

Zentrale Ergebnisse der Studie 2026 inklusive Zeitvergleich

Auftraggeber: Verlags- und Veranstaltungsgesellschaft mbH (VDAI)

Angaben zur Durchführung der Studie und Auswertung (1/2)

Auftraggeber:	VDAI Verlags- und Veranstaltungsgesellschaft mbH
Untersuchungsmethodik:	In mehrjährigen Abständen wiederholte Repräsentativbefragung der 16- bis 70-jährigen Bevölkerung in der Bundesrepublik Deutschland
Verfahren der Datenerhebung:	Computergestützte Telefoninterviews (CATI)
Auswahlverfahren:	Auswahl der Befragten über eine Kombination von Festnetz- und Mobilfunkstichprobe (Dual-Frame-Design)
Stichprobengröße:	11.500 Befragte
Befragungszeitraum:	31. März bis 29. Mai 2026
Gewichtung:	Gewichtung der Stichprobenergebnisse nach Region, Alter, Geschlecht und allgemeiner Schulbildung auf Grundlage der amtlichen Bevölkerungsfortschreibung und des Mikrozensus des Statistischen Bundesamtes

Angaben zur Durchführung der Studie und Auswertung (2/2)

Zeitvergleich:

Vergleichswerte aus Vorgängerbefragungen bis 2019 wurden dem BZgA-Forschungsbericht „Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland – Ergebnisse des Surveys 2019 und Trends“ entnommen.*

Anwendung statistischer

Testverfahren:

Unterschiede zwischen den Analysegruppen wurden unter Verwendung multipler paarweiser Vergleiche (Gauß-Tests mit $p < 0,05$) auf Signifikanz geprüft.

Mittels einer Trendanalyse wurde getestet, ob über den betrachteten Zeitraum ein statistisch signifikanter linearer Anstieg oder eine statistisch signifikante lineare Abnahme für die Ergebniswerte nachweisbar ist (t-Statistik mit $p < 0,05$).

Allgemeiner Hinweis:

Rundungsbedingte Abweichungen von 100 Prozent sind möglich.

*) https://www.bzga.de/fileadmin/user_upload/PDF/studien/BZgA-Forschungsbericht_Gluecksspielsurvey_2019.pdf

Zentrale Befunde:

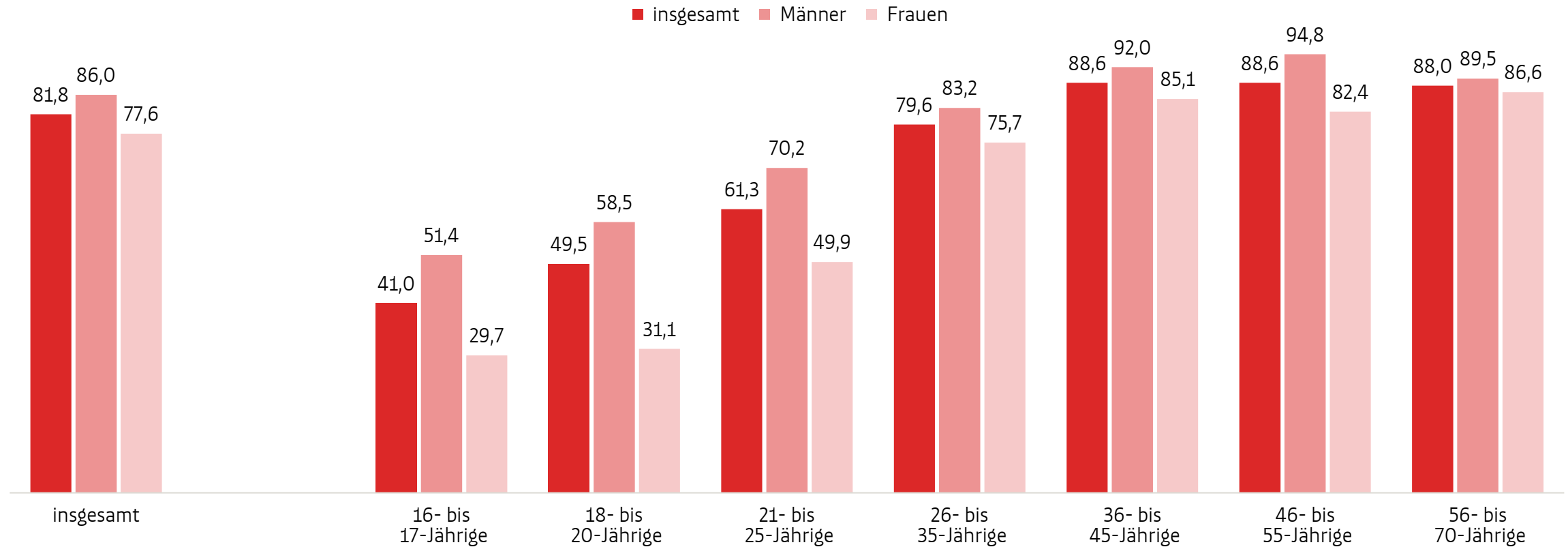
Lebenszeitprävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel

