Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland 2013

Ergebnisbericht

Köln, im Februar 2014

BZgA
Bundeszentrale
für
gesundheitliche
Aufklärung

Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland 2013

Ergebnisbericht

Köln, im Februar 2014

Zitierweise:

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2014). Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2013 und Trends. 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/glueckssspiel/

Daten zur Untersuchung 2013: Ziele und Methoden

Projekttitel:	Prävention der Glücksspielsucht – Repräsentativbefragung 2013
Ziele:	Beschreibung des Glücksspielverhaltens und damit zusammenhängender 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, 2009 und 2011.
Untersuchungsmethodik und Grundgesamtheit:	Repräsentativbefragung der 16- bis einschließlich 65-jährigen Bevölkerung in Deutschland
Verfahren der Datenerhebung:	Computergestützte Telefoninterviews (CATI)
Auswahlverfahren:	Kombinierte Befragung über Festnetz- und Mobilfunkanschluss („Dual Frame"-Auswahlrahmen) mit Höherquotierung der 16- bis 25-Jährigen (n = 4.000); *Festnetz*: Mehrstufige Zufallsstichprobe auf Basis des ADM*-Telefonstichproben-Systems im Haushalt, „Geburtstagsmethode"; *Mobil*: mehrstufige Zufallsstichprobe (Personenstichprobe) auf Basis des 2005 von der Arbeitsgemeinschaft Stichproben des ADM aufgebauten und jährlich aktualisierten Auswahlrahmens für Mobiltelefonie.
Stichprobengröße:	Insgesamt: 11.501, Festnetz: 10.001, Mobilfunk: 1.500.
Befragungszeitraum:	April bis Juni 2013
Ausschöpfung bzw. Rücklaufquote:	Festnetzstichprobe: 56,8 % Mobilfunkstichprobe: 37,0 %
Interviewprogrammierung, Stichprobenziehung und Datenerhebung:	forsa. Gesellschaft für Sozialforschung und statistische Analysen mbH
Studienplanung, Datenanalyse und Berichterstattung:	Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, Köln, Dr. Wolfgang Haß, Peter Lang

* Arbeitsgemeinschaft deutscher Marktforschungsinstitute

Gender-Hinweis:	Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die Ausformulierung der weiblichen Form im Text weitgehend verzichtet, diese jedoch explizit als eingeschlossen betrachtet.

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA)
Referat „Wissenschaftliche Untersuchungen, Qualitätssicherung“
Ostmerheimer Straße 220,
51109 Köln,
Tel.: +49 (0)221 8992 307
Fax: +49(0)221 8992 300
E-Mail: forschung@bzga.de
www.bzga.de/forschung/studien-untersuchungen/studien/gluecksspiel/

Inhaltsverzeichnis

KERNINFORMATIONEN UND -ERGEBNISSE DES GLÜCKSSPIEL-SURVEYS 2013 KURZ GEFASST		**7**
ZUSAMMENFASSUNG		**9**
SUMMARY		**14**
1	**EINLEITUNG**	**19**
2	**METHODIK**	**26**
2.1	**STICHPROBENZIEHUNG**	**26**
2.2	**DETAILS ZUR STUDIE**	**31**
2.2.1	**GEGENSTAND DER BEFRAGUNG**	**31**
2.2.2	**ERHOBENE GLÜCKSSPIELFORMEN UND SPIELORTE/BEZUGSWEGE**	**33**
2.2.3	**GLÜCKSSPIELPRÄVALENZEN**	**38**
2.2.4	**VERHALTENSDATEN ZU DEN GLÜCKSSPIELEN**	**39**
2.2.5	**GLÜCKSSPIELBEZOGENE, STANDARDISIERTE BEFRAGUNGSINSTRUMENTE**	**41**
2.2.6	**ERHEBUNG DER WAHRNEHMUNG VON PRÄVENTIONS- UND INFORMATIONSANGEBOTEN SOWIE EINSTELLUNGEN ZUM GLÜCKSSPIEL IN DER BEVÖLKERUNG**	**44**
2.3	**MODIFIKATIONEN IM SURVEY 2013 GEGENÜBER 2011**	**45**
2.4	**DURCHFÜHRUNG DER STUDIE**	**46**
2.5	**AUSSCHÖPFUNG, GEWICHTUNG UND AUSWERTUNG**	**47**
3	**ERGEBNISSE**	**52**
3.1	**GLÜCKSSPIELERFAHRUNG: ERGEBNISSE ZUR LEBENSZEITPRÄVALENZ**	**52**
3.1.1	**DATEN DER BEFRAGUNG 2013**	**52**
3.1.2	**TRENDANALYSEN: LEBENSZEITPRÄVALENZEN 2007, 2009, 2011 UND 2013**	**56**
3.2	**ERGEBNISSE ZUR 12-MONATS-PRÄVALENZ**	**60**
3.2.1	**DATEN DER BEFRAGUNG 2013**	**60**
3.2.2	**TRENDANALYSEN: 12-MONATS-PRÄVALENZEN 2007, 2009, 2011 UND 2013**	**64**
3.2.3	**GLÜCKSSPIELAKTIVITÄTEN INSGESAMT**	**68**
3.2.4	**SPIELHÄUFIGKEITEN IN DEN LETZTEN 12-MONATEN**	**71**
3.2.5	**SPIELORTE/BEZUGSWEGE INSGESAMT (ALLE GLÜCKSSPIELFORMEN)**	**73**
3.2.6	**GELDEINSÄTZE FÜR GLÜCKSSPIEL (INSGESAMT)**	**75**
3.3	**ERGEBNISSE ZU AUSGEWÄHLTEN GLÜCKSSPIELEN**	**77**
3.4	**GLÜCKSSPIELASSOZIIERTE PROBLEME**	**99**
3.4.1	**SUBJEKTIVE BELASTUNG DURCH GLÜCKSSPIEL**	**100**
3.4.2	**SCREENING AUF PROBLEMATISCHES UND PATHOLOGISCHES GLÜCKSSPIEL**	**100**

3.4.3 ZUSAMMENHANG MIT SOZIODEMOGRAPHISCHEN UND GLÜCKSSPIELVERHALTENSMERKMALEN 105
3.4.4 BEZIEHUNG ZWISCHEN INDIVIDUELLER GLÜCKSSPIELNUTZUNG UND PROBLEMAUSMAß NACH SOGS 109
3.4.5 THE GAMBLING ATTITUDES AND BELIEFS SCALE (GABS) 113
3.5 MOTIVE DES GLÜCKSSPIELS 116
3.6 SUBJEKTIVE GEWINN- UND VERLUSTBILANZ 118
3.7 GLÜCKSSPIELVERHALTEN JUGENDLICHER 118
3.7.1 12-MONATS-PRÄVALENZEN JUGENDLICHER 119
3.7.2 SPIELHÄUFIGKEITEN JUGENDLICHER 123
3.7.3 SPIELORTE / BEZUGSWEGE VON JUGENDLICHEN 125
3.7.4 SPIELEINSÄTZE VON JUGENDLICHEN 127
3.7.5 ERSTES GLÜCKSSPIEL VON JUGENDLICHEN UND KORRESPONDIERENDES ALTER 127
3.7.6 GLÜCKSSPIELASSOZIIERTE PROBLEME BEI JUGENDLICHEN 128
3.8 ZUR EINFÜHRUNG DES EUROJACKPOTS 131
3.8.1 HINTERGRUND UND ÜBERSICHT 131
3.8.2 WISSENSCHAFTLICHE BEGLEITUNG ZUR EINFÜHRUNG DES EUROJACKPOTS 133
3.8.3 BEKANNTHEIT DES EUROJACKPOTS 134
3.8.4 CHARAKTERISTIKA VON EUROJACKPOT-SPIELERN 136
3.8.5 SPIELVERHALTEN VON EUROJACKPOT-SPIELERN VOR EINFÜHRUNG DES EUROJACKPOTS 137
3.8.6 AUFTRETEN VON KANALISIERUNGEFFEKTEN? 139
3.8.7 GLÜCKSSPIELASSOZIIERTE PROBLEME BEI EUROJACKPOT-SPIELERN 143
3.8.8 TEILNAHMEMOTIVE AM EUROJACKPOT 144
3.8.9 ZUSAMMENFASSENDE BETRACHTUNGEN ZUR EINFÜHRUNG DES EUROJACKPOTS 146
3.9 WAHRNEHMUNG VON INFORMATIONS- UND HILFEANGEBOTEN SOWIE EINSTELLUNGEN UND INFORMATION ZUM GLÜCKSSPIEL IN DER BEVÖLKERUNG 149
3.9.1 PRÄVENTIONS-, INFORMATIONS- UND HILFSANGEBOTE 149
3.9.2 EINSTELLUNGEN ZU GESETZLICHEN REGELUNGEN, THEMENINTERESSE, INFORMATIONSSTAND UND –BEDARF 153

4 DISKUSSION 157

Literaturverzeichnis 166
Anhang 170
Methodisches Glossar 170
Abbildungsverzeichnis 171
Tabellenverzeichnis 172
Tabellenanhang 174
Im Survey verwendete standardisierte Instrumente 192

Kerninformationen und -ergebnisse des Glücksspiel-Surveys 2013 kurz gefasst

Trends im Glücksspielverhalten.

- Deutlicher Rückgang der Teilnahme an den meisten erfragten Glücksspielen (letzte 12 Monate) gegenüber der Befragung 2011. Damit auch deutlicher Rückgang der Glücksspielteilnahme insgesamt (um absolut 10,5 Prozentpunkte auf 40,2 %).
- Rückgänge sind moderater, wenn, wie in den vorangegangenen Studien, nur die Festnetzteilstichpobe betrachtet wird (Rückgang der Glücksspielteilnahme insgesamt dann nur um absolut 5,8 Prozentpunkte auf 44,9 %).
- Gegen den Trend Zunahme des Spielens an Geldspielautomaten, insbesondere bei 18- bis 20-jährigen Männern (2007: 5,8 %, 2013: 23,5 %).
- Keine Zunahme der Teilnahme an Internet-Glücksspielen.
- Wie auch in den vorangegangenen Befragungen geben männliche Befragte in allen Altersgruppen deutlich häufiger eine Glücksspielteilnahme, eine höhere Anzahl der Glücksspiele, höhere Spielhäufigkeiten und höhere Geldeinsätze an als weibliche Befragte.

Teilnahme am Eurojackpot.

- Teilnahme am Eurojackpot (letzte 12-Monate): 5 %, ganz überwiegend in Lotto-Annahmestellen (87,4 %, Internet: 12,1 %).
- Hauptsächliche Teilnahmemotive: Gewinnhöhe des Jackpots (56,3 %), höher beurteilte Gewinnchance als bei Lotto „6 aus 49“ (54,1 %) und Neugier auf ein neues Glücksspiel (50,5 %).
- Beträchtliche Überlappung der Spielpräferenzen von Eurojackpot- und Lottospielern: 87 % der Eurojackpotspieler spielen auch Lotto „6 aus 49“, 17,2 % der Lottospieler spielen auch Eurojackpot.
- Kanalisierungseffekte im Spielverhalten sind zum jetzigen Zeitpunkt nicht nachweisbar.
- Im Vergleich mit anderen Glücksspielen unterdurchschnittlicher Anteil von Nutzern mit Problemspielverhalten und unterdurchschnittliches Ausmaß an irrationalen Glücksspieleinschätzungen.

Glücksspiel 16- und 17-jähriger Jugendlicher / Jugendschutz.

- Teilnahme an gewerblichen Glücksspielen ist von 24,1 % (2011) auf 19,2 % (2013) zurückgegangen.
- Im Vergleich zu anderen Spielorten (z. B. Internet, Wettbüro) deutlicher Rückgang der Spielteilnahme in Lotto-Annahmestellen (2011: 10,0 %, 2013: 5,6 %).
- Konsequente Umsetzung des Jugendschutzes beim Eurojackpot.

Pathologisches und problematisches Glücksspielverhalten.

- Ermittelte Quote des pathologischen Glücksspielverhaltens 2013: 0,82 % (männliche Befragte: 1,31 %, weibliche: 0,31 %), des problematischen Glücksspielverhaltens: 0,68 % (männlich: 1,16 %, weiblich: 0,19 %).
- Beide Quoten in „Dual Frame"-Stichprobe höher als in Festnetzteilstichprobe.
- In beiden Auswahlrahmen aber keine statistisch signifikante Veränderung im Vergleich zum Survey 2011.
- Mindestens problematisches Glücksspiel am häufigsten bei 18- bis 20-jährigen Männern (9,2 %).
- Mindestens problematisches Glücksspiel am häufigsten in Zusammenhang mit Geldspielautomaten (28,6 %), dicht gefolgt von Sportwetten und Internet-Glücksspielen. Unter den Lotterien Quoten dagegen im niedrigen einstelligen Bereich (z. B. Lotto „6 aus 49": 2,9 %).
- Risikofaktoren für Problemspielverhalten sind insbesondere männliches Geschlecht, Arbeitslosigkeit und Migrationshintergrund.

Wahrnehmung von Glücksspielrisiken in der Bevölkerung und Bewertung von Präventionsaktivitäten der BZgA.

- Weitere Zunahme der Reichweite verschiedener Medien mit Informationsangeboten über die Gefahren des Glücksspiels sowie die Bekanntheit von Hilfeeinrichtungen zum Thema Glücksspielsucht wie Beratungsstellen oder das Beratungstelefon der BZgA.
- Weitere Zunahme der Wahrnehmung von Glücksspielrisiken in den Medien in der Bevölkerung und des Informationsstandes darüber.
- Weiterhin hohe Zustimmung in der Bevölkerung zu gesetzlichen Regelungen des Glücksspiels (Spielverbot für Jugendliche, Verbot des Glücksspiels im Internet, staatliche Kontrolle des Glücksspiels).

Zusammenfassung

Hintergrund. Die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) hat im Jahr 2013 die vierte Repräsentativbefragung zum Glücksspielverhalten sowie zu glücksspielbezogenen Einstellungen und Problemen der 16- bis 65-jährigen Bevölkerung in Deutschland durchgeführt (*n* = 11.501). Die Studien haben zum einen eine Monitoring-Funktion, indem sie regelmäßig die Epidemiologie der relevanten Aspekte des Glücksspiels in Deutschland erfassen. Zum anderen liefern sie wichtige Informationen über den Kenntnisstand in der Bevölkerung zu Aufklärungsmaßnahmen der BZgA im Bereich der Prävention von Glücksspielsucht.

Um eine höhere Repräsentativität der Daten zu erhalten, wurde die Telefonstichprobe erstmals mit einem „Dual Frame“ (DF)-Ansatz realisiert, d. h., es wurden sowohl über einen Festnetz- als auch über einen Mobilfunkanschluss erreichbare Personen einbezogen. Um die Vergleichbarkeit zu den drei vorangegangenen, in den Jahren 2007, 2009 und 2011 durchgeführten Glücksspiel-Surveys der BZgA zu gewährleisten, sind die prozentualen Kennwerte, die sich bei Berücksichtigung lediglich der Festnetzstichprobe ergeben (FN, n=10.001), bei den zentralen Ergebnisparametern in diesem Bericht in Klammern angeführt.

Glücksspielprävalenzen. Basierend auf der Erhebung von Verhaltensdaten zu insgesamt 22 verschiedenen Formen des Glücksspiels (inkl. Zusatzspielen) haben 78,8 % (80,8 %) der 16 bis 65-jährigen Bevölkerung Glücksspielerfahrung, also irgendwann im Leben schon einmal an einem Glücksspiel (=Spiel mit Geldeinsatz, dessen Ausgang überwiegend durch Zufall bestimmt ist) teilgenommen. Bei den männlichen Befragten sind dies 82,0 % (85,1 %), bei den weiblichen 75,4 % (76,4 %). Die Lebenszeitprävalenzen der meisten einzelnen Glücksspiele und damit auch die Glücksspielerfahrung insgesamt sind in beiden Auswahlrahmen gegenüber 2011 statistisch signifikant rückläufig.

In den letzten zwölf Monaten vor der Befragung haben 40,2 % (44,9 %) mindestens ein Glücksspiel gespielt. Auch auf diesen Zeitraum bezogen sind es mehr männliche als weibliche Personen (DF: 44,7 % vs. 35,5 %, FN: 52,0 % vs. 37,6 %). Dies gilt, mit Ausnahme der Fernsehlotterien, auch für die einzelnen Spielformen. Gegenüber den vorangegangenen drei Befragungen ist in beiden Auswahlrahmen 2013 eine statistisch signifikante Abnahme der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel im zurückliegenden Jahreszeitraum festzustellen: 2007: 55 %, 2009: 53,8 %, 2011: 50,7 %. Dieser Trend zeigt sich wiederum auch bei den Prävalenzen der meisten Glücksspiele. Die relativ zu 2011 höchsten Rückgänge verzeichnen dabei die Klassenlotterien, die Glücksspirale und Toto, deren 12-Monats-Prävalenzen sich jeweils halbiert haben. Aber auch beim verbreitetet gespielten Lotto „6 aus 49“ zeigt sich mit 25,2 % (28,7 %) eine deutliche Abnahme (2007: 35,5 %, 2009: 40,0 %, 2011: 31,5 %). Ein abermaliger Anstieg der 12-Monats-Prävalenz ist dagegen bei Geldspielautomaten zu verzeichnen: Im Jahr 2007 spielten im zurückliegenden Jahreszeitraum 2,2 %,

im Jahr 2009 2,7 %, im Jahr 2011 2,9 % und im Jahr 2013 3,7 % (3,0 %). Besonders deutlich fällt hier erneut die Zunahme in der Altersgruppe 18 bis 20 Jahre aus: Im Jahr 2013 hat sich bei männlichen Befragten aus dieser Gruppe die Quote gegenüber 2007 auf 23,5 % (19,3 %) vervierfacht und in der Altersgruppe 21 bis 25 Jahre noch mehr als verdoppelt, und zwar von 5,1 % auf 12,8 % (14,4 %). Auch bei den weiblichen Befragten ist im Jahr 2013, wenn auch auf deutlich niedrigerem Niveau, gegenüber 2007 in fast allen Altersgruppen (Ausnahme: Jugendliche) eine ca. zwei- bis vierfach erhöhte Nutzung von Geldspielautomaten festzustellen.

Glücksspielanzahl insgesamt. 22 % der Befragten haben im Survey 2013 angegeben, im zurückliegenden 12-Monats-Zeitraum nur ein Glücksspiel und 18,7 % zwei oder mehr Glücksspiele gespielt zu haben. Der Anteil der Mehrfachspieler ist unter den männlichen Befragten deutlich höher als unter den weiblichen (24,8 % vs. 17,2 %) und gegenüber den vorangegangenen Studien wiederum leicht zurückgegangen.

Spielhäufigkeiten: Männliche Befragte spielen im Jahr 2013 häufiger pro Monat Glücksspiele als weibliche. Von den männlichen Befragten spielen 18,3 % mehrmals monatlich, dagegen nur 11,2 % von den weiblichen.

Spielorte/Bezugswege. Analog dem zurückgegangenen Anteil der Lottospieler ist auch der Anteil der über die Lotto-Annahmestelle gespielten Spiele (nach einem zwischenzeitlichen Anstieg im Jahr 2009) noch unter den Anteil von 2007 gefallen und beträgt im Jahr 2013 noch 28,5 %. Wie auch in den vorangegangenen Erhebungen steigt die Präferenz für diesen Spielort mit dem Alter. Es folgen die Bezugswege Bank oder Post (5,7 %), die Kategorie ‚andere Wege' (5,4 %) und Internet (3,2 %). Der Anteil dieser drei Zugangswege ist im Vergleich zu 2011 entweder annähernd konstant geblieben oder leicht rückläufig.

Geldeinsätze. Knapp jeder sechste Befragte gibt bis zu 10 Euro monatlich für Glücksspiele aus. Pro Monat investieren 14,8 % 10 bis 50 Euro, weitere 4,6 % zwischen 50 und 100 Euro und 4,2 % über 100 Euro. Männliche Befragte setzen bei allen vier Erhebungen häufiger höhere Geldbeträge ein als weibliche. Gegenüber 2011 sind die monatlichen Geldeinsätze für das Glücksspiel insgesamt rückläufig.

Problematisches und pathologisches Glücksspielverhalten. Wie auch in den vorangegangenen Befragungen der BZgA zum Glücksspielverhalten wird mit dem South Oaks Gambling Screen (SOGS) ein international verbreitetes Verfahren zur Klassifizierung des Schweregrades glücksspielassoziierter Probleme bzw. Symptome eingesetzt. Bei den Jugendlichen kommt erstmals eine altersangepasste Version des Instruments zur Anwendung. Die Befragung 2013 kommt im DF-Auswahlrahmen bevölkerungsweit auf eine Schätzung der 12-Monats-Prävalenz des pathologischen Glücksspiels von 0,82 % (männliche Befragte: 1,31 %, weibliche: 0,31 %) und des problematischen Glücksspiels von

0,68 % (männliche Befragte: 1,16 %, weibliche: 0,19 %). Diese statistisch jedoch nicht signifikanten Anstiege gegenüber der Befragung 2011 sind bedingt durch einen Zuwachs beider Quoten bei den männlichen Befragten; bei den weiblichen gehen im Jahr 2013 dagegen beide Quoten zurück. Betrachtet man, wie in den drei vorangegangenen Studien der BZgA zum Glücksspielverhalten, 2013 ausschließlich über Festnetz kontaktierte Personen, so ist gegenüber der Befragung 2011 ein leichter, ebenfalls statistisch nicht signifikanter Rückgang des problematischen und pathologischen Glücksspielverhaltens sowohl bei männlichen als auch bei weiblichen Befragten zu konstatieren: Der Anteil als problematisch spielend Klassifizierter beträgt dann 0,45 % (männliche Befragte: 0,71 %, weibliche Befragte: 0,19 %), der Anteil als pathologisch spielend Klassifizierter 0,38 % (männliche Befragte: 0,54 %, weibliche Befragte: 0,21 %). Im Fetznetz-Auswahlrahmen liegen diese Quoten damit im Bereich der auch in anderen Studien zum Glücksspielverhalten in Deutschland ausgewiesenen, im „Dual Frame“-Auswahlrahmen hingegen leicht darüber. Männliches Geschlecht, Migrationshintergrund und Arbeitslosigkeit erhöhen das Risiko für Problemspielverhalten (mindestens problematisches Glücksspiel). Dessen Auftretenshäufigkeit hängt zudem auch von der Glücksspielgesamtaktivität resp. der individuellen Glücksspielwahl ab. Am stärksten mit glücksspielassoziierten Problemen belastet erweist sich mit 9,2 % die Gruppe der 18- bis 20-jährigen Männer. Bei Betrachtung der einzelnen Glücksspiele finden sich als Problemspieler klassifizierte Befragte am häufigsten unter Personen, die in den letzten 12 Monaten das Spielen an Geldspielautomaten (28,6 %), die Teilnahme an Sportwetten (Live-Wetten: 26,8 %, Oddset-Wettangebote: 24,1 %) oder an Casinospielen im Internet (hauptsächlich Online-Poker, 17 %) angegeben haben. Die ODDSET-Wette des Deutschen Lotto- und Totoblocks liegt mit einem Problemspieleranteil von 2,8 % im vergleichsweise geringen Risikobereich. Relativ selten sind Problemspieler dagegen unter den Lotteriespielern vertreten (Problemspieleranteile zumeist kleiner als 3 %). Mit diesen Ergebnissen korrespondierend ergibt sich für Geldspielautomatennutzer im DF-Auswahlrahmen ein ca. 30-fach und für Sportwetter ein 6,9-fach erhöhtes Risiko für Problemspielverhalten im Vergleich zu den jeweiligen Nichtnutzern dieses Glücksspiels. Im FN-Auswahlrahmen verändert sich die Reihenfolge der Glücksspiele nach ihrem jeweiligen Problemspieleranteil nur an der Spitze, die dann von Internet-Casinospielen und der nicht näher spezifizierten Restkategorie ‚andere Sportwetten’ mit 25,3 % resp. 20,2 % gebildet wird. Zudem rücken Pferdewetten mit einem Problemspieleranteil von 11,5 % auf Rang 3 vor. Da viele Befragte mehrere Glücksspiele nutzen, kann jedoch kein ursächlicher, sondern nur ein assoziativer Zusammenhang hergestellt werden.

Irrationale Einstellungen und Überzeugungen. Im Jahr 2013 ist unter den Befragten in Deutschland, die in den letzten 12 Monaten mindestens ein Glücksspiel gespielt haben, das Ausmaß an irrationalen Einstellungen zum Glücksspiel gegenüber 2011 statistisch signifikant gestiegen. 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 des Problemspielverhaltens. In Bezug auf einzelne Glücksspiele ergibt sich beim jeweiligen Ausmaß der irrationalen Einstellungen eine ähnliche Reihenfolge wie bei den Problemspieleranteilen.

Glücksspielverhalten Jugendlicher / Jugendschutz. Der Anteil der 16- und 17-jährigen Jugendlichen, die in den letzten 12 Monaten vor der Befragung an irgendeinem Glücksspiel teilgenommen haben, ist 2013 statistisch signifikant zurückgegangen, von 31,5 % im Jahr 2011 auf 19,9 %. Dasselbe trifft auf gewerbliche Glücksspiele zu (ohne privat organisiertes Glücksspiel), deren Anteil von 24,1 % im Jahr 2011 auf 19,2 % im Jahr 2013 abgenommen hat. Nach einem deutlichen zwischenzeitlichen Anstieg im Jahr 2011 ist auch der Anteil der befragten Jugendlichen, die an Geldspielautomaten spielen, im Jahr 2013 zurückgegangen auf 2,6 % (2011: 4,5 %). Besonders deutlich fällt der Rückgang der Spielteilnahme in der Lotto-Annahmestelle aus (2011: 10,0 %, 2013: 5,6 %). Beim 2012 in Deutschland neu eingeführten Glücksspiel ‚Eurojackpot' lässt sich keine Spielteilnahme Jugendlicher erkennen. 6,6 % der befragten Jugendlichen spielen mehr als ein Glücksspiel. Von Jungen werden, wie schon in der Befragung 2011, unverändert höhere monatliche Geldbeträge eingesetzt als von Mädchen. Der ermittelte Anteil jugendlicher Problemspieler ist im Jahr 2013 gegenüber 2011 augenscheinlich deutlich (insbesondere bei den Mädchen) aber statistisch nicht signifikant rückläufig.

Einführung des Eurojackpots. Mit Abschluss der Befragung 2013 ca. eineinviertel Jahre nach Einführung des Euojackpots auch in Deutschland lässt sich für diese europäische Lotterie eine Lebenszeitprävalenz von 6 % (6,7 %) und eine 12-Monats-Prävalenz von 5 % (5,7 %) ermitteln. Im zurückliegenden Jahreszeitraum spielen tendenziell mehr ältere als jüngere und in allen Altersgruppen mehr männliche als weibliche Befragte Eurojackpot. 87,4 % der Spielteilnahmen erfolgen über Lotto-Annahmestellen und 12,1 % über Internet. Monatlich geben Eurojackpot-Spieler und Spielerinnen im Median 6 Euro für dieses Glücksspiel aus. Für die Teilnahme an Eurojackpot wurden in erster Linie drei Motive angeführt: die Gewinnhöhe des Jackpots (56,3 %), eine als höher beurteilte Gewinnchance als bei Lotto „6 aus 49" (54,1 %) und die Neugier, einmal ein neues Glücksspiel auszuprobieren (50,5 %). Mit 87 % (Eurojackpotspieler, die auch Lotto „6 aus 49" angegeben haben) besteht eine beträchtliche Überlappung der Spielpräferenzen von Eurojackpot und Lotto. Umgekehrt spielen 17,2 % der Lottospieler auch Eurojackpot. Zwei Drittel der Eurojackpotspieler hatten bereits vor Einführung des Eurojackpots in Deutschland Glücksspielerfahrung. Allerdings lässt sich dieser recht niedrig erscheinende Anteil nicht mit weiteren Daten verifizieren. Das hauptsächlich genutzte Glücksspiel vor Einführung des Eurojackpots war Lotto „6 aus 49". Kanalisierungseffekte zwischen der Nutzung einzelner Glücksspiele und Eurojackpot lassen sich aufgrund des sehr kurzen Beobachtungszeitraumes zur Spielteilnahme am Eurojackpot noch nicht nachweisen. Beim Eurojackpot ergibt sich im Vergleich zu anderen Glücksspielen ein unterdurchschnittlicher Nutzeranteil mit mindestens pro-

blematischem Spielverhalten und ein unterdurchschnittliches Ausmaß an irrationalen Einschätzungen zum Glücksspiel.

Wahrnehmung von Informationsangeboten zum Thema Prävention von Glücksspielsucht sowie Einstellungen und Wissen zu gesetzlichen Regelungen. Die Reichweite von Informationsangeboten über verschiedene Medien zu den Gefahren des Glücksspiels hat sich auch 2013 zumeist weiter erhöht. Gegenüber 2011 ebenfalls erhöht hat sich in der Bevölkerung die Kenntnis von Medien oder Informationsmaterialien der BZgA, in denen auf Gefahren des Glücksspiels aufmerksam gemacht wird. Auch die Bekanntheit von Hilfeeinrichtungen zum Thema Glücksspielsucht wie Beratungsstellen oder das Beratungstelefon der BZgA hat seit 2007 sukzessive zugenommen: Fast ein Viertel der Bevölkerung kennt eine solche Beratungsstelle und knapp 11 % eine solche Telefonnummer. Auch die Wahrnehmung des Themas ‚Glücksspielsucht' in den Medien hat in der Bevölkerung weiter zugenommen. Knapp 68 % halten sich im Jahr 2013 tendenziell für gut informiert zu diesem Thema. Die Zustimmung in der Bevölkerung zu gesetzlichen Regelungen des Glücksspiels (Spielverbot für Jugendliche, Verbot des Glücksspiels im Internet, staatliche Kontrolle des Glücksspiels) ist im Jahr 2013 gegenüber 2011 annähernd gleich hoch geblieben.

Summary

Background. In 2013 the Federal Centre for Health Education (BZgA) conducted the fourth representative study on gambling behaviour and gambling-associated attitudes and problems within the age group 16 to 65 years in the German population (n = 11,501). The study served two purposes: Firstly, to act as a monitoring function by measuring relevant epidemiological data relating to gambling. Secondly, to deliver important information about the state of awareness within the population of health education campaigns conducted by the BZgA in the field of prevention of pathological gambling.

To improve the representativeness of the data, random sampling by telephone was for the first time conducted using a "Dual Frame" (DF) approach, i.e. users of both landlines and cell phones were polled. To ensure comparability to the previous three Gambling Surveys conducted by the BZgA in 2007, 2009 and 2011, those key percentage figures gathered from random landline sampling (sample size n=10,001) are listed in brackets in the central results in this report.

Gambling prevalence. Based on the data on gambling behaviour relating to 22 different forms of gambling activities, 78.8 % (80.8 %) of the population aged 16 to 65 years have gambling experience, i. e. have gambled at least once at some time in their life. Among male respondents the proportion was 82.0 % (85.1 %) and among females 75.4 % (76.4 %). Compared to the situation in 2011, lifetime gambling prevalence for most gambling activities and therefore lifetime gambling experience in general has shown a significant statistical decline in both sampling frameworks.

40.2 % (44.9 %) of respondents stated that they had taken part in at least one gambling activity in the 12 months prior to the survey. Among those, the number of male persons was also higher than that of female persons (DF: 44.7 % vs. 35.5 %, landline sample: 52.0 % vs. 37.6 %) during that period. The same applied in terms of the individual gambling activities, except TV-lotteries. Compared to the situation in the previous three surveys in both sampling frameworks, a significant statistical decrease in participation in any given gambling activity during the preceding 12 months could be observed: 2007: 55 %; 2009: 53.8 %; 2011: 50.7 %. In turn, this trend is also evident in the prevalence among most of the given gambling activities. In relation to the 2011 figures, the highest declines can be observed within the so-called class lotteries, "Glücksspirale" and Toto, for each of which the 12-month-prevalence has halved. However, the number of people playing the very popular Lotto "6 out of 49" has fallen considerably to 25.2 % (28.7 %) (2007: 35.5 %; 2009: 40.0 %; 2011: 31.5 %). In contrast, the 12-month-prevalence for electronic gaming machines (EGMs) has increased again: in 2007, 2.2 % played EGMs in the preceding 12 months; in 2009 2.7 %, in 2011 2.9 % and in 2013 3.7 % (3.0 %). Once again, a considerable increase is evident in the age group 18 to 20 years: In 2013, the rate had increased fourfold among male respondents in this age group to 23.5% (19.3 %), and more than doubled from 5.1 % to 12.8 % (14.4 %) among males aged 21 to 25 years, in each case compared to figures from 2007. Among female respondents the use of EGMs in 2013 increased by a factor of bet-

ween 2 and 4 in nearly all age groups (except youths) compared to 2007, though on a much lower overall level.

Total gambling involvement. In 2013, 22 % of the respondents stated that they had engaged in only one gambling activity in the 12 months prior to the survey, while 18.7 % stated that they had engaged in two or more gambling activities in that period. The proportion engaging in multiple gambling activities was significantly higher among males than among females (24.8 % vs. 17.2 %), but once again shows decline compared to the preceding studies.

Gambling frequency: In 2013, male respondents gambled more often per month than female ones. Of the male respondents, 18.3 % gambled several times per month compared to 11.2 % of the female respondents.

Gambling venues/access points. Analogous to the decreased percentage of lotto gamblers, the total proportion of gambling activities engaged in at lotto points of sale has also fallen (after a temporary increase in 2009) below the figures seen in 2007 and totalled 28.5 % in 2013. As in the previous surveys, preference for the lotto points of sale increases with age. The next most significant access points were banks or post offices (5.7 %), 'other access points' (5.4 %) and the internet (3.2 %). The latter three percentages have remained virtually constant or shown slight decline vis-à-vis figures for 2011.

Stakes. Almost one in six respondents spends up to 10 euros per month on gambling. 14.8 % spend 10 to 50 euros per month, 4.6 % spend between 50 and 100 euros per month and 4.2 % spend more than 100 euros per month on gambling. All four surveys show that male respondents spend higher amounts of money more frequently than do female respondents. Compared to the situation in 2011, less money is spent monthly on gambling in general.

Problematic and pathological gambling behaviour. As in preceding studies on gambling behaviour conducted by the BZgA, the South Oaks Gambling Screen (SOGS) has been applied. This is an internationally employed instrument used to classify the severity of gambling-associated problems and symptoms. An age-adjusted form of the instrument has been used for the first time for adolescents. In the DF sample for 2013, the 12-month-prevalence of pathological gambling in the German population was estimated at 0.82% (male respondents: 1.31 %; female respondents: 0.31 %) and problematic gambling at 0.68% (male respondents: 1.16 %; female respondents: 0.19 %). These increases, which are however not statistically significant compared to the figures from the 2011 survey, are caused by an increase of both percentages among male respondents; in contrast, both percentages declined among female respondents in 2013. If, as was the case in the three preceding gambling surveys conducted by the BZgA, only those people approached by landline are taken into consideration in the 2013 survey, a slight but also statistically non-significant decrease in the proportion of problematic and pathological gambling behaviour among both male and female respondents can be observed. The

percentage of respondents classified as problematic gamblers is then 0.45 % (male respondents: 0.71 %; female respondents: 0.19 %) and the percentage of respondents classified as pathological gamblers is 0.38 % (male respondents: 0.54 %, female respondents: 0.21 %). The percentages established in the landline selection process therefore fall within the range of results reported by other gambling-prevalence studies in Germany, while the percentages recorded in the DF sampling process are slightly higher. Male sex, immigration background and unemployment increase the risk of (at least) problematic gambling behaviour. In addition, the prevalence of problem gambling depends on overall gambling activity and the specific type of gambling. Men aged 18 to 20 years proved to be most affected by gambling-associated problems, at about 9.2 %. In terms of individual types of gambling, respondents classified as at least problematic gamblers were most frequently found among those who stated that they had played EGMs (28.6 %), betted on sporting events (live bets: 26.8 %; Oddset bets: 24.1 %) or participated in online casino gambling activities (17 %, mainly Poker) during the preceding 12 months. With a percentage of 2.8 %, problematic gamblers engaging in ODDSET sports betting offered by the German Lotto and Toto Block can be placed in the comparatively low-risk category. The percentage of problematic or pathological gamblers among lottery players is also relatively low (mostly below 3 %). In comparison, on the basis of the DF sample, persons playing EGMs are approximately 30 times more at risk and persons participating in sports betting 6.9 times more at risk of being subject to problem gambling behaviour than persons not participating in those gambling activities. In the landline sample, the order of gambling activities rated according to the percentage of their respective problematic gamblers only changes at the top, which is then headed by online casino gambling activities (25.3 %) followed by the non-specific category ‘other sports betting’ (20.2 %) and betting on horses (11.5 %). Since many respondents participate in multiple gambling activities, no causal connection can be established, only an associative one.

Irrational attitudes and beliefs. In 2013, the degree of irrational attitudes to gambling showed a significant statistical increase among respondents who had gambled in the preceding 12 months compared to the figures obtained in 2011. As in preceding surveys, these irrational attitudes were more pronounced among male and younger respondents (especially adolescents) than among female and older ones. There is positive correlation to the extent of problematic gambling behaviour. In terms of the various gambling activities, the respective degree of irrational attitudes and beliefs shows a similar order to that for the proportions of problem gamblers.

