

Glücksspielverhalten in Deutschland 2007 und 2009

Ergebnisse aus zwei repräsentativen
Bevölkerungsbefragungen

Ergebnisbericht

Januar 2010



**Bundeszentrale
für
gesundheitliche
Aufklärung**

Glücksspielverhalten in Deutschland 2007 und 2009

Ergebnisse aus zwei repräsentativen
Bevölkerungsbefragungen

Ergebnisbericht

Januar 2010

2., durch eine englische Zusammenfassung erweiterte, ansonsten unveränderte
Fassung

Dieser Bericht wird von der BZgA kostenlos abgegeben. Er ist nicht zum Weiterverkauf
durch die Empfängerin/den Empfänger oder Dritte bestimmt.

Die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung ist eine Fachbehörde im Geschäftsbereich
des Bundesministeriums für Gesundheit.

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung
Referat 2-25, Ostmerheimer Straße 220, 51109 Köln,
Tel.: 0221 8992 307, Fax: 0221 8992 300, E-Mail: forschung@bzga.de
www.bzga.de/studien

Daten zur Untersuchung 2009: Ziele und Methoden

Projekttitel:	Prävention der Glücksspielsucht – Repräsentativbefragung 2009
Ziele:	Ziel der Untersuchung ist es, das derzeitige Glücksspielverhalten und damit zusammenhängende Indikatoren in der deutschen Bevölkerung zu beschreiben. Die Ergebnisse der Studie 2009 werden mit der Ausgangsmessung von 2007 vor Implementierung einer bundesweiten Kampagne zur Prävention der Glücksspielsucht verglichen
Untersuchungsmethodik:	Wiederholte, deutschlandweite Repräsentativbefragung der 16- bis einschließlich 65-jährigen Bevölkerung
Verfahren der Datenerhebung:	Computergestützte Telefoninterviews (CATI)
Auswahlverfahren:	Mehrstufige Zufallsstichprobe auf Basis des ADM- Telefonstichproben-Systems (Computergenerierte Zufallstelefonnummern, Zufallsauswahl von 16- bis 65-Jährigen im Haushalt) Ausschöpfung: 61,6% Stichprobengröße 10.000 Fälle
Befragungszeitraum:	März bis Mai 2009
Interviewprogrammierung, Stichprobenziehung und Datenerhebung:	forsa. Gesellschaft für Sozialforschung und statistische Analysen mbH
Studienplanung, Datenanalyse und Berichterstattung:	Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, Köln, Referat 2-25 / Referat 1-13, Boris Orth, Jürgen Töppich und Peter Lang

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung
Referat 2-25, Ostmerheimer Straße 220, 51109 Köln,
Tel.: 0221 8992 307, Fax: 0221 8992 300, E-Mail: forschung@bzga.de
www.bzga.de/studien

Inhaltsverzeichnis

ZUSAMMENFASSUNG	5
1. EINLEITUNG	7
2. METHODIK	12
2.1. Stichproben	12
2.2. Indikatoren und Instrumente	13
2.3. Durchführung der Studie	20
2.4. Ausschöpfung, Gewichtung und Auswertung	20
3. ERGEBNISSE	22
3.1. Glücksspielerfahrung: Ergebnisse zur Lebenszeitprävalenz	22
3.2. Ergebnisse zur 12-Monats-Prävalenz	27
3.3. Ergebnisse zu ausgewählten Glücksspielen	35
3.4. Glücksspielverhalten Jugendlicher	52
3.5. The Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS)	57
3.6. Problematisches und pathologisches Glücksspiel: der South Oaks Gambling Screen (SOGS)	58
3.7. Glücksspielwerbung	59
3.8. Präventions-, Informations- und Hilfsangebote	60
3.9. Einstellungen zu gesetzlichen Regelungen, Themeninteresse, Informationsstand und -bedarf	62
4. DISKUSSION	65
5. LITERATUR	72
TABELLENANHANG	74
SUMMARY	81

Zusammenfassung

Die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) hat im Jahr 2009 die zweite bevölkerungsweite Repräsentativbefragung zum Glücksspielverhalten sowie zu glücksspielbezogenen Einstellungen und Problemen in Deutschland durchgeführt. Die erste Befragung erfolgte nach dem Urteil des Bundesverfassungsgerichts zum Staatsmonopol und der Umsetzung umfangreicher Präventionsmaßnahmen durch die Lotteriegesellschaften des Deutschen Lotto- und Toto-Blocks aber noch vor der Entwicklung und Implementierung von Präventionsmaßnahmen der BZgA und vor Inkrafttreten des Glücksspielstaatsvertrags. Mit der Befragung des Jahres 2009 wird untersucht, ob sich in der Bevölkerung gegenüber 2007 Veränderungen im Glücksspielverhalten, der Wahrnehmung von Informationsangeboten zu den Gefahren des Glücksspiels und weiteren Indikatoren zum Glücksspielen nachweisen lassen.

An den Untersuchungen nahmen insgesamt $n = 10.001$ (2007) und $n = 10.000$ (2009) Personen im Alter von 16 bis 65 Jahren teil. Die Datenerhebung erfolgte mit computergestützten Telefoninterviews (CATI). Es wurden Verhaltensdaten zu 19 verschiedenen Formen des Glücksspiels erfasst. Einstellungen und Überzeugungen hinsichtlich des Glücksspiels wurden mit der Gambling Attitudes and Beliefs Scale erhoben. Mit dem South Oaks Gambling Screen wurde ein Verfahren zur Klassifizierung pathologischen und problematischen Glücksspiels eingesetzt. Des Weiteren wurden Daten zur Glücksspielwerbung, zu Präventions-, Informations- und Hilfsangeboten sowie Einstellungen zu gesetzlichen Regelungen, Themeninteresse, Informationsstand und -bedarf erfasst.

Die Lebenszeitprävalenz des Glücksspiels unterscheidet sich für die Gesamtgruppe der 16- bis 65-Jährigen in den Repräsentativbefragungen der Jahre 2007 und 2009 statistisch nicht signifikant. In der Untersuchung 2007 geben 86,5% und in 2009 insgesamt 87,1% aller Befragten an, mindestens eines der Glücksspiele schon einmal gespielt zu haben. Auch der Anteil der Personen, die in den letzten zwölf Monaten vor der Befragung irgendein Glücksspiel gespielt haben, unterscheidet sich zwischen den Studien 2007 und 2009 nicht. Im Jahr 2007 beträgt die 12-Monats-Prävalenz insgesamt 55,0% und 2009 liegt sie bei 53,8%. Die Ergebnisse für die einzelnen Glücksspiele fallen in beiden Untersuchungen in der Regel ähnlich aus. Bei einigen Glücksspielen finden sich aber statistisch signifikante Unterschiede. In der 16- bis 65-jährigen Bevölkerung ist der Anteil der Personen, die in den zwölf Monaten vor Befragung Lotto „6 aus 49“ spielen, von 35,5% auf 40,0% signifikant um 4,5 Prozentpunkte

angestiegen. Dabei handelt es sich um einen Zuwachs der Spielerinnen und Spieler, die seltener als einmal im Monat Lotto „6 aus 49“ spielen. Etwa drei Viertel dieser Personen spielt besonders dann Lotto „6 aus 49“, wenn der Jackpot hoch ist, was in den zwölf Monaten vor der Befragung 2009 der Fall war. Gleichzeitig sinken die monatlichen Geldbeträge, die Lotto-Spielerinnen und –Spieler in den Ziehungen einsetzen. Ein Anstieg der 12-Monats-Prävalenz zeigt sich auch bei Geldspielautomaten – hier insbesondere bei jungen Männern. Demgegenüber geht die Teilnahme an Sofortlotterien, Klassenlotterien und Keno zurück.

In der Gambling Attitudes and Beliefs Scale findet sich 2009 in allen untersuchten Gruppen eine signifikant skeptischere Einstellung gegenüber Glücksspielen. Nach den Ergebnissen des South Oaks Gambling Screen kommt die aktuelle Untersuchung bevölkerungsweit auf eine Schätzung der 12-Monats-Prävalenz pathologischen Glücksspielens von 0,4%. Dieses Ergebnis liegt in einem ähnlichen Bereich wie die Schätzungen anderer Studien.

Die Reichweite von Informationsangeboten zu den Gefahren des Glücksspielens hat sich erhöht. Am deutlichsten sind die Effekte bei Informationen im Radio, über Anzeigen, über das Fernsehen und in Lotto-Annahmestellen. Auch die Warnhinweise auf Spielscheinen werden 2009 von deutlich mehr Personen gesehen. Zuwächse finden sich außerdem bei Informationsangeboten im Internet und Broschüren zu den Gefahren des Glücksspielens.

In Zukunft ist weiter zu untersuchen, ob und wie sich das Glücksspielverhalten in der Bevölkerung ändert. Zukünftige Maßnahmen zum Spielerschutz aber auch andere, derzeit nicht vorhersehbare Modifikationen der Glücksspielangebote und deren Anreizcharakter können das zukünftige Glücksspielverhalten beeinflussen. Schließlich ist auch weiter zu beobachten, wie sich die Wahrnehmung, Nutzung und Akzeptanz von Präventionsangeboten in der Bevölkerung entwickelt.

1. Einleitung

Im Rahmen des Kooperationsabkommens der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) mit dem Deutschen Lotto- und Toto-Block (DLTB) zur Prävention der Glücksspielsucht hat die BZgA im Jahr 2009 die zweite bevölkerungsweite Repräsentativbefragung zum Glücksspielverhalten sowie zu glücksspielbezogenen Einstellungen und Problemen in Deutschland durchgeführt. Die erste Befragung im Jahr 2007 (BZgA, 2008) erfolgte noch vor der Entwicklung und Implementierung von Präventionsmaßnahmen der BZgA und vor Inkrafttreten des Glücksspielstaatsvertrags, aber nach Umsetzung wesentlicher Maßnahmen des DLTB in Reaktion auf das Urteil des Bundesverfassungsgerichts vom März 2006 (s. u.). Mit der Befragung des Jahres 2009 wird untersucht, ob sich in der Bevölkerung gegenüber 2007 Veränderungen im Glücksspielverhalten, der Wahrnehmung von Informationsangeboten zu den Gefahren des Glücksspiels und weiteren Indikatoren zum Glücksspielen nachweisen lassen.

Glücksspiele sind Spiele, bei denen der Spielerfolg ganz oder überwiegend vom Zufall bestimmt ist und durch den Glücksspieler oder die Glücksspielerin nur eingeschränkt bis gar nicht beeinflusst werden kann. Rechtlich unterscheiden sich Glücksspiele von Gewinnspielen dadurch, dass beim Gewinnspiel für den Erwerb einer Gewinnchance in der Regel kein Entgelt verlangt wird. Auch Wetten gegen Entgelt auf den Eintritt oder Ausgang eines zukünftigen Ereignisses sind Glücksspiele (Glücksspielstaatsvertrag [GlüStV]; Bahr 2007).

Die Teilnahme an Glücksspielen ist weit verbreitet. Repräsentativbefragungen der letzten Jahre kommen zu dem Ergebnis, dass in Deutschland 49,4% (Bühringer, Kraus, Sonntag et al., 2007), 39,2% (Buth & Stöver, 2008) bzw. 55,0% (BZgA, 2008) der (erwachsenen) Bevölkerung in den zwölf Monaten vor den Befragungen mindestens einmal ein Glücksspiel gespielt haben. Die Attraktivität des Glücksspiels zeigt sich auch in hohen Umsatzzahlen. Nach Meyer (2009) belief sich im Jahr 2007 der Gesamtumsatz des deutschen Glücksspielmarkts auf 27,99 Mrd. Euro und die staatlichen Einnahmen aus Glücksspielen auf 3,905 Mrd. Euro.

Auf individueller Ebene können Glücksspiele erhebliche negative Konsequenzen haben und zu psychischen und sozialen Belastungen bis hin zur Glücksspielsucht führen. Nach den diagnostischen Kriterien des DSM-IV-TR ist Glücksspielsucht bzw. Pathologisches Glücksspielen ein andauerndes und wiederkehrendes fehlangepasstes Spielverhalten. Betroffene sind unter anderem dadurch gekennzeichnet, dass sie vom Glücksspiel stark eingenommen sind,

mit immer höheren Einsätzen spielen, dass sie spielen, um Problemen zu entkommen, dass sie versuchen, Verluste des Vortages durch erneutes Glücksspiel auszugleichen, dass sie andere Menschen wegen ihres Glücksspiels belügen, zur Geldbeschaffung illegale Handlungen begehen oder wichtige soziale Beziehungen gefährden (Saß, Wittchen, Zaudig et al., 2003). Nach Meyer und Bachmann (2005) ist das Suchtstadium unter anderem durch Kontrollverlust, exzessives Spielen und Geldbeschaffung, Spielen trotz schädlicher Folgen, Straftaten, Schuldgefühlen, Persönlichkeitsveränderungen und sozialem Abstieg gekennzeichnet. Die oben genannten Repräsentativerhebungen kommen auf Grundlage des Einsatzes von Screeninginstrumenten zu Prävalenzschätzungen des Pathologischen Glücksspiels in der erwachsenen Bevölkerung von 0,20% (Bühner, Kraus, Sonntag et al., 2007), 0,56% (Buth & Stöver, 2008) und 0,19% (BZgA, 2008).

Um schädliche Folgen des Glücksspiels und betrügerische Manipulationen zu verhindern, dürfen in Deutschland Glücksspiele schon seit langem nur unter Aufsicht und Kontrolle des Staates durchgeführt werden (Meyer & Bachmann, 2005). Das Staatsmonopol steht aber juristisch in einem Spannungsverhältnis zum Recht auf Berufsfreiheit. Im Jahr 2006 hat das Bundesverfassungsgericht entschieden, dass das Staatsmonopol nur dann zu rechtfertigen ist, wenn es konsequent am Ziel der Bekämpfung von Suchtgefahren ausgerichtet ist (BVerfG, 1 BvR 1054/01 vom 28. März 2006). Die Bundesländer haben daraufhin einen neuen Staatsvertrag, den Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV), vereinbart, der seit 1. Januar 2008 in Kraft ist und den unter der Hoheit der Länder stehenden Glücksspielbereich regelt.

Die Vertragsziele werden in § 1 des Glücksspielstaatsvertrags definiert und die wirksame Suchtbekämpfung an erster Stelle genannt:

„Ziele des Staatsvertrages sind

- 1. das Entstehen von Glückspielsucht und Wettsucht zu verhindern und die Voraussetzung für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen,*
- 2. das Glücksspielangebot zu begrenzen und den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete Bahnen zu lenken, insbesondere ein Ausweichen auf nicht erlaubte Glücksspiele zu verhindern,*
- 3. den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten,*
- 4. sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt und die mit*

Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden.“ (GlüStV, § 1)

Unter anderem beinhaltet der Glücksspielstaatsvertrag ein Verbot des Veranstaltens öffentlicher Glücksspiele im Internet (§ 4), beschränkt den Anreizcharakter von Glücksspielwerbung und verbietet sie im Fernsehen, im Internet und über Telekommunikationsanlagen sowie grundsätzlich bei unerlaubten Glücksspielen (§ 5). Die Veranstalter und Vermittler von Glücksspielen müssen Sozialkonzepte entwickeln und ihre Mitarbeiter schulen (§ 6), über Gewinn- und Verlustwahrscheinlichkeiten, Suchtrisiken, Jugendschutzbestimmungen und Beratungs- und Behandlungsmöglichkeiten aufklären sowie Warnhinweise auf Losen, Spielscheine und Spielquittungen anbringen (§ 7). Zum Spielerschutz ist ein Sperrsystem zu unterhalten, in das Personen aufgenommen werden, die das selbst beantragen (Selbstsperre) oder von denen bekannt wird, dass sie spielsuchtgefährdet oder überschuldet sind (Fremdsperre) (§ 8).

Die zuständigen Länderbehörden haben die Glücksspielaufsicht und damit die Aufgabe, die Erfüllung des Staatsvertrages zu überwachen (§ 9). Ein Fachbeirat aus Experten zur Glücksspielsucht (§ 10) berät sie bei ihrer Aufgabe, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen. Schließlich regelt der Staatsvertrag bis zum 31. Dezember 2008 Übergangsbestimmungen für schon erteilte Konzessionen und Erlaubnisse (§ 25).

Die Veranstalter von Glücksspielen sind gegenüber den Aufsichtsbehörden auskunftspflichtig und müssen die Forderungen des Staatsvertrages umsetzen. Die im Deutschen Lotto und Totoblock (DLTB) zusammengeschlossenen, 16 selbständigen Lotteriegesellschaften führen in den Bundesländern jeweils eigene Maßnahmen zum Jugend- und Spielerschutz durch. Hierzu zählen unter anderem die Schulung des Verkaufspersonals, der gezielte Einsatz jugendlicher Testkäufer in Annahmestellen und im Falle der Nichtbeachtung des Jugendschutzes auch die Verhängung von Sanktionen.

Ergänzend zu den Maßnahmen auf Länderebene hat der DLTB im Jahr 2007 einen Kooperationsvertrag mit der BZgA geschlossen. Aufgabe der BZgA ist die Entwicklung und Durchführung der bundesweiten Dachkampagne zur Prävention von Glücksspielsucht. Diese bundesweiten Maßnahmen haben zum Schwerpunkt

1. verschiedenen Zielgruppen schriftliche Informationsmaterialien bereitzustellen,

2. mit massenmediale Kampagnenstrategien glücksspielbezogene Präventionsbotschaften an verschiedene Zielgruppen zu vermitteln,
3. internetgestützte Informations- und Beratungselemente bereitzustellen,
4. eine bundesweite Telefonberatung zur Glücksspielsucht anzubieten und
5. das Glücksspielverhalten der Bevölkerung und andere, präventionsrelevante Indikatoren mit wiederholten, bundesweiten Repräsentativbefragungen zu beobachten.

Die Befunde dieser Repräsentativbefragungen, die mittlerweile zweimal durchgeführt wurden, sind Gegenstand des vorliegenden Berichts. Die erste Studie fand im Jahr 2007 statt. Zu diesem Zeitpunkt – über ein Jahr nach dem Urteil des Bundesverfassungsgerichts zum Staatsmonopol – waren schon vermehrt präventive Ansätze erkennbar. So haben zum Beispiel die Lotteriegesellschaften des DLTB in Reaktion auf das Urteil und vor Inkrafttreten des Glücksspielstaatsvertrages am 1. Januar 2008 die gerichtlichen Vorgaben teilweise vorab schon umgesetzt. Die Maßnahmen der BZgA wurden aber erst nach der ersten Repräsentativbefragung implementiert. Deshalb kann die Erhebung des Jahres 2007 zumindest für diese Maßnahmen als Ausgangsmessung verstanden werden, die mit der Befragung 2009 zum ersten Mal fortgeschrieben wird. Durch den Vergleich der Ergebnisse beider Studien soll geprüft werden, ob und in welchen Bereichen sich bevölkerungsweit Veränderungen ergeben haben.

Im Einzelnen wird mit diesem Bericht überprüft,

- ob sich der Anteil der Personen, die überhaupt schon einmal Glücksspiele gespielt haben, verändert,
- ob sich im Hinblick jeweils auf die letzten zwölf Monate vor den Befragungen Veränderungen in der Teilnahme an Glücksspielen, der Spielhäufigkeit, der Bezugswege und im Falle von Lotto „6 aus 49“ der Ausgaben und der Auswirkungen des Lotto-Jackpots ergeben,
- ob sich das Glücksspielverhalten Jugendlicher ändert,
- ob sich Einstellungen und kognitive Verzerrungen gegenüber Glücksspielen modifiziert haben,
- wie die Schätzungen zur Prävalenz problematischen und pathologischen Glücksspiels ausfallen,

- ob mehr oder weniger Personen Glücksspielwerbung wahrnehmen,
- ob die Reichweite der Informationsangebote zu den Gefahren des Glücksspiels steigt und
- ob sich die Einstellungen zu gesetzlichen Regelungen, das Interesse am Thema oder der subjektive Informationsstand verändern.

2. Methodik

2.1. Stichproben

An der Untersuchung des Jahres 2007 nahmen insgesamt $n = 10.001$ und der des Jahres 2009 $n = 10.000$ Personen im Alter von 16 bis 65 Jahren teil. In Tabelle 1 sind einige Charakteristika der Stichproben der Studien 2007 und 2009 gegenübergestellt. In der ungewichteten Stich-

Tabelle 1: Verteilung der ungewichteten und gewichteten Stichprobe nach ausgesuchten Merkmalen in den Studien 2007 und 2009

		2007			2009		
		$n_{(abs.)}^1$	$\%_{(abs.)}^2$	$\%_{(gew.)}^3$	$n_{(abs.)}^1$	$\%_{(abs.)}^2$	$\%_{(gew.)}^3$
Gesamt		10.001	100,0	100,0	10.000	100,0	100,0
Geschlecht	Männlich	4.449	44,5	50,6	4.318	43,2	50,6
	Weiblich	5.552	55,5	49,4	5.682	56,8	49,4
Alter	16 und 17 Jahre	355	3,5	4,1	298	3,0	3,3
	18 bis 20 Jahre	579	5,8	6,1	464	4,6	6,4
	21 bis 25 Jahre	750	7,5	7,5	681	6,8	8,8
	26 bis 35 Jahre	1.890	18,9	17,9	1.774	17,7	17,8
	36 bis 45 Jahre	2.652	26,5	25,6	2.634	26,3	25,3
	46 bis 65 Jahre	3.732	37,3	38,5	4.113	41,1	38,0
	Keine Angabe	43	0,4	0,4	36	0,4	0,3
Schulabschluss	Noch in Schule	515	5,1	5,4	479	4,8	4,8
	Kein Abschluss/Hauptschule	1.877	18,8	38,9	1.756	17,6	35,5
	Mittlere Reife/POS	3.329	33,3	29,9	3.375	33,8	31,8
	(Fach-) Abitur	4.183	41,8	25,3	4.275	42,8	27,4
	Sonstige	97	1,0	0,5	115	1,2	0,5
Region	Westdeutschland	8.127	81,3	82,4	8.253	82,5	82,1
	Ostdeutschland	1.874	18,7	17,6	1.747	17,5	17,9
Staatsangehörigkeit	Deutsch	9.604	96,0	95,6	9.604	96,0	95,5
	Nicht deutsch	387	3,9	4,3	382	3,8	4,5
	Keine Angabe	10	0,1	0,1	14	0,1	0,1

1) Ungewichtete Fallzahlen

2) Ungewichtete prozentuale Anteile

3) Gewichtete prozentuale Anteile

probe sind Männer mit einem Anteil von 44,5% (2007) bzw. 43,2% (2009) vertreten. Im Vergleich zur amtlichen Bevölkerungsstatistik sind in beiden Untersuchungen Jüngere und Personen mit einem weniger qualifizierenden Schulabschluss unterrepräsentiert. Diese Abweichungen werden durch die Gewichtung der Daten kompensiert und so die tatsächlichen Verteilungen in der Bevölkerung abgebildet (zur Gewichtung siehe auch Kapitel 2.4). Die Stichproben der beiden Befragungen stimmen in den dargestellten Merkmalen gut überein.

2.2. Indikatoren und Instrumente

In den Interviews der beiden Studien werden u. a. Informationen zum allgemeinen Freizeitverhalten, detaillierte Angaben zum Glücksspielverhalten für verschiedene Arten von Glücksspielen (Lebenszeitprävalenz, 12-Monats-Prävalenz, Frequenz, Spieldauer, Ausgaben und Bezugswege), Motive dafür Glücksspiele zu spielen, die finanzielle Bilanz, die Wahrnehmung von Glücksspielwerbung, Einstellungen zu Glücksspielen, die Wahrnehmung des Themas Glücksspielsucht, das Vorliegen glücksspielbezogener Probleme, die Wahrnehmung und Bekanntheit von Aufklärungs-, Informations- und Beratungsangeboten sowie soziodemographische Angaben erhoben. Im Folgenden werden die Indikatoren, für die mit diesem Bericht Ergebnisse vorgelegt werden, näher beschrieben.

Glücksspielarten. Insgesamt werden Verhaltensdaten zu 19 verschiedenen Formen des Glücksspiels erfasst. Dabei handelt es sich um Lotto „6 aus 49“, Spiel 77 und/oder Super 6, Keno, Quicky, Fernsehlotterien, Klassenlotterien, andere Lotterien (wie z.B. Glücksspirale, Soziallotterien, Prämienlos, Lotterie-Sparen oder Gewinnsparen), Oddset-Spielangebote, Toto, Pferdewetten, andere Sportwetten, das große Spiel (Roulette, Black Jack oder Poker) und das kleine Spiel (Glücksspielautomaten) in der Spielbank, Casinospiele mit Geldeinsatz im Internet (Glücksspielautomaten, Roulette, Black Jack oder Poker), Geldspielautomaten in Spielhallen, Gaststätten oder Imbissbuden, Sofortlotterien (Rubbel- und Aufreißlose in Lotto-Annahmestellen oder über das Internet), privat organisiertes Glücksspiel, Quizsendungen im Fernsehen sowie riskante Börsenspekulationen.

Hier werden Gattungsbegriffe, spezifische Glücksspielprodukte, Restkategorien und Wetten und Spiele mit Geldeinsatz außerhalb des klassischen, öffentlichen Glücksspielbereichs so kombiniert, dass die in Deutschland gegebenen Möglichkeiten des Glücksspiels möglichst

umfassend abgebildet werden. Im Falle von „Oddset“ sind wegen der unterschiedlichen Verwendung dieses Begriffs in Einzelfällen Abgrenzungsprobleme denkbar. „Oddset“ bezeichnet einerseits unabhängig vom Veranstalter die Gattung der Sportwetten, bei denen mit festen Quoten auf den Ausgang eines Sportereignisses gewettet wird. Andererseits ist „Oddset“ der Markenname des DLTB-Produkts ODDSET. Im Interview wird ohne weitere Spezifizierung die Teilnahme an „Oddset“ abgefragt. Deshalb ist es möglich, dass Personen, die unter „Oddset“ die Gattung verstehen, unabhängig vom Veranstalter der Wette angeben, Oddset gespielt zu haben. Andererseits können Personen, die unter „Oddset“ das DLTB Produkt ODDSET verstehen und bei anderen Veranstaltern Oddset-Wetten gespielt haben, die Teilnahme an Oddset verneinen und statt dessen angeben, an „anderen Sportwetten“ teilgenommen zu haben. Zur Verdeutlichung verwendet dieser Bericht den übergreifenden Begriff der „Oddset-Spielangebote“.

Privat organisiertes Glücksspiel, Quizsendungen im Fernsehen und riskante Börsenspekulationen gehören im engeren Sinne nicht zu den klassischen, öffentlichen Glücksspielmöglichkeiten. Die Interviewsequenz zum Glücksspielverhalten beginnt mit dem privat organisierten Glücksspiel, das mit folgender Frage beschrieben wird: „Vielen Menschen macht es Spaß, um Geld zu spielen, wenn sie in ihrer Freizeit zu Hause oder in einer Gaststätte mit Freunden Karten spielen, Würfeln oder andere Spiele spielen. Haben Sie selbst jemals im Freundes- und Bekanntenkreis bei Karten- oder Würfelspielen um Geld gespielt?“.

Quizsendungen im Fernsehen werden im Interview 2007 durch diese Beschreibung definiert: „Bei einigen Fernsehsendern gibt es eine besondere Art von Quizsendungen. Die Zuschauer können dort anrufen, und wenn Sie mit ihrem Anruf zum Fernsehsender durchkommen, müssen sie eine Aufgabe lösen und können dabei Geld gewinnen“. Diese Frage wird im Jahr 2009 präzisiert. Die neue Formulierung lautet: „Auf einigen Fernsehkanälen gibt es Dauer-Quizsendungen, bei denen die Zuschauer gegen eine Telefongebühr anrufen können. Falls man durchgestellt wird und die Quizaufgabe löst, kann man Geld gewinnen“.

