Schlussbericht zum Forschungsprojekt

Update 2025: Effekte von Maßnahmen des Spielerschutzes beim Online-Glücksspiel – Ein systematischer Review

Gefördert durch:

Bundesministerium für Gesundheit

aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages

Tobias Hayer[1]

Britta Jacobsen[2]

Jens Kalke[2]

15. Juli 2026

[1]Universität Bremen

Universität Bremen

[2]Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung

ISD
Institut für interdisziplinäre
Sucht- und Drogenforschung

Förderkennzeichen:	ZMBII2-2525DSM205
Titel des Vorhabens:	Update 2025: Effekte von Maßnahmen des Spielerschutzes beim Online-Glücksspiel – Ein systematischer Review
Akronym:	-
Zuwendungsempfänger:	Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung
Ausführende Stelle(n):	Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung
Projektleitung:	Dr. Jens Kalke
Telefon:	j.kalke@isd-hamburg.de, kalkej@aol.com
E-Mail:	0176 567 33 497
Vorhabenart:	X Einzelvorhaben ☐ Verbundvorhaben
Laufzeit:	01.11.2025 bis 30.04.2026
Fördersumme:	32.758,62 €
Datum Berichterstellung:	22.07.2026

Inhaltsverzeichnis

1 Zusammenfassung 3
2 Hintergrund und Zielsetzung 5
3 Methodik 6
4 Durchführung, Arbeits- und Zeitplan 9
5 Ergebnisse 9
3.1 Spielersperre 9
3.2 Personalisiertes Feedback 18
3.3 Pre-Commitment 26
3.4 Pop-up-Nachrichten 34
3.5 Responsible Gambling Tools 38
3.6 Sonstige Interventionen 42
3.6.1 Werberestriktionen 42
3.6.2 Motivierende telefonische Interventionen 42
3.6.3 Selbsttests 43
6 Gender Mainstreaming Aspekte 47
7 Partizipation 47
8 Diskussion 47
9 Verbreitung der Projektergebnisse 49
10 Verwertung der Projektergebnisse 49
11 Literatur 50
Anhang A: Bewertung der methodischen Studiengüte (Risk of Bias) 55

1 Zusammenfassung

Mit wachsender Popularität des Online-Glücksspiels drängt sich aus gesundheitswissenschaftlicher Perspektive die Frage auf, welche Maßnahmen des Spielerschutzes geeignet sind, um den mit diesen digitalen Angeboten assoziierten Suchtgefahren und glücksspielbedingten Schäden effektiv zu begegnen. Vor dem Hintergrund der anstehenden Evaluation des Glücksspielstaatsvertrages sind diese Erkenntnisse im nationalen Kontext von hoher Praxisrelevanz. Die vorliegende Sichtung und Bewertung der Fachliteratur stellt eine Fortführung des systematischen Reviews von Hayer und Kalke (2022) dar. Gesucht wurden Primärstudien, die Maßnahmen des Spielerschutzes beim Online-Glücksspiel in tatsächlichen vorhandenen Glücksspielumgebungen (sog. „Real-World-Studien“) hinsichtlich ihres Nutzens bzw. ihrer Wirksamkeit evaluiert haben. Insgesamt erfüllten 42 Fachpublikationen die Einschlusskriterien, knapp die Hälfte davon (n = 20) war Bestandteil der aktualisierten Recherche mit Erscheinungsdatum ab 2020. Die 42 Primärstudien umfassten evaluative Befunde zu 48 Einzelmaßnahmen, die sechs Domänen zugeordnet werden konnten: Spielersperre, personalisiertes Feedback, Pre-Commitment, Pop-up-Nachrichten, Responsible Gambling Tools sowie sonstige Interventionen (hier im Einzelnen: Werberestriktionen, motivierende telefonische Interventionen und Selbsttests). Bezogen auf die methodische Güte der Primärstudien lässt sich ein gemischtes Fazit ziehen: Während das Verzerrungsrisiko in zehn Fällen als gering eingestuft wurde, gingen sieben Primärstudien mit einem hohen „Risk of Bias“ und die restlichen 25 Primärstudien mit einem moderaten „Risk of Bias“ einher. Auf Basis der extrahierten Erkenntnisse sind zusammenfassend folgende acht Handlungsempfehlungen für die Präventionspraxis abzuleiten:

(1) Spielersperren: Grundsätzlich zählen Spielersperren zu den wichtigsten Errungenschaften des modernen Spielerschutzes. Entsprechend ist die Einrichtung eines zentralisierten Sperrsystems zu empfehlen, das alle Spielangebote mit mittlerem und hohem Suchtpotential umfasst (und damit auch alle Formen des Online-Glücksspiels).

(2) Personalisiertes Feedback: Personalisiertes Feedback sollte fester Bestandteil eines Gesamtkonzeptes zur Abwehr der mit Online-Glücksspielen einhergehenden Suchtgefahren sein. Um einem Goldstandard näher zu kommen, wird die praxisnahe Erprobung und Evaluierung unterschiedlicher Varianten des personalisierten Feedbacks empfohlen.

(3) Pre-Commitment: Limitierungssysteme sind grundsätzlich geeignet, um den mit Glücksspielen assoziierten Suchtgefahren effektiv entgegenzuwirken. Sie sollten sich vornehmlich auf finanzielle Parameter beziehen und verbindlich vorgegeben werden. Die konkrete Ausgestaltung der Limits ist auf theoretischen Überlegungen sowie weiteren Forschungsbefunden zu stützen und regelmäßig wissenschaftlich zu überprüfen.

(4) Pop-up-Nachrichten: Von Pop-up-Nachrichten können geringfügig positive Effekte erwartet werden. Derartige Interventionen sollten als ein effizient einzusetzendes verhaltenspräventives Element zu jedem Sozialkonzept für Online-Glücksspiele dazugehören.
(5) Responsible Gambling Tools (RGTs): Die wenigen empirischen Ergebnisse deuten zwar eine passable Akzeptanz bei der Zielgruppe an. Ob RGTs aber tatsächlich das Potential besitzen, nachhaltige Veränderungen des Spielverhaltens zu bewirken, lässt sich aufgrund der aktuellen Datenlage nicht abschließend beantworten. Es wird deshalb empfohlen, in Deutschland RGTs in der Praxis weiter zu testen und evaluieren zu lassen
(6) Werberestriktionen: Auch wenn bisher nur eine Primärstudie zu den Auswirkungen von Werberestriktionen auf das Glücksspielverhalten vorliegt, weisen ihre Ergebnisse darauf hin, dass hier ein vielversprechender Ansatz für eine effektive Glücksspielsuchtprävention vorhanden ist. Deshalb sollten weitere Pilotprojekte und Evaluationsstudien zu den Auswirkungen von Werberestriktionen im Glücksspielbereich durchgeführt werden.
(7) Motivierende telefonische Interventionen: Mit motivierenden telefonischen Interventionen sind geringfügige positive Effekte assoziiert. Sie sollten daher obligatorischer Bestandteil von Sozial- und Präventionskonzepten sein. Zur weiteren Optimierung ist es wünschenswert, dass ein solches Angebot im Hilfesystem gut verankert ist.
(8) Selbsttests: Die bisherigen Evaluationsergebnisse zeigen eine relativ gute Inanspruchnahme und Akzeptanz von Selbsttests unter (problematisch) Glücksspielenden. Inwiefern sie jedoch einen nachhaltigen Effekt auf das Spielverhalten haben, bleibt ungewiss. Selbsttests sollten dennoch fester Bestandteil von RGTs sein.

2 Hintergrund und Zielsetzung

Mit zunehmender Expansion legaler Glücksspielangebote und einem parallel existieren Schwarzmarkt in nicht unerheblicher Größe (Meyer & Hayer, 2026) kommt der Bekämpfung der mit Glücksspielen assoziierten Suchtgefahren und Folgeschäden unter Public Health-Gesichtspunkten eine immer wichtigere Bedeutung zu. Diese zentrale Präventionsaufgabe erfährt durch die fortschreitende Digitalisierung und damit verbunden durch eine schrittweise Verlagerung der Glücksspielaktivitäten in den digitalen Raum weiteren Vorschub (Wardle et al., 2024). In Deutschland entfielen in 2024 – mit steigender Tendenz im Vergleich zu den Vorjahren – insgesamt 24% der Bruttospielerträge (= Gesamtverlust der Spielenden) auf den Online-Vertrieb (GGL, 2025). Da sich dieser Entwicklungstrend vor mehreren Jahren angedeutet hatte, wurde der wissenschaftliche Kenntnisstand zu effektiven Maßnahmen des Spieler- und Jugendschutzes beim Online-Glücksspiel bereits im Rahmen einer vom Bundesministerium für Gesundheit geförderten Vorgängerstudie[1] zusammengetragen. Eine Fachpublikation in Form eines systematischen Reviews bildet die damals gewonnenen Erkenntnisse basierend auf 22 Primärstudien zur Wirksamkeit von 26 Einzelmaßnahmen bis zum Jahresende 2o20 ab (Hayer & Kalke, 2022). Insgesamt ließen sich Aussagen zu folgenden Bereichen treffen: Aufklärung via Pop-up-Fenster, Selbsttests, Responsible Gambling Tools, personalisiertes Feedback, Pre-Commitment-Systeme sowie Spielersperren. Bei einem Teil der Maßnahmen lag damals eine vergleichsweise gute Evidenz vor (z. B. personalisiertes Feedback), bei anderen Maßnahmen war hingegen noch ein erheblicher Forschungs- und Entwicklungsbedarf erkennbar (z. B. Aufklärungsmaßnahmen).

Vor dem Hintergrund der anstehenden Evaluierung des Glücksspielstaatsvertrages stellt sich die Frage nach einer möglichst aktuellen Kenntnislage. Zwar wurden ab 2021 diverse Reviews zu verschiedenartigen Themenkomplexen mit Bezug zum Spielerschutz und der Suchtprävention verfasst (z. B. zu evidenzbasierten Interventionen im Kindes- und Jugendalter von Davis et al., 2025, oder zur Wirksamkeit von Maßnahmen der Schadensminimierung im Allgemeinen von Riley et al., 2024). Konkrete Verdichtungen des Forschungsstandes speziell im Hinblick auf Online-Glücksspiele finden sich in der Fachliteratur jedoch nicht. Entsprechend zielt die vorliegende Forschungsstudie darauf ab, die im Jahr 2022 publizierten Befunde zu aktualisieren und anhand einer methodisch quasi identischen Vorgehensweise zu hinterfragen, ob sich der (inter-)nationale Kenntnisstand zu den Effekten von Maßnahmen des Spieler- und Jugendschutzes beim Online-Glücksspiel in den letzten fünf Jahren praxisrelevant

[1] Das gesamte Projekt trägt den Titel „Standards für Jugend- und Spielerschutzmaßnahmen beim Online-Glücksspiel“ und ist unter folgendem Link als Kurzbericht einsehbar: https://www.bundesgesundheitsministerium.de/fileadmin/Dateien/5_Publikationen/Drogen_und_Sucht/Berichte/Kurzbericht/Kurzbericht_SJSGO_bf.pdf (Zugriff am 16.06.2026).

verbessert hat. Mit den Ergebnissen sollen die bisherigen Handlungsempfehlungen für den Spieler- und Jugendschutz evidenzgestützt weiterentwickelt werden.

3 Methodik

Bei der vorliegenden Literaturrecherche handelt es sich um eine Aktualisierung der vorherigen systematischen Arbeit von Hayer und Kalke (2022). Die durchgeführte Literatursichtung und -analyse erfolgte nach den PRISMA-Richtlinien von 2020 (Page et al., 2020) und beinhaltete sowohl eine systematische Literaturauswahl (Identifikation und Screening) als auch eine Risk of Bias-Bewertung[2] der inkludierten Literatur. Alle inkludierten Publikationen der ersten Recherche (Hayer & Kalke, 2022) wurden im Rahmen dieser Recherche nachträglich bezüglich ihres Risk of Bias bewertet (s. Anhang A). Das Screening erfolgte durch drei wissenschaftliche Mitarbeitende, wobei unterschiedliche Beurteilungen im Projektteam geklärt wurden. Zwei Personen führten die Qualitätsbewertung durch, bei unterschiedlichen Beurteilungen wurde eine dritte Person herangezogen. Eine zusätzlich erstellte Matrix diente dazu, die Effekte einer Intervention unter Berücksichtigung der Qualität des Forschungsdesigns sowie der Interventionsart einzuordnen und diese nach den drei Evidenzstufen „niedrig“ (+), „mittel“ (++) und „hoch“ (+++) zusammenfassend zu beurteilen. Größere Mängel konnten hier zu einer (weiteren) Herabstufung der Qualitätsstufe führen.

Es fanden ausschließlich quantitative Primärstudien Berücksichtigung, die einen Peer-Review-Prozess durchlaufen hatten. Zudem musste es sich um sogenannte „Real-World-Studien“ handeln, die in einer tatsächlich vorhandenen Online-Glücksspielumgebung durchgeführt worden sind. Untersuchungsgegenstand der Primärstudien sollten der Nutzen und die Wirksamkeit von Maßnahmen des Spielerschutzes für die Kundschaft von Online-Glücksspielanbietern sein. Outcomes von Interesse waren Nutzungsraten (Reichweite), die Akzeptanz sowie Wissens-, Einstellungs- und Verhaltensänderungen. Die Primärstudien mussten zwischen dem 01.01.2020 und 31.10.2025 und in englischer- oder deutscher Sprache publiziert worden sein. Exklusionsgründe waren primär experimentelle Studiendesigns und aggregierte Publikationen.

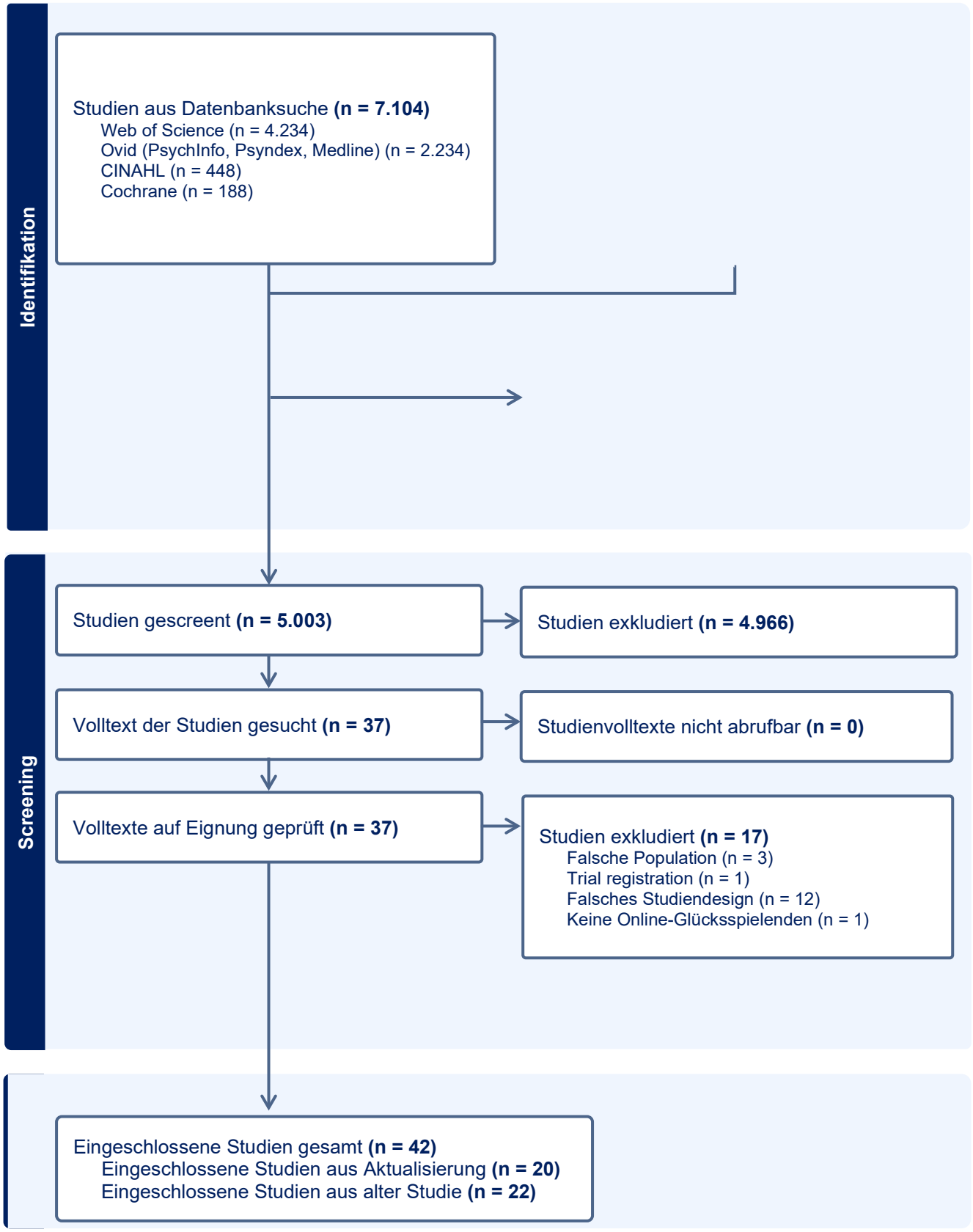
Die Literaturrecherche fand in folgenden Datenbanken statt: Medline, Web of Science, Psyinfo, Psyindex, CINAHL sowie Cochrane. In beiden Recherchen bestand die Suchsyntax aus den nachfolgenden Begriffen, welche mitunter an die Suchbefehlvorgaben der jeweiligen Datenbank angepasst wurde: „gambl* OR bet OR bets OR betting OR slot* AND online OR internet OR web* OR www* AND account closure OR account-based OR advertis* OR

[2] Die Einschätzung der methodischen Güte jeder inkludierten Primärstudie fand mit Hilfe folgender Instrumente statt: Newcastle-Ottawa-Skala, Risk Of Bias In Non-randomized Studies - of Interventions (ROBINS-I Tool) und Risk of Bias 2.

availability OR ban OR counsel* OR education OR effect* OR efficacy OR evaluat* OR exclude* OR exclusion OR feedback OR game design OR harm minimi* OR helpline OR hotline OR impact OR intervention* OR *limit OR limit* OR losses OR marketing OR measure* OR message* OR minimi* OR modif* OR mystery shopping OR personal* OR pop-up OR precommitment OR prevention OR responsib* OR retail* OR staff OR test purchase* OR tool* OR track* OR train* OR warning OR warning message*“.

