

2.4 Glücksspiel – Zahlen und Fakten

Gerhard Meyer, Tobias Hayer

Zusammenfassung

Die Umsätze (Spieleinsätze) auf dem legalen Glücksspiel-Markt sind in 2023 im Vergleich zum Vorjahr um 19,5 % auf knapp 63,5 Mrd. Euro gestiegen. Das Marktvolumen liegt damit deutlich höher als vor der Corona-Pandemie (42,6 Mrd. Euro in 2019). Der Anstieg ist vor allem auf die Legalisierung von Sportwetten im Oktober 2020 und virtuellem Automatenspiel/Online-Poker im Juli 2021 zurückzuführen. Größter Umsatzträger sind die in Spielhallen und gastronomischen Betrieben aufgestellten gewerblichen Geldspielautomaten mit rund 21 Mrd. Euro (unverändert). Die Bruttospielerträge des regulierten Marktes erreichten ein Volumen von 13,7 Mrd. Euro (plus 2,2 %). Auf dem nicht-regulierten Markt wurde ein geschätzter Ertrag von 400 bis 600 Mio. Euro erzielt. Die glücksspielbezogenen Einnahmen des Staates lagen in 2023 nahezu unverändert bei 6,6 Mrd. Euro.

Nach der aktuellen, in 2023 durchgeführten Erhebung zur 12-Monats-Prävalenz der Spielteilnahme der Bevölkerung haben sich 36,5 % der 16- bis 70-Jährigen an irgendeinem Glücksspiel beteiligt, ein Anstieg um 6,8 %-Punkte (%P) im Vergleich zu 2021. Am häufigsten wurde mit 19,8 % Lotto 6 aus 49 gespielt (plus 0,5 %P), gefolgt von Soziallotterien mit 14,5 % (plus 7,9 %P) und Eurojackpot mit 13,0 % (plus 2,3 %P). Die Teilnahmeprävalenz an Glücksspielen mit hohem Suchtpotenzial ist deutlich geringer ausgeprägt: Auf Sportereignisse mit Festquoten wetteten 2,5 % der Befragten (minus 0,8 %P), 1,9 % spielten an Geldspielautomaten (minus 0,1 %P), 1,1 % wetteten live auf Sportereignisse (minus 0,3 %P), 0,5 % beteiligten sich an Online-Automatenspielen (neue Kategorie) und 0,9 % spielten Roulette in Spielbanken (unverändert).

Auf Grundlage eines Screenings glücksspielbezogener Probleme weisen 2,4 % der Befragten nach den Kriterien des DSM-5 eine „Störung durch Glücksspielen“ auf (2021: 2,3 %). Eine leichte Störung ist bei 1,0 %, eine mittlere Störung bei 0,7 % und eine schwere Störung bei 0,7 % feststellbar. Weitere 6,1 % zeigen ein riskantes Spielverhalten. Bezogen auf einzelne Spielformen sind Spielerinnen und Spieler an virtuellen Automatenspielen mit 32,8 % am häufigsten von einer glücksspielbezogenen Störung betroffen, gefolgt von

Live-Sportwetten mit 31,8 %, Poker mit 26,9 % sowie Geldspielautomaten mit 25,5 %. Insgesamt 6,7 % der Befragten kennen eine oder mehrere Personen in ihrem Familien-, Freundes- und Bekanntenkreis, für die das Glücksspiel zu einer Belastung oder einem Problem geworden ist.

Die Deutsche Suchthilfestatistik 2023 für ambulante Suchthilfeeinrichtungen beziffert die Anzahl der Betreuungszugänge (ohne Einmalkontakte) mit Einzeldiagnose „Pathologisches Spielen“ auf 5.655, diejenigen mit entsprechender Hauptdiagnose auf 4.850 (2022: 5.872 bzw. 5.081). Der Frauenanteil unter den Hauptdiagnosen liegt bei 10,8 %. Ferner betragen die Anteile bezogen auf die jeweilige Gesamtzahl der Fälle mit dokumentierter Einzel- bzw. Hauptdiagnose 3,7 % bzw. 3,3 %. Unter Einbeziehung aller Betreuungen mit Einmalkontakten wurden 9.765 Einzel- und 8.152 Hauptdiagnosen registriert. Eine Hochrechnung auf die Gesamtzahl der betreuten Fälle mit Einmalkontakten in 1.199 ambulanten Suchthilfeeinrichtungen verweist auf rund 13.000 Fälle mit entsprechender Einzeldiagnose (Hauptdiagnose: 11.300). Für Fälle, bei denen die Spielform dokumentiert ist, sind „Geldspielautomaten in Spielhallen“ mit 39,7 % die häufigste Hauptspielform, gefolgt von den beiden Online-Formaten des „Automatenspielens“ und der „Sportwetten“ mit 20,1 % bzw. 9,7 %. Ein polyvalentes Spielverhalten, und damit keine eindeutig zuordenbare Hauptspielform, wird bei 5,7 % aller Fälle mit dokumentierter Spielform erfasst. Differenzierte Klienteldaten aus dem ambulanten Glücksspielsuchthilfesystem aus Niedersachsen verweisen im Zeitverlauf zum einen darauf, dass Online-Glücksspiele immer häufiger als problemverursachende Spielformen benannt werden. Zum anderen sind gängige Risikofaktoren wie Migrationshintergrund, Erwerbslosigkeit oder geringe formale Bildung bei Online-Glücksspielen kaum von Bedeutung. Schließlich umfasst die Deutsche Suchthilfestatistik 2023 für stationäre Einrichtungen 1.133 registrierte Einzel- und 458 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 2023 insgesamt 245.130 Sperreinträge gespeichert, davon beruhten 235.750 (96,2 %) auf einer Selbstsperre und 9.380 (3,8 %) auf einer Fremdsperre.

In der Gesamtbetrachtung verlangen die vorliegenden Erkenntnisse aus der Wissenschaft, das Glücksspiel als ein Problem der öffentlichen Gesundheit (Public Health Ansatz) zu behandeln, ähnlich wie es bei anderen Konsumgütern mit Suchtgefahren der Fall ist. Interessen des Gemeinwohls sollten immer gegenüber den wirtschaftlichen Partikularinteressen der Glücksspielbranche Priorität genießen.

Abstract

The turnover (stakes) of the legal gambling market has increased in 2023 by 19.5 % to almost EUR 63.5 billion compared to the previous year. The market volume is 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 the largest source of turnover at around EUR 21 billion (unchanged). The gross gambling revenue of the regulated market reached a volume of EUR 13.7 billion (plus 2.2 %). An estimated revenue of EUR 400 to 600 million is generated by the non-regulated market. The state gambling revenue was almost unchanged at EUR 6.6 billion in 2023.

According to a population survey carried out in 2023 that measured the 12-month prevalence of gambling participation, 36.5 % of the respondents aged 16 to 70 participated in any form of gambling, representing an increase of 6.8 % point (%p) compared to 2021. The most common form was Lotto 6 out of 49 with 19.8 % (plus 0.5 %p), followed by Social Lotteries with 14.5 % (plus 7.9 %p) and Eurojackpot with 13.0 % (plus 2.3 %p). The prevalence of participation in gambling forms with high addiction potential was significantly less common: 2.5 % of the respondents betted on sporting events with fixed odds (minus 0.8 %p), 1.9 % gambled on AWP machines (minus 0.1 %p), 1.1 % participated in live-action sports betting (minus 0.3 %p), 0.5 % gambled in online slot machines (new category) and 0.9 % played roulette in casinos (unchanged).