Gambling behaviour of adolescents / Youth protection. The proportion of 16- and 17-year-old adolescents who participated in any kind of gambling activity in the 12 months prior to the survey showed a significant statistical decrease, from 31.5 % in 2011 to 19.9 % in 2013. The same holds true in terms of commercial gambling activities (excluding privately organized gambling), the proportion for which decreased from 24.1 % in 2011 to 19.2 % in 2013. Following a substantial temporary increase in

2011, the proportion of adolescents who engaged in EGM-gambling also decreased in 2013 (from 4.5 % in 2011 to 2.6 % in 2013). Particularly striking is the decrease of participation in any type of game at lotto points of sale (2011: 10,0 %, 2013: 5,6 %). No adolescents could be identified as having played the Eurojackpot lottery, which was introduced into Germany in 2012. 6.6 % of adolescent respondents play more than one type of gambling game. As was the case in the 2011 survey, boys still stake higher amounts of money every month than girls. The proportion of adolescent problem gamblers seemed to have decreased considerably in 2013 compared to 2011 (especially among girls), but that decrease was not statistically significant.

Introduction of the Eurojackpot lottery. At the end of the survey in 2013, about one and a quarter year after the Eurojackpot lottery was introduced in Germany, a lifetime prevalence of 6 % (6.7 %) and a 12-month-prevalence of 5 % (5.7 %) can be determined. In the 12 months prior to the survey, more older than younger respondents and in all age groups more male than female respondents tended to play the Eurojackpot lottery. 87.4 % of persons played the Eurojackpot lottery at Lotto points of sale and 12.1 % played via the internet. The average spending of people playing the Eurojackpot lottery was 6 euros per month. Respondents who played the Eurojackpot lottery primarily quoted three reasons: the amount of the jackpot (56.3 %), the chance of winning was rated as higher compared to Lotto "6 out of 49" (54.1 %) and the curiosity to test a new gambling activity (50.5 %). 87 % of respondents playing the Eurojackpot lottery also played Lotto "6 out of 49", indicating a considerable overlap of gambling preferences. Conversely, 17.2 % of respondents who played Lotto also played the Eurojackpot lottery. Two thirds of those who played the Eurojackpot lottery had gambling experience before the Eurojackpot lottery was introduced into Germany. However, this seemingly low percentage cannot be verified with further data. The main gambling activity before the introduction of the Eurojackpot lottery had been Lotto "6 out of 49". Channelling effects between the participation in particular gambling activities and the Eurojackpot lottery cannot be validated yet. This is due not least to the one-off nature of the survey and pending results from long-term observations of participation in the Eurojackpot lottery. Respondents who played the Eurojackpot lottery show a below-average percentage of (at least) problematic gambling behaviour and a below-average degree of irrationality in terms of attitudes and beliefs concerning gambling.

Awareness of availability of information on the subject of prevention of gambling addiction and attitudes to and knowledge of statutory regulations. The coverage by various media of offers of information about the risks of gambling has for the most part increased again in 2013. Compared to the situation prevailing in 2011, public knowledge of media and information leaflets issued by the BZgA concerning the risks of gambling has also risen. Since 2007, awareness of institutions that help with gambling addiction, such as advice centres or the helpline of the BZgA has progressively increased: Nearly one quarter of the population knows of such an advice centre and nearly 11 % know a relevant

telephone number. Awareness of the issue ‘gambling addiction’ has also increased in the general population. In 2013, nearly 68 % considered themselves to be well informed on this issue. Compared to the situation in 2011, public approval of statutory regulation of gambling (making gambling illegal for adolescents; banning internet gambling and government control of gambling) remained virtually unchanged at a high level in 2013.

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 daran Teilnehmenden. Rechtlich unterscheiden sich Glücksspiele von Gewinnspielen dadurch, dass bei letzteren 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 in Deutschland ist weit verbreitet und in mehreren repräsentativen bundesweiten Befragungen mittlerweile gut dokumentiert. Die Studien kommen zu dem Ergebnis, dass zwischen ca. 39 % und 55 % der Bevölkerung in Deutschland im der jeweiligen Befragung vorausgegangenen Jahreszeitraum an mindestens einer Glücksspielform teilgenommen haben (Bühringer, Kraus, Sonntag et al., 2007, Buth & Stöver, 2008, BZgA, 2008, 2010, 2012, Kraus, Sassen, Pabst & Bühringer, 2010, Meyer, Rumpf, Kreuzer et al., 2011). Auch für das Nachbarland Österreich wurde mit 42 % eine Quote innerhalb dieses Bereiches ermittelt (Kalke, Buth, Rosenkranz et al., 2011).

Die Attraktivität des Glücksspiels zeigt sich auch in weiterhin hohen Umsatzzahlen, wenngleich der Glücksspielmarkt insgesamt rückläufig ist. Nach Meyer (2013) belief sich im Jahr 2011 der Gesamtumsatz des deutschen (legalen) Glücksspielmarkts auf ca. 32,5 Mrd. Euro, was gegenüber dem Vorjahr, nach einem mehrjährigen Rückgang, einen Zuwachs von 3,2 % darstellt. Während die staatlichen Einnahmen aus Glücksspielen knapp 3,02 Mrd. Euro betrugen, was gegenüber dem Vorjahr ein Plus um 0,9 % bedeutet, legte der erwirtschaftete Bruttospielertrag der Aufsteller von gewerblichen Geldspielautomaten noch einmal auf gut 4,1 Mrd. Euro zu (+5,0 %). Für das Jahr 2012 lässt sich aus einer anderen Quelle ein weiterer Anstieg auf 4,4 Mrd. Euro angeben (Goldmedia, 2013). Diese Entwicklung korrespondiert mit einer Zunahme der Gesamtzahl der aufgestellten Geräte und der Konzessionen für Spielhallen. Umsätze von Glücksspielen im Internet unterlagen bis zum Glücksspieländerungsstaatsvertrag (GlÄndStV) 2012 ebenfalls keinen staatlichen Kontrollen, da diese Spiele in Deutschland bis dahin verboten waren. Nur ein Teil dieser Spiele ist mittlerweile durch den GlÄndStV legalisiert. So können u. a. die beiden DLTB (Deutscher Lotto- und Toto Block)-Produkte Lotto „6 aus 49“ und der 2012 neu eingeführte Eurojackpot seit 2012 legal über Internet gespielt wer-

[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.

den. Für Sportwetten sind dagegen gesonderte Konzessionen zu erwerben; bis zu 20 sollen vergeben werden. Auf die gesetztliche Sonderregulierung in Schleswig-Holstein und die hiermit verbundenen rechtlichen Problematiken wird in diesem Bericht nicht eingegangen.

Für die illegalen Glücksspielangebote im Internet und in Wettbüros liegen in Deutschland nur Schätzungen vor. Für 2012 wurde im sogenannten unregulierten Markt ein Bruttospielertrag (Spieleinsätze minus Gewinnauszahlungen) bei Online-Spielen 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 %) Glücksspielmarktbereiches ausgegangen werden (Goldmedia, 2013). Die größten Anteile stellen dabei, in abnehmender Reihenfolge, Online-Casinospiele, Online-Sportwetten und Online-Poker. Bei Online-Poker steht Deutschland in der EU bei der Marktgröße mit knapp 392 Mio. US-Dollar an der Spitze, weltweit bedeutet dies nach den USA Platz 2[2]. Online-Sportwetten machen der Goldmedia-Studie zufolge 37% des unregulierten Marktes aus.

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 Glücksspielsucht[3]. 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 bisher verbreiteten Klassifikationssystemen - DSM-IV-TR (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Version IV, Text Revised, 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 wurde. Aufgrund der Erkenntnis, dass Glücksspielsucht in ätiologischer, phänomenologischer und neurobiologischer Hinsicht Ähnlichkeiten mit substanzgebundenen Süchten aufweist, ist nach den im Mai 2013 erschienenen DSM-V-Kriterien (APPI, 2013) die Einordnung des pathologischen Glücksspiels nicht länger als Störung der Impulskontrolle erfolgt, sondern wurde in die Kategorie der Verhaltenssüchte aufgenommen. Auch die WHO wird in der vor-

[2] Fiedler, Ingo: Der Markt für Onlinepoker. Vortrag auf der Fachtagung: Die Glücksspielsucht-Forschung der Bundesländer, Hamburg, 3.2.2012.
[3] Dieser Terminus hat sich im deutschen Sprachraum aufgrund der Nähe der Symptomatik zu den stoffgebundenen Süchten zur Umschreibung des Pathologischen Glücksspiels eingebürgert, ist aber nicht unumstritten.

aussichtlich 2015 erscheinenden 11. Ausgabe der International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems (ICD) analog verfahren.

PG ist ein andauerndes und wiederkehrendes, fehlangepasstes Spielverhalten, das zumindest fünf von 10 diagnostischen Kriterien erfüllen muss. Die Kriterien beziehen sich auf glücksspielbedingte psychopathologische Symptome sowohl auf der Verhaltensebene als auch auf der kognitiven und emotionalen Ebene. Für eine Diagnose PG sind differentialdiagnostisch auszuschließen 1) Personen mit soziopathischer Persönlichkeit (was als Symptom einer anderen Störung aufgefasst wird), 2) das Vorliegen einer manischen Episode und 3) eine weiterhin bestehende Steuerungsfähigkeit einer (auch exzessiv spielenden) Person, ihr mit negativen Auswirkungen verbundenes Spielverhalten aus eigener Kraft einzuschränken.

Glücksspielsüchtige lassen sich unter anderem dadurch kennzeichnen, dass sie vom Glücksspiel stark eingenommen sind, mit immer höheren Einsätzen spielen, dass sie spielen, um Problemen zu entkommen, dass sie versuchen, erlittene Verluste 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 (2011) ist das Suchtstadium unter anderem durch Kontrollverlust, exzessives Spielen und Geldbeschaffung, Spielen trotz schädlicher Folgen, Straftaten, Schuldgefühlen, Persönlichkeitsveränderungen und sozialen Abstieg gekennzeichnet.

Von pathologischem Glücksspielverhalten werden diagnostisch häufig problematisches und auffälliges Glücksspielverhalten abgegrenzt. Diese Klassifizierungen sind durch einen moderateren bzw. geringeren Schweregrad der Symptome gekennzeichnet und können dem pathologischen Stadium vorausgehen. Implizit wird damit ein Prozessmodell zugrunde gelegt, nach dem sich aus einer zunächst nur leichten Symptomatik bei fortgesetztem bzw. intensiviertem Glücksspiel eine schwere Symptomatik entwickeln kann.

Zur Erklärung der Entstehung und / oder Aufrechterhaltung von Glücksspielsucht wird häufig ein multifaktorielles Erklärungsmodell herangezogen, ohne dass jedoch eine konsistente und die verschiedenen Faktoren integrierende Theorie vorgelegt wurde[4] (vgl. z. B. DHS, 2013, Johannsson, Grant, Kim et al., 2009, Meyer und Bachmann, 2011, Petry, 2005, Sonntag, 2006, Welte et al., 2004). Unter den soziodemographischen Faktoren fand sich für männliches Geschlecht, geringen Bildungsstand und Migrationshintergrund ein positiver Zusammenhang (BZgA, 2012). Zudem sind dispositionale Faktoren wie ‚Sensation Seeking' oder Impulsivität und kognitive Faktoren wie Kontrollillusio-

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

nen mit der Entstehung von Glücksspielsucht in Verbindung gebracht worden (DHS, 2013). Auch genetische, ungünstige soziale Einflüsse durch Familie oder Peers sowie in jüngerer Zeit auch neurowissenschaftliche Befunde spielen eine Rolle (Meyer & Bachmann, 2011, Mörsen, Heinz, Bühler & Mann, 2011). Da viele dieser Einflussfaktoren auch im Zusammenhang mit stoffgebundenen Süchten gefunden werden konnten, sind Komorbiditäten wie Alkoholabhängigkeit oder psychische Störungen auch bei Glücksspielsüchtigen verbreitet (zur Übersicht siehe Lorains, Cowlishaw & Thomas, 2011). Bei annähernd drei von vier Glücksspielabhängigen scheint mindestens eine Komorbidität vor dem pathologischen Glücksspielstadium begonnen zu haben (Kessler, Hwang, LaBrie et al., 2008, Premper & Schulz, 2008).

Nach den zu Beginn dieses Kapitels genannten Repräsentativerhebungen lassen sich jeweils zwischen ca. 0,2 % und ca. 0,6 % der erwachsenen Personen in Deutschland als problematische bzw. pathologische Glücksspieler klassifizieren. Legt man die Daten des letzten Glücksspiel-Surveys der BZgA zugrunde (BZgA, 2012), würde dies, hochgerechnet auf die 16- bis 65-jährige Bevölkerung in Deutschland, 208 bis 351 Tsd. problematisch und 191 bis 339 Tsd. pathologisch glücksspielenden Personen entsprechen (95%-Konfidenzintervalle, siehe Glossar). 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 Lotterien vergleichsweise geringe Risiken für Glücksspielproblematiken ergeben haben, sind relativ deutliche Zusammenhänge bei „Risikospielen“ wie Geldspielautomaten, Casinospielen, Glücksspielen 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 als die mit Abstand größte Gruppe im Vergleich zu anderen Glücksspielformen eingeschätzt (Becker, 2009). Daten aus Behandlungseinrichtungen ergeben, dass annähernd vier von fünf

[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.

Hilfe aufsuchenden Glücksspielern Geldspielautomaten als Hauptursache für ihre Spielproblematiken angaben. Als besonders riskante Merkmale dieser Glücksspielform gelten dabei u. a. eine hohe Ereignisfrequenz, eine geringe Zeitspanne zwischen Spieleinsatz und Ergebnisrückmeldung, das Auftreten von Fastgewinnen und die Suggestion, dass Kompetenz bzw. Wissen des Glücksspielers den Spielausgang maßgeblich beeinflussen kann[6]. Zudem scheint auch die Anzahl der insgesamt gespielten Glücksspiele mit dem Ausmaß glücksspielassoziierter Belastungen assoziiert zu sein (LaPlante, Nelson, LaBrie & Shaffer, 2009, BZgA, 2012).

Glücksspielbedingte Probleme werden zumeist mit Erwachsenenverhalten verbunden. Internationale Studien und Studien zum Glücksspielverhalten in Deutschland machen jedoch darauf aufmerksam, dass die Teilnahme an Glücksspielen auch unter Jugendlichen verbreitet ist[7].

Besondere Beachtung muss in diesem Zusammenhang das Glücksspielangebot über die sogenannten „neuen Medien“ finden. Jugendliche sind im Umgang mit diesen zumeist versiert und daher auch in steigendem Maße mit Glücksspielangeboten im Internet konfrontiert. So hatten in Deutschland im Jahr 2012 alle Jugendlichen zwischen und 12 und 19 Jahren im Haushalt Zugang zu einem Computer mit Internetzugang, 87 % verfügten über einen eigenen Internetzugang. 91 % nutzten das Internet mehrmals pro Woche bis täglich. Die Bedeutung des Internets nimmt ab einem Alter von 12 Jahren bis zu einem Alter von 16 Jahren stetig zu, um dann auf hohem Niveau annähernd konstant zu blieben (Befragtenanteil wichtig/sehr wichtig: ca. 93 %). 47 % der Jugendlichen besaßen 2012 ein eigenes Smartphone, 40 % nutzten auch mobil regelmäßig das Internet. Diese Anteile sind gegenüber den Vorjahreserhebungen ansteigend, was sowohl auf das attraktiver gewordene Angebot mobiler Anwendungen (Apps) wie auch auf gesunkene Kosten der Online-Nutzung zurückgeführt wird (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2012).

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. 2004 wurde der Lotteriestaatsvertrag (LottStV) abgeschlossen, was als erster Versuch angesehen werden kann, die heterogenen landesrechtlichen Regelungen zum Lotterie- und Sportwettenbereich durch die Vorgabe gemeinsamer Rahmenbedingungen einzuschränken. 2008 trat der erste bundesweite Glücksspielstaatsvertrag

[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 (Meyer, Häfeli, Mörsen & Fiebig, 2010). Eine empirische Überprüfung dieser Modelle steht jedoch immer noch aus.

[7] Vgl. Hayer, 2012, Sassen, Kraus, Bühringer et al., 2011, für einen weiteren Überblick vgl. BZgA, 2012.

(GlüStV) in Deutschland zur Regelung des unter der Hoheit der Länder stehenden Glücksspielbereichs in Kraft[8].

Das Staatsmonopol stellt zwar eine Einschränkung des Grundrechts auf Berufsfreiheit dar; diese Einschränkung wurde jedoch als gerechtfertigt angesehen, wenn das Staatsmonopol konsequent am Ziel der Bekämpfung von Suchtgefahren ausgerichtet ist (BVerfG, 1 BvR 1054/01 vom 28. März 2006). In seinem Urteil vom 8. September 2010 hat jedoch der Europäische Gerichtshof (EuGH) entschieden, dass der Glücksspielstaatsvertrag dahingehend unzulässig war, als dass die mangelnde Kohärenz beim Sportwettenmonopol in benanntem staatlichen Monopolsystem mit dem europäischen Dienstleistungsverkehr nicht vereinbar war. Im Dezember 2011 haben sich daher die Ministerpräsidenten der Länder, zum damaligen Zeitpunkt mit Ausnahme des Bundeslandes Schleswig-Holstein, auf neue bundesweit gültige Glücksspielregelungen geeinigt, die im sogenannten Glücksspieländerungsstaatsvertrag (GlüÄndStV) festgelegt sind. Dieser trat am 1.7.2012 in Kraft, und auch das Kabinett in Schleswig-Holstein hat am 24.7.2012 beschlossen, diesem beizutreten.

Im GlüÄndStV sind seit dem 1.7.2012 bundesweit in begrenztem Maß Glücksspiele im Internet zugelassen. Das bedeutet, dass es in der Zeit vom 1.1.2008 (Inkrafttreten des ersten Glücksspielstaatsvertrages) bis zu diesem Datum in Deutschland kein legales Glücksspielangebot im Internet gab. Mit dem GlüÄndStV ist zum einen der Erwerb von bis zu 20 Konzessionen für private Sportwettenanbieter möglich, die es diesen erlauben, über einen Zeitraum von zunächst sieben Jahren Sportwetten im Internet legal anzubieten. Für jedes Bundesland steht eine bestimmte Anzahl an Lizenzen zur Verfügung. Die Umsätze sind pauschal mit 5 % zu versteuern. Zum anderen sind auch Lotterieangebote des DLTB im Internet spielbar, so das Lottospiel „6 aus 49“, die Glücksspirale, Keno und Eurojackpot. Mit dieser Angebotserweiterung ist die Erwartung verbunden, „die natürlichen Spielbedürfnisse der Bevölkerung in geregelte und legale Bahnen“ zu lenken[9]. Ob dies gelingt und Spieler bei bisher vom Ausland aus operierenden Lottoanbietern zum in Deutschland mittlerweile legal online angebotenen Lottospiel wechseln werden, muss sich erst noch zeigen. Dabei ist zu berücksichtigen, dass es für die Konsumenten von Online-Glücksspielen durch die gesonderten Glücksspielregelungen im Bundesland Schleswig-Holstein eher schwieriger geworden ist, zwischen legalen und illegalen Angeboten zu unterscheiden.

[8] Zu Zielen und Inhalten des GlüStV siehe bspw. die Darstellungen in BZgA, 2010, S. 8-9.
[9] Pressemitteilung Westlotto 2012.

Aufgrund der mit dem Spielen an Geldspielgeräten verbundenen Risiken sind für die Betreiber dieser Geräte seit 2011 Einschränkungen erfolgt[10]. So sind Mehrfachkonzessionen verboten, die Gerätezahl pro Spielhalle ist begrenzt und die Öffnungszeiten sind eingeschränkt worden. Zudem müssen Spielorte eine Mindestentfernung zueinander einhalten und dürfen nicht in räumlicher Nähe von Kinder- oder Jugendeinrichtungen liegen. Näheres regeln die Ausführungsbestimmungen der einzelnen Bundesländer.

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. Die BZgA hat - als einen der Aktionsbereiche der Dachkampagne - im Jahr 2013 die nunmehr vierte 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 (vgl. im Einzelnen hierzu BZgA, 2010, S. 9f.).

Der vorliegende Bericht gibt die Ergebnisse der Befragung 2013 wieder und stellt diese in Form von Trenduntersuchungen in einen Zusammenhang mit den drei vorangegangenen Surveys. Fragestellungen und Durchführung lehnen sich dabei weitgehend an die Untersuchungen der Vorjahre an, auch die Auswahl der Zielgruppe (Bevölkerung von 16 bis 65 Jahre) bleibt unverändert. Da zum einen die Forschungslage in Deutschland zum Glücksspielverhalten Adoleszenter immer noch defizitär ist, zum anderen auch junge Erwachsene aus suchtpräventiver Sicht besondere Aufmerksamkeit verdienen, wird seit der dritten Erhebung der BZgA zum Glücksspielverhalten im Jahr 2011 die Bevölkerungsgruppe der 16- bis 25-Jährigen in höherer Anzahl bei der Konzeption der Stichprobe berücksichtigt als dies nach der amtlichen Bevölkerungsstatistik notwendig wäre (disproportionale Stichprobenziehung, n = 4.000). Damit ist es möglich, differenziertere und belastbarere Aussagen über diesen Bevölkerungsteil zu treffen.

[10] Gemäß GlÄndStV, 2011, § 25 und Spielverordnung (SpielVwV) vom 27.1.2006, zudem Verwaltungsvorschrift zum Vollzug der §§ 33 c, 33 d, 33 i und 60 a Abs. 2 und 3 der Gewerbeordnung sowie der SpielVwV.

Zum Aufbau des Berichts:

Der Bericht gliedert sich in eine Zusammenfassung der wichtigsten Ergebnisse (Seite 7f.), 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 vierten Kapitel (Diskussion) werden die Ergebnisse kurz resümiert und in den Kontext vergleichbarer Untersuchungen gestellt sowie kritisch diskutiert. Ergänzt wird der Bericht durch ein Literaturverzeichnis sowie einen Anhang (methodisches Glossar, Tabellenanhang, Instrumente).

2 Methodik

2.1 Stichprobenziehung

Die Grundgesamtheit für die telefonische Befragung umfasst alle in Privathaushalten lebenden deutschsprechenden Personen im Alter von 16 bis 65 Jahren in der Bundesrepublik Deutschland.

Die Stichprobenziehung erfolgte nach dem „Dual Frame“-Ansatz, der den - in den bisherigen Glücksspiel-Surveys der BZgA ausschließlich – über Festnetz erfolgenden Zugang zu den Befragten um den Zugang über einen Mobilfunkanschluss ergänzt. So hat sich in den letzten Jahren das Telefonutzungsverhalten durch die zunehmende Verbreitung von Mobiltelefonen verändert. Viele Menschen sind mittlerweile besser mobil zu erreichen als über Festnetz. Zudem hat sich der Personenanteil in der Bevölkerung, der nur über Mobiltelefon zu erreichen ist (sogenannte „Mobile Onlies“), insbesondere unter den jungen Erwachsenen in Deutschland Schätzungen zufolge auf 8 bis 13 % erhöht (z. B. Gabler & Häder, 2009, Häder & Häder, 2009: 25, infas Telekommunikationsmonitor, 2010). Vor diesem Hintergrund war es Ziel, durch Berücksichtigung von Mobilfunkanschlüssen die Repräsentativität der Stichprobe zu verbessern.

Es werden damit Personen in die Untersuchung einbezogen, die entweder ausschließlich über Festnetz, ausschließlich über Mobiltelefone oder über beide Zugangswege erreichbar sind. Letztere ist dabei die mit Abstand größte Untersuchungsgruppe, gefolgt von der verleichsweise kleinen „nur Festnetz“-Gruppe und der noch kleineren „Mobile Only“-Gruppe. Die Wahrscheinlichkeit, dass eine Person über verschiedene Zugangswege ausgewählt wird, kann als vernachlässigbar angesehen werden.

Empfehlungen der Arbeitsgemeinschaft deutscher Marktforschung (ADM) zufolge wird ein Verhältnis von 70 zu 30 Prozent (Anzahl Personen mit Festnetz- zu Mobilfunkzugang) als zurzeit beste Lösung angesehen, um eine hohe Repräsentativität für eine Bevölkerungsstichprobe zu erreichen. Aus Kostengründen sowie aus Gründen einer prinzipiell zu fordernden Vergleichbarkeit der erhobenen

Daten mit denen der vorangegangenen Surveys der BZgA konnte dieses Verhältnis im Glücksspiel-Survey der BZgA 2013 noch nicht realisiert werden. Die gewählte Lösung, 10.000 Personen über Festnetz und 1.500 Personen über Mobilfunk einzubeziehen, stellt ein Verhältnis von 87 zu 13 Prozent und damit eine Übergangslösung dar. In einem Folge-Survey (2015) könnte dann die ADM-Empfehlung in einem Gesamtrahmen von n=10.000 Befragten umgesetzt werden, womit der Gesamtstichprobenumfang wieder dem der vorherigen Glücksspiel-Surveys entsprechen würde. In diesem Rahmen würden dann ca. 7.000 Personen über einen Festnetz kontaktiert und 3.000 über einen mobilen Anschluss.

Die Interviews wurden in dem Modus durchgeführt, in dem der Kontakt hergestellt wurde. Das bedeutet, dass in der Mobilfunkstichprobe auch dann ein Interview durchgeführt wurde, wenn die Zielperson zusätzlich über einen Festnetzanschluss erreichbar ist. Zudem hat es sich gezeigt, dass reine Festnetzbefragungen ohne Berücksichtigung von Zugängen über Mobilfunk insbesondere im Bereich gesundheitschädlicher Verhaltensweisen zu Verzerrungen führen können, die sich auch nicht mit statistischen Korrekturverfahren zufriedenstellend beheben lassen (vgl. bspw. Call, Davern, Boudreaux et al., 2011). So gibt es empirische Hinweise darauf, dass sich die "Handy-Bevölkerung" überproportional aus Männern, Singles, Arbeitslosen und Auszubildenden zusammensetzt, die aus den üblichen Ziehungen herausfallen (Arbeitsgruppe Mobilsample, 2005). Auch die Ergebnisse einer Studie zur Epidemiologie des Problemspielens in Deutschland (PAGE-Studie) bestätigen diesen Zusammenhang (Meyer, Kastirke, Bischof et al., 2013).

Festnetzstichprobe. 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. Im Unterschied zu dem in den USA praktizierten „random digit dialing“ berücksichtigt dieses Design die uneinheitliche Struktur von Telefonnummern in Deutschland, indem deren Blockstrukturen in allen Gemeinden berücksichtigt werden. Hierdurch ist es möglich, bei der Generierung der Ziffernfolgen die Anzahl nicht-existenter Telefonanschlüsse überschaubar zu halten. Das ADM Telefon-Mastersample umfasst derzeit 116,9 Mio. Telefonnummern (davon 20,31 Mio. eingetragene Nummern), die – bei gleicher Auswahlwahrscheinlichkeit – das Universum aller möglichen Festnetznummern bilden. Nach neuesten Untersuchungen des ADM sind davon etwa 46,7 Mio. Rufnummern in Privathaushalten geschaltet.

In erreichten Haushalten, in denen mehrere Zielpersonen leben, wird die Person interviewt, die zuletzt Geburtstag hatte. Bei der „Geburtstagsmethode“ handelt es sich um eine reine Zufallsauswahl, bei der alle zum Haushalt gehörenden Personen der Grundgesamtheit die gleiche Chance haben, in die Stichprobe zu gelangen. Der Interviewer fragt diejenige Person, die nach der Haushaltsanwahl als erste ans Telefon geht, wer – bezogen auf die Grundgesamtheit – im Haushalt als letzter Geburtstag hatte.

Kann die so ausgewählte Zielperson nicht sofort interviewt werden, wird ein Termin vereinbart. Eine Befragung von Ersatzpersonen des ausgewählten Haushaltes ist nicht zulässig, da dies gegen das Prinzip einer reinen Zufallsauswahl verstoßen würde. Kann die Zielperson nicht befragt werden, fällt der Haushalt als Erhebungseinheit ganz aus.

Mobilfunkstichprobe. Die Auswahl der Befragungspersonen in der Mobilfunkstichprobe erfolgte durch eine mehrstufige Zufallsstichprobe auf Basis des 2005 von der Arbeitsgemeinschaft Stichproben des ADM aufgebauten und jährlich aktualisierten Auswahlrahmens für Mobiltelefonie. Zur Auswahlgesamtheit zählen alle Personen der Grundgesamtheit, die über ein Mobiltelefon erreichbar sind.

Der ADM-Auswahlrahmen für Mobiltelefonie umfasst künstlich generierte Nummernfolgen auf Basis der Angaben der Bundesnetzagentur zu vergebenen Nummernblöcken, die alle relevanten, also eingetragenen und nicht eingetragenen Mobilfunknummern enthalten und aus der uneingeschränkt zufällig ausgewählt wird. Im Unterschied zur Festnetzstichprobe ist für diese Nummern keine Regionalisierung verfügbar. Da die Provider regionale Schwerpunkte aufweisen, kann die Angabe zum Provider als Schichtungsmerkmal verwendet werden. Der Auswahlrahmen für Mobiltelefonie umfasst derzeit 266,8 Mio. Mobilfunknummern (davon 2,1 Mio. eingetragene Nummern). Laut Bundesnetzagentur gab es Ende 2012 etwa 113,2 Mio. Teilnehmer in Mobilfunknetzen, wobei eine Person auch über mehrere Rufnummern verfügen kann. Davon wurden laut Bundesnetzagentur etwa 89 Prozent aktiv genutzt (Nutzung während der vergangenen drei Monate bezogen auf den Erhebungsstichtag). Nach neuesten Untersuchungen des ADM werden von den Nummern im Auswahlrahmen etwa 69,8 Mio. Mobilfunknummern tatsächlich aktiv genutzt (auf Basis der HLR [Home Location Registry]-Technologie ermittelt).

Da es sich bei der Mobilfunkstichprobe, anders als bei der Festnetzstichprobe, um eine Personenstichprobe handelt, wird die den Anruf annehmende Person interviewt, sofern sie zur Grundgesamtheit gehört. Kann diese Person das Interview zu dem Zeitpunkt nicht durchführen, wird ein Termin vereinbart. Es erfolgt keine Befragung von Ersatzpersonen.

An der Befragung im Jahr 2013 nahmen insgesamt n = 11.501 Personen im Alter von 16 bis 65 Jahren teil. Bei 10.001 erfolgte der telefonische Zugang über einen Festnetzanschluss, bei weiteren 1.500 über einen mobilen Anschluss.

Im Vergleich zur amtlichen Bevölkerungsstatistik sind in den ersten beiden Surveys 2007 und 2009 Jüngere und in allen Untersuchungen Personen mit einem weniger qualifizierenden Schulabschluss unterrepräsentiert.

Aufgrund der Erkenntnis, dass insbesondere Jugendliche und junge Erwachsene ein besonderes Gefährdungspotenzial für die Entwicklung einer Spielsuchtproblematik aufweisen, wurde erstmals im

Glücksspiel-Survey 2011 ein hinsichtlich des Alters disproportionaler Stichprobenansatz umgesetzt und dieser auch im Survey 2013 beibehalten. Bei diesem Ansatz wird der Anteil der 16- bis 25-Jährigen auf n =4.000 hochquotiert und damit gegenüber dem laut amtlicher Bevölkerungsstatistik notwendigen Anteil annähernd verdoppelt. Da die Gesamtstichprobengröße nicht verändert wurde, erfolgt dies zu Lasten der Anzahl über 45-Jähriger, d. h., es werden entsprechend weniger Personen aus dieser Altersgruppe berücksichtigt.

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).

In Tabelle 1 sind ausgewählte Merkmale der Befragten aus den beiden Teilstichproben und der Gesamtstichprobe gegenübergestellt.

Tabelle 1: Verteilung ausgewählter Merkmale in den beiden Teilstichproben (Festnetz und Mobilfunk) und der Gesamtstichprobe 2013

		Festnetz-Stichprobe (FN)			Mobil-Stichprobe		Gesamtstichprobe (DF)	
		n	%[1]	%[2]	n	%[1]	n	%[1]
gesamt		10.001	100,0	100,0	1.500	100,0	11.501	100,0
Geschlecht	männlich	4.489	44,8	50,6	789	63,7	5.278	50,5
	weiblich	5.512	55,2	49,4	711	36,3	6.223	49,5
Alter in Jahren	16 und 17	728	3,4	2,9	58	1,9	786	3,0
	18 bis 20	1.125	4,6	4,8	81	5,3	1.206	4,8
	21 bis 25	2.143	7,9	9,4	170	13,0	2.313	9,4
	26 bis 35	1.815	15,2	18,2	337	24,5	2.152	18,0
	36 bis 45	2.166	21,5	21,4	314	21,4	2.480	21,5
	46 bis 65	2.010	47,0	42,9	534	33,0	2.544	42,8
	k. A.	14	0,4	0,4	6	0,9	20	0,5
Schulabschluss	noch in Schule	1.192	5,4	4,4	75	2,3	1.267	4,5
	Kein Abschluss /Hauptschule	984	30,6	33,8	251	41,2	1.235	33,8
	mittlere Reife/POS*	2.877	31,7	31,0	493	29,9	3.370	31,1
	(Fach-) Abitur	4.797	30,4	28,4	644	23,3	5.441	28,2
	sonstige	125	0,9	0,8	22	1,3	147	1,0
	k. A.	26	1,0	1,6	15	1,9	41	1,3
Familienstand	ledig	5.615	34,3	36,6	682	53,6	6.297	40,1
	verheiratet	3.667	51,3	49,6	628	27,2	4.295	44,0
	verwitwet	154	3,5	3,1	33	1,3	187	2,8
	geschieden	552	10,6	10,1	141	16,3	693	12,3
	k. A.	13	0,4	0,7	16	1,6	29	0,8
Region	D-West	8.526	85,7	84,6	1.182	80,8	9.708	84,0
	D-Ost	1.475	14,3	15,4	250	18,0	1.725	15,4
	nicht zuordenb.	0	0,0	0,0	68	2,0	68	0,6
Staatsangehörigkeit	deutsch	9.639	96,8	96,7	1.411	91,3	11.050	95,1
	nicht deutsch	341	3,2	3,3	80	8,7	421	4,9
	k. A.	1	0,0	0,0	0	0,0	1	0,0
Migrationshintergrund	nein	8.276	83,7	83,6	1.199	72,3	9.475	80,3
	ja	1.725	16,3	16,4	301	27,7	2.026	19,7

n = absolute, ungewichtete Fallzahlen, 1= „Dual Frame“-Gewichtung, 2= Festnetzgewichtung;
FN = Festnetz-, DF=“Dual Frame“-Auswahlrahmen; * Polytechnische Oberschule der ehemaligen DDR.

Die Prozentangaben für die beiden Teilstichproben sowie für die Gesamtstichprobe basieren auf der „Dual Frame“-Gewichtung. Da im Bericht auch Merkmalsverteilungen basierend auf der Festnetz-

stichprobe angegeben werden, sind für diese die Prozentangaben zusätzlich ausgewiesen mit der Festnetzgewichtung.

Im Vergleich der beiden Teilstichproben (Festnetz und Mobilfunk) fällt auf, dass letztere erheblich höhere Anteile männlicher (63,7 % vs. 44,8 %) und jüngerer Personen (Anteil bis 35-jähriger Erwachsener: 43,8 % vs. 27,7 %), Befragter ohne oder mit maximal Hauptschulabschluss (41,2 % vs. 30,6 %), Lediger (53,6 % vs. 34,3 %), nichtdeutscher Befragter (8,7 % vs. 3,2 %) und Personen mit einem Migrationshintergrund aufweist (27,7 % vs. 16,3 %). Unterschiede zwischen der „Dual Frame“ und der reinen Festnetzstichprobe werden für die Merkmale, die in die jeweilige Gewichtung mit eingeflossen sind (Geschlecht, Alter, Schulabschluss, Region), erwartungsgemäß nahezu nivelliert.

Die Ergebnisse zur Soziodemographie der Befragten in den drei vorangegangenen Glücksspiel-Surveys (2007, 2009 und 2011) sind dem Abschlussbericht 2012 zu entnehmen (BZgA, 2012). Die Gesamtstichprobe 2013 stimmt in der Verteilung der dargestellten Merkmale nach der Gewichtung anhand der amtlichen Bevölkerungsstatistik weitgehend mit den Daten der vorangegangenen Glücksspielerhebungen überein.

2.2 Details zur Studie

2.2.1 Gegenstand der Befragung

Die im Jahr 2013 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 im Leben und korrespondierendes Alter („Einstiegsalter“)[2],
- Fragen zur Einführung der Lotterie Eurojackpot,
- 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,
- soziodemographische Merkmale.

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

Dabei werden zwei Untersuchungsperspektiven eingenommen: Zum einen werden Subgruppen im Survey 2013 verglichen (z. B. männliche und weibliche Befragte, verschiedene Altersgruppen). Zum anderen werden die Auftretenshäufigkeiten verschiedener Merkmale im Jahr 2013 mit den Daten der Glücksspiel-Surveys aus den Jahren 2007, 2009 und 2011 verglichen. Im Einzelnen wird in diesem Bericht untersucht,

- in welchem Ausmaß die 16- bis 65-jährige Bevölkerung in Deutschland jemals und in den letzten 12 Monaten an Glücksspielen teilgenommen hat (Lebenszeitprävalenzen und 12-Monats-Prävalenzen, insgesamt und einzelne Glücksspielformen);
- ob und inwieweit sich diese Prävalenzen gegenüber den vorangegangenen Erhebungen verändert haben;
- welche Unterschiede es in den Glücksspielverhaltensmerkmalen nach Geschlecht oder Altersgruppen gibt (nur 12-Monats-Prävalenzen);
- ob und inwieweit sich diese Merkmale gegenüber den vorangegangenen Erhebungen verändert haben;
- zu welchem Anteil sich problematisches oder pathologisches Glücksspielverhalten in der Gesamtbevölkerung oder in einzelnen Bevölkerungsgruppen nachweisen lässt (insgesamt und bezogen auf einzelne Glücksspielformen);
- ob und inwieweit sich die Prävalenzschätzungen für problematisches oder pathologisches Glücksspielverhalten gegenüber den vorangegangenen Erhebungen verändert haben;
- durch welche Charakteristika sich Personen mit mindestens problematischem Glücksspielverhalten im Gegensatz zu anders klassifizierten Personen (unproblematisch und auffällig) unterscheiden und welche Faktoren die Wahrscheinlichkeit für mindestens problematisches Glücksspielverhalten erhöhen (nur Survey 2013);
- in welchem Ausmaß sich in der Gesamtbevölkerung oder in einzelnen Bevölkerungsgruppen kognitive Verzerrungen gegenüber Glücksspielen nachweisen lassen;

- ob und inwieweit sich diese gegenüber den vorangegangenen Erhebungen verändert haben;
- ob und inwieweit sich das Glücksspielverhalten Jugendlicher gegenüber den vorangegangenen Erhebungen verändert hat;
- in welchem Ausmaß die Bevölkerung Informationsangebote zu den Gefahren des Glücksspiels wahrnimmt;
- ob sich die Reichweite dieser Informationsangebote gegenüber den vorangegangenen Erhebungen verändert hat.

