

Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland

Ergebnisse aus drei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen
2007, 2009 und 2011

Ergebnisbericht

Köln, im Januar 2012



**Bundeszentrale
für
gesundheitliche
Aufklärung**

Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland

Ergebnisse aus drei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen
2007, 2009 und 2011

Ergebnisbericht

Köln, im Januar 2012

Zitierweise:

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2012). Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse aus drei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen 2007, 2009 und 2011. Köln. Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung.

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/forschung/studien-untersuchungen/studien/gluecksspiel/

Daten zur Untersuchung 2011: Ziele und Methoden

Projekttitel:	Prävention der Glücksspielsucht – Repräsentativbefragung 2011
Ziele:	Beschreibung des Glücksspielverhaltens und damit zusammenhängende Merkmale und Indikatoren sowie glücksspielbezogener Einstellungen und Probleme in der Bevölkerung in Deutschland. Vergleich dieser Ergebnisse mit den Daten der vorangegangenen Studien aus den Jahren 2007 und 2009.
Untersuchungsmethodik:	Repräsentativbefragung der 16- bis einschließlich 65-jährigen Bevölkerung in Deutschland
Verfahren der Datenerhebung:	Computergestützte Telefoninterviews (CATI)
Auswahlverfahren:	Mehrstufige, altersdisproportionale Zufallsstichprobe auf Basis des ADM-Telefonstichproben-Systems (computergenerierte Zufallstelefonnummern, Zufallsauswahl von 16- bis 65-Jährigen im Haushalt mit Höherquotierung der 16- bis 25-Jährigen, $n = 4.000$)
Stichprobengröße:	10.002
Befragungszeitraum:	April bis Juni 2011
Ausschöpfung bzw. Rücklaufquote:	59,9 %
Interviewprogrammierung, Stichprobenziehung und Datenerhebung:	forsa. Gesellschaft für Sozialforschung und statistische Analysen mbH
Studienplanung, Datenanalyse und Berichterstattung:	Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, Köln, Wolfgang Haß, Boris Orth, Peter Lang
Gender-Hinweis:	Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die Ausformulierung der weiblichen Form im Text verzichtet, diese jedoch explizit als eingeschlossen betrachtet.

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/forschung/studien-untersuchungen/studien/gluecksspiel/

Inhaltsverzeichnis

ZUSAMMENFASSUNG	6
SUMMARY	9
1 EINLEITUNG	12
2 METHODIK	19
2.1 STICHPROBEN	19
2.2 GEGENSTAND DER BEFRAGUNG, INDIKATOREN UND INSTRUMENTE	20
2.2.1 GEGENSTAND DER BEFRAGUNG	20
2.2.2 ERHOBENE GLÜCKSSPIELFORMEN UND SPIELORTE BZW. BEZUGS- WEGE	22
2.2.3 GLÜCKSSPIELPRÄVALENZEN	26
2.2.4 VERHALTENS DATEN ZU DEN GLÜCKSSPIELEN UND ALLGEMEINE FRAGEN ZUM GLÜCKSSPIELVERHALTEN	28
2.2.5 STANDARDISIERTE INSTRUMENTE	30
2.3 MODIFIKATIONEN IM SURVEY 2011 GEGENÜBER 2009	33
2.4 DURCHFÜHRUNG DER STUDIE	34
2.5 AUSSCHÖPFUNG, GEWICHTUNG UND AUSWERTUNG	35
3 ERGEBNISSE	38
3.1 GLÜCKSSPIELERFAHRUNG: ERGEBNISSE ZUR LEBENSZEIT- PRÄVALENZ	38
3.1.1 ERGEBNISSE DER BEFRAGUNG 2011	38
3.1.2 VERGLEICH DER ERGEBNISSE 2007, 2009 UND 2011	41
3.1.3 ERSTES GLÜCKSSPIEL IM LEBEN	44
3.2 ERGEBNISSE ZUR 12-MONATS-PRÄVALENZ	45
3.2.1 GLÜCKSSPIELAKTIVITÄTEN INSGESAMT	53
3.2.2 SPIELHÄUFIGKEITEN (ZURÜCKLIEGENDER 12-MONATSZEITRAUM)	54
3.2.3 SPIELORTE/BEZUGSWEGE VERSCHIEDENER GLÜCKSSPIELFORMEN	56
3.2.4 GELDEINSÄTZE (INSGESAMT)	57
3.3 ERGEBNISSE ZU AUSGEWÄHLTEN GLÜCKSSPIELEN	59
3.4 SCREENING AUF PROBLEMATISCHES UND PATHOLOGISCHES GLÜCKSSPIEL	83
3.4.1 ZUSAMMENHANG ZWISCHEN AUSGEWÄHLTEN SOZIODEMOGRAPHISCHEN UND GLÜCKSSPIELVERHALTENS MERKMALEN UND KLASSIFIZIERUNG NACH SOGS	86
3.4.2 BEZIEHUNG ZWISCHEN INDIVIDUELLER GLÜCKSSPIELNUTZUNG UND PROBLEMAUSMAß NACH SOGS	88
3.5 THE GAMBLING ATTITUDES AND BELIEFS SCALE (GABS)	92

3.6	GLÜCKSSPIELVERHALTEN JUGENDLICHER	93
3.6.1	12-MONATS-PRÄVALENZEN JUGENDLICHER	94
3.6.2	SPIELHÄUFIGKEITEN JUGENDLICHER	97
3.6.3	SPIELORTE/BEZUGSWEGE VON JUGENDLICHEN	100
3.6.4	SPIELEINSÄTZE VON JUGENDLICHEN	102
3.6.5	ERSTES GLÜCKSSPIEL VON JUGENDLICHEN UND KORRESPON- DIERENDES ALTER	103
3.6.6	GLÜCKSSPIELASSOZIIERTE PROBLEME BEI JUGENDLICHEN	103
3.7	MOTIVE DES GLÜCKSSPIELS UND SUBJEKTIVE GEWINN- UND VERLUSTBILANZ	104
3.8	REZEPTION VON GLÜCKSSPIELWERBUNG, INFORMATIONEN- UND HILFEANGEBOTEN SOWIE EINSTELLUNGEN UND INFORMATION ZUM GLÜCKSSPIEL	106
3.9	GLÜCKSSPIELWERBUNG	106
3.10	PRÄVENTIONS-, INFORMATIONEN- UND HILFSANGEBOTE	108
3.11	EINSTELLUNGEN ZU GESETZLICHEN REGELUNGEN, THEMEN- INTERESSE, INFORMATIONENSTAND UND –BEDARF	110
4	DISKUSSION	114
5	LITERATUR	122
	Anhang	126
	Methodisches Glossar	126
	Abbildungsverzeichnis	127
	Tabellenverzeichnis	128
	Tabellenanhang	130

Zusammenfassung

Hintergrund. Die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) hat im Jahr 2011 die dritte Repräsentativbefragung zum Glücksspielverhalten sowie zu glücksspielbezogenen Einstellungen und Problemen der 16 bis 65-jährigen Bevölkerung in Deutschland durchgeführt ($n = 10.002$). Die Studien haben zum einen eine Monitoring-Funktion, zum anderen liefern sie wichtige Informationen über den Kenntnisstand in der Bevölkerung zu Aufklärungsmaßnahmen der BZgA.

Glücksspielprävalenzen. Basierend auf der Erhebung von Verhaltensdaten zu insgesamt 22 verschiedenen Formen des Glücksspiels haben 86,0 % der 16 bis 65-jährigen Bevölkerung Glücksspielerfahrung, also irgendwann im Leben schon einmal an einem Glücksspiel teilgenommen (männlich: 89,2 %, weiblich: 82,7 %). 64,9 % entfallen dabei auf das Lottospiel „6 aus 49“, 50,7 % auf Sofortlotterien (Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet, Angebote von den Lottogesellschaften und anderen Anbietern) und jeweils ca. 23 % auf das Spielen an Geldspielautomaten in Spielhallen, Gaststätten etc. sowie das privat organisierte Glücksspiel. Das Ausmaß der Glücksspielerfahrung ist gegenüber 2009 rückläufig, während die Lebenszeitprävalenzen der meisten Glücksspiele gegenüber beiden vorangegangenen Erhebungen abnehmen (Ausnahmen: Sofortlotterien, Casinospiele im Internet und privates Glücksspiel).

In den letzten zwölf Monaten vor der Befragung hat gut die Hälfte der Befragten (50,7 %) irgendein Glücksspiel gespielt. Auch auf diesen Zeitraum bezogen sind es mehr männliche als weibliche Glücksspieler (56,5 % vs. 44,8 %), was auch für die meisten Spielformen gilt. Im Vergleich der drei Erhebungen ist eine signifikante Abnahme festzustellen (2007: 55 %, 2009: 53,8 %). Dasselbe gilt für die Prävalenzen der meisten Glücksspiele. Die relativ zu 2009 höchsten Rückgänge verzeichnen dabei das Fernsehquiz, die Klassenlotterien und Keno, deren 12-Monats-Prävalenzen im Jahr 2011 noch 3,9 %/ 1,2 %/ 0,4 % betragen. Aber auch bei Lotto „6 aus 49“, zeigt sich mit 31,5 % eine deutliche Abnahme (2007: 35,5 %, 2009: 40,0 %). Dagegen ist bei Sofortlotterien (2011: 12,9 %), ‚anderen Lotterien‘ (4,9 %) und dem privaten Glücksspiel (9,2 %) eine sukzessive, signifikante Zunahme seit dem Jahr 2007 festzustellen. Ein Anstieg ist auch beim Spielen an Geldspielautomaten zu beobachten, die (nach 2,2 % und 2,7 % in den beiden vorangegangenen Erhebungen der BZgA) im Jahr 2011 von 2,9 % der Befragten gespielt werden. Besonders deutlich fällt hier die Zunahme in der Altersgruppe 18 bis 20 Jahre aus: Bei männlichen Befragten hat sich die Quote gegenüber 2007 mehr als verdreifacht (auf 19,5 %) und bei weiblichen mehr als verdoppelt (5,5 %). Die 2011 erstmals erfassten Live-Wetten kommen auf eine 12-Monats-Prävalenz von 0,9 %.

Glücksspiellanzahl insgesamt. 27,4 % der Befragten haben im Survey 2011 angegeben, im zurückliegenden 12-Monats-Zeitraum ein Glücksspiel und weitere 23,3 % zwei oder mehr Glücksspiele gespielt zu haben. Der Anteil letzterer ist unter den männlichen Befragten deutlich höher als unter den weiblichen (27,7 % vs. 18,8 %) und gegenüber den Vorjahren leicht zurückgegangen.

Spielhäufigkeiten: Männliche Befragte spielen häufiger pro Monat als weibliche. Im Jahr 2011 spielt etwas mehr als jeder dritte Mann gegenüber nur jeder knapp fünften Frau mehrmals monatlich. Seit 2007 ist bei beiden Geschlechtern der Anteil derjenigen, die mindestens monatlich an irgendeinem Glücksspiel teilnehmen, kontinuierlich gesunken.

Spielorte/Bezugswege. Analog dem zurückgegangenen Anteil der Lottospieler ist auch der Anteil der insgesamt über die Lotto-Annahmestelle gespielten Spiele (nach einem zwischenzeitlichen Anstieg im Jahr 2009) noch unter den Anteil von 2007 gefallen und beträgt im Jahr 2011 noch 34,8 %. Es folgen Bank oder Post (8,2 %) und die Restkategorie ‚andere Wege‘ (6,6 %). Während der Anteil des Internets über alle Glücksspiele hinweg betrachtet abgenommen hat (2011: 3,7 %), ist bei dem Zugang über Wettbüros ein Anstieg zu beobachten (2011: 1,3 %).

Geldeinsätze. Wiederum bezogen auf die 16 bis 65-jährige Gesamtbevölkerung gibt knapp jeder fünfte Bundesbürger bis zu 10 Euro monatlich für Glücksspiele aus. Pro Monat investieren 18,7 % 10 bis 50 Euro, weitere 4,8 % zwischen 50 und 100 Euro und 5,1 % über 100 Euro. Männliche Befragte setzten bei allen drei Erhebungen häufiger höhere Geldbeträge ein als weibliche.

Problematisches und pathologisches Glücksspielverhalten. Wie auch in den vorangegangenen Studien der BZgA wird mit dem South Oaks Gambling Screen (SOGS) ein international verbreitetes Verfahren zur Klassifizierung des Schweregrades glücksspielassoziierter Probleme bzw. Symptome eingesetzt. Die Untersuchung 2011 kommt bevölkerungsweit auf eine Schätzung der 12-Monats-Prävalenz des (wahrscheinlich) pathologischen Glücksspiels von 0,49 % (männliche Befragte: 0,58 %, weibliche: 0,39 %) und des problematischen Glücksspiels von 0,51 % (männliche Befragte: 0,73 %, weibliche: 0,28 %). Diese Ergebnisse haben sich gegenüber der BZgA-Studie 2009 nicht signifikant verändert und liegen in dem auch in anderen Prävalenzstudien in Deutschland gefundenen Bereich. Am stärksten mit glücksspielassozierten Problemen belastet erweisen sich 21- bis 25-jährige Männer, zudem erhöhen ein niedriger Bildungsabschluss, ein Migrationshintergrund und Arbeitslosigkeit das Risiko für Problemspielverhalten (problematisch oder pathologisch). Dessen Auftretenshäufigkeit hängt zudem auch von der Glücksspielgesamttätigkeit resp. der individuellen Glücksspielwahl ab. Als Problemspieler klassifizierte Befragte finden sich am häufigsten unter Befragten, die Sportwetten angeben (zwischen 10,1 % und 16,0 % je nach Wette). Auch Geldspielautomaten rangieren mit einem entsprechenden Anteil (8,6 %) auf den vorderen Plätzen. Damit korrespondierend ergibt sich für Live-Wetten und Geldspielautomaten ein jeweils ca. 5-fach erhöhtes Risiko für Problemspielverhalten im Vergleich zu den jeweiligen Nichtspielern. Vergleichsweise selten sind Problemspieler dagegen unter den Lotteriespielern vertreten (bis zu 2 %).

Irrationale Wahrnehmungen/ Kognitive Verzerrungen. Im Jahr 2011 findet sich in der 16 bis 65-jährigen Bevölkerung in Deutschland ein gegenüber 2009 nahezu unverändertes Ausmaß an irrationalen Einstellungen gegenüber dem Glücksspiel. Bei männlichen und jüngeren Befragten (insbesondere

Jugendlichen) sind diese, wie auch in vorangegangenen Erhebungen, etwas stärker ausgeprägt als bei weiblichen und älteren. Es besteht ein positiver Zusammenhang mit dem Ausmaß der Glücksspielsucht.

Glücksspielverhalten Jugendlicher. Der Anteil der 16-17-jährigen Jugendlichen, die in den letzten 12 Monaten vor der Befragung an irgendeinem Glücksspiel teilgenommen haben, ist 2011 signifikant angestiegen (von 24,2 % im Jahr 2009 auf 31,5 %). Dasselbe trifft auf Glücksspiele im engeren Sinn zu (ohne Fernsehquiz, privat organisiertes Glücksspiel und riskante Börsenspekulation), deren Anteil von 14,8 % auf 24,1 % angestiegen ist. Diese Entwicklung ist im Wesentlichen auf eine annähernde Verdoppelung des Anteils Jugendlicher, die Sofortlotterien (siehe Erläuterung unter ‚*Glücksspielprävalenzen*‘) spielen, zurückzuführen (von 8,1 % im Jahr 2009 auf 15,6 % im Jahr 2011). Der Zuwachs ist dabei in erster Linie durch über andere Bezugswege als die Lotto-Annahmestelle gespielte Sofortlotterien erfolgt. Auch das Spielen an Geldspielautomaten hat sich unter den 16- und 17-Jährigen von 2,3 % im Jahr 2009 auf 4,5 % im Jahr 2011 nahezu verdoppelt. Live-Wetten werden von 2 % der Jugendlichen gespielt. Bei diesen beiden als risikoreich eingeschätzten Glücksspielen ergeben sich damit zum Teil deutlich höhere Spielquoten als bei den Erwachsenen. Jeder zehnte Jugendliche spielt mehr als ein Glücksspiel. Von Jungen werden unverändert höhere Geldbeträge eingesetzt als von Mädchen, verglichen mit den vorangegangenen Erhebungen haben die monatlichen Geldeinsätze nur bei den Mädchen zugenommen. Mit dem ersten Glücksspiel im Leben (zumeist Sofortlotterien) korrespondiert ein mittleres Lebensalter von ca. 13,5 Jahren.

Rezeption von Informationsangeboten zur Glücksspielsucht sowie Einstellungen und Wissen zu gesetzlichen Regelungen. Die Reichweite von Informationsangeboten über verschiedene Medien zu den Gefahren des Glücksspiels hat sich auch 2011 weiter erhöht. Die größte Verbreitung mit Nennungshäufigkeiten zwischen 27,5 % und 29,3 % haben im Jahr 2011 Anzeigen, Werbespots im Radio oder Fernsehen und Informationen in Lotto-Annahmestellen. Ebenfalls sukzessiv erhöht hat sich in der Bevölkerung seit 2007 die Kenntnis von Hilfeeinrichtungen zur Glücksspielsucht wie das Beratungstelefon der BZgA oder andere Beratungsstellen. Auch die Wahrnehmung des Themas ‚Glücksspielsucht‘ in der Bevölkerung hat signifikant zugenommen. Über zwei Drittel halten sich im Jahr 2011 tendenziell für gut informiert zu diesem Thema. Die Zustimmung in der Bevölkerung zu gesetzlichen Regelungen des Glücksspiels (Jugendverbot, Verbot des Glücksspiels im Internet, staatliche Kontrolle des Glücksspiels) ist im Jahr 2011 gegenüber 2009 konstant hoch geblieben oder sogar weiter angestiegen.

Summary

Background. In 2011 the Federal Centre for Health Education (BZgA) conducted the third representative study on gambling behavior and gambling associated attitudes in the German population aged 16 to 65 years ($n = 10,002$). On the one hand the studies serve a monitoring function. On the other hand they deliver important data about the knowledge in the population of the health education campaigns of the BZgA.

Gambling prevalences. Based on data of gambling behavior in the population aged 16 bis 65 years in relation to 22 different forms of gambling activities 86.0 % have lifetime gambling experience, i. e., gambled at any time in their life (males: 89.2 %, females: 82.7 %). 64.9 % gamble Lotto „6 of 49“, 50.7 % lottery scratch tickets (in lottery-offices and other settings like internet or fairs) and approx. 23 % gamble either at Electronic Gaming Machines (EGM) in game halls, pubs etc. or in private settings. Compared to 2009 lifetime gambling experience has decreased, while lifetime gambling prevalences of most gambling activities (except scratch tickets, internet casino gambling und gambling in private settings) diminished compared to both preceding surveys.

In the 12 months preceding the interview about one half of the respondents mentions at least one gambling activity (50.7 %). Referring to this period there are more male than female gamblers (56.5 % vs. 44.8 %). This applies to most of the gambling activities as well. Compared to the preceding studies the overall gambling prevalence has decreased (2007: 55 %, 2009: 53.8 %), and this holds true for the prevalences of most gambling activities as well. Compared to 2009 the decreases are highest for the TV-Quiz, class lotteries and the lottery „Keno“. In 2011 the 12-month-prevalences for each of them are 3.9 %/ 1.2 %/ 0.4 %. Furthermore, the prevalence of Lotto „6 aus 49“ has decreased considerably (2007: 35.5 %, 2009: 40.0 %, 2011: 31.5 %): In contrast since 2007 the proportion of scratch tickets (2011: 12.9 %), „other lotteries“ (4.9 %) und gambling in private setting (9.2 %) has risen successively. EGM-gambling also has increased (2007: 2.2 %, 2009: 2.7 %, 2011: 2.9 %). This is specially relevant for the 18 to 20-year-old-cohort: In 2011 male respondents mention EGM-gambling three times more often than 2007 (2011: 19.5 %) and female respondents more than twice often (5.5 %). Live-betting, recorded for the first time in 2011, shows a 12-month-prevalence of 0.9 %.

Total gambling involvement. In 2011 27.4 % of the respondents stated only one gamble in the past 12 months before the interview. 23.3 % stated two or more gambling activities. The proportion of the latter is much higher among males than among females (27.7 % vs. 18.8 %) und has decreased compared to the preceding studies.

Gambling frequencies: Male respondents gamble more often per month than female. In 2011 more than one third of the men gamble several times per month compared to barely one fifth of the women.

Since 2007 for both sexes the proportion of those who gamble at least once per month has reduced continuously.

Gambling places/access paths. In analogy to the reduced proportion of lotto gamblers the total proportion of gambling activities which are distributed by Lotto-offices has lowered down (after a mean-time increase in 2009), so far beneath the proportion in 2007. In 2011 it amounts 34.8 %. It is followed by bank or post (8.2 %) and the remaining category 'other access paths' (6.6 %). While the proportion of internet accesses for all gambling activities has decreased (2011: 3.7 %), an increase can be observed concerning the access path 'betting office' (2011: 1.3 %).

Stakes. Barely every fifth of the 16 to 65-year-old respondents invests up to 10 Euro per month for gambling. 18.7 % invest 10 to 50 Euro, further 4.8 % between 50 and 100 Euro und 5.1 % more than 100 Euro per month. All three surveys reveal that male respondents invest more often higher amounts of money than female.

Problematic and pathological gambling. Like in the preceding studies of the BZgA with the South Oaks Gambling Screen (SOGS) there has been employed an international widely spread instrument to classify the amount of gambling associated problems resp. symptoms. The 2011 survey estimates the 12-month-prevalence of (probably) pathological gambling in the German population at 0.49 % (males: 0.58 %, females: 0.39 %) and of problematic gambling at 51 % (males: 0.73 %, females: 0.28 %). The results have not changed significantly compared to the 2011 Survey of the BZgA and are inside the range of other gambling prevalence studies in Germany. The highest amount of gambling related problems can be observed at 21 to 25-year-old men. Furthermore, low education, a migration background and unemployment increase the risk of problem gambling (problematic or pathological). The prevalence of problem gambling moreover depends on the individual gambling choice resp. the total gambling involvement. Gamblers with at least problematic classification can be observed most often among respondents, who state sports betting (between 10.1 % and 16.0 %, depending on type of odds). EGM too can be found with an accordant proportion (8.6 %) on one of the top rankings. Corresponding to this Live-betting and EGM each show a 5 times higher risk for problem gambling compared to the particular non gamblers. In contrast problem gamblers are comparatively seldom to be found among lottery gamblers (up to 2 %).

Irrational perceptions/ cognitive distortions. In 2011 the degree of irrational perceptions in the context of gambling in the 16 to 65-year-old-population in Germany is more or less stable compared to 2009. Males and younger respondents (specially youth) show, however, as in in the preceding studies, a little bit higher degrees than female and older ones. There is a positive relation to the number of gambling related symptoms classified by the SOGS.

Gambling behavior of youth. The proportion of 16 and 17-year-old adolescents, who participated in any gambling in the 12 months preceding the interview, has increased significantly from 24.2 % in 2009 to 31.5 % in 2011. The same holds true for gambling activities in a narrower sense (without TV-Quiz, gambling in private setting and hazardous gambling on the stock exchange). Its proportion has increased from 14.8 % to 24.1 %. This development can mainly be explained by a nearby doubling of the proportion of adolescents gambling lottery scratch tickets (see annotation at *‘Gambling prevalences’*, from 8.1 % in 2009 to 15.6 % in 2011). The increase is predominantly caused by gambling lottery scratch tickets which occurred in other settings than the Lotto-offices. EGM-Gambling has nearly doubled too among 16 and 17-year-old youth, from 2.3 % in 2009 to 4.5 % in 2011. 2 % of the adolescents participate in Live-betting. Hence these two gambling activities, which are estimated as risky, show in part remarkable higher gambling quotes compared to the adults. Every tenth adolescent gambles more than one play. Boys invest continuously higher amounts of money than girls, and, compared to the former surveys, only girls monthly spend higher amounts of money. Most often the first gambling activity in life are lottery scratch tickets. This corresponds with an average life age of about 13.5 years

Reception of information supplies about gambling addiction and beliefs and knowledge of laws. The range of information supplies via different media streams concerning the risks of gambling has risen continuously in 2011, too. The largest dispersion in 2011 with frequencies of naming between 27.5 % and 29.3 % show ads, spots in radio oder TV and information in Lotto-offices. Since 2007 the knowledge of helping institutions in the context of gambling addiction like the telephone hot line of the BZgA or other helpdesks has successively risen as well in the population. The reception of the issue *‘gambling addiction’* in the population has increased, too. In the year 2011 more than two third estimate themselves as well informed about this issue. In the year 2011 (compared to 2009) the accordance in the population to the statutory rules of gambling (interdiction of youth- and internet-gambling, governmental control of gambling) remains stable on a high level or shows even further increase.

1 Einleitung

Glücksspiele sind Spiele, bei denen der Spielerfolg ganz oder überwiegend vom Zufall bestimmt ist und nicht durch die Kompetenz oder das Wissen der Glücksspielenden. 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). In Deutschland wird rechtlich und anhand der jeweiligen Spielmerkmale zwischen Glücksspielen und Spielgeräten mit Geldgewinnmöglichkeit (GSG) unterschieden. Während bei ersteren die Zuständigkeit bei den Ländern liegt (§284 StGB, GlüStV), ist sie bei letzteren in Bundeskompetenz (§ 33 c-i, 60a, §§ 144, 145, 148 GewO, SpielV, SpielVwV)¹.

Die Teilnahme an Glücksspielen ist weit verbreitet. Repräsentativbefragungen kommen zu dem Ergebnis, dass zwischen ca. 39 % und 55 % der Bevölkerung in Deutschland im der jeweiligen Befragung vorausgegangenen Jahreszeitraum mindestens eine Glücksspielaktivität angegeben haben (Bühlinger, Kraus, Sonntag et al., 2007, Buth & Stöver, 2008, BZgA, 2008, 2010, Kraus, Sassen, Pabst & Bühlinger, 2010, Meyer, Rumpf, Kreuzer et al., 2011).

Die Attraktivität des Glücksspiels zeigt sich auch in weiterhin hohen Umsatzzahlen, wenngleich der Markt insgesamt leicht rückläufig ist. Nach Meyer (2011) belief sich im Jahr 2009 der Gesamtumsatz des deutschen Glücksspielmarkts auf knapp 24 Mrd. Euro, was erneut einen Rückgang gegenüber dem Vorjahr bedeutete (-3,8 %). Während die staatlichen Einnahmen aus Glücksspielen auf knapp 3,2 Mrd. Euro ein weiteres Mal sanken (-4,8 % gegenüber dem Vorjahr), legte der erwirtschaftete Bruttospielertrag der Aufsteller von gewerblichen Geldspielautomaten noch einmal um 2,2 % auf ca. 3,3 Mrd. Euro zu. Dies korrespondiert mit einer Zunahme der Gesamtzahl der aufgestellten Geräte und der Konzessionen für Spielhallen. Zu den staatlichen Konzessionen ebenfalls nicht unterliegenden Umsätzen von Glücksspielen im Internet liegen bisher für Deutschland nur grobe Schätzungen vor. Nach diesen wird im Jahr 2009 ein Marktvolumen (Bruttospielertrag) von ca. 1 Mrd. Euro angenommen. Da dieses auf bisher knapp 30% jährlichen Wachstumsraten basiert, kann von einer auch weiterhin steigenden Tendenz dieses zumeist vom Ausland aus kontrollierten (im Wettbereich zu über 90%) und in Deutschland illegalen Glücksspielmarktbereiches ausgegangen werden (Goldmedia, 2010). Die größten Anteile stellen dabei Online-Poker und Sportwetten (jeweils um die 30%).

¹ GewO=Gewerbeordnung; SpielV=Spieleverordnung, regelt in Ergänzung zur GewO Details von Spiel-, Aufstell- und Zugangsmerkmalen für Spielgeräte mit Gewinnmöglichkeit (GSG); Fassung vom 27.01.2006; SpielVwV= Verwaltungsvorschrift zum Vollzug der §§ 33c ff. der GewO sowie der SpielV.

Während für einen Großteil der Bevölkerung das Glücksspiel mit Spaß, Stimulation und Zeitvertreib verbunden ist und das Geld kontrolliert eingesetzt wird, kommt es bei einer kleinen Minderheit als Folge exzessiven Spielens zu schwerwiegenden Problemen psychischer, sozialer oder finanzieller Art bis hin zur Glücksspielsucht². Bei fortgeschrittener Symptomatik sind oft auch Angehörige mitbetroffen (Petry, 2005). Da es den Betroffenen häufig gelingt, ihre Abhängigkeitserkrankung u. U. über mehrere Jahre geheim zu halten und diese somit häufig erst spät erkannt wird, spricht man auch von verborgener Sucht (vgl. Hayer & Meyer, 2008).

Unter Pathologischem Glücksspielverhalten (PG) lässt sich ein Syndrom psychopathologischer Störungen auf der Verhaltens-, kognitiven und emotionalen Ebene verstehen, welches in den beiden verbreiteten Klassifikationssystemen - DSM-IV-TR (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Version IV, Text Revision, zur deutschen Bearbeitung siehe Saß, Wittchen, Zaudig & Houben, 2003) und ICD-10 (International Classification of Diseases, Version 10 (siehe Dilling, Mombour & Schmidt, 2005) relativ ähnlich beschrieben wird³. Nach dem DSM-IV ist Glücksspielsucht bzw. PG ein andauerndes und wiederkehrendes fehlangepasstes Spielverhalten, das zumindest fünf von 10 diagnostischen Kriterien erfüllen muss. Die Kriterien beziehen sich auf glücksspielbedingte psychopathologische Symptome auf der Verhaltens-, kognitiven und emotionalen Ebene. Im ICD-10 wird Pathologisches Glücksspielverhalten als eine Form der abnormen Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle eingeordnet. Für eine Diagnose PG sind differentialdiagnostisch Personen mit sozio-pathischer Persönlichkeit (was als Symptom einer anderen Störung aufgefasst wird), das Vorliegen einer manischen Episode und auch eine weiterhin bestehende Steuerungsfähigkeit einer (auch exzessiv spielenden) Person, ihr mit negativen Auswirkungen verbundenes Spielverhalten aus eigener Kraft einzuschränken, auszuschließen.

Glücksspielsüchtige 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.

² Dieser Terminus hat sich im deutschen Sprachraum aufgrund der Nähe der Symptomatik zu den stoffgebundenen Süchten zur Umschreibung des Pathologischen Glücksspiels eingebürgert. Eine derartige Zuordnung ist auch für den DSM-V wahrscheinlich.

³ Im DSM-IV unter Störungen der Impulskontrolle, nicht andernorts klassifiziert, Ziffer 312.31, im ICD-10 unter Abnorme Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle, Ziffer F63.0. Aufgrund der zunehmenden Erkenntnis, dass Glücksspielsucht Ähnlichkeiten mit substanzgebundenen Süchten in ätiologischer, phänomenologischer und neurobiologischer Hinsicht aufweist, ist eine Einordnung im kommenden DSM-V in die Kategorie der Verhaltenssucht zu erwarten.

Von pathologischem Glücksspielverhalten werden diagnostisch häufig problematisches und auffälliges bzw. risikoreiches Glücksspielverhalten abgegrenzt. Diese Klassifizierungen sind durch einen moderateren bzw. geringen Schweregrad der Symptome gekennzeichnet und können dem pathologischen Stadium vorausgehen.

Der Entstehung und/oder Aufrechterhaltung von Glücksspielsucht liegt üblicherweise ein multifaktorielles Erklärungsmodell zugrunde⁴ (vgl. z. B. Meyer und Bachmann, 2005, Petry, 2005, Sonntag, 2006, Welte et al., 2004). Unter den soziodemographischen Faktoren fand sich für männliches Geschlecht, geringen Bildungsstand sowie einen Migrationshintergrund ein positiver Zusammenhang. Zudem sind dispositionale Faktoren wie ‚sensation seeking‘ oder Impulsivität und kognitive Faktoren wie Kontrollillusionen mit der Entstehung von Glücksspielsucht in Verbindung gebracht worden. Auch ungünstige soziale Einflüsse durch Familie oder Peers spielen eine Rolle. Da viele dieser Einflussfaktoren auch in Zusammenhang mit stoffgebundenen Süchten gefunden werden konnten, sind Komorbiditäten wie Alkoholabhängigkeit oder psychische Störungen auch bei Glücksspielsüchtigen verbreitet (zur Übersicht siehe Lorains, Cowlshaw & Thomas, 2011). Bei annähernd drei Vierteln aller Glücksspielabhängigen scheint mindestens eine Komorbidität vor dem pathologischen Glücksspiel begonnen zu haben (Kessler et al. 2008, Premper, & Schulz, 2008).

Nach den oben genannten Repräsentativerhebungen lassen sich jeweils zwischen ca. 0,2 % und ca. 0,6 % der erwachsenen Personen in Deutschland als problematische bzw. pathologische Glücksspieler klassifizieren. Hochgerechnet auf die Bevölkerung in Deutschland würde dies zwischen 98 Tsd. und 347 Tsd. bzw. 103 Tsd. und 300 Tsd. Personen entsprechen (Meyer, 2011). Im internationalen Vergleich hat sich gezeigt, dass die Epidemiologie der Glücksspielsucht in Deutschland am unteren Bereich der Spannweite der Daten aus weiteren europäischen Ländern liegt.

Studien aus dem angloamerikanischen Sprachraum haben Anzeichen für einen Zusammenhang zwischen der Ausweitung der Angebotsstruktur von Glücksspielen und steigendem Konsum dieser Glücksspiele einerseits sowie einer Zunahme der Problemspieleranteile andererseits ergeben (z. B. Petry, 2005, LaPlante & Shaffer, 2007, vgl. zusammenfassend Meyer, 2009)⁵. Einzelne Glücksspiele scheinen dabei unterschiedlich stark mit Glücksspielsucht assoziiert zu sein. Während sich bei Lotteriespielen vergleichsweise geringe Risiken für Glücksspielproblematiken ergeben haben, sind relativ deutliche Zusammenhänge bei „Risikospielen“ wie Geldspielautomaten, Casinospielen, Glücksspie-

⁴ In Ermangelung ausreichend abgesicherter Längsschnittdaten haben solche Modelle jedoch keine kausale Aussagekraft.

⁵ U. a. aufgrund des Fehlens von Längsschnittdaten konkurrieren bei der Erklärung dieser Zusammenhänge verschiedene Hypothesen, was zu verschiedenen Modellannahmen geführt hat. Während das ‚Gesamtkonsummodell‘ von einem mehr oder weniger linearen Zusammenhang zwischen der Verfügbarkeit von Glücksspielen und Problemspielen ausgeht, postulieren das ‚Saturationsmodell‘ oder das ‚Anpassungsmodell‘ entweder eine sich mit der Zeit stabilisierende Problemspielerrate oder eine durch soziale Lernprozesse und nicht zuletzt auch durch das Greifen von Präventionsmaßnahmen sinkende Vulnerabilität der Bevölkerung gegenüber Glücksspielrisiken.

len im Internet und Sportwetten gefunden worden (siehe u. a. Grüsser, Plöntzke, Albrecht, et al., 2007, Hayer & Meyer, 2003, Hayer, 2010, Hayer, Bachmann & Meyer, 2005, Kalke, Farnbacher, Verthein & Haasen, 2006, Meyer & Hayer, 2005, 2010, Sonntag, 2005, 2006, Stöver, 2006, Welte et al., 2009). Pathologische Spieler in Deutschland, die Geldspielautomaten als Hauptproblem ihrer Glücksspielsucht ansehen, werden epidemiologisch als die mit Abstand größte Gruppe im Vergleich zu anderen Glücksspielformen eingeschätzt (60-205 Tsd., Becker, 2009). Daten aus Behandlungseinrichtungen ergeben, dass annähernd vier von fünf hilfeaufsuchenden Glücksspielern Geldspielautomaten als Hauptursache für Spielproblematiken angaben. Als besonders riskante Merkmale dieser Glücksspielform gelten dabei u. a. eine hohe Ereignisfrequenz, eine geringe Zeitspanne zwischen Spieleinsatz und Ergebnismeldung, das Auftreten von Fastgewinnen und die Suggestion, dass Kompetenz bzw. Wissen des Glücksspielers den Spielausgang maßgeblich beeinflussen kann⁶. Zudem scheint auch die Anzahl der insgesamt gespielten Glücksspiele mit dem Ausmaß glücksspiellozierter Belastungen assoziiert zu sein (LaPlante, Nelson, LaBrie & Shaffer, 2009).

Glücksspielbedingte Probleme werden zumeist mit Erwachsenenverhalten verbunden. Internationale Studien haben dagegen belegt, dass die Teilnahme an Glücksspielen auch unter Jugendlichen verbreitet ist. So wächst die gegenwärtige Generation der Kinder und Jugendlichen sowohl in Deutschland als auch in anderen westlichen Staaten in einer Gesellschaft auf, in der Glücksspiel überwiegend toleriert wird und Jugendliche damit an vielerlei Orten in Berührung kommen. Jugendliche sind zudem zumeist versiert im Umgang mit neuen Medien und daher auch in steigendem Maße mit Glücksspielangeboten im Internet konfrontiert⁷. Gleichwohl scheinen Medienkompetenz im Sinne des § 3 Abs. 1 des Jugendmedienschutz-Staatsvertrages (JMStV) und kritische Distanz speziell bei jungen Kindern noch wenig ausgeprägt (vgl. Verbraucherzentrale Bundesverband, 2010).

Studien aus dem nordamerikanischen Raum weisen überwiegend auf eine leichte Zunahme von Glücksspielaktivitäten bei Jugendlichen in den letzten 10-15 Jahren hin (vgl. Blinn-Pike, Worthy & Jonkman, 2010, Brezing, Derevensky & Potenza, 2010, Cook, Turner, Paglia-Boak et al., 2010, Volberg, Hedberg & Moore, 2008, Volberg, Gupta, Griffiths et al., 2010, Welte, Barnes, Tidwell & Hoffman, 2009, Huang & Boyer, 2007). Danach sind Glücksspielaktivitäten unter Jungen stärker verbreitet als unter Mädchen, nehmen mit steigendem (Jugend)Alter zu und korrespondieren mit der Über-

⁶ Es wurden verschiedene Versuche unternommen, strukturelle und situationale Merkmale von Glücksspielen, die deren Spieleigenschaften und Verfügbarkeit bzw. Zugänglichkeit charakterisieren, zu einem Instrument zu kombinieren, um das Gefährdungspotenzial von Glücksspielen zu bewerten (jüngst siehe Meyer, Häfeli, Mörsen & Fiebig, 2010). Diese Modelle sind jedoch methodisch nicht unumstritten, und auch eine empirische Überprüfung steht noch aus.

⁷ In Deutschland hatten im Jahr 2009 98 % aller Jugendlichen zwischen und 12 und 19 Jahren im Haushalt Zugang zu einem Computer mit Internetzugang, ca. 54,5 % verfügen über einen eigenen Internetzugang. 95 % nutzen das Internet mehrmals pro Woche bis täglich. Die Nutzung und Bedeutung des Internets nimmt ab einem Alter von 12 Jahren stetig zu, während sie bei den unter 12-Jährigen noch begrenzt ist. Etwa 95 % der Jugendlichen besitzen ein Handy. Die beiden letztgenannten Anteile fallen dabei bei den Jungen etwas höher aus als bei den Mädchen (mpfs, 2009).

nahme von Erwachsenenrollen wie Eintritt ins Erwerbsleben und Unabhängigkeit von den Eltern. Während Glücksspielaktivitäten bei männlichen Adoleszenten bereits im Jugendalter verbreitet sind, scheinen sich diese bei weiblichen erst im Erwachsenenalter stärker herauszubilden. Als Erstkontaktalter wird, ebenfalls den Daten aus Nordamerika zufolge, ein Lebensalter von 11 bis 13 Jahren berichtet (z. B. Jacobs, 2004), damit früher als das Alter, in dem zumeist der erste Alkohol- oder Tabakkonsum stattfindet.

Im deutschsprachigen Raum gibt es bisher nur wenige veröffentlichte Studien zum Glücksspielverhalten Jugendlicher. Nach einer Repräsentativbefragung von Schmidt und Kähnert (2003) lag der Anteil derjenigen, die in den zurückliegenden 12 Monaten an einem Glücksspiel teilgenommen hatten, bei ca. 40%. In der SCHULBUS-Erhebung (Baumgärtner, 2009) hatten 80% der befragten 14-18-Jährigen bereits einmal an einem Glücksspiel um Geld teilgenommen, 20% im zurückliegenden Monatszeitraum. Problemspielverhalten gilt unter Jugendlichen als stärker verbreitet als unter den Erwachsenen. In einer US-Meta-Analyse wurde ein Verhältnis von 5 zu 1 geschätzt (National Research Council, 2003). Dabei kann angenommen werden, dass sich Phasen und Bewältigungsstrategien von Problemspielverhalten bei Jugendlichen von dem entsprechenden Verhalten im Erwachsenenalter unterscheiden.

Um schädliche Folgen des Glücksspiels, insbesondere für Jugendliche und junge Erwachsene, sowie auch betrügerische Manipulationen zu verhindern, dürfen in Deutschland Glücksspiele schon seit langem nur unter Aufsicht und Kontrolle des Staates durchgeführt werden. Sowohl der GlüStV als auch das Inkrafttreten der Fünften Novelle der Spielverordnung am 01.01.2006 für den Bereich des nach dem Gewerberecht (§ 1 und § 33 c-i GewO, SpielV, SpielVwV) grundsätzlich erlaubten, aber mit behördlichen Auflagen versehenen Betriebs von Spielgeräten mit Gewinnmöglichkeit, in dem ebenfalls Spielerschutzmaßnahmen formuliert wurden (insbes. hinsichtlich Verlustbegrenzungen)⁸, stellen einen grundlegenden Eingriff in den deutschen Glücksspielmarkt dar. Das Staatsmonopol stellt zwar eine Einschränkung des Grundrechts auf Berufsfreiheit dar; diese Einschränkung kann jedoch gerechtfertigt sein. Im Jahr 2006 hat das Bundesverfassungsgericht entschieden, dass, dies nur für den Fall zutrifft, wenn das Staatsmonopol konsequent am Ziel der Bekämpfung von Suchtgefahren ausgerichtet ist (BVerfG, 1 BvR 1054/01 vom 28. März 2006). Die Bundesländer haben daraufhin einen neuen GlüStV vereinbart, der seit 1. Januar 2008 in Kraft ist und den unter der Hoheit der Länder stehenden Glücksspielbereich regelt (zu Zielen und Inhalten des GlüStV siehe die Darstellungen in BZgA, 2010, S. 8-9). Ob sich dieser nachhaltig ausgewirkt hat auf das Ausmaß von Glücksspielteilnahme und –sucht in Deutschland, lässt sich nicht abschließend beantworten. Sassen, Kraus, Bührin-

⁸ In der SpielV etwa in §3 und §6, in der zugrundeliegenden GewO u. a. §33 c-e und i.

ger et al. (2010) bilanzierten, dass sich nach Implementierung des GlüStV die Glücksspielteilnahme insgesamt sowie auch bei einzelnen Glücksspielen geringfügig reduzierte. Eine signifikante Änderung des Ausmaßes glücksspielbedingter Störungen konnte nicht nachgewiesen werden.

Seit dem Jahr 2010 ist der GlüStV wieder vermehrt Gegenstand der öffentlich-rechtlichen Diskussion. So hat der Europäische Gerichtshof (EuGH) festgestellt, dass ein staatliches Monopol auf Sportwetten und Lotterien nicht geeignet ist, die Erreichung des mit seiner Errichtung verfolgten Ziels – u. a. Spieler- und Jugendschutz – zu gewährleisten, wenn ein nationales Gericht feststellt, dass insgesamt kein kohärent geregelter Glücksspielbereich besteht. Im September 2011 hat der Bundesgerichtshof auf nationaler Ebene entschieden, dass kommerzielle Sportwettenanbieter ihre Sportwetten und andere Glücksspiele nicht entgegen dem GlüStV in Deutschland vertreiben dürfen. Im Dezember 2011 haben sich die Ministerpräsidenten der Länder, mit Ausnahme Schleswig-Holsteins, auf einen neuen GlüStV geeinigt, der zum 1.7.2012 in Kraft treten soll.

Die im Deutschen Lotto- und Toto-Block (DLTB) zusammengeschlossenen, 16 selbständigen Lotteriegesellschaften führen in den Bundesländern jeweils eigene Maßnahmen zum Jugend- und Spielerschutz durch. Hierzu zählen bspw. die Schulung des Verkaufspersonals, der gezielte Einsatz jugendlicher Testkäufer in Annahmestellen und, im Falle der Nichtbeachtung des Jugendschutzes, auch die Verhängung von Sanktionen. Die einzelnen Lottogesellschaften in Deutschland können sich nach den Standards für verantwortungsvolles Glücksspiel (Responsible Gaming) der European State Lottery and Toto Association (EL) zertifizieren lassen.

Ergänzend zu den Maßnahmen auf Länderebene hat der DLTB im Jahr 2007 einen Kooperationsvertrag mit der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) geschlossen. Aufgabe der BZgA war die Entwicklung und Durchführung einer bundesweiten Dachkampagne zur Prävention von Glücksspielsucht mit verschiedenen Aktionsbereichen (siehe hierzu BZgA, 2010, S. 9-10). Die BZgA hat - als einen der Aktionsbereiche der Dachkampagne - im Jahr 2011 die nunmehr dritte bevölkerungsweite Repräsentativbefragung zum Glücksspielverhalten sowie zu glücksspielbezogenen Einstellungen und Problemen in Deutschland durchgeführt. Ziel dieser Wiederholungsbefragungen ist es u. a., im Sinne eines Monitorings die Verbreitung einzelner Glücksspielformen sowie evtl. erfolgte Veränderungen im Glücksspielverhalten sowie damit evtl. assoziierte Belastungen in der Bevölkerung fortlaufend zu erfassen.

Die erste Befragung im Jahr 2007 erfolgte gut ein Jahr nach dem Urteil des Bundesverfassungsgerichts zum Glücksspielstaatsmonopol. Bereits zu diesem Zeitpunkt waren in Deutschland schon vermehrt präventive Ansätze erkennbar. So haben zum Beispiel die Lotteriegesellschaften des DLTB in Reaktion auf das Urteil und vor Inkrafttreten des GlüStV am 1. Januar 2008 die gerichtlichen Vorgaben teilweise vorab schon umgesetzt. Da die Maßnahmen der BZgA zwar vor Inkrafttreten des

GlüStV am 1. Januar 2008⁹ aber erst nach der ersten Repräsentativbefragung implementiert wurden, kann die Erhebung des Jahres 2007 zumindest für diese Maßnahmen als Ausgangsmessung verstanden werden. Mit der zweiten, nahezu identischen Befragung im Jahr 2009 wurde untersucht, ob sich in der Bevölkerung Veränderungen im Glücksspielverhalten, der Wahrnehmung von Informationsangeboten zu den Gefahren des Glücksspiels und weiteren Indikatoren des Glücksspiels ergeben haben (vgl. hierzu BZgA, 2008, 2010). Zudem war von Interesse, ob und in welchem Ausmaß nach Inkrafttreten des GlüStV weiterhin illegale Glücksspiele gespielt wurden.

Der vorliegende Bericht gibt die Ergebnisse der Befragung 2011 wieder und stellt diese denen der beiden vorangegangenen Surveys gegenüber. Damit können zentrale Fragestellungen als Trenduntersuchung weiterverfolgt werden. Zudem werden weitere relevante Aspekte zum Glücksspielverhalten und zur Glücksspielsucht in der Bevölkerung in Deutschland untersucht. Fragestellungen und Durchführung lehnen sich dabei weitgehend an die Untersuchungen der Vorjahre an, auch die Auswahl der Zielgruppe (Bevölkerung von 16 bis 65 Jahre) und die jeweilige Stichprobengröße ($n = 10.000$) blieben unverändert. Vor dem Hintergrund einer Ausdifferenzierung des Glücksspielangebotes für Jugendliche, insbesondere über Internet, womit auch die Glücksspielaktivitäten Jugendlicher eher zunehmen werden und damit auch das Risiko, glücksspielassoziierte Probleme zu entwickeln, ist es aus Sicht der Suchtprävention wichtig, dieser Zielgruppe verstärkt Aufmerksamkeit zu schenken. Zudem erscheint die Forschungslage in Deutschland zum Glücksspielverhalten Adoleszenter immer noch defizitär. In der Studienkonzeption der dritten Erhebung konnte daher eine disproportionale Stichprobenziehung mit einem Anteil von 4.000 16-25-Jährigen realisiert werden. Damit ist es möglich, differenziertere und belastbarere Aussagen über diesen Bevölkerungsteil zu treffen.

Zum Aufbau des Berichts:

Der Bericht gliedert sich in eine Zusammenfassung der wichtigsten Ergebnisse (Seite 6f.), einen methodischen Teil (Kapitel 2), in dem Fragestellungen, Stichprobenziehung sowie das methodische Vorgehen detailliert beschrieben werden und einen Ergebnisteil (Kapitel 3), in dem die einzelnen Befunde weitgehend in der Abfolge, wie sie auch im Interview erhoben werden, in Tabellen und Graphiken dargestellt und textlich erläutert werden. Im 4. Kapitel (Diskussion) werden die Ergebnisse kurz resümiert und in den Kontext vergleichbarer Untersuchungen gestellt sowie kritisch diskutiert. Ergänzt wird der Bericht durch das Literaturverzeichnis (Kapitel 5) sowie einen Anhang (methodisches Glossar, Tabellenanhang).

⁹ Ausführungen zum Staatsvertrag siehe Ergebnisbericht Glücksspiel-Survey 2009 (BZgA 2010, S. 8f.).

2 Methodik

2.1 Stichproben

An der Untersuchung des Jahres 2007 nahmen insgesamt $n = 10.001$, an der des Jahres 2009 $n = 10.000$ und an der des Jahres 2011 $n = 10.002$ Personen im Alter von 16 bis 65 Jahren teil. In Tabelle 1 sind einige Charakteristika der Befragten aus den drei Studien gegenübergestellt.

Tabelle 1: Verteilung der Stichproben nach ausgesuchten Merkmalen in den Studien 2007, 2009 und 2011

		2007		2009		2011	
		n	%	n	%	n	%
gesamt		10.001	100,0	10.000	100,0	10.002	100,0
Geschlecht	männlich	4.449	50,6	4.318	50,6	4.551	50,5
	weiblich	5.552	49,4	5.682	49,4	5.451	49,5
Alter	16 und 17 Jahre	355	4,1	298	3,3	720	3,1
	18 bis 20 Jahre	579	6,1	464	6,4	1.198	5,2
	21 bis 25 Jahre	750	7,5	681	8,8	2.080	9,1
	26 bis 35 Jahre	1.890	17,9	1.774	17,8	1.775	17,9
	36 bis 45 Jahre	2.652	25,6	2.634	25,3	2.350	23,4
	46 bis 65 Jahre	3.732	38,5	4.113	38,0	1.867	41,2
	k. A.	43	0,4	36	0,3	12	0,2
Schulabschluss	noch in Schule	515	5,4	479	4,8	1.275	4,3
	Kein Abschluss/Hauptschule	1.877	38,9	1.756	35,5	1.131	35,8
	mittlere Reife/POS	3.329	29,9	3.375	31,8	2.904	30,7
	(Fach-) Abitur	4.183	25,3	4.275	27,4	4.652	27,9
	sonstige	97	0,5	115	0,5	40	1,3
Region	Westdeutschland	8.127	82,4	8.253	82,1	8.611	84,2
	Ostdeutschland	1.874	17,6	1.747	17,9	1.391	15,8
Staatsangehörigkeit	deutsch	9.604	95,6	9.604	95,5	9.609	96,5
	nicht deutsch	387	4,3	382	4,5	361	3,5
	k. A.	10	0,1	14	0,1	2	0,0
Migrationshintergrund	nein	8.507	84,2	8.482	83,8	8.390	85,0
	ja	1.494	15,8	1.518	16,2	1.612	15,0

n = absolute, ungewichtete Fallzahlen, % =gewichtet; POS= Polytechnische Oberschule der ehemaligen DDR.

Die Stichproben der drei Befragungen stimmen in den dargestellten Merkmalen gut überein. Während der Rückgang der absoluten Zahl der sonstigen Schulabschlüsse auf ein verfeinertes Zuordnungsver-

fahren im Jahr 2011 zurückgeführt werden kann, dürfte der Rückgang des Anteils der ostdeutschen Bevölkerung durch eine gegenüber 2009 veränderte Wohnsitzzuordnung im Bezirk Berlin erklärbar sein.

Im Vergleich zur amtlichen Bevölkerungsstatistik sind in allen drei 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 2.5).

2.2 Gegenstand der Befragung, Indikatoren und Instrumente

2.2.1 Gegenstand der Befragung

Die im Jahr 2011 am Survey teilnehmenden Personen wurden zu folgenden Themenbereichen befragt:

- Freizeitverhalten (als ‚Warming up‘-Thema),
- Nutzung von insgesamt 22 verschiedenen Glücksspielen (inkl. Zusatzspielen)^(1,2),
- Glücksspielverhaltensmerkmale (Spielhäufigkeiten, Geldeinsätze, Spieldauer, jeweilige Spielorte/Bezugswege)⁽¹⁾,
- allgemeine Fragen zum Glücksspielverhalten (u. a. Verwendung von bargeldlosen Zahlungsmitteln zur Begleichung von Spiel- oder Wetteinsätzen, Spielmotive, persönliche Gewinn- und Verlustbilanz)⁽¹⁾,
- erstes Glücksspiel und korrespondierendes Lebensalter⁽²⁾,
- Screening auf definierte Ausprägungen der Glücksspielsucht auf Grundlage der South Oaks Gambling Screen (SOGS)⁽¹⁾,
- Affinität zum Glücksspiel/ kognitive Verzerrungen auf Grundlage der Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS)⁽¹⁾,
- Einstellungen und Wissen zu Glücksspielen und Jugendschutz,
- Wahrnehmung, Relevanz und Wissen zum Thema ‚Glücksspielsuchtproblematik‘ und zu Beratungsmöglichkeiten,
- Wahrnehmung von Informationen und Aufklärungsmaßnahmen zur Glücksspielsucht,

- Wahrnehmung von Glücksspielwerbung in den Medien,
- soziodemographische Angaben.