Based on a screening of gambling-related problems, it is estimated that 2.4 % of the respondents suffer from a “gambling disorder” according to DSM-5 criteria (2021: 2.3 %). A mild disorder could be found in 1.0 %, a moderate disorder in 0.7 % and a severe disorder in 0.7 %. A further 6.1 % 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 32.8 %, followed by live sports betting with 31.8 %, poker with 26.9 % and AWP machines in arcades and pubs with 25.5 %. A total of 6.7 % of the population know one or more individuals in their circle of family, friends and acquaintances for whom gambling has become a burden or a problem.

The German Addiction Treatment Statistics 2023 for outpatient addiction care facilities specifies the number of single diagnoses of “pathological gambling” (entrants without one-time contacts) to 5,655, and of main diagnoses to 4,850 (2022: 5,872 or 5,081, respectively). The proportion of women among main diagnosis was 10.8 %. In addition, the proportion related to the total number of clients was 3.7 % or 3.3 %, respectively. Including all clients with one-time contacts, 9,765 individual diagnoses and 8,152 main diagnoses were registered. An extrapolation to the total

number of gamblers in 1,199 outpatient centres (with one-time contacts) refers to 13,000 cases with single diagnoses (main diagnoses: 11,300 cases). The biggest group is represented by AWP machine gamblers in arcades with 39.7%, followed by slot machine gamblers and sports bettors on the Internet with 20.1% and 9.7%. Furthermore, 5.7% of clients report polyvalent gambling behavior. Differentiated client data from the outpatient gambling addiction support system in the federal state of Lower Saxony indicates over time, on the one hand, that online gambling is increasingly being reported as the gambling form that causes problems. On the other hand, common risk factors such as migration background, unemployment or low formal education are hardly relevant for online gambling. Finally, the German Addiction Treatment Statistics 2023 for inpatient treatment centres include 1.133 registered single and 458 main diagnoses of “pathological gambling”.

At the end of 2023, a total of 245.130 exclusion entries were stored in the database of the player exclusion system OASIS, of which 235.750 (96.2%) were based on self-exclusion and 9.380 (3.8%) 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.

Overall, the available scientific findings call for gambling to be treated as a public health issue, similar to other consumer goods with addictive risks (e.g., alcohol or tobacco). The interests of the common good should always take priority over the particular economic interests of the gambling industry.

Umsätze auf dem Glücksspiel-Markt

Auf dem legalen deutschen Glücksspiel-Markt wurde in 2023 ein Umsatz (gleichbedeutend mit Spieleinsätzen) von 63,5 Mrd. Euro erzielt (Tab. 1)¹. Im Vergleich zum Vorjahr ist ein Anstieg um 19,5% zu verzeichnen, vor allem bedingt durch die stark gestiegenen Spieleinsätze beim virtuellen Automaten-spiel/Online-Poker (als gemeinsame Kategorie²). Das gesamte Marktvolumen liegt damit deutlich höher als vor der Corona-Pandemie (42,6 Mrd. Euro in 2019). Der Anstieg seitdem ist vor allem auf die Legalisierung von Sportwetten im Oktober 2020 und virtuellem Automaten-spiel/Online-Poker im Juli 2021 zurückzuführen. Die gesamte deutsche Wirtschaftsleistung (Bruttoinlandsprodukt) ist in 2023 um 0,3% 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.

² Erlaubnisse wurden erst ab dem zweiten Quartal 2022 erteilt. Dieser Umstand erklärt das markante Umsatzplus für diese Kategorie von 2022 auf 2023.

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

Glücksspiel (Auszahlungsquote in %) ¹	2010	2015	2020	2022	2023	Veränderung in 2023 gegenüber Vorjahr in % ²
Spielbank (91)						
– Glücksspielautomaten, Roulette, Black Jack etc.	6.187	6.189	6.293	12.233	14.684	+20,0
Spielhalle/Gaststätte						
– Geldspielautomaten (77,1)	17.210	27.511	17.904	20.961	20.961	±0,0
Virtuelles Automatenspiel, Online-Poker (93)	–	–	–	729	5.714	+683,8
Sportwetten (85)³	–	–	4.457	9.333	12.000	+28,6
Deutscher Lotto- und Toto-Block						
– Lotto 6 aus 49 (50)	4.017	4.056	3.979	3.844,1	3.791,9	-1,4
– Eurojackpot (50)	–	769	1.475	1.756,8	1.956,3	+11,4
– Fußballtoto (50 bzw. 60)	48	41	35	41,7	40,5	-2,9
– Oddset (66,7)	174	162	–	–	–	–
– Spiel 77 (42,4)	972	1.017	960	857,5	849,0	-1,0
– Super 6 (44,7)	562	430	406	368,2	366,1	-0,6
– Glücksspirale (40)	246	239	250	226,2	226,5	+0,2
– Sofort-Lotterien (40–60)	243	353	556	621,0	696,6	+12,2
– Bingo (40)	70	62	73	87,2	108,9	+25,0
– Keno (49,4)	153	131	146	130,7	129,9	-0,6
– Plus 5 (48,7)	16	13	12	10,4	10,1	-3,2
– Sieger-Chance (36,7)	–	–	23	23,0	23,7	+3,3
Gesamt	6.501	7.273	7.915	7.966,8	8.199,5	+2,9
Klassenlotterie						
– Nordwestdeutsche (43,6)	237	172	128	112,4	105,3	-6,3
– Süddeutsche (45,6)	245	177	185	172,3	157,2	-8,8
Fernsehlotterie						
– ARD Fernsehlotterie (30)	156	172	188	187,1	176,4	-5,7
– ZDF Aktion Mensch (30)	441	447	524	585,5	585,9	+0,1
Sparkasse/Bank						
– PS-Sparen (55)	271	275	285	288,2	289,2	+0,4
– Gewinnsparen (55)	205	255	294	312,2	312,1	±0,0
Pferdewetten						
– Rennvereine/Totalisator, Buchmacher (85)	58	48	40	48,0	43,8	-8,7
Postcode-Lotterie (30)	–	–	112	203,2	241,8	+19,0
Gesamtumsatz	31.511	42.519	38.325	53.131,7	63.470,2	+19,5

