

Kontakt:
ISD Hamburg
Kleine Brunnenstraße 13
22765 Hamburg
Tel.: +49 (0)176 567 33 497
Fax: +49 (0)40 / 8760 66 69
E-Mail: j.kalke@isd-hamburg.de

Hamburg, den 11.03.2026

PRESSEMITTEILUNG

Das Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung und die Universität Bremen legen den Glücksspiel-Survey 2025 vor!

Das Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD) und die Universität Bremen (Arbeitseinheit Glücksspielforschung) haben heute die wichtigsten Ergebnisse des Glücksspiel-Survey 2025 veröffentlicht. Für die Datenerhebung wurde die INFO GmbH Markt- und Meinungsforschung (Berlin) beauftragt. Gefördert wurde diese Studie vom Deutschen Lotto- und Totoblock.

„Der Glücksspiel-Survey 2025 soll dazu beigetragen, das Wissen über die Art und Intensität der Teilnahme am Glücksspiel und die damit in Zusammenhang stehenden Probleme weiter zu vertiefen. Auf Grundlage der Ergebnisse dieser Untersuchung können Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes evaluiert und gegebenenfalls verbessert werden“, so der Projektleiter Dr. Jens Kalke vom ISD.

Die Grundgesamtheit der vorliegenden Studie ist die deutschsprachige Bevölkerung im Alter zwischen 16 und 70 Jahren. Die Datenerhebung erfolgte in Form eines Mixed-Mode-Designs, welches sowohl telefonische als auch onlinegestützte Befragungen beinhaltete. Zwischen dem 04. August 2025 und dem 26. November 2025 sind insgesamt 12.340 Interviews durchgeführt worden.

Nach den Ergebnissen des Glücksspiel-Survey 2025 haben innerhalb eines Jahres insgesamt 36,4% der befragten Personen an mindestens einem Glücksspiel um Geld teilgenommen. Am beliebtesten ist das klassische LOTTO 6aus49. Beinahe jede fünfte Person hat während der zurückliegenden 12 Monate vor der Befragung zumindest einmal einen Spielschein dieser Lotterie erworben (18,3%). Es folgen der Eurojackpot mit einem Anteil von 13,8% und die Rubbellose mit 8,4%. Insgesamt haben 7,5% an riskanten Glücksspielformen teilgenommen – hierzu zählen das Automatenspiel, die Kasinospiele, die Sportwetten und KENO.

Bei 2,2% der Befragten im Alter von 18-70 Jahren ist anhand der Kriterien des DSM-5 (Diagnostisches und Statistisches Manual Psychischer Störungen) eine „Störung durch Glücksspielen“ erkennbar.

Es hat seit dem Jahr 2021 nur wenige Veränderungen bei den einzelnen Glücksspielformen und den Glücksspielproblemen gegeben. Resümierend kann deshalb von einem überwiegend stabilen Glücksspielverhalten der Bevölkerung gesprochen werden.

Die Ergebnisse des Glücksspiel-Survey 2025 verweisen zudem erneut darauf, dass das Risiko, glücksspielbedingte Probleme zu entwickeln, sich hinsichtlich der Glücksspielformen unterscheidet. Bei der Gestaltung und Etablierung von Jugend- und Spielerschutzmaßnahmen sollte dies dahingehend Berücksichtigung finden, dass Präventionskonzepte für Glücksspiele mit einem erhöhten Gefährdungspotential, wie Automatenspiele, Live-Sportwetten und Poker, eher restriktiv gestaltet werden.

„Die zunehmende Akzeptanz von schon bestehenden Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes unter den Glücksspielenden, wie beispielsweise die Spielersperre oder Werbebeschränkungen, ist dabei eine gute Ausgangsbasis. Dieses sollte bei der Fortschreibung des Glücksspielstaatsvertrages berücksichtigt werden“, so Prof. Dr. Gerhard Meyer von der Universität Bremen.

Im Glücksspiel-Survey 2025 sind erstmals glücksspielbezogene kognitive Verzerrungen von Glücksspielenden erfasst worden. Diese beinhalten sowohl unrealistische Annahmen hinsichtlich der Gewinnwahrscheinlichkeit als auch die Überschätzung eigener Fähigkeiten, das Spielergebnis zu beeinflussen oder vorherzusagen.