Insgesamt wurden 5.003 Treffer in den Datenbanken gesichtet und 20 Publikationen im Volltextscreening inkludiert. Somit sind bei Beachtung der Inklusionen der ersten Recherche zusammengenommen 42 Publikationen in den systematischen Review eingeflossen. Die genauen Ergebnisse der Literatursuche und des Screenings können dem PRISMA-Flowchart in Abbildung 1 entnommen werden.

Abbildung 1: Flussdiagramm des Studienauswahlprozesses (PRISMA-Flowchart)



4 Durchführung, Arbeits- und Zeitplan

Der Arbeits- und Zeitplan konnte weitgehend wie geplant umgesetzt werden. Die Fertigstellung des Forschungsberichtes (Meilenstein 2.) hat jedoch mehr Zeit in Anspruch genommen als ursprünglich vorgesehen (größerer Umfang). Das „Policy Paper“ wurde Ende Juni 2026 finalisiert und im Juli 2026 veröffentlicht. Alle anderen erforderlichen Unterlagen – Verwendungsnachweis, Sachbericht, Kurzbericht, Schlussbericht – wurden fristgerecht im Juli 2026 fertig gestellt und beim Bundesverwaltungsamt (BVA) eingereicht.

5 Ergebnisse

3.1 Spielersperre

Sperrsysteme stellen eine weit verbreitete Maßnahme der Schadensminimierung im Glücksspielbereich dar. Ihr Hauptzweck besteht darin, als externe Barriere den Zugang zum Glücksspiel für Personen mit einer Glücksspielproblematik für einen bestimmten Zeitraum zu verhindern. Während eine Selbstsperre auf freiwilliger Basis erfolgt und eigeninitiativ von der betroffenen Person veranlasst wird, repräsentiert eine Fremdsperre eine durch Außenstehende (z. B. durch das Personal von Glücksspielanbietern oder das soziale Nahumfeld) initiierte Intervention. Insgesamt konnten 12 Primärstudien mit Effektivitätsnachweisen zu Sperrsystemen gefunden werden, die (auch) das Online-Glücksspiel betreffen (s. Tab. 1). Die Untersuchung von Heirene et al. (2021) bringt dabei Daten zu zwei verschiedenen Maßnahmen (kurz- und langfristige Sperre) mit sich. Mit einer Ausnahme (Meyer, 2025) steht die Selbstsperre im Fokus der Evaluationsstudien. In der nachfolgenden Befundzusammenfassung finden Sperrsysteme aus acht Ländern Berücksichtigung.

Aus Australien stammen zwei Primärstudien zu drei Maßnahmen. Gainsbury et al. führten (2020) eine Befragung von aktiven Online-Spielenden zu ihren Erfahrungen hinsichtlich einer kurzzeitigen Selbstsperre („Time out”) durch, welche nicht länger als sechs Monate andauerte. Von der gesamten Stichprobe wussten 65,8% von dieser Option; 8,1% jener Subgruppe hatten bereits eine derartige Auszeit in Anspruch genommen. Unter den Nutzenden waren mit diesem Tool 60,9% (sehr) zufrieden; bei 69,8% ging die Nutzung mit einer Verhaltensänderung einher. Demgegenüber fußten die deskriptiven Analysen von Heirene et al. (2021) auf Kontodaten von sechs verschiedenen Wettplattformen. Sowohl für eine kurze bzw. lange Spielpause (1,57% bzw. 0,55%) als auch für temporäre (1 bis 5 Jahre; 0,16%) bzw. permanente Selbstsperren (≥ 5 Jahre; 0,57%) konnten nur marginale Nutzungsraten ermittelt werden.

Jeweils zwei Primärstudien wurden in Frankreich, dem Vereinigten Königreich und Norwegen durchgeführt. Im Zentrum des Vorgehens von Caillon et al. (2019) stand eine 7-tägige Selbstsperre, die auf in Frankreich lizenzierten Glücksspiel-Webseiten zur Verfügung stand. Im Rahmen einer Kontrollgruppenstudie mit und ohne Sperre konnten zwar keine kurzfristigen (nach

15 Tagen), wohl aber einzelne mittelfristige Auswirkungen auf das Spielverhalten festgestellt werden: So wies die Experimentalgruppe nach zwei Monaten bessere Werte beim „Wunsch nach einer Spielteilnahme“ und auf den Dimensionen „wahrgenommene Unfähigkeit, mit dem Glücksspiel aufzuhören“ sowie „Kontrollillusion“ aus dem Spektrum der kognitiven Verzerrungen auf. Eine weitere Primärstudie aus Frankreich setzte ebenfalls ein Kontrollgruppendesign um (Luquiens et al., 2019). Dieses Mal ging es um Online-Pokerspielende und die Effektivitätsüberprüfung einer Selbstsperre, die zwischen einem Tag und drei Jahren andauern konnte. Zur Analyse wurden Spielverhaltensdaten herangezogen. Verglichen mit der Baseline waren innerhalb von 12 Monaten deutliche Verringerungen des Nettoverlustes und der Spieldauer zu erkennen. Während die Kernbefunde auch für eine kurze Sperrdauer Gültigkeit besaßen, profitierten Vielspielende nicht in demselben Ausmaß von der Intervention. Der Kontext einer weiteren Evaluationsstudie waren das Vereinigte Königreich und eine 60-minütige Spielpause, die immer dann erfolgte, wenn Spielende mindestens einmal an einem Kalendertag zehn oder mehr Einzahlungen getätigt hatten (Auer & Griffiths, 2023b). Als Analyseeinheit dienten Spielverhaltensdaten 27 Tage vor und 27 Tage nach Implementierung der Spielpause. Am Tag der Spielpause konnte ein deutlich höherer Anteil von Spielenden ohne weitere Einzahlungen und Einsätze verzeichnet werden. Der Anteil von Spielenden, die am Tag nach der Intervention spielten, fiel im Vergleich zur Kontrollgruppe (ohne Spielpause) hingegen etwas größer aus. Hopfgartner et al. (2023) untersuchten in einer zweiten Evaluationsstudie aus dem Vereinigten Königreich die Wirksamkeit einer Selbstsperre auf Grundlage von Spielverhaltensdaten. Online-Kasinospielenden, die eine kurzzeitige Sperre (bis zu 38 Tage) in Anspruch genommen hatten, kehrten nach deren Ablauf weitaus häufiger auf die Webseite zurück als Online-Kasinospielende mit längerer Sperrdauer (mehr als 90 Tage). Die Subgruppe der Rückkehrenden wies eine höhere Anzahl von Spieltagen, eine höhere Anzahl von Einsätzen, eine geringere Anzahl von Spieltypen sowie eine geringere Anzahl von Einzahlungen pro Tag auf. In der Gesamtbetrachtung deuten die Befunde an, dass mit einer längeren Sperrdauer eine ausgeprägtere suchtpräventive Wirksamkeit einhergeht. Schließlich beschäftigten sich zwei Primärstudien aus Norwegen mit der Effektivität einer Spielpause, die nach einer Stunde ununterbrochener Spielzeit verpflichtend erfolgte. Zunächst untersuchten Hopfgartner et al. (2022) die Auswirkungen unterschiedlicher Längen (90 Sek., 5 Min., 15 Min.) sowie die zusätzliche Einbindung eines personalisierten Feedbacks auf das nachfolgende Spielverhalten. Einerseits zog eine obligatorische 15-minütige Spielpause eine längere freiwillige Spielpause nach sich (vs. 90. Sek. und 5 Min.). Andererseits wirkten sich Spielpausen nicht auf die Einsatzhöhe nach Wiederaufnahme des Spielens aus. Zudem schien das personalisierte Feedback keinen zusätzlichen Einfluss auf das nachfolgende Spielverhalten auszuüben. Des Weiteren zielte ein experimentelles Vorgehen von Hopfgartner et al. (2024) darauf ab, die unterschiedliche Dauer der verpflichtenden Spielpause inklusive Aufklärungshinweise

via Pop-ups sowie Logout-Button unter Einbindung einer Kontrollgruppe (90 Sek. und ohne Logout-Button) zu evaluieren. Die Ergebnisse zeigen, dass Spieler mit längerer Spielpause im Anschluss daran tendenziell auch längere freiwillige Spielpausen einlegten und häufiger mit den Pop-up-Informationen interagierten (z. B. durch Klicken auf die Schaltfläche „Abmelden“). Allerdings blieben nur wenige Effekte nach der Intervention dauerhaft (d. h. in den anschließenden 72 Tagen) bestehen.

Aus vier Ländern kommt jeweils eine Primärstudie. Im Zuge einer Befragung im Querschnitt aus Finnland (Region Åland) bildeten Ivanova, Rafi et al. (2019) Erfahrungen zum „Game Freeze Feature“ ab. Mit diesem Tool war ein nicht näher definierter temporärer Spielstopp gemeint. Von der gesamten Stichprobe gaben 58,5% an, das „Game Freeze Feature“ schon einmal genutzt zu haben. Dieser Anteil fällt bei Personen mit einem problematischen bzw. moderat-riskanten Spielverhalten höher aus als bei Personen ohne Glücksspielproblematik bzw. mit einem niedrig-riskanten Spielverhalten. Eine weitere Evaluationsstudie befasste sich mit dem glücksspielformübergreifenden schwedischen Sperrsystem „Spelpaus“ (Håkansson & Widinghoff, 2020). Eine Selbstsperre konnte hier unterschiedlich lang sein (1, 3 oder 6 Monate sowie zeitlich unbegrenzt mit einer Ausstiegsoption nach 12 Monaten). Eine Befragung von Online-Spielenden verwies auf eine Nutzungsrate von 7%. Die eigene Erfahrung mit „Spelpaus“ war positiv assoziiert mit der Teilnahme an Online-Kasinos im vergangenen Jahr sowie dem Vorliegen glücksspielbezogener Probleme und negativ assoziiert mit der Teilnahme an Sportwetten im vergangenen Jahr. Über ein Drittel der Befragten (38%) berichtete außerdem davon, trotz der Selbstsperre – vor allem bei (anderen) Online-Kasinoanbietern – gespielt zu haben. Schließlich weist jeweils eine Primärstudie aus Österreich bzw. Deutschland Besonderheiten auf. Zum einen evaluierten Hayer und Meyer (2011) die Wirksamkeit der Selbstsperre beim österreichischen Online-Glücksspielanbieter „win2day“ im Längsschnitt. Mögliche Laufzeiten der Selbstsperre umfassten vier Wochen sowie drei, sechs oder 12 Monate. Im Zeitverlauf konnten sowohl ein Rückgang des Anteils von Personen mit einem problematischen Spielverhalten als auch Verringerungen der Glücksspielbeteiligung hinsichtlich unterschiedlicher Parameter (Spielhäufigkeit, Spieldauer, Einsatzhöhe) gemessen werden. Zum anderen präsentierte Meyer (2025) eine Datenbankanalyse des Sperrsystems OASIS aus Deutschland mit Fokus Fremdsperre. Die Mindestlaufzeit einer OASIS-Fremdsperre betrug 12 Monate. Von allen Sperren aus dem Jahr 2024 (über 300.000) lag der Anteil der Fremdsperren bei 3,2%. Dabei entfielen die niedrigsten Anteile auf die Segmente Spielhalle (0,7%), virtuelles Automatenspiel (1,1%) und Online-Poker (1,5%). Seit 2021 ist dieser Anteilswert kontinuierlich gesunken.

Trotz der Heterogenität von Spielersperren in der konkreten praktischen Ausgestaltung bleibt festzuhalten, dass ihr Einsatz bei Online-Glücksspielen mit einem spürbaren suchtpräventiven Mehrwert verknüpft ist. Empirische Befunde und theoretische Überlegungen legen eine

höhere Wirksamkeit insbesondere bei längerer Laufzeit und größerer Reichweite (auch unter Einbeziehung von terrestrischen Spielstätten) nahe. Wissenschaftlicher Optimierungsbedarf besteht zum einen in der Beforschung der Effekte von Fremdsperren. Zum anderen sind vermehrt Evaluationsstudien mit qualitativ hochwertigen Studiendesigns im Längsschnitt einzufordern, da nur zwei der vorliegenden Primärstudien ein geringes Verzerrungsrisiko aufweisen.

Empfehlung

Grundsätzlich zählen Spielersperren zu den wichtigsten Errungenschaften des modernen Spielerschutzes. Entsprechend ist die Einrichtung eines zentralisierten Sperrsystems zu empfehlen, das alle Spielangebote mit mittlerem und hohem Suchtpotential umfasst (und damit auch alle Formen des Online-Glücksspiels).

Tabelle 1: Evidenz evaluierter Interventionen – Spielersperre (k = 13)

Studie	Förderung	Land, Glücksspielformen (online)	Intervention	Forschungsdesign	Stichprobe	Zentrale Effekte	Bewertung des Risk of Bias	Bewertung der Intervention[1]
Auer & Griffiths (2023b)	keine	Vereinigtes Königreich („Britisch“): Kasinospiele	verpflichtende Spielpause von 60 Minuten bei mindestens 10 Einzahlungen an einem Kalendertag (Ereignis)	Sekundäranalyse von Spielverhaltensdaten 27 Tagen vor (KG) vs. nach (EG) Einführung der Spielpause	2.021 Kundinnen und Kunden mit 2.994 Ereignissen	weitere Einzahlungen am Tag der Spielpause: 73% (KG) vs. 32% (EG) weitere Einsätze am Tag der Spielpause: 99,9% (KG) vs. 55% (EG) weitere Einsätze am Tag nach Spielpause: 66% (KG) vs. 71% (EG)	moderat	+
Caillon et al. (2019)	French Ministry of Health und National Institute of Prevention and Health Education	Frankreich: alle legalen Glücksspiele	Selbstsperre (7-tägig)	randomisierte kontrollierte Studie mit einer EG (Sperre; n = 30) und einer KG (keine Sperre; n = 30) Datenerhebung via Telefon zur Baseline sowie 15 Tage (F_1) und 2 Monate (F_2) nach Sperrverfügung	60 Personen mit einem riskanten Spielverhalten (PGSI) und aktueller Glücksspielteilnahme (online)	F_1: keine signifikanten Gruppenunterschiede in Bezug auf Einsatzhöhe, Spieldauer, glücksspielbezogenes Verlangen und kognitive Verzerrungen F_2: keine signifikanten Gruppenunterschiede in Bezug auf Einsatzhöhe, Spieldauer, glücksspielbezogenes Verlangen (Ausnahme: Wunsch nach einer Spielteilnahme), kognitive Verzerrungen (Ausnahmen: Unfähigkeit, mit dem Glücksspiel aufzuhören; Kontrollillusion) und Problemstatus (PGSI)	moderat	+
Gainsbury et al. (2020)	Australian Research Council und Responsible Wagering Australia	Australien: glücksspielformübergreifend	kurzfristige Selbstsperre („Time out”), in der Regel kürzer als 6 Monate	Einmalbefragung aktiver Online-Spielender von 6 australischen Glücksspiel-Webseiten	564 Online-Spielende	Bekanntheitsrate: 65,8% Nutzungsrate (bei Bekanntheit): 8,1% (hohe) Zufriedenheit: bei 60,9% der Nutzerinnen und Nutzer	moderat	+

Studie	Förderung	Land, Glücksspielformen (online)	Intervention	Forschungsdesign	Stichprobe	Zentrale Effekte	Bewertung des Risk of Bias	Bewertung der Intervention[1]
						Verhaltensänderung: bei 69,6% der Nutzerinnen und Nutzer Problemspielende (20,5%) haben eher über „Time-outs" verfügt als Personen ohne Probleme (2,8%) bzw. mit einem niedrig-riskanten (3,1%) Spielverhalten; dasselbe gilt für Personen mit einem moderat-riskanten Spielverhalten vs. Personen mit niedrig-riskantem Spielverhalten		
Håkansson & Widinghoff (2020)	Swedish Hospital Organization Region Skåne und AB Svenska Spel	Schweden: glücksspielformübergreifendes Sperrsystem („Spelpaus")	Selbstsperre (1, 3, 6 und unbegrenzt, aber mit Ausstiegsoption nach 12 Monaten)	Einmalbefragung von Online-Spielenden (letzte 12 Monate) durch ein Marktforschungs-Panel	997 Online-Spielende	Nutzungsrate: 7% über ein Drittel (38%) berichtet, trotz der Sperre gespielt zu haben; vor allem bei (anderen) Online-Kasinoanbietern nach den Ergebnissen einer multivariaten Auswertung bleibt die Inanspruchnahme einer Sperre positiv assoziiert mit der Teilnahme an Online-Kasinos sowie glücksspielbezogenen Problemen und negativ assoziiert mit der Teilnahme an Sportwetten	hoch	+
Hayer & Meyer (2011)	Casinos Austria, Casinos Austria International, Österreichische Lotterien und Österreichische Sportwetten	Österreich: Lotteriespiele, Kasinospiele, Spiele im Gamesroom	Selbstsperre (Länge: 1, 3, 6 oder 12 Monat[e])	Längsschnittstudie Baseline- und Follow-up-Befragungen (1, 6 und 12 Monat[e]) nach Verfügung der Selbstsperre online bzw. via E-Mail	259 gesperrte Spielende (Baseline) n = 29 (F_1) n = 22 (F_2) n = 20 (F_3)	Reduzierung glücksspielbezogener Probleme (Lie/Bet) Verringerung der Glücksspielbeteiligung (Häufigkeit, Dauer, Einsatzhöhe)	hoch	++
Heirene et al. (2021)	Responsible Wagering	Australien: Sportwetten	Spielpause (wenige Stunde bis 12 Monate)	Analyse von Kontodaten von Kundinnen	39.853 Kundinnen und Kunden	Nutzungsrate: kurze Spielpause (<6 Monate): 1,57%;	moderat	0

