

2.5 Glücksspiel – Zahlen und Fakten

Gerhard Meyer, Tobias Hayer

Zusammenfassung

Die Umsätze (Spieleinsätze) auf dem legalen Glücksspiel-Markt sind in 2024 im Vergleich zum Vorjahr um 8,9 % auf etwa 69,1 Mrd. Euro gestiegen. Das Marktvolumen liegt damit deutlich höher als etwa vor der Corona-Pandemie (42,6 Mrd. Euro in 2019). Der Anstieg ist im Wesentlichen auf die Legalisierung von Sportwetten im Oktober 2020 und virtuellem Automatenspiel/Online-Poker im Juli 2021 zurückzuführen. Größter Umsatzträger sind nach wie vor die in Spielhallen und gastronomischen Betrieben aufgestellten gewerblichen Geldspielautomaten mit rund 21,4 Mrd. Euro. Die Bruttospielerträge des regulierten Marktes erreichten ein Volumen von 14,4 Mrd. Euro (plus 5,0 %). Auf dem nicht-regulierten Markt wurde ein geschätzter Ertrag von 500 bis 600 Mio. Euro erzielt. Die Glücksspielbezogenen Einnahmen des Staates stiegen in 2024 mit 7,0 Mrd. Euro auf Rekordhöhe.

Nach der aktuellen, in 2025 durchgeführten Erhebung zur 12-Monats-Prävalenz der Glücksspielteilnahme der Bevölkerung haben sich 36,4 % der 16- bis 70-Jährigen an irgendeinem Glücksspiel beteiligt, was einem nahezu unveränderten Wert im Vergleich zu 2023 (36,5 %) entspricht. Am häufigsten wurde mit 18,3 % Lotto 6 aus 49 gespielt (minus 1,5 %P), gefolgt von Soziallotterien mit 15,0 % (plus 0,5 %P) und Eurojackpot mit 13,8 % (plus 0,8 %P). Die Teilnahmeprävalenz an Glücksspielen mit hohem Suchtpotenzial ist deutlich geringer ausgeprägt: Auf Sportereignisse mit Festquoten wetteten 2,6 % der Bevölkerung (plus 0,1 %P), 2,0 % spielten an Geldspielautomaten (plus 0,1 %P), 1,2 % wetteten live auf Sportereignisse (plus 0,1 %P), 0,7 % beteiligten sich am virtuellen Automatenspiel (plus 0,2 %P) und 1,2 % spielten Roulette/Black Jack/Poker in Spielbanken (Großes Spiel: plus 0,2 %P).

Auf Grundlage eines Screenings glücksspielbezogener Probleme weisen 2,2 % der bundesdeutschen Bevölkerung nach den Kriterien des DSM-5 eine „Glücksspielstörung“ auf (2023: 2,4 %). Eine leichte Störung ist bei 0,9 %, eine mittlere Störung bei 0,6 % und eine schwere Störung bei 0,6 % feststellbar. Weitere 5,5 % zeigen ein riskantes Glücksspielverhalten. Bezogen auf einzelne Spielformen sind Spielerinnen und Spieler an virtuellen Automatenspielen

mit 32,5 % am häufigsten von einer Glücksspielbezogenen Störung betroffen, gefolgt von Glücksspielautomaten mit 28,1 %, Live-Wetten auf Sportereignisse mit 27,0 %, Geldspielautomaten in Spielhallen und Gaststätten mit 23,4 % sowie Poker mit 22,6 %.

Die Deutsche Suchthilfestatistik 2024 für ambulante Suchthilfeeinrichtungen beziffert die Anzahl der Betreuungszugänge (ohne Einmalkontakte) mit Einzeldiagnose „Pathologisches Spielen“ auf 5.492, diejenigen mit entsprechender Hauptdiagnose auf 4.844 (2023: 5.655 bzw. 4.850). Der Frauenanteil unter den Hauptdiagnosen liegt bei 10,6 %. Ferner betragen die Anteile bezogen auf die jeweilige Gesamtzahl der Fälle mit dokumentierter Einzel- bzw. Hauptdiagnose 3,8 % bzw. 3,4 %. Unter Einbeziehung aller Betreuungen mit Einmalkontakten wurden 9.315 Einzel- und 7.933 Hauptdiagnosen registriert. Eine Hochrechnung auf die Gesamtzahl der betreuten Fälle mit Einmalkontakten in 1.182 ambulanten Suchthilfeeinrichtungen verweist auf rund 12.700 Fälle mit entsprechender Einzeldiagnose (Hauptdiagnose: 11.100). Für Fälle, bei denen die Spielform dokumentiert ist, sind „Geldspielautomaten in Spielhallen“ mit 33,8 % die häufigste Hauptspielform, gefolgt von den beiden Online-Formaten des „Automatenspiels“ und der „Sportwetten“ mit 22,6 % bzw. 12,0 %. Differenzierte Klienteldaten aus dem ambulanten Glücksspiel-suchthilfesystem Niedersachsens verweisen zum einen darauf, dass irgendeine Form des Online-Glücksspiels inzwischen von jeder zweiten ratsuchenden Person als problemverursachende Spielformen benannt wird. Zum anderen hatte Werbung für jede dritte Person aus dem Hilfesystem einen eher starken bis sehr starken Einfluss darauf, mit dem Glücksspiel zu beginnen bzw. weiter daran teilzunehmen. Schließlich umfasst die Deutsche Suchthilfestatistik 2024 für stationäre Einrichtungen 1.045 registrierte Einzel- und 490 Hauptdiagnosen „Pathologisches Spielen“.

In der Datenbank des Spielersperrsystems OASIS, das mit dem Glücksspielstaatsvertrag 2021 (§ 8) zum 1. Juli 2021 als bundesweit zentrales, spielformübergreifendes Sperrsystem eingeführt wurde, waren Ende 2024 insgesamt 303.855 Sperreinträge gespeichert, davon beruhten 294.026 (96,8 %) auf einer Selbstsperre und 9.829 (3,2 %) auf einer Fremdsperre.

Aus der Perspektive der Suchtprävention stellt die weiterhin zu beobachtende Expansion legaler Glücksspielangebote in Deutschland, in Kombination mit ihrer omnipräsenten Vermarktung, eine Fehlentwicklung dar. Um das Gemeinwohl zu stärken und den Gesundheitsschutz vor kommerziellen Einflüssen zu bewahren, bedarf es demzufolge einer Reduktion der Verfügbarkeit von Glücksspielen und eines Verbots bzw. einer deutlichen Einschränkung von Werbung und Sponsoring für legale Glücksspielprodukte. Unabhängig da-

von gilt es, verschiedenartige Instrumente zur Bekämpfung illegaler Glücksspielangebote on- wie offline umzusetzen.

Abstract

The turnover (stakes) of the legal gambling market has increased in 2024 by 8.9 % to about EUR 69.1 billion compared to the previous year. The market volume is thus significantly higher than before the corona pandemic (EUR 42.6 billion in 2019). This increase is mainly due to the legalization of sports betting in October 2020 and virtual slot machines/online poker in July 2021. Private amusement with prizes (AWP) machines in arcades and pubs are still the largest source of turnover at around EUR 21.4 billion. The gross gambling revenue of the regulated market reached a volume of EUR 14.4 billion (plus 5.0 %). An estimated revenue of EUR 500 to 600 million was generated by the non-regulated market. The state gambling revenue rose to a record high of EUR 7.0 billion in 2024.

According to a survey carried out in 2025 that measured the 12-month prevalence of gambling participation, 36.4 % of the population aged 16 to 70 participated in any form of gambling, which corresponds to an almost unchanged value compared to 2023 (36.5 %). The most common form played was Lotto 6 out of 49 with 18.3 % (minus 1.5 %p), followed by social lotteries with 15.0 % (plus 0.5 %p) and Eurojackpot with 13.8 % (plus 0.8 %p). The prevalence of participation in gambling forms with high addiction potential was significantly less common: 2.6 % of the population betted on sporting events with fixed odds (plus 0.1 %p), 2.0 % gambled on AWP machines (plus 0.1 %p), 1.2 % participated in live-action sports betting (plus 0.1 %p), 0.7 % gambled with virtual slot-machines (plus 0.2 %p), and 1.2 % played roulette/black jack/poker in casinos (table games: plus 0.2 %p).

Based on a screening of gambling-related problems, it is estimated that 2.2 % of the German population fulfill the DSM-5-criteria of a “gambling disorder” (2023: 2.4 %). A mild disorder could be found in 0.9 %, a moderate disorder in 0.6 % and a severe disorder in 0.6 %. Further 5.5 % indicate at-risk gambling behavior. In terms of individual forms of gambling, gamblers of virtual slot machines are the most frequently affected by a gambling-related disorder with 32.5 %, followed by slot machines in casinos with 28.1 %, live betting on sporting events with 27.0 %, AWP machines in arcades and pubs with 23.4 %, and poker with 22.6 %.