Dazu Dr. Sven Buth, Mitautor der Studie: „Unsere Analysen zeigen, dass mit dem Schweregrad glücksspielbedingter Probleme auch die kognitiven Verzerrungen zunehmen. In der Behandlung der Glücksspielsucht sollte deshalb die therapeutische Aufarbeitung von kognitiven Verzerrungen eine bedeutsame Rolle spielen. Gleichfalls sollten präventive Interventionen durchgeführt werden, mit denen der Entstehung solcher fehlerhaften Denkschemata vorgebeugt wird.“

Die wichtigsten Ergebnisse des Glücksspiel-Survey 2025 sind auf den folgenden Seiten zusammengestellt.

Wichtige Ergebnisse des Glücksspiel-Surveys 2025

Zielsetzung und Hintergrund

Mit dem Glücksspiel-Survey soll ein Beitrag geleistet werden, die epidemiologischen Erkenntnisse über die Glücksspielteilnahme und -probleme der bundesdeutschen Bevölkerung weiter zu verbessern. Auf der Grundlage solcher – in zweijährigen Abständen – erhobenen Daten können Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes evaluiert und gegebenenfalls verbessert werden.

Das Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD) und die Universität Bremen (Arbeitseinheit Glücksspielforschung) haben die Aufgabe übernommen, die Glücksspiel-Surveys der Jahre 2021, 2023 und 2025 durchzuführen. Für die Datenerhebungen ist jeweils die INFO GmbH Markt- und Meinungsforschung (Berlin) beauftragt worden.

Mit der Durchführung des Glücksspiel-Surveys 2021 war ein methodischer Neustart verbunden. Zum einen gab es eine veränderte Erhebungsmethodik (kombinierte Telefon- und Onlinebefragung) und zum anderen wurde das Erhebungsinstrument zur Bestimmung glücksspielbezogener Probleme (DSM-5) gewechselt. Ein Vergleich mit den bis 2019 vorgenommenen Befragungen war daher nur eingeschränkt möglich. Die in diesem Bericht dargelegten Ergebnisse lassen nun aber erstmals einen Vergleich von Befunden verschiedener Erhebungen (2021, 2023, 2025) zu, welche jeweils auf Basis der veränderten Methodik zur Anwendung kamen.

Der Glücksspiel-Survey wird finanziell vom Deutschen Lotto- und Totoblock (DLTB) gefördert. Die Verwertungsrechte liegen ausschließlich bei den an diesem Projekt beteiligten wissenschaftlichen Instituten (ISD-Hamburg und Arbeitseinheit Glücksspielforschung der Universität Bremen).

Methodik

Grundgesamtheit der Befragung ist die in der Bundesrepublik Deutschland lebende, Deutsch sprechende Wohnbevölkerung in Privathaushalten im Alter zwischen 16 und 70 Jahren mit mindestens einem Telefonanschluss (Festnetz oder Mobilfunk) bzw. Personen zwischen 16 und 70 Jahren, die in einem der einbezogenen Online-Access-Panels angemeldet sind. Die Interviews wurden im Zeitraum vom 4. August bis 26. November 2025 von der INFO GmbH Markt- und Meinungsforschung erhoben.

Der Gesamtstichprobenumfang der Erhebung beträgt 12.340 vollständige Interviews, von denen 64,9% telefonisch (N=8.006) und 35,1% als Onlinebefragung (N=4.334) erfolgten. Die Ausschöpfung lag für die telefongestützte Erhebung bei 24,3% und für die Onlinebefragung bei 17,4%. Neben der Designgewichtung und der Gewichtung nach soziodemografischen Merkmalen erfolgte zusätzlich noch eine Anpassung hinsichtlich der Erhebungsform. Hierfür sind die Gewichte so berechnet worden, dass die Fallzahlen der telefonischen und onlinegestützten Teilstichproben im gewichteten Datensatz ein Verhältnis von zwei Dritteln zu einem Drittel aufweisen.