-
- 1) Bezug: in den letzten 12 Monaten gespielt;
 - 2) Bezug: jemals im Leben gespielt.

Dabei werden zwei Untersuchungsperspektiven eingenommen: Zum einen ein Vergleich der Auftrenshäufigkeiten verschiedener Merkmale im Jahr 2011 mit den Survey-Daten aus den Jahren 2007 und 2009. Zum anderen ein Vergleich verschiedener Gruppen im Survey 2011 (z. B. männliche und weibliche Befragte, verschiedene Altersgruppen). Im Einzelnen wird in diesem Bericht untersucht,

- in welchem Ausmaß die 16 bis 65-jährige Bevölkerung in Deutschland schon einmal an Glücksspielen teilgenommen hat (Lebenszeitprävalenz, insgesamt und einzelne Glücksspielformen),
- ob und inwieweit sich diese Prävalenzen gegenüber den Erhebungen in den Jahren 2007 und 2009 verändert haben,
- mit welchem Glücksspiel die erste Glücksspielerfahrung im Leben erlangt wurde und in welchem Lebensalter dies erfolgte,
- in welchem Ausmaß die 16 bis 65-jährige Bevölkerung in Deutschland im Jahr 2011 in den letzten zwölf Monaten vor der Befragung an Glücksspielen teilgenommen hat (12-Monats-Prävalenz, insgesamt und einzelne Glücksspielformen),
- ob und inwieweit sich diese Prävalenzen gegenüber den Erhebungen in den Jahren 2007 und 2009 verändert haben,
- ob und inwieweit sich gegenüber den Erhebungen der Jahre 2007 und 2009 Veränderungen bei den Glücksspielverhaltensmerkmalen ergeben haben,
- ob und inwieweit sich Einstellungen und kognitive Verzerrungen gegenüber Glücksspielen modifiziert haben,
- ob und inwieweit sich die Schätzungen zur Prävalenz von Personen mit problematischem oder pathologischem Glücksspielverhalten verändert haben (insgesamt und bezogen auf einzelne Glücksspielformen),
- ob und inwieweit sich das Glücksspielverhalten Jugendlicher gegenüber den Erhebungen in den Jahren 2007 und 2009 verändert hat,
- welche Faktoren die Wahrscheinlichkeit für mindestens problematisches Glücksspielverhalten erhöhen (nur Survey 2011),

- durch welche Charakteristika sich Personen mit mindestens problematischem Glücksspielverhalten im Gegensatz zu anders klassifizierten Personen (unproblematisch und risikoreich bzw. auffällig) unterscheiden (nur Survey 2011),
- ob sich die Rezeption der Glücksspielwerbung in verschiedenen Medien verändert hat und
- ob sich die Reichweite der Informationsangebote zu den Gefahren des Glücksspiels verändert hat.

2.2.2 Erhobene Glücksspielformen und Spielorte bzw. Bezugswege

Bei den 22 erhobenen Glücksspielformen im Survey 2011 handelt es sich um einzelne Glücksspielprodukte, Zusatzspiele, Spielelegattungen sowie auch Restkategorien, so dass die in Deutschland bestehenden Möglichkeiten des Glücksspiels umfassend abgebildet werden. Einbezogen werden neben Spielen des klassischen, öffentlichen Glücksspielbereiches auch Glücksspiele im Internet, riskante Börsenspekulationen sowie das privat organisierte Glücksspiel. Bei Casinospielen im Internet werden zudem auch Angebote ohne Geldeinsatz bzw. um Punkte oder Spielgeld erfragt. Diese Spielvariante wird aus Sicht der Suchtforschung insbesondere für Jugendliche kritisch eingeschätzt, da sie diese an das Glücksspiel heranführen kann.

Gegenüber dem Survey 2009 wurden zusätzlich erhoben: Bingo, Live-Wetten und Plus 5. Im Jahr 2011 nicht mehr erfragt wurde dagegen Quicky. (Zu den Modifikationen im Survey 2011 gegenüber den beiden vorangegangenen Surveys der BZgA im Einzelnen siehe Kapitel 2.3).

Tabelle 2 gibt eine Übersicht über die Glücksspielformen sowie die möglichen Spielorte/Bezugswege.

Tabelle 2: Im Survey 2011 erfragte Glücksspielformen und Spielorte/Bezugswege

Art des Glücksspiels	Erläuterung	Spielort /Bezugsweg ¹
LOTTERIEN		
Lotto „6 aus 49“	Bundesweites Glücksspielangebot des DLTB	Lotto-Annahmestelle, Internet ² , gewerbliche Spielvermittler wie z.B. Faber (Post), E-Post-Brief* (seit 2010, nur in Hessen)
Spiel 77/Super 6	Zusatzspiel; Glücksspielangebot des DLTB, möglich zusammen mit Lotto „6 aus 49“, Bingo, Toto oder Glücksspirale	nicht explizit erhoben
Keno	angeboten von den Lottogesellschaften im DLTB (nicht in Sachsen-Anhalt)	Lotto-Annahmestelle, Internet ²
Plus 5	Zusatzlotterie des DLTB, Auslosung unmittelbar nach jeder Keno-Ziehung separat und mit einem eigenen Gewinnplan (Gewinn ab einer richtigen Endziffer). Nur möglich zusammen mit Keno.	nicht explizit erhoben, siehe Keno
Bingo	Von den Lottogesellschaften zwei Bingo-Varianten: Tele-Bingo (in Sachsen und Thüringen) und „Bingo! Die Umweltlotterie“ (Bremen, Hamburg, Mecklenburg-Vorpommern, Niedersachsen, Sachsen-Anhalt, Schleswig-Holstein). Weitere Varianten von anderen Anbietern.	Lotto-Annahmestelle, Internet ²
Fernsehlottorien	ARD-Fernsehloterie, Aktion Mensch	Internet (nur Bezugsweg), Telefon, Bank oder Post
Klassenlotterien	Nordwestdeutsche (NKL) oder Süddeutsche (SKL) Klassenlotterie	Lotto-Annahmestelle, gewerbliche Spielvermittler wie z.B. Faber (Post), Internet (nur Bezugsweg), Telefon, Bank oder Post
‘andere Lotterien’	Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä.	Lotto-Annahmestelle, Internet ² , Telefon, Bank oder Post
Glücksspirale	Wird bis auf Brandenburg in allen Bundesländern auch auf dem Lotto-Schein angeboten	Lotto-Annahmestelle, Internet ²
Sofortlotterien	Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet, Angebote von den Lottogesellschaften und anderen Anbietern	Lotto-Annahmestellen, Internet ²
SPORTWETTEN		
Oddset-Spielangebote	Festquotenwette, unter der Marke ODDSET Glücksspielangebot des DLTB, als Spielegattung aber auch von zahlreichen anderen Wettbewerbern angeboten.	Lotto-Annahmestelle, Wettbüros ² , Internet ²

SPORTWETTEN (Fortsetzung)

Toto	Glücksspielangebot des DLTB (Totalisator-Wette)	Lotto-Annahmestelle, Wettbüros ² , Internet ²
Live-Wetten	Wettform, die während eines Sportereignisses den Abschluss der Wette ermöglicht (insbes. Fußball, Eishockey)	Internet ² , Wettbüros ²
Pferdewetten		Pferderennbahn, Wettbüro, Internet ²
‘andere Sportwetten’	nicht weiter ausdifferenzierte Restkategorie von Sportwetten (ohne Oddset-Spielangebote, Toto und Pferdewetten, 2011 auch ohne Live-Wetten)	Wettbüro ² , Internet ²

SPIELBANK

Casinospiele (großes Spiel)	,Roulette, Black Jack, Poker	Spielbank, Internet ²
Glücksspielautomaten (kleines Spiel),	keine Gewinn- oder Verlustbeschränkung, Betrieb gesetzlich geregelt nach GlüStV	Spielbank

WEITERE

Geldspielautomaten	reglementierte Gewinne und Verluste, Spieldauer und Anzahl der Geräte pro Raum, Betrieb gesetzlich geregelt nach Spielevordnung	Spielhallen/-casinos, Gaststätten, Imbissbuden etc., Internet ²
Quizsendungen im Fernsehen	zumeist Dauerquizsendungen	Telefon*
Karten und Würfelspiele	zumeist Poker, diverse	private Umgebung ² (Poker mit Geldeinsatz ist im Rahmen von Turnieren in Gaststätten, Diskotheken mit behördlicher Genehmigung erlaubt (§ 284 StGB), nur in Rheinland-Pfalz verboten) Internet ² , Spielbank (Poker und Black Jack)
riskante Börsenspekulationen	Optionsgeschäfte, „Daytrading“, etc.	Telefon*, Internet*

1 Restkategorie ‚andere Wege‘ nicht gesondert aufgeführt;

2 In Deutschland illegal;

* nicht explizit erhoben.

Zu den Glücksspielen im Internet ist anzumerken, dass deren Betrieb in Deutschland grundsätzlich illegal ist.

„ODDSET“ ist nicht nur der Markenname eines DLTB-Produktes, sondern kann auch als Gattungsname eines Typs von Sportwetten verstanden werden, bei denen mit festen Quoten auf den Ausgang eines Sportereignisses gewettet wird. Da im Interview die Teilnahme an „Oddset“ ohne weitere Spezifizierung abgefragt wird, ist es möglich, dass Personen, die unter „Oddset“ die Spieleattung verstehen, unabhängig vom Veranstalter der Wette angeben, dieses Glücksspiel gespielt zu haben (z. B. im Internet). Andererseits können Personen, die unter „Oddset“ das DLTB-Produkt verstehen und (zugleich) bei anderen Veranstaltern Oddset-Wetten gespielt haben, die Teilnahme an Oddset verneinen und stattdessen angeben, an ‘anderen Sportwetten’ teilgenommen zu haben. Zur Verdeutlichung verwendet dieser Bericht den übergreifenden Begriff der „Oddset-Spielangebote“. Im Rahmen der Auswertung der 12-Monats-Prävalenzen der Oddset-Spielangebote können illegale Angebote darüber bestimmt werden, dass sie nicht über die Lotto-Annahmestelle, sondern über Internet, Wettbüros oder ‚andere Wege‘ gespielt werden.

Um die unterschiedlichen rechtlichen Rahmenbedingungen und damit auch Unterschiede in den bestehenden Spielerschutzmaßnahmen zu berücksichtigen, wurde, wie bereits in den beiden vorangegangenen Erhebungen, eine klare Abgrenzung zwischen Geldspielautomaten in Gaststätten, Spielhallen etc. und Glücksspielautomaten in der Spielbank vorgenommen. Obwohl technisch mittlerweile nahezu identisch, besteht der grundsätzliche Unterschied zwischen diesen beiden Gerätetypen darin, dass der Betrieb ersterer dem Gewerberecht des Bundes über die Spieleverordnung (SpielV, § 33f.) unterliegt, während der Betrieb letzterer im GlüStV geregelt ist. Dies bedeutet, dass an Geldspielautomaten die Höhe der Gewinne und Verluste gesetzlich auf zur Zeit 80 Euro begrenzt sind, während das kleine Spiel in den Spielbanken unbegrenzte Einsätze mit entsprechenden Gewinn- und Verlustmöglichkeiten zulässt, allerdings mit reglementiertem Zugang (z. B. Ausweiskontrolle). In der Praxis hat sich allerdings gezeigt, dass die Regelungen für Automaten Spiele in Spielhallen durch Spielmöglichkeit an mehreren Geräten, Umwandlung von Geldgewinnen in einlösbare Punkte und weitere Manipulationsmöglichkeiten aufgeweicht werden, so dass auch hier immense Verluste drohen (Bühringer, Kraus, Höhne et al., 2010).

Die Interviewsequenz zum Glücksspielverhalten beginnt mit dem eher unverfänglichen privat organisierten Glücksspiel, das mit folgender Frage erhoben 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?“.

Die Teilnahme an Quizsendungen im Fernsehen wird im Interview wie folgt erfragt: „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“. In

der Erhebung der BZgA im Jahr 2009 war diese Frage gegenüber der Version im Survey 2007 modifiziert worden (vgl. BZgA, 2010, S. 14).

Risikante Börsenspekulationen werden durch folgende Frage operationalisiert: „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, Optionscheine oder Daytrading. Haben Sie schon einmal auf eigene Rechnung diese Art von Finanzgeschäften gemacht?“. Auch diese Frage war im Survey 2009 gegenüber der Version im Survey 2007 modifiziert worden (vgl. BZgA, 2010, a.a.O.).

Spielorte/Bezugswege. Einige der erhobenen Glücksspiele können über unterschiedliche Bezugswege, Angebotsformen oder an unterschiedlichen Orten gespielt werden¹⁰. Dabei sind Mehrfachnennungen möglich. Die Antwortkategorien werden den Eigenschaften der jeweiligen Glücksspiele entsprechend angepasst. Bei Pferdewetten bspw. sind dies die Pferderennbahn, das Wettbüro und das Internet. Bei den Lotterien werden Lotto-Annahmestellen, das Internet, das Telefon sowie Banken, Sparkassen, Post- oder Postbankfilialen abgefragt. Über welche dieser Möglichkeiten Personen, die in den letzten zwölf Monaten vor der Befragung ein Glücksspiel gespielt haben, wird zum Beispiel bei Lotto „6 aus 49“ 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?“

Bei Glücksspielen, die (z. T. unter gleichem Namen wie bspw. Oddset) bei mehreren Anbietern gespielt werden können, ermöglicht erst die Heranziehung der Spielorte/Bezugswege eine Unterscheidung der Anbieter. So werden im Kontext der 12-Monats-Prävalenzen alle Glücksspiele, die über Lotto-Annahmestellen gespielt werden, als DLTB-Produkte identifizierbar, während es sich bei allen Glücksspielen, die über Internet, Wettbüros oder sonstige Wege u. U. unter dem selben Namen gespielt werden, aufgrund der im GlüStv geregelten Vorschriften in Deutschland um vermutlich illegale Produkte anderer Anbieter handeln muss.

2.2.3 Glücksspielprävalenzen

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.

Unter der *12-Monats-Prävalenz* eines Glücksspiels wird der prozentuale Anteil der Personen verstanden, die zumindest einmal in den letzten zwölf Monaten vor dem Interview dieses Glücksspiel ge-

spielt haben. Er wird bspw. durch die Frage „Und haben Sie in den letzten 12 Monaten, also seit [wird je nach Interviewdatum variabel eingefügt] Lotto „6 aus 49“ gespielt?“ erhoben.

Die Angabe mindestens eines (beliebigen) Glücksspiels kann als *Glücksspielgesamtprävalenz* aufgefasst werden und wird ebenfalls in Prozent ausgewiesen. Als Teilmenge hiervon wird zudem die Glücksspielprävalenz im engeren Sinn (d. h. ohne riskante Börsenspekulation, Quiz und privates Glücksspiel) dargestellt. Beide Prozentangaben können sich sowohl auf die Lebenszeit (dann kann auch von Glücksspielerfahrung gesprochen werden) als auch auf die zurückliegenden 12 Monate beziehen.

Einige Spielformen sind zusätzlich zu Kategorien zusammengefasst. Hierbei handelt es sich um

- Sportwetten insgesamt (umfassen im Jahr 2011 Oddset-Spielangebote, Toto, Live-Wetten, Pferdewetten und ‘andere Sportwetten’),
- Lotterien insgesamt (umfassen im Jahr 2011 Fernseh-, Klassen- und ‘andere Lotterien’, Glücksspirale und Bingo, jedoch nicht Lotto „6 aus 49“ und Sofortlotterien).
- Glücksspielaktivitäten über Internet: Hierbei handelt es sich um die zusammengefassten Angaben zu allen Glücksspielen, bei denen ein Zugang über Internet angegeben wurde. Die im Interview explizit erfragten Casinospiele im Internet sind hier ebenfalls eingeschlossen. Bezugszeitraum sind die letzten 12 Monate vor der Befragung.

Personen, die bei mindestens einem Glücksspiel angegeben haben, dieses im der Befragung vorausgegangenen Jahreszeitraum gespielt bzw. an diesem teilgenommen zu haben, werden im Kontext dieses Berichts als Glücksspieler bezeichnet¹¹.

Da für manche Glücksspiele zunächst nur global der Spielort erfragt wird, kann erst mit einer Anschlussfrage das konkrete Glücksspiel ermittelt werden. So werden Personen, die in den letzten zwölf Monaten im Internet Casinospiele 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 (außer Sportwetten)?“. Ähnlich wird auch beim privat organisierten Glücksspiel oder dem großen Spiel in der Spielbank nachgefragt. Bei den Glücksspielen, die in unterschiedlichen Kontexten gespielt werden können, sind Mehrfachantworten möglich. Wenn auf eine dieser Zusatzfragen zum Beispiel Poker genannt wird, so wird die entsprechende Person unabhängig davon, in welchem Kontext sie gepokert hat, als Pokerspieler bzw. Pokerspielerin kodiert. Die

¹⁰ Da eine klare Differenzierung nach Spielort und Bezugsweg bei vielen Glücksspielen nicht eindeutig ist, werden diese beiden Begriffe synonym verwendet.

¹¹ Hierfür gibt es in der Literatur keine einheitliche Definition, vielmehr wurden unterschiedliche Kriterien (z. B. mindestens fünf mal im Leben gespielt, in den letzten 12 Monaten gespielt, Mindesteinsatz 50 Euro) herangezogen.

kontextübergreifende Prävalenz des Pokerspielens¹² umfasst dann Personen, die privat an Pokerspielen teilnehmen bzw. diese organisieren, in Spielbanken am Pokertisch sitzen oder Pokerangebote im Internet (Online-Poker) nutzen.

Basierend auf den Prävalenzen der einzelnen Glücksspiele lässt sich die Anzahl der insgesamt gespielten Glücksspiele angeben. Der Indikator wird auf den zurückliegenden Jahreszeitraum bezogen bestimmt und kann Werte von 0 bis 20 annehmen. Nicht einbezogen werden dabei die Zusatzspiele Spiel 77/Super 6 und Plus 5. Die einfachste ausgewiesene Differenzierung der Glücksspielanzahl ist die nach Einfachspielern (nur ein Glücksspiel angegeben) und Mehrfachspielern (mindestens zwei Glücksspiele angegeben). Es ist evident, dass auch dieser Indikator vom Spektrum der erhobenen Glücksspiele abhängt, was somit ebenfalls beim Vergleich mit den vorangegangenen Erhebungen zu beachten ist.

2.2.4 Verhaltensdaten zu den Glücksspielen und allgemeine Fragen zum Glücksspielverhalten

Verhaltensdaten zu den Glücksspielen (Spielhäufigkeiten, Ausgaben, Spieldauer) beziehen sich auf den der jeweiligen Befragung vorausgegangenen Jahreszeitraum.

Spielhäufigkeiten. 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- und Fernsehlotterien, der Glücksspirale 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

¹² Da diese nur für die 12-Monats-, nicht aber für die Lebenszeitprävalenz bestimmbar ist, fehlen die Angaben zu Poker in den entsprechenden Tabellen (Tabelle 3, Tabelle 4).

es, eine Frage zur Spielhäufigkeit klar und eindeutig zu beantworten. Auch bei den riskanten Börsenspekulationen wird auf eine Frage zur Häufigkeit des Spielens verzichtet.

Die Spielhäufigkeit insgesamt bezieht sich auf alle Glücksspiele, zu denen Spielhäufigkeiten erfragt wurden und gibt das Maximum der jeweils angegebenen Spielhäufigkeiten wieder. Im Survey 2011 werden bei einigen Glücksspielen die Spielhäufigkeiten differenziert nach den Spielorten bzw. Bezugswegen erhoben. Bei Mehrfachangaben wird dann die jeweils maximal genannte Spielhäufigkeit zugrunde gelegt.

Spieleinsätze. Abgesehen von den riskanten Börsenspekulationen wird bei allen erhobenen Glücksspielen erhoben, wie viel Euro die Personen, die das jeweilige Glücksspiel in den letzten zwölf Monaten gespielt haben, dabei ausgegeben haben. 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 „April 2010“ [Monat wird je nach Interviewdatum variabel eingefügt], im Durchschnitt pro Monat für Lose der Nordwestdeutschen oder Süddeutschen Klassenlotterie ausgegeben?“ Bei Glücksspielen, für die die Spielhäufigkeit erhoben wird, ergibt sich die Höhe der monatlichen Ausgaben aus dem Produkt der Ausgaben pro durchschnittlichem Spieltag bzw. durchschnittlicher Ziehung und der monatlichen Spielhäufigkeit. Die Ausgaben insgesamt beziehen sich auf alle angegebenen Glücksspiele und setzen sich aus der Summe der Ausgaben für die einzelnen Glücksspiele zusammen. Bei Glücksspielen, bei denen die Ausgaben separat nach Spielort bzw. Bezugsweg. erfragt wurden, wird (bei Mehrfachangaben) die Summe der jeweiligen Spieleinsätze zugrunde gelegt. Da bei bevölkerungsbezogener Auswertung alle Befragten einbezogen wurden, resultiert aufgrund des damit verbundenen hohen Anteils der 0 Euro-Werte (= Median in den Jahren 2007 und 2009, im Jahr 2011 beträgt er 1 Euro) eine extrem schiefe Verteilung der monatlichen Ausgaben. Aufgrund der hohen Streuungen und des Vorkommens von Ausreißerwerten, bei denen nicht immer klar ist, ob es sich um Antwortungenauigkeiten, Erinnerungsfehler o. ä. handelt, wird bei den Spieleinsätzen auf die Wiedergabe von Mittelwerten verzichtet. Im Rahmen der Darstellung einzelner Glücksspiele werden die Mediane mit den 25 %- und 75 %-Quartilen der eingesetzten Geldbeträge ausgewiesen (zu den statistischen Termini siehe Glossar im Anhang).

Spieldauer. Selbst wenn bei der Teilnahme an Glücksspielen keine Geldverluste entstehen, kann davon ausgegangen werden, dass eine erhebliche Zeit dafür aufgewendet wird. Im Survey wird daher

bei Geldspielautomaten und Glücksspielen im Internet zusätzlich nach dem Zeitaufwand gefragt, den die Nutzer dieses Glücksspiels an einem Tag jeweils damit verbringen. Bei Geldspielautomaten bspw. lautet die Frage „Und wenn Sie in Spielhallen, Gaststätten, Imbissbuden usw. an Geldspielautomaten um Geld spielen, wie viele Stunden oder Minuten spielen Sie normalerweise an so einem Tag?“

Nutzung bargeldlosen Zahlungsverkehrs: Alle Personen, die jemals im Leben schon einmal an einem Glücksspiel teilgenommen hatten, werden erstmals im Survey 2011 und unabhängig von einem gespielten Glücksspiel nach den von Ihnen eingesetzten Zahlungsmitteln gefragt. Im Einzelnen, ob sie über eine eigene Kredit- oder EC-Karte bzw. über die einer anderen Person verfügen können und ob sie ein Konto für bargeldlosen Zahlungsverkehr wie Paysafe oder eine Prepaid-Karte wie Paypal besitzen. Zu beiden Zahlungsmodalitäten wird nachgefragt, ob die Befragten diese schon einmal zur Begleichung von Glücksspieleinsätzen benutzt haben.

Glücksspielmotive und Gesamtgewinn- und Verlustbilanz. Von Personen, die in den letzten 12 Monaten an einem Glücksspiel teilgenommen haben, werden insgesamt sieben Motive erfragt, die der Teilnahme an Glücksspielen zu Grunde liegen können. Zudem wird von diesen Befragten eine Einschätzung der persönlichen Gewinn- und Verlustbilanz erhoben.

Im Survey 2011 wird erstmals nach dem *ersten Glücksspiel im Leben* gefragt. Ähnlich wie bei verschiedenen stoffgebundenen Süchten ist es auch beim Glücksspielverhalten von Bedeutung, das erste Glücksspiel im Leben sowie das Alter der Befragten zu diesem Zeitpunkt zu erfassen. Das Glücksspiel, das die Befragten hier angeben, muss dabei dem Spektrum der zuvor abgefragten Glücksspiele (Bezug: Lebenszeitprävalenz) entstammen. Da es sich um ein retrospektives, häufig auch länger zurückliegendes Datum im Lebenslauf der Befragten handelt, sind Verzerrungen in den Antworten aufgrund subjektiver Fehleinschätzungen oder –zuordnungen nicht auszuschließen.

Zudem wird, bezogen auf den zurückliegenden Jahreszeitraum, die beim Glücksspiel erzielte (bzw. erlittene) persönliche Gewinn- und Verlustbilanz erfragt.

2.2.5 Standardisierte Instrumente

South Oaks Gambling Screen (SOGS). Der SOGS ist ein Instrument, mit dem eingeschätzt werden kann, ob problematisches und pathologisches Glücksspiel vorliegt. Das Instrument wurde von Lesieur und Blume (1987) entwickelt und seitdem international in einer Vielzahl repräsentativer Bevölkerungsbefragungen eingesetzt (z. B. Bondolfi, Osiek & Ferrero, 2000; Volberg, Abbott, Rönnerberg et al., 2001). Der SOGS wurde in verschiedenen Erhebungen sowohl auf Glücksspiel über die gesamte Lebenszeit als auch auf die letzten zwölf Monate bezogen. Aus Gründen der Vergleichbarkeit mit

möglichst vielen anderen Bevölkerungsstudien wird hier der zurückliegende Jahreszeitraum zugrunde gelegt, was auch von Lesieur und Blume (1993) selbst als adäquat eingestuft wird. 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 Glücksspiels gerechnet werden. In der vorliegenden Studie beziehen sich die Fragen des SOGS zur besseren Vergleichbarkeit mit Untersuchungen, die zur Diagnostik das DSM-IV verwenden (Bühringer, 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 bzw. riskantes Glücksspiel“ eingestuft. Im DSM-IV und auch im ICD-10 ist lediglich das pathologische Glücksspiel als Störung definiert. Mit der Kategorie ‚auffälliges bzw. riskantes Glücksspiel‘ ist wegen des wahrscheinlich hohen Anteils falsch-positiver Fälle keine Wertung im Sinne einer Belastung gemeint.

In der Befragung im Jahr 2009 wurde gegenüber 2007 die Filterführung des Interviews präzisiert und in der Befragung 2011 dann beibehalten. Die Prävalenzen problematischen und pathologischen Glücksspielverhaltens im Jahr 2007 sind daher wahrscheinlich etwas unterschätzt. Dies ist bei den Vergleichen der Ergebnisse zum problematischen bzw. pathologischen Glücksspiel aus der Studie 2007 mit denen der nachfolgenden Studien 2009 und 2011 zu berücksichtigen. Für interferenzstatistische Analysen über alle drei Erhebungszeitpunkte wird daher eine vergleichbare, reduzierte Form des SOGS zugrunde gelegt. Bei Vergleichen der Jahre 2009 und 2011 kann die vollständige SOGS-Version herangezogen werden.

Noch ein Hinweis zur Terminologie im Bericht: Abweichend vom zumeist gradualen Verständnis des problematischen Glücksspielverhaltens nach der SOGS-Klassifizierung werden die Begriffe „Problemspieler“ und „Problemspielverhalten“ in der Weise verwendet, dass jeweils sowohl Personen mit problematischem als auch mit pathologischem Glücksspielverhalten eingeschlossen sind.

The Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS). Die GABS erfasst im Gegensatz zu anderen Screening-Instrumenten nicht die negativen Folgen des Glücksspiels, sondern Einstellungen und

Überzeugungen und ermöglicht so die Untersuchung kognitiver Verzerrungen hinsichtlich des Glücksspiels. 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 Person wird als Skalenwert der Mittelwert aller Antworten berechnet, so dass der mögliche Wertebereich von eins bis vier reicht.

Glücksspielwerbung, Präventions-, Informations- und Hilfsangebote. Die Wahrnehmung von Glücksspielwerbung sowie von Präventions- und Informationsangeboten zu den Gefahren des Glücksspiels 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?“ erhoben.

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 erst seit dem Erhebungsjahr 2009 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?“ erhoben.

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 Glücksspiels informiert: Gar nicht, eher schlecht, eher gut oder sehr gut?“ und „Sollte nach Ihrer Meinung die Öffentlichkeit über die Gefahren des Glücksspiels stärker informiert werden, oder ist das nicht notwendig?“.

2.3 Modifikationen im Survey 2011 gegenüber 2009

Zur Übersicht sind im Folgenden alle gegenüber dem Survey 2009 vorgenommenen Modifikationen aufgelistet:

- Veränderung des erhobenen Glücksspielspektrums: Zusätzliche Erfassung von Bingo, Live-Wetten und Plus 5. Weggefallen ist Quicky, das lediglich bis zum 15.8.2009 und auch nur noch in Niedersachsen angeboten wurde; separate Erfassung der Glücksspirale (zuvor als Teil der ‚anderen Lotterien‘);
- Bei der Erfassung der Glücksspiel-Prävalenzen im Survey 2011 enthält der Fragetext explizit den Modus „um Geld“, um deutlich zu machen, dass Glücksspiele immer mit Geldeinsatz verbunden sind. Einzig die Lebenszeitprävalenz von Internet-Glücksspielen wird mit einer allgemeinen Eingangsfrage erhoben, um auch Internet-Spiele ohne Geldeinsatz zu erfassen.
- Erfragen der Spielhäufigkeiten und –einsätze differenziert nach jeweiligem Spielort bzw. Zugangsweg (betr. alle Sportwetten, Lotto „6 aus 49“, Bingo, Keno und Sofortlotterien);
- bei Oddset-Spielangeboten und Toto wurde jeweils die Antwortkategorie „Wettbüro“ ergänzt;
- bei ‘anderen Sportwetten’ entfällt die Annahmestelle als Spielort/Bezugsweg. Bei allen anderen Glücksspielen wurde, sofern als Antwortkategorie vorgesehen, der Terminus „Annahmestelle“ durch „Lotto-Annahmestelle“ ersetzt;
- bei Keno wird auch die tägliche Glücksspielteilnahme erhoben (ab Juni 2010 möglich);
- Spiel 77 und Super 6 können in Kombination mit entweder Lotto „6 aus 49“, Bingo, Toto oder Glücksspirale genannt werden (im Survey 2009 nur als Zusatzspiel bei Lotto „6 aus 49“).

Diese Modifikationen sind entweder einer Veränderung der Angebotsstruktur auf dem Glücksspielmarkt geschuldet oder aber dienen dem Erreichen einer höheren Präzision des Fragegegenstandes und der Zuverlässigkeit der Prävalenzschätzungen im Jahr 2011. In Kauf zu nehmen sind dafür vereinzelt Einschränkungen der Vergleichsmöglichkeit zwischen den Erhebungsjahren. Dies betrifft die Glücksspielaktivitäten insgesamt, zusammengefasste Glücksspielprävalenzen (so umfassen die Lotterien insgesamt im Jahr 2011 auch Bingo und die Sportwetten insgesamt auch Live-Wetten) oder einzelne Glücksspiele (zu ‚anderen Lotterien‘ wird 2011 nicht mehr die Glücksspirale gezählt; bei ‚anderen Sportwetten‘ ist zu berücksichtigen, dass in den vorangegangenen Surveys evtl auch Live-Wetten mit genannt worden sein konnten – beide Glücksspiele werden 2011 explizit erfragt). Dagegen wurde „Quicky“ bereits in den vorangegangenen Untersuchungen nur von einer marginalen Anzahl von Befragten angegeben, so dass der Wegfall dieser Glücksspielform 2011 nicht weiter ins Gewicht fällt¹³.

Erstmals erfragt wurden in der Glücksspielstudie 2011 zudem das erste Glücksspiel um Geld im Leben, das Lebensalter zu diesem Zeitpunkt und die Benutzung bargeldloser Zahlungsmittel bei der Begleichung von Glücksspieleinsätzen. Entfallen ist die Frage nach dem „Lieblingsspiel“.

2.4 Durchführung der Studie

Die Entwicklung des Interviews, Auswertung und Berichterstattung erfolgte durch die BZgA. Mit der Feldarbeit und Datenerhebung wurde wie zuvor in den Jahren 2007 und 2009 erneut forsa, Gesellschaft für Sozialforschung und statistische Analysen mbH, beauftragt, um eine größtmögliche Konstanz der Einflussfaktoren bei der Datenerhebung zu erreichen. 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. Aufgrund der Ergebnisse mehrerer großer Studien, nach denen insbesondere Jugendliche und junge Erwachsene ein besonderes Gefährdungspotential für die Entwicklung einer Spielsuchtproblematik aufweisen, erfolgt im

¹³ Entsprechend wird hier auf die Darstellung des in den BZgA-Berichten 2008 und 2010 noch ausgewiesenen Glücksspiels „Quicky“ für diese Jahre verzichtet.

Glücksspiel-Survey 2011 erstmals ein hinsichtlich des Alters disproportionaler Stichprobenansatz, bei dem der Anteil der 16-25-Jährigen auf $n = 4.000$ festgelegt wurde. Da die Gesamtstichprobengröße nicht verändert wurde, erfolgte dies zu Lasten der Anzahl über 45-Jähriger, d. h., es wurden entsprechend weniger Personen aus dieser Altersgruppe berücksichtigt.

Die Datenerhebung der Studie fand im Zeitraum vom 18. April bis 27. Juni 2011 statt. Die Realisierung der 10.002 Interviews erfolgte an 46 Befragungstagen, im Durchschnitt wurden damit pro Tag 217 Interviews durchgeführt. Dies erfolgte in der Regel, d. h., wenn keine anderweitige Terminabsprache getroffen wurde, werktags zwischen 17 und 21 Uhr.

Ein Interview dauerte durchschnittlich $23,8 \pm 7,6$ Minuten. Die Interviews waren dabei signifikant länger bei männlichen als bei weiblichen Befragten ($25 \pm 7,7$ Minuten vs. $22,8 \pm 7,3$ Minuten) sowie bei Befragten über 25 Jahren ($24,7 \pm 7,6$ Minuten vs. $22,5 \pm 7,1$ Minuten) als bei Befragten bis zu einem Alter von 25 Jahren.

2.5 Ausschöpfung, Gewichtung und Auswertung

Ausschöpfung / Antwortrate. Zur Realisierung der 10.000 durchgeführten Interviews wurden im Jahr 2011 ohne Berücksichtigung qualitätsneutraler Ausfälle 16.694 Haushalte, in denen Zielpersonen lebten, kontaktiert. Somit wird insgesamt eine Ausschöpfung von 59,9 % erreicht.

Gewichtung. Zur Gewichtung der Daten wird wie in allen drei Studien die Anzahl der Telefonnummern pro Haushalt (Designgewichtung) herangezogen, ferner das Lebensalter, das Geschlecht, die Bildung sowie die Region (West- und Ostdeutschland) als Ausfallgewichtung. Grundlage für diese Anpassungen bilden jeweils die aktuellen Daten des Statistischen Bundesamtes zur Bevölkerung in Deutschland. Zusätzlich wird bei Auswertungen der gesamten Stichprobe die durch die disproportionalen Stichprobenziehung bedingte Höherquotierung der 16-25-Jährigen ausgeglichen. Im Falle von Analysen der 16-25-Jährigen oder einer Subpopulation hiervon (z. B. Jugendliche) kommt im Survey 2011 ein gesonderter Gewichtungsfaktor zur Anwendung, der die gewichteten Fallzahlen den tatsächlich verfügbaren anpasst. Dies erlaubt belastbarere Interpretationen von Unterschiedshypothesen in dieser Altersgruppe, da hierdurch bspw. Standardfehler oder die Grenzen von Konfidenzintervallen reduziert werden. Die prozentualen Punktschätzer oder, bspw. bei logistischen Regressionsanalysen, die Odds Ratios, ändern sich selbstverständlich nicht.

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 zu den einzelnen Glücksspielen zusammengefasst. Wer mindestens eines der erfragten Glücksspiele angegeben hat, 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 dagegen werden alle Personen, also auch diejenigen, die „weiß nicht“ antworten oder nichts angeben („keine Angabe“), 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 17.0 verwendet.

Zur Beurteilung von Unterschieden zwischen einzelnen Kategorien, sei es zwischen den drei Erhebungszeitpunkten oder zwischen männlichen und weiblichen Befragten im Jahr 2011, werden bei dichotomen Merkmalen (oder mehrstufigen Merkmalen, die nachträglich dichotom kodiert werden) Odds Ratios (OR) und 95 %-Konfidenzintervalle (95 %-KI) mittels binär-logistischen Regressionen mit den Kovariaten Alter und ggf. Geschlecht berechnet (bei multinomialen Variablen: multinomiale logistische Regression). Die Odds Ratios geben ein Quotenverhältnis wieder (z. B. das Verhältnis der Quote der Glücksspielteilnahme bei männlichen zu der bei weiblichen Befragten). Allgemein gilt, dass sich die Quoten beider Gruppen dann statistisch signifikant unterscheiden, wenn das Konfidenzintervall der Odds Ratios nicht den Wert ‚1‘ enthält¹⁴. Zudem kommen nicht-parametrische bzw. verteilungsfreie Verfahren zum Einsatz, wenn die Voraussetzungen für die Standardverfahren nicht erfüllt sind. Im Rahmen der Analysen zu diesem Bericht sind das der Kruskal-Wallis-H-Test und der Mann-Whitney-U-Test (vgl. Glossar).

Als Signifikanzniveau bei allen Tests wird $p \leq 0,05$ festgelegt. Statistisch signifikante Unterschiede sind in den Tabellen und Grafiken durch einen Stern gekennzeichnet.

¹⁴ So würde beispielsweise die Angabe eines Odds Ratios von 1,2 mit dem 95 %-Konfidenzintervall 0,9-1,5 auf einen nicht signifikanten Unterschied hinweisen.

Die Darstellung von Ergebnissen nach Alter erfolgt in sechs Altersgruppen. Da sich, wie auch in den vorangegangenen Surveys, zwischen den Teilgruppen 46 bis 55 Jahre und 56 bis 65 Jahre keine größeren Unterschiede gezeigt haben, werden diese zu einer Gruppe (46- bis 65-Jährige) zusammengefasst.

Bei der Darstellung der Spielhäufigkeiten insgesamt werden die Kategorien zusammengefasst zu „wöchentlich und mehr“, „zwei- bis dreimal im Monat“, „einmal im Monat“ und „seltener als einmal im Monat“ und „nicht gespielt“. Unterschiede zwischen den drei Befragungszeitpunkten werden wiederum mit multinomialen logistischen Regressionen überprüft. Als redundanter Parameter wird jeweils die Kategorie „nicht gespielt“ definiert. Es wird also jeweils getestet, ob sich das Verhältnis einer der Kategorien mit höheren Spielfrequenzen zu der Kategorie „nicht gespielt“ signifikant verändert hat.

Referenzkategorie bei allen logistischen Regressionen ist bei Vergleichen der Daten aus unterschiedlichen Erhebungsjahren das Jahr 2011, bei der Überprüfung von Geschlechtunterschieden sind es die weiblichen Befragten. Bei allen Gruppenvergleichen nach Geschlecht wird als Kovariate das Alter berücksichtigt.

Während alle Prozentangaben und Odds Ratios auf gewichteten Daten basieren, erfolgen die Fallzahlangaben immer ungewichtet.

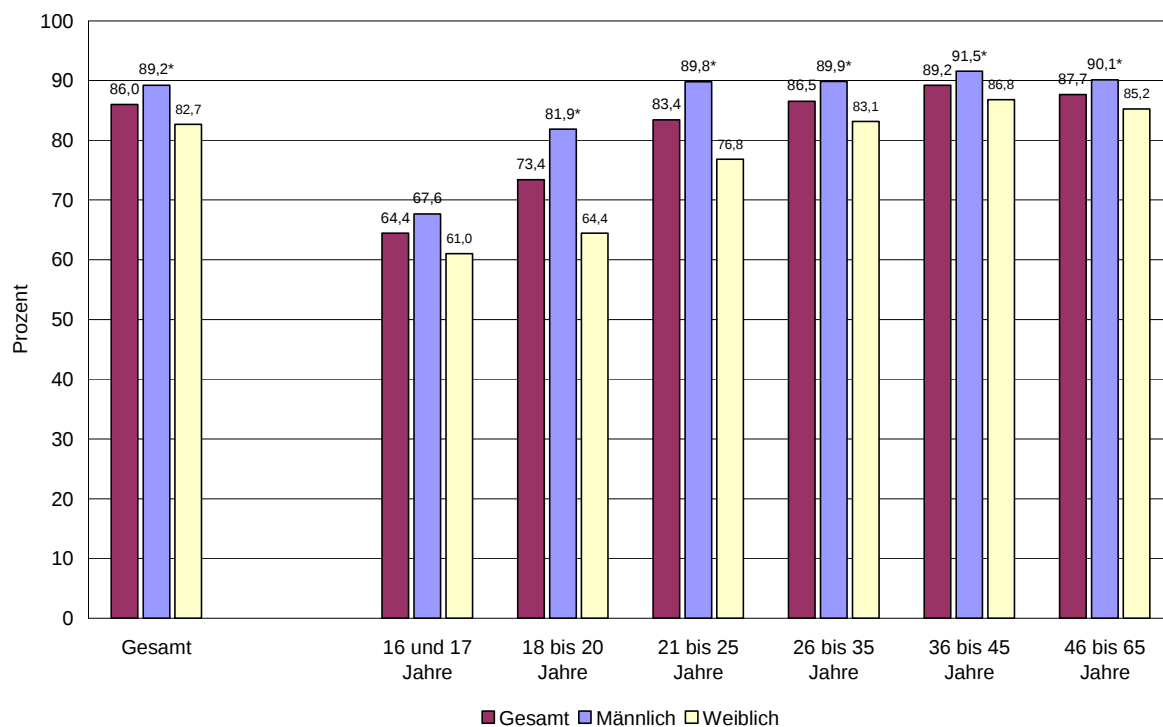
3 Ergebnisse

3.1 Glücksspielerfahrung: Ergebnisse zur Lebenszeitprävalenz

3.1.1 Ergebnisse der Befragung 2011

In der Repräsentativbefragung des Jahres 2011 haben 86,0 % und damit die überwiegende Mehrheit der in Deutschland lebenden Bevölkerung zwischen 16 und 65 Jahren im Laufe des Lebens schon einmal an einem Glücksspiel teilgenommen (Abbildung 1). Die Glücksspielerfahrung nimmt mit zunehmendem Alter zu und erreicht mit 89,2 % ihr Maximum in der Altersgruppe der 36- bis 45-Jährigen, um danach wieder geringfügig abzufallen. Der Anteil der männlichen Befragten mit Glücksspielerfahrung ist größer als der der weiblichen (89,2 % vs. 82,7 %; Odds Ratio (OR): 1,8; 95 %-Konfidenzintervall (KI): 1,6 – 2,0). Dieser Geschlechtsunterschied findet sich mit Ausnahme der Jugendlichen in allen abgebildeten Altersgruppen und fällt bei den 18- bis 20-Jährigen mit einer Differenz von 17,5 Prozentpunkten am deutlichsten aus. Der Anteil unter den erwachsenen Befragten beträgt 86,7 %.

Abbildung 1: Lebenszeitprävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel der 16- bis 65-Jährigen Bevölkerung in Deutschland nach Altersgruppen und Geschlecht in der Befragung 2011



*) signifikante Geschlechtsunterschiede; Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: $n = 9.993$.

Die Lebenszeitprävalenzen der einzelnen Glücksspiele unterscheiden sich beträchtlich. Betrachtet man zunächst die klassischen öffentlichen Angebote, also ohne Fernsehquiz, riskanter Börsenspekulation und privatem Glücksspiel, so ergibt sich für diese eine Lebenszeitprävalenz von 84,1 % (vgl. Tabelle 3). Von den einzelnen Glücksspielen wird Lotto „6 aus 49“ mit Abstand am häufigsten genannt (64,9 %), gefolgt von Sofortlotterien (50,7 %). 40,6 % der Befragten geben eines der Zusatzspiele Spiel 77/Super 6 an. Bei den Lotterien insgesamt (37,3 %, ohne Lotto „6 aus 49“ und Sofortlotterien) werden, in abnehmender Reihenfolge, die Glücksspirale von 19,6 %, Fernsehlotterien von 17,1 %, Klassenlotterien von 10,3 %, ‘andere Lotterien’ von 7,4 % und Bingo von 5 % angegeben. Etwa gleichauf liegt das Spielen an Geldspielautomaten und das privat organisierte Glücksspiel (23 % bzw. 23,2 %). In der Spielbank sind 18,9 % der Befragten schon einmal gewesen, wobei 14,5 % dort Roulette, Black Jack oder Poker (großes Spiel) und 8,6 % an Glücksspielautomaten (kleines Spiel) gespielt haben. 14,9 % rufen bei (Dauer)Quizsendungen im Fernsehen an. An Sportwetten nehmen insgesamt 11,1 % teil, in abnehmender Reihenfolge sind dies im Einzelnen die Oddset-Spielangebote (5,5 %), Toto (3,1 %), Pferdewetten (2,8 %), Live-Wetten (2,1 %) und ‘andere Sportwetten’ (2 %). 6,9 % der befragten Personen geben an, schon einmal im Internet Casinospiele gespielt zu haben. Hierein eingeschlossen ist neben Spielen mit Geldeinsatz auch das Spielen um Spielgeld oder Punkte. Bereits einmal Erfahrungen mit riskanten Börsenspekulationen haben 3,3 % der Befragten. Die geringsten Lebenszeitprävalenzen zeigen sich bei Keno und dem daran gekoppelten Zusatzspiel Plus 5 mit 1,7 % bzw. 0,3 %.

Die Mehrzahl der Glücksspiele wird signifikant öfter von männlichen als von weiblichen Befragten angegeben. Besonders deutlich wird das bei Sportwetten: hier beträgt die Chance einer Glücksspielteilnahme für erstere das 3,1-fache gegenüber den weiblichen Befragten (Oddset-Spielangebote: 5-fach, Toto: 4,6-fach, ‘andere Sportwetten’: 5,9-fach, Live-Wetten: 2,6-fach). Bei Casinospielen im Internet, riskanten Börsenspekulationen und dem privat organisierten Glücksspiel haben männliche Befragte etwa 3-4 mal so häufig Glücksspielerfahrung wie weibliche, bei Geldspielautomaten beträgt der Faktor noch 2,4. Lediglich die Anteile der Personen, die schon einmal an Fernsehlotterien, Bingo oder dem Zusatzspiel Plus 5 teilgenommen haben, sind bei männlichen Befragten signifikant niedriger als bei weiblichen. Und während die Lotterien insgesamt mit zunehmendem Alter häufiger genannt werden (höchster Anteil in der Altersgruppe 46 bis 65 Jahre mit 50,5 %), sind bei Sportwetten insgesamt Angaben von 26- bis 35-Jährigen am häufigsten (16 %). Die Spielbank (großes und kleines Spiel) liegt, bezogen auf die Altersgruppe mit den häufigsten Nennungen, dazwischen (24,5 % in der Altersgruppe 36 bis 45 Jahre). Die nach Geschlecht und Altersgruppen differenzierte Darstellung der Lebenszeitprävalenzen aller Glücksspiele ist Tabelle 35 im Anhang zu entnehmen.

Tabelle 3: Rangreihe der Lebenszeitprävalenzen von einzelnen Glücksspielen und Glücksspielkategorien nach Geschlecht bei 16- bis 65-Jährigen in der Befragung 2011

	gesamt	männlich	weiblich	Quotenverhältnisse
	%	%	%	OR (95 %-KI) ¹
Glücksspiele im engeren Sinn ²	84,1	87,3*	80,8	1,7 (1,5-1,9)
Lotto „6 aus 49“	64,9	68,0*	61,7	1,4 (1,3-1,5)
Sofortlotterien ³	50,7	52,5*	48,8	1,2 (1,1-1,3)
Spiel 77/Super 6 ⁴	40,6	44,8*	36,3	1,5 (1,4-1,6)
Lotterien insges. ⁵	37,3	38,5*	36,2	1,1 (1,1-1,2)
privates Glücksspiel	23,2	33,2*	13,0	3,3 (3,0-3,7)
Geldspielautomaten	23,0	30,5*	15,3	2,4 (2,2-2,7)
Glücksspirale	19,6	22,8*	16,3	1,6 (1,4-1,8)
Spielbank insges.	18,9	21,6*	16,1	1,5 (1,3-1,6)
Fernsehlottorien	17,1	16,0*	18,1	0,9 (0,8-1,0)
Quizsendungen im Fernsehen	14,9	15,1	14,7	1,0 (0,9-1,2)
großes Spiel in der Spielbank	14,5	17,1*	11,8	1,6 (1,4-1,7)
Sportwetten insges.	11,1	16,3*	5,9	3,1 (2,7-3,6)
Klassenlotterien	10,3	11,6*	9,0	1,4 (1,2-1,5)
kleines Spiel in der Spielbank	8,6	9,8*	7,3	1,4 (1,2-1,6)
‘andere Lotterien’ ⁶	7,4	7,4	7,5	1,0 (0,9-1,2)
Casinospiele im Internet ⁷	6,9	10,5*	3,3	3,6 (3,0-4,3)
Oddset-Spielangebote	5,5	9,0*	2,0	5,0 (4,0-6,2)
Bingo	5,0	4,4*	5,5	0,8 (0,7-1,0)
riskante Börsenspekulationen	3,3	4,9*	1,8	2,9 (2,3-3,7)
Toto	3,1	5,1*	1,2	4,6 (3,5-6,2)
Pferdewetten	2,8	3,3*	2,4	1,4 (1,1-1,7)
Live-Wetten	2,1	3,0*	1,2	2,6 (1,9-3,5)
‘andere Sportwetten’ ⁸	2,0	3,4*	0,6	5,9 (4,0-8,8)
Keno	1,7	1,7	1,6	1,1 (0,8-1,4)
Plus 5	0,3	0,4	0,3	1,3 (0,7-2,6)

Absteigende Sortierung nach Spalte „gesamt“;

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur Lebenszeitprävalenz;

$n_{(abs.)}$: gesamt $n = 9.959$ bis $n = 10.001$; männlich $n = 4.533$ bis $n = 4.551$; weiblich $n = 5.426$ bis $n = 5.451$;

*) Signifikanter Unterschied zwischen männlichen und weiblichen Befragten (Test mit binär-logistischen Regressionen; Referenzkategorie: weiblich; Kovariate: Alter);

1 Odds Ratios (Quotenverhältnis) und 95 %-Konfidenzintervall;

2 ohne riskante Börsenspekulation, Quizsendungen und privates Glücksspiel;

3 Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet, Angebote von den Lottogesellschaften und anderen Anbietern;

4 Spiel 77/Super 6 kann im Jahr 2011 nicht nur in Kombination mit Lotto „6 aus 49“ gespielt werden, sondern zudem auch mit der Glücksspirale, Bingo oder Toto;

5 Fernsehlottorien, Klassenlotterien, ‘andere Lotterien’, Bingo, Glücksspirale (ohne Lotto „6 aus 49“ und Sofortlotterien);

6 Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä.;

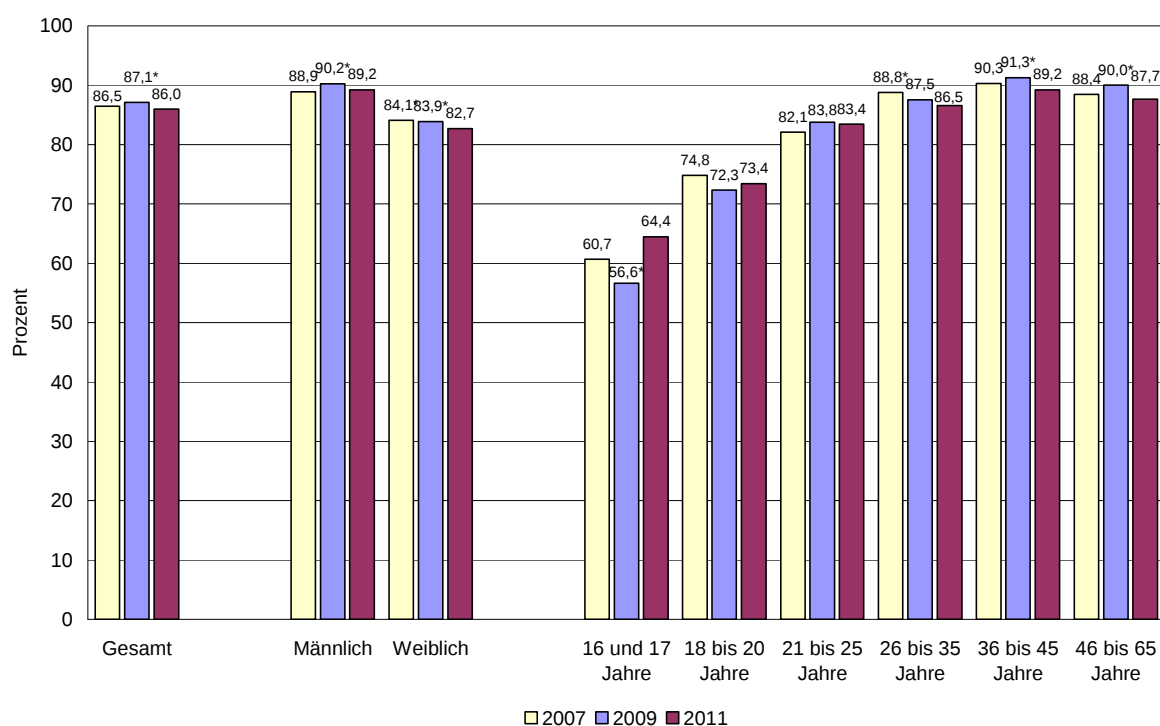
7 inkl. Spielen um Spielgeld oder Punkte;

8 nicht weiter ausdifferenzierte Restkategorie von Sportwetten (ohne Oddset-Spielangebote, Toto, Live- und Pferdewetten).

