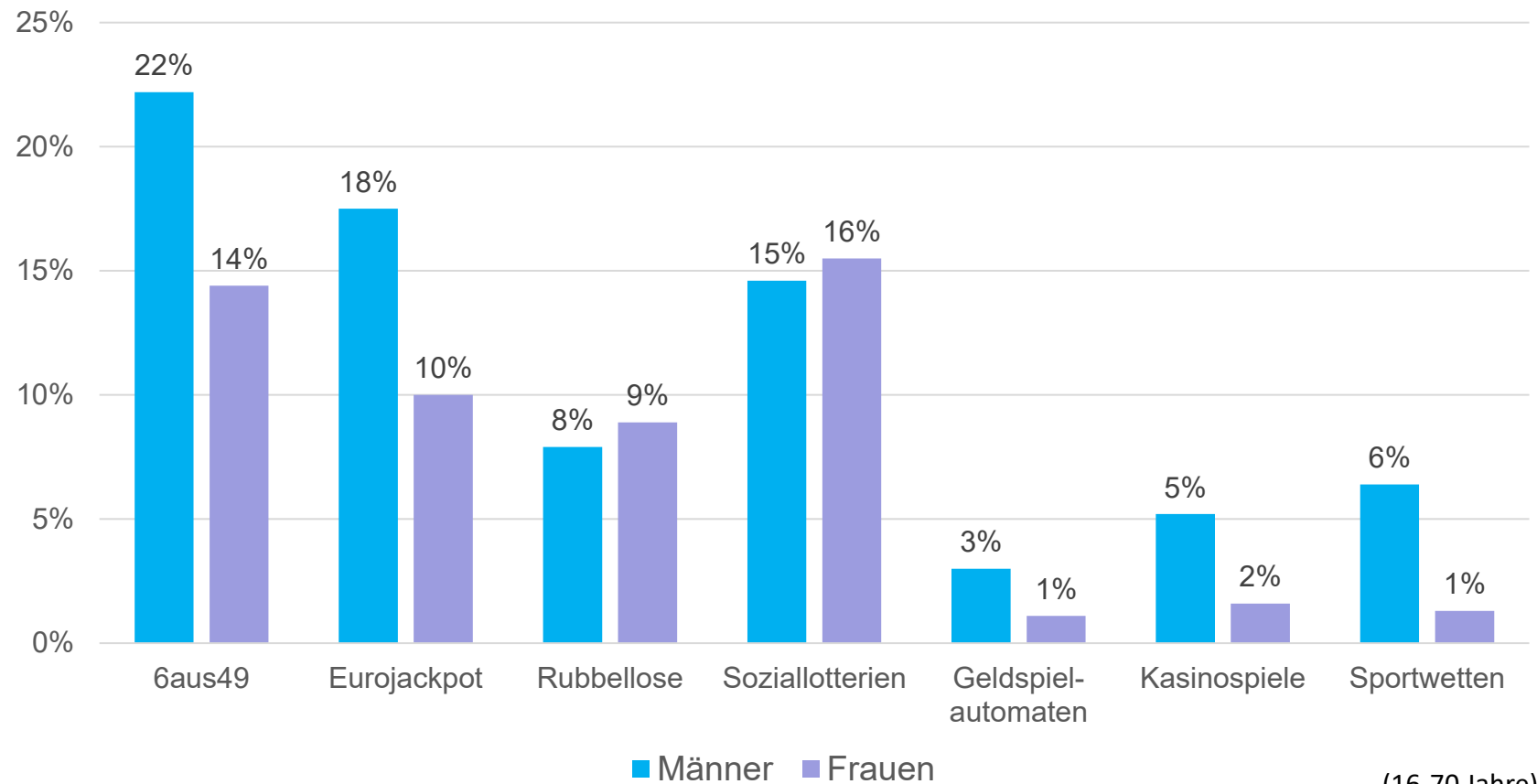
(16-70 Jahre)

12-Monatsprävalenz der Teilnahme an ausgewählten Glücksspielarten nach Jahr der Erhebung



(16-70 Jahre)

12-Monatsprävalenz der Teilnahme an ausgewählten Glücksspielformen nach Geschlecht (2025)



(16-70 Jahre)

12-Monatsprävalenz der Teilnahme an ausgewählten Spielformen nach Alter

	Alter						
	16-17	18-20	21-25	26-35	36-45	46-55	56-70
Lotto „6 aus 49“	0,7%	6,9%	9,0%	14,8%	17,5%	21,8%	24,5%
Eurojackpot	0,0%	3,9%	8,5%	14,5%	16,4%	16,7%	14,3%
Rubbellose	4,6%	10,5%	9,1%	11,1%	8,7%	8,4%	6,5%
Geldspielautomaten	0,7%	4,9%	4,2%	4,3%	1,8%	1,3%	0,6%
Glücksspielautomaten	0,0%	1,1%	1,1%	1,5%	0,4%	0,1%	0,2%
Online-Automatenspiele	0,4%	1,0%	0,6%	1,4%	1,0%	0,4%	0,2%
Poker	2,7%	3,0%	3,4%	2,8%	1,6%	0,6%	0,4%
Roulette	0,8%	1,9%	1,8%	2,1%	1,0%	1,3%	0,7%
Black Jack	3,2%	1,9%	2,7%	1,4%	0,8%	0,2%	0,3%
Sportwetten mit festen Quoten	1,0%	2,6%	3,4%	4,2%	3,4%	2,3%	1,4%
Sportwetten live	1,0%	0,7%	2,4%	2,3%	1,6%	0,7%	0,4%
N	237	501	771	1.934	2.242	2.266	4.389