Riskante Börsenspekulationen werden in der Studie 2007 durch folgende Frage operationalisiert: „Haben Sie jemals an der Börse kurzfristig Aktien, Wertpapiere oder ähnliches mit der Hoffnung auf einen schnellen Gewinn angekauft und wieder verkauft?“ Auch diese Frage wird im Interview 2009 durch folgende, genauere Formulierung ersetzt: „Es gibt an den Börsen Finanzgeschäfte, mit denen man durch kurzfristige Käufe und Verkäufe hohe Gewinne erzielen kann, aber auch große finanzielle Verlustrisiken eingeht. Ich meine zum Beispiel

Termingeschäfte, Optionsscheine oder Daytrading. Haben Sie schon einmal auf eigene Rechnung diese Art von Finanzgeschäften gemacht?“

Die Veränderung dieser beiden Fragen schränkt zwar die Vergleichsmöglichkeit zwischen 2007 und 2009 ein und erschwert die Beurteilung von Veränderungen. Dafür wird der Gegenstand der Fragen aber genauer abgebildet und die Zuverlässigkeit der Prävalenzschätzungen im Jahr 2009 erhöht.

Prävalenz. Die Lebenszeitprävalenz eines bestimmten Glücksspiels ist der prozentuale Anteil der Personen, die jemals in ihrem Leben – mindestens also einmal – dieses Glücksspiel gespielt haben. Sie wird beispielsweise für Lotto „6 aus 49“ durch die Frage „Haben Sie jemals Lotto „6 aus 49“ gespielt?“ erhoben. Die 12-Monats-Prävalenz, also der prozentuale Anteil der Personen, die zumindest einmal in den letzten zwölf Monaten vor dem Interview ein spezifisches Glücksspiel gespielt haben, wird durch die Frage „Und haben Sie in den letzten 12 Monaten, also seit „März 2008“ [wird je nach aktuellen Interviewdatum variabel eingefügt], Lotto „6 aus 49“ gespielt?“ erfasst.

Da manche Glücksspiele in unterschiedlichen Kontexten gespielt werden, ist zur Bestimmung ihrer 12-Monats-Prävalenz eine weitere und präzisierende Frage notwendig. So werden Personen, die in den letzten zwölf Monaten im Internet Glücksspiele gespielt haben, gefragt: „Welche Spiele haben Sie in den letzten 12 Monaten im Internet gespielt: Automatenspiele, Roulette, Poker, Black Jack oder andere Internetspiele mit Geldeinsatz und Geldgewinnen?“. Hier sind Mehrfachantworten möglich. Ähnlich wird auch beim privat organisierten Glücksspiel oder dem großen Spiel in der Spielbank nachgefragt. Wenn in einer dieser Zusatzfragen zum Beispiel Poker genannt wird, so wird die entsprechende Person unabhängig davon, in welchem Kontext gepokert wurde, als Pokerspieler bzw. Pokerspielerin kodiert. Die kontextübergreifende Prävalenz des Pokerspielens umfasst somit Personen, die privat Pokerspiele organisieren oder die im Sinne des Glücksspielstaatsvertrags in Spielbanken legale und im Internet illegale Pokerangebote nutzen.

Frequenz. Bei Personen, die ein bestimmtes Glücksspiel in den letzten zwölf Monaten gespielt haben, wird die Häufigkeit, mit der sie dieses Glücksspiel in diesem Zeitraum spielen, erhoben. Die 12-Monats-Frequenz wird zum Beispiel bei Geldspielautomaten durch folgende Frage ermittelt: „Wie häufig haben Sie in den letzten zwölf Monaten an Geldspielautomaten gespielt? Täglich, vier- bis fünfmal in der Woche, zwei- bis dreimal in der Woche, einmal in

der Woche, zwei- bis dreimal im Monat, einmal im Monat oder seltener als einmal im Monat?“

Bei Glücksspielen, deren Auslosung nicht täglich stattfindet, wird in der Fragestellung die Kategorie mit der größten Häufigkeit den gegebenen Ausspielungsregeln angepasst. So ist die größtmögliche Spielhäufigkeit bei Lotto „6 aus 49“ zweimal und bei Toto einmal in der Woche. Die Frage zur 12-Monats-Frequenz von Lotto „6 aus 49“ lautet dann: „Wie oft haben Sie in den letzten zwölf Monaten an Ziehungen des Samstags- und Mittwochslottos teilgenommen? Zweimal in der Woche, einmal in der Woche, zwei- bis dreimal im Monat, einmal im Monat oder seltener als einmal im Monat?“

Zu Klassen-, Fernseh- und anderen Lotterien werden keine Angaben zur Spielhäufigkeit erhoben. Bei diesen Glücksspielen kann die Möglichkeit gegeben sein, mit dem einmaligen Erwerb eines Loses über Monate an täglichen Auslosungen teilzunehmen. Das erschwert es, eine Frage zur Spielhäufigkeit klar und eindeutig zu beantworten. Auch bei den riskanten Börsenspekulationen wird auf eine Frage zur Häufigkeit verzichtet.

Ausgaben. Abgesehen von den Börsenspekulationen wird bei allen erfassten Glücksspielen erhoben, wie viel Euro die Personen, die das jeweilige Glücksspiel in den letzten zwölf Monaten gespielt haben, dabei ausgeben. Die entsprechende Frage wird den jeweiligen Glücksspielgegebenheiten und -möglichkeiten angepasst. So wird etwa bei privatem Glücksspiel gefragt „Und wenn sie mit Ihren Freunden und Bekannten um Geld spielen, wie viel EURO geben Sie an einem solchen Tag im Durchschnitt für das Spielen aus?“ Demgegenüber bezieht sich die Frage bei Lotto „6 aus 49“ nicht auf die Ausgaben an einem durchschnittlichen Spieltag sondern auf die durchschnittliche Ziehung: „Und wie viel EURO haben Sie in den letzten zwölf Monaten im Durchschnitt pro Ziehung eingesetzt?“ Bei Lotterien wie etwa den Klassen- oder Fernsehlotterien beziehen sich die entsprechenden Fragen auf den durchschnittlichen Monat: „Was schätzen Sie, wie viel EURO haben Sie in diesem Zeitraum, also seit „März 2008“ [wird je nach aktuellen Interviewdatum variabel eingefügt], im Durchschnitt pro Monat für Lose der Nordwestdeutschen oder Süddeutschen Klassenlotterie ausgegeben?“ Bei Glücksspielen, für die die Frequenz erhoben wird, ergibt sich die Höhe der monatlichen Ausgaben aus dem Produkt der Ausgaben pro durchschnittlichem Spieltag bzw. durchschnittlicher Ziehung und der monatlichen Spielhäufigkeit. Im vorliegenden Bericht werden zunächst nur die Befunde für Lotto „6 aus 49“ dargestellt, da diese aufgrund der vergleichsweise großen Fallzahlen belastbarer als die anderer Glücksspiele sind. Da bei der verwendeten Berech-

nungsmethode Ausreißerwerte auftreten können, die auch mit ungenauen Antworten oder Erinnerungsfehlern erklärbar sein können, wird nicht das arithmetische Mittel, sondern der Median und das 25. und 75. Perzentil der Verteilung dargestellt.

Bezugswege. Einige der erfassten Glücksspiele können über unterschiedliche Bezugswege, Angebotsformen oder an unterschiedlichen Orten gespielt werden. Über welche dieser Möglichkeiten Personen, die in den letzten zwölf Monaten vor der Befragung ein Glücksspiel gespielt haben, dies getan haben, wird zum Beispiel mit folgender Frage ermittelt: „Wie haben Sie Lotto „6 aus 49“ gespielt: in Lottoannahmestellen, über gewerbliche Anbieter wie zum Beispiel Faber, über das Internet oder wie sonst?“ Hier sind Mehrfachnennungen möglich. Die vorgegebenen Antwortkategorien werden an die Eigenschaften der jeweiligen Glücksspiele angepasst. Die Kategorien der Pferdewetten sind das Wettbüro, das Internet und die Pferderennbahn. Bei den Lotterien werden Annahmestellen, das Internet, das Telefon sowie Banken, Sparkassen, Post- oder Postbankfilialen abgefragt. Nach Ablauf der Übergangsregelungen des Glücksspielstaatsvertrags ist seit dem 1. Januar 2009 jedes Glücksspielen über das Internet illegal. Deshalb werden die Personen, die in den letzten zwölf Monaten vor der Befragung des Jahres 2009 im Internet Glücksspiele spielen, auch gefragt, ob sie seit Beginn des Jahres im Internet diese Glücksspiele gespielt haben.

The Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS). Die GABS erfasst im Gegensatz zu anderen Screeninginstrumenten nicht die negativen Folgen des Glücksspiels, sondern Einstellungen und Überzeugungen und ermöglicht so die Untersuchung kognitiver Verzerrungen hinsichtlich des Glücksspielens. Nach dem theoretischen Konzept für die Skala wird angenommen, dass bei Vorliegen verzerrter Kognitionen – wie der Illusion der Kontrolle oder dem Glauben an Glück – die Spielhäufigkeit erhöht sein kann und dass sie problematischem Glücksspielverhalten vorausgehen können. Insofern soll eine Vulnerabilität für Glücksspielprobleme abgebildet werden. In der vorliegenden Befragung sind ausschließlich diejenigen fünfzehn Items der ursprünglichen Version mit 35 Items (Breen & Zuckerman, 1999) in eigener Übersetzung verwendet worden, die sich sowohl in einer studentischen als auch einer Stichprobe pathologischer Glücksspielerinnen und Glücksspieler bei Anwendung der Item-Response-Theorie als effektiv erwiesen haben (Strong, Breen & Lejuez, 2004). Die Antworten erfolgen auf einer vierstufigen Likert-Skala von „trifft gar nicht zu“ (eins) bis „trifft voll und ganz zu“ (vier). Die GABS kommt nur bei Personen, die in den letzten zwölf Monaten vor der Befragung mindestens ein Glücksspiel gespielt haben zur Anwendung. Für jede Per-

son wird als Skalenwert der Mittelwert aller Antworten berechnet, so dass der mögliche Wertebereich von eins bis vier reicht.

South Oaks Gambling Screen (SOGS). Der SOGS ist ein Instrument, mit dem eingeschätzt werden kann, ob problematisches und pathologisches Glücksspielen vorliegt. Das Instrument wurde von Lesieur und Blume (1987) entwickelt und wurde seitdem international in einer Vielzahl repräsentativer Bevölkerungsbefragungen eingesetzt (z. B. Bondolfi, Osiek & Ferrero, 2000; Volberg, Abbott, Rönnerberg et al., 2001). Der SOGS kommt sowohl in Bezug auf die gesamte Lebenszeit als auch auf die letzten zwölf Monate zum Einsatz. Zur Bestimmung des Gesamtwertes werden 20 Items herangezogen und jeweils ein Punkt vergeben. Lesieur und Blume verwenden als Schwelle einen Wert von fünf und bezeichnen Personen, die im SOGS fünf oder mehr Punkte erreichen, als „wahrscheinlich pathologische Glücksspieler“. Darüber hinaus hat es sich – allerdings mit unterschiedlichen Kategoriengrenzen – etabliert, auch Personen, die weniger als fünf Punkte aufweisen, im Sinne einer vorklinischen Belastung als „problematische Glücksspieler“ einzustufen. In der Regel wird so verfahren, wenn drei oder vier Punkte erreicht werden (Bondolfi, Osiek & Ferrero, 2000). Es finden sich aber auch Autoren, die vorschlagen, alle Personen mit ein bis vier Punkten als „etwas problematisch“ einzustufen (Jefferson & Nicki, 2003; Müller-Spahn & Margraf, 2003). Da in der Regel bei einem niedrigeren Schwellenwert der Anteil falsch-positiv klassifizierter Fälle größer ist, muss bei dieser Klassifikation mit einer deutlichen Überschätzung problematischen Glücksspielens gerechnet werden. In der vorliegenden Studie beziehen sich die Fragen des SOGS zur besseren Vergleichbarkeit mit Untersuchungen, die zur Diagnostik das DSM-IV verwenden (Bühner, Kraus, Sonntag et al., 2007; Buth & Stöver, 2008; Stinchfield, 2002), auf die letzten zwölf Monate. Gesamtwerte von fünf Punkten oder mehr werden als „wahrscheinlich pathologisches Glücksspiel“, drei oder vier Punkte als „problematisches Glücksspiel“ und ein oder zwei Punkte als „auffälliges Glücksspiel“ eingestuft. Mit der letzten Kategorie ist wegen des wahrscheinlich hohen Anteils falsch-positiver Fälle keine Wertung im Sinne einer Belastung gemeint. Gegenüber 2007 wurde in der Befragung 2009 die Filterführung des Interviews präzisiert. Dadurch erhöhen sich nach einer Hochrechnung in der letzten Studie die Prävalenzschätzungen leicht (BZgA, 2008). Der Vergleich der Ergebnisse der Studien 2007 und 2009 erfolgt deshalb für beide Jahre nach der Klassifikation analog zu 2007. Davon abweichend beruhen die Prävalenzschätzungen, die im Ergebnisteil für 2009 dargestellt werden, auf der präzisierten Variante.

Glücksspielwerbung, Präventions-, Informations- und Hilfsangebote. Die Wahrnehmung von Glücksspielwerbung sowie von Präventions- und Informationsangeboten zu den Gefahren des Glücksspielens wird für einen Zeitraum von sechs Monaten vor dem Interview abgefragt. Die Fragen beziehen sich auf verschiedene Medien und unterschiedliche Streuwege. Die Bekanntheit von Hilfsangeboten wird mit den Fragen „Kennen Sie eine Beratungsstelle, in der man sich wegen Belastungen oder Problemen durch Wetten oder Spielen beraten lassen kann?“ und „Kennen Sie eine Telefonnummer, unter der man sich wegen Belastungen oder Problemen durch Wetten und Spielen beraten lassen kann?“ erfasst.

Einstellungen zu gesetzlichen Regelungen, Themeninteresse, Informationsstand und –bedarf. Einstellungen und Wissen bezüglich gesetzlicher Regelungen werden mit den folgenden vier Fragen erhoben: „In Deutschland dürfen in der Regel Wetten und Spiele mit Geldeinsatz nur unter Aufsicht und Kontrolle des Staates durchgeführt werden. Halten Sie diese Regelung für notwendig oder nicht für notwendig?“, „Sollten Ihrer Meinung nach Wetten und Spiele mit Geldeinsatz im Internet verboten sein, oder sollten sie erlaubt sein?“, „Wissen Sie, dass Jugendliche unter 18 Jahren keine gewerblichen Wetten und Spiele mit Geldeinsatz spielen dürfen?“, „Halten Sie die Regelung, dass Jugendliche unter 18 Jahren überhaupt keine Wetten und Spiele mit Geldeinsatz spielen dürfen für notwendig oder nicht für notwendig?“. Die Frage zum Wissen um die Jugendschutzbestimmung wird 2009 zum ersten Mal gestellt.

Zur Wahrnehmung des Themas Glücksspielsucht in den Medien wird die Frage „Über das Thema persönliche Belastungen oder zwischenmenschliche Probleme durch Wetten und Spielen um Geld – haben Sie dazu in den letzten sechs Monaten etwas im Fernsehen gesehen, im Radio gehört oder in Zeitungen oder Illustrierten gelesen?“ gestellt. Zum persönlichen Informationsverhalten wird „Und haben Sie sich selbst in den letzten sechs Monaten einmal gezielt über das Thema Belastungen und Probleme durch Wetten und Spielen um Geld informiert?“ gefragt. Das Interesse an diesem Thema wird mit der Frage „Wie sehr interessieren Sie sich für das Thema Belastung oder Probleme durch Wetten und Spielen mit Geldeinsatz: sehr, etwas, weniger oder überhaupt nicht?“ erfasst.

Schließlich werden eine Frage zum subjektiven Informationsstand und eine Frage zur Einschätzung des öffentlichen Informationsbedarfs gestellt: „Was würden Sie sagen: Wie gut sind Sie über die Gefahren des Glücksspielens informiert: Gar nicht, eher schlecht, eher gut oder sehr gut?“ und „Sollte nach Ihrer Meinung die Öffentlichkeit über die Gefahren des Glücksspielens stärker informiert werden, oder ist das nicht notwendig?“.

2.3. Durchführung der Studie

Die Entwicklung des Interviews, Auswertung und Berichterstattung erfolgte durch die BZgA. Mit der Feldarbeit und Datenerhebung wurde wie in 2007 erneut forsa, Gesellschaft für Sozialforschung und statistische Analysen mbH, beauftragt. Die Aufgaben des Instituts umfassten die Abstimmung und Programmierung des Interviews, Interviewerschulung und –supervision, Stichprobenziehung, Durchführung der computergestützten Telefoninterviews (CATI) und Datenerfassung und Berechnung der Gewichtungsfaktoren.

Als Stichprobenansatz wurde ein mehrstufiges Zufallsverfahren auf Basis des ADM-Telefonstichproben-Systems gewählt (von der Heyde, 2002). Aus einem Universum künstlich erzeugter Festnetznummern, das alle Telefonnummern des deutschen Festnetzes enthält, werden Nummern zufällig ausgewählt und angerufen. In erreichten Haushalten, in denen mehrere Zielpersonen leben (im Alter von 16 bis 65 Jahren), wird die Person interviewt, die zuletzt Geburtstag hatte.

Die Datenerhebung der aktuellen Studie fand im Zeitraum vom 12. März bis 8. Mai 2009 statt. Die Interviews wurden in der Regel und wenn keine anderweitige Terminabsprache getroffen wurde werktags zwischen 17:00 und 21:00 Uhr durchgeführt. Ein Interview dauerte durchschnittlich 25,6 Minuten.

2.4. Ausschöpfung, Gewichtung und Auswertung

Ausschöpfung / Antwortrate. Zur Realisierung der 10.000 durchgeführten Interviews wurden im Jahr 2009 ohne Berücksichtigung qualitätsneutraler Ausfälle 16.227 Haushalte, in denen Zielpersonen lebten, kontaktiert. Somit wird insgesamt eine Ausschöpfung von 61,6% erreicht.

Gewichtung. Zur Gewichtung der Daten wird wie in der Studie 2007 die Anzahl der Telefonnummern pro Haushalt (Designgewichtung), sowie das Lebensalter, das Geschlecht, die Bildung sowie die Region (West- und Ostdeutschland) herangezogen (Ausfallgewichtung).

Datenmanagement und Umgang mit fehlenden Werten. Bei der Berechnung der Prävalenzen und Frequenzen einzelner Glücksspiele werden nur Fälle mit gültigen Angaben berücksichtigt und Personen, die sich nicht sicher sind, ein Glücksspiel gespielt zu haben, oder dazu keine

Angaben machen von Analysen zu diesem Spiel ausgeschlossen. Zur Bestimmung der Lebenszeit- und 12-Monats-Prävalenz des Glücksspiels insgesamt werden die Angaben der einzelnen Glücksspiele zusammengefasst. Wer mindestens eines der erfassten Glücksspiele spielt, wird unabhängig von sonstigen, fehlenden Angaben als Glücksspieler bzw. Glücksspielerin kodiert. Wer bei allen Glücksspielen angibt, das Spiel nicht gespielt zu haben, wird als Person ohne Glücksspielerfahrung kodiert. Wer bei manchen Glücksspielen angibt, das Spiel nicht gespielt zu haben, und bei allen anderen Spielen die Antwort verweigert wird als ungültig kodiert. Bei Wissens- und Einstellungsfragen werden alle Personen, also auch diejenigen, die „weiß nicht“ antworten als gültige Fälle behandelt. Der Skalenwert der GABS wird nur für Personen berechnet, die bei weniger als fünf der Fragen der GABS-Skala fehlende Angaben haben. Die Anzahl ungültiger Fälle liegt bei den einzelnen Indikatoren in der Regel deutlich unter einem Prozent.

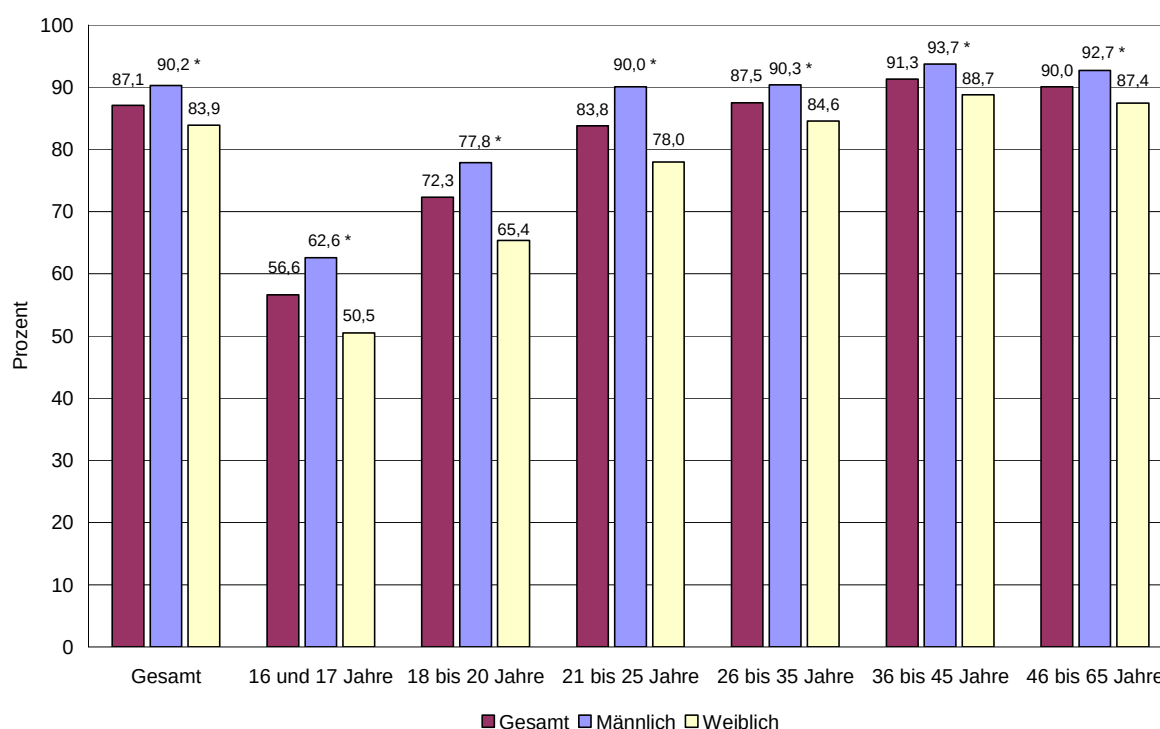
Datenanalyse. Für die Datenauswertung wurde SPSS 16.0 verwendet. Zur Beurteilung von Unterschieden zwischen den Befragungen 2007 und 2009 werden bei dichotomen Merkmalen oder mehrstufigen Merkmalen, die nachträglich dichotom kodiert werden, Odds Ratios (OR) und 95%-Konfidenzintervalle (95%-KI) mittels logistischer Regressionen mit den Kovariaten Alter und gegebenenfalls Geschlecht berechnet. Die Angaben zu der 12-Monats-Frequenz werden nachträglich in die Kategorien „wöchentlich und mehr“, „zwei- bis dreimal im Monat“, „einmal im Monat“, „seltener als einmal im Monat“ und „gar nicht gespielt“ zusammengefasst. Unterschiede in beiden Befragungen werden mit multinomialen logistischen Regressionen überprüft. Als redundanter Parameter wird jeweils die Kategorie „gar nicht gespielt“ definiert. Es wird also jeweils getestet, ob sich das Verhältnis einer der Kategorien mit höheren Spielfrequenzen zu der Kategorie „gar nicht gespielt“ signifikant verändert. Referenzkategorie bei allen logistischen Regressionen ist das Jahr 2009. Bei der Überprüfung von Geschlechtsunterschieden in 2009 bilden Frauen die Referenzkategorie und das Alter ist Kovariate. Bei allen Tests wird als Signifikanzniveau $p = 0,05$ festgesetzt. Die Anzahl der Fälle wird im Ergebnisteil immer ungewichtet wiedergegeben. Alle anderen Kennwerte und Ergebnisse (wie zum Beispiel Prozentangaben und Odds Ratios) sind gewichtet.

3. Ergebnisse

3.1. Glücksspielerfahrung: Ergebnisse zur Lebenszeitprävalenz

Ergebnisse der Befragung 2009

Die überwiegende Mehrheit der in Deutschland lebenden Bevölkerung hat im Laufe des Lebens schon einmal an einem Glücksspiel teilgenommen (Abbildung 1). In der aktuellen Repräsentativbefragung des Jahres 2009 geben insgesamt 87,1% der 16- bis 65-Jährigen an, mindestens einmal irgendein Glücksspiel gespielt zu haben (18- bis 65-Jährige: 88,1%). Die Lebenszeitprävalenz steigt mit zunehmendem Alter und liegt ab dem 26. Lebensjahr etwa bei 90%. Der Anteil der Männer mit Glücksspielerfahrung ist größer als der der Frauen (Männer: 90,2%; Frauen: 83,9%; OR 1,8; KI 1,6 – 2,1). Dieser Geschlechtsunterschied findet sich in



*) $p < 0.05$; Anzahl gültiger Fälle (ungewichtet): $n = 9.987$

Abbildung 1: Lebenszeitprävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel bei 16- bis 65-Jährigen nach Geschlecht und Altersgruppen in der Befragung 2009

allen Altersgruppen und ist bei 18- bis 20-Jährigen mit 77,8% für männliche und 65,4% für weibliche Befragte am deutlichsten. Berücksichtigt man nur die klassischen gewerblichen

Angebote und bezieht die Angaben zum privat organisierten Glücksspiel, Quizsendungen im Fernsehen sowie riskanten Börsenspekulationen nicht in die Analysen ein, so beträgt die Lebenszeitprävalenz der 16- bis 65-Jährigen noch 84,4% (Tabelle 2).

Bezogen auf einzelne Glücksspiele unterscheiden sich die Anteile der Personen, die die jeweiligen Spiele schon einmal gespielt haben, beträchtlich (Tabelle 2). Fast sieben von zehn Personen (69,7%) haben schon einmal Lotto „6 aus 49“ gespielt. Die Hälfte der Befragten (51,2%) hat an Spiel 77 und/oder Super 6 teilgenommen. Etwa zwei von fünf Personen (42,8%) haben an Sofortlotterien teilgenommen. Knapp ein Viertel bzw. ein gutes Fünftel der Stichprobe berichtet, an Geldspielautomaten gespielt (24,3%), an privat organisierten Glücksspielen teilgenommen (22,0%) oder bei Quizsendungen im Fernsehen angerufen (23,9%) zu haben. Die Teilnahme an Lotterien beläuft sich im Fall von Fernsehlotterien auf 20,5%, bei Klassenlotterien auf 13,5% und bei anderen Lotterien wie Glücksspirale, Soziallotterien, Gewinnsparen und ähnlichem auf 10,5%. In der Spielbank hat etwa jede sechste Person (15,7%) schon einmal Roulette, Black Jack oder Poker und jede zehnte Person (10,3%) an Glücksspielautomaten gespielt. Bei den Sportwetten sind Oddset-Spielangebote¹ (6,3%) gegenüber Toto (3,5%), Pferdewetten (2,9%) und Anderen Sportwetten (2,2%) am häufigsten genannt. Von riskanter Börsenspekulation berichten 3,7% der Befragten. Keno haben 3,4% und Quicky 0,9% gespielt. Insgesamt 2,2% der befragten Personen geben an, schon einmal im Internet Casinospiele mit Geldeinsatz gespielt zu haben.