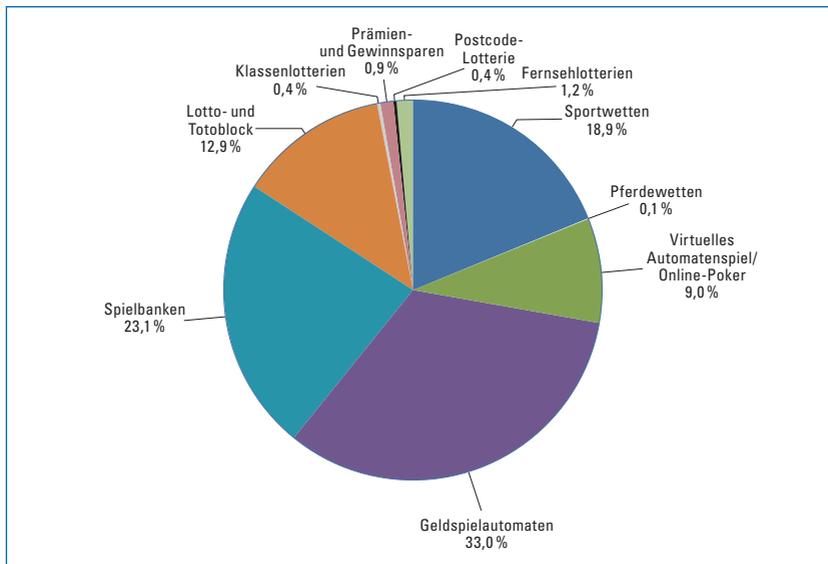
¹ Für Glücksspiele in Spielbanken, Geldspielautomaten, Fernsehlotterien und die Postcode-Lotterie ist die untere Grenze des Spektrums der Auszahlungsquoten angegeben. Beim Fußballtoto liegt die Quote für die „13er Ergebnissette“ bei 60 % und die Quote für die „6 aus 45 Auswahlwette“ bei 50 %. Für die Berechnung der Spieleinsätze bei Sportwetten wurde die vom Deutschen Sportwettenverband berichtete Auszahlungsquote von 85 % zugrunde gelegt, die ebenfalls als untere Grenze zu werten ist, da verschiedene Anbietende im wachsenden Online-Bereich die Wettsteuer in Höhe von 5,3 % für die Spielenden übernehmen und sich dadurch Auszahlungsquoten von über 93 % ergeben können.

² Bei der Berechnung der Jahresvergleiche können sich Rundungsdifferenzen ausgewirkt haben.

³ Seit Oktober 2020.

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

Abb. 1: Anteile am Gesamtumsatz der Glücksspiel-Anbietenden im erlaubten Markt 2023



Quelle: Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder, 2024

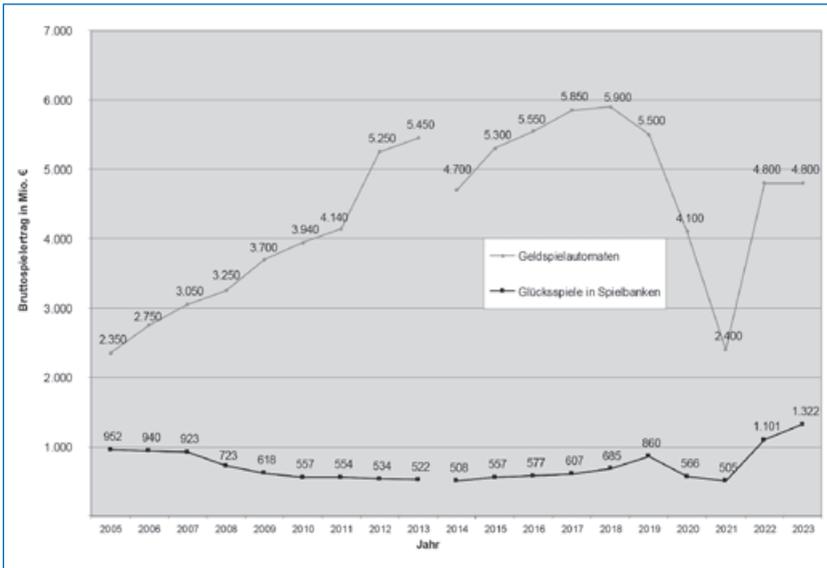
Der Deutsche Lotto- und Toto-Block (DLTB) realisierte über alle Produkte in Lotto-Annahmestellen und die regionalen Homepages der Gesellschaften einen Umsatzanstieg von 2,9 %. Beim Hauptprodukt „Lotto 6 aus 49“ gingen die Spieleinsätze allerdings um 1,4 % zurück.

Die gewerblichen Geldspielautomaten in Spielhallen und Gaststätten verzeichneten – wie im Vorjahr – einen Umsatz von rund 21 Mrd. Euro und sind mit einem Anteil von 33,0 % weiterhin der größte Umsatzträger auf dem deutschen Glücksspiel-Markt (Abb. 1), gefolgt von den Angeboten der Spielbanken (23,1 %) und den Sportwetten (18,9 %). Bei Spielgewinnen von 77,1 % (untere Grenze des Spektrums der Auszahlungsquoten) verblieb den Aufstellenden der Geldspielautomaten im Jahr 2023 ein Bruttospielertrag von 4,8 Mrd. Euro (für die Entwicklung der Bruttospielerträge bei Geldspielautomaten und Glücksspielen in Spielbanken im Zeitverlauf s. Abb. 2).

Die 47 bundesdeutschen Vollspielbanken (mit Roulette, Black Jack, Poker und Glücksspielautomaten) und 24 Automaten-Dependancen³ erwirtschafteten nach Angaben der Bayerischen Spielbanken in 2023 einen Bruttospieler-

³ Eröffnung der Spielbank in Monheim (NRW) im März 2023.

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

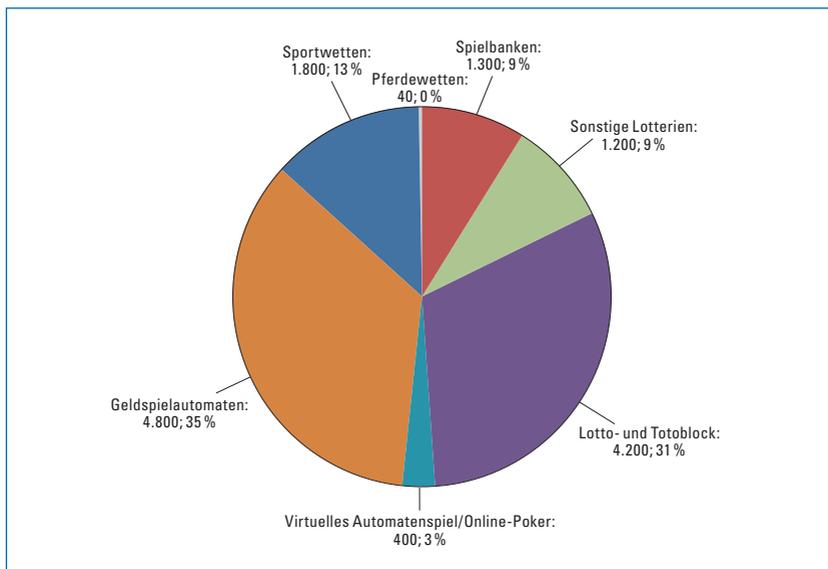


Quellen: Angaben der Bayerischen Spielbanken, Geldspielautomaten: Institut für Wirtschaftsforschung bis 2013, Gemeinsame Geschäftsstelle Glücksspiel ab 2014 bzw. Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder ab 2022

trag von 1.321,6 Mio. Euro, was einem Anstieg um 220,4 Mio. Euro (plus 20,0 %) im Vergleich zum Vorjahr entspricht (Abb. 2). Im Klassischen Spiel wuchs der Ertrag um 26,4 %, bezogen auf Glücksspielautomaten um 19,1 %. Der Anteil des Automatenspiels am Gesamtertrag lag hier bei 86,7 %. Einen Betrag von 87,1 Mio. Euro (Klassisches Spiel: 53,2 Mio. Euro; Glücksspielautomaten: 33,9 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 1.4087 Mio. Euro, nach 1.178 Mio. Euro im Jahr 2022. Die Anzahl der Besuche erhöhte sich auf 6,810 Mio. (2022: 5,472 Mio.; plus 24,4 %).