The German Addiction Treatment Statistics 2024 for outpatient addiction care facilities specifies the number of single diagnoses of “pathological gambling” (entrants without one-time contacts) to 5,492, and of main diagnoses to 4,844 (2023: 5,655 or 4,850, respectively). The proportion of women among main diagnosis was 10.6 %. In addition, the proportion related to the total number of clients was 3.8 %

or 3.4 %, respectively. Including all clients with one-time contacts, 9,315 individual diagnoses and 7,933 main diagnoses were registered. An extrapolation to the total number of gamblers in 1,182 outpatient centres (with one-time contacts) refers to 12,700 cases with single diagnoses (main diagnoses: 11,100 cases). The largest group is represented by AWP machine gamblers in arcades with 33.8 %, followed by online slot machine gamblers and online sports bettors with 22.6 % and 12.0 %. Differentiated client data from the outpatient gambling addiction support system in the federal state of Lower Saxony indicates, on the one hand, that online gambling is being reported by every second individual seeking advice as the gambling form that causes problems. On the other hand, approximately one in three individuals stated that advertising had a strong to very strong influence to start gambling or continue participating in it. Finally, the German Addiction Treatment Statistics 2024 for inpatient treatment centres include 1,045 registered single and 490 main diagnoses of “pathological gambling”.

At the end of 2024, a total of 303.855 exclusion entries were stored in the database of the player exclusion system OASIS, of which 294,026 (96.8 %) were based on self-exclusion and 9.829 (3,2 %) on third-party exclusion. The database was introduced by the State Treaty on Gambling 2021 (Section 8) on July 1, 2021 as a nationwide central system covering nearly all forms of gambling.

From the perspective of addiction prevention, the continued expansion of legal gambling in Germany, combined with their omnipresent marketing, represents an undesirable development. In order to strengthen the common good and protect health from commercial influences, it is therefore necessary to reduce the availability of gambling and to ban or significantly restrict advertising and sponsorship for legal gambling products. Regardless of this, it is important to implement various instruments to combat illegal gambling offerings, both online and offline.

Umsätze auf dem Glücksspiel-Markt

Auf dem legalen deutschen Glücksspiel-Markt wurde in 2024 ein Umsatz (gleichbedeutend mit Spieleinsätzen) von 69,1 Mrd. Euro erzielt (Tab. 1)¹. Im Vergleich zum Vorjahr ist ein Anstieg um 8,9 % zu verzeichnen, vor allem bedingt durch den Zuwachs beim seit Juli 2021 legalen virtuellen Automaten-spiel/Online-Poker (als gemeinsame Kategorie). Die gesamte deutsche Wirtschaftsleistung (Bruttoinlandsprodukt) ist in 2024 um 0,2 % gesunken.

¹ Auf der Basis des Bruttospielertrages und der Auszahlungsquote lassen sich für die jeweiligen Spielformen, die sich durch unterschiedliche Ereignisfrequenzen auszeichnen, Beträge des Umsatzes ermitteln. Für Vergleiche der Branche mit anderen Sektoren der Volkswirtschaft stellen diese Umsatzzahlen – neben den Bruttospielerträgen – einen geeigneten Maßstab dar.

Tab. 1: Umsätze auf dem legalen Glücksspiel-Markt (in Mio. Euro)

Glücksspiel (Auszahlungsquote in %) ¹	2010	2015	2020	2022	2023	2024	Veränderung in 2024 gegenüber Vorjahr in % ²
Spielbank (91)							
– Glücksspielautomaten, Roulette, Black Jack etc.	6.187	6.189	6.293	12.233	14.684	15.556	+5,9
Spielhalle/Gaststätte (77,1)							
– Geldspielautomaten	17.210	27.511	17.904	20.961	20.961	21.397	+2,1
Virtuelles Automatenspiel, Online-Poker (93)	–	–	–	12.860	5.714	8.571	+50,0
Sportwetten (85)³	–	–	4.457	9.333	11.647	13.087	+12,4
Deutscher Lotto- und Toto-Block							
– Lotto 6 aus 49 (50)	4.017	4.056	3.979	3.844,1	3.791,9	3.487,1	–8,0
– Eurojackpot (50)	–	769	1.475	1.756,8	1.956,3	2.616,8	+33,8
– Fußballtoto (50 bzw. 60)	48	41	35	41,7	40,5	38,8	–4,3
– Oddset (66,7)	174	162	–	–	–	–	–
– Spiel 77 (42,4)	972	1.017	960	857,5	849,0	824,7	–2,9
– Super 6 (44,7)	562	430	406	368,2	366,1	358,0	–2,2
– Glücksspirale (40)	246	239	250	226,2	226,5	229,6	+1,4
– Sofortlotterien (40–60)	243	353	556	621,0	696,6	742,3	+6,6
– Bingo (40)	70	62	73	87,2	108,9	94,1	–13,7
– Keno (49,4)	153	131	146	130,7	129,9	132,5	+2,0
– Plus 5 (48,7)	16	13	12	10,4	10,1	10,1	0,0
– Sieger-Chance (36,7)	–	–	23	23,0	23,7	24,4	+2,8
– Doppelte Sieben (50)	–	–	–	–	–	7,0	k.A.
Gesamt	6.501	7.273	7.915	7.966,8	8.199,5	8.565,3	+4,5
Klassenlotterie							
– Nordwestdeutsche (43,6)	237	172	128	112,4	105,3	99,4	–5,6
– Süddeutsche (45,6)	245	177	185	172,3	157,2	152,0	–3,3
Fernsehtotterie							
– ARD Fernsehtotterie (30)	156	172	188	187,1	176,4	176,9	+0,3
– ZDF Aktion Mensch (30)	441	447	524	585,5	585,9	589,3	+0,6
Sparkasse/Bank							
– PS-Sparen (55)	271	275	285	288,2	289,2	290,3	+0,4
– Gewinnsparen (55)	205	255	294	312,2	312,1	320,7	+2,8
Pferdewetten							
– Rennvereine/Totalisator, Buchmacher (85)	58	48	40	48,0	43,8	45,3	+3,4
Postcode-Lotterie (30)	–	–	112	203,2	241,8	275,5	+13,9
Gesamtumsatz	31.511	42.519	38.325	65.262,5	63.470,4	69.125,7	+8,9

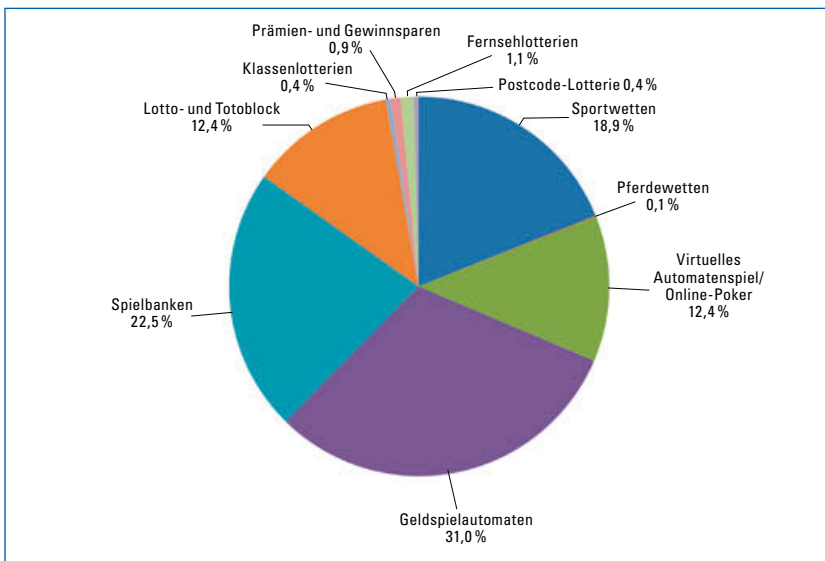
¹ Zur Berechnung der Umsätze wird hier auf Bruttospielerträge (= Kasseninhalt nach Gewinnausschüttungen) zurückgegriffen und die Werte anhand der jeweiligen Auszahlungsquote pro Marktsegment ermittelt. Dieses Vorgehen dient der Vergleichbarkeit sowohl zwischen einzelnen Marktsegmenten als auch im Jahresverlauf innerhalb eines Marktsegmentes. Für Glücksspiele in Spielbanken, Geldspielautomaten, Fernsehlotterien und die Postcode-Lotterie ist die untere Grenze des Spektrums der Auszahlungsquoten angegeben. Beim Fußballtoto liegt die Quote für die „13er Ergebnissette“ bei 60 % und die Quote für die „6 aus 45 Auswahlwette“ bei 50 %. Für die Berechnung der Spieleinsätze bei Sportwetten wird die vom Deutschen Sportwettenverband berichtete Auszahlungsquote von 85 % zugrunde gelegt. Beim virtuellen Automatenenspiel lassen sich theoretische Auszahlungsquoten zwischen 94 % und 97 % annehmen, die aufgrund der Besteuerung der Einsätze um den Faktor von (maximal) 5,3 % nach unten zu korrigieren sind. Als realistisch erscheint daher eine durchschnittliche Auszahlungsquote von 93 %. Etwaige Abweichungen in der Darstellung des Marktolumens lassen sich u. a. durch die Heranziehung alternativer Auszahlungsquoten erklären. Beispielsweise geht die Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (2025) im Durchschnitt sowohl bei Sportwetten (76 %) als auch beim virtuellen Automatenenspiel (88,5 %) von niedrigeren Auszahlungsquoten aus.