Basis: gewichtete Daten der 16- bis 70-Jährigen; Fallzahlen ungewichtet

Glücksspielprobleme

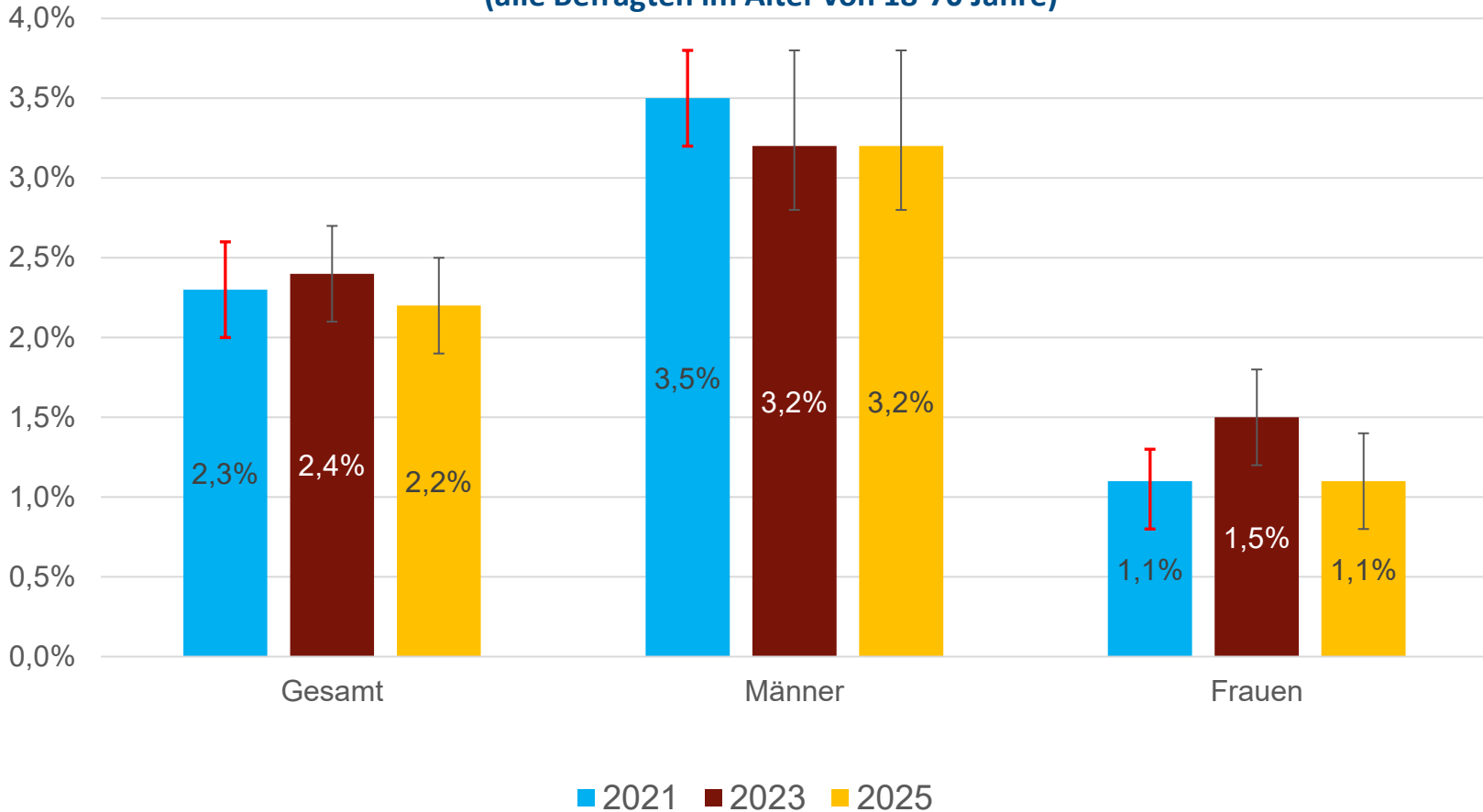
Bestimmung einer Störung durch Glücksspielen nach DSM-5*

1. **Toleranzentwicklung** (z.B. Spielen mit immer höheren Einsätzen)
2. **Entzugserscheinungen** (z.B. Unruhe, Gereiztheit), wenn nicht gespielt werden kann
3. **Kontrollverlust** (Reduzierung/Beendigung der Spielteilnahme kaum möglich)
4. **starke gedankliche Eingenommenheit** durch das Glücksspielen
5. Glücksspielbeteiligung, um **vor Problemen zu fliehen**
6. **Ausgleichen von Verlusten** durch Intensivierung des Spielens (Chasing)
7. **Verheimlichung** des Glücksspielens
8. **Weiterspielen trotz negativer Folgen** (z.B. drohender Arbeitsplatzverlust)
9. **Freikaufen**: Hoffnung, dass Dritte (z.B. Angehörige, Freunde, etc.) die entstandenen Schulden begleichen