Die Spieleinsätze auf dem legalen Markt für Sportwetten lagen in 2023 bei 12,0 Mrd. Euro, die Bruttospielerträge bei 1,8 Mrd. Euro, gleichbedeutend mit einem Anstieg um 28,6 % im Vergleich zum Vorjahr. Zum Jahresende 2023 gab es aktive Angebote von 29 Erlaubnisinhabenden (davon 19 online, 10 hybrid) in rund 1.900 Wettvermittlungsstellen (plus 26,7 %) bzw. rund 12.000 Oddset-Annahmestellen (minus 5,6 %).

Abb. 3: Bruttospielerträge auf dem regulierten deutschen Glücksspiel-Markt in 2023 (gesamt: 13.740 Mio. Euro)



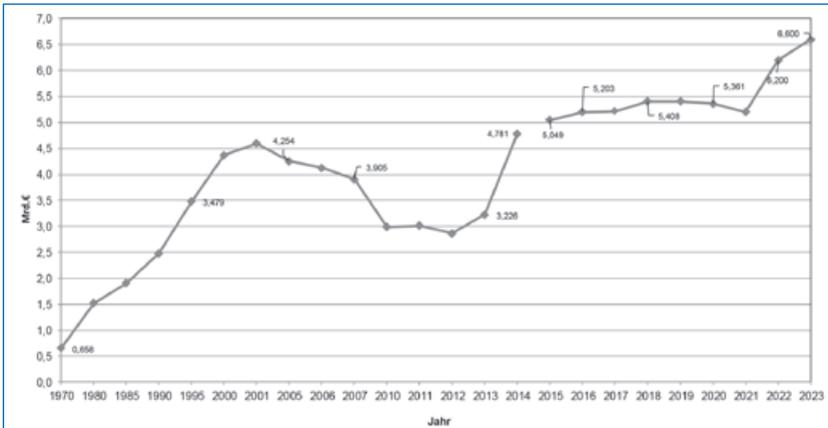
Quelle: Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder, 2024

Virtuelles Automatenspiel und Online-Poker verzeichneten Spieleinsätze von rund 5,7 Mrd. Euro sowie einen Bruttospielertrag in Höhe von 400 Mio. Euro (Anstieg um 683,8 %). Insgesamt erreichten die Bruttospielerträge des erlaubten deutschen Glücksspiel-Marktes ein Volumen von 13,7 Mrd. Euro (Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder, 2024; Abb. 3)⁴. Dies entspricht einem Anstieg von 2,2 % gegenüber dem Vorjahr (13,4 Mrd. Euro⁵). Dabei wurden 78,1 % der Erträge terrestrisch und 21,9 % online erwirtschaftet. Mit 35,0 % erzielten Geldspielautomaten den höchsten Ertragsanteil, gefolgt von den Lotterien des DLTB mit 30,6 % und Sportwetten mit 13,1 %.

Außerdem existierte in 2023 ein illegaler Markt von Sportwetten, virtuellen Automatenspielen, Online-Casinospielen, Online-Poker sowie Online-Zweitlotterien, für den die Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (2024) einen geschätzten Bruttospielertrag von 400 bis 600 Mio. Euro angibt (nach 300

⁴ Hierbei sind Rundungsdifferenzen aufgrund unterschiedlicher Bezugsquellen zu berücksichtigen: Während Abbildung 2 konkretere Werte zugrunde liegen, nimmt Abbildung 3 Bezug auf gerundete Werte.

⁵ Dieser Vergleichswert bezieht sich auf den Tätigkeitsbericht der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder (2024) und weicht von älteren Angaben des Jahresreports 2022 der Glücksspielaufsichtsbehörden ab (vgl. DHS Jahrbuch Sucht 2024).

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.

bis 500 Mio. in 2022⁶). Insgesamt konnten 761 deutschsprachige Internetseiten mit Glücksspielen von 205 Veranstaltenden ohne Erlaubnis von der deutschen Behörde festgestellt werden (Vorjahr: 843 Seiten von 207 Unternehmen).

Die Einnahmen des Staates aus Glücksspielen über verschiedene Steuerarten (Totalisator-, Buchmacher-, Sportwett-, Lotterie-, Vergnügungs- und Umsatzsteuer, Gewinnablieferungen verschiedener Lotterien, Spielbankabgabe) lagen in 2023 – unter Berücksichtigung einer veränderten Berechnungsgrundlage – nahezu unverändert bei 6,6 Mrd. Euro⁷ (Abb. 4).

Glücksspiel-Nachfrage in der Bevölkerung

Nach dem aktuellen Glücksspiel-Survey zur 12-Monats-Prävalenz der Spielteilnahme der 16- bis 70-jährigen Bevölkerung, der von August bis Mitte Oktober 2023 per Telefon- und Online-Befragung (Mixed-Mode-Design, $N = 8.209$ Telefon/4.099 online, Antwortrate 25,8%/17,9%) durchgeführt wurde (Buth et al., 2024), nahmen 36,5% der Befragten an irgendeinem Glücksspiel teil (rund 20,4 Mio. Personen). Dies entspricht einem Zuwachs um 6,8 %-Punkte (%P) im

⁶ Vgl. Fußnote 5.

⁷ 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 2013 bis 2023

Glücksspiel	12-Monats-Prävalenz					
	2013 in %	2015 in %	2017 in %	2019 in %	2021 ¹ in %	2023 In %
Irgendein Glücksspiel	40,0	37,3	37,3	37,7	29,7	36,5
Keno	0,5	0,2	0,4	0,3	1,1	0,8
Geldspielautomaten	3,7	2,6	2,6	2,7	2,0	1,9
Kleines Spiel in der Spielbank ²	0,8	0,8	0,9	0,7	0,4	0,5
Großes Spiel in der Spielbank ³	1,3	1,3	1,1	1,2	1,0	1,0
Casinospiele im Internet ⁴	0,6	0,5	0,6	0,7	1,4	1,0
Virtuelles Automatenspiel	–	–	–	–	0,8	0,5
Live-Wetten (Sportereignisse)	1,0	0,9	1,0	0,8	1,4	1,1
Sportwetten mit Festquoten	–	–	–	1,7	3,3	2,5
Pferdewetten	0,5	0,3	0,3	0,2	0,4	0,4
Sofortlotterie, Rubbellose	10,6	9,7	10,0	9,2	7,2	7,7
Lotto 6 aus 49	25,2	22,7	22,6	21,0	19,3	19,8
Eurojackpot	5,0	7,1	8,3	10,8	10,7	13,0
Soziallotterien ⁵	5,2	4,2	4,6	6,0	6,6	14,5

¹ Die Vergleichbarkeit der Daten aus 2021 bzw. 2023 mit denen aus den Vorjahren ist aufgrund veränderter methodischer Parameter nur eingeschränkt möglich.

² Glücksspielautomaten.