- 2026 geben rund vier Fünftel der Befragten an, im Laufe ihres Lebens mindestens einmal ein Glücksspiel gespielt zu haben.
- Die unter 35-Jährigen geben häufiger als die älteren Befragten an, bisher noch nie Glücksspiel gespielt zu haben.
- Der Anteil der Männer mit Glücksspielerfahrung ist in den Altersgruppen bis einschließlich 55 Jahre jeweils signifikant höher als der entsprechende Anteil bei Frauen.
- Der abnehmende Trend bei der Lebenszeitprävalenz zwischen 2007 und 2019 hat sich nicht fortgesetzt. Im Vergleich zu 2019* und 2024 ist der Anteil derjenigen, die schon einmal ein Glücksspiel gespielt haben, leicht angestiegen.

*) beruht auf einer Abschätzung auf Basis von theoretischen Konfidenzintervallen

Lebenszeitprävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel – Altersgruppen und Geschlecht

Es haben schon einmal ein Glücksspiel gespielt

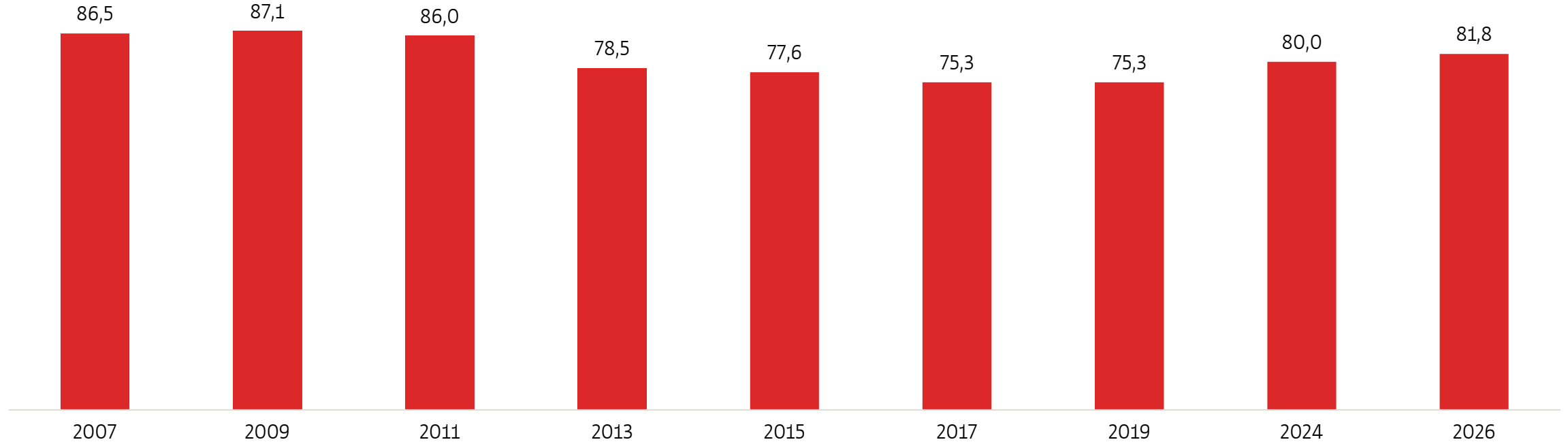


Basis: alle Befragten; ungewichtete Anzahl gültiger Fälle; n=11.491 (2026) | Angaben in Prozent

Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht | Juni 2026

Lebenszeitprävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel - Zeitvergleich 2007 bis 2026

Es haben schon einmal ein Glücksspiel gespielt



Basis: jeweils alle Befragten; ungewichtete Anzahl gültiger Fälle; n= 9.989 (2007), n= 9.987 (2009), n= 9.993 (2011), n= 11.482 (2013), n= 11.488 (2015), n= 11.486 (2017), n= 11.491 (2019), n= 11.492 (2024), n= 11.491 (2026) | Vergleichswerte für 2019 oder früher wurden dem BZgA-Forschungsbericht „Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland – Ergebnisse des Surveys 2019 und Trends“ entnommen | Angaben in Prozent

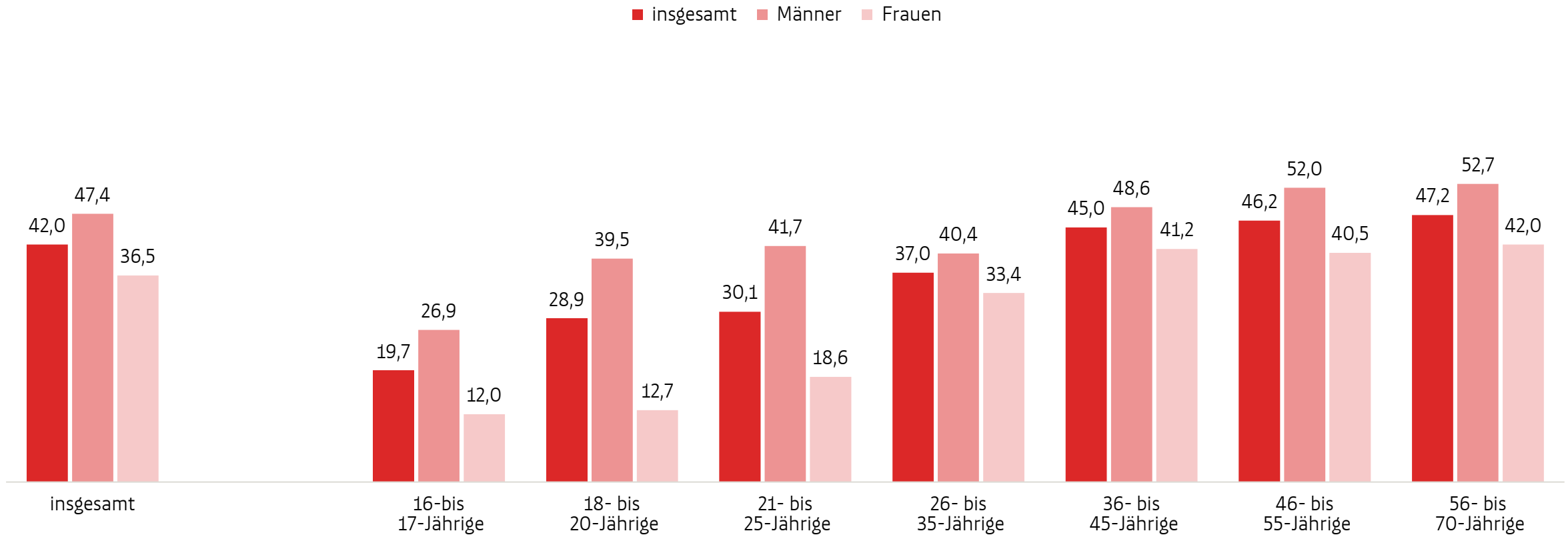
Zentrale Befunde:

12-Monats-Prävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel

- Die 12-Monats-Prävalenz, also der Anteil derjenigen, die in den letzten 12 Monaten mindestens ein Glücksspiel gespielt haben, liegt 2026 bei 42 Prozent.
- Die unter 25-Jährigen geben seltener als die älteren Befragten an, in den letzten 12 Monaten Glücksspiel gespielt zu haben.
- Die 12-Monats-Prävalenz ist bei Männern über alle Altersgruppen hinweg signifikant höher als bei Frauen.
- Der abnehmende Trend zwischen 2007 und 2019 hat sich nicht fortgesetzt. Im Vergleich zu 2019 ist der Anteil derjenigen, die in den letzten 12 Monaten ein Glücksspiel gespielt haben, 2026 leicht angestiegen. Im Vergleich zu 2024 hat sich die 12-Monatsprävalenz nicht signifikant verändert.