In einem eigenen Berichtsabschnitt werden zudem verschiedene Aspekte zur seit 2012 auch in Deutschland spielbaren euopäischen Lotterie „Eurojackpot“ gesondert betrachtet.

2.2.2 Erhobene Glücksspielformen und Spielorte/Bezugswege

Bei den 22 erhobenen Glücksspielformen im Survey 2013 handelt es sich um einzelne Glücksspielprodukte, Zusatzspiele, Spielegattungen sowie auch Restkategorien, so dass die in Deutschland aktuell bestehenden Glücksspielmöglichkeiten umfassend abgebildet werden. Einbezogen werden neben Spielen des klassischen, öffentlichen Glücksspielbereiches auch Glücksspiele im Internet, zwei in mehreren europäischen Ländern angebotene Lotterien (Euromillions und Eurojackpot) sowie das privat organisierte Glücksspiel.

Bedingt durch die Änderungen im Glücksspielstaatsvertrag (2012) sind mittlerweile auch bei den DLTB-Produkten einige Spielangebote über Internet spielbar. Hierzu zählen Lotto „6 aus 49“, Spiel 77/Super 6, Eurojackpot, die Glücksspirale, Bingo sowie Keno mit dem Zusatzspiel Plus 5.

Bei Casinospielen im Internet werden auch im Survey 2013 wieder Spielangebote 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.

Zu den Modifikationen im berücksichtigten Glücksspielspektrum siehe Kapitel 2.3.

Tabelle 2 gibt eine Übersicht über die erhobenen Glücksspielformen sowie mögliche Spielorte bzw. Bezugswege.

Tabelle 2: Im Survey 2013 erfragte Glücksspielformen und Spielorte/Bezugswege

Art des Glücksspiels	Erläuterung	mögl. Spielort /Bezugsweg[1]
LOTTERIEN		
Lotto „6 aus 49“	Glücksspielangebot des DLTB	Lotto-Annahmestelle, Internet[4], gewerbliche Spielevermittler wie z.B. Faber
Spiel 77/Super 6	Glücksspielangebot des DLTB; Zusatzspiel, das nicht nur zusammen mit Lotto „6 aus 49“ gespielt werden kann, sondern seit 2011 auch in Kombination mit Bingo, Toto oder der Glücksspirale.	nicht explizit erhoben
Keno	Bundesweit angeboten von den Lottogesellschaften im DLTB (seit 4.3. 2013 auch in Sachsen-Anhalt)	Lotto-Annahmestelle, Internet[4]
Plus 5	Zusatzlotterie des DLTB, Auslosung ummittelbar nach jeder Keno-Ziehung separat und mit einem eigenen Gewinnplan. Spielteilnahme nur möglich zusammen mit Keno.	nicht explizit erhoben, siehe Keno
Fernsehlotterien	ARD-Fernsehlotterie, Aktion Mensch	Internet (nur Bezugsweg), Telefon, Bank oder Post
Klassenlotterien	Gemeinsame Klassenlotterie der Länder (GKL, ab 1.7.2012, zuvor Nordwestdeutsche (NKL) oder Süddeutsche (SKL) Klassenlotterie)	Lotto-Annahmestelle, gewerbliche Spielevermittler wie z.B. Faber (Post), direkt bei den Anbietern NKL oder SKL
Bingo	Von den Lottogesellschaften gibt es 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, 4]
Glücksspirale	Wird bis auf Brandenburg in allen Bundesländern auch auf dem Lotto-Schein angeboten.	Lotto-Annahmestelle, Internet[4]
Eurojackpot	seit 17.3.2012 in Deutschland und mehreren europäischen Ländern (Dänemark einschließlich Grönland und Färöer, Estland, Finnland, Niederlande, Slowenien, Italien, Spanien, Norwegen, Schweden, Island, Lettland, Litauen und Kroatien) angebotene Lotterie, bei der in wöchentlichen Ziehungen (freitags) jeweils ein Jackpot in Höhe von mindestens 10 Mio. Euro garantiert wird. Ziehung „5 aus 50 plus 2 aus 8“.	Lotto-Annahmestelle, Internet[4]

Tabelle 2: Im Survey 2013 erfragte Glücksspielformen und Spielorte/Bezugswege (Fortsetzung)

Art des Glücksspiels	Erläuterung	mögl. Spielort /Bezugsweg[1]
Euromillions	seit 2004 in mehreren europäischen Ländern angebotene Lotterie (Spanien, Frankreich, Großbritannien, Österreich, Belgien, Irland, Liechtenstein, Luxemburg, Portugal und die Schweiz). Ziehung „5 aus 50 plus 2 aus 11“, 1 x pro Woche (Freitag), Jackpots im dreistelligen Millionenbereich möglich.	über Annahmestellen in den beteiligten Ländern (nationales Bankkonto oder Meldenachweis notwendig) sowie über Internet (in Deutschland nur illegal möglich über Spieleanbieter mit Vermittlungsgebühr).
‘andere Lotterien’	Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä.	Lotto-Annahmestelle, Telefon, Bank oder Post
Sofortlotterien	Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet, Angebote von den Lottogesellschaften und anderen Anbietern.	Lotto-Annahmestellen, Jahrmarkt und Einzelhandel, Internet[2]
SPORTWETTEN		
Oddset-Spielangebote	Festquotenwette, unter der Marke ODDSET Glücksspielangebot des DLTB, als Oddset-Sportwette (Spielegattung) auch von Wettbewerbern angeboten.	Lotto-Annahmestelle, Internet[2], Wettbüro[3]
Toto	Wettangebot des DLTB, wird in zwei Vatianten angeboten: 1) als Auswahlwette „6 aus 45“, vorherzusagen sind die torreichsten unentschiedenen Spielergebnisse; 2) als 13er Ergebniswette, vorherzusagen sind die Resultate von dreizehn Fußballspielen.	Lotto-Annahmestelle, Internet[2], Wettbüro[3]
Live-Wetten	Wettform, die während eines Sportereignisses den Abschluss der Wette ermöglicht (insbes. Fußball, Eishockey)	Internet[2], Wettbüros[3]
Pferdewetten		Pferderennbahn, Internet[2], Wettbüro[3]
andere Sportwetten	nicht weiter ausdifferenzierte Restkategorie von Sportwetten (ohne Oddset-Spielangebote, Toto, Pferde- und Live-Wetten). Gewettet werden kann auf diverse Ballsportspiele (Fußball, Basketball, Handball, Volleyball, Baseball, Tennis etc.), Eishockey, American Football, Rugby oder Motorsport.	Internet[2], Wettbüro[3]

Art des Glücksspiels	Erläuterung	mögl. Spielort /Bezugsweg[1]
SPIELBANK		
Casinospiele (großes Spiel)	Roulette, Black Jack, Poker (zumeist in der Variante Texas Hold'em), Baccarat u. a., zum Teil auch im Live-Casino spielbar.	Spielbank, Internet[2] (Spiel- und Echtgeldmodus)
Glücksspielautomaten (kleines Spiel)	keine Gewinn- oder Verlustbeschränkung, Betrieb gesetzlich geregelt nach GlüStV.	Spielbank
WEITERE		
Geldspielautomaten	Spielautomaten und Videospielautomaten, reglementierte Gewinne und Verluste, Spieldauer und Anzahl der Geräte pro Raum, Betrieb gesetzlich geregelt nach Spieleverordnung	Spielhallen/-casinos, Gaststätten, Imbissbuden etc.
Karten und Würfelspiele	diverse	private Umgebung (Poker mit Geldeinsatz ist im Rahmen von Turnieren in Gaststätten, Diskotheken mit behördlicher Genehmigung erlaubt, Ausnahme: Rheinland-Pfalz), Internet, Spielbank (insbes. Poker und Black Jack).

1 Restkategorie ‚andere Wege' nicht gesondert aufgeführt;
2 In Deutschland bisher illlegal (Ausnahme: im Falle erteilter Lizenzen in Schleswig-Holstein);
3 In Deutschland ist das Sportwettenangebot in Wettbüros bzw. Wettlokalen derzeit illegal. Allerdings sieht der GlüStV die Möglichkeit vor, eine Lizenz für die Veranstaltung von Sportwetten zu erhalten (§ 10a GlüStV);
4 Seit 1.7.2012 in den meisten Bundesländern und seit 3.12.2012 auch in NRW legal; Bingo (DLTB) nur Niedersachsen;
* nicht explizit erhoben.

„ODDSET" ist der Markenname eines DLTB-Produktes, zudem firmieren Oddset-Wetten auch als Gattungsname eines Typs von Sportwetten, bei denen mit festen Quoten auf den Ausgang eines Sportereignisses gewettet wird. Da im Telefoninterview die Teilnahme an Oddset-Wetten ohne weitere Spezifizierung abgefragt wird, ist es möglich, dass Personen, die darunter die Spielegattung verstehen, unabhängig vom Veranstalter der Wette angeben, dieses Glücksspiel gespielt zu haben. Damit kann es sich dann auch um ein nicht vom DLTB angebotenes Produkt handeln, und als angegebener Spielort wären dann auch das Internet, ein Wettbüro oder die Restkategorie ‚andere Wege' zu erwarten. Im Rahmen der Auswertung der 12-Monats-Prävalenzen der Oddset-Spielangebote können illegale Oddset-Angebote darüber bestimmt werden, dass sie nicht über eine Lotto-Annahmestelle gespielt werden. Im Bericht wird als übergeordneter Begriff von „Oddset-Spielangeboten" gesprochen.

Um die unterschiedlichen rechtlichen Rahmenbedingungen und damit auch Unterschiede in den bestehenden Spielerschutzmaßnahmen zu berücksichtigen, wurde, wie bereits in den vorangegangenen Erhebungen, eine klare Abgrenzung zwischen Geldspielautomaten in Gaststätten, Spielhallen etc. und Glücksspielautomaten in der Spielbank vorgenommen. Obwohl technisch mittlerweile nahezu identisch, bestehen grundsätzliche Unterschiede zwischen diesen beiden Gerätetypen darin, dass an Geldspielautomaten die Höhe der Gewinne und Verluste gesetzlich begrenzt sind, während das kleine Spiel in den Spielbanken unbegrenzte Einsätze mit entsprechenden Gewinn- und Verlustmöglichkeiten zulässt, allerdings mit reglementiertem Zugang (Ausweiskontrolle). In der Praxis hat sich jedoch gezeigt, dass die Regelungen für Automatenspiele 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 können (Bühringer, Kraus, Höhne et al., 2010).

Die Interviewsequenz zum Glücksspielverhalten beginnt mit einer Frage zum eher unverfänglichen privat organisierten Glücksspiel.

Spielorte/Bezugswege. Einige der erhobenen Glücksspiele können über unterschiedliche Bezugswege, Angebotsformen oder an unterschiedlichen Orten gespielt werden[11]. 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, je nach Lotterie, Lotto-Annahmestellen, das Internet, das Telefon oder Banken, Sparkassen, Post- oder Postbankfilialen abgefragt."

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 auch um illegal angebotene Produkte anderer Anbieter handeln kann.

Wurde von den Befragten bei einem Glücksspiel das Internet als Spielort/Bezugsweg angegeben, so wird im Survey 2013 erstmals erhoben, auf welche Weise dieser Zugang erfolgte. Unterschieden wird zwischen Spielteilnahmemöglichkeiten zuhause, bei Freunden oder Bekannten, an einem öffentlich zugänglichen PC im Internet-Café o. ä., unterwegs von einem mobilen Gerät (Smartphone, Tablet o.ä.) oder von anderen Orten.

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

Bei einigen (auch) im Internet angebotenen Glücksspielen, in erster Linie Sportwetten, wurde zudem im Interview 2013 erstmals versucht, die Anbieterseiten abzufragen, über die das betreffende Glücksspiel im Internet gespielt wurde.

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 gespielt 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 (*Glücksspielprävalenz)* wird ebenfalls in Prozent ausgewiesen. Als Teilmenge hiervon wird zudem die Glücksspielprävalenz im engeren Sinn (d. h. ohne 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 Oddset-Spielangebote, Toto, Pferdewetten, Live-Wetten und ‘andere Sportwetten’);
- Lotterien insgesamt (umfassen im Jahr 2013 Fernseh-, Klassen- und ‘andere Lotterien’, Keno, Glücksspirale und Bingo, jedoch *nicht* Lotto „6 aus 49“, Sofortlotterien sowie die europäischen Lotterien Eurojackpot und Euromillions). Keno wird im Survey 2013 erstmals in die Lotterien insgesamt mit einbezogen. Bei Vergleichen mit der entsprechenden Kategorie in den vorangegangenen Glücksspiel-Surveys der BZgA ist zu berücksichtigen, dass diese aus Gründen der Ergebniskonstanz weiterhin ohne Keno ausgewiesen wird.
- 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.

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.

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 dieser Indikator von der Anzahl der erhobenen Glücksspiele abhängt, was somit ebenfalls beim Vergleich mit den vorangegangenen Erhebungen zu beachten ist.

2.2.4 Verhaltensdaten zu den Glücksspielen

Alle zu den einzelnen Glücksspielen erhobenen Verhaltensdaten (Spielhäufigkeit, 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, ‚anderen Lotterien’ und Euromillions werden keine Angaben zur Spielhäufigkeit erhoben. Bei diesen Glücksspielen kann die Möglichkeit gegeben sein, mit dem einmaligen Erwerb eines Loses über Monate an täglichen Auslosungen teilzunehmen. Das erschwert es, eine Frage zur Spielhäufigkeit klar und eindeutig zu beantworten.

Die Spielhäufigkeit insgesamt bezieht sich auf alle Glücksspiele, zu denen Spielhäufigkeiten erfragt wurden und gibt das Maximum der jeweils angegebenen Spielhäufigkeiten wieder. Auch im Survey 2013 werden bei einigen Glücksspielen die Spielhäufigkeiten wieder differenziert nach den Spielorten bzw. Bezugswegen erhoben. Bei Mehrfachangaben wird dann die jeweils maximal genannte Spielhäufigkeit zugrunde gelegt.

Spieleinsätze. Bei allen erhobenen Glücksspielen wird ermittelt, wie viel Euro die Personen, die das jeweilige Glücksspiel in den letzen zwölf Monaten gespielt haben, dafür 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 [Monat 2012, 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 abschließend geklärt werden kann, ob es sich um Antwortungenauigkeiten, Erinnerungsfehler o. ä. handelt, wird bei den Spieleinsätzen auf die Wiedergabe von Mittelwerten verzichtet. Stattdessen werden Medianwerte ausgewiesen.

Spieldauer. Selbst wenn bei der Teilnahme an Glücksspielen keine Geldverluste entstehen, kann davon ausgegangenen 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 z. B.

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 haben, werden unabhängig vom jeweils gespielten Glücksspiel nach den von ihnen eingesetzten Zahlungsmitteln gefragt (Kredit- oder EC-Karte, Konto für bargeldlosen Zahlungsverkehr oder Prepaid-Karte).

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, bezogen auf den zurückliegenden Jahreszeitraum, eine Einschätzung der persönlichen Gewinn- und Verlustbilanz erhoben.

Erstes Glücksspiel im Leben: 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.

2.2.5 Glücksspielbezogene, standardisierte Befragungsinstrumente

Screening auf Glücksspielsucht mit dem South Oaks Gambling Screen (SOGS).

Der SOGS ist ein international in einer Vielzahl repräsentativer Bevölkerungsbefragungen eingesetztes und bewährtes, standardisiertes Instrument, mit dem eingeschätzt werden kann, ob glücksspielassoziierte Probleme vorliegen (z. B. Bondolfi, Osiek & Ferrero, 2000; Volberg, Abbott, Rönnberg et al., 2001). Das Instrument 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, auch solchen, die zur Diagnostik das DSM-IV verwenden (Bühringer, Kraus, Sonntag et al., 2007; Buth & Stöver, 2008; Stinchfield, 2002), wird hier der zurückliegende Jahreszeitraum zugrunde gelegt, was auch von Lesieur und Blume (1993), den Entwicklern des Instruments, als adäquat eingestuft wird. Der Gesamtwert ergibt sich aus 20 Fragen, die mit jeweils einem Punkt bewertet werden (Standardversion, Jugendlichenversion: 12 Punktwerte, s. u.). Lesieur und Blume (1987) kennzeichnen Personen, die im SOGS fünf oder mehr Punkte erreichen, als „wahrscheinlich pathologische Glücksspieler“. Im DSM-IV und auch im ICD-10 ist

lediglich diese Ausprägung als klinisches Krankheitsbild definiert. Darüber hinaus hat es sich – allerdings mit unterschiedlichen Kategoriengrenzen – etabliert, auch Personen, die mit dem Instrument weniger Punkte erreichen, im Sinne einer vorklinischen Belastung als „problematische Glücksspieler" einzustufen. Zumeist wird so verfahren, wenn Befragte drei oder vier Punkte erreichen (Bondolfi, Osiek & Ferrero, 2000). Schließlich lässt sich Personen, die mit dem SOGS ein oder zwei Punkte erreichen, ein „auffälliges bzw. riskantes Glücksspiel" zuschreiben. Da in der Regel bei einem niedrigeren Schwellenwert der Anteil falsch-positiv klassifizierter Fälle größer ist, muss bei diesen beiden Gruppen mit einer deutlichen Überschätzung ihres jeweiligen Anteils in der Gesamtbevölkerung gerechnet werden.

Eine Ungenauigkeit bei der Datenerhebung einzelner SOGS-Items im ersten Glücksspiel-Survey der BZgA im Jahr 2007 führte zu einer tendenziellen Unterschätzung der Prävalenzen des problematischen und pathologischen Glücksspiels. In der Befragung im Jahr 2009 wurde daher die Filterführung des Interviews präzisiert und in den nachfolgenden Befragungen dann beibehalten. Für einen validen Vergleich der Prävalenzen in den einzelnen Erhebungsjahren war es bei den statistischen Auswertungen der Surveys 2009 und 2011 notwendig, interferenzstatistische Analysen mit einer zu allen drei Zeitpunkten identischen Variante des SOGS durchzuführen, die aus einer reduzierten Anzahl von Items bestand. Validere Ergebnisse liefert jedoch die Verwendung der vollständigen Version des SOGS. Daher werden für interferenzstatistische Vergleiche der SOGS-Ausprägungen 2013 mit den vorherigen Erhebungen lediglich die Daten der Surveys 2009 und 2011 herangezogen.

In der Befragung 2013 wird erstmals eine jugendadaptierte Form des SOGS verwendet, der SOGS-RA (revised for adults, Winters, Stinchfield & Fulkerson, 1993), um glücksspielassoziierte Probleme bei Jugendlichen adäquater abbilden zu können. Als Kennwert der statistischen Güte ergibt sich anhand von US-Daten jugendlicher Befragter zwischen 14 und 21 Jahren eine interne Reliabilität (Cronbach's alpha) des Instruments von 0.74-0.80 (Winters, Stinchfield & Fulkerson, 1993, Welte et al., 2008). Das Instument ermöglicht eine gute Diskriminierung von regelmäßigen und gelegentlichen jugendlichen Spielern. Im Vergleich zur Standardversion des SOGS wurde der Text einiger Fragen für Jugendliche angepasst, das Instrument um zwei Fragen mit geringer inhaltlicher Validität für Adoleszente gekürzt und die für Jugendliche zumeist noch nicht relevanten Geldbeschaffungsquellen, die in der Standardversion des SOGS differenziert abgefragt werden, in einer Frage zusammengezogen[12]. Damit umfasst der SOGS-RA noch 12 Items. Zudem sind die Schwellenwerte für auffälliges und problematisches Glücksspiel um jeweils einen Punkt nach oben verschoben. Der im SOGS-RA abge-

[12] Analysen der SOGS-Daten von Jugendlichen im Survey 2011 haben ergeben, dass durch die heraufgesetzten Schwellenwerte der Anteil des auffälligen Spielverhaltens deutlich, der des problematischen hingegen nur geringfügig zurückgeht (jeweils im Vergleich zur Standardversion). Die Zusammenfassung der Items zu den Geldbeschaffungsquellen im SOGS-RA verringert die Symptombelastung dagegen nur geringfügig: 6,8 % der Jugendlichen insgesamt hatten mindestens eine dieser Quellen genannt, und von diesen haben mehr als vier von fünf wiederum nur eine einzige Quelle angegeben.

fragte Zeitraum bezieht sich bereits in der Originalversion auf die zurückliegenden 12 Monate, womit der geringeren Lebenserfahrung und einer mehr gegenwartsorientierten Lebensorientierung von Jugendlichen besser entsprochen wird (Darstellung der Instrumente siehe Anhang).

Als unproblematisches Glücksspielverhalten gelten nach dem SOGS-RA 0 oder 1 Punktwert, als auffälliges 2-3 Punktwerte und als problematisches 4 oder mehr Punktwerte. Da bei Jugendlichen zumeist noch keine Verfestigung einer starken Störungssymptomatik besteht, entfällt beim SOGS-RA in der Originalfassung die Klassifizierung von pathologischen Spielern und damit ein häufig geäußerter Kritikpunkt am SOGS. Gleichwohl haben andere Autoren diese Differenzierung beibehalten (Langhinrichsen-Rohling, Rohde, Seeley & Rohling, 2004). Der Klassifizierung des SOGS-RA liegt in der vorliegenden Befragung die „Narrow Version“ des SOGS zugrunde, die im Gegensatz zur „Broad Version“ die Spielhäufigkeit unberücksichtigt lässt. Ihr wird sowohl eine höhere Validität als auch eine größere Verbreitung bei Glücksspielbefragungen bescheinigt (vgl. Stinchfield, 2010). In Deutschland ist der SOGS-RA bisher nur in einem Schul-Survey in Schleswig-Holstein eingesetzt worden (Motschmann, Hanewinkel & Morgenstern, 2011)[13]. In Europa fand der SOGS-RA u. a. Anwendung in Spanien (Becoña al., 2001), Island (Ólason et al., 2006) und Litauen (Skokauskas & Satkeviciute, 2007).

Die Ergebnisdarstellung für alle Befragten zum SOGS erfolgt in diesem Bericht einheitlich, auch wenn bei den 16– und 17-Jährigen die jugendadaptierte Form verwendet wurde. Bei ausschließlicher Betrachtung des Problemspielverhaltens von Jugendlichen im Jahresvergleich werden dagegen die SOGS-Gesamtwerte aus den Jahren 2009 und 2011 ex post in SOGS-RA-Werte umgerechnet, was aufgrund der Ähnlichkeit der Item-Formulierungen in beiden Versionen unproblematisch ist. Damit werden näherungsweise Vergleiche der 2013 erhobenen Daten mit denen der Vorjahre möglich.

Irrationale Kognitionen mit der 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. 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.

2.2.6 Erhebung der Wahrnehmung von Präventions- und Informationsangeboten sowie Einstellungen zum Glücksspiel in der Bevölkerung

Präventions-, Informations- und Hilfsangebote.

Die Wahrnehmung von Präventions- und Informationsangeboten zu den Gefahren des Glücksspiels in der Bevölkerung (Beratungsstelle und Telefon-Hotline bei Belastungen oder Problemen durch Wetten oder Spielen) wird für einen Zeitraum von sechs Monaten vor dem Interview abgefragt. Die Fragen beziehen sich auf verschiedene Medien und unterschiedliche Streuwege.

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

Einstellungen und Wissen bezüglich gesetzlicher Regelungen zum Glücksspiel in der Bevölkerung werden mit Fragen zur Kontrollaufsicht des Staates, zur Beurteilung der Legalität des Glücksspiels im Internet und zum Jugendschutz erhoben:

Zur Wahrnehmung des Themas Glücksspielsucht in den Medien wird gefragt, ob zum Thema persönliche Belastungen oder zwischenmenschliche Probleme durch Wetten und Spielen um Geld in den letzten sechs Monaten etwas im Fernsehen gesehen, im Radio gehört oder in Zeitungen oder Illustrierten gelesen wurde.

Zum persönlichen Informationsverhalten wird gefragt, ob in den letzten sechs Monaten gezielt über das Thema Belastungen und Probleme durch Wetten und Spielen um Geld Informationen eingeholt wurden.

Schließlich wird das Interesse an diesem Thema, der subjektive Informationsstand und die Einschätzung des öffentlichen Informationsbedarfs erhoben.

[13] Die im BZgA-Survey verwendete Übersetzung erfolgte durch die Autoren und orientiert sich eng am Original. Damit unterscheidet sie sich geringfügig von der von Motschmann et al. (2011) ebenfalls von diesen selbst übersetzten Version. Im Gegensatz zu jener verwendet die BZgA-Version die „Sie“-Form als Anrede auch für die Jugendlichen.

2.3 Modifikationen im Survey 2013 gegenüber 2011

Da es sich bei den Glücksspiel-Surveys der BZgA um in festen Abständen durchgeführte Wiederholungsbefragungen im Sinne eines Bevölkerungs-Monitorings handelt, ist die Vergleichbarkeit der Surveys (Methodik, Fragebogenkonstruktion) von großer Bedeutung. Gleichwohl ist es aufgrund gesellschaftlicher, technologischer und methodischer Entwicklungen sowie auch Veränderungen auf dem Glücksspielmarkt selbst immer wieder notwendig, Anpassungen vorzunehmen. Zur Übersicht sind im Folgenden alle gegenüber dem Survey 2011 erfolgten Modifikationen aufgelistet:

Inhalt:

- Veränderung des erhobenen Glücksspielspektrums: Wegfall der Erhebung der Teilnahme an Fernsehquizsendungen sowie von riskanten Börsenspekulationen. Erstmals erhoben werden die Teilnahme an Eurojackpot und Euromillions;
- Modifikationen bei einigen der erhobenen Spielorte/Bezugswege: bei Klassenlotterien entfallen Internet, Banken, Sparkassen, Post- oder Postbank und Telefon, erstmals Abfrage von Direktbezug über Anbieter SKL und NKL; bei sonstigen Lotterien entfällt die Lotto-Annahmestelle als Spielort/Bezugsweg);
- Bei der Teilnahme an Glücksspielen im Internet erstmals Erhebung der Spielorte. Hier wurde differenziert zwischen dem Spielen zuhause, bei Freunden oder Bekannten, von einem öffentlich zugänglichen PC im Internet-Café o. ä., unterwegs von einem mobilen Gerät (Smartphone, Tablet o.ä.) oder an anderen Orten;
- Erhebung der Anbieter von Casinospielen im Internet und Sportwetten im Internet;
- Erweiterung des Fragebogens um Zusatzfragen zur Einführung des Eurojackpots und mögliche Auswirkungen auf das individuelle Spielverhalten;
- Wegfall der Fragen zur Wahrnehmung von Glücksspielwerbung.

Diese Modifikationen sind entweder einer Veränderung der Angebotsstruktur auf dem Glücksspielmarkt geschuldet oder aber dienen dem Erreichen einer höheren Präzision des Fragegegenstands und der Zuverlässigkeit der Prävalenzschätzungen im Jahr 2013. Zu beachten sind daher ggf. geringfügige Einschränkungen der Vergleichsmöglichkeit zwischen einzelnen Indikatoren aus verschiedenen Erhebungsjahren. Diese betreffen bspw. die ausgewiesenen Glücksspielaktivitäten insgesamt oder zusammengefasste Kategorien wie die ‚Lotterien insgesamt', die ab 2013 auch Keno beinhalten.

Methodik:

- Screening auf Glücksspielsucht: Verwendung des SOGS-RA für 16- und 17-jährige Jugendliche;
- Stichprobenziehung: Verwendung eines „Dual-Frame“-Ansatzes (Zugang über Festnetz- und Mobilfunkanschluss, siehe Kapitel 2.1);
- Für alle interferenzstatistischen Analysen wird im Survey 2013 ein komplexes Stichprobendesign berücksichtigt und mit entsprechenden Verfahren angewendet (siehe Kapitel 2.5).

2.4 Durchführung der Studie

Die Entwicklung des Interviews, Auswertung und Berichterstattung erfolgte durch die BZgA. Mit der Feldarbeit und Datenerhebung wurde, wie in den Jahren zuvor, forsa, Gesellschaft für Sozialforschung und statistische Analysen mbH, beauftragt. Da es sich um eine Wiederholungsbefragung handelt, war aus methodischen Gründen eine größtmögliche Konstanz der Einflussfaktoren bei der Datenerhebung anzustreben. Die Aufgaben von forsa umfassten die Abstimmung und Programmierung des Interviews, Interviewerschulung und –supervision, Stichprobenziehung, Durchführung der computergestützten Telefoninterviews (CATI) und Datenerfassung und Berechnung von Gewichtungsfaktoren für die Gesamt- und die Festnetzteilstichprobe.

Die Datenerhebung fand im Zeitraum vom 22. April bis 18. Juni 2013 statt. Die Realisierung der 11.501 Interviews erfolgte an 45 Befragungstagen, im Durchschnitt wurden damit pro Tag 222 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 23,9 ± 8,4 Minuten. Die mittlere Gesprächsdauer variierte dabei zwischen über Festnetz und mobil erfolgten Anrufen nur geringfügig (Festnetz: 23,9 Min., mobil: 24,1 Min.). Die durchschnittliche Interviewdauer war dabei statistisch signifikant länger bei männlichen als bei weiblichen Befragten (25,3 ± 8,9 Minuten vs. 22,8 ± 7,7 Minuten) sowie bei Befragten über 25 Jahren (24,6 ± 8,4 Minuten vs. 22,8 ± 8,1 Minuten) als bei Befragten bis zu einem Alter von 25 Jahren.

Die Gesamtstichprobe („Dual Frame“) setzt sich in Abhängigkeit des gewählten Zugangs (Festnetz oder mobil) und der prinzipiellen telefonischen Erreichbarkeit der Befragten (im Interview erhoben) wie folgt zusammen:

Tabelle 3: Zusammensetzung der Gesamtstichprobe nach gewähltem Zugang und prinzipieller telefonischer Erreichbarkeit der Befragten

Zugang über		telefonische Erreichbarkeit			gesamt
		nur Festnetz	beides	nur mobil	
Festnetz	n	421	9.580		10.001
	Zeilen %	4,2	95,8		100,0
	Spalten %	100,0	88,2		87,0
	gesamt %	3,7	83,3		87,0
mobil	n		1.276	224	1.500
	Zeilen %		85,1	14,9	100,0
	Spalten %		11,8	100,0	13,0
	gesamt %		11,1	1,9	13,0
Gesamt	n	421	10.856	224	11.501
	Zeilen %	3,7	94,4	1,9	100,0
	Spalten %	100,0	100,0	100,0	100,0

Basis: "Dual Frame"-Auswahlrahmen; n = ungewichtete Anzahl.

Aus der Tabelle ist ersichtlich, dass ein Großteil der Befragten (94,4 %) sowohl über einen Festnetz- als auch über einen Mobilfunkanschluss verfügen: Von den 10.001 über Festnetz kontaktierten Personen verfügen 9.580 (95,8 %) auch über einen Mobilfunkanschluss, 421 (4,2 %) hingegen ausschließlich über einen Festnetzanschluss, d. h., sind nicht mobil erreichbar. Von den 1.500 über einen Mobilfunkanschluss kontaktierten Personen sind 1.276 (85,1 %) zugleich auch über Festnetz erreichbar, 224 (14,9 %) sind ausschließlich mobil erreichbar.

2.5 Ausschöpfung, Gewichtung und Auswertung

Ausschöpfung / Antwortrate. Zur Realisierung der 11.501 durchgeführten Interviews wurden im Jahr 2013 ohne Berücksichtigung qualitätsneutraler Ausfälle und des disproportionalen Auswahlverfahrens (=Nettostichprobe) 21.655 Haushalte, in denen Zielpersonen lebten, kontaktiert (Zugang über Festnetz: 17.602, mobil: 4.053). In der Festnetzstichprobe (Zugang über Festnetz) wird eine Ausschöpfungsquote von 56,8 % erreicht, in der Mobilstichprobe 37,0 %. Gegenüber dem Jahr 2011 ging die Ausschöpfungsquote der Interviews über Festnetz damit um 3,1 % zurück.

Gewichtung. Es wurden zwei verschiedene Gewichtungsfaktoren berechnet, einer für die Festnetz- und einer für Gesamtstichprobe.

Die im Rahmen der Festnetzstichprobe befragten Personen haben in Abhängigkeit von der Zahl der Festnetzrufnummern, unter denen sie erreichbar sind, eine unterschiedliche Auswahlchance. Die Auswahlwahrscheinlichkeit steigt mit der Zahl der Festnetzrufnummern. Durch eine entsprechende Design-Gewichtung wurden diese unterschiedlichen Auswahlchancen ausgeglichen. Die in Folge der disproportionalen Schichtung der Stichprobe ungleichen Auswahlwahrscheinlichkeiten in den Altersgruppen wurden ebenfalls im Rahmen der Gewichtung wieder ausgeglichen. Darüber hinaus kommt es in der Feldarbeit unweigerlich zu Interviewausfällen. Auch solche durch systematische Ausfälle bedingten Strukturverzerrungen der Stichprobe müssen durch nachträgliche Gewichtung ausgeglichen werden. Eine solche Redressement-Gewichtung reduziert die Verzerrung der Stichprobenergebnisse, erhöht aber gleichzeitig den Stichprobenfehler. Deshalb sollten nicht alle möglichen, sondern nur die wesentlichen Strukturen angepasst werden. Die Redressement- Gewichtung der Stichprobenergebnisse erfolgte nach Region, Geschlecht und Alter auf Grundlage der amtlichen Bevölkerungsfortschreibung des Statistischen Bundesamtes mit dem Stand: 31.12.2011 und nach der Bildung basierend auf dem Mikrozensus 2011.

Die Zusammensetzung der Gesamtstichprobe aus Festnetz- und Mobilfunkstichprobe im „Dual-Frame“-Ansatz erfordert eine erweiterte Designgewichtung, die unterschiedliche Auswahlwahrscheinlichkeiten korrigiert und die beiden Stichproben miteinander kombiniert. Unter der Annahme, dass die Wahrscheinlichkeit, dass eine Person in beiden Teilstichproben ausgewählt wird, vernachlässigbar ist bzw. die Person in keinem Fall doppelt befragt wird, setzt sich die Gesamtauswahlwahrscheinlichkeit zusammen aus der Wahrscheinlichkeit, für ein Festnetzinterview und der Wahrscheinlichkeit für ein Mobilfunkinterview ausgewählt zu werden. Die Personen haben in Abhängigkeit von der Zahl der Rufnummern, unter denen sie im jeweiligen Modus erreichbar sind, eine unterschiedliche Auswahlchance. Durch die Design-Gewichtung wurden diese unterschiedlichen Auswahlwahrscheinlichkeiten ausgeglichen. Zudem wird in der Design-Gewichtung das Mischverhältnis der beiden Stichprobenarten über ihren jeweiligen Auswahlsatz einbezogen. Bei einer reinen Festnetzstichprobe muss der Auswahlsatz (Zahl der realisierten Interviews/Gesamtzahl der Festnetzrufnummern im Auswahlrahmen) für eine Gewichtung nicht berücksichtigt werden, da dieser für alle Befragten gleich ist. Im „Dual-Frame“-Design hängt die Auswahlwahrscheinlichkeit einer Person auch vom Mischverhältnis der Stichprobenarten im Zusammenwirken mit der persönlichen Erreichbarkeit in dem jeweiligen Modus ab. Für die Berechnung der Auswahlsätze haben wir die Ergebnisse der neuesten Untersuchungen des ADM zur Gesamtzahl der relevanten Rufnummern im jeweiligen Auswahlrahmen verwendet: im Festnetz 46,7 Mio. Rufnummern und im Mobilfunknetz 69,8 Mio. Rufnummern. Der Ausgleich der disproportionalen Schichtung der Stichprobe mit ungleichen Auswahlwahrscheinlichkeiten in den Altersgruppen und die Anpassung an demografische Strukturen entsprechend der amtli-

chen Statistik erfolgte analog zur Gewichtung der Festnetzstichprobe. Die in der Mobilfunkstichprobe fehlende Zuordnung zur Region konnte über das erfragte Bundesland ex post vorgenommen werden.

Zur Gewichtung der Daten wird wie in den bisherigen Studien die Anzahl der Telefonnummern pro Haushalt (Designgewichtung, nur Festnetzstichprobe) 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 disproportionale Stichprobenziehung bedingte Höherquotierung der 16- bis 25-Jährigen ausgeglichen.

Die Gewichtungsfaktoren in der Festnetz- und der „Dual Frame“-Stichprobe sind Tabelle 43 und Tabelle 44 im Anhang zu entnehmen.

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.

Non-Response.

Im Rahmen einer telefonischen Zufallsstichprobe angerufene Personen, die aber nicht an der Befragung teilnehmen (Non-Responder), können die Ergebnisse potenziell verzerren. Allerdings nur dann, wenn diese in nenneswertem Umfang auftreten und sich zudem systematisch von den Teilnehmenden unterscheiden. Ein Bias in der Merkmalschätzung ist allerdings auch durch eine hohe Response allein nicht auszuschließen (Särndal & Lundström, 2005).