*) DSM=Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders

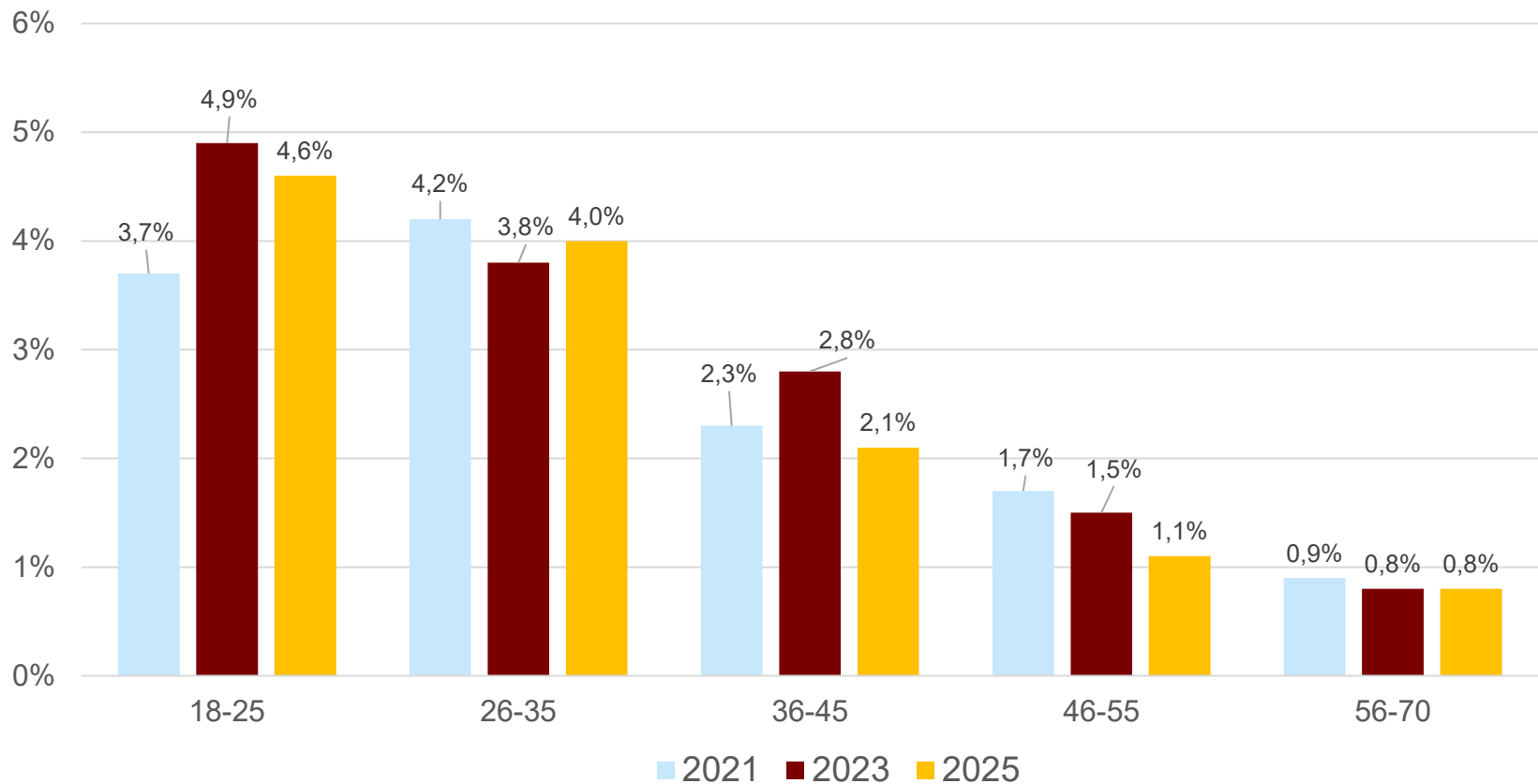
Glücksspielstörung (DSM-5) nach Geschlecht und Jahr der Erhebung

(alle Befragten im Alter von 18-70 Jahre)



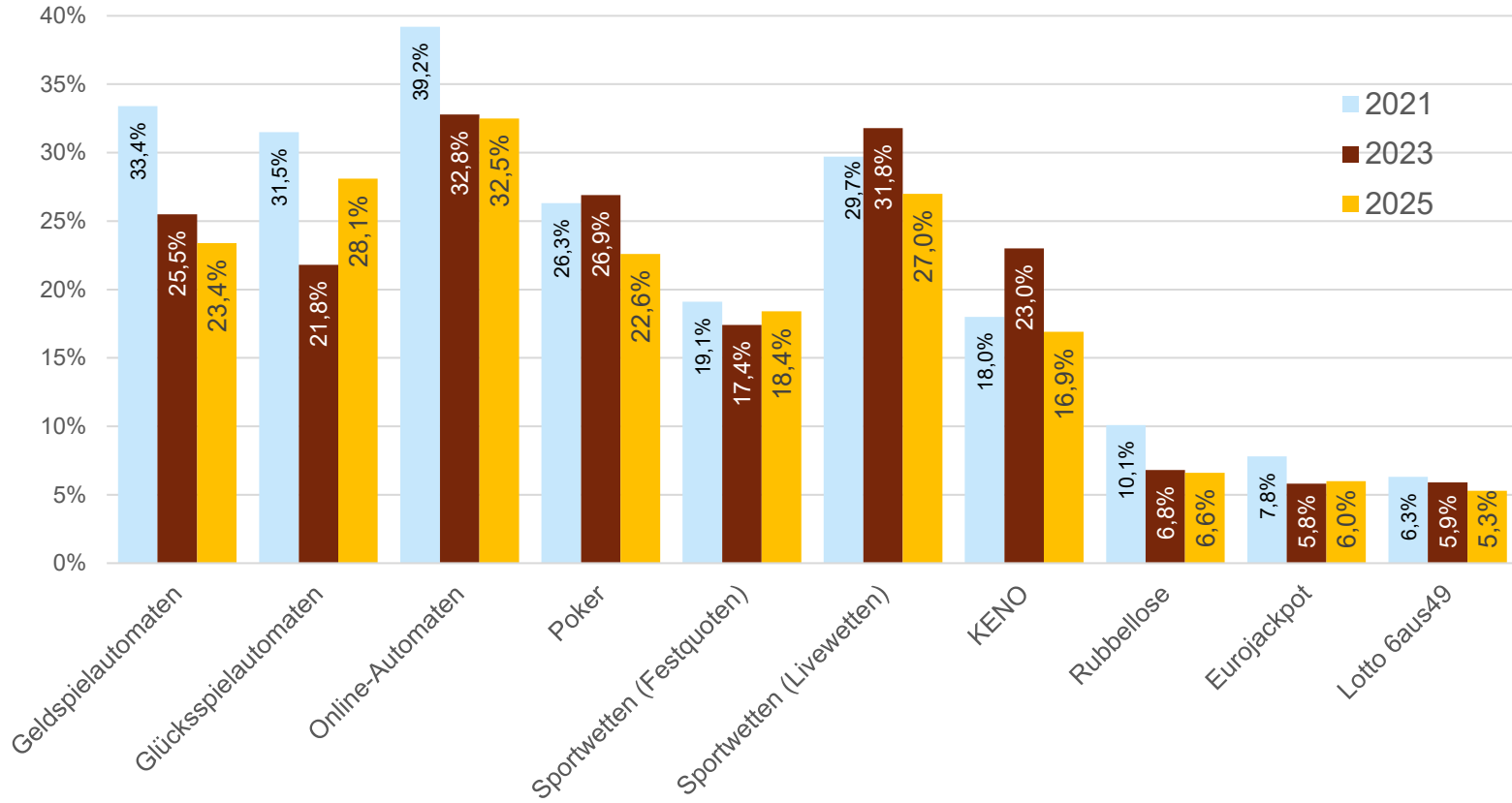
(18-70 Jahre)