12-Monats-Prävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel - Altersgruppen und Geschlecht

Es haben in den letzten 12 Monaten Glücksspiele gespielt

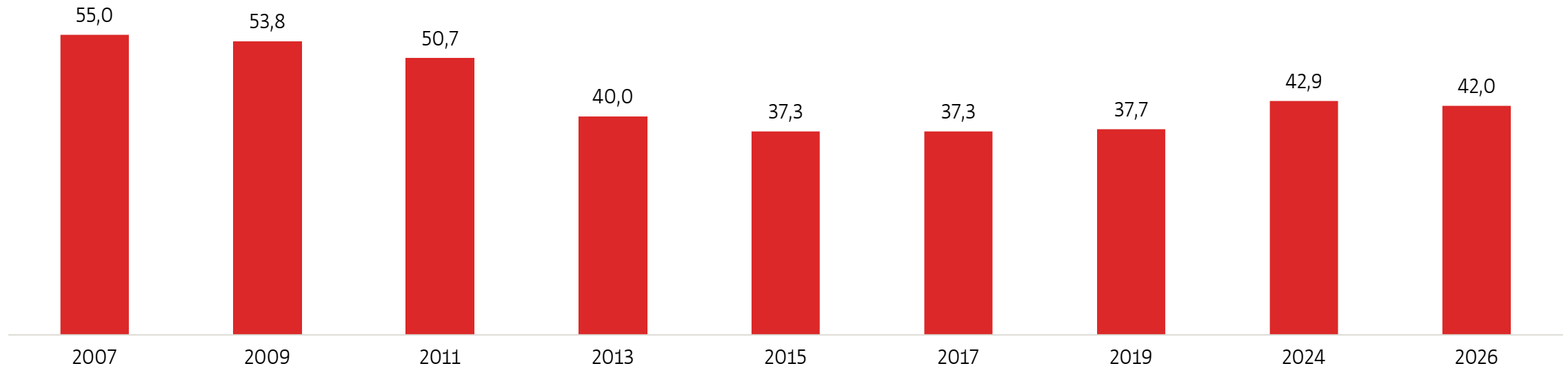


Basis: alle Befragten; ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: n= 11.423 (2026) | Angaben in Prozent

Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht | Juni 2026

12-Monats-Prävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel – Zeitvergleich 2007 bis 2026

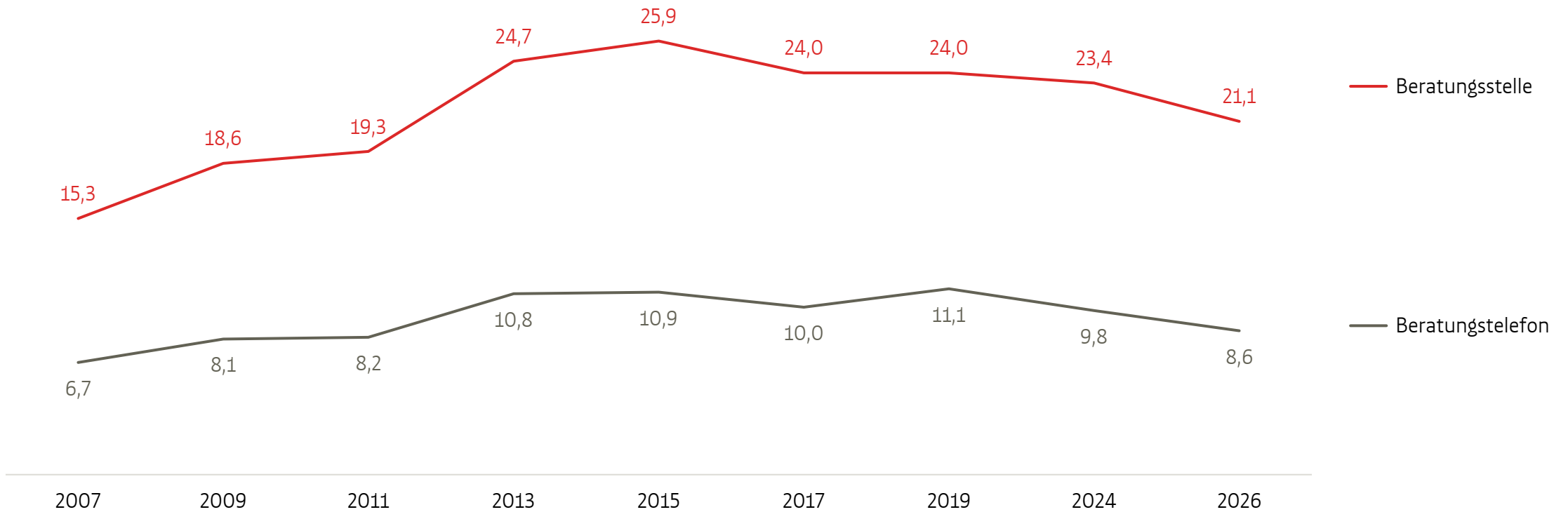
Es haben in den letzten 12 Monaten Glücksspiele gespielt