Das Screening glücksspielbezogener Probleme der erwachsenen Bevölkerung (18-70 Jahre) erfolgte auf Basis der aktuellen Kriterien des Diagnostischen und Statistischen Manuals Psychischer Störungen (DSM-5).

Glücksspielteilnahme: 12-Monatsprävalenz

36,4% der Bevölkerung haben in den letzten 12 Monaten an mindestens einem Glücksspiel um Geld teilgenommen. Bei den Männern ist dieser Anteil größer als bei den Frauen (40,4% zu 32,4%). Aufgegliedert nach Altersgruppen zeigt sich, dass der Anteil aktuell Glücksspielender mit dem Alter ansteigt, bis auf 40,3% in der Altersgruppe der 56- bis 70-Jährigen. Der Anteil von Spieler*innen beträgt bei den Personen ohne Migrationshintergrund 38,8%; bei denjenigen mit einem Migrationshintergrund ist der entsprechende Wert wesentlich geringer: 28,3%.

11,7% der Befragten nehmen mindestens wöchentlich; 3,4% zwei- bis dreimal im Monat; 9,8% einmal im Monat und weitere 11,5% seltener als einmal im Monat an Glücksspielen teil. Ein gutes Viertel aller Befragten praktiziert ausschließlich eine Glücksspielform (26,6%), bei 6,8% sind es zwei, bei 1,8% drei und bei 1,2% vier und mehr verschiedene Glücksspiele. 16,6% aller Befragten spielen ausschließlich in stationären Spielstätten. Gut jede zehnte Person (10,8%) spielt ausschließlich Online-Glücksspiele und 8,4% bevorzugen eine Kombination aus beiden Spielsettings.

Wird eine Auswertung nach einzelnen Glücksspielformen vorgenommen, steht an erster Stelle das klassische LOTTO 6aus49. Beinahe jede fünfte Person hat daran in den letzten 12 Monaten zumindest einmal teilgenommen (18,3%). An zweiter Stelle folgt der Eurojackpot mit einem Anteilswert von 13,8%. Insgesamt haben 7,5% der Bevölkerung in den letzten 12 Monaten an riskanten Glücksspielformen teilgenommen – hierzu zählen das Automatenspiel, die Kasinospiele, die Sportwetten und KENO. Getrennt nach dem Zugang zum Glücksspiel ergeben sich Anteilswerte von 4,7% für den stationären Zugangsweg und 4,3% für das Online-Glücksspiel.

Riskantes Glücksspiel und glücksspielbezogene Störungen

Insgesamt 5,5% aller 18- bis 70-jährigen Befragten erfüllen ein bis drei Kriterien des DSM-5. Bei ihnen ist ein riskantes Spielverhalten nicht auszuschließen. Von einer glücksspielbezogenen Störung nach DSM-5 sind 2,2% [95%-KI: 1,9% - 2,5%] betroffen. Der Anteil mit einer leichten Störung liegt bei 0,9%, der mit einer mittleren und einer schweren Störung jeweils bei 0,6%. Männer weisen mit einem Anteilswert von 3,2% häufiger eine glücksspielassoziierte Störung auf als Frauen (1,1%). Der jeweilige Anteil von Personen mit einer glücksspielbezogenen Störung ist unter den Spieler*innen einzelner Spielformen unterschiedlich ausgeprägt. Die höchsten Anteilswerte finden sich unter den Spieler*innen virtueller Automaten Spiele (32,5%), von Geld- (23,4%) und Glücksspielautomaten (28,1%) sowie Live-Sportwetten (27,0%).

Kognitive Verzerrungen

Unter kognitiven Verzerrungen werden im Rahmen des vorliegenden Berichts Denkfehler verstanden, die in Zusammenhang mit dem Glücksspielen stehen und dazu führen können, dass die Spielteilnahme aufrechterhalten oder intensiviert wird. Zur Messung (glücksspielbezogener) kognitiver Verzerrungen wurde der Gamblers Beliefs Questionnaire (GBQ; Steenbergh et al., 2002) eingesetzt.