3.1.2 Vergleich der Ergebnisse 2007, 2009 und 2011

In der Erhebung 2007 geben 86,5 % aller Befragten an, mindestens eines der erhobenen Glücksspiele schon einmal gespielt zu haben. In der Erhebung im Jahr 2009 war ein geringfügiger Anstieg auf 87,1 % zu verzeichnen, der im Jahr 2011 mit 86,0 % aber wieder nahezu auf das Ausgangsniveau der Messungen im Jahr 2007 zurückfällt (Abbildung 2). Die Lebenszeitprävalenz des Glücksspiels in der Erhebung 2011 geht für die Gesamtgruppe der 16- bis 65-Jährigen damit leicht aber signifikant gegenüber dem Jahr 2009 zurück, obwohl das im Jahr 2011 erhobene Glücksspielspektrum gegenüber den beiden vorangegangenen Erhebungen etwas erweitert wurde (siehe hierzu Kapitel 2.3, S. 33).

Abbildung 2: Lebenszeitprävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel bei 16- bis 65-Jährigen nach Geschlecht und Altersgruppen in den Befragungen 2007, 2009 und 2011



*) Statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischen Regressionen, Referenzjahr: 2011, Kovariaten: Alter und ggf. Geschlecht);
Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: $n = 9.989$ (2007); $n = 9.987$ (2009); $n = 9.993$ (2011).

Ein ähnlicher Trend wie in der Gesamtgruppe findet sich auch bei männlichen Befragten und bei Befragten ab einem Alter von 36 Jahren wieder. Dagegen setzt sich bei den weiblichen Befragten wie schon im Jahr 2009 der leichte Rückgang des Ausmaßes der Glücksspielerfahrung fort. Bei letzteren ist dieser im Vergleich zu beiden vorangegangenen Erhebungen signifikant. Bei den Jugendlichen ergibt sich dagegen ein gegenüber 2009 signifikanter Anstieg auf 64,4 %, der auch noch beträchtlich über dem Ausgangsniveau der Messungen im Jahr 2007 liegt.

Die Lebenszeitprävalenzen der meisten einzelnen Glücksspiele sind signifikant rückläufig (Tabelle 4). Der im Vergleich zu 2009 deutlichste Rückgang betrifft Keno (2009: 3,4 %/ 2011: 1,7 %), dessen Lebenszeitprävalenz sich damit halbiert hat. Signifikant abgenommen haben auch das Fernsehquiz (20,3 %/14,9 %), Lotto „6 aus 49“ (69,7 %/64,9 %) und die Zusatzspiele Spiel 77/Super 6 (51,2 %/40,6 %). Auch die Teilnahme an den verschiedenen Lotterien (Fernseh- und Klassenlotterien, ,andere Lotterien‘) ist zurückgegangen, während die Zunahme bei den Lotterien insgesamt auf die erstmalige bzw. separate Erhebung von Bingo und der Glücksspirale zurückzuführen sein dürfte. Ebenfalls abgenommen hat der Anteil derjenigen, die eine Spielbank besuchen (21,7 %/18,9 %). Gegen diesen Trend lässt sich eine signifikante Zunahme von Sofortlotterien feststellen (2009: 42,8 %, 2011: 50,7 %). Die gegenüber 2009 in 2011 mehr als verdreifachte Prävalenz bei Casinospielen im Internet (2,2 %/6,9 %) dürfte dagegen auch auf eine im Jahr 2011 erweiterte Fragestellung zurückzuführen sein, die auch Glücksspiele mit Spielgeld bzw. um Punkte einschließt. (Zu der nach Geschlecht und Altersgruppen differenzierten Darstellung der Lebenszeitprävalenzen über alle drei Erhebungszeitpunkte siehe Tabelle 35).

Die Rangreihe der Lebenszeitprävalenzen der einzelnen Glücksspiele hat sich im Vergleich der drei Erhebungen nur geringfügig geändert. Gegenüber den vorangegangenen Erhebungen der BZgA haben im Jahr 2011 Spiel 77/Super 6 mit den Sofortlotterien die Plätze getauscht. Dasselbe gilt für Geldspielautomaten und das privat organisierte Glücksspiel.

Tabelle 4: Lebenszeitprävalenzen einzelner Glücksspiele und Glücksspielkategorien bei 16- bis 65-Jährigen in den Befragungen 2007, 2009 und 2011

	2007			2009			2011
	% (Rang)		OR (95 %-KI) ¹ relational zu 2011	% (Rang)		OR (95 %- KI) ¹ relational zu 2011	%
Glücksspiele i. e. S. ²	83,1	(--)	1,0 (0,9-1,0)	84,4	(--)	1,1 (1,0-1,1)	84,1
Lotto "6 aus 49"	66,3*	(1)	1,1 (1,0-1,2)	69,7*	(1)	1,3 (1,2-1,4)	64,9
Sofortlotterien ³	41,9*	(3)	0,7 (0,7-0,7)	42,8*	(3)	0,7 (0,7-0,8)	50,7
Spiel 77/Super 6 ⁴	50,6*	(2)	1,6 (1,5-1,7)	51,2*	(2)	1,6 (1,5-1,7)	40,6
Lotterien insges. ⁵	32,7*	(4)	0,8 (0,8-0,9)	32,7*	(4)	0,8 (0,8-0,9)	37,3
privates Glücksspiel	21,5*	(7)	0,9 (0,8-1,0)	22,0*	(6)	0,9 (0,9-1,0)	23,2
Geldspielautomaten	22,7	(6)	1,0 (0,9-1,1)	24,3*	(5)	1,1 (1,0-1,2)	23,0
Spielbank insges.	19,7	(9)	1,1 (1,0-1,1)	21,7*	(7)	1,2 (1,1-1,3)	18,9
Fernsehlottorien	20,0*	(8)	1,3 (1,2-1,4)	20,5*	(8)	1,3 (1,2-1,4)	17,1
Quizsendungen im Fernsehen	23,9*	(5)	1,8 (1,7-1,9)	20,3*	(9)	1,5 (1,3-1,6)	14,9
großes Spiel in der Spielbank	13,9*	(11)	1,0 (0,9-1,0)	15,7*	(10)	1,1 (1,0-1,2)	14,5
Sportwetten insges. ⁶	10,4	(12)	0,9 (0,8-1,0)	11,3	(12)	1,0 (0,9-1,1)	11,1
Klassenlotterien	15,0*	(10)	1,6 (1,5-1,7)	13,5*	(11)	1,4 (1,3-1,6)	10,3
kleines Spiel in der Spielbank	9,9*	(14)	1,2 (1,1-1,3)	10,3*	(14)	1,2 (1,1-1,4)	8,6
'andere Lotterien' ⁷	10,4*	(12)	1,5 (1,4-1,7)	10,5*	(13)	1,5 (1,4-1,7)	7,4
Casinospiele im Internet ⁸	1,3*	(21)	0,2 (0,1-0,2)	2,2*	(20)	0,3 (0,2-0,3)	6,9
Oddset-Spielangebote	5,7	(16)	1,0 (0,9-1,2)	6,3	(15)	1,1 (1,0-1,3)	5,5
riskante Börsenspekulationen	7,4*	(15)	2,4 (2,1-2,7)	3,7	(16)	1,1 (1,0-1,3)	3,3
Toto	3,5	(17)	1,2 (1,0-1,4)	3,5	(17)	1,2 (1,0-1,4)	3,1
Pferdewetten	2,7	(19)	1,0 (0,8-1,1)	2,9	(19)	1,0 (0,9-1,2)	2,8
'andere Sportwetten' ⁹	1,7	(20)	0,8 (0,7-1,0)	2,2	(20)	1,1 (0,9-1,3)	2,0
Keno	3,1*	(18)	1,9 (1,6-2,3)	3,4*	(18)	2,1 (1,7-2,5)	1,7

Absteigende Sortierung nach Spalte „2011“; Da zu Bingo, Live-Wetten, der Glücksspirale und Plus 5 keine (direkten) Vergleichsdaten aus den Jahren 2007 und 2009 vorliegen, werden diese Glücksspiele hier nicht noch einmal aufgeführt (zu den Lebenszeitprävalenzen dieser Glücksspiele in 2011 siehe Tabelle 3);

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur Lebenszeitprävalenz;

$n_{(abs.)}$: 2007 $n = 9.788$ bis $n = 10.001$; 2009 $n = 9.743$ bis $n = 9.998$; 2011 $n = 9.959$ bis $n = 10.001$;

*) Signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischen Regressionen, Referenzjahr: 2011, Kovariaten: Geschlecht und Alter);

1 OR = Odds Ratios, 95 % KI = Konfidenzintervall;

2 Glücksspiele im engeren Sinn: ohne Quizsendungen, riskante Börsenspekulation und privates Glücksspiel;

3 Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet, Angebote von den Lottogesellschaften und anderen Anbietern;

4 Spiel 77/Super 6 kann im Jahr 2011 nicht nur zusammen mit Lotto „6 aus 49“ gespielt werden, sondern zudem auch in Kombination mit der Glücksspirale, Bingo oder Toto.

5 Fernseh-, Klassen- und 'andere Lotterien', Bingo, Glücksspirale (ohne Lotto „6 aus 49“ und Sofortlotterien);

6 2011 inkl. Live-Wetten, daher nur bedingte Vergleichbarkeit mit den Vorjahren;

7 Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä.;

8 inkl. Spielen um Spielgeld oder Punkte;

9 nicht weiter ausdifferenzierte Restkategorie von Sportwetten (ohne Oddset-Spielangebote, Toto und Pferdewetten, 2011 auch ohne Live-Wetten).

3.1.3 Erstes Glücksspiel im Leben

In der Erhebung 2011 wird erstmals nach dem ersten Glücksspiel im Leben gefragt. Von den Befragten konnten alle Glücksspiele angegeben werden, die sie jemals im Leben gespielt hatten (außer Zusatzspiele).

Die relativen Häufigkeiten zum ersten Glücksspiel im Leben folgen im Wesentlichen der Reihenfolge der Lebenszeitprävalenzen der Glücksspiele (Tabelle 5).

Tabelle 5: *Erstes Glücksspiel im Leben (nur Survey 2011)*

	gesamt	männlich	weiblich
	%	%	%
Lotto „6 aus 49“	40,8	36,6	45,4
Sofortlotterien ¹	16,5	14,5	18,6
priv. Glücksspiel	11,4	16,6	5,7
Geldspielautomaten	6,2	8,0	4,3
großes Spiel in der Spielbank	2,7	2,5	3,0
Fernsehlottorien	1,7	1,0	2,5
Glücksspirale	1,4	0,8	2,0
Quizsendungen im Fernsehen	1,3	0,9	1,7
Oddset-Spielangebote	1,2	1,9	0,4
Klassenlotterien	1,0	0,9	1,1
kleines Spiel in der Spielbank	0,9	1,0	0,8
Casinospiele im Internet	0,8	1,2	0,4
Bingo	0,8	0,5	1,1
‘andere Lotterien’ ²	0,7	0,4	1,1
Pferdewetten	0,5	0,5	0,6
riskante Börsenspekulationen	0,4	0,6	0,2
Toto	0,4	0,6	0,1
‘andere Sportwetten’ ³	0,3	0,5	0,1
Live-Wetten	0,2	0,2	0,2
Keno	0,1	0,1	0,2
keines dieser Spiele	7,5	7,9	7,1
k. A./ weiß nicht	3,1	2,9	3,3
insgesamt	100,0	100,0	100,0

Absteigende Sortierung nach Häufigkeiten in der Spalte „gesamt“;

Basis: Personen mit Glücksspielerfahrung;

$n_{(abs.)}$: gesamt $n = 8.434$; männlich $n = 4.028$; weiblich $n = 4.406$;

1 Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet, Angebote von den Lottogesellschaften und anderen Anbietern;

2 Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä.;

3 nicht weiter ausdifferenzierte Restkategorie von Sportwetten (ohne Oddset-Spielangebote, Toto, Live- und Pferdewetten).

Zudem wurde auch nach dem Lebensalter zum Zeitpunkt des ersten gespielten Glücksspiels im Leben gefragt. Es beträgt bevölkerungsbezogen im Median 20 Jahre (irgendein Glücksspiel) und ist bei männlichen Personen etwas geringer als bei weiblichen (20 vs. 22 Jahre).

Die meisten Befragten mit Glücksspielerfahrung nennen als erstes Glücksspiel im Leben Lotto „6 aus 49“ (40,8 %), gefolgt von Sofortlotterien (16,5 %). An dritter Stelle liegt das privat organisierte Glücksspiel (11,4 %) und an vierter Stelle Geldspielautomaten (6,4 %). Die übrigen Glücksspiele werden deutlich seltener genannt.

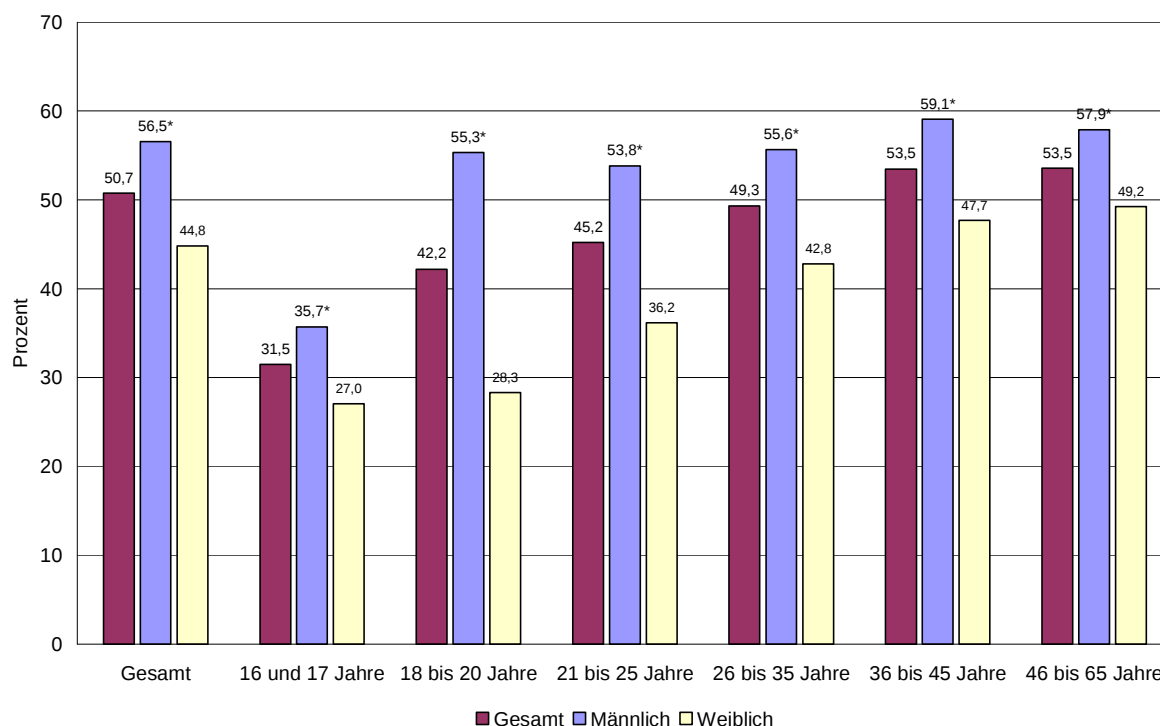
Im Vergleich dieser Angaben nach dem Geschlecht der Befragten mit Glücksspielerfahrung werden als erstes Glücksspiel im Leben das privat organisierte Glücksspiel knapp drei mal häufiger und Geldspielautomaten knapp doppelt so häufig von männlichen Befragten angegeben als von weiblichen (16,6 % vs. 5,7 % bzw. 8,0 % vs. 4,3 %).

3.2 Ergebnisse zur 12-Monats-Prävalenz

Ergebnisse der Befragung 2011

Etwas mehr als die Hälfte der Bevölkerung hat in den letzten zwölf Monaten vor der Befragung mindestens eines der erhobenen Glücksspiele wenigstens einmal gespielt (50,7 %, Abbildung 3).

Abbildung 3: 12-Monats-Prävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel bei 16- bis 65-Jährigen nach Altersgruppen und Geschlecht in der Befragung 2011



*) signifikante Geschlechtsunterschiede; Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: $n = 9.921$;

Der Anteil der Glücksspieler (mindestens ein Spiel in den letzten 12 Monaten vor der Befragung gespielt) unter den Befragten nimmt mit steigendem Alter zunächst deutlich und dann nur noch geringfügig zu und erreicht ab einem Alter von über 35 Jahren mit 53,5 % sein Maximum. Männliche Befragte weisen signifikant höhere 12-Monats-Prävalenzen auf als weibliche (56,5 % vs. 44,8 %; OR 1,6; KI 1,5 – 1,7). Dies gilt für alle dargestellten Altersgruppen, anders als bei der Lebenszeitprävalenz also auch für Jugendliche. Der vergleichsweise größte Unterschied in den 12-Monats-Prävalenzen zwischen den Geschlechtern findet sich mit absolut 27 Prozentpunkten in der Altersgruppe der 18- bis 20-Jährigen. Bei Jugendlichen und Befragten über 45 Jahre fällt der absolute Unterschied zwischen den Geschlechtern mit absolut jeweils 8,7 % am geringsten aus.

Wie auch schon bei der Lebenszeitprävalenz unterscheiden sich die 12-Monats-Prävalenzen zwischen den einzelnen Glücksspielen deutlich (Tabelle 6). Bei Glücksspielen im engeren Sinn, also ohne Berücksichtigung von privat organisiertem Glücksspiel, Quizsendungen im Fernsehen und riskanten Börsenspekulationen, beträgt die 12-Monats-Prävalenz 46,5 %. 31,5 % haben in den letzten zwölf Monaten Lotto „6 aus 49“ und 21 % Spiel 77 und/oder Super 6 gespielt. An Lotterien insgesamt (ohne Lotto „6 aus 49“ und Sofortlotterien) haben 16 % teilgenommen. Dabei ist die Teilnahme an Fernsehlotterien am häufigsten (7,3 %), gefolgt von ‚anderen Lotterien‘ (4,9 %), während Bingo und Klassenlotterien (jeweils 1,2 %) deutlich weniger verbreitet sind. 12,9 % haben an Sofortlotterien teilgenommen.

men. Der Anteil derjenigen, die in den letzten 12 Monaten mindestens einmal privat um Geld gespielt haben, beträgt 9,2 %. Jeweils 4,5 % haben an der Glücksspirale teilgenommen oder um Geld gepokert. Bezogen auf verschiedene Spielorte erfolgte letzteres vor allem im privaten Rahmen (4,1 %), deutlich seltener im Internet (0,7 %) oder in der Spielbank (0,4 %). Sportwetten geben insgesamt 3,4 % aller Befragten an, darunter am häufigsten Oddset-Spielangebote (1,9 %). Von jenen entfallen 1,1 % auf die ODDSET-Wette des DLTB. Deutlich seltener gespielt werden Live-Wetten (0,9 %), ‘andere Sportwetten’ (0,7 %), Toto (0,6 %) und Pferdewetten (0,4 %). 3,9 % geben an, in den letzten zwölf Monaten einmal bei Quizsendungen im Fernsehen angerufen zu haben, und 2,9 % spielen an Geldspielautomaten in Gaststätten, Spielhallen etc. In der Spielbank hat jeder fünfzigste der Befragten um Geld gespielt, wobei 1,6 % auf das große (Roulette, Black Jack oder Poker) und 1 % auf das kleine Spiel (Glücksspielautomaten) entfallen. Nur jeder hundertste hat riskante Spekulationen an der Börse unternommen. 0,8 % nennen Casinospiele im Internet mit Geldeinsatz. Vergleichsweise am geringsten ist die Teilnahme an Keno (0,4 %) und dem Zusatzspiel Plus 5 (0,2 %).

Tabelle 6: 12-Monats-Prävalenzen einzelner Glücksspiele nach Geschlecht bei 16- bis 65-Jährigen der Befragung 2011

	gesamt	männlich	weiblich	Quotenverhältnisse
	%	%	%	OR (95 %-KI) ¹
Glücksspiele i. e. S. ²	46,5	51,6*	41,3	1,5 (1,4 – 1,7)
Lotto „6 aus 49“	31,5	36,5*	26,3	1,7 (1,5 – 1,8)
Spiel 77 oder Super 6	21,0	24,7	17,2	1,6 (1,5 – 1,8)
Lotterien insges. ³	16,0	16,4	15,7	1,1 (1,0 – 1,2)
Sofortlotterien ⁴	12,9	13,0	12,8	1,0 (0,9 – 1,1)
priv. Glücksspiel	9,2	13,7*	4,6	3,3 (2,8 – 3,8)
Fernsehlottorien	7,3	7,4	7,2	1,0 (0,9 – 1,2)
‘andere Lotterien’ ⁵	4,9	4,5	5,4	0,9 (0,7 – 1,0)
Glücksspirale	4,5	5,5*	3,6	1,6 (1,3 – 1,9)
Poker (spielortübergreifend)	4,5	7,6*	1,3	6,4 (4,9 – 8,4)
Quizsendungen im Fernsehen	3,9	3,4*	4,4	0,8 (0,6 – 0,9)
Sportwetten insges.	3,4	5,7*	1,1	5,6 (4,2 – 7,5)
Geldspielautomaten	2,9	4,6*	1,2	3,9 (2,9 – 5,2)
Spielbank insges.	2,0	2,7*	1,3	2,0 (1,5 – 2,7)
Oddset-Spielangebote	1,9	3,3	0,4	9,1 (5,6 – 14,7)
großes Spiel in der Spielbank	1,6	2,2*	0,9	2,5 (1,8 – 3,5)
Klassenlotterien	1,2	1,2	1,2	1,1 (0,7 – 1,5)
Bingo	1,2	0,8*	1,5	0,5 (0,4 – 0,8)
kleines Spiel in der Spielbank	1,0	1,2*	0,7	1,8 (1,2 – 2,7)
riskante Börsenspekulationen	1,0	1,6*	0,4	4,5 (2,7 – 7,5)
Live-Wetten	0,9	1,6*	0,3	6,1 (3,4 – 11,1)
Casinospiele im Internet	0,8	1,4*	0,2	7,4 (3,7 – 14,6)
‘andere Sportwetten’ ⁶	0,7	1,2*	0,1	11,6 (4,7 – 28,8)
Toto	0,6	1,0	0,2	4,6 (2,4 – 9,0)
Keno	0,4	0,4	0,4	0,9 (0,5 – 1,6)
Pferdewetten	0,4	0,5*	0,2	2,3 (1,1 – 4,5)
Plus 5	0,2	0,2	0,2	0,7 (0,3 – 1,8)

absteigende Sortierung nach Spalte „gesamt“;

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

n (abs.): gesamt *n* = 9.922 bis *n* = 10.001; männlich *n* = 4.515 bis *n* = 4.551; weiblich *n* = 5.407 bis *n* = 5.450;

* Signifikanter Unterschied zwischen männlichen und weiblichen Befragten (Test mit binär-logistischen Regressionen; Referenzkategorie: weiblich; Kovariate: Alter);

1 OR = Odds Ratios, 95 % KI = Konfidenzintervall;

2 Glücksspiele im engeren Sinn: ohne Quizsendungen, riskante Börsenspekulation und privates Glücksspiel;

3 Fernsehlottorien, Klassenlotterien, ‘andere Lotterien’, Glücksspirale, Bingo (ohne Lotto „6 aus 49“ und Sofortlotterien);

4 Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet, Angebote von den Lottogesellschaften und anderen Anbietern;

5 Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä.;

6 nicht weiter ausdifferenzierte Restkategorie von Sportwetten (ohne Oddset-Spielangebote, Toto, Live- und Pferdewetten).

Auch bezogen auf die letzten zwölf Monate vor der Befragung werden die meisten Glücksspiele von mehr männlichen als weiblichen Befragten gespielt. Mit 36,5 % ist die 12-Monats-Prävalenz für Lotto „6 aus 49“ bei männlichen Befragten 1,7 mal höher als bei weiblichen. Ähnliche Quotenverhältnisse der Geschlechter finden sich des Weiteren – allerdings bei jeweils deutlich niedrigerer Prävalenz - bei

den Zusatzspielen Spiel 77/ Super 6 und der Glücksspirale (jeweils 1,6) und dem kleinen Spiel in der Spielbank (1,8). Dagegen verschieben sie sich bei den Sportwetten, bei Casinospielen im Internet und beim Pokerspiel drastisch zugunsten der männlichen Befragten. Werden die Sportwetten insgesamt 5,6 mal häufiger von männlichen als von weiblichen Befragten gespielt, Oddset-Spielangebote und 'andere Sportwetten' sogar 9,1 mal bzw. 11,6 mal häufiger, so findet sich bei männlichen Befragten bezüglich Casinospielen im Internet eine um das 7,4-fach und bezüglich Poker eine um das 6,4-fach höhere Quote. Andererseits finden sich zwischen den Geschlechtern vergleichbare 12-Monats-Prävalenzen bzw. nur leichte, nicht signifikante Unterschiede bei den Lotterien insgesamt (Ausnahme Glücksspirale mit einem Quotenverhältnis von 1,6) und den Sofortlotterien.

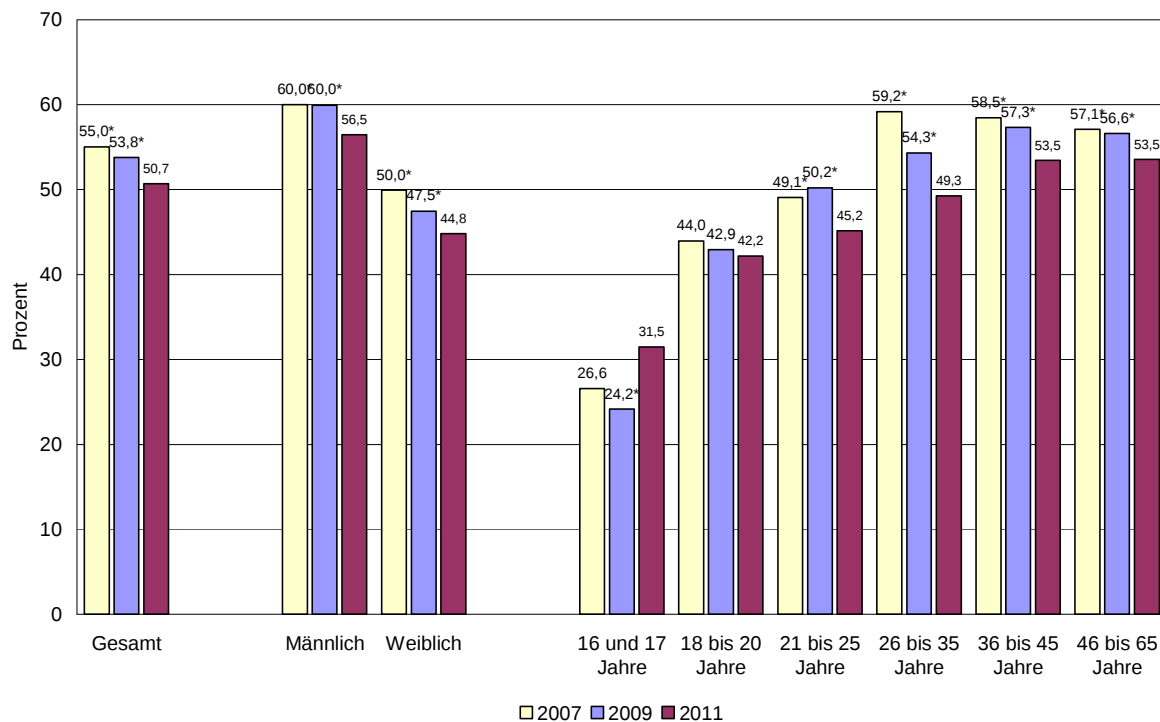
In Bezug auf Unterschiede der 12-Monats-Prävalenzen bei Lotterien, Sportwetten und dem Glücksspiel in der Spielbank (jeweils insgesamt) nach Alter gilt, auf allerdings niedrigerem Niveau, das gleiche wie bei der Darstellung der Lebenszeitprävalenz bereits ausgeführt (vgl. S. 39). Eine nach Geschlecht und Alter differenzierte Darstellung der 12-Monats-Prävalenzen ausgewählter Glücksspiele ist Kapitel 3.3, die aller Glücksspiele Tabelle 36 im Anhang zu entnehmen.

Über die dargestellten Glücksspiele hinaus lässt sich für 2011 auch die 12-Monats-Prävalenz von Casinospielangeboten im Internet bestimmen, für die kein Geldeinsatz erforderlich ist, bei denen es also nur um Spielgeld oder Punkte geht. Diese ergibt sich zu 2,4 % (männliche Befragte: 3,7 % weibliche Befragte: 1,1 %).

Vergleich der Ergebnisse 2007, 2009 und 2011

Wie schon bei der Lebenszeitprävalenz ist auch der Anteil der Personen, die in den letzten zwölf Monaten vor der Befragung irgendein Glücksspiel gespielt haben, seit 2007 kontinuierlich und signifikant zurückgegangen (Abbildung 4).

Abbildung 4: 12-Monats-Prävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel bei 16- bis 65-Jährigen nach Geschlecht und Altersgruppen in den Befragungen 2007, 2009 und 2011



*) Statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischen Regressionen, Referenzjahr: 2011, Kovariaten: Alter und ggf. Geschlecht);
Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: $n = 9.989$ (2007); $n = 9.987$ (2009); $n = 9.921$ (2011).

Betrug die Glücksspielgesamtprävalenz (letzte 12 Monate) in den Jahren 2007 und 2009 55,0% bzw. 53,8 %, liegt sie im Jahr 2011 nur noch bei 50,7 %. Während dieser abnehmende Trend bei den weiblichen Befragten und in den Altersgruppen ab 26 Jahren vergleichbar ist, verhält es sich etwas anders bei den männlichen sowie den 21- bis 25-jährigen Befragten. Bei diesen ist erst im Jahr 2011 ein Rückgang um 3,5 bzw. 3 Prozentpunkte festzustellen, während zwischen 2007 und 2009 keine bzw. nur geringe Veränderungen auftreten. Gegen den Trend haben sich die 12-Monats-Prävalenzen der Jugendlichen entwickelt: Nach einem Rückgang im Jahr 2009 ist im Jahr 2011 ein signifikanter Anstieg um 7,3 Prozentpunkte zu vermerken.

Bezogen auf die einzelnen Glücksspiele haben sich die 12-Monats-Prävalenzen über die drei Erhebungszeitpunkte betrachtet heterogen entwickelt, auch wenn die Top 5 in der Häufigkeitsrangfolge nahezu unverändert geblieben sind (Tabelle 7). Auffällige Ausnahme hiervon sind Quizsendungen im Fernsehen und Klassenlotterien, deren 12-Monats-Prävalenzen jeweils deutlich abgenommen haben. Bei ersteren findet sich ein Rückgang von 11,7 % im Jahr 2007 auf 6,8 % im Jahr 2009 und schließ-

lich auf 3,9 % im Jahr 2011¹⁵, bei letzteren von 3,9 % im Jahr 2007 auf 1,8 % im Jahr 2009 und auf 1,2 % im Jahr 2011. Der Rückgang bei den Klassenlotterien ist dabei in erster Linie durch einen gegenüber 2009 geringeren Anteil unter männlichen Befragten, die dieses Glücksspiel angeben, bedingt. Darüber hinaus haben sich innerhalb der Top 5 lediglich die Fernsehlotterien im Rangplatz verändert und sind im Jahr 2011 hinter das private Glücksspiel zurückgefallen.

Bei Lotto „6 aus 49“ und damit korrespondierend auch bei den Zusatzspielen Spiel 77/Super 6 sowie bei den Sportwetten insgesamt sind die Prävalenzen im Jahr 2009 im Vergleich zu 2007 angestiegen, aber dann im Jahr 2011 noch unter das Ausgangsniveau abgesunken. Außer bei den Sportwetten sind die jeweiligen Veränderungen signifikant. Bspw. gaben im Jahr 2007 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, waren es 40,0 % und im Jahr 2011 nur noch 31,5 %. Bei den Lotterien insgesamt, den Sofortlotterien, dem privaten Glücksspiel und dem Pokerspiel findet sich dagegen ein umgekehrter Verlauf, d. h., 2009 gingen die Prävalenzen zunächst zurück, um dann im Jahr 2011 über das Ausgangsniveau anzusteigen. Die Veränderungen zwischen den Erhebungsjahren sind dabei signifikant. Kontinuierliche Zuwächse, wenn auch auf vergleichsweise niedrigem Niveau, verzeichnen die ‚anderen Lotterien‘ und Geldspielautomaten: Während die 12-Monats-Prävalenzen ersterer sich von 3,7 % im Jahr 2007 über 3,9 % im Jahr 2009 auf 4,9 % im Jahr 2011 entwickelt haben, sind die entsprechenden Prävalenzen bei letzteren von 2,2 % auf 2,7 % und auf 2,9 % angestiegen.

Bei allen anderen Glücksspielen zeigen sich zwischen den drei Bevölkerungsstichproben keine statistisch signifikanten Unterschiede. (Zu der nach Geschlecht und Altersgruppen differenzierten Darstellung der 12-Monats-Prävalenzen über alle drei Erhebungszeitpunkte siehe Tabelle 36.)

¹⁵ Im Glücksspielbericht der BZgA (2010) wurde der Rückgang der 12-Monats-Prävalenzen von Quizsendungen im Fernsehen und auch der von riskanten Börsenspekulationen als zumindest zum Teil durch die präziseren Fragestellungen in der Untersuchung 2009 erklärt. Auch den Daten aus 2011 zufolge mit gegenüber dem Jahr 2009 unveränderter Fragestellung setzt sich dieser Rückgang jedoch jeweils fort.

Tabelle 7: 12-Monats-Prävalenz einzelner Glücksspiele bei 16- bis 65-Jährigen in den Befragungen 2007, 2009 und 2011

	2007		2009		2011	
	% (Rang)	OR (95 %-KI) ¹ relational zu 2011	% (Rang)	OR (95 %-KI) ¹ relational zu 2011	%	
Glücksspiele i. e. S. ²	48,4* (–)	1,1 (1,0 – 1,2)	49,6* (–)	1,2 (1,1 – 1,2)	46,5	
Lotto „6 aus 49“	35,5* (1)	1,2 (1,2 – 1,3)	40,0* (1)	1,5 (1,4 – 1,6)	31,5	
Spiel 77 oder Super 6	28,2* (2)	1,5 (1,4 – 1,6)	30,2* (2)	1,7 (1,6 – 1,8)	21,0	
Lotterien insges. ³	13,9* (3)	0,9 (0,8 – 1,0)	11,9* (3)	0,7 (0,7 – 0,8)	16,0	
Sofortlotterien ⁴	11,7* (4)	0,9 (0,8 – 1,0)	10,2* (4)	0,8 (0,7 – 0,8)	12,9	
privates Glücksspiel	8,6* (6)	0,9 (0,8 – 1,0)	7,9* (6)	0,8 (0,8 – 0,9)	9,2	
Fernsehlottorien	8,4* (7)	1,2 (1,1 – 1,4)	8,1* (5)	1,2 (1,1 – 1,3)	7,3	
‘andere Lotterien’ ⁵	3,7* (10)	0,8 (0,7 – 0,9)	3,9* (8)	0,8 (0,7 – 0,9)	4,9	
Poker (spielortübergreifend)	4,2 (8)	0,9 (0,6 – 1,2)	3,9 (8)	1,0 (0,8 – 1,4)	4,5	
Quizsendungen im Fernsehen	11,7* (4)	3,3 (2,9 – 3,7)	6,8 (7)	1,8 (1,6 – 2,0)	3,9	
Sportwetten insges. ⁶	3,7 (10)	1,1 (0,9 – 1,2)	3,9 (8)	1,1 (0,9 – 1,3)	3,4	
Geldspielautomaten	2,2* (14)	0,7 (0,6 – 0,9)	2,7 (11)	0,9 (0,8 – 1,1)	2,9	
Spielbank insges.	2,6* (12)	1,3 (1,0 – 1,5)	2,5 (12)	1,2 (1,0 – 1,5)	2,0	
Oddset-Spielangebote	2,3 (13)	1,2 (1,0 – 1,5)	2,3 (13)	1,2 (1,0 – 1,4)	1,9	
großes Spiel in der Spielbank	1,9 (15)	1,2 (1,0 – 1,5)	1,9 (14)	1,2 (0,9 – 1,5)	1,6	
Klassenlotterien	3,9* (9)	3,3 (2,7 – 4,1)	1,8* (15)	1,6 (1,2 – 2,0)	1,2	
kleines Spiel in der Spielbank	1,1 (18)	1,1 (0,9 – 1,5)	1,2 (16)	1,2 (0,9 – 1,6)	1,0	
riskante Börsenspekulationen	1,9* (15)	2,0 (1,5 – 2,5)	1,2 (16)	1,2 (0,9 – 1,6)	1,0	
Casinospiele im Internet	0,7 (20)	0,9 (0,6 – 1,2)	0,9 (18)	1,0 (0,8 – 1,4)	0,8	
‘andere Sportwetten’ ⁷	0,8 (19)	1,1 (0,8 – 1,6)	0,9 (18)	1,3 (0,9 – 1,8)	0,7	
Toto	0,7 (20)	1,2 (0,9 – 1,7)	0,7 (21)	1,1 (0,8 – 1,6)	0,6	
Keno	1,3* (17)	3,4 (2,4 – 4,9)	0,9* (18)	2,4 (1,7 – 3,5)	0,4	
Pferdewetten	0,7* (20)	1,8 (1,2 – 2,7)	0,6* (22)	1,6 (1,0 – 2,4)	0,4	

Absteigende Sortierung nach Spalte „2011“; Da zu Bingo, Live-Wetten, Glücksspirale und Plus 5 keine Vergleichsdaten aus den Jahren 2007 und 2009 vorliegen, werden diese Glücksspiele hier nicht noch einmal aufgeführt (zu den Prävalenzen dieser Glücksspiele 2011 siehe Tabelle 6);

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

$n_{(abs.)}$: 2007 $n = 9.939$ bis $n = 10.001$; 2009 $n = 9.928$ bis $n = 9.998$; 2011 $n = 9.922$ bis $n = 10.001$;

*) Signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischen Regressionen, Referenzkategorie: 2011, Kovariaten: Geschlecht und Alter);

OR = Odds Ratios, 95 % KI = Konfidenzintervall;

2 Glücksspiele im engeren Sinn: ohne Quizsendungen, riskante Börsenspekulation und privates Glücksspiel;

3 Fernsehlottorien, Klassenlotterien, ‘andere Lotterien’, Glücksspirale, Bingo (ohne Lotto „6 aus 49“ und Sofortlotterien);

4 Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet, Angebote von den Lottogesellschaften und anderen Anbietern;

5 Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä. in 2007/2009 inkl. Glücksspirale

6 Oddset-Spielangebote, Toto, Pferdewetten, ‘andere Sportwetten’, 2011 zudem Live-Wetten, daher nur bedingte Vergleichbarkeit mit den Vorjahren;

7 nicht weiter ausdifferenzierte Restkategorie von Sportwetten (ohne Oddset-Spielangebote, Toto und Pferdewetten, 2011 auch ohne Live-Wetten).

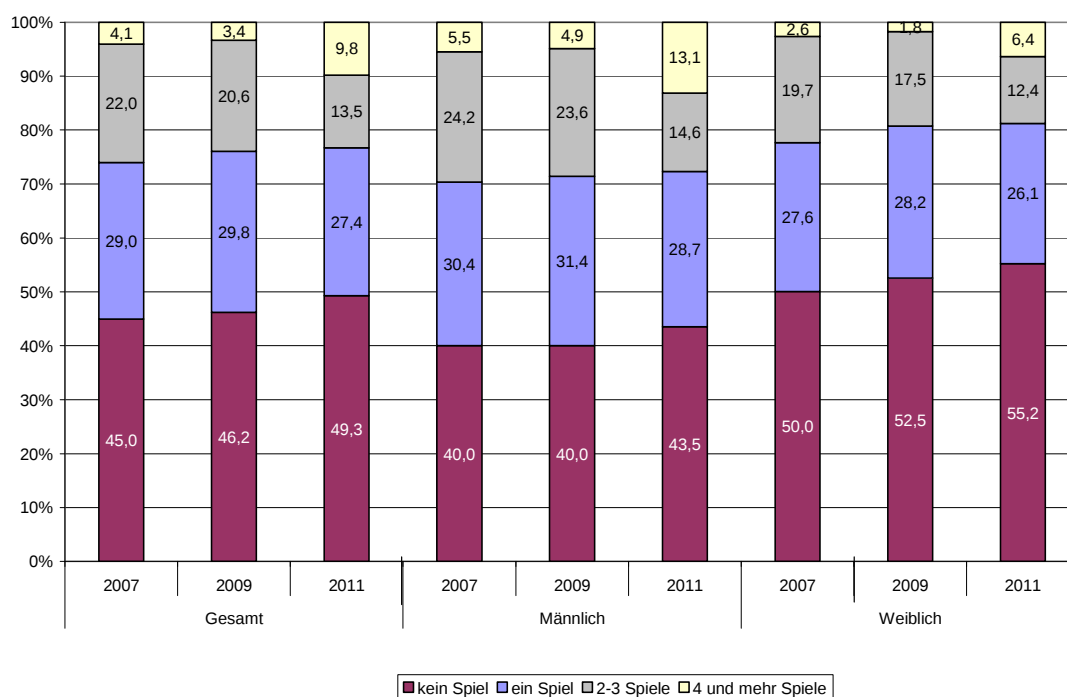
Da einige der vom DLTB angebotenen Glücksspiele, zum Teil unter gleichem Namen, auch bei anderen Anbietern gespielt werden können, ist es mitunter nicht eindeutig, auf welche Produktvariante die dargestellten 12-Monats-Prävalenzen entfallen. Für die Glücksspiele Lotto „6 aus 49“, Oddset-

Spielangebote, Sofortlotterien und Bingo sind Hinweise hierzu dem jeweiligen Abschnitt „Spielorte/Bezugswege“ in Kapitel 3.3 zu entnehmen.

3.2.1 Glücksspielaktivitäten insgesamt

Unter Glücksspielaktivitäten insgesamt wird hier die Anzahl der von den Befragten im der jeweiligen Befragung vorausgegangenen Jahreszeitraum gespielten Glücksspiele verstanden (ohne Zusatzspiele, siehe hierzu auch Kapitel 2.5). Bei den folgenden Vergleichen nach Erhebungsjahr ist zu beachten, dass diese Anzahl im Jahr 2011 um absolut zwei Glücksspiele gestiegen ist: Hinzugekommen sind Bingo, die Glücksspirale¹⁶ und Live-Wetten, entfallen ist dagegen Quicky.

Abbildung 5: Anzahl gespielter Glücksspiele von 16- bis 65-Jährigen nach Erhebungsjahr und Geschlecht



Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: $n = 9.894$ (2007); $n = 9.915$ (2009); $n = 9.921$ (2011).

Im Jahr 2011 haben 27,4 % der 16 bis 65-Jährigen nur ein Glücksspiel angegeben (nach 29 % im Jahr 2007 und 29,8 % im Jahr 2009, siehe Abbildung 5). Bei gut der Hälfte davon handelt es sich um Befragte, die ausschließlich Lotto „6 aus 49“ gespielt haben (14,2 %). Der Anteil der Befragten, die zwei oder drei Spiele angegeben haben, ist seit 2007 von 22 % auf 20,6 % im Jahr 2009 und auf 13,5 % im Jahr 2011 gesunken. Dagegen ist der Anteil der Befragten mit drei und mehr genannten Glücksspielen

nach einem zwischenzeitlichen Rückgang (von 4,1 % im Jahr 2007 auf 3,4 % im Jahr 2009) deutlich angestiegen auf 9,8 % im Jahr 2011. Wird die absolute Anzahl der insgesamt angegebenen Glücksspiele nach den drei Zeitpunkten verglichen, so ergibt sich ein signifikanter Rückgang (Kruskal-Wallis-H-Test, $p < 0,001$). Dieser ist hauptsächlich auf einen Effekt bei den weiblichen Befragten zurückzuführen ($p < 0,001$), während sich die Anzahl der insgesamt angegebenen Glücksspiele bei den männlichen Befragten zwischen den drei Zeitpunkten nicht signifikant unterscheidet. Seit dem Jahr 2007 ist ein sukzessiver leichter Rückgang der Mehrfachspieler (= zwei oder mehr Glücksspiele angegeben) festzustellen.

Der Anteil der Mehrfachspieler nimmt nur unwesentlich mit dem Alter zu und erreicht sein Maximum in der Altersgruppe 36 bis 45 Jahre mit 26,7 %. Bei den männlichen Befragten wird das Maximum mit 33,1 % ebenfalls in dieser Altersgruppe erreicht, während der Anteil der Mehrfachspielerinnen im Vergleich zu den anderen Altersgruppen am höchsten bei den über 45-Jährigen ist (31,9 %).

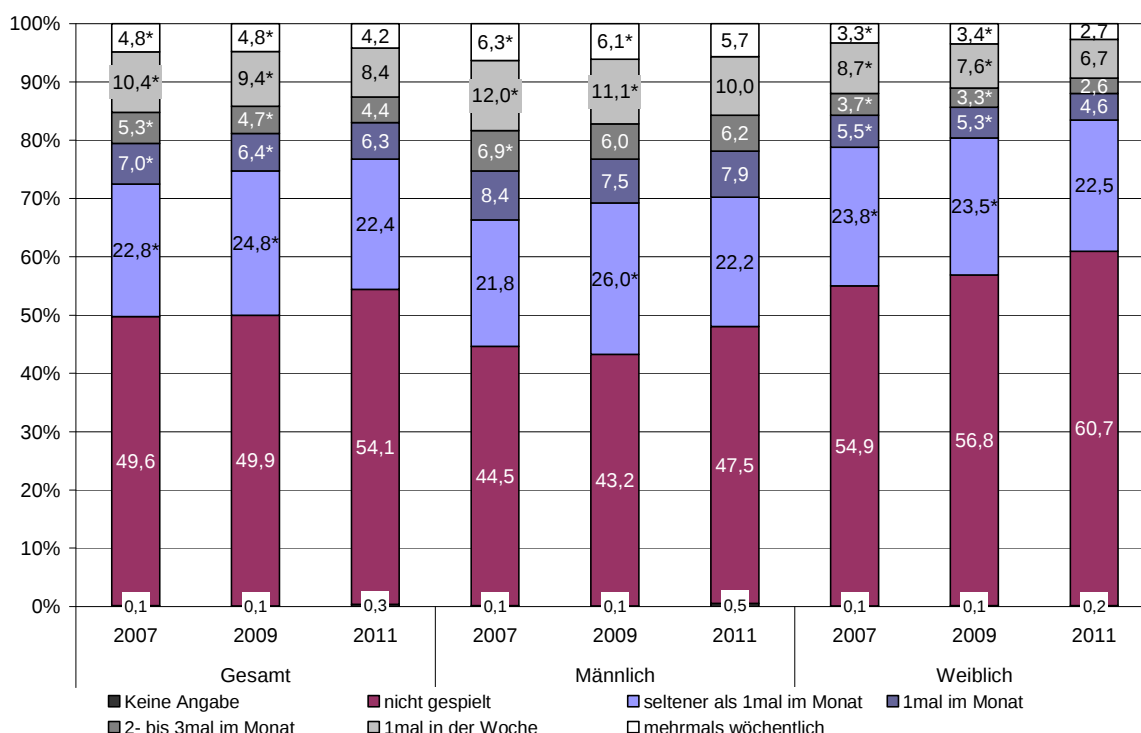
Nur bezogen auf Glücksspieler ist der Anteil der Mehrfachspieler zu allen drei Erhebungszeitpunkten unter den männlichen Befragten höher als unter den weiblichen (2011: 49,1 % vs. 41,9 %).

3.2.2 Spielhäufigkeiten (zurückliegender 12-Monatszeitraum)

Während die Prävalenz des Glücksspiels ausschließlich Rückschlüsse auf die Anteile der Personen zulässt, die in einem bestimmten Zeitraum an einem Glücksspiel teilgenommen oder nicht teilgenommen haben, erlauben die Angaben zur Häufigkeit des Glücksspiels, das Glücksspielverhalten genauer hinsichtlich der Intensität zu charakterisieren. Abgesehen von Fernseh- und Klassenlotterien, 'anderen Lotterien', der Glücksspirale sowie riskanten Börsenspekulationen geben Personen, die in den letzten zwölf Monaten eines der übrigen Glücksspiele gespielt haben, jeweils an, wie häufig sie das in diesem Zeitraum getan haben. Mit Bezug auf diese Glücksspiele ergibt sich die 12-Monats-Spielhäufigkeit des Glücksspiels insgesamt.

¹⁶ Auch die Glücksspirale geht mit einem Zähler in diesen Indikator ein, da dieses Glücksspiel 2011 erstmals explizit und nicht mehr, wie in den Erhebungen zuvor, als Teil der 'anderen Lotterien' erfragt wird.

Abbildung 6: Häufigkeit der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel in den letzten 12 Monaten bei 16- bis 65-Jährigen in den Befragungen 2007, 2009 und 2011



Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: $n = 9.894$ (2007); $n = 9.915$ (2009), $n = 9.921$ (2011); ohne Fernseh-, Klassen- und 'andere Lotterien', Glücksspirale sowie riskante Börsenspekulationen (daher abweichender Anteil von Befragten, die nicht gespielt haben, gegenüber dem in Abbildung 5 angegebenen);

*) Statistisch signifikante Unterschiede der betreffenden Kategorie gegenüber der Referenzkategorie (nicht gespielt) im Vergleich der drei Erhebungszeitpunkte, multinomiale Regression, Referenzkategorie: nicht gespielt. Irgendein Glücksspiel = Maximum der Spielhäufigkeiten aller Glücksspiele, für die Spielhäufigkeiten erfragt wurden;

Die Antwortkategorie 'keine Angabe' beträgt jeweils $\leq 0,5\%$ und ist daher in der Graphik am jeweiligen unteren Säulenrand hervorgehoben.

Im Vergleich zur Referenzgruppe (nicht gespielt) unterscheiden sich die Spielhäufigkeitskategorien signifikant zwischen den Erhebungszeitpunkten. Der Anteil der Personen, die seltener als monatlich spielen, hat sich von 22,8 % im Jahr 2007 auf 24,8 % im Jahr 2009 erhöht und ist im Jahr 2011 mit 22,4 % wieder etwas unter das Ausgangsniveau gefallen. Diese Veränderungen finden sich etwas ausgeprägter auch bei den männlichen Befragten, während die entsprechenden Anteile der weiblichen Befragten kontinuierlich leicht zurückgehen.

Bei den beiden nächsthöheren Spielhäufigkeitskategorien verhält es sich diesbezüglich umgekehrt: Dem im Vergleich der Erhebungszeitpunkte zu beobachtenden jeweils kontinuierlichen leichten Rückgang bei einmal und 2 bis 3 mal im Monat Spielenden in der Gesamtstichprobe entspricht in etwa die Entwicklung bei den weiblichen Befragten, während bei den männlichen im Jahr 2009 zunächst ein Rückgang und dann, im Jahr 2011, wieder ein Anstieg festzustellen ist. In den beiden höchsten Kategorien (einmal in der Woche und mehrmals wöchentlich) treten die im Zeitvergleich

festzustellenden leichten Rückgänge der Spielhäufigkeit bei beiden Geschlechtern in ähnlichem Ausmaß auf.

Bei männlichen Befragten ergibt sich in allen drei Surveys eine höhere Spielhäufigkeit als bei Frauen. Im Jahr 2011 spielt etwas mehr als jeder dritte Mann gegenüber nur jeder knapp fünften Frau mehrmals monatlich.

3.2.3 Spielorte/Bezugswege verschiedener Glücksspielformen

Da bei den meisten in den zurückliegenden 12 Monaten vor der Befragung gespielten Glücksspielen einheitlich nach den jeweiligen Spielorten bzw. Bezugswegen gefragt wurde, ist es möglich, jene auch unabhängig von einzelnen Glücksspielen auszuwerten. Basis sind wiederum alle Befragten, so dass sich die Angaben auf die Gesamtbevölkerung (inkl. Nichtspieler) beziehen.

Aufgrund der großen Verbreitung des Lottospiels „6 aus 49“ liegt der Bezugsweg „Lotto-Annahmestelle“ mit Abstand an der Spitze (2011: 34,8 %), gefolgt von Bank oder Post (8,2 %) und, etwa gleichauf, vom Internet und den übrigen, d. h. über private Anbieter wie Faber, über Telefon oder „andere Wege“ (4,4 % bzw. 4,5 %). Der Anteil der Spielorte/Bezugswege über ein Wettbüro oder Rennbahn (nur Pferderennen) ist mit zusammen 1,3 % dagegen marginal.

Entsprechend dem Trend bei den 12-Monats-Prävalenzen von Lotto „6 aus 49“ hat auch der Bezugsweg über Lotto-Annahmestellen im Jahr 2009 zugelegt (2007: 37,1 %, 2009: 40,9 %), ist dann aber im Jahr 2011 noch unter das Ausgangsniveau zurückgefallen (34,8 %). Der Anteil des Internets hat dagegen als Spielort bzw. Bezugsweg seit 2007 sukzessive auf 3,7 % abgenommen (2007: 4,4 % / 2009: 4,2 % / 2011: 3,7 %). Ein drittes Entwicklungsmuster, welches durch einen Rückgang im Jahr 2009 gegenüber 2007 und dann eine Wiederrückkehr im Jahr 2011 charakterisiert ist, lässt sich bei den weiteren Bezugswegen feststellen. Die Anteile des Zugangs über Bank/Post betragen 2007 und 2011 jeweils 8,2 % (2009: 7,4 %). Die Anteile für die drei Erhebungszeitpunkte betragen in zeitlicher Reihenfolge bei Wettbüro oder Rennbahn 0,8 %, 0,6 % und 1,3 % und für die übrigen Bezugswegen (Telefon, „andere Wege“ sowie, nur bei Lotto „6 aus 49“, über Faber) 4,5 %, 4,0 % und 6,6 %.