² Marginale Rundungsfehler sind aufgrund der Darstellungsweise möglich.

³ Seit Oktober 2020 (ohne Pferdewetten im Internet, die mit einem Bruttospielertrag von 18 Mio. Euro nur von marginaler Bedeutung sind).

Quellen: Archiv- und Informationsstelle der deutschen Lotto- und Toto-Unternehmen, Institut für Wirtschaftsforschung, Gemeinsame Geschäftsstelle Glücksspiel, Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder, eigene Berechnungen

Abb. 1: Anteile am Gesamtumsatz der Glücksspiel-Anbietenden im erlaubten Markt 2024



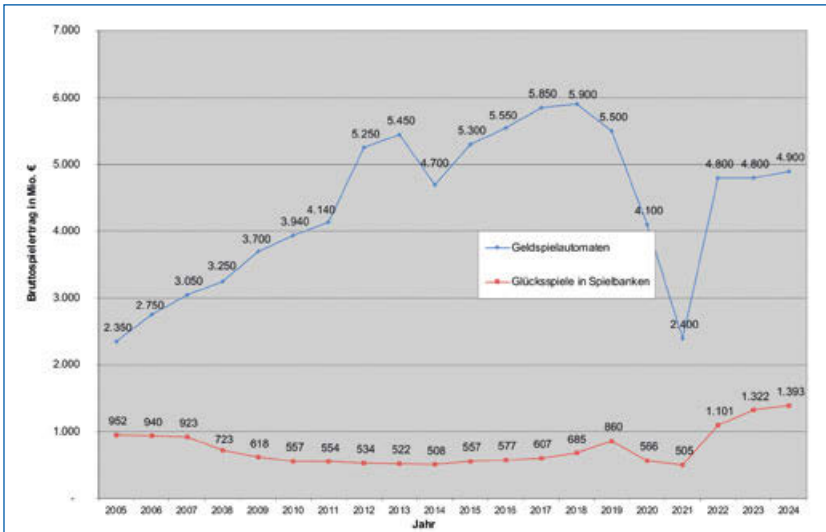
Quelle: Eigene Berechnungen

Der Deutsche Lotto- und Toto-Block (DLTB) realisierte über alle Produkte in Lotto-Annahmestellen und die regionalen Homepages der Gesellschaften einen Umsatzanstieg von 4,5 %. Während die Spieleinsätze beim größten Umsatzträger „Lotto 6 aus 49“ um 8,0 % zurückgingen, erfuhr die europäische Zahlenlotterie „Eurojackpot“ ein Umsatzplus von 33,8 %.

Die gewerblichen Geldspielautomaten in Spielhallen und Gaststätten verzeichneten einen Umsatz von rund 21,4 Mrd. Euro (+ 2,1 % im Vergleich zum Vorjahr) und sind mit einem Anteil von 31,0 % weiterhin der größte Umsatzträger auf dem deutschen Glücksspiel-Markt (Abb. 1), gefolgt von den Angeboten der Spielbanken (22,5 %) und den Sportwetten (18,9 %). Bei Spielgewinnen von 77,1 % (untere Grenze des Spektrums der Auszahlungsquoten) verblieb den Aufstellenden der Geldspielautomaten im Jahr 2024 ein Bruttospielertrag von 4,9 Mrd. Euro (für die Entwicklung der Bruttospielerträge bei Geldspielautomaten und Glücksspielen in Spielbanken im Zeitverlauf s. Abb. 2).

Die 21 Spielbankgesellschaften mit 71 Standorten (Roulette, Black Jack, Poker und Glücksspielautomaten) erwirtschafteten in 2024 einen Bruttospielertrag von 1.393,1 Mio. Euro, was einem Anstieg um 71,5 Mio. Euro (plus 5,4 %) im Vergleich zum Vorjahr entspricht (Abb. 2). Im Klassischen Spiel wuchs der

Abb. 2: Bruttospielerträge der Geldspielautomaten und Glücksspiele in Spielbanken (in Mio. Euro)

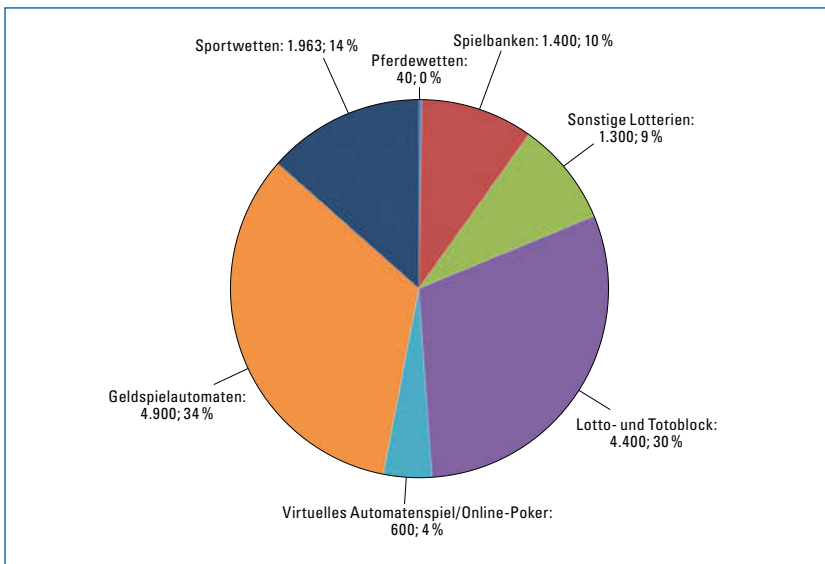


Quellen: Angaben der Bayerischen Spielbanken; Geldspielautomaten: Institut für Wirtschaftsforschung bis 2013, Gemeinsame Geschäftsstelle Glücksspiel ab 2014 bzw. Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder ab 2022

Ertrag um 5,6 %, bezogen auf Glücksspielautomaten um 5,4 %. Der Anteil des Automatenspiels am Gesamtertrag lag hier bei 86,7 %. Einen Betrag von 88,6 Mio. Euro (Klassisches Spiel: 52,5 Mio. Euro; Glücksspielautomaten: 36,1 Mio. Euro) zahlten die Spielerinnen und Spieler nach zwischenzeitlichen Gewinnen in den Tronc, die Trinkgeldkasse der Spielbanken, ein. Unter Einbeziehung des Tronc betrug der Bruttospielertrag insgesamt 1.481,7 Mio. Euro, nach 1.408,7 Mio. Euro im Jahr 2023 (Angaben der Staatlichen Lotterie- und Spielbankverwaltung, München). Die Anzahl der Besuche erhöhte sich auf 7,419 Mio. (2023: 6,810 Mio.; plus 8,9 %).

Die Spieleinsätze auf dem legalen Markt für Sportwetten lagen in 2024 bei 13,1 Mrd. Euro (Bruttospielertrag: 2,0 Mrd. Euro), gleichbedeutend mit einem Anstieg um 12,4 % im Vergleich zum Vorjahr. Zum Jahresende 2024 gab es aktive Angebote von 27 Erlaubnisinhabenden (davon 18 online, 9 hybrid in rund 2.300 Wettvermittlungsstellen bzw. bis 30.06.2024 in rund 12.000 Oddset-Annahmestellen).

Abb. 3: Bruttospielerträge auf dem regulierten deutschen Glücksspiel-Markt in 2024 (gesamt: 14.400 Mio. Euro)



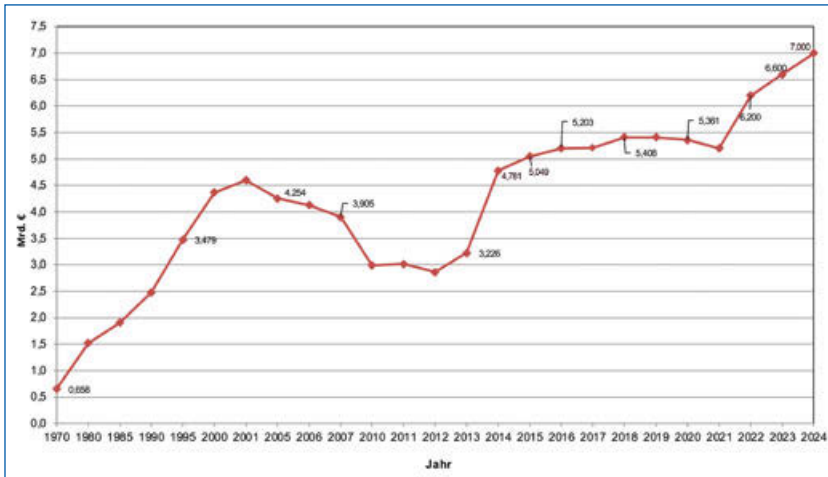
Quelle: Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (2025)

Virtuelles Automatenspiel bzw. Online-Poker (als gemeinsame Kategorie) verzeichneten Spieleinsätze von rund 8,6 Mrd. Euro sowie einen Bruttospielertrag in Höhe von 600 Mio. Euro (Anstieg um 50,0 %).