Glücksspielstörung (DSM-5) nach Alter und Jahr der Erhebung



(18-70 Jahre)

Glücksspielstörung (DSM-5) nach Glücksspielart



(12-M-P, 18-70 Jahre, Teilnehmer*innen jeweilige Glücksspielart)

Kenntnis und Bewertung von Spielerschutzmaßnahmen

Kenntnis von Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes

Maßnahme	Kenntnis (alle)	Kenntnis (Glücksspielende)
Teilnahmeverbot für Minderjährige am Glücksspiel	85,0%	90,1%
Aufklärung über die Suchtgefahren des Glücksspiels	77,2%	84,0%
Suchtwarnhinweise, z. B. auf Spielscheinen oder in Spielstätten	73,8%	82,5%
Bereitstellung von Informationen zu Beratungs- bzw. Hilfeangeboten bei GS-Problemen	61,7%	69,7%
Beschränkungen bei der Werbung für Glücksspiele	43,3%	47,1%
Schulungen des Personals der Glücksspielanbieter zum Jugend- und Spielerschutz	36,3%	47,1%
Möglichkeit einer Sperre für riskante Glücksspiele	33,5%	42,4%
Möglichkeit der Limitierung der monatliche Einsätze (z. B. maximal 50€) durch den Spielenden	26,5%	36,8%
Möglichkeit der Einschätzung des eigenen Spielverhaltens hinsichtlich glücksspielbezogener Probleme (z. B. durch einen Selbsttest)	21,1%	27,6%
Begrenzung des Angebots bei den Sportwetten (z. B. keine Wette auf das nächste Foul oder die nächste gelbe Karte)	17,8%	23,2%
durch den Spielenden veranlasste 24-Stundensperre („Panikbutton“)	17,6%	28,4%
kein gleichzeitiges Glücksspielen bei verschiedenen Online-Anbietern	14,6%	19,4%
kein gleichzeitiges Spielen von unterschiedlichen Glücksspielen bei demselben Online-Anbieter	14,1%	18,9%
N	12.340	4.613

Bewertung von Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes durch die Glücksspielenden

„Maßnahme finde ich gut“	2021	2023	2025
Teilnahmeverbot für Minderjährige am Glücksspiel	89,2%	91,7%	93,4%
Aufklärung über die Suchtgefahren des Glücksspiels	84,8%	88,7%	89,5%
Suchtwarnhinweise, z. B. auf Spielscheinen oder in Spielstätten	81,1%	82,3%	83,6%
Bereitstellung von Informationen zu Beratungs- bzw. Hilfeangeboten bei GS-Problemen	82,9%	86,1%	88,7%
Beschränkungen bei der Werbung für Glücksspiele	69,8%	75,2%	77,3%
Schulungen des Personals der Glücksspielanbieter zum Jugend- und Spielerschutz	77,7%	80,6%	85,8%
Möglichkeit einer Sperre für riskante Glücksspiele	75,3%	79,7%	82,8%
Möglichkeit der Limitierung der monatliche Einsätze (z. B. maximal 50€) durch den Spielenden	70,9%	71,6%	74,4%
Möglichkeit der Einschätzung des eigenen Spielverhaltens hinsichtlich glücksspielbezogener Probleme (z. B. durch einen Selbsttest)	68,0%	70,6%	73,2%
Begrenzung des Angebots bei den Sportwetten (z. B. keine Wette auf das nächste Foul oder die nächste gelbe Karte)	55,9%	58,0%	58,9%
N	3.731	4.577	4.613

Kognitive Verzerrungen

Die im Folgenden betrachteten kognitiven Verzerrungen sind Denkfehler, die in Zusammenhang mit dem Glücksspielen stehen und dazu führen, dass die Spielteilnahme aufrechterhalten oder intensiviert wird.