Die an Glücksspielen teilnehmenden Männer (bezogen auf die letzten 12 Monate) weisen einen höheren durchschnittlichen GBQ-Wert auf als die Frauen (47 vs. 39). Zudem sind jüngere Spieler*innen in stärkerem Maße von kognitiven Verzerrungen betroffen als ältere (18-25 Jahre: 57; 56-70 Jahre: 37). Noch deutlichere Unterschiede sind zu erkennen, wenn glücksspielbezogene Parameter in den Blick genommen werden. So steigt die Intensität kognitiver Verzerrungen mit der Anzahl verschiedener, innerhalb eines 12-Monats-Zeitraums gespielter Glücksspielformen stetig an (eine Spielform: 40; vier oder mehr Spielformen: 76).

In der Gruppe der Hybrid-Spielenden (stationäre und onlinegestützte Glücksspielteilnahme) sind kognitive Verzerrungen besonders ausgeprägt. Ihr GBQ-Wert (74) liegt bemerkenswert über dem derjenigen, die ausschließlich stationär oder online an Glücksspielen teilnehmen (51 resp. 58).

Noch größere Differenzen zeigen sich, wenn nach den glücksspielbezogenen Problemen unterschieden wird. Während für Befragte, die keines der DSM-5-Kriterien erfüllen, ein Wert von 38 ermittelt wurde, beträgt dieser bei den riskant Glücksspielenden bereits 57. Nochmals deutlich ausgeprägter sind diese fehlerhaften Denkschemata, wenn Befragte mit einer glücksspielbezogenen Störung in den Blick genommen werden (z.B. schwere Glücksspielstörung: 95).

Daytrading

Mit dem Glücksspiel-Survey 2025 wurden erstmalig Daten zur Teilnahme am Daytrading erhoben. Mit Daytrading werden Handelsaktivitäten auf Finanzmärkten bezeichnet, bei denen die Marktteilnehmer*innen Finanzinstrumente innerhalb eines einzigen Handelstages kaufen und verkaufen.

6,5% aller Befragten gaben an, in den letzten 12 Monaten kurzfristige Börsengeschäfte (Daytrading) getätigt zu haben. Unter den Männern liegt dieser Anteil bei 9,2%; bei den Frauen sind es 3,6%.

Von den Daytrader*innen, die einmal im Monat oder häufiger solche kurzfristigen Börsengeschäfte tätigten, haben sich 63,7% auch an Glücksspielen beteiligt und 12,1% erfüllen die Kriterien einer glücksspielbezogenen Störung.

Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes

Am bekanntesten ist in der Bevölkerung das Teilnahmeverbot für Minderjährige. 85,0% der Befragten wissen, dass Glücksspiele für Kinder und Jugendliche in Deutschland nicht erlaubt sind. Aufklärungsmaßnahmen und Suchtwarnhinweise zu den Gefahren des Glücksspiels sind bei 77,2% bzw. 73,8% der Befragten bekannt.

Neben der Bekanntheit von Spielerschutzmaßnahmen ist auch die Zustimmung zu diesen erhoben worden. Die höchste Zustimmungsrates findet sich beim Glücksspielverbot für Kinder und Jugendliche. Neun von zehn der Befragten sind der Meinung, dass Glücksspiele um Geld erst ab 18 Jahren erlaubt sein sollten (91,9%). Hohe Akzeptanzraten weisen auch die Aufklärung über die Suchtgefahren des Glücksspiels sowie die Suchtwarnhinweise mit 88,5% bzw. 81,1% positiver Nennungen auf. Über drei Viertel aller Befragten plädieren für eine Beschränkung der Werbung für Glücksspiele (78,3%).