Insgesamt erreichten die Bruttospielerträge des erlaubten deutschen Glücksspiel-Marktes ein Volumen von 14,4 Mrd. Euro (Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder, 2025; Abb. 3)². Dies entspricht einem Anstieg von 5,0 % gegenüber dem Vorjahr (13,7 Mrd. Euro). Dabei wurden 75,7 % der Erträge terrestrisch und 24,3 % online erwirtschaftet. Mit 34,0 % erzielten Geldspielautomaten den höchsten Ertragsanteil, gefolgt von den Lotterien des DLTB mit 30,0 % und Sportwetten mit 14,0 % (inkl. Pferdewetten online). Generell verschieben sich die Umsatzanteile sukzessiv in den digitalen Raum.

Außerdem existierte in 2024 ein illegaler Markt von Sportwetten, virtuellen Automatenspielen, Online-Casinospielen, Online-Poker sowie Online-Zweitlotterien, für den die Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (2025) einen geschätzten Bruttospielertrag von 500 bis 600 Mio. Euro angibt (nach

² Hierbei sind Rundungsdifferenzen aufgrund unterschiedlicher Bezugsquellen zu berücksichtigen: Während Abbildung 2 konkretere Werte zugrunde liegen, nimmt Abbildung 3 Bezug auf gerundete Werte.

Abb. 4: Staatliche Einnahmen aus legalen Glücksspielangeboten in Mrd. Euro

Quelle: Statistisches Bundesamt bis 2013, Gemeinsame Geschäftsstelle Glücksspielsucht bis 2020 bzw. Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder ab 2021

Anmerkung: Ab 2023 umfasst der Wert sowohl Einnahmen aus regulierten als auch Einnahmen aus nicht-regulierten Glücksspielen. Bis 2022 fanden nur Einnahmen aus regulierten Glücksspielen Berücksichtigung.

400 bis 600 Mio. in 2023). Zusammengenommen konnten 858 deutschsprachige Internetseiten mit Glücksspielen von 212 Veranstaltenden ohne Erlaubnis von der deutschen Behörde festgestellt werden (Vorjahr: 761 Seiten von 205 Unternehmen).

Die Einnahmen des Staates aus Glücksspielen über verschiedene Steuerarten (Totalisator-, Buchmacher-, Sportwett-, Lotterie-, Vergnügungs- und Umsatzsteuer, Gewinnablieferungen verschiedener Lotterien, Spielbankabgabe) lagen in 2024 bei rund 7,0 Mrd. Euro, nach 6,6 Mrd. Euro in 2023³ (Anstieg um 6,1 %, Abb. 4).

Glücksspiel-Nachfrage in der Bevölkerung

Nach dem aktuellen Glücksspiel-Survey zur 12-Monats-Prävalenz der Glücksspielteilnahme der 16- bis 70-jährigen Bevölkerung, der von Anfang August bis Ende November 2025 per Telefon- und Online-Befragung (Mixed-Mode-Design, $N = 8.006$ Telefon/4.334 online; Antwortrate Telefon: 24,3%/online:

³ Eine Differenzierung der Einnahmen aus regulierten und nicht-regulierten Glücksspielen ist für 2023 nicht mehr möglich (2022: 6,2 Mrd. Euro bzw. 426 Mio. Euro).

Tab. 2: 12-Monats-Prävalenz der Beteiligung an verschiedenen Glücksspielen in Befragungen der Jahre 2007 bis 2025

Glücksspiel	12-Monats-Prävalenz (%)									
	2007	2009	2011	2013	2015	2017	2019	2021 ¹	2023	2025
Irgendein Glücksspiel	55,0	53,8	50,7	40,0	37,3	37,3	37,7	29,7	36,5	36,4
Keno	1,3	0,9	0,4	0,5	0,2	0,4	0,3	1,1	0,8	0,8
Geldspielautomaten	2,2	2,7	2,9	3,7	2,6	2,6	2,7	2,0	1,9	2,0
Glücksspielautomaten	1,1	1,2	1,0	0,8	0,8	0,9	0,7	0,4	0,5	0,5
Großes Spiel in der Spielbank ²	1,9	1,9	1,6	1,3	1,3	1,1	1,2	0,9	1,0	1,2
Casinospiele im Internet ³	0,7	0,9	0,8	0,6	0,5	0,6	0,7	1,4	0,9	1,2
Virtuelles Automatenspiel	–	–	–	–	–	–	–	0,8	0,5	0,7
Live-Wetten	–	–	0,9	1,0	0,9	1,0	0,8	1,4	1,1	1,2
Sportwetten mit Festquoten	–	–	–	–	–	–	1,7	3,3	2,5	2,6
Pferdewetten	0,7	0,6	0,4	0,5	0,3	0,3	0,2	0,4	0,4	0,6
Sofortlotterie, Rubbellose	11,7	10,2	12,9	10,6	9,7	10,0	9,2	7,1	7,6	8,4
Lotto 6 aus 49	35,5	40,0	31,5	25,2	22,7	22,6	21,0	19,3	19,8	18,3
Eurojackpot	–	–	–	5,0	7,1	8,3	10,8	10,7	13,0	13,8
Soziallotterien ⁴	8,4	8,1	7,3	5,2	4,2	4,6	n.v.	6,6	14,5	15,0

¹ Die Vergleichbarkeit der Daten aus 2021 bzw. 2025 mit denen aus den Vorjahren ist nur eingeschränkt möglich

² Tischspiele (Roulette, Black Jack, Poker)

³ Ohne virtuelles Automatenspiel

⁴ Bis 2019: Fernsehlotterien; 2021: Glücksspirale und sonstige Soziallotterien; ab 2023 Glücksspirale, Aktion Mensch, Deutsche Fernsehlotterie, Deutsche Postcode-Lotterie, Gewinnsparen der Sparkassen und Banken und andere Soziallotterien

Quelle: Banz (2019) bis zum Jahr 2019; ab 2021: Buth et al. (2024; 2026)

17,4 %) durchgeführt wurde (Buth et al., 2026), nahmen 36,4 % an irgendeinem Glücksspiel teil (rund 20,35 Mio. Personen). Dies entspricht einem marginalen Rückgang um 0,1 %-Punkte (%P) im Vergleich zu 2023 (Tab. 2). Von den Spielteilnehmenden nutzten 27,0 % der Befragten mehrere Spielformen⁴ (2 bis 3 Spielformen: 18,8 %, mindestens 4 Spielformen: 3,1 %). Am häufigsten wurde von 18,3 % Lotto 6 aus 49 gespielt (minus 1,5 %P), gefolgt von Soziallotterien mit 15,0 % (plus 0,5 %P)⁵ und Eurojackpot mit 13,8 % (plus 0,8 %P). An Glücksspielen mit hohem Suchtpotential (Meyer, Bachmann, 2017) hat nur ein geringer

⁴ Es wurden insgesamt acht zusammengefasste Spielformen abgefragt: Lotterien (ohne Sofortlotterien), Keno, Sofortlotterien, Geldspielautomaten, terrestrisch angebotene Casinospiele (inkl. Glücksspielautomaten), terrestrische Sportwettangebote, riskante Onlineglücksspiele (Automaten- und/oder Casinospiele und/oder Sportwettangebote im Internet) sowie sonstige Glücksspiele.

⁵ Die Teilnahme an Soziallotterien wurde in den Erhebungen 2023 und 2025 (im Vergleich mit 2021) differenzierter erfasst: Gegenstand der Befragung waren Glücksspirale, Lotterie Aktion Mensch, Deutsche Fernsehlotterie, Deutsche Postcode-Lotterie, das Gewinnsparen der Sparkassen und Banken sowie sonstige Soziallotterien.

Anteil teilgenommen: Lediglich 2,6 % der Bevölkerung wetteten auf Sportereignisse mit Festquoten (plus 0,1 %P), 2,0 % spielten an Geldspielautomaten (plus 0,1 %P), 1,2 % wetteten live auf Sportereignisse (plus 0,1 %P), 0,7 % beteiligten sich an virtuellem Automatenspiel (plus 0,2 %P), und 1,2 % nahmen am Großen Spiel in Spielbanken teil (plus 0,2 %P).