Die Lebenszeitprävalenz der einzelnen Glücksspiele variiert zwischen den Geschlechtergruppen (Tabelle 2). Statistisch signifikante Unterschiede sind in der Tabelle durch einen Stern gekennzeichnet. Neben den Prävalenzen wird dort auch das Quotenverhältnis (odds ratio, OR), in diesem Falle das Verhältnis der Quote der Glücksspielteilnahme bei Männern zu der bei Frauen, dargestellt. Allgemein gilt, dass sich die Quoten beider Gruppen dann statistisch nicht signifikant unterscheiden, wenn das Konfidenzintervall der odds ratios den Wert Eins enthält. Bei der Mehrheit der Glücksspiele ist der Anteil der Männer, die Erfahrung mit dem jeweiligen Glücksspiel haben, größer als der der Frauen. Besonders deutlich wird das bei Sportwetten. Hier ist die Quote der Personen mit Spielerfahrung bei Männern gegenüber Frauen um das Sechs- bis Siebenfache erhöht. Bei Casinospiele im Internet, riskanten Börsenspekulationen, dem privat organisierten Glücksspiel und den Geldspielautomaten haben Männer etwa zwei- bis dreimal so häufig Glücksspielerfahrung wie Frauen. Auch Lotto „6

¹ Siehe dazu auch Seite 13f.

aus 49“ und Spiel 77 und/oder Super 6, das große oder kleine Spiel in der Spielbank und Klassenlotterien haben mehr Männer als Frauen schon einmal im Leben gespielt. Lediglich der Anteil der Personen, die schon einmal an Fernsehlotterien teilgenommen haben, ist bei Männern gegenüber Frauen signifikant niedriger.

Tabelle 2: Rangreihe der Lebenszeitprävalenz des Glücksspielens und einzelner Glücksspiele nach Geschlecht bei 16- bis 65-Jährigen in der Befragung 2009

	Gesamt	Männlich	Weiblich	OR (95%-KI) ¹
Irgendein Glücksspiel	87,1	90,2*	83,9	1,8 (1,6 - 2,1)
Glücksspiele ohne Privates GS, Quizsendungen, Börse	84,4	87,4*	81,3	1,7 (1,5 - 1,9)
Lotto „6 aus 49“	69,7	73,1*	66,2	1,5 (1,3 - 1,6)
Lotto - Spiel 77 und/oder Super 6	51,2	54,8*	47,4	1,4 (1,3 - 1,5)
Sofortlotterien, Rubbellose	42,8	43,6	41,9	1,1 (1,0 - 1,2)
Geldspielautomaten	24,3	32,9*	15,5	2,7 (2,5 - 3,0)
Privates Glücksspiel	22,0	31,0*	12,8	3,1 (2,8 - 3,4)
Fernsehlotterien	20,5	18,6*	22,4	0,8 (0,7 - 0,9)
Quizsendungen im Fernsehen	20,3	19,6	21,0	0,9 (0,8 - 1,0)
Großes Spiel in der Spielbank	15,7	18,3*	13,1	1,5 (1,3 - 1,7)
Klassenlotterien	13,5	15,4*	11,6	1,4 (1,3 - 1,6)
Andere Lotterien	10,5	11,3*	9,6	1,2 (1,1 - 1,4)
Kleines Spiel in der Spielbank	10,3	11,6*	9,1	1,3 (1,2 - 1,5)
Oddset-Spielangebote ²	6,3	10,7*	1,7	6,9 (5,5 - 8,7)
Riskante Börsenspekulationen	3,7	5,7*	1,7	3,5 (2,7 - 4,4)
Toto	3,5	6,0*	1,0	6,0 (4,5 - 8,1)
Keno	3,4	3,6	3,1	1,2 (1,0 - 1,5)
Pferdewetten	2,9	3,2	2,6	1,3 (1,0 - 1,6)
Casinospiele im Internet	2,2	3,5*	0,9	3,9 (2,8 - 5,5)
Andere Sportwetten	2,2	3,8*	0,6	6,1 (4,2 - 9,0)
Quicky	0,9	1,1*	0,6	1,9 (1,2 - 2,9)

Angaben in Prozent

Absteigende Sortierung nach Spalte „Gesamt“

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur Lebenszeitprävalenz

$n_{(abs.)}$: Gesamt $n = 9.743$ bis $n = 9.998$; Männlich $n = 4.232$ bis $n = 4.317$; Weiblich $n = 5.511$ bis $n = 5.682$

*) Statistisch signifikanter Unterschied mit $p < 0,05$ (Test von Geschlechtsunterschieden mit binär logistischen Regressionen; Referenzkategorie: Weiblich; Kovariate: Alter)

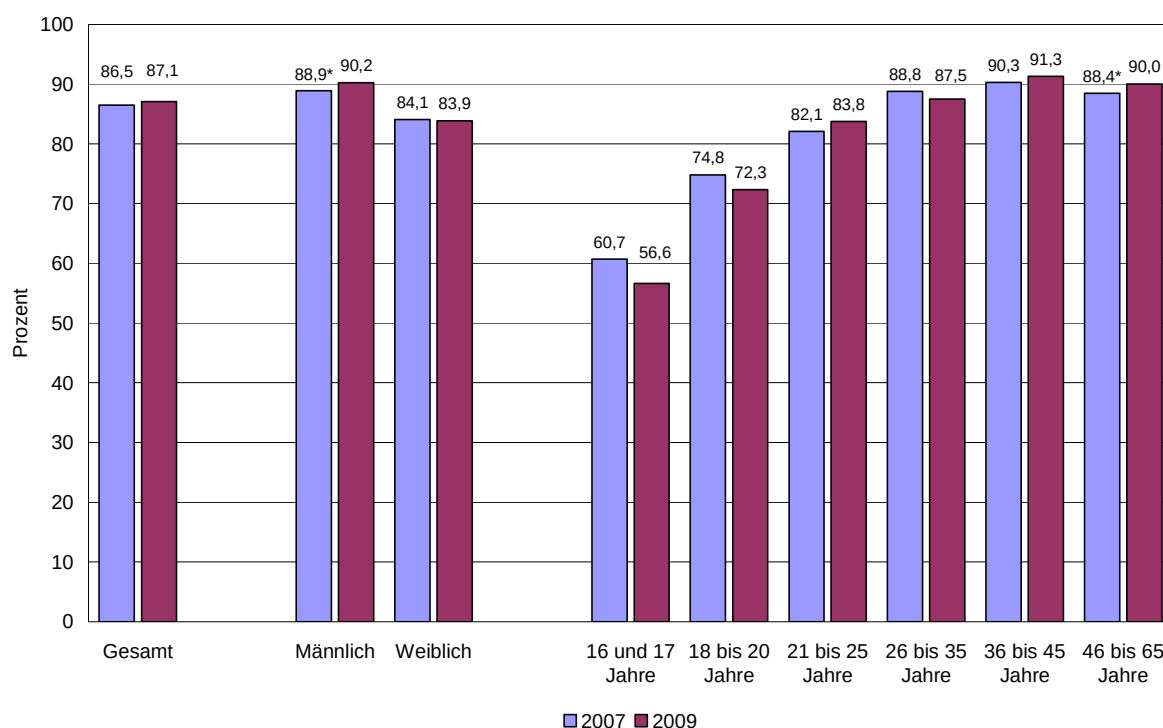
1) Odds ratios (Quotenverhältnis) und 95%-Konfidenzintervall

2) Siehe dazu auch Seite 13f.

Vergleich der Ergebnisse 2007 und 2009

Die Lebenszeitprävalenz des Glücksspielens unterscheidet sich für die Gesamtgruppe der 16- bis 65-Jährigen in den Repräsentativbefragungen der Jahre 2007 und 2009 statistisch nicht signifikant (Abbildung 2). In der Untersuchung 2007 geben 86,5% aller Befragten an, min-

destens eines der Glücksspiele schon einmal gespielt zu haben. Im Jahr 2009 sind es mit 87,1% nur 0,6 Prozentpunkte mehr. Bei den vergleichsweise großen Untergruppen der männlichen Befragten und der Personen im Alter von 46 bis 65 Jahren ist die Lebenszeitprävalenz im Jahr 2009 gegenüber 2007 leicht aber signifikant erhöht. Davon abgesehen sind keine statistisch bedeutsamen Unterschiede zwischen beiden Messzeitpunkten festzustellen.



*) $p < 0.05$; Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: $n = 9.989$ (2007); $n = 9.987$ (2009)

Abbildung 2: Lebenszeitprävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel bei 16- bis 65-Jährigen nach Geschlecht und Altersgruppen in den Befragungen 2007 und 2009

Sowohl in der Befragung 2007 als auch in 2009 ist Lotto „6 aus 49“ bei 16- bis 65-Jährigen das Glücksspiel mit der höchsten und Quicky das mit der niedrigsten Lebenszeitprävalenz (Tabelle 3). Die Rangreihe der Lebenszeitprävalenz der einzelnen Glücksspiele hat sich von der ersten zur zweiten Erhebung kaum verändert. Zwischen 2007 und 2009 finden sich für die einzelnen Glücksspiele mehrheitlich keine signifikanten Veränderungen. Ein signifikanter und deutlicher Anstieg von 66,3% im Jahr 2007 auf 69,7% im Jahr 2009 ist lediglich bei Lotto „6 aus 49“ zu beobachten. Dieser Anstieg fällt bei jungen Erwachsenen besonders deutlich aus (siehe Tabelle 26 im Tabellenanhang) und könnte in Zusammenhang mit der erhöhten

Spielteilnahme bei den besonders großen Jackpöthöhen der letzten Zeit stehen (siehe dazu Abschnitt 3.3). Weitere signifikante aber nur schwache Anstiege zeigen sich bei der Lebenszeitprävalenz von Geldspielautomaten (2007: 22,7%; 2009: 24,3%), dem großen Spiel in der Spielbank (2007: 13,9%; 2009: 15,7%), Casinospielen im Internet (2007: 1,3%; 2009: 2,2%) und anderen Sportwetten (2007: 1,7%; 2009: 2,2%). Die Lebenszeitprävalenz für Klassenlotterien geht von 15,0% in 2007 auf 13,5% in 2009 leicht aber statistisch signifikant zurück.

Tabelle 3: Lebenszeitprävalenz einzelner Glücksspiele bei 16- bis 65-Jährigen in den Befragungen 2007 und 2009

	2007	2009	OR (95%-KI) ¹
Irgendein Glücksspiel	86,5	87,1	0,9 (0,9 - 1,02)
Glücksspiele ohne Privates GS, Quizsendungen, Börse	83,1*	84,4	0,9 (0,8 - 0,98)
Lotto "6 aus 49"	66,3*	69,7	0,8 (0,8 - 0,9)
Lotto - Spiel 77 und/oder Super 6	50,6	51,2	1,0 (0,9 - 1,0)
Sofortlotterien, Rubbellose	41,9	42,8	1,0 (0,9 - 1,0)
Geldspielautomaten	22,7*	24,3	0,9 (0,9 - 0,97)
Privates Glücksspiel	21,5	22,0	1,0 (0,9 - 1,0)
Fernsehlotterien	20,0	20,5	1,0 (0,9 - 1,0)
Quizsendungen im Fernsehen	23,9*	20,3	1,2 (1,2 - 1,3)
Großes Spiel in der Spielbank	13,9*	15,7	0,9 (0,8 - 0,9)
Klassenlotterien	15,0*	13,5	1,1 (1,03 - 1,2)
Andere Lotterien	10,4	10,5	1,0 (0,9 - 1,1)
Kleines Spiel in der Spielbank	9,9	10,3	1,0 (0,9 - 1,0)
Oddset-Spielangebote ²	5,7	6,3	0,9 (0,8 - 1,0)
Riskante Börsenspekulationen	7,4*	3,7	2,1 (1,8 - 2,4)
Toto	3,5	3,5	1,0 (0,9 - 1,2)
Keno	3,1	3,4	0,9 (0,8 - 1,1)
Pferdewetten	2,7	2,9	0,9 (0,8 - 1,1)
Casinospiele im Internet	1,3*	2,2	0,6 (0,5 - 0,7)
Andere Sportwetten	1,7*	2,2	0,7 (0,6 - 0,9)
Quicky	0,7	0,9	0,8 (0,6 - 1,1)

Angaben in Prozent

Absteigende Sortierung nach Spalte „2009“

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur Lebenszeitprävalenz

$n_{(abs.)}$: 2007 $n = 9.788$ bis $n = 10.001$; 2009 $n = 9.743$ bis $n = 9.998$

*) Statistisch signifikanter Unterschied mit $p < 0,05$ (Test von Unterschieden zwischen Erhebungsjahren mit binär logistischen Regressionen; Referenzkategorie: 2009; Kovariaten: Geschlecht und Alter)

1) Odds ratios (Quotenverhältnis) und 95%-Konfidenzintervall

2) Siehe dazu auch Seite 13f.

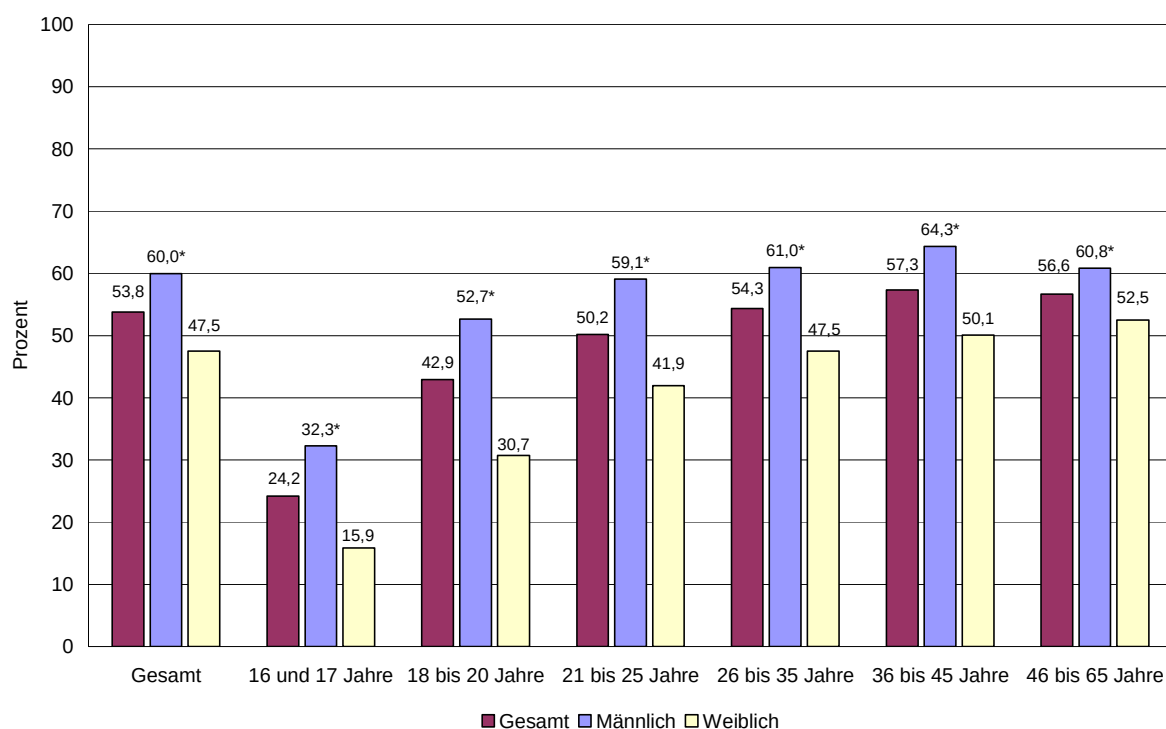
Schließlich reduziert sich auch der Anteil der Personen, die angeben im Leben schon einmal bei Quizsendungen im Fernsehen angerufen (2007: 23,9%; 2009: 20,3%) bzw. riskante Bör-

senspekulationen unternommen zu haben (2007: 7,4%; 2009: 3,7%). Allerdings wurden bei diesen Glücksspielvarianten die Frageformulierungen in 2009 gegenüber 2007 präzisiert, so dass hier die Ergebnisunterschiede zwischen beiden Messzeitpunkten nicht eindeutig interpretierbar sind (siehe dazu Methodenteil, S. 14f.).

3.2. Ergebnisse zur 12-Monats-Prävalenz

Ergebnisse der Befragung 2009

Etwas mehr als die Hälfte der Bevölkerung hat in den letzten zwölf Monaten mindestens eines der erfassten Glücksspiele wenigstens einmal gespielt (Abbildung 3). Die 12-Monats-Prävalenz beträgt in der Untersuchung des Jahres 2009 für die 16- bis 65-Jährigen insgesamt 53,8% und für die 18- bis 65-Jährigen 54,9%. Ohne Berücksichtigung des privat organisierten



*) $p < 0.05$; Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: $n = 9.915$

Abbildung 3: 12-Monats-Prävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel bei 16- bis 65-Jährigen nach Geschlecht und Altersgruppen in der Befragung 2009

Glücksspiels, der Quizsendungen im Fernsehen und der riskanten Börsenspekulationen beträgt die 12-Monats-Prävalenz noch 49,6%. Es nehmen mehr Männer als Frauen an Glücksspielen teil (Männer: 60,0%; Frauen: 47,5%; OR 1,7; KI 1,5 – 1,8) und der Anteil der Personen, die Glücksspiele spielen, nimmt mit steigendem Alter zunächst zu und erreicht in der Altersgruppe der 26- bis 35-Jährigen ein Niveau von knapp unter 55%, das sich mit steigendem Alter kaum noch weiter erhöht. In der Altersgruppe der 18- bis 20-Jährigen sind die Unterschiede zwischen Männern (52,7%) und Frauen (30,1%) am größten.

Wie auch schon bei der Lebenszeitprävalenz unterscheidet sich der Anteil der Personen, die in den letzten zwölf Monaten mindestens einmal ein bestimmtes Glücksspiel gespielt haben, in Abhängigkeit der Glücksspielvariante (Tabelle 4). Vier von zehn Personen (40,0%) haben in den letzten zwölf Monaten Lotto „6 aus 49“ und drei von zehn Personen dann auch Spiel 77 und/oder Super 6 (30,2%) gespielt. Jeder zehnte Befragte hat an Sofortlotterien teilgenommen (10,2%). Der Anteil derjenigen, die in den letzten 12 Monaten mindestens einmal privat um Geld gespielt haben beträgt 7,9%. Um Geld gepokert haben insgesamt 3,9% und zwar vor allem im privaten Rahmen (3,5%), seltener im Internet (0,8%) oder in der Spielbank (0,6%). Insgesamt 6,8% der 16- bis 65-Jährigen geben an, in den letzten zwölf Monaten einmal bei Quizsendungen im Fernsehen angerufen zu haben. Bei den Lotterien ist die Teilnahme an Fernsehlotterien am weitesten verbreitet. An Fernsehlotterien haben 8,1% der Bevölkerung im Laufe des letzten Jahres teilgenommen. Die Teilnahme an anderen Lotterien wie Glücksspirale, Soziallotterien, Gewinnsparen und ähnlichem (3,9%) und Klassenlotterien (1,8%) fällt geringer aus. Die beliebteste Sportwette sind Oddset-Spielangebote² mit einem Anteil von 2,3% aktueller Teilnehmerinnen und Teilnehmer. Andere Sportwetten (0,9%), Toto (0,7%) und Pferdewetten (0,6%) werden deutlich seltener genutzt. In der Spielbank hat etwa jede fünfzigste Person (1,9%) in den letzten zwölf Monaten mindestens einmal Roulette, Black Jack oder Poker und etwa jede fünfundachzigste Person (1,2%) an Glücksspielautomaten gespielt. Riskante Börsenspekulationen haben 1,2% der Befragten mindestens einmal im letzten Jahr unternommen. Die aktuelle Teilnahme an Keno und Quicky beläuft sich auf 0,9% bzw. 0,4%. Insgesamt 0,9% der 16- bis 65-Jährigen hat in den letzten zwölf Monaten im Internet Casinospiele mit Geldeinsatz gespielt.

² Siehe dazu auch Seite 13f.

Tabelle 4: 12-Monats-Prävalenz des Glücksspielens und einzelner Glücksspiele nach Geschlecht bei 16- bis 65-Jährigen der Befragung 2009

	Gesamt	Männlich	Weiblich	OR (95%-KI) ¹
Irgendein Glücksspiel	53,8	60,0*	47,5	1,7 (1,5 - 1,8)
Glücksspiele ohne Privates GS, Quizsendungen, Börse	49,6	55,1*	44,0	1,6 (1,5 - 1,7)
Lotto "6 aus 49"	40,0	45,2*	34,7	1,6 (1,5 - 1,7)
Lotto - Spiel 77/Super 6	30,2	34,4*	25,9	1,5 (1,4 - 1,7)
Sofortlotterien, Rubbellose	10,2	9,7	10,8	0,9 (0,8 - 1,0)
Fernsehtotterien	8,1	7,7	8,4	0,9 (0,8 - 1,1)
Privates Glücksspiel	7,9	12,2*	3,5	3,9 (3,2 - 4,6)
Quizsendungen im Fernsehen	6,8	6,9	6,6	1,0 (0,9 - 1,2)
Andere Lotterien	3,9	4,3	3,6	1,2 (1,0 - 1,5)
Poker	3,9	6,8*	0,9	9,0 (6,5 - 12,5)
Geldspielautomaten	2,7	4,3*	1,2	3,8 (2,8 - 5,1)
Oddset-Spielangebote ²	2,3	3,9*	0,6	6,8 (4,6 - 10,1)
Großes Spiel in der Spielbank	1,9	2,8*	1,0	2,9 (2,1 - 4,0)
Klassenlotterien	1,8	2,1*	1,5	1,4 (1,02 - 1,8)
Risikante Börsenspekulationen	1,2	1,9*	0,5	4,1 (2,6 - 6,5)
Kleines Spiel in der Spielbank	1,2	1,7*	0,7	2,5 (1,7 - 3,7)
Keno	0,9	1,1*	0,7	1,6 (1,04 - 2,4)
Casinospiele im Internet	0,9	1,6*	0,1	15,3 (6,3 - 37,3)
Andere Sportwetten	0,9	1,5*	0,2	7,9 (4,0 - 15,5)
Toto	0,7	1,1*	0,3	4,4 (2,4 - 8,0)
Pferdewetten	0,6	0,8*	0,4	1,8 (1,1 - 3,1)
Quicky	0,4	0,5*	0,2	2,1 (1,03 - 4,2)

Angaben in Prozent

Absteigende Sortierung nach Spalte „Gesamt“

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz

$n_{(abs.)}$: Gesamt $n = 9.928$ bis $n = 9.998$; Männlich $n = 4.288$ bis $n = 4.317$; Weiblich $n = 5.640$ bis $n = 5.682$

*) Statistisch signifikanter Unterschied mit $p < 0,05$ (Test von Geschlechtsunterschieden mit binär logistischen Regressionen; Referenzkategorie: Weiblich; Kovariate: Alter)

1) Odds ratios (Quotenverhältnis) und 95%-Konfidenzintervall

2) Siehe dazu auch Seite 13f.

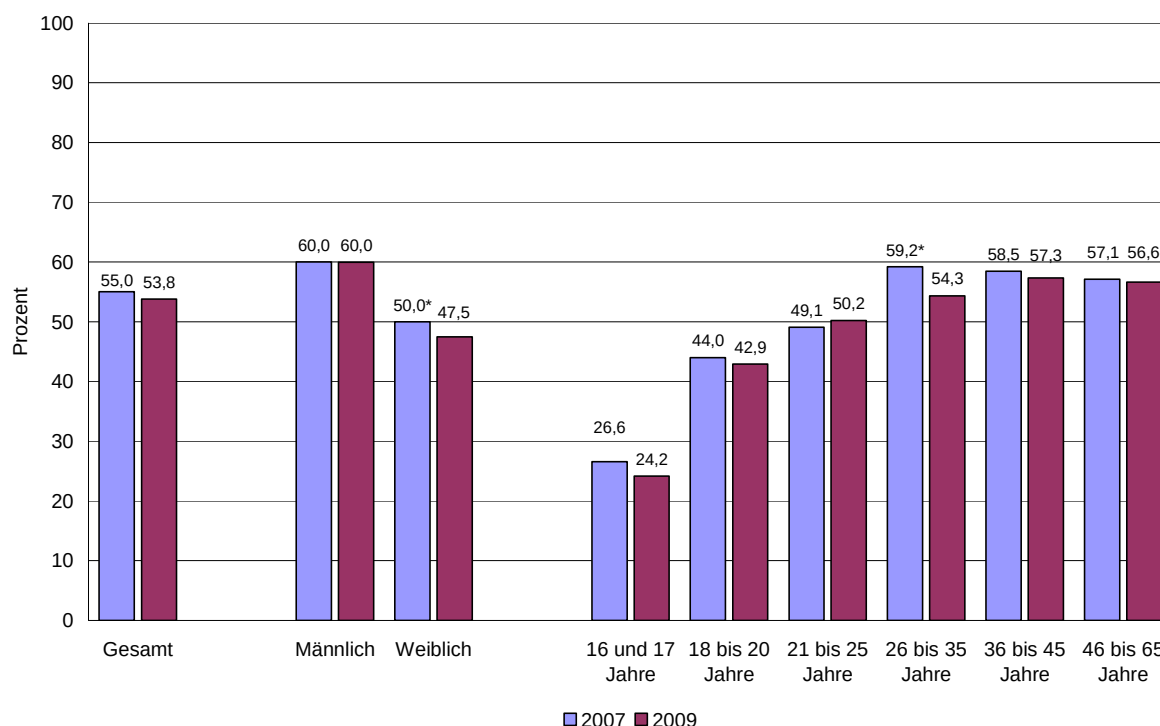
Bezogen auf die letzten zwölf Monate vor der Befragung werden die meisten Glücksspiele von mehr Männern als von Frauen gespielt (Tabelle 4). Mit 45,2% liegt die 12-Monats-Prävalenz für Lotto „6 aus 49“ bei Männern um 10,5 Prozentpunkte höher als bei Frauen (34,7%). Die Quote der Teilnahme an Lotto „6 aus 49“ ist bei Männern gegenüber Frauen 1,6-mal höher. Auch bei Keno und Quicky beträgt – bei insgesamt wesentlich niedrigerer Prävalenz – die Teilnahmequote der Männer das 1,6- bzw. 2,1-fache als die der Frauen. Mit 12,2% und einer um das 3,9-fache höheren Quote haben mehr Männer als Frauen (3,5%) in den letzten 12 Monaten privat um Geld gespielt. Männer unterscheiden sich mit 6,8% gegenüber 0,9% bei Frauen auch deutlich in der 12-Monats-Prävalenz des Pokerspielens. Weitere

Geschlechtsunterschiede zeigen sich bei allen Sportwetten (Oddset-Spielangebote³, Toto, Pferdewetten und andere Sportwetten), der riskanten Börsenspekulation, den Geldspielautomaten, der Klassenlotterie, dem großen und dem kleinen Spiel in der Spielbank sowie dem Spielen von Casinospielen (Automatenspiele, Roulette, Black Jack oder Poker) im Internet. Bezogen auf das Quotenverhältnis sind bei letztgenannter Glücksspielform die Geschlechtsunterschiede am größten. Keine signifikanten Geschlechtsunterschiede finden sich bei Sofortlotterien, Fernsehlotterien, anderen Lotterien wie Glücksspirale, Soziallotterien, Gewinnsparen und Ähnlichem sowie Quizsendungen im Fernsehen.

Vergleich der Ergebnisse 2007 und 2009

Der Anteil der Personen, die in den letzten zwölf Monaten vor der Befragung irgendein Glücksspiel gespielt haben, unterscheidet sich bezüglich der Gesamtstichproben der Studien 2007 und 2009 nicht signifikant (Abbildung 4). Im Jahr 2007 beträgt die 12-Monats-Prävalenz insgesamt 55,0% und 2009 liegt sie bei 53,8%. Bei Frauen und bei Erwachsenen im Alter von 26 bis 35 Jahren ergeben sich unter Berücksichtigung aller Glücksspiele signifikante Rückgänge von 50,0% auf 47,5% bzw. von 59,2% auf 54,3%. Ansonsten finden sich zwischen 2007 und 2009 keine signifikanten Veränderungen.

³ Siehe dazu auch Seite 13f.