Gamblers' Beliefs Questionnaire (GBQ*)

Instrument zur Messung kognitiver Verzerrungen, welches zwei wichtige Bereiche unterscheidet:

Luck / Perseverance :

Vertrauen auf das Glück bzw. darauf, dass bei entsprechender Beharrlichkeit der Gewinn zwangsläufig kommen wird (8 Fragen)

Illusion of Control:

Illusion, dass aufgrund eigener Kompetenzen der Ausgang des Spiels evident beeinflusst werden kann (13 Fragen)

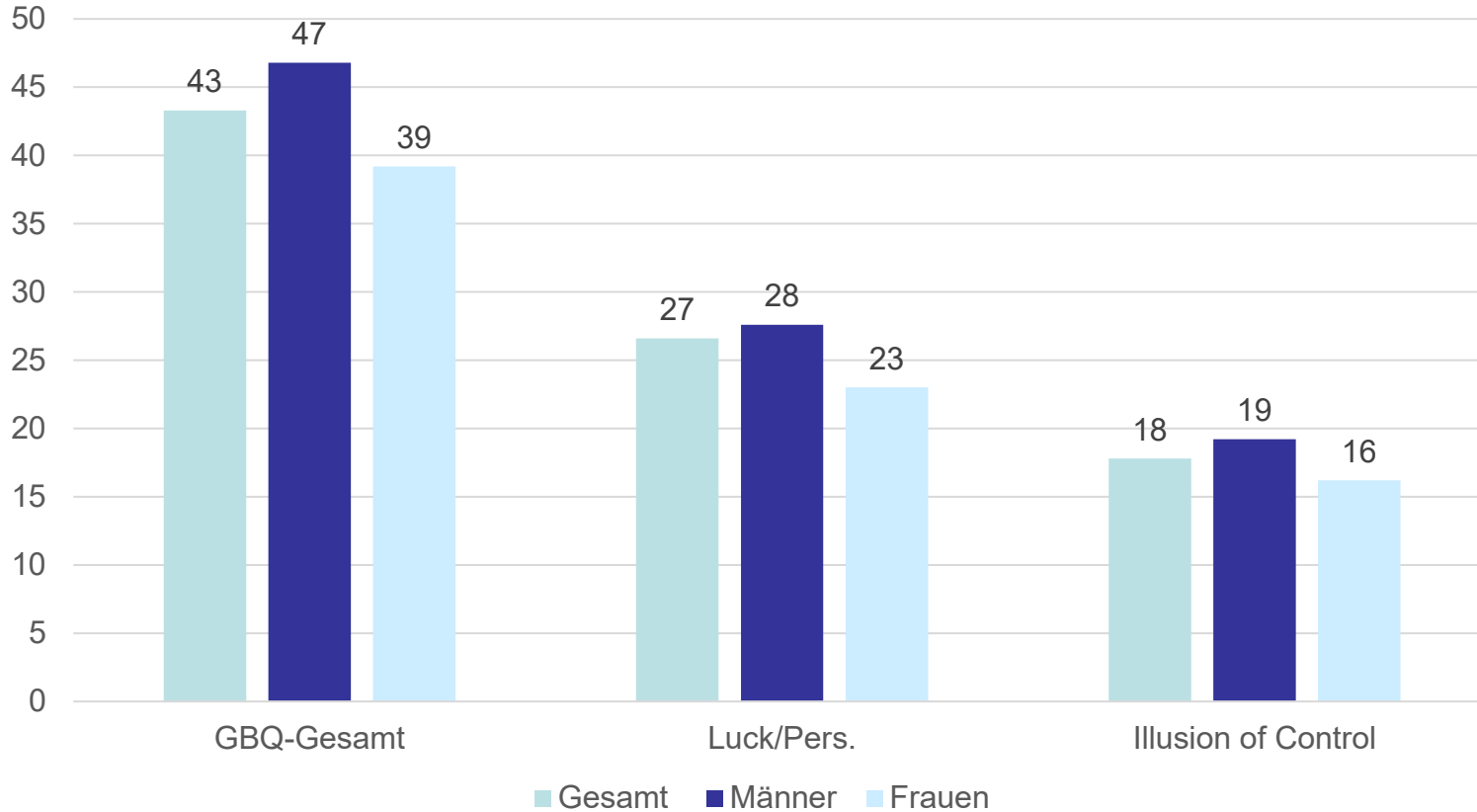
Antwortmöglichkeiten von 1 (stimmt gar nicht) bis 7 (stimmt vollkommen)

Berechnung von Summenwerten sowohl für die beiden Subskalen wie auch für alle 21 Fragen des Instruments (somit Werte zwischen 21 und 147 möglich).

Je höher die GBQ-Werte, desto ausgeprägter die kognitiven Verzerrungen!