Basis: jeweils alle Befragten; ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: n= 9.894 (2007), n= 9.915 (2009), n= 9.921 (2011), n= 11.404 (2013), n= 11.438 (2015), n= 11.418 (2017), n= 11.425 (2019), n=11.423 (2024), n= 11.423 (2026) | Vergleichswerte für 2019 oder früher wurden dem BZgA-Forschungsbericht „Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland – Ergebnisse des Surveys 2019 und Trends“ entnommen | Angaben in Prozent

Bekanntheit Beratungsstelle oder Beratungstelefon für Probleme und Belastungen durch Glücksspiel - Zeitvergleich 2007 bis 2026

Es kennen eine/ein



Basis: jeweils alle Befragten (gültige Fälle): n = 10.001 (2011), n = 11.501 (2013), n = 11.501 (2015), n = 11.503 (2017), n = 11.503 (2019), n = 11.503 (2024), n = 11.500 (2026) | Vergleichswerte für 2019 oder früher wurden dem BZgA-Forschungsbericht „Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland – Ergebnisse des Surveys 2019 und Trends“ entnommen | Angaben in Prozent

Zentrale Befunde: South Oaks Gambling Screen (SOGS)

- 96,23 Prozent der Befragten spielen nicht bzw. weisen keine Symptome nach der SOGS-Klassifikation auf und sind entsprechend als unproblematische Spielende (inkl. Nichtspielende) einzustufen. Der Anteil für auffälliges Glücksspielen liegt aktuell bei 3,12 Prozent und der für problematisches Glücksspielverhalten bei 0,40 Prozent. Als wahrscheinlich pathologisch Glücksspielende sind 0,25 Prozent der Befragten zu klassifizieren.
- Unter männlichen Befragten ist der Anteil derer, die ein mindestens auffälliges bzw. risikoreiches Glücksspielverhalten aufweisen, signifikant höher als unter den befragten Frauen.
- Für den gesamten Betrachtungszeitraum von 2009 bis 2026 lässt sich ein rückläufiger Trend für den Anteil derjenigen mit einem auffälligen bzw. problematischen Glücksspielverhalten nachweisen. Gegenüber der Vorgängererhebung 2024 haben sich diese Anteile nicht verändert und bewegen sich auf einem stabilen Niveau.
- Für die Anteile derjenigen, die ein wahrscheinlich pathologisches Glücksspielverhalten aufweisen, lässt sich kein signifikanter Trend für den Zeitraum 2009 bis 2026 feststellen. Auch im Vergleich zur Vorgängerbefragung 2024 hat sich der Anteil nicht signifikant verändert. Die Anteile für wahrscheinlich pathologisches Glücksspielen sind demzufolge nicht gestiegen, aber auch nicht gesunken, da die Unterschiede im Vergleich zu 2024 im Bereich von Zufallsschwankungen liegen.