³ Tischspiele (Roulette, Black Jack, Poker).

⁴ Ohne virtuelles Automatenspiel.

⁵ 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) inkl. eigener Berechnungen

Vergleich zu 2021 (Tab. 2). Davon nutzten 25,5 % der Befragten mehrere Spielformen⁸ (2 bis 3 Spielformen: 23,2 %, mindestens 4 Spielformen: 2,3 %). Am häufigsten wurde mit 19,8 % Lotto 6 aus 49 gespielt, gefolgt von Soziallotterien mit 14,5 %⁹ und Eurojackpot mit 13,0 %. An Glücksspielen mit hohem Suchtpotential (Meyer, Bachmann, 2017) hat nur ein geringer Anteil teilgenommen: Lediglich 2,5 % der Bevölkerung wetteten auf Sportereignisse mit Festquoten (minus 0,8 %P), 1,9 % spielten an Geldspielautomaten (minus 0,1 %P), 1,1 %

⁸ 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.

⁹ Die Teilnahme an Soziallotterien wurde in der Erhebung 2023 (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.

wetteten live auf Sportereignisse (minus 0,3 %P), 0,5 % beteiligten sich an Online-Automatenspielen (neue Kategorie) und 0,9 % spielten Roulette in Spielbanken (unverändert).

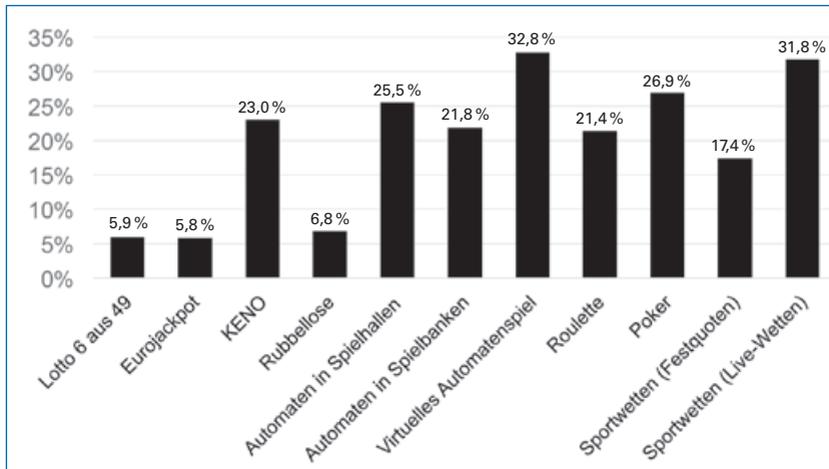
Ausmaß glücksspielbezogener Probleme in der Bevölkerung

Die Befunde dieser aktuellen Bevölkerungsbefragung zur Prävalenz einer „Störung durch Glücksspielen“ (Buth et al., 2024) verweisen anhand der Kriterien des „Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)“ bei 2,4 % der befragten Personen im Alter von 18 bis 70 Jahren (Männer: 3,2 %, Frauen: 1,5 %) auf eine Glücksspielstörung (entspricht rund 1,38 Mio. Personen; 95 %-Konfidenzintervall: 2,1 % bis 2,7 % bzw. 1,2 Mio. bis 1,6 Mio.). Bei 1,0 % ist eine leichte Störung (4 oder 5 erfüllte DSM-5-Kriterien), bei 0,7 % eine mittlere Störung (6 oder 7 erfüllte Kriterien) und bei weiteren 0,7 % eine schwere Störung (8 oder 9 erfüllte Kriterien) feststellbar. Die Anteile mit ein, zwei oder drei erfüllten Kriterien (= riskantes Verhalten im Zusammenhang mit einer Glücksspielteilnahme) liegen bei 3,6 %, 1,6 % bzw. 0,8 %. 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 6,3 %. Bei weiteren 16,3 % dieser Subgruppe ist ein riskantes Spielverhalten 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 Automatenspielen den höchsten Anteil mit leichten, mittleren und schweren Störungen durch Glücksspielen auf (32,8 %), gefolgt von Live-Wetten auf Sportereignisse (31,8 %), Poker (26,9 %) und Geldspielautomaten in Spielhallen und Gaststätten (25,5 %) (vgl. Abb. 5). Auch wenn diese Befunde nicht kausal zu interpretieren sind – die Teilnahme an einer Spielform bedeutet nicht zwangsläufig, dass diese Spielform auch allein- oder hauptverantwortlich für die Problemgenese ist –, bleibt festzuhalten, dass Personen mit einer Glücksspielstörung diese Spielformen deutlich häufiger nachfragen.

Insgesamt 6,7 % der Befragten kennen eine oder mehrere Personen in ihrem Familien-, Freundes- und Bekanntenkreis, für die das Glücksspiel zu einer Belastung oder einem Problem geworden ist. Bezogen auf das engere soziale Umfeld (Partnerinnen und Partner, Angehörige, Freunde) sind es 3,8 %. Von dieser Subgruppe berichtet mehr als ein Fünftel von eigener verminderter Leistungsfähigkeit (21,9 %) aufgrund der Glücksspielproblematik der ihnen nahestehenden Person; jede/r Vierte leidet selbst unter Schlafproblemen

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 (Buth et al., 2024)

(26,0 %). Auch stressbedingte gesundheitliche Probleme (wie z. B. Bluthochdruck oder Kopfschmerzen: 15,0 %) und verstärkt auftretende Depressionen (14,5 %) werden in diesem Zusammenhang genannt.

Ein Vergleich mit den Befunden des Glücksspiel-Survey aus 2021 zeigt insgesamt bei deskriptiver Betrachtung nur geringfügige Differenzen auf. 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) 2023¹⁰ für ambulante Beratungs- und/oder Behandlungsstellen (IFT Institut für Therapieforschung, Forschungs-

¹⁰ 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.

gruppe Therapie und Versorgung, 2024a, Tab. 4.17) verweist in 876 Einrichtungen bei 5.655 Fällen (2022: 5.872 Fälle in 872 Einrichtungen) auf die Einzeldiagnose „Pathologisches Spielen“ nach ICD-10 (ohne Einmalkontakte). Dies entspricht durchschnittlich 6,5 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 3,7%. Unter Einbeziehung aller Betreuungen einschließlich potentieller Übernahmen aus dem Vorjahr sowie der Einmalkontakte (IFT Institut für Therapieforschung, Forschungsgruppe Therapie und Versorgung, 2024b, Tab. 4.17) wurden in 888 Einrichtungen 9.765 Einzeldiagnosen registriert, dies entspricht 11,0 Fälle pro Einrichtung (2022: 10.159 bzw. 11,5 Fälle pro Einrichtung).

Die Anzahl der Zugänge (ohne Einmalkontakte) mit Hauptdiagnose „Pathologisches Spielen“ (IFT Institut für Therapieforschung, 2024a, Tab. 3.01) beträgt 4.850 Fälle in 887 ambulanten Einrichtungen (2022: 5.081 Fälle in 877 Einrichtungen). Dies ist gleichzusetzen mit durchschnittlich 5,5 Fällen pro Einrichtung (2022: 5,8 Fälle). Der Anteil an der Gesamtzahl der Fälle mit dokumentierter Hauptdiagnose liegt bei 3,3% (2022: 3,7%). Dabei beläuft sich der Frauenanteil bei der Klientel mit der Hauptdiagnose „Pathologisches Spielen“ auf 10,8%. Werden alle Betreuungen (also auch Übernahmen aus den Vorjahren und Einmalkontakte) berücksichtigt, beträgt die Anzahl der Fälle mit dieser Hauptdiagnose 8.152 Fälle in 862 Einrichtungen (9,5 Fälle pro Einrichtung; 3,2 Fälle mit dokumentierter Hauptdiagnose).