Im Glücksspiel-Survey 2013 wurden keine Daten von Non-Respondern erfasst, so dass hierzu keine Analysen durchgeführt werden konnten.

Datenanalyse.

Zur Beurteilung von Unterschieden zwischen einzelnen Kategorien, sei es zwischen den vier Erhebungszeitpunkten oder zwischen männlichen und weiblichen Befragten im Jahr 2013, 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' enthält[14]. 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 ist das z. B. der Kruskal-Wallis-H-Test (vgl. Glossar).

Telefonische Bevölkerungsumfragen weisen immer ein komplexes Design auf, d. h., es kann von keiner rein zufallsverteilten Stichprobe ausgegangen werden (vgl. Bacher, 2009, Levy & Lemeshow, 1999, Lohr, 1999, Korn & Graubard, 1999). In den Surveys 2011 und 2013 sind zudem altersdisproportionale Stichprobenziehungen erfolgt (jeweils Höherquotierung der 16- bis 25-Jährigen, n=4.000). Die verschiedenen Altersgruppen weisen damit unterschiedliche Auswahlwahrscheinlichkeiten auf und sind deshalb als zusätzliche Stratifizierung im Sinne einer komplexen Stichprobe zu berücksichtigen. Für alle interferenzstatistischen Analysen wird im Survey 2013 daher ein komplexes Stichprobendesign zugrunde gelegt und mit entsprechenden Verfahren angewendet. Für die Bestimmung der Konfidenzintervalle und p-Werte werden die Survey-Prozeduren von SPSS Complex Samples verwendet. In der Konsequenz gelangt man zu konservativeren Effektschätzungen, d. h., statistische Zusammenhänge werden seltener signifikant und die Vertrauensintervalle (95%-KIs) größer als bei konventionellen Schätzmethoden.

Das Design wurde mit Beratung durch die Abteilung Survey Design and Methodology, GESIS Mannheim, erstellt.

Da aufgrund des gegenüber 2011 veränderten Stichprobendesigns (Einbeziehung auch mobiler Telefonanschlüsse, größerer Stichprobenumfang, $n_{ges.}$=11.501, vgl. Kapitel 2.1) eine direkte Vergleichbarkeit der Ergebnisse mit denen der vorangegangenen Surveys nur u. U. nur eingeschränkt gegeben ist, wurden die 2013er Daten zusätzlich nur auf Basis der Festnetzstichprobe ausgewertet (n: 10.001) und mit denen der Vorjahre verglichen. Eine Erläuterung der Ergebnisse im Festnetzauswahlrahmen er-

[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.

folgt jedoch nur, wenn sich relevante Abweichungen gegenüber den Ergebnissen zeigen, denen die Gesamtstichprobe zugrunde liegt.

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

Die Darstellung von Ergebnissen nach Alter erfolgt in sieben 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 vier 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“ statistisch signifikant verändert hat.

Referenzkategorie bei logistischen Regressionen ist bei Vergleichen der Daten aus unterschiedlichen Erhebungsjahren das Jahr 2013. Bei der Überprüfung von Geschlechtsunterschieden 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.

Für die Datenauswertung wurde SPSS 19.0 verwendet.

3 Ergebnisse

Im Rahmen des Ergebniskapitels werden zunächst Daten zur lebenszeitbezogenen Glücksspielteilnahme (Glücksspielerfahrung) präsentiert. Diesem Abschnitt sind Erkenntnisse darüber zu entnehmen, ob irgendwann im Leben schon einmal eines der erfragten Glücksspiele gespielt wurde. Detailliertere Erkenntnisse liefert der nachfolgende Abschnitt zur Glücksspielteilnahme im der Befragung vorangegangenen Jahreszeitraum (12-Monats-Prävalenzen), in dem weitere verhaltensbezogene Ergebnisse zur Glücksspielteilnahme dargestellt werden, die auch nur auf diesen Zeitraum bezogen erfragt wurden.

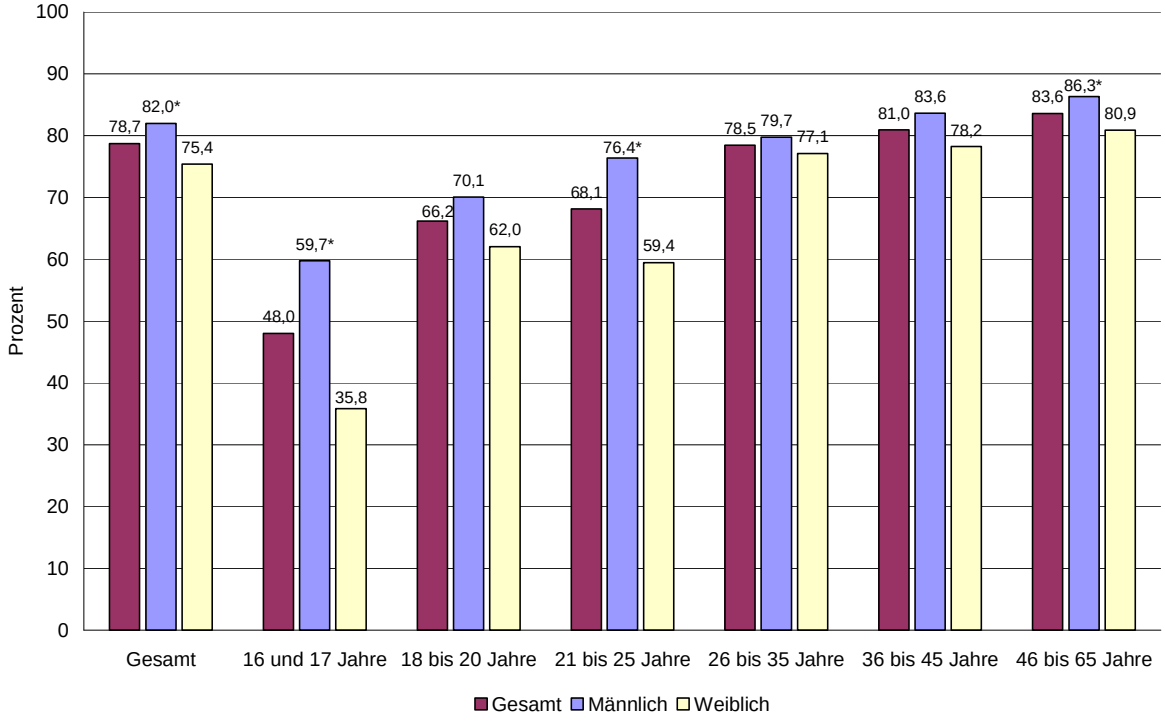
3.1 Glücksspielerfahrung: Ergebnisse zur Lebenszeitprävalenz

3.1.1 Daten der Befragung 2013

In der Repräsentativbefragung des Jahres 2013 haben 78,7 % 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 83,6 % ihr Maximum in der Altersgruppe der über 45-Jährigen. Der Anteil der männlichen Befragten mit Glücksspielerfahrung ist größer als der der weiblichen (82,0 % vs. 75,4 %; Odds Ratio (OR): 1,5; 95 %-Konfidenzintervall (KI): 1,2 – 1,9). Besonders deutliche Geschlechtsunterschiede finden sich in den Altergsgruppen der 21- bis 25-Jährigen, der über 45-Jährigen und bei Jugendlichen. Bei letzteren ist die Prozentpunktedifferenz mit 23,9 % sogar am größten, gefolgt von 17 % bei den 21- bis 25-Jährigen.

Der Anteil unter den Erwachsenen, die schon einmal an einem Glücksspiel teilgenommen haben, beträgt 79,7 % (Männer: 82,7 %, Frauen: 76,6 %, $p < 0,05$), unter den Jugendlichen 48,0 % (Jungen: 59,7 %, Mädchen: 35,8 %, $p < 0,05$),

Abbildung 1: Lebenszeitprävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel nach Altersgruppen und Geschlecht in der Befragung 2013



Basis: alle Befragten; „Dual Frame"-Auswahlrahmen;
*) statistisch signifikante Geschlechtsunterschiede; Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: *n* = 11.492.

Betrachtet man ausschließlich die Festnetzstichprobe 2013, so ergeben sich relativ ähnliche Verteilungsmuster der Lebenszeitprävalenzen wie in der „Dual Frame"-Stichprobe. In Abhängigkeit des Geschlechts liegen diese jedoch in der Festnetzstichprobe um etwa einen (bei den weiblichen Befragten) bis drei Prozentpunkte (bei den männlichen Befragten) höher. Insgesamt beträgt die Lebenszeitprävalenz in der Festnetzstichprobe 80,7 %. Entsprechende Unterschiede finden sich auch in den meisten Altersgruppen wieder und werden erst in der Gruppe der über 45-Jährigen nivelliert. Im zusammengefasst betrachteten Altersspektrum der 21- bis 45-Jährigen dagegen sind die Unterschiede am deutlichsten: Hier finden sich in der Festnetzstichprobe bei männlichen Befragten eine ca. 7 % höhere Lebenszeitprävalenz als in der „Dual Frame"-Stichprobe, während es bei den weiblichen Befragten kaum Unterschiede gibt (Ausnahme: bei den 21- bis 25-jährigen ist die Lebenszeitprävalenz in der Festnetzstichprobe 10% höher). Abweichend von diesem Grundmuster findet sich nur in einer Subgruppe der „Dual Frame"-Stichprobe eine höhere Lebenszeitprävalenz als im Festnetzpendant, und das ist bei den 18-bis 20-jährigen Frauen der Fall (62 % vs. 59,2 %).

Die dargestellten Unterschiede in den Lebenszeitprävalenzen (insgesamt) zwischen der „Dual Frame"- und der Festnetzstichprobe lassen sich in erster Linie durch den mit 6 % im statistischen Sinn signifikant niedrigeren Anteil bei Befragten im erstgenannten Auswahlrahmen erklären, die über Mobilfunk angerufen wurden (im Vergleich mit denen, die über Festnetz kontaktiert wurden). Dies trifft

für männliche und weibliche Befragte in etwa gleichem Maß zu, nicht jedoch über alle Altersgruppen. So findet sich einerseits bei mobil angerufenen Jugendlichen eine erheblich niedrigere Glücksspielerfahrung als bei über Festnetz angerufenen (31,6 % vs. 52,1 %, was in erster Linie wiederum durch die Mädchen verursacht wird) und, mit etwas geringerer Differenz, auch noch bei den 21- bis 25-Jährigen (56,3 % vs. 76,7 %). Andererseits ergeben sich im „Dual Frame"-Auswahlrahmen bei 18- bis 20-Jährigen und bei den über 65-Jährigen etwas höhere Lebenszeitprävalenzen, wenn diese mobil anstatt über Festnetz erreicht wurden.

Die Lebenszeitprävalenzen der einzelnen Glücksspiele unterscheiden sich im Jahr 2013 beträchtlich. Betrachtet man zunächst die gewerblichen Angebote, also ohne privates Glücksspiel, so ergibt sich für diese eine Lebenszeitprävalenz von 77 % (vgl. Tabelle 4). Von den einzelnen Glücksspielen wird Lotto „6 aus 49" mit Abstand am häufigsten genannt (58,4 %), gefolgt von Sofortlotterien (41,4 %). 31,6 % der Befragten geben eines der Zusatzspiele Spiel 77/Super 6 an. Bei den Lotterien insgesamt (31,5 %) werden, in abnehmender Reihenfolge, die Glücksspirale von 15,6 %, Fernsehlotterien von 14,3 %, Klassenlotterien von 6,8 %, 'andere Lotterien' von 5,2 %, Bingo von 5,1 % und, mit bereits deutlichem Abstand, Keno von 1,5 % angegeben. An Geldspielautomaten spielen 21,8 % und in der Spielbank sind 15,5 % der Befragten schon einmal gewesen, wobei 11,5 % dort Roulette, Black Jack oder Poker (großes Spiel) und 6,9 % an Glücksspielautomaten (kleines Spiel) gespielt haben. An irgendeiner Sportwette nehmen 8,0 % teil, in abnehmender Reihenfolge sind dies im Einzelnen die Oddset-Spielangebote (3,9 %), Live-Wetten (2,3 %), Pferdewetten (2,0 %), Toto (1,6 %) und 'andere Sportwetten' (1,4 %). 6,3 % 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. Die geringsten Lebenszeitprävalenzen zeigen sich bei Euromillions und dem Zusatzspiel Plus 5 mit 0,5 % bzw. 0,3 %.

20,9 % der Befragten haben schon einmal an privat organisierten Glücksspielen teilgenommen.

Die Mehrzahl der Glücksspiele wird statistisch signifikant häufiger von männlichen als von weiblichen Befragten angegeben. Besonders deutlich wird das bei Sportwetten (Verhältnis 3,8:1, Oddset-Spielangebote: 6,7:1, ‚andere Sportwetten': 6,5:1, Toto: 5,6:1, 'Live-Wetten: 5,5:1). Beim privat organisierten Glücksspiel und bei Casinospielen im Internet haben männliche Befragte 3 bis 3,6 mal so häufig Glücksspielerfahrung wie weibliche, bei Geldspielautomaten beträgt das Verhältnis noch 2,8:1. Lediglich die Anteile der Personen, die schon einmal an Fernsehlotterien teilgenommen haben, sind bei männlichen Befragten statistisch signifikant niedriger als bei weiblichen.

Während die Teilnahme an Lotterien und Besuche in der Spielbank in den höheren Altersgruppen häufiger angegeben werden als von den Jüngeren, verhält es sich bei den Sportwetten tendenziell andersherum. Zu der nach Geschlecht und Altersgruppen differenzierten Darstellung der Lebens-

zeitprävalenzen der erfragten Glücksspiele über alle vier Erhebungszeitpunkte (2013 im „Dual Frame“-Auswahlrahmen) siehe Tabelle 37 im Anhang.

Tabelle 4: Lebenszeitprävalenzen von einzelnen Glücksspielen und Glücksspielkategorien nach Geschlecht in der Befragung 2013

	gesamt		männlich		weiblich		Quotenverhältnisse
	%		%		%		OR (95 %-KI)[1], DF
	DF	(FN)	DF	(FN)	DF	(FN)	
Gewerbliche Glücksspiele[2]	77,0	(79,6)	80,0*	(83,8*)	74,0	(75,3)	1,4 (1,2-1,7)
Lotto „6 aus 49“	58,4	(60,4)	61,8*	(65,3*)	54,8	(55,4)	1,4 (1,2-1,7)
Sofortlotterien[3]	41,4	(44,0)	40,9	(44,7)	41,8	(43,3)	1,0 (0,8-1,1)
Spiel 77/Super 6	31,6	(34,7)	33,9*	(39,1*)	29,3	(30,3)	1,3 (1,1-1,5)
Lotterien insges.[4]	31,5	(35,1)	31,3	(37,2)	31,7	(32,8)	1,0 (0,8-1,2)
Geldspielautomaten	21,8	(21,4)	30,1*	(28,8*)	13,4	(13,8)	2,8 (2,3-4,0)
privates Glücksspiel	20,9	(21,9)	29,3*	(30,8*)	12,2	(12,7)	3,0 (2,5-3,6)
Glücksspirale	15,6	(18,1)	16,0	(20,3)	15,1	(15,8)	1,1 (0,9-1,4)
Spielbank insges.	15,5	(16,2)	17,8*	(19,1*)	13,1	(13,3)	1,4 (1,2-1,8)
Fernsehlotterien	14,3	(16,3)	12,9*	(16,1)	15,7	(16,5)	0,8 (0,7-1,0)
großes Spiel in der Spielbank	11,5	(12,5)	13,6*	(15,0*)	9,3	(9,9)	1,6 (1,3-1,9)
Sportwetten insges.	8,0	(8,9)	12,4*	(13,8*)	3,5	(3,8)	3,8 (2,9-4,9)
kleines Spiel in der Spielbank	6,9	(7,2)	7,8*	(8,6)	6,0	(5,8)	1,3 (1,0-1,7)
Klassenlotterien	6,8	(7,9)	8,0*	(9,8)	5,7	(6,1)	1,5 (1,1-1,9)
Casinospiele im Internet[5]	6,3	(7,0)	9,6*	(11,0*)	2,9	(2,9)	3,6 (2,5-5,3)
Eurojackpot	6,0	(6,7)	7,5*	(8,7*)	4,5	(4,7)	1,7 (1,3-2,3)
‘andere Lotterien’[6]	5,2	(6,4)	4,8	(6,8)	5,6	(5,9)	0,9 (0,7-1,1)
Bingo	5,1	(5,5)	4,9	(5,6)	5,2	(5,4)	0,9 (0,7-1,3)
Oddset-Spielangebote	3,9	(4,4)	6,7*	(7,5*)	1,0	(1,2)	6,7 (4,3-10,5)
Live-Wetten	2,3	(2,1)	3,8*	(3,4*)	0,7	(0,8)	5,5 (3,5-8,5)
Pferdewetten	2,0	(2,3)	2,5*	(2,9*)	1,5	(1,6)	1,6 (1,1-2,5)
Toto	1,6	(2,2)	2,7*	(4,1*)	0,5	(0,4)	5,6 (2,8-11,5)
Keno	1,5	(1,9)	2,1*	(2,7*)	1,0	(1,0)	2,1 (1,3-3,9)
‘andere Sportwetten’[7]	1,4	(1,7)	2,4*	(2,9*)	0,4	(0,4)	6,5 (4,1-10,3)
Euromillions	0,5	(0,5)	0,7	(0,8)	0,3	(0,2)	2,9 (0,9-9,0)
Plus 5	0,3	(0,3)	0,3	(0,4)	0,2	(0,2)	1,5 (0,5-4,4)

DF=“Dual Frame“-, FN=Festnetzstichprobe; Absteigende Sortierung nach Spalte „gesamt“ (DF);

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur Lebenszeitprävalenz;

$n_{(abs.)}$: gesamt n (DF)= 11.458 bis n = 11.500; männlich n = 5.255 bis n = 5.278; weiblich n = 6.197 bis n = 6.223; gesamt n (FN)= 9.970 bis n = 10.000; männlich n = 4.470 bis n = 4.489; weiblich n = 5.493 bis n = 5.512;

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

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

2 ohne privates Glücksspiel;

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

4 Fernsehlotterien, Klassenlotterien, ‘andere Lotterien’, Bingo, Glücksspirale und Keno;

5 inkl. Spielen um Spielgeld oder Punkte;

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

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

Betrachtet man wiederum ausschließlich die Festnetzstichprobe, zeigt sich, dass, von wenigen Ausnahmen abgesehen, die Lebenszeitprävalenzen der einzelnen Glücksspiele dort etwas höher liegen als in der „Dual Frame“-Stichprobe. Die Ausnahmen betreffen Geldspielautomaten (DF=21,8 %, FN=21,4 %) und Live Wetten (DF=2,3 %, FN=2,1 %), was jeweils auf einen Effekt bei den männlichen Spielern zurückzuführen ist.

3.1.2 Trendanalysen: Lebenszeitprävalenzen 2007, 2009, 2011 und 2013

In der Erhebung 2007 gaben 86,5 % aller 16- bis 65-Jährigen 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 dem Ausgangsniveau der Messungen im Jahr 2007 entsprach. Im Survey 2013 sinkt die Lebenszeitprävalenz irgendeines Glücksspiels auf 78,7% ab, was gegenüber 2011 einen statistisch signifikanten Rückgang darstellt (Tabelle 5). Dieser ist auch bei der geschlechts- und, mit einer Ausnahme, bei der altersdifferenzierten Betrachtung festzustellen, wobei er bei den Jugendlichen am deutlichsten (2011: 64,4 %, 2013: 48,0 %) und in der Gruppe der über 45-Jährigen am geringsten ausfällt (2011: 87,7 %, 2013: 83,6 %). Zur möglichen Interpretation dieser Ergebnisse siehe Diskussionsteil.

Betrachtet man im Jahr 2013 die Ergebnisse zur Lebenszeitprävalenz irgendeines Glücksspiels im Festnetzauswahlrahmen (rechte Spalte in Tabelle 5 in Klammern), so fälllt zwar der Rückgang gegenüber 2011 insgesamt etwas geringer aus (um 5,2 % auf 80,8 %), es zeigen sich aber nahezu die gleichen interferenzstatistischen Ergebnisse. Bei Betrachtung der einzelnen Altersgruppen ist festzustellen, dass die Glücksspielerfahrung der Befragten in der Festnetzstichprobe nicht in allen Altersgruppen höher ausfällt als im „Dual Frame“-Auswahlrahmen. So stimmen die Quoten bei den 18- bis 20- und bei den über 45-Jährigen in beiden Auswahlrahmen annähernd überein. Der deutlichste Unterschied zwischen den beiden Stichproben ergibt sich in der Altersgruppe der 21- bis 25-Jährigen. Hier liegt der Anteil der Befragten mit Glücksspielerfahrung in der Festnetzstichprobe mit 8,4 Prozentpunkten höher als in der „Dual Frame“-Stichprobe.

*Tabelle 5: Lebenszeitprävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel nach Geschlecht und Altersgruppen in den Befragungen 2007, 2009, 2011 und 2013**

Erhebungsjahr	2007	2009	2011	2013	
				DF	(FN)
Gesamt	86,5*(*)	87,1*(*)	86,0*(*)	78,7	(80,8)
Männlich	88,9*(*)	90,2*(*)	89,3*(*)	82,0	(85,1)
Weiblich	84,1*(*)	83,9*(*)	82,6*(*)	75,4	(76,4)
16 und 17 Jahre	60,7*(*)	56,6*	64,4*(*)	48,0	(50,9)
18 bis 20 Jahre	74,8(*)	72,3	73,4(*)	66,2	(66,2)
21 bis 25 Jahre	82,1*	83,8*	83,4*	68,1	(76,5)
26 bis 35 Jahre	88,8*(*)	87,5*(*)	86,5*(*)	78,5	(82,1)
36 bis 45 Jahre	90,3*(*)	91,3*(*)	89,2*(*)	81,0	(84,3)
46 bis 65 Jahre	88,4*(*)	90,0*(*)	87,7*(*)	83,6	(83,2)

Angaben in Prozent; DF="Dual Frame"-, FN=Festnetzstichprobe;
* = Statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischen Regressionen, Referenzjahr: 2013 DF, Kovariaten: Alter und ggf. Geschlecht); (*) = Referenzjahr 2013 FN;
Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: *n* = 9.989 (2007); *n* = 9.987 (2009); *n* = 9.993 (2011), n= 11.492 (2013 DF), n=9.985 (2013 FN).

Der Rückgang der Glücksspielerfahrung im Jahr 2013 spiegelt sich auch in den Häufigkeiten der Lebenszeitprävalenzen einzelner Glücksspiele wider (vgl. Tabelle 6). An einem gewerblichen Glücksspiel (alle Glücksspiele ohne privat organisierte) haben im Jahr 2013 im 77 % teilgenommen (2011: 84,1 %). An Lotterien insgesamt (ohne Lotto „6 aus 49" und Sofortlotterien) haben 31,5 % der Befragten teilgenommen, was einem Rückgang von 5,8 Prozentpunkten gegenüber 2011 entspricht. Auf irgendein Sportereignis gewettet haben 2013 8 %, was gegenüber 2011 einen Rückgang von 3,1 Prozentpunkten darstellt. Eine Spielbank haben insgesamt 15,5 % der Befragten besucht (Rückgang: 3,4 Prozentpunkte).

Der im Vergleich zu 2011 deutlichste relative Rückgang bei den einzelnen Glücksspielen betrifft Toto (2011: 3,1 %, 2013: 1,6 %), dessen Lebenszeitprävalenz sich damit fast halbiert hat. Signifikant abgenommen im statistischen Sinn hat auch die Teilnahme an den Zusatzspielen Spiel 77/Super 6 (40,6 %/31,6 %). Gegen diesen Trend lässt sich 2013 eine leichte Zunahme beim Spielen von Live-Wetten feststellen (2011: 2,1 %, 2013: 2,3 %).

Tabelle 6: Lebenszeitprävalenzen einzelner Glücksspiele und Glücksspielkategorien in den Befragungen 2007, 2009, 2011 und 2013

	2007			2009			2011			2013	
	%	Rang	OR (95 %-KI)[1]	%	Rang	OR (95 %-KI)[1]	%	Rang	OR (95 %-KI)[1]	%	
										DF	(FN)
Gewerbliche Glücksspiele[2]	83,1*(*)	--	1,5 (1,4 - 1,7)	84,4*(*)	--	1,7 (1,5 - 1,9)	84,1*(*)	--	1,6 (1,4 - 1,8)	77,0	(79,6)
Lotto "6 aus 49"	66,3*(*)	1	1,5 (1,4 - 1,7)	69,7*(*)	1	1,8 (1,6 - 2,0)	64,9*(*)	1	1,4 (1,2 - 1,5)	58,4	(60,4)
Sofortlotterien[3]	41,9()	3	1,0 (0,9 - 1,1)	42,8()	3	1,0 (1,0 - 1,1)	50,7*(*)	2	1,5 (1,3 - 1,6)	41,4	(44,0)
Spiel 77/Super 6	50,6*(*)	2	2,4 (2,2 - 2,7)	51,2*(*)	2	2,5 (2,3 - 2,7)	40,6*(*)	3	1,5 (1,4 - 1,7)	31,6	(34,7)
Lotterien insges.[4]	32,7*()	4	1,1 (1,0 - 1,2)	32,7*()	4	1,1 (1,0 - 1,2)	37,3*(*)	4	1,3 (1,2 - 1,5)	31,5	(35,1)
Geldspielautomaten	22,7()	5	1,1 (0,9 - 1,2)	24,3*(*)	5	1,2 (1,0 - 1,3)	23,0()	6	1,1 (0,9 - 1,2)	21,8	(21,4)
privates Glücksspiel	21,5()	6	1,0 (0,9 - 1,2)	22,0()	6	1,1 (1,0 - 1,2)	23,2*()	5	1,2 (1,0 - 1,3)	20,9	(21,9)
Glücksspirale	--		--	--	--	--	19,6*(*)	7	1,4 (1,2 - 1,6)	15,6	(18,1)
Spielbank insges.	19,7*(*)	8	1,4 (1,2 - 1,5)	21,7*(*)	7	1,6 (1,4 - 1,7)	18,9*(*)	8	1,3 (1,1 - 1,4)	15,5	(16,2)
Fernsehlotterien	20,0*(*)	7	1,6 (1,4 - 1,8)	20,5*(*)	8	1,7 (1,5 - 1,9)	17,1*()	9	1,3 (1,1 - 1,4)	14,3	(16,3)
großes Spiel in der Spielbank	13,9*(*)	10	1,3 (1,1 - 1,4)	15,7*(*)	9	1,5 (1,3 - 1,7)	14,5*(*)	10	1,3 (1,1 - 1,5)	11,5	(12,5)
Sportwetten insges.[5]	10,4*(*)	11	1,3 (1,1 - 1,6)	11,3*(*)	11	1,4 (1,2 - 1,7)	11,1*(*)	11	1,5 (1,2 - 1,7)	8,0	(8,9)
kleines Spiel in der Spielbank	9,9*(*)	13	1,5 (1,3 - 1,8)	10,3*(*)	13	1,6 (1,3 - 1,9)	8,6*(*)	13	1,3 (1,1 - 1,5)	6,9	(7,2)
Klassenlotterien	15,0*(*)	9	2,5 (2,2 - 3,0)	13,5*(*)	10	2,3 (2,0 - 2,6)	10,3*(*)	12	1,6 (1,3 - 1,9)	6,8	(7,9)
Casinospiele im Internet[6]	1,3*()	21	0,2 (0,1 - 0,2)	2,2*()	20	0,3 (0,2 - 0,4)	6,9()	15	1,1 (0,9 - 1,4)	6,3	(7,0)
‘andere Lotterien’[7]	10,4*(*)	11	2,2 (1,9 - 2,6)	10,5*(*)	12	2,3 (1,9 - 2,6)	7,4*(*)	14	1,5 (1,2 - 1,8)	5,2	(6,4)
Bingo	--		--	--		--	5,0()	17	1,0 (0,8 - 1,2)	5,1	(5,5)
Oddset-Spielangebote	5,7*(*)	14	1,5 (1,2 - 1,9)	6,3*(*)	14	1,6 (1,3 - 2,1)	5,5*(*)	16	1,5 (1,2 - 1,9)	3,9	(4,4)
Live-Wetten	--		--	--		--	2,1()	20	0,9 (0,7 - 1,3)	2,3	(2,1)
Pferdewetten	2,7*()	17	1,4 (1,0 - 1,8)	2,9*(*)	17	1,4 (1,1 - 1,9)	2,8*()	19	1,4 (1,1 - 1,9)	2,0	(2,3)
Toto	3,5*(*)	15	2,3 (1,8 - 3,0)	3,5*(*)	15	2,3 (1,8 - 3,0)	3,1*(*)	18	2,0 (1,5 - 2,7)	1,6	(2,2)
Keno	3,1*(*)	16	2,1 (1,6 - 2,8)	3,4*(*)	16	2,3 (1,7 - 3,0)	1,7()	24	1,1 (0,8 - 1,5)	1,5	(1,9)
‘andere Sportwetten’[8]	1,7()	18	1,2 (0,9 - 1,6)	2,2*()	18	1,6 (1,2 - 2,0)	2,0*()	21	1,5 (1,1 - 1,9)	1,4	(1,7)
Plus 5	--		--	--		--	0,3()	22	1,3 (0,6 - 2,9)	0,3	(0,3)

Legende zu Tabelle 6

DF="Duale Frame"-, FN=Festnetzstichprobe; Absteigende Sortierung nach Spalte 2013 (DF);

Die Teilnahme an Quizsendungen im Fernsehen und riskante Börsenspekulationen wurden im Jahr 2013 nicht mehr erhoben. Es ergeben sich daher in der Rangfolge der Jahre 2007 bis 2011 hier entsprechende Lücken. Zu Bingo, Live-Wetten, Glücksspirale und Plus 5 liegen explizite Vergleichsdaten erst seit 2011 vor;

Da zu Eurojackpot und Euromillions keine Vergleichsdaten aus den Jahren 2007, 2009 und 2011 vorliegen, werden diese Glücksspiele hier nicht noch einmal aufgeführt (zu den Lebenszeitprävalenzen dieser Glücksspiele siehe Tabelle 4;

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; 2013 (DF) n =11.458 bis 11.500; 2013 (FN) n = 9.970 bis n = 10.000;

*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischen Regressionen, Referenzjahr: 2013, Kovariaten: Geschlecht und Alter, in Klammern: FN-Interferenzstatistik);

1 OR = Odds Ratios, 95 % KI = Konfidenzintervall (Referenzkategorie: 2013, "Dual Frame"-Auswahlrahmen);

2 alle im Survey erfragten Glücksspiele ohne privates Glücksspiel; 2013 verändertes Glücksspielspektrum: zusätzlich wurde die Teilnahme an Eurojackpot und Euromillions erhoben, die Erhebung der Teilnahme an Quizsendungen und von riskanten Börsenspekulationen entfällt;

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

4 Fernseh-, Klassen- und 'andere Lotterien', Bingo, Glücksspirale, 2013 inkl. Keno;

5 Oddset-Spielangebote, Toto, Pferdewetten, Live-Wetten (seit 2011), 'andere Sportwetten';

6 inkl. Spielen um Spielgeld oder Punkte;

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

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

Die Rangreihe der Lebenszeitprävalenzen einzelner Glücksspiele hat sich im Vergleich der vier Erhebungen nur geringfügig geändert. Damit liegen Lotto „6 aus 49“ und die Zusatzspiele Spiel 77 und Super 6 unverändert an der Spitze. In der Rangreihe 2013 folgen dann, mit bereits deutlichem Abstand, die Geldspielautomaten und, knapp dahinter, das private Glücksspiel. Zu den Veränderungen der Lebenszeitprävalenzen einzelner Glücksspiele gegenüber den vorangegangenen Befragungen bei männlichen und weiblichen Befragten sowie in verschiedenen Altersgruppen siehe wiederum Tabelle 37.

Betrachtet man die Veränderungen der Lebenszeitprävalenzen der dargestellten Glücksspiele im Jahr 2013 gegenüber dem Jahr 2011 im Festnetzauswahlrahmen, so folgen diese ganz überwiegend dem gleichen Trend wie im „Dual Frame“-Auswahlrahmen. Abweichungen von diesem Muster bestehen nur für wenige Glücksspiele mit durchweg niedrigen Lebenszeitprävalenzen. Dabei handelt es sich einerseits um Keno und Internet-Casinospiele (jeweils Rückgang im DF- und Anstieg im FN-Auswahlrahmen) und andererseits um Live-Wetten (Anstieg im DF-Auswahlrahmen, FN-Auswahlrahmen unverändert).

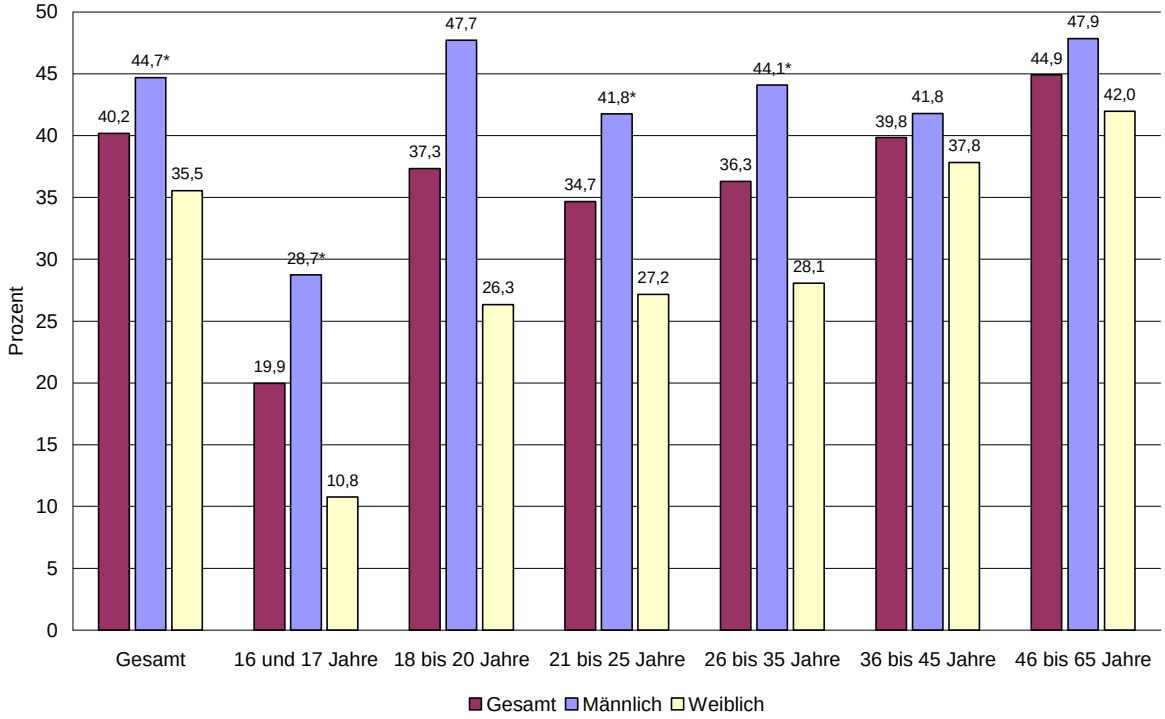
Zusammenfassend kann damit konstatiert werden, dass bei Betrachtung des gesamten Zeitverlaufes der bisher durchgeführten Glücksspiel-Surveys der BZgA seit dem Jahr 2007 sowohl die Glücksspielerfahrung (Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel im Leben) als auch der Lebenszeitprävalenzen der meisten erfragten Glücksspiele erstmals deutlich abgenommen hat. Der Rückgang gilt dabei für männliche und weibliche Befragte gleichermaßen und ist in allen Altersgruppen zu beobachten.

3.2 Ergebnisse zur 12-Monats-Prävalenz

3.2.1 Daten der Befragung 2013

Deutlich weniger als die Hälfte der Bevölkerung hat in den letzten zwölf Monaten vor der Befragung mindestens eines der erhobenen Glücksspiele wenigstens einmal gespielt (40,2 %, Abbildung 2).

Abbildung 2: 12-Monats-Prävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel nach Altersgruppen und Geschlecht in der Befragung 2013



Basis: alle Befragten; "Dual Frame"-Auswahlrahmen;
*) statistisch signifikante Geschlechtsunterschiede; Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: *n* = 11.408;

Der Anteil der Personen, die mindestens ein Spiel in den letzten 12 Monaten vor der Befragung gespielt haben, nimmt mit steigendem Alter tendenziell zu. Bei den 18- bis 20-Jährigen verdoppelt sich der Anteil gegenüber den Jugendlichen nahezu, geht dann allerdings in der nächsthöheren Altersgruppe zunächst wieder etwas zurück, um danach dann aber kontinuierlich bis zur höchsten Altersgruppe anzusteigen. Bei den über 45-Jährigen ist damit die 12-Monats-Prävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel mit 44,9 % am höchsten.

Männliche Befragte weisen eine statistisch signifikant höhere 12-Monats-Prävalenz irgendeines Glücksspiels auf als weibliche (44,7 % vs. 35,5 %; OR 1,5; KI 1,3 – 1,7). Dies gilt für alle dargestellten Altersgruppen und, anders als bei der Lebenszeitprävalenz, auch für Jugendliche. Am größten ist diese Differenz bei den 18- bis 20-Jährigen mit 21,4 Prozentpunkten, am geringsten bei Befragten zwischen 36 und 45 Jahren (4 Prozentpunkte).