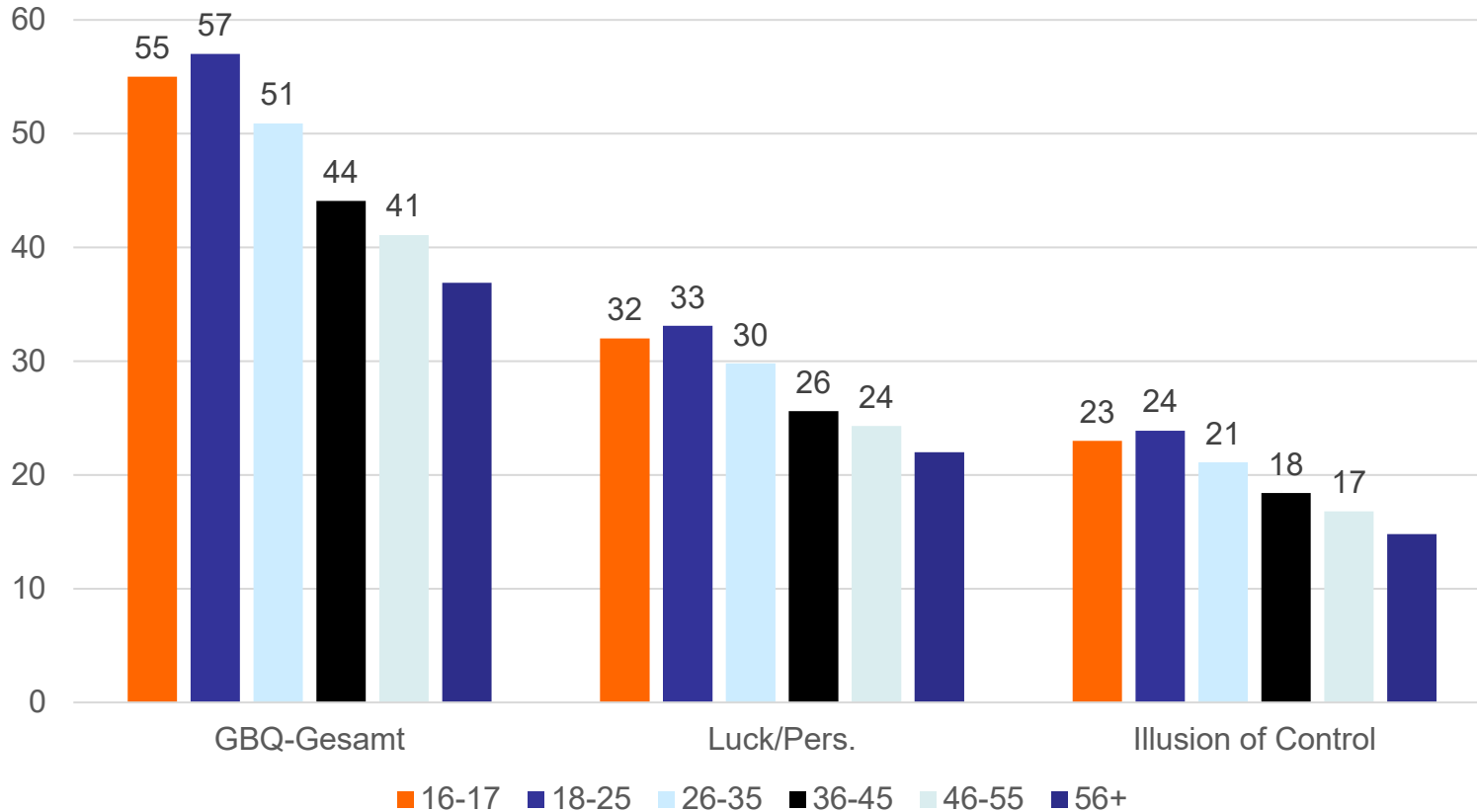
*) Steenbergh et al. (2002)

Kognitive Verzerrungen (GBQ) nach Geschlecht



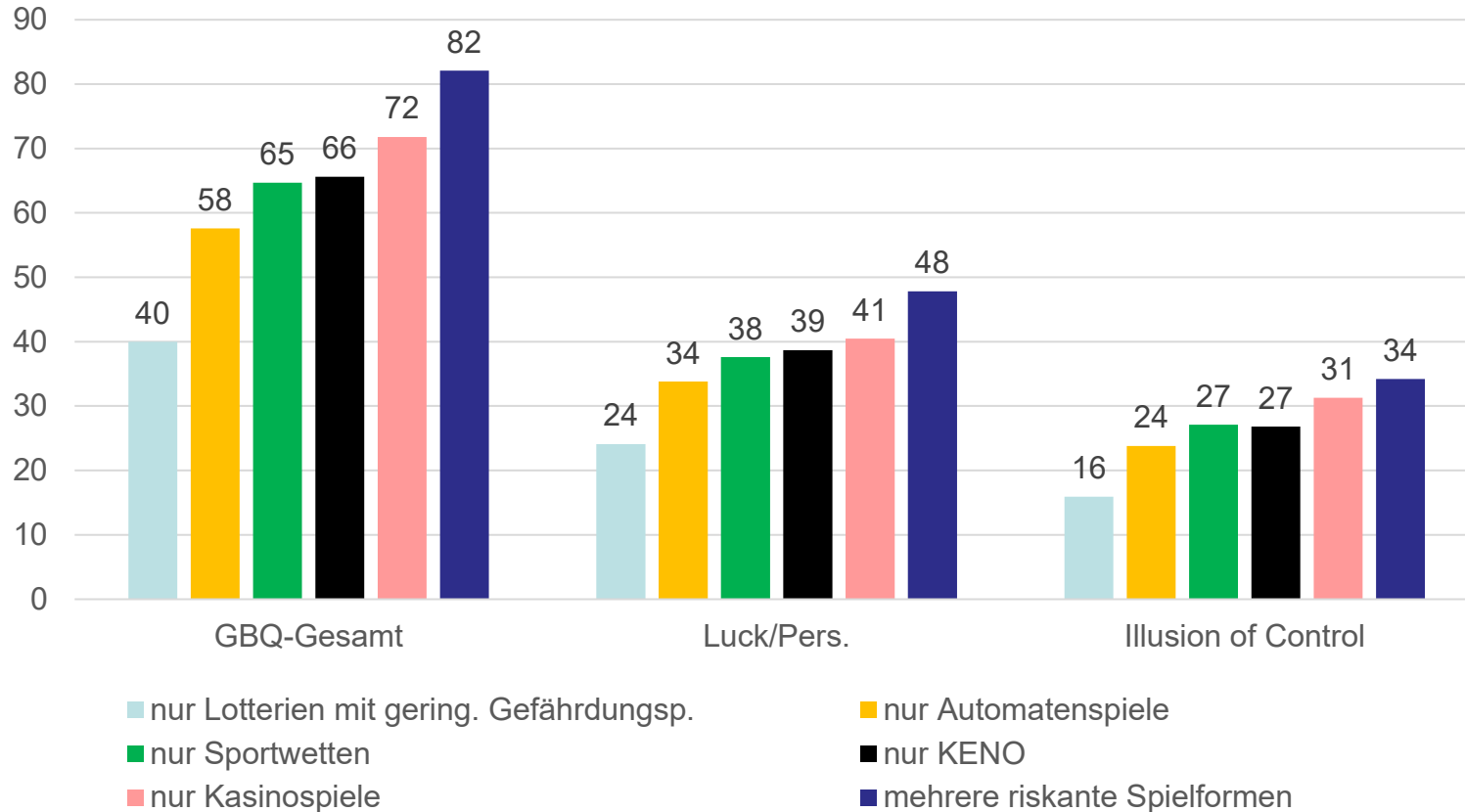
(Glücksspielende, 18-70 Jahre)