Eine Hochrechnung auf die Gesamtzahl der Fälle mit Diagnosen bezüglich Pathologischem Spielen bei bundesweit 1.199 ambulanten Einrichtungen (Stand: 2023) verweist auf rund 7.700 Fälle (Zugänge ohne Einmalkontakte; 2022: 8.300) bzw. 13.000 Fälle (alle Betreuungen mit Einmalkontakten; 2022: 14.200) mit der Einzeldiagnose „Pathologisches Spielen“ (Hauptdiagnose: 6.600 bzw. 11.300; 2022: 7.100 bzw. 12.200)¹¹.

In den ambulanten Suchthilfeeinrichtungen der DSHS ist für 94,3% der Fälle mit dokumentierter Spielform eine Hauptspielform erfasst¹². Ein polyvalentes Spielmuster und damit keine Hauptspielform wird für 5,7% der Betreuungen dokumentiert, nach 5,8% in 2023. Als Hauptspielform ist das Spielen an „Geldspielautomaten in Spielhallen“ mit insgesamt 39,7% am weitesten ver-

¹¹ 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.

¹² Es gilt zu beachten, dass die Dokumentation einer Spielform Auskunft über problematisches Spielverhalten an sich gibt und nicht zwangsläufig an eine Einzeldiagnose oder Hauptdiagnose „Pathologisches Spielen“ geknüpft ist.

breitet (2022: 37,8 %; IFT Institut für Therapieforschung, Forschungsgruppe Therapie und Versorgung, 2024a; Tab. 3.01). Es folgen jeweils als Online-Spielform „Automatenspiele“ bzw. Sportwetten mit 20,1 % bzw. 9,7 % (2022: 19,7 % bzw. 9,6 %).

Weiterführende Erkenntnisse zur Klientel ratsuchender Spielerinnen und Spieler bringt eine standardisierte Klienteldokumentation aus Niedersachsen mit sich, die 24 Standorte des ambulanten Glücksspielsuchthilfesystems und den Zeitraum von 2017 bis 2023 umfasst (Brosowski, Hayer, 2024). 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 2023 benannten 41,9 % der Klientel Online-Glücksspiele (d. h. Automatenspiele, Sportwetten, Poker oder Casinospiele) als problemverursachende Spielform. Weiterhin 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 4 Jahre; bei Automatenspielen im Internet 2,2 Jahre). Schließlich sind einzelne Problemspielformen mit bestimmten sozio-demographischen Profilen assoziiert: Während bei terrestrischen Spielformen Risikofaktoren wie Migrationshintergrund, Erwerbslosigkeit oder geringe formale Bildung zumeist eine bedeutsame Rolle spielen, zeigen sich diese Merkmale bei Online-Glücksspielen hingegen kaum.

Die Deutsche Suchthilfestatistik 2023 für stationäre Einrichtungen (IFT Institut für Therapieforschung, 2024c, Tab. 4.17 und 3.01) berichtet für 156 teilnehmende Einrichtungen 1.133 Fälle mit der Einzeldiagnose „Pathologisches Spielen“ und 458 Fälle mit der Hauptdiagnose „Pathologisches Spielen“ (2022: 940 bzw. 418 Fälle in 162 Einrichtungen). Der Anteil der Männer mit Hauptdiagnose liegt bei 87,6 %. Die durchschnittliche Anzahl an Fällen mit entsprechender Einzel- und Hauptdiagnose beträgt somit 7,3 bzw. 2,9 Fälle pro Einrichtung. Daneben zeigen die Daten, dass der Anteil an Fällen mit der Einzeldiagnose „Pathologisches Spielen“ an der Gesamtheit der Fälle mit Einzeldiagnose 3,1 % (2022: 2,9 %) und der Anteil der Fälle mit der Hauptdiagnose „Pathologisches Spielen“ an der Gesamtheit der Fälle mit Hauptdiagnose 1,3 % ausmacht (unverändert). Unter der Klientel mit dokumentierter Spielform ist bei 92,9 % eine eindeutige Hauptspielform erfasst. Für 7,1 % ist ein polyvalentes Spielverhalten (und damit keine eindeutige Hauptspielform) dokumentiert. Unter den Hauptspielformen erweist sich mit insgesamt 41,1 % das Spielen an „Geldspielautomaten in Spielhallen“ als am weitesten verbreitet (2022: 33,6 %). Es folgen mit 31,1 % das Online-Automatenspiel und mit 7,9 % Online-Casino-

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

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

S = Suchtfachklinik bzw. -abteilung

P = Psychosomatische Fachklinik bzw. Abteilung

Quelle: Eigene Erhebung

spiele (ohne Poker; IFT Institut für Therapieforschung, Forschungsgruppe Therapie und Versorgung, 2024c, Tab. 3.01 und 4.17).

Bei einer Auswahl stationärer Einrichtungen, die sowohl Suchtfachkliniken als auch psychosomatische Fachkliniken und entsprechende Abteilungen einbezieht, summiert sich die Anzahl behandelter Spielerinnen und Spieler in 2023 auf 975 (Hauptdiagnose: 623; Neben-/Zweit-/Drittdiagnose: 342; Tab. 3). Dieser Wert bedeutet einen Rückgang um 5,9 % im Vergleich zum Vorjahr¹³.

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 2023 auf 138 Selbsthilfegruppen (2022: 152). Darunter befinden sich 91 Freie Gruppen und 36 Gruppen der „Anonymen Spieler“ (sowie 11 Suchthilfeverbände).

¹³ Aufgrund der fehlenden Angaben der Fachkliniken Nordfriesland für 2023 wurden sie in den Jahresvergleich nicht einbezogen.

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 2023 enthielt OASIS nach Information des Regierungspräsidiums Darmstadt (Dez. II 24.1) insgesamt 245.130 Sperreinträge (2022: 160.759; Tab. 4), was einem Anstieg um 52,5 % entspricht. Dabei beziehen sich 30,9 % dieser Sperreinträge auf Spielhallen, 24,5 % auf Sportwetten (Veranstalter) und 19,6 % auf Spielbanken. Anträge bei der Behörde lassen sich keiner Spielform zuordnen.

Auf einer Selbstsperre beruhen 235.750 (96,2 %) der Sperreinträge, auf einer Fremdsperre basieren entsprechend 9.380 (3,8 %). Mit 12,0 % ist der Anteil der Fremdsperren im Spielbankbereich deutlich höher als etwa bei der Veranstaltung von Sportwetten (2,7 %) und im Spielhallenbereich (0,7 %). In 2023 haben die Glücksspielanbietenden, die an OASIS angeschlossen waren, rund 969 Mio. Sperrabfragen gestellt (2022: 1,9 Mrd.).