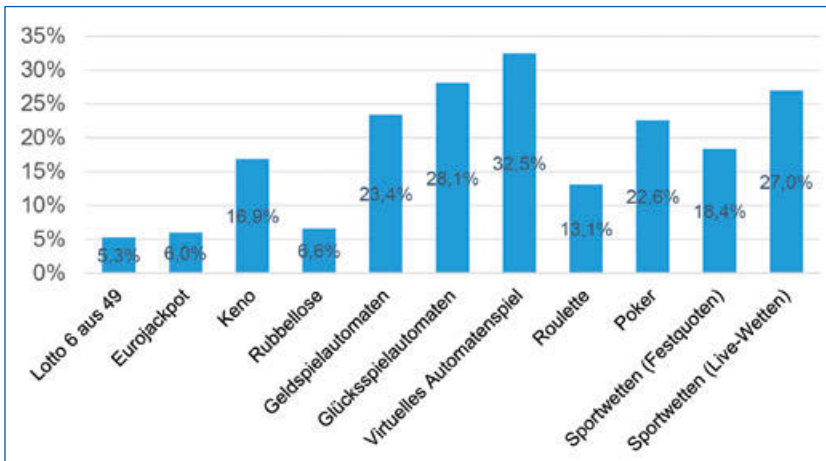
Ausmaß glücksspielbezogener Probleme in der Bevölkerung

Die Befunde dieser aktuellen Bevölkerungsbefragung zur Prävalenz einer „Glücksspielstörung“ (Buth et al., 2026) verweisen anhand der Kriterien des „Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)“ zudem bei 2,2 % der befragten Personen im Alter von 18 bis 70 Jahren (Männer: 3,2 %, Frauen: 1,0 %) auf eine „Glücksspielstörung“ (entspricht rund 1,23 Mio. Personen; 95 %-Konfidenzintervall: 1,9 % bis 2,5 %). Bei 0,9 % ist eine leichte Störung (4 oder 5 erfüllte DSM-5-Kriterien), bei 0,6 % eine mittlere Störung (6 oder 7 erfüllte Kriterien) und bei weiteren 0,6 % eine schwere Störung (8 oder 9 erfüllte Kriterien) feststellbar⁶. Die Anteile mit ein, zwei oder drei erfüllten Kriterien (= riskantes Verhalten im Zusammenhang mit einer Glücksspielteilnahme) liegen bei 5,5 %. Unter den Personen der Stichprobe, die sich in den letzten 12 Monaten an einem Glücksspiel beteiligt haben, befindet sich ein Anteil mit einer glücksspielbezogenen Störung von 5,8 %. Bei weiteren 14,9 % dieser Subgruppe ist ein riskantes Glücksspielverhalten erkennbar.

Nach der Analyse der Daten in Bezug auf einzelne Glücksspielformen, die allerdings aufgrund der Differenzierung nur auf geringen Fallzahlen beruht, weisen Spielerinnen und Spieler mit der Teilnahme an virtuellen Automaten spielen den höchsten Anteil mit leichten, mittleren und schweren Störungen durch Glücksspielen auf (32,5 %), gefolgt von Glücksspielautomaten (28,1 %), Live-Wetten auf Sportereignisse (27,0 %), Geldspielautomaten in Spielhallen und Gaststätten (23,4 %) sowie Poker (22,6 %) (Abb. 5). Zwar sind diese Befunde nicht kausal zu interpretieren, da die Teilnahme an einer Spielform nicht zwangsläufig bedeutet, dass diese Spielform allein- oder hauptverantwortlich für die Problemgenese ist. Dennoch bleibt festzuhalten, dass Personen mit einer „Glücksspielstörung“ diese Spielformen deutlich häufiger nachfragen, was sich als deutlicher empirischer Hinweis für das jeweilige Suchtpotential interpretieren lässt.

⁶ Die angegebenen Einzelwerte sind gerundet. Eine Berechnung mit den exakten Ausgangswerten ergibt einen Gesamtwert von 2,2 %.

Abb. 5: Glücksspielstörung (DSM-5) nach Spielform



Basis: Gewichtete Daten der 18- bis 70-Jährigen, die in den letzten 12 Monaten an Glücksspielen teilgenommen haben.

Quelle: Buth et al., 2026

Mit zunehmendem Schweregrad der „Glücksspielstörung“ steigt der Anteil der Personen mit psychischen Beeinträchtigungen, erfasst durch das „Mental Health Inventory (MHI-5), von 34,1 % (leichte Störung) und 58,2 % (mittelschwere Störung) auf 64,7 % (schwere Störung), während 16,0 % der Gesamtstichprobe davon betroffen sind. Ein riskanter Alkoholkonsum, erfasst durch den „Alcohol Use Disorder Identification Test-Consumption (AUDIT-C), zeigt sich bei 24,3 % der Gesamtstichprobe. Bei Spielenden mit einer „Glücksspielstörung“ sind Anteile von 38,0 %, 40,4 % und 49,7 % erkennbar.

Ein Vergleich mit den Befunden der Glücksspiel-Surveys aus 2021 und 2023 ergibt nur geringfügige Differenzen. Die seit 2021 angewandte Methodik wird im Rahmen einer weltweiten Meta-Analyse von 342 Prävalenzstudien mit 366 repräsentativen Stichproben positiv bewertet (Tran et al., 2024, Appendix 11). Alle neun Bewertungskriterien, wie Angemessenheit der Stichprobengröße und -ziehung sowie die eingesetzten statistischen Verfahren, gehen mit einem „low risk bias“ (= geringes Verzerrungsrisiko durch die Untersuchungsmethodik) einher.

Pathologisches Spielen (nach ICD-10) in ambulanten Beratungs- und/oder stationären Behandlungsstellen

Die Deutsche Suchthilfestatistik (DSHS) 2024⁷ für ambulante Beratungs- und/oder Behandlungsstellen (IFT Institut für Therapieforschung, Forschungsgruppe Therapie und Versorgung, 2025a, Tab. 4.17) verweist in 857 Einrichtungen bei 5.492 Fällen (2023: 5.655 Fälle in 876 Einrichtungen) auf die Einzeldiagnose „Pathologisches Spielen“ nach ICD-10 (ohne Einmalkontakte). Dies entspricht durchschnittlich 6,4 Zugängen mit dieser Einzeldiagnose pro Einrichtung, wobei aufgrund der fallbezogenen Betrachtung dieselbe Person (mit unterschiedlichen Fällen) mehrfach berücksichtigt sein kann. Der Anteil an Fällen mit Einzeldiagnose „Pathologisches Spielen“ bezogen auf die Gesamtzahl der Klientel (mit Einzeldiagnose) beläuft sich auf 3,8 %. Unter Einbeziehung aller Betreuungen einschließlich potentieller Übernahmen aus dem Vorjahr sowie der Einmalkontakte (IFT Institut für Therapieforschung, Forschungsgruppe Therapie und Versorgung, 2025b, Tab. 4.17) wurden in 868 Einrichtungen 9.315 Einzeldiagnosen registriert, dies entspricht 10,7 Fälle pro Einrichtung (2023: 9.765 bzw. 11,0 Fälle pro Einrichtung).

Die Anzahl der Zugänge (ohne Einmalkontakte) mit Hauptdiagnose „Pathologisches Spielen“ (IFT Institut für Therapieforschung, Forschungsgruppe Therapie und Versorgung, 2025a, Tab. 3.01) beträgt 4.844 Fälle in 870 ambulanten Einrichtungen (2023: 4.850 Fälle in 887 Einrichtungen). Dies ist gleichzusetzen mit durchschnittlich 5,6 Fällen pro Einrichtung (2023: 5,5 Fälle). Der Anteil an der Gesamtzahl der Fälle mit dokumentierter Hauptdiagnose liegt bei 3,4 % (2023: 3,3 %). Dabei beläuft sich der Frauenanteil bei der Klientel mit der Hauptdiagnose „Pathologisches Spielen“ auf 10,6 %. Werden alle Betreuungen (also auch Übernahmen aus den Vorjahren und Einmalkontakte) berücksichtigt, beträgt die Anzahl der Fälle mit dieser Hauptdiagnose 7.933 Fälle in 848 Einrichtungen (9,4 Fälle pro Einrichtung; 3,1 Fälle mit dokumentierter Hauptdiagnose; IFT Institut für Therapieforschung, Forschungsgruppe Therapie und Versorgung, 2025b, Tab. 3.01).

Eine Hochrechnung auf die Gesamtzahl der Fälle mit Diagnosen bezüglich Pathologischem Spielen bei bundesweit 1.182 ambulanten Einrichtungen (Stand: 2024) verweist auf rund 7.600 Fälle (Zugänge ohne Einmalkontakte; 2023: 7.700) bzw. 12.700 Fälle (alle Betreuungen mit Einmalkontakten; 2023:

⁷ Für Details zur Methodik der DSHS siehe Schwarzkopf et al. (2023). Abweichend zur Routineberichterstattung werden für diesen Beitrag Fälle mit fehlender Spezifikation der betrachteten Parameterausprägungen („unbekannt“) in die Grundgesamtheit mit einbezogen und separat angeführt. Die präsentierten Fallzahlen und Anteilswerte können damit von den Angaben im Jahresbericht der DSHS 2023 abweichen.

13.000) mit der Einzeldiagnose „Pathologisches Spielen“ (Hauptdiagnose: 6.600 bzw. 11.100; 2023: 6.600 bzw. 11.300)⁸.

In den ambulanten Suchthilfeeinrichtungen der DSHS ist für 93,5 % der Fälle mit dokumentierter Spielform eine Hauptspielform erfasst⁹. Ein polyvalentes Spielmuster und damit keine Hauptspielform wird für 6,5 % der Betreuungen dokumentiert, nach 5,8 % in 2023. Als Hauptspielform ist das Spielen an „Geldspielautomaten in Spielhallen“ mit insgesamt 33,8 % am weitesten verbreitet (2023: 36,5 %; IFT Institut für Therapieforchung, Forschungsgruppe Therapie und Versorgung, 2025a, Tab. 3.01). Es folgen jeweils als Online-Spielform „Automatenspiele“ bzw. Sportwetten mit 22,6 % bzw. 12,0 % (2023: 21,9 % bzw. 10,5 %).