*) $p < 0.05$; Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: $n = 9.989$ (2007); $n = 9.987$ (2009)

Abbildung 4: 12-Monats-Prävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel bei 16- bis 65-Jährigen nach Geschlecht und Altersgruppen in den Befragungen 2007 und 2009

Bezogen auf die einzelnen Glücksspiele ist die 12-Monats-Prävalenz bei Lotto „6 aus 49“ und korrespondierend auch bei Spiel 77 und/oder Super 6 zwischen 2007 und 2009 signifikant angestiegen (Tabelle 5). Im Jahr 2007 geben 35,5% aller Befragten an, in den zurückliegenden zwölf Monaten Lotto „6 aus 49“ gespielt zu haben. In der Erhebung 2009, mit der nur wenige Wochen nach Ausspielung eines sehr hohen Jackpots begonnen wurde, sind es 40,0% (siehe dazu auch Abschnitt 3.3). Ein weiterer signifikanter Zuwachs von 2,2% auf 2,7% ist bei Geldspielautomaten zu beobachten. Signifikante Rückgänge der 12-Monats-Prävalenz finden sich bei Sofortlotterien (2007: 11,7%; 2009: 10,2%), Klassenlotterien (2007: 3,9%; 2009: 1,8%), Keno (2007: 1,3%; 2009: 0,9%), Quizsendungen im Fernsehen und riskanten Börsenspekulationen. Der Rückgang der Prävalenz von Quizsendungen im Fernsehen und riskanten Börsenspekulationen muss nicht durch verändertes Verhalten, sondern kann auch durch die präziseren Fragestellungen in der Untersuchung 2009 verursacht sein (siehe dazu Methodenteil, S. 14f.). Bei allen anderen Glücksspielen zeigen sich zwischen den beiden Be-

völkerungsstichproben der Jahre 2007 und 2009 insgesamt keine statistisch signifikanten Unterschiede.

Tabelle 5: 12-Monats-Prävalenz einzelner Glücksspiele bei 16- bis 65-Jährigen in den Befragungen 2007 und 2009

	2007	2009	OR (95%-KI)
Irgendein Glücksspiel	55,0	53,8	1,1 (1,0 - 1,1)
Glücksspiele ohne GS, Quizsendungen, Börse	48,4	49,6	1,0 (0,9 - 1,0)
Lotto "6 aus 49"	35,5*	40,0	0,8 (0,8 - 0,9)
Lotto - Spiel 77 und/oder Super 6	28,2*	30,2	0,9 (0,8 - 0,96)
Sofortlotterien, Rubbellose	11,7*	10,2	1,2 (1,1 - 1,3)
Fernsehlottorien	8,4	8,1	1,0 (0,9 - 1,1)
Privates Glücksspiel	8,6	7,9	1,1 (1,0 - 1,2)
Quizsendungen im Fernsehen	11,7*	6,8	1,8 (1,6 - 2,0)
Andere Lotterien	3,7	3,9	0,9 (0,8 - 1,1)
Poker	4,2	3,9	1,1 (1,0 - 1,3)
Geldspielautomaten	2,2*	2,7	0,8 (0,7 - 0,98)
Oddset-Spielangebote ²	2,3	2,3	1,0 (0,9 - 1,2)
Großes Spiel in der Spielbank	1,9	1,9	1,0 (0,8 - 1,3)
Klassenlotterien	3,9*	1,8	2,2 (1,8 - 2,6)
Riskante Börsenspekulationen	1,9*	1,2	1,6 (1,3 - 2,0)
Kleines Spiel in der Spielbank	1,1	1,2	0,9 (0,7 - 1,2)
Keno	1,3*	0,9	1,4 (1,1 - 1,9)
Casinospiele im Internet	0,7	0,9	0,8 (0,6 - 1,1)
Andere Sportwetten	0,8	0,9	0,9 (0,6 - 1,2)
Toto	0,7	0,7	1,1 (0,8 - 1,5)
Pferdewetten	0,7	0,6	1,2 (0,8 - 1,6)
Quicky	0,3	0,4	0,9 (0,6 - 1,5)

Angaben in Prozent

Absteigende Sortierung nach Spalte „2009“

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz

$n_{(abs.)}$: 2007 $n = 9.939$ bis $n = 10.001$; 2009 $n = 9.928$ bis $n = 9.998$

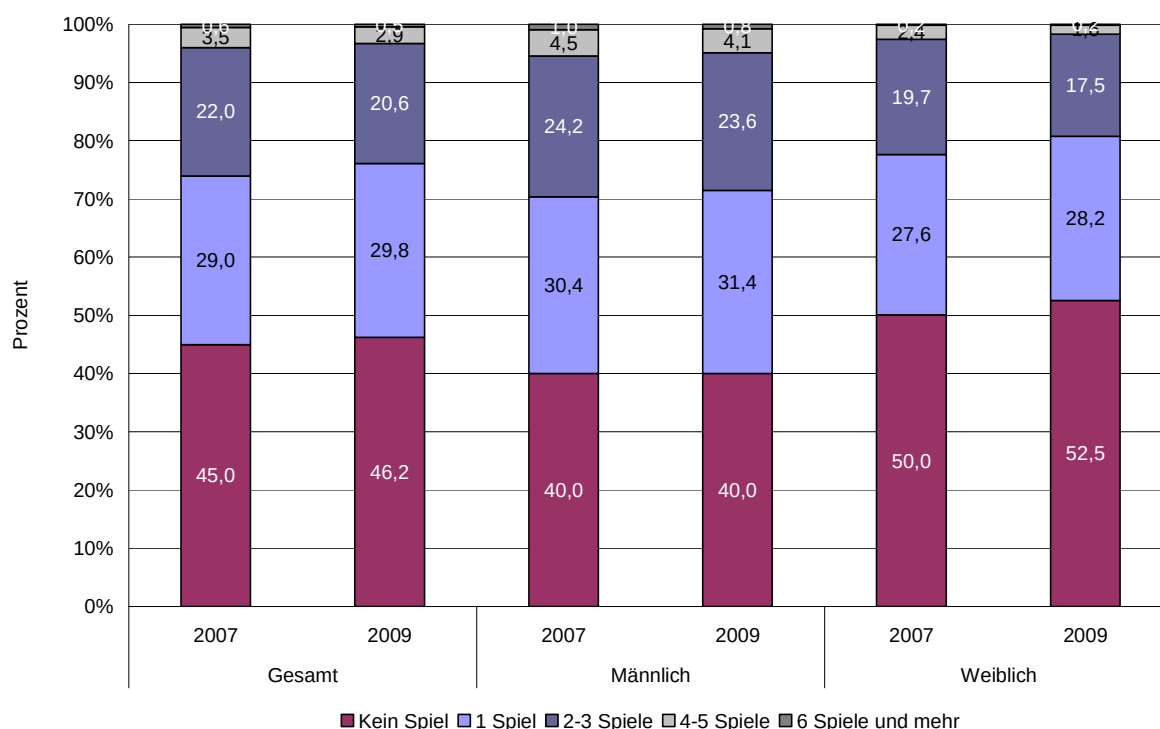
*) Statistisch signifikanter Unterschied mit $p < 0,05$ (Test von Unterschieden zwischen Erhebungsjahren mit binär logistischen Regressionen; Referenzkategorie: 2009; Kovariaten: Geschlecht und Alter)

1) Odds ratios (Quotenverhältnis) und 95%-Konfidenzintervall

2) Siehe dazu auch Seite 13f.

In der Befragung 2007 haben 45,0% der 16- bis 65-Jährigen in den letzten zwölf Monaten kein Glücksspiel gespielt (Abbildung 5). Im Jahr 2009 sind es 46,2%. Mit 29,0% (2007) und 29,8% (2009) folgt der Anteil derjenigen, die genau eine der verschiedenen Glücksspielmöglichkeiten genutzt haben. Zwei bis drei Glücksspiele haben 22,0% (2007) bzw. 20,6% (2009), vier bis fünf Glücksspiele 3,5% (2007) bzw. 2,9% (2009) und sechs verschiedene Glücksspie-

le oder mehr haben 0,6% bzw. 0,5% aller Befragten gespielt. Damit ist der Anteil derjenigen, die zwei verschiedene Glücksspiele oder mehr spielen, von insgesamt 26,1% (2007) auf 24,0% (2009) um 2,1 Prozentpunkte gesunken. Auf Basis der absoluten Angaben zur Anzahl gespielter Glücksspiele zeigt sich, dass diese Veränderung signifikant ist ($Mann-Whitney-U = 5,007 \cdot 10^7$; $p = 0,005$). Der Rückgang ist auf eine veränderte Teilnahme an Glücksspielen bei Frauen ($Mann-Whitney-U = 1,327 \cdot 10^7$; $p = 0,002$) und nicht bei Männern zurückzuführen ($Mann-Whitney-U = 1,183 \cdot 10^7$; $p = 0,600$). Der Prozentsatz der Frauen, die zwei verschiedene Glücksspiele oder mehr spielen ist von 22,4% auf 19,2% gesunken.

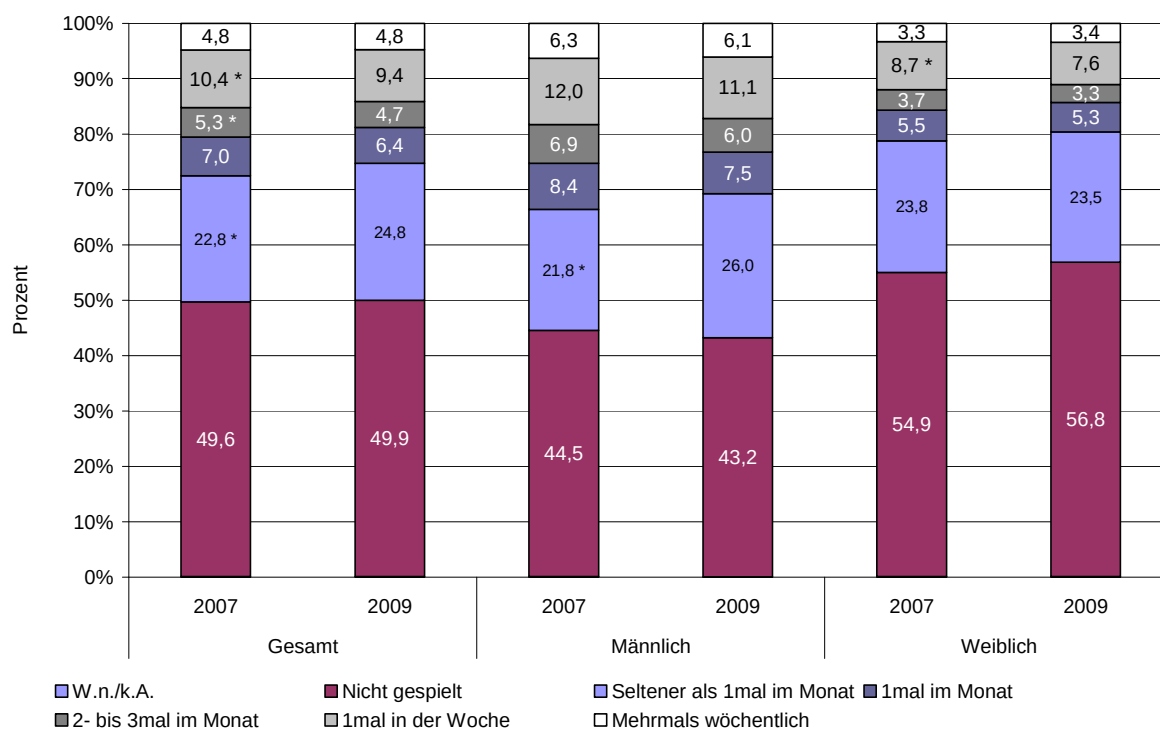


Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: $n = 9.989$ (2007); $n = 9.987$ (2009)

Abbildung 5: Prozentuale Anteile der Personen, die in den letzten 12 Monaten eine unterschiedlich Anzahl an Glücksspielen gespielt haben (16- bis 65-Jährige in den Befragungen 2007 und 2009)

Die Prävalenz des Glücksspielens lässt ausschließlich Rückschlüsse auf die Anteile der Personen zu, die in einem definierten Zeitraum an einem Glücksspiel teilgenommen oder nicht teilgenommen haben. Demgegenüber erlauben die Angaben zur Häufigkeit des Glücksspielens, das Glücksspielverhalten genauer hinsichtlich der Intensität zu charakterisieren. Abgesehen von Fernseh-, Klassen- und anderen Lotterien sowie riskanten Börsenspekulationen

(siehe dazu Methodenteil, S. 14) geben Personen, die in den letzten zwölf Monaten eines der anderen Glücksspiele gespielt haben, jeweils an, wie häufig sie es in diesem Zeitraum gespielt haben. Mit Bezug auf diese Glücksspiele ergibt sich die 12-Monats-Frequenz des Glücksspielens.



*) $p < 0.05$; Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: $n = 9.989$ (2007); $n = 9.987$ (2009)

Abbildung 6: Häufigkeit der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel in den letzten 12 Monaten bei 16- bis 65-Jährigen in den Befragungen 2007 und 2009 (ohne Fernseh-, Klassen- und andere Lotterien sowie riskanten Börsenspekulationen)

In der Befragung 2007 haben 49,6% und in 2009 haben 49,9% aller 16- bis 65-Jährigen an keinem der Glücksspiele, für die die Häufigkeit erhoben wird, teilgenommen (Abbildung 6). Der Anteil der Personen, die seltener als monatlich spielen hat sich von 22,8% auf 24,8% signifikant erhöht. Dieser Zuwachs ist auf einen Anstieg bei den Männern (von 21,8% auf 26,0%) zurückzuführen. Bei den Frauen ergeben sich hier zwischen 2007 und 2009 keine Veränderungen. Die Anteile der Personen mit höheren Frequenzen des Glücksspielens verändern sich nur zum Teil statistisch bedeutsam. In beiden Untersuchungen spielen unverändert 7,0% bzw. 6,4% einmal im Monat. Rückgänge zeigen sich von 5,3% auf 4,7% für zwei- bis dreimal im Monat und von 10,4% auf 9,4% für einmal in der Woche. Der Anteil der Perso-

nen, die mehrmals wöchentlich an Glücksspielen teilnehmen, beträgt in beiden Erhebungen 4,8%. Bei den Männern ist die Frequenz des Glücksspielens höher als bei den Frauen. Etwa jeder sechzehnte Mann gegenüber nur jeder dreißigsten Frau spielt mehrmals in der Woche.

3.3. Ergebnisse zu ausgewählten Glücksspielen

Im Folgenden werden Ergebnisse zur 12-Monats-Prävalenz, zur 12-Monats-Frequenz und zu den Bezugswegen ausgesuchter Glücksspiele dargestellt. Ergebnisse zur Lebenszeit- und 12-Monats-Prävalenz der Glücksspiele, die hier nicht berücksichtigt werden, können den Tabellen 26 und 27 im Tabellenanhang entnommen werden.

Lotto „6 aus 49“

12-Monats-Prävalenz. Die 12-Monats-Prävalenz von Lotto „6 aus 49“ folgt in beiden Befragungen in Bezug auf Alter und Geschlecht dem gleichen Muster (Tabelle 6). Mehr Männer als Frauen haben in den letzten zwölf Monaten Lotto „6 aus 49“ gespielt. Die Teilnahme steigt mit zunehmendem Alter zunächst an und erreicht etwa mit dem 26. Lebensjahr ein ab

Tabelle 6: *Lotto „6 aus 49“: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr*

	Gesamt		Männlich		Weiblich	
	2007	2009	2007	2009	2007	2009
Gesamt	35,5*	40,0	39,7*	45,2	31,2*	34,7
16 und 17 Jahre	3,1	2,7	2,7	3,6	3,6	1,9
18 bis 20 Jahre	10,3*	21,8	12,6*	26,8	7,4*	15,5
21 bis 25 Jahre	22,7*	31,6	23,9*	33,7	21,7*	29,6
26 bis 35 Jahre	39,3*	43,0	43,7	47,8	34,8	37,9
36 bis 45 Jahre	40,2*	44,6	45,5*	52,5	34,8	36,4
46 bis 65 Jahre	40,6*	44,0	45,9	48,9	35,4*	39,1

Angaben in Prozent

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz

$n_{(abs.)}$: Gesamt 2007 $n = 9.972$; Gesamt 2009 $n = 9.977$

*) Statistisch signifikanter Unterschied mit $p < 0,05$ (Test von Unterschieden zwischen Erhebungsjahren mit binär logistischen Regressionen; Referenzkategorie: 2009; Kovariaten: Geschlecht und Alter)

dann nicht weiter steigendes Niveau. Die 12-Monats-Prävalenz ist aber in der Untersuchung 2009 mit 40,0% insgesamt größer als in 2007 (35,5%). Bei Männern steigt sie von 39,7% auf 45,2%, bei Frauen von 32,2% auf 34,7%. Mit Ausnahme der 16- und 17-jährigen Jugendlichen zeigt sich der Anstieg in allen Altersgruppen. Mit mehr als zehn Prozentpunkten ist der Zuwachs bei 18- bis 20-Jährigen am größten.

12-Monats-Frequenz. Die 12-Monats-Frequenz von Lotto „6 aus 49“ ist in beiden Untersuchungen durch zwei gegensätzliche Verhaltensmuster geprägt (Tabelle 7). Abgesehen von denjenigen, die gar kein Lotto „6 aus 49“ spielen, nutzen die beiden nächst größeren Gruppen Lotto „6 aus 49“ entweder seltener als einmal im Monat oder wöchentlich und mehr. Personen, die einmal bzw. zwei- bis dreimal im Monat Lotto spielen, sind in der Minderheit.

Zwischen den Studien 2007 und 2009 findet sich hinsichtlich der Häufigkeit, mit der gespielt wird, eine signifikante Verschiebung. Der Anteil der Personen, die seltener als einmal im Monat Lotto „6 aus 49“ spielen, steigt von 14,2% (2007) auf 20,1% (2009) an. Dieser Anstieg erfolgt ausschließlich zu Lasten des Anteils derjenigen, die überhaupt nicht spielen. Demgegenüber bleiben die Anteile der Personen, die monatlich, mehrmals im Monat oder wöchentlich spielen, sowohl insgesamt als auch bei Männern und bei Frauen unverändert. Der Anstieg der 12-Monats-Prävalenz von Lotto „6 aus 49“ erklärt sich somit aus einem Hinzugewinn von Teilnehmerinnen und Teilnehmern, die mit geringer Frequenz spielen.

Tabelle7: Lotto „6 aus 49“: 12-Monats-Frequenz nach Geschlecht und Erhebungsjahr

	Gesamt		Männlich		Weiblich	
	2007	2009	2007	2009	2007	2009
Wöchentlich und mehr	13,2	12,0	15,4	14,0	11,0	9,9
2- bis 3mal im Monat	3,2	3,2	3,9	4,0	2,5	2,3
1mal im Monat	4,8	4,7	5,9	5,4	3,7	4,0
Seltener als 1mal im Monat	14,2*	20,1	14,4*	21,7	14,0*	18,3
Gar nicht gespielt	64,5	60,0	60,3	54,8	68,8	65,3
Weiß nicht / keine Angabe	0,1	0,0	0,1	0,0	0,0	0,1

Angaben in Prozent

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz

$n_{(abs.)}$: Gesamt 2007 $n = 9.972$; Gesamt 2009 $n = 9.977$

*) Statistisch signifikanter Unterschied mit $p < 0,05$ (Multinomiale logistische Regressionen mit dem Befragungsjahr 2009 als Referenzkategorie; Kovariaten: Alter und ggf. Geschlecht; redundanter Parameter: Gar nicht gespielt/Weiß nicht/keine Angabe)

Ausgaben. Für die Personen, die in den letzten zwölf Monaten Lotto „6 aus 49“ gespielt haben, zeigt sich zwischen 2007 und 2009 ein Rückgang der Beträge, die für dieses Glücksspiel ausgegeben werden. Bei Lotto-Spielerinnen und –Spielern sinkt der Median ihrer monatlichen Ausgaben von 10,75 € in 2007 auf 7,00 € in 2009. Der Interquartilbereich, also der Bereich in dem die mittleren 50 Prozent der Antworten liegen, verschiebt sich von 5,00 € bis 30,10 € pro Monat (2007) nach 3,50 € bis 25,00 € monatlich (2009).

Lotto „6 aus 49“ und Jackpot. Personen, die in den letzten zwölf Monaten Lotto „6 aus 49“ gespielt haben, werden gefragt, ob sie besonders dann Lotto spielen oder ob sie bei einzelnen Lotto-Ziehungen mehr Geld einsetzen, wenn der Lotto-Jackpot groß ist (Tabelle 8). Der Anteil der Lotto-Spielerinnen und -Spieler, für die das zutrifft, ist von insgesamt 33,6% im Jahr 2007 auf 54,9% im Jahr 2009 angestiegen (OR 0,4; KI 0,36 – 0,44). Zwischen Männern und Frauen gibt es keine Unterschiede und in beiden Gruppen ist der Anteil derjenigen, die besonders dann spielen oder mehr setzen, wenn der Jackpot hoch ist, im Jahr 2009 signifikant größer als im Jahr 2007 (Männer: OR 0,4; KI 0,35 – 0,46; Frauen: OR 0,4; KI 0,33 – 0,44).

Tabelle 8: *Prozentuale Anteile der Lotto „6 aus 49“-Spieler/-innen, die besonders dann spielen oder mehr Geld einsetzen, wenn der Jackpot groß ist, bei Personen mit unterschiedlicher Spielhäufigkeit nach Geschlecht und Erhebungsjahr*

	Gesamt		Männlich		Weiblich	
	2007	2009	2007	2009	2007	2009
Gesamt	33,6*	54,9	33,2*	54,0	34,2*	56,1
Seltener als 1mal im Monat	53,4*	74,5	55,0*	75,3	51,6*	73,4
1mal im Monat	37,4*	62,3	37,2*	63,6	37,7*	60,6
2- bis 3mal im Monat	29,6*	57,9	29,3*	54,5	30,2*	64,0
Wöchentlich und mehr	12,0*	18,5	12,2*	17,1	11,8*	20,6

Angaben in Prozent

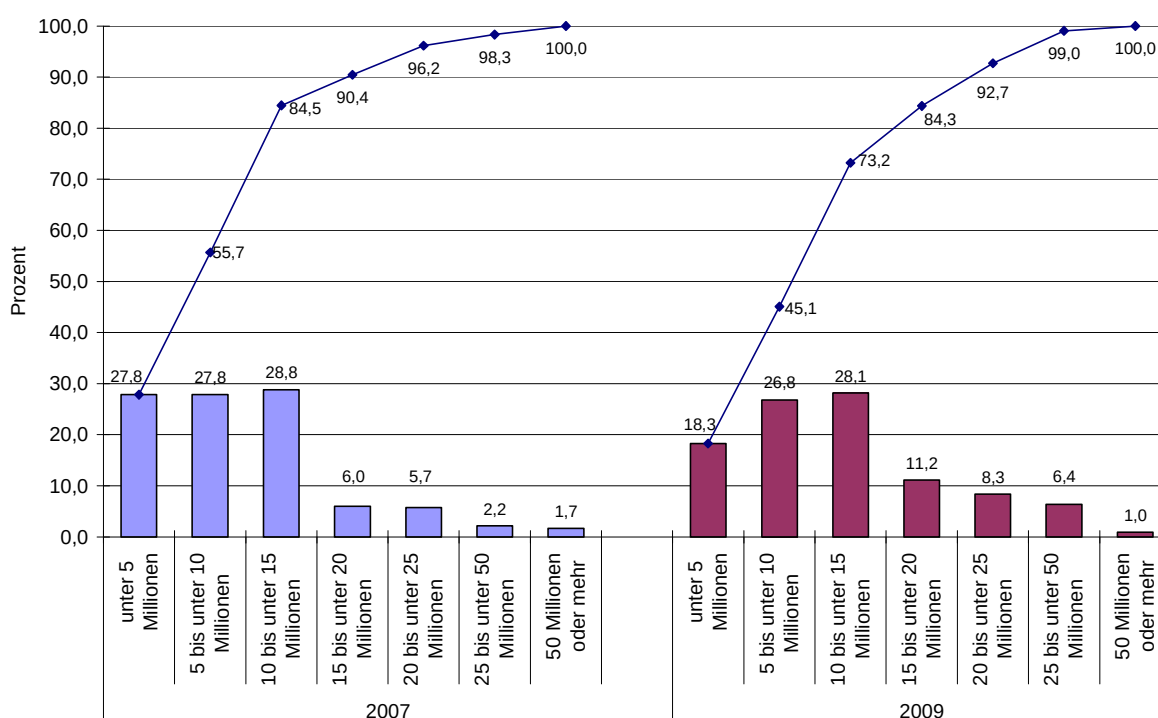
Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Frequenz

$n_{(abs.)}$: Gesamt 2007 $n = 3.496$; Gesamt 2009 $n = 3.985$

*) Statistisch signifikanter Unterschied mit $p < 0,05$ (Test von Unterschieden zwischen Erhebungsjahren mit binär logistischen Regressionen; Referenzkategorie: 2009; Kovariaten: Geschlecht und Alter)

Zwischen erhöhter Spielteilnahme bzw. erhöhtem Spieleinsatz und der Spielhäufigkeit besteht ein Zusammenhang. In beiden Befragungen ist der Anteil der Personen, die besonders dann spielen, wenn der Jackpot groß ist, umso größer je seltener sie Lotto „6 aus 49“ spielen. Im Jahr 2009 sagen 74,5% derjenigen, die seltener als einmal im Monat Lotto „6 aus 49“ spielen, dass sie das besonders bei einem großen Jackpot tun. Unter denjenigen, die wöchentlich oder mehr spielen, ändern nur 18,5% bei einem großen Jackpot ihr Spielverhalten.

Die Lotto-Spielerinnen und –Spieler, die besonders dann wenn der Jackpot groß ist Lotto „6 aus 49“ spielen bzw. bei einem hohen Jackpot mehr setzen, werden gefragt, wie hoch der Lotto-Jackpot sein muss, damit sie das tun. In Abbildung 7 sind die Antwortverteilungen für diese Personen in den Befragungsjahren 2007 und 2009 dargestellt. Die Säulen entsprechen den prozentualen Häufigkeiten mit der die einzelnen Kategorien genannt werden. Die Linien stellen die kumulierten prozentualen Häufigkeiten dieser Angaben dar.



Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: $n = 1.122$ (2007); $n = 1.894$ (2009)

Abbildung 7: Prozentuale (Säulen) und kumulierte prozentuale Anteile (Linien) der Angaben zur Jackpothöhe wegen der man besonders oder mit erhöhtem Einsatz Lotto spielt in den Befragungen 2007 und 2009

Im Jahr 2007 sind Jackpothöhen von bis zu unter 15 Millionen Euro für 84,5% der Befragten ein Anreiz, besonders dann oder mit erhöhtem Einsatz zu spielen. Für 15,5% muss der Jackpot größer sein. In der Untersuchung 2009 geben 73,2% der Befragten Jackpothöhen von bis zu unter 15 Millionen Euro und 26,8% von 15 Millionen oder mehr an. Der Anteil der Personen, die erst bei einem außergewöhnlich hohen Jackpot spielen, hat sich also zu Lasten des Anteils der Personen, die schon bei vergleichsweise niedrigerem Jackpot spielen, erhöht.

Bezugswege. In den zwölf Monaten vor der Befragung 2007 haben 31,4% der 16- bis 65-jährigen Bevölkerung Lotto-Angebote „6 aus 49“ über Annahmestellen gespielt. Dieser Anteil fällt mit 36,9% in der Studie 2009 signifikant höher aus. Über das Internet haben 2007 in den letzten zwölf Monaten 2,7% und in 2009 unverändert 2,3% Lotto-Angebote „6 aus 49“ gespielt. Da der Bezug von Lotto „6 aus 49“ über das Internet mit Ende der Übergangsfrist des Glücksspielstaatsvertrags am 31. Dezember 2008 illegal ist, wurde in der Studie 2009 zusätzlich gefragt, ob man auch seit Beginn des Jahres Lotto-Angebote „6 aus 49“ über das Internet gespielt hat. Dies trifft auf 1,1% der Bevölkerung zu. Der Anteil der 16- bis 65-Jährigen, die Lotto-Angebote „6 aus 49“ über gewerbliche Anbieter wie zum Beispiel Faber spielen ist von 1,3% (2007) auf 0,6% (2009) signifikant zurückgegangen. In beiden Untersuchungen geben unverändert 0,8% (2007) bzw. 0,9% (2009) aller Befragten an, Lotto-Angebote „6 aus 49“ über andere Wege zu spielen.