Studie	Förderung	Land, Glücksspielformen (online)	Intervention	Forschungsdesign	Stichprobe	Zentrale Effekte	Bewertung des Risk of Bias	Bewertung der Intervention[1]
	Australia und Australian Research Council			und Kunden über einen Zeitraum von einem Jahr		lange Spielpause (6-12 Monate): 0,55%		
Heirene et al. (2021)	Responsible Wagering Australia und Australian Research Council	Australien: Sportwetten	Selbstsperre (≥1 Jahr)	Analyse von Kontodaten von Kundinnen und Kunden über einen Zeitraum von einem Jahr	39.853 Kundinnen und Kunden	Nutzungsrate: temporäre Selbstsperre (1 bis 5 Jahre): 0,16%; permanente Selbstsperre (≥5 Jahre: 0,57%)	moderat	0
Hopfgartner et al. (2023)	keine	Vereinigtes Königreich („Britisch“): Kasinospiele	freiwillige Selbstsperre	Sekundäranalyse von Spielverhaltensdaten Analyse der ersten Selbstsperre (im Falle multipler Sperren) Einteilung in kurze (bis zu 38 Tage) und lange Selbstsperren (90 Tage bis 1 Jahr) Matched-Pair-Design (nur bei Rückkehrenden)	3.203 Kundinnen und Kunden (mit Registrierung vor mindestens 30 Tagen)	Spielende mit langfristiger Selbstsperre kehrten seltener (0,9%) auf die Plattform zurück als Spielende mit kurzfristiger Selbstsperre (75,3%) Rückkehrende weisen eine kürzere Sperrdauer, eine höhere Anzahl von Spieltagen, eine höhere Anzahl von Einsätzen, eine geringere Anzahl von Spieltypen sowie eine geringere Anzahl von Einzahlungen pro Tag auf Rückkehrende änderten ihr Spielverhalten im Vergleich zur KG nicht	niedrig	+
Hopfgartner et al. (2022)	Norsk Tipping	Norwegen: Automatenspiele, Bingo, Rubbellose, Sportwetten	verpflichtende Spielpause nach 60 Minuten kontinuierlicher Spielzeit: 90 Sek., 5 Min. oder 15 Min. plus personalisiertes Feedback (PF) zu Einsätzen, Gewinnen und Nettogewinnen bzw. -verlusten des aktuellen Spieltages	zufällige Zuordnung zu 7 Untersuchungsbedingungen plus KG (Spielpause von 90 Sek. ohne PF) Analyse von (Spiel)-Verhaltensdaten	21.129 Kundinnen und Kunden mit 156.989 Spielpausen (M = 7,4)	längere freiwillige Spielpause bei verpflichtender Spielpause von 15 Min. (vs. 5 Min. und 90 Sek.) Spielpausen wirken sich nicht auf die Einsatzhöhe nach Wiederaufnahme des Spielens aus personalisiertes Feedback hat keinen zusätzlichen Einfluss auf das anschließende Spielverhalten	moderat	+ (für längere Spielpausen)

Studie	Förderung	Land, Glücksspielformen (online)	Intervention	Forschungsdesign	Stichprobe	Zentrale Effekte	Bewertung des Risk of Bias	Bewertung der Intervention[1]
						Verfügbarkeit eines Log-Out-Buttons sowie Verzicht auf Informationen zur Dauer der Spielpause in Kombination mit PF und einem Logout-Button erhöhen jeweils die Zeitspanne bis zum Start der nächsten Sitzung		
Hopfgartner et al. (2024)	Norsk Tipping	Norwegen: Bingo, Rubbellose, Automatenspiele, Sportwetten	verpflichtende Spielpause nach 60 Minuten kontinuierlicher Spielzeit: 90 Sek., 5 Min. oder 15 Min. inkl. Pop-up-Information mit Countdown-Anzeige und Link zu RG-Informationen; zusätzlicher Logout-Button (nur EGs)	zufällige Zuordnung zu 3 Untersuchungsbedingungen plus KG (Spielpause von 90 Sek. ohne Logout-Button) Analyse von (Spiel)-Verhaltensdaten	12.510 Spielende mit mindestens einer Spielpause vor Zuordnung zu den EGs sowie der Spielpause während des Experiments (insgesamt: 447.586 Spielpausen)	je länger die Spielpause, desto länger der freiwillige Spielverzicht danach je länger die Spielpause, desto häufiger die Interaktion mit der Pop-up-Information (v. a. durch Klicken auf die Schaltfläche „Abmelden“) Aufrechterhaltung der Effekte (= veränderte längere Dauer des Spielverzichts) in den 72 Tagen nach dem Experiment nur bei Spielenden mit mehr als 9 15-minütigen Spielpausen	moderat	+
Ivanova, Rafi et al. (2019)	Ålands Penningautomatförening	Finnland (Åland): verschiedene Glücksspiele	vergangene Erfahrungen mit dem „Game Freeze Feature” (nicht näher beschriebener temporärer Spielstopp)	Einmalbefragung aktiver Online-Spielender	1.223 aktive Kundinnen und Kunden	Nutzungsrate (insgesamt): 58,5% bei Personen mit einem problematischen bzw. moderat-riskanten Spielverhalten beliefen sich die Nutzungsraten auf 67,9% bzw. 63,1%; diese Anteile sind bei Personen ohne Probleme (49,4%) bzw. mit einem niedrig-riskanten Spielverhalten (52,7%) niedriger	hoch	+
Luquiens et al. (2019)	Poste d’Accueil	Frankreich: Poker	Selbstsperre (variable Länge: 1 Tag bis 3 Jahre)	Kontrollgruppenstudie: Analyse von Spielverhaltensdaten vor Inanspruchnahme	4.887 erstmals gesperrte Spielende (EG)	Veränderungen bei den Outcomes Nettoverlust und Spieldauer (bezogen auf die letzten 4 Wochen) sind abhängig	niedrig	++

Studie	Förderung	Land, Glücksspiel-formen (online)	Intervention	Forschungsdesign	Stichprobe	Zentrale Effekte	Bewertung des Risk of Bias	Bewertung der Inter-vention[1]
				(Baseline) sowie nach Ablauf der Selbst-sperre (nach 3, 4, 6 und 12 Monaten) Subgruppenanalysen mit Vielspielenden (oberstes Quartil) so-wie kurzzeitig ge-sperrten Spielenden (< 90 Tage)	4.451 Kontroll-gruppe ohne Sperrverfügung (KG)	von der Gruppenzugehörig-keit; deskriptiv lässt sich zu je-dem Messzeitpunkt ein höhe-res Spielvolumen bei der EG erkennen, das aber deutlich unter den Baseline-Werten vor Inanspruchnahme der Sperre liegt (gilt jeweils auch für die kurze Sperrdauer) es ergeben sich keine ent-sprechenden Effekte bei kurz-zeitig gesperrten Vielspielen-den bei Vielspielenden (bezogen auf das Zeitkriterium) ist zu-dem ein positiver Effekt be-züglich der Spieldauer zu be-obachten		
Meyer (2025)	keine	Deutschland: ver-schiedene Glücks-spiele	Fremdsperre (von An-gehörigen oder ver-pflichtend von Glücks-spielanbietern initiiert) Mindestdauer der Fremdsperre: 1 Jahr	deskriptive Analyse des Sperrsystems OASIS (Fokus 2024)	303.876 Sper-ren insgesamt	3,2% Fremdsperren (n = 9.832) die niedrigsten Anteile von Fremdsperren: in den Berei-chen Spielhalle (0,7%), virtu-elles Automatenspiel (1,1%) und Online-Poker (1,5%) der Anteil der Fremdsperren ist seit 2021 (7,9%) stetig ge-sunken	moderat	+

[1]Bewertung der Intervention = Effekte unter Berücksichtigung sowohl der Güte des Forschungsdesigns als auch der Interventionsart (0 = keine positiven Effekte, + = „niedrig“, ++ = „mittel“, +++ = „hoch“).

3.2 Personalisiertes Feedback

Mit personalisiertem Feedback sind Kurzinterventionen gemeint, die über die individuelle Rückmeldung von Verhaltensmustern Änderungsprozesse anstoßen möchten. Die Empfängerinnen und Empfänger dieser Informationen sollen in die Lage versetzt werden, das eigene Spielverhalten besser reflektieren bzw. im Vergleich zu einer Referenzgruppe im Sinne eines normativen Ansatzes adäquat bewerten und ggf. daran anpassen zu können. Insgesamt ergab die Literaturrecherche zu dieser Kategorie elf Treffer (s. Tab. 2). Dabei stammen die Primärstudien mehrheitlich aus Norwegen (4), gefolgt von Schweden (3), Australien (2) und den Niederlanden (1). Ferner wurde eine Studie in mehreren europäischen Ländern durchgeführt (1). Bei der Dateninterpretation ist zum einen zu beachten, dass die vorliegenden Evaluationsbefunde mehrheitlich von der Arbeitsgruppe um Michael Auer vorgelegt wurden (in 6 der 11 Fälle). Zum anderen variieren die Inhalte der rückgemeldeten Informationen zum Teil erheblich, was eine direkte Befundgegenüberstellung deutlich erschwert.

Die vier Studien aus Norwegen beziehen sich alle auf das Online-Glücksspielangebot von Norsk Tipping und belegen über die Analyse von Spielverhaltensdaten mehrere Positiveffekte, die mit diesem Interventionstyp assoziiert sind. So bewirkten verschiedenartige Informationen innerhalb eines 7-tägigen Post-Beobachtungszeitfensters eine Verringerung des Spielverhaltens in Bezug auf den theoretischen Verlust (= Produkt von Geldeinsatz und Ausschüttungsquote als Proximaß für Glücksspielintensität der jeweils nachgefragten Spielform), die Einsatzhöhe sowie den Nettoverlust (Auer & Griffiths, 2016). In eine ähnliche Richtung verweisen die Evaluationsbefunde von Auer und Griffiths (2018) zu Rückmeldungen via E-Mail, die sowohl Informationen zu Spielverlusten im vergangenen Monat als auch eine grafische Illustration zu Spielverlusten im letzten Halbjahr umfassten. Bei Betrachtung des Medians konnte anhand von Verlaufsdaten (7 Tage vor vs. 7 Tage nach der Intervention) eine Verringerung des theoretischen Verlustes um 42% beobachtet werden. Daneben konnte eine Kontrollgruppenstudie zeigen, dass die Erinnerung an ein individuell festgelegtes Monatsverlustlimit dazu führt, dass Spielende durchschnittlich weniger Geld pro Spiel einsetzen als Spielende ohne Erinnerungsnachricht (Auer et al., 2018). Als Untersuchungszeitraum dienten jeweils die drei Monate vor und nach der Intervention. Schließlich führten Jonsson et al. (2019) eine randomisierte Kontrollgruppenstudie zu den Effekten eines telefonischen bzw. postalischen Verhaltensfeedbacks durch. Die Ergebnisse bestätigten eine Reduktion des theoretischen Verlustes zwölf Wochen nach der Intervention von 29% (Telefon) bzw. 15% (Brief).

Drei Primärstudien aus Schweden nutzten einen methodisch ähnlichen Zugang, um die Wirksamkeit des personalisierten Feedbacks anhand von Spielverhaltensdaten zu überprüfen. Erstens deuten die Befunde von Auer und Griffiths (2020) an, dass inhaltlich unterschiedlich gestaltete Rückmeldungen mit direktem Bezug zum eigenen Spielverhalten zu einem Rückgang der Einsätze führen. Dies galt sowohl am Tag des Erhalts der Nachricht als auch sieben

Tage später. Zweitens rückten Wood und Wohl (2015) Spielende in den Fokus, die freiwillig das Responsible Gambling Tool „Playscan“ in Anspruch genommen hatten. „Playscan“ bietet eine Rückmeldung zum Spielverhalten mit Hilfe eines Ampelsystems an. Die Analyse von Spielverhaltensdaten im Längsschnitt verweist insbesondere für Personen mit einem riskanten Spielverhalten auf Positiveffekte im Hinblick auf die Einzahlungssumme und die Spieleinsätze (jeweils Verringerungen). Derartige Wirkungen waren auch noch 24 Wochen nach der Intervention festzustellen. Drittens evaluierten Berge et al. (2022) die Effekte eines internetgestützten normativen Feedbacks als Teilelement von „PlayScan“ vier bzw. 12 Wochen nach der Implementierung. Zum ersten Follow-up setzten die Spielenden im Durchschnitt pro Tag weniger Geld ein als vor der Maßnahme. Dieser Effekt blieb zum 2. Follow-up – allerdings weniger stark – erhalten.

Zwei weitere Primärstudien basierten ebenfalls auf der Analyse von Spielverhaltensdaten. Ziel des Vorgehens von Auer und Griffiths (2015) war es, die Wirksamkeit des personalisierten Feedbacks im Rahmen des Präventionstools „mentor“ bei einem europäischen Online-Glücksspielanbieter zu überprüfen. Die individuumsbezogenen Rückmeldungen umfassten Informationen zu Gewinnen, Verlusten, der Spielzeit, der Anzahl der Spieltage und der Anzahl nachgefragter Spielformen sowie damit korrespondierende Daten zum Spielverhalten eines Durchschnittsspielenden. Vierzehn Tage nach der Intervention ließ sich eine Verringerung sowohl der Spielzeit als auch des theoretischen Verlustes beobachten. Die Evaluationsstudie aus den Niederlanden bezieht sich abermals auf ein personalisiertes Feedback via E-Mail oder Telefon (Auer & Griffiths, 2023a). Dabei bestand die Zielgruppe aus Personen mit Anzeichen eines problematischen Spielverhaltens. Dreißig Tage nach der Maßnahme verzeichneten die Teilnehmenden bei beiden Kontaktarten einen Rückgang der Einzahlungen, Einsätze, Häufigkeit der Einzahlungen sowie der für das Glücksspiel aufgewendeten Zeit. Allerdings veränderte sich die Glücksspielhäufigkeit – gemessen über die Anzahl der Spieltage – nicht signifikant.

Schließlich gingen zwei Primärstudien aus Australien mit der Erhebung von Selbstberichtsdaten einen methodisch alternativen Weg. Zum einen befragten Gainsbury et al. (2020) die Kundschaft eines australischen Online-Glücksspielanbieters zu ihren Einstellungen und Erfahrungen in Bezug auf sogenannte „Activity Statements“. Mit diesen Aktivitätsübersichten sind personenbezogene Rückmeldungen zu diversen Aspekten des Spielverhaltens wie Gewinne, Verluste, Abhebungen, Einzahlungen und dem aktuellen Kontostand gemeint. Deskriptive Analysen verweisen sowohl auf einen hohen Bekanntheitsgrad als auch auf eine hohe Nutzungsrate. Zudem gaben 22,9% der Nutzenden an, dass sich ihr Spielverhalten daraufhin verändert hat. Fünf Jahre später legten Gainsbury et al. (2025) weitere Evaluationsdaten zu „Activity Statements“ vor. Im Fokus standen dieses Mal monatlich per E-Mail zugestellte Informationen zu Wettaktivitäten bei Kundinnen und Kunden von zwei australischen Online-

Wettanbietern. Insgesamt sahen sich 57,2% der Befragten die Statements an. Von dieser Subgruppe gaben 17,6% an, dass die Informationen zu einer Verringerung ihres Glücksspielverhaltens geführt haben. Ferner existierten Hinweise auf einen Dosis-Wirkungs-Zusammenhang: Je intensiver sich die Personen mit den Statements beschäftigten, desto wirksamer wurden diese empfunden.

Zusammenfassend verweisen die empirischen Hinweise länderübergreifend darauf, dass vom personalisierten Feedback zumindest kurzfristig moderate Effekte auf der Verhaltensebene zu erwarten sind. Gleichzeitig besteht Bedarf an der inhaltlichen Ausdifferenzierung dieser Interventionsmaßnahme und der Frage, welche konkreten Informationen in welchen Zeitabständen und in welcher Form bestmöglich zurückgemeldet werden sollten. Die Qualität der vorliegenden Befunde kann in der Gesamtbetrachtung als gut bezeichnet werden, da vier Primärstudien mit einem geringen und sieben Primärstudien mit einem moderaten Verzerrungsrisiko assoziiert sind.

Empfehlung

Personalisiertes Feedback sollte fester Bestandteil eines Gesamtkonzeptes zur Abwehr der mit Online-Glücksspielen einhergehenden Suchtgefahren sein. Um einem Goldstandard näher zu kommen, wird die praxisnahe Erprobung und Evaluierung unterschiedlicher Varianten des personalisierten Feedbacks empfohlen.