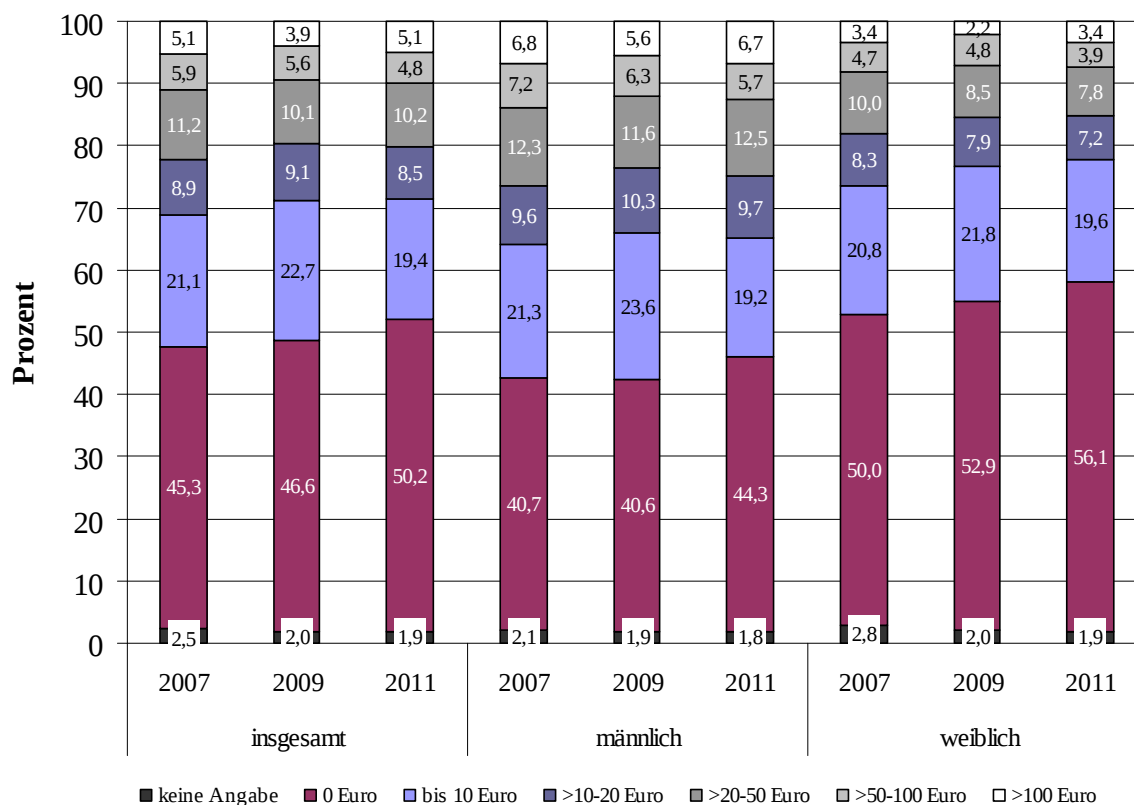
Tabelle 37 im Anhang sind die Anteile der Bezugswegen differenziert nach Geschlecht und Altersgruppen zu entnehmen. Zu erkennen sind deutliche Präferenzen für Internet und Wettbüro /Rennbahn seitens der männlichen Befragten. Weibliche Befragte sind dagegen etwas häufiger als männliche beim Glücksspiel über Bank oder Post vertreten.

Je älter die Befragten, desto häufiger nehmen sie an Glücksspielen über Lotto-Annahmestellen oder über Bank oder Post teil. Auch die Häufigkeiten des Glücksspiels über Internet steigen mit zunehmendem Alter zunächst an, gehen dann aber ab einem Alter von über 35 Jahren wieder zurück.

3.2.4 Geldeinsätze (insgesamt)

Bezogen auf die 16 bis 65-jährige Bevölkerung in Deutschland geben im Jahr 2011 19,4 % bis zu 10 Euro monatlich für Glücksspiele aus. Während dieser Prozentsatz für männliche und weibliche Befragte annähernd gleich ist, sind erstere stärker in den höheren Ausgabenkategorien vertreten. 8,5 % aller Befragten investieren monatlich zwischen mehr als 10 und 20 Euro (männlich: 9,7 %, weiblich: 7,2 %), weitere 10,2 % zwischen mehr als 20 und 50 Euro (12,5 % vs. 7,8 %) und 4,8 % zwischen mehr als 50 und 100 Euro (5,7 % vs. 3,9 %). Der Anteil der Personen in der Bevölkerung, die mehr als 100 Euro für Glücksspiele aufwenden, beträgt 5,1 % (6,7 % vs. 3,4 %).

Abbildung 7: Geldeinsätze für Glücksspiele von 16- bis 65-Jährigen in den Befragungen 2007, 2009 und 2011



Alle Befragten; n 2007 = 10.001; n 2009: 10.000; n 2011: 10.002;

Alle Glücksspiele ohne riskante Börsenspekulation;

Kategoriengrenzen gerundet; ab = x.01, bis = x.99; die Kategorie '0 Euro' schließt Nichtspieler mit ein, daher gegenüber Abbildung 5 und Abbildung 6 abweichender Anteil Nichtspieler.

Werden die Geldeinsätze auf Basis der absoluten Zahlen nach den drei Erhebungszeitpunkten verglichen, so ergibt sich eine signifikante Abnahme (Kruskal-Wallis-H-Test, $p < 0,01$). Diese ist auf einen

Effekt bei den weiblichen Befragten ($p < 0,01$), nicht aber bei den männlichen Befragten zurückzuführen.

Die Höhe der Spieleinsätze unterscheidet sich deutlich nach Geschlecht: Männliche Befragte investieren im Jahr 2011 wie auch in den vorangegangenen beiden Erhebungen ungefähr doppelt so häufig Beträge über 50 Euro im Monat als weibliche. Die Ausgaben nehmen zudem bei beiden Geschlechtern mit steigendem Alter zu. Die nach Geschlecht und Altersgruppen differenzierten Häufigkeitsverteilungen für die monatlichen Glücksspielausgaben sind Tabelle 38 im Anhang zu entnehmen.

Eine Reihe von Glücksspielern hat auf die Frage nach Geldeinsätzen bei einzelnen Glücksspielen ‚0 Euro‘ angegeben. Möglicherweise haben einige Befragte unter Glücksspielen entgegen der genauen Textvorgabe im Interview nicht nur Spiele mit Geldeinsatz verstanden, sondern auch weitere Spiele, bei denen kein Geldeinsatz erforderlich ist. Gleichwohl werden diese in die entsprechenden Analysen bei ausgewählten Glücksspielen (Kapitel 3.3) mit einbezogen.

Eingesetzte Zahlungsmittel

Von den Personen, die in ihrem Leben schon einmal an einem Glücksspiel teilgenommen haben, verfügen ca. 91 % sowohl der männlichen als auch der weiblichen Befragten über eine eigene Kredit- oder EC-Karte. 5 % geben an, Zugang zu einer Kredit- oder EC-Karte des Partners bzw. der Partnerin zu haben (männliche Befragte: 3,2 %, weibliche: 6,6 %) und weitere 2,2 % zu einer Kredit- oder EC-Karte einer anderen Person (1,9 % vs. 2,6 %). Die Verfügbarkeit überhaupt einer EC- oder Kreditkarte beträgt für beide Geschlechter ca. 93 %. 34,9 % besitzen ein Konto für bargeldlosen Zahlungsverkehr wie bspw. Paypal oder eine Prepaid-Karte wie bspw. Paysafe (41,7 % vs. 28,7 %).

Die Frage, ob eine dieser Karten bzw. die Konten für bargeldlosen Zahlungsverkehr auch schon einmal zur Bezahlung von Glücksspieleinsätzen benutzt worden sind, bejahen von den EC- oder Kreditkartenbesitzern 4,2 % (5,9 % vs. 2,6 %), von den Besitzern eines Kontos bzw. einer Prepaid-Karte 6,4 % (8,1 % vs. 4,2 %).

Betrachtet man ausschließlich Glücksspieler, also Personen, die in den 12 Monaten vor der Befragung an mindestens einem Glücksspiel teilgenommen haben, so unterscheidet sich die Verfügbarkeit von EC- oder Kreditkarte, eines Kontos für bargeldlosen Zahlungsverkehr oder einer Prepaid-Karte nur marginal von den dargestellten Zahlen. Allerdings ist die Bereitschaft, das Konto für bargeldlosen Zahlungsverkehr oder die Prepaid-Karte auch für Geldspieleinsätze zu nutzen, mit 9,4 % (11,4 % vs. 6,2 %) unter den Glücksspielern deutlich höher.

3.3 Ergebnisse zu ausgewählten Glücksspielen

Im Folgenden werden Ergebnisse zu den Glücksspielformen Lotto „6 aus 49“, den Lotterien (Fernseh- und Klassenlotterien, Glücksspirale, Bingo, „andere Lotterien“), Sofortlotterien, Sportwetten (nur Oddset-Spielangebote und Live-Wetten), Casinospiele im Internet und Geldspielautomaten dargestellt. Unabhängig vom jeweiligen Spielort werden zudem Ergebnisse zum Pokerspiel wiedergegeben.

Zu jeder Spielform werden die 12-Monats-Prävalenz, die Spielorte bzw. Bezugswege, die Spielhäufigkeiten und die Spieleinsätze (Ausgaben) dargestellt, jeweils differenziert nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr¹⁷. Bei ausgewählten Glücksspielen, für die entsprechende Angaben vorliegen, werden Spielhäufigkeiten und Ausgaben zudem differenziert nach Spielorten bzw. Bezugswegen wiedergegeben.

Ergebnisse zur Lebenszeit- und 12-Monats-Prävalenz von Glücksspielen, die in diesem Kapitel nicht dargestellt sind, können Tabelle 35 und Tabelle 36 im Anhang entnommen werden.

Lotto „6 aus 49“

12-Monats-Prävalenz. Die 12-Monats-Prävalenz von Lotto „6 aus 49“ folgt in allen drei Befragungen in Bezug auf Alter und Geschlecht dem gleichen Muster (Tabelle 8). In den letzten zwölf Monaten haben jeweils mehr männliche als weibliche Befragte Lotto „6 aus 49“ gespielt. Die Teilnahme der erwachsenen Bevölkerung steigt mit zunehmendem Alter zunächst an und erreicht etwa mit dem 26. Lebensjahr ein ab dann etwa konstant bleibendes Niveau. Die 12-Monats-Prävalenz ist in der Erhebung 2009 mit 40,0 % insgesamt größer als in 2007 (35,5 %). Bei männlichen Befragten steigt sie von 39,7 % auf 45,2 %, bei weiblichen von 32,2 % auf 34,7 %. Etwas anders verhält es im Jahr 2011. Hier ist ein deutlicher Rückgang der Lotto-Prävalenzen auf insgesamt 31,5 % zu beobachten (männliche Befragte: 36,5 %, weibliche Befragte: 26,3 %), und zwar bei beiden Geschlechtern und in allen Altersgruppen. Darüber hinaus steigt hier, anders als in den Vorjahren, die 12-Monats-Prävalenz auch in den Altersgruppen über 25 Jahre weiter deutlich an, ist aber immer niedriger als in den entsprechenden Altersgruppen der Vorjahre. Mit 13,8 Prozentpunkten ist der zu beobachtende Rückgang im Jahr 2011 bei 21- bis 25-Jährigen am größten.

Bei den Jugendlichen findet sich ein kontinuierlicher Rückgang der Lotto-Prävalenzen, mit bei Jungen und Mädchen allerdings unterschiedlichen Verläufen: So ist bei ersteren im Jahr 2009 eine deutliche Zunahme der 12-Monats-Prävalenz gegenüber 2007 festzustellen (von 2,7 % auf 3,6 %), der dann im Jahr 2011 ein noch deutlicherer Rückgang noch unter das Ausgangsniveau folgt (1,4 %). Bei letz-

¹⁷ Da Live-Wetten, Bingo und die Glücksspirale 2011 erstmalig (explizit) erhoben werden, ist ein Vergleich dieser Glücksspielformen mit entsprechenden Daten aus den Surveys 2007 und 2009 nicht möglich.

teren dagegen hat sich die 12-Monats-Prävalenz bereits 2009 gegenüber 2007 nahezu halbiert, um dann im Jahr 2011 etwa auf diesem Niveau zu bleiben.

Tabelle 8 *Lotto „6 aus 49“: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr*

	gesamt			männlich			weiblich		
	2007	2009	2011	2007	2009	2011	2007	2009	2011
insgesamt	35,5*	40,0*	31,5	39,7*	45,2*	36,5	31,2*	34,7*	26,3
16 und 17 Jahre	3,1	2,7	1,7	2,7	3,6	1,4	3,6	1,9	2,0
18 bis 20 Jahre	10,3	21,8*	10,9	12,6	26,8*	14,4	7,4	15,5*	7,2
21 bis 25 Jahre	22,7*	31,6*	17,8	23,9	33,7*	20,4	21,7*	29,6*	15,1
26 bis 35 Jahre	39,3*	43,0*	30,7	43,7*	47,8*	34,7	34,8*	37,9*	26,6
36 bis 45 Jahre	40,2*	44,6*	36,5	45,5	52,5*	43,3	34,8*	36,4*	29,5
46 bis 65 Jahre	40,6*	44,0*	36,9	45,9	48,9*	42,9	35,4*	39,1*	30,9

Angaben in Prozent;

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

$n_{(abs.)}$: gesamt 2007 $n = 9.972$; gesamt 2009 $n = 9.977$; gesamt 2011 $n = 9.977$;

(*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischen Regressionen, Referenzkategorie: 2011, Kovariaten: Geschlecht und Alter).

Die 12-Monats-Prävalenz der Befragten, die ausschließlich Lotto „6 aus 49“ (mit oder ohne Zusatzspiele) gespielt haben, beläuft sich im Jahr 2011 auf 14,2 % (2007: 15,3 %, 2009: 20,0 %). Bezogen auf die Lotto-Spieler bedeutet dies, dass im Jahr 2011 etwas weniger als die Hälfte (45,1 %) ausschließlich Lotto gespielt haben.

Bezugswege. Analog dem Rückgang der 12-Monats-Prävalenz des Lottospiels „6 aus 49“ nehmen auch die auf die jeweiligen Bezugswege entfallenden Quoten ab. In den zwölf Monaten vor dem Interview 2011 haben die meisten Befragten (29,6 %, bei einer 12-Monats-Prävalenz von insgesamt 31,5 %) Lotto „6 aus 49“ über Lotto-Annahmestellen gespielt und damit signifikant weniger als 2009 (36,9 %). Der Anteil liegt damit noch unter dem Ausgangsniveau im Jahr 2007 (31,4 %). Der Anteil der über das Internet Spielenden ist seit der ersten Erhebung kontinuierlich zurückgegangen: Von 2,7 % im Jahr 2007 auf 2,3 % im Jahr 2009 und auf 1,5 % im Jahr 2011. Damit hat sich die Quote gegenüber dem Jahr 2007 nahezu halbiert. Der Anteil von Personen, die Lotto „6 aus 49“ über gewerbliche Anbieter wie zum Beispiel Faber spielen, hat ebenfalls weiter abgenommen. Während aber im Jahr 2009 gegenüber dem Jahr 2007 ein verhältnismäßig starker Rückgang (von 1,3 % auf 0,6 %) zu verzeichnen ist, nimmt die Quote im Jahr 2011 nur noch geringfügig weiter ab auf 0,5 %. In den beiden ersten Untersuchungen haben nahezu unverändert 0,8 % bzw. 9 % angegeben, Lotto „6 aus 49“ über ‚andere Wege‘ zu spielen. Im Jahr 2011 halbiert sich die Quote nahezu auf 0,5 %.

Auch wenn im Jahr 2011 die 12-Monats-Prävalenzen für das Lotto „6 aus 49“-Spiel bei männlichen Befragten wie gezeigt höher liegen als bei den weiblichen, ergeben sich beim Lottospiel über Internet und über private Anbieter für männliche Befragte über dem Erwartungswert liegende Quoten. So nennen 2,2 % der männlichen gegenüber nur 0,7 % der weiblichen Bevölkerung das Internet und 0,7 % der männlichen vs. 0,3 % der weiblichen Bevölkerung gewerbliche Anbieter (Faber) als Bezugsweg.

Bezogen auf Befragte, die in den letzten 12 Monaten Lotto „6 aus 49“ gespielt haben, ergibt sich, dass lediglich knapp 6 % die Spielscheine nicht über Lotto-Annahmestellen bezogen haben. 1,7 % der Lottospieler und –spielerinnen haben im Jahr 2011 Lotto „6 aus 49“ über mehr als einen Bezugsweg gespielt (2007: 0,6 %, 2009: 0,7 %).

Spielhäufigkeit. Während bei Lotto „6 aus 49“ die Kategorie ‚seltener als einmal im Monat gespielt‘ (zurückliegender Jahreszeitraum vor der Befragung) im Jahr 2009 deutlich stärker besetzt ist als in 2007 (20,1 % vs. 14,2 %), ist im Jahr 2011 in dieser Häufigkeitskategorie mit nur noch 13,8 % eine signifikante Abnahme noch unter das Ausgangsniveau im Jahr 2007 zu vermerken (Tabelle 9). Diese Entwicklung trifft auf männliche und weibliche Befragte etwa in gleichem Maß zu, wobei diese Kategorie zugleich mit Abstand in jedem Erhebungsjahr die relativ häufigste ist. Die Kategorien mit höherer Spielhäufigkeit weisen dagegen im Vergleich der Erhebungszeitpunkte bei beiden Geschlechtern eine annähernd kontinuierlich abnehmende Tendenz auf (Ausnahmen: 2 bis 3-maliges Lottospiel pro Monat bei männlichen Befragten, welches von 3,9 % im Jahr 2007 zwischenzeitlich auf 4,0 % im Jahr 2009 angestiegen ist und monatliches Lottospiel weiblicher Befragter, welches entsprechend von 3,7 % auf 4 % zugelegt hat). Hatte im Jahr 2007 noch etwa jede/r fünfte Befragte monatlich oder häufiger Lotto „6 aus 49“ getippt, so ist es im Jahr 2011 nur noch etwa jeder sechste. Unter männlichen Befragten sind diese Anteile jeweils höher als unter weiblichen.

Im Vergleich der drei Erhebungszeitpunkte finden sich in allen Spielhäufigkeitskategorien signifikante Verschiebungen. Der deutliche Rückgang der 12-Monats-Prävalenz von Lotto „6 aus 49“ erklärt sich dabei in erster Linie aus der Abnahme bei den Lotto „6 aus 49“-Spielern, die seltener als einmal im Monat spielen.

Die Spielhäufigkeiten von Lotto „6 aus 49“ sind (nur für das Jahr 2011) zusätzlich ausgewiesen für das Spielen in der Lotto-Annahmestelle und über übrige Bezugswege. Letztere umfassen das Lottospiel im Internet, den Vertrieb über Faber und die explizit erfragte Kategorie ‚andere Wege‘. Die hohe Übereinstimmung der Prozentanteile insgesamt und über Lotto-Annahmestellen weist auf die nahezu ausschließliche Spielweise über Lotto-Annahmestellen hin.

Tabelle 9: Lotto „6 aus 49“: 12-Monats- Spielhäufigkeit nach Geschlecht und Erhebungsjahr

	gesamt			männlich			weiblich		
	2007 ¹	2009 ¹	2011	2007 ¹	2009 ¹	2011	2007 ¹	2009 ¹	2011
insgesamt									
≥ wöchentlich	13,2*	12,0*	10,6	15,4*	14,0*	13,0	11,0*	9,9*	8,2
2-3mal im Monat	3,2*	3,2*	3,0	3,9	4,0*	4,0	2,5*	2,3*	1,9
1mal im Monat	4,8*	4,7*	4,1	5,9*	5,4*	5,2	3,7*	4,0*	3,0
< 1mal im Monat	14,2*	20,1*	13,8	14,4	21,7*	14,4	14,0*	18,3*	13,2
nicht gespielt	64,5	60,0	68,5	60,3	54,8	63,4	68,8	65,3	73,8
weiß nicht/ k. A.	0,1	0,0	0,0	0,1	0,0	0,1	0,0	0,1	0,0
über Lotto-Annahmest.									
≥ wöchentlich	--	--	9,9	--	--	12,0	--	--	7,8
2-3mal im Monat	--	--	2,8	--	--	3,8	--	--	1,8
1mal im Monat	--	--	4,0	--	--	5,0	--	--	2,9
< 1mal im Monat	--	--	13,5	--	--	14,0	--	--	13,0
nicht gespielt	--	--	69,8	--	--	65,1	--	--	74,5
weiß nicht/ k. A.	--	--	0,0	--	--	0,0	--	--	0,0
übrige Bezugswege ²									
≥ wöchentlich	--	--	1,4	--	--	2,2	--	--	0,7
2-3mal im Monat	--	--	0,3	--	--	0,5	--	--	0,1
1mal im Monat	--	--	0,4	--	--	0,7	--	--	0,1
< 1mal im Monat	--	--	1,2	--	--	1,7	--	--	0,9
nicht gespielt	--	--	96,7	--	--	95,0	--	--	98,1
weiß nicht/ k. A.	--	--	0,0	--	--	0,0	--	--	0,1

Angaben in Prozent;

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz des Lottospiels „6 aus 49“;

 $n_{(abs.)}$: gesamt 2007 $n = 9.972$; gesamt 2009 $n = 9.977$; gesamt 2011 $n = 9.977$;

*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit multinomialen logistischen Regressionen mit dem Befragungsjahr 2011 als Referenzkategorie, Kovariaten: Alter und ggf. Geschlecht, redundanter Parameter: nicht gespielt/weiß nicht/keine Angabe);

1 2007 und 2009 wurde die Spielhäufigkeit nur insgesamt, also nicht differenziert nach Spielorten/Bezugswegen, erhoben;

2 über Internet, gewerbliche Anbieter (Faber) oder ‚andere Wege‘ gespielt; jeweils maximale Häufigkeit;

Personen können über mehrere Wege gespielt haben.

Spieleinsätze. Für Lotto „6 aus 49“-Spieler und Spielerinnen ergibt sich nach einem Rückgang der monatlichen Beträge, die für dieses Glücksspiel ausgegeben werden, im Jahr 2009 gegenüber 2007 von im Median 10,75 Euro auf 7 Euro im Jahr 2011 wieder ein Anstieg etwa auf das Ausgangsniveau (10 Euro). Damit verschiebt sich auch der Interquartilbereich (IQB, siehe ->Glossar), nach oben: von monatlich 3,75 Euro bis 25 Euro (2009) auf 4,50 Euro bis 30,10 Euro (2011).

Differenziert man für das Jahr 2011 die monatlichen Spieleinsätze pro Person nach solchen, die in der Lotto-Annahmestelle getätigt wurden vs. alle übrigen, so ergeben sich für erstere erwartungsgemäß annähernd die gleichen Kennzahlen wie insgesamt. Lediglich der IQB variiert etwas (4 Euro bis 30

Euro), während der Median gleich bleibt. Dagegen betragen die monatlichen Spieleinsätze pro Person bei den übrigen Bezugswegen im Median 12,90 Euro (5,20 Euro bis 40 Euro).

Weitere Lotterien

In den Glücksspiel-Surveys werden zudem verschiedene Arten von Lotterien erhoben. Hierbei handelt es sich um Fernseh- und Klassenlotterien, die Glücksspirale, Bingo und ‘andere Lotterien’ (Soziallotterien, Lotterie-Sparen wie PS- oder S-Sparen, Gewinnsparen o. ä.). Anders als in den Vorjahren werden die Daten zur Glücksspirale im Jahr 2011 separat und zu Bingo erstmalig erhoben.

Fernsehlottorien

12-Monats-Prävalenz. Unter den erhobenen Lotteriearten sind Fernsehlottorien (die ARD-Fernsehlottorie oder die Aktion Mensch) am meisten verbreitet, unter weiblichen Befragten etwas mehr als unter männlichen. Allerdings ist deren Anteil seit der ersten Erhebung im Jahr 2007 kontinuierlich leicht aber signifikant zurückgegangen (2007: 8,4 %, 2009: 8,1 %; 2011: 7,3 %), was insbesondere für die weiblichen Befragten zutrifft. Dabei ist der Trend in den einzelnen Altersgruppen uneinheitlich (Tabelle 10).

Wie bei Lotto „6 aus 49“ steigt auch die Teilnahme an Fernsehlottorien mit wachsendem Lebensalter in allen drei Befragungen relativ gut übereinstimmend an. Bei jüngeren Erwachsenen im Alter von bis zu 25 Jahren bleibt die 12-Monats-Prävalenz bei allen drei Erhebungszeitpunkten zwischen 0,3 % und 1,3 %. Bei den über 45-Jährigen findet sich mit zwischen 11,3 % (2011) und 13,8 % (2009) jeweils die relativ häufigste Teilnahme. Statistisch bedeutsame Rückgänge der 12-Monats-Prävalenz im Jahresvergleich finden sich altersgruppenbezogen lediglich bei den 26- bis 35-Jährigen und bei den über 45-Jährigen (jeweils insgesamt und bei den weiblichen Befragten).

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

	gesamt			männlich			weiblich		
	2007	2009	2011	2007	2009	2011	2007	2009	2011
insgesamt	8,4*	8,1*	7,3	7,7	7,7	7,4	9,1*	8,4*	7,2
16 und 17 Jahre	0,0	0,5	0,4	0,0	0,7	0,0	0,0	0,3	0,7
18 bis 20 Jahre	0,9	1,3	0,3	0,7	1,9	0,4	1,2	0,6	0,1
21 bis 25 Jahre	1,0	0,7	1,3	0,9	0,5	1,9	1,2	0,8	0,6
26 bis 35 Jahre	6,0*	4,1	3,6	5,3	3,4	3,8	6,7*	4,9	3,5
36 bis 45 Jahre	8,7	7,5	7,9	8,6	7,2	7,6	8,9	7,8	8,2
46 bis 65 Jahre	12,8*	13,8*	11,3	11,5	13,4	11,6	14,2*	14,1*	11,1

Angaben in Prozent;

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz von Fernsehlottorien;

$n_{(abs.)}$: gesamt 2007 $n = 9.965$; gesamt 2009 $n = 9.966$; gesamt 2011 $n = 9.986$;

*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischen Regressionen, Referenzkategorie: 2011, Kovariaten: Geschlecht und Alter).

Bezugswege. Der Hauptbezugsweg von Losen der Fernsehlottorien ist über die Bank oder die Post, auch wenn dieser Anteil im Vergleich der Erhebungszeitpunkte zurückgeht: Von 5,9 % (2007) auf 5,2 % (2009) und weiter auf 4,5 % im Jahr 2011 (männliche Befragte: 4,1 %, weibliche: 4,8 %).

In den zwölf Monaten vor den Befragungen 2007 und 2009 werden Lose der Fernsehlottorien jeweils von 0,5 % der Bevölkerung über das Internet bezogen. In 2011 steigt dieser Anteil auf 0,8 % (männliche Befragte: 0,9 %, weibliche: 0,6 %). Annähernd konstant bleiben der Bezug über ‚andere Wege‘ (jeweils 1,8 % in den Jahren 2007 und 2011 bzw. 1,9 % im Jahr 2009) und, auf niedrigem Niveau, auch über Telefon (jeweils 0,1 % in den Jahren 2007 und 2011 bzw. 0,2 % im Jahr 2009). Nahezu alle Befragten spielen Fernsehlottorien über nur einen Bezugsweg.

Spieleinsätze. Bei Fernsehlottorien bleiben die monatlichen Ausgaben über alle drei Erhebungszeitpunkte konstant, im Median sind es 10 Euro. Bei den Interquartilbereichen variieren lediglich die unteren Grenzen (2007: 6 Euro, 2009: 7 Euro, 2011: 7 Euro), während die obere Grenze mit 20 Euro ebenfalls unverändert bleibt.

Klassenlotterien

12-Monats-Prävalenz. Die Teilnahme an Klassenlotterien (Nordwest- oder Süddeutsche Klassenlotterie) ist von 3,9 % im Jahr 2007 auf 1,8 % (2009) und schließlich auf 1,3 % (2011) signifikant zurück-

gegangen und damit auf weniger als ein Drittel des initialen Wertes gesunken (Tabelle 11). Die deutlichsten Rückgänge sind bei den über 25-Jährigen zu beobachten, also den Altersgruppen, die an Klassenlotterien im Jahr 2007 deutlich häufiger teilgenommen haben als Jüngere. Die Unterschiede der 12-Monats-Prävalenzen in den einzelnen Altersgruppen zwischen männlichen und weiblichen Befragten sind dabei nur gering.

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

	gesamt			männlich			weiblich		
	2007	2009	2011	2007	2009	2011	2007	2009	2011
insgesamt	3,9*	1,8*	1,2	4,1*	2,1*	1,2	3,6*	1,5	1,2
16 und 17 Jahre	0,5	0,4	0,0	0,3	0,7	0,0	0,6	0,0	0,0
18 bis 20 Jahre	0,6	0,7	0,1	0,8	0,0	0,0	0,3	1,6*	0,2
21 bis 25 Jahre	2,0*	0,9*	0,2	3,2*	0,9	0,2	1,0*	0,9	0,1
26 bis 35 Jahre	3,3*	1,4	0,8	3,3*	1,8	1,0	3,2*	1,1	0,7
36 bis 45 Jahre	4,0*	2,0	1,3	3,9*	2,1	1,2	4,0*	1,9	1,4
46 bis 65 Jahre	5,3*	2,4	1,8	5,8*	3,0*	1,9	4,8*	1,8	1,8

Angaben in Prozent;

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz von Klassenlotterien;

$n_{(abs.)}$: gesamt 2007 $n = 9.939$; gesamt 2009 $n = 9.949$; gesamt $n = 9.950$;

*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren mit $p < 0,05$ (Test mit binär-logistischen Regressionen, Referenzkategorie: 2011, Kovariaten: Geschlecht und Alter).

Bezugswege. Entsprechend dem deutlichen Rückgang der 12-Monats-Prävalenz von Klassenlotterien haben sich auch die Anteile der einzelnen Bezugswege gegenüber den Vorjahren vermindert. Gegenüber den Jahren 2007 und 2009 ist der Bezug von Losen der Klassenlotterien über Lotto-Annahmestellen von jeweils 0,4 % im Jahr 2011 auf 0,2 % zurückgegangen. Dagegen hat sich der Anteil von Losen, die über das Internet bezogen werden, bereits im Jahr 2009 auf 0,1 % halbiert und bleibt auch im Jahr 2011 auf diesem geringen Niveau. Auch die Anteile der Bezugswege Bank/Post, Telefon und ‚andere Wege‘ reduzieren sich entsprechend: Der Zugang über Bank oder Post ist von 0,7 % bzw. 0,4 % in den Jahren 2007 und 2009 auf 0,1 % im Jahr 2011 gefallen. Die entsprechenden Anteile für den Zugang über Telefon lauten im Jahresvergleich 1,7 %, 0,5 % und 0,3 %, die für den Zugang über ‚andere Wege‘ 0,9 %, 0,5 % und 0,1 %. Für den 2011 erstmals erfragten Bezug von Klassenlotterielosen über private Anbieter wie z. B. Faber ergibt sich ein Anteil von 0,5 %. Auch Klassenlotterien spielen nahezu alle Befragten nur über einen Bezugsweg.

Spieleinsätze. Auch bei Klassenlotterien bleiben die monatlichen Ausgaben über alle drei Erhebungszeitpunkte konstant, im Median 30 Euro. Und auch bei den Interquartilbereichen variieren lediglich die unteren Grenzen (2007: 15 Euro, 2009: 14 Euro, 2011: 12 Euro), während die obere Grenze mit 50 Euro konstant bleibt.

Glücksspirale

12-Monats-Prävalenz. An der Glücksspirale nehmen in den der Befragung im Jahr 2011 vorausgegangen 12 Monaten insgesamt 4,5 % der 16- bis 65-Jährigen teil. Mit 5,5 % (vs. 3,6 %) geben dabei signifikant mehr männliche als weibliche Befragte eine Teilnahme an. Dieser Unterschied ist insbesondere auf die signifikant höheren 12-Monats-Prävalenzen von männlichen Befragten in den Altersgruppen 26 bis 35 Jahre und 36 bis 45 Jahre zurückzuführen (Tabelle 12). Die 12-Monats-Prävalenz der Glücksspirale steigt, wie auch bei den übrigen Lotterien, mit zunehmendem Lebensalter an.

Tabelle 12: Glücksspirale: 12-Monats-Prävalenz im Jahr 2011 nach Geschlecht und Altersgruppen

	gesamt		männlich		weiblich	
	n	%	n	%	n	%
insgesamt	319	4,5	181	5,5*	138	3,6
16 und 17 Jahre	1	0,1	1	0,3	0	0,0
18 bis 20 Jahre	12	0,8	7	1,0	5	0,6
21 bis 25 Jahre	25	1,3	17	1,8	8	0,8
26 bis 35 Jahre	37	2,4	24	3,4*	13	1,4
36 bis 45 Jahre	113	4,8	70	7,0*	44	2,7
46 bis 65 Jahre	281	6,8	61	7,4	68	6,3

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz der Glücksspirale;

$n_{(abs.)}$: gesamt 2011 $n = 9.986$;

*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Geschlechtern mit binär-logistischen Regressionen; Referenzkategorie: weiblich).

Bezugswege: Die 4,5 % der 16 bis 65-jährigen Befragten, die im Jahr 2011 an der Glücksspirale teilgenommen haben, verteilen sich wie folgt auf verschiedene Bezugswege: 3,2 % über Lotto-Aannahmestellen (männliche Befragte: 4,1 %, weibliche Befragte: 2,3 %), 1,1 % über ‚andere Wege‘ (1,1 % vs. 1,2 %). Mit 0,2 % spielt der Bezugsweg über das Internet praktisch keine Rolle. Bezogen auf Befragte, die in den letzten 12 Monaten an der Glücksspirale teilgenommen haben, spielen mithin ca. 30 % nicht über Lotto-Aannahmestellen. Alle Teilnehmer und Teilnehmerinnen haben jeweils nur einen Bezugsweg genannt.

Spieleinsätze. Die monatlichen Ausgaben für die Glücksspirale belaufen sich im Jahr 2011 im Median auf 10 Euro (IQB: 5 Euro bis 20 Euro).

Bingo

12-Monats-Prävalenz. Insgesamt spielen im Jahr 2011 1,2 % der 16- bis 65-Jährigen in Deutschland Bingo. Dabei ist die Teilnahmequote unter den männlichen Befragten signifikant niedriger als bei den weiblichen. Signifikante Geschlechtsunterunterschiede bei den 12-Monats-Prävalenzen finden sich lediglich in der Altersgruppe der über 45 Jährigen, in der 0,7 % der männlichen, aber 1,9 % der weiblichen Befragten spielen (Tabelle 13). Anders als bei den übrigen Lotterieförmungen lässt sich beim Bingospiel kein klarer Alterstrend erkennen.

Tabelle 13: Bingo: 12-Monats-Prävalenz im Jahr 2011 nach Geschlecht und Altersgruppen

	gesamt		männlich		weiblich	
	n	%	n	%	n	%
insgesamt	107	1,2	40	0,8*	67	1,5
16 und 17 Jahre	10	1,9	7	2,1	3	1,6
18 bis 20 Jahre	12	1,0	4	0,6	8	1,4
21 bis 25 Jahre	15	0,8	6	0,7	9	0,8
26 bis 35 Jahre	12	0,7	5	0,5	7	1,0
36 bis 45 Jahre	34	1,4	13	1,2	21	1,7
46 bis 65 Jahre	24	1,3	5	0,7*	19	1,9

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz von Bingo;

n (abs.): gesamt 2011 *n* = 10.000;

*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Geschlechtern mit binär-logistischen Regressionen; Referenzkategorie: weiblich).

Bezugswege: Befragte, die im Jahr 2011 Bingo gespielt haben, verteilen sich wie folgt auf verschiedene Bezugswege: 0,9 % spielen über Lotto-Annahmestellen (männliche Befragte: 0,7 %, weibliche: 1,1 %) und 0,3 % über ‚andere Wege‘ (0,2 % vs. 0,5 %). Das Internet als Bezugsweg spielt dagegen keine Rolle. Von den Befragten, die in den letzten 12 Monaten Bingo gespielt haben, taten dies 27 % nicht über Lotto-Annahmestellen. Alle Bingospieler und -spielerinnen geben im Jahr 2011 nur einen Bezugsweg an.

12-Monats-Spielhäufigkeit. 0,8 % aller Befragten spielen seltener als einmal im Monat. Diese Spielergruppe stellt damit unter den Bingospielern die größte Gruppe dar. Dabei nennen männliche Befragte diese Kategorie signifikant seltener als weibliche (0,5 % vs. 1,1 %). Jeweils 0,2 % spielen einmal im Monat oder wöchentlich und mehr.

Für das Jahr 2011 ist die Bingo-Spielhäufigkeit zudem differenziert nach Lotto-Annahmestellen und übrigen Bezugswegen (Internet, ‚andere Wege‘) ausgewiesen. Wie in der Gesamtbetrachtung sind in beiden Bereichen die seltener als einmal im Monat Spielenden die relativ größte Gruppe, und auch hier bestehen jeweils die gleichen geschlechtsspezifischen Unterschiede.

Tabelle 14: *Bingo: 12-Monats- Spielhäufigkeit 2011 nach Geschlecht (insges. und differenziert nach Bezugswegen)*

	gesamt		männlich		weiblich	
	n	%	n	%	n	%
insges.						
≥ wöchentlich	10	0,2	5	0,2	5	0,2
2-3mal im Monat	5	0,0	2	0,0	3	0,0
1mal im Monat	9	0,2	3	0,2	6	0,2
< 1mal im Monat	82	0,8	30	0,5*	52	1,1
nicht gespielt	9.881	98,8	4.502	99,2	5.379	98,5
weiß nicht/ k. A.	0	0,0	0	0,0	0	0,0
über Lotto-Annahmest.						
≥ wöchentlich	8	0,2	4	0,2	4	0,2
2-3mal im Monat	3	0,0	0	0,0	3	0,0
1mal im Monat	8	0,2	3	0,2	5	0,2
< 1mal im Monat	44	0,5	15	0,3*	29	0,7
nicht gespielt	9.881	99,1	4.502	99,3	5.379	98,9
weiß nicht/ k. A.	0	0,0	0	0,0	0	0,0
übrige Bezugswege ^a						
≥ wöchentlich	2	0,0	1	0,0	1	0,1
2-3mal im Monat	2	0,0	2	0,0	0	0,0
1mal im Monat	1	0,0	0	0,0	1	0,0
< 1mal im Monat	38	0,3	15	0,1*	23	0,4
nicht gespielt	9.881	99,7	4.502	99,8	5.379	99,5
weiß nicht/ k. A.	0	0,0	0	0,0	0	0,0

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz von Bingo;

$n_{(abs.)}$: gesamt 2011 $n = 9.987$;

*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Geschlechtern; Referenzkategorie: weiblich; redundanter Parameter: nicht gespielt;

a) über Internet oder ‚andere Wege‘ gespielt; jeweils maximale Häufigkeit; Personen können über mehrere Wege gespielt haben.

Spieleinsätze. Für Bingospieler und –spielerinnen belaufen sich die monatlichen Ausgaben für dieses Glücksspiel im Jahr 2011 im Median auf 4,50 Euro (IQB: 2,50 Euro bis 10 Euro). Die Kennzahlen der monatlichen Spieleinsätze pro Person sind für Bingo in der Lotto-Annahmestelle identisch mit denen von Bingo insgesamt. Betrachtet man Bingo über andere Anbieter, so ergibt sich ein Medianwert von 3,75 Euro (1 Euro bis 7,50 Euro).

„Andere Lotterien“

12-Monats-Prävalenz. Obwohl im Survey 2011 die Glücksspirale aus den „anderen Lotterien“ ausgegliedert und gesondert erhoben wurde, lässt sich bei den verbleibenden (Soziallotterien, Lotteriesparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä.) im Gegensatz zu den übrigen Lotterieförmungen eine deutliche Zunahme der 12-Monats-Prävalenzen im Vergleich der drei Erhebungszeitpunkte feststellen. So haben im Jahr 2007 3,7 % und im Jahr 2009 3,9 % aller Befragten in den zwölf Monaten vor Studiendurchführung an „anderen Lotterien“ teilgenommen. Im Jahr 2011 ist diese Quote auf 4,9 % angestiegen. Die Zuwächse sind im Wesentlichen auf signifikante Unterschiede der Teilnahmequoten bei den über 45-Jährigen zurückzuführen, der im Jahr 2011 hinsichtlich der 12-Monats-Prävalenz vergleichsweise am stärksten besetzten Altersgruppe (Tabelle 15). Die 12-Monats-Prävalenzen steigen tendenziell mit zunehmendem Alter, wobei sie bei männlichen Befragten in fast allen Altersgruppen (Ausnahme: 21 bis 25 Jahre) etwas geringer ausfallen als bei weiblichen.

Tabelle 15: „Andere Lotterien“: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr

	gesamt			männlich			weiblich		
	2007	2009	2011	2007	2009	2011	2007	2009	2011
insgesamt	3,7*	3,9*	4,9	3,5*	4,3	4,5	3,9*	3,6*	5,4
16 und 17 Jahre	0,3	0,0	0,5	0,5	0,0	0,0	0,0	0,0	1,1
18 bis 20 Jahre	0,1	0,9	1,1	0,1	1,6	0,0	0,0	0,0	2,3
21 bis 25 Jahre	0,7	1,0	1,4	0,4	1,5	1,4	1,1	0,5	1,3
26 bis 35 Jahre	3,4	2,5	2,9	3,1	2,9	2,1	3,7	2,2	3,7
36 bis 45 Jahre	5,4	4,7	5,9	5,6	5,5	5,7	5,1	3,9*	6,1
46 bis 65 Jahre	4,3*	5,7*	6,9	3,8*	5,7	6,6	4,8*	5,7	7,2

Angaben in Prozent;

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz von „andere Lotterien“;

$n_{(abs.)}$: gesamt 2007 $n = 9.972$; gesamt 2009 $n = 9.970$; gesamt 2011 $n = 9.990$;

*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischen Regressionen, Referenzkategorie: 2011, Kovariaten: Geschlecht und Alter).

Bezugswege. Bevölkerungswert sinkt der Anteil der über Lotto-Annahmestellen gespielten ‚anderen Lotterien‘ nach annähernd konstanten 1,1 % (2007) bzw. 1,2 % (2009) auf nur noch 0,1 % (2011) ab. Dagegen bleibt der Bezug über das Internet nahezu konstant (2007: 0,2 %, 2009: 0,1 %, 2011: 0,1 %. Das Gleiche gilt für Bezugswege über Telefon und ‚andere Wege‘ (jeweils konstant 0,1 %). Der Anteil der Befragten, die ‚andere Lotterien‘ über Bank oder Post spielen, hat sich gegenüber den Vorjahren auf 4,7 % im Jahr 2011 annähernd verdoppelt. Im Jahr 2011 spielen, wie auch in den vorangegangenen Erhebungen, nahezu alle Befragten ‚andere Lotterien‘ nur über einen Bezugsweg.

Spieleinsätze. Ähnlich wie bei den Klassenlotterien bleiben die monatlichen Ausgaben bei den Glücksspielern und -spielerinnen, die an ‚anderen Lotterien‘ teilgenommen haben, über alle drei Erhebungszeitpunkte konstant, im Median 10 Euro. Bei den Interquartilbereichen ergibt sich in allen drei Jahren ein konstanter unterer Wert von 5 Euro, während die oberen Werte geringfügig variieren (2007: 30 Euro, 2009: 25 Euro, 2011: 48 Euro). Im Vergleich der Erhebungszeitpunkte ist zu berücksichtigen, dass Ausgaben für die Glücksspirale im Jahr 2011 bei den übrigen Lotterien nicht mehr berücksichtigt werden.

Sofortlotterien

12-Monats-Prävalenz. Die Teilnahme an Sofortlotterien (Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet, Angebote von den Lottogesellschaften und anderen Anbietern) in den letzten 12 Monaten vor der Befragung ist nach einem Rückgang um 1,5 Prozentpunkte im Jahr 2009 gegenüber dem Jahr 2007 im Jahr 2011 wieder angestiegen auf 12,9 %. Dies stellt gegenüber den beiden vorangegangenen Erhebungen einen signifikanten Zuwachs dar, der, mit Ausnahme der 18- bis 25-Jährigen, in allen Altersgruppen auftritt und bei männlichen Befragten ausgeprägter ist als bei weiblichen (Tabelle 16). Am stärksten fällt der Anstieg bei den Jugendlichen aus: gegenüber 2009 (8,1 %) hat er sich im Jahr 2011 auf 15,6 % nahezu verdoppelt (siehe hierzu auch Kapitel 3.6, Glücksspielverhalten Jugendlicher). Abweichend vom Gesamttrend findet sich bei 21-35-jährigen Männern und bei 18- bis 20-jährigen Frauen ein kontinuierlicher Anstieg der 12-Monats-Prävalenzen. Abgesehen von den deutlich niedrigeren Prävalenzen bei Befragten über 45 Jahren lassen sich keine altersbezogenen Regelmäßigkeiten erkennen.

Tabelle 16: Sofortlotterien: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr

	gesamt			männlich			weiblich		
	2007	2009	2011	2007	2009	2011	2007	2009	2011
insgesamt	11,7*	10,2*	12,9	10,8*	9,7*	13,0	12,6	10,8*	12,8
16 und 17 Jahre	10,8*	8,1*	15,6	13,2	6,9*	14,7	8,3*	9,3*	16,6
18 bis 20 Jahre	11,4*	16,2	14,5	12,1	20,1	16,4	10,5	11,2	12,5
21 bis 25 Jahre	12,7	11,6	13,0	9,5	10,0	12,4	15,6	13,0	13,7
26 bis 35 Jahre	13,9	11,0*	14,4	11,4	10,6*	14,3	16,5	11,4	14,5
36 bis 45 Jahre	13,8	10,5*	15,7	13,5*	10,5*	16,5	14,1	10,5*	14,8
46 bis 65 Jahre	9,3	8,6*	10,2	8,4	7,0*	10,0	10,1	10,3	10,5

Angaben in Prozent;

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz von Sofortlotterien;

 $n_{(abs.)}$: gesamt 2007 $n = 9.982$; gesamt 2009 $n = 9.985$; gesamt 2011 $n = 9.976$;

*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischen Regressionen, Referenzkategorie: 2011, Kovariaten: Geschlecht und Alter).

Bezugswege. Etwa jeder zehnte Befragte nimmt bevölkerungsweit an Sofortlotterien über Lotto-Annahmestellen teil. Dieser Anteil ist im Vergleich der Erhebungszeitpunkt annähernd konstant (2007: 10,8 %, 2009: 9,6 % und 2011: 10,2 %). Über das Internet spielen in allen drei Befragungen jeweils 0,1 % aller Studienteilnehmer, wobei dieser Anteil bei den männlichen im Jahr 2011 doppelt so hoch ausfällt wie bei den weiblichen (0,2 % vs. 0,1 %), obwohl die 12-Monats-Prävalenzen für Sofortlotterien insgesamt für beide Geschlechter annähernd gleich sind. Dagegen ist der Anteil der Befragten, die über ‚andere Wege‘ an Sofortlotterien teilnehmen, nach einem zwischenzeitlichen Rückgang (von 0,9 % im Jahr 2007 auf 0,5 % im Jahr 2009) im Jahr 2011 signifikant auf 2,6 % angestiegen. Auch diesen Bezugsweg wählen im Jahr 2011 mehr männliche als weibliche Befragte (2,9 % vs. 2,4 %). Bezieht man diese Ergebnisse nur auf Befragte, die im Jahr 2011 in den zurückliegenden 12 Monaten Lose für Sofortlotterien gekauft haben, ergibt sich zum einen, dass etwa jede/r fünfte die Lose nicht über Lotto-Annahmestellen bezogen hat. Zum anderen haben 1,4 % die Lose über mehr als einen Bezugsweg bezogen.

Spielhäufigkeit. Bei der Teilnahme an Sofortlotterien zeigen sich im Vergleich der drei Erhebungen nur geringe Unterschiede in den verschiedenen Spielhäufigkeitskategorien (wieder bezogen auf die letzten zwölf Monate, Tabelle 17). Nach einem Absinken des Anteils in der Gruppe der weniger als einmal im Monat Spielenden von 8,9 % im Jahr 2007 auf 7,5 % im Jahr 2009 ergibt sich im Jahr 2010 ein erneuter, signifikanter Anstieg, der mit 10,2 % noch über dem initialen Wert liegt. Die anderen

Häufigkeitskategorien bleiben dagegen – allerdings auf deutlich niedrigerem Niveau und stärker bei männlichen als bei weiblichen Befragten - weitgehend konstant. Im Jahr 2011 spielen 1,3 % der Befragten einmal im Monat und 1,2 % häufiger. Für das Jahr 2011 können auch bei den Sofortlotterien die Spielhäufigkeiten wieder differenziert für über Lotto-Annahmestellen und über übrige Bezugswege gespielte Sofortlotterien ausgewiesen werden.

Tabelle 17: Sofortlotterien: 12-Monats-Spielhäufigkeit nach Geschlecht und Erhebungsjahr (insges. und differenziert nach Bezugswegen)

	gesamt			männlich			weiblich		
	2007 ¹	2009 ¹	2011	2007 ¹	2009 ¹	2011	2007 ¹	2009 ¹	2011
insgesamt									
≥ wöchentlich	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,4	0,5	0,5	0,6
2-3mal im Monat	0,9	0,7	0,7	1,0	0,7	0,7	0,7	0,8	0,6
1mal im Monat	1,5	1,4	1,3	1,6	1,5	1,5	1,3	1,4	1,0
< 1mal im Monat	8,8*	7,5*	10,2	7,7*	6,9*	10,0	10,0	8,1*	10,5
nicht gespielt	88,3	89,8	87,1	89,2	90,3	87,0	87,4	89,2	87,2
weiß nicht/ k. A	0,0	0,0	0,2	0,0	0,1	0,3	0,0	0,0	0,0
über Lotto-Annahmest.									
≥ wöchentlich	--	--	0,5	--	--	0,5	--	--	0,6
2-3mal im Monat	--	--	0,6	--	--	0,7	--	--	0,6
1mal im Monat	--	--	1,2	--	--	1,4	--	--	1,0
< 1mal im Monat	--	--	8,2	--	--	7,8	--	--	8,5
nicht gespielt	--	--	89,5	--	--	89,6	--	--	89,3
weiß nicht/ k. A	--	--	0,0	--	--	0,0	--	--	0,0
übrige Bezugswege²									
≥ wöchentlich	--	--	0,0	--	--	0,0	--	--	0,1
2-3mal im Monat	--	--	0,1	--	--	0,1	--	--	0,1
1mal im Monat	--	--	0,1	--	--	0,2	--	--	0,0
< 1mal im Monat	--	--	2,7	--	--	2,8	--	--	2,5
nicht gespielt	--	--	96,7	--	--	96,3	--	--	97,1
weiß nicht/ k. A	--	--	0,4	--	--	0,6	--	--	0,3

Angaben in Prozent;

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz von Sofortlotterien;

$n_{(abs.)}$: gesamt 2007 $n = 9.982$; gesamt 2009 $n = 9.985$; gesamt 2011 $n = 9.958$;

*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit multinomialen logistischen Regressionen, Referenzjahr: 2011, Kovariaten: Alter und ggf. Geschlecht, redundanter Parameter: nicht gespielt/weiß nicht/ keine Angabe);

1 2007 und 2009 wurde die Spielhäufigkeit nicht differenziert nach Spielort bzw. Bezugsweg erhoben.

2 über Internet oder 'andere Wege' gespielt;

Personen können über mehrere Wege gespielt haben.

Spieleinsätze. Auch bei den Sofortlotterien bleiben die monatlichen Spielausgaben der an diesem Glücksspiel teilnehmenden Befragten über alle drei Erhebungszeitpunkte konstant, im Median 3 Euro. Es ergeben sich folgende IQB: Für 2007 1,50 Euro bis 10 Euro, für 2009 1 Euro bis 8 Euro und für 2011 1 Euro bis 10 Euro. Anders als bei den Oddset-Spielangeboten übertreffen bei den Sofortlotterien die monatlichen Ausgaben der Befragten, die Lose über Lotto-Annahmestellen beziehen, die derjenigen, die Lose über übrige Bezugswege beziehen. Bei ersteren ergibt sich ein Median (IQB) von 4 Euro (1,20 Euro bis 10 Euro), bei letzteren von 3 Euro (1 Euro bis 5 Euro).

Oddset-Spielangebote

12-Monats-Prävalenz. Oddset-Spielangebote umfassen hier sowohl ODDSET, die Festquotenwette des DLTB, als auch diverse von anderen Wettbewerbern angebotene illegale Wettformen. Erst durch den angegebenen Spielort/Bezugsweg wird unterscheidbar, ob es sich um das DLTB-Produkt oder das eines anderen Anbieters handelt (siehe Abschnitt ‚Bezugswege‘).

Bei den Oddset-Spielangeboten insgesamt zeigt sich ein deutlicher Rückgang der 12-Monats-Prävalenzen von 2,3 % in den beiden früheren Erhebungen auf 1,9 % im Jahr 2011. Dieser findet sich bei männlichen und weiblichen Befragten gleichermaßen und am deutlichsten in der Altersgruppe 18 bis 20 Jahre, in der ein signifikanter Rückgang von 6,7 % im Jahr 2009 auf 2,8 % im Jahr 2011 zu beobachten ist. Gegen den Trend zeigt sich ein leichter Zuwachs der 12-Monats-Prävalenz bei den 26- bis 45-Jährigen, der durch einen Anstieg unter den Männern verursacht ist. Während in den beiden vorangegangenen Erhebungen der BZgA bei den Erwachsenen die 12-Monats-Prävalenz des Oddset-Spielens mit steigendem Lebensalter abgenommen hat, ist im Jahr 2011 kein eindeutiger Zusammenhang mit dem Lebensalter festzustellen. Zudem hat sich der Verteilungsgipfel gegenüber den Vorjahren zu den älteren Spielern hin verschoben: im Jahr 2011 beträgt er 3,7 % in der Altersgruppe 26 bis 35 Jahre, was vorwiegend durch männliche Spieler von Oddset-Angeboten bedingt ist: in dieser Altersgruppe sind es 6,3 %. In allen Altersgruppen spielen männliche Befragte deutlich häufiger Oddset-Angebote als weibliche.