Weiterführende Erkenntnisse zur Klientel ratsuchender Spielerinnen und Spieler bringt eine standardisierte Dokumentation aus Niedersachsen mit sich, die sich auf 24 Standorte des ambulanten Glücksspielsuchthilfesystems und das Erhebungsjahr 2024 bezieht (Brosowski, Hayer, 2025). Unter anderem lässt sich auf Grundlage differenzierter glücksspielspezifischer Angaben zeigen, dass in den letzten Jahren vermehrt Personen mit einer Online-Glücksspielproblematik ambulante Hilfe in Anspruch genommen haben. In 2024 benannten knapp 50 % der Klientel irgendeine Form des Online-Glücksspiels (Automatenspiele, Sportwetten, Poker, Casinospiele) als problemverursachende Spielform. Auch fällt die selbstberichtete Dauer der Problementwicklung, definiert als Differenz von frühestem Störungs- und Erstkontakalter, bei Online-Glücksspielen im Mittel deutlich kürzer aus als bei terrestrischen Glücksspielen (über alle Glücksspielformen etwa 5 Jahre; bei Automatenspielen im Internet 2,5 Jahre). Zudem gab eine deutliche Mehrheit der Klientel ProblemSpielformen aus dem legalen Sektor (vs. illegaler Sektor) an. Schließlich erwähnte etwa jede dritte problematisch spielende Person, dass Werbung einen eher starken bis sehr starken Einfluss darauf hatte, mit dem Glücksspiel zu beginnen bzw. weiter daran teilzunehmen.

Die Deutsche Suchthilfestatistik 2024 für stationäre Einrichtungen (IFT Institut für Therapieforchung, Forschungsgruppe Therapie und Versorgung, 2025c, Tab. 4.17 und 3.01) berichtet für 158 teilnehmende Einrichtungen 1.045 Fälle mit der Einzeldiagnose „Pathologisches Spielen“ und 490 Fälle mit der Hauptdiagnose „Pathologisches Spielen“ (2023: 999 bzw. 417 Fälle in 156 Einrichtungen). Der Anteil der Männer mit Hauptdiagnose liegt bei 90,2 %. Die

⁸ Hierbei wird angenommen, dass alle Einrichtungen, für die keine entsprechenden Daten vorliegen, in vergleichbarem Ausmaß Klientel mit Haupt- und Einzeldiagnosen bzgl. Pathologischem Spielen betreuen wie der Gesamtdurchschnitt an Einrichtungen mit den entsprechenden Daten.

⁹ Es gilt zu beachten, dass die Dokumentation einer Spielform Auskunft über problematisches Glücksspielverhalten an sich gibt und nicht zwangsläufig an eine Einzeldiagnose oder Hauptdiagnose „Pathologisches Spielen“ geknüpft ist.

Tab. 3: Anzahl der behandelten Spielerinnen und Spieler in ausgewählten stationären Einrichtungen

Stationäre Einrichtungen	Erhebungsjahr							
	2007	2010	2013	2016	2019	2022	2023	2024
DIAKO Nordfriesland, Breklum (S+P)	87	66	128	124	112	69	k.A.	109
Asklepios Klinik Nord Ochsenzoll, Hamburg (S)	33	50	73	59	k.A.	k.A.	k.A.	k.A.
Bernhard-Salzmann-Klinik, Gütersloh (S)	62	127	167	130	124	76	78	96
Therapiezentrum Münzesheim, Kraichtal (S)	87	148	196	226	300	184	148	140
MEDIAN Klinik Münchwies, Neunkirchen/Saar (S+P)	253	263	312	347	295	147	140	118
MEDIAN Klinik Schweriner See, Lübstorf (S+P)	105	138	168	167	142	52	96	53
MEDIAN Kliniken Daun, Daun (S+P)	28	125	162	205	193	38	60	49
salus Klinik Lindow (S+P)	–	77	165	122	98	73	66	74
salus Klinik Hürth (S+P)	–	–	83	201	189	133	100	89
salus Klinik Friedrichsdorf (S+P)	–	–	54	123	88	80	76	76
Fachklinik St. Marienstift, Neuenkirchen (S)	–	74	111	98	88	39	16	10
Asklepios Fachklinikum Wiesen, Wildenfels (S)	56	108	113	103	74	26	36	42
MEDIAN Klinik Wilhelmsheim, Oppenweiler (S)	–	43	76	96	67	43	32	36
MEDIAN Klinik Wigbertshöhe, Bad Hersfeld (S)	158	257	261	219	141	77	59	77
MEDIAN Klinik Berus, Überherrn-Berus (P)	80	91	121	35	23	k.A.	k.A.	k.A.
Johannesbad Fachklinik Fredeburg, Schmallebenberg (S)	39	49	91	71	81	20	26	34
Johannesbad Fachklinik Hochsauerland, Schmallebenberg (P)	79	130	151	156	99	52	42	41
Gesamt	1.067	1.746	2.295	2.482	2.114	1.105	975	1.044

S = Suchtfachklinik bzw. -abteilung

P = Psychosomatische Fachklinik bzw. Abteilung

Quelle: Eigene Erhebung

durchschnittliche Anzahl an Fällen mit entsprechender Einzel- und Hauptdiagnose beträgt somit 6,6 bzw. 3,1 Fälle pro Einrichtung. Daneben zeigen die Daten, dass der Anteil an Fällen mit der Einzeldiagnose „Pathologisches Spielen“ an der Gesamtheit der Fälle mit Einzeldiagnose 3,2 % (2023: 3,2 %) und der Anteil der Fälle mit der Hauptdiagnose „Pathologisches Spielen“ an der Gesamtheit der Fälle mit Hauptdiagnose 1,5 % ausmacht (2023: 1,3 %). Unter der Klientel mit dokumentierter Spielform ist bei 91,8 % eine eindeutige Hauptspielform erfasst. Für 8,2 % ist ein polyvalentes Spielverhalten (und damit keine eindeutige Hauptspielform) dokumentiert. Unter den Hauptspielformen erweist sich mit insgesamt 37,7 % das Spielen an „Geldspielautomaten in Spielhallen“ am weitesten verbreitet (2023: 41,9 %). Es folgen mit 34,9 % das Online-Automatenspiel und mit 7,3 % Geldspielautomaten in Gaststätten.

Bei einer Auswahl stationärer Einrichtungen, die sowohl Suchtfachkliniken als auch psychosomatische Fachkliniken und entsprechende Abteilungen einbezieht, summiert sich die Anzahl behandelte Spielerinnen und Spieler in

2024 auf 1.044 (Hauptdiagnose: 725; Neben/-Zweit/-Drittdiagnose: 319; Tab. 3). Dieser Wert bedeutet einen Anstieg um 7,1 % im Vergleich zum Vorjahr¹⁰.

In 1982 wurden die ersten Selbsthilfegruppen der „Anonymen Spieler (GA)“ gegründet. In 2002 gab es bereits 110 Gruppen, zum Teil auch unabhängig von GA. Der Datenbestand des Fachverbandes Glücksspielsucht verweist für 2024 auf 137 Selbsthilfegruppen (2023: 138). Darunter befinden sich 98 Freie Gruppen, 12 Gruppen der Suchthilfeverbände und 27 Gruppen der „Anonymen Spieler“.

Anzahl gesperrter Spielerinnen und Spieler

Weitere Erkenntnisse zum Ausmaß glücksspielbezogener Probleme liefert das Spielersperrsystem OASIS (Onlineabfrage Spielerstatus), das mit dem Glücksspielstaatsvertrag 2021 (§ 8) zum 1. Juli 2021 als bundesweit zentrales, spielformübergreifendes Sperrsystem eingeführt wurde. Nach § 8a haben Veranstaltende und Vermittelnde von Glücksspielen, an denen gesperrte Spielerinnen und Spieler nicht teilnehmen dürfen, Personen zu sperren, die dies beantragen (Selbstsperre) oder von denen sie aufgrund von Wahrnehmungen ihres Personals oder aufgrund von Meldungen Dritter wissen oder aufgrund sonstiger tatsächlicher Anhaltspunkte annehmen müssen, dass sie spielsuchtgefährdet oder überschuldet sind, ihren finanziellen Verpflichtungen nicht nachkommen oder Spieleinsätze riskieren, die in keinem Verhältnis zu ihrem Einkommen oder Vermögen stehen (Fremdsperre). Vorher galt die Sperrverpflichtung lediglich für die Segmente der Spielbanken sowie der Spielhallen in Hessen (seit 2014) und Rheinland-Pfalz (seit 2020) und für die der Sportwetten und Lotterien mit besonderem Gefährdungspotential (Oddset, Toto, Keno). Von dem Verbot der Spielteilnahme für gesperrte Personen ausgenommen sind Lotterien mit maximal zwei Veranstaltungen pro Woche, Sofortlotterien, Lotterien in Form des Gewinnsparens und spezifische Formen der Pferdewette.