Fernseh-, Klassen- und andere Lotterien

Fernsehlottorien: 12-Monats-Prävalenz. Von den drei untersuchten Lotteriearten sind Fernsehlotterien (die ARD-Fernsehlottorie oder die Aktion Mensch) diejenigen mit der größten Verbreitung. In 2007 sagen 8,4% und in 2009 insgesamt 8,1% der Befragten, in den letzten zwölf Monaten an Fernsehlotterien teilgenommen zu haben (Tabelle 9). Wie bei Lotto „6 aus 49“ steigt auch die Teilnahme an Fernsehlotterien mit wachsendem Lebensalter. Dieser Befund ergibt sich mit recht guter Übereinstimmung sowohl in der Bevölkerungsbefragung 2007 als auch in der von 2009. Bei jüngeren Erwachsenen im Alter von bis zu 25 Jahren beträgt die 12-Monats-Prävalenz in beiden Studien zwischen 0,7% und 1,3%. Bei 46- bis 65-Jährigen liegt sie bei 12,8% (2007) bzw. 13,8% (2009). Abgesehen von den Ergebnissen für 26- bis 35-Jährige, bei denen sich – insbesondere bei Männern – die 12-Monats-Prävalenz um

etwa zwei Prozentpunkte reduziert, zeigen sich keine statistisch bedeutsamen Unterschiede zwischen den Befragungen 2007 und 2009.

Tabelle 9: Fernsehlotterien: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr

	Gesamt		Männlich		Weiblich	
	2007	2009	2007	2009	2007	2009
Gesamt	8,4	8,1	7,7	7,7	9,1	8,4
16 und 17 Jahre	0,0	0,5	0,0	0,7	0,0	0,3
18 bis 20 Jahre	0,9	1,3	0,7	1,9	1,2	0,6
21 bis 25 Jahre	1,0	0,7	0,9	0,5	1,2	0,8
26 bis 35 Jahre	6,0*	4,1	5,3*	3,4	6,7	4,9
36 bis 45 Jahre	8,7	7,5	8,6	7,2	8,9	7,8
46 bis 65 Jahre	12,8	13,8	11,5	13,4	14,2	14,1

Angaben in Prozent

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz

$n_{(abs.)}$: Gesamt 2007 $n = 9.965$; Gesamt 2009 $n = 9.966$

*) Statistisch signifikanter Unterschied mit $p < 0,05$ (Test von Unterschieden zwischen Erhebungsjahren mit binär logistischen Regressionen; Referenzkategorie: 2009; Kovariaten: Geschlecht und Alter)

Fernsehlotterien: Bezugswege. Auch die Bezugsart von Losen der Fernsehlotterien ändert sich nicht. In den zwölf Monaten vor beiden Befragungen werden Lose der Fernsehlotterien jeweils von 0,5% der Bevölkerung über das Internet bezogen. In 2009 sagen noch 0,1% aller Interviewten, auch seit Beginn des Jahres Lose der Fernsehlotterien über das Internet gekauft zu haben. Über das Telefon nehmen 0,1% (2007) bzw. 0,2% (2009), über Bank oder Post 5,9% (2007) bzw. 5,2% (2009) und über andere Wege 1,7% (2007) bzw. 1,9% (2009) der Bevölkerung an Fernsehlotterien teil.

Klassenlotterien: 12-Monats-Prävalenz. An Klassenlotterien (die Nordwestdeutsche oder die Süddeutsche Klassenlotterie) haben in den letzten zwölf Monaten vor Durchführung des Interviews insgesamt 3,9% (2007) bzw. 1,8% (2009) der 16- bis 65-Jährigen teilgenommen (Tabelle 10). Dieser Unterschied ist signifikant und die Anzahl der Personen, die diese Lotterieangebote nutzen, ist um die Hälfte zurückgegangen. Der Rückgang findet im Wesentlichen in der Gruppe der über 25-Jährigen statt, also in dem Bevölkerungsteil, in dem Klassenlotte-

rien in 2007 vergleichsweise weiter verbreitet sind. Bei Personen im Lebensalter bis einschließlich 25 Jahren liegt die 12-Monats-Prävalenz 2007 gegenüber älteren Personen auf einem niedrigeren Niveau und reduziert sich in der Studie 2009 nicht weiter.

Tabelle 10: Klassenlotterien: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr

	Gesamt		Männlich		Weiblich	
	2007	2009	2007	2009	2007	2009
Gesamt	3,9*	1,8	4,1*	2,1	3,6*	1,5
16 und 17 Jahre	0,5	0,4	0,3	0,7	0,6	0,0
18 bis 20 Jahre	0,6	0,7	0,8	0,0	0,3	1,6
21 bis 25 Jahre	2,0	0,9	3,2*	0,9	1,0	0,9
26 bis 35 Jahre	3,3*	1,4	3,3*	1,8	3,2*	1,1
36 bis 45 Jahre	4,0*	2,0	3,9*	2,1	4,0*	1,9
46 bis 65 Jahre	5,3*	2,4	5,8*	3,0	4,8*	1,8

Angaben in Prozent

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz

n (abs.): Gesamt 2007 $n = 9.939$; Gesamt 2009 $n = 9.949$

*) Statistisch signifikanter Unterschied mit $p < 0,05$ (Test von Unterschieden zwischen Erhebungsjahren mit binär logistischen Regressionen; Referenzkategorie: 2009; Kovariaten: Geschlecht und Alter)

Klassenlotterien: Bezugswege. Zwar beziehen unverändert 0,4% (2007 und 2009) aller Befragten Lose der Klassenlotterien über Annahmestellen und unverändert 0,2% (2007) bzw. 0,1% (2009) Lose über das Internet. Doch reduzieren sich mit dem bevölkerungsweiten Rückgang der Personen, die Klassenlotterien spielen, die Anteile der Personen, die Lose der Klassenlotterien über Telefon (2007: 1,7%; 2009: 0,5%), Bank oder Post (2007: 0,7%; 2009: 0,4%) bzw. andere Wege (2007: 0,9%; 2009: 0,5%) erwerben.

Andere Lotterien: 12-Monats-Prävalenz. Wie bei den Fernsehlotterien fällt auch die 12-Monatsprävalenz der Teilnahme an anderen Lotterien (Glücksspirale, Soziallotterien, Prämienlos, Lotterie- oder Gewinnsparen) in beiden Befragungen sehr ähnlich aus (Tabelle 11). Insgesamt 3,7% (2007) bzw. 3,9% aller Befragten (2009) beteiligen sich in den zwölf Monaten vor Studiendurchführung an anderen Lotterien. Die 12-Monats-Prävalenz ist 2009 bei Männern und Frauen im Alter von 46 bis 65 Jahren mit jeweils 5,7% am höchsten. Für die

Männer dieser Altersgruppe ist das gegenüber 2007 ein signifikanter Zuwachs um knapp zwei Prozentpunkte. In allen jüngeren Altersgruppen und bei den Frauen unterscheiden sich die Ergebnisse der Studien 2007 und 2009 statistisch nur unbedeutend.

Tabelle 11: Andere Lotterien: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr

	Gesamt		Männlich		Weiblich	
	2007	2009	2007	2009	2007	2009
Gesamt	3,7	3,9	3,5*	4,3	3,9	3,6
16 und 17 Jahre	0,3	0,0	0,5	0,0	0,0	0,0
18 bis 20 Jahre	0,1	0,9	0,1	1,6	0,0	0,0
21 bis 25 Jahre	0,7	1,0	0,4	1,5	1,1	0,5
26 bis 35 Jahre	3,4	2,5	3,1	2,9	3,7	2,2
36 bis 45 Jahre	5,4	4,7	5,6	5,5	5,1	3,9
46 bis 65 Jahre	4,3*	5,7	3,8*	5,7	4,8	5,7

Angaben in Prozent

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz

$n_{(abs.)}$: Gesamt 2007 $n = 9.972$; Gesamt 2009 $n = 9.970$

*) Statistisch signifikanter Unterschied mit $p < 0,05$ (Test von Unterschieden zwischen Erhebungsjahren mit binär logistischen Regressionen; Referenzkategorie: 2009; Kovariaten: Geschlecht und Alter)

Andere Lotterien: Bezugswege. Bevölkerungsweit werden andere Lotterien unverändert von 1,1% (2007) bzw. 1,2% (2009) über Annahmestellen, von 0,2% (2007) bzw. 0,1% (2009) über das Internet, von 0,1% (2007 und 2009) über das Telefon, von 2,4% (2007) bzw. 2,5% (2009) über Bank oder Post und von 0,1% (2007 und 2009) über andere Wege bezogen.

Sofortlotterien

12-Monats-Prävalenz. Insgesamt unterscheidet sich die Teilnahme an Sofortlotterien (Rubbellose oder Aufreißlose in Annahmestellen oder im Internet) in den zwölf Monaten vor den Befragungen 2007 und 2009 um 1,5 Prozentpunkte (Tabelle 12). Die 12-Monats-Prävalenz für 16- bis 65-Jährige sinkt statistisch signifikant von 11,7% auf 10,2%. Diesem Gesamtergebnis liegen entgegengesetzte Veränderungen in den verschiedenen Altersgruppen zugrunde.

Bei 18- bis 20-jährigen Männern ergibt sich von 12,1% auf 20,1% ein Anstieg um acht Prozentpunkte. Bei 21- bis 25-Jährigen finden sich keine statistisch bedeutsamen Unterschiede und in den Altersgruppen der 26- bis 35- bzw. 36- bis 45-Jährigen sind zwischen beiden Messzeitpunkten Rückgänge zu beobachten.

Tabelle 12: Sofortlotterien: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr

	Gesamt		Männlich		Weiblich	
	2007	2009	2007	2009	2007	2009
Gesamt	11,7*	10,2	10,8	9,7	12,6*	10,8
16 und 17 Jahre	10,8	8,1	13,2*	6,9	8,3	9,3
18 bis 20 Jahre	11,4*	16,2	12,1*	20,1	10,5	11,2
21 bis 25 Jahre	12,7	11,6	9,5	10,0	15,6	13,0
26 bis 35 Jahre	13,9*	11,0	11,4	10,6	16,5*	11,4
36 bis 45 Jahre	13,8*	10,5	13,5*	10,5	14,1*	10,5
46 bis 65 Jahre	9,3	8,6	8,4	7,0	10,1	10,3

Angaben in Prozent

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz

$n_{(abs.)}$: Gesamt 2007 $n = 9.982$; Gesamt 2009 $n = 9.985$

*) Statistisch signifikanter Unterschied mit $p < 0,05$ (Test von Unterschieden zwischen Erhebungsjahren mit binär logistischen Regressionen; Referenzkategorie: 2009; Kovariaten: Geschlecht und Alter)

12-Monats-Frequenz. Die Ergebnisse zur 12-Monats-Frequenz der Teilnahme an Sofortlotterien zeigen einen Rückgang des Anteils der Personen, die seltener als einmal im Monat spielen, um 1,3 Prozentpunkte. Gleichzeitig steigt der Anteil der Personen, die im Jahreszeitraum vor der Befragung gar nicht an Sofortlotterien teilnehmen, etwa in gleichem Umfang (Tabelle 13). Diese Verschiebung ist insgesamt und bei Frauen, nicht aber bei Männern signifikant. Bevölkerungswelt bleibt die Anzahl der Personen, die einmal im Monat, zwei- bzw. dreimal im Monat oder wöchentlich Sofortlotterien spielen in beiden Studien stabil.

Tabelle 13: Sofortlotterien: 12-Monats-Frequenz nach Geschlecht und Erhebungsjahr

	Gesamt		Männlich		Weiblich	
	2007	2009	2007	2009	2007	2009
Wöchentlich und mehr	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5
2- bis 3mal im Monat	0,9	0,7	1,0	0,7	0,7	0,8
1mal im Monat	1,5	1,4	1,6	1,5	1,3	1,4
Seltener als 1mal im Monat	8,8*	7,5	7,7	6,9	10,0*	8,1
Gar nicht gespielt	88,3	89,8	89,2	90,3	87,4	89,2
Weiß nicht / keine Angabe	0,0	0,0	0,0	0,1	0,0	0,0

Angaben in Prozent

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz

 $n_{(abs.)}$: Gesamt 2007 $n = 9.982$; Gesamt 2009 $n = 9.985$ *) Statistisch signifikanter Unterschied mit $p < 0,05$ (Multinomiale logistische Regressionen mit dem Befragungsjahr 2009 als Referenzkategorie; Kovariaten: Alter und ggf. Geschlecht; redundanter Parameter: Gar nicht gespielt/Weiß nicht/keine Angabe)

Bezugswege. Der Anteil der Personen, die über Annahmestellen an Sofortlotterien teilnehmen geht von 10,8% (2007) auf 9,6% (2009) signifikant zurück. Auch der Anteil derjenigen, die Sofortlotterien über andere Wege spielen reduziert sich statistisch bedeutsam von 0,9% (2009) auf 0,5% (2007). Über das Internet spielen in beiden Befragungen jeweils 0,1% aller Studienteilnehmer.

Oddset-Spielangebote⁴

12-Monats-Prävalenz. Die 12-Monats-Prävalenz des Oddset-Spielens nimmt mit steigendem Lebensalter ab. Außerdem zeigen sich auf allen Altersstufen deutliche Geschlechtsunterschiede (Tabelle 14). Bei Frauen variieren die Kennwerte an beiden Messzeitpunkten und über alle Altersgruppen von 0,0% bis 1,7%. Bei Männern erreichen sie mit 9,6% (2007) bzw. 11,0% (2009) in der Altersgruppe der 18- bis 20-Jährigen ihr Maximum. Die Ergebnisse der Repräsentativbefragungen 2007 und 2009 unterscheiden sich nur gering. Die Schätzungen zur 12-Monats-Prävalenz fallen für die Gesamtstichprobe (2007: 2,3%; 2009: 2,3%), für Männer (2007: 4,0%; 2009: 3,9%) und Frauen (2007: 0,6%; 2009: 0,6%) praktisch identisch aus. Lediglich in der Gruppe der 36- bis 45-Jährigen und hier insbesondere bei den Männern findet

⁴ Siehe dazu auch Seite 13f.

sich ein statistisch signifikanter Rückgang. Die 12-Monats-Prävalenz sinkt bei 36- bis 46-jährigen Männern von 3,8% (2007) auf 2,2% (2009).

Tabelle 14: Oddset-Spielangebote: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr

	Gesamt		Männlich		Weiblich	
	2007	2009	2007	2009	2007	2009
Gesamt	2,3	2,3	4,0	3,9	0,6	0,6
16 und 17 Jahre	2,2	2,3	4,3	4,6	0,0	0,0
18 bis 20 Jahre	5,8	6,7	9,6	11,0	0,9	1,2
21 bis 25 Jahre	4,8	4,2	9,5	6,9	0,7	1,7
26 bis 35 Jahre	3,2	3,1	5,1	5,1	1,3	1,0
36 bis 45 Jahre	2,2*	1,4	3,8*	2,2	0,5	0,5
46 bis 65 Jahre	0,9	1,3	1,6	2,4	0,3	0,2

Angaben in Prozent

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz

$n_{(abs.)}$: Gesamt 2007 $n = 9.989$; Gesamt 2009 $n = 9.988$

*) Statistisch signifikanter Unterschied mit $p < 0,05$ (Test von Unterschieden zwischen Erhebungsjahren mit binär logistischen Regressionen; Referenzkategorie: 2009; Kovariaten: Geschlecht und Alter)

12-Monats-Frequenz. Auch hinsichtlich der 12-Monats-Frequenz stimmen die Ergebnisse der Studien 2007 und 2009 recht gut überein (Tabelle 15). Bei den Männern geht der Anteil derjenigen, die im Laufe des letzten Jahres zwei- bis dreimal im Monat Oddset-Spielangebote gespielt haben, von 1,0% (2007) auf 0,5% (2009) statistisch signifikant zurück, alle anderen Veränderungen bleiben unbedeutend.

Tabelle 15: *Oddset-Spielangebote: 12-Monats-Frequenz nach Geschlecht und Erhebungsjahr*

	Gesamt		Männlich		Weiblich	
	2007	2009	2007	2009	2007	2009
Wöchentlich und mehr	0,4	0,5	0,8	1,0	0,1	0,1
2- bis 3mal im Monat	0,5*	0,3	1,0*	0,5	0,1	0,1
1mal im Monat	0,4	0,3	0,7	0,6	0,0	0,0
Seltener als 1mal im Monat	0,9	1,2	1,4	1,9	0,4	0,4
Gar nicht gespielt	97,7	97,7	96,0	96,1	99,4	99,4
Weiß nicht / keine Angabe	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0

Angaben in Prozent

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz

 $n_{(abs.)}$: Gesamt 2007 $n = 9.989$; Gesamt 2009 $n = 9.988$ *) Statistisch signifikanter Unterschied mit $p < 0,05$ (Multinomiale logistische Regressionen mit dem Befragungsjahr 2009 als Referenzkategorie; Kovariaten: Alter und ggf. Geschlecht; redundanter Parameter: Gar nicht gespielt/Weiß nicht/keine Angabe)

Bezugswege. Oddset-Spielangebote werden von 1,9% (2007) bzw. 2,0% (2009) der Befragten in Annahmestellen gespielt. Der Anteil derjenigen, die innerhalb der letzten zwölf Monate vor dem Interview Oddset-Spielangebote über das Internet spielen, beträgt 0,3% (2007) und 0,2% (2009). Insgesamt 0,1% der 16- bis 65-Jährigen geben in der Studie des Jahres 2009 an, auch seit Beginn des Jahres Oddset-Spielangebote im Internet gespielt zu haben. Andere Wege nutzen unverändert insgesamt 0,2% (2007) bzw. 0,1% (2009).

Casinospiele im Internet

12-Monats-Prävalenz. Seit Inkrafttreten des Glücksspielstaatsvertrags sind Casinospiele im Internet illegal. Trotzdem bleibt die 12-Monats-Prävalenz des Casinospiels im Internet zwischen beiden Messzeitpunkten unverändert (Tabelle 16). Bei Frauen und Personen von 46 bis 65 Jahren liegt sie zwischen 0,0% und 0,5%. Unter Männern im Alter von 21 bis 25 Jahren ist sie mit 3,6% (2007) und 5,3% (2009) am höchsten.

Tabelle 16: *Casinospiele im Internet: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr*

	Gesamt		Männlich		Weiblich	
	2007	2009	2007	2009	2007	2009
Gesamt	0,7	0,9	1,3	1,6	0,1	0,1
16 und 17 Jahre	0,5	0,2	0,9	0,3	0,0	0,0
18 bis 20 Jahre	1,5	1,4	2,6	2,1	0,0	0,4
21 bis 25 Jahre	1,7	2,6	3,6	5,3	0,0	0,2
26 bis 35 Jahre	1,6	1,6	2,7	2,7	0,5	0,4
36 bis 45 Jahre	0,7	0,8	1,4	1,6	0,0	0,0
46 bis 65 Jahre	0,0	0,2	0,1	0,3	0,0	0,0

Angaben in Prozent

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz

 $n_{(abs.)}$: Gesamt 2007 $n = 10.001$; Gesamt 2009 $n = 9.994$ *) Statistisch signifikanter Unterschied mit $p < 0,05$ (Test von Unterschieden zwischen Erhebungsjahren mit binär logistischen Regressionen; Referenzkategorie: 2009; Kovariaten: Geschlecht und Alter)

12-Monats-Frequenz. Auch hinsichtlich der Häufigkeit der Teilnahme an Casinospielen über das Internet sind die Befunde an beiden Messzeitpunkten in hoher Übereinstimmung (Tabelle 17). In der Befragung des Jahres 2007 geben 0,4% der Männer an, wöchentlich oder öfter im Internet mit Geldeinsatz Casinospiele zu spielen. 2009 sind es 0,5%. Zwei- bis dreimal im

Tabelle 17: *Casinospiele im Internet: 12-Monats-Frequenz nach Geschlecht und Erhebungsjahr*

	Gesamt		Männlich		Weiblich	
	2007	2009	2007	2009	2007	2009
Wöchentlich und mehr	0,2	0,3	0,4	0,5	0,0	0,1
2- bis 3mal im Monat	0,2	0,2	0,3	0,4	0,0	0,0
1mal im Monat	0,1	0,1	0,3	0,2	0,0	0,0
Seltener als 1mal im Monat	0,3	0,4	0,5	0,8	0,1	0,0
Gar nicht gespielt	99,2	99,0	98,5	98,2	99,9	99,9
Weiß nicht / keine Angabe	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0

Angaben in Prozent

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz

 $n_{(abs.)}$: Gesamt 2007 $n = 10.001$; Gesamt 2009 $n = 9.994$ *) Statistisch signifikanter Unterschied mit $p < 0,05$ (Multinomiale logistische Regressionen mit dem Befragungsjahr 2009 als Referenzkategorie; Kovariaten: Alter und ggf. Geschlecht; redundanter Parameter: Gar nicht gespielt/Weiß nicht/keine Angabe)

Monat spielen 0,3% (2007) bzw. 0,4% (2009), einmal im Monat 0,3% (2007) bzw. 0,2% (2009) und seltener als einmal im Monat 0,5% (2007) bzw. 0,8% (2009) der Männer. Bei Frauen ist wegen der geringen 12-Monats-Prävalenz von lediglich 0,1% an beiden Messzeitpunkten eine differenzierende Beschreibung nach Spielhäufigkeit nicht mehr interpretierbar.

Geldspielautomaten

12-Monats-Prävalenz. Die 12-Monats-Prävalenz des Glücksspiels an Geldspielautomaten steigt von insgesamt 2,2% in 2007 auf 2,7% in 2009 statistisch signifikant an (Tabelle 18). Die Zunahme betrifft besonders junge Männer. Der Anteil derjenigen, die in den zwölf Monaten vor dem Interview an Geldspielautomaten gespielt haben, steigt bei 18- bis 20-jährigen Männern von 5,8% (2007) auf 15,3% (2009) und bei 21- bis 25-jährigen von 5,1% (2007) auf 9,0% (2009).

Tabelle 18: Geldspielautomaten: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr

	Gesamt		Männlich		Weiblich	
	2007	2009	2007	2009	2007	2009
Gesamt	2,2*	2,7	3,7	4,3	0,7*	1,2
16 und 17 Jahre	2,3	2,3	4,3	3,8	0,3	0,8
18 bis 20 Jahre	4,3*	9,8	5,8*	15,3	2,4	3,0
21 bis 25 Jahre	3,9	5,9	5,1*	9,0	2,9	3,0
26 bis 35 Jahre	3,3	3,0	5,8	4,0	0,7*	1,9
36 bis 45 Jahre	2,2	2,0	4,0	3,5	0,3	0,5
46 bis 65 Jahre	1,2	1,2	2,0	1,9	0,4	0,6

Angaben in Prozent

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz

$n_{(abs.)}$: Gesamt 2007 $n = 9.998$; Gesamt 2009 $n = 9.991$

*) Statistisch signifikanter Unterschied mit $p < 0,05$ (Test von Unterschieden zwischen Erhebungsjahren mit binär logistischen Regressionen; Referenzkategorie: 2009; Kovariaten: Geschlecht und Alter)

12-Monats-Frequenz. Die 12-Monats-Frequenz des Glücksspiels an Geldspielautomaten verändert sich bevölkerungsweit kaum (Tabelle 19). Bei Männern steht einem Rückgang des

Anteils derjenigen, die in den letzten zwölf Monaten gar nicht an Geldspielautomaten gespielt haben, von 96,3% (2007) auf 95,7% (2009) um 0,6 Prozentpunkte ein Anstieg des Anteils derer, die wöchentlich und mehr spielen um 0,4 Prozentpunkte gegenüber.

Tabelle 19: Geldspielautomaten: 12-Monats-Frequenz nach Geschlecht und Erhebungsjahr

	Gesamt		Männlich		Weiblich	
	2007	2009	2007	2009	2007	2009
Wöchentlich und mehr	0,1*	0,4	0,2*	0,6	0,0	0,1
2- bis 3mal im Monat	0,2	0,3	0,4	0,5	0,1	0,1
1mal im Monat	0,3	0,4	0,6	0,8	0,0	0,0
Seltener als 1mal im Monat	1,5	1,7	2,5	2,4	0,6	0,9
Gar nicht gespielt	97,8	97,3	96,3	95,7	99,3	98,8
Weiß nicht / keine Angabe	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0

Angaben in Prozent

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz

$n_{(abs.)}$: Gesamt 2007 $n = 9.998$; Gesamt 2009 $n = 9.991$

*) Statistisch signifikanter Unterschied mit $p < 0,05$ (Multinomiale logistische Regressionen mit dem Befragungsjahr 2009 als Referenzkategorie; Kovariaten: Alter und ggf. Geschlecht; redundanter Parameter: Gar nicht gespielt/Weiß nicht/keine Angabe)

Privates Glücksspiel

12-Monats-Prävalenz. Auch die Teilnahme an privatem Glücksspiel innerhalb von zwölf Monaten vor der Befragung bleibt bezogen auf alle 16- bis 65-Jährigen mit 8,6% (2007) bzw. 7,9% (2009) unverändert (Tabelle 20). Bei jungen Männern im Alter von 18 bis 20 Jahren ist aber ein deutlicher Rückgang von 30,8% im Jahr 2007 auf 19,5% im Jahr 2009 festzustellen. Der signifikante Rückgang in der großen Gruppe aller Frauen um einen Prozentpunkt ist bei differenzierender Auswertung nach Altersgruppen nicht mehr zu finden.

Tabelle 20: *Privates Glücksspiel: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr*

	Gesamt		Männlich		Weiblich	
	2007	2009	2007	2009	2007	2009
Gesamt	8,6	7,9	12,6	12,2	4,5*	3,5
16 und 17 Jahre	11,3	12,1	15,4	21,1	7,1	2,9
18 bis 20 Jahre	20,0*	13,1	30,8*	19,5	5,9	5,1
21 bis 25 Jahre	14,6	16,1	25,0	29,2	5,5	4,0
26 bis 35 Jahre	9,1	8,6	14,5	13,7	3,5	3,3
36 bis 45 Jahre	6,3	5,7	9,1	8,9	3,3	2,5
46 bis 65 Jahre	6,6	5,9	8,3	8,0	5,0	3,9

Angaben in Prozent

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz

n (abs.): Gesamt 2007 n = 9.997; Gesamt 2009 n = 9.989

*) Statistisch signifikanter Unterschied mit $p < 0,05$ (Test von Unterschieden zwischen Erhebungsjahren mit binär logistischen Regressionen; Referenzkategorie: 2009; Kovariaten: Geschlecht und Alter)

12-Monats-Frequenz. Auch die Verteilung der Angaben zur 12-Monats-Frequenz ist 2009 gegenüber 2007 kaum verändert (Tabelle 21). Die größte und statistisch auffällige Verschiebung (von 0,6 Prozentpunkten) findet sich bei Männern. Der Anteil der Männer, die zwei- bis dreimal im Monat privat Glücksspiele spielen sinkt von 2,1% (2007) auf 1,5 % (2009).