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

	gesamt			männlich			weiblich		
	2007	2009	2011	2007	2009	2011	2007	2009	2011
insgesamt	2,3	2,3	1,9	4,0	3,9	3,3	0,6	0,6	0,4
16 und 17 Jahre	2,2	2,3	1,7	4,3	4,6	3,3	0,0	0,0	0,0
18 bis 20 Jahre	5,8*	6,7*	2,8	9,6*	11,0*	5,1	0,9	1,2	0,4
21 bis 25 Jahre	4,8*	4,2	3,0	9,5*	6,9	5,0	0,7	1,7	1,0
26 bis 35 Jahre	3,2	3,1	3,7	5,1	5,1	6,3	1,3	1,0	1,0
36 bis 45 Jahre	2,2	1,4	1,8	3,8	2,2	3,1	0,5	0,5	0,4
46 bis 65 Jahre	0,9	1,3*	0,7	1,6	2,4*	1,5	0,3	0,2	0,0

Angaben in Prozent;

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz von Oddset-Spielangeboten;

 $n_{(abs.)}$: gesamt 2007 $n = 9.989$; gesamt 2009 $n = 9.988$; gesamt 2011 $n = 9.994$;

*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischen Regressionen, Referenzkategorie: 2011, Kovariaten: Geschlecht und Alter).

Bezugswege. Nach Anteilen von 1,9 % und 2 % der Befragten, die in den Jahren 2007 und 2009 ODDSET über Lotto-Annahmestellen gespielt haben, findet sich im Jahr 2011 ein signifikanter Rückgang dieses Bezugsweges auf 1,1 %. Der Rückgang betrifft beide Geschlechter gleichermaßen. Über Wettbüros (im Jahr 2011 erstmals erfragt) haben in den letzten 12 Monaten vor der Erhebung 0,5 % der Befragten Oddset-Angebote gespielt (männliche: 0,9 %, weibliche: 0,1 %) und über Internet im Jahr 2011 0,2 % (nach 0,3 % und 0,2 % in den Jahren 2007 und 2009). ‚Andere Wege‘ spielen als Bezugsweg praktisch keine Rolle (2011 und 2009: 0,1 %, 2007: 0,2 %). Im Jahr 2011 spielen über Internet und über ‚andere Wege‘ ausschließlich männliche Befragte.

Stellt man der ODDSET-Wette des DLTB die illegalen Oddset-Spielangebote gegenüber, also alle Spielangebote, die nicht über Lotto-Annahmestellen gespielt werden, so ergibt sich die 12-Monats-Prävalenz letzterer im Jahr 2011 zu 0,75 %. Diese ist damit gegenüber den beiden vorangegangenen Erhebungen der BZgA angestiegen (2007: 0,51 %, 2009: 0,34 %). Bezogen auf Befragte, die in den letzten 12 Monaten vor der Erhebung Oddset-Spielangebote genutzt haben, bedeutet dies, dass im Jahr 2011 knapp 39 % illegal gespielt haben. 1,3 % der Oddset-Spieler und -Spielerinnen geben mehrere Bezugswege an.

Spielhäufigkeit. Für die Spielhäufigkeiten bei Oddset-Spielangeboten (letzte 12 Monate vor der Befragung) sind die Werte gegenüber 2009 im Jahr 2011 in nahezu allen Kategorien leicht rückläufig. Nur bei mindestens wöchentlichen Spielern von Oddset-Angeboten ist dieser Rückgang jedoch signifikant (Tabelle 19). Dies ist auf einen Effekt bei den männlichen Befragten zurückzuführen (2009:

1 %, 2011: 0,6 %). Gegenüber dem Jahr 2009 ist im Jahr 2011 lediglich bei den zwei- bis dreimal im Monat Oddset-Angebote spielenden männlichen Befragten eine leichte Zunahme zu beobachten (0,7 %, 2009: 0,5 %).

Für das Jahr 2011 sind die Spielhäufigkeiten bei den Oddset-Spielangeboten zudem differenziert nach Lotto-Annahmestellen und übrigen Bezugswegen ausgewiesen. Für beide Bereiche ergeben sich dabei bei beiden Geschlechtern ähnliche Verhältnisse in den Verteilungen wie in der Gesamtbetrachtung.

Tabelle 19: Oddset-Spielangebote: 12-Monats-Spielhäufigkeit nach Geschlecht, Bezugsweg (nur 2011) und Erhebungsjahr

	gesamt			männlich			weiblich		
	2007 ¹	2009 ¹	2011	2007 ¹	2009 ¹	2011	2007 ¹	2009 ¹	2011
insgesamt	%	%	%	%	%	%	%	%	%
≥ wöchentlich	0,4	0,5*	0,3	0,8	1,0*	0,6	0,1	0,1	0,0
2-3mal im Monat	0,5	0,3	0,3	1,0	0,5	0,7	0,1	0,1	0,0
1mal im Monat	0,4	0,3	0,3	0,7	0,6	0,4	0,0	0,0	0,1
< 1mal im Monat	0,9	1,2	0,9	1,4	1,9	1,6	0,4	0,4	0,3
nicht gespielt	97,7	97,7	98,1	96,0	96,1	96,7	99,4	99,4	99,6
weiß nicht/ k. A.	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
über Lotto-Annahmest.									
≥ wöchentlich	--	--	0,1	--	--	0,2	--	--	0,0
2-3mal im Monat	--	--	0,3	--	--	0,5	--	--	0,0
1mal im Monat	--	--	0,2	--	--	0,3	--	--	0,1
< 1mal im Monat	--	--	0,6	--	--	1,0	--	--	0,1
nicht gespielt	--	--	98,9	--	--	98,0	--	--	99,8
weiß nicht/ k. A.	--	--	0,0	--	--	0,0	--	--	0,0
übrige Bezugswege ²									
≥ wöchentlich	--	--	0,2	--	--	0,4	--	--	0,0
2-3mal im Monat	--	--	0,1	--	--	0,2	--	--	0,0
1mal im Monat	--	--	0,1	--	--	0,1	--	--	0,0
< 1mal im Monat	--	--	0,4	--	--	0,7	--	--	0,1
nicht gespielt	--	--	99,3	--	--	98,6	--	--	99,9
weiß nicht/ k. A.	--	--	0,0	--	--	0,0	--	--	0,0

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz bei Oddset-Spielangeboten;

$n_{(abs.)}$: gesamt 2007 $n = 9.989$; gesamt 2009 $n = 9.988$; gesamt 2011 $n = 9.982$;

*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit multinomialen logistischen Regressionen, Referenzjahr: 2011, Kovariaten: Alter und ggf. Geschlecht, redundanter Parameter: nicht gespielt/weiß nicht/ keine Angabe);

1 2007 und 2009 wurde die Spielhäufigkeit nicht differenziert nach Spielort bzw. Bezugsweg erhoben.

2 über Wettbüros, Internet oder ‚andere Wege‘ gespielt;

Personen können über mehrere Wege gespielt haben.

Spieleinsätze. Die monatlichen Ausgaben für Oddset-Spielangebote sind im Jahr 2011 etwas angestiegen, im Median von 5 Euro pro Person (2007 und 2009) auf 7,50 Euro im Jahr 2011. Entsprechend verschieben sich auch die Interquartilbereiche: von 2,50 Euro (2007 und 2009) auf 3 Euro im Jahr 2011 als Unter- und von 12,90 Euro (2007 und 2009) auf 15 Euro im Jahr 2011 als Obergrenze. Die über Lotto-Annahmestelle getätigten ODDSET-Einsätze belaufen sich im Jahr 2011 pro Person und Monat im Median (IQB) auf 6,25 Euro (3 Euro bis 12,50 Euro). Die Spieleinsätze bei allen illegal getätigten Oddset-Wetten sind mit 10 Euro im Median (3 Euro bis 25 Euro) pro Person im Vergleich deutlich höher.

Live-Wetten

12-Monats-Prävalenz. An Live-Wetten, die erstmals 2011 erfragt werden, haben in den der Befragung vorausgegangenen 12 Monaten insgesamt 0,9 % der 16- bis 65-Jährigen teilgenommen, im Vergleich mit den Teilnahmequoten an anderen Glücksspielen damit nur sehr wenige. Die Teilnahme ist signifikant höher bei den männlichen gegenüber den weiblichen Befragten (1,6 % vs. 0,3 %), ein Effekt, der durch die im Geschlechtervergleich signifikant höhere Spielteilnahme der Männer ab 21 bedingt ist (Tabelle 20). Live-Wetten werden vergleichsweise am häufigsten von Jugendlichen (2 %) und jungen Erwachsenen zwischen 21 und 25 Jahren gespielt (2,1 %). Bei den Jugendlichen fällt die gegenüber den Jungen etwas höhere Teilnahmequote der Mädchen auf (2,2 %, Jungen: 1,9 %).

Tabelle 20: Live-Wetten: 12-Monats-Prävalenz im Jahr 2011 nach Geschlecht und Altersgruppen

	gesamt		männlich		weiblich	
	n	%	n	%	n	%
insgesamt	122	0,9	98	1,6*	24	0,3
16 und 17 Jahre	10	2,0	5	1,9	5	2,2
18 bis 20 Jahre	20	1,2	17	2,0*	3	0,3
21 bis 25 Jahre	46	2,1	38	3,5*	8	0,6
26 bis 35 Jahre	23	1,7	20	3,2*	3	0,2
36 bis 45 Jahre	18	0,8	14	1,3*	4	0,2
46 bis 65 Jahre	5	0,3	4	0,5*	1	0,1

Angaben in Prozent;

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz von Live-Wetten;

$n_{(abs.)}$: gesamt 2011 $n = 10.001$;

*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Geschlechtern mit binär-logistischen Regressionen; Referenzkategorie: weiblich).

Bezugswege: Insgesamt haben im Jahr 2011 in den letzten 12 Monaten vor der Befragung 0,4 % Live-Wetten über Internet gespielt (männliche Befragte: 0,8 %, weibliche: 0,1 %), 0,3 % über Wettbüros (0,6 % vs. 0,1 %) und 0,2 % über ‚andere Wege‘ (0,3 % vs. 0,1 %). Nahezu alle Befragten nehmen an Live-Wetten über nur einen Bezugsweg teil.

Spielhäufigkeit. Ein Großteil der Befragten, die angeben, in den letzten 12 Monaten an Live-Wetten teilgenommen zu haben, spielen seltener als monatlich. Von allen Befragten sind dies 0,8 % und damit anteilig jeweils vier Mal so viele wie diejenigen, die entweder wöchentlich und häufiger oder einmal im Monat gespielt haben. Männliche Befragte unterscheiden sich von weiblichen hinsichtlich der Spielhäufigkeit lediglich in der Kategorie ‚seltener als einmal im Monat gespielt‘, die von ihnen deutlich seltener angegeben wird (0,5 % vs. 1,1 %).

Tabelle 21: *Live-Wetten: 12-Monats-Spielhäufigkeit 2011 nach Geschlecht*

	gesamt		männlich		weiblich	
	n	%	n	%	n	%
insgesamt						
≥ wöchentlich	10	0,2	5	0,2	5	0,2
2-3mal im Monat	5	0,0	2	0,0	3	0,0
1mal im Monat	9	0,2	3	0,2	6	0,2
< 1mal im Monat	82	0,8	30	0,5	52	1,1
nicht gespielt	9.881	98,8	4.502	99,2	5.379	98,5

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz von Live-Wetten;
 n (abs.): gesamt 2011 n = 9.982.

Spieleinsätze. Für Personen, die an Live-Wetten teilnehmen, belaufen sich die monatlichen Ausgaben für dieses Glücksspiel im Jahr 2011 im Median auf 5 Euro (IQB: 3 Euro bis 25 Euro).

Casinospiele im Internet

12-Monats-Prävalenz. Seit Inkrafttreten des GlüStV im Jahr 2008 sind Casinospiele im Internet illegal. Trotzdem bleibt deren 12-Monats-Prävalenz insgesamt über die drei Erhebungszeitpunkte nahezu unverändert. Bezogen auf einzelne Altersgruppen gibt es indes zwei Entwicklungen (Tabelle 22): zum einen bei den Jugendlichen, deren 12-Monats-Prävalenz kontinuierlich zurückgegangen ist, was durch einen entsprechenden Effekt bei den Jungen bedingt ist. Insgesamt betrachtet spielen Jugendliche den Daten zufolge damit im Jahr 2011 kaum noch Casinospiele im Internet. Zum anderen zeigt sich in der Altersgruppe der über 45-Jährigen seit 2007 ein kontinuierlicher, signifikanter Zuwachs, der fast ausschließlich durch männliche Befragte in dieser Altersgruppe bedingt ist. Zudem fällt auf, dass sich in der Altersgruppe 21 bis 25 Jahre die 12-Monats-Prävalenz der männlichen Befragten im Jahr 2011 nahezu halbiert hat (2009: 5,3 %, 2011: 2,8 %). Im Jahr 2011 findet sich die vergleichsweise höchste Spielteilnahme mit absolut 2,9 % bei den männlichen Befragten zwischen 26 und 35 Jahren.

Tabelle 22: Casinospiele im Internet: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr

	gesamt			männlich			weiblich		
	2007	2009	2011	2007	2009	2011	2007	2009	2011
insgesamt	0,7	0,9	0,8	1,3	1,6	1,4	0,1	0,1	0,2
16 und 17 Jahre	0,5	0,2	0,1	0,9	0,3	0,0	0,0	0,0	0,1
18 bis 20 Jahre	1,5	1,4	0,8	2,6	2,1	1,5	0,0	0,4	0,0
21 bis 25 Jahre	1,7	2,6	1,6	3,6	5,3*	2,8	0,0	0,2	0,4
26 bis 35 Jahre	1,6	1,6	1,7	2,7	2,7	2,9	0,5	0,4	0,5
36 bis 45 Jahre	0,7	0,8	0,6	1,4	1,6	1,0	0,0	0,0	0,1
46 bis 65 Jahre	0,0*	0,2*	0,4	0,1*	0,3	0,8	0,0	0,0	0,1

Angaben in Prozent;

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz von Casinospielen im Internet;

 $n_{(abs.)}$: gesamt 2007 $n = 10.001$; gesamt 2009 $n = 9.994$; gesamt 2011 $n = 9.994$;

*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischen Regressionen, Referenzkategorie: 2011, Kovariaten: Geschlecht und Alter).

12-Monats-Spielhäufigkeit. Hinsichtlich der Häufigkeit der Teilnahme an Casinospielen über das Internet sind die Befunde an allen drei Erhebungszeitpunkten in hoher Übereinstimmung (Tabelle 23). Einzig bei männlichen Befragten ist in der Kategorie ‚seltener als einmal im Monat gespielt‘ ein signifikanter Rückgang festzustellen: gegenüber dem Jahr 2009 hat sich die Nennungshäufigkeit hier auf 0,4 % halbiert.

Tabelle 23: Casinospiele im Internet: 12-Monats-Spielhäufigkeit nach Geschlecht und Erhebungsjahr

	gesamt			männlich			weiblich		
	2007	2009	2011	2007	2009	2011	2007	2009	2011
≥ wöchentlich	0,2	0,3	0,2	0,4	0,5	0,4	0,0	0,1	0,1
2-3mal im Monat	0,2	0,2	0,2	0,3	0,4	0,4	0,0	0,0	0,0
1mal im Monat	0,1	0,1	0,1	0,3	0,2	0,2	0,0	0,0	0,0
< 1mal im Monat	0,3	0,4	0,3	0,5	0,8*	0,4	0,1	0,0	0,1
nicht gespielt	99,2	99,0	99,2	98,5	98,2	98,6	99,9	99,9	99,8
weiß nicht/ k.A.	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0

Angaben in Prozent;

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz von Casinospielen im Internet;

 $n_{(abs.)}$: gesamt 2007 $n = 10.001$; gesamt 2009 $n = 9.994$; gesamt 2011 $n = 9.994$;*) Statistisch signifikanter Unterschied mit $p < 0,05$ (Test mit multinomialen logistischen Regressionen mit dem Befragungsjahr 2011 als Referenzkategorie, Kovariaten: Alter und ggf. Geschlecht, redundanter Parameter: nicht gespielt/weiß nicht/ keine Angabe).

Spieleinsätze. Die monatlichen Ausgaben für Casinospiele im Internet sind nach einem Anstieg im Jahr 2009 gegenüber 2007 (jeweils Median und IQB) von 12,50 Euro (4,30 Euro bis 50 Euro) auf 15 Euro (4 Euro bis 37,50 Euro) im Jahr 2011 auf 10,75 Euro (5 Euro bis 62,50 Euro) und damit wieder etwas unter das Ausgangsniveau zurückgefallen.

Spieldauer pro Spieltag. Mehr als ein Drittel (34,9 %) der Befragten, die im Jahr 2011 in den letzten 12 Monaten vor der Befragung Casinospiele im Internet gespielt haben, verwenden hierauf länger als drei Stunden pro Spieltag. Weitere 19,6 % spielen bis zu einer Stunde, 28,2 % eine bis zwei Stunden und 17,4 % zwei bis drei Stunden.

Im Mittel werden im Jahr 2011 pro Spieltag für diese Glücksspielform knapp 3 Stunden täglich aufgewendet (176,3 Minuten), männliche Spieler verbringen dabei durchschnittlich mehr Zeit online als weibliche (177,9 Minuten vs. 155,7 Minuten). Im Vergleich zu den Surveys 2007 und 2009 ist das mittlere Zeitvolumen damit angestiegen (2007: 95,8 Minuten, 2009: 124,5 Minuten). Auffällig ist hierbei die Entwicklung bei den weiblichen Befragten: Hier hat sich der durchschnittliche Zeitaufwand pro Tag von 41,6 Minuten im Jahr 2007 auf 142,4 Minuten mehr als verdreifacht und hat dann 2011 vergleichsweise nur geringfügig weiter zugenommen.

Geldspielautomaten

12-Monats-Prävalenz. Die 12-Monats-Prävalenz des Glücksspiels an Geldspielautomaten nimmt nach einem deutlichen Anstieg von 2,3 % im Jahr 2007 auf 2,7 % im Jahr 2009 auch im Jahr 2011 noch einmal zu auf 2,9 %, wobei dieser Anstieg bei beiden Geschlechtern nur gegenüber 2007 statistisch signifikant ist (Tabelle 24). Altersgruppenbezogen findet sich dieser Trend bei den 18- bis 25-Jährigen wieder, wobei er nur bei den männlichen jungen Erwachsenen signifikant ist. Ein signifikanter Rückgang der 12-Monats-Prävalenz dagegen findet sich bei den über 45-Jährigen (von jeweils 1,2 % in den Jahren 2007 und 2009 auf 0,7 % im Jahr 2011), der ebenfalls auf einen entsprechenden Rückgang bei den männlichen Befragten dieser Altersgruppe zurückgeführt werden kann. Im Altersgruppenvergleich am höchsten ist im Jahr 2011 die 12-Monats-Prävalenz des Spielens an Geldspielautomaten unter 18- bis 20-jährigen jungen Männern (19,5 %). Wie auch in den Vorjahren ist die 12-Monats-Prävalenz bei den männlichen Befragten je nach Altersgruppe um bis zum Vierfachen höher als bei den weiblichen. Bei beiden Geschlechtern geht sie zudem mit zunehmendem Alter zurück.

Tabelle 24: Geldspielautomaten: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr

	gesamt			männlich			weiblich		
	2007	2009	2011	2007	2009	2011	2007	2009	2011
insgesamt	2,2*	2,7	2,9	3,7*	4,3	4,6	0,7*	1,2	1,2
16 und 17 Jahre	2,3	2,3	4,5	4,3	3,8	6,8	0,3	0,8	2,2
18 bis 20 Jahre	4,3*	9,8*	12,8	5,8*	15,3	19,5	2,4*	3,0	5,8
21 bis 25 Jahre	3,9*	5,9	7,2	5,1*	9,0	11,5	2,9	3,0	2,6
26 bis 35 Jahre	3,3	3,0	3,9	5,8	4,0*	6,3	0,7	1,9	1,5
36 bis 45 Jahre	2,2	2,0	1,9	4,0	3,5	2,9	0,3	0,5	0,9
46 bis 65 Jahre	1,2	1,2*	0,7	2,0*	1,9*	1,1	0,4	0,6	0,4

Angaben in Prozent;

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz von Geldspielautomaten;

 $n_{(abs.)}$: gesamt 2007 $n = 9.998$; gesamt 2009 $n = 9.991$; gesamt 2011 $n = 9.995$;

*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischen Regressionen, Referenzkategorie: 2011, Kovariaten: Geschlecht und Alter).

Spielhäufigkeit. Im Vergleich der drei Erhebungszeitpunkte gibt es in den Kategorien ‚seltener als einmal im Monat‘ und ‚wöchentlich und häufiger‘ signifikante Veränderungen: Während in der erstgenannten Kategorie bei allen Befragten ein entsprechender Zuwachs festzustellen ist (2009: 1,7 %, 2011: 2,2 %), findet sich in der letztgenannten ein entsprechender Rückgang (2009: 0,6 %, 2011: 0,3 %). Beide Effekte sind auf Veränderungen bei männlichen Befragten zurückzuführen. Diese Tendenzen sind vor dem Hintergrund einer über die drei Erhebungszeitpunkte kontinuierlich zunehmenden 12-Monats-Prävalenz des Spielens an Geldspielautomaten von männlichen Befragten zu sehen.

Tabelle 25: Geldspielautomaten: 12-Monats-Spielhäufigkeit nach Geschlecht und Erhebungsjahr

	gesamt			männlich			weiblich		
	2007	2009	2011	2007	2009	2011	2007	2009	2011
≥ wöchentlich	0,1	0,4*	0,2	0,2	0,6*	0,3	0,0	0,1	0,1
2-3mal im Monat	0,2	0,3	0,2	0,4	0,5	0,3	0,1	0,1	0,0
1mal im Monat	0,3	0,4	0,4	0,6	0,8	0,6	0,0	0,0	0,1
< 1mal im Monat	1,6*	1,7*	2,2	2,5*	2,4*	3,3	0,6*	0,9	1,0
nicht gespielt	97,7	97,3	97,1	96,2	95,7	95,4	99,3	98,8	98,8
weiß nicht/ k. A.	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,1	0,0	0,0	0,0

Angaben in Prozent;

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz von Geldspielautomaten;

 $n_{(abs.)}$: gesamt 2007 $n = 9.998$; gesamt 2009 $n = 9.991$; gesamt 2011 $n = 9.982$;

*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit multinomialen logistischen Regressionen, Referenzjahr: 2011, Kovariaten: Alter und ggf. Geschlecht, redundanter Parameter: nicht gespielt/weiß nicht/ keine Angabe).

Spieleinsätze: Die monatlichen Ausgaben für Geldspielautomaten sind nach einem Anstieg im Jahr 2009 gegenüber 2007 (jeweils Median und IQB) von 3 Euro (1 Euro bis 10 Euro) auf 5 Euro (1,50 Euro bis 20 Euro) im Jahr 2011 konstant geblieben. Lediglich der Interquartilbereich ist kleiner geworden und reicht von 2 bis 15 Euro.

Spieldauer pro Spieltag. Anders als bei Casinospielen im Internet spielt der Großteil der Befragten, die in den letzten 12 Monaten vor der Befragung an Geldspielautomaten in Gaststätten, Spielhallen etc. gespielt haben, nur bis zu eine Stunde pro Spieltag (77,3 %). Weitere 14,6 % spielen ein bis zwei Stunden, 3,2 % zwei bis drei Stunden und 4,9 % länger als 3 Stunden pro Spieltag. Im Mittel wird im Jahr 2011 für das Automatenpiel pro Spieltag eine knappe Stunde aufgewendet (58,4 Minuten). Männliche Automatenspieler verbringen durchschnittlich etwas weniger Zeit am Gerät als weibliche (56,1 Minuten vs. 67,0 Minuten). Entsprechend beträgt bei den männlichen Befragten der Anteil der über drei Stunden pro Spieltag an Geldspielautomaten Spielenden 4,5 %, bei den weiblichen 6,5 %.

Im Vergleich zu den Surveys 2007 und 2009 ist das mittlere tägliche Zeitvolumen für das Spielen an Geldspielautomaten bei den Automatenspielern insgesamt nahezu unverändert geblieben (57,6 Minuten in den Surveys 2007 und 2009, 58,4 Minuten 2011). Bei den weiblichen Automatenspielern ergibt sich im Jahr 2011 jedoch nahezu eine Verdoppelung gegenüber dem Jahr 2009 (29,3 Minuten), was durch wenige weibliche Befragte mit sehr hohen Spieldauern in der Untersuchung 2011 verursacht ist. Aber auch wenn Median und Interquartilbereiche betrachtet werden, zeigt sich die Verdoppelung der Spieldauer bei den weiblichen Befragten (2009: 15 Minuten (5-30), 2011: 30 Minuten (10-90)). Letztlich liegt dieses Niveau allerdings wieder auf dem des Jahres 2007.

Poker

12-Monats-Prävalenz. Den Befragten, die im Jahreszeitraum vor dem Interview gepokert haben, war dies in der Spielbank, im Internet oder im Rahmen des privaten Glücksspiels möglich. Zunächst steigt unabhängig davon, wo gepokert wird, die 12-Monats-Prävalenz des Pokerspielens nach einem Rückgang von 4,2 % im Jahr 2007 auf 3,9 % im Jahr 2009 wieder an auf 4,5 % im Jahr 2011, womit sie noch über dem Ausgangswert liegt. Die Zunahme gegenüber 2009 ist bei beiden Geschlechtern signifikant. Bezogen auf die verschiedenen Altersgruppen lassen sich dagegen bei den Jugendlichen und den 21-bis 25-Jährigen im Jahr 2011 leichte Rückgänge der 12-Monats-Prävalenz feststellen, was auf entsprechende Effekte bei den männlichen Befragten zurückführbar ist (Tabelle 26). Bei weiblichen Befragten dieser beiden Altersgruppen nehmen die Spielquoten dagegen zu (16 bis 17 Jahre: von 2,2 % im Jahr 2009 auf 4,6 % im Jahr 2011, 21 bis 25 Jahre: von 3,3 % im Jahr 2009 auf 4,3 % im

Jahr 2011). Die 12-Monats-Prävalenz ist bei den männlichen Befragten durchweg deutlich höher als bei den weiblichen (je nach Altersgruppe und Erhebungsjahr zwischen vier und acht Mal so hoch). Die höchsten Prävalenzen treten in allen drei Befragungen bei beiden Geschlechtern im Altersbereich von 18 bis 25 Jahren auf.

Tabelle 26: *Poker: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr*

	gesamt			männlich			weiblich		
	2007	2009	2011	2007	2009	2011	2007	2009	2011
gesamt	4,2	3,9*	4,5	7,2	6,8*	7,6	1,2	0,9*	1,3
16 und 17 Jahre	9,3	9,4	9,2	13,3	16,4	13,5	5,2	2,2	4,6
18 bis 20 Jahre	17,6*	11,1	12,1	27,6*	17,5	21,0	4,6	3,1	2,7
21 bis 25 Jahre	13,1	14,8*	12,3	23,6	27,2*	20,1	3,8	3,3	4,3
26 bis 35 Jahre	5,9*	5,3*	7,3	10,5	9,3*	12,0	1,3*	1,3*	2,5
36 bis 45 Jahre	2,0*	1,8*	3,1	3,6*	3,3*	5,7	0,4	0,2	0,5
46 bis 65 Jahre	0,6*	0,4*	1,0	0,9*	0,8*	1,7	0,2	0,1	0,2

Angaben in Prozent;

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz von Poker (alle berücksichtigten Spielorte: Spielbank, Internet oder privat organisiert)

$n_{(abs.)}$: gesamt 2007 $n = 9.987$; gesamt 2009 $n = 9.973$; gesamt 2011 $n = 9.978$;

*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischen Regressionen, Referenzkategorie: 2011, Kovariaten: Geschlecht und Alter).

Spielorte. Im Jahr 2011 spielen 4,1 % privat organisiert Poker (2007: 3,8 %, 2009: 3,5 %), 0,7 % im Internet (Online-Poker, 2007: 0,6 %, 2009: 0,8 %) und 0,4 % in der Spielbank (2007: 0,5 %, 2009: 0,6 %). Damit sind, entgegen der Zunahme der 12-Monats-Prävalenz des Pokerspiels insgesamt im Jahr 2011 gegenüber 2009, die Anteile der über Internet und in der Spielbank Spielenden im Jahr 2011 leicht zurückgegangen. Lediglich die Zunahme des privat organisierten Pokerspiels spiegelt damit den Trend der 12-Monats-Prävalenzen wider. Während die Geschlechterverhältnisse bei der 12-Monats-Prävalenz des Pokerspiels im privat organisierten Kontext annähernd repliziert werden, sind die angegebenen Prozentzahlen beim Online-Poker und in der Spielbank fast ausschließlich durch männliche Befragte bedingt. Poker an mehr als einem Spielort spielen im Jahr 2007 0,6 % und im Jahr 2009 0,8 %. Im Jahr 2011 sinkt dieser Anteil wieder auf den Ausgangswert.

3.4 Screening auf problematisches und pathologisches Glücksspiel

Die Klassifikation der Befragten in solche mit unproblematischem, auffälligem bzw. risikoreichem, problematischem oder pathologischem Glücksspiel erfolgt in dieser Studie durch den South Oaks

Gambling Screen (SOGS, vgl. Methodenteil). Bezugsgruppe sind dabei ausschließlich Glücksspieler (= Angabe mindestens eines Glücksspiels in den letzten 12 Monaten vor der Befragung).

In der Befragung des Jahres 2011 erreichen ungewichtet insgesamt 33 Personen im SOGS fünf oder mehr Punkte bzw. Symptome und lassen sich daher als (wahrscheinlich) pathologische Glücksspieler klassifizieren (Tabelle 27). Deren Prävalenz beträgt damit 0,49 %. 51 Befragte erreichen drei oder vier Punkte im SOGS und können daher als problematische Glücksspieler angesehen werden. Ihr Anteil an der Gesamtstichprobe beträgt 0,51 %. Der Anteil der in der Befragung 2011 mindestens problematischen Glücksspieler (= Problemspieler) beträgt damit zusammengekommen 1 %.

Tabelle 27: Klassifizierung nach South Oaks Gambling Screen (SOGS) bei 16- bis 65-Jährigen nach Erhebungsjahr

	gesamt		männlich		weiblich	
	n	%	n	%	n	%
auffällig						
2007	526	5,78 (10,64)	300	7,00 (11,79)	226	4,53 (9,21)
2009	545	5,82 (10,97)	296	6,88 (11,62)	249	4,75 (10,14)
2011	534	5,46 (10,85)	346	7,17 (12,75)	188	3,73 (8,40)
problematisch						
2007	36	0,41 (0,75)	23	0,58 (0,97)	13	0,24 (0,48)
2009	47	0,64 (1,21)	29	0,88 (1,48)	18	0,20 (0,86)
2011	51	0,51 (1,02)	37	0,73 (1,31)	14	0,28 (0,64)
pathologisch						
2007	17	0,19 (0,36)	10	0,27 (0,45)	7	0,12 (0,24)
2009	42	0,45 (0,84)	20	0,55 (0,93)	22	0,34 (0,72)
2011	33	0,49 (0,97)	21	0,58 (1,04)	12	0,39 (0,88)

alle Befragten (in Klammern: nur Glücksspieler);
n = ungewichtete Fallzahlen, % = gewichtet.

Weitere 5,46 % der Befragten erreichen ein oder zwei Punkte im SOGS und lassen sich damit als auffällige bzw. risikoreiche Glücksspieler klassifizieren. Die restlichen als unproblematisch einzustufenden Befragten weisen entweder keine Symptome nach der SOGS-Klassifikation auf oder das Erhebungsinstrument wurde bei ihnen nicht eingesetzt, da sie in den letzten zwölf Monaten vor der jeweiligen Befragung kein Glücksspiel gespielt haben. Hochgerechnet auf die 16 bis 65-jährige Bevölkerung in Deutschland kann damit den Daten von 2011 zufolge von 200 Tsd. bis 351 Tsd. problemati-

schen und 191 Tsd. bis 338 Tsd. pathologischen Glücksspielern ausgegangen werden. Die entsprechende Menge der risikoreichen bzw. auffälligen Glücksspieler lässt sich auf 2,7 Mill. bis 3,2 Mill. schätzen (jeweils 95 %-Konfidenzintervalle).

Der Anteil der männlichen Befragten, die sich als pathologische oder problematische Glücksspieler klassifizieren lassen, beträgt in der Befragung 2011 zusammen 1,31 %, der entsprechende Anteil bei den weiblichen 0,67 %. Damit ist diese Quote im Jahr 2011 bei männlichen Personen knapp doppelt so hoch wie bei den weiblichen ($OR = 1,96$; $KI = 1,29 - 2,99$, $p < 0,05$)¹⁸. Nur bezogen auf die problematischen Glücksspieler ist sie bei den männlichen Befragten noch einmal deutlich höher als bei den weiblichen ($OR = 2,71$; $KI = 1,45 - 5,03$, $p < 0,05$), bezogen auf die pathologischen Glücksspieler hingegen etwas niedriger (nicht signifikant, $OR = 1,56$; $KI = 0,88 - 2,78$).

Im Vergleich der Prävalenzen des pathologischen und problematischen Glücksspiels der Jahre 2009 und 2011 zeigt sich, dass diese nahezu gleichauf liegen. So ist insgesamt lediglich ein Rückgang von absolut 0,10 Prozentpunkten festzustellen (männliche Befragte: -0,12 Prozentpunkte, weibliche Befragte: +0,13 Prozentpunkte). Weder für männliche noch für weibliche Befragte ergeben sich hinsichtlich der Anteile auffälliger, problematischer, pathologischer oder der zusammengefassten Kategorie ‚problematisch/pathologisch‘ zwischen den Jahren 2009 und 2011 signifikante Unterschiede¹⁹.

In Tabelle 27 ist zudem die Verteilung der Ausprägungen nach SOGS bezogen auf Glücksspieler ausgewiesen. Für diese Teilpopulation hat sich der Anteil mindestens problematischer Glücksspieler von 1,1 % im Jahr 2007 auf 2,0 % im Jahr 2009 erhöht und bleibt dann im Jahr 2011 unverändert. Bei beiden Geschlechtern erfolgt dabei ein leichter Rückgang des Anteils der problematischen zugunsten einer geringen Zunahme der pathologischen Glücksspieler. Während aber bei den männlichen Befragten sowohl die bevölkerungs- als auch die glücksspielerbezogenen Quoten gleichermaßen geringfügig zunehmen, trifft dies bei den weiblichen Befragten nur bevölkerungsbezogen zu; der Anteil mit problematischem Spielverhalten unter den Glücksspielerinnen geht dagegen etwas zurück.

Die Prävalenz problematischen oder pathologischen Glücksspiels geht, wie auch in den Vorjahren, im Survey 2011 mit steigendem Alter zurück (Tabelle 28). Dies gilt bis zu einem Alter von 45 Jahren, darüber nimmt die Quote geringfügig wieder zu. Die höchste Belastung besteht mit 1,61 % in der Altersgruppe 18 bis 20 Jahre (Männer: 2,2 %, Frauen: 1 %), gefolgt von der Altersgruppe 21 bis 25 Jahre mit 1,42 % (2,41 % vs. 0,40 %). Bezogen auf beide Gruppierungsvariablen sind damit 21- bis 25-jährige Männer am stärksten belastet. Werden nur erwachsene Befragte betrachtet, ergibt sich in etwa die gleiche Quote wie in der Gesamtstichprobe.

¹⁸ OR = Odds Ratio; Test von Geschlechtsunterschieden mit binär-logistischen Regressionen, kontrolliert für Alter.

¹⁹ Ein Vergleich der Kategorien im SOGS nach allen drei Erhebungszeitpunkten ist aufgrund der im Survey 2009 gegenüber 2007 vorgenommenen und dann auch 2011 beibehaltenen Präzisierung der Filterführung nur mit einer reduzierten Variante des Instruments sinnvoll (vgl. hierzu BZgA, 2010, S. 18). Entsprechende Analysen ergeben keine signifikanten Unterschiede.

Auf interferenzstatistische Angaben zu Unterschieden zwischen den Altersgruppen wird aufgrund der geringen Fallzahlen verzichtet.

Tabelle 28: 12-Monats-Prävalenz des problematischen bzw. pathologischen Glücksspiels nach Geschlecht und Altersgruppen (Survey 2011)

Altersgruppe	gesamt		männlich		weiblich	
	n	%	n	%	n	%
16 bis 17	9	1,31	7	1,25	2	1,36
18 bis 20	16	1,61	11	2,20	5	1,00
21 bis 25	24	1,42	21	2,41	3	0,40
26 bis 35	15	1,05	9	1,44	6	0,66
36 bis 45	9	0,78	4	0,77	5	0,80
46 bis 65	11	0,89	6	1,22	5	0,57
18 bis 65	75	0,98	51	1,32	24	0,65

n = absolute, ungewichtete Fallzahlen, % = gewichtet.

3.4.1 Zusammenhang zwischen ausgewählten soziodemographischen und Glücksspielverhaltensmerkmalen und Klassifizierung nach SOGS

In diesem Abschnitt werden die nach SOGS klassifizierten Ausprägungen des Glücksspielverhaltens mit einigen soziodemographischen Merkmalen in Beziehung gesetzt (nur 2011). Betrachtet werden ausschließlich Glücksspieler, also Personen, die im Jahr 2011 in den 12 Monaten vor der Befragung mindestens an einem Glücksspiel teilgenommen haben.

Für männliche und bis 25-jährige Glücksspieler zeigen sich deutlich erhöhte Problemspieleranteile. Unter männlichen Glücksspielern beträgt der Anteil 2,35 % (vs. 1,52 % unter den weiblichen), unter den Befragten bis 25 Jahre 3,5 % (vs. 1,7 % bei den über 45-jährigen). Zudem finden sich unter Glücksspielern mit niedrigem Bildungsabschluss, mit einem Migrationshintergrund und unter arbeitslosen Glücksspielern deutlich erhöhte Problemspieleranteile. So steht einem Anteil von 3,3 % Problemspielern unter Personen mit niedrigem Bildungsabschluss (max. Hauptschule) ein entsprechender Anteil von 1,3 % unter den Personen mit Fach(Abitur) gegenüber. Unter den Arbeitslosen beträgt der entsprechende Anteil 6,2 % (vs. 1,8 % unter den Nicht-Arbeitslosen²⁰) und bei Glücksspielern mit Migrationshintergrund 4,2 % (vs. 1,6 % ohne Migrationshintergrund).

Diese Merkmale können nun auch herangezogen werden, um die empirisch ermittelten Problemspieler zu beschreiben (vgl. bspw. Buth & Stöver, 2008). Dazu werden auch die jeweiligen Auftretenshäufigkeiten ausgewählter Glücksspielverhaltensmerkmale ausgewiesen. Zur Illustration der Verteilungs-

²⁰ Berücksichtigt wurde hier erwerbstätig, teilzeitbeschäftigt, in Rente, in Ausbildung/ Umschulung, Zivildienst /Bundeswehr, Beurlaubung bspw. wegen Elternzeit.

unterschiede sind auch auffällige Glücksspieler, Glücksspieler ohne Probleme (jeweils nach SOGS) sowie die Glücksspieler insgesamt dargestellt (Tabelle 29). Es ergeben sich folgende Zahlen:

Zwei Drittel der Problemspieler sind männlich. Damit besteht diesbezüglich zwar praktisch kein Unterschied zu den auffälligen Glücksspielern, wohl aber zu den unproblematischen Glücksspielern (54,8 %). Ca. ein Viertel der Problemspieler ist bis 25 Jahre alt (vs. 13,2 % bei den unproblematischen und 21,3 % bei den auffälligen Glücksspielern)²¹. 61 % der Problemspieler geben maximal einen Hauptschulabschluss an (vs. 36,7 % bzw. 41,0 %). Der Anteil Erwerbsloser beträgt 12,0 % (vs. 3,5 % bzw. 5,0 %) und der mit einem Migrationshintergrund 31,2 % (vs. 12,8 % bzw. 27,7 %). Eine differenzierte Betrachtung des Migrationshintergrundes nach Ethnizität/ Herkunftsland (o. Abb.) ergibt zudem (bei allerdings geringer Fallzahl) eine Tendenz, dass Personen türkischer oder arabisch /asiatischer Herkunft unter den problematischen Glücksspielern um ein Mehrfaches häufiger sind als in den beiden anderen mittels SOGS gebildeten Gruppen.

Auch bei den Glücksspielverhaltensmerkmalen finden sich deutliche positive Zusammenhänge mit dem Problemausmaß nach SOGS. Beträgt der Anteil der Mehrfachspieler (in den letzten Monaten zwei oder mehr Glücksspiele gespielt) bei den unproblematischen Spielern 44,6 %, so steigt er in der Gruppe der auffälligen Spieler bereits auf 54,9 % und legt in der Gruppe der Problemspieler noch einmal auf 63,9 % zu. Analog verhält es sich mit den Spielhäufigkeiten und den Spieleinsätzen. Regelmäßiges Spielen (mindestens wöchentlich) geben 24,3 % der unproblematischen, 26,6 % der auffälligen und 42,1 % der Problemspieler an. Bei den unproblematischen Glücksspielern beträgt der Anteil derjenigen, die monatlich 50 Euro und mehr für (irgendein) Glücksspiel ausgeben, 18,3 %. Bei den auffälligen sind es 28,6 % und bei den Problemspielern 36,2 %. Entsprechend ergeben sich in den drei betrachteten Gruppen auch bei den eingesetzten monatlichen Geldbeträgen extreme Unterschiede (o. Abb.): Im Mittel wird von den Problemspielern mehr als die 10-fache Summe eingesetzt als von den unproblematischen Spielern (640 Euro vs. 60,50 Euro), während es bei den auffälligen Glücksspielern mit 114,70 Euro noch etwa doppelt so viel ist.

²¹ Dies bedeutet zwar im Umkehrschluss, dass $\frac{3}{4}$ der Problemspieler über 25 Jahre alt sind. Andererseits ist nur jeder dritte Problemspieler über 45 Jahre alt, während es bei den unproblematischen Glücksspielern 45 % sind. Der Altersdurchschnitt der Problemspieler (knapp 39 Jahre) ist signifikant niedriger als der der unproblematischen Glücksspieler (42 Jahre).

Tabelle 29: Verteilung ausgewählter Merkmale nach Klassifizierung im SOGS (nur Survey 2011)

	Glücksspieler insges. (n = 4.649) ²	unproblematische Glücksspieler (n = 4.037) ²	auffällige Glücksspieler (n = 528) ²	Problemspieler ¹ (n = 84) ²
	%	%	%	%
männlich	56,3	54,8	66,1*	66,6*
≤ 25 Jahre	14,4	13,2	21,3*	25,5*
max. Hauptschulabschluss	37,6	36,7	41,0*	61,0*
Migrationshintergrund	14,7	12,8	27,7*	31,2*
erwerbslos	3,9	3,5	5,0	12,0*
Mehrfachspieler ³	46,1	44,6	54,9*	63,9*
Regelmäßiger Spieler ⁴	24,9	24,3	26,6*	42,1*
mind. 50 Euro Geldeinsatz ⁵	19,8	18,3	28,6*	36,2*

1 Problematisches oder pathologisches Glücksspielverhalten;

2 absolute, ungewichtete Fallzahlen;

3 mindestens zwei Glücksspiele in den letzten 12 Monaten gespielt;

4 mindestens wöchentliches Spielen;

5 pro Monat;

*) Sign. Unterschiede zwischen den nach SOGS gebildeten Gruppen (binär-logistische Regressionen, Referenzkategorie: unproblematische Glücksspieler, kontrolliert für Geschlecht und Alter).

3.4.2 Beziehung zwischen individueller Glücksspielnutzung und Problemausmaß nach SOGS

Gegenstand dieses Kapitels ist der Zusammenhang zwischen dem individuellen Glücksspielverhalten und der nach der SOGS-Klassifizierung vorgenommenen Ausprägung der Glücksspielsuchtproblematik anhand der Daten des Surveys 2011. Bezugsgruppe in den folgenden Darstellungen sind Glücksspieler, also Personen, die in den letzten zwölf Monaten mindestens ein Glücksspiel gespielt haben. Zwei Perspektiven lassen sich einnehmen, um diesen Zusammenhang zu illustrieren: Zum einen die Betrachtung von Unterschieden in der Nutzung einzelner Glücksspiele in Abhängigkeit der Problembelastung nach dem SOGS. Zum anderen die Bestimmung des Risikos für mindestens problematisches Glücksspielverhalten in Abhängigkeit davon, ob ein bestimmtes Glücksspiel gespielt wird oder nicht. Beide Perspektiven ergeben Hinweise auf evtl. unterschiedliche Risikopotenziale der verschiedenen Spielformen.

Die erste Perspektive ermöglicht einen Vergleich der Gruppen mit unterschiedlich ausgeprägter Belastungssymptomatik hinsichtlich der jeweiligen Glücksspielpräferenz²². Aufgrund der jeweils geringen Fallzahlen werden hierzu problematische und pathologische Glücksspieler zusammengefasst, was in drei betrachteten Gruppen resultiert: Glücksspieler ohne Probleme, Personen mit auffälligem bzw. riskantem Spielverhalten und Personen mit mindestens problematischem Spielverhalten.

²² Glücksspielpräferenz leitet sich hier aus der empirisch gefundenen Verteilung ab und nicht daraus, welches Glücksspiel von den Befragten *subjektiv* bevorzugt wird. Letzteres wurde im Survey 2011 nicht mehr erhoben („Lieblingsspiel“).

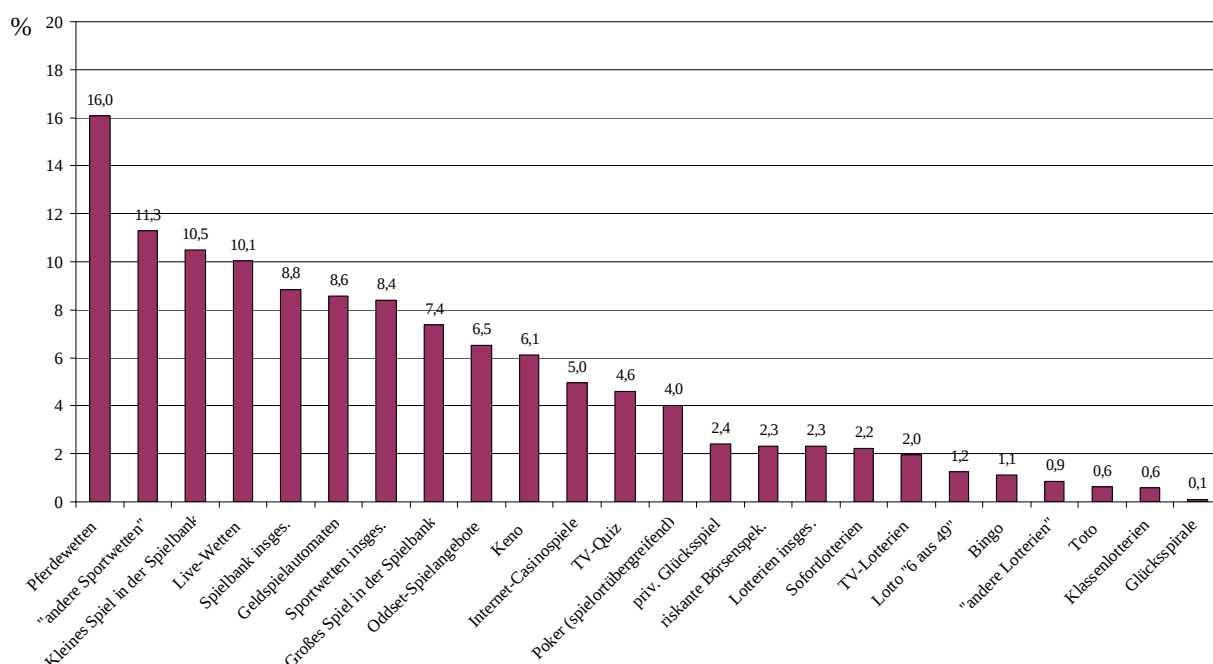
Bei einer Reihe von Glücksspielen treten deutliche Unterschiede zwischen den drei Gruppen hinsichtlich der jeweiligen Glücksspielpräferenz auf (siehe hierzu Tabelle 39 im Anhang). Dabei interessieren hier insbesondere die Glücksspiele, die von Personen mit mindestens problematischem Glücksspielverhalten deutlich häufiger angegeben werden als von Befragten mit unproblematischem Spielverhalten. Hierbei handelt es sich in erster Linie um Sportwetten, Geldspielautomaten, Glücksspielangebote in der Spielbank, TV-Quizsendungen und Casinospiele im Internet. Die Stärke der Spielpräferenz lässt sich über die Verhältnisse der jeweiligen Quoten bestimmen: Danach beträgt bei Glücksspielautomaten in der Spielbank (kleines Spiel) die Quote derjenigen, die in den letzten zwölf Monaten das jeweilige Glücksspiel gespielt haben, in der Gruppe mit mindestens problematischem Spielverhalten das 8,5-fache und bei Sportwetten und Geldspielautomaten jeweils das knapp 6-fache (jeweils im Vergleich zu Personen mit unproblematischem Glücksspielverhalten). Dagegen werden das Lottospiel „6 aus 49“ sowie die (auch zusammengefasst dargestellten) weiteren Lotteriefonnen Fernsehlotterien, Glücksspirale, Bingo, ‘andere Lotterien’ und Klassenlotterien von Personen mit mindestens problematischem Glücksspielverhalten deutlich weniger gespielt als von den anderen beiden nach dem SOGS klassifizierten Gruppen. Entsprechend liegen die Chancen für die Wahl dieser Glücksspiele in der Gruppe mit mindestens problematischem Glücksspielverhalten niedriger als in der Gruppe mit unproblematischem Spielverhalten, wobei lediglich bei Lotto „6 aus 49“ dieses Risiko signifikant geringer ist.

Bei einigen Glücksspielen finden sich zudem beträchtliche Unterschiede auch bei Personen mit auffälligem Glücksspielverhalten gegenüber problemfreien Personen. Dies trifft auf die Sportwetten, Geldspielautomaten, TV-Quizsendungen sowie auf riskante Börsenspekulationen zu. Nur geringe Häufigkeitsunterschiede zwischen den drei betrachteten Gruppen zeigen sich dagegen bei Sofortlotterien, den Fernsehlotterien und dem privaten Glücksspiel.

Bringt man in der zu Beginn dieses Kapitels erwähnten zweiten Perspektive die Glücksspiele in eine Reihenfolge nach dem jeweiligen Anteil mindestens problematischer Glücksspieler an den Personen, die das betreffende Glücksspiel gespielt haben (Abbildung 8), finden sich für das Jahr 2011 auf den ersten fünf Plätzen Pferdewetten (16 %), ‘andere Sportwetten’ (11,3 %), das kleine Spiel in der Spielbank (10,5 %), Live-Wetten (10,5 %) und Geldspielautomaten (8,6 %)²³. Die Anteile mindestens problematischer Glücksspiele gehen dann kontinuierlich weiter leicht zurück bis zum Pokerspiel (4,0 %), um danach dann deutlich abzufallen. Auf der anderen Seite des dargestellten Spektrums finden sich die Lotterien, bei denen insgesamt ein Problemspieleranteil von 2,3 % zu vermerken ist.

²³ Bei differenzierter Betrachtung nach einzelnen Glücksspielen und insbesondere im Falle niedriger 12-Monats-Prävalenzen sind die z. T. sehr geringen Fallzahlen mindestens problematischer Glücksspieler (nach SOGS) zu berücksichtigen. So reicht bei den Pferdewetten bereits eine belastete Person für den ersten Platz in der Rangfolge. In Tabelle 40 sind, differenziert nach Geschlecht, die prozentualen Anteile und Fallzahlen mindestens problematischer Glücksspieler pro Glücksspiel(kategorie) für alle Spiele in der entsprechenden Rangfolge aufgelistet.

Abbildung 8: Ausmaß problematischen oder pathologischen Glücksspielverhaltens (nach SOGS) bei einzelnen Glücksspielen im Survey 2011



In absteigender Reihenfolge nach den Prozentanteilen mindestens problematischer Glücksspieler;

„Andere Sportwetten“: nicht weiter ausdifferenzierte Restkategorie (ohne Oddset-Spielangebote, Toto, Pferde- und Live-Wetten).

Lotterien insges.: Fernsehlotterien, Klassenlotterien, „andere Lotterien“, Glücksspirale, Bingo (ohne Lotto „6 aus 49“ und Sofortlotterien);

Sofortlotterien: Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet, Angebote von den Lottogesellschaften und anderen Anbietern;

„Andere Lotterien“: Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä.

Führt man entsprechende Analysen mit den Daten des BZgA-Surveys 2009 durch, so findet sich im Vergleich eine relativ stabile Übereinstimmung in der abgebildeten Reihenfolge hinsichtlich der Verortung von Sportwetten im oberen und der von Lotterien im unteren Risikobereich. Lediglich bei einzelnen Glücksspielen gibt es Abweichungen, deren auffälligste bei Casinospielen im Internet zu beobachten ist (Anteil Problemspieler 2009: 20,4 %).