Verschuldung

Ein Vergleich der ambulant betreuten Klientel in der DSHS (IFT Institut für Therapieforschung, 2024a, Tab. 3.19) hinsichtlich ihrer finanziellen Lage zeigt auf, dass die Klientel mit Hauptdiagnose „Pathologisches Spielen“ die höchst-

Tab. 4: Anzahl der Sperren im Spielersperrsystem OASIS

Glücksspielbereich	2012	2014	2016	2018	2020	2022	2023
Spielbanken							
Selbstsperren	k.A.	k.A.	26.837	31.003	35.796	38.782	42.330
Fremdsperren	k.A.	k.A.	4.418	4.935	6.447	6.023	5.798
Gesamt	24.544	27.674	31.255	35.938	42.243	44.805	48.128
Online-Casinospiele/-Poker							
Selbstsperren	–	–	–	–	–	–	2.605
Fremdsperren	–	–	–	–	–	–	43
Gesamt	–	–	–	–	–	–	2.648
Virtuelle Automatenspiele							
Selbstsperren	–	–	–	–	–	3.380	25.231
Fremdsperren	–	–	–	–	–	39	314
Gesamt	–	–	–	–	–	3.419	25.545
DTLB							
Selbstsperren	370	2.041	1.706	1.818	2.015	2.002	1.931
Fremdsperren	112	165	194	199	285	337	344
Gesamt	482	2.453	1.900	2.017	2.300	2.339	2.275
Sportwetten (Veranstaltung)							
Selbstsperren	–	–	–	28	2.059	46.033	58.442
Fremdsperren	–	–	–	–	306	1.636	1.602
Gesamt	–	–	–	28	2.365	47.669	60.044
Sportwetten (Vermittlung)							
Selbstsperren	–	–	–	–	–	408	883
Fremdsperren	–	–	–	–	–	23	41
Gesamt	–	–	–	–	–	431	924
Pferdewetten							
Selbstsperren	–	–	–	–	40	72/6	104/9
Fremdsperren	–	–	–	–	–	0/1	0/1
Gesamt	–	–	–	–	40	72/7	104/10
Spielhallen							
Selbstsperren	–	–	–	–	–	45.813	75.080
Fremdsperren	–	–	–	–	–	452	563
Gesamt	–	–	–	–	–	46.265	75.643
Automatenaufsteller							
Selbstsperren	–	–	–	–	–	460	969
Fremdsperren	–	–	–	–	–	8	16
Gesamt	–	–	–	–	–	468	985
Behörde¹							
Selbstsperren	–	–	–	–	–	15.057	28.166
Fremdsperren	–	–	–	–	–	227	658
Gesamt	–	–	–	–	–	15.284	28.824
Gesamt							
Selbstsperren	–	–	28.543	32.849	39.910	152.013	235.750
Fremdsperren	–	–	4.612	5.134	7.038	8.746	9.380
Gesamt	25.026	30.127	33.155	37.983	46.948	160.759	245.130

¹ Sperranfragen an die Behörde, die für OASIS zuständig ist.

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

Tab. 5: Hauptdiagnose und Verschuldung bei der Klientel ambulanter Beratungs- und Behandlungsstellen (Zugänge 2023)

Hauptdiagnose – Konsumbereich	Ausmaß der Verschuldung (in Euro)					Unbekannt in %
	keine Schulden in %	bis 10.000 in %	bis 25.000 in %	bis 50.000 in %	über 50.000 in %	
Alkohol	75,1	10,2	2,9	1,5	1,0	9,3
Opioide	51,1	27,1	7,0	2,2	0,9	11,6
Cannabinoide	71,5	14,1	2,8	1,0	0,5	10,0
Kokain	59,3	19,5	5,7	3,4	2,5	9,5
Stimulanzien	56,0	24,1	7,4	2,9	1,4	8,3
Pathologisches Spielverhalten	26,5	28,6	15,5	11,8	10,9	6,7

Quelle: IFT Institut für Therapieforschung, Forschungsgruppe Therapie und Versorgung, 2024a

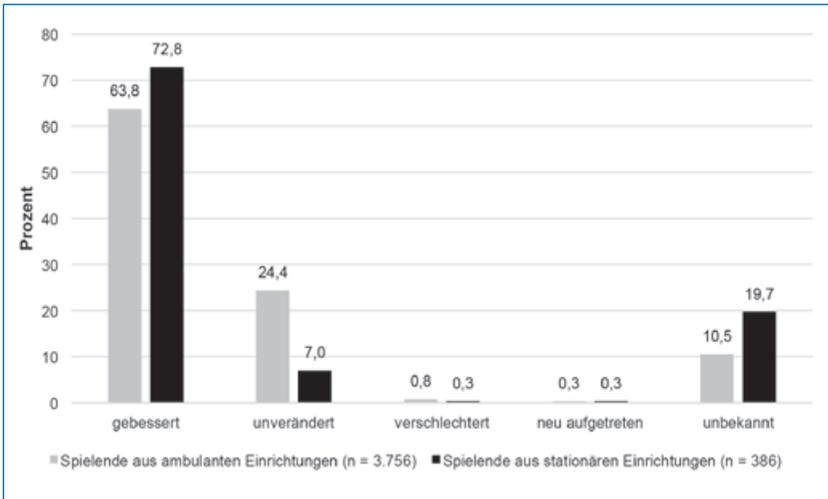
ten Schulden unter allen Klientelgruppen aufweist (Tab. 5). Der Anteil der Betroffenen, die keine Schulden haben, ist hier mit 26,5 % deutlich geringer als unter den anderen Hauptdiagnosen (von 51,1 % bei Opioidkonsum bis zu 75,1 % bei Alkoholkonsum). Bei 22,7 % der Spielerinnen und Spieler beträgt die Verschuldung mehr als 25.000 Euro, während dies beispielsweise nur auf 2,5 % der Personen mit einer Alkoholabhängigkeit und 5,9 % der Personen mit einer 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 29,7 %. Die entsprechenden Werte in anderen Konsumbereichen, wie etwa Alkohol mit 8,7 % oder Kokain mit 17,3 %, fallen auch hier deutlich niedriger aus (IFT Institut für Therapieforschung, 2024c; Tab. 3.19).

Betreuungsverlauf

Am Betreuungsende in ambulanten Einrichtungen der DSHS (N = 674/832; IFT Institut für Therapieforschung, 2024a, Tab. 7.01 und 6.04) wurde bei 63,8 % der Klientel mit Hauptdiagnose „Pathologisches Spielen“ die Problematik als gebessert eingestuft (Abb. 6). Weiterhin zeigten 24,4 % eine unveränderte Problembelastung, und bei 0,8 % wurde eine Verschlechterung festgestellt (unbekannt: 10,5 %). Der Anteil der vorzeitigen Abbrüche der Betreuung lag bei 33,8 % (Männer: 34,0 %, Frauen: 31,2 %).

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



Quelle: IFT Institut für Therapieforschung, 2024a, 2024c

In stationären Einrichtungen (N = 132/155) betrug die Quote der Besserung 72,8 % und die der unveränderten Problematik 7,0 % (unbekannt: 19,7 %). Die Einrichtungen berichten, dass 14,4 % der Klientel die Behandlung vorzeitig abgebrochen haben (unbekannt: 0 %; Männer: 14,8 %, Frauen: 11,3 %; IFT Institut für Therapieforschung, 2024d, Tab. 7.01 und 6.04).