Tabelle 21: *Privates Glücksspiel: 12-Monats-Frequenz nach Geschlecht und Erhebungsjahr*

	Gesamt		Männlich		Weiblich	
	2007	2009	2007	2009	2007	2009
Wöchentlich und mehr	1,1	1,1	1,8	1,8	0,4	0,4
2- bis 3mal im Monat	1,4*	1,0	2,1*	1,5	0,7	0,5
1mal im Monat	2,0	1,7	2,8	2,5	1,2	0,9
Seltener als 1mal im Monat	4,0	4,1	5,9	6,3	2,1	1,7
Gar nicht gespielt	91,4	92,1	87,4	87,8	95,5	96,5
Weiß nicht / keine Angabe	0,0	0,0	0,0	0,1	0,0	0,0

Angaben in Prozent

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz

n (abs.): Gesamt 2007 n = 9.997; Gesamt 2009 n = 9.989

*) Statistisch signifikanter Unterschied mit $p < 0,05$ (Multinomiale logistische Regressionen mit dem Befragungsjahr 2009 als Referenzkategorie; Kovariaten: Alter und ggf. Geschlecht; redundanter Parameter: Gar nicht gespielt/Weiß nicht/keine Angabe)

Poker

12-Monats-Prävalenz. Die Studienteilnehmerinnen und -teilnehmer, die im Jahreszeitraum vor dem Interview pokern, können das im Rahmen des privaten Glücksspiels, legal in der Spielbank oder illegal im Internet tun. In beiden Befragungen ist der Anteil derjenigen, die in den letzten zwölf Monaten privat gepokert haben, mit 3,8% (2007) und 3,5% (2009) am größten. Es folgen das Internet (2007: 0,6%; 2009: 0,8%) und die Spielbank (2007: 0,5%; 2009: 0,6%).

Unabhängig davon, in welchem Rahmen gepokert wird, beträgt die 12-Monats-Prävalenz des Pokerspielens in der Studie 2007 für die gesamte Stichprobe 4,2% und in 2009 nahezu unverändert 3,9% (Tabelle 22). Die höchsten Werte werden in beiden Befragungen und in beiden Geschlechtergruppen im Altersbereich von 18 bis 25 Jahren erzielt. In der Studie des Jahres 2009 ist der Anteil der 18- bis 20-jährigen Männer, die pokern, mit 17,5% niedriger als in der ersten Befragung in 2007 (27,6%). Alle anderen Veränderungen sind statistisch unbedeutend.

Tabelle 22: Poker: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr

	Gesamt		Männlich		Weiblich	
	2007	2009	2007	2009	2007	2009
Gesamt	4,2	3,9	7,2	6,8	1,2	0,9
16 und 17 Jahre	9,3	9,4	13,3	16,4	5,2	2,2
18 bis 20 Jahre	17,6*	11,1	27,6*	17,5	4,6	3,1
21 bis 25 Jahre	13,1	14,8	23,6	27,2	3,8	3,3
26 bis 35 Jahre	5,9	5,3	10,5	9,3	1,3	1,3
36 bis 45 Jahre	2,0	1,8	3,6	3,3	0,4	0,2
46 bis 65 Jahre	0,6	0,4	0,9	0,8	0,2	0,1

Angaben in Prozent

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz

$n_{(abs.)}$: Gesamt 2007 $n = 9.987$; Gesamt 2009 $n = 9.973$

*) Statistisch signifikanter Unterschied mit $p < 0,05$ (Test von Unterschieden zwischen Erhebungsjahren mit binär logistischen Regressionen; Referenzkategorie: 2009; Kovariaten: Geschlecht und Alter)

3.4. Glücksspielverhalten Jugendlicher

12-Monats-Prävalenz. Sowohl in der Repräsentativerhebung 2007 als auch der des Jahres 2009 gibt etwa jeder vierte Jugendliche im Alter von 16 und 17 Jahren an (2007: 26,6%; 2009: 24,2%), in den zwölf Monaten vor der Befragung mindestens eines der erfassten Glücksspiele gespielt zu haben (Tabelle 23). Bei den männlichen Jugendlichen ist das etwa jeder dritte, bei den weiblichen Jugendlichen etwa jede fünfte bis sechste Befragte. Die 12-Monats-Prävalenzen irgendeines Glücksspiels unterscheiden sich in beiden Befragungen insgesamt und für beide Geschlechtergruppen statistisch nur unbedeutend. Bei den klassischen öffentlichen Glücksspielangeboten (d. h. ohne privates Glücksspielen, Quizsendungen im Fernsehen sowie riskante Börsenspekulationen) beträgt die 12-Monats-Prävalenz für Jugendliche 16,3% (2007) bzw. 14,8% (2009). Für männliche Jugendliche heißt das, dass etwa jeder Fünfte (2007) bis Sechste (2009), für weiblich Jugendliche, dass jede Achte (2007 und 2009) in den letzten zwölf Monaten mindestens eines dieser gewerblichen Glücksspiele mindestens einmal genutzt hat.

Die Ergebnisse für die einzelnen Glücksspiele zeigen, dass bei Jugendlichen – im Gegensatz zu den Erwachsenen – das private Glücksspiel am verbreitetsten ist. In den Jahreszeiträumen vor den beiden Befragungen haben insgesamt 11,3% (2007) bzw. 12,1% (2009) privat Glücksspiele mit Geldeinsatz gespielt. Bei männlichen Jugendlichen sind es 15,4% (2007) bzw. 21,1% (2009), bei weiblichen Jugendlichen 7,1% (2007) bzw. 2,9% (2009). Poker ist mit insgesamt 9,3% (2007) bzw. 9,4% (2009) besonders verbreitet.

Bei den öffentlichen Glücksspielangeboten fallen die 12-Monats-Prävalenzen für Sofortlotterien mit Abstand am höchsten aus. In der Untersuchung von 2007 beträgt sie für alle Jugendliche 10,8%, die Studie des Jahres 2009 kommt zu einem Ergebnis von 8,1%. Bei männlichen 16- und 17-Jährigen geht die 12-Monats-Prävalenz signifikant von 13,2% (2007) auf 6,9% (2009) zurück. Der Anteil weiblicher Jugendlicher, die in den letzten zwölf Monaten Sofortlotterien gespielt haben, liegt unverändert bei 8,3% (2007) bzw. 9,3% (2009).

Für Jugendliche insgesamt liegen die 12-Monats-Prävalenzen von Lotto „6 aus 49“, Oddset-Spielangeboten⁵, Geldspielautomaten, Quizsendungen im Fernsehen und Spiel 77 bzw. Super 6 in der Studie 2009 im Bereich von unter drei bis über einem Prozent. Gegenüber 2007 sind

⁵ Siehe dazu auch Seite 13f.

die Werte im Wesentlichen unverändert. Lediglich für Quizsendungen im Fernsehen ist ein signifikanter Rückgang zu beobachten, der aber auch durch die präzisere Frageformulierung in der Untersuchung 2009 erklärt werden kann (siehe dazu Methodenteil, S. 14f.).

Tabelle 23: 12-Monats-Prävalenz irgendeines und einzelner Glücksspiele nach Geschlecht und Erhebungsjahr bei 16- und 17-jährigen Jugendlichen

	Gesamt		Männlich		Weiblich	
	2007	2009	2007	2009	2007	2009
Irgendein Glücksspiel	26,6	24,2	32,0	32,3	21,0	15,9
Glücksspiele ohne Privates GS, Quizsendungen, Börse	16,3	14,8	20,7	17,5	11,9	12,1
Privates Glücksspiel	11,3	12,1	15,4	21,1	7,1	2,9
Poker	9,3	9,4	13,3	16,4	5,2	2,2
Sofortlotterien, Rubbellose	10,8	8,1	13,2*	6,9	8,3	9,3
Lotto "6 aus 49"	3,1	2,7	2,7	3,6	3,6	1,9
Oddset-Spielangebote ¹	2,2	2,3	4,3	4,6	0,0	0,0
Geldspielautomaten	2,3	2,3	4,3	3,8	0,3	0,8
Quizsendungen im Fernsehen	6,1*	1,8	5,7	1,4	6,6	2,3
Lotto - Spiel 77/Super 6	1,4	1,4	1,3	2,1	1,5	0,6
Pferdewetten	0,3	0,9	0,6	0,7	0,0	1,0
Kleines Spiel in der Spielbank	0,5	0,7	0,9	1,4	0,0	0,0
Fernsehlottorien	0,0	0,5	0,0	0,7	0,0	0,3
Großes Spiel in der Spielbank	0,8	0,5	0,9	1,0	0,6	0,0
Klassenlotterien	0,5	0,4	0,3	0,7	0,6	0,0
Andere Sportwetten	1,2	0,3	2,4	0,6	0,0	0,0
Riskante Börsenspekulationen	0,1	0,2	0,2	0,0	0,0	0,3
Casinospiele im Internet	0,5	0,2	0,9	0,3	0,0	0,0
Keno	0,7	0,0	0,0	0,0	1,3	0,0
Quicky	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Andere Lotterien	0,3	0,0	0,5	0,0	0,0	0,0
Toto	0,9	0,0	1,8	0,0	0,0	0,0

Angaben in Prozent

Absteigende Sortierung nach Spalte „Gesamt 2009“

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz

$n_{(abs.)}$: Gesamt 2007 $n = 352$ bis $n = 355$; Gesamt 2009 $n = 297$ bis $n = 298$

*) Statistisch signifikanter Unterschied mit $p < 0,05$ (Test von Unterschieden zwischen Erhebungsjahren mit binär logistischen Regressionen; Referenzkategorie: 2009; Kovariaten: Geschlecht und Alter)

1) Siehe dazu auch Seite 13f.

Bei Oddset-Spielangeboten⁶ und Geldspielautomaten finden sich deutliche Geschlechterunterschiede. In der Befragung des Jahres 2009 beträgt die 12-Monats-Prävalenz bei männlichen

⁶ Siehe dazu auch Seite 13f.

Jugendlichen für Oddset-Spielangebote 4,6% und für Geldspielautomaten 3,8%. Bei weiblichen Jugendlichen sind es 0,0% bzw. 0,8%.

Die Anteile der Jugendlichen, die in den letzten zwölf Monaten jeweils eines der verbleibenden Glücksspiele gespielt haben, liegen in der Untersuchung des Jahres 2009 insgesamt alle unter einem Prozent und unterscheiden sich nur unbedeutend von den Resultaten der Befragung 2007.

12-Monats-Frequenz. Unabhängig von der Art des Glücksspiels, bleibt die Häufigkeit des Glücksspielens in der Befragung 2009 gegenüber den Befunden 2007 für Jugendliche insgesamt im Wesentlichen unverändert (Tabelle 24). Im Jahr 2007 beträgt der Anteil Jugendlicher, die keines der Glücksspiele, für die Frequenzangaben erhoben werden (siehe dazu Methodenteil, S. 14), in den letzten zwölf Monaten gespielt haben, 73,7%. In der Befragung 2009 sind es 75,8%. Die nächstgrößte Kategorie bilden mit 15,7% (2007) bzw. 16,5% (2009) die Jugendlichen, die seltener als einmal im Monat irgendein Glücksspiel spielen. In 2009 haben insgesamt 2,8% der Jugendlichen einmal im Monat, 2,1% zwei- bis dreimal im Monat und 2,8% wöchentlich und mehr irgendein Glücksspiel gespielt. Die Verteilungen beider Untersuchungen unterscheiden sich insgesamt statistisch nicht signifikant. In beiden Befragungen zeigt sich aber, dass mehr männliche als weibliche Jugendliche monatlich oder öfter Glücksspiele spielen. In 2009 ist der Anteil weiblicher Jugendlicher, die einmal im Monat oder öfter spielen, geringer als in 2007.

Auch in den Häufigkeitsangaben zu den einzelnen Glücksspielen zeigt sich die Tendenz, dass die Kategorie „seltener als einmal im Monat“ stärker besetzt ist als die Kategorien mit höherer Glücksspielfrequenz. Besonders deutlich wird das bei dem privaten Glücksspiel und den Sofortlotterien. Denn hier beruhen die Häufigkeitsangaben wegen der höheren 12-Monats-Prävalenz auf größeren Fallzahlen als bei den anderen Glücksspielen.

Tabelle 24: 12-Monats-Frequenz des Glücksspielens und ausgesuchter Glücksspiele nach Geschlecht und Erhebungsjahr bei 16- und 17-jährigen Jugendlichen

	Gesamt		Männlich		Weiblich	
	2007	2009	2007	2009	2007	2009
Maximum aller Glücksspiele						
Wöchentlich und mehr	2,0	2,8	3,2	5,5	0,7 ⁺	0,1
2- bis 3mal im Monat	4,6	2,1	4,7	4,2	4,5 ⁺	0,0
1mal im Monat	3,9	2,8	5,8	4,3	2,0 ⁺	1,2
Seltener als 1mal im Monat	15,7	16,5	17,7	18,3	13,7	14,6
Gar nicht gespielt	73,7	75,8	68,5	67,7	79,0	84,1
Privates Glücksspiel						
Wöchentlich und mehr	0,9	1,8	1,8	3,6	0,0	0,0
2- bis 3mal im Monat	1,4	1,3	0,9	2,6	1,9	0,0
1mal im Monat	1,9	2,4	3,1	4,3	0,7	0,3
Seltener als 1mal im Monat	7,1	6,6	9,5	10,6	4,5	2,5
Gar nicht gespielt	88,7	87,9	84,6	78,9	92,9	97,1
Sofortlotterien, Rubbellose						
Wöchentlich und mehr	0,0	0,4	0,0	0,7	0,0	0,0
2- bis 3mal im Monat	1,4	0,5	1,5	1,0	1,3	0,0
1mal im Monat	1,2	1,0	1,7	0,7	0,6	1,2
Seltener als 1mal im Monat	8,2	6,3	10,0*	4,4	6,4	8,1
Gar nicht gespielt	89,2	91,9	86,8	93,1	91,7	90,7
Lotto "6 aus 49"						
Wöchentlich und mehr	0,3	0,0	0,6	0,0	0,0	0,1
2- bis 3mal im Monat	1,1	0,0	1,4	0,0	0,7	0,0
1mal im Monat	0,0	0,4	0,0	0,7	0,0	0,0
Seltener als 1mal im Monat	1,7	2,3	0,7	2,9	2,8	1,8
Gar nicht gespielt	96,9	97,3	97,3	96,4	96,4	98,1
Oddset-Spielangebote ¹						
Wöchentlich und mehr	0,0	0,8	0,0	1,6	0,0	0,0
2- bis 3mal im Monat	1,1	0,3	2,1	0,6	0,0	0,0
1mal im Monat	0,8	0,0	1,5	0,0	0,0	0,0
Seltener als 1mal im Monat	0,3	1,2	0,6	2,5	0,0	0,0
Gar nicht gespielt	97,8	97,7	95,7	95,4	100,0	100,0
Geldspielautomaten						
Wöchentlich und mehr	0,0	0,4	0,0	0,7	0,0	0,0
2- bis 3mal im Monat	0,2	0,0	0,3	0,0	0,0	0,0
1mal im Monat	0,3	0,0	0,6	0,0	0,0	0,0
Seltener als 1mal im Monat	1,8	1,9	3,3	3,0	0,3	0,8
Gar nicht gespielt	97,7	97,7	95,7	96,2	99,7	99,2

Angaben in Prozent

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz

 $n_{(abs.)}$: Gesamt 2007 $n = 353$ bis $n = 355$; Gesamt 2009 $n = 297$ bis $n = 298$ ⁺) $p < 0,05$ (wegen geringen Zellenbesetzungen binär logistische Regression; UV: einmal im Monat oder mehr vs. andere; Referenzkategorie: 2009)*) Statistisch signifikanter Unterschied mit $p < 0,05$ (Multinomiale logistische Regressionen mit dem Befragungsjahr 2009 als Referenzkategorie; Kovariaten: Alter und ggf. Geschlecht; redundanter Parameter: Gar nicht gespielt/Weiß nicht/keine Angabe)

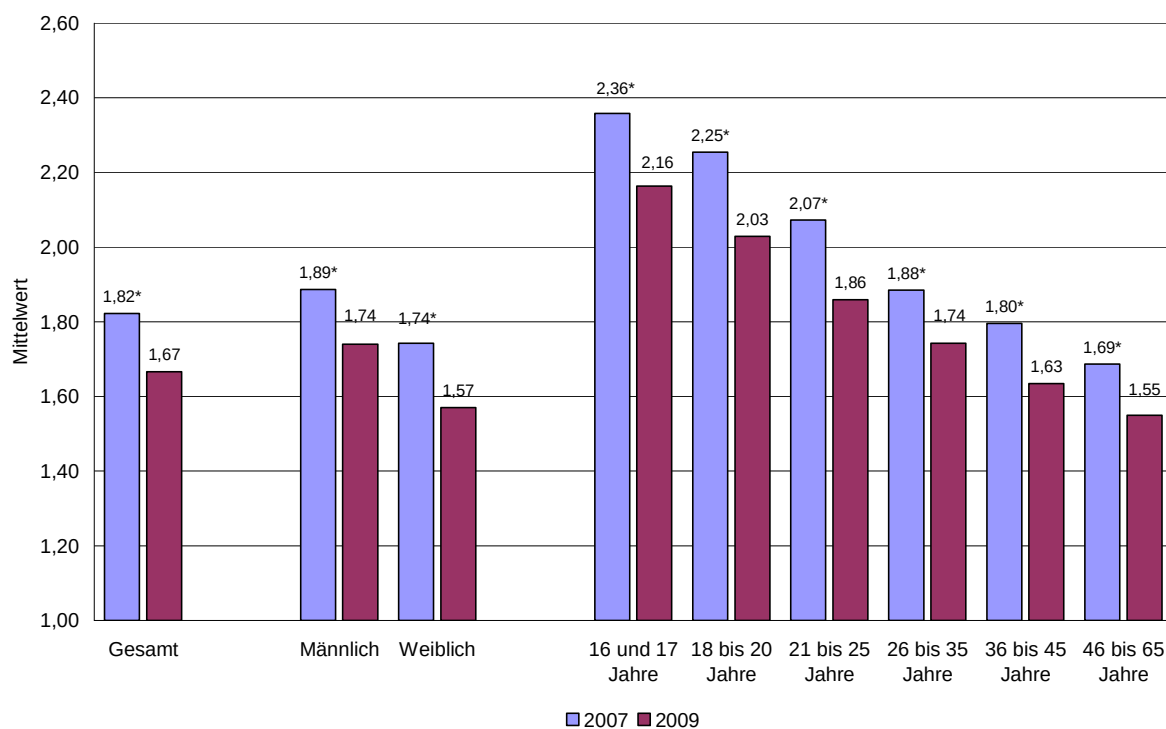
1) Siehe dazu auch Seite 13f.

Abgesehen von einer Ausnahme unterscheiden sich die Häufigkeitsverteilungen der Studien 2007 und 2009 für Jugendliche statistisch nur unbedeutend. Analog zum signifikanten Rückgang der 12-Monats-Prävalenz für Sofortlotterien findet sich bei männlichen Jugendlichen auch eine signifikante Veränderung der 12-Monats-Frequenz. Zum einen steigt der Anteil derjenigen, die in den letzten zwölf Monaten gar nicht Sofortlotterien spielen. Zum anderen sinkt der Anteil männlicher Jugendlicher, die seltener als einmal im Monat an Sofortlotterien teilnehmen, von 10,0% (2007) auf 4,4% (2009).

3.5. The Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS)

Die *Gambling Attitudes and Beliefs Scale* kommt bei den Personen zum Einsatz, die in den letzten zwölf Monaten vor dem Interview mindestens ein Glücksspiel gespielt haben. Abbildung 8 zeigt die durchschnittlichen Skalenwerte des GABS nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr. Theoretisch möglich sind Skalenwerte im Bereich von 1,00 bis 4,00.

In beiden Untersuchungen zeigen sich die gleichen Geschlechts- und Altersunterschiede. Männer stimmen den irrationalen Haltungen im Durchschnitt stärker zu als Frauen. Die Zustimmung Jugendlicher ist am größten und sie nimmt in der bei Glücksspielerinnen und Glücksspieler mit steigendem Alter stetig ab.



*) $p < 0.05$; Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: $n = 5.358$ (2007); $n = 5.277$ (2009)

Abbildung 8: Durchschnittliche Testwerte in der *Gambling Attitudes and Beliefs Scale* (GABS) bei 16- bis 65-Jährigen Glücksspieler/-innen nach Geschlecht und Altersgruppen in den Befragungen 2007 und 2009

Das Ausmaß der Zustimmung unterscheidet sich zwischen den Befragungen der Jahre 2007 und 2009 und diese Veränderung findet sich in allen untersuchten Untergruppen. In 2007 beträgt der Mittelwert der *Gambling Attitudes and Beliefs Scale* insgesamt 1,82. In 2009 fällt er mit 1,67 statistisch signifikant niedriger aus. Bei Männern geht der durchschnittliche GABS-Wert signifikant von 1,89 auf 1,74 zurück. Bei Frauen reduziert er sich von 1,74 auf 1,57. Auch in allen Altersgruppen sind die Werte in 2009 signifikant niedriger als in der Untersuchung 2007.

3.6. Problematisches und pathologisches Glücksspiel: der South Oaks Gambling Screen (SOGS)

Die Klassifikation in problematische oder pathologische Glücksspielerinnen und Glücksspieler erfolgt in dieser Studie durch den South Oaks Gambling Screen (SOGS). In der Befragung des Jahres 2009 erreichen ungewichtet insgesamt 42 Personen im SOGS einen Wert von fünf oder mehr (Tabelle 25). Damit beträgt die 12-Monats-Prävalenz pathologischen Glücksspiels in der 16- bis 65-jährigen Bevölkerung 0,45%⁷. Die Anteile der Personen, die im SOGS drei oder vier Punkte erreichen und die somit als problematische Glücksspielerinnen und Glücksspieler einzustufen sind, beträgt 0,64%. In absoluten Zahlen sind das 47 Befragte.

Tabelle 25: 12-Monats-Prävalenz pathologischen und problematischen Glücksspiels nach South Oaks Gambling Screen bei 16- bis 65-Jährigen in der Befragung 2009

	Gesamt		Männlich		Weiblich	
	n _(abs.) ¹	% _(gew.) ²	n _(abs.) ¹	% _(gew.) ²	n _(abs.) ¹	% _(gew.) ²
Pathologisches Glücksspiel	42	0,45	20	0,55	22	0,34
Problematisches Glücksspiel	47	0,64	29	0,88	18	0,40
Auffällige Personen	546	5,83	297	6,90	249	4,75
Unproblematische Personen	9.308	93,08	3.935	91,68	5.373	94,51
Gesamt	9.943	100,00	4.281	100,00	5.662	100,00

1) Ungewichtete Fallzahlen

2) Gewichtete prozentuale Anteile

⁷ Der Wert beläuft sich bei drei Nachkommastellen auf 0,446% und ist somit bei Verwendung nur einer Nachkommastelle auf 0,4% zu runden.

Werden die Kategorien des pathologischen und problematischen Glücksspiels zusammengefasst, beträgt der Anteil der durch das Glücksspielen belasteten Personen in der Befragung 2009 insgesamt 1,09%. Weitere 5,83% fallen im SOGS mit ein oder zwei Punkten auf. Schließlich werden insgesamt 93,08% der 16- bis 65-Jährigen hinsichtlich des Glücksspiels als unproblematisch klassifiziert – sie kommen entweder im SOGS auf null Punkte oder haben in den letzten zwölf Monaten vor den Befragungen kein Glücksspiel gespielt.

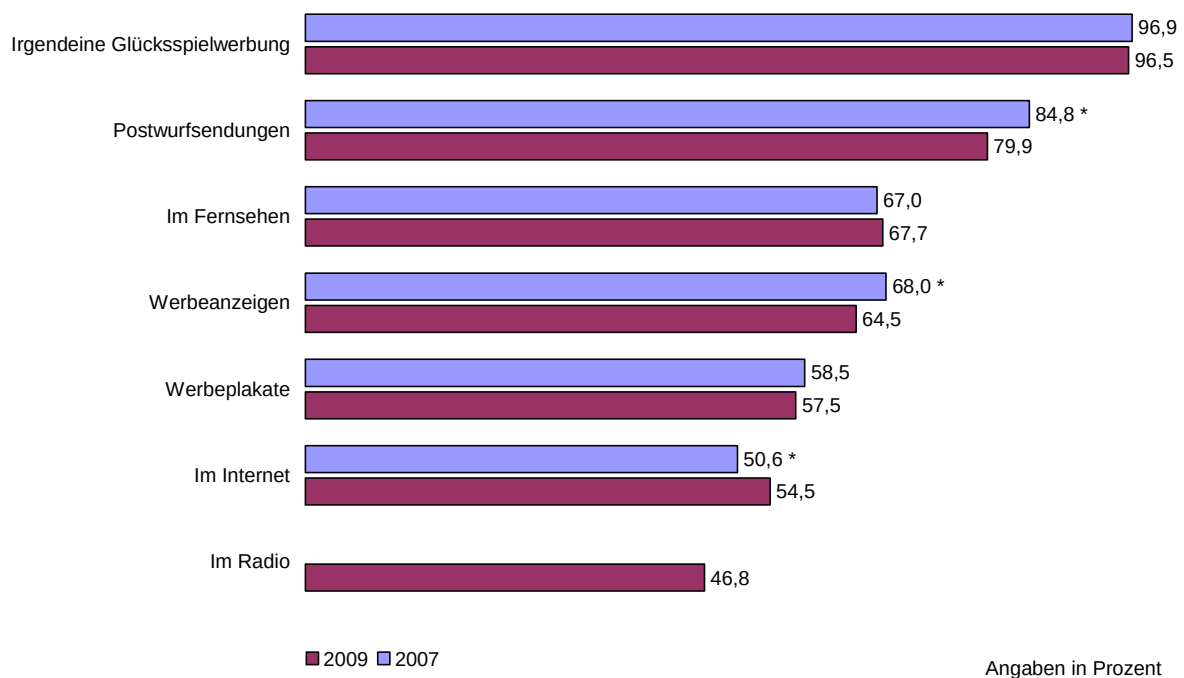
Der Anteil der Männer, die entweder als pathologische oder als problematische Glücksspieler klassifiziert werden, beträgt in der Befragung 2009 zusammen 1,43%. Als pathologische oder problematische Glücksspielerinnen werden 0,74% der Frauen eingestuft. Damit ist bei Männern die Quote belasteter Personen um das 1,9-fache höher als bei Frauen (OR 1,9; KI 1,28 – 2,86). Die Wahrscheinlichkeit pathologischen oder problematischen Glücksspiels geht mit steigendem Alter signifikant zurück. Gegenüber der Prävalenzschätzung pathologischen oder pathologischen und problematischen Glücksspiels der Studie 2007 ergeben sich keine signifikanten Unterschiede (siehe dazu Methodenteil, S. 15 – 16).

3.7. Glücksspielwerbung

Nahezu die gesamte Bevölkerung im Alter von 16 bis 65 Jahren nimmt im Zeitraum von sechs Monaten vor Befragung Werbung für Glücksspiele wahr (Abbildung 9). Unabhängig vom Medium bzw. der Art der Werbung werden 96,9% (2007) bzw. 96,5% (2009) von irgendeiner Glücksspielwerbung erreicht. Diese Anteile unterscheiden sich statistisch nur unbedeutend.

Bezogen auf die einzelnen Werbeformen sind Postwurfsendungen mit Glücksspielwerbung am weitesten verbreitet. Trotz eines signifikanten Rückgangs des Anteilswertes dieser Werbeform von 84,8% (2007) auf 79,9% (2009) gilt das für beide Befragungen. Mit einem Prozentwert von 67,7% folgt Glücksspielwerbung im Fernsehen in der Befragung 2009 an zweiter Stelle. Der Anteil der Personen, die in den sechs Monaten vor der Befragung in Zeitungen oder Illustrierten Anzeigen mit Glücksspielwerbung gesehen haben, ist signifikant von 68,0% (2007) auf 64,5% zurückgegangen. Unverändert 58,5% (2007) bzw. 57,5% (2009) haben im letzten halben Jahr Plakate mit Werbung für Glücksspiele gesehen. Der Anteil der Personen, die im Internet Glücksspielwerbung wahrgenommen haben, steigt signifikant von 50,6%

(2007) auf 54,5%. Schließlich geben in der Studie 2009 insgesamt 46,8% der Befragten an, in den letzten sechs Monaten im Radio Werbung für Glücksspiele gehört zu haben. Im Jahr 2007 wurde zu diesem Medium noch keine Daten erhoben.