Wie in der Einleitung ausgeführt, beeinflusst auch der Glücksspielkonsum insgesamt das Ausmaß der glücksspielassoziierten Belastungen. Tabelle 40 im Anhang ist zu entnehmen, dass die Nutzung einzelner Glücksspiele (letzte 12 Monate) mit einer unterschiedlich hohen Gesamtzahl der angegebenen Glücksspiele korrespondiert. Es ist zu erkennen, dass jene tendenziell mit dem Anteil problematischer Glücksspieler zunimmt. Am höchsten ist sie beim „kleinen Spiel“ in der Spielbank (mittlere Anzahl Glücksspiele: 4,06), gefolgt von den Sportwetten (3,34 bis 3,66) und Casinospielen im Internet (3,44). Am niedrigsten dagegen ist die Gesamtzahl der angegebenen Glücksspiele bei Lotto „6 aus 49“ (1,95), was anzeigt, dass von den Lottospielern ein relativ hoher Anteil (über ein Drittel) in den letzten 12 Monaten ausschließlich Lotto „6 aus 49“ gespielt hat. Abgesehen von zwei Ausnahmen (Keno

und Oddset-Spielangebote) ist die Glücksspiellanzahl bei männlichen Befragten im Durchschnitt durchweg höher als bei weiblichen.

Zur Darstellung des „Glücksspielrisikos“ (Risiko für das Auftreten von Problemspielverhalten in Abhängigkeit der jeweils genutzten Glücksspiele, vgl. Bühringer et al., 2009) werden aufgrund der jeweils geringen Fallzahlen die beiden am stärksten belasteten Gruppen (problematische und pathologische Glücksspieler) wiederum zusammengefasst. Dieser Gruppe werden als Referenzgruppe alle Glücksspieler ohne bzw. mit geringem glücksspiellozierten Problemausmaß (= max. 2 Punkte im SOGS) gegenübergestellt. Die Risiken (Odds Ratios) für Problemspielverhalten sind ebenfalls in Tabelle 40 im Tabellenanhang ausgewiesen (Spalte „jeweiliges Spiel“). Das Spielen von Sportwetten (irgendeine) ist diesen Analysen zufolge mit einem ca. 5 mal höheren Risiko für mindestens problematisches Glücksspielverhalten verbunden als wenn diese Wettformen nicht angegeben werden. Dabei variieren die Risiken von ca. 3,9-fach bei den Oddset-Spielangeboten über ca. 4,6-fach bei Live-Wetten bis hin zu 9-fach bei den Pferdewetten (im Verhältnis zu den jeweiligen Nichtspielern). Letzteren ließ sich allerdings lediglich eine Person mit mindestens problematischem Glücksspielverhalten zuordnen. Ebenfalls ein relativ hohes Risiko weisen mit ca. 4,9-fach die Befragten auf, die an Geldspielautomaten spielen, und auch beim Fernsehquiz ergibt sich ein verhältnismäßig hohes Risiko von ca. 2,7-fach. Dagegen zeigen sich bei Lotto „6 aus 49“ und den übrigen Lotterien sogar geringere Risiken (<1) als in der Referenzgruppe, wobei allerdings lediglich das Risiko bei Lotto „6 aus 49“ signifikant ist. Zu erkennen ist ferner, dass eher risikoreiches Glücksspiel mit einer relativ hohen Anzahl insgesamt gespielter Glücksspiele assoziiert ist. Lediglich Internet-Casinospiele werden relativ häufig neben anderen Glücksspielen angegeben, ohne dass für sie selbst ein signifikanter Effekt auf mindestens problematisches Glücksspielverhalten nachgewiesen werden kann.

Da ein beträchtlicher Teil der Glücksspieler Mehrfachspieler sind, also an mindestens zwei Glücksspielen teilnehmen (46 %), sind in den drei letzten Spalten von Tabelle 40 zudem für jedes Glücksspiel die Risiken und Konfidenzintervalle für mindestens problematisches Spielverhalten ausgewiesen, wenn das gesamte Spektrum der gespielten Glücksspiele berücksichtigt wird²⁴. Erwartungsgemäß fallen dabei die Risiken für die einzelnen Glücksspiele im Vergleich zur jeweils isolierten Betrachtungsweise überwiegend deutlich geringer aus. Gleichwohl bleiben auch bei statistischer Kontrolle jeweils aller anderen Glücksspiele signifikante Effekte auf das Auftreten mindestens problematischen Spielverhaltens bestehen für Pferdewetten, das kleine Spiel in der Spielbank, Geldspielautomaten, Oddset-Angebote, das Fernsehquiz und für Keno.

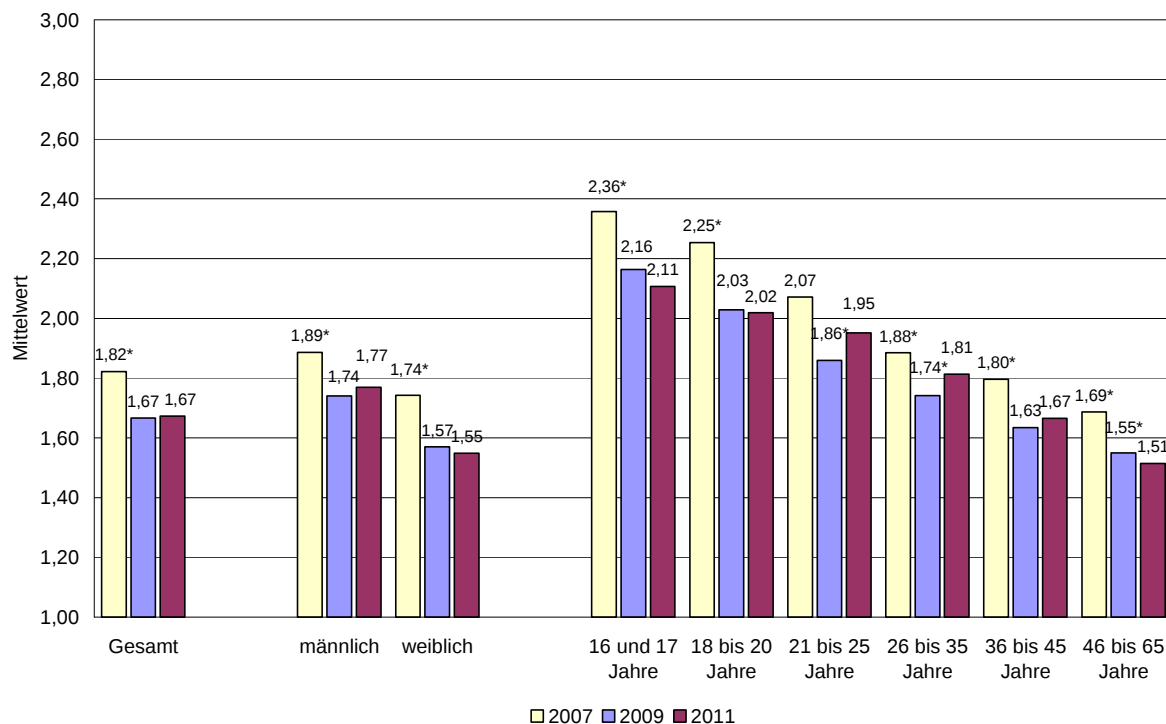
²⁴ Alternativ können auch für jedes Glücksspiel Regressionsmodelle gerechnet werden, in denen die Anzahl der insgesamt gespielten Glücksspiele statistisch kontrolliert wird. Hierzu vorgenommene Analysen zeigen, dass sich für die einzelnen Glücksspiele überwiegend ähnliche Risikoschätzer wie im multivariaten Modell ergeben. Dabei zeigt sich auch, dass die Glücksspiellanzahl selbst ein signifikanter Risikoschätzer für mindestens problematisches Glücksspielverhalten ist (Odds Ratio: 1,3).

3.5 The Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS)

Bei Personen, die in den letzten zwölf Monaten vor dem Interview mindestens ein Glücksspiel gespielt haben, werden mit der *Gambling Attitudes and Beliefs Scale* Einstellungen und Überzeugungen zum Glücksspiel erhoben, die Rückschlüsse auf kognitive Verzerrungen zulassen (vgl. Methodenteil, Kap. 2.2.5). Theoretisch möglich sind Skalenwerte im Bereich von 1,00 bis 4,00. Abbildung 9 zeigt die durchschnittlichen Skalenwerte des GABS insgesamt sowie differenziert nach Geschlecht und Altersgruppen für alle drei Erhebungsjahre.

Sowohl insgesamt als auch bei männlichen und weiblichen Befragten zeigen sich im Vergleich der Erhebungen 2007 und 2009 zunächst signifikante Rückgänge der mittleren kognitiven Verzerrung. Deren Ausmaß bleibt dann aber im Jahr 2011 entweder in unverändertem Maße bestehen (alle) oder nimmt geringfügig wieder zu- (männliche Befragte) oder weiter ab (weibliche). In allen drei Untersuchungen zeigen sich die gleichen Geschlechts- und Altersgruppenunterschiede. So stimmen männliche Befragte irrationalen Haltungen im Durchschnitt stärker zu als weibliche. Die kognitiven Verzerrungen sind erwartungsgemäß unter Jugendlichen am höchsten und nehmen dann mit steigendem Alter kontinuierlich ab. Bei altersdifferenzierter Betrachtung findet sich in den mittleren Altersgruppen (21 bis 45 Jahre) im Jahr 2011 jeweils ein Anstieg der durchschnittlichen GABS-Ausprägung gegenüber dem Jahr 2009, der bei den 21- bis 35-Jährigen signifikant ist. Ein sukzessiver, gegenüber beiden Vorerhebungen signifikanter Rückgang der mittleren GABS-Ausprägung zeigt sich dagegen bei den über 45-Jährigen.

Abbildung 9: 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, 2009 und 2011



*) Statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren;
 Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: $n = 5.358$ (2007); $n = 5.277$ (2009); $n = 5.004$ (2011).

Personen, deren Glücksspielverhalten sich als problematisch oder wahrscheinlich pathologisch klassifizieren lässt, haben möglicherweise eine vorbehaltlosere Einstellung zum Glücksspiel und glauben verstärkt daran, das Spiel zu kontrollieren oder ihr Glück errahnen zu können. Und auch umgekehrt erscheint es bei Vorliegen einer solchen Einstellung plausibel, das problematisches Glücksspiel gefördert bzw. aufrechtzuerhalten werden kann. Entsprechend finden sich bei männlichen und weiblichen Befragten mit auffälliger Belastungssymptomatik signifikant höhere GABS-Mittelwerte als bei unauffälliger (1,83 vs. 1,65) und bei problematischer Belastungssymptomatik wiederum signifikant höhere als bei auffälliger (2,20 vs. 1,83). Erst bei Glücksspielern mit pathologischem Glücksspielverhalten fallen die GABS-Werte wieder in etwa auf das Niveau der unauffälligen Glücksspieler.

3.6 Glücksspielverhalten Jugendlicher

Basis der im Folgenden dargestellten Ergebnisse sind 16- und 17-jährige Jugendliche ($n = 720$). Berichtet werden zunächst die 12-Monats-Prävalenzen (auf eine Wiedergabe der Lebenszeitprävalenzen

wird verzichtet), und daran anschließend werden Spielhäufigkeiten, Spielorte bzw. Bezugswege und Ausgaben für Glücksspiele unter den befragten Jugendlichen dargestellt.

3.6.1 12-Monats-Prävalenzen Jugendlicher

Während in der Repräsentativerhebung im Jahr 2009 der Anteil Jugendlicher (hier 16- und 17-Jährige), die angeben, in den zwölf Monaten vor der Befragung mindestens eines der erhobenen Glücksspiele gespielt zu haben, gegenüber der ersten Befragung im Jahr 2007 geringfügig zurückgegangen ist (von 26,6 % auf 24,2 %), steigt dieser im Jahr 2011 signifikant an auf 31,5 %. Damit hat im Jahr 2011 fast jeder dritte Jugendliche im zurückliegenden Jahreszeitraum vor der Befragung an irgendeinem Glücksspiel teilgenommen gegenüber nur jedem vierten im Jahr 2009 (Tabelle 30). Bei den männlichen Jugendlichen beläuft sich dieser Anteil auf 35,7 % (nach 32,3 % im Jahr 2009), während er bei den weiblichen mit 27 % (2009: 15,9 %) absolut zwar geringer ausfällt, im Vergleich zur Erhebung 2009 aber signifikant zugenommen hat.

Tabelle 30: 12-Monats-Prävalenz irgendeines und einzelner Glücksspiele nach Geschlecht und Erhebungsjahr bei 16- und 17-jährigen Jugendlichen

	gesamt			Jungen			Mädchen		
	2007	2009	2011	2007	2009	2011	2007	2009	2011
irgendein Glücksspiel	26,6	24,2*	31,5	32,0	32,3	35,7	21,0	15,9*	27,0
Glücksspiele i.e.S. ¹	16,3*	14,8*	24,1	20,7*	17,5*	26,4	11,9*	12,1	21,7
Sofortlotterien ²	10,8*	8,1*	15,6	13,2	6,9*	14,7	8,3*	9,3*	16,6
priv. Glücksspiel	11,3	12,1	12,1	15,4	21,1	18,1	7,1	2,9	5,9
Poker (spielortübergreifend)	9,3	9,4	9,2	13,3	16,4	13,5	5,2	2,2	4,6
Geldspielautomaten	2,3	2,3	4,5	4,3	3,8	6,8	0,3	0,8	2,2
Sportwetten insges.	4,1	3,5	4,3	8,1	6,0	5,2	0,0	1,0	3,3
TV-Quizsendungen	6,1*	1,8	2,9	5,7*	1,4	1,4	6,6	2,3	4,4
Lotterien insges. ³	0,7*	0,9	2,3	0,8	1,4	2,4	0,6	0,3	2,3
Live-Wetten	--	--	2,0	--	--	1,9	--	--	2,2
‘andere Sportwetten’ ⁴	1,2	0,3	1,9	2,4	0,6	2,7	0,0	0,0	1,1
Bingo	--	--	1,9	--	--	2,1	--	--	1,6
Lotto "6 aus 49"	3,1	2,7	1,7	2,7	3,6	1,4	3,6	1,9	2,0
Oddset-Spielangebote	2,2	2,3	1,7	4,3	4,6	3,3	0,0	0,0	0,0
risk. Börsenspekulation	0,1	0,2	0,6	0,2	0,0	0,5	0,0	0,3	0,6
‘andere Lotterien’ ⁵	0,3	0,0	0,5	0,5	0,0	0,0	0,0	0,0	1,1
Spielbank insges.	0,8	0,8	0,4	0,9	1,7	0,7	0,6	0,0	0,1
TV-Lotterien	0,0	0,5	0,4	0,0	0,7	0,0	0,0	0,3	0,7
kleines Spiel in der Spielbank	0,5	0,7	0,4	0,9	1,4	0,7	0,0	0,0	0,0
Pferdewetten	0,3	0,9	0,3	0,6	0,7	0,1	0,0	1,0	0,6
Spiel 77/Super 6	1,4	1,4	0,3	1,3	2,1	0,3	1,5	0,6	0,3
Glücksspirale	--	--	0,1	--	-	0,3	--	--	0,0
Internet-Casinospiele	0,5	0,2	0,1	0,9	0,3	0,0	0,0	0,0	0,1
Online-Poker	0,5	0,2	0,1	0,9	0,3	0,0	0,0	0,0	0,1
großes Spiel in der Spielbank	0,8	0,5	0,1	0,9	1,0	0,0	0,6	0,0	0,1
Toto	0,9	0,0	0,1	1,8	0,0	0,1	0,0	0,0	0,0
Klassenlotterien	0,5	0,4	0,0	0,3	0,7	0,0	0,6	0,0	0,0
Keno	0,7	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	1,3	0,0	0,0
Plus 5	--	--	0,0	--	--	0,0	--	--	0,0

Angaben in Prozent;

Absteigende Sortierung nach Spalte „gesamt 2011“;

Basis: Jugendliche mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz;

$n_{(abs.)}$: gesamt 2007 $n = 352-355$; gesamt 2009 $n = 297-298$; gesamt 2011 $n = 714-720$;

*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischen Regressionen, Referenzkategorie: 2011, Kovariaten: Geschlecht und Alter);

-- 2007 und 2009 nicht erhoben;

1 Glücksspiel im engeren Sinn: ohne Quizsendungen, riskante Börsenspekulation und privates Glücksspiel;

2 Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet, Angebote von den Lottogesellschaften und anderen Anbietern;

3 Fernseh-, Klassen- und ‘andere Lotterien’, Bingo, Glücksspirale (ohne Lotto „6 aus 49“ und Sofortlotterien);

4 nicht weiter ausdifferenzierte Restkategorie von Sportwetten (ohne Oddset-Spielangebote, Toto und Pferdewetten, 2011 auch ohne Live-Wetten);

5 Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä., 2007 und 2009 inkl. Glücksspirale.

Noch deutlicher fallen die Unterschiede bei den klassischen öffentlichen Glücksspielangeboten (d. h. ohne privates Glücksspielen, Quizsendungen im Fernsehen sowie riskante Börsenspekulationen) aus: Hier steigt die 12-Monats-Prävalenz nach einem leichten Rückgang im Jahr 2009 gegenüber 2007 (von 16,3 % auf 14,8 %) im Jahr 2011 signifikant an auf 24,1 %. Bei den Mädchen fällt hier, nach annähernd konstant gebliebenen Prävalenzen in den Surveys 2007 und 2009 (ca. 12 %), im Jahr 2011 ein drastischer Anstieg auf 21,7 % auf.

Im Kontrast zu den Erwachsenen sind bei den Jugendlichen im Jahr 2011 die Sofortlotterien (15,6 %) am meisten verbreitet, womit jene im Vergleich zur Erhebung 2009 mit dem privaten Glücksspiel (2011: 12,1 %) die Ränge getauscht haben. Gegenüber der Untersuchung 2009 hat sich der Anteil der Jugendlichen, die an Sofortlotterien teilnehmen, bei beiden Geschlechtern nahezu verdoppelt. Dieser Anstieg ist dabei aber nur zum geringen Teil bei den über Lotto-Annahmestellen vertriebenen Losen festzustellen (siehe Abschnitt 3.6.3).

Das private Glücksspiel ist dagegen über die drei Erhebungszeitpunkte annähernd konstant geblieben, wobei hier bei Jungen und Mädchen gegenläufige Entwicklungen zu beobachten sind: Bei ersteren hat die 12-Monats-Prävalenz um drei Prozentpunkte abgenommen (von 21,1 % auf 18,1 %), während sie sich bei letzteren gut verdoppelt hat (von 2,9 % im Jahr 2009 auf 5,9 % im Jahr 2011. Auch Pokern (spielortübergreifend) ist mit 9,2 % im Jahr 2011 im Vergleich der drei Erhebungszeitpunkte annähernd konstant verbreitet.

Mit deutlichem Abstand zu den genannten Glücksspielen folgt im Jahr 2011 die 12-Monats-Prävalenz von Geldspielautomaten mit 4,5 %. Diese Quote stellt allerdings gegenüber dem Jahr 2009 nahezu eine Verdoppelung dar (nicht signifikant). In abnehmender Reihenfolge der 12-Monats-Prävalenzen sind dann unter den einzelnen Glücksspielformen für das Jahr 2011 zu nennen: TV-Quizsendungen (2,9 %), Live-Wetten, 'andere Sportwetten' und Bingo (jeweils 1,9 %), Lotto „6 aus 49“ und Oddset-Spielangebote (jeweils 1,7 %). Während TV-Quizsendungen und die (illegal gespielten) 'anderen Sportwetten' gegenüber dem Jahr 2009 deutlich zugenommen haben ('andere Sportwetten' haben sich nach einem Anteil von 0,3 % im Jahr 2009 sogar versechsfacht), gibt es bei Lotto „6 aus 49“ und den Oddset-Spielangeboten wie auch bei der erwachsenen Bevölkerung Rückgänge. Zu Live-Wetten, Bingo und zur Glücksspirale liegen keine Vergleichswerte aus den früheren Erhebungen vor. Allerdings ist zu konstatieren, dass die 2011 erstmals erhobenen Live-Wetten unter den Sportwetten mit einer 12-Monats-Prävalenz von 2 % einen vergleichsweise hohen Stellenwert haben.

Die 12-Monats-Prävalenzen Jugendlicher bei allen übrigen Glücksspielen rangieren unter 1 %, so dass auf eine Kommentierung verzichtet wird. Die Glücksspielformen Toto, Klassenlotterien, Keno, Glücksspirale und Internet-Casinospiele werden im Jahr 2011 praktisch nicht (mehr) von Jugendlichen gespielt.

Bezogen auf die Daten von 2011 werden, abgesehen von Sofortlotterien, Fernsehquizsendungen, Lotto „6 aus 49“ und auch Live-Wetten, alle aufgeführten Glücksspiele (zum Teil deutlich) häufiger von Jungen als von Mädchen angegeben. Signifikante Geschlechtsunterschiede finden sich, neben der 12-Monats-Prävalenz irgendeines Glücksspiels, bei ‘anderen Sportwetten’ (Jungen: 2,7 %, Mädchen: 1,1 %), bei Oddset-Spielangeboten (3,3 % vs. 0,0 %), Geldspielautomaten (6,8 % vs. 2,2 %), dem privaten Glücksspiel (18,1 % vs. 5,9 %) und beim spielortübergreifenden Pokerspiel (13,5 % vs. 4,6 %).

Im Jahr 2011 beträgt der Anteil der Einfachspieler unter den 16-17-jährigen Jugendlichen 20,9 % und der der Mehrfachspieler (zwei oder mehr Glücksspiele angegeben) 10,2 %. Ersterer hat im Vergleich der drei Erhebungszeitpunkte sukzessive zugenommen (2007: 16,3 %, 2009: 17,7 %), während letzterer, nach einem zwischenzeitlichen Rückgang im Jahr 2009 auf 6,4 %, im Jahr 2011 nur knapp über dem initialen Anteil von 9 % im Jahr 2007 liegt. Im Jahr 2011 beträgt der Anteil der Einfachspieler unter den 16- und 17-jährigen Jungen 22,4 % und unter den 16- und 17-jährigen Mädchen 19,4 %. Die entsprechenden Anteile der Mehrfachspieler belaufen sich auf 12,7 % und 7,6 %.

Erweitert man den bei Casinospielen im Internet den Fokus auf Spiele, bei denen es statt um richtiges Geld um Spielgeld oder Punkte geht, so ergibt sich, dass diese im Survey 2011 von den 16-17-jährigen Jugendlichen signifikant häufiger angegeben werden als noch in den beiden vorangegangenen Erhebungen. Nannten im Jahr 2007 0,1 % der Jugendlichen solche Spiele, waren es 2009 bereits 0,5 %. Im Jahr 2011 spielen 7,1 % der Jugendlichen Casinospiele im Internet um Spielgeld oder Punkte. Spielten dabei im Jahr 2009 noch ungefähr halb so viele Jungen wie Mädchen solche Spiele (0,3 % vs. 0,7 %), so hat sich dieses Verhältnis nun auf deutlich höherem Niveau umgekehrt (10,3 % vs. 3,8 %).

3.6.2 Spielhäufigkeiten Jugendlicher

Die Häufigkeiten, mit denen Jugendliche an Glücksspielen teilnehmen, ist für ausgewählte Glücksspiele Tabelle 31 zu entnehmen.

Betrachtet man zunächst die Spielhäufigkeit irgendeines Glücksspiels (= Maximum aller Glücksspiele, für die die Häufigkeit der Spielteilnahme erfragt wurden, vgl. Methodenteil, S. 28), so erweist sich die Kategorie ‘seltener als einmal im Monat’ als die mit Abstand am stärksten besetzte Kategorie. Dagegen ist die Kategorie ‘2 bis 3 mal im Monat’ mit 1,5 % am schwächsten besetzt und liegt damit noch unter der Kategorie ‘mindestens wöchentlich’ (2,6 %). Im Vergleich der Erhebungszeitpunkte zeigt sich zum einen ein kontinuierlicher und signifikanter Anstieg in der Kategorie ‘seltener als ein-

mal im Monat' (von 15,7 % im Jahr 2007 über 16,5 % im Jahr 2009 auf 22,9 % im Jahr 2009). Zum anderen ist ein kontinuierlicher, ebenfalls (nur gegenüber 2007) signifikanter Rückgang in der Kategorie ,2 bis 3 mal im Monat' festzustellen: Von 4,6 % im Jahr 2007 über 2,1 % im Jahr 2009 auf 1,5 % im Jahr 2011. Bei Mädchen hat sich gegenüber dem Jahr 2009 der Anteil mindestens monatlich Spielender zwar mehr als verdoppelt (von 1,3 % auf 2,8 % im Jahr 2011), er liegt aber immer noch signifikant unter dem entsprechenden Anteil im Jahr 2007 (7,2 %). In allen drei Befragungen nehmen deutlich mehr Jungen als Mädchen monatlich oder öfter an irgendeinem Glücksspiel teil.

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

Abgesehen von einer Ausnahme unterscheiden sich die Verteilungen der Spielhäufigkeit bei einzelnen Glücksspielen für Jugendliche zwischen den drei Erhebungszeitpunkten statistisch nur unbedeutend. Analog zum signifikanten Anstieg der 12-Monats-Prävalenz von Sofortlotterien findet sich bei männlichen und weiblichen Jugendlichen hier auch eine signifikante Veränderung der Spielhäufigkeit. So hat sich der Anteil der Jugendlichen, die seltener als einmal im Monat an Sofortlotterien teilnehmen, von 6,3 % (2009) auf 13,9 % (2011) mehr als verdoppelt. Dieser Effekt ist auch bei Jungen signifikant: Hier findet sich ein entsprechender Anstieg von 4,4 % auf 12,6 %.

Tabelle 31: Häufigkeit des Glücksspiels insgesamt und bei ausgewählten Glücksspielen nach Geschlecht und Erhebungsjahr bei 16- und 17-jährigen Jugendlichen

	gesamt			männlich			weiblich		
	2007	2009	2011	2007	2009	2011	2007	2009	2011
irgendein Glücksspiel ¹									
≥ wöchentlich	2,0	2,8	2,6	3,2	5,5	4,8	0,7	0,1	0,3
2-3mal im Monat	4,6*	2,1	1,5	4,7	4,2	2,1	4,5	0,0	0,9
1mal im Monat	3,9	2,8	3,6	5,8	4,3	5,6	2,0	1,2	1,6
< 1mal im Monat	15,7*	16,5*	22,9	17,7	18,3	22,7	13,7	14,6	23,1
nicht gespielt	73,7	75,8	69,3	68,5	67,7	64,8	79,0	84,1	74,1
Sofortlotterien									
≥ wöchentlich	0,0	0,4	0,2	0,0	0,7	0,4	0,0	0,0	0,0
2-3mal im Monat	1,4	0,5	0,2	1,5	1,0	0,2	1,3	0,0	0,3
1mal im Monat	1,2	1,0	0,7	1,7	0,7	1,0	0,6	1,2	0,4
< 1mal im Monat	8,2*	6,3*	13,9	10,0	4,4*	12,6	6,4	8,1	15,2
nicht gespielt	89,2	91,9	85,0	86,8	93,1	85,8	91,7	90,7	84,1
privates Glücksspiel									
≥ wöchentlich	0,9	1,8	0,8	1,8	3,6	1,2	0,0	0,0	0,3
2-3mal im Monat	1,4	1,3	1,1	0,9	2,6	1,8	1,9	0,0	0,4
1mal im Monat	1,9	2,4	2,5	3,1	4,3	4,3	0,7	0,3	0,6
< 1mal im Monat	7,1	6,6	7,8	9,5	10,6	10,8	4,5	2,5	4,6
nicht gespielt	88,7	87,9	87,9	84,6	78,9	81,9	92,9	97,1	94,1
Lotto "6 aus 49"									
≥ wöchentlich	0,3	0,0	0,1	0,6	0,0	0,1	0,0	0,1	0,0
2-3mal im Monat	1,1	0,0	0,0	1,4	0,0	0,0	0,7	0,0	0,0
1mal im Monat	0,0	0,4	0,7	0,0	0,7	0,5	0,0	0,0	1,0
< 1mal im Monat	1,7	2,3	0,9	0,7	2,9	0,8	2,8	1,8	1,0
nicht gespielt	96,9	97,3	98,3	97,3	96,4	98,6	96,4	98,1	98,0
Oddset-Spielangebote									
≥ wöchentlich	0,0	0,8	0,8	0,0	1,6	1,5	0,0	0,0	0,0
2-3mal im Monat	1,1	0,3	0,3	2,1	0,6	0,5	0,0	0,0	0,0
1mal im Monat	0,8	0,0	0,1	1,5	0,0	0,1	0,0	0,0	0,0
< 1mal im Monat	0,3	1,2	0,6	0,6	2,5	1,1	0,0	0,0	0,0
nicht gespielt	97,8	97,7	98,3	95,7	95,4	96,7	100,0	100,0	100,0
Live-Wetten									
≥ wöchentlich	--	--	0,2	--	--	0,3	--	--	0,0
2-3mal im Monat	--	--	0,0	--	--	0,0	--	--	0,0
1mal im Monat	--	--	0,6	--	--	1,2	--	--	0,0
< 1mal im Monat	--	--	1,3	--	--	0,4	--	--	2,2
nicht gespielt	--	--	98,0	--	--	98,1	--	--	97,8
Geldspielautomaten									
≥ wöchentlich	0,0	0,4	0,1	0,0	0,7	0,3	0,0	0,0	0,0
2-3mal im Monat	0,2	0,0	0,3	0,3	0,0	0,6	0,0	0,0	0,0
1mal im Monat	0,3	0,0	0,5	0,6	0,0	0,8	0,0	0,0	0,1
< 1mal im Monat	1,8	1,9	3,7	3,3	3,0	5,2	0,3	0,8	2,1
nicht gespielt	97,7	97,7	95,5	95,7	96,2	93,2	99,7	99,2	97,8
Bingo									
≥ wöchentlich	--	--	0,5	--	--	1,0	--	--	0,0
2-3mal im Monat	--	--	0,0	--	--	0,0	--	--	0,0
1mal im Monat	--	--	0,1	--	--	0,0	--	--	0,3
< 1mal im Monat	--	--	1,2	--	--	1,1	--	--	1,3
nicht gespielt	--	--	98,1	--	--	97,9	--	--	98,4

Angaben in Prozent; Bezug: letzte 12 Monate vor Befragung; Aufgrund von Auf- oder Abrunden auf eine Nachkommastelle ergänzen sich die Kategorien nicht immer genau zu 100 %;

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz des jeweiligen Glücksspiels;

$n_{(abs.)}$: gesamt 2007 $n = 353-355$; gesamt 2009 $n = 297-298$; gesamt 2011 $n = 714-720$;

1 Maximum der Spielhäufigkeiten aller Glücksspiele, für die Angaben zu Spielhäufigkeiten erhoben wurden;

* Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit multinomialen logistischen Regressionen mit dem Befragungsjahr 2011 als Referenzkategorie, Kovariaten: Alter und ggf. Geschlecht, redundanter Parameter: nicht gespielt/weiß nicht/k. A.);

+ Wegen geringen Zellenbesetzungen binär-logistische Regression; UV: mind. 1 x im Monat gespielt vs. übrige.

3.6.3 Spielorte/Bezugswege von Jugendlichen

Tabelle 37 im Anhang ist zu entnehmen, welche Spielorte/Bezugswege von 16- und 17-Jährigen gewählt werden. Danach geben 10 % dieser Jugendlichen im Jahr 2011 eine Teilnahme an Glücksspielen über die Lotto-Annahmestelle an. Dies ist etwa auf dem Niveau von 2009 aber weniger als im Jahr 2007 (13,1 %). Über das Internet nehmen 3,7 % an Glücksspielen teil (inkl. Internet-Casinospiele). Ein Blick auf die relativ geringe 12-Monats-Prävalenz von Internet-Casinospielen bei Jugendlichen (0,1 %) zeigt jedoch, dass von diesen offenbar noch andere Glücksspiele über das Internet gespielt werden. Gegenüber den vorangegangenen Erhebungen ist das Internet als Spielort allerdings leicht aber sukzessive zurückgegangen (2007: 4,4 %, 2009: 4,2 %). Dieser Trend gilt jedoch nicht für Mädchen, bei denen sich die Nennungshäufigkeit dieses Spielortes gegenüber den beiden vorangegangenen Erhebungen verdoppelt hat (2007/2009: jeweils 0,7 %, 2011: 1,4 %). Die Angabe von Wettbüros bzw. der Pferderennbahn spiegelt die Teilnahme an Sportwetten wider. Die Nennungshäufigkeit ist seit 2007 sukzessive und gegenüber dem Jahr 2009 noch einmal sprunghaft angestiegen. 2007 und 2009 wurden beide Spielorte zusammen lediglich von 0,3 % bzw. 0,6 % der Jugendlichen genannt. Im Jahr 2011 steigt dieser Anteil auf 2,6 %, was mehr als eine Vervielfachung gegenüber 2009 bedeutet. Dies dürfte in erster Linie auf die im Jahr 2011 erstmals erfolgte Erhebung von Live-Wetten, aber auch auf die deutliche Zunahme der 12-Monats-Prävalenz von 'anderen Sportwetten' zurückzuführen sein. Aber auch die übrigen Spielorte/Bezugswege (Telefon, gewerbliche Anbieter wie Faber und 'andere Wege') werden 2011 unter den Jugendlichen deutlich mehr genutzt als dies in den vorangegangenen beiden Glücksspiel-Surveys der Fall war: Entfielen hierauf in den Jahren 2007 und 2009 lediglich 2,2 % bzw. 1,2 %, so vervielfacht sich die Wahl dieses Zugangs im Jahr 2011 auf 9,6 %.

Nachfolgend wird die Nutzung von ausgewählten auch vom DLTB angebotenen Glücksspielen (Sofortlotterien, Bingo, Lotto „6 aus 49“ und Oddset-Spielangebote) differenziert nach dem Spielort bzw. Bezugsweg betrachtet (Tabelle 32). Unterschieden werden die Spielorte bzw. Bezugswege ‚Lotto-Annahmestelle‘, ‚Internet‘ und ‚andere‘. Letztere sind, wenn nicht anders ausgewiesen, identisch mit der im Fragebogen erhobenen Restkategorie ‚andere Wege‘.

Im Jahr 2011 werden von 8,7 % der 16 und 17-jährigen Jugendlichen Lose der Sofortlotterien über Lotto-Annahmestellen bezogen (zu möglichen Ursachen für diesen recht hoch erscheinenden Anteil siehe Abschnitt ‚Diskussion‘). In kaum geringerem Umfang erwerben die Jugendlichen aber auch Lose über ‚andere Wege‘ (7,7 %), was insbesondere für Mädchen zutrifft.

Lotto „6 aus 49“ wird dagegen nur von vergleichsweise wenigen Jugendlichen gespielt, dies etwa gleich häufig über Lotto-Annahmestellen und über andere Bezugswege (0,9 % und 0,8 %). Auch hier sind es insbesondere Mädchen, die über andere Bezugswege spielen. Bingo wird mit 0,6 % insgesamt nur etwa halb so häufig über Lotto-Annahmestellen (von Mädchen überhaupt nicht) wie über ‚andere

Wege' (1,3 %) gespielt. Ähnlich verhält es sich bei Oddset-Spielangeboten (0,5 % vs. 1,2 %), wobei es hier die Jungen sind, die ausschließlich über andere Bezugswegen spielen. Das Internet spielt bei diesen Glücksspielen im Jahr 2011 praktisch keine Rolle.

Im Vergleich der drei Erhebungszeitpunkte ist festzustellen, dass unter den 16- und 17-Jugendlichen bei Lotto „6 aus 49“ und den Oddset-Spielangeboten der Bezugsweg über die Lotto-Annahmestelle jeweils rückläufig ist, zugunsten einer (nur gegenüber 2007) gestiegenen Bedeutung anderer Bezugswegen. Die deutliche Zunahme letzterer bei den Oddset-Spielangeboten im Jahr 2011 ist bedingt durch die erstmalige Nennungsmöglichkeit von Wettbüros als Spielort bzw. Bezugsweg im Interview. Bei Losen der Sofortlotterien wird dagegen von den Jugendlichen auch im Jahr 2011 noch in ähnlich hohem Ausmaß wie in den vorangegangenen Erhebungen der BZgA angegeben, diese über Lotto-Annahmestellen bezogen zu haben. Der starke Anstieg der 12-Monats-Prävalenz dieses Glücksspiels im Jahr 2011 erfolgt damit in erster Linie durch einen Zuwachs der ‚anderen Wege‘ als Bezugsweg. Das Internet als Bezugsweg für die hier dargestellten Glücksspiele scheint den vorliegenden Daten zufolge bei 16- und 17-jährigen Jugendlichen dagegen weiter rückläufig zu sein.

Tabelle 32: Nutzung von ausgewählten, auch vom DLTB angebotenen Glücksspielen nach Spielort/ Bezugsweg durch 16 und 17-jährige Jugendliche

	gesamt			Jungen			Mädchen		
	2007	2009	2011	2007	2009	2011	2007	2009	2011
Glücksspiel									
Spielort/Bezugsweg									
Sofortlotterien									
Lotto-Annahmestelle	9,7	6,7	8,7	11,8	5,7	9,9	7,7	7,6	7,4
Internet	0,1	0,9	0,1	0,2	1,2	0,1	0,0	0,7	0,0
„andere Wege“	1,4	0,5	7,7	1,4	0,0	5,6	1,3	1,1	10,0
insges.	10,8	8,1*	15,6	13,2	6,9*	14,7	8,3	9,3	16,6
Bingo									
Lotto-Annahmestelle	--	--	0,6	--	--	1,2	--	--	0,0
Internet	--	--	0,0	--	--	0,0	--	--	0,0
„andere Wege“	--	--	1,3	--	--	1,0	--	--	1,6
insges.	--	--	1,9	--	--	2,1	--	--	1,6
Lotto „6 aus 49“									
Lotto-Annahmestelle	2,7	2,7	0,9	2,7	3,6	1,2	2,8	1,9	0,7
Internet	0,4	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,7	0,0	0,0
andere ¹	0,3	0,0	0,8	0,0	0,0	0,3	0,6	0,0	1,3
insges.	3,1	2,7	1,7	2,7	3,6	1,4	3,6	1,9	2,0
Oddset-Spielangebote									
Lotto-Annahmestelle	1,9	1,9	0,5	3,7	3,7	0,9	0,0	0,0	0,0
Internet	0,0	0,4	0,0	0,0	0,7	0,0	0,0	0,0	0,0
andere ²	0,3	0,1	1,2	0,6	0,2	2,4	0,0	0,0	0,0
insges.	2,2	2,3	1,7	4,3	4,6	3,3	0,0	0,0	0,0

Angaben in Prozent; Mehrfachnennungen der Spielorte/Bezugswege möglich, daher u. U. abweichend von ‚insges.‘; Absteigende Sortierung nach Häufigkeit der 12-Monats-Prävalenzen insgesamt (vgl. Spalte ‚gesamt 2011‘ in Tabelle 30).

n (abs.): gesamt 2007 *n* = 352-355; gesamt 2009 *n* = 297-298; gesamt 2011 *n* = 714-720;

1 inkl. Post/Faber;

2 inkl. Wettbüro;

-- in 2007 und 2009 nicht explizit erhoben.

3.6.4 Spieleinsätze von Jugendlichen

Tabelle 38 im Anhang ist zu entnehmen, in welcher Höhe bezogen auf den zurückliegenden Jahreszeitraum Ausgaben durch 16- und 17-Jährige getätigt werden. Einbezogen sind dabei wiederum alle Jugendlichen (inkl. Nichtspieler). 71,1 % der Jugendlichen diesen Alters in Deutschland haben danach nicht gespielt bzw. geben als monatliche Ausgaben ‚0 Euro‘ an. 21 % geben bis zu 10 Euro im Monat als Spieleinsatz an, 3,1 % zwischen 10 und 20 Euro und weitere 3,3 % zwischen 20 und 50 Euro. 1,5 % der Jugendlichen wenden monatlich mehr als 50 Euro für Glücksspiele auf. Jungen geben drei mal so häufig Geldbeträge zwischen 10 und 50 Euro monatlich für Glücksspiele aus wie Mädchen (9,6 % vs. 3,1 %). Auf der Basis der absoluten monatlichen Eurobeträge im Jahr 2011 ist der Geschlechtsunterschied signifikant (Mann-Whitney-U-Test, $p < 0,01$).

Im Vergleich der drei Erhebungszeitpunkte setzen die 16- und 17-jährigen Jugendlichen nur geringfügig zunehmende Summen pro Monat für Glücksspiele ein. Die Zunahme ist nur bei den Mädchen signifikant (Kruskal-Wallis-H-Test, $p < 0,05$).

3.6.5 Erstes Glücksspiel von Jugendlichen und korrespondierendes Alter

Wie auch die Reihenfolge der 12-Monats-Prävalenzen der Glücksspiele von 16- und 17-Jährigen nahelegt, werden am häufigsten Sofortlotterien mit 28 % und das privat organisierte Glücksspiel mit 11 % als erstes Glücksspiel im Leben genannt. Entsprechend werden erstere auch von beiden Geschlechtern mit annähernd gleicher Häufigkeit angegeben und das private Glücksspiel deutlich häufiger von Jungen als von Mädchen (14,9 % vs. 6,9 %).

Aufgrund der engen Altersspanne kann für die Jugendlichen, im Gegensatz zu den Erwachsenen, das mittlere Lebensalter beim erstgenannten Glücksspiel angegeben werden. Jungen geben mit $13,5 \pm 2,6$ Jahren ein nur geringfügig niedrigeres Alter als Mädchen an ($13,6 \pm 3,0$ Jahre).

3.6.6 Glücksspielassoziierte Probleme bei Jugendlichen

Wie bereits Tabelle 28 zu entnehmen, sind auch unter 16 und 17-jährigen Jugendlichen glücksspielassoziierte Probleme bereits verbreitet. Im Vergleich zur erwachsenen bis 65-jährigen Bevölkerung findet sich bei den Jugendlichen ein höherer Anteil mindestens problematischer Glücksspieler (1,31 % vs. 0,98 %).

Betrachtet man die Klassifizierungen der Glücksspielsucht nach SOGS bei Jugendlichen differenziert, so ergeben sich im Einzelnen folgende Zahlen (Tabelle 33).

Tabelle 33: Verbreitung glücksspielassoziierter Probleme bei 16 und 17-jährigen Jugendlichen

Klassifizierung nach SOGS	gesamt		Jungen		Mädchen	
	n	%	n	%	n	%
auffällig						
2007	29	7,70	19	9,47	10	5,88
2009	17	5,63	14	9,48	3	1,71
2011	32	6,11	22	7,41	10	4,73
problematisch						
2007	1	0,31	1	0,60	0	0,00
2009	5	1,10	2	0,95	3	1,24
2011	6	0,99	5	0,75	1	1,23
pathologisch						
2007	0	0,00	0	0,00	0	0,00
2009	3	0,51	1	0,72	2	0,31
2011	3	0,32	2	0,50	1	0,13

n=absolute, ungewichtete Fallzahlen, % = gewichtet.

Erkennbar ist zudem, dass es unter den Jugendlichen auch bereits einen erheblichen Anteil auffälliger Glücksspieler gibt (6,11 %). Dieser liegt ebenfalls noch über dem entsprechenden Anteil der 18-65-Jährigen, der 5,5 % beträgt und ist bei den Jungen deutlich höher als unter den Mädchen (7,41 % vs. 4,73 %). Die Problemspieleranteile sind dagegen unter Jungen und Mädchen ähnlich hoch. Auf interferenzstatistische Analysen wird aufgrund der geringen Fallzahlen verzichtet.

3.7 Motive des Glücksspiels und subjektive Gewinn- und Verlustbilanz

In allen drei Surveys der BZgA werden verschiedene Motive erhoben, die für das Glücksspiel eine Rolle spielen können. Darüber hinaus wird nach der subjektiv resümierten Gewinn- und Verlustbilanz der letzten 12 Monate gefragt, also ob durch Wetten und Spielen mit Geldeinsatz alles in allem finanziell dazu gewonnen oder verloren wurde. Beides wird in diesem Kapitel dargestellt. Bezugsgruppe sind dabei Glücksspieler, also Personen, die in den letzten 12 Monaten vor der jeweiligen Befragung an mindestens einem Glücksspiel teilgenommen haben.

Glücksspielmotive. In allen drei Untersuchungen dominiert mit Abstand Geldgewinn als Motiv (2007: 71,9 %, 2009: 73,8 %, 2011: 69,0 %) und stellt sich somit als Hauptmotiv dar (Tabelle 34). Am zweithäufigsten genannt wird das Motiv ‚Aufregung‘, im Jahr 2011 von 31,5 % der Befragten (2007: 32,1 %, 2009: 30,4 %). Dieses Motiv wird deutlich häufiger von männlichen als von weiblichen Befragten angegeben. Noch stärker fällt der Geschlechtsunterschied bei den Motiven ‚Geselligkeit‘ und

‚Entspannung‘ aus, welche mit 15,8 % bzw. 9,0 % im Jahr 2011 am dritt- bzw. vierthäufigsten von den Glücksspielern angegeben werden: Männliche Glücksspieler geben diese jeweils etwas mehr als doppelt so häufig an wie weibliche. Etwa gleichauf in der weiteren Rangfolge der Motive liegen mit Nennungshäufigkeiten zwischen 5,4 % und 5,8 % im Jahr 2011 ‚sich auskennen‘ und ‚Ablenkung‘, Die eigene Kompetenz wird dabei von männlichen Befragten, je nach Erhebungsjahr, zwischen drei und vier mal häufiger als Motiv angegeben als von weiblichen. Dies dürfte mit der höheren Affinität männlicher Befragter zu Sportwetten zusammenhängen. Das Motiv ‚ungestört sein‘ wird mit Abstand am seltensten genannt (2011: 1,3 %).

Gegenüber der Ausgangsmessung im Jahr 2007 wird unter den Glücksspielern im Jahr 2011 lediglich das Motiv ‚Geselligkeit‘ signifikant häufiger genannt, während bei den übrigen Motiven, mit Ausnahme von ‚sich auskennen‘ und ‚ungestört sein‘, signifikante Rückgänge festzustellen sind.

Tabelle 34: Glücksspielmotive

Spiel- motiv	Geselligkeit		Geldgewinn		Entspan- nung		sich aus- kennen		Ablenkung		Aufregung		ungestört sein	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
insges.														
2007	791	14,4*	3.869	71,9*	579	10,3*	339	6,2	396	7,8*	1.749	32,1	91	2,2*
2009	658	12,8*	3.900	73,8*	439	8,1	271	5,3	313	6,3	1.536	30,4	87	2,0*
2011	926	15,8	3.137	69,0	427	9,0	380	5,4	320	5,8	1.844	31,5	51	1,3
männlich														
2007	527	18,7*	1.803	69,5	391	13,1	275	9,3	237	9,2*	983	35,2	57	2,6*
2009	435	16,5*	1.833	72,0*	293	10,3*	219	8,0	193	7,7	827	32,8	48	2,2
2011	675	20,5	1.611	68,5	321	11,9	312	7,5	212	6,9	1.111	34,5	34	1,5
weiblich														
2007	264	9,1	2.066	74,8*	188	6,8*	64	2,4	159	6,0*	766	28,2	34	1,6
2009	223	8,1*	2.067	76,0*	146	5,2	52	1,7*	120	4,4	709	27,3	39	1,9*
2011	251	9,7	1.526	69,6	106	5,3	68	2,6	108	4,4	733	27,7	17	1,0

Befragte, die in den letzten 12 Monaten mindestens ein Glücksspiel gespielt haben;

% = Zeilenprozent; n = ungewichtete Fallzahl; Mehrfachnennungen möglich;

*) Statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischen Regressionen, Kontrollvariablen: Alter und ggf. Geschlecht);

n (abs.) 2007: 5.296-5.403, 2009: 5.176-5.378, 2011: 4.635-4.695.

Neben dieser allgemeinen Betrachtung der Spielmotive erscheint von Interesse, ob sich deren Nennungshäufigkeiten zwischen den nach SOGS klassifizierten Glücksspielern unterscheiden. Hierzu werden wiederum die im Jahr 2011 als problematisch oder pathologisch eingestuften Glücksspieler zusammengefasst und den risikoreichen (bzw. auffälligen) und den unproblematischen Glücksspielern gegenübergestellt. Während sich die Häufigkeiten der Motive ‚Geld gewinnen‘ und ‚Geselligkeit‘ nur geringfügig zwischen den drei Gruppen unterscheiden, werden alle übrigen Spielmotive deutlich häufiger von Problemspielern als von unproblematischen Spielern genannt. In abnehmender Reihenfolge

der jeweiligen Verhältnisse bei den einzelnen Spielmotiven ergibt sich beim Motiv ‚ungestört sein‘ ein Verhältnis von ca. 12:1 (10,9 % vs. 0,9 %), bei ‚sich auskennen‘ von ca. 6:1 (25,6 % vs. 4,3 %), bei ‚Ablenkung‘ ca. 4:1 (21,7 % vs. 4,9 %) und bei ‚Entspannung‘ von ca. 3:1 (25,0 % vs. 8,2 %). Weniger ausgeprägt sind die Unterschiede beim Motiv ‚Aufregung‘ (50,5 % vs. 30,2 %). Ausgenommen das Spielmotiv ‚soziale Motivation‘, welches bei den risikoreichen Spielern am höchsten ausfällt, liegen die Nennungshäufigkeiten der einzelnen Motive bei den auffälligen Glücksspielern zwischen denen der beiden übrigen nach SOGS gebildeten Gruppen.

Subjektive Gewinn- und Verlustbilanz. Im Jahr 2011 geben lediglich 11,1 % der Glücksspieler an, einen Gewinn erzielt zu haben (durchschnittlich: 956,60 Euro, Median: 80 Euro, IQB = 20-400 Euro). 60,8 % dagegen schätzen, dass sie Verlust erlitten haben (durchschnittlich: 138,60 Euro, Median: 50 Euro, IQB = 20-120 Euro) und bei 27,7 % ist die Bilanz unentschieden (weiß nicht/ keine Angabe: 0,3 %). Die Verteilung der Einschätzungen zur persönlichen Gewinn- und Verlustbilanz stimmt mit denen der früheren Erhebungen gut überein, wobei sowohl die Höhe der angegebenen Gewinn- als auch die der Verlustsumme im Jahr 2011 etwas niedriger ausfällt als in den beiden vorangegangenen Erhebungen der BZgA.

3.8 Rezeption von Glücksspielwerbung, Informations- und Hilfeangeboten sowie Einstellungen und Information zum Glücksspiel

In den Glücksspiel-Surveys der BZgA werden eine Reihe von Fragen zur Rezeption von verschiedenen Medien, die Glücksspielwerbung transportieren, zur Wahrnehmung von Informations- und Hilfeangeboten zu Glücksspielproblemen sowie Einstellungen in der Bevölkerung zu gesetzlichen Regelungen des Glücksspiels erhoben. Die Ergebnisse sind, jeweils differenziert nach Erhebungsjahr dargestellt, den nachfolgenden drei Abschnitten zu entnehmen.

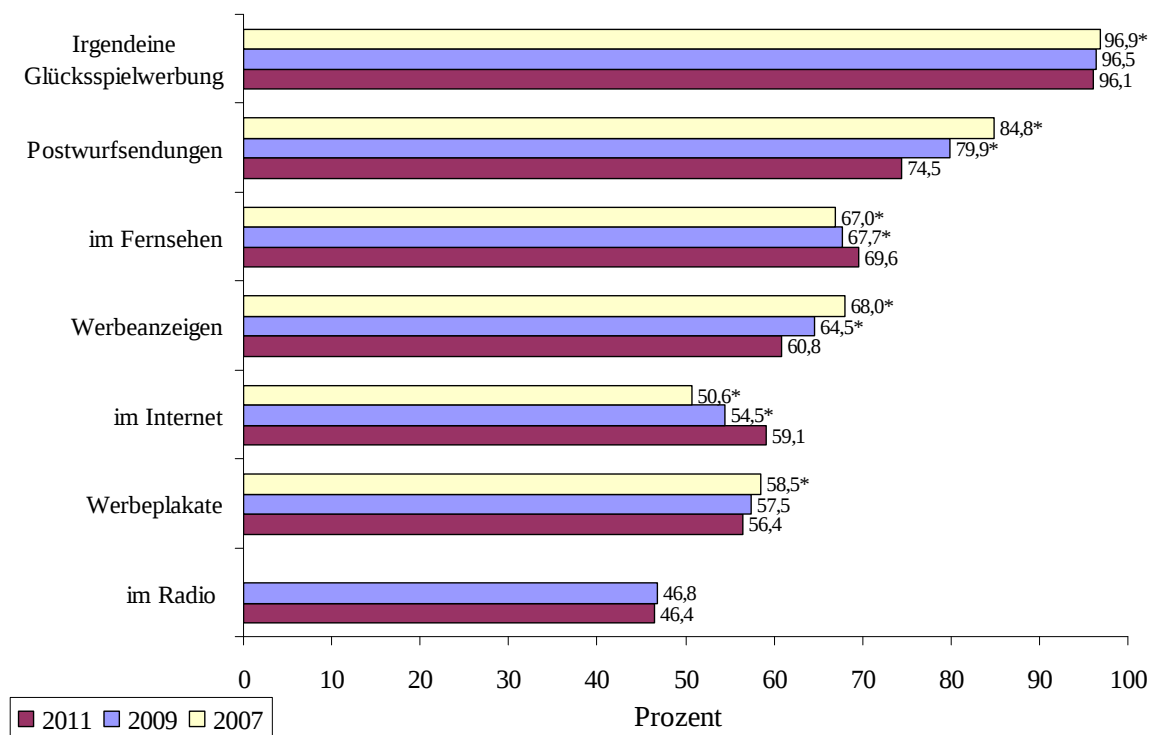
3.9 Glücksspielwerbung

Nahezu die gesamte Bevölkerung im Alter von 16 bis 65 Jahren hat in den zurückliegenden sechs Monaten vor der Befragung im Jahr 2011 irgendeine Werbung für Glücksspiele wahrgenommen (96,1 %, Abbildung 10).

Bezogen auf die einzelnen Werbeformen werden Postwurfsendungen mit Glücksspielwerbung am häufigsten wahrgenommen (2011: 74,5 %). Es folgen Werbespots im Fernsehen und Werbeanzeigen (69,6 % bzw. 60,8 %) sowie Glücksspielwerbung im Internet und Werbeplakate (59,1 % bzw. 56,4 %). Vergleichsweise selten wahrgenommen wird Glücksspielwerbung im Radio (46,4 %).