Ende des Jahres 2024 enthielt OASIS nach Information des Regierungspräsidiums Darmstadt (Dez. II 24.1) insgesamt 303.855 Sperreinträge (2023: 245.130; Tab. 4), was einem Anstieg um 24,0 % entspricht. Dabei beziehen sich 29,7 % dieser Sperreinträge auf Spielhallen, 23,9 % auf Sportwetten (Veranstalter), 16,8 % auf Spielbanken und 13,2 % auf virtuelle Automatenspiele. Anträge bei der Behörde lassen sich keiner Spielform zuordnen.

¹⁰ Aufgrund der fehlenden Angaben der Fachkliniken Nordfriesland für 2023 wurden sie in den Jahresvergleich nicht einbezogen.

Tab. 4: Anzahl der Sperrungen im Spielersperrsystem OASIS

Glücksspielbereich	2012	2014	2016	2018	2020	2022	2023	2024
Spielbanken								
Selbstsperrungen	k.A.	k.A.	26.837	31.003	35.796	38.782	42.330	45.530
Fremdsperrungen	k.A.	k.A.	4.418	4.935	6.447	6.023	5.798	5.666
Gesamt	24.544	27.674	31.255	35.938	42.243	44.805	48.128	51.196
Online-Casinospiele/-Poker								
Selbstsperrungen	–	–	–	–	–	–	2.605	4.278
Fremdsperrungen	–	–	–	–	–	–	43	67
Gesamt	–	–	–	–	–	–	2.648	4.345
Virtuelle Automaten Spiele								
Selbstsperrungen	–	–	–	–	–	3.380	25.231	39.795
Fremdsperrungen	–	–	–	–	–	39	314	461
Gesamt	–	–	–	–	–	3.419	25.545	40.256
DTLB								
Selbstsperrungen	370	2.041	1.706	1.818	2.015	2.002	1.931	1.889
Fremdsperrungen	112	165	194	199	285	337	344	393
Gesamt	482	2.453	1.900	2.017	2.300	2.339	2.275	2.282
Sportwetten (Veranstaltung)								
Selbstsperrungen	–	–	–	28	2.059	46.033	58.442	70.795
Fremdsperrungen	–	–	–	–	306	1.636	1.602	1.717
Gesamt	–	–	–	28	2.365	47.669	60.044	72.512
Sportwetten (terristisch)								
Selbstsperrungen	–	–	–	–	–	408	883	1.368
Fremdsperrungen	–	–	–	–	–	23	41	53
Gesamt	–	–	–	–	–	431	924	1.421
Pferdewetten im Internet/Buchmacher								
Selbstsperrungen	–	–	–	–	40	72/6	104/9	100/16
Fremdsperrungen	–	–	–	–	–	0/1	0/1	0/2
Gesamt	–	–	–	–	40	72/7	104/10	100/18
Spielhallen								
Selbstsperrungen	–	–	–	–	–	45.813	75.080	89.686
Fremdsperrungen	–	–	–	–	–	452	563	630
Gesamt	–	–	–	–	–	46.265	75.643	90.316
Automatenaufsteller								
Selbstsperrungen	–	–	–	–	–	460	969	1.372
Fremdsperrungen	–	–	–	–	–	8	16	26
Gesamt	–	–	–	–	–	468	985	1.398
Behörde*								
Selbstsperrungen	–	–	–	–	–	15.057	28.166	39.197
Fremdsperrungen	–	–	–	–	–	227	658	814
Gesamt	–	–	–	–	–	15.284	28.824	40.011
Gesamt								
Selbstsperrungen	–	–	28.543	32.849	39.910	152.013	235.750	294.026
Fremdsperrungen	–	–	4.612	5.134	7.038	8.746	9.380	9.829
Gesamt	25.026	30.127	33.155	37.983	46.948	160.759	245.130	303.855

* Sperranfragen an die Behörde, die für OASIS zuständig ist.

Quelle: Deutsche Sperrdatenbank, Gemeinsame Geschäftsstelle Glücksspiel bis 2019, Regierungspräsidium Darmstadt (OASIS, Dez. II 24.1)

Auf einer Selbstsperre beruhen 294.026 (96,8 %) der Sperrereinträge, auf einer Fremdsperre basieren entsprechend 9.829 (3,2 %). Mit 11,1 % ist der Anteil der Fremdsperren im Spielbankbereich deutlich höher als etwa bei der Veranstaltung von Sportwetten (2,4 %) und im Spielhallenbereich (0,7 %). In 2024 haben die Glücksspielanbietenden, die an OASIS angeschlossen waren, rund 1,124 Mrd. Sperrabfragen gestellt (2023: 969 Mio.).

Verschuldung

Ein Vergleich der ambulant betreuten Klientel in der DSHS (IFT Institut für Therapieforschung, Forschungsgruppe Therapie und Versorgung, 2025a; Tab. 3.19) hinsichtlich ihrer finanziellen Lage zeigt auf, dass die Klientel mit Hauptdiagnose „Pathologisches Spielen“ die höchsten Schulden unter allen Klientelgruppen aufweist (Tab. 5). Der Anteil der Betroffenen, die keine Schulden haben, ist hier mit 27,4 % (Schuldenstatus unbekannt: 6,3 %) deutlich geringer als unter den anderen Hauptdiagnosen (von 53,3 % bei Opioidkonsum bis zu 76,7 % bei Alkoholkonsum). Bei 25,1 % der Spielerinnen und Spieler beträgt die Verschuldung mehr als 25.000 Euro, während dies beispielsweise nur auf 2,5 % der Personen mit einer Alkoholabhängigkeit und 5,5 % der Personen mit einer der Kokainabhängigkeit zutrifft.

Unter stationär behandelten Fällen mit Hauptdiagnose „Pathologisches Spielen“ liegt der Anteil der Klientel mit einer problematischen Verschuldung von mehr als 25.000 Euro bei 35,3 % (Schuldenstatus unbekannt: 6,2 %). Die

Tab. 5: Hauptdiagnose und Verschuldung bei der Klientel ambulanter Beratungs- und Behandlungsstellen (Zugänge 2024)

Hauptdiagnose – Konsumbereich	Ausmaß der Verschuldung (in Euro)					
	keine Schulden in %	bis 10.000 in %	bis 25.000 in %	bis 50.000 in %	über 50.000 in %	Unbekannt in %
Alkohol	76,7	9,1	2,5	1,4	1,1	9,1
Opioide	53,3	24,0	5,9	2,2	1,6	13,0
Cannabinoide	71,7	13,4	2,9	1,1	0,6	10,2
Kokain	60,7	17,6	6,0	3,1	2,4	10,3
Stimulanzien	58,5	22,0	6,2	2,7	1,6	9,0
Pathologisches Spielen	27,4	25,0	16,3	11,6	13,5	6,3

Quelle: IFT Institut für Therapieforschung, Forschungsgruppe Therapie und Versorgung (2025a, Tab. 3.19)

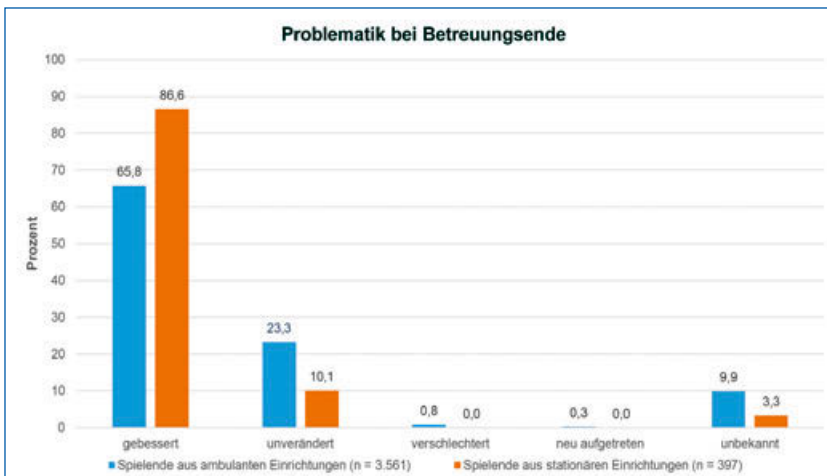
entsprechenden Werte in anderen Konsumbereichen, wie etwa Alkohol mit 8,0% oder Kokain mit 16,7%, fallen auch hier deutlich niedriger aus (IFT Institut für Therapieforschung, Forschungsgruppe Therapie und Versorgung, 2025c, Tab. 3.19).

Betreuungsverlauf

Am Betreuungsende in ambulanten Einrichtungen der DSHS ($N = 636/813$; IFT Institut für Therapieforschung, Forschungsgruppe Therapie und Versorgung, 2025a; Tab. 7.01 und 6.04) wurde bei 65,8% der Klientel mit Hauptdiagnose „Pathologisches Spielen“ die Problematik als gebessert eingestuft (Abb. 6). Weiterhin zeigten 23,3% eine unveränderte Problembelastung, und bei 0,8% wurde eine Verschlechterung festgestellt (unbekannt: 9,9%). Der Anteil der vorzeitigen Abbrüche der Betreuung lag bei 30,7% (Männer: 30,6%, Frauen: 30,6%).