Betrachtet man den Festnetzsauswahlrahmen 2013, so fällt, analog den Ergebnissen bei der Lebenszeitprävalenz irgendeines Glücksspiels, die entsprechende 12-Monats-Prävalenz höher aus als im „Dual Frame"-Auswahlrahmen. Auch hier ergeben sich in der alters- und geschlechtsdifferenzierten Betrachtung relativ ähnliche Verteilungsmuster wie im „Dual Frame"-Auswahlrahmen. In Abhängigkeit des Geschlechts liegen diese jedoch im Festnetzsauswahlrahmen um etwa einen (weibliche Be-

fragte) bis drei Prozentpunkte (männliche Befragte) höher. Insgesamt beträgt die 12-Monats-Prävalenz irgendeines Glücksspiels in der Festnetzstichprobe 45,0 %. Entsprechende Unterschiede finden sich auch in allen Altersgruppen wieder. Eine Ausnahme bilden die 18- bis 20-Jährigen: Hier liegt der Anteil der Personen, die im zurückliegenden Jahreszeitraum mindestens ein Glücksspiel angegeben haben, mit 34,6 % niedriger als in der „Dual Frame"-Stichprobe (37,3 %).

Wie auch schon bei der Lebenszeitprävalenz unterscheiden sich die 12-Monats-Prävalenzen zwischen den einzelnen Glücksspielen deutlich (Tabelle 7). 25,2 % haben in den letzten zwölf Monaten Lotto „6 aus 49" und 15,1 % Spiel 77 und / oder Super 6 gespielt. An Lotterien insgesamt haben 11,3 % teilgenommen. Dabei ist die Teilnahme an Fernsehlotterien am häufigsten (5,2 %), gefolgt von ‚anderen Lotterien' (3,4 %), während Bingo und Klassenlotterien (1,1 % bzw. 0,5 %) deutlich weniger verbreitet sind. 10,6 % der Befragten haben an Sofortlotterien teilgenommen. An Geldspielautomaten in Gaststätten, Spielhallen etc. spielen 3,7 %. Sportwetten geben insgesamt 2,9 % aller Befragten an, darunter am häufigsten Oddset-Spielangebote (1,2 %, darunter ODDSET-Wette des DLTB 0,7 %) und Live-Wetten (1,0 %). Nur noch vergleichsweise halb so häufig werden Pferdewetten und ‚andere Sportwetten' angegeben (jeweils 0,5 %). 0,6 % nennen Casinospiele im Internet mit Geldeinsatz. Vergleichsweise am geringsten ist die Teilnahme an Toto (0,3 %) und an dem Zusatzspiel Plus 5 (0,1 %).

38,5 % haben an einem der gewerblichen Glücksspiele teilgenommen. Der Anteil derjenigen, die in den letzten 12 Monaten mindestens einmal privat um Geld gespielt haben, beträgt 6,7 %.

Tabelle 7: 12-Monats-Prävalenzen von einzelnen Glücksspielen und Glücksspielkategorien nach Geschlecht in der Befragung 2013

	gesamt		männlich		weiblich		Quotenverhältnisse
	%		%		%		OR (95 %-KI)[1], DF
	DF	(FN)	DF	(FN)	DF	(FN)	
gewerbliche Glücksspiele[2]	38,5	(43,6)	42,4*	(50,2*)	34,5	(36,9)	1,4 (1,2 – 1,6)
Lotto „6 aus 49“	25,2	(28,7)	27,3*	(33,1*)	23,1	(24,2)	1,3 (1,1 – 1,5)
Spiel 77 oder Super 6	15,1	(17,6)	16,6*	(20,6*)	13,5	(14,5)	1,3 (1,1 – 1,6)
Lotterien insges.[3]	11,3	(13,5)	11,6	(14,9*)	10,9	(12,1)	1,1 (0,9 – 1,3)
Sofortlotterien[4]	10,6	(12,3)	11,3	(13,7)	10,0	(10,8)	1,1 (0,9 – 1,4)
priv. Glücksspiel	6,7	(7,5)	10,0*	(11,4*)	3,3	(3,6)	3,2 (2,4 – 4,3)
Fernsehlotterien	5,2	(6,1)	5,0	(6,5)	5,4	(5,7)	1,0 (0,7 – 1,3)
Eurojackpot	5,0	(5,7)	6,3*	(7,4*)	3,6	(3,9)	1,8 (1,3 – 2,4)
Geldspielautomaten	3,7	(3,0)	5,9*	(4,8)	1,5	(1,2)	4,2 (2,5 – 6,9)
‚andere Lotterien’[5]	3,4	(4,1)	3,1	(4,2)	3,6	(4,0)	0,9 (0,6 – 1,2)
Sportwetten insges.	2,9	(2,9)	4,8*	(4,7*)	1,0	(1,1)	5,2 (3,2 – 8,4)
Glücksspirale	2,7	(3,4)	3,1	(4,1*)	2,4	(2,7)	1,3 (1,0 – 1,9)
Spielbank	1,7	(2,1)	2,4*	(2,9*)	1,0	(1,1)	2,4 (1,6 – 3,7)
Großes Spiel in der Spielbank	1,3	(1,7)	2,0*	(2,4*)	0,7	(0,9)	2,8 (1,8 – 4,3)
Oddset	1,2	(1,0)	2,1*	(1,7*)	0,2	(0,3)	9,2 (3,7 – 22,8)
Bingo	1,1	(1,1)	1,2	(1,2)	0,9	(1,1)	1,3 (0,7 – 2,3)
Live-Wetten	1,0	(0,9)	1,7*	(1,6*)	0,2	(0,3)	7,7 (3,6 – 16,5)
Kleines Spiel in der Spielbank	0,8	(0,9)	1,0	(1,3*)	0,5	(0,4)	2,3 (1,1 – 4,5)
Casinospiele im Internet	0,6	(0,6)	1,1*	(1,2*)	0,1	(0,1)	13,2 (5,4 – 32,2)
‚andere Sportwetten’[6]	0,5	(0,7)	0,9*	(1,1*)	0,1	(0,2)	6,5 (3,2 – 13,0)
Klassenlotterien	0,5	(0,7)	0,6	(0,9)	0,4	(0,5)	1,6 (0,8 – 3,3)
Keno	0,5	(0,7)	0,7*	(1,0*)	0,3	(0,3)	2,5 (1,0 – 6,1)
Pferdewetten	0,5	(0,4)	0,5	(0,5*)	0,4	(0,4)	1,4 (0,4 – 4,4)
Euromillions	0,3	(0,3)	0,4	(0,5)	0,2	(0,2)	1,4 (0,4 – 4,6)
Toto	0,3	(0,4)	0,5*	(0,7*)	0,1	(0,1)	5,8 (2,4 – 14,1)
Plus 5	0,1	(0,2)	0,1	(0,1)	0,1	(0,2)	0,8 (0,2 - 3,9)

Absteigende Sortierung nach Spalte „gesamt“; DF=“Dual Frame“-, FN=Festnetzstichprobe;

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

$n_{(abs.)}$: DF: gesamt n = 11.408 bis n = 11.500; männlich n = 5.250 bis n = 5.277; weiblich n = 6.190 bis n = 6.223; FN: gesamt n = 9.920 bis n = 10.000; männlich n = 4.465 bis n = 4.488; weiblich n = 5.481 bis n = 5.512;

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

1 OR = Odds Ratios, 95 % KI = Konfidenzintervall (Referenzkategorie: weiblich);

2 alle im Survey erfragten Glücksspiele ohne privates Glücksspiel; 2013 verändertes Glücksspielspektrum: zusätzlich wurde die Teilnahme an Eurojackpot und Euromillions erhoben, die Erhebung der Teilnahme an Quizsendungen und von riskanten Börsenspekulationen entfällt;

3 Fernsehlotterien, Klassenlotterien, ‘andere Lotterien’, Glücksspirale, Bingo und Keno;

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 27,3 % ist die 12-Monats-Prävalenz für Lotto „6 aus 49“ bei männlichen Befragten 1,3-fach höher als bei weiblichen. Ähnliche Unterschiede zwi-

schen den Geschlechtern finden sich des Weiteren – allerdings bei jeweils deutlich niedrigerer Prävalenz - bei den Zusatzspielen Spiel 77/ Super 6, der Glücksspirale und Bingo. Dagegen verschieben sie sich bei Casinospielen im Internet und den Sportwetten deutlich zugunsten der männlichen Befragten (Casinospiele im Internet: 13,2-fach häufiger von männlichen als von weiblichen Befragten gespielt, Oddset-Spielangebote: 9,2-fach häufiger, Live-Wetten: 7,7-fach häufiger, ‚andere Sportwetten': 6,5-fach häufiger, Sportwetten insgesamt: 5,2-fach häufiger). Andererseits finden sich zwischen den Geschlechtern vergleichbare 12-Monats-Prävalenzen bzw. nur leichte, statistisch nicht signifikante Unterschiede bei den Lotterieangeboten.

Betrachtet man die Nutzung von Lotto „6 aus 49" und Lotterien insgesamt in verschiedenen Altersgruppen, so findet sich jeweils eine stringente Zunahme mit dem Alter. Beispielsweise werden Lotterien in der Kategorie ‚Lotterien insgesamt' von 1,5 % der 18- bis 20-Jährigen, von 2,6 % der 21- bis 25-Jährigen, von 6,3 % der 26- bis 35-Jährigen, von 12,4 % der 36- bis 45-Jährigen und von 16,5 % der über 45-Jährigen gespielt. Bei Sportwetten findet sich ein gegenläufiges Nutzungsverhalten: Hier findet sich die ausgeprägteste Nutzung in der Altersgruppe der 18- bis 25-Jährigen (4,1 %), während die Nutzung in den höheren Altersgruppen sukzessive zurückgeht (über 45-Jährige: 2,2 %). Eine nach Geschlecht und Alter differenzierte Darstellung der 12-Monats-Prävalenzen ausgewählter Glücksspiele ist Kapitel 3.3, die aller Glücksspiele Tabelle 38 im Anhang zu entnehmen.

Betrachtet man die im Festnetzauswahlrahmen gewonnenen Ergebnisse, zeigt sich, dass, von wenigen Ausnahmen abgesehen, die 12-Monatsprävalenzen dort etwas höher liegen als in der „Dual Frame"-Stichprobe. Die Ausnahmen betreffen Geldspielautomaten (DF=3,7 %, FN=3,0 %), Oddset-Wettangebote (DF=1,2 %, FN=1,0 %) und Live Wetten (DF=1,0 %, FN=0,9 %).

3.2.2 Trendanalysen: 12-Monats-Prävalenzen 2007, 2009, 2011 und 2013

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 statistisch signifikant zurückgegangen (Tabelle 8).

Tabelle 8: 12-Monats-Prävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel nach Geschlecht und Altersgruppen in den Befragungen 2007, 2009, 2011 und 2013

Erhebungsjahr	2007	2009	2011	2013	
				DF	(FN)
Gesamt	55,0*(*)	53,8*(*)	50,7*(*)	40,2	(44,9)
Männlich	60,0*(*)	60,0*(*)	56,5*(*)	44,7	(52,0)
Weiblich	50,0*	47,5*	44,8*	35,5	(37,6)
16 und 17 Jahre	26,6*	24,2	31,5*(*)	19,9	(22,2)
18 bis 20 Jahre	44,0(*)	42,9(*)	42,2(*)	37,3	(34,6)
21 bis 25 Jahre	49,1*(*)	50,2*(*)	45,2*(*)	34,7	(40,9)
26 bis 35 Jahre	59,2*(*)	54,3*(*)	49,3*(*)	36,3	(43,0)
36 bis 45 Jahre	58,5*(*)	57,3*(*)	53,5*(*)	39,8	(47,2)
46 bis 65 Jahre	57,1*(*)	56,6*(*)	53,5*(*)	44,9	(48,3)

Angaben in Prozent; DF="Dual Frame"-, NF=Festnetzstichprobe;
*) Statistisch sgnifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischen Regressionen, Referenzjahr: 2013, Kovariaten: Alter und ggf. Geschlecht);
(*) = Referenzjahr 2013 FN; Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: *n* = 9.894 (2007); *n* = 9.915 (2009); *n* = 9.921 (2011); n = 11.408 (2013 DF); n = 9.920 (2013 FN).

Nachdem im Zeitraum 2007 bis 2011 nur ein leichter Rückgang der Glücksspielgesamtprävalenz (letzte 12 Monate) festzustellen ist, fällt dieser im Jahr 2013 besonderes deutlich aus: Betrug die 12-Monats-Prävalenz irgendeines Glücksspiels in den Jahren 2007 und 2009 55,0% bzw. 53,8 %, lag sie im Jahr 2011 bereits nur noch bei 50,7 % und ist im Jahr 2013 nun noch einmal deutlich (um ein Fünftel) auf 40,0 gesunken. Dieser Trend gilt für beide Geschlechter und zieht sich durch fast alle Altersgruppen. Bei den Jugendlichen kam es im Survey 2011 zu einem statistisch signifikanten Anstieg der Glücksspielgesamtprävalenz, so dass bei diesen der Rückgang im Jahr 2013 besonders deutlich ausfällt (2011: 31,5 %, 2013: 19,9 %).

Auch bei Betrachtung der einzelnen Glücksspiele lässt sich zumeist ein deutlicher Rückgang der 12-Monats-Prävalenzen über die vier Erhebungszeitpunkte feststellen. Dabei sind die Top 5 in der Häufigkeitsrangfolge auch 2013 nahezu unverändert geblieben (Tabelle 9). Besonders deutlich fällt erneut, wie auch schon in der Erhebung 2011, der Rückgang bei den Klassenlotterien aus. Deren 12-Monats-Prävalenzen sind von 1,2 % im Jahr 2011 auf 0,5 % im Jahr 2013 gesunken und haben sich damit mehr als halbiert. Auch die Teilnahme am Lottospiel „6 aus 49" ist 2013 deutlich zurückgegangen (2011: 31,5 %, 2013: 25,2 %). Zudem ist die 12-Monats-Prävalenz von Toto auf die Hälfte gesunken (2013: 0,3 %).

*Tabelle 9: 12-Monats-Prävalenzen einzelner Glücksspiele in den Befragungen 2007, 2009, 2011 und 2013**

	2007			2009			2011			2013	
	%	Rang	OR (95 %-KI)[1]	%	Rang	OR (95 %-KI)[1]	%	Rang	OR (95 %-KI)[1]	%	
										DF	(FN)
Gewerbliche Glücksspiele[2]	48,4*(*)	(-)	1,5 (1,4 - 1,7)	49,6*(*)	(-)	1,6 (1,5 - 1,8)	46,5*(*)	(-)	1,4 (1,3 - 1,5)	38,5	(43,6)
Lotto „6 aus 49“	35,5*(*)	(1)	1,7 (1,5 - 1,9)	40,0*(*)	(1)	2,1 (1,9 - 2,3)	31,5*(*)	(1)	1,4 (1,2 - 1,5)	25,2	(28,7)
Spiel 77 oder Super 6	28,2*(*)	(2)	2,3 (2,1 - 2,6)	30,2*(*)	(2)	2,6 (2,3 - 2,9)	21,0*(*)	(2)	1,5 (1,3 - 1,7)	15,1	(17,6)
Lotterien insges.[3]	13,9*()	(3)	1,4 (1,2 - 1,5)	11,9()	(3)	1,1 (1,0 - 1,3)	16,0*(*)	(3)	1,5 (1,4 - 1,8)	11,3	(13,5)
Sofortlotterien[4]	11,7()	(4)	1,1 (1,0 - 1,3)	10,2()	(4)	1,0 (0,8 - 1,1)	12,9*()	(4)	1,2 (1,1 - 1,4)	10,6	(12,3)
privates Glücksspiel	8,6*()	(6)	1,3 (1,1 - 1,5)	7,9()	(6)	1,2 (1,0 - 1,4)	9,2*(*)	(5)	1,4 (1,2 - 1,7)	6,7	(7,5)
Fernsehlotterien	8,4*(*)	(7)	1,8 (1,5 - 2,1)	8,1*(*)	(5)	1,7 (1,5 - 2,0)	7,3*(*)	(6)	1,5 (1,2 - 1,7)	5,2	(6,1)
Geldspielautomaten	2,2()	(14)	0,6 (0,4 - 0,8)	2,7()	(11)	0,7 (0,5 - 1,0)	2,9()	(8)	0,8 (0,6 - 1,1)	3,7	(3,0)
‘andere Lotterien’[5]	3,7()	(10)	1,2 (0,9 - 1,4)	3,9()	(8)	1,2 (1,0 - 1,5)	4,9*()	(9)	1,5 (1,2 - 1,9)	3,4	(4,1)
Sportwetten insges.[7]	3,7(*)	(10)	1,3 (0,9 - 1,7)	3,9(*)	(8)	1,3 (1,0 - 1,8)	3,4()	(10)	1,2 (0,9 - 1,6)	2,9	(2,9)
Glücksspirale	--		--	--		--	4,5*(*)	(11)	1,7 (1,4 - 2,2)	2,7	(3,4)
Spielbank insges.	2,6*()	(12)	1,5 (1,2 - 1,9	2,5*()	(12)	1,5 (1,1 - 1,9)	2,0()	(13)	1,2 (0,9 - 1,6)	1,7	(2,1)
großes Spiel in der Spielbank	1,9*()	(15)	1,4 (1,1 - 1,9)	1,9*()	(14)	1,4 (1,0 - 1,9)	1,6()	(14)	1,2 (0,9 - 1,6)	1,3	(1,7)
Oddset-Spielangebote	2,3*(*)	(13)	1,9 (1,1 - 3,2)	2,3*(*)	(13)	1,9 (1,1 - 3,2)	1,9(*)	(15)	1,6 (0,9 - 2,7)	1,2	(1,0)
Bingo	--		--	--		--	1,2()	(16)	1,1 (0,7 - 1,7)	1,1	(1,1)
Live-Wetten	--		--	--		--	0,9()	(17)	1,0 (0,5 - 1,7)	1,0	(0,9)
kleines Spiel in der Spielbank	1,1()	(18)	1,4 (1,0 - 2,1)	1,2*()	(16)	1,5 (1,1 - 2,2)	1,0()	(18)	1,3 (0,9 - 1,9)	0,8	(0,9)
Casinospiele im Internet	0,7()	(20)	1,1 (0,7 - 1,9)	0,9()	(18)	1,4 (0,8 - 2,3)	0,8()	(12)	1,3 (0,8 - 2,3)	0,6	(0,6)
Klassenlotterien	3,9*(*)	(9)	7,9 (5,5 - 11,5	1,8*(*)	(15)	3,7 (2,5 - 5,4)	1,2*(*)	(19)	2,4 (1,5 - 3,8)	0,5	(0,7)
‘andere Sportwetten’[8]	0,8()	(19)	1,3 (1,0 - 1,9)	0,9*()	(18)	1,5 (1,1 - 2,2)	0,7()	(19)	1,2 (0,8 - 1,8)	0,5	(0,7)
Keno	1,3*(*)	(17)	2,7 (1,7 - 4,5)	0,9*()	(18)	1,9 (1,2 - 3,2)	0,4()	(19)	0,8 (0,4 - 1,6)	0,5	(0,7)
Pferdewetten	0,7()	(20)	1,5 (0,8 - 2,9)	0,6()	(22)	1,3 (0,7 - 2,5)	0,4()	(19)	0,8 (0,4 - 1,7)	0,5	(0,4)
Toto	0,7*(*)	(20)	2,5 (1,5 - 4,0)	0,7*()	(21)	2,4 (1,4 - 3,8)	0,6*()	(23)	2,0 (1,2 - 3,5)	0,3	(0,4)
Plus 5	--		--	--		--	0,2()	(25)	1,5 (0,5 - 4,8)	0,1	(0,2)

Legende zu Tabelle Tabelle 9:

* Absteigende Sortierung nach Spalte „2013“; DF =“Dual Frame“-Auswahlrahmen, FN=Festnetzauswahlrahmen;
Zu Bingo, Live-Wetten, Glücksspirale und Plus 5 liegen explizite Vergleichsdaten erst seit 2011 vor. Quizsendungen und riskante Börsenspekulationen wurden im Jahr 2013 nicht mehr erhoben, so dass sich in den Rangfolgen der Jahre 2007 bis 2011 hier Lücken ergeben;
Da zu Eurojackpot und Euromillions keine Vergleichsdaten aus den Jahren 2007, 2009 und 2011 vorliegen, werden diese Glücksspiele hier nicht noch einmal aufgeführt (zu den 12-Monats-Prävalenzen dieser Glücksspiele siehe Tabelle 7);

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; 2013 (DF) n = 11.439 bis 11.500; 2013 (FN) n = 9.920 bis n = 10.000;

*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischen Regressionen, Referenzjahr: 2013, Kovariaten: Geschlecht und Alter, in Klammern: FN-Interferenzstatistik);

1 OR = Odds Ratios, 95 % KI = Konfidenzintervall (relational zu 2013, “Dual Frame”-Stichprobe);

2 alle im Survey erfragten Glücksspiele ohne privates Glücksspiel; 2013 verändertes Glücksspielspektrum: zusätzlich wurde die Teilnahme an Eurojackpot und Euromillions erhoben, die Erhebung der Teilnahme an Quizsendungen und von riskanten Börsenspekulationen entfällt;

3 Fernsehlotterien, Klassenlotterien, ‘andere Lotterien’, Glücksspirale, Bingo, 2013 inkl. Keno;

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 erstmals 2013 erhoben;

7 Oddset-Spielangebote, Toto, Pferdewetten, Live-Wetten (seit 2011), ‘andere Sportwetten’;

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

Auffällige Ausnahme der insgesamt rückläufigen Entwicklungen ist der Trend bei Geldspielautomaten, deren 12-Monats-Prävalenzen im Zeitraum von 2007 bis 2013 nahezu kontinuierlich zugenommen haben: von 2,2 % (2007) über 2,7 % (2009) auf 2,9 % (2011) und dann mit einem nochmals deutlichen aber statistisch nicht signifikanten Anstieg im Jahr 2013 auf 3,7 %. Geringfügige Zunahmen der 12-Monats-Prävalenzen finden sich zudem bei Keno und den Pferdewetten. (Zu der nach Geschlecht und Altersgruppen differenzierten Darstellung der 12-Monats-Prävalenzen aller erhobenen Glücksspiele zu den vier Erhebungszeitpunkten siehe Tabelle 38 im Anhang; zu den unterschiedlichen 12-Monats-Prävalenzen der ODDSET-Wette des DLTB und weiteren, unter gleichem Namen angebotenen Wetten anderer Anbieter siehe Abschnitt „Spielorte/Bezugswege“ unter Oddset-Angebote“ im Kapitel 3.3).

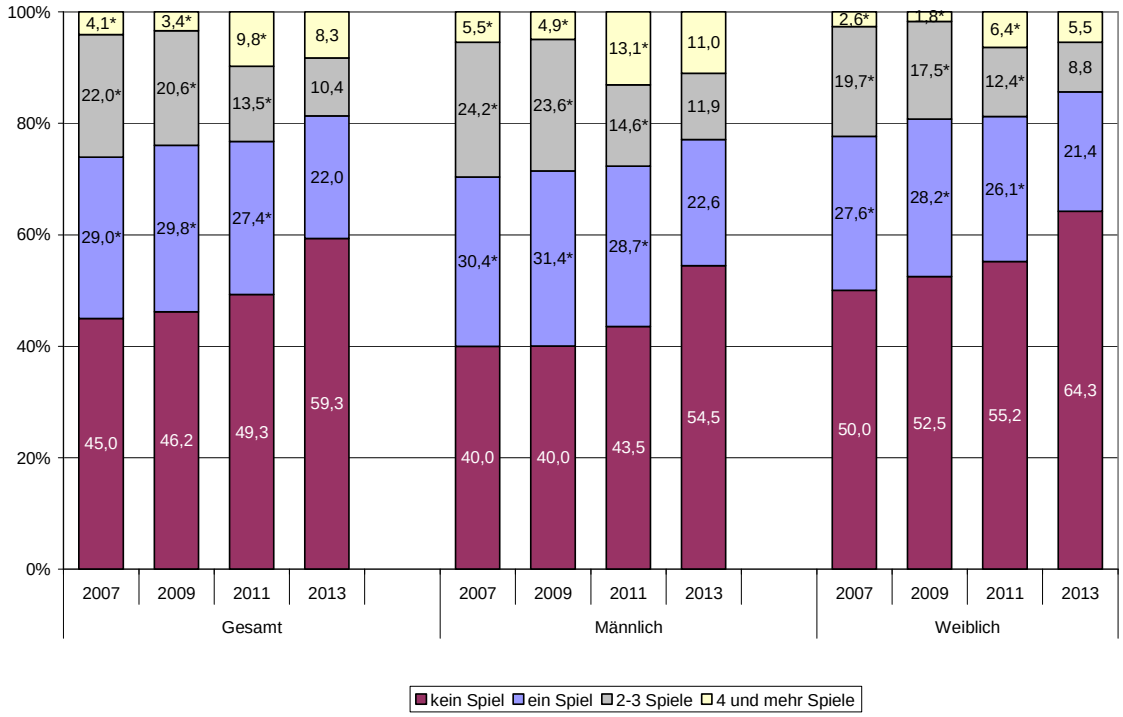
Betrachtet man die Veränderungen der 12-Monats-Prävalenzen der dargestellten Glücksspiele im Jahr 2013 gegenüber dem Jahr 2011 im Festnetzauswahlrahmen, so folgen diese, ähnlich wie bei den Lebenszeitprävalenzen, mit nur einer Ausnahme dem gleichen Trend wie im „Dual Frame“-Auswahlrahmen. Die Ausnahme betrifft die Prävalenz des großen Spiels, die im DF-Auswahlrahmen geringfügig ab-, im FN-Auswahlrahmen dagegen geringfügig zunimmt.

3.2.3 Glücksspielaktivitäten insgesamt

Unter Glücksspielaktivitäten insgesamt wird hier die Gesamtzahl 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 wieder zu beachten, dass sowohl Anzahl als auch Zusammensetzung der in den BZgA-Surveys erhobenen Glücksspiele über die Jahre geringfügig variieren[15].

[15] Wurden im Jahre 2011 erstmals explizit Bingo, die Glücksspirale, Live-Wetten und das Zusatzspiel Plus 5 erfragt, sind im Jahr 2013 die europäischen Lotterien Eurojackpot und Euromillions hinzugekommen. Und während 2011 die Erhebung von Quicky entfallen ist, wurde im Jahr 2013 auf die Abfrage von Fernsehquizsendungen und riskanten Börsenspekulationen verzichtet.

Abbildung 3: Anzahl gespielter Glücksspiele nach Erhebungsjahr und Geschlecht (2013)



Basis: alle Befragten mit gültigen Angaben zu den 12-Monats-Prävalenzen der einzelnen Glücksspiele; Dual Frame"-Auswahlrahmen;
n = 10.001 (2007); *n* = 10.000 (2009); *n* = 10.002 (2011), *n* = 11.501 (2013).
*) Statistisch signifikante Unterschiede der betreffenden Kategorie gegenüber der Referenzkategorie (kein Spiel) im Vergleich der vier Erhebungszeitpunkte, multinomiale Regression.

Im Jahr 2013 haben 22 % der 16- bis 65-Jährigen nur ein Glücksspiel angegeben (nach 29 % im Jahr 2007, 29,8 % im Jahr 2009 und 27,4 % im Jahr 2011, siehe Abbildung 3). Bei der Hälfte davon handelt es sich um Befragte, die ausschließlich Lotto „6 aus 49" gespielt haben (10,9 %). Der Anteil der Befragten, die zwei oder drei Spiele angegeben haben, ist seit 2007 von 22 % auf 20,6 % im Jahr 2009, 13,5 % im Jahr 2011 und auf 10,4 % im Jahr 2013 gesunken. Nachdem sich dagegen der Anteil der Befragten mit vier und mehr genannten Glücksspielen im Jahr 2011 gegenüber 2009 fast verdoppelt hat, ist der Anteil dieser Vielfachspieler im Jahr 2013 wieder etwas zurückgegangen (8,3 %).

Wird die absolute Anzahl der insgesamt angegebenen Glücksspiele nach den vier Zeitpunkten verglichen, so ergeben sich zwar statistisch signifikante Unterschiede zwischen den jeweiligen Mittelwerten. Diese stellen aber erst von 2011 zu 2013 einen deutlichen Rückgang dar (2011: 0,83 Spiele, 2013: 0,67 Spiele) und gelten sowohl für männliche als auch weibliche Befragte. Seit dem Jahr 2007 ist ein sukzessiver leichter Rückgang der Mehrfachspieler (= zwei oder mehr Glücksspiele angegeben) festzustellen.

Der Anteil der Mehrfachspieler nimmt im Jahr 2013 nur unwesentlich mit dem Alter zu und erreicht mit 21,1 % sein Maximum in der Altersgruppe der über 45-Jährigen. Dies gilt für beide Geschlechter (männliche Befragte: 24,8 %, weibliche Befragte: 17,2 %).

Betrachtet man die Gesamtspielaktivität auf der Basis der Festnetzstichprobe, so ergeben sich im Vergleich zur „Dual Frame"-Stichprobe geringfügig höhere Anteile der Einfach- (23,8 %) und der Mehrfachspieler (22 %). Entsprechend liegt auch der Wert für die mittlere Anzahl angegebener Spiele mit 0,76 etwas höher.

Darüber hinaus kann für jedes Glücksspiel der jeweilige „partielle" Spieleranteil dargestellt werden, also wieviel Prozent derjenigen, die Glücksspiel A spielen, auch Glücksspiel B spielen (bedingte Wahrscheinlichkeiten). In Tabelle 10 sind dazu einzelne Glücksspiele zusammengefasst, so einige Lotterien und Sportwetten. Die Prozentzahlen sind zeilenweise zu lesen. Beispielsweise ergibt sich aus der Tabelle, dass von den Lottospielern 22,4 % auch an Sofortlotterien teilgenommen haben, während umgekehrt 53,1 % der Befragten, die an Sofortlotterien teilgenommen, auch Lotto „6 aus 49" gespielt haben. Den grau hinterlegten Feldern in der Diagonale ist der jeweilige Anteil der Spieler eines Glücksspiels zu entnehmen, die ausschließlich dieses Glücksspiel angegeben haben.

Tabelle 10: Partielle Spielteilnahmen (letzte 12 Monate)

	Lotto	Sofort-lotterien	Glücks-spirale	Fernseh-Lotterien	weitere Lotterien*	Euro-jackpot	Spiel-bank	Geldspiel-automaten	Sport-wetten	Internet-Casinospiele	priv. Glücks-spiel
Lotto	43,1	22,4	8,3	9,5	12,3	17,2	3,8	6,0	6,4	1,3	11,2
Sofortlotterien	53,1	28,8	8,2	8,3	15,2	12,1	6,4	10,5	7,4	3,2	15,3
Glücksspirale	76,3	32,1	5,2	24,6	17,9	24,6	2,9	7,2	6,3	0,7	15,8
Fernsehlotterien	46,1	17,1	13,0	30,5	17,8	9,5	2,7	1,3	1,6	0,6	11,6
weitere Lotterien*	57,0	29,6	9,1	17,1	24,1	16,4	7,5	7,7	5,4	4,4	13,9
Eurojackpot	87,0	25,8	13,5	9,9	17,9	7,4	5,7	10,2	7,7	1,6	9,5
Spielbank	55,3	39,9	4,6	8,3	23,8	16,5	14,1	32,5	17,3	13,4	31,2
Geldspielautomaten	41,1	30,3	5,4	1,8	11,3	13,8	15,2	25,9	6,1	6,1	30,4
Sportwetten	55,2	26,9	4,0	2,8	10,1	13,1	10,1	31,5	11,8	5,8	27,4
Internetcasinospiele	52,8	54,7	3,2	5,3	38,8	13,3	37,5	36,6	24,8	7,7	32,5
privates Glücksspiel	42,4	24,4	6,5	9,1	11,3	7,1	8,0	16,8	12,0	3,0	33,2

* Klassenlotterien, andere Lotterien, Keno, Bingo, Euromillions; Diagonale: ausschließlich dieses Glücksspiel gespielt.

Basis: alle Befragten mit Angabe mindestens eines Spiels in den letzten 12 Monaten; „Dual-Frame"-Auswahlrahmen.
Die Tabelle ist waagerecht zu lesen. Bsp.: Von den Lottospielern haben 6 % auch an Geldspielautomaten gespielt. Umgekehrt haben von den Geldspielautomatenspielern 41,1 % auch Lotto gespielt;
Bsp. grau hinterlegte Felder in der Diagonale: 43,1 % der Nutzer von Lotto „6 aus 49" haben dieses ausschließlich gespielt.

Die Tabelle zeigt, dass Lotto vergleichsweise am häufigsten zusätzlich zu anderen Glücksspielen gespielt wird. Die Prozentanteile liegen allerdings nur zum Teil auf dem Niveau der in einer schon etwas älteren Studie von Buth und Stöver (2008) ermittelten partiellen Spieleranteile. Dort wurden für verschiedene Glücksspielformen bzw. -kategorien zumeist Spieleranteile um jeweils 80 % berichtet, die Lotto als zusätzliches Spiel angegeben hatten.

Im Vergleich aller Glücksspiele bzw. Glücksspielkategorien findet sich in der BZgA-Studie 2013 der absolut höchste partielle Spieleranteil bei Eurojackpot-Spielern: 87 % von diesen tippen auch Lotto „6 aus 49“. Am zweithöchsten ist dieser Anteil, ebenfalls bezogen auf das Lottospiel, unter den Glücksspirale-Teilnehmern (76,3 %).

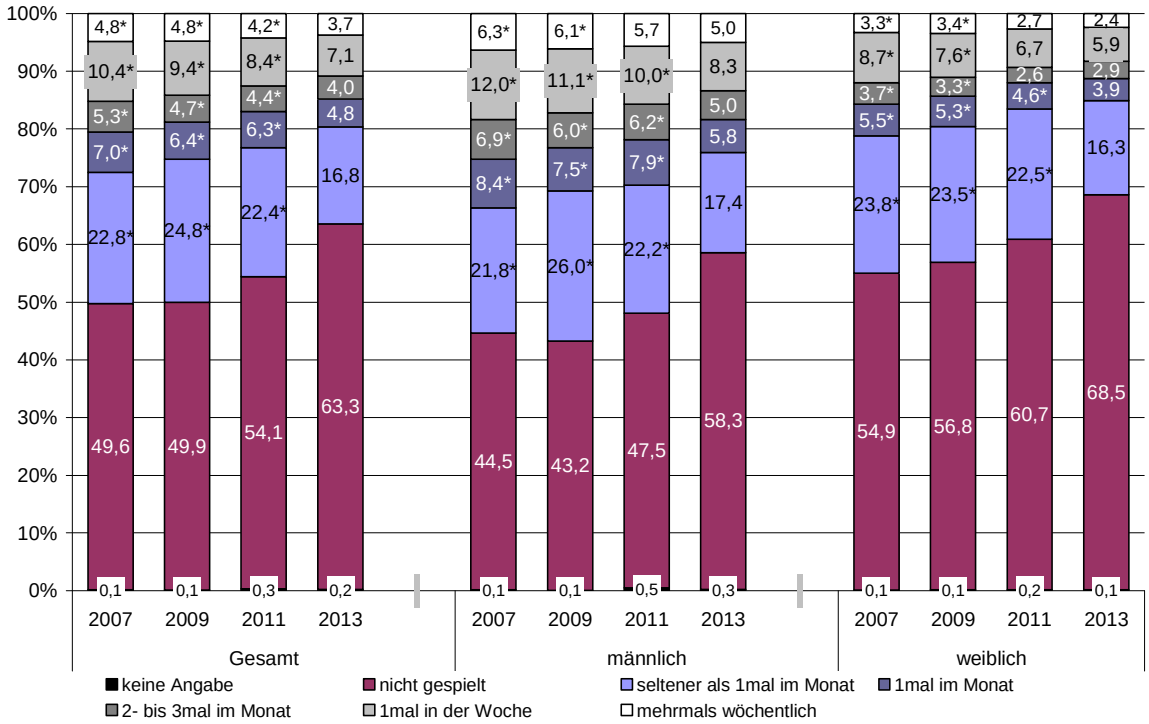
Als sich gegenseitig weitgehend ausschließende Glücksspielarten erscheinen dagegen Fernsehlotterien und Sportwetten. So haben von den Personen, die an Fernsehlotterien teilnehmen, nur 5,4 % auch Sportwetten getippt, und von den Sportwettentippern lediglich 2,8 % auch an Fernsehlotterien teilgenommen.

Bringt man die Spiele nach dem Anteil ihrer Exklusivität, also ihrer ausschließlichen Nutzung, in eine Reihenfolge, so steht Lotto „6 aus 49“ mit einem Anteil ausschließlich dieses Glücksspiel Nutzender (43,1 %) an der Spitze. Es folgen das private Glücksspiel (33,2 %), Fernsehlotterien (30,5 %) und Sofortlotterien (28,8 %). Teilnehmer an der Glücksspirale und Nutzer von Internet-Casinospielen nennen mit 5,2 % resp. 7,7 % die vergleichsweise geringsten Anteile ausschließlich das jeweilige Glücksspiel Nutzender. Insbesondere Internet-Casinospiele werden damit von der großen Mehrheit zusätzlich zu anderen Glücksspielen gespielt, vergleichsweise am häufigsten von Spielbankbesuchern (13,4 %).

3.2.4 Spielhäufigkeiten in den letzten 12-Monaten

Während Glücksspielprävalenzen ausschließlich Rückschlüsse auf die Anteile der Personen zulassen, die in einem bestimmten Zeitraum an einem Glücksspiel teilgenommen oder nicht teilgenommen haben, ermöglichen Angaben zur Häufigkeit des Glücksspiels darüber hinaus auch Aussagen zur Intensität. Abgesehen von Fernseh- und Klassenlotterien, ‚anderen Lotterien’, der Glücksspirale und Euromillions geben Personen bei den übrigen Glücksspielen jeweils an, wie häufig sie diesas bezogen auf einen besteimmten Zeitraum, i. d. R. monatlich, gespielt haben. Mit Bezug auf diese Glücksspiele ergibt sich die 12-Monats-Spielhäufigkeit des Glücksspiels insgesamt. Hierbei ist wiederum zu beachten, dass sowohl Anzahl als auch Zusammensetzung der erfragten Glücksspiele im Vergleich der vier Erhebungen geringfügig variieren.