Im Vergleich der drei Erhebungszeitpunkte ist die Rezeption der einzelnen Werbemedien überwiegend leicht rückläufig. Während dieser Trend bei der Glücksspielwerbung insgesamt nur sehr gering ausfällt, sind die Rückgänge sowohl bei den Postwurfsendungen als auch bei den Werbeanzeigen signifikant. Dagegen hat die Wahrnehmung von Werbung im Internet und im Fernsehen im Vergleich der drei Erhebungszeitpunkte jeweils signifikant zugenommen. Das Internet hat damit im Jahr 2011 hinsichtlich des Erreichungsgrades die Werbeplakate gegenüber dem Jahr 2009 überholt. Im Jahr 2011 nahezu unverändert gegenüber dem letzten Survey ist die Häufigkeit der Wahrnehmung von Radiowerbung zu Glücksspielen geblieben. Im Jahr 2007 wurden zu diesem Medium noch keine Daten erhoben.

Abbildung 10: Prozentuale Anteile der Personen, die in den letzten sechs Monaten Glücksspielwerbung wahrgenommen haben, in den Befragungen 2007, 2009 und 2011



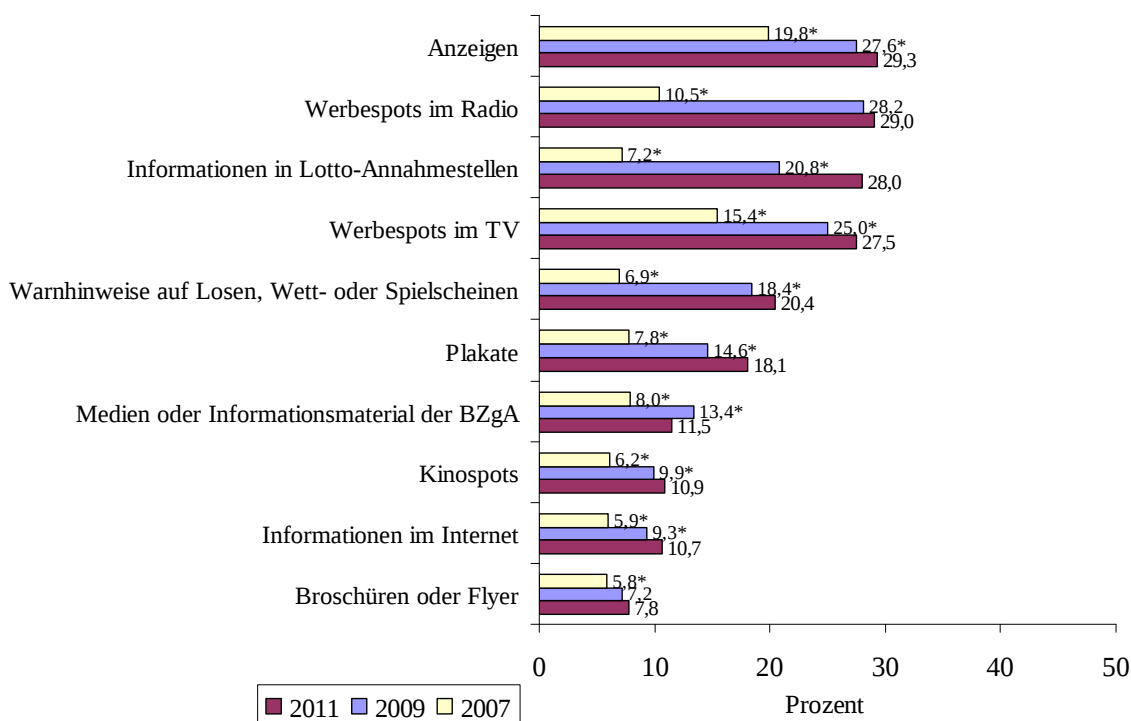
Ausgewiesen sind die zusammengefassten prozentualen Anteile der Antwortkategorien „oft“ und „manchmal“; Werbung im Radio wurde erstmals 2009 erhoben;

*) Statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungszeitpunkten;
Anzahl gültiger Fälle: $n = 10.001$ (2007); $n = 10.000$ (2009); $n = 10.002$ (2011).

3.10 Präventions-, Informations- und Hilfsangebote

Wie auch in den vorangegangenen Surveys wurde die Wahrnehmung von verschiedenen Informationsangeboten zu den Gefahren des Glücksspiels erhoben. Bezugszeitraum sind dabei die letzten sechs Monate vor der Befragung (Abbildung 11). Es zeigt sich, dass die meisten Angebote in der Erhebung 2011 signifikant häufiger wahrgenommen werden als im Jahr 2009. Ausnahmen hiervon sind Werbespots im Radio und Broschüren oder Flyer, bei denen sich jeweils nur geringe Anstiege ergeben sowie Werbung oder Informationsmaterial der BZgA, deren Reichweite von 13,4 % im Jahr 2009 auf 11,5 % im Jahr 2011 abgenommen hat. Die größte Verbreitung haben im Jahr 2011 Anzeigen (29,3 %), gefolgt von Werbespots zu Glücksspielgefahren im Radio (29 %), Informationen in Lotto-Annahmestellen (28 %) und Werbespots zu den Gefahren des Glücksspiels im Fernsehen (27,5 %). Die geringste Verbreitung haben Kino-Spots (10,9 %), Informationen im Internet (10,7 %) und, als Schlusslicht mit 7,5 %, Broschüren oder Flyer mit Informationen zu den Gefahren des Glücksspiels. Gleichwohl hat die Verbreitung der drei letztgenannten in der Bevölkerung seit dem Jahr 2007 kontinuierlich zugenommen, wenn auch im Jahr 2011 der Zuwachs geringer ausfällt als im Jahr 2009.

Abbildung 11: 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, 2009 und 2011



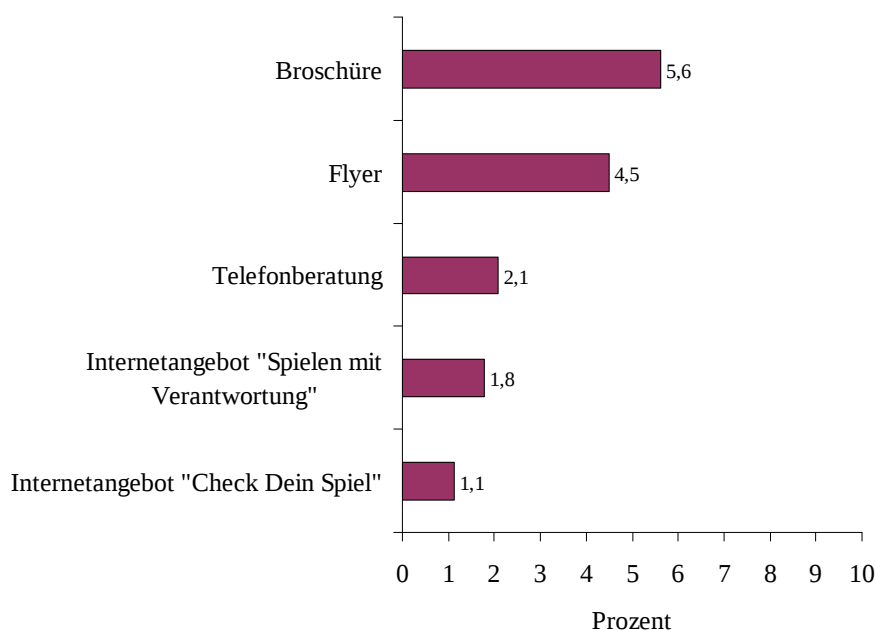
Bezugszeitraum: letzte 6 Monate;

*) Statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren;

Anzahl gültiger Fälle: $n = 10.001$ (2007); $n = 10.000$ (2009); $n = 10.002$ (2011).

Im Survey 2011 wird zudem dezidiert nach der Bekanntheit verschiedener Aufklärungsmedien und Informationsmaterialien der BZgA gefragt. Am häufigsten werden mit 5,6 % Broschüren der BZgA genannt. Es folgen mit 4,5 % Flyer, mit 2,1 % die Telefonberatung der BZgA und mit 1,8 % bzw. 1,1 % die Internetangebote „Spielen mit Verantwortung“ bzw. „Check Dein Spiel“.

Abbildung 12: Prozentuale Anteile 16- bis 65-Jähriger, die in den letzten sechs Monaten Medien oder Informationsmaterial der BZgA, in denen auf Gefahren des Glücksspiels aufmerksam gemacht wird, gesehen, gehört oder gelesen haben (nur Befragung 2011)



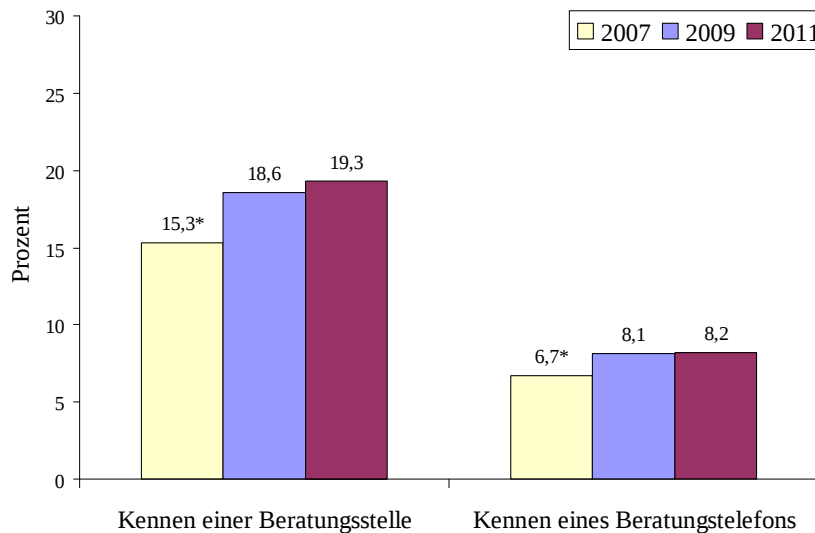
Bezugszeitraum: letzte 6 Monate;
n = 10.002.

Bei den aus Abbildung 11 ersichtlichen 11,5 % der Befragten, die irgendein Aufklärungsmedium der BZgA kennen, entfallen 8,5 % auf nur ein Medium. Lediglich 2,7 % haben zwei oder mehr Medien der BZgA gesehen, gehört oder gelesen. Männliche Befragte geben dabei jedes der erfragten BZgA-Aufklärungsmedien etwas häufiger an als weibliche. Hinsichtlich des Alters der Befragten bestehen, mit Ausnahme der Internetangebote, die jeweils mehr als doppelt so häufig von bis 25- als von über 25-Jährigen genannt werden, nur geringfügige Unterschiede („Spielen mit Verantwortung“: 3,4 % vs. 1,4 %, „Check Dein Spiel“: 2,2 % vs. 0,9 %).

Der Anteil der Personen, die eine Beratungsstelle kennen, an die man sich durch Glücksspiel bedingter Problemen oder Belastungen wenden kann, hat von initial 15,3 % im Jahr 2007 auf 18,7 % im Jahr 2009 und 19,6 % im Jahr 2011 kontinuierlich zugenommen (Abbildung 13). Ebenso hat sich auch die

Bekanntheit eines Beratungstelefons, an das man sich aufgrund von glücksspielbedingten Problemen oder Belastungen wenden kann, erhöht: In der Studie 2007 bejahten dies 6,7 % aller Befragten, im Jahr 2009 8,1 %, und im Jahr 2011 ist der Anteil noch einmal geringfügig auf 8,2 % angestiegen.

Abbildung 13: *Prozentuale Anteile der Personen, die eine Beratungsstelle oder die Nummer eines Beratungstelefons für Probleme und Belastungen durch Glücksspiel kennen, bei 16- bis 65-Jährigen in den Befragungen 2007, 2009 und 2011*



*) Statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren;
Anzahl gültiger Fälle: $n = 10.001$ (2007); $n = 10.000$ (2009); $n = 10.002$ (2011).

Im Jahr 2011 kennen weibliche und bis 25-jährige Befragte beide Hilfeangebote etwas häufiger als männliche und über-25-jährige (Beratungsstelle: weibliche vs. männliche: 20,8 % vs. 17,8 %, bis 25-jährige vs. über 25-jährige: 19,8 % vs. 16,9 %; Beratungs-Hotline: weibliche vs. männliche: 8,7 % vs. 7,7 %, bis 25-jährige vs. über 25-jährige: 8,5 % vs. 6,4 %).

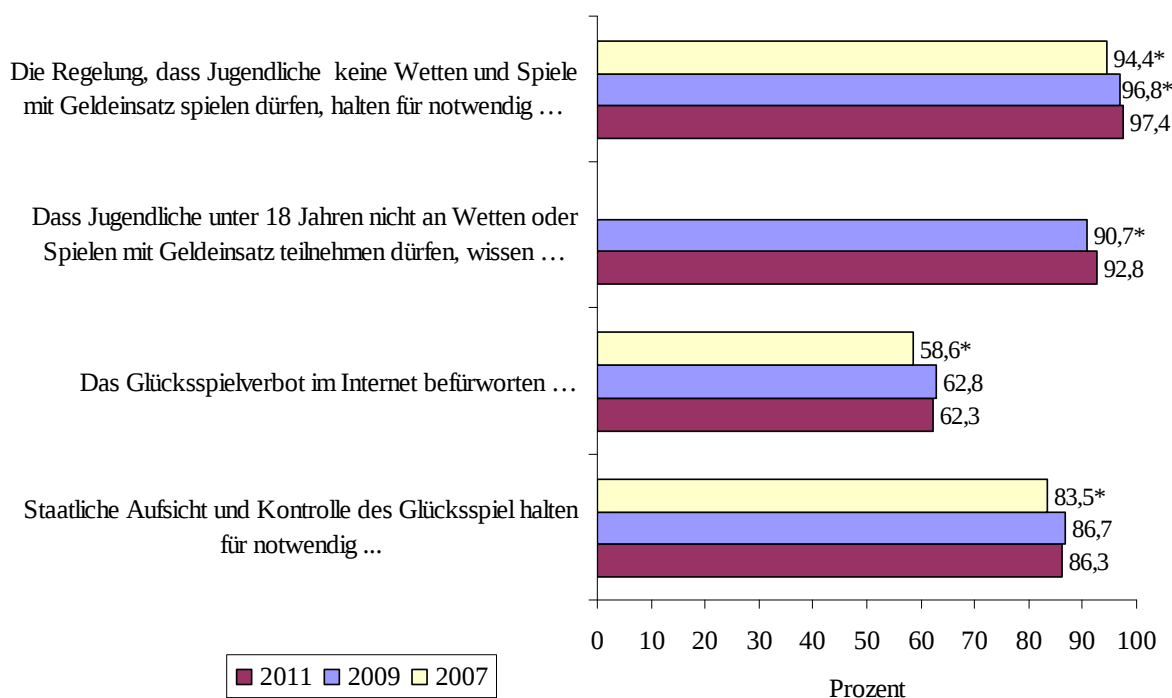
3.11 Einstellungen zu gesetzlichen Regelungen, Themeninteresse, Informationsstand und –bedarf

Zu diesem Themenkomplex wurden vier Fragen gestellt. Die Jugendschutzbestimmung, dass Jugendliche nicht an Glücksspielen oder Wetten mit Geldeinsatz teilnehmen dürfen, findet eine hohe Zustimmung (Abbildung 14). Nach 94,4 % aller Befragten im Jahr 2007 und 96,8 % im Jahr 2009 halten im Jahr 2011 97,4 % diese Regelung für notwendig, womit sich der Anteil noch einmal signifikant gegenüber beiden vorausgegangenen Erhebungen erhöht hat. In der Erhebung 2009 wurde erstmals auch danach gefragt, ob bekannt ist, dass Jugendliche nicht an Glücksspielen mit Geldeinsatz teil-

nehmen dürfen. Diese Bestimmung ist im Jahr 2009 90,7 % der Befragten bekannt, im Jahr 2011 ist der Anteil signifikant auf 92,8 % angestiegen.

Im Jahr 2007 befanden 58,6 % der 16- bis 65-Jährigen, dass Glücksspiele mit Geldeinsatz im Internet verboten sein sollten. Im Jahr 2009 ist dieser Anteil auf 62,8 % angestiegen und fällt mit 62,3 % im Jahr 2011 nur unwesentlich geringer aus. Gegenüber dem Jahr 2007 bedeutet dies einen signifikanten Anstieg. 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. Im Jahr 2011 sind es 86,3 %, was gegenüber dem Jahr 2007 einen signifikanten Anstieg bedeutet.

Abbildung 14: Einstellungen und Wissen zu gesetzlichen Regelungen bei 16- bis 65-Jährigen in den Befragungen 2007, 2009 und 2011

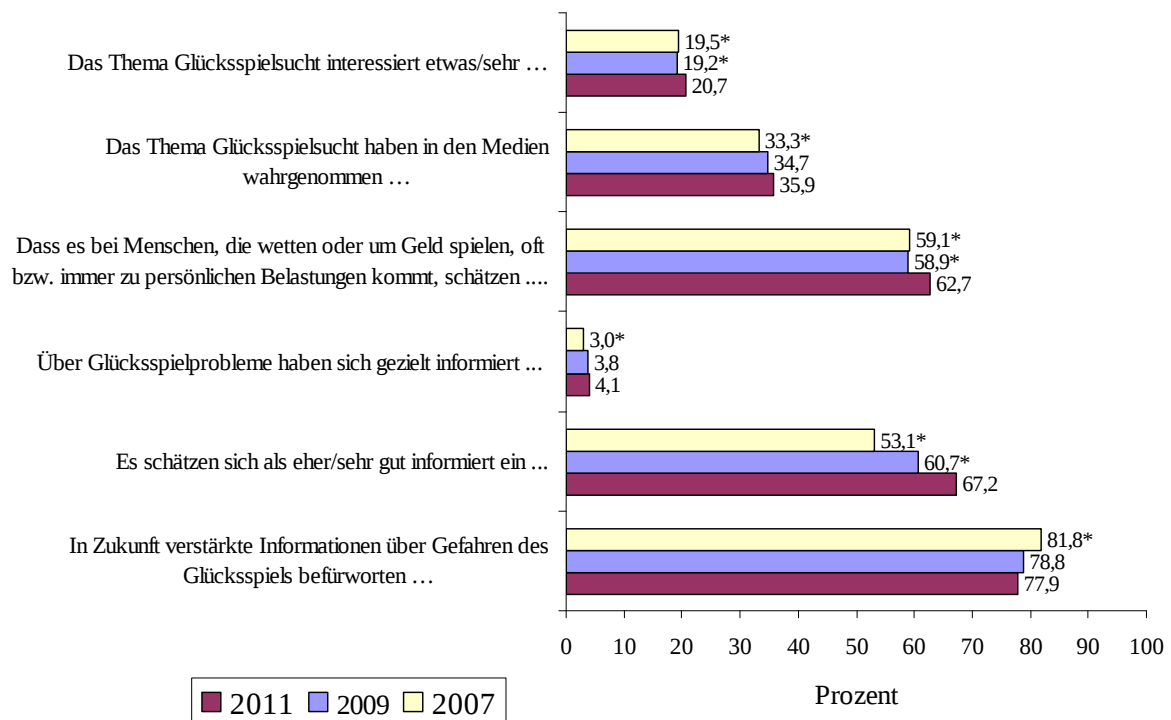


*) Statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren;
Anzahl gültiger Fälle: $n = 10.001$ (2007); $n = 10.000$ (2009); $n = 10.002$ (2011).

Das Interesse in der Bevölkerung am Thema Glücksspielsucht lässt sich anhand von sechs Fragen wiedergeben (Abbildung 15). Nach 19,5 % im Jahr 2007 und 19,2 % im Jahr 2009 sagen im Jahr 2011 20,7 %, dass sie sich für das Thema Belastung und Probleme durch Glücksspiel mit Geldeinsatz etwas oder sehr interessieren. Dieser Zuwachs ist gegenüber beiden Vorjahren signifikant. Sowohl die

Wahrnehmung des Themas in den Medien (in den letzten sechs Monaten im Fernsehen gesehen, im Radio gehört oder in Zeitungen oder Illustrierten gelesen) als auch der Anteil der Befragten, die sich selbst gezielt zu diesem Thema informieren, haben leicht aber kontinuierlich zugenommen. Die Werte des Jahres 2011 betragen 35,9 % bzw. 4,1 % und stellen einen jeweils signifikanten Zuwachs gegenüber dem Jahr 2007 dar. Deutlich stärker dagegen hat die subjektive Einschätzung des eigenen Informationsstandes zur Glücksspielsucht zugenommen. Der Anteil der Personen, die sagen, eher gut bzw. sehr gut über die Gefahren des Glücksspiels informiert zu sein, steigt von 53,1 % im Jahr 2007 auf 60,7 % im Jahr 2009 und im Jahr 2011 noch einmal auf 67,2 % an. Damit hat der Anteil gegenüber den beiden vorangegangenen Erhebungen im Jahr 2011 signifikant zugenommen. Zudem wurde nach der Einschätzung gefragt, wie oft es bei Menschen, die wetten oder um Geld spielen, zu persönlichen Belastungen oder zwischenmenschlichen Problemen kommt. „Oft oder immer“ schätzen dies in den Jahren 2007 und 2009 ca. 59 % ein. Im Jahr 2011 steigt diese Einschätzung dagegen signifikant auf 62,7 % an. Schließlich befürwortet nach wie vor ein Großteil der Befragten, dass die Öffentlichkeit in Zukunft stärker über die Gefahren des Glücksspiels informiert werden sollte, auch wenn der Anteil seit 2007 sukzessive leicht zurückgegangen ist. In der Studie 2007 sind es 81,8 %, 2009 78,8 % und 2011 noch 77,9 %. Gegenüber dem Jahr 2007 fällt der Anteil im Jahr 2011 signifikant geringer aus.

Abbildung 15: *Interesse am Thema Glücksspielsucht sowie Informationsverhalten und -bewertung bei 16- bis 65-Jährigen in den Befragungen 2007, 2009 und 2011*



*) Statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren;
Anzahl gültiger Fälle: $n = 10.001$ (2007); $n = 10.000$ (2009); $n = 10.002$ (2011).

4 Diskussion

Mit der Untersuchung des Jahres 2011 liegt von der BZgA die dritte repräsentative Stichprobe der 16- bis 65-jährigen Bevölkerung in Deutschland zum Glücksspielverhalten und weiteren Indikatoren des Glücksspiels vor. Damit sind erstmalig Trenddaten zum Glücksspielverhalten in Deutschland über einen Zeitraum von vier Jahren verfügbar, die insgesamt 30 Tsd. Personen umfassen. Die Surveys erfüllen so zum einen eine wichtige Monitoring-Funktion hinsichtlich der Glücksspielnutzung und den bei einem kleinen Teil der Bevölkerung damit assoziierten Problemen. Zum anderen gewähren die Daten durch Erhebung von Wissensständen und Einstellungen zum Glücksspiel in der Bevölkerung Einblick in die Verbreitung und Akzeptanz von Präventionskampagnen gegen die Glücksspielsucht und dienen damit der wissenschaftlichen Fundierung für die Planung von Präventionsmaßnahmen der BZgA. Schließlich leisten sie einen wichtigen Beitrag zu den gerade in jüngerer Zeit relativ intensivierten Forschungsaktivitäten in Deutschland zu Epidemiologie und Prävention der Glücksspielsucht. Dies gilt insbesondere auch für Glücksspielaktivitäten von Jugendlichen und jungen Erwachsenen, für deren Erforschung mit der disproportionalen Stichprobenziehung im Survey 2011 eine belastbarere Datengrundlage bereitgestellt werden konnte.

Alle drei von der BZgA durchgeführten Glücksspiel-Studien zeigen übereinstimmend, dass Glücksspiel in der Bevölkerung weit verbreitet ist. So sind im mittleren und höheren Erwachsenenalter Personen, die noch nie in ihrem Leben ein Glücksspiel gespielt haben, eine kleine Minderheit. Die Glücksspielgesamtprävalenz wie auch die Prävalenzen der meisten Glücksspiele sind im Jahr 2011 jedoch deutlich zurückgegangen. Das in Deutschland mit Abstand populärste Glücksspiel, Lotto „6 aus 49“, wurde in den letzten 12 Monaten vor der Befragung noch von 31,5 % der Bevölkerung gespielt (nach 40 % im Jahr 2009). Dies korrespondiert in erster Linie mit einer Abnahme der seltener als einmal im Monat Lotto Spielenden. Ein im Verhältnis zu 2009 besonders deutlicher Rückgang der Spielprävalenzen ist bei den Quizsendungen im Fernsehen und den Klassenlotterien festzustellen. Die Attraktivität dieser beiden Glücksspielformen hat sich seit 2007, gemessen wiederum an der Teilnahme in den letzten 12 Monaten, jeweils auf ca. ein Drittel verringert (2011: 3,9 % bzw. 1,2 %), die letzterer insbesondere für männliche Glücksspieler. Deutliche Zuwächse finden sich hingegen u. a. bei den Sofortlotterien (12,9 %, nach 10,2 % im Jahr 2009). Und auch das Spielen an Geldspielautomaten in Spielhallen, Gaststätten etc. hat, wenn auch nur geringfügig, weiter zugenommen (2011: 2,9 %). Allerdings ist diese Zunahme gegenüber den vorangegangenen Untersuchungen signifikant in der Altersgruppe der 18- bis 20-jährigen Männer, womit sich die Erkenntnisse aus dem Survey 2009 erneut bestätigen. Die Ergebnisse korrespondieren, mit Ausnahme des Glücksspiels über Internet, mit der Entwicklung der Umsatzzahlen auf dem Glücksspielmarkt. Danach gehen die Umsätze der staatlich konzessionierten Glücksspiele zurück, der gewerbliche Geldspielautomatenmarkt sowie die illegal über das Internet angebotenen Glücksspiele haben dagegen weiter zugenommen (Meyer, 2011,

Goldmedia, 2010). Während zudem die staatlichen Anbieter gemäß den restriktiven Vorgaben des Glücksspielstaatsvertrags (GlüStV) reguliert werden, bestehen bei der Bekämpfung illegaler Angebote weiterhin Defizite, da das Internetspielverbot von kommerziellen Anbietern aus dem Ausland unterlaufen wird und diese rechtlich nur schwer zu belangen sind. Für die Anbieter der im GlüStV geregelten Spiele in Deutschland besteht daher die Herausforderung, einerseits dieser Entwicklung durch Bereitstellung attraktiver Produkte entgegenzutreten und andererseits verantwortungsvollen Spieler- und insbesondere Jugendschutz zu gewährleisten.

Sowohl die sich ergebende Glücksspielgesamtprävalenz als auch die Prävalenzen einzelner Glücksspiele bewegen sich größtenteils im Rahmen vergleichbarer in Deutschland durchgeführter Studien (Bühringer, Kraus, Sonntag et al., 2007, Buth & Stöver, 2008, BZgA, 2008, 2010, Kraus et al., 2010, Meyer et al., 2011). Zieht man zum Vergleich die aktuellste Erhebung zum Glücksspiel in der deutschen Bevölkerung, die PAGE-Studie, heran, so korrespondieren die ermittelten 12-Monats-Prävalenzen der beiden meistgespielten Glücksspiele, Lotto „6 aus 49“ und Sofortlotterien, ziemlich gut. Im BZgA-Survey 2011 ergeben sich jedoch einerseits etwas höhere Glücksspielgesamtprävalenzen (Lebenszeit und letzte 12 Monate), andererseits differieren die 12-Monats-Prävalenzen bei einzelnen Glücksspielen. So fallen im BZgA-Survey die 12-Monats-Prävalenzen der Fernsehlotterien etwa doppelt und die des privaten Glücksspiel 4-5 mal so hoch aus. Die entsprechenden Werte für Pferde- und ‚andere Sportwetten‘, Keno, das kleine Spiel sowie für Klassenlotterien ergeben sich dagegen nur etwa halb so hoch wie in der Vergleichsstudie. Mögliche Gründe, die zumindest einen Teil dieser Abweichungen erklären, können in methodischen Unterschieden zwischen den beiden Studien liegen, denen zu gegebener Zeit noch genauer nachzugehen sein wird.

Bei der Analyse der Spielorte bzw. Bezugswege für Glücksspiele zeigt sich, dass der Anteil der (insgesamt) über Lotto-Annahmestellen gespielten Glücksspiele im Jahr 2011 zurückgeht. Dies ist in erster Linie auf einen Rückgang der 12-Monats-Prävalenz des Lottospiel „6 aus 49“ zurückzuführen. Gleichwohl scheinen sich Wettbüros im Vergleich zu 2009 wenn auch auf vergleichsweise niedrigem Niveau steigender Attraktivität zu erfreuen. Allerdings ist hier in Rechnung zu stellen, dass dieser Bezugsweg bei Oddset-Spielangeboten und Toto-Wetten (wobei es sich jeweils nicht um Produkte des DLTB handelt, sondern um illegal angebotene Sportwetten mit festen Quoten) erstmals 2011 erfragt wurde, was diesen Anstieg erklären könnte. Aber auch die ‚übrigen Bezugswege‘, größtenteils eine im Fragebogen nicht genauer spezifizierte Restkategorie, können im Vergleich zu 2009 deutlich zulegen (von 4,0 % auf 6,6 % im Jahr 2011). Entgegen den Erwartungen und im Kontrast zur Entwicklung des illegalen Glücksspielmarktes ist dagegen der Anteil des Internets unter den Spielorten /Bezugswegen im BZgA-Survey 2011 insgesamt betrachtet leicht rückläufig (2009: 4,2 %, 2011: 3,7 %). Bezüglich einzelner auch vom DLTB angebotener Glücksspiele zeigt sich, dass bis zu knapp 40 % (Oddset-Spielangebote) der Befragten, die das jeweilige Spiel in den letzten 12 Monaten ange-

geben haben, dies nicht über Lotto-Annahmestellen gespielt haben, sondern illegal, d. h., im Wesentlichen über ‚andere Wege‘ oder Wettbüros. Diese Anteilsverhältnisse geben damit den einleitend genannten, geschätzten Marktanteil illegaler Anbieter von Sportwetten (über 90%) nicht wieder. Über die Ursachen für diese Abweichung kann nur spekuliert werden.

Die ermittelten Prävalenzen problematischen und pathologischen Glücksspiels in der 16 bis 65-jährigen Bevölkerung (0,51 % und 0,49 %, insgesamt 1 %) bleiben etwa auf gleichem Niveau wie in der Erhebung 2009 (insges. 1,1 %). Auch wenn nur Glücksspieler betrachtet werden, bleibt der entsprechende Anteil beider Ausprägungen des SOGS zusammengenommen mit ca. 2 % gegenüber 2009 unverändert. Die im BZgA-Survey ermittelten Anteile bleiben damit im Rahmen der aufgeführten Vergleichsstudien. Die Spannweite der Ergebnisse kann dabei u. a. durch unterschiedliche Methodik in der Datenerhebung, durch Einsatz unterschiedlicher Instrumente beim Screening auf Glücksspielsucht, durch Verwendung von Filterfragen (z. B. Mindestspielhäufigkeiten, Festlegen einer diagnostischen Schwelle, etc.) oder durch differierende Altersgrenzen der jeweils einbezogenen Befragten bedingt sein. Zumindest für einen Teil der als Problemspieler klassifizierten Personen im Survey sind Behandlungs- oder Beratungsangebote indiziert. Darüber hinaus müssen aus präventiver Sicht Beratungsangebote auch für Personen zugänglich sein, deren Glücksspielbelastung noch nicht so ausgeprägt ist. Der Anteil dieser als risikoreich spielenden bzw. auffällig bezeichneten Glücksspieler und Glücksspielerinnen beläuft sich im Survey 2011 auf ca. 5,5 %, ein Anteil, der sich gegenüber 2009 ebenfalls nur unwesentlich geändert hat.

Im Survey 2011 zeigt sich ein deutlicher Zusammenhang zwischen problematischem oder pathologischem Glücksspiel und männlichem Geschlecht, jungem Lebensalter, niedrigem Bildungsabschluss, Arbeitslosigkeit und einem Migrationshintergrund sowie Glücksspielverhaltensmerkmalen wie relativ hohen eingesetzten monatlichen Geldbeträgen und relativ hoher Spielhäufigkeit. Damit werden Ergebnisse aus anderen Studien bestätigt (vgl. z. B. Buth und Stöver, 2008, Meyer et al., 2011). Diese Befunde erhalten Relevanz bei der Konzeption und dem Zuschnitt von zielgruppenspezifischen Präventionsmaßnahmen, z. B. für junge männliche Erwachsene mit geringem Bildungsabschluss und/oder Migrationshintergrund.

Einmal mehr haben sich den Daten zufolge insbesondere Sportwetten und Automatenspiele als risikoreich für das Auftreten von Problemspielverhalten (problematische oder pathologische Ausprägung) erwiesen. Für Spieler dieser beiden Glücksspiele ergibt sich bei isolierter Betrachtung ein gegenüber Nichtspielern jeweils fast fünffach erhöhtes Risiko, ein Problemspielverhalten zu entwickeln. Die erstmals erfassten Live-Wetten weisen dabei ein deutlich höheres Suchtpotential auf als etwa die klassische Oddset-Sportwette, womit sie sich dem Gefährdungspotenzial von Geldspielautomaten annähern. Als gefährlich wird bei letzteren insbesondere die hohe Ereignisfrequenz, das häufige Auftreten von Fastgewinnen, die Möglichkeiten des Synchronspielens an mehreren Geräten (in Spielhallen) und

die Umwandlung des Geldeinsatzes in Punkte eingeschätzt, wodurch das Erleben von Verlusten gemindert wird. Für Lotto „6 aus 49“ ergibt sich insoweit kein derartiges Risiko. Das Gefährdungspotenzial einzelner Glücksspiele scheint zudem mit dem Glücksspielkonsum insgesamt assoziiert zu sein, was für Mehrfachspieler Relevanz erlangt. So findet sich bei den Befragten, die risikoreichere Glücksspiele genannt haben, durchweg eine höhere durchschnittliche Anzahl insgesamt angegebener Spiele als bei den Befragten, die weniger risikoreiche Spiele wie Lotterien gespielt haben. Eine Ausnahme sind Internet-Casinospiele, die zwar relativ häufig neben anderen Glücksspielen angegeben werden, für die aber, anders als im Survey 2009 (nicht publiziert), im Jahr 2011 selbst kein signifikanter Effekt für das Auftreten von Problemspielverhalten nachgewiesen werden konnte.

Die deutliche Zunahme der Glücksspielgesamtprävalenz (letzte 12 Monate) bei den 16- und 17-jährigen Jugendlichen beiden Geschlechts ist vor allem bedingt durch einen starken Anstieg bei den Sofortlotterien. Dieser Anstieg ist weniger bei den über Lotto-Annahmestellen bezogenen Losen festzustellen als vielmehr bei über ‚andere Wege‘ bezogenen. In den Fällen, in denen die Lose von den Jugendlichen über Lotto-Annahmestellen erworben wurden, ist allerdings auch ein Kauf durch Erwachsene und anschließendes Schenken an die Jugendlichen nicht auszuschließen. Somit könnte es sein, dass Jugendliche angeben, Lose von Sofortlotterien bezogen zu haben, ohne diese selbst gekauft zu haben. Ferner zeigen sich gerade bei den als risikoreich eingeschätzten Geldspielautomaten (12-Monats-Prävalenz 2011: 4,5 %) und Live-Wetten (2 %) unter den Jugendlichen höhere Nutzungsquoten als bei den Erwachsenen. Da sich bei den Geldspielautomaten diese Prävalenz gegenüber 2007 annähernd verdoppelt hat, ist von einer anhaltenden oder weiter zunehmenden Attraktivität dieser Glücksspielform unter Jugendlichen auszugehen. Insbesondere Jungen, von denen 6,5 % und damit mehr als drei mal so viel wie von den Mädchen an Automaten spielen, dürften dabei empfänglich sein für die vielfältigen Spieloptionen und die damit verbundenen optischen und akustischen Effekte, die die neuere Gerätegeneration auszeichnen. Ausschließlich von Jungen werden den Daten zufolge Oddset-Spielangebote gespielt. Deren 12-Monats-Prävalenz ist bei den 16- und 17-Jährigen zwar etwas zurückgegangen (auf 1,7 % im Jahr 2011 nach 2,3 % im Jahr 2009), allerdings ist dieser Rückgang bedingt durch einen geringeren Anteil der Jugendlichen, die in Lotto-Annahmestellen spielen. Bei Oddset-Spielangeboten sind offenbar andere Bezugswege attraktiv wie das Wettbüro (aber nicht das Internet), wo Wetten mit höherer Ausschüttungsquote und damit auch höheren Gewinnsummen illegal angeboten werden und auch der Zugang für Jugendliche oft weniger restriktiv gehandhabt wird. Diese illegalen Angebote des Glücksspielmarktes sollten daher verstärkt in Präventionsbemühungen einbezogen werden. Bei Lotto „6 aus 49“ besteht dagegen eine weiter rückläufige Tendenz: Gaben im Jahr 2007 noch 3,1 % der Jugendlichen an, in den letzten 12 Monaten Lotto gespielt zu haben, sank dieser Anteil im Jahr 2009 auf 2,7 % und im Jahr 2011 weiter auf 1,7 %. Die DLTB-Spiele Toto und Keno werden, ebenso wie bereits in 2009, von 16- und 17-Jährigen im Jahr 2011 nicht mehr gespielt. Diese Entwicklung kann zumindest teilweise als Folge wirksamer Jugendschutzmaßnahmen der Lottoge-

sellschaften angesehen werden. Da aber, über alle Glücksspiele hinweg betrachtet, gegenüber 2009 nahezu unverändert von jedem zehnten Jugendlichen angegeben wird, über Lotto-Annahmestellen an Glücksspielen teilgenommen zu haben (was insbesondere auf die Teilnahme an Sofortlotterien zurückzuführen ist), sind hier weitere Anstrengungen zum Jugendschutz erforderlich. Aus suchtpreventiver Perspektive ist dagegen der leichte Rückgang des Anteils insgesamt über Internet gespielter Glücksspiele unter 16- und 17-jährigen Jugendlichen positiv zu bewerten. Das Verbot des Internet-Glücksspiels im Jahr 2011 umgehen lediglich noch 0,8 % der Jugendlichen. Zu beobachten ist hier auch die Entwicklung bei Internet-Spielen um Spielgeld oder Punkte, deren Anteil gegenüber den beiden vorangegangenen Erhebungen extrem zugenommen hat (2011: 7,1 %). Auch wenn dies möglicherweise zu einem Teil durch einen im Interview 2011 etwas geänderten Abfragemodus bedingt sein könnte, ist darauf hinzuweisen, dass gerade vermeintlich harmlose „Quasiglücksspiele“ von Experten wiederholt als gefährlich bezeichnet worden sind. So können Jugendliche hier bspw. durch anscheinend leicht zu erzielende Gewinne zu einem Wechsel in den realen Internet-Glücksspielbereich animiert werden.

Das bei den 16- und 17-jährigen Jugendlichen zum Zeitpunkt des ersten gespielten Glücksspiels im Leben erfragte Alter (im Mittel 13½ Jahre) liegt innerhalb der aus früheren Studien berichteten Spannweite (z. B. Jacobs, 2004).

Auf der Grundlage des SOGS ließ sich unter den 16- und 17-jährigen Jugendlichen im Vergleich zur erwachsenen, bis 65-jährigen Bevölkerung im Jahr 2011 nicht nur ein höherer Anteil mit mindestens problematischem Spielverhalten ausmachen (1,31 % vs. 0,98 %), sondern auch ein höherer Teil mit auffälligem Spielverhalten (6,11 % vs. 5,45 %).

Wie in den beiden vorangegangenen Befragungen zeigen die Befunde der *Gambling Attitudes and Beliefs Scale* (GABS) auch im Jahr 2011, dass die Vulnerabilität gegenüber dem Glücksspiel bei Jugendlichen, insbesondere bei Jungen, im Vergleich zu älteren Befragten erhöht ist. Jüngere Glücksspieler glauben danach eher, das Spiel kontrollieren oder Glückssträhnen erkennen zu können oder unterliegen hinsichtlich des Glücksspiels anderen Fehleinschätzungen. Somit ist bei ihnen die Aufklärung über den Zufallscharakter von Glücksspielen besonders indiziert. Das Ausmaß der Skepsis gegenüber den in der GABS formulierten Einstellungen und Überzeugungen hat bei jungen Glücksspielerinnen und Glücksspielern gegenüber der Erhebung 2009 nicht zugenommen.

Aus suchtpreventiver Sicht ist positiv zu bewerten, dass sich die Reichweite von Informationsangeboten über verschiedene Medien zu den Gefahren des Glücksspiels auch 2011 weiter erhöht hat. Denn auch bei Angehörigen von Personen mit glücksspielassoziierten Belastungen kann Beratungsbedarf bestehen, und die Verfügbarkeit adäquater Informationen über Medien oder auch soziale

Netzwerke kann den Weg zu kompetenter Hilfe ebnen. Am häufigsten werden Informationsangebote über Anzeigen, über Fernsehen und Radio und in Lotto-Annahmestellen wahrgenommen. Alle Medien mit Ausnahme des Radios verzeichnen gegenüber 2009 signifikante Zuwächse, einschließlich solcher mit hoher Informationsdichte wie Internetseiten oder Broschüren zu den Gefahren des Glücksspiels.

Auch die gesetzlichen Bestimmungen zu Glücksspielen und Spielerschutz stoßen in der Bevölkerung auf eine unverändert hohe oder sogar weiter steigende Akzeptanz. Bspw. besteht 2011 nahezu Konsens in der Bevölkerung, dass Jugendschutzbestimmungen notwendig sind. Unverändert hoch bleibt im Jahr 2011 jeweils auch die Befürwortung von staatlicher Aufsicht/Kontrolle über Glücksspiele und des Verbots von Glücksspielen im Internet. Letzteres halten allerdings deutlich weniger Befragte (62,3 %) als ersteres (86,3 %) für angemessen.

Auch wenn nur ein vergleichsweise geringer Anteil in der Bevölkerung sich gezielt über Glücksspielprobleme informiert (4,1 %), halten sich mehr als zwei Drittel für gut informiert. Damit ist hier zugleich ein sukzessiver und signifikanter Zuwachs dieses Anteils gegenüber den vorherigen Erhebungen festzustellen, der nicht zuletzt auf verstärkte Aufklärungsmaßnahmen gegen die Glücksspielsucht zurückzuführen sein dürfte.

Zukünftige Studien zum Glücksspiel sollten die Entwicklung des Glücksspielmarktes in Deutschland mit seinen Angebotsstrukturen und evtl. Modifikationen sowie das Glücksspielverhalten in der Bevölkerung im Sinne eines Monitorings weiter beobachten. Dabei ist auch der Zusammenhang zwischen individueller Glücksspielwahl resp. Präferenz für bestimmte Glücksspiele mit dem Auftreten von glücksspiellozierten Problemen im Auge zu behalten. Dies insbesondere vor dem Hintergrund einer zu erwartenden (Teil)Liberalisierung des Marktes für Sportwetten. Hier ist mit einem Anstieg der Glücksspielsuchtprävalenzen zu rechnen, was verstärkte Aufklärungs- und Präventionsbemühungen erfordern wird. Dazu wiederum ist auch ein Monitoring der Wahrnehmung, Nutzung und Akzeptanz von Präventionsangeboten in der Bevölkerung sinnvoll.

Ein weiterer Aspekt betrifft die Analyse von Gemeinsamkeiten der Glücksspielsucht mit der jüngst stärker in den Fokus der Öffentlichkeit gerückten sogenannten Internet-Spielsucht. So bestehen bei Online-Glücksspielen Konvergenzen und Überschneidungen mit dem Gebrauch des Internets. Beide Suchtverhaltensweisen treten insbesondere bei Jugendlichen auf, die das Internet regelmäßig und routiniert nutzen, und auch das Krankheitsbild der Internetabhängigkeit weist Parallelen hinsichtlich der Beschreibbarkeit als Störung der Impulskontrolle und zu substanzgebundenen Abhängigkeiten auf. Nach der jüngst vorgelegten PINTA-Studie (Prävalenz der Internetabhängigkeit, Rumpf, Meyer,

Kreuzer & John, 2011) ergeben sich für Internetabhängigkeit in Deutschland, je nach Screening-Methode, vorläufige Prävalenzschätzungen von 1-1,5 %, mithin etwas höher als für Glücksspielsucht.

Dabei wurden deutlich höhere Anteile bei jungen Mädchen gefunden. Zwar ergab sich im Glücksspielsurvey der BZgA 2011 gegenüber den vorangegangenen Studien keine Zunahme bei den über Internet gespielten Glücksspielen. Allerdings scheint es aus Studien Anzeichen dafür zu geben, dass weibliche Glücksspieler zunehmend das Internet als geschützten Spielort bevorzugen („feminization of remote gambling“, Mark Griffiths, 2011²⁵). Diese Entwicklung ist daher ebenfalls zu beobachten.

Um eine hohe methodische Konsistenz der BZgA-Studien sicherzustellen, wurde 2011 das Interview gegenüber der Befragung 2009 nur in wenigen Details geändert, zudem wurde wiederum dasselbe Sozialforschungsinstitut (forsa) mit der Feldarbeit und Datenerhebung betraut. Die jeweils nahezu identische mittlere Interviewdauer, die ähnlich hohen Ausschöpfungsquoten und die gute Übereinstimmung aller drei Stichproben hinsichtlich soziodemographischer Merkmale sprechen für die Vergleichbarkeit der Befragungen. Vor dem Hintergrund von Unwägbarkeiten einer Befragung über Mobilfunk im Allgemeinen und im Suchtmittelkontext im Besonderen wurde an einer telefonischen Befragung ausschließlich über Festnetz festgehalten, auch wenn sich, insbesondere unter den jungen Erwachsenen, im vergangenen Jahrzehnt der Anteil der nur über Mobiltelefon erreichbaren Menschen in Deutschland („Mobil Onlys“) weiter erhöht hat. Eigenen Schätzungen zufolge würde sich die Prävalenz des pathologischen Glücksspiels in der Gesamtbevölkerung bei Einbeziehung dieser Gruppe, deren Anteil sich insgesamt auf knapp ein Zehntel der Bevölkerung belaufen dürfte, lediglich um ca. 0,1 % erhöhen. Zwar wurde unter den „Mobil Onlys“ in der PAGE-Studie (Meyer et al., 2011) ein deutlich höherer Anteil belasteter Personen gefunden. Weder deren Einbeziehung in die Studie noch die Nutzung verschiedener Rekrutierungsstränge für die Zielpersonen, was einen erheblichen methodischen Aufwand darstellt, hat jedoch höhere Glücksspielsucht-Prävalenzen ergeben als in den genannten Vergleichsstudien.

Wie die meisten Studien weist auch der Glücksspiel-Survey der BZgA 2011 einige Einschränkungen auf. Da auf eine Non-Responder-Analyse verzichtet wurde, können Unterschiede zwischen den nicht an der Befragung Teilnehmenden und den Befragten z. B. hinsichtlich des Auftretens glücksspielassoziierter Probleme nicht ausgeschlossen werden. Ferner konnten im Survey bei als glücksspielsüchtig eingestuften Personen evtl. bestehende Komorbiditäten ebenso wenig berücksichtigt werden wie das evtl. Auftreten von manischen Episoden (nach DSM-IV sind letztere ein Ausschlusskriterium für

²⁵ Vortrag „Trends in technology and how this will shape the future of the Lottery world?“, Seminar „Responsible Gaming – Responsible Growth“ der European Lotteries, 26.-28.10.2011, Hamburg.

Glücksspielsucht). Am SOGS, dem im Survey 2011 nun zum dritten Mal erfolgreich eingesetzten Screening-Instrument, ist kritisiert worden, dass in Bevölkerungssurveys die Prävalenz pathologischen Glücksspiels möglicherweise überschätzt wird (z. B. Petry, 2005, Stinchfield, 2002, Delfabbro, 2008). Nach Stinchfield bezieht sich diese Aussage primär auf den direkten Vergleich zum DSM-IV, zudem basiert sie auf einer Untersuchung mit sehr kleinen Fallzahlen. Der SOGS wird nach wie vor in vielen Glücksspiel-Surveys eingesetzt (bspw. in der Schweiz, in Schweden, Italien, Estland, den Niederlanden und Polen), wodurch auch auf europäischer Ebene Vergleiche der Problemspielerprävalenzen möglich sind. Schließlich ist auch unter suchtpräventiven Gesichtspunkten, denen die Studie verpflichtet ist, ein Instrument vorzuziehen, dass die entsprechenden Prävalenzen eher über- als unterschätzt. In einer Reihe von Analysen zum Survey wurde das Ausmaß glücksspielbedingter Symptome nach SOGS dichotomisiert (mindestens problematisch vs. übrige). Dies ist zwar diagnostisch nicht hinreichend begründbar, gleichwohl erscheint dieser für epidemiologische Zwecke sinnvoll, um das Ausmaß der relevanten Glücksspielsuchtproblematik umreißen zu können. Im Rahmen von logistischen Regressionen stellt sich zudem die Frage nach einer geeigneten Referenzgruppe. Die hier gerechnete Variante des Einschlusses von Personen mit geringer Glücksspielproblematik (nach SOGS 1-2 Probleme) bedingt wahrscheinlich eine etwas konservativere Risikoschätzung, als wenn ausschließlich auf unproblematische Glücksspieler Bezug genommen wird.

Für die Bestimmung der Glücksspielsuchtausprägung bei Jugendlichen liegt auch eine adjustierte Form des SOGS vor (SOGS-RA, Revised for Adolescents, vgl. bspw. Stinchfield, 2010). Eine entsprechende Modifikation des SOGS wäre zwar prinzipiell möglich. Aufgrund der daraus evtl. resultierenden, schwer abschätzbaren Verzerrungen bei der Bestimmung der Glücksspielsucht von Jugendlichen sowie auch uneinheitlich gewählter Cutoff-Points des SOGS-RA in der Fachliteratur ist im Rahmen dieses Surveys auch für die Jugendlichen die Standardform des SOGS beibehalten worden.

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.
- Baumgärtner, T. (2009). *Jugendliche und Glücksspiel. Erste Ergebnisse der SCHULBUS-Sondererhebung 2009*. <http://www.suchthh.de/projekte/schulbus.htm> (letzter Zugriff 31.03.2010).
- Becker, T. (2009). *Glücksspielsucht in Deutschland. Prävalenz bei verschiedenen Glücksspielformen* (Schriftenreihe zur Glücksspielforschung Band 4). Frankfurt am Main: Peter Lang Verlag.
- Blinn-Pike, L., Worthy, S. L. & Jonkman, J. N. (2010). Adolescent gambling: a review of an emerging field of research. *Journal of Adolescent Health*, Sep; 47 (3), 223-236.
- 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.
- Brezing, C., Derevensky, J. L. & Potenza, M. N. (2010). Non-substance-addictive behaviors in youth: pathological gambling and problematic Internet use. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, Jul; 19 (3), 625-641.
- Bühringer, G., Kraus, L., Sonntag, D., Pfeiffer-Gerschel, T. & Steiner, S. (2007). Pathologisches Glücksspiel in Deutschland: Spiel- und Bevölkerungsrisiken. *Sucht*, 53, 296-308.
- Bühringer, G., Kraus, L., Höhne, B., Küfner, H., Künzel, J. (2010): Abschlussbericht Untersuchung zur Evaluierung der Fünften Novelle der Spielverordnung vom 17.12.2005 im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie (BMWi).
- Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. (2008). Glücksspielverhalten und problematisches Glücksspielen in Deutschland 2007. Ergebnisse einer Repräsentativbefragung. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. [<http://www.bzga.de/forschung/studien-untersuchungen/studien/gluecksspiel/>]
- Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. (2010). Glücksspielverhalten in Deutschland 2007 und 2009. Ergebnisse aus zwei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. [<http://www.bzga.de/forschung/studien-untersuchungen/studien/gluecksspiel/>]
- Buth, S. & Stöver, H. (2008). Glücksspielteilnahme und Glücksspielprobleme in Deutschland: Ergebnisse einer bundesweiten Repräsentativbefragung. *Suchttherapie*, 9, 3-11.
- Cook, S., Turner, N., Paglia-Boak, A., Adlaf, E. M. & Mann, R. E. (2010). *Ontario Youth Gambling Report: Data from the 2009 Ontario Student Drug Use and Health Survey*. Report Prepared for the Problem Gambling Institute of Ontario.
- Dilling, H., Mombour, W. & Schmidt, M.H. (Hrsg.). (2005). *Internationale Klassifikation psychischer Störungen. ICD-10 Kapitel V (F). Klinisch-diagnostische Leitlinien*. Bern, 5. Auflage: Huber.
- Goldmeda (2010). *Betting & Gambling Market Germany 2015*, Berlin.
- Grüsser, S. M., Plöntzke, B., Albrecht, U. & Mörsen, C. P. (2007). The addictive potential of lottery gambling. *Journal of Gambling Issues*, 19, 19-29.
- Hayer, T. & Meyer, G. (2003). Das Suchtpotenzial von Sportwetten, *Sucht*, 49 (4), 212-220.
- Hayer, T. & Meyer, G. (2004). Sportwetten im Internet - Eine Herausforderung für suchtpreventive Handlungsstrategien, *SuchtMagazin*, 30 (1), 33-41.
- Hayer, T. & Meyer, G. (2008). Problematisches Glücksspielverhalten. H. Scheithauer, T. Hayer, K. Niebank (Hrsg.). *Problemverhalten und Gewalt im Jugendalter. Erscheinungsformen, Entstehungsbedingungen und Möglichkeiten der Prävention* (S. 164-179). Stuttgart: Kohlhammer.