In stationären Einrichtungen ($N = 129$) betrug die Quote der Besserung 86,6% und die der unveränderten Problematik 10,1% (unbekannt: 3,3%). Die Einrichtungen berichten, dass 13,1% der Klientel die Behandlung vorzeitig abgebrochen haben (unbekannt: 2,0%; Männer: 13,4%, Frauen: 6,3%; IFT

Abb. 6: Problematik bei Betreuungsende bei ambulant und stationär behandelten Spielerinnen und Spielern



Quelle: IFT Institut für Therapieforschung, Forschungsgruppe Therapie und Versorgung, 2025a, 2025c, Tab. 7.01

Institut für Therapieforschung, Forschungsgruppe Therapie und Versorgung, 2025c, Tab. 7.01 und 6.04).

Ausblick

Aus der Perspektive der Suchtprävention stellt die weiterhin zu beobachtende Expansion legaler Glücksspielangebote in Deutschland eine deutliche Fehlentwicklung dar. So besteht nach dem Gesamtkonsummodell (Total Consumption Model) ein enger Zusammenhang zwischen der Nachfrage nach gesundheitsgefährdenden Produkten – etwa gemessen über Indikatoren wie Umsätze oder Konsumprävalenzen – und dem Ausmaß entsprechender Schäden auf Bevölkerungsebene. Erste empirische Hinweise bestätigen die Gültigkeit dieser Public Health-Theorie auch für den Glücksspielbereich (Kesaite et al., 2024). Der Bezug dürfte vor allem für Glücksspielangebote mit hohem Suchtpotenzial bzw. für Marktsegmente Gültigkeit besitzen, in denen Personen mit einem problematischen Glücksspielverhalten einen signifikanten Umsatzanteil ausmachen. Ohnehin mehrten sich die Hinweise aus der Forschungsliteratur, dass die Ausbreitung des Glücksspiels mit einer Vielzahl von gesundheitlichen (psychisch wie physisch), sozialen und finanziellen Folgeschäden verknüpft ist. Beispielfür hierfür stehen aktuelle Befunde aus den USA, nach denen es in Bundesstaaten mit legalen Sportwettangeboten zu einer deutlichen Zunahme der Kriminalität kam, vor allem im Hinblick auf Körperverletzungen und Diebstähle (Wang, Gong, 2025). Befeuert wird dieser Expansionstrend durch die omnipräsente Werbung für verschiedenartige Glücksspielangebote im Rundfunk und auf Social Media, die in erster Linie darauf ausgerichtet ist, neue Kundinnen und Kunden anzusprechen sowie Vielspielende dauerhaft zu binden. Forschungserkenntnisse zu den Auswirkungen von Glücksspielwerbung belegen vielfach, dass Werbeexposition mit positiveren Einstellungen zum Glücksspiel, einer größeren Glücksspielbereitschaft und einer gesteigerten Glücksspielaktivität assoziiert ist (McGrane et al., 2023). Offenbar liegt diesem Zusammenhang ein Dosis-Wirkungs-Effekt zugrunde: Je ausgeprägter die Werbeexposition ausfällt, desto wahrscheinlicher erscheint eine Glücksspielteilnahme, was wiederum das Risiko von glücksspielbedingten Schäden erhöht (vgl. für einen aktuellen Forschungsüberblick mit Hayer, 2026). Um das Gemeinwohl zu stärken und den Gesundheitsschutz vor kommerziellen Einflüssen zu bewahren, bedarf es demzufolge primär einer Reduktion der Verfügbarkeit von Glücksspielen und eines Verbots bzw. einer deutlichen Einschränkung von Werbung und Sponsoring für legale Glücksspielprodukte (vgl. Wardle et al., 2024). Derartige Maßnahmen versprechen eine Verringe-

rung der Gesamtnachfrage nach Glücksspielen und damit eine Minimierung der Wahrscheinlichkeit des Auftretens von glücksspielbedingten Schäden in der Gesellschaft. Daneben sind verschiedenartige Instrumente zur Bekämpfung illegaler Glücksspielangebote umzusetzen. Hierzu zählen in erster Linie Maßnahmen wie Financial Blocking (Unterbindung von Finanztransaktionen an illegale Anbieter von Glücksspielen) oder Netzsperrern (Sperrung unerlaubter Glücksspielangebote) im Online-Segment sowie die Stärkung des Vollzugs (z. B. Aufstockung und Qualifizierung von Mitarbeitenden der Ordnungsämter) oder die Einrichtung von Schwerpunktstaatsanwaltschaften im Offline-Bereich. Hingegen wäre aus Sicht des Spielerschutzes eine (bloße) Steigerung der Attraktivität des regulierten Glücksspiels – wie von der Glücksspielbranche immer wiederkehrend vertreten – der falsche Ansatzpunkt, da hiermit lediglich zusätzliche Spielanreize und damit Suchtgefahren im legalen Raum geschaffen würden (vgl. Marionneau et al., 2026).

Literatur

- Banz, M. (2019): Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2019 und Trends (BZgA-Forschungsbericht). Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. https://www.bioeg.de/fileadmin/user_upload/PDF/studien/BZgA-Forschungsbericht_Gluecksspielsurvey_2019.pdf, Zugriff: 13.01.2026.
- Brosowski, T.; Hayer, T. (2025): Klienten*innendokumentation der ambulanten Glücksspielsuchtberatungen in Niedersachsen 2024. Bremen: Universität Bremen. <https://doi.org/10.26092/elib/4444>.
- Buth, S. et al. (2026): Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogene Probleme in der Bevölkerung – Ergebnisse des Glücksspiel-Survey 2025. Hamburg: Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD).
- Buth, S. et al. (2024): Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogene Probleme in der Bevölkerung – Ergebnisse des Glücksspiel-Survey 2023. Hamburg: Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD). https://www.isd-hamburg.de/wp-content/uploads/2024/03/Gluecksspielsurvey_2023.pdf, Zugriff: 17.02.2026.
- Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (2025): Tätigkeitsbericht 2024. Halle (Saale). https://www.gluecksspiel-behoerde.de/images/pdf/jahresberichte/GGL_Tatigkeitsbericht_2024.pdf, Zugriff: 05.09.2025.
- Hayer, T. (2026, in Druck): Auswirkungen von Glücksspielwerbung im Überblick: Besteht Handlungsbedarf beim Jugend- und Spielerschutz? Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht.

- IFT Institut für Therapieforchung, Forschungsgruppe Therapie und Versorgung (2025a): Deutsche Suchthilfestatistik 2024. Alle Bundesländer. Tabellenband für Typ 1. Ambulante Beratungs- und/oder Behandlungsstellen. Bezugsgruppe: Zugänge Beender ohne Einmalkontakte. 33 % Lauf. München. <https://suchthilfestatistik.de>, Zugriff: 05.09.2025.
- IFT Institut für Therapieforchung, Forschungsgruppe Therapie und Versorgung (2025b): Deutsche Suchthilfestatistik 2024. Alle Bundesländer. Tabellenband für Typ 1. Ambulante Beratungs- und/oder Behandlungsstellen. Bezugsgruppe: Alle Betreuungen mit Einmalkontakte. 33 % Lauf. München. <https://suchthilfestatistik.de>, Zugriff: 05.09.2025.
- IFT Institut für Therapieforchung, Forschungsgruppe Therapie und Versorgung (2025c): Deutsche Suchthilfestatistik 2024. Alle Bundesländer. Tabellenband für Typ 2. Stationäre Rehabilitationseinrichtungen. Bezugsgruppe: Beender. 33 % Lauf. München. <https://suchthilfestatistik.de>, Zugriff: 05.09.2025.
- Kesaite, V.; Wardle, H.; Rossow, I. (2024): Gambling consumption and harm. A systematic review of the evidence. *Addiction Research & Theory*, 32, 194–203.
- Marionneau, V. et al. (2026): Uncertainties in measuring offshore gambling. A scoping review of Nordic approaches. *PLOS ONE*, 21(1), e0340727. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0340727>.
- McGrane, E. et al. (2023): What is the evidence that advertising policies could have an impact on gambling-related harms? A systematic umbrella review of the literature. *Public Health*, 215, 124–130. <https://doi.org/10.1016/j.puhe.2022.11.019>.
- Meyer, G.; Bachmann, M. (2017): Spielsucht – Ursachen, Therapie und Prävention von glücksspielbezogenem Suchtverhalten. 4. Auflage. Heidelberg: Springer.
- Schwarzkopf, L. et al. (2023): Suchthilfe in Deutschland 2022. Jahresbericht der Deutschen Suchthilfestatistik (DSHS). München: IFT Institut für Therapieforchung. <https://www.suchthilfestatistik.de>, Zugriff: 17.02.2026.
- Tran, L.T. et al. (2024): The prevalence of gambling and problematic gambling. A systematic review and meta-analysis. *Lancet Public Health*, 9(8), e594–e613. [https://doi.org/10.1016/S2468-2667\(24\)00126-9](https://doi.org/10.1016/S2468-2667(24)00126-9).
- Wang, W.; Gong, H. (2025): The impact of legalized sports betting on aggression. *Journal of Sports Economics*, 27(1), 116–146. <https://doi.org/10.1177/15270025251396530>.
- Wardle, H. et al. (2024): The Lancet Public Health Commission on Gambling. *Lancet Public Health*, 9(11), e950–e994.