Kognitive Verzerrungen (GBQ) nach Alter



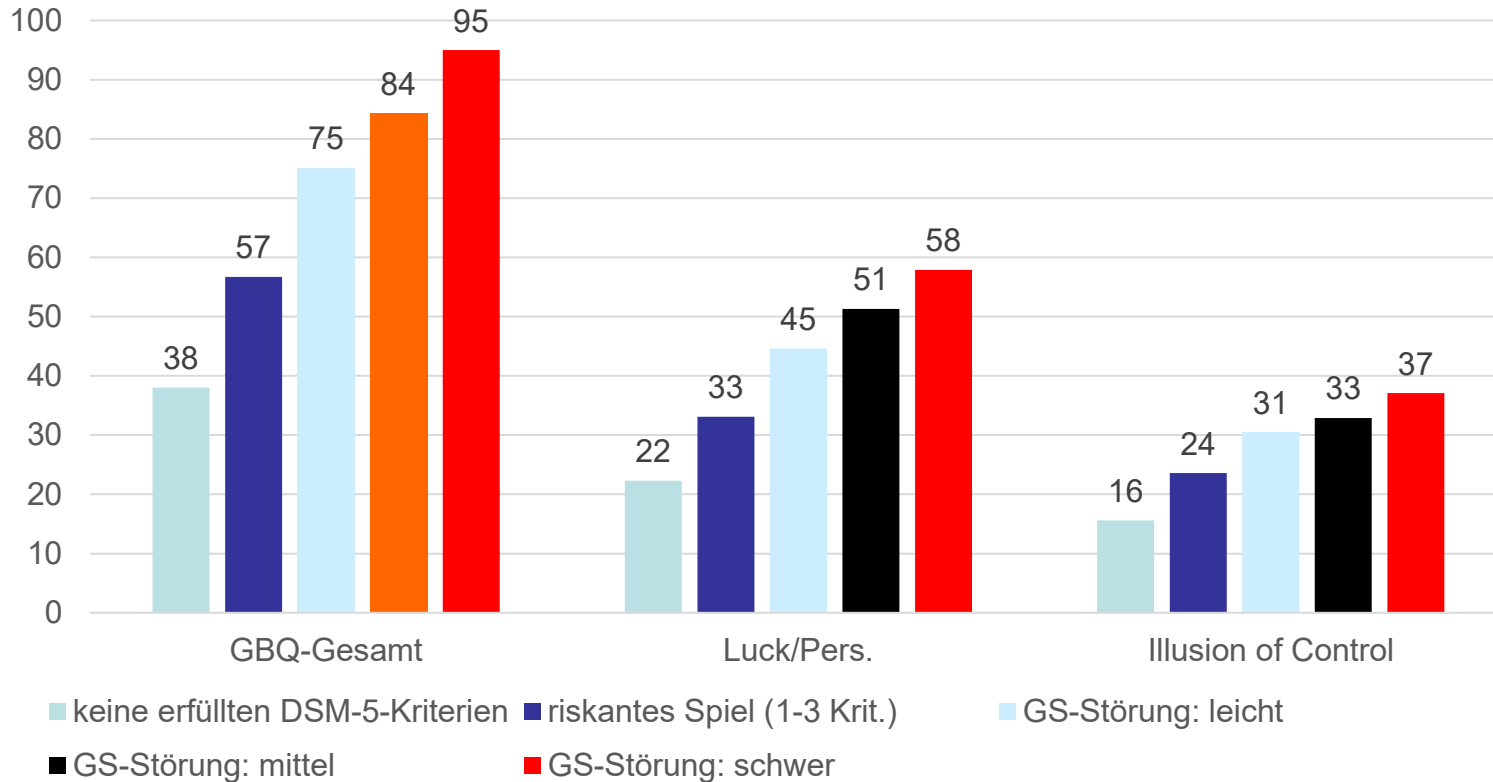
(Glücksspielende, 16-70 Jahre)