- Hayer, T. (2010). Geldspielautomaten und Suchtgefahren - Wissenschaftliche Erkenntnisse und suchtpolitischer Handlungsbedarf. *Sucht Aktuell*, 17 (1), 47-52.
- Hayer, T., Bachmann, M. & Meyer, G. (2005). Pathologisches Spielverhalten bei Glücksspielen im Internet. *Wiener Zeitschrift für Suchtforschung*, 28 (1-2), 29-41.
- Huang, J. H. & Boyer, R. (2007). Epidemiology of youth gambling problems in Canada: a national prevalence study. *Can J. Psychiatry*, 52(10), 657-665.
- Jacobs, D. F. (2004). Youth Gambling in North America: Long-term Trends and Future Prospects. In Jeffrey L. Derevensky, J. L. & Gupta, R. (Eds.). *Gambling Problems in Youth: Theoretical and Applied Perspectives* (S. 1-24). New York: Kluwer Academic/Plenum Publishers-
- 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.
- Kalke, J., Farnbacher, G., Verthein, U. & Haasen, C. (2006). Das Gefährdungs- und Abhängigkeitspotenzial von Lotterien. Erkenntnisstand in Deutschland. *Suchtmedizin*, 8 (4), 183-188.
- Kessler, R.C., Hwang, I., LaBrie, R., Petukhova, M., Sampson, N. A., Winters, K. C. et al. (2008). The prevalence and correlates of DSM-IV Pathological Gambling in the National Comorbidity Survey Replication. *Psychological Medicine*, 38, 1351– 1360.
- Kraus, L., Sassen, M., Pabst, A. & Bühringer, G. (2010). *Kurzbericht Epidemiologischer Suchtsurvey 2009. Zusatzauswertungen zum Glücksspielverhalten: Prävalenz des (pathologischen) Glücksspiels*. Online verfügbar unter: <http://www.ift.de/index.php?id=408>.
- LaPlante, D. & Shaffer, H.J. (2007). Understanding the influence of gambling opportunities: expanding exposure models to include adaptation. *American J. of Orthopsychiatry*, 77, 616-623.
- LaPlante, D. A., Nelson, S. E., LaBrie, R. A. & Shaffer, H. J. (2009). Disordered gambling, type of gambling and gambling involvement in the British Gambling Prevalence Survey 2007. *The European Journal of Public Health Advance Access*, doi:10.1093/eurpub/ckp177, 1-6.
- 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.
- Lesieur, H. R. & Blume, S. B. (1993). Revising the South Oaks Gambling Screen in Different Settings, *Journal of Gambling Studies*, Vol. 9(3), Fall, 213-223.
- Lorains, F. K., Cowlishaw, S. & Thomas, S. A. (2011). Prevalence of comorbid disorders in problem and pathological gambling: systematic review and meta-analysis of population surveys. *Addiction*, 106, 490– 498.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2010). *JIM Studie 2009. Jugend, Information, (Multi-) Media*. Stuttgart (<http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf09/JIM-Studie2009.pdf>).
- Meyer, G. (2009). *International vergleichende Analyse des Glücksspielwesens, TEIL VIER: Gesundheitswissenschaftliche Studie*. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12-19-Jähriger.
- Meyer, G. (2011). Glücksspiel – Zahlen und Fakten. In Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (Hrsg.), *Jahrbuch Sucht 2011* (S. 109 – 127). 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.
- Meyer, G. & Hayer, T. (2010). Problematisches und pathologisches Spielverhalten bei Glücksspielen. Epidemiologie und Prävention. *Bundesgesundheitsblatt*, 53, 295-305.

- Meyer, G., Häfeli, J., Mörsen, C. & Fiebig, M. (2010). Die Einschätzung des Gefährdungspotentials von Glücksspielen. Ergebnisse einer Delphi-Studie und empirischen Validierung der Beurteilungsmerkmale. *Sucht*, 56 (6), 405-414.
- Meyer, C., Rumpf, H.-J., Kreuzer, A., de Brito, S. et al. (2011). *Pathologisches Glücksspielen und Epidemiologie (PAGE): Entstehung, Komorbidität, Remission und Behandlung*. Endbericht an das Hessische Ministerium des Innern und für Sport, gefördert von den 16 Bundesländern der Bundesrepublik Deutschland im Rahmen des Glücksspielstaatsvertrags. Greifswald und Lübeck.
- Müller-Spahn, F. & Margraf, J. (2003). *Wenn Spielen pathologisch wird*. Basel: Karger.
- National Research Council (2003). *Pathological Gambling. A Critical Review*. Washington, D.C. National Academy Press.
- Petry, N. M. (2005). Pathological gambling – etiology, comorbidity and treatment. American Psychological Association, Washington D.C.
- Premper, V. & Schulz, W. (2008). Komorbidität bei Pathologischem Glücksspiel. *Sucht*, 54 (3), 131-140.
- Rumpf, H.-J., Meyer, C., Kreuzer, A. & John, U. (2011). Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA). Bericht an das Bundesministerium für Gesundheit. Greifswald und Lübeck.
- Sassen, M., Kraus, L., Bühringer, G., Müller, S. & Kroher, M. (2010). Einfluss des Glücksspielstaatsvertrages auf das Glücksspielverhalten. Vortrag gehalten auf dem deutschen Suchtkongress in Tübingen, 22.-25.9. 2010.
- Saß, H., Wittchen, H.-U., Zaudig, M. & Houben, I. (2003). Diagnostisches und Statistisches Manual Psychischer Störungen – Textrevison – DSM-IV-TR. Göttingen: Hogrefe.
- Schmidt, L. & Kähnert, H. (2003). Konsum von Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen - Verbreitung und Prävention. Abschlussbericht an das Ministerium für Gesundheit, Soziales, Frauen und Familie des Landes Nordrhein-Westfalen.
- Sonntag, D. (2005). Risikofaktoren und Verlauf des problematischen Glücksspielverhaltens an Geldspielautomaten. Ergebnisse einer Längsschnittstudie mit Automaten Spielern. Dissertation am Fachbereich Psychologie, Universität Marburg.
- Sonntag, D. (2006). Risikofaktoren des problematischen Glücksspielverhaltens. *Zeitschrift für Klinische Psychologie und Psychotherapie*, 35 (4), 314-321.
- Stinchfield, R. (2002). Reliability, validity, and classification accuracy of the South Oaks Gambling Screen (SOGS). *Addictive Behaviors*, 27, 1-19.
- Stinchfield, R. (2010). A critical review of adolescent problem gambling assessment instruments. *Int J. Adolesc Med Health*, Jan-Mar, 22 (1), 77-93.
- Stöver, H. (2006). Empirische Befunde zum problematischen Lottospielverhalten. Eine Literaturstudie. Bremer Institut für Drogenforschung (BISDRO). Bremen.
- 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.
- Verbraucherzentrale Bundesverband (2010). Forderungen an Anbieter von Kinderspielseiten im Internet. http://www.vzbv.de/mediapics/kinderwerbung_spielwebseiten_forderungen_03_2010.pdf, letzter Zugriff am 25.10.2011.
- 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.
- Volberg, R. A., Hedberg, E. C. & Moore, T. L. (2008). *Oregon Youth and Their Parents: Gambling and Problem Gambling Prevalence and Attitudes*. Oregon Department of Human Services. Salem, OR.
- Volberg, R. A., Gupta, R., Griffiths, M. D., Olason, D. T., Delfabbro, P. (2010). An international perspective on youth gambling prevalence studies. *International Journal of Adolescent Medical Health*, Jan-Mar, 22 (1)

- Von der Heyde, C. (2002). Das ADM-Telefonstichproben-Modell. In S. Gabler & S. Häder (Hrsg.) *Telefonstichproben. Methodische Innovationen und Anwendungen in Deutschland* (S. 32-45), Münster: Waxmann.
- Welte, J. W., Barnes, G. M., Wieczorek, W., Tidwell, M. & Parker, J. (2004). Risk factors for pathological gambling. *Addictive Behaviors*, 29, 323-335.
- Welte, J. W., Barnes, G. M., Tidwell, M.-C. O. & Hoffman, J. H. (2009). The association of form of gambling with problem gambling among American youth. *Psychology of Addictive Behaviors*, Vol. 23, No. 1, 105-112.

Anhang

Methodisches Glossar

Binär-logistische Regression	Verfahren zur multivariaten Analyse nicht-metrischer abhängiger Variablen mit dichotomer Ausprägung (z. B. 0 und 1). Als Ausgabewert wird zumeist das ->Odds Ratio herangezogen.
Interquartilbereich (IQB)	Abgeleitetes Streuungsmaß (Maß der zentralen Tendenz): Der Bereich in einer nach Ausprägung eines Merkmals aufsteigend sortierten Häufigkeitsverteilung, aus dem die mittleren 50 % dieser Verteilung stammen.
Konfidenzintervall (KI)	Vertrauensbereich eines Schätzers aus der Stichprobe der den wahren Parameter mit einer vorgegebenen Wahrscheinlichkeit (z. B. 95 %) enthält.
Kruskal-Wallis-H-Test (auch: Rangvarianzanalyse, H-Test)	Test zum Vergleich der Rangwerte mehrerer unabhängiger Stichproben. Verteilungsfreies Analogon zur einfaktoriellen Varianzanalyse. Voraussetzungen sind lediglich unabhängige Stichproben, eine stetige Verteilung und mindestens ordinal skalierte Daten.
Mann-Whitney-U-Test	Verteilungsfreier Test zum Vergleich der Rangwerte von zwei Stichproben. Voraussetzung: siehe Kruskal-Wallis-H-Test.
Median	Streuungsmaß (Maß der zentralen Tendenz): Der Wert in einer nach Ausprägung eines Merkmals aufsteigend sortierten Häufigkeitsverteilung, der diese in zwei Hälften teilt. Der Median ist gegenüber Extremwerten unempfindlicher als der Mittelwert und wird deshalb insbesondere bei kleinen Fallzahlen und/oder sehr schiefen Verteilungen ausgewiesen.
Mittelwert (arithmetisches Mittel)	Maß der zentralen Tendenz: Summe aller gültigen Werte einer mindestens intervallskalierten Variable geteilt durch deren Anzahl.
Multinomiale logistische Regression	Verallgemeinerte Analyseform der ->Binär-logistischen Regression, Verfahren zur multivariaten Analyse nicht-metrischer abhängiger Variablen mit mehrstufiger Ausprägung.
nicht-parametrische Verfahren	Statistische Verfahren, die zur Anwendung kommen, wenn Anwendungsvoraussetzungen varianzanalytischer Verfahren nicht erfüllt sind (z. B. Messwerte nicht normal verteilt oder/und Varianzen der Vergleichsgruppen stark unterschiedlich).
Odds Ratio (OR)	Maß für die Stärke des Unterschieds zwischen zwei Gruppen, Quotenverhältnis zweier dichotomer Variablen, bspw. das Verhältnis der Quote Glücksspielteilnahme /Nichtteilnahme bei Männern zu der entsprechenden Quote bei Frauen. Ein OR von 1 zeigt in beiden Gruppen die gleiche Chance an, ein OR <1 oder >1 entsprechend eine geringere oder höhere. Enthält das zugehörige Konfidenzintervall den Wert ,1', ist der Gruppenunterschied statistisch nicht signifikant.
Quartile	Quartile teilen eine nach Ausprägung eines Merkmals aufsteigend sortierte Häufigkeitsverteilung in vier gleiche Teile. Das 25 %-Quartil gibt den Wert an, bis zu dem das untere Viertel der aufsteigend sortierten Datenreihe reicht, das 75 %-Quartil entsprechend den Wert, ab dem das obere Viertel der Datenreihe beginnt. Das 50 %-Quartil ist der ->Median, der Abstand zwischen dem 25 %-Quartil und dem 75 %-Quartil wird als ->Interquartilbereich (IQB) bezeichnet.
Signifikanzniveau (alpha)	Vorab festzulegende (Irrtums-)Wahrscheinlichkeit, mit der ein gefundener Unterschied in einer Stichprobe nicht allein durch die Unschärfe erklärt werden kann, die mit der Stichprobenziehung verbunden ist. Verbreitete Signifikanzniveaus sind (fallzahlenabhängig) $p = 5 \%$, $p = 1 \%$ oder $p = 0,1 \%$.
Standardabweichung	Streuungsmaß (Maß der zentralen Tendenz). Wurzel aus der quadrierten Abweichung aller Messwerte (Varianz).

Abbildungsverzeichnis

	<u>Seite</u>
Abbildung 1: Lebenszeitprävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel der 16- bis 65-Jährigen Bevölkerung in Deutschland nach Altersgruppen und Geschlecht in der Befragung 2011	38
Abbildung 2: Lebenszeitprävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel bei 16- bis 65-Jährigen nach Geschlecht und Altersgruppen in den Befragungen 2007, 2009 und 2011	41
Abbildung 3: 12-Monats-Prävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel bei 16- bis 65-Jährigen nach Geschlecht und Altersgruppen in der Befragung 2011.....	46
Abbildung 4: 12-Monats-Prävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel bei 16- bis 65-Jährigen nach Geschlecht und Altersgruppen in den Befragungen 2007, 2009 und 2011	50
Abbildung 5: Anzahl gespielter Glücksspiele von 16- bis 65-Jährigen nach Erhebungsjahr und Geschlecht	53
Abbildung 6: Häufigkeit der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel in den letzten 12 Monaten bei 16- bis 65-Jährigen in den Befragungen 2007, 2009 und 2011	55
Abbildung 7: Geldeinsätze für Glücksspiele von 16- bis 65-Jährigen in den Befragungen 2007, 2009 und 2011	57
Abbildung 8: Ausmaß problematischen oder pathologischen Glücksspielverhaltens (nach SOGS) bei einzelnen Glücksspielen in den Surveys 2009 und 2011	90
Abbildung 9: 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, 2009 und 2011.....	93
Abbildung 10: Prozentuale Anteile der Personen, die in den letzten sechs Monaten Glücksspielwerbung wahrgenommen haben, in den Befragungen 2007, 2009 und 2011	107
Abbildung 11: 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, 2009 und 2011.....	108
Abbildung 12: Prozentuale Anteile 16- bis 65-Jähriger, die in den letzten sechs Monaten Medien oder Informationsmaterial der BZgA, in denen auf Gefahren des Glücksspiels aufmerksam gemacht wird, gesehen, gehört oder gelesen haben (nur Befragung 2011)	109
Abbildung 13: Prozentuale Anteile der Personen, die eine Beratungsstelle oder die Nummer eines Beratungstelefons für Probleme und Belastungen durch Glücksspiel kennen, bei 16- bis 65-Jährigen in den Befragungen 2007, 2009 und 2011.....	110
Abbildung 14: Einstellungen und Wissen zu gesetzlichen Regelungen bei 16- bis 65-Jährigen in den Befragungen 2007, 2009 und 2011.....	111
Abbildung 15: Interesse am Thema Glücksspielsucht sowie Informationsverhalten und -bewertung bei 16- bis 65-Jährigen in den Befragungen 2007, 2009 und 2011.....	113

Tabellenverzeichnis

	<u>Seite</u>
Tabelle 1: Verteilung der Stichproben nach ausgesuchten Merkmalen in den Studien 2007, 2009 und 2011	19
Tabelle 2: Im Survey 2011 erfragte Glücksspielformen und Spielorte/Bezugswege	23
Tabelle 3: Rangreihe der Lebenszeitprävalenzen von einzelnen Glücksspielen und Glücksspielkategorien nach Geschlecht bei 16- bis 65-Jährigen in der Befragung 2011	40
Tabelle 4: Lebenszeitprävalenzen einzelner Glücksspiele und Glücksspielkategorien bei 16- bis 65-Jährigen in den Befragungen 2007, 2009 und 2011	43
Tabelle 5: Erstes Glücksspiel im Leben (nur Survey 2011).....	44
Tabelle 6: 12-Monats-Prävalenzen einzelner Glücksspiele nach Geschlecht bei 16- bis 65-Jährigen der Befragung 2011.....	48
Tabelle 7: 12-Monats-Prävalenz einzelner Glücksspiele bei 16- bis 65-Jährigen in den Befragungen 2007, 2009 und 2011.....	52
Tabelle 8: Lotto „6 aus 49“: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr	60
Tabelle 9: Lotto „6 aus 49“: 12-Monats- Spielhäufigkeit nach Geschlecht und Erhebungsjahr.	62
Tabelle 10: Fernsehlotterien: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr	64
Tabelle 11: Klassenlotterien: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr	65
Tabelle 12: Glücksspirale: 12-Monats-Prävalenz im Jahr 2011 nach Geschlecht und Altersgruppen	66
Tabelle 13: Bingo: 12-Monats-Prävalenz im Jahr 2011 nach Geschlecht und Altersgruppen.....	67
Tabelle 14: Bingo: 12-Monats- Spielhäufigkeit 2011 nach Geschlecht (insges. und differenziert nach Bezugswegen)	68
Tabelle 15: ‚Andere Lotterien‘: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr	69
Tabelle 16: Sofortlotterien: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr	71
Tabelle 17: Sofortlotterien: 12-Monats-Spielhäufigkeit nach Geschlecht und Erhebungsjahr (insges. und differenziert nach Bezugswegen)	72
Tabelle 18: Oddset-Spielangebote: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr	74
Tabelle 19: Oddset-Spielangebote: 12-Monats-Spielhäufigkeit nach Geschlecht, Bezugsweg (nur 2011) und Erhebungsjahr	75
Tabelle 20: Live-Wetten: 12-Monats-Prävalenz im Jahr 2011 nach Geschlecht und Altersgruppen	77
Tabelle 21: Live-Wetten: 12-Monats-Spielhäufigkeit 2011 nach Geschlecht	78
Tabelle 22: Casinospiele im Internet: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr	79
Tabelle 23: Casinospiele im Internet: 12-Monats-Spielhäufigkeit nach Geschlecht und Erhebungsjahr	79
Tabelle 24: Geldspielautomaten: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr	81
Tabelle 25: Geldspielautomaten: 12-Monats-Spielhäufigkeit nach Geschlecht und Erhebungsjahr	81

Tabelle 26:	Poker: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr...	83
Tabelle 27:	Klassifizierung nach South Oaks Gambling Screen (SOGS) bei 16- bis 65- Jährigen nach Erhebungsjahr.....	84
Tabelle 28:	12-Monats-Prävalenz des problematischen bzw. pathologischen Glücksspiels nach Geschlecht und Altersgruppen (Survey 2011)	86
Tabelle 29:	Verteilung ausgewählter Merkmale nach Klassifizierung im SOGS (nur Survey 2011).....	88
Tabelle 30:	12-Monats-Prävalenz irgendeines und einzelner Glücksspiele nach Geschlecht und Erhebungsjahr bei 16- und 17-jährigen Jugendlichen	95
Tabelle 31:	Häufigkeit des Glücksspiels insgesamt und bei ausgewählten Glücksspielen nach..... Geschlecht und Erhebungsjahr bei 16- und 17-jährigen Jugendlichen.....	99
Tabelle 32:	Nutzung von ausgewählten, auch vom DLTB angebotenen Glücksspielen nach Spielort/ Bezugsweg durch 16 und 17-jährige Jugendliche.....	102
Tabelle 33:	Verbreitung glücksspiellossoziiierter Probleme bei 16 und 17-jährigen Jugend-..... lichen	104
Tabelle 33:	Glücksspielmotive.....	105
Tabelle 35:	Lebenszeitprävalenz des Glücksspiels insgesamt und einzelner Glücksspiele..... nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr	131
Tabelle 36:	12-Monats-Prävalenz des Glücksspiels insgesamt und einzelner Glücksspiele nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr	135
Tabelle 37:	Spielorte/Bezugswegen (alle Glücksspiele*) nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr.....	139
Tabelle 38:	Monatliche Geldeinsätze pro Person nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr ...	140
Tabelle 39:	12-Monats-Prävalenzen und Odds Ratios für einzelne Glücksspiele nach Klassifikation im SOGS (nur 2011)	141
Tabelle 40:	Anteil mindestens problematischer Glücksspieler (nach SOGS) bei einzelnen Glücksspielen, Glücksspielgesamtheit und „Glücksspielrisiko“ (nur Survey 2011).....	143

Tabellenanhang

Tabelle 35: Lebenszeitprävalenz des Glücksspiels insgesamt und einzelner Glücksspiele nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr

	Jahr	n	gesamt	Geschlecht		Altersgruppen						
			16 – 65	männl.	weibl.	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 65	18 – 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*
	2011	9.993	86,0	89,2	82,7	64,4	73,4	83,4	86,5	89,2	87,7	86,7
Glücksspiele i.e.S. ^a	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
	2011	9.992	84,1	87,3	80,8	56,3	68,6	78,9	84,0	88,4	86,9	85,0
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*
	2011	9.999	64,9	68,0	61,7	5,7	21,0	42,7	64,1	76,0	73,9	66,8
Bingo ^b	2011	10.000	5,0	4,4	5,5	4,2	3,5	3,7	4,9	4,1	6,0	5,0
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*
	2011	9.987	1,7	1,7	1,6	0,1	0,2	0,7	2,0	2,6	1,5	1,7
Plus 5 ^b	2011	9.973	0,3	0,4	0,3	0,0	0,0	0,1	0,5	0,5	0,3	0,3
Glücksspirale ^b	2011	9.988	19,6	22,8	16,3	1,3	1,0	2,6	10,8	23,0	28,9	20,1
Spiel 77/Super 6 ^c	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*
	2011	9.959	40,6	44,8	36,3	0,8	6,0	16,9	38,3	52,5	47,4	41,9

Tabelle 35: Lebenszeitprävalenz des Glücksspiels insgesamt 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
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*
	2011	9.987	17,1	16,0	18,1	1,0	1,0	3,3	10,2	20,4	24,5	17,6
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*
	2011	9.976	10,3	11,6	9,0	0,5	0,4	1,1	5,7	14,3	14,0	10,6
,andere Lotterien' ^d	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*
	2011	9.990	7,4	7,4	7,5	0,7	1,2	1,9	4,8	8,9	10,3	7,7
Lotterien insges. ^e	2007	9.958	32,7*	32,8*	32,6*	2,4*	4,6	10,1	25,8	39,6*	43,5*	34,0*
	2009	9.966	32,7*	32,8*	32,5*	1,8*	5,6	9,0*	24,2	39,5*	44,7*	33,7*
	2011	9.976	37,3	38,5	36,2	6,6	6,9	11,5	26,2	43,5	50,5	38,3
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
	2011	9.994	5,5	9,0	2,0	3,2	5,0	9,3	10,6	6,1	2,4	5,6
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
	2011	9.999	3,1	5,1	1,2	0,4	1,4	2,2	3,0	3,3	3,7	3,2
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
	2011	10.001	2,8	3,3	2,4	0,8	2,4	2,5	2,8	3,4	2,8	2,9
Live-Wetten	2011	10.001	2,1	3,0	1,2	3,1	2,5	4,4	3,5	2,0	0,9	2,1

Tabelle 35: Lebenszeitprävalenz des Glücksspiels 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	
‘andere Sportwetten’ ^t	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
	2011	9.997	2,0	3,4	0,6	2,4	2,3	3,0	3,4	1,6	1,3	2,0
Sportwetten insges. ^g	2007	9.992	10,4	15,9	4,8*	9,6	17,0*	16,5	13,2*	11,2	6,6*	10,5*
	2009	9.994	11,3	17,1	5,3	8,7	13,9*	16,8	16,2	10,6	8,0	11,4
	2011	9.997	11,1	16,3	5,9	7,5	10,2	15,1	16,0	11,9	8,1	11,3
großes Spiel in der Spielbank	2007	9.997	13,9	16,3	11,4	1,2	3,9	8,7	14,4	18,6	14,6	14,5
	2009	9.997	15,7*	18,3	13,1*	1,2	3,9	11,8*	17,2*	19,8	16,6	16,3*
	2011	9.996	14,5	17,1	11,8	0,1	4,3	9,4	14,3	19,1	15,5	15,0
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*
	2011	9.997	8,6	9,8	7,3	0,7	5,0	5,5	7,5	11,1	9,3	8,8
Spielbank insges.	2007	9.997	19,7	22,2	17,0	2,2*	6,9	12,7	22,0*	24,4	20,8	20,5*
	2009	9.987	21,7*	24,3*	19,0*	2,1	7,8	16,6*	22,7*	26,9	23,0*	22,4*
	2011	9.995	18,9	21,6	16,1	0,7	7,3	12,0	17,6	24,5	20,6	19,5
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*
	2011	10.000	6,9	10,5	3,3	12,2	13,7	15,1	12,1	6,4	1,8	6,7
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*
	2011	9.998	23,0	30,5	15,3	6,4	19,9	18,8	23,0	27,3	23,0	23,5
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*
	2011	9.999	23,2	33,2	13,0	18,7	22,9	29,1	23,7	23,4	21,9	23,3

Tabelle 35: Lebenszeitprävalenz 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
Sofortlotterien ^h	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*
	2011	9.989	50,7	52,5	48,8	43,5	47,7	52,3	57,3	55,7	45,5	50,9
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*
	2011	10.001	14,9	15,1	14,7	10,1	15,8	15,9	19,3	16,2	12,3	15,1
Risk. 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
	2011	10.000	3,3	4,9	1,8	0,6	1,0	2,5	3,3	5,3	2,9	3,4

Angaben in Prozent;

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur Lebenszeitprävalenz;

* Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischen Regressionen, Referenzkategorie: 2011, Kovariaten: Geschlecht und Alter);

a Glücksspiele im engeren Sinn, d. h., ohne Quizsendungen, riskante Börsenspekulation und privates Glücksspiel;

b im Jahr 2011 erstmals (separat) erhoben, daher liegen keine Vergleichszahlen aus den früheren Erhebungen vor; Signifikanzausweis hier für Geschlechtsunterschiede.

c im Jahr 2011 nicht nur zusammen mit Lotto „6 aus 49“ möglich, sondern auch in Kombination mit der Glücksspirale, Bingo oder Toto;

d Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä.; in den Jahren 2007 und 2009 mit, im Jahr 2011 ohne Glücksspirale;

e Fernsehlotterien, Klassenlotterien, „andere Lotterien“, Bingo, Glücksspirale (ohne Lotto „6 aus 49“ und Sofortlotterien);

f nicht weiter ausdifferenzierte Restkategorie von Sportwetten (ohne Oddset-Spielangebote, Toto und Pferdewetten, 2011 auch ohne Live-Wetten).

g im Jahr 2011 inkl. Live-Wetten, daher nur bedingte Vergleichbarkeit mit den Vorjahren;

h Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet, Angebote von den Lottogesellschaften und anderen Anbietern.

Tabelle 36: 12-Monats-Prävalenz des Glücksspiels insgesamt und einzelner Glücksspiele nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr

	Jahr	n	gesamt	Geschlecht		Altersgruppen						
			16 – 65	männl.	weibl.	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 65	18 – 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*
	2011	9.921	50,7	56,5	44,8	31,5	42,2	45,2	49,3	53,5	53,5	51,3
Glücksspiele i.e.S. ^a	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*
	2011	9.922	46,5	51,6	41,3	24,1	36,1	36,3	43,9	50,0	51,0	47,3
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*
	2011	9.977	31,5	36,5	26,3	1,7	10,9	17,8	30,7	36,5	36,9	32,5
Bingo ^b	2011	10.000	1,2	0,8*	1,5	1,9	1,0	0,8	0,7	1,4	1,3	1,2
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*
	2011	9.987	0,4	0,4	0,4	0,0	0,0	0,3	0,3	0,5	0,4	0,4
Plus 5 ^b	2011	9.986	0,2	0,2	0,2	0,0	0,0	0,1	0,1	0,3	0,2	0,2
Glücksspirale ^b	2011	9.986	4,5	5,5*	3,6	0,1	0,8	1,3	2,4	4,8	6,8	4,7
Spiel 77/Super 6 ^c	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*
	2011	9.952	21,0	24,7	17,2	0,3	2,7	7,1	18,6	26,1	26,1	21,7

Tabelle 36: 12-Monats-Prävalenz des Glücksspiels insgesamt 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
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*
	2011	9.986	7,3	7,4	7,2	0,4	0,3	1,3	3,6	7,9	11,3	7,5
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*
	2011	9.976	1,2	1,2	1,2	0,0	0,1	0,2	0,8	1,3	1,8	1,3
‘andere Lotterien’ ^d	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*
	2011	9.990	4,9	4,5	5,4	0,5	1,1	1,4	2,9	5,9	6,9	5,1
Lotterien insges. ^e	2007	9.934	13,9*	13,6*	14,3	0,7*	1,5	3,5	11,4*	16,1	19,2*	14,5*
	2009	9.934	11,9*	12,2*	11,7*	0,9	3,0	2,4*	6,8*	12,7*	18,6*	12,3*
	2011	9.961	16,0	16,4	15,7	2,3	3,2	4,6	9,3	17,9	23,2	16,5
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
	2011	9.994	1,9	3,3	0,4	1,7	2,8	3,0	3,7	1,8	0,7	1,9
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
	2011	9.998	0,6	1,0	0,2	0,1	0,9	0,7	0,7	0,7	0,5	0,6
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*
	2011	10.001	0,4	0,5	0,2	0,3	0,4	0,5	0,7	0,1	0,4	0,4
Live-Wetten ^b	2011	10.001	0,9	1,6*	0,3	2,0	1,2	2,1	1,7	0,8	0,3	0,9

Tabelle 36: 12-Monats-Prävalenz des Glücksspiels insgesamt 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	
‘andere Sportwetten’ ^f	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
	2011	10.000	0,7	1,2	0,1	1,9	1,8	1,3	1,0	0,6	0,1	0,6
Sportwetten insges. ^g	2007	9.970	3,7	6,1	1,4	4,1	7,4	8,0*	5,0	3,7	1,8	3,7
	2009	9.989	3,9	6,3	1,4	3,5	8,4	8,1*	5,5	2,6	2,3*	3,9
	2011	9.991	3,4	5,7	1,1	4,3	5,7	5,8	6,1	3,3	1,5	3,4
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
	2011	9.993	1,6	2,2	0,9	0,1	2,6	3,4	1,8	1,4	1,1	1,6
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
	2011	9.996	1,0	1,2	0,7	0,4	3,0	2,0	1,0	0,3	0,9	1,0
Spielbank insges.	2007	9.991	2,6*	3,4	1,7	0,8	3,3	4,7	3,7*	2,8*	1,6	2,7*
	2009	9.984	2,5	3,7*	1,4	0,8	4,7	6,6*	3,1	1,9	1,5	2,6*
	2011	9.993	2,0	2,7	1,3	0,4	4,8	4,3	2,3	1,6	1,5	2,1
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
	2011	9.994	0,8	1,4	0,2	0,1	0,8	1,6	1,7	0,6	0,4	0,8
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
	2011	9.995	2,9	4,6	1,2	4,5	12,8	7,2	3,9	1,9	0,7	2,9
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*
	2011	9.994	9,2	13,7	4,6	12,1	14,8	15,3	10,6	8,1	6,9	9,1

Tabelle 36: 12-Monats-Prävalenz des Glücksspiels insgesamt 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
Sofortlotterien ^h	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
	2011	9.976	12,9	13,0	12,8	15,6	14,5	13,0	14,4	15,7	10,2	12,8
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*
	2011	9.996	3,9	3,4	4,4	2,9	5,2	4,5	4,6	4,8	2,9	3,9
risk. 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
	2011	9.999	1,0	1,6	0,4	0,6	0,9	1,8	1,2	1,6	0,4	1,0
Poker (spielortübergreifend)	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*
	2011	9.978	4,5	7,6	1,3	9,2	12,1	12,3	7,3	3,1	1,0	4,3

Angaben in Prozent;

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz des jeweiligen Glücksspiels;

* Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischen Regressionen, Referenzjahr: 2011, Kovariaten: Alter und ggf. Geschlecht;

a Glücksspiele im engeren Sinn, d. h., ohne Quizsendungen, riskante Börsenspekulation und privates Glücksspiel;

b im Jahr 2011 erstmals (separat) erhoben, daher liegen keine Vergleichszahlen aus den früheren Erhebungen vor; Signifikanzausweis hier für Geschlechtsunterschiede;

c im Jahr 2011 nicht nur zusammen mit Lotto „6 aus 49“ möglich, sondern auch in Kombination mit Bingo, Toto oder der Glücksspirale;

d Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä.; in den Jahren 2007 und 2009 mit, im Jahr 2011 ohne Glücksspirale;

e Fernsehlotterien, Klassenlotterien, ‘andere Lotterien’, Bingo, Glücksspirale (ohne Lotto „6 aus 49“ und Sofortlotterien);

f nicht weiter ausdifferenzierte Restkategorie von Sportwetten (ohne Oddset-Spielangebote, Toto und Pferdewetten, 2011 auch ohne Live-Wetten);

g Im Jahr 2011 inkl. Live-Wetten, daher nur bedingte Vergleichbarkeit mit den Vorjahren;

h Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet, Angebote von den Lottogesellschaften und anderen Anbietern.

Tabelle 37: Spielorte/Bezugswege (alle Glücksspiele*) nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr

	gesamt			männlich			weiblich		
Erhebungsjahr	2007	2009	2011 ^a	2007	2009	2011 ^a	2007	2009	2011 ^a
Lotto-Annahmest.	%	%	%	%	%	%	%	%	%
gesamt	37,1	40,9	34,8	39,7	45,3	38,6	34,4	36,3	30,9
16 und 17 Jahre	13,1	9,8	10,0	15,6	10,3	12,1	10,4	9,2	7,7
18 bis 20 Jahre	20,7	30,6	19,1	25,7	36,9	24,1	14,2	22,6	13,7
21 bis 25 Jahre	28,4	36,1	24,4	28,5	37,9	26,3	28,3	34,3	22,5
26 bis 35 Jahre	40,8	42,3	34,4	42,4	46,6	38,2	39,2	37,9	30,5
36 bis 45 Jahre	41,1	44,8	39,9	44,8	51,1	44,4	37,2	38,2	35,3
46 bis 65 Jahre	39,8	43,4	38,3	42,4	47,3	42,2	37,1	39,4	34,3
Internet ^b									
gesamt	4,4	4,2	3,7	6,7	6,4	5,5	2,2	2,0	1,8
16 und 17 Jahre	2,0	1,5	0,8	3,3	2,2	0,3	0,7	0,7	1,4
18 bis 20 Jahre	2,5	2,5	2,3	3,9	4,3	4,0	0,5	0,4	0,4
21 bis 25 Jahre	4,9	6,1	3,6	8,3	11,3	6,0	1,8	1,3	1,2
26 bis 35 Jahre	7,8	6,9	5,9	10,8	10,1	8,4	4,8	3,6	3,3
36 bis 45 Jahre	5,5	4,5	4,8	8,6	6,7	6,7	2,2	2,2	2,9
46 bis 65 Jahre	2,7	2,8	2,5	4,0	4,1	4,1	1,4	1,6	0,8
Wettbüro/Rennbahn									
gesamt	0,8	0,6	1,3	1,0	0,9	2,1	0,6	0,4	0,4
16 und 17 Jahre	0,3	0,6	2,6	0,6	1,0	3,3	0,0	0,2	1,8
18 bis 20 Jahre	0,6	0,8	2,8	0,6	1,0	4,7	0,7	0,4	0,7
21 bis 25 Jahre	1,3	1,0	1,7	1,1	0,5	2,4	1,5	1,5	0,9
26 bis 35 Jahre	0,8	0,5	2,4	1,1	0,9	4,1	0,5	0,2	0,8
36 bis 45 Jahre	0,8	0,7	0,5	1,0	1,0	0,9	0,6	0,3	0,2
46 bis 65 Jahre	0,7	0,5	0,8	1,0	0,7	1,5	0,5	0,4	0,1
Bank/Post									
gesamt	8,2	7,4	8,2	7,3	6,9	7,8	9,2	7,9	8,6
16 und 17 Jahre	0,3	0,2	0,5	0,5	0,0	0,0	0,0	0,3	1,1
18 bis 20 Jahre	1,0	0,7	0,4	1,3	1,0	0,1	0,6	0,4	0,7
21 bis 25 Jahre	0,8	0,8	1,3	0,7	1,1	1,3	0,9	0,5	1,2
26 bis 35 Jahre	5,4	3,0	3,8	4,4	2,6	3,4	6,4	3,5	4,3
36 bis 45 Jahre	9,1	7,3	9,3	8,7	6,6	9,1	9,6	8,0	9,6
46 bis 65 Jahre	12,4	12,7	12,5	10,7	12,0	12,2	14,1	13,5	12,8
übrige ^c									
gesamt	4,5	4,0	6,6	4,9	4,1	7,1	4,1	3,9	6,0
16 und 17 Jahre	2,2	1,2	9,6	2,4	0,6	7,6	1,8	1,8	11,7
18 bis 20 Jahre	2,7	3,7	6,9	2,9	4,2	8,0	2,5	3,0	5,6
21 bis 25 Jahre	3,0	2,1	5,8	3,2	2,5	5,9	2,8	1,8	5,8
26 bis 35 Jahre	4,7	3,4	5,4	5,6	3,2	5,7	3,9	3,5	5,1
36 bis 45 Jahre	4,6	3,7	6,5	4,7	4,0	7,3	4,6	3,4	5,6
46 bis 65 Jahre	5,3	5,3	7,0	5,8	5,4	7,7	4,7	5,3	6,3

Basis: alle Befragten; Bezugszeitraum: letzte 12 Monate; Es können mehrere Bezugswege angegeben werden;

* alle Glücksspielformen, für die Spielorte/Bezugswege erhoben wurden;

a In 2011 verändertes Glücksspielspektrum (siehe hierzu Kapitel 2.3, S. 33);

b Einbezogen sind hier neben allen Glücksspielen, bei denen als Zugangsweg das Internet erhoben wurde, auch Casinospiele im Internet, die explizit erfragt wurden;

c Telefon und andere Bezugswege (bei Lotto „6 aus 49“ inkl. gewerbliche Anbieter/ Faber);

Gesamt 2007 $n = 10.001$; gesamt 2009 $n = 10.000$; gesamt 2011 $n = 10.002$.

Tabelle 38: Monatliche Geldeinsätze pro Περσων nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr

Alter	Erhebungsjahr	gesamt			männlich			weiblich		
		2007	2009	2011	2007	2009	2011	2007	2009	2011
		%	%	%	%	%	%	%	%	%
16 und 17	0 Euro	73,5	76,1	70,2	68,0	67,7	64,6	79,2	84,6	76,0
	bis 10 Euro	15,7	15,2	20,7	19,1	20,0	23,4	12,3	10,2	17,8
	10 bis 20 Euro	3,4	4,5	3,1	4,6	6,5	4,3	2,2	2,5	1,8
	20 bis 50 Euro	4,7	1,8	3,2	5,7	2,2	5,1	3,6	1,5	1,3
	50-100 Euro	1,1	0,9	1,0	1,5	1,5	0,4	0,6	0,3	1,6
	über 100 Euro	0,3	0,7	0,5	0,5	1,2	0,6	0,0	0,2	0,3
	k. A.	1,3	0,8	1,4	0,5	0,9	1,6	2,1	0,7	1,1
18 bis 20	0 Euro	56,4	58,5	58,6	46,5	49,8	45,1	69,3	69,5	72,8
	bis 10 Euro	24,0	25,6	25,2	29,2	27,8	31,0	17,3	22,7	19,0
	10 bis 20 Euro	6,8	5,6	5,4	7,5	6,7	8,0	5,9	4,2	2,5
	20 bis 50 Euro	5,7	3,4	4,5	6,9	5,8	7,2	4,2	0,4	1,7
	50-100 Euro	3,3	3,0	2,9	5,4	3,4	3,7	0,6	2,5	2,0
	über 100 Euro	2,0	3,5	2,5	3,4	5,9	4,1	0,1	0,5	0,9
	k. A.	1,8	0,4	1,0	1,1	0,6	0,9	2,7	0,1	1,0
21 bis 25	0 Euro	51,0	50,1	55,6	45,1	41,3	47,1	56,1	58,3	64,4
	bis 10 Euro	26,2	26,8	26,6	27,3	29,6	28,1	25,3	24,2	25,1
	10 bis 20 Euro	7,4	6,7	6,5	6,9	8,1	8,9	7,8	5,5	4,0
	20 bis 50 Euro	6,3	7,4	5,4	8,1	8,0	8,0	4,7	6,9	2,7
	50-100 Euro	2,7	4,3	1,8	4,5	6,0	2,8	1,1	2,7	0,7
	über 100 Euro	3,9	3,1	2,5	6,7	5,5	4,0	1,4	0,8	0,9
	k. A.	2,6	1,6	1,6	1,4	1,5	1,0	3,6	1,7	2,3
26 bis 35	0 Euro	41,8	46,4	51,1	37,6	40,0	44,9	46,1	53,1	57,4
	bis 10 Euro	26,4	27,7	21,8	25,7	29,6	21,8	27,2	25,7	21,7
	10 bis 20 Euro	9,6	9,4	9,1	10,4	9,6	11,0	8,8	9,1	7,2
	20 bis 50 Euro	10,5	8,1	7,8	12,7	10,2	9,2	8,2	5,9	6,4
	50-100 Euro	4,9	4,0	4,2	5,3	5,3	5,2	4,4	2,7	3,2
	über 100 Euro	3,9	2,3	3,8	5,5	3,2	5,7	2,3	1,4	1,8
	k. A.	2,9	2,1	2,2	2,9	2,0	2,2	3,0	2,1	2,2
36 bis 45	0 Euro	41,9	43,1	47,8	36,6	36,3	42,5	47,3	50,2	53,3
	bis 10 Euro	21,4	24,8	19,9	21,7	25,7	18,6	21,1	23,9	21,2
	10 bis 20 Euro	10,1	10,4	10,2	10,2	12,6	10,2	10,0	8,2	10,1
	20 bis 50 Euro	11,4	10,0	11,0	12,0	11,3	13,9	10,7	8,5	8,0
	50-100 Euro	6,6	6,5	3,9	8,9	7,1	5,3	4,2	6,0	2,6
	über 100 Euro	6,3	3,3	5,5	8,3	5,1	7,6	4,2	1,5	3,3
	k. A.	2,3	1,8	1,8	2,2	1,9	1,9	2,5	1,8	1,6
46 bis 65	0 Euro	43,3	43,7	47,3	40,1	39,4	42,7	46,5	48,0	51,9
	bis 10 Euro	17,4	18,2	15,7	16,8	17,5	14,6	18,1	19,0	16,7
	10 bis 20 Euro	9,1	9,6	8,5	10,1	10,6	9,7	8,0	8,6	7,3
	20 bis 50 Euro	13,8	13,6	13,0	14,8	15,3	15,3	12,9	11,8	10,7
	50-100 Euro	7,6	6,8	6,8	8,3	7,4	7,6	6,9	6,1	6,1
	über 100 Euro	6,2	5,6	6,6	7,8	7,5	8,1	4,6	3,8	5,2
	k. A.	2,5	2,4	2,0	2,1	2,3	1,9	3,0	2,6	2,1

Basis: alle Befragten; Bezugszeitraum: letzte 12 Monate;

n 2009 = 10.001; n 2009: 10.000; n 2011: 10.002; Kategoriengrenzen gerundet; ab = x.01, bis = x.99.

Tabelle 39 12-Monats-Prävalenzen und Odds Ratios für einzelne Glücksspiele nach Klassifikation im SOGS (nur 2011)

Art des Glücksspiels	n	unproblematisches GS		auffälliges GS		prob./path. GS	
		%	OR (95 %-KI)	%	OR (95 %-KI)	%	OR (95 %-KI)
Lotto „6 aus 49“	4.643	62,8	1,00 (Ref.)	64,4	1,24* (1,02 – 1,51)	39,2	0,41* (0,27 – 0,62)
Keno	4.640	0,8	1,00 (Ref.)	0,8	1,35* (0,50 – 3,67)	2,4	3,92* (1,03 – 14,91)
Bingo	4.647	2,1	1,00 (Ref.)	3,7	2,07* (1,25 – 3,42)	1,3	0,70 (0,12 – 4,13)
Lotterien insges. ^a	4.624	14,9	1,00 (Ref.)	12,4	1,12 (0,91 – 1,38)	14,4	0,63 (0,37 – 1,05)
Glücksspirale	4.637	9,1	1,00 (Ref.)	10,8	1,47* (1,09 – 1,99)	0,4	0,41 (0,00 – 1,08)
Fernsehlottorien	4.641	14,9	1,00 (Ref.)	12,4	1,05 (0,79 – 1,38)	14,4	1,21 (0,67 – 2,16)
Klassenlotterien	4.634	2,3	1,00 (Ref.)	3,5	1,88* (1,13 – 3,12)	0,7	0,36 (0,35 – 3,74)
‘andere Lotterien’ ^b	4.644	10,5	1,00 (Ref.)	6,0	0,67* (0,46 – 0,97)	4,3	0,46 (0,17 – 1,22)
Sportwetten insges.	4.645	5,5	1,00 (Ref.)	13,6	2,06* (1,54 – 2,75)	28,9	5,94* (3,65 – 9,67)
Oddset-Spielangebote	4.645	3,0	1,00 (Ref.)	7,9	2,05* (1,42 – 2,96)	12,2	3,42* (1,78 – 6,58)
Toto	4.647	1,0	1,00 (Ref.)	2,7	2,31* (1,25 – 4,26)	0,4	0,32 (0,12 – 8,05)
Live-Wetten	4.649	1,4	1,00 (Ref.)	4,4	2,39* (1,45 – 3,93)	9,3	5,55* (2,62 – 11,78)
Pferdewetten	4.649	0,6	1,00 (Ref.)	0,8	1,14 (0,41 – 3,19)	6,1	9,17* (3,66 – 22,99)
‘andere Sportwetten’ ^c	4.649	1,0	1,00 (Ref.)	2,5	1,76 (0,94 – 3,30)	7,4	5,60* (2,41 – 13,01)
großes Spiel in der Spielbank	4.642	2,9	1,00 (Ref.)	3,3	0,97 (0,58 – 1,61)	11,4	3,71* (1,93 – 7,13)
kleines Spiel in der Spielbank	4.645	1,5	1,00 (Ref.)	3,1	1,75* (1,01 – 3,05)	9,8	8,54* (3,99 – 18,28)
Spielbank insges.	4.642	3,5	1,00 (Ref.)	5,2	1,23 (0,81 – 1,87)	17,8	5,06* (2,92 – 8,77)

Tabelle 39: 12-Monats-Prävalenz und Odds Ratios für einzelne Glücksspiele nach Klassifikation im SOGS (nur 2011, Fortsetzung)

	n	unproblematisches GS		auffälliges GS		prob./path. GS	
		%	OR (95 %-KI)	%	OR (95 %-KI)	%	OR (95 %-KI)
Casinospiele im Internet	4.644	1,2	1,00 (Ref.)	3,5	2,08* (1,21 – 3,59)	3,8	2,29 (0,77 – 6,77)
Geldspielautomaten	4.646	4,5	1,00 (Ref.)	13,2	2,32* (1,71 – 3,15)	25,2	5,93* (3,48 – 10,08)
privates Glücksspiel	4.646	18,0	1,00 (Ref.)	19,9	0,87 (0,69 – 1,10)	21,9	1,01 (0,61 – 1,66)
Sofortlotterien ^d	4.641	25,5	1,00 (Ref.)	25,0	0,91 (0,74 – 1,12)	28,3	1,17 (0,65 – 2,12)
Quizsendungen im Fernsehen	4.646	7,0	1,00 (Ref.)	10,9	1,56* (1,16 – 2,11)	17,9	2,84* (1,66 – 4,85)
riskante Börsenspekulationen	4.649	1,6	1,00 (Ref.)	5,1	2,63* (1,66 – 4,16)	2,3	1,15 (0,30 – 4,41)

GS = Glücksspiel; OR = Odds Ratios; KI = Konfidenzintervall;

Basis: Personen, die in den letzten 12 Monaten mindestens ein Glücksspiel angegeben haben ($n = 5.035$);

* Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den nach SOGS gebildeten Gruppen (Test mit binär-logistischen Regressionen, Referenzkategorie: unproblematisches Glücksspiel, Kovariaten: Geschlecht und Alter);

a Fernsehlotterien, Klassenlotterien, 'andere Lotterien', Glücksspirale, Bingo (ohne Lotto „6 aus 49“ und Sofortlotterien);

b Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä.;

c nicht weiter ausdifferenzierte Restkategorie von Sportwetten (ohne Oddset-Spielangebote, Toto, Live- und Pferdewetten);

d Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet, Angebote von den Lottogesellschaften und anderen Anbietern.

Tabelle 40: Anteil mindestens problematischer Glücksspieler (nach SOGS) bei einzelnen Glücksspielen, Glücksspielgesamtzahl und „Glücksspielrisiko“ (nur Survey 2011)

Art des Glücksspiels	mind. problemat. SOGS						Glücksspielanzahl ^a						Risiken einzelner Glücksspiele für mindestens problematisches Glücksspielverhalten („Glücksspielrisiko“) ^b					
	gesamt		männl.		weibl.		gesamt		männl.		weibl.		jeweiliges Spiel			alle Spiele (multivariat)		
	n	%	n	%	n	%	Mw	Sd	Mw	Sd	Mw	Sd	OR	95 %-	95 %+	OR	95 %-	95 %+
Pferdewetten	1	16,0	1	22,3	0	0,0	3,60	2,05	4,21	2,11	2,23	1,03	8,99*	3,63	22,23	5,11*	1,65	15,86
‘andere Sportwetten’ ^c	3	11,3	2	11,7	1	6,9	3,66	1,84	3,69	1,88	3,32	1,43	4,93*	2,16	11,23	2,63	0,97	7,14
Kleines Spiel	10	10,5	8	7,0	2	16,3	4,06	1,70	4,18	1,66	3,86	1,77	5,43*	2,67	11,07	3,17*	1,29	7,81
Live-Wetten	9	10,1	7	9,1	2	16,4	3,63	1,82	3,87	1,78	2,14	1,30	4,55*	2,19	9,49	2,31	0,94	5,68
Spielbank insges.	14	8,8	11	8,9	3	8,7	--	--	--	--	--	--	4,85*	2,81	8,39	--	--	--
Geldspielautomaten	31	8,6	26	8,9	5	7,4	2,99	1,76	3,03	1,73	2,82	1,84	4,93*	2,92	8,31	3,76*	2,09	6,75
Sportwetten insges.	22	8,4	19	9,1	3	4,6	--	--	--	--	--	--	5,09*	3,14	8,23	--	--	--
Großes Spiel	10	7,4	9	10,3	1	0,3	3,44	1,73	3,70	1,69	2,78	1,66	3,66*	1,91	7,03	1,58	0,67	3,74
Oddset-Spielangebote	10	6,5	10	7,2	0	0,0	3,34	1,75	3,32	1,73	3,56	2,03	2,94*	1,54	5,59	2,24*	1,06	4,73
Keno	1	6,1	0	0,0	1	11,5	2,99	1,73	2,33	1,29	3,58	1,88	3,91*	1,04	14,77	4,10*	1,03	16,32
Internet-Casinospiele	5	5,0	5	5,6	0	0,0	3,44	1,55	3,48	1,57	3,13	1,46	1,97	0,68	5,75	1,41	0,41	4,84
Fernsehquiz	10	4,6	3	2,8	7	6,1	2,33	1,27	2,61	1,36	2,11	1,16	2,67*	1,56	4,55	2,76*	1,55	4,91
Poker spielortübergr.	28	4,0	26	4,3	2	2,4	2,48	1,45	2,56	1,50	2,04	1,05	1,63	0,91	2,90	--	--	--
priv. Glücksspiel	31	2,4	26	2,6	5	1,9	2,50	1,40	2,58	1,46	2,25	1,19	1,01	0,61	1,66	0,79	0,45	1,37
risk. Börsenspek.	5	2,3	5	2,8	0	0,0	2,67	1,68	2,84	1,69	1,91	1,42	0,94	0,25	3,57	0,50	0,11	2,18
Sofortlotterien ^d	30	2,2	19	2,7	11	1,7	2,42	1,31	2,73	1,45	2,09	1,07	1,10	0,71	1,73	1,21	0,75	1,94
Fernsehlottorien	5	2,0	3	2,1	2	1,9	2,27	1,16	2,43	1,26	2,10	1,02	1,24	0,69	2,23	1,42	0,76	2,67
Lotto „6 aus 49“	28	1,2	17	1,4	11	1,1	1,95	1,15	2,05	1,24	1,79	0,98	0,40*	0,26	0,61	0,50*	0,32	0,79
Lotterien insges. ^e	11	1,2	6	1,2	5	1,3	--	--	--	--	--	--	0,63	0,37	1,06	--	--	--
Bingo	1	1,1	1	3,1	0	0,0	2,75	1,44	3,12	1,46	2,55	1,40	0,61	0,10	3,61	0,40	0,06	2,62
‘andere Lotterien’ ^f	4	0,9	3	0,8	1	0,9	2,41	1,15	2,58	1,23	2,26	1,05	0,48	0,18	1,29	0,49	0,18	1,34
Klassenlotterien	1	0,6	0	0,0	1	1,2	2,79	1,55	2,85	1,65	2,72	1,46	0,34	0,03	3,48	0,22	0,02	2,38
Toto	1	0,6	1	0,8	0	0,0	3,63	1,81	3,70	1,78	3,32	1,96	0,27	0,01	6,82	0,05	0,00	1,62
Glücksspirale	1	0,1	0	0,0	1	0,2	2,86	1,26	3,14	1,33	2,40	,98	0,04	0,00	1,06	0,04	0,00	1,12

Basis: Befragte, die in den letzten 12 Monaten irgendein Glücksspiel angegeben haben ($n = 4.035$); absteigend sortiert nach dem jeweiligen Anteil mindestens problematischer Glücksspieler; n = ungew. Anzahl mind. problemat. Glücksspieler; Mw=Mittelwert; Sd=Standardabweichung; a ohne Zusatzspiele; b jeweils kontrolliert für Geschlecht und Alter; c nicht weiter ausdifferenzierte Restkategorie von Sportwetten (ohne Oddset-Spielangebote, Toto, Live- und Pferdewetten); d Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet, Angebote von den Lottogesellschaften und anderen Anbietern; e Fernseh- und Klassenlotterien, ‘andere Lotterien’, Glücksspirale, Bingo (ohne Lotto „6 aus 49“ und Sofortlotterien); f Soziallotterien, Lotteriesparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä.; * $p < 0,05$.