Tabelle 2: Evidenz evaluierter Interventionen – Personalisiertes Feedback (k = 11)

Studie	Förderung	Land, Glücksspielformen (online)	Intervention	Forschungsdesign	Stichprobe	Zentrale Effekte	Bewertung des Risk of Bias	Bewertung der Intervention[1]
Auer & Griffiths (2015a)	keine	Glücksspielanbieter in Europa mit 8 verfügbaren Spielformen (u. a. Lotterien, Poker, Bingo, kasinotypische Spiele, Automatenspiele, Sportwetten)	PF mit verschiedenen Merkmalen (Vergleich von durchschnittlich Spielenden)	Kontrollgruppenstudie (Matched Pair Design) Analyse von Spielverhaltensdaten (Verlaufsdaten 14 Tage vor und 14 Tage nach der Intervention)	1.015 Online-Spielende (EG) 15.216 Kontrollpersonen (KG)	geringere Spielzeit (EG vs. KG) geringerer theoretischer Verlust (EG vs. KG)	moderat	+
Auer & Griffiths (2016)	Norsk Tipping	Norwegen: Glücksspielanbieter mit breitem Angebot	PF in verschiedenen Varianten	randomisiertes Kontrollgruppen-Design mit 6 Subgruppen (5 EGs plus KG) Analyse von Spielverhaltensdaten (Verlaufsdaten 7 Tage vor und 7 Tage nach der Intervention)	5.528 aktiv Spielende mit Nettoverlusten im vergangenen Monat	Verringerung des Spielverhaltens in Bezug auf theoretischen Verlust, Einsatzhöhe und Nettoverlust (alle EGs zusammen vs. KG) die größten Veränderungen sind deskriptiv im Hinblick auf den theoretischen Verlust in derjenigen EG erkennbar, die PF und allgemeine Handlungsempfehlungen kombiniert	niedrig	+
Auer & Griffiths (2018)	Norsk Tipping	Norwegen: Glücksspielanbieter mit breitem Angebot	PF zu den Spielverlusten im letzten Monat sowie Grafik zu den Verlusten im letzten halben Jahr	Analyse von Spielverhaltensdaten (Verlaufsdaten 7 Tage vor und 7 Tage nach der Intervention)	4.045 aktiv Spielende mit Nettoverlusten im vergangenen Monat	Verringerung des theoretischen Verlusts um 42% (Median)	moderat	+
Auer & Griffiths (2020)	keine	Schweden: Glücksspielanbieter mit breitem Angebot	PF mit 11 verschiedenen Informationen mit direktem Bezug zum vorausgegangenen Spielverhalten	Sekundäranalyse von Spielverhaltensdaten von 5 Glücksspiel-Webseiten (7 Tage vor dem PF, am Tag des PF und 7 Tage nach dem PF)	7.134 Online-Spielende	bei insgesamt 65% der Spielenden ist am Tag des Erhalts des PF der Umfang der Einsätze geringer als im Durchschnitt die 7 Tage zuvor bei insgesamt 60% der Spielenden ist 7 Tage nach dem Erhalt des PF der Umfang der	niedrig	+

Studie	**Förderung**	**Land, Glücksspiel-formen (online)**	**Intervention**	**Forschungsdesign**	**Stichprobe**	Zentrale Effekte	**Bewertung des Risk of Bias**	**Bewertung der Interven-tion[1]**
						Einsätze geringer als im Durchschnitt die 7 Tage zuvor		
Auer & Griffiths (2023a)	keine	Niederlande: Kasino-spiele, Sportwetten	PF via E-Mail oder telefo-nisch	Sekundäranalyse von Spielverhaltensdaten (30 Tage nach der In-tervention) Vergleich mit ge-matchter KG	1.592 Spielende mit Symptomen eines problematischen Spielverhaltens (und einem KG-Match) EG (E-Mail): 1.208 EG (Telefon): 384	EG: Verringerung der Einzahlungen, Einsätze, Anzahl der Einzahlun-gen sowie der für Glücksspiele aufgewen-deten Zeit (gilt für beide Kontaktarten) die mit der Intervention einhergehenden Effekte sind unabhängig von der vorherigen Spielin-tensität (30 Tage vor der Intervention)	moderat	+
Auer et al. (2018)	Norsk Tip-ping	Norwegen: Glücks-spielanbieter mit brei-tem Angebot	Erinnerung an ein individu-ell gesetztes globales Mo-natsverlustlimit für be-stimmte Spielsegmente bzw. -formen	Kontrollgruppenstudie (Matched-Pairs) Prä-/Post-Messung von Spielverhaltens-daten (jeweils bei ei-nem Zeitfenster von 3 Monaten)	n = 4.692 aktiv Spielende mit min-destens einer Erin-nerungsnachricht (EG) innerhalb von 3 Monaten n = 46.518 aktiv Spielende ohne Erin-nerungsnachricht (KG)	EG vs. KG zur Post-Messung: geringerer durchschnittlicher Ein-satz pro Spiel sowie ge-ringerer theoretischer Verlust (allerdings zei-gen beide Gruppen er-höhte Werte im Ver-gleich zur Prä-Messung) dieser Verhaltenseffekt ist nicht bei der Sub-gruppe mit der höchsten Spielintensität feststell-bar (Top 10%)	niedrig	+
Berge et al. (2022)	Svenska Spel	Schweden: Sportwet-ten, Kasinospiele, Bingo, Poker	normatives PF (Bestandteil von „Play Scan“) Vergleich der Spielhäufig-keit und des durchschnittli-chen monatlichen Verlus-tes (Selbstangaben) mit ei-nem typisch Spielenden dieser Plattform auf Basis von Spielverhaltensdaten	Pre-Post-Analyse von Spielverhaltensdaten: 4 Wochen vor (F_0), 4 Wochen nach (F_1) und 12 Wochen nach (F_2) der Intervention	1.453 Kundinnen und Kunden mit ei-nem (möglicher-weise) riskanten Glücksspielverhalten	F_1: durchschnittlicher Einsatz pro Tag ist ge-sunken (besonders bei Jüngeren und Kasino-spielenden) F_2: er Haupteffekt in Be-zug auf den durch-schnittlichen Einsatz pro Tag bleibt – weniger stark – erhalten	moderat	++

Studie	**Förderung**	**Land, Glücksspiel-formen (online)**	**Intervention**	**Forschungsdesign**	**Stichprobe**	Zentrale Effekte	**Bewertung des Risk of Bias**	**Bewertung der Interven-tion[1]**
Gains-bury et al. (2020)	Australian Research Council und Responsible Wagering Australia	Australien: glücks-spielformübergreifend	Rückmeldungen zu ver-schiedenen Aspekten des Spielverhaltens („Activity Statements")	Einmalbefragung von aktiv Online-Spielen-den von 6 australi-schen Glücksspiel-Webseiten	564 Online-Spielende	Bekanntheitsrate: 96,6% Nutzungsrate (bei Be-kanntheit): 88,4% (hohe) Zufriedenheit: bei 71,0% der Nutzenden Verhaltensänderung: bei 22,9% der Nutzenden	moderat	+
Gains-bury et al. (2025)	International Center for Responsible Gaming, ge-fördert von Bally's Cor-poration	Australien: Sport- und Pferdewetten	verpflichtende Aktivitäts-mitteilungen (= Zusam-menfassung der Wettakti-vitäten durch einen Anbie-ter), durch Anbieter per E-Mail monatlich zugestellt	Einmalbefragung über Qualtrics in Kombina-tion mit Spielverhal-tensdaten (SV) (ad personam)	1.647 aktiv Spielende Rekrutierung über Glücksspielanbieter	57,2% öffneten die Mit-teilungen zumindest „manchmal" (je größer das Ausmaß der glücks-spielbezogenen Prob-leme, desto seltener die Nutzung) 31,7% bezeichneten das Tool als (sehr) wich-tig, um ihre Ausgaben zu verfolgen 17,6% von den Nutze-rinnen und Nutzern ga-ben an, ihr Glücksspiel-verhalten verringert zu haben, bei 0,8% war das Gegenteil der Fall ein häufigeres Lesen der Mitteillungen und ein hoher PGSI-Wert sagen eine Verringerung der Glücksspielaktivitäten aufgrund der Nutzung der Mitteilungen vorher SV: der Erhalt der Akti-vitätsberichte bringt keine markanten Verän-derungen der	moderat	+

Studie	**Förderung**	**Land, Glücksspiel-formen (online)**	**Intervention**	**Forschungsdesign**	**Stichprobe**	Zentrale Effekte	**Bewertung des Risk of Bias**	**Bewertung der Interven-tion[1]**
						Wetthäufigkeit oder der Einzahlungen mit sich		
Jonsson et al. (2019)	keine An-gabe	Norwegen: glücks-spielformübergreifend	Intervention durch Mitar-beitende, darunter schwer-punktmäßig auch PF zu Glücksspielverlusten	randomisierte Kontroll-gruppenstudie: Verhal-tensfeedback via Tele-fon (EG1), Verhaltens-feedback via Brief (EG2), Kontrollgruppe ohne Kontakt (KG) jeweils die Hälfte der EG1 und EG2 mit Follow-up-Kontakt 4 Wochen nach der initi-alen Intervention (als Booster-Sitzung; ebenfalls zufallsbe-dingte Zuordnung) Spielverhaltensdaten: Messung 12 Wochen vor und 4 bzw. 12 Wo-chen nach der Inter-vention Matching: Bildung von Drillingen	3.009 Vielspielende (Top 0,5% bezogen auf den jährlichen Glücksspielverlust)	Positiveffekte auf theo-retischen Verlust: Ver-ringerung um 29% bei EG1 bzw. 15% bei EG2 vs. 3% bei KG nach 12 Wochen EG1-Mitglieder nahmen nach der Intervention häufiger eine Limitredu-zierung vor als Mitglie-der der beiden anderen Subgruppen Booster-Sitzungen ver-stärken diese Positiveff-ekte nicht substantiell	niedrig	++
Wood & Wohl (2015)	Playscan AB Sweden	Schweden: Glücks-spielangebot mit Bingo, Lotterien, Sportwetten und Po-ker	PF zum Spielverhalten durch ein Ampelsystem (grün = unproblematisch, gelb = riskant, rot = proble-matisch)	Kontrollgruppenstudie Analyse von Spielver-haltensdaten im Längsschnitt (Baseline = in der Woche des PF; T_1 = Nachfolgewo-che; T_2 = 24 Wochen später)	779 registrierte Kun-dinnen und Kun-den(EG) 779 Kontrollperso-nen (gematcht nach bestimmten soziode-mografischen Merk-malen sowie ausge-wählten Aspekten des Spielverhaltens)	Verringerung der Ein-zahlungssumme: grüne Gruppe zu T_1 und T_2; EG insgesamt und gelbe Gruppe zu T_2 Verringerung der Spieleinsätze: EG ins-gesamt zu T_1 und T_2; gelbe Gruppe zu T_2	moderat	++

[1]Bewertung der Intervention = Effekte unter Berücksichtigung sowohl der Güte des Forschungsdesigns als auch der Interventionsart (0 = keine positiven Effekte, + = „niedrig“, ++ = „mittel“, +++ = „hoch“).

3.3 Pre-Commitment

Pre-Commitment- bzw. Limitierungssysteme zielen darauf ab, verschiedene Parameter des Spielverhaltens im Vorfeld der Spielaktivitäten zu begrenzen, um damit dem Auftreten glücksspielbedingter Schäden entgegenzuwirken. Derartige Limits können (1) die Spielzeit, die Einzahlungshöhe, das Einsatzvolumen, den Maximalgewinn oder den Maximalverlust betreffen, (2) tages-, wochen- oder monatsbezogene Zeitfenster umfassen und (3) auf freiwilliger Basis erfolgen oder gesetzlich vorgeschrieben bzw. von Anbieterseite festgelegt werden. Insgesamt erfüllen elf Primärstudien die vorliegenden Einschlusskriterien (s. Tab. 3). Die Rangliste der Länder führt Australien mit drei Primärstudien an. Jeweils zwei Primärstudien kommen aus Finnland bzw. beziehen sich zugleich auf mehrere europäische Länder. Weiterhin finden sich Österreich, Norwegen, Schweden und Deutschland mit jeweils einer Primärstudie. Ähnlich wie beim personalisierten Feedback (s. Kap. 3.2) stammt knapp die Hälfte aller Publikationen von der Arbeitsgruppe um Michael Auer (5 der 11 Fälle).

Die drei Primärstudien aus Australien zeichnen unter methodischen Gesichtspunkten ein heterogenes Bild. Zunächst bildeten Gainsbury et al. (2020) über eine Online-Befragung im Querschnitt den Mehrwert der freiwilligen Inanspruchnahme von Einzahlungslimits aus Sicht der Spielenden ab. Von allen Nutzerinnen und Nutzern waren 72,8% mit dieser Maßnahme (sehr) zufrieden; bei 58,0% hatte die Begrenzung der Einzahlungssumme nach Eigenangaben zu einer Veränderung des Spielverhaltens geführt. In ähnlicher Weise untersuchten Stratton et al. (2024) anhand einer einmaligen Online-Befragung Nutzungs- und Einstellungsmuster in Bezug auf freiwillige Einzahlungslimits. Erneut fiel das Fazit der Anwendenden tendenziell positiv aus: So gaben 80,7% an, mit dem Tool zufrieden zu sein. Bei etwa einem Drittel zeigten sich – nahezu ausschließlich positive – Veränderungen im Wettverhalten. Allerdings stellte das Nicht-Wissen darüber, welches Limit konkret festzulegen sei, ein erhebliches Hindernis für dessen Inanspruchnahme dar. Demgegenüber griffen Heirene et al. (2021) auf Kontodaten von insgesamt sechs Wettplattformen zurück. Zum einen ließ sich beim Einzahlungslimit eine Nutzungsrate von 15,8% konstatieren. Zum anderen führte die Aufforderung, ein Limit festzulegen oder sich explizit dagegen zu entscheiden, zu einem deutlichen Anstieg an Limitsetzungen.

Auf den finnischen Kontext beziehen sich zwei Primärstudien. Während Ivanova, Magnusson et al. (2019) Spielverhaltensdaten im Zuge einer randomisierten Kontrollgruppenstudie analysierten, basierte die Untersuchung von Ivanova, Rafi et al. (2019) auf einer Einmalbefragung von aktiv Online-Spielenden. Inhaltlicher Fokus waren ihre Erfahrungen mit ausgewählten Spielerschutzmaßnahmen. In diesem Zusammenhang wurden auch vergangene Inanspruchnahmen von monetären oder zeitlichen Limitierungen abgefragt: Nahezu alle Spielenden (95,6%) berichteten davon, derartige Begrenzungen schon einmal genutzt zu haben. Bei der erstgenannten Studie bestand die Intervention in einem freiwilligen wöchentlichen

Einzahlungslimit. Hier wurden neue Kundinnen und Kunden aufgefordert, bei der Registrierung oder alternativ vor bzw. nach der ersten Einzahlung ein freiwilliges Einzahlungslimit in beliebiger Höhe festzulegen. Mitglieder einer Kontrollgruppe erhielten eine solche Aufforderung nicht. Die Ergebnisse weisen darauf hin, dass die Nutzungsrate während des Registrierungsprozesses mit 45,0% am höchsten ausfiel (KG: 6,5%). Daneben zeigten Personen, die das Limit heraufgesetzt oder ganz aufgehoben hatten, höhere Nettoverluste als diejenigen, die das Limit nicht verändert hatten.

Zwei Primärstudien mit länderübergreifender Ausrichtung fußten ebenfalls auf der Auswertung von Spielverhaltensdaten. Zunächst beschäftigten sich Auer, Hopfgartner et al. (2020) mit der Frage, ob die Festlegung eines freiwilligen Einzahlungslimits bei einem privaten Online-Glücksspielanbieter Auswirkungen auf das nachfolgende Spielverhalten über einen Ein-Jahres-Zeitraum hat. Von der gesamten Stichprobe nahmen 1,3% eine entsprechende Limitierung vor. Weiterhin setzten Intensivspielende mit Limit deutlich weniger Geld ein als Intensivspielende ohne Limit. In einer weiteren Untersuchung von Auer et al. (2021) ging es um die Überprüfung des Effektes eines freiwilligen Limitierungssystems bei demselben privaten Online-Glücksspielanbieter. Im Fokus standen dieses Mal Einzahlungs- sowie Verlustlimits (pro Tag, Woche oder Monat). Von den Personen mit mindestens einmaliger Spielteilnahme hatten 8,3% von den Limitierungsoptionen Gebrauch gemacht. Ferner stieg die Nutzungsrate mit zunehmender Spielintensität quasi linear an.

Aus vier weiteren Ländern stammen insgesamt vier Primärstudien. In Österreich untersuchten Auer und Griffiths (2013) Limitierungsoptionen in fünf Varianten, die Einzahlungen (täglich, wöchentlich, monatlich) und die Spieldauer (pro Session, Tag) betrafen. So erfolgte bei der Eröffnung eines Kontos die Aufforderung, freiwillige Zeit- und Einzahlungslimits festzulegen. Eine Obergrenze von 800 Euro pro Woche durfte dabei aber nicht überschritten werden. Bei Betrachtung der Subgruppe mit der höchsten Spielintensität ergaben sich folgende Kernbefunde: Während alle fünf Limitierungsarten einen Effekt auf den theoretischen Verlust mit sich brachten, war dies bei der Spieldauer bei drei Limitierungsarten der Fall. Zudem erzielten Einzahlungslimits bei Lotterie- und Kasinospielenden eine größere Wirkung als die spieldauerbezogenen Pendants. Bei Pokerspielenden erwies sich der Effekt von spieldauerbezogenen Limits hingegen als ausgeprägter. In Norwegen führte der nationale Glücksspielanbieter „Norsk Tipping“ in 2016 ein verbindliches globales Maximalverlustlimit von umgerechnet etwa 2.100 Euro ein, das sich individuell herabsetzen ließ. In einer Befragungsstudie konnten Auer, Reiestad et al. (2020) eine Bekanntheitsrate von 76% unter den aktiv Spielenden aufzeigen. Zudem war diese Intervention für 79% (eher) positiv besetzt. Insgesamt berichteten 32% davon, ihr selbst gesetztes Limit erreicht zu haben. Hiervon spielten 10% – und zwar vornehmlich Personen mit einem hohen Glücksspielsucht-Risiko – bei anderen Glücksspielanbietern weiter. Weitere Evaluationsdaten kommen aus Schweden und fußen auf einer anonymen

Befragung im Querschnitt (Håkansson et al., 2022b). Ziel dieser Studie war es, ein verbindliches wöchentliches Einzahlungslimit (ca. 560 USD) zu evaluieren, das während der COVID-19-Pandemie temporär eingeführt wurde. Knapp über die Hälfte der Stichprobe (53,8%) bewertete diese Maßnahmen als sehr bzw. ziemlich gut. Zudem waren sich 60,1% des Einzahlungslimits bewusst. Von dieser Subgruppe gaben 38,7% eine geringere Glücksspielbeteiligung nach Erreichen des Limits an; 7,8% berichteten derweil von einer Steigerung ihrer Glücksspielaktivitäten. Diese Zunahme stand im Zusammenhang mit einer negativen Einstellung gegenüber der Intervention sowie dem Vorliegen glücksspielbezogener Probleme. Schließlich legten Auer und Griffiths (2023c) erste Befunde zum monatlichen Einzahlungslimit von 1.000 Euro aus Deutschland vor. Dabei handelte es sich um eine Sekundäranalyse von zwei ad personam zusammengeführten Datensätzen (Selbstberichte und Spielverhaltensdaten). Insgesamt standen die Spielenden dem monatlichen Einzahlungslimit mehrheitlich (62,4%) positiv gegenüber. Während Spielverhaltensdaten belegten, dass lediglich 7,6% der Spielenden jene Grenze überhaupt erreicht hatten, waren dies laut Selbstangaben 60,5%. Hiervon gaben 42,5% an, nach Erreichen des Limits bei anderen Anbietern online oder offline weitergespielt zu haben. Erwartungsgemäß sagte das Erreichen des Limits – neben anderen Variablen – das Vorliegen glücksspielbezogener Probleme voraus.