Vergleich der Glücksspiel-Surveys 2021, 2023 und 2025

Unabhängig vom Erhebungsjahr ist das klassische Zahlenlotto (6aus49) die am häufigsten genannte Spielform. Die Teilnahmeprävalenz (letzten 12 Monate) liegt zwischen 18,3% und 19,8%. Es folgt der Eurojackpot, bei dem es eine Zunahme des Anteilswerts von 10,7% im Jahr 2021 auf 13,8% im Jahr 2025 gegeben hat. Ferner zeigt sich bei den Rubbellosen eine Veränderung: bei dieser Glücksspielform ist die Prävalenz von 7,1% im Jahr 2021 kontinuierlich auf 8,4% im Jahr 2025 angestiegen. Bei allen anderen Glücksspielformen zeigen sich keine nennenswerten Veränderungen. Bzgl. der Teilnahme an riskanten Glücksspielen ergeben sich für die Jahre 2021 bis 2025 Anteilswerte, die

zwischen 6,9% und 7,5% liegen. Insgesamt kann somit von einem im Großen und Ganzen stabilen Glücksspielverhalten der Bevölkerung gesprochen werden.

Auch beim Vergleich der Anteilswerte glücksspielbezogener Störungen (nach DSM-5) ergeben sich zwischen den drei Erhebungsjahren keine bedeutsamen Unterschiede. Der Anteil von erwachsenen Personen mit einer Glücksspielstörung beträgt für das Jahr 2021 2,3%, im Jahr 2023 sind es 2,4% und 2025 liegt dieser Wert bei 2,2%.

Hinsichtlich der Akzeptanz des Spieler- und Jugendschutzes sind über die Jahre bei allen Maßnahmen die Zustimmungswerte (kontinuierlich) angestiegen, teilweise sogar deutlich. Am größten ist der Zuwachs bei den Personalschulungen (von 77,7% auf 85,8%), der Beschränkung der Werbung (von 69,8% auf 77,3%) und der Spielersperre (von 75,3% auf 82,8%). Am besten schneidet in allen drei Erhebungen das Teilnahmeverbot für Minderjährige mit Zustimmungswerten um die 90% ab. Den geringsten Wert erreicht die Begrenzung des Angebots bei Sportwetten. Aber auch dieser Maßnahme stimmen in allen Erhebungsjahren jeweils fast sechs von zehn Befragten zu (2025: 58,9%).

Empfehlungen für die Praxis

Die Ergebnisse des Glücksspiel-Survey 2025 verweisen auf das – auch aus vielen anderen nationalen und internationalen Studien bekannte – unterschiedliche Gefährdungspotential der einzelnen Glücksspielformen. Bei der Gestaltung und Etablierung von Jugend- und Spielerschutzmaßnahmen in Deutschland sollte dies dahingehend Berücksichtigung finden, dass Präventionskonzepte für die risikanten Glücksspiele eher restriktiv gestaltet und verhältnispräventiv ausgerichtet werden.

Die vorliegenden Ergebnisse verdeutlichen zudem, dass es auch unter den Teilnehmer*innen von Glücksspielen mit geringem Gefährdungspotential einen nennenswerten Anteil von Problemspielenden gibt – auch wenn davon auszugehen ist, dass dafür mehrheitlich andere Glücksspielformen ursächlich waren. Aufklärungsmaterialien und Personalschulungen zur Früherkennung von Spielproblemen sollten daher bei allen Glücksspielformen und Spielsettings Teil eines Maßnahmenpakets zum Schutz vulnerabler Spieler*innen sein.

Die Analysen zeigen ferner, dass mit dem Schweregrad einer Glücksspielstörung auch die kognitiven Verzerrungen zunehmen. In der Behandlung der Glücksspielsucht sollte deshalb die therapeutische Aufarbeitung von kognitiven Verzerrungen eine bedeutsame Rolle spielen. Gleichfalls sollten

präventive Maßnahmen durchgeführt werden, mit denen der Entstehung von Trugschlüssen über das Glücksspiel sowie Kontrollillusionen vorgebeugt wird.

Die Befragungsergebnisse verweisen schließlich auf eine zunehmende Akzeptanz der verschiedenen verhaltens- und verhältnispräventiven Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes unter den Glücksspielenden, wie beispielsweise das Teilnahmeverbot für Jugendliche, Aufklärungsmaterialien, Spielersperre und Werbebeschränkungen. Dies sollte bei der Fortschreibung des Glücksspielstaatsvertrages berücksichtigt werden.