Abbildung 4: Spielfrequenz irgendeines Glücksspiels in den letzten 12 Monaten in den Befragungen 2007, 2009, 2011 und 2013



Basis: alle Befragten mit gültigen Angaben zu den 12-Monats-Frequenzen der einzelnen Glücksspiele (ohne Fernseh-, Klassen- und 'andere Lotterien', Euromillions und Glücksspirale, daher abweichender Anteil von Befragten, die nicht gespielt haben, gegenüber dem in Abbildung 3 angegebenen); „Dual Frame"-Auswahlrahmen;

Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: n = 9.894 (2007); n = 9.915 (2009), n = 9.921 (2011), n= 11.386 (2013);

*) Statistisch signifikante Unterschiede der betreffenden Kategorie gegenüber der Referenzkategorie (nicht gespielt) im Vergleich der vier Erhebungszeitpunkte, multinomiale Regression;

Spielfrequenz irgendein Glücksspiel = Maximum der Spielhäufigkeiten aller Glücksspiele, für die Spielhäufigkeiten erfragt wurden;

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

Der Anteil aller Befragten, 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. Erst im Jahr 2013 ist dann eine deutliche Absenkung zu konstatieren auf 16,8 %. Diese Veränderungen finden sich in etwa auch bei den männlichen Befragten, während die entsprechenden Anteile in dieser Kategorie bei den weiblichen Befragten kontinuierlich leicht zurückgehen.

In der nächsthöheren Kategorie – Spielhäufigkeit 1 x im Monat - gehen die Anteile bei den Befragten insgesamt und bei den weiblichen Befragten kontinuierlich zurück. Nur bei den Männern ist im Jahr 2011 ein zwischenzeitlicher leichter Anstieg zu beobachten. Zwei- bis dreimal im Monat spielen im Jahr 2013 4,0 % aller Befragten, das sind 0,4 % weniger als 2011. Auch hier gehen die Anteile bei allen und bei den weiblichen Befragten im Zeitverlauf leicht zurück, während bei den männlichen Befragten wiederum ein leichter zwischenzeitlicher Anstieg im Jahr 2011 zu beobachten ist. In den

beiden höchsten Kategorien (einmal in der Woche und mehrmals wöchentlich) sind die jeweiligen Anteile stringent bei beiden Geschlechtern rückläufig. So spielen im Jahr 2013 noch 7,1 % einmal und 3,7 % mehrmals wöchentlich.

Bei männlichen Befragten ergibt sich in allen vier Surveys eine höhere Spielhäufigkeit als bei Frauen. Im Jahr 2013 spielen 18,3 % der männlichen gegenüber 11,2 % der weiblichen Befragten mehrmals monatlich.

Die Ergebnisse auf Basis der Daten im Festnetzauswahlrahmen unterscheiden sich nur geringfügig von den dargestellten. In allen Spielhäufigkeitskategorien werden von männlichen und weiblichen Befragten geringfügig höhere Anteile erreicht, in der Kategorie ‚nicht gespielt' entsprechend geringfügig niedrigere.

3.2.5 Spielorte/Bezugswege insgesamt (alle Glücksspielformen)

Da bei den meisten der 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.

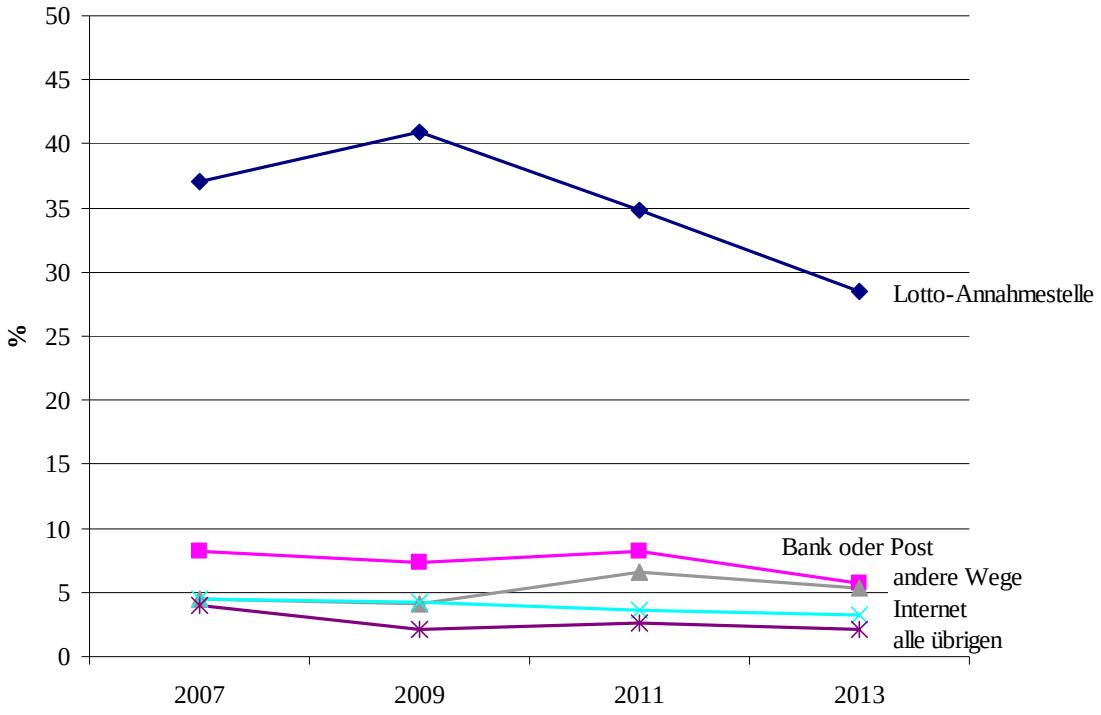
Basis für die Analysen zum Ort, wo bzw. wie die Teilnahme an Internet-Glücksspielen erfolgte (erstmals im Survey 2013 erhoben) sind alle Befragten, die in den zurückliegenden 12 Monaten Glücksspiele im Internet angegeben haben.

Aufgrund der großen Verbreitung des Lottospiels „6 aus 49" liegt der Bezugsweg „Lotto-Annahmestelle" mit Abstand an der Spitze der erfragten Bezugswege (2013: 28,5 %), gefolgt von Bank oder Post (5,7 %) und, etwa gleichauf, von anderen, in der Befragung nicht differenzierten Zugangswegen (5,4 %). Das Internet als Spielort bzw. Bezugsweg wird im Jahr 2013 von 3,2 % der Befragten angegeben. Alle übrigen Zugänge erreichen zusammengenommen 2,1 % (darunter 1,1 % über Wettbüros, 0,7 % über gewerbliche Anbieter und 0,4 % auf der Rennbahn (nur Pferdewetten).

Entsprechend den Trends bei den 12-Monats-Prävalenzen von Lotto „6 aus 49" und anderen DLTB-Produkten ist auch der Bezugswegsanteil über Lotto-Annahmestellen seit dem Jahr 2009 zurückgegangen (2009: 40,9 %, 2011: 34,8 %). Der Anteil des Internets als Spielort bzw. Bezugsweg hat seit 2007 nur leicht aber kontinuierlich abgenommen (2007: 4,4 %, 2009: 4,2 %, 2011: 3,7 %). Ähnlich verhält es sich mit dem Bezugsweg über Bank oder Post. Der Anteil der anderen Zugangswege hat dagegen gegenüber der ersten Untersuchung 2007 leicht zu-, im Vergleich zu 2011 aber ebenfalls geringfügig abgenommen (vgl. Abbildung 5). Das Telefon als Bezugsweg ist im Vergleich der Erhe-

bungen sukzessive zurückgegegangen und wird im Jahr 2013 überhaupt nicht mehr angegeben (2007: 1,9 %, 2009: 0,8 %, 2011: 0,4 %).

Abbildung 5: Zugangswege Glücksspiel insgesamt in den letzten 12 Monaten in den Befragungen 2007, 2009, 2011 und 2013



Basis: alle Befragten; „Dual Frame"-Auswahlrahmen;
* alle übrigen=über Wettbüro, Rennbahn, gewerbliche Anbieter, direkt bei den Anbietern (Klassenlotterien) oder telefonisch.

Tabelle 39 im Anhang sind die Anteile der Bezugswege differenziert nach Geschlecht und Altersgruppen zu entnehmen. Zu erkennen sind dort 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 höher ist im Jahr 2013 die Teilnahmequote an Glücksspielen über Lotto-Annahmestellen oder über Bank oder Post teil. Dementsprechend wird beim Spielort ‚Lotto-Annahmestelle' das Maximum mit 34,2 % und beim Bezugsweg Bank oder Post das Maximum mit 8,8 % jeweils in der Altersgruppe der über 45-Jährigen erreicht. Die Teilnahmequote beim Glücksspiel über Internet nimmt in Bezug auf das Alter einen umgekehrt u-förmigen Verlauf: Bis zu einem Alter von 20 Jahren und in der Altersgruppe der über 45-Jährigen erreicht sie maximal 2 %. In den dazwischenliegenden Altersgruppen dagegen ist die Quote mit Werten zwischen 4,2 % und 4,8 % deutlich höher.

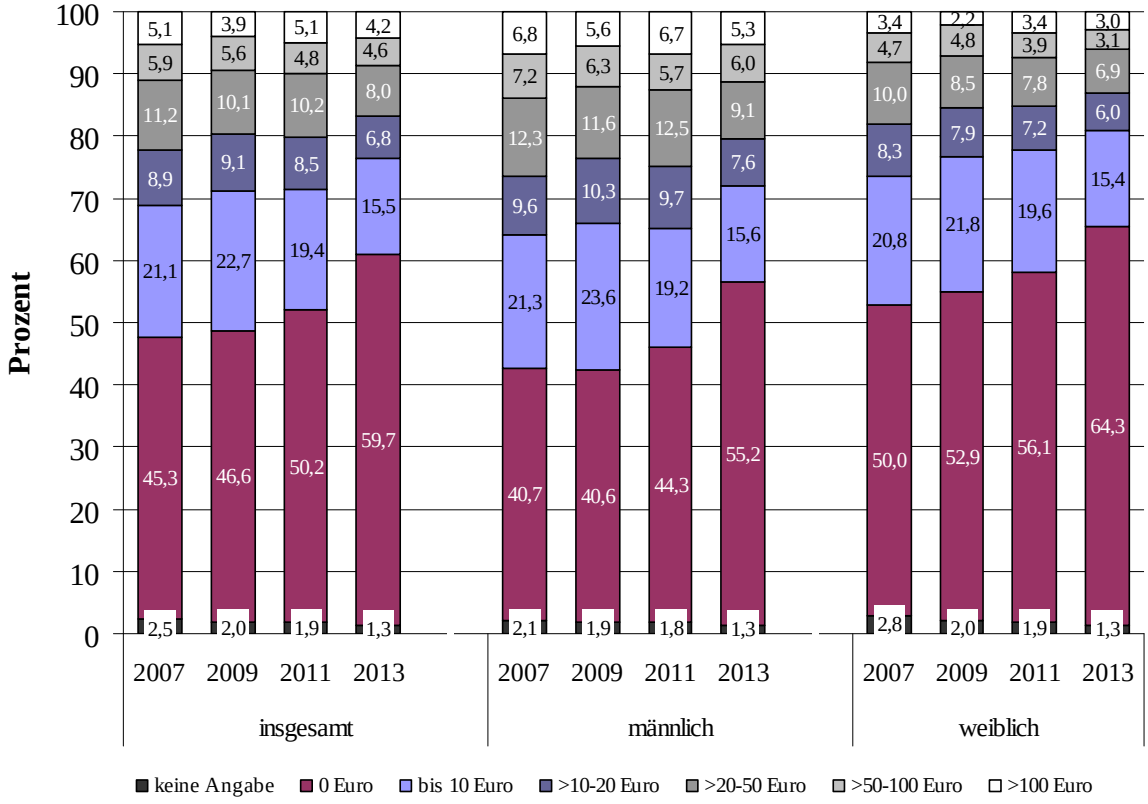
Bei Betrachtung der Daten im Festnetzauswahlrahmen nehmen die Anteile aller in Abbildung 5 dargestellten Zugangswege bzw. Spielorte gemäß den Ergebnissen zu den 12-Monats-Prävalenzen der Glücksspiele geringfügig ab.

Spielmodi Internet. Bei einer Reihe von über Internet spielbaren Glücksspielen wurde 2013 erstmals der Ort bzw. die Art des Zugangs erhoben, wie gespielt wurde. Die Befragten konnten hier folgende Optionen angeben (Mehrfachnennungen möglich): zuhause, bei Freunden oder Bekannten, von einem öffentlich zugänglichen PC im Internet-Café o. ä., von einem mobilen Gerät oder sonstige Möglichkeiten. Von den Befragten, die eines der Spiele über Internet angegeben haben, zu denen diese Zusatzinformationen erhoben wurden (n=332), spielen 88 % und damit die große Mehrheit zuhause. 4,5 % nuten (auch) einen Internetanschluss bei Freunden oder Bekannten, 1,5 % ein Internet-Café o. ä. und 13,7 % spielen von einem mobilen Gerät aus. Aufgrund der Mehrfachangaben lässt sich ferner ermitteln, dass von den Befragten 81,9 % ausschließlich zuhause spielen, 9,8 % nicht zuhause und 8,4 % sowohl zuhause als auch auswärts.

3.2.6 Geldeinsätze für Glücksspiel (insgesamt)

Bezogen auf die 16- bis 65-jährige Bevölkerung in Deutschland geben im Jahr 2013 15,5 % 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. 6,8 % aller Befragten investieren monatlich zwischen mehr als 10 und 20 Euro (männlich: 7,6 %, weiblich: 6,0 %), weitere 8,0 % zwischen mehr als 20 und 50 Euro (9,1 % vs. 6,9 %) und 4,6 % zwischen mehr als 50 und 100 Euro (6,0 % vs. 3,1 %). Der Anteil der Personen in der Bevölkerung, die mehr als 100 Euro für Glücksspiele aufwenden, beträgt 4,2 % (5,3 % vs. 3,0 %).

Abbildung 6: Geldeinsätze für Glücksspiele von 16- bis 65-Jährigen in den Befragungen 2007, 2009, 2011 und 2013



Alle Befragten; n 2009 = 10.001; n 2009: 10.000; n 2011: 10.002; n 2013: 11.501 („Dual Frame"-Auswahlrahmen);
Alle Glücksspiele, für die Geldeinsätze erhoben wurden.
Kategoriengrenzen gerundet; ab = x.01, bis = x.99; die Kategorie ‚0 Euro' schließt Nichtspieler mit ein, daher gegenüber Abbildung 3 und Abbildung 4 abweichender Anteil Nichtspieler.

Die Höhe der Spieleinsätze unterscheidet sich damit deutlich nach Geschlecht: Männliche Befragte investieren im Jahr 2013 wie auch in den vorangegangenen beiden Erhebungen fast doppelt so häufig monatliche Beträge über 50 Euro 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 40 im Anhang zu entnehmen.

Werden die Geldeinsätze anhand der auf Basis der absoluten Ausgaben gebildeten Kategorien nach den vier Erhebungszeitpunkten verglichen, so ergibt sich für beide Geschlechter eine statistisch signifikante Abnahme (Kruskal-Wallis-H-Test, $p < 0{,}01$).

Eingesetzte Zahlungsmittel

Von den Personen, die in ihrem Leben schon einmal an einem Glücksspiel teilgenommen haben, verfügen 89,4 % der Befragten über eine eigene Kredit- oder EC-Karte (männliche Befragte: 88,9 %, weibliche: 89,8 %), das sind fast 5 % mehr als in der Befragung 2011. 4,9 % und damit fast ebenso

viel wie 2011 geben an, Zugang zu einer Kredit- oder EC-Karte des Partners bzw. der Partnerin zu haben (männliche Befragte: 3,5 %, weibliche: 6,4 %) und weitere 1,8 % zu einer Kredit- oder EC-Karte einer anderen Person (1,4 % vs. 2,2 %). Die Verfügbarkeit überhaupt einer EC- oder Kreditkarte beträgt für beide Geschlechter 91,2 % (männliche Befragte: 90,7 %, weibliche: 91,8 %).
35,1 % und damit etwa gleich viel wie 2011 besitzen ein Konto für bargeldlosen Zahlungsverkehr wie bspw. Paypal oder eine Prepaid-Karte wie bspw. Paysafe (38,3 % vs. 31,7 %).
Von den Befragten mit Zugang zu einer EC- oder Kreditkarte haben 2,7 % (3,7 % vs. 1,8 %) diese auch schon einmal zur Bezahlung von Glücksspieleinsätzen benutzt. Der entsprechende Anteil der Befragten mit einem Konto für bargeldlosen Zahlungsverkehr oder einer Prepaid-Karte beträgt 6,1 % (8,2 % vs. 3,4 %).

3.3 Ergebnisse zu ausgewählten Glücksspielen

Im Folgenden werden Ergebnisse zu ausgewählten Glücksspielformen wiedergegeben. Die Auswahl orientiert sich an der Rangfolge der 12-Monats-Prävalenzen der Spiele im Jahr 2013, der Entwicklung dieser Prävalenzen über die betrachteten Erhebungszeitpunkte hinweg sowie an der zugeschriebenen Relevanz des jeweiligen Glücksspiels. Spiele mit einer 12-Monats-Prävalenz unter fünf Prozent werden nicht berücksichtigt; Ausnahmen hiervon sind zum einen Geldspielautomaten (relativ deutliche Zunahme der Prävalenz 2013, Relevanz) sowie die Oddset-Spielangebote. Letztere werden hier dargestellt, da es sich bei diesen Spielangeboten nur zum Teil um Angebote des DLTB handelt und nur über die differenzierte Betrachtung der Zugangswege eine Zuordnung zum DLTB möglich ist. Erläutert werden somit die Glücksspielformen Lotto „6 aus 49“, Eurojackpot, Fernsehlotterien, Sofortlotterien, Oddset-Spielangebote und Geldspielautomaten.

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 Erhebungsjahr. Bei Glücksspielen, für die entsprechende Angaben vorliegen, werden Spielhäufigkeiten und Ausgaben differenziert nach Spielorten bzw. Bezugswegen wiedergegeben. Bei Glücksspielen, für die als Spielort bzw. Bezugsweg auch das Internet möglich ist, wird zudem die Art und Weise, wie der Internetzugang erfolgte (z. B. zuhause, bei Freunden oder Bekannten) dargestellt.

Für die nach Geschlecht und Altersgruppen differenzierte Darstellung der 12-Monats-Prävalenzen der Spiele werden beide Auswahlrahmen („Dual Frame“- und Festnetz) berücksichtigt. Die darüber hinausgehenden Darstellungen beziehen sich dann nur noch auf den „Dual Frame“-Auswahlrahmen. Weitere Ergebnisse zur Lebenszeit- und zur 12-Monats-Prävalenz von Glücksspielen, die in diesem Kapitel nicht dargestellt sind, können Tabelle 37 und Tabelle 38 im Anhang entnommen werden.

Lotto „6 aus 49“

12-Monats-Prävalenz. Die 12-Monats-Prävalenz von Lotto „6 aus 49“ folgt in allen vier Befragungen in Bezug auf Alter und Geschlecht dem gleichen Muster (Tabelle 11). In den letzten zwölf Monaten haben jeweils deutlich mehr männliche als weibliche Befragte Lotto „6 aus 49“ gespielt. Die Teilnahme der erwachsenen Bevölkerung steigt mit zunehmendem Alter an.

Im Jahresvergleich zeigt sich, nach einem zwischenzeitlichen Anstieg der Lottoprävalenz auf 40 % im Jahr 2009, seit 2011 (31,5 %) ein deutlicher Rückgang auf 25,3 % im Jahr 2013, ein Anteil, der somit noch unter dem der ersten Erhebung im Jahr 2007 liegt. Dieser Rückgang findet sich bei beiden Geschlechtern und in allen Altersgruppen gleichermaßen. Im Vergleich mit dem Jahr 2013 sind aber nur die Unterschiede zu den Jahren 2007 und 2009 in der nach Alter und Geschlecht differenzierten Betrachtung nahezu durchweg statistisch signifikant (Ausnahme: Jugendliche).

Bei den 16- und 17-jährigen Jugendlichen ist der Anteil derer, die angegeben haben, Lotto „6 aus 49“ zu spielen, seit 2007 mehr oder weniger kontinuierlich zurückgegangen und beträgt im Jahr 2013 noch 1,3 % (Jungen: 0,9 %, Mädchen: 1,7 %).

Tabelle 11 Lotto „6 aus 49“: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr

	2007	2009	2011	2013	
alle				DF	FN
insgesamt	35,5*(*)	40,0*(*)	31,5*(*)	25,3	28,7
16 und 17 Jahre	3,1*()	2,7()	1,7()	1,3	1,6
18 bis 20 Jahre	10,3(*)	21,8*(*)	10,9(*)	7,9	6,0
21 bis 25 Jahre	22,7*(*)	31,6*(*)	17,8*()	12,5	15,7
26 bis 35 Jahre	39,3*(*)	43,0*(*)	30,7*(*)	22,9	26,7
36 bis 45 Jahre	40,2*(*)	44,6*(*)	36,5*()	27,2	33,9
46 bis 65 Jahre	40,6*(*)	44,0*(*)	36,9*()	31,8	34,3
nur Erwachsene	37,0*(*)	41,3*(*)	32,5*(*)	26,0	29,6
männlich					
insgesamt	39,7*(*)	45,2*(*)	36,5*(*)	27,3	33,1
16 und 17 Jahre	2,7()	3,6*()	1,4()	0,9	1,1
18 bis 20 Jahre	12,6(*)	26,8*(*)	14,4(*)	6,4	7,3
21 bis 25 Jahre	23,9*(*)	33,7*(*)	20,4*()	13,0	17,7
26 bis 35 Jahre	43,7*(*)	47,8*(*)	34,7()	26,6	32,3
36 bis 45 Jahre	45,5*()	52,5*(*)	43,3*()	28,9	41,6
46 bis 65 Jahre	45,9*(*)	48,9*(*)	42,9*()	34,2	37,7
nur Erwachsene	41,4*(*)	46,7*(*)	37,8*(*)	28,1	34,1
weiblich					
insgesamt	31,2*(*)	34,7*(*)	26,3*()	23,3	24,3
16 und 17 Jahre	3,6()	1,9()	2,0()	1,7	2,1
18 bis 20 Jahre	7,4()	15,5(*)	7,2()	9,5	4,7
21 bis 25 Jahre	21,7*(*)	29,6*(*)	15,1(*)	12,0	13,6
26 bis 35 Jahre	34,8*(*)	37,9*(*)	26,6*(*)	19,0	20,9
36 bis 45 Jahre	34,8*(*)	36,4*(*)	29,5()	25,3	26,0
46 bis 65 Jahre	35,4*(*)	39,1*(*)	30,9()	29,4	30,8
nur Erwachsene	32,4*(*)	35,8*(*)	27,0*()	23,9	25,0

Angaben in Prozent;
Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz des Lottospiels „6 aus 49“;
DF= „Dual Frame“-Auswahlrahmen, FN=Festnetzauswahlrahmen;
$n_{(abs.)}$: gesamt 2007 = 9.972; gesamt 2009 = 9.977; gesamt 2011 = 9.977; gesamt 2013 =11.486;
*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischen Regressionen, Referenzjahr: 2013, ggf. Kovariaten Geschlecht und Alter, in Klammern: FN-Interferenzstatistik).

Die 12-Monats-Prävalenz der Befragten, die ausschließlich Lotto „6 aus 49“ gespielt haben, beläuft sich im Jahr 2013 auf 10,9 % (2007: 15,3 %, 2009: 20,0 %, 2011: 14,2 %). Im Vergleich zu den vorangegangenen Glücksspielbefragungen der BZgA ist dies ein deutlicher Rückgang. Bezogen auf die Lotto-Spieler sind es im Jahr 2013 43,1 %, die ausschließlich Lotto gespielt haben. Entsprechend haben 56,9 % der Lottospieler auch andere Glücksspiele gespielt.

Im Festnetzauswahlrahmen ergeben sich im Jahr 2013 bei beiden Geschlechtern in fast allen Altersgruppen etwas höhere 12-Monats-Prävalenzen für das Lottospiel als im „Dual Frame“-Auswahlrahmen. Die Ausnahme von diesem Muster betrifft die 18- bis 20-jährigen Frauen, von denen im Festnetzauswahlrahmen lediglich 4,7 % Lotto „6 aus 49“ spielen (DF=9,5 %).

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 2013 haben 23,5 % aller Befragten Lotto „6 aus 49“ über Lotto-Annahmestellen gespielt und damit statistisch signifikant weniger als 2011 (29,6 %). Der Anteil der über das Internet Lotto Spielenden ist seit der ersten Erhebung sukzessive zurückgegangen: Von 2,7 % im Jahr 2007 auf 2,3 % im Jahr 2009 und auf 1,5 % in den Jahren 2011 und 2013. Damit hat sich die Quote gegenüber dem Jahr 2007 nahezu halbiert. Auch der Anteil von Personen, die Lotto „6 aus 49“ über gewerbliche Anbieter wie zum Beispiel Faber spielen, hat abgenommen. Während im Jahr 2009 gegenüber dem Jahr 2007 ein verhältnismäßig starker Rückgang (von 1,3 % auf 0,6 %) zu verzeichnen ist, nimmt die Quote in den Jahr 2011 und 2013 jeweils nur noch geringfügig weiter ab auf 0,5 % bzw. 0,4 %. 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 % und sinkt dann 2013 noch weiter ab auf 0,3 %.

Bezogen auf Befragte, die in den der Befragung 2013 vorangegangenen 12 Monaten Lotto „6 aus 49“ gespielt haben, ergeben sich folgende Anteile: 92,9 % spielen ihre Tippscheine über Lotto-Annahmestellen, 5,9 % über Internet (illegale und legale Angebote)[16], 1,6 % über gewerbliche Anbieter und 1,2 % über andere Wege. Obwohl seit dem 1.7. 2012 der Online-Vertrieb des Lottospiels wieder zulässig ist, hat der Anteil der über Internet Lotto Spielenden unter den Lottospielern nur moderat zugenommen (2011: 4,7 %, nur illegale Angebote). Insgesamt haben im Jahr 2013 7,1 % der Lottospieler die Spielscheine nicht über Lotto-Annahmestellen bezogen. In der Befragung 2011 betrug dieser Wert 5,8 %.

In der altersdifferenzierten Betrachtung zeigt sich, dass die mit Abstand größten Zuwächse hier bei den 21- bis 25-Jährigen erfolgt sind, und zwar bei beiden Geschlechtern in ähnlichem Ausmaß: Von 2,4 % im Jahr 2011 auf 10,9 % im Jahr 2013. Mit Ausnahme der 18- bis 20-Jährigen findet sich diese Zunahme auch in den übrigen Altersgrupppen.

1,6 % der Lottospieler und –spielerinnen haben im Jahr 2013 Lotto „6 aus 49“ über mehr als einen Bezugsweg gespielt (2007: 0,6 %, 2009 und 2011: 0,7 %).

Im Falle des Lottospiels über Internet (n=172) erfolgte dies bei 92,8 % der Befragten zuhause, bei 1,4 % bei Freunden oder Bekannten, bei 2,5 % an einem öffentlich zugänglichen PC im Internet-Café o. ä. und bei 7,5 % von einem mobilen Gerät unterwegs (sonstige: 3 %).

[16] Im Falle des Lottospiels „6 aus 49“ über Internet wurde im Fragebogen 2013 nicht nach unterschiedlichen Anbietern unterschieden, so dass keine Aussage darüber möglich ist, ob es sich dabei um eine DLTB- oder eine andere Anbieterseite handelte.

Spielhäufigkeit. In allen Spielhäufigkeitskategorien sind im Verlauf der vier Glücksspielerhebungen bei Lotto „6 aus 49“ Rückgänge zu verzeichnen. Mit Ausnahme der Kategorie ‚seltener als einmal im Monat gespielt’ (zurückliegender Jahreszeitraum vor der Befragung), in der im Jahr 2009 ein deutlicher Anstieg zu verzeichnen war (2007: 14,2 %, 2009: 20,1 %), sind diese Rückgänge sukzessive erfolgt (Tabelle 12). Diese Entwicklung trifft auf männliche und weibliche Befragte etwa in gleichem Maß zu. Die beiden vergleichsweise am stärksten besetzten Kategorien sind ‚seltener als einmal im Monat’ und ‚mindestens wöchentlich’. Entsprechend sind die beiden mittleren Kategorien ‚2-3mal im Monat’ und ‚1 mal im Monat’ jeweils deutlich schwächer besetzt. Dies trifft auf jedes Erhebungsjahr zu.

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 knapp jede/r siebte. Im geschlechtsbezogenen Vergleich zeigen sich keine großen Unterschiede. Männliche Befragte spielen allerdings etwas häufiger mindestens wöchentlich Lotto als weibliche.

Die Spielhäufigkeiten von Lotto „6 aus 49“ sind seit dem Jahr 2011 zusätzlich ausgewiesen für das Spielen in der Lotto-Annahmestelle, über Internet und über übrige Bezugswege. Letztere umfassen den Lottovertrieb über Faber und die explizit erfragte Kategorie ‚andere Wege’. Die hohe Übereinstimmung der Prozentanteile insgesamt und über Lotto-Annahmestellen weist erneut auf die nahezu ausschließliche Spielweise über Lotto-Annahmestellen hin. Die Verhältnisse der Anteile in den einzelnen Spielhäufigkeitskategorien beim Spielen über Internet und über anderen Bezugswege entsprechen auf sehr niedrigem Niveau dem Verhältnis in der Globalbetrachtung, d. h. auch hier handelt es sich bei den beiden am stärksten besetzten Kategorien um ‚seltener als einmal im Monat’ und ‚mindestens wöchentlich’ gespielt.

Tabelle 12: Lotto „6 aus 49“: 12-Monats- Spielhäufigkeit nach Geschlecht, Erhebungsjahr und Spielort/Bezugsweg

	gesamt				männlich				weiblich			
	2007	2009	2011	2013	2007	2009	2011	2013	2007	2009	2011	2013
insgesamt												
●●●●	13,2*	12,0*	10,6	8,9	15,4*	14,0*	13,0	10,4	11,0*	9,9*	8,2	7,4
●●●	3,2*	3,2*	3,0	2,2	3,9	4,0*	4,0	2,5	2,5*	2,3*	1,9	1,9
●●	4,8*	4,7*	4,1	3,1	5,9*	5,4*	5,2	3,5	3,7*	4,0*	3,0	2,8
●	14,2*	20,1*	13,8	10,9	14,4	21,7*	14,4	10,8	14,0*	18,3*	13,2	11,1
○	64,5	60,0	68,5	74,7	60,3	54,8	63,4	72,8	68,8	65,3	73,8	76,7
w.n./k.A.	0,1	0,0	0,0	0,1	0,1	0,0	0,1	0,1	0,0	0,1	0,0	0,1
über Lotto-Annahmest.												
●●●●	--[1]	--[1]	9,9	8,5	--	--	12,0	9,9	--	--	7,8	7,2
●●●	--	--	2,8	2,0	--	--	3,8	2,3	--	--	1,8	1,7
●●	--	--	4,0	2,9	--	--	5,0	3,3	--	--	2,9	2,6
●	--	--	13,5	10,3	--	--	14,0	10,0	--	--	13,0	10,6
○	--	--	69,8	76,2	--	--	65,1	74,4	--	--	74,5	77,9
w.n./k.A.	--	--	0,0	0,1	--	--	0,0	0,1	--	--	0,0	0,1
über Internet												
●●●●	--[1]	--[1]	0,7	0,5	--	--	1,1	0,8	--	--	0,3	0,3
●●●	--	--	0,2	0,3	--	--	0,4	0,4	--	--	0,0	0,3
●●	--	--	0,3	0,3	--	--	0,5	0,4	--	--	0,1	0,2
●	--	--	1,0	0,8	--	--	1,3	1,1	--	--	0,6	0,5
○	--	--	97,9	98,1	--	--	96,6	97,3	--	--	99,0	98,7
w.n./k.A.	--	--	0,0	0,0	--	--	0,0	0,0	--	--	0,0	0,0
übrige[2]												
●●●●	--	--	0,8	0,3	--	--	1,1	0,4	--	--	0,5	0,1
●●●	--	--	0,1	0,1	--	--	0,1	0,0	--	--	0,1	0,1
●●	--	--	0,2	0,1	--	--	0,3	0,1	--	--	0,0	0,1
●	--	--	0,3	0,5	--	--	0,4	0,5	--	--	0,3	0,4
○	--	--	98,6	99,1	--	--	98,1	99,0	--	--	99,0	99,1
w.n./k.A.	--	--	0,0	0,1	--	--	0,0	0,1	--	--	0,1	0,1

Angaben in Prozent;
Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz des Lottospiels „6 aus 49“; „Dual Frame“-Auswahlrahmen;
●●●● =≥ wöchentlich, ●●● 2-3mal im Monat, ●● einmal im Monat, ● < einmal im Monat, ○ nicht gespielt, w.n./k.A.= weiß nicht/keine Angabe;
n (abs.): gesamt 2007 = 10.001; gesamt 2009 = 10.000; gesamt 2011 = 10.000; gesamt 2013 = 11.499;
*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit multinomialen logistischen Regressionen, Referenzjahr: 2013, Kovariaten: Alter und ggf. Geschlecht, redundanter Parameter: nicht gespielt/weiß nicht/keine Angabe);
1 bis 2009 wurde die Spielhäufigkeit nur insgesamt, also nicht differenziert nach Spielorten/Bezugswegen, erhoben;
2 Teilnahme über gewerbliche Anbieter (Faber) oder ‚andere Wege’; jeweils maximale Häufigkeit. Gegenüber dem Abschlussbericht 2011 ergeben sich für 2011 andere Zahlen, da das Internet als Spielort/Bezugweg in der Tabelle gesondert ausgewiesen ist und daher hier unberücksichtigt bleibt.
Befragte können über mehrere Wege gespielt haben.

Spieleinsätze. Die monatlichen Beträge von Lotto „6 aus 49“-Spieler und Spielerinnen, die für dieses Glücksspiel ausgegeben werden, sind 2009 (gegenüber 2007) von im Median 10,75 Euro auf 7 Euro zurückgegangen. Im Jahr 2011 war ein Wiederanstieg in etwa auf das Ausgangsniveau (10 Euro) festzustellen. Dieser Betrag ist 2013 konstant geblieben.

Differenziert man für das Jahr 2013 die monatlichen Spieleinsätze pro Person für Lotto nach solchen, die in der Lotto-Annahmestelle getätigt wurden vs. alle übrigen, so ergeben sich nur geringe Unterschiede.

Eurojackpot[17]

12-Monats-Prävalenz. Die 2012 in Deutschland eingeführte Lotterie ‚Eurojackpot’ errreicht im Jahr 2013 unter allen Befragten eine Prävalenz von 5 % (männlich: 6,3 %, weiblich: 3,6 %). Die Eurojackpot-Spielneigung nimmt mit dem Alter zunächst zu und erreicht mit 6,4 % in der Altersgruppe der 36- bis 45-Jährigen ihren Gipfel. Bei den über 45-Jährigen sinkt sie wieder etwas ab auf 5,8 %. Dieser Trend findet sich, auf etwas unterschiedlichem Niveau, bei beiden Geschlechtern wieder, wobei in allen Altergsgruppen mehr männliche als weibliche Befragte Eurojackpot spielen. Die 12-Monats-Prävalenzen unterscheiden sich zwischen männlichen und weiblichen Befragten in den meisten Altersgruppen statistisch signifikant (Ausnahme: 21- bis 35-Jährige, vgl. Tabelle 13).

Tabelle 13: Eurojackpot: 12-Monats-Prävalenz im Jahr 2013 nach Geschlecht und Altersgruppen

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

Angaben in Prozent;
Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz von Eurojackpot; DF=„Dual Frame“-, FN=Festnetzauswahlrahmen;
$n_{(abs.)}$: DF: insges. = 11.484, männlich = 5.270, weiblich = 6.214, FN: insges. = 9.987, männlich = 4.483, weiblich = 5.504;
*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Gechlechtern mit $p < 0{,}05$ (Test mit binär-logistischen Regressionen, Referenzkategorie weiblich).

[17] Zur Erläuterung des Eurojackpots siehe Kapitel 3.8.

An der Lotterie Eurojackpot nimmt keiner der befragten Jugendlichen teil.

0,4 % aller im Jahr 2013 Befragten spielen ausschließlich Eurojackpot. Bezogen auf Eurojackpot-Spieler (n=572) sind dies, wie bereits Tabelle 10 (S. 70) zu entnehmen, 7,4 %. 92,6 % und damit die überwiegende Mehrheit aller Eurojackpot-Spieler sind Mehrfachspieler, nutzen also neben Eurojackpot noch ein weiteres Glücksspiel. Dabei handelt es sich zumeist um Lotto, welches 87 % der Eurojackpot-Spieler angeben, zudem, bereits in beträchtlich geringerem Ausmaß, um Sofortlotterien (25,8 %).

Im Festnetzauswahlrahmen wird mit 5,7 % (männliche Befragte: 7,4 %, weibliche: 3,9 %) eine etwas höhere 12-Monats-Prävalenz von Eurojackpot erreicht als im „Dual Frame“-Auswahlrahmen.