Klassifizierung nach South Oaks Gambling Screen (SOGS) inklusive Nichtspieler - Zeitvergleich 2009 bis 2026

	2009	2011	2013	2015	2017	2019	2024	2026
unproblematische Spieler*								
insgesamt	93,09	93,54	94,42	94,8	95,40	95,74	95,53	96,23**
Männer	91,69	91,52	92,46	92,99	94,38	93,66	94,25	95,14**
Frauen	94,51	95,6	96,44	96,61	96,45	97,86	96,82	97,33**
auffällig bzw. risikoreich								
insgesamt	5,82	5,46	4,07	4,41	3,73	3,52	3,82	3,12**
Männer	6,88	7,17	5,06	5,67	4,43	5,06	4,64	3,94**
Frauen	4,75	3,73	3,06	3,14	3,02	1,95	2,99	2,27**
problematisch								
insgesamt	0,64	0,51	0,69	0,42	0,56	0,39	0,37	0,40**
Männer	0,88	0,73	1,16	0,66	0,64	0,68	0,67	0,59
Frauen	0,40	0,28	0,19	0,18	0,47	0,10	0,08	0,21
wahrscheinlich pathologisch								
insgesamt	0,45	0,49	0,82	0,37	0,31	0,34	0,28	0,25
Männer	0,55	0,58	1,32	0,68	0,55	0,60	0,44	0,33
Frauen	0,34	0,39	0,31	0,07	0,06	0,08	0,11	0,18

Basis: n = 9.943 (2009), n = 9.923 (2011), n = 11.447 (2013); n = 1.445 (2015); n = 11.452 (2017), n = 11.452 (2019), n = 11.474 (2024), n = 11.432 (2026)

bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: „Dual-Frame“-Stichprobe; bis 2013: 16-65 Jahre |*) in den letzten 12 Monaten vor der jeweiligen Befragung kein Glücksspiel gespielt oder keine Symptome nach der SOGS-Klassifikation |**) Signifikanter Trend 2009-2026 | Angaben in Prozent

Klassifizierung nach South Oaks Gambling Screen (SOGS) nur Glücksspielende - Zeitvergleich 2009 bis 2026

	2009	2011	2013	2015	2017	2019	2024	2026
unproblematische Spieler								
insgesamt	86,98	87,17	86,21	85,91	87,49	88,65	89,59	91,01**
Männer	85,97	84,9	83,27	83,71	86,27	85,64	88,20	89,80**
Frauen	88,28	90,08	90,01	89,00	89,06	93,02	91,43	92,63**
auffällig bzw. risikoreich								
insgesamt	10,97	10,85	10,05	11,93	10,16	9,39	8,94	7,42**
Männer	11,62	12,75	11,21	13,16	10,82	11,44	9,62	8,26**
Frauen	10,14	8,4	8,54	10,21	9,32	6,39	8,06	6,27
problematisch								
insgesamt	1,21	1,02	1,67	1,14	1,51	1,05	0,85	0,97
Männer	1,48	1,31	2,53	1,55	1,57	1,55	1,33	1,25
Frauen	0,86	0,64	0,55	0,58	1,44	0,32	0,22	0,60
wahrscheinlich pathologisch								
insgesamt	0,84	0,97	2,07	1,01	0,83	0,92	0,61	0,61
Männer	0,93	1,04	2,98	1,58	1,34	1,37	0,85	0,69
Frauen	0,72	0,88	0,89	0,22	0,19	0,27	0,30	0,50

Basis: n = 5.276 (2009), n = 4.649 (2011), n = 4.638 (2013); n = 4.335 (2015); n = 4.189 (2017), n = 4.102 (2019), n = 4.519 (2024), n = 4.609 (2026)
bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: „Dual-Frame“-Stichprobe; bis 2013: 16-65 Jahre |**) Signifikanter Trend 2009-2026 | Angaben in Prozent

forsa.
Zeitreihentabellen mit Trendberechnung:
Prävalenz des Glücksspiels

VDAI Verlags- und
Veranstaltungsgesellschaft mbH

Lebenszeitprävalenz des Glücksspiels insgesamt - Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr

Es haben im Laufe des Lebens schon mindestens einmal an einem Glücksspiel teilgenommen

	insgesamt	Männer	Frauen*	16 – bis 17-Jährige*	18 – bis 20-Jährige*	21 – bis 25-Jährige*	26 – bis 35-Jährige*	36 – bis 45-Jährige	46 – bis 55-Jährige	56 – bis 70-Jährige	18 – bis 70-Jährige
2007	86,5	88,9	84,1	60,7	74,8	82,1	88,8	90,3	88,7	88,1	87,6
2009	87,1	90,2	83,9	56,6	72,3	83,8	87,5	91,3	90,1	89,9	88,1
2011	86,0	89,3	82,6	64,4	73,4	83,4	86,5	89,2	87,9	87,4	86,7
2013	78,5	81,8	75,1	48,0	66,2	68,1	78,5	81,0	85,3	81,8	79,7
2015	77,6	82,2	73,0	42,1	56,4	71,0	76,4	82,9	80,9	81,5	78,7
2017	75,3	77,8	72,7	37,8	50,4	65,1	77,3	77,1	78,9	81,0	76,4
2019	75,3	79,9	70,7	36,4	50,0	63,9	77,3	79,6	82,0	77,6	76,5
2024	80,0	83,3	76,6	42,1	47,9	65,5	78,0	83,5	86,3	86,5	81,0
2026	81,8	86,0	77,6	41,0	49,5	61,3	79,6	88,6	88,6	88,0	82,9

Basis: jeweils alle Befragten; ungewichtete Anzahl gültiger Fälle

2007: n=9.989; 2009: n=9.987; 2011: n=9.993; 2013: n=11.482; 2015: n=11.488; 2017: n=11.486; 2019: n=11.491; 2024: n = 11.492, 2026: n = 11.491 | (*) Signifikanter Trend 2007-2026 |

Angaben in Prozent

Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht | Juni 2026

12-Monats-Prävalenz des Glücksspiels insgesamt - Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr

Es haben innerhalb der letzten zwölf Monate an einem Glücksspiel teilgenommen

	insgesamt	Männer	Frauen	16 – bis 17-Jährige	18 – bis 20-Jährige*	21 – bis 25-Jährige*	26 – bis 35-Jährige*	36 – bis 45-Jährige	46 – bis 55-Jährige	56 – bis 70-Jährige	18 – bis 70-Jährige
2007	55,0	60,0	50,0	26,6	44,0	49,1	59,2	58,5	57,7	56,3	56,4
2009	53,8	60,0	47,5	24,2	42,9	50,2	54,3	57,3	56,5	56,8	54,9
2011	50,7	56,5	44,8	31,5	42,2	45,2	49,3	53,5	51,9	55,3	51,3
2013	40,0	44,7	35,3	19,9	37,4	34,7	36,3	39,8	44,4	45,5	40,8
2015	37,3	43,3	31,2	18,2	31,9	34,8	38,2	41,1	37,3	38,1	37,9
2017	37,3	41,4	33,0	15,3	24,5	32,1	36,2	38,4	37,6	43,1	37,9
2019	37,7	44,4	30,9	14,5	23,2	29,0	33,0	40,5	45,2	40,7	38,4
2024	42,9	48,6	37,1	19,0	27,1	32,9	39,2	43,1	47,7	49,0	43,6
2026	42,0	47,4	36,5	19,7	28,9	30,1	37,0	45,0	46,2	47,2	42,6

Basis: jeweils alle Befragten; ungewichtete Anzahl gültiger Fälle

2007: n=9.894; 2009: n=9.915; 2011: n=9.921; 2013: n=11.404; 2015: n=11.438; 2017: n=11.418; 2019: n=11.425; 2024: n = 11.423, 2026: n = 11.423 |

*) Signifikanter Trend 2007-2026 | Angaben in Prozent

Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht | Juni 2026

forsa.

Zeitreihentabellen mit Trendberechnung: Subjektiv empfundene Belastung von Glücksspielenden

VDAI Verlags- und
Veranstaltungsgesellschaft mbH

forsa.
Subjektiv empfundene Belastung

Es empfinden eine Belastung

Subjektiv empfundene Belastung	2007	2009	2011	2013	2015	2017	2019	2024	2026
insgesamt*	3,0	2,9	2,6	4,3	2,5	1,8	2,9	1,4	1,0

Basis: Befragte mit Angabe mindestens eines Glücksspiels in den letzten zwölf Monaten (2026: n=4.669) | *) Signifikanter Trend 2007-2026
Angaben in Prozent
Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht | Juni 2026

forsa
Gesellschaft für Sozialforschung
und statistische Analysen mbH

Gutenbergstr. 2
10587 Berlin

Tel.: +49. 30. 62882-0
Fax: +49. 30. 62882-400
E-Mail: info@forsa.de