In der Gesamtbetrachtung deuten die vorliegenden Befunde darauf hin, dass mit Pre-Commitmentsystemen Positiveffekte auf der Akzeptanz-, Einstellungs- und Verhaltensebene verbunden sind. Diese Erkenntnis scheint nicht nur auf freiwillige Limitsetzungen zuzutreffen, sondern auch auf verpflichtende Vorgaben. Die relativ geringe Inanspruchnahme bei Freiwilligkeit zum einen sowie das Ausweichen auf andere Glücksspiele nach Limiterreichung von einer Minderheit der betroffenen Personen zum anderen, stellen wesentliche Herausforderungen für die Praxis dar. Im Hinblick auf die methodische Güte der 11 Primärstudien besteht deutlicher Verbesserungsbedarf, da nur einer Publikation ein geringes Verzerrungsrisiko attestiert werden konnte.

Empfehlung

Limitierungssysteme sind grundsätzlich geeignet, um den mit Glücksspielen assoziierten Suchtgefahren effektiv entgegenzuwirken. Sie sollten sich vornehmlich auf finanzielle Parameter beziehen und verbindlich vorgegeben werden. Die konkrete Ausgestaltung der Limits ist auf theoretischen Überlegungen sowie weiteren Forschungsbefunden zu stützen und regelmäßig wissenschaftlich zu überprüfen.

Tabelle 3: Evidenz evaluierter Interventionen – Pre-Commitment (k = 11)

Studie	**Förderung**	**Land, Glücksspielformen (online)**	**Intervention**	**Forschungsdesign**	**Stichprobe**	Zentrale Effekte	**Bewertung des Risk of Bias**	**Bewertung der Intervention**[1]
Auer & Griffiths (2013)	keine Angabe	Österreich: Lotterien und Kasinospiele (inkl. Poker)	selbst gewählte Limitierungen in 5 Varianten: 3 Einzahlungslimits und 2 Spieldauerlimits	Auswertung von Spielverhaltensdaten Vergleich 30 Tage vor und 30 Tage nach der Festsetzung der Limits	5.000 Kundinnen und Kunden; davon die Subgruppe der Intensivspielenden (10%)	theoretischer Verlust: Verbesserung bei allen 5 Limitierungsarten Spieldauer: Verbesserung bei 3 Limitierungsarten (einzahlungsbezogen: täglich und wöchentlich, spieldauerbezogen: Tag) bei Lotterie- und Kasinospielenden erzielen Einzahlungslimits insgesamt die größere Wirkung; bei Pokerspielenden ist der Effekt von Spieldauerlimits generell ausgeprägter	moderat	+
Auer & Griffiths (2023c)	keine	Deutschland: Automatenspiel	verbindliches monatliches Einzahlungslimit von 1.000 Euro (anbieter- und glücksspielformübergreifend)	Sekundäranalyse von 2 ad personam kombinierbaren Datensätzen: Online-Befragung (SB) zu Limitierungen und Spielverhaltensdaten (SV)	1.000 Spielende	SB: 62,4% stehen dem Einzahlungslimit (teilweise / in Gänze) positiv gegenüber SV: 7,6% haben das Einzahlungslimit mindestens einmal erreicht SB: 60,5% haben das Einzahlungslimit erreicht; davon gaben 42% an, online oder offline weitergespielt zu haben (bei anderen Anbietern) SB/SV (kombiniert): Ablehnende Haltung geht mit höheren Einsätzen sowie höheren Einzahlungen in den 30 Tagen vor der Befragung einher SB/SV (einzeln): Weiterspielen nach Erreichung des Limits (bei anderen Anbietern) ist statistisch assoziiert mit höheren Einsätzen sowie höheren Einzahlungen in den 30 Tagen vor der Befragung (vs. Aufhören mit dem Spielen) SB: Limiterreichung sagt das Vorliegen glücksspielbezogener Probleme voraus	moderat	+

Studie	**Förderung**	**Land, Glücksspielformen (online)**	**Intervention**	**Forschungsdesign**	**Stichprobe**	Zentrale Effekte	**Bewertung des Risk of Bias**	**Bewertung der Intervention**[1]
Auer, Hopfgartner et al. (2020)	Kindred Gaming	7 europäische Länder: zahlreiche Glücksspielformen	freiwillige Limitierung beim privaten Online-Glücksspielanbieter (Einzahlungslimits)	Analyse von Spielverhaltensdaten: Spieleinsätze (Median) Gruppenvergleich von Personen mit vs. ohne Limitsetzung im 1. Quartal 2017 bei im 1. Quartal 2018 noch aktiven Spielerinnen und Spielern Einteilung in 10 gleich große Intensitätsgruppen bezogen auf das Einsatzvolumen	49.560 Personen mit mindestens einmaliger Spielteilnahme	Nutzungsrate: 1,3% in 8 von 10 Gruppenvergleichen zeigen sich keine signifikanten Unterschiede bei den Einsätzen im Vergleich zu Intensivspielenden ohne Limit zeigt sich bei Intensivspielenden mit Limit eine deutlichere Verringerung der Einsätze	niedrig	+
Auer et al. (2021)	Kindred Gaming	7 europäische Länder: zahlreiche Glücksspielformen	freiwillige Limitierung beim privaten Online-Glücksspielanbieter (Verlust- sowie Einzahlungslimits)	Analyse von Spielverhaltensdaten Gruppenvergleich von Personen mit vs. ohne Limitsetzung im 1. Quartal 2016 bei im 1. Quartal 2017 noch aktiven Spielerinnen und Spielern Einteilung in 10 gleich große Intensitätsgruppen bezogen auf die Einsatzhöhe	175.818 Personen mit mindestens einmaliger Spielteilnahme	Nutzungsrate: 8,3% Prozentsatz aktiv Spielender ist höher unter den Limitsetzenden (Befunde sprechen insgesamt für Kundentreue bei Limitsetzung) Positivbeziehung zwischen Spielintensität und Limitsetzung	moderat	+
Auer, Reiestad et al. (2020)	Norsk Tipping	Norwegen: glücksspielformübergreifend (offline und online mit Ausnahme von Offline-Rubbellosen)	verbindliches globales Maximalverlustlimit (MVL; ≈ 2.100 Euro im Monat) sowie in diesem Rahmen selbst gesetzte Limits	Einmalbefragung (online)	2.352 aktiv Spielende	Bekanntheitsrate (MVL): 76% (höherer Anteil bei gefährdeten Spielenden) Anwendungswissen: 68% (höherer Anteil bei gefährdeten Spielenden) (eher) positive Einstellung (MVL): 79% (höherer Anteil bei nicht-gefährdeten Spielenden)	hoch	+

Studie	**Förderung**	**Land, Glücksspiel-formen (online)**	**Intervention**	**Forschungsdesign**	**Stichprobe**	Zentrale Effekte	**Bewer-tung des Risk of Bias**	**Bewer-tung der Interven-tion[1]**
						nach Erreichung des persönlichen Limits: 10% spielten bei anderen Anbietern weiter (höherer Anteil bei gefährdeten Spielen-den)		
Gainsbury et al. (2020)	Australian Research Council und Responsible Wagering Australia	Australien: glücks-spielformübergreifend	freiwillige Nutzung von Einzahlungsli-mits	Einmalbefragung von aktiv Online-Spielenden von 6 australischen Glücksspiel-Webseiten	564 Online-Spielende	Bekanntheitsrate: 85,5% Nutzungsrate (bei Bekanntheit): 24,5% (hohe) Zufriedenheit: bei 72,8% der Nut-zenden Verhaltensänderung: bei 58,0% der Nut-zenden Problemspielende (40,0%) haben eher Einzahlungslimits in Anspruch genommen als Personen ohne Probleme (10,3%) bzw. mit einem niedrig-riskanten (20,2%) Spielverhalten; dasselbe gilt für Personen mit einem moderat-riskanten Spielverhal-ten (34,9%) vs. Personen mit niedrig-ris-kantem Spielverhalten	moderat	+
Håkansson et al. (2022b)	Svenska Spel	Schweden: Kasino-spiele, Bingo, Sport-wetten, Poker	verbindliches wö-chentliches Ein-zahlungslimit von 560 USD als tem-poräre Schutz-maßnahme wäh-rend der COVID-19-Pandemie	anonyme Befragung im Querschnitt (mittels Weblink)	619 Kundin-nen und Kun-den, die das Limit erreicht und in dieser Woche min-destens 112 USD bei Kasi-nospielen, Bingo oder Poker verloren hatten	53,8% finden die Maßnahme sehr/ziemlich gut 60,1% wussten von der Maßnahme; da-von spielten 38,7% insgesamt weniger und 7,8% mehr Prädiktoren einer zunehmenden Glücks-spielbeteiligung (auch bei anderen Anbie-tern): Einschätzung der Maßnahme als sehr/ziemlich schlecht und Vorliegen glücksspielbezogener Probleme	hoch	+
Heirene et al. (2021)	Responsible Wagering Australia und Austral-ian	Australien: Sportwet-ten	Einzahlungslimit	Analyse von Kontoda-ten von Kundinnen und Kunden über einen Zeitraum von einem Jahr	39.853 Kun-dinnen und Kunden	Nutzungsrate: 15,8% (Verpflichtung, ein Einzahlungslimit festzu-legen oder abzulehnen, führte zu einem deutlichen Anstieg der Limitsetzungen)	moderat	+

Studie	**Förderung**	**Land, Glücksspiel-formen (online)**	**Intervention**	**Forschungsdesign**	**Stichprobe**	Zentrale Effekte	**Bewer-tung des Risk of Bias**	**Bewer-tung der Interven-tion**[1]
	Research Council							
Ivanova, Magnusson et al. (2019)	Ålands Pen-ningauto-matförening	Finnland (Åland): ver-schiedene Glücks-spiele	Aufforderung, ein freiwilliges wö-chentliches Ein-zahlungslimit zu setzen	randomisierte Kontroll-gruppenstudie: Gruppe 1 = Aufforderung bei Registrierung (G1); Gruppe 2 = Aufforde-rung vor der ersten Ein-zahlung (G2); Gruppe 3 = Aufforderung nach der ersten Einzahlung (G3); Kontrollgruppe = keine Aufforderung (KG) Analyse von Spielver-haltensdaten	4.328 Neukun-dinnen und Neukunden mit Online-Au-tomatenspiel als primäre Glücksspiel-form	Nutzungsraten: G1 (45,0%), G2 (38,8%), G3 (21,9%), KG (6,5%) keine Gruppenunterschiede in Bezug auf den Nettoverlust (sowohl bei kategorialer als auch dimensionaler Betrachtung; gilt auch für die Anzahl der Einzahlungen so-wie die Anzahl aktiver Spieltage) Kundinnen und Kunden, die das Limit her-aufsetzen oder ganz aufheben, zeigen hö-here Nettoverluste als Kundinnen und Kunden, die das Limit nicht verändern (gilt für jede Subgruppe)	moderat	+
Ivanova. Rafi et al. (2019)	Ålands Pen-ningauto-matförening	Finnland (Åland): ver-schiedene Glücks-spiele	vergangene Erfah-rungen mit mone-tären oder zeitli-chen Limitierun-gen	Einmalbefragung von aktiv Online-Spielenden	1.223 aktive Kundinnen und Kunden	Nutzungsrate (insgesamt): 95,6% Die Nutzungsrate variiert nicht in Abhän-gigkeit von dem Problemstatus	hoch	+
Stratton et al. (2024)	keine An-gabe	Australien: glücks-spielformunspezifisch	freiwilliges Einzah-lungslimit (gene-rell)	Online-Befragung (Querschnitt); Rekrutie-rung über einen Wettanbieter	299 aktiv On-line-Spielende: 77 aktuell Nut-zende und 222 Nicht-Nut-zende von Einzahlungsli-mits	Einzahlungslimits sind nützlich (58,2%), eine gute Praxis (78,3%) und angenehm zu verwenden (47,5%) Nutzende: 80,7% sind mit den Einzah-lungslimits zufrieden; 32,7% berichten vom Einfluss auf ihr Wettverhalten (u. a. weniger Zeit mit Wetten zu verbringen [19,5%] sowie verbessertes Kontrollgefühl und weniger Geldausgaben [jeweils 22,1%]) eine positive Einstellung und Wahrneh-mung sozialer Normen hängen mit der Nutzung zusammen	moderat	+

Studie	**Förderung**	**Land, Glücksspiel-formen (online)**	**Intervention**	**Forschungsdesign**	**Stichprobe**	Zentrale Effekte	**Bewer-tung des Risk of Bias**	**Bewer-tung der Interven-tion**[1]
						Unkenntnis darüber, welches Limit konkret festzulegen sei, stellt ein Haupthindernis für die Nutzung dar		

[1]Bewertung der Intervention = Effekte unter Berücksichtigung sowohl der Güte des Forschungsdesigns als auch der Interventionsart (0 = keine positiven Effekte, + = „niedrig“, ++ = „mittel“, +++ = „hoch“).

3.4 Pop-up-Nachrichten

Aufklärungsmaßnahmen in unterschiedlicher Ausgestaltung stellen ein grundsätzlich wichtiges Element der Suchtprävention dar. Beim Online-Glücksspiel bietet es sich an, derartige Maßnahmen direkt vor bzw. während der Spielaktivitäten zu platzieren. Es ließen sich insgesamt fünf Originalarbeiten identifizieren, welche die präventive Wirksamkeit von solchen Pop-up-Nachrichten unterschiedlichster Art untersucht haben (s. Tab. 4).

Zwei Primärstudien kommen aus Österreich und beziehen sich auf das Online-Automatenspiel einer nationalen Glücksspiel-Webseite („win2day“). Auer et al. (2014) gingen der Frage nach, ob ein Pop-up-Fenster einen Effekt auf das nachfolgende Spielverhalten mit sich bringt. Die Botschaft lautete: „Sie haben nun 1.000 Slotspiele getätigt. Wollen Sie weiterspielen?“. Deskriptive Analysen belegten, dass nach der Einbindung des Pop-up-Fensters ein etwas größerer Anteil das Spiel abbrach als es davor ohne eine entsprechende Botschaft der Fall gewesen war. Die jeweiligen Abbruchraten waren jedoch sehr gering (1,1% zu 0,1%). Einen daran anknüpfenden Evaluationsansatz wählten Auer und Griffiths (2015b), indem die obige Botschaft um verschiedene inhaltliche Komponenten ergänzt wurde (Hinweise zu: 1. Seltenheit langer Spielsessions, 2. Unabhängigkeit von Gewinnwahrscheinlichkeit und Spieldauer, 3. Nützlichkeit von Spielpausen). Die ermittelten Befunde deckten sich mit den Ergebnissen der Vorgängerstudie: Während zur Prä-Messung beim Erreichen der 1.000er Grenze 0,7% aller Sitzungen beendet wurden, verdoppelte sich dieser Wert zur Post-Messung (1,4%).

Weiterhin wurden in den Niederlanden personalisierte Hinweise zur Geldauszahlung vom Spielkonto untersucht (Auer & Griffiths, 2024). Unter anderem veranlassten 38% der Spielenden, die Nachrichten über eine „Gewinnserie“ gelesen hatten, am selben Tag eine Auszahlung von ihrem Spielkonto (14% bei der Vergleichsgruppe). Schließlich zeigte sich in zwei randomisierten Primärstudien, dass Pop-Up-Nachrichten zur Selbsteinschätzung (Frankreich für verschiedene Online-Glücksspiele; Caillon et al., 2021) sowie zu Einzahlungslimits (Australien für Sport- und Pferdwetten; Heirene & Gainsbury, 2021) zu signifikanten Veränderungen im Spielverhalten führen. Das betraf beispielsweise eine Verringerung der Spielzeit oder die Reduzierung durchschnittlicher Tageseinsätze.

Nach dem bisherigen Forschungsstand gehen mit Pop-Up-Nachrichten in der Gesamtbetrachtung niedrige Effekte einher. Bei der Bewertung des Verzerrungsrisikos lagen alle fünf einbezogenen Studien im mittleren Klassifikationsbereich.

Empfehlung

Von Pop-up-Nachrichten können geringfügig positive Effekte erwartet werden. Derartige Interventionen sollten als ein effizient einzusetzendes verhaltenspräventives Element zu jedem Sozialkonzept für Online-Glücksspiele dazugehören.