Bezugswege. In den zwölf Monaten vor dem Interview 2013 haben 4,4 % aller Befragten (bei einer 12-Monats-Prävalenz von insgesamt 5 %) Eurojackpot über Lotto-Annahmestellen gespielt. Der Anteil ist unter männlichen Befragten höher als unter weiblichen (5,5 % vs. 3,2 %). Der Anteil der über das Internet Spielenden beträgt 0,6 % und ist bei männlichen Befragten doppelt so hoch wie bei weiblichen (0,8 % vs. 0,4 %). Lediglich 0,1 % der Befragten haben angegeben, Eurojackpot über andere Wege zu spielen.

Bezogen auf Befragte, die in den letzten 12 Monaten Eurojackpot gespielt haben, ergeben sich folgende Anteile: 87,4 % spielen über Lotto-Annahmestellen, 12,1 % über Internet und 1,6 % über andere Wege.

Insgesamt beträgt der Anteil derjenigen, die nicht über Lotto-Annahmestellen gespielt haben, 12,6 %. Lediglich 1,1% der Eurojackpot-Spieler und –Spielerinnen haben im Jahr 2013 über mehr als einen Bezugsweg gespielt.

Im Falle der Teilnahme am Eurojackpot über Internet (n=69) erfolgt dies bei 77,2 % der Befragten zuhause und bei 17,9 % von einem mobilen Gerät unterwegs. Die Antwortoptionen ‚Freunde/Bekannte’ oder ‚öffentlich zugänglicher PC’ wurden nicht genannt (sonstige: 5,3 %).

Wurde Eurojackpot über Internet gespielt, sollten die Befragten zudem die Anbieterseiten nennen. Lediglich ein Viertel von diesen nannte hierauf eine vom DLTB betriebene Internetseite. Von 36,4 % der über Internet Eurojackpot Spielenden wurde als Anbieterseite „Tipp 24“, von 11,4 % „Lotto.de“ und von weiteren 8 % „Lottoland“ angegeben (sonstige Anbieter: 5,4 %).

Spielhäufigkeiten. Die vergleichsweise meisten Befragten, die in der Befragung 2013 angegeben haben, in den zurückliegenden 12 Monaten Eurojackpot gespielt zu haben, taten dies seltener als einmal im Monat (2,9 %, männliche Befragte: 3,6 %, weibliche: 2,2 %). Es folgen die Kategorien ‚einmal im

Monat' und ‚mindestens wöchentlich' mit 0,9 % bzw. 0,7 %. Männliche Befragte haben die Kategorien ‚mindestens wöchentlich' und , einmal im Monat' jeweils ungefähr doppelt so häufig angegeben wie weibliche.

Wie bereits beim Lottospiel weist auch beim Eurojackpot die hohe Übereinstimmung der Prozentanteile insgesamt und über Lotto-Annahmestellen auf die ganz überwiegende Spielweise über Lotto-Annahmestellen hin.

Tabelle 14: Eurojackpot: 12-Monats-Spielhäufigkeit 2013 nach Geschlecht

	gesamt		männlich		weiblich	
	n (ungew.)	%	n (ungew.)	%	n (ungew.)	%
insgesamt						
≥ wöchentlich	68	0,7	47	1,1	21	0,4
2-3mal im Monat	56	0,5	34	0,6	22	0,4
1mal im Monat	83	0,9	51	1,1	32	0,6
< 1mal im Monat	331	2,9	186	3,6	145	2,2
nicht gespielt	10.945	95,0	4.951	93,7	5.994	96,4
weiß nicht/k. A.	0	0,0	0	0,0	0	0,0
über Lotto-Annahmestellen						
≥ wöchentlich	59	0,6	39	0,8	20	0,4
2-3mal im Monat	45	0,4	28	0,6	17	0,3
1mal im Monat	67	0,7	39	0,9	28	0,5
< 1mal im Monat	298	2,6	164	3,3	134	20,0
nicht gespielt	10.945	95,6	4.951	94,5	5.994	96,8
weiß nicht/k. A.	0	0,0	0	0,0	0	0,0
über Internet						
≥ wöchentlich	7	0,1	6	0,3	1	0,0
2-3mal im Monat	10	0,1	5	0,0	5	0,1
1mal im Monat	14	0,1	10	0,1	4	0,1
< 1mal im Monat	38	0,4	26	0,4	12	0,3
nicht gespielt	10.945	99,4	4.951	99,2	5.994	99,5
weiß nicht/k. A.	0	0,0	0	0,0	0	0,0
über andere Wege						
≥ wöchentlich	2	0,0	2	0,1	0	0,0
2-3mal im Monat	1	0,0	1	0,0	0	0,0
1mal im Monat	2	0,0	2	0,1	0	0,0
< 1mal im Monat	2	0,0	1	0,0	1	0,0
nicht gespielt	10.945	99,9	4.951	99,9	5.994	100,0
weiß nicht/k. A.	0	0,0	0	0,0	0	0,0

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz von Eurojackpot;
„Dual Frame"-Auswahlrahmen;
$n_{(abs.)}$: gesamt 2013 = 11.501;
Befragte können über mehrere Wege gespielt haben.

Spieleinsätze. Monatlich geben Eurojackpot-Spieler im Median 6 Euro für dieses Glücksspiel aus (Interquartilbereich (IQB): 2,50 € bis 10,75 €). Der monatliche Einsatz von männlichen Befragten ist dabei im Median geringfügig höher als der von weiblichen (7,50 € vs. 5 €).

Werden die monatlichen Spieleinsätze pro Person nach solchen differenziert, die in der Lotto-Annahmestelle getätigt wurden vs. andere (Internet, andere Wege), so ergibt sich für das Spiel in der Lotto-Annahmestelle ein etwas niedriger Betrag von im Median 5,60 Euro (IQB: 2,50 € bis 10,75 €). Wird nicht in der Lotto-Annahmestelle gespielt, resultiert ein höherer Betrag von im Median 10 Euro (IQB: ebenfalls 2,50 € bis 10,75 €).

Fernsehlotterien

In den Glücksspiel-Surveys werden verschiedene Arten von Lotterien erhoben. Hierbei handelt es sich um Fernseh- und Klassenlotterien, die Glücksspirale, Bingo, 'andere Lotterien' (Soziallotterien, Lotterie-Sparen wie PS- oder S-Sparen, Gewinnsparen o. ä.), Keno sowie, seit dem Survey 2013, Eurojackpot und Euromillions. Im Folgenden werden lediglich die Ergebnisse zu Fernsehlotterien (die ARD-Fernsehlotterie oder die Aktion Mensch) dargestellt, da die weiteren Lotterien deutlich weniger verbreitet sind.

12-Monats-Prävalenz. Im Jahr 2013 nehmen 5,2 % an Fernsehlotterien teil, unter weiblichen Befragten ist die Quote dabei etwas höher als unter männlichen (5,4 % vs. 5,0 %). Allerdings ist dieser Anteil seit der ersten Befragung im Jahr 2007 kontinuierlich und statistisch signifikant zurückgegangen (2007: 8,4 %, 2009: 8,1 %; 2011: 7,3 %). Im Vergleich der Jahre 2007 und 2009 trifft dies etwas stärker für weibliche Befragte zu. Dabei ist der Trend in den einzelnen Altersgruppen uneinheitlich (Tabelle 15).

Wie bei Lotto „6 aus 49" steigt auch die Teilnahme an Fernsehlotterien mit wachsendem Lebensalter in allen vier Befragungen relativ gut überstimmend an. So bleibt bei jüngeren Erwachsenen im Alter von bis zu 25 Jahren die 12-Monats-Prävalenz an allen vier Erhebungszeitpunkten lediglich zwischen 0,3 % und 1,3 %. Bei den über 45-Jährigen findet sich die relativ häufigste Teilnahme, zwischen 8,5 % (2013) und 13,8 % (2009). Statistisch bedeutsame Rückgänge der 12-Monats-Prävalenz im Jahresvergleich der Befragten insgesamt finden sich nur bei den über 25-Jährigen.

Tabelle 15: Fernsehlotterien: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr

	2007	2009	2011	2013	
alle				DF	FN
insgesamt	8,4*(*)	8,1*(*)	7,3*(*)	5,2	6,1
16 und 17 Jahre	0,0()	0,5()	0,4()	0,0	0,0
18 bis 20 Jahre	0,9()	1,3*()	0,3()	0,3	0,4
21 bis 25 Jahre	1,0()	0,7()	1,3()	0,7	1,2
26 bis 35 Jahre	6,0*(*)	4,1*()	3,6*()	2,1	3,3
36 bis 45 Jahre	8,7*(*)	7,5*()	7,9*()	5,1	6,6
46 bis 65 Jahre	12,8*(*)	13,8*(*)	11,3*()	8,5	9,2
nur Erwachsene	8,8*(*)	8,3*(*)	7,5*(*)	5,4	6,3
männlich					
insgesamt	7,7*()	7,7*(*)	7,4*()	5,0	6,5
16 und 17 Jahre	0,0()	0,7()	0,0()	0,0	0,0
18 bis 20 Jahre	0,7()	1,9()	0,4()	0,5	0,8
21 bis 25 Jahre	0,9()	0,5()	1,9()	0,8	1,2
26 bis 35 Jahre	5,3*()	3,4()	3,8*()	2,1	3,6
36 bis 45 Jahre	8,6*()	7,2*()	7,6*()	4,6	7,8
46 bis 65 Jahre	11,5*(*)	13,4*(*)	11,6()	8,4	9,4
nur Erwachsene	8,0*()	8,0*()	7,6*()	5,2	6,7
weiblich					
insgesamt	9,1*(*)	8,4*(*)	7,2(*)	5,4	5,7
16 und 17 Jahre	0,0()	0,3()	0,7()	0,0	0,0
18 bis 20 Jahre	1,2*(*)	0,6()	0,1()	0,1	0,1
21 bis 25 Jahre	1,2*()	0,8*()	0,6()	0,6	1,3
26 bis 35 Jahre	6,7*(*)	4,9*(*)	3,5()	2,2	3,0
36 bis 45 Jahre	8,9*(*)	7,8*(*)	8,2*(*)	5,5	5,4
46 bis 65 Jahre	14,2*(*)	14,1*(*)	11,1()	8,7	9,0
nur Erwachsene	9,5*(*)	8,7*(*)	7,4*(*)	5,6	5,9

Angaben in Prozent;
Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz von Fernsehlotterien;
DF= „Dual Frame"-Auswahlrahmen, FN=Festnetzauswahlrahmen;
$n_{(abs.)}$: gesamt 2007 = 9.965; gesamt 2009 = 9.966; gesamt 2011 = 9.986; gesamt 2013 = 11.484;
*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischen Regressionen, Referenzjahr: 2013, Kovariaten: Geschlecht und Alter, in Klammern: FN-Interferenzstatistik).

Im Festnetzauswahlrahmen ergeben sich im Jahr 2013 bei beiden Geschlechtern in fast allen Altersgruppen etwas höhere 12-Monats-Prävalenzen für Fernsehlotterien als im „Dual Frame"-Auswahlrahmen. Die Ausnahme von diesem Muster betrifft die 36- bis 45-jährigen Frauen, von denen im FN-Auswahlrahmen 5,4 % an Fernsehlotterien teilnehmen und im DF-Auswahlrahmen 5,5 %.

Bezugswege. Der Hauptbezugsweg von Losen der Fernsehlotterien ist über die Bank oder die Post, auch wenn dieser Anteil im Vergleich der Erhebungszeitpunkte zurückgeht: Von 5,9 % (2007) auf 5,2 % (2009) weiter auf 4,5 % im Jahr 2011 und im Jahr 2013 schließlich auf 2,9 % (männliche Befragte: 2,4 %, weibliche: 3,4 %).

In den zwölf Monaten vor den Befragungen werden im Jahr 2013 Lose der Fernsehlotterien von 0,4 % der Bevölkerung über das Internet bezogen. Im Jahr 2011 war dieser Anteil noch doppelt so hoch, nach allerdings ähnlich geringen Anteilen in den Erhebungsjahren 2007 und 2009 wie in 2013. Über die Jahre annähernd konstant bleibt der Bezug über ‚andere Wege' (jeweils ca. 1,8 %). Fernsehlotterielose werden dagegen im Jahr 2013 nicht mehr über Telefon bezogen. Nahezu alle Befragten spielen Fernsehlotterien über nur einen Bezugsweg.

Spieleinsätze. Bei Fernsehlotterien bleiben die monatlichen Ausgaben über alle vier Erhebungszeitpunkte konstant, im Median sind es 10 Euro. Lediglich der Interquartilbereich verschiebt sich im Jahr 2013 geringfügig nach oben (2011: 7 € bis 20 €, 2013: 7,50 € bis 24 €).

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 2013 ist gegenüber 2011 statistisch signifikant rückläufig. Mit Ausnahme der Altersgruppe der 21- bis 25-jährigen Männner ist der Rückgang der 12-Monats-Prävalenz bei beiden Geschlechtern und in allen Altersgruppen zu beobachten. Am deutlichsten fällt er bei den Jugendlichen und in der Altersgruppe der 26- bis 35-Jährigen aus.

Abgesehen von den deutlich niedrigeren Prävalenzen bei Befragten über 45 Jahre lassen sich keine altersbezogenen Regelmäßigkeiten erkennen.

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

	2007	2009	2011	2013	
alle				DF	FN
insgesamt	11,7()	10,2()	12,9*()	10,7	12,3
16 und 17 Jahre	10,8()	8,1()	15,6*()	10,3	12,4
18 bis 20 Jahre	11,4*()	16,2()	14,5()	12,0	14,2
21 bis 25 Jahre	12,7()	11,6()	13,0()	13,0	15,3
26 bis 35 Jahre	13,9*()	11,0()	14,4*()	10,5	14,7
36 bis 45 Jahre	13,8()	10,5()	15,7*()	12,2	13,4
46 bis 65 Jahre	9,3()	8,6()	10,2()	9,3	9,9
nur Erwachsene	11,7()	10,3()	12,8*()	10,7	12,3
männlich					
insgesamt	10,8()	9,7()	13,0()	11,3	13,8
16 und 17 Jahre	13,2()	6,9()	14,7()	13,6	15,8
18 bis 20 Jahre	12,1()	20,1*()	16,4()	11,9	13,5
21 bis 25 Jahre	9,5()	10,0()	12,4()	14,9	16,2
26 bis 35 Jahre	11,4()	10,6()	14,3()	11,2	18,5
36 bis 45 Jahre	13,5()	10,5()	16,5()	12,9	14,9
46 bis 65 Jahre	8,4()	7,0()	10,0()	9,4	10,5
nur Erwachsene	10,7()	9,8()	12,9()	11,2	13,7
weiblich					
insgesamt	12,6*(*)	10,8()	12,8*(*)	10,0	10,8
16 und 17 Jahre	8,3()	9,3()	16,6*()	6,8	8,9
18 bis 20 Jahre	10,5()	11,2()	12,5()	12,1	15,0
21 bis 25 Jahre	15,6()	13,0()	13,7()	11,0	14,3
26 bis 35 Jahre	16,5*(*)	11,4()	14,5*(*)	9,7	10,8
36 bis 45 Jahre	14,1()	10,5()	14,8*()	11,4	12,0
46 bis 65 Jahre	10,1()	10,3()	10,5()	9,2	9,3
nur Erwachsene	12,8*(*)	10,9()	12,7*(*)	10,1	10,9

Angaben in Prozent;
Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz von Sofortlotterien;
DF= „Dual Frame“-Auswahlrahmen, FN=Festnetzauswahlrahmen
$n_{(abs.)}$: gesamt 2007 = 10.001; gesamt 2009 = 10.000; gesamt 2011 = 10.002; gesamt 2013 = 11.501;
*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär logistischen Regressionen, Referenzjahr: 2013, Kovariaten: Geschlecht und Alter, in Klammern: FN-Interferenzstatistik).

Im Festnetzauswahlrahmen ergeben sich im Jahr 2013 bei beiden Geschlechtern in allen Altersgruppen etwas höhere 12-Monats-Prävalenzen für Sofortlotterien als im „Dual Frame“-Auswahlrahmen. Nur bei den weiblichen Befragten ergibt sich im Jahr 2013 in Relation zu 2011 in der Festnetzstichprobe ein statistisch signifikanter Rückgang der 12-Monats-Prävalenzen von Sofortlotterien.

Bezugswege. 8,7 % aller Befragten nehmen an Sofortlotterien über Lotto-Annahmestellen teil. Dieser Anteil ist damit im Vergleich zu 2011 (10,2 %) etwas zurückgegangen. Über das Internet spielen zu allen vier Befragungszeitpunkten jeweils 0,1 % aller Studienteilnehmer. Der Anteil der Befragten, die

über ‚andere Wege' an Sofortlotterien teilnehmen, ist nach einem deutlichen Anstieg im Jahr 2011 (2,6 %) im Jahre 2013 wieder etwas zurückgegangen (1.9 %).

Bezieht man diese Ergebnisse nur auf Befragte, die im Jahr 2013 in den zurückliegenden 12 Monaten Lose für Sofortlotterien gekauft haben, ergibt sich, dass 81,8 % Lose in der Lotto-Annahmestelle gekauft, 1 % über Internet und 17,9 % über andere Wege gespielt haben. Insgesamt haben 18,2 % die Lose nicht in einer Lotto-Annahmestelle gekauft. Lediglich 0,7 % haben die Lose über mehr als einen Bezugsweg bezogen.

Im Falle der Teilnahme an Sofortlotterien über Internet erfolgte dies bei 94,2 % der Befragten zuhause, bei 5,8 % bei Freunden oder Bekannten und bei 4,7 % von einem mobilen Gerät unterwegs. Ein öffentlich zugänglicher PC im Internet-Café o. ä. wurde nicht genutzt.

Spielhäufigkeit. Bei der Teilnahme an Sofortlotterien zeigen sich im Vergleich der vier Erhebungen nur geringe Unterschiede in den verschiedenen Spielhäufigkeitskategorien (wieder bezogen auf die letzten zwölf Monate, Tabelle 17). Im Jahr 2013 spielen 8,3 % der Befragten weniger als einmal im Monat. Damit entfallen auf diese Spielhäufigkeitskatagorie mit Abstand die meisten Nennungen. Einmal monatlich spielen 1 % der Befragten, 1,3 % spielen häufiger. Es bestehen nur geringfügige Geschlechtsunterschiede zwischen den Verteilungen.

Für das Jahr 2013 können die Spielhäufigkeiten wieder differenziert für in Lotto-Annahmestellen und über Internet oder ‚andere Wege' gespielte Sofortlotterien ausgewiesen werden. In Tabelle 17 sind die beiden letztgenannten aufgrund der jeweils geringen Nennungshäufigkeit als ‚übrige Bezugswege' zusammengefasst.

Die hohe Übereinstimmung der Prozentanteile insgesamt und über Lotto-Annahmestellen weist auf die nahezu ausschließliche Spielweise von Sofortlotterien über Lotto-Annahmestellen hin.

Tabelle 17: Sofortlotterien: 12-Monats-Spielhäufigkeit nach Geschlecht, Erhebungsjahr und Spielort/Bezugsweg

	gesamt				männlich				weiblich			
	2007	2009	2011	2013	2007	2009	2011	2013	2007	2009	2011	2013
insgesamt												
●●●●	0,5	0,5	0,5	0,4	0,5	0,5	0,4	0,5	0,5	0,5	0,6	0,3
●●●	0,9	0,7	0,7	0,9	1,0	0,7	0,7	1,2	0,7	0,8	0,6	0,5
●●	1,5	1,4	1,3	1,0	1,6	1,5	1,5	1,0	1,3	1,4	1,0	1,0
●	8,8*	7,5*	10,2	8,3	7,7*	6,9*	10,0	8,6	10,0	8,1*	10,5	8,1
○	88,3	89,8	87,1	89,3	89,2	90,3	87,0	88,7	87,4	89,2	87,2	90,0
w.n./k.A.	0,0	0,0	0,2	0,1	0,0	0,1	0,3	0,1	0,0	0,0	0,0	0,1
über Lotto-Annahmest.												
●●●●	--[1]	--[1]	0,5	0,4	--	--	0,0	0,5	--	--	0,1	0,3
●●●	--	--	0,6	0,9	--	--	0,1	1,2	--	--	0,1	0,5
●●	--	--	1,2	0,9	--	--	0,2	0,9	--	--	0,0	0,9
●	--	--	8,2	6,7	--	--	2,8	7,1	--	--	2,5	6,4
○	--	--	89,5	91,1	--	--	96,3	90,4	--	--	97,1	91,9
w.n./k.A.	--	--	0,0	0,0	--	--	0,6	0,0	--	--	0,3	0,0
übrige[2]												
●●●●	--	--	0,0	0,0	--	--	0,0	0,0	--	--	0,1	0,0
●●●	--	--	0,1	0,0	--	--	0,1	0,0	--	--	0,1	0,0
●●	--	--	0,1	0,1	--	--	0,2	0,1	--	--	0,0	0,1
●	--	--	2,7	0,2	--	--	2,8	1,9	--	--	2,5	2,1
○	--	--	96,7	97,6	--	--	96,3	97,8	--	--	97,1	97,4
w.n./k.A.	--	--	0,4	0,2	--	--	0,6	0,2	--	--	0,3	0,3

Angaben in Prozent;
Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz von Sofortlotterien; „Dual Frame"-Auswahlrahmen;
●●●● =≥ wöchentlich, ●●● 2-3mal im Monat, ●● einmal im Monat, ● < einmal im Monat, ○ nicht gespielt, w.n./k.A.= weiß nicht/keine Angabe;
$n_{(abs.)}$: gesamt 2007 = 10.001; gesamt 2009 = 10.000; gesamt 2011 = 9.996; gesamt 2013 n = 11.501;
*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit multinomialen logistischen Regressionen, Referenzjahr: 2013, 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;
Befragte können über mehrere Wege gespielt haben.

Spieleinsätze. Auch bei den Sofortlotterien bleiben die monatlichen Spielausgaben der an diesem Glücksspiel teilnehmenden Befragten über alle vier Erhebungszeitpunkte konstant, im Median 3 Euro. Es ergeben sich folgende Interquartilbereiche: Für 2007 1,50 € bis 10 €, für 2009 1 € bis 8 € und für die Jahre 2011 und 2013 jeweils 1 € bis 10 €.

In Lotto-Annahmestellen betragen die monatlichen Ausgaben der Befragten im Jahr 2011 im Median (IQB) 4 Euro (1,20 € bis 10 €) und im Jahr 2013 3 Euro (1 € bis 10 €). Über andere Wege wurden in beiden Jahren unverändert im Median 3 Euro aufgewendet (2011: 1 € bis 5 €, 2013: 2 € bis 5 €).

Oddset-Sportwettenangebote

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 ersten Erhebungen auf 1,9 % im Jahr 2011 und 1,2 % im Jahr 2013. Dieser findet sich bei männlichen und weiblichen Befragten gleichermaßen und am deutlichsten in der Altersgruppe 18 bis 20 Jahre, in der statistisch signifikante Rückgänge von 6,7 % im Jahr 2009 auf 2,8 % im Jahr 2011 und dann auf 1,3 % im Jahr 2013 zu konstatieren sind. Gegen den Trend zeigt sich ein (statistisch nicht signifikanter) Zuwachs der 12-Monats-Prävalenz bei den über 45-Jährigen, der vorwiegend durch einen Anstieg unter den Männern verursacht ist.

Bis zum Alter von 45 Jahren geht die Prävalenz im Jahr 2013 mit dem Lebensalter leicht zurück, um dann bei den über 45-Jährigen auf das vergleichsweise höchste Niveau anzusteigen (1,4 %). In allen Altersgruppen spielen männliche Befragte deutlich häufiger Oddset-Sportwetten als weibliche.

Bei den 16- und 17-jährigen Jungen geht der Anteil derjenigen, die angegeben haben, Oddset zu spielen, seit 2007 (4,3 %) sukzessive zurück auf 2,3 % im Jahr 2013. Bei den Mädchen dieser Altergsgruppe spielen, nach völliger Abstinenz in den vorangegangenen Erhebungen, im Jahr 2013 nun 0,5 % Oddset-Sportwetten.

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

	2007	2009	2011	2013	
alle				DF	FN
insgesamt	2,3*(*)	2,3*(*)	1,9(*)	1,2	1,0
16 und 17 Jahre	2,2()	2,3()	1,7()	1,4	1,2
18 bis 20 Jahre	5,8*(*)	6,7*(*)	2,8*(*)	1,3	1,5
21 bis 25 Jahre	4,8*(*)	4,2*(*)	3,0*(*)	1,2	1,6
26 bis 35 Jahre	3,2*(*)	3,1*(*)	3,7*(*)	1,0	0,8
36 bis 45 Jahre	2,2*()	1,4()	1,8*()	0,8	1,4
46 bis 65 Jahre	0,9()	1,3()	0,7()	1,4	0,7
nur Erwachsene	2,3*(*)	2,3*(*)	1,9(*)	1,2	1,0
männlich					
insgesamt	4,0*(*)	3,9*(*)	3,3(*)	2,1	1,6
16 und 17 Jahre	4,3()	4,6()	3,3()	2,3	1,7
18 bis 20 Jahre	9,6*(*)	11,0*(*)	5,1*(*)	2,2	2,5
21 bis 25 Jahre	9,5*(*)	6,9*(*)	5,0*(*)	1,2	3,0
26 bis 35 Jahre	5,1(*)	5,1(*)	6,3*(*)	1,7	1,1
36 bis 45 Jahre	3,8*()	2,2()	3,1()	1,5	2,5
46 bis 65 Jahre	1,6()	2,4()	1,5()	2,5	1,0
nur Erwachsene	4,0*(*)	3,9*(*)	3,3(*)	2,1	1,6
weiblich					
insgesamt	0,6*()	0,6*()	0,4()	0,2	0,3
16 und 17 Jahre	0,0()	0,0()	0,0()	0,5	0,6
18 bis 20 Jahre	0,9*()	1,2*()	0,4*()	0,4	0,5
21 bis 25 Jahre	0,7*()	1,7*(*)	1,0(*)	0,1	0,2
26 bis 35 Jahre	1,3()	1,0()	1,0()	0,3	0,4
36 bis 45 Jahre	0,5()	0,5()	0,4()	0,2	0,2
46 bis 65 Jahre	0,3()	0,2()	0,0()	0,2	0,3
nur Erwachsene	0,6*()	0,6*()	0,4()	0,2	0,3

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; gesamt 2013 n = 11.493;
*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischen Regressionen, Referenzjahr: 2013, Kovariaten: Geschlecht und Alter, in Klammern: FN-Interferenzstatistik).

Im Festnetzauswahlrahmen ergeben sich im Jahr 2013 nur bei den weiblichen Befragten in allen Altersgruppen etwas höhere 12-Monats-Prävalenzen für Oddset-Spielangebote als im „Dual Frame"-Auswahlrahmen. Bei den männlichen Befragten sind die Prävalenzen nur bei den 18- bis 25-Jährigen und den 36- bis 45-Jährigen in der Festnetzstichprobe höher, in den übrigen Altersgruppen verhält es sich andersherum. In Relation zu 2011 ergibt sich lediglich bei den männlichen Befragten in der Festnetzstichprobe im Jahr 2013 ein statistisch signifikanter Rückgang der 12-Monats-Prävalenzen der Oddset-Spielangebote.

Bezugswege. Während in den ersten beiden Glücksspiel-Surveys 2007 und 2009 noch ca. 2% der Befragten das ODDSET-Angebot des DLTB über Lotto-Annahmestellen spielten, ging dieser Anteil im

Jahr 2011 deutlich zurück auf 1,1 % und im Jahr 2013 noch einmal auf 0,7 %. Der Rückgang betrifft beide Geschlechter gleichermaßen.

Der Anteil der Befragten, die Oddset-Angebote über Wettbüros spielen (im Jahr 2011 erstmals erfragt), liegt 2013 unverändert bei 0,5 %. Hierbei handelt es sich ausschließlich um männliche Befragte.

Oddset (illegal) über Internet spielen im Zeitverlauf sukzessive weniger Befragte: im Jahr 2007 betrug dieser Anteil 0,3 %, im Jahr 2013 nur noch 0,1 %. Zu allen Zeitpunkten sind dies ausschließlich männliche Befragte.

‚Andere Wege' sind als Spielort/Bezugsweg schon in den vorangegangen Befragungen der BZgA zum Glücksspielverhalten nur von marginaler Bedeutung gewesen und entfallen 2013 ganz.

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 2013 insgesamt zu 0,5 %. Dieser Anteil ist damit gegenüber der Erhebung 2011 um 0,2 % zurückgegangen. Bei 16- und 17-jährigen Jugendlichen verteilt sich die Nutzung von Oddset-Spielangeboten im Jahr 2013 wie folgt: 1,9 % nehmen an ODDSET-Wetten des DLTB teil (Jungen: 2,3 %, Mädchen: 0,5 %) und 1,1% an Oddset-Sportwetten anderer Anbieter (über Wettbüros, Internet oder ‚andere Wege', Jungen: 1,8 %, Mädchen: 0,3 %)[18].

Bezogen auf Befragte, die in den letzten 12 Monaten vor der Erhebung Oddset-Spielangebote nutzten, haben im Jahr 2013 44,5 % illegal gespielt, was gegenüber der Erhebung 2011 einen Anstieg um 5,9 % darstellt. 2,8 % der Oddset-Spieler und -Spielerinnen geben im Jahr 2013 mehr als einen Spielort/Bezugsweg an.

Im Falle einer Teilnahme an Oddset-Wetten über das Internet erfolgt dies bei 91 % der Befragten zuhause, bei 2,8 % an einem öffentlich zugänglichen PC im Internet-Café o. ä. und bei 18,3 % von einem mobilen Gerät unterwegs. Das Spielen von Oddset-Wetten über Internet bei Freunden oder Bekannten kommt den Daten zufolge nicht vor.

Spielhäufigkeit. Die Spielhäufigkeiten bei Oddset-Spielangeboten (letzte 12 Monate vor der Befragung) sind seit dem Jahr 2007 in nahezu allen Kategorien seit dem Jahr 2007 leicht rückläufig (Tabelle 19). Von den vergleichsweise meisten Spielerteilnehmern und –teilnehmerinnen wird Oddset weniger als einmal im Monat gespielt (0,5 %).

[18] Die Anteile übersteigen die Gesamtprävalenz von Oddset-Spielangeboten bei Jugendlichen aufgrund von Mehrfachnennungen.

Auch für das Erhebungsjahr 2013 sind die Spielhäufigkeiten bei den Oddset-Spielangeboten wieder differenziert nach den Bezugswegen/Spielorten ausgewiesen. Dies ermöglicht theoretisch einen Vergleich der Spielhäufigkeiten bei ODDSET-Angeboten des DLTB und bei anderen Oddset-Sportwetten. Die Fallzahlen sind jedoch zu gering, um etwaige Unterschiede interpretieren zu können.

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

	gesamt				männlich				weiblich			
	2007	2009	2011	2013	2007	2009	2011	2013	2007	2009	2011	2013
insgesamt												
●●●●	0,4	0,5*	0,3	0,2	0,8	1,0*	0,6	0,3	0,1	0,1	0,0	0,0
●●●	0,5	0,3	0,3	0,2	1,0	0,5	0,7	0,3	0,1	0,1	0,0	0,1
●●	0,4	0,3	0,3	0,3	0,7	0,6	0,4	0,6	0,0	0,0	0,1	0,0
●	0,9*	1,2*	0,9*	0,5	1,4	1,9*	1,6*	0,9	0,4	0,4	0,3	0,1
○	97,7	97,7	98,1	98,8	96,0	96,1	96,7	97,9	99,4	99,4	99,6	99,8
w.n./k.A.	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,1	0,1	0,0	0,0
über Lotto-Annahmest.												
●●●●	--[1]	--[1]	0,1	0,1	--	--	0,2	0,2	--	--	0,0	0,0
●●●	--	--	0,3	0,1	--	--	0,5	0,1	--	--	0,0	0,1
●●	--	--	0,2	0,1	--	--	0,3	0,1	--	--	0,1	0,0
●	--	--	0,6	0,4	--	--	1,0	0,8	--	--	0,1	0,0
○	--	--	98,9	99,3	--	--	98,0	98,9	--	--	99,8	99,8
w.n./k.A.	--	--	0,0	0,0	--	--	0,0	0,0	--	--	0,0	0,0
übrige[2]												
●●●●	--	--	0,2	0,1	--	--	0,4	0,1	--	--	0,0	0,0
●●●	--	--	0,1	0,1	--	--	0,2	0,2	--	--	0,0	0,0
●●	--	--	0,1	0,3	--	--	0,1	0,1	--	--	0,0	0,0
●	--	--	0,4	0,1	--	--	0,7	0,2	--	--	0,1	0,1
○	--	--	99,3	99,4	--	--	98,6	99,0	--	--	99,9	99,9
w.n./k.A.	--	--	0,0	0,0	--	--	0,0	0,0	--	--	0,0	0,0

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz bei Oddset-Spielangeboten; Dual Frame"-Auswahlrahmen

●●●● =≥ wöchentlich, ●●● 2-3mal im Monat, ●● einmal im Monat, ● < einmal im Monat, ○ nicht gespielt, w.n./k.A.= weiß nicht/keine Angabe;

n (abs.): gesamt 2007 = 10.001; gesamt 2009 = 10.000; gesamt 2011 = 10.002; gesamt 2013 = 11.501;

*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit multinomialen logistischen Regressionen, Referenzjahr: 2013, 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;

Befragte können über mehrere Wege gespielt haben.

Spieleinsätze. Die monatlichen Ausgaben für Oddset-Spielangebote pro teilnehmender Person sind nach im Median jeweils 5 Euro in den Jahren 2007 und 2009 auf im Median 7,50 Euro im Jahr 2011 angestiegen. 2013 sinkt dieser Betrag wieder auf das Ausgangsniveau. Die Interquartilbereiche variieren zu den vier Erhebungszeitpunkten zwischen 2,50 € und 3 € als Untergrenze und 10 € und 15 € als Obergrenze.

Über Lotto-Annahmestelle getätigte ODDSET-Einsätze belaufen sich im Jahr 2013 pro teilnehmender Person und Monat im Median (IQB) auf 2,50 Euro (2,50 € bis 6,90 €), was nach 6,25 Euro (3 € bis 12,50 €) im Jahr 2011 einen deutlichen Rückgang darstellt. Auch die Spieleinsätze bei allen illegal getätigten Oddset-Wetten gehen von im Median 10 Euro (3 € bis 25 €) im Jahr 2011 auf im Median 5 Euro (5 € bis 12,50 €) pro teilnehmender Person im Jahr 2013 zurück.

Geldspielautomaten

12-Monats-Prävalenz. Die 12-Monats-Prävalenz des Glücksspiels an Geldspielautomaten nimmt im Zeitraum 2007 bis 2013 sukzessive zu und beträgt im Jahr 2013 3,7 % (nach 2,2 % im Jahr 2007, 2,7 % im Jahr 2009 und 2,9 % im Jahr 2011). Der Anstieg ist statistisch signifikant, was auf eine Zunahme bei den männlichen Spielern zurückzuführen ist (Tabelle 20).

Tabelle 20: Geldspielautomaten: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr

	2007	2009	2011	2013	
alle				DF	FN
insgesamt	2,2*()	2,7*()	2,9()	3,7	3,0
16 und 17 Jahre	2,3()	2,3()	4,5()	2,6	2,4
18 bis 20 Jahre	4,3*()	9,8()	12,8()	14,3	12,7
21 bis 25 Jahre	3,9*()	5,9()	7,2()	8,7	9,1
26 bis 35 Jahre	3,3()	3,0()	3,9()	4,7	3,6
36 bis 45 Jahre	2,2()	2,0()	1,9()	2,3	2,1
46 bis 65 Jahre	1,2()	1,2()	0,7()	1,8	0,9
nur Erwachsene	2,3*()	2,8*()	2,9()	3,7	3,0
männlich					
insgesamt	3,7*()	4,3*()	4,6()	5,9	4,8
16 und 17 Jahre	4,3()	3,8()	6,8()	4,0	3,2
18 bis 20 Jahre	5,8*()	15,3()	19,5()	23,5	19,3
21 bis 25 Jahre	5,1*()	9,0()	11,5()	12,8	14,4
26 bis 35 Jahre	5,8()	4,0()	6,3()	7,7	5,5
36 bis 45 Jahre	4,0()	3,5()	2,9()	3,8	3,1
46 bis 65 Jahre	2,0()	1,9()	1,1()	2,7	1,7
nur Erwachsene	3,7*()	4,3*()	4,5()	5,9	4,9
weiblich					
insgesamt	0,3*()	0,8()	2,2()	1,5	1,2
16 und 17 Jahre	2,4()	3,0()	5,8()	1,2	1,5
18 bis 20 Jahre	2,9()	3,0()	2,6()	4,5	5,7
21 bis 25 Jahre	0,7()	1,9()	1,5()	4,5	3,7
26 bis 35 Jahre	0,3()	0,5()	0,9()	1,4	1,6
36 bis 45 Jahre	0,4()	0,6()	0,4()	0,9	0,9
46 bis 65 Jahre	0,3()	0,8(*)	2,2()	0,8	0,1
nur Erwachsene	0,7*()	1,2()	1,2()	1,5	1,2

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; gesamt 2013 n = 11.498;
*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischen Regressionen, Referenzjahr: 2013, Kovariaten: Geschlecht und Alter, in Klammern: FN-Interferenzstatistik).

Altersgruppenbezogen findet sich der stärkste Anstieg, wie bereits 2011, erneut bei den 18- bis 20-Jährigen, wobei er nur bei den männlichen jungen Erwachsenen im Vergleich zu 2007 statistisch signifikant ist. Ein (statistisch nicht signifikanter) Anstieg der 12-Monats-Prävalenz von Geldspielautomaten findet sich auch bei den über 45-jährigen Männern (von 1,1 % im Jahr 2011 auf 2,7 % im Jahr 2013).