Kognitive Verzerrungen (GBQ) nach Teilnahme an verschiedenen Glücksspielformen



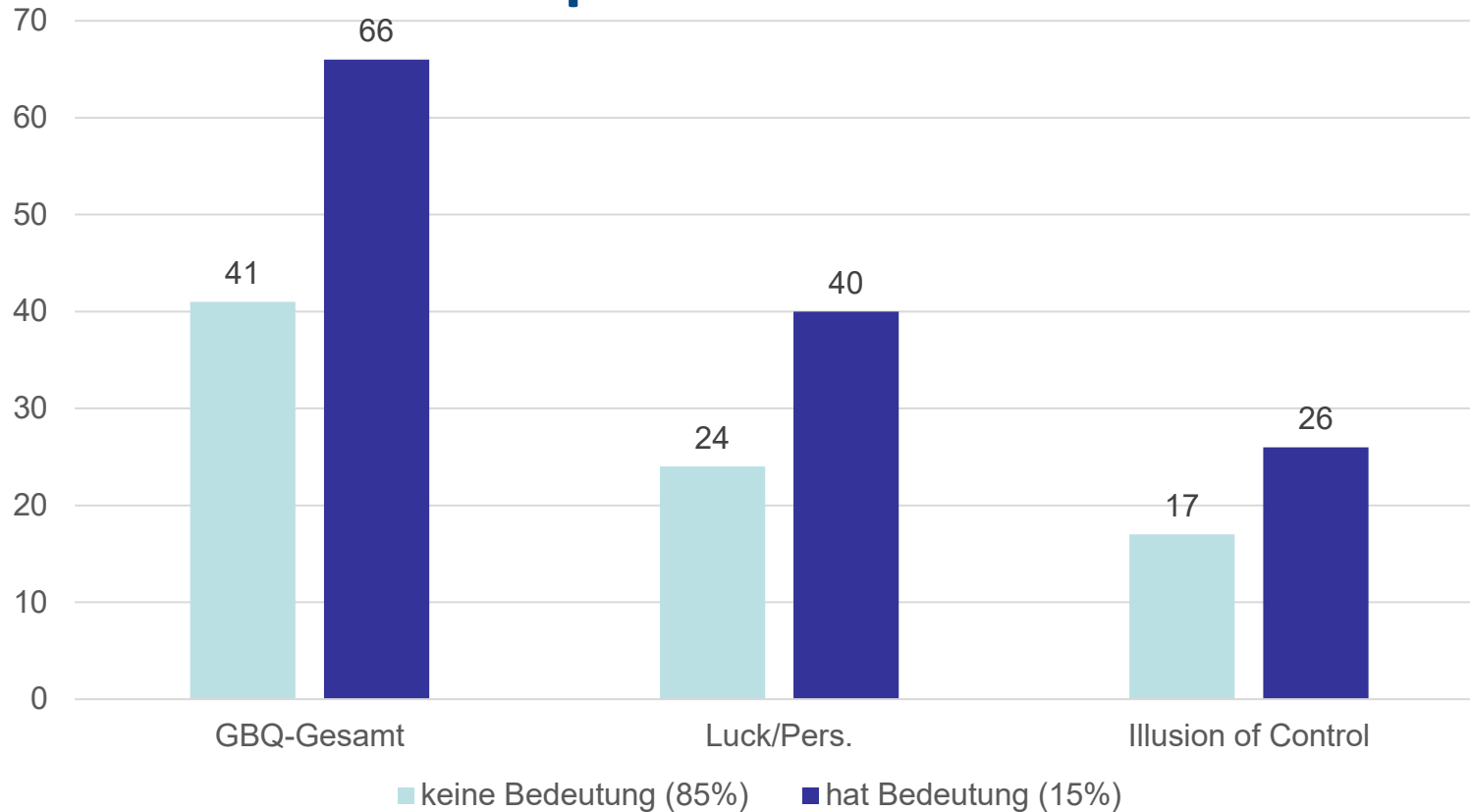
(Glücksspielende [mindestens monatlich], 18-70 Jahre)

Kognitive Verzerrungen (GBQ) nach Schweregrad bestehender Glücksspielprobleme



(Glücksspielende, 18-70 Jahre)

Kognitive Verzerrungen (GBQ) nach Bedeutung der Glücksspielwerbung für eigenes Spielverhalten



(18-70 Jahre)

Empfehlungen

- Es sollte darauf geachtet werden, dass glücksspielbezogene Werbung nicht dazu führt, dass kognitive Verzerrungen entstehen, sich verfestigen oder sich verstärken.
- Präventive Anstrengungen zur Vorbeugung der Entstehung von Trugschlüssen und Kontrollillusionen sollten intensiviert werden, insbesondere für die Jugendlichen und jungen Erwachsenen.
- Spielerschutzkonzepte für die riskanten Glücksspiele sollten eher restriktiv gestaltet und verhältnispräventiv ausgerichtet werden.
- Die zunehmende Akzeptanz der verschiedenen Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes sowohl in der Gesamtbevölkerung wie auch unter den Glücksspielenden sollte als Aufforderung verstanden werden, bestehende Spielerschutzmaßnahmen beizubehalten.

Vielen Dank!

Kontaktaten



Dr. Jens Kalke

Dr. Sven Buth

Dr. Moritz Rosenkranz

Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD)

Telefon: 0176-56 733 497

E-mail: j.kalke@isd-hamburg.de



Prof. Dr. rer. nat. Gerhard Meyer, Dipl.-Psych.

Universität Bremen - Glücksspielforschung

Grazer Str. 2
28359 Bremen

E-Mail: gerhard.meyer@uni-bremen.de

Telefon: 0421-218 68701

Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogene Probleme in der Bevölkerung

Ergebnisse des Glücksspiel-Survey 2025

Sven Buth • Gerhard Meyer • Moritz Rosenkranz • Jens Kalke