Tabelle 4: Evidenz evaluierter Interventionen – Pop-up-Nachrichten (k = 5)

Studie	**Förderung**	**Land, Glücksspielformen (online)**	**Intervention**	**Forschungsdesign**	**Stichprobe**	Zentrale Effekte	**Bewertung des Risk of Bias**	**Bewertung der Intervention**[1]
Auer et al. (2014)	keine	Österreich: Automatenspiele (Slots)	Pop-up-Fenster: nach 1.000 aufeinanderfolgenden Automatenspielen erfolgt die Frage, ob ein Weiterspielen gewünscht sei	Datenvergleich von zwei unterschiedlichen Stichproben vor und nach Einführung der Intervention	jeweils 400.000 Spielsitzungen (entspricht insgesamt ca. 200.000 Automatenspielende)	vor: bei 4.220 Spielsitzungen die 1.000er Grenze erreicht; es kam zur Beendigung von 5 Sitzungen (0,1%) nach: bei 4.205 Spielsitzungen die 1.000er Grenze erreicht; es kam zur Beendigung von 45 Sitzungen (1,1%)	moderat	+
Auer & Griffiths (2015b)	keine	Österreich: Automatenspiele (Slots)	Pop-up-Fenster: nach 1.000 aufeinanderfolgenden Automatenspielen erscheinen verschiedene Komponenten, u. a. Sachinformation, normatives Feedback, Korrektur kognitiver Verzerrungen	Datenvergleich von zwei unterschiedlichen Stichproben vor und nach Einführung der Intervention	jeweils 800.000 Spielsitzungen (entspricht insgesamt ca. 70.000 Automatenspielende)	vor: bei 11.232 Spielsitzungen die 1.000er Grenze erreicht; es kam zur Beendigung von 75 Sitzungen (0,7%) nach: bei 11.787 Spielsitzungen die 1.000er Grenze erreicht; es kam zur Beendigung von 169 Sitzungen (1,4%)	moderat	+
Auer & Griffiths (2024)	keine	Niederlande: verschiedene Online-Glücksspiele	zwei personalisierte Hinweise („Nudges“) zur Geldauszahlung vom Spielkonto (Gewinnsträhne / Auszahlung; Versand in Abhängigkeit von vorherigen Spielverläufen)	Analyse von Sekundärdaten (Matched Pairs Design)	4.049 Online-Glücksspielende, die einen Hinweis oder beide Hinweise gelesen hatten	38% der Spielenden, die die Nachrichten über eine „Gewinnserie“ gelesen hatten, veranlassten am selben Tag eine Auszahlung von ihrem Spielkonto (14% bei der Vergleichsgruppe) 18% der Spieler, die die Nachrichten über eine „Auszahlung“ gelesen hatten, veranlassten am selben Tag eine Auszahlung von ihrem Spielkonto (10% bei der Vergleichsgruppe) bei beiden gelesenen Nachrichten fiel der von den Spielenden, die eine Nachricht gelesen hatten, ausgezahlte Betrag höher aus als bei den entsprechenden Vergleichsgruppen	moderat	+

Studie	**Förderung**	**Land, Glücksspielformen (online)**	**Intervention**	**Forschungsdesign**	**Stichprobe**	Zentrale Effekte	**Bewertung des Risk of Bias**	**Bewertung der Intervention**[1]
Caillon et al. (2021)	French Ministry of Health und National Institute of Prevention and Health Education	Frankreich: verschiedene Online-Glücksspiele	Pop-up-Nachrichten (informativ und zur Selbsteinschätzung; insgesamt viermal mit wechselnden Botschaften während der Spielsession gezeigt)	experimentelle Studie (Spielen auf der Lieblings-Website mit eigenem Geld) und einem Pre-Test- sowie Post-Test-Interview 15 Tage nach der Intervention Einschluss: Online-Glücksspielende nach PGSI bis 7 Kriterien (Ausschluss von reinen Zufallsspielenden) randomisierte Gruppenzuordnung: EG 1: informative Pop-up-Nachrichten EG 2: Selbsteinschätzungs-Pop-ups zum eigenen Spielverhalten KG: Pop-ups ohne Nachricht	EG 1: N = 16 EG 2: N = 19 KG 3: N = 23	signifikante Verringerung der Spielzeit bei Sport-/Pferdewettenden mit Selbsteinschätzung-Pop-ups im Vergleich zur KG signifikante Verringerung der Kontrollillusion bei gefährdeten Glücksspielenden mit informativen Pop-ups im Vergleich zur KG	moderat	+

Studie	**Förderung**	**Land, Glücksspielformen (online)**	**Intervention**	**Forschungsdesign**	**Stichprobe**	Zentrale Effekte	**Bewertung des Risk of Bias**	**Bewertung der Intervention**[1]
Heirene & Gainsbury (2021)	Responsible Wagering Australia und Australian Research Council	Australien: Sport- und Pferdewetten	3 verschiedene Botschaften zur Nutzung von Einzahlungslimits: informativ, sozial oder persönlich 2 Informationskanäle: E-Mail oder In-Account	randomisierte kontrollierte Studie (KG ohne Botschaft) Spielverhaltensdaten	26.560 regelmäßig wettende Kundinnen und Kunden, die sich nach Änderung der gesetzlichen Vorgaben bislang gegen die Festsetzung eines Limits entschieden hatten	Nutzung innerhalb von 5 Folgetagen: EGs > KG (0,71% vs. 0,08%) keine Unterschiede bei der Art der Nachricht (informativ: 0,72%, sozial: 0,81%, persönlich: 0,59%) und beim Informationskanal (E-Mail: 0,56%, In-Account: 0,87%) Nutzende < Nicht-Nutzende nach 90 Tagen: durchschnittlicher Tageseinsatz, Variation des durchschnittlichen Tageseinsatzes, Nettoverlust, Wettintensität (nur bei Personen mit niedrigen bis mittleren Ausgangswerten in den 90 Tagen vor der Intervention)	moderat	++

[1]Bewertung der Intervention = Effekte unter Berücksichtigung sowohl der Güte des Forschungsdesigns als auch der Interventionsart (0 = keine positiven Effekte, + = „niedrig“, ++ = „mittel“, +++ = „hoch“).

3.5 Responsible Gambling Tools

Responsible Gambling Tools (RGTs) lassen sich als spielerschützende Maßnahmenpakete von Online-Glücksspielanbietern verstehen, deren Elemente entweder einzeln oder in Kombination genutzt werden können. RGTs umfassen unter anderem folgende Komponenten: Ampelsystem zum Spielverhalten (personalisiertes Feedback), Selbsttest, Limitierung der Ausgaben, Selbstsperren (mit flexiblen Optionen) und Informationen beim Vorliegen glücksspielbezogener Probleme. Es konnten insgesamt drei Evaluationsstudien zu RGTs gefunden werden (s. Tab. 5).

Diese Untersuchungen beziehen sich alle auf das Tool „PlayScan“; zwei davon stammen aus Schweden und eine aus Norwegen. In den beiden zuerst genannten Primärstudien werden vor allem Befunde zur Nutzung und Akzeptanz einzelner Elemente von „PlayScan“ präsentiert, in der norwegischen Untersuchung wurden Daten zum Spielverhalten ausgewertet. Der Zugriff auf „Play Scan“ erfolgte in allen Fällen auf freiwilliger Basis. Dabei zeigte sich, dass die einzelnen Angebote der RGTs in unterschiedlicher Weise genutzt werden: In einer schon vor über 15 Jahren durchgeführten Studie wiesen von allen Kundinnen und Kunden 26% Erfahrungen mit „PlayScan“ auf (Griffiths et al. 2009). Von diesen hatten sich 56% ein Einsatzlimit gesetzt und 40% einen Selbsttest durchgeführt, bei der Selbstsperre fiel die Nutzungsrate mit 17% geringer aus. Nach den Ergebnissen einer folgenden Evaluation hatten von den Nutzenden 65,4% einen Selbsttest absolviert; der Rückgriff auf Informationen/Hilfehinweise (43,6%) und das Lesen von Warnhinweisen (35,0%) erfolgten jedoch nicht so häufig (Forsström et al. 2016). Unter allen Nutzenden – so die weiteren Ergebnisse von Griffiths et al. (2009) – stuften 52% „Play Scan“ als ziemlich oder sehr nützlich ein. Auf der Ebene der Einzelmaßnahmen stand diesbezüglich die Limitierungsoption mit 70% an erster Stelle, gefolgt von dem Ampelsystem (49%), dem Selbsttest (46%), der Selbstsperre (42%) und den Informationen zu Hilfeangeboten (40%). In der norwegischen Studie stand vor allem das personalisierte Feedback (Ampelsystem) im Fokus der Analysen: Danach verringerte sich zwar die Anzahl der Spieltage bei Spielenden mit einer hohen Risikobewertung (rot). Spielende mit einer niedrigen Risikobewertung (grün) intensivierten jedoch nach der Nutzung des Tools ihr Spielverhalten, d. h. es kam zu höheren Nettoverlusten sowie einer größeren Anzahl von Spieltagen (Forsström et al., 2020). Ähnlich widersprüchliche Ergebnisse zum Spielverhalten finden sich auch in der Studie von Griffiths et al. (2009).

Insgesamt können aufgrund der bisherigen Befundlage RGTs als eine Intervention mit geringen Effekten bewertet werden. Ferner ist bei der Befundeinordnung zu berücksichtigen, dass in zwei der drei Studien ein hohes Verzerrungsrisiko vorliegt.

Empfehlung

Die wenigen empirischen Ergebnisse deuten zwar eine passable Akzeptanz bei der Zielgruppe an. Ob RGTs aber tatsächlich das Potential besitzen, nachhaltige Veränderungen des Spielverhaltens zu bewirken, lässt sich aufgrund der aktuellen Datenlage nicht abschließend beantworten. Es wird deshalb empfohlen, in Deutschland RGTs in der Praxis weiter zu testen und evaluieren zu lassen.

Tabelle 5: Evidenz evaluierter Interventionen – Responsible Gambling Tools (k = 3)

Studie	**Förderung**	**Land, Glücksspiel-formen (online)**	**Intervention**	**Forschungsdesign**	**Stich-probe**	**Zentrale Effekte**	**Bewertung des Risk of Bias**	**Bewertung der Interven-tion[1]**
Fors-ström et al. (2016)	keine An-gabe	Schweden: verschie-dene nicht näher spezifizierte Formen	RGT („PlayScan“) mit fol-genden Elementen: Ampel-system zum Spielverhalten, Selbsttest, Limitierungsopti-onen, Informationen/Hilfe-hinweise	deskriptive Auswertung von Inanspruchnahme-Daten des Onlinetools über 23 Monate	9.528 Nut-zebde	Nutzung als Hinweis für Akzeptanz einzelner Elemente (mindestens einmal / ≥ 3mal): • 86,1% / 22,5% haben die „PlayScan”-Seite besucht • 65,4% / 3,6% haben einen Selbsttest vollständig ausge-füllt • 43,6% / 4,5% haben Informati-onen/Hilfehinweise genutzt • 35,0% / 16,8% haben Warn-hinweise gelesen	niedrig	+
Fors-ström et al. (2020)	Swedish Research Council for Health, Working Life and Welfare (Forte)	Norwegen: verschie-dene Glücksspiele	RGT („PlayScan“) mit fol-genden Elementen: Ampel-system zum Spielverhalten (Risikobewertung), Selbst-test, Limitierungsoptionen, Informationen/Hilfehinweise	Erhebung von Spielver-haltens- und Risikoda-ten 2 Wochen vor Be-ginn und 2 Wochen nach Beendigung der Nutzung von „Playscan“	835 Nut-zende (die „PlayScan“ freiwillig genutzt und dann beendet haben)	Teilnehmende nutzten fast aus-schließlich den Selbsttests (Bera-tungsfunktion nur wenige) Anzahl der Spieltage verringerte sich bei Spielenden mit einer hohen Risikobewertung (rot) Spielende mit einer niedrigen Risi-kobewertung (grün) intensivierten nach der Nutzung des Tools ihr Spielverhalten (d. h. höhere Netto-verluste, größere Anzahl an Spiel-tagen)	hoch	+

Studie	**Förderung**	**Land, Glücksspielformen (online)**	**Intervention**	**Forschungsdesign**	**Stichprobe**	**Zentrale Effekte**	**Bewertung des Risk of Bias**	**Bewertung der Intervention[1]**
Griffiths et al. (2009)	Svenska Spel	Schweden: verschiedene nicht näher spezifizierte Formen	RGT („PlayScan“) mit folgenden Elementen: Ampelsystem zum Spielverhalten, Selbsttest, Limitierungsoptionen, Informationen/Hilfehinweise	Einmalbefragung ausgewählter Online-Kundinnen und Kunden	2.348 Kundinnen und Kunden, davon 594 Nutzende	Reichweite (bezogen auf alle Kundinnen und Kunden): 26% haben „PlayScan” genutzt Akzeptanz: 52% finden „PlayScan” ziemlich/sehr nützlich Anwendung einzelner Elemente: • 56% haben sich ein Einsatzlimit gesetzt • 40% haben einen Selbsttest durchgeführt • 17% haben eine Option der Selbstsperren genutzt • 0,4% haben eine Telefonberatung kontaktiert Spielverhalten: bei 6,9% hat sich der Status verbessert (bei 89% unverändert, bei 6,3% verschlechtert; Mehrfachnennungen möglich)	hoch	+

[1]Bewertung der Intervention = Effekte unter Berücksichtigung sowohl der Güte des Forschungsdesigns als auch der Interventionsart (0 = keine positiven Effekte, + = „niedrig“, ++ = „mittel“, +++ = „hoch“).

3.6 Sonstige Interventionen

3.6.1 Werberestriktionen

Beschränkungen bei glücksspielbezogener Werbung stellen eine im Suchtbereich allgemein bewährte verhältnispräventive Maßnahme dar (z. B. Giesbrecht et al., 2024; Saad et al., 2025). Mit einer Reduzierung der Werbeexposition sollen in erster Linie Risikogruppen wie Jugendliche (kein Beginn mit dem Spiel) sowie Personen mit einem riskanten bzw. problematischen Glücksspielverhalten (keine weitere Intensivierung des Spiels) geschützt werden. Bislang liegt allerdings nur eine Primärstudie vor, die derartige Werbebeschränkungen bezogen auf Glücksspiele evaluiert hat (s. Tab. 6).

In Spanien wurden in der Vergangenheit einige Restriktionen in der Werbung eingeführt: So ist glücksspielbezogene Radio-, Fernseh- und Videowerbung nur zwischen 01:00 und 05:00 Uhr in der Nacht erlaubt. Ferner gelten Verbote beim Einsatz von Prominenten, Sponsoring von Sportmannschaften sowie bei Werbeaktionen zur Gewinnung neuer Kundinnen und Kunden. Eine Evaluierung dieser verschiedenen Maßnahmen mit Daten aus Unternehmensberichten zeigten einen Rückgang bei neu eröffneten Konten und Spieleinsätzen sowie eine Reduzierung der Ausgaben für Werbung, Boni und Sponsoring seitens der Glücksspielanbieter (Aonso-Diego et al., 2025). Zusammenfassend zeigt die bisher einzige Evaluationsstudie zu Werberestriktionen bei einem niedrigen Verzerrungsrisiko mittlere Effekte.

Empfehlung

Auch wenn bisher nur eine Primärstudie zu den Auswirkungen von Werberestriktionen auf das Glücksspielverhalten vorliegt, weisen ihre Ergebnisse darauf hin, dass hier ein vielversprechender Ansatz für eine effektive Glücksspielsuchtprävention vorhanden ist. Deshalb sollten weitere Pilotprojekte und Evaluationsstudien zu den Auswirkungen von Werberestriktionen im Glücksspielbereich durchgeführt werden.

3.6.2 Motivierende telefonische Interventionen

Motivierende telefonische Interventionen zielen auf Personen mit einem risikoreichen Glücksspielverhalten ab. Sie sind der indizierten Prävention zuzuordnen, mit der ein Abgleiten in pathologische Spielverhaltensmuster vorgebeugt werden soll. Zu dieser Interventionsform liegen zwei Primärstudien aus Schweden vor (s. Tab. 6).

Die Evaluationen verweisen einerseits darauf, dass mit Hilfe von motivierenden telefonischen Interventionen der Anteil an Limitsetzungen und Selbstsperren gesteigert werden kann. Andererseits existiert zu Veränderungen im Glücksspielverhalten keine eindeutige Befundlage. In einer Primärstudie gaben 37% der befragten Personen an, dass sich ihr Spielverhalten durch die Intervention verringert hat (Håkansson et al., 2022a). In der anderen Untersuchung

konnten hinsichtlich der Glücksspielabstinenz jedoch keine signifikanten Gruppenunterschiede zwischen EG und KG festgestellt werden (18% vs. 15%) (Håkansson et al., 2024).
Die bisher durchgeführten Untersuchungen weisen insgesamt darauf hin, dass mit motivierenden telefonischen Interventionen geringe Effekte erzielt werden können. Das Verzerrungsrisiko der beiden Primärstudien stellt sich unterschiedlich dar (wenige bzw. mittlere Bedenken).

Empfehlung
Mit motivierenden telefonischen Interventionen sind geringfügige positive Effekte assoziiert. Sie sollten daher obligatorischer Bestandteil von Sozial- und Präventionskonzepten sein. Zur weiteren Optimierung ist es wünschenswert, dass ein solches Angebot im Hilfesystem gut verankert ist.