Auch im Jahr 2013 ist im Altersgruppenvergleich die 12-Monats-Prävalenz des Spielens an Geldspielautomaten am höchsten unter 18- bis 20-jährigen jungen Männern (23,5 %). Wie auch in den Vorjahren ist sie 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. Der

Anteil jugendlicher Spieler ist dagegen im Vergleich zu 2011 deutlich zurückgegangen (2011: 4,5 %, 2013: 2,6 %).

Im Festnetzauswahlrahmen ergeben sich im Jahr 2013 in fast allen Altersgruppen (Ausnahme: 21- bis 25-Jährige) etwas niedrigere 12-Monats-Prävalenzen für Geldspielautomaten als im „Dual Frame"-Auswahlrahmen. Diese Ausnahme ist durch männliche Befragte bedingt. Damit stehen die Prävalenzen der Geldspielautomaten diesbezüglich im Gegensatz zu den anderen in diesem Kapitel dargestellten Glücksspielformen. Die in Relation zu 2007 bei beiden Geschlechtern statistisch signifikanten Rückgänge der 12-Monats-Prävalenzen von Geldspielautomaten in der „Dual Frame"-Stichprobe bestehen in der Festnetzstichprobe im Jahr 2013 nicht mehr.

Spielhäufigkeit. Im Vergleich der vier Erhebungszeitpunkte gibt es in der Kategorie ‚mindestens wöchentliches Spielen' im Jahr 2013 eine statistisch signifikante Zunahme (auf 0,9 %). In schwächerem Umfang haben auch die Kategorien ‚2-3 mal im Monat' auf 0,4 % und ‚einmal im Monat' auf 0,7 % zugelegt. Diese Effekte sind insbesondere bzw. auch ausschließlich durch eine Zunahme bei den männlichen Befragten bedingt. Diese Tendenzen sind vor dem Hintergrund einer über die vier Erhebungszeitpunkte kontinuierlich zunehmenden 12-Monats-Prävalenz des Spielens an Geldspielautomaten von männlichen Befragten zu sehen.

Tabelle 21: Geldspielautomaten: 12-Monats-Spielhäufigkeit nach Geschlecht und Erhebungsjahr

	gesamt				männlich				weiblich			
	2007	2009	2011	2013	2007	2009	2011	2013	2007	2009	2011	2013
●●●●	0,1*	0,4*	0,2*	0,9	0,2*	0,6*	0,3*	1,4	0,0	0,1	0,1	0,3
●●●	0,2	0,3	0,2	0,4	0,4	0,5	0,3	0,7	0,1	0,1	0,0	0,1
●●	0,3*	0,4*	0,4*	0,7	0,6*	0,8*	0,6*	1,3	0,0	0,0	0,1	0,1
●	1,6	1,7	2,2	1,7	2,5	2,4	3,3*	2,4	0,6	0,9	1,0	1,0
○	97,7	97,3	97,1	96,3	96,2	95,7	95,4	94,1	99,3	98,8	98,8	98,5
w.n./k.A.	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,1	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0

Angaben in Prozent;
Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz von Geldspielautomaten; „Dual Frame"-Auswahlrahmen;
●●●● =≥ wöchentlich, ●●● 2-3mal im Monat, ●● einmal im Monat, ● < einmal im Monat, ○ nicht gespielt, w.n./k.A.= weiß nicht/keine Angabe;
$n_{(abs.)}$: gesamt 2007 = 10.001; gesamt 2009 = 10.000; gesamt 2011 = 10.002; gesamt 2013 = 11.501;
*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit multinomialen logistischen Regressionen, Referenzjahr: 2013, Kovariaten: Alter und ggf. Geschlecht, redundanter Parameter: nicht gespielt/weiß nicht/ keine Angabe).

Spieleinsätze. Bei den monatlichen Ausgaben für Geldspielautomaten sind, anders als bei den anderen in diesem Kapitel dargestellten Glücksspielen, die monatlichen Aufwendungen pro Person gegenüber

den vorangegangenen Befragungen stark angestiegen. Betrugen sie im Jahr 2007 noch im Median (Interquartilabstand) 3 Euro (1 € bis 10 €), lagen sie in den Jahren 2009 und 2011 bereits bei 5 Euro (2009: 1,50 € bis 20 €, 2011: 2 € bis 15 €). Im Jahr 2013 haben sie sich dann verdoppelt auf im Median 10 Euro (5 € bis 62,50 €).

Spieldauer pro Spieltag. Der Großteil der Befragten, die in den letzten 12 Monaten vor der Befragung an Geldspielautomaten in Gaststätten, Spielhallen etc. gespielt haben, geben bis zu eine Stunde pro Spieltag an (68,6 %). Weitere 12,3 % spielen ein bis zwei Stunden, 9 % zwei bis drei Stunden und 10,1 % länger als 3 Stunden pro Spieltag. Gegenüber der im Jahr 2011 erhobenen Spieldauer hat sich damit der Anteil derjenigen, die mehr als zwei Stunden täglich spielen, im Jahr 2013 mehr als verdoppelt. Dieser Anteil ist dabei bei beiden Geschlechtern etwa gleich hoch.

Im Vergleich aller vier Surveys ist das mittlere tägliche Zeitvolumen für das Spielen an Geldspielautomaten bei den Automatenspielern insgesamt bis zum Jahr 2011 nahezu unverändert geblieben (jeweils knapp eine Stunde) und erst im Jahr 2013 sprunghaft auf knapp 92 Minuten angestiegen. Diese Zunahme findet sich bei beiden Geschlechtern gleichermaßen. Männliche Automatenspieler verbringen 2013 durchschnittlich etwas mehr Zeit am Gerät als weibliche (94,4 Minuten vs. 81,1 Minuten).

3.4 Glücksspielassoziierte Probleme

Der Abschnitt zu glücksspielassoziierten Problemen von Glücksspielern und Glücksspierlerinnen im Fragebogen beginnt mit zwei allgemeinen Fragen zur subjektiven Belastungseinschätzung durch Wetten oder Spielen mit Geldeinsatz sowie zu deswegen in Anspruch genommener Beratung.

Das Screening auf glücksspielassoziierte Probleme erfolgt in den Befragungen der BZgA mit dem South Oaks Gambling Screen (SOGS), bei Jugendlichen in der Variante des SOGS-RA (vgl. Methodenteil).

3.4.1 Subjektive Belastung durch Glücksspiel

Die Fragestellungen lauten: „Haben Sie sich selber einmal in den letzten zwölf Monaten durch Ihr eigenes Wetten oder Spielen mit Geldeinsatz belastet gefühlt?“ und „Haben Sie sich schon einmal beraten lassen, weil Sie sich durch Ihr eigenes Wetten und Spielen mit Geldeinsatz belastet fühlen?“ Da dieser Abschnitt in den vorangegangenen Surveys nicht ausgewertet wurde, beschränkt sich die Darstellung an dieser Stelle auf das Jahr 2013.

4,3 % der Befragten, die in den letzten 12 Monaten an irgendeinem Glücksspiel teilgenommen hatten, geben an, dass sie sich schon einmal durch Wetten oder Spielen mit Geldeinsatz belastet gefühlt haben. Männliche Befragte nennen ein solches Belastungsgefühl statistisch signifikant häufiger als weibliche (6,3 % vs. 1,7 %, $p < 0.05$).

Von den Personen, die eine subjektive Belastung angegeben haben, geben 7,9 % an, dass sie sich schon einmal beraten lassen haben. Die Beratungsneigung ist hier statistisch hochsignifikant zu den weiblichen Befragten hin verschoben: Während knapp 30 % von diesen die Frage bejahen, sind es bei den männlichen Befragten lediglich 3,2 % ($p < 0,01$).

3.4.2 Screening auf problematisches und pathologisches Glücksspiel

Das SOGS-Instrument kommt bei den Befragten zur Anwendung, die in den letzten 12 Monaten an zumindest einem Glücksspiel teilgenommen haben. Es erfolgt eine Klassifikation in Personen mit unproblematischem, auffälligem, problematischem oder pathologischem Glücksspiel. Bei Jugendlichen wird nicht weiter differenziert zwischen problematischen und pathologischen Spielern, letztere werden daher der ersten Kategorisierung subsummiert.

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 gemeint sind.

Um das Instrument in seinem originalen, vollständigen Umfang zugrunde legen zu können, sind in der nachfolgenden Tabelle die Ergebnisse ab dem Jahr 2009 im Zeitverlauf dargestellt (vgl. hierzu Methodenteil). Das Screening erfolgte nur bei Personen mit Angabe mindestens eines Glücksspiels in den letzten 12 Monaten vor der Befragung. Ausgewiesen werden jedoch die entsprechenden Prävalenzen bezogen auf alle Befragten, um eine Aussage über die Glücksspielbelastung in der 16- bis 65-jährigen Gesamtbevölkerung zu erhalten. Die Ergebnisse zum SOGS werden für das Jahr 2013 so-

wohl auf der Basis des „Dual Frame“-Auswahlrahmen (Gesamtstichprobe) als auch, aus Gründen der besseren Vergleichbarkeit mit den vorherigen Glücksspiel-Surveys der BZgA, auf der Basis des Festnetzauswahlrahmens dargestellt.

In der Befragung des Jahres 2013 („Dual Frame“-Auswahlrahmen) lassen sich ungewichtet insgesamt 44 Personen als (wahrscheinlich) pathologische Glücksspieler klassifizieren (Tabelle 22). Dies entspricht einer Prävalenz in der Bevölkerung von 0,82 %. Es handelt sich dabei ausschließlich um Erwachsene, da bei den befragten Jugendlichen auf der Grundlage des hier verwendeten SOGS-RA kein pathologisches Glücksspiel klassifiziert wurde. Weitere 48 Befragte können als problematische Glücksspieler angesehen werden. Ihr Anteil an der Gesamtstichprobe beträgt 0,68 %. Der Anteil der in der Befragung 2013 mindestens problematischen Glücksspieler (=Problemspieler) beträgt damit zusammengenommen 1,5 %.

Weitere 4,05 % der Befragten können 2013 als auffällige Glücksspieler klassifiziert werden. Alle übrigen, als unproblematisch einzustufenden Befragten weisen entweder keine Symptome nach der jeweiligen 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.

Tabelle 22: Klassifizierung nach South Oaks Gambling Screen (SOGS) bei 16- bis 65-Jährigen nach Erhebungsjahr

2011	gesamt			männlich			weiblich		
	n	%	95 % KI	n	%	95 % KI	n	%	95 % KI
aufällig									
2009	545	5,82*	(5,27-6,43)	296	6,88*	(6,01-7,86)	249	4,75*	(4,10-5,49)
2011	534	5,46*	(4,85-6,15)	346	7,17*	(6,15-8,34)	188	3,73	(3,09-4,09)
2013 (DF)	533	4,05	(3,52-4,66)	325	5,04	(4,16-6,11)	208	3,03	(2,49-3,69)
2013 (FN)	478	5,15	(4,48-5,91)	291	6,94	(5,76-8,32)	187	3,31	(2,75-3,99)
problematisch									
2009	47	0,64	(0,46-0,90)	29	0,88	(0,57-1,35)	18	0,40	(0,24-0,68)
2011	51	0,51	(0,33-0,78)	37	0,73	(0,42-1,25)	14	0,28	(0,14-0,55)
2013 (DF)	48	0,68	(0,34-1,37)	37	1,16	(0,57-1,35)	11	0,19	(0,10-0,38)
2013 (FN)	38	0,45	(0,29-0,72)	30	0,71	(0,42-1,22)	8	0,19	(0,08-0,43)
pathologisch									
2009	42	0,45	(0,30-0,65)	20	0,55	(0,32-0,94)	22	0,34	(0,20-0,56)
2011	33	0,49	(0,30-0,79)	21	0,58	(0,31-1,10)	12	0,39	(0,18-0,82)
2013 (DF)	44	0,82	(0,39-1,71)	31	1,31	(0,55-3,12)	13	0,31	(0,10-0,93)
2013 (FN)	32	0,38	(0,24-0,59)	21	0,54	(0,31-0,93)	11	0,21	(0,10-0,44)

DF=„Dual Frame“-, FN=Festnetzauswahlrahmen; in Klammern: 95%-Konfidenzintervalle;
Basis: alle Befragten, 2007: n=10.001, 2009: n=10.000, 2011: n=10.002, 2013: n= 11500 (DF), n= 10.001 (FN);
n = ungewichtete Fallzahlen, % = gewichtet;
* = statistisch signifikante Unterschiede (Test mit binär-logistischen Regressionen; Referenzjahr: 2013, DF).

Im Vergleich zur Erhebung des Jahres 2011 fallen die Prävalenzen problematischen und pathologischen Spielens in der Gesamtstichprobe 2013 („Dual Frame“-Rahmen) damit auf den ersten Blick erheblich höher aus. Für beide Raten zusammengenommen ist ein Anstieg von 1 % im Jahr 2011 auf

1,5 % im Jahr 2013 festzustellen. Dieser Anstieg ist jedoch statistisch nicht signifikant. Ebensowenig sind die Veränderungen der Anteile problematischer oder pathologischer Spieler für sich genommen statistisch signifikant. Bei näherer Betrachtung sind die Zunahmen bedingt durch einen Anstieg der Quoten bei den männlichen Befragten: Die Quote der problematischen Spieler hat sich von 0,73 % im Jahr 2011 auf 1,16 % im Jahr 2013 erhöht, und die der pathologischer Spieler von 0,58 % im Jahr 2011 auf 1,31 % im Jahr 2013. Beide Anstiege sind ebenfalls statistisch nicht signifikant. Bei den weiblichen Befragten gehen dagegen im Jahr 2013 beide Quoten zurück (n. s.).

Der Anteil der männlichen Befragten, die sich als pathologische oder problematische Glücksspieler klassifizieren lassen, beträgt in der Befragung 2013 zusammen 2,47 % (1,35 %), der entsprechende Anteil bei den weiblichen 0,50 % (0,40 %). Damit ist diese Quote im Jahr 2013 bei männlichen Personen knapp fünf mal so hoch wie bei den weiblichen (OR = 3,12; KI = 1,58 – 6,13, $p < 0{,}05$)[19]. Nur bezogen auf die problematischen Glücksspieler ist diese Quote bei den männlichen Befragten noch einmal deutlich höher als bei den weiblichen (OR = 3,73; KI = 1,40 – 9,96, $p < 0{,}05$), bezogen auf die pathologischen Glücksspieler hingegen etwas niedriger (OR = 2,53; KI = 0,99 – 6,41, n. s.).

Der Anteil der als „auffällig“ spielend klassifizierten Befragten ist im Jahr 2013 gegenüber den beiden Vorjahren statistisch signifikant zurückgegangen. 2009 betrug er 5,82 %, 2011 5,46 % und im Jahr 2013 noch 4,05 %. Bei den weiblichen Befragten besteht ein solcher Effekt nur im Vergleich mit dem Jahr 2009.

Betrachtet man im „Dual Frame“-Auswahlrahmen ausschließlich die Subgruppe der Personen, die in der Befragung sowohl einen Festnetz- als auch einen Mobilfunkanschluss angegeben haben, so bestehen hinsichtlich einer Glücksspielsuchtausprägung keine statistisch signifikanten Unterschiede nach der Art des telefonischen Zugangs. Dies bedeutet, dass die im „Dual Frame“-Rahmen erhöhten Quoten hauptsächlich durch die „Mobile Only“-Subgruppe, die für das Studiendesign entsprechend ihrem theoretischen Auswahlrahmen gewichtet wurde (vgl. Kapitel 2.1), bedingt sind.

Im Festnetzauswahlrahmen 2013 hingegen ist bei beiden Geschlechtern ein leichter Rückgang sowohl des problematischen als auch des pathologischen Glücksspielverhaltens gegenüber 2011 zu konstatieren. Der Anteil der als problematisch einzustufenden Glücksspieler in der 16- bis 65-jährigen Bevölkerung reduziert sich von 0,51 % auf 0,45 % und der Anteil der als (wahrscheinlich) pathologisch einzustufender Glücksspieler von 0,49 % auf 0,38 %. Zusammengenommen lassen sich damit in der-Festnetzstichprobe 2013 0,83 % der Befragten als Problemspieler kennzeichnen. Weder für männliche noch für weibliche Befragte ergeben sich hinsichtlich der Anteile problematischer oder pathologischer

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

Glücksspieler statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Surveys 2009 und 2013 bzw. zwischen 2011 und 2013.

Lediglich bei den weiblichen als auffällig klassifizierten Befragten zeigt sich auch im Festnetzauswahlrahmen im Jahr 2013 ein statistisch signifikanter Rückgang.

Um einen evtl. methodischen Artefakt aufgrund des 2013 bei den Jugendlichen eingesetzten SOGS-RA-Instruments auszuschließen, wurde zudem das Belastungsausmaß ausschließlich bei Erwachsenen betrachtet. Auch bei dieser Teilpopulation finden sich in beiden Kategorien des SOGS die gleichen Trends wie bei allen Befragten, und zwar in beiden Auswahlrahmen. Für die erwachsene Bevölkerung ergeben sich im Jahr 2013 folgende Werte (DF): 4,15 % zeigen auffälliges Spielverhalten (Männer: 5,13 %, Frauen: 3,13 %), ein problematisches Spielverhalten ergibt sich für 0,70 % (1,19 % vs. 0,20 %) und ein pathologisches Spielverhalten für 0,85 % (1,36 % vs. 0,32 %).

Der leichte Rückgang der Anteile problematischer und pathologischer Spieler bei den im Jahr 2013 über Festnetz Befragten korrespondiert mit dem dargestellten Rückgang der Glücksspielteilnahme insgesamt im Vergleich mit der Erhebung 2011. Genauere Aussagen hierzu sind jedoch erst auf der Ebene einzelner Glücksspiele möglich (siehe hierzu Kapitel 3.4.4).

Aufgrund des in 2013 gegenüber den vorangegangenen Befragungen variierten Glücksspielspektrums erscheint es sinnvoll, zur besseren Einschätzbarkeit der Veränderungen in den SOGS-Ausprägungen abschließend einen Blick ausschließlich auf die Personen zu werfen, die im zurückliegenden Jahreszeitraum an mindestens einem Glücksspiel teilgenommen haben (=Personen, denen die SOGS-Items zur Beantwortung vorgelegt wurden, vergl. für 2011 BZgA, 2012: 84). Auch bei der Analyse dieser Personengruppe zeigen sich 2013 im „Dual Frame“-Auswahlrahmen deutliche Anstiege der Anteile problematisch und pathologisch Spielender. Betrugen diese Anteile 2011 1,02 % und 0,97 %, so ergeben sich 2013 1,67 % und 2,06 %. Die entsprechenden Werte für männliche Befragte lauten 1,31 % und 1,04 % in 2011 und 2,53 % und 2,97 % in 2013. Bei weiblichen Befragten ergeben sich entsprechende Quoten von 0,64 % und 0,88 % in 2011 und 0,55 % und 0,89 % in 2013. Es zeigt sich damit für das Jahr 2013 ein deutlicher Geschlechtseffekt: Während bei männlichen Befragten, die im zurückliegenden Jahreszeitraum an mindestens einem Glücksspiel teilgenommen haben, fast eine Verdoppelung problematischer und nahezu eine Verdreifachung pathologischer Glücksspieler zu verzeichnen ist, findet sich bei der entsprechenden Gruppe unter den weiblichen Befragten ein Rückgang der problematisch Spielenden. Das Ausmaß pathologisch Spielender ist bei weiblichen Befragten dagegen praktisch konstant geblieben.

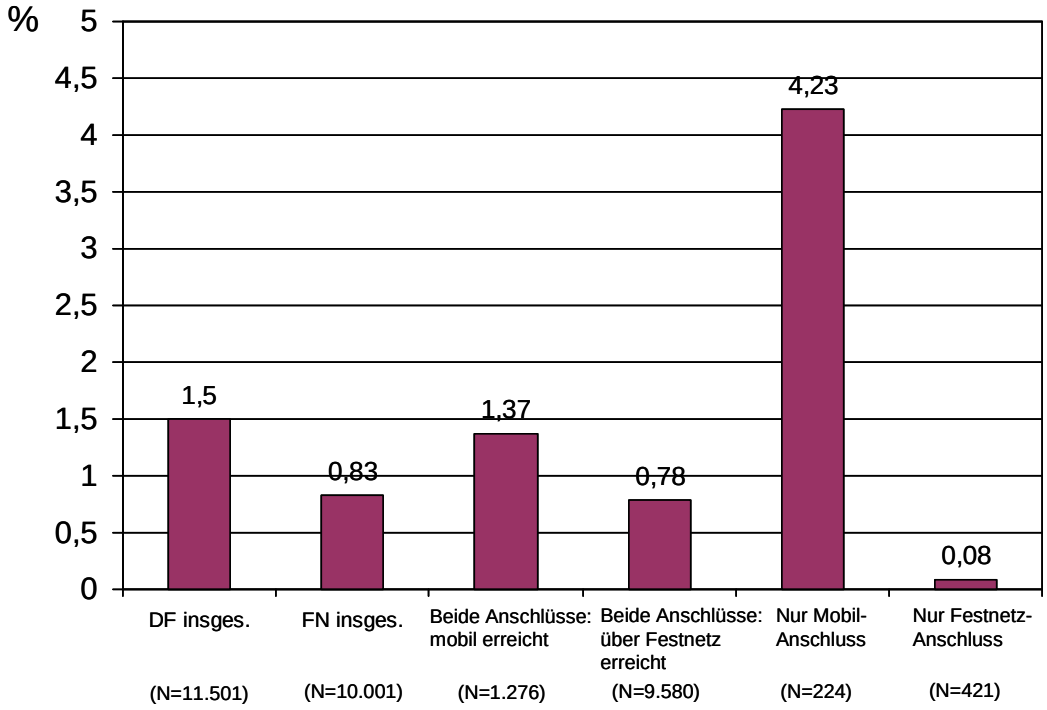
Im Festnetzauswahlrahmen 2013 dagegen ergeben sich bei den Personen, die im zurückliegenden Jahreszeitraum an mindestens einem Glücksspiel teilgenommen haben, geringe Rückgänge der Quoten (Anteil pathologisch Spielender bei den männlichen Befragten konstant).

Im Vergleich der Ergebnisse aus beiden Auswahlrahmen ist zu konstatieren, dass in der „Dual Frame“-Stichprobe die Quoten pathologischer Spieler etwa doppelt so hoch ausfallen wie in der Festnetzstichprobe. Hinsichtlich des problematischen Spieleranteils liegt das Verhältnis noch bei ungefähr 1,5:1. Die genannten Verhältnisse gelten zumindest annähernd auch für die Befragten, die im zurückliegenden Jahreszeitraum gespielt haben.

Damit ist beim Glücksspielsucht-Screening in der 16- bis 65-jährigen Bevölkerung in Deutschland im Jahr 2013 einerseits ein durch den „Dual Frame“-Stichprobenrahmen bedingter methodischer Designeffekt zu konstatieren. Andererseits dürfte aber die hier erhaltene Problemspielerquote in der Bevölkerung näher an dem „wahren Wert“ in einer zunehmend mobiltelefonisch erreichbaren Bevölkerung sein. Diese Interpretation wird durch weitere Analysen gestützt, nach denen dieser Effekt wesentlich durch die Art des telefonischen Zugangs bedingt ist: So ergibt sich unter den mobil erreichten Befragten eine 4,6-fach höhere Quote pathologischer und eine 2,6-fach höhere Quote problematischer Spieler (n. s., mind. problematisch: 3,6-fach höher, n. s., jeweils in Relation zu den über Festnetz erreichten).

Die Verteilungen der Quoten problematischen oder pathologischen Glücksspiels in Abhängigkeit des Stichprobenauswahlrahmens und des telefonischen Zugangs sind Abbildung 7 zu entnehmen.

Abbildung 7: Problematisches/pathologisches Glücksspiel in Abhängigkeit des Stichprobenauswahlrahmens und des telefonischen Zugangs (2013)



DF=„Dual Frame“-, FN=Festnetz-Auswahlrahmen

Hochgerechnet auf die 16- bis 65-jährige Bevölkerung in Deutschland kann für 2013 bei Zugrundelegung des „Dual Frame“- Auswahlrahmens von ca. 182 Tsd. bis ca. 732 Tsd. problematischen und ca. 208 Tsd. bis ca. 914 Tsd. pathologischen Glücksspielern ausgegangen werden (Angabe jeweils der 95%-Konfidenzintervalle). Bei Bezugnahme auf die Festnetzstichprobe betragen die entsprechenden Intervalle ca. 155 Tsd. bis ca. 385 Tsd. für problematisches und ca. 128 Tsd. bis ca. 315 Tsd. für pathologisches Glücksspiel.

3.4.3 Zusammenhang mit soziodemographischen und Glücksspielverhaltensmerkmalen

In diesem Abschnitt werden die in der Befragung 2013 nach SOGS klassifizierten Ausprägungen des Glücksspielverhaltens mit einigen soziodemographischen Merkmalen der Befragten in Beziehung gesetzt. Betrachtet werden wiederum ausschließlich Personen, die in den 12 Monaten vor der Befragung an mindestens einem Glücksspiel teilgenommen haben.

Altersdifferenzierte Analysen zu Verteilung des SOGS im „Dual-Frame“-Rahmen 2013 führen zunächst zu folgenden Erkenntnissen: Die Prävalenz problematischen oder pathologischen Glücksspiels steht, anders als in den Vorjahren, in keinem direkten Zusammenhang mit dem Alter (Tabelle 23). Die höchste Belastung besteht mit 4,89 % in der Altersgruppe 18 bis 20 Jahre (Männer: 9,18 %, Frauen:

0,41 %), gefolgt von der Altersgruppe 26 bis 35 Jahre mit 2,74 % (4,92 % vs. 0,45 %). Es handelt sich dabei mithin ganz überwiegend um männliche Befragte. Deutlich geringer ist die Belastungsquote in den beiden höheren Altersgruppen: 0,92 % unter den 36- bis 45-Jährigen und 1,09 % unter den 46- bis 65-Jährigen. Auch hier sind die Quoten unter den männlichen Befragten jeweils mehr als doppelt so hoch wie unter den weiblichen. Werden nur erwachsene Befragte betrachtet, ergibt sich in etwa die gleiche Quote wie in der Gesamtstichprobe (vgl. Tabelle 22).

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

Tabelle 23: 12-Monats-Prävalenz des problematischen oder pathologischen Glücksspiels nach Geschlecht und Altersgruppen im Survey 2013

	gesamt		männlich		weiblich	
Altersgruppe	n	%	n	%	n	%
16 bis 17	3	0,13	2	0,17	1	0,09
18 bis 20	15	4,89	14	9,18	1	0,41
21 bis 25	20	1,10	16	1,82	4	0,34
26 bis 35	18	2,74	13	4,92	5	0,45
36 bis 45	23	0,92	14	1,23	9	0,60
46 bis 65	13	1,09	9	1,61	4	0,56
Erwachsene	89	1,55	66	2,55	23	0,52

n = absolute, ungewichtete Fallzahlen, % = gewichtet, „Dual Frame"-Auswahlrahmen.

Zieht man weitere soziodemographische Merkmale heran, ergeben sich unter Befragten mit niedrigem Bildungsabschluss, mit einem Migrationshintergrund und bei Erwerbslosen deutlich erhöhte Problemspieleranteile. Einem Anteil von 2,86 % Problemspielern unter Personen mit niedrigem Bildungsabschluss (max. Hauptschule) steht ein entsprechender Anteil von 0,81 % bei Befragten mit (Fach)Abitur gegenüber. Unter den Arbeitslosen beträgt der entsprechende Anteil 5,19 % (vs. 1,26% unter den Nicht-Arbeitslosen[20]) und bei Glücksspielern mit Migrationshintergrund 3,4 % (vs. 1,03 % ohne Migrationshintergrund).

Betrachtet man hinsichtlich der Verteilung der SOGS-Klassifizierung zudem verschiedene Merkmalsausprägungen zum Glücksspielverhalten, so ergeben sich folgende Erkenntnisse: Von den Mehrfachspielern (mindestens zwei Glücksspiele im zurückliegenden Jahreszeitraum gespielt) weisen 5,1 % ein mindestens problematisches Glüpckspielverhlaten auf, von den Einfachspielern dagegen lediglich 2,6 %. Von den regelmäßigen Spielern (mindestens wöchentliches Spielen, bezogen auf irgendein Glücksspiel) weisen 7,3 % eine Klassifizierung als mindestens problematischer Spieler auf, von den seltener an Glücksspielen teilnehmenden Befragten dagegen lediglich 2,4 %. Und von den

[20] Berücksichtigt wurden hier die Merkmale erwerbstätig, teilzeitbeschäftigt, in Rente, in Ausbildung / Umschulung, Zivildienst / Bundeswehr, Beurlaubung bspw. wegen Elternzeit.

Befragten, die monatlich eine Mindestsumme von 50 Euro für Glücksspiele einsetzen, ergibt sich ein entsprechender Prozentanteil von 11,1 % (vs. 1,7 %).

Werden diese Merkmale zur Bestimmung des Risikos herangezogen (multivariate Betrachtung), ein mindestens problematisches Spielverhalten aufzuweisen, so ergibt sich für das Geschlecht ‚männlich' ein ca. 2,7-fach erhöhtes Risiko, für Migrationshintergrund ein ca. 3,7-fach erhöhtes Risiko, für Erwerbslosigkeit ein ca. 6,5-fach erhöhtes Risiko und bei monatlichen Glücksspieleinsätzen über 50 Euro ein knapp 4,6-fach erhöhtes Risiko (Referenz jeweils Personen mit der komplementären Merkmalsausprägung, andere Merkmale: n. s.). Bei lediglich bivariater Betrachtung erweist sich zudem niedriger Bildungsabschluss als ein erhöhtes Risiko (3,8-fach).

Diese Merkmale lassen sich nun, einer umgedrehten Perspektive folgend, heranziehen, um die empirisch ermittelten Problemspieler- und spielerinnen zu beschreiben. Zur Illustration der Verteilungsunterschiede bei unterschiedlichem Problemausmaß werden zudem Befragte ohne glücksspielassoziierte Probleme (wenn mindestens ein Glücksspiel im zurückliegenden Jahreszeitraum angegeben) und Befragte mit auffälligem Glücksspielverhalten dargestellt (Tabelle 24). Es ergeben sich folgende Zahlen:

Von den 2013 empirisch nach SOGS ermittelten Befragten mit mindestens problematischem Spielverhalten sind 83,2 % männlich. Diese Quote ist deutlich höher als bei den übrigen nach SOGS gebildeten Kategorien (unproblematische Spieler: 54,5 %, auffällige Spieler: 62,9 %). In der Befragung 2011 waren zwei Drittel der mindestens problematischen Glücksspieler männlich.

23,1 % der Problemspieler sind bis 25 Jahre alt. 2011 betrug dieser Anteil ca. ein Viertel. Unter den auffälligen Glücksspielern beträgt dieser Anteil 20,3 % und unter Personen mit unproblematischem Spielverhalten 13 %. Der Altersdurchschnitt der Problemspieler liegt mit 35,9 Jahren statistisch signifikant niedriger als der der Personen mit unproblematischem Spielverhalten (41,9 Jahre) und hat sich statistisch signifikant verringert gegenüber 2011 (knapp 39 Jahre).

65 % der Problemspieler geben maximal einen Hauptschulabschluss an, gegenüber 38,7 % der auffälligen und 32,2 % der problemfreien Spieler.

Der Anteil Erwerbsloser unter den Problemspielern beträgt 22,6 % (vs. 4,8 % bzw. 4,4 %) und liegt damit fast doppelt so hoch wie 2011 (12,0 %).

Der Anteil der Befragten mit einem Migrationshintergrund unter den Problemspielern beträgt 44,1 % (vs. 17,1 % bzw. 17,4 %), und auch dieser Anteil hat sich gegenüber 2011 (31,2 %) deutlich erhöht.

Eine differenzierte Betrachtung des Migrationshintergrundes nach Ethnizität / Herkunftsland ergibt zudem (bei allerdings geringer Fallzahl) eine Tendenz, dass insbesondere Personen mit osteuropäischer Herkunft unter den Problemspielern um ein Mehrfaches häufiger vorkommen als in den beiden

anderen mittels des SOGS gebildeten Gruppen (34,2 % vs. 4,3 % bei den auffälligen und 4,5 % bei den problemfrei Spielenden).

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 44,4 %, so steigt er in der Gruppe der auffälligen Spieler bereits auf 58 % und legt in der Gruppe der Problemspieler noch einmal auf 63,3 % zu. Analog verhält es sich mit den Spielhäufigkeiten und den Spieleinsätzen. Regelmäßiges Spielen (mindestens wöchentlich) geben 25,7 % der unproblematischen, 31,3 % der auffälligen und 54,6 % der Problemspieler an. Bei den unproblematischen Glücksspielern beträgt der Anteil derjenigen, die monatlich 50 Euro und mehr für (irgendein) Glücksspiel ausgeben, 19,8 %. Bei den auffälligen sind es 31,3 % und bei den Problemspielern 65,4 %. Während sich die Anteile in der Gruppe der problemfrei und auffällig Spielenden ungefähr mit den Ergebnissen der Studie 2011 decken, hat sich der Anteil derjenigen, die monatlich 50 Euro und mehr verspielen, unter den Problemspielern beinahe verdoppelt (2011: 36,2 %).

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass das Ausmaß glücksspielassoziierter Probleme mit den Merkmalen ‚männliches Geschlecht', ‚niedrige Schulbildung', ‚Erwerbslosigkeit' und ‚Migrationshintergrund' korrespondiert. Zudem ergeben sich deutliche Unterschiede zwischen den nach SOGS gebildeten Gruppen hinsichtlich der Anteile regelmäßiger Spieler und hinsichtlich solcher, die mindestens 50 Euro im Monat verspielen.

Tabelle 24: Verteilung ausgewählter Merkmalsausprägungen nach Klassifizierung im SOGS (2013)

Klassifizierung nach SOGS	insges. (*n* = 4.643)	unproblematisch (*n* = 4.029)	auffällig (*n* = 523)	mind. problematisch (*n* = 91)
Merkmalsausprägung	%	%	%	%
männlich	56,4	54,5	62,9	83,2*
≤ 25 Jahre	14,1	13,0	20,3*	23,1*
max. Hauptschulabschluss	34,1	32,2	38,7	65,0*
Migrationshintergrund	18,4	17,4	17,1	44,1*
erwerbslos	5,1	4,4	4,8	22,6*
Mehrfachspieler[1]	46,1	44,4	58,0	63,3*
Regelmäßiger Spieler[2]	24,9	25,7	31,3	54,6*
mind. 50 Euro Geldeinsatz[3]	19,8	19,0	31,3*	65,4*

Basis: Befragte mit gültigen Angaben zur SOGS-Klassifizierung;
„Dual Frame"-Auswahlrahmen; % = Spaltenprozent, gewichtet, n = ungewichtete Fallzahlen;
1 mindestens zwei Glücksspiele in den letzten 12 Monaten gespielt;
2 mindestens wöchentliches Spielen (bezogen auf irgendein Glücksspiel);
3 pro Monat (bezogen auf irgendein Glücksspiel).
*) Sign. Unterschiede zwischen den nach SOGS gebildeten Gruppen (binär-logistische Regressionen, Referenzkategorie: Personen mit unproblematischem Glücksspielverhalten, kontrolliert für Geschlecht und Alter).

3.4.4 Beziehung zwischen individueller Glücksspielnutzung und Problemausmaß nach SOGS

Gegenstand dieses Kapitels ist der Zusammenhang zwischen dem individuellen Glücksspielverhalten und der mit der SOGS-Klassifizierung vorgenommenen Ausprägung der Glücksspielsuchtproblematik anhand der Daten des Surveys 2013. Bezugsgruppe in den folgenden Darstellungen sind Personen, die in den zurückliegenden zwölf Monaten vor der Befragung 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 mittels SOGS gemessenen Problembelastung. 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 unterschiedliche Risikopotenziale der verschiedenen Spielformen.

Die erste Perspektive ermöglicht einen Vergleich der Gruppen mit unterschiedlich ausgeprägter Belastungssymptomatik hinsichtlich der jeweiligen Glücksspielpräferenz[21]. Aufgrund der jeweils geringen Fallzahlen werden hierzu problematische und pathologische Glücksspieler zusammengefasst, was in drei betrachteten Gruppen resultiert: Glücksspielnutzer mit unproblematischem Glücksspielverhalten, mit auffälligem bzw. riskantem Spielverhalten und mit mindestens problematischem Spielverhalten.

Bei fast allen Glücksspielen treten deutliche Unterschiede zwischen den drei Gruppen hinsichtlich der jeweiligen Glücksspielpräferenz auf (siehe hierzu Tabelle 41 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 Geldspielautomaten, Sportwetten (insbes. Live-Wetten und Oddset-Spielangebote) und Casinospiele im Internet. Die Stärke der Spielpräferenz lässt sich über die Verhältnisse der jeweiligen Quoten bestimmen: Danach beträgt bei Geldspielautomaten die Quote derjenigen, die in den letzten zwölf Monaten das jeweilige Glücksspiel gespielt haben, in der Gruppe mit mindestens problematischem Spielverhalten das knapp 35-fache und bei Sportwetten das 7,6-fache (jeweils im Vergleich zu Personen mit unproblematischem Glücksspielverhalten). Dagegen werden das Lottospiel „6 aus 49“ sowie die (auch zusammengefasst dargestellten) weiteren Lotterieformen Fernsehlotterien, Bingo und ‘andere Lotterien’ von Personen mit mindestens problematischem Glücksspielverhalten deutlich weniger gespielt als von den anderen beiden nach SOGS klassifizierten Gruppen (Ausnahmen: Glücksspirale und Klassenlotterien). Entsprechend liegen die Chancen für die Nutzung dieser Glücksspiele in der Gruppe mit mindestens problematischem Glücksspielverhalten niedriger als in der Gruppe mit unproblematischem Spielverhalten.