Ausblick

Vor dem Hintergrund der weltweiten Expansion von Glücksspielangeboten im Allgemeinen und der zunehmenden Verschiebung des Nachfrageverhaltens in Richtung Online-Glücksspiel im Speziellen werden die individuellen und sozialen Negativfolgen sichtbarer, die mit diesem Entwicklungstrend assoziiert sind. In Anlehnung an Schütze et al. (2023) lassen sich folgende Kernaussagen zusammenfassen: Erstens ist ein beträchtlicher Anteil des glücksspielbedingten Gesamtschadens in der Bevölkerung auf Personen zurückzuführen, die die Kriterien einer Glücksspielstörung gar nicht erfüllen. Offenbar geht bereits ein riskantes Glücksspielverhalten mit einer Beeinträchtigung der Lebensqualität einher. Zweitens erlebt auch das soziale Nahumfeld der betroffenen Spielerinnen und Spieler Belastungen unterschiedlicher Art. Die Veror-

tung der Glücksspielsucht als ausschließlich individuelle Problematik greift daher deutlich zu kurz. Drittens tragen Personen mit einem problematischem Glücksspielverhalten als „beste Kundschaft“ in erheblichem Ausmaß zum Umsatz der Glücksspielbranche bei. Interessenkonflikte bei der nachhaltigen Umsetzung von effektiven Maßnahmen der Suchtprävention liegen daher auf der Hand. Wardle et al. (2024) fordern unter Hinzuziehung internationaler Forschungsergebnisse konsequenterweise, das Glücksspiel als ein Problem der öffentlichen Gesundheit (Public Health Ansatz; vgl. Hayer, Turowski in diesem Band) zu behandeln, ähnlich wie es bei anderen Konsumgütern mit Suchtgefahren der Fall ist (z. B. Alkohol oder Tabak; vgl. mit Meyer, Hayer, 2023). Die Empfehlungen zu einer effektiven Schadensbegrenzung reichen von der Reduktion der Verfügbarkeit von Glücksspielen, dem Verbot oder der Einschränkung von Werbung und Sponsoring sowie substanziellen Eingriffen in die Spielstrukturen über die flächendeckende Bereitstellung von Hilfeangeboten für Problemspielende und ihre Angehörigen, öffentliche Aufklärungskampagnen, Maßnahmen des Verbraucherschutzes wie die Einführung einer personalisierten Spielerkarte, weitreichenden Sperrsystemen und Einzahlungslimits bis zu Maßnahmen des Jugendschutzes in Form von Altersbegrenzungen und Ausweisungspflichten. Ihre Umsetzung kann als Gradmesser angesehen werden, ob diese Thematik bei Regierungen und politischen Entscheidungstragenden in Zukunft einen größeren Stellenwert einnehmen bzw. ob Interessen des Gemeinwohls gegenüber den wirtschaftlichen Partikularinteressen der Glücksspielbranche Priorität zugeschrieben wird.

Literatur

- Banz, M. (2019): Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2019 und Trends. BZgA-Forschungsbericht. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. <https://www.bzga.de/forschung/studien/abgeschlossene-studien/studien-ab-1997/gluecksspiel>, Zugriff: 10.02.2025.
- Brosowski, T.; Hayer, T. (2024): Klienten*innendokumentation der ambulanten Glücksspielsuchtberatungen in Niedersachsen 2017-2023. Bremen: Universität Bremen. <https://media.suub.uni-bremen.de/handle/elib/7919>, Zugriff: 02.12.2024.
- 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).
- Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (Hrsg.) (2024): Tätigkeitsbericht 2023. Halle (Saale). <https://www.gluecksspiel-behoerde.de/images/pdf/jahresberi>

- chte/20240828_Finale_Webversion_GGL-Taetigkeitsbericht-2023-WEB.pdf, Zugriff: 10.02.2025.
- Hayer, T.; Turowski, T. (2025): It's all about the money: Wie die Glücksspielindustrie ökonomische Interessen wahrt und effektive Suchtprävention verhindert. In Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (DHS) (Hrsg.): DHS Jahrbuch Sucht 2025. Lengerich: Pabst. 257–272
- IFT Institut für Therapieforchung (2024a): Deutsche Suchthilfestatistik 2023. Alle Bundesländer. Tabellenband für Typ 1. Ambulante Beratungs- und/oder Behandlungsstellen. Bezugsgruppe: Zugänge/Beender ohne Einmalkontakte. 33 % Lauf. München. [unveröffentlichter Bericht].
- IFT Institut für Therapieforchung (2024b): Deutsche Suchthilfestatistik 2023. Alle Bundesländer. Tabellenband für Typ 1. Ambulante Beratungs- und/oder Behandlungsstellen. Bezugsgruppe: Alle Betreuungen mit Einmalkontakten. 33 % Lauf. München. [unveröffentlichter Bericht].
- IFT Institut für Therapieforchung (2024c): Deutsche Suchthilfestatistik 2023. Alle Bundesländer. Tabellenband für Typ 2. Stationäre Rehabilitationseinrichtungen. Bezugsgruppe: Beender mit Einmalkontakten. 33 % Lauf. München. [unveröffentlichter Bericht].
- IFT Institut für Therapieforchung, Forschungsgruppe Therapie und Versorgung (2024d): Deutsche Suchthilfestatistik 2023. Alle Bundesländer. Tabellenband für Typ 2. Stationäre Rehabilitationseinrichtungen. Bezugsgruppe: Beender. 33 % Lauf. München. <https://suchthilfestatistik.de>, Zugriff: 09.09.2024.
- Meyer, G.; Bachmann, M. (2017): Spielsucht – Ursachen, Therapie und Prävention von glücksspielbezogenem Suchtverhalten. 4. Auflage. Heidelberg: Springer.
- Meyer, G.; Hayer, T. (2023): Schadensbegrenzung beim Glücksspiel: Eine Aufgabe für die öffentliche Gesundheitsfürsorge. Prävention und Gesundheitsförderung, 18, 1–9. <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s11553-021-00924-y.pdf>, Zugriff: 10.02.2025.
- Schwarzkopf, L. et al. (2023): Suchthilfe in Deutschland 2022. Jahresbericht der Deutschen Suchthilfestatistik (DSHS). München: IFT Institut für Therapieforchung. <https://www.suchthilfestatistik.de>, Zugriff: 09.09.2024.
- Schütze, C. et al. (2023): Glücksspielatlas Deutschland 2023. Zahlen, Daten, Fakten. Hamburg: Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung; Hamm: Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen; Bremen: Arbeitseinheit Glücksspielforschung der Universität Bremen. https://www.dhs.de/fileadmin/user_upload/Gluecksspielatlas_2023_DHS.pdf, Zugriff: 10.02.2025.
- 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://www.thelancet.com/action/showPdf?pii=S2468-2667%2824%2900126-9>, Zugriff: 10.02.2025.

Wardle, H. et al. (2024): The Lancet Public Health Commission on Gambling. *Lancet Public Health*, 9, e950–e994. <https://www.thelancet.com/action/showPdf?pii=S2468-2667%2824%2900167-1>, Zugriff: 10.02.2025.