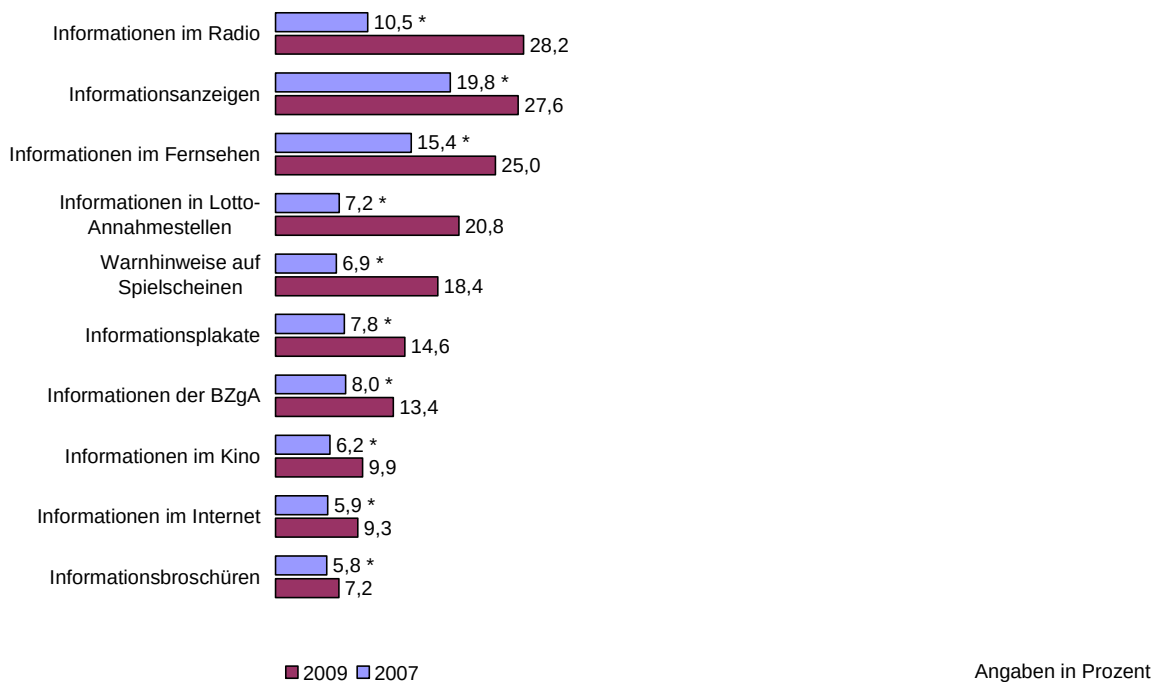
*) $p < 0.05$; Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: $n = 10.001$ (2007); $n = 10.000$ (2009)

Abbildung 9: Prozentuale Anteile der Personen, die in den letzten sechs Monaten Glücksspielwerbung wahrgenommen haben, bei 16- bis 65-Jährigen in den Befragungen 2007 und 2009

3.8. Präventions-, Informations- und Hilfsangebote

Bei allen Informationsangeboten zu den Gefahren des Glücksspielens fällt der Anteil der Personen, die solche Angebote innerhalb von sechs Monaten vor Befragung wahrgenommen haben, in der Erhebung 2009 signifikant größer aus als in 2007 (Abbildung 10). Mit 10,5% (2007) und 28,2% (2009) zeigt sich der stärkste Anstieg für kurze Radio-Spots zu den Gefahren des Glücksspielens. Damit haben Radio-Spots in der Untersuchung 2009 die höchste Reichweite. Dann folgen in 2009 Anzeigen in Zeitungen oder Illustrierten (27,6%), kurze Fernseh-Spots (25,0%), Informationen in Lotto-Annahmestellen (20,8%), Hinweise auf ein

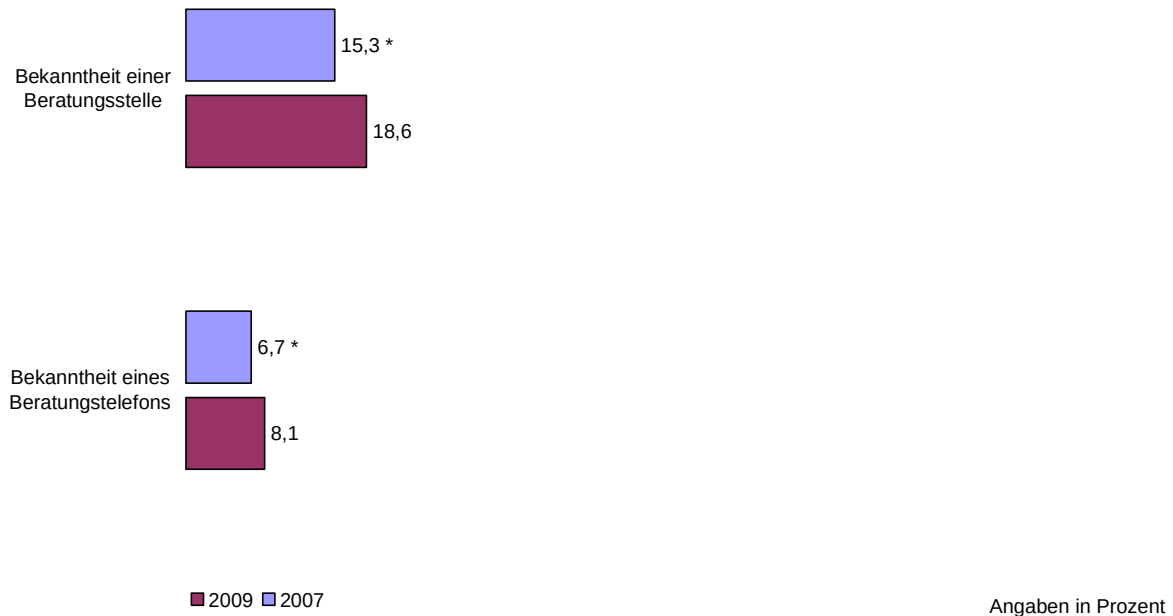
Beratungstelefon oder zu den Gefahren des Glücksspiels auf Losen, Wett- oder Spielscheinen (18,4%), Plakate (14,6%), Werbung oder Informationsmaterial der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (13,4%), Kino-Spots (9,9%), Informationen im Internet (9,3%) und schließlich Broschüren oder Flyer mit Informationen zu den Gefahren des Glücksspiels (7,2%).



*) $p < 0.05$; Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: $n = 10.001$ (2007); $n = 10.000$ (2009)

Abbildung 10: Prozentuale Anteile der Personen, die in den letzten sechs Monaten Informationsangebote zu den Gefahren des Glücksspiels wahrgenommen haben, bei 16- bis 65-Jährigen in den Befragungen 2007 und 2009

Der Anteil der Personen, die eine Beratungsstelle kennen, in der man sich wegen Belastungen oder Problemen durch das Glücksspielen beraten lassen kann, ist signifikant von insgesamt 15,3% in der Befragung 2007 auf 18,6% in 2009 angestiegen (Abbildung 11). Auch die Bekanntheit eines Beratungstelefons hat sich erhöht. In der Studie 2007 sagen 6,7% aller Befragten, eine Telefonnummer, unter der man sich wegen Belastungen oder Problemen durch das Glücksspielen beraten lassen kann, zu kennen. 2009 trifft das auf 8,1% aller 16- bis 65-Jährigen zu.



*) $p < 0.05$; Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: $n = 10.001$ (2007); $n = 10.000$ (2009)

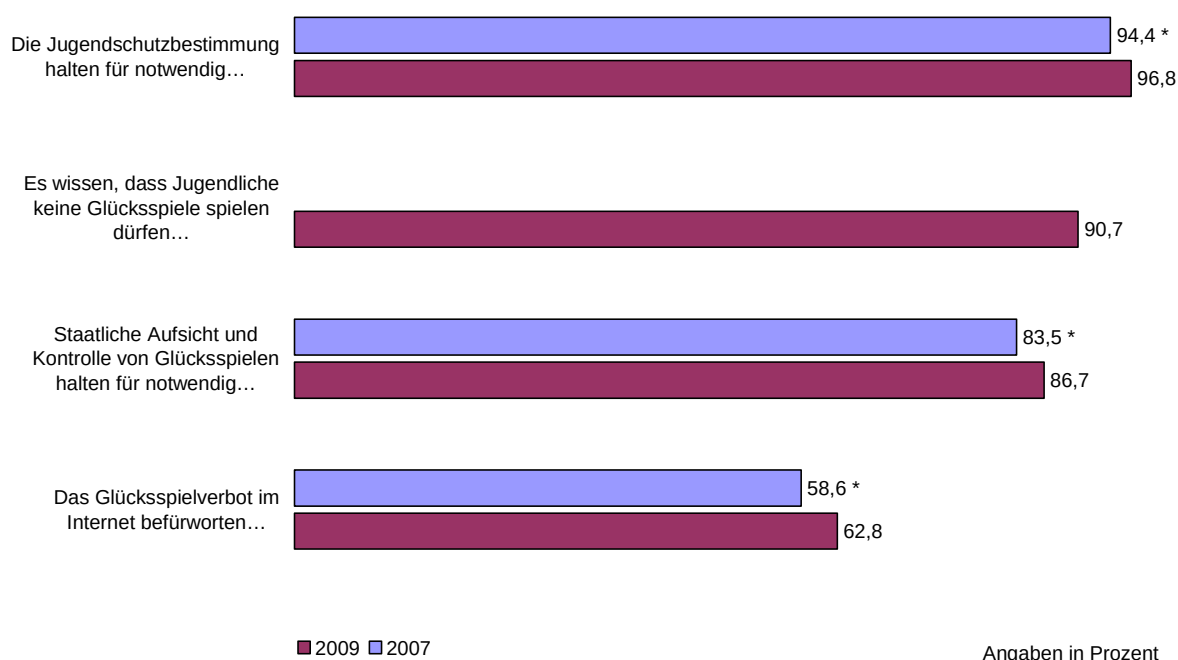
Abbildung 11: Prozentuale Anteile der Personen, die eine Beratungsstelle oder die Nummer eines Beratungstelefons für Probleme und Belastungen durch Glücksspielen kennen, bei 16- bis 65-Jährigen in den Befragungen 2007 und 2009

3.9. Einstellungen zu gesetzlichen Regelungen, Themeninteresse, Informationsstand und -bedarf

Die Jugendschutzbestimmung, dass Jugendliche unter 18 Jahren überhaupt keine Glücksspiele mit Geldeinsatz spielen dürfen, findet eine hohe Zustimmung (Abbildung 12). Im Jahr 2007 halten 94,4% aller Befragten diese Regelung für notwendig. Dieser Anteil hat sich noch einmal signifikant auf 96,8% in der Studie 2009 erhöht. In der Befragung 2009 wurde erstmals auch danach gefragt, ob die Interviewten wissen, dass Jugendliche unter 18 Jahren nicht an Glücksspielen mit Geldeinsatz teilnehmen dürfen. Diese Bestimmung ist 90,7% bekannt.

Die Regelung, dass in Deutschland Glücksspiele mit Geldeinsatz nur unter Aufsicht und Kontrolle des Staates durchgeführt werden dürfen, halten 83,5% (2007) bzw. 86,7% (2009) aller Befragten für notwendig. Auch das ist ein signifikanter Zuwachs. Schließlich fällt zwar die

Zustimmung zu einem Glücksspielverbot im Internet im Vergleich zum Jugendschutz oder der staatlichen Aufsicht niedriger aus. Doch auch hier ist gegenüber 2007 ein Anstieg zu beobachten. Im Jahr 2007 sagen 58,6% der 16- bis 65-Jährigen, dass nach ihrer Meinung Glücksspiele mit Geldeinsatz im Internet verboten sein sollten. In der Befragung 2009 sind 62,8% für ein Glücksspielverbot im Internet.

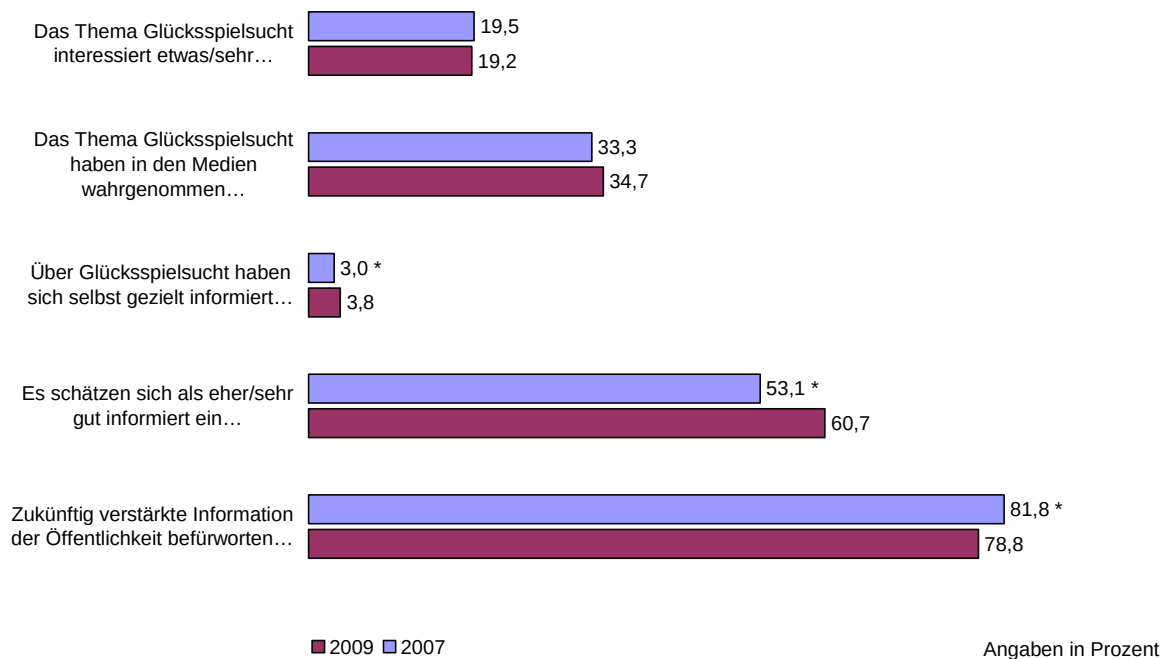


*) $p < 0.05$; Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: $n = 10.001$ (2007); $n = 10.000$ (2009)

Abbildung 12: Einstellungen und Wissen zu gesetzlichen Regelungen bei 16- bis 65-Jährigen in den Befragungen 2007 und 2009

Das Interesse am Thema Glücksspielsucht bleibt bevölkerungsweit unverändert (Abbildung 13). Insgesamt sagen 19,5% (2007) bzw. 19,2% (2009), dass sie sich für das Thema Belastung und Probleme durch Glücksspielen mit Geldeinsatz etwas oder sehr interessieren. Auch die Wahrnehmung des Themas in den Medien unterscheidet sich in beiden Befragungen nicht. Insgesamt 33,3% (2007) bzw. 34,7% (2009) sagen, zu diesem Thema etwas in den letzten sechs Monaten im Fernsehen gesehen, im Radio gehört oder in Zeitungen oder Illustrierten gelesen zu haben. Deutlich mehr Personen informieren sich selbst gezielt zu diesem Thema. In der Erhebung 2007 sagen 3,0%, sich in den letzten sechs Monaten einmal gezielt über das

Thema Belastungen und Probleme durch Glücksspielen um Geld informiert zu haben. In 2009 hat sich dieser Wert signifikant auf 3,8% erhöht. Gegenüber 2007 ist auch die subjektive Einschätzung des eigenen Informationsstandes angestiegen. Der Anteil der Personen, die sagen eher gut bzw. sehr gut über die Gefahren des Glücksspielens informiert zu sein, steigt von 53,1% auf 60,7% an. Schließlich befürwortet ein großer Teil der Befragten, dass die Öffentlichkeit in Zukunft stärker über die Gefahren des Glücksspielens informiert werden sollte. In der Studie 2007 sind es 81,8% der gesamten Stichprobe. In der Untersuchung 2009 geht der entsprechende Wert um drei Prozentpunkte zurück und fällt mit 78,8% signifikant geringer aus.



*) $p < 0.05$; Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: $n = 10.001$ (2007); $n = 10.000$ (2009)

Abbildung 13: Interesse am Thema Glücksspielsucht sowie Informationsverhalten und -bewertung bei 16- bis 65-Jährigen in den Befragungen 2007 und 2009

4. Diskussion

Mit der Untersuchung des Jahres 2009 wurde erneut eine große, repräsentative Stichprobe der 16- bis 65-jährigen Bevölkerung Deutschlands zu ihrem Glücksspielverhalten und weiteren Indikatoren des Glücksspiels befragt. Das Interview wurde gegenüber der Befragung des Jahres 2007 in nur wenigen Details geändert. Um eine hohe methodische Konsistenz beider Studien sicherzustellen, wurde das gleiche Sozialforschungsinstitut mit der Feldarbeit und Datenerhebung betraut. Die nahezu identische, durchschnittliche Interviewdauer, die ähnlich hohen Antwortraten und die gute Übereinstimmung beider Stichproben hinsichtlich soziodemographischer Merkmale sprechen für die Vergleichbarkeit beider Befragungen.

Bezogen auf die Lebenszeit ist in der Bevölkerung die Erfahrung mit Glücksspielen unverändert hoch. Ab dem 26. Lebensjahr liegt die Lebenszeitprävalenz um 90%. Personen, die noch nie in ihrem Leben ein Glücksspiel gespielt haben, sind im mittleren und höheren Erwachsenenalter ganz deutlich in der Minderheit. In Übereinstimmung mit dem Befund aus 2007 zeigt auch die aktuelle Studie, dass mehr Männer als Frauen in ihrem Leben schon einmal an Glücksspielen teilgenommen haben.

Wie die Untersuchung des Jahres 2007 zeigt auch die Studie 2009, dass etwas mehr als die Hälfte der Bevölkerung in den zwölf Monaten vor der Befragung mindestens eines der erfassten Glücksspiele spielt. Auch 2009 waren es wieder mehr Männer, die Glücksspiele spielen. Wie 2007 nimmt auch aktuell bei den 16- bis 25-jährigen Befragten die 12-Monats-Prävalenz des Glücksspiels mit steigendem Lebensalter zu. Ab etwa dem 26. Lebensjahr steigt sie dann im Wesentlichen nicht mehr weiter.

Die Ergebnisse für die einzelnen Glücksspiele fallen ebenfalls in der Regel in beiden Untersuchungen sehr ähnlich aus. Bei einigen Glücksspielen finden sich aber statistisch signifikante Unterschiede. In der 16- bis 65-jährigen Bevölkerung ist der Anteil der Personen, die in den zwölf Monaten vor Befragung Lotto „6 aus 49“ spielen, von 35,5% auf 40,0% signifikant um 4,5 Prozentpunkte angestiegen. Dieser Zuwachs wird durch einen Anstieg des Anteils der Personen hervorgerufen, die seltener als einmal im Monat spielen. Die Anteile der Personen mit höherer Spielfrequenz bleiben unverändert. Gleichzeitig steigt – insbesondere in Gruppen mit niedriger Spielfrequenz – der Anteil derjenigen, die sagen, dass sie besonders dann Lotto „6 aus 49“ spielen, wenn der Jackpot groß ist. Im Gegensatz zu 2007 wurde vor der Untersuchung 2009 ein Rekord-Jackpot ausgespielt. Dieser Befund deutet darauf hin, dass der Zu-

wachs der Spielerinnen und Spielern, die seltener als einmal im Monat Lotto „6 aus 49“ spielen, mit diesem Jackpot in Zusammenhang steht. Bei jüngeren Erwachsenen fällt der Anstieg der 12-Monats-Prävalenz von Lotto „6 aus 49“ im Vergleich zu den Älteren stärker aus. Da unter den Jüngeren weniger Personen Lotto „6 aus 49“ spielen, ist das Potential an Personen, die sich bei einem hohen Jackpot zur Spielteilnahme entscheiden, größer als bei Älteren. Hervorzuheben ist, dass bei Jugendlichen im Gegensatz zu 18- bis 20-Jährigen kein Anstieg der 12-Monats-Prävalenz von Lotto „6 aus 49“ zu beobachten ist, was als Folge der Jugendschutzmaßnahmen angesehen werden kann. Bezüglich des Jackpots deutet sich auch die Möglichkeit eines Gewöhnungseffekts an außergewöhnliche Jackpothöhen an. Bei Personen, die besonders bei hohem Jackpot spielen, ist der Anteil derjenigen angestiegen, für die eine Jackpothöhe von mindestens 15 Millionen Euro dafür Voraussetzung ist.

Lotto „6 aus 49“ wird in der Studie 2009 vermehrt in Annahmestellen gespielt. Neben dem Anstieg der Anzahl der Spielerinnen und Spieler könnte das auch damit zusammenhängen, dass einige Gesellschaften des Deutschen Lotto- und Totoblocks seit dem 1. Januar 2008 Lotto „6 aus 49“ nicht mehr über das Internet anbieten und manche Spielerinnen und Spieler deshalb in die Annahmestellen wechseln. Trotzdem geht der Anteil derjenigen, die Lotto „6 aus 49“ in den letzten zwölf Monaten über Internet spielen, nur leicht und statistisch nicht signifikant zurück. Aufgrund der Übergangsregelungen des Glücksspielstaatsvertrags bis zum 31. Dezember 2008 konnten einzelne Gesellschaften des DLTB auch noch in 2008 Lotto „6 aus 49“ über das Internet anbieten. Außerdem war auch Spielvermittlern noch gestattet, über das Internet die Teilnahme an Lotto „6 aus 49“ zu ermöglichen. Seit dem 1. Januar 2009 ist nach Maßgabe des Glücksspielstaatsvertrags die Vermittlung von Lotto „6 aus 49“ nicht mehr erlaubt und das Internetverbot des GlüStV gilt uneingeschränkt. Doch immerhin noch 1,1% aller Befragten sagt, auch seit Beginn des Jahres noch über das Internet Lotto „6 aus 49“ gespielt zu haben. Abgesehen davon, dass manche dieser Angaben auf ungenaue Erinnerung zurückzuführen sein könnten, muss es sich hier um Personen handeln, die unwissentlich oder bewusst in Deutschland illegale Angebote nutzen. In einer späteren Repräsentativbefragung würde im ganzen Zwölf-Monats-Zeitraum vor der Untersuchung das Internetverbot bestehen. Dann könnte sicherer beurteilt werden, ob und in welchem Ausmaß das Internetverbot noch umgangen wird.

Das zweite Glücksspiel, dessen 12-Monats-Prävalenz von 2007 auf 2009 angestiegen ist, sind die Geldspielautomaten. Es sind deutlich vermehrt die jungen Männer, die in 2009 an Geld-

spielautomaten spielen. Bei den Männern steigt insbesondere auch der Anteil derjenigen mit einer Spielfrequenz von wöchentlich und mehr. Möglicherweise hat die neue Generation von Geldspielautomaten für junge Männer an Attraktivität gewonnen. Wegen des erhöhten Gefährdungspotentials, das Geldspielautomaten zugeschrieben wird (Meyer & Hayer, 2005), muss auch hier die Entwicklung weiter beobachtet werden.

Signifikante Rückgänge zeigen sich in 12-Monats-Prävalenz von Sofortlotterien, Klassenlotterien, Keno, Quizsendungen im Fernsehen und riskanten Börsenspekulationen. Bei Quizsendungen und Börsenspekulationen wird die Verringerung unter anderem auch auf die präzisere Frageformulierung in 2009 zurückzuführen sein. Die 12-Monats-Prävalenz von Sofortlotterien hat sich bei Männern und Frauen und in verschiedenen Altersgruppen reduziert. Insofern lassen sich keine spezifischen Bevölkerungssegmente herausarbeiten, für die ein Rückgang besonders kennzeichnend wäre. Der Rückgang betrifft aber tendenziell die Gruppe, die seltener als einmal im Monat Sofortlotterien spielen. Die Teilnahme an Klassenlotterien ist vor allem in der Bevölkerung im Alter von 26 Jahren und mehr zurückgegangen. Gegenüber jüngeren Personen waren die Klassenlotterien bei den älteren in der Befragung 2007 deutlich stärker verbreitet. Der Rückgang der 12-Monats-Prävalenz von Keno könnte in Zusammenhang mit der Einführung der Kundenkarte stehen, durch die der Zugang zu diesem Glücksspiel weniger bequem wird.

Wie schon in der Untersuchung des Jahres 2007 sind auch in der aktuellen Befragung Oddset-Spielangebote⁸, die mittlerweile illegal gewordenen Casinospiele im Internet, Geldspielautomaten, das private Glücksspiel und Poker weiterhin besonders oder sogar fast ausschließlich für jüngere Männer attraktiv und einige dieser Glücksspiele haben ein erhöhtes Gefährdungspotential (Meyer & Hayer, 2005). Zwar unterscheiden sich die 12-Monats-Prävalenzen dieser Glücksspiele bei jungen Männern in beiden Befragungen nur unsystematisch – bei Oddset-Spielangeboten⁸ und Casinospiele im Internet zeigen sich keine signifikanten Unterschiede, bei Geldspielautomaten steigt die 12-Monats-Prävalenz bei Männern im Alter von 18 bis 25 Jahren, beim privaten Glücksspiel sinkt die 12-Monats-Prävalenz bei 18- bis 20-Jährigen. Doch bleibt die 12-Monats-Prävalenz dieser Glücksspiele bei den jungen Männern im Vergleich zu allen anderen untersuchten Gruppen am höchsten. Es ist in kommenden Untersuchungen zu beobachten, wie sich die Teilnahme an diesen Glücksspielen weiter entwickelt.

Insgesamt 56,6% der 16- und 17-Jährigen Jugendlichen der Studie 2009 haben schon einmal im Leben um Geld gespielt und immerhin noch 24,2% geben an, in den letzten zwölf Monaten gespielt zu haben. Bezogen auf diesen Zeitraum ist der Anteil bei männlichen Jugendlichen höher als bei weiblichen Jugendlichen. Jeder dritte männliche Jugendliche hat im letzten Jahr an Glücksspielen teilgenommen. Hierzu trägt wie schon im Jahr 2007 auch in der Studie 2009 in erheblichem Anteil das private Glücksspiel mit Geldeinsatz, vor allem das Poker spielen, bei. Privates Glücksspielen ist nicht Gegenstand des Glücksspielstaatsvertrags und Veranstalter öffentlicher Glücksspiele haben keinen direkten Einfluss darauf, ob Jugendliche in ihrer Freizeit mit Freunden um Geld spielen. Umso wichtiger sind Präventions- und Informationsangebote, die die Jugendlichen selbst aber auch deren Eltern erreichen und über die Gefahren des Glücksspielens aufklären. Abgesehen vom privaten Glücksspiel gibt es aber auch noch immer einen nicht zu vernachlässigenden Anteil Jugendlicher, die angeben, in den letzten zwölf Monaten einmal an öffentlichen Glücksspielen teilgenommen zu haben. Mit einer 12-Monats-Prävalenz von 8,1% stehen unter den öffentlichen Glücksspielen die Sofortlotterien an erster Stelle. Hier ist auffällig, dass sich die 12-Monats-Prävalenz der Teilnahme an Sofortlotterien bei männlichen Jugendlichen von 13,2% in 2007 auf 6,9% in 2009 signifikant reduziert hat. Vor allem geht der Anteil derjenigen, die seltener als einmal im Monat Sofortlotterien spielen, zurück. Trotzdem sollte im Falle der Sofortlotterien die Einhaltung des Jugendschutzes weiterhin mit Nachdruck verfolgt werden. Bei weiblichen Jugendlichen verändern sich die 12-Monats-Prävalenzen nicht, aber über alle Glücksspiele hinweg deutet sich ein Rückgang monatlichen oder häufigeren Glücksspielens an.