3.6.3 Selbsttests

Die Bereitstellung von Selbsttests bietet allen Spielteilnehmenden die Möglichkeit, das eigene Spielverhalten und potentielle Belastungen im Zusammenhang mit dem Glücksspiel zu überprüfen. In Anlehnung an den jeweiligen Ausprägungsgrad der Belastung formulieren Selbsttests differenzierte Handlungsempfehlungen, die eine Veränderung des Spielverhaltens oder die Inanspruchnahme von Hilfeangeboten bzw. einer Selbstsperre umfassen können. Zur Nutzung von Selbsttests liegen bislang zwei Evaluationen aus skandinavischen Ländern vor (s. Tab. 6).
Die erste Untersuchung stammt von Ivanova, Rafi et al. (2019), die durch eine Befragung von (problematisch spielenden) Kundeninnen und Kunden eines Online-Glücksspieleranbieters in Finnland die bisherige Inanspruchnahme von nicht näher spezifizierten Selbsttests ermittelten. Insgesamt war hier eine Nutzungsrate von 57,4% vorhanden, die indessen nicht in Abhängigkeit vom Problemstatus variierte. In einer jüngeren Untersuchung aus Schweden wurde eine randomisierte Zuteilung in drei Gruppen vorgenommen: (1) Nachrichten zum freiwilligen Selbsttest, (2) verpflichtender Selbsttest (aber mit technischer Umgehungsmöglichkeit) und (3) keine Nachricht (KG) (Jonsson et al., 2025). Das Ergebnis war, dass 38,9% der verpflichtenden und 4,8% der freiwilligen Gruppe den Selbsttest absolvierten; in der KG waren es 0,3%. Es zeigten sich jedoch keine Unterschiede im nachfolgenden Spielverhalten. Ferner sei auf die dargestellten Befunde zu Selbsttests im Kapitel über die RGTs verwiesen (s. Kap. 3.5).
Nach dem bisherigen Forschungsstand lassen sich Selbsttests insgesamt betrachtet niedrige Effekte zuschreiben. Jedoch sind ist ein moderates bzw. hohes Verzerrungsrisiko nicht auszuschließen.

Empfehlung

Die bisherigen Evaluationsergebnisse zeigen eine relativ gute Inanspruchnahme und Akzeptanz von Selbsttests unter (problematisch) Glücksspielenden. Inwiefern sie jedoch einen nachhaltigen Effekt auf das Spielverhalten haben, bleibt ungewiss. Selbsttests sollten dennoch fester Bestandteil von RGTs sein.

Tabelle 6: Evidenz evaluierter Interventionen – Sonstige Interventionen (k = 5)

Studie	Förderung	Land, Glücksspielformen (online)	Intervention	Forschungsdesign	Stichprobe	Zentrale Effekte	Bewertung des Risk of Bias	Bewertung der Intervention[1]
Aonso-Diego et al. (2025)	Government of the Principality of Asturias, Ministry of Science, Innovation and Universities und European Union NextGenerationEU/PRTR	Spanien: verschiedene Glücksspiele	Werberestriktionen: Radio-, Fernseh- und Videowerbung nur zwischen 1:00 und 5:00 Uhr in der Nacht erlaubt; Verbote: Einsatz von Prominenten, Sponsoring von Sportmannschaften, Werbeaktionen zur Gewinnung neuer Kundinnen und Kunden	Sekundärdatenanalyse mit Daten der Generaldirektion für Glücksspielregulierung aus dem Ministerium für Verbraucherangelegenheiten (Daten stammen aus Unternehmensberichten)	vierteljährliche Daten zum Online-Glücksspielmarkt	Rückgang bei neu eröffneten Konten und Spieleinsätzen Reduzierung der Ausgaben für Werbung, Boni und Sponsoring seitens der Glücksspielanbieter	niedrig	++
Håkansson et al. (2022a)	AB Svenska Spel und regionales Hilfesystem	Schweden: verschiedene Glücksspiele	motivierende telefonische Intervention für Personen mit risikoreichem Glücksspielverhalten	retrospektive Befragung (etwa 10 Tage nach der Intervention)	197 Spielende (93% männlich)	37% gaben an, dass sich ihr Spielverhalten durch die Intervention verringert habe, während 7% eine Zunahme wahrnahmen 80% berichteten von einer subjektiv positiven Erfahrung mit der Intervention, während 8% von einer überwiegend negativen Erfahrung berichteten 7% hatten nach der Intervention eine Selbstsperre verfügt 7% wechselten nach der Intervention zu einem neuen Anbieter	moderat	+
Håkansson et al. (2024)	AB Svenska Spel und Health-Care Services of Region Skåne (Sweden)	Schweden: verschiedene Glücksspiele	motivierende telefonische Intervention für Personen mit risikoreichem Glücksspielverhalten	Erfassung Spielverhalten 8 Wochen vor der Intervention; Erfassung Limitsetzung, Selbstsperre und Spielverhalten 4 Wochen nach der Intervention	EG = 1.420 KG = 1.504 (telefonisch nicht erreichte Personen)	signifikante Gruppenunterschiede (EG vs. KG): Limitsetzung: 10% vs. 5%; Selbstsperre: 11% vs. 8%	niedrig	+

Studie	Förderung	Land, Glücksspiel-formen (online)	Intervention	Forschungsdesign	Stichprobe	Zentrale Effekte	Bewertung des Risk of Bias	Bewertung der Interven-tion[1]
						keine signifikanten Grup-penunterschied (EG vs. KG): Glücksspielabstinenz: 18% vs. 15%		
Ivanova, Rafi et al. (2019)	Ålands Penning-automatförening	Finnland (Åland): verschiedene Glücks-spiele	Selbsttest (nicht weiter spezifiziert)	Einmalbefragung akti-ver Online-Kundinnen und Online-Kunden	1.223 aktive Kundinnen und Kunden	Nutzungsrate (insgesamt): 57,4% die Nutzungsrate variiert nicht in Abhängigkeit vom Problemstatus (PGSI)	hoch	+
Jonsson et al. (2025)	Independent Re-search Council of Svenska Spel	Schweden: verschie-dene Glücksspiele	Selbsttest („GamTest“, freiwillig vs. verpflich-tend)	randomisierte Zutei-lung in drei Gruppen: (1) bis zu vier Nach-richten zum freiwilligen Selbsttest; (2) Ver-pflichtender Selbsttest (mit technischer Umge-hungsmöglichkeit); (3) keine Nachricht (KG) Datenerhebung er-folgte in den 4 Wochen vor bzw. in den 4 Wo-chen nach der Inter-vention	1.825 neue Kundinnen und Kunden	38,9% der verpflichtenden und 4,8% der freiwilligen Gruppe absolvierten den Selbsttest; in der KG been-deten 0,3% den Test es gab keine Unterschiede im nachfolgenden Spiel-verhalten	moderat	+

[1]Bewertung der Intervention = Effekte unter Berücksichtigung sowohl der Güte des Forschungsdesigns als auch der Interventionsart (0 = keine positiven Effekte, + = „niedrig“, ++ = „mittel“, +++ = „hoch“).

6 Gender Mainstreaming Aspekte

Es konnten im Rahmen der Literaturanalyse keine geschlechterspezifischen Befunde extrahiert werden, die für die Formulierung der Handlungsempfehlungen von Relevanz sind. Die Ausarbeitung der Berichte (Policy Paper, Schlussbericht etc.) erfolgte in gendergerechter Sprache.

7 Partizipation

Bei den in die systematische Literaturanalyse einbezogenen Primärstudien werden Daten von Personen ausgewertet (Befragungen, Spielverhaltensdaten), die gleichzeitig die Zielgruppen der Spielerschutzmaßnahmen darstellen. Inwieweit bei der Konzeptionierung der einzelnen Studien Personen aus den potenziellen Zielgruppen beteiligt waren, lässt sich nicht beurteilen.

8 Diskussion

Es bleibt zunächst einmal festzuhalten, dass sich der Forschungsstand zu den Effekten von verschiedenen Maßnahmen des Spielerschutzes beim Online-Glücksspiel in Realumgebungen seit der Vorgängerarbeit von Hayer und Kalke (2022) weiterentwickelt hat. Konnten bis Ende 2019 noch 22 Originalarbeiten mit Evaluationsbefunden zu 26 Einzelmaßnahmen identifiziert werden, waren es in der Zeitspanne von Anfang 2020 bis zum 31.10.2025 weitere 20 Primärstudien mit Evaluationsbefunden zu 22 Einzelmaßnahmen, die die vorab definierten Einschlusskriterien erfüllten. Anteilsmäßig dominieren weiterhin Forschungsarbeiten zur Spielersperre (k = 13) sowie zum personalisierten Feedback und Pre-Commitmentsystemen (jeweils k = 11) das Feld. Neu hinzugekommen ist vor allem eine Untersuchung zu den Effekten von Werberestriktionen mit vielversprechenden Ergebnissen (Aonso-Diego et al., 2025). Damit findet auch unter evaluativen Gesichtspunkten die Erkenntnis, dass Werbung auf direkte wie indirekte Weise die mit Glücksspielen assoziierten Suchtgefahren deutlich erhöht (McGrane et al., 2023), eine Bestätigung. Ungeachtet dessen ist die Anzahl an Primärstudien (k =42) weiterhin relativ überschaubar und wird eigentlich nicht ihrer Relevanz gerecht, insbesondere bei Betrachtung des globalen Volumens des Online-Glücksspielmarktes und den damit verknüpften Schadenspotentialen für einzelne Individuen bzw. die Gesellschaft als Ganzes (Wardle et al., 2024).

Bei der Gesamtbetrachtung aller Primärstudien muss nach wie vor zum einen auf das nahezu vollständige Fehlen von Longitudinaldaten mit längeren Beobachtungszeiten (> 3 Monate) sowie zum anderen auf die mitunter eher geringen Effektstärken kritisch hingewiesen werden. Zudem stammen die Evaluationsbefunde in der Regel aus Ländern mit regulierten Online-Glücksspielmärkten und hier vornehmlich aus Europa. Inwieweit die empirischen Befunde jeweils Eins-zu-Eins auf andere Jurisdiktionen mit variierenden regulativen

Rahmenbedingungen und soziokulturellen Wertvorstellungen übertragen werden können, lässt sich nicht abschließend beantworten. Daneben ist weiterhin auffällig, dass sich bislang relativ wenige Forschende intensiv mit diesem Themenfeld beschäftigt haben. Zum Beispiel wurden 18 der eingeschlossenen 42 Primärstudien von derselben Arbeitsgruppe um M. Auer publiziert. Da jener Autor maßgeblich an der Konzeption einzelner Präventions-Tools wie „mentor“ beteiligt war, sind potentielle Interessenkonflikte vor allem im Zuge von Selbstevaluationen nicht auszuschließen. Die in den Ergebnistabellen (s. Kap. 3) neu eingeführte Spalte zur Forschungsförderung untermauert diese Einschätzung: So stellen explizit anbieterunabhängig finanzierte Evaluationsstudien tatsächlich eine Ausnahme dar. Entsprechend sollte bei der Erforschung von suchtpräventiven Effekten grundsätzlich besser auf die Entkoppelung von ökonomischen und wissenschaftlichen Belangen geachtet werden (vgl. Hayer & Turowski, 2025). Ein weiteres Manko vieler Primärstudien bestand schließlich darin, dass nicht überprüft wurde, ob die Zielpersonen nach Einführung bzw. Inanspruchnahme einer Maßnahme bei anderen Anbietern (online oder terrestrisch) weitergespielt haben.

Eine methodische Weiterentwicklung des vorliegenden Reviews bestand in der Nutzung standardisierter Messinstrumente zur Erfassung möglicher Verzerrungsrisiken. Jene Risk-of-Bias-Bewertung der inkludierten Fachliteratur lässt sich als Indikator für die wissenschaftliche Güte der vorliegenden Publikationen verstehen. Insgesamt kann hier von einer soliden Wissensgrundlage mit Luft nach oben gesprochen werden: Während das Verzerrungsrisiko in zehn Fällen als gering eingestuft wurde, gingen sieben Primärstudien mit einem hohen „Risk of Bias“ einher. Für die meisten Primärstudien (k = 25) galt indessen ein moderates Verzerrungsrisiko. Abgesehen von dem generellen Bedarf an weiteren Evaluationsstudien (Quantitätsaspekt) ist daher in Zukunft ebenfalls darauf zu achten, mögliche Interventionseffekte mit verbesserten Studiendesigns zu untersuchen (Qualitätsaspekt). Außerdem sollten in der Praxis bereits umgesetzte aber noch nicht evaluierte Interventionsformen ins Blickfeld der Forschung rücken, wie etwa das Verbot von einzelnen Bezahlsystemen (z. B. Kreditkarten) oder bestimmte Maßnahmen des Jugendschutzes (z. B. zur Implementierung und Wirksamkeit von Altersverifikationen). Ungeachtet dessen bietet das systematische Vorgehen in Kombination mit dem Risk-of-Bias-Assessment und der Bewertung der Intervention unter Hinzuziehung einer eigenständig entwickelten Matrix zur Einordnung der Effekte einer Intervention (vgl. Hayer & Kalke, 2022) eine hinreichende Grundlage, für die in Kapitel 3 formulierten, acht Handlungsempfehlungen für die Präventionspraxis.

Bilanzierend liefert diese aktualisierte Übersichtsarbeit zu den Effekten von verschiedenen Maßnahmen des Spielerschutzes beim Online-Glücksspiel evidenzgestützte Anhaltspunkte für eine Erfolg versprechende Suchtprävention. Bei der Befundeinordnung ist allerdings zu beachten, dass nicht das gesamte Spektrum an potenziell relevanter Fachliteratur gesichtet wurde. Außen vor blieben unter anderem Primärstudien mit qualitativer Ausrichtung oder

Veröffentlichungen, die kein Peer-Review-Verfahren durchliefen (z. B. Forschungsberichte). Eine weitere Herausforderung bildete die standardisierte Kodierung der zentralen Interventionseffekte über alle Primärstudien hinweg, da die Interventionsarten, die Bandbreite an verwendeten statistischen Verfahren, die Stichprobenzusammensetzungen oder die Befunddarstellungen in den Originalarbeiten zum Teil erheblich voneinander abwichen. Ähnlich wie in der Vorgängerversion (Hayer & Kalke, 2022) wurde sich zudem dafür entschieden, den Komplexitätsgrad zu reduzieren und lediglich auf die zentralen empirischen Befunde Bezug zu nehmen. Trotz dieser Einschränkungen dürfte dieser systematische Review den aktuellen Kenntnisstand in valider Weise abbilden und wertvolle Impulse für eine evidenzgestützte Fortschreibung des Glücksspielstaatsvertrages mit sich bringen.

9 Verbreitung der Projektergebnisse

Der Forschungsbericht („Policy Paper“, ca. 110.000 Zeichen) wurde im Juli 2026 veröffentlicht (begleitet von einer Pressemitteilung). Er kann auf den Internetseiten des ISD und der Universität Bremen heruntergeladen werden. Ferner ist ein Artikel für die internationale Fachzeitschrift Addiction geplant. Auch sind Präsentationen ausgewählter Befunde auf Fachtagungen/Gremiensitzungen möglich.

10 Verwertung der Projektergebnisse

Aus der Literatur wurden acht Handlungsempfehlungen abgeleitet, die für Praxis, Politik und Forschung von Relevanz sind. In etwa fünf Jahren könnte ein erneutes Update durchgeführt werden, um den Forschungsstand zu aktualisieren. Erfahrungsgemäß dürften in diesem Zeitraum mehr als 20 neue Primärstudien zu der Thematik erscheinen.

11 Literatur

*Aonso-Diego, G., García-Pérez, Á. & Krotter, A. (2025). Impact of Spanish gambling regulations on online gambling behavior and marketing strategies. Harm Reduction Journal, 22, 107.

*Auer, M. & Griffiths, M.D. (2013). Voluntary limit setting and player choice in most intensive online gamblers: An empirical study of gambling behavior. Journal of Gambling Studies, 29, 647-660.

*Auer, M.M. & Griffiths, M.D. (2015a). The use of personalized behavioral feedback for online gamblers: An empirical study. Frontiers in Psychology, 6, 1406.

*Auer, M.M. & Griffiths, M.D. (2015b). Testing normative and self-appraisal feedback in an online slot-machine pop-up in a real-world setting. Frontiers in Psychology, 6, 339.

*Auer, M.M. & Griffiths, M.D. (2016). Personalized behavioral feedback for online gamblers: A real world empirical study. Frontiers in Psychology, 7, 1875.

*Auer, M. & Griffiths, M.D. (2018). Cognitive dissonance, personalized feedback, and online gambling behavior: An exploratory study using objective tracking data and subjective self-report. International Journal of Mental Health and Addiction, 16, 631-641.

*Auer, M. & Griffiths, M.D. (2020). The use of personalized messages on wagering behavior of Swedish online gamblers: An empirical study. Computers in Human Behavior, 110, 106402.

*Auer, M. & Griffiths, M.D. (2023a). The impact of personalized feedback interventions by a gambling operator on subsequent gambling expenditure in a sample of Dutch online gamblers. Journal of Gambling Studies, 39, 929-946.

*Auer, M. & Griffiths, M.D. (2023b) The effect of a mandatory play break on subsequent gambling behavior among British online casino players: A large-scale real-world study. Journal of Gambling Studies, 39, 383-399.

*Auer, M. & Griffiths, M.D. (2023c). Attitude towards deposit limits and relationship with their account-based data among a sample of German online slots players. Journal of Gambling Studies, 39, 1319-1336.

*Auer, M. & Griffiths, M.D. (2024). Nudging online gamblers to withdraw money: The impact of personalized messages on money withdrawal among a sample of real-world online casino players. Journal of Gambling Studies, 40, 1227-1244.

*Auer, M., Hopfgartner, N. & Griffiths, M.D. (2018). The effect of loss-limit reminders on gambling behavior: A real-world study of Norwegian gamblers. Journal of Behavioral Addictions, 7, 1056-1067.

*Auer, M., Hopfgartner, N. & Griffiths, M.D. (2020). The effects of voluntary deposit limit-setting on long-term online gambling expenditure. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 23, 113-118.