Nach Einführung der personalisierten Kundenkarte in Verbindung mit Alterskontrollen über den Personalausweis für die DLTB-Produkte TOTO, KENO und ODDSET berichtet in der Befragung 2009 keiner der Jugendlichen mehr, in den letzten zwölf Monaten Toto oder Keno gespielt zu haben. Obwohl die Prävalenz dieser beiden Glücksspiele schon 2007 vergleichsweise niedrig war, kann dieses Ergebnis als Erfolg der Jugendschutzmaßnahmen gewertet werden. Demgegenüber ist bei Jugendlichen die 12-Monats-Prävalenz von Oddset-Spielangeboten unverändert geblieben und liegt 2009 insgesamt bei 2,3%. Wegen der geringen Fallzahlen der betreffenden Jugendlichen ($n = 8$) sind deren Angaben zum Bezug der Oddset-Spielangebote nicht belastbar. Möglich wäre aber auch, dass die Jugendlichen, die Oddset-Spielangebote nutzen, „Oddset“ als Gattungsbegriff verstehen und nicht das DLTB-

⁸ Siehe dazu auch Seite 13f.

Produkt ODDSET meinen⁹, oder dass sie andere Wege – wie zum Beispiel Tippgemeinschaften mit Erwachsenen nutzen, um ODDSET zu spielen. Abgesehen von diesen Befunden und den Antworten auf die veränderte Frage zu Quizsendungen im Fernsehen unterscheidet sich das Glücksspielverhalten Jugendlicher in den Studien 2007 und 2009 nur unbedeutend.

Wie in der Befragung des Jahres 2007 zeigen die Befunde der *Gambling Attitudes and Beliefs Scale* auch im Jahr 2009, dass die Vulnerabilität gegenüber dem Glücksspiel bei Jugendlichen – und besonders bei männlichen Jugendlichen – im Vergleich zu älteren Personen erhöht ist. Jüngere Glücksspielerinnen und Glücksspieler glauben eher, das Spiel kontrollieren oder Glückssträhnen erkennen zu können, oder unterliegen hinsichtlich des Glücksspielens anderen Fehleinschätzungen. Junge Menschen stellen also weiterhin eine Gruppe dar, bei denen die Aufklärung über den Zufallscharakter von Glücksspielen besonders indiziert ist. Derzeit ist als positiv zu bewerten, dass sich die Zustimmung zu den in der GABS formulierten Einstellungen und Überzeugungen bei jungen Glücksspielerinnen und Glücksspielern von 2007 nach 2009 im Durchschnitt signifikant zurückgegangen ist. Dieser Rückgang zeigt sich darüber hinaus in allen untersuchten Altersgruppen und bei Männern und bei Frauen. Da nach der Theorie die GABS eine Vulnerabilität für Glücksspielprobleme abbildet, ist die durchschnittlich skeptischer werdende Einstellung gegenüber Glücksspielen bei Personen, die Glücksspiele spielen, ein positiver Befund.

In der aktuellen Untersuchung beträgt die Schätzung der 12-Monats-Prävalenz pathologischen Glücksspielens für die 16- bis 65-jährige Bevölkerung 0,45%. Sie fällt damit nur geringfügig höher aus als in der Befragung von 2007. Das 95%-Konfidenzintervall pathologischen Glücksspielens reicht von 0,27% bis 0,62%. Die aktuelle Schätzung pathologischen Glücksspielens liegt damit erneut in einem ähnlichen Bereich wie die Schätzungen anderer Studien (Bühringer, Kraus, Sonntag et al., 2007: 0,20%; Buth & Stöver, 2008: 0,56%).

Für pathologisches und problematisches Glücksspielen zusammen kommt die aktuelle Untersuchung zu einer Punktschätzung von 1,09% mit einem Vertrauensbereich von 0,8% bis 1,4%. Zumindest für Teile dieses Personenkreises sind Behandlungs- oder Beratungsangebote indiziert. Darüber hinaus müssen Beratungsangebote auch für Personen, deren Belastung durch Glücksspiele noch unterhalb der Schwelle des problematischen Glücksspielens liegt, zugänglich sein. Auch bei Angehörigen von Betroffenen kann Beratungsbedarf bestehen und

⁹ Siehe dazu auch Seite 13f.

eine erhöhte Nutzung von Informationsangeboten ist aus Sicht der Prävention auch mit Blick auf die Allgemeinbevölkerung positiv zu bewerten. In diesem Zusammenhang ist die höhere Reichweite aller Informationsangebote zu den Gefahren des Glücksspiels in der Studie 2009 gegenüber 2007 als Erfolg zu sehen. Am stärksten nimmt die Wahrnehmung von Informationsangeboten über das Radio, über Anzeigen, über das Fernsehen und in Lotto-Annahmestellen zu. Auch die Warnhinweise auf Spielscheinen werden 2009 von deutlich mehr Personen wahrgenommen. Aber auch bei Medien mit höherem Informationsgehalt – wie Informationsangebote im Internet und Broschüren zu den Gefahren des Glücksspiels – konnten Zuwächse erzielt werden. Ein positiver Befund ist auch, dass – wenn auch in geringerem Ausmaß – sich die Bekanntheit von Beratungsstellen oder eines Beratungstelefons in der Bevölkerung erhöht hat.

Die gesetzlichen Bestimmungen zu Glücksspielen und Spielerschutz finden in der Allgemeinbevölkerung eine hohe Akzeptanz. Die Jugendschutzbestimmung trifft mit über 95% auf allgemeinen Konsens und die Akzeptanz hat sich gegenüber 2007 noch erhöht. Auch die Zustimmung zur staatlichen Aufsicht und Kontrolle über Glücksspiele ist auf hohem Niveau noch einmal angestiegen. Zwar steigt auch die Zustimmung zum Verbot von Glücksspielen im Internet, doch findet dieser Anstieg auf deutlich niedrigerem Niveau statt. Hier zeigt sich bei manchen Befragten eine Diskrepanz: Einerseits befürworten sie die Kontrolle und Aufsicht des Staates über Glücksspiele, andererseits gehen sie nicht so weit, auch dem Internetverbot zuzustimmen.

Unverändert sagt etwa nur jede fünfte Person, sich für das Thema Glücksspielsucht etwas oder sehr zu interessieren. Auch der Anteil der Personen, die in den Medien etwas zu diesem Thema wahrnehmen, bleibt mit jedem dritten Befragten stabil und weiterhin unverändert sagen nur wenige Menschen, sich gezielt über das Thema zu informieren. Dieses Informationsverhalten kann einerseits mit dem wenig verbreiteten Themeninteresse, andererseits auch mit der Tatsache, dass sich viele Personen als gut informiert einschätzen, in Zusammenhang stehen. Der Anteil derjenigen, die sich für eher bzw. sehr gut informiert halten ist von 2007 bis 2009 um über sieben Prozentpunkte angestiegen. Trotz eines Rückgangs um drei Prozentpunkte sagen 2009 immer noch vier von fünf Personen, dass die Öffentlichkeit in Zukunft verstärkt über die Gefahren des Glücksspiels informiert werden sollte. Wenn auch bei dieser Frage zu einem gewissen Anteil sozial erwünschtes Antwortverhalten eine Rolle spielen

kann, zeigt das Ergebnis doch, dass die Durchführung von Aufklärungsmaßnahmen zu dieser Thematik auf breite Akzeptanz stößt.

In Zukunft ist weiter zu untersuchen, ob und wie sich das Glücksspielverhalten in der Bevölkerung ändert. Die aktuelle Studie untersucht einen Zeitraum, der teilweise noch durch die Übergangsregelungen des Glücksspielstaatsvertrags gekennzeichnet ist. Eine vollständige Umsetzung könnte weitere Auswirkungen auf das Glücksspielverhalten haben. Auch andere, derzeit nicht vorhersehbare Modifikationen der Angebote oder der Angebotsstrukturen könnten das Verhalten beeinflussen. Schließlich ist zukünftig weiter zu beobachten, wie sich die Wahrnehmung, Nutzung und Akzeptanz von Präventionsangeboten in der Bevölkerung entwickelt.

5. Literatur

- Bahr, M. (2007). *Glücks- und Gewinnspielrecht. Eine Einführung in die wichtigsten rechtlichen Aspekte* (2., neu bearb. und erw. Aufl.). Berlin: Erich Schmidt Verlag.
- Bondolfi, G., Osiek, C. & Ferrero, F. (2000). Prevalence estimates of pathological gambling in Switzerland. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 101, 473-475.
- Breen, R. B. & Zuckerman, M. (1999). 'Chasing' in gambling behavior: Personality and cognitive determinants. *Personality and Individual Differences*, 27, 1097-1111.
- Bühringer, G., Kraus, L., Sonntag, D., Pfeiffer-Gerschel, T. & Steiner, S. (2007). Pathologisches Glücksspiel in Deutschland: Spiel- und Bevölkerungsrisiken. *Sucht*, 53, 296-308.
- Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. (2008). *Glücksspielverhalten und problematisches Glücksspielen in Deutschland 2007. Ergebnisse einer Repräsentativbefragung*. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. [<http://www.bzga.de/pdf.php?id=e3424fa656f5a2a402a2d92003669dc5>]
- Buth, S. & Stöver, H. (2008). Glücksspielteilnahme und Glücksspielprobleme in Deutschland: Ergebnisse einer bundesweiten Repräsentativbefragung. *Suchttherapie*, 9, 3-11.
- Jefferson, S. & Nicki, R. (2003). A new instrument to measure cognitive distortions in video lottery terminal users: the informational biases scale (IBS). *Journal of Gambling Studies*, 19, 387-403.
- Lesieur, H. R. & Blume, S. B. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): a new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry*, 144, 1184-1188.
- Meyer, G. (2009). Glücksspiel – Zahlen und Fakten. In Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (Hrsg.), *Jahrbuch Sucht 2009* (S. 136 – 152). Geesthacht: Neuland.
- Meyer, G. & Bachmann, M. (2005). *Spielsucht. Ursachen und Therapie* (2., vollst. überarb. und erw. Aufl.). Heidelberg: Springer.
- Meyer, G. & Hayer, T. (2005). *Das Gefährdungspotential von Lotterien und Sportwetten. Eine Untersuchung von Spielern aus Versorgungseinrichtungen*. Abschlussbericht an das Ministerium für Arbeit, Gesundheit und Soziales des Landes Nordrhein-Westfalen und an die Westdeutsche Lotterie GmbH & Co. KG.
- Müller-Spahn, F. & Margraf, J. (2003). *Wenn Spielen pathologisch wird*. Basel: Karger.
- Saß, H., Wittchen, H.-U., Zaudig, M. & Houben, I. (2003). *Diagnostisches und Statistisches Manual Psychischer Störungen – Textrevision – DSM-IV-TR*. Göttingen: Hogrefe.
- Stinchfield, R. (2002). Reliability, validity, and classification accuracy of the South Oaks Gambling Screen (SOGS). *Addictive Behaviors*, 27, 1-19.
- Strong, D. R., Breen, R. B. & Lejuez, C. W. (2004). Using item response theory to examine gambling attitudes and beliefs. *Personality and Individual Differences*, 36, 1515-1529.

Volberg, R. A., Abbott, M. W., Rönnerberg, S. & Munck, I. M. E. (2001). Prevalence and risks of pathological gambling in Sweden. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 104, 250-256.

Tabellenanhang

Tabelle 26: Lebenszeitprävalenz des Glücksspielens und einzelner Glücksspiele nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr

	Jahr	n	Gesamt	Geschlecht		Altersgruppen						18 – 65
			16 – 65	Männl.	Weibl.	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 65	
Irgendein Glücksspiel	2007	9.989	86,5	88,9*	84,1	60,7	74,8	82,1	88,8	90,3	88,4*	87,6
	2009	9.987	87,1	90,2	83,9	56,6	72,3	83,8	87,5	91,3	90,0	88,1
Glücksspiele ohne privates GS Quizsendungen, Börse	2007	9.986	83,1*	85,6*	80,5	51,0	64,5	74,2*	86,0	88,3	86,5*	84,5*
	2009	9.987	84,4	87,4	81,3	48,7	63,5	79,0	85,4	89,6	88,3	85,6
Lotto „6 aus 49“	2007	9.994	66,3*	69,0*	63,6*	9,4	21,7*	47,9*	68,5	75,5*	75,9	68,8
	2009	9.993	69,7	73,1	66,2	9,2	32,6	54,6	71,6	78,8	77,8	71,8
Spiel 77 und/oder Super 6	2007	9.788	50,6	53,2	47,9	5,7	10,7*	30,5	51,6	61,6	58,2	52,6
	2009	9.743	51,2	54,8	47,4	3,3	17,6	29,8	51,6	61,7	58,9	52,9
Keno	2007	9.971	3,1	3,4	2,9	0,7	2,2	2,1	3,4	4,0	3,1	3,2
	2009	9.991	3,4	3,6	3,1	0,5	2,9	2,0	3,0	3,9	3,8	3,5
Quicky	2007	9.993	0,7	0,8	0,7	0,0	0,5	0,2	1,1	0,8	0,8	0,8
	2009	9.996	0,9	1,1	0,6	0,0	0,2	0,2	1,2	1,3	0,8	0,9
Fernsehlottorien	2007	9.969	20,0	18,5	21,5	1,0	2,5	3,2	12,5	22,9	29,6	20,8
	2009	9.969	20,5	18,6	22,4	1,2	2,8	4,3	12,4	22,4	31,4	21,1
Klassenlotterien	2007	9.942	15,0*	17,2*	12,6	0,9	1,7	5,7*	11,7	19,5	18,8	15,5*
	2009	9.951	13,5	15,4	11,6	0,5	1,7	3,0	10,6	18,4	17,2	14,0
Andere Lotterien	2007	9.973	10,4	11,1	9,8	1,0	1,3	2,0	8,0	12,9	14,0	10,8
	2009	9.975	10,5	11,3	9,6	0,2	1,1	2,5	7,1	13,4	14,4	10,8
Oddset-Spielangebote	2007	9.989	5,7	9,8	1,5	7,7	12,6	10,9	8,4	5,6	2,3*	5,7
	2009	9.989	6,3	10,7	1,7	6,2	11,3	10,7	10,2	5,4	3,1	6,3

Fortsetzung

Tabelle 26: Lebenszeitprävalenz des Glücksspielens und einzelner Glücksspiele nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr(Fortsetzung)

	Jahr	n	Gesamt	Geschlecht		Altersgruppen						
			16 – 65	Männl.	Weibl.	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 65	18 – 65
Toto	2007	9.964	3,5	6,1	0,9	1,4	1,6	3,0	3,1	4,8*	3,6	3,7
	2009	9.992	3,5	6,0	1,0	0,5	1,9	2,8	4,0	3,7	3,9	3,6
Pferdewetten	2007	9.999	2,7	2,9	2,5	0,9	1,1	2,8	3,2	3,2	2,6	2,8
	2009	9.998	2,9	3,2	2,6	1,5	1,7	2,8	3,0	3,5	2,7	2,9
Andere Sportwetten	2007	9.999	1,7*	2,8*	0,6	1,8	4,5*	3,6	3,2	1,4	0,5*	1,7*
	2009	9.997	2,2	3,8	0,6	1,4	1,4	5,2	4,1	2,0	1,0	2,3
Großes Spiel in der Spielbank	2007	9.993	13,9*	16,3*	11,4*	1,2	3,9	8,7*	14,4*	18,6	14,6*	14,5*
	2009	9.987	15,7	18,3	13,1	1,2	3,9	11,8	17,2	19,8	16,6	16,3
Kleines Spiel in der Spielbank	2007	9.998	9,9	11,4	8,5	1,9	4,6	7,1	11,7	11,5	10,3	10,3
	2009	9.992	10,3	11,6	9,1	1,4	5,9	9,7	9,9	12,0	11,1	10,6
Casinospiele im Internet	2007	10.001	1,3*	2,2*	0,5*	1,5	2,5	2,7*	3,0	1,1*	0,2*	1,3*
	2009	9.997	2,2	3,5	0,9	1,1	3,0	6,5	3,9	2,0	0,6	2,3
Geldspielautomaten	2007	9.999	22,7*	30,9*	14,4	6,6	14,9	17,7	24,6	29,4	21,4*	23,4*
	2009	9.994	24,3	32,9	15,5	6,9	15,4	19,5	25,3	28,0	25,5	24,9
Privates Glücksspiel	2007	10.000	21,5	29,6	13,2	16,9	26,3	23,9*	21,0	22,1	20,8	21,7
	2009	9.990	22,0	31,0	12,8	18,5	23,9	28,7	22,3	20,8	21,0	22,1
Sofortlotterien, Rubbellose	2007	9.993	41,9	42,2	41,6	40,7	39,4*	44,4	48,4	47,5	35,4	42,0
	2009	9.992	42,8	43,6	41,9	36,7	45,1	46,1	49,1	46,1	37,1	43,0

Fortsetzung

Tabelle 26: Lebenszeitprävalenz des Glücksspielens und einzelner Glücksspiele nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr(Fortsetzung)

	Jahr	n	Gesamt	Geschlecht		Altersgruppen						18 – 65
			16 – 65	Männl.	Weibl.	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 65	
Quizsendungen im Fernsehen	2007	10.000	23,9*	23,1*	24,7*	15,4*	22,2	25,3*	27,3*	25,5*	22,2*	24,3*
	2009	9.998	20,3	19,6	21,0	10,0	18,3	20,9	22,8	22,7	18,7	20,7
Riskante Börsenspekulationen	2007	9.992	7,4*	9,3*	5,4*	0,8	3,1*	2,8	7,9*	9,2*	8,2*	7,7*
	2009	9.985	3,7	5,7	1,7	0,2	1,3	3,3	3,9	4,6	3,9	3,8

Angaben in Prozent

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz

*) Statistisch signifikanter Unterschied mit $p < 0,05$ (Test von Unterschieden zwischen Erhebungsjahren mit binär logistischen Regressionen; Referenzkategorie: 2009; Kovariaten: Geschlecht und Alter)

Tabelle 27: 12-Monats-Prävalenz des Glücksspielens und einzelner Glücksspiele nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr

	Jahr	n	Gesamt	Geschlecht		Altersgruppen						18 – 65
			16 – 65	Männl.	Weibl.	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 65	
Irgendein Glücksspiel	2007	9.894	55,0	60,0	50,0*	26,6	44,0	49,1	59,2*	58,5	57,1	56,4*
	2009	9.915	53,8	60,0	47,5	24,2	42,9	50,2	54,3	57,3	56,6	54,9
Glücksspiele ohne privates GS Quizsendungen, Börse	2007	9.888	48,4	52,4*	44,3	16,3	28,9*	37,7*	53,4*	53,5	51,6	49,9
	2009	9.925	49,6	55,1	44,0	14,8	36,8	43,9	49,9	53,9	53,3	50,9
Lotto „6 aus 49“	2007	9.972	35,5*	39,7*	31,2*	3,1	10,3*	22,7*	39,3*	40,2*	40,6*	37,0*
	2009	9.977	40,0	45,2	34,7	2,7	21,8	31,6	43,0	44,6	44,0	41,3
Spiel 77 und/oder Super 6	2007	9.940	28,2*	31,6*	24,7	1,4	4,9*	15,2	31,2	33,5	32,6*	29,4*
	2009	9.928	30,2	34,4	25,9	1,4	11,7	18,1	31,0	35,4	35,0	31,3
Keno	2007	9.969	1,3*	1,6*	1,0	0,7	0,7	1,1	1,4	1,9*	1,1	1,3*
	2009	9.989	0,9	1,1	0,7	0,0	1,6	0,4	0,8	1,1	1,0	1,0
Quicky	2007	9.992	0,3	0,4	0,3	0,0	0,3	0,1	0,7	0,2	0,3	0,3
	2009	9.996	0,4	0,5	0,2	0,0	0,0	0,1	0,5	0,4	0,4	0,4
Fernsehlottorien	2007	9.965	8,4	7,7	9,1	0,0	0,9	1,0	6,0*	8,7	12,8	8,8
	2009	9.966	8,1	7,7	8,4	0,5	1,3	0,7	4,1	7,5	13,8	8,3
Klassenlotterien	2007	9.939	3,9*	4,1*	3,6*	0,5	0,6	2,0	3,3*	4,0*	5,3*	4,0*
	2009	9.949	1,8	2,1	1,5	0,4	0,7	0,9	1,4	2,0	2,4	1,9
Andere Lotterien	2007	9.972	3,7	3,5*	3,9	0,3	0,1	0,7	3,4	5,4	4,3*	3,9
	2009	9.970	3,9	4,3	3,6	0,0	0,9	1,0	2,5	4,7	5,7	4,1
Oddset-Spielangebote	2007	9.989	2,3	4,0	0,6	2,2	5,8	4,8	3,2	2,2*	0,9	2,3
	2009	9.988	2,3	3,9	0,6	2,3	6,7	4,2	3,1	1,4	1,3	2,3

Fortsetzung

Tabelle 27: 12-Monats-Prävalenz des Glücksspielens und einzelner Glücksspiele nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr(Fortsetzung)

	Jahr	n	Gesamt	Geschlecht		Altersgruppen						
			16 – 65	Männl.	Weibl.	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 65	
Toto	2007	9.964	0,7	1,3	0,2	0,9	1,0	0,7	1,2	0,9	0,3	0,7
	2009	9.992	0,7	1,1	0,3	0,0	1,4	1,6	0,8	0,5	0,5	0,7
Pferdewetten	2007	9.999	0,7	0,8	0,6	0,3	0,4	0,9	0,6	0,8	0,7	0,7
	2009	9.998	0,6	0,8	0,4	0,9	0,8	0,8	0,3	0,8	0,5	0,6
Andere Sportwetten	2007	9.999	0,8	1,3	0,2	1,2	1,7	1,9	1,6	0,5	0,1*	0,7
	2009	9.997	0,9	1,5	0,2	0,3	0,9	2,5	1,8	0,4	0,4	0,9
Großes Spiel in der Spielbank	2007	9.993	1,9	2,8	1,1	0,8	2,4	3,9	2,6	2,2*	1,1	2,0
	2009	9.986	1,9	2,8	1,0	0,5	1,9	5,5	2,8	1,3	1,1	1,9
Kleines Spiel in der Spielbank	2007	9.998	1,1	1,4	0,8	0,5	2,0*	2,0	1,5	1,2	0,7	1,1
	2009	9.992	1,2	1,7	0,7	0,7	3,9	2,9	0,9	0,9	0,7	1,2
Casinospiele im Internet	2007	10.001	0,7	1,3	0,1	0,5	1,5	1,7	1,6	0,7	0,0	0,7
	2009	9.994	0,9	1,6	0,1	0,2	1,4	2,6	1,6	0,8	0,2	0,9
Geldspielautomaten	2007	9.998	2,2*	3,7	0,7*	2,3	4,3*	3,9	3,3	2,2	1,2	2,3*
	2009	9.991	2,7	4,3	1,2	2,3	9,8	5,9	3,0	2,0	1,2	2,8
Privates Glücksspiel	2007	9.997	8,6	12,6	4,5*	11,3	20,0*	14,6	9,1	6,3	6,6	8,5*
	2009	9.989	7,9	12,2	3,5	12,1	13,1	16,1	8,6	5,7	5,9	7,8
Poker	2007	9.987	4,2	7,2	1,2	9,3	17,6*	13,1	5,9	2,0	0,6	4,0
	2009	9.973	3,9	6,8	0,9	9,4	11,1	14,8	5,3	1,8	0,4	3,7
Sofortlotterien, Rubbellose	2007	9.982	11,7*	10,8	12,6*	10,8	11,4*	12,7	13,9*	13,8*	9,3	11,7*
	2009	9.985	10,2	9,7	10,8	8,1	16,2	11,6	11,0	10,5	8,6	10,3

Fortsetzung

Tabelle 27: 12-Monats-Prävalenz des Glücksspiels und einzelner Glücksspiele nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr(Fortsetzung)

	Jahr	N	Gesamt	Geschlecht		Altersgruppen						
			16 – 65	Männl.	Weibl.	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 65	18 – 65
Quizsendungen im Fernsehen	2007	9.987	11,7*	11,2*	12,2*	6,1*	11,2*	10,7*	13,2*	12,9*	11,1*	12,0*
	2009	9.987	6,8	6,9	6,6	1,8	7,8	6,0	6,3	8,9	6,1	7,0
Riskante Börsenspekulationen	2007	9.990	1,9*	3,1*	0,8	0,1	1,2	1,3	2,3	2,5*	1,9*	2,0*
	2009	9.985	1,2	1,9	0,5	0,2	1,2	1,0	1,6	1,3	1,1	1,2

Angaben in Prozent

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz

*) Statistisch signifikanter Unterschied mit $p < 0,05$ (Test von Unterschieden zwischen Erhebungsjahren mit binär logistischen Regressionen; Referenzkategorie: 2009; Kovariaten: Geschlecht und Alter)

Summary

The Federal Centre for Health Education (BZgA) conducted the second population-wide representative survey on gambling behaviour and gambling-related attitudes and problems in Germany in 2009. The first survey was carried out after the judgement of the Federal Constitutional Court regarding the state monopoly on gambling, and the realisation of extensive prevention measures by the lottery companies organised in the German Lotto bloc, but before the development and implementation of prevention measures of the BZgA and before the State Treaty on Gambling came into force. The 2009 survey examines whether changes compared to 2007 can be found among the population regarding gambling behaviour, the perception of information offers concerning the risks of gambling, and other indicators relating to gambling.

A total of $n = 10,001$ (2007) and $n = 10,000$ (2009) persons between the ages of 16 and 65 years took part in the surveys. The data were collected by means of computer-assisted telephone interviews (CATI). Behavioural data regarding 19 different forms of gambling were recorded. Attitudes and beliefs in connection with gambling were surveyed using the "Gambling Attitudes and Beliefs Scale" (GABS). The "South Oaks Gambling Screen" (SOGS) was used as a method for classifying pathological and problem gambling. Additionally recorded were data on advertising for gambling and on prevention, information and help offers, as well as attitudes towards statutory regulations, interest in the subject, the level of information and the need for information.

The representative surveys conducted in 2007 and 2009 reveal no statistically significant difference in the lifetime prevalence of gambling in the overall group of 16 to 65 year-olds. 86.5% of all respondents in the 2007 survey, and 87.1% in the 2009 survey, stated that they had played at least one of the games of chance at some time. There is also no difference between the 2007 and 2009 studies in terms of the proportion of people who had played any kind of game of chance in the 12 months prior to the survey. The 12-month prevalence totalled 55.0% in 2007, and 53.8% in 2009. The results for the various games of chance are generally similar in the two studies. However, there are statistically significant differences regarding a number of games of chance. The proportion of persons in the population between the ages of 16 and 65 who played the "6 from 49" lottery in the 12 months prior to the survey rose significantly by 4.5 percentage points, from 35.5% to 40.0%. This is due to an increase in

the number of gamblers who play the "6 from 49" lottery less than once per month. Roughly three-quarters of these persons particularly play the "6 from 49" lottery when there is a big jackpot, which happened to be the case in the 12 months prior to the 2009 survey. At the same time, there is a decline in the monthly sums of money that lottery players stake on the draws. An increase in the 12-month prevalence can also be seen in connection with slot machines - especially among young men. In contrast, there is declining participation in instant lotteries, class lotteries and the Keno lottery.

In all the groups examined in 2009, the GABS reveals a significantly more sceptical attitude towards gambling. According to the results of the SOGS, the latest study estimates the 12-month prevalence of pathological gambling at 0.4% for the population as a whole. This result is in a similar range to the estimates of other studies.

The reach of information offers regarding the risks of gambling has increased. The effects are most clear as regards information on the radio, in advertisements, on television and in lottery agencies. The warnings on tickets were also seen by considerably more persons in 2009. Growth is also revealed for information offers on the Internet and in brochures dealing with the risks of gambling.

There is a need to continue examining whether and how gambling behaviour changes in the population in the future. The gambling behaviour of tomorrow may be influenced by future measures for protecting gamblers, as well as by other, currently unforeseeable modifications in the games of chance offered and their incentive nature. Finally, developments in the perception, use and acceptance of prevention offers in the population must also continue to be observed.