*Auer, M., Hopfgartner, N. & Griffiths, M.D. (2021). An empirical study of the effect of voluntary limit-setting on gamblers' loyalty using behavioural tracking data. International Journal of Mental Health and Addiction, 19, 1939-1950.

*Auer, M., Malischnig, D. & Griffiths, M. (2014). Is ''pop-up'' messaging in online slot machine gambling effective as a responsible gambling strategy? Journal of Gambling Issues, 29, 1-10.

*Auer, M., Reiestad, S.H. & Griffiths, M.D. (2020). Global limit setting as a responsible gambling tool: What do players think? International Journal of Mental Health and Addiction, 18, 14-26.

*Berge, J., Abrahamsson, T., Lyckberg, A., Franklin, K. & Håkansson, A. (2022). A normative feedback intervention on gambling behavior – A longitudinal study of post-intervention gambling practices in at-risk gamblers. Frontiers in Psychiatry, 13, 602846.

*Caillon, J., Grall-Bronnec, M., Perrot, B., Leboucher, J., Donnio, Y., Romo, L. & Challet-Bouju, G. (2019). Effectiveness of at-risk gamblers' temporary self-exclusion from Internet gambling sites. Journal of Gambling Studies, 35, 601-615.

*Caillon, J., Grall-Bronnec, M., Saillard, A., Leboucher, J., Péré, M. & Challet-Bouju, G. (2021). Impact of warning pop-up messages on the gambling behavior, craving, and cognitions of online gamblers: A randomized controlled trial. Frontiers in Psychiatry, 12, 711431.

Davis, C., Davidson, K., Arden-Close, E., Bolat, E. & Panourgia, C. (2025). Mitigating gambling-related harms in children and young people: A scoping review of interventions. Journal of Gambling Studies, 41, 515-566.

*Forsström, D., Hesser, H. & Carlbring, P. (2016). Usage of a responsible gambling tool: A descriptive analysis and latent class analysis of user behavior. Journal of Gambling Studies, 32, 889-904.

*Forsström, D., Rafi, J. & Carlbring, P. (2020). Dropouts' usage of a responsible gambling tool and subsequent gambling patterns. Cogent Psychology, 7, 1715535.

*Gainsbury, S.M., Angus, D.J., Procter, L. & Blaszczynski, A. (2020). Use of consumer protection tools on Internet gambling sites: Customer perceptions, motivators, and barriers to use. Journal of Gambling Studies, 36, 259-276.

*Gainsbury, S.M., Chandrakumar, D. & Heirene, R.M. (2025). Use and impact of government-mandated activity statements for online gambling in Australia. Harm Reduction Journal, 22, 44.

Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL) (2025). Tätigkeitsbericht 2024. https://www.gluecksspiel-behoerde.de/images/pdf/jahresberichte/GGL_Tatigkeitsbericht_2024.pdf, Zugriff: 16.06.2026.

Giesbrecht, N., Reisdorfer, E. & Shield, K. (2024). The impacts of alcohol marketing and advertising, and the alcohol industry's views on marketing regulations: Systematic reviews of systematic reviews. Drug and Alcohol Review, 43, 1402-1425.

*Griffiths, M.D., Wood, R.T.A. & Parke, J. (2009). Social responsibility tools in online gambling: A survey of attitudes and behavior among Internet gamblers. CyberPsychology & Behavior, 12, 413-421

*Håkansson, A., Franklin, K., Dahlström, M. & Lyckberg, A. (2022a). Responsible gambling through a motivational telephone intervention to high-risk gamblers – An evaluation of user satisfaction and subjective intervention effects. Frontiers in Psychology, 13, 917216.

*Håkansson, A., Franklin, K., Dahlström, M. & Lyckberg, A. (2024). Motivational telephone intervention to risk gamblers by a state-owned gambling operator in Sweden. Frontiers in Psychiatry, 15, 1343733.

*Håkansson, A., Sundvall, A. & Lyckberg, A. (2022b). Effects of a national preventive intervention against potential COVID-19-related gambling problems in online gamblers: Self-report survey study. JMIR Formative Research, 6, e33066.

*Håkansson, A. & Widinghoff, C. (2020). Gambling despite nationwide self-exclusion – A survey in online gamblers in Sweden. Frontiers in Psychiatry, 11, 599967.

Hayer, T. & Kalke, J. (2022). Effekte von Maßnahmen des Spielerschutzes beim Online-Glücksspiel: Ein systematischer Review. Sucht, 68, 169-188.

*Hayer, T. & Meyer, G. (2011). Internet self-exclusion: Characteristics of self-excluded gamblers and preliminary evidence for its effectiveness. International Journal of Mental Health and Addiction, 9, 296-307.

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 (S. 257-271). Lengerich: Pabst.

*Heirene, R.M. & Gainsbury, S.M. (2021). Encouraging and evaluating limit-setting among online gamblers: A naturalistic randomized controlled trial. Addiction, 116, 2801-2813.

*Heirene, R.M., Vanichkina, D.P. & Gainsbury, S.M. (2021). Patterns and correlates of consumer protection tool use by Australian online gambling customers. Psychology of Addictive Behaviors, 35, 974-984.

*Hopfgartner, N., Auer, M., Helic, D. & Griffiths, M.D. (2023). The efficacy of voluntary self-exclusions in reducing gambling among a real-world sample of British online casino players. Journal of Gambling Studies, 39, 1833-1848.

*Hopfgartner, N., Auer, M., Santos, T., Helic, D. & Griffiths, M.D. (2022). The effect of mandatory play breaks on subsequent gambling behavior among Norwegian online sports betting, slots and bingo players: A large-scale real world study. Journal of Gambling Studies, 38, 737-752.

*Hopfgartner, N., Auer, M., Santos, T., Helic, D. & Griffiths, M.D. (2024). Cooling off and the effects of mandatory breaks in online gambling: A large-scale real-world study. International Mental Health and Addiction, 22, 2438-2455.

*Ivanova, E., Magnusson, K. & Carlbring, P. (2019). Deposit limit prompt in online gambling for reducing gambling intensity: A randomized controlled trial. Frontiers in Psychology, 10, 639.

*Ivanova, E., Rafi, J., Lindner, P. & Carlbring, P. (2019). Experiences of responsible gambling tools among non-problem gamblers: A survey of active customers of an online gambling platform. Addictive Behaviors Reports, 9, 100161.

*Jonsson, J., Hodgins, D.C., Munck, I. & Carlbring, P. (2019). Reaching out to big losers: A randomized controlled trial of brief motivational contact providing gambling expenditure feedback. Psychology of Addictive Behaviors, 33, 179-189.

*Jonsson, J., Lakew, N. & Lindner, P. (2025). Mandatory verses voluntary self-tests for new online casino customers: Effect on engagement, quality, gambling behavior and use of responsible gambling measures. Harm Reduction Journal, 22, 22.

*Luquiens, A., Dugravot, A., Panjo, H., Benyamina, A., Gaïffas, S. & Bacry, E. (2019). Self-exclusion among online poker gamblers: Effects on expenditure in time and money as compared to matched controls. International Journal of Environmental Research and Public Health, 16, 4399.

McGrane, E., Wardle, H., Clowes, M., Blank, L., Pryce, R., Field, M., Sharpe, C. & Goyder, E. (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.

*Meyer, G. (2025). Mandatory third-party exclusion of individuals with gambling problems in Germany: Data from the OASIS player exclusion system. Journal of Gambling Studies, 41, 1631-1643.

Meyer, G. & Hayer, T. (2026). Glücksspiel – Zahlen und Fakten. In: Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (DHS) (Hrsg.): DHS Jahrbuch Sucht 2026 (S. 129-150). Lengerich: Pabst.

Page, M.J., McKenzie, J.E., Bossuyt, P.M., Boutron, I., Hoffmann, T.C., Mulrow, C.D. et al. (2020). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. Systematic Reviews, 10, 89.

Riley, B.J., Oakes, J. & Lawn, S. (2024). Gambling harm-minimisation tools and their impact on gambling behaviour: A review of the empirical evidence. International Journal of Environmental Research and Public Health, 21, 998.

Saad, C., Cheng, B.H., Takamizawa, R., Thakur, A., Lee, C.W., Leung, L., Veerman, J.L. & Aminde, L.N. (2025). Effectiveness of tobacco advertising, promotion and sponsorship bans on smoking prevalence, initiation and cessation: A systematic review and meta-analysis. Tobacco Control. doi: 10.1136/tc-2024-058903.

*Stratton, E., Park, G., Santos, T. & Gainsbury, S. (2024). Factors influencing the adoption of pre-commitment devices for online gambling. Journal of Risk Research, 27, 1213-1230.

Wardle, H., Degenhardt, L., Marionneau, V., Reith, G., Livingstone, C., Sparrow, M. et al. (2024). The Lancet Public Health Commission on Gambling. The Lancet Public Health, 9, e950-e994.

*Wood, R.T.A. & Wohl, M.J.A. (2015). Assessing the effectiveness of a responsible gambling behavioural feedback tool for reducing the gambling expenditure of at-risk players. International Gambling Studies, 15, 324-339.

*Dieses Symbol kennzeichnet Publikationen, die als Primärstudien identifiziert worden und somit Bestandteil der Literaturauswertung sind.

Anhang A: Bewertung der methodischen Studiengüte (Risk of Bias)

Tabelle 7: ROBINS-Bewertung

Publikation	Gesamtbewertung	Bias-Domäne 1 Verzerrungsrisiko durch Confounder	Bias-Domäne 2 Verzerrungsrisiko bei der Auswahl der Studienteilnehmenden	Bias-Domäne 3 Verzerrungsrisiko bei der Klassifizierung von Interventionen	Bias-Domäne 4 Verzerrungsrisiko aufgrund von Abweichungen von der beabsichtigten Intervention	Bias-Domäne 5 Verzerrungsrisiko aufgrund fehlender Daten	Bias-Domäne 6 Verzerrungsrisiko bei der Messung des Ergebnisses	Bias-Domäne 7 Verzerrungsrisiko bei der Auswahl der berichteten Ergebnisse
Auer & Griffiths (2015a)	Moderates Verzerrungsrisiko	Kritisch	Niedrig	Niedrig	Moderat	Niedrig	Niedrig	Niedrig
Auer et al. (2018)	Niedriges Verzerrungsrisiko	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig
Auer & Griffiths (2023a)	Moderates Verzerrungsrisiko	Moderat	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Moderat	Niedrig	Niedrig
Auer & Griffiths (2023b)	Moderates Verzerrungsrisiko	Moderat	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig
Auer & Griffiths (2024)	Moderates Verzerrungsrisiko	Moderat	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig
Berge et al. (2022)	Moderates Verzerrungsrisiko	Moderat	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig
Wood & Wohl (2015)	Moderates Verzerrungsrisiko	Kritisch	Niedrig	Moderat	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig

Tabelle 8: RoB-Bewertung

Publikation	Gesamtbewertung	Bias-Domäne 1 Bias durch den Randomisierungsprozess	Bias-Domäne 2 Bias durch Abweichungen von den vorgesehenen Interventionen	Bias-Domäne 3 Bias durch fehlende Ergebnisdaten	Bias-Domäne 4 Bias durch die Ergebnismessung	Bias-Domäne 5 Bias durch Selektion des berichteten Ergebnisses
Auer & Griffiths (2016)	Geringe Bedenken	Einige Bedenken	Geringes Verzerrungsrisiko	Geringes Verzerrungsrisiko	Geringes Verzerrungsrisiko	Geringes Verzerrungsrisiko
Caillon et al. (2019)	Einige Bedenken	Einige Bedenken	Geringes Verzerrungsrisiko	Einige Bedenken	Geringes Verzerrungsrisiko	Geringes Verzerrungsrisiko
Caillon et al. (2021)	Einige Bedenken	Geringes Verzerrungsrisiko	Geringes Verzerrungsrisiko	Geringes Verzerrungsrisiko	Geringes Verzerrungsrisiko	Einige Bedenken
Heirene & Gainsbury (2021)	Einige Bedenken	Geringes Verzerrungsrisiko	Geringes Verzerrungsrisiko	Geringes Verzerrungsrisiko	Geringes Verzerrungsrisiko	Einige Bedenken
Hopfgartner et al. (2022)	Einige Bedenken	Geringes Verzerrungsrisiko	Geringes Verzerrungsrisiko	Geringes Verzerrungsrisiko	Geringes Verzerrungsrisiko	Einige Bedenken
Hopfgartner et al. (2024)	Einige Bedenken	Geringes Verzerrungsrisiko	Geringes Verzerrungsrisiko	Geringes Verzerrungsrisiko	Geringes Verzerrungsrisiko	Einige Bedenken
Ivanova, Magnusson et al. (2019)	Einige Bedenken	Geringes Verzerrungsrisiko	Geringes Verzerrungsrisiko	Einige Bedenken	Geringes Verzerrungsrisiko	Einige Bedenken
Jonsson et al. (2019)	Geringe Bedenken	Geringes Verzerrungsrisiko	Geringes Verzerrungsrisiko	Geringes Verzerrungsrisiko	Geringes Verzerrungsrisiko	Geringes Verzerrungsrisiko
Jonsson et al. (2025)	Einige Bedenken	Geringes Verzerrungsrisiko	Geringes Verzerrungsrisiko	Geringes Verzerrungsrisiko	Geringes Verzerrungsrisiko	Einige Bedenken

Tabelle 9: NOS-Bewertung

Publikation	Gesamt-bewer-tung	Bias-Do-mäne Selek-tion 1	Bias-Do-mäne Selek-tion 2	Bias-Do-mäne Selek-tion 3	Bias-Do-mäne Se-lektion 4	Bias-Domäne Vergleichbarkeit 1	Bias-Do-mäne Er-gebnis 1	Bias-Do-mäne Ergeb-nis 2	Bias-Do-mäne Ergeb-nis 3
Aonso-Diego et al. (2025)	Hohe Qualität (7 Sterne)	*	*	*	-	*	*	*	*
Auer & Griffiths (2013)	Moderate Qualität (5 Sterne)	*	-	*	-	-	*	*	*
Auer et al. (2014)	Moderate Qualität (6 Sterne)	*	*	*	-	-	*	*	*
Auer & Griffiths (2015b)	Moderate Qualität (6 Sterne)	*	*	*	-	-	*	*	*
Auer, Reiestad et al. (2020)	Niedrige Qualität (3 Sterne)	*	-	-	*	*	-	-	-
Auer & Griffiths (2018)	Moderate Qualität (6 Sterne)	*	*	*	-	-	*	*	*
Auer et al. (2021)	Moderate Qualität (6 Sterne)	*	*	*	-	-	*	*	*
Auer, Hopf-gartner et al. (2020)	Hohe Qualität (8 Sterne)	*	*	*	-	**	*	*	*
Auer & Griffiths (2020)	Hohe Qualität (7 Sterne)	*	*	*	-	*	*	*	*
Auer & Griffiths (2023c)	Moderate Qualität (6 Sterne)	*	*	*	-	-	*	*	*

Publikation	Gesamt-bewer-tung	Bias-Do-mäne Selek-tion 1	Bias-Do-mäne Selek-tion 2	Bias-Do-mäne Selek-tion 3	Bias-Do-mäne Se-lektion 4	Bias-Domäne Vergleichbarkeit 1	Bias-Do-mäne Er-gebnis 1	Bias-Do-mäne Ergeb-nis 2	Bias-Do-mäne Ergeb-nis 3
Forsström et al. (2016)	Hohe Qualität (7 Sterne)	*	*	*	-	**	*	*	-
Forsström et al. (2020)	Niedrige Qualität (3 Sterne)	-	-	*	-	-	*	-	*
Gainsbury et al. (2020)	Moderate Qualität (5 Sterne)	*	*	*	-	**	-	-	-
Gainsbury et al. (2025)	Moderate Qualität (6 Sterne)	*	*	*	-	*	*	*	-
Griffiths et al. (2009)	Niedrige Qualität (2 Sterne)	*	*	-	-	-	-	-	-
Håkansson & Widinghoff (2020)	Niedrige Qualität (2 Sterne)	*	*	-	-	-	-	-	-
Håkansson et al. (2022a)	Moderate Qualität (6 Sterne)	*	*	-	-	**	-	*	*
Håkansson et al. (2022b)	Niedrige Qualität (3 Sterne)	-	-	-	-	*	-	*	*
Håkansson et al. (2024)	Hohe Qualität (7 Sterne)	*	*	*	-	*	*	*	*
Hayer & Meyer (2011)	Niedrige Qualität (3 Sterne)	*	-	*	-	-	-	*	-
Heirene et al. (2021)	Moderate Qualität (6 Sterne)	*	*	*	-	-	*	*	*

Publikation	Gesamt-bewer-tung	Bias-Do-mäne Selek-tion 1	Bias-Do-mäne Selek-tion 2	Bias-Do-mäne Selek-tion 3	Bias-Do-mäne Se-lektion 4	Bias-Domäne Vergleichbarkeit 1	Bias-Do-mäne Er-gebnis 1	Bias-Do-mäne Ergeb-nis 2	Bias-Do-mäne Ergeb-nis 3
Hopfgartner et al. (2023)	Hohe Qualität (8 Sterne)	*	*	*	*	*	*	*	*
Ivanova, Rafi et al. (2019)	Niedrige Qualität (3 Sterne)	*	-	-	-	**	-	-	-
Luquiens et al. (2019)	Hohe Qualität (8 Sterne)	*	*	*	*	*	*	*	*
Meyer (2025)	Moderate Qualität (6 Sterne)	*	*	*	-	-	*	*	*
Stratton et al. (2024)	Moderate Qualität (5 Sterne)	*	-	-	*	**	-	-	*

Legende zur Tabelle : Hohe Qualität: ≥ 7 Sterne; Moderate Qualität: 5 oder 6 Sterne; Niedrige Qualität: ≤ 4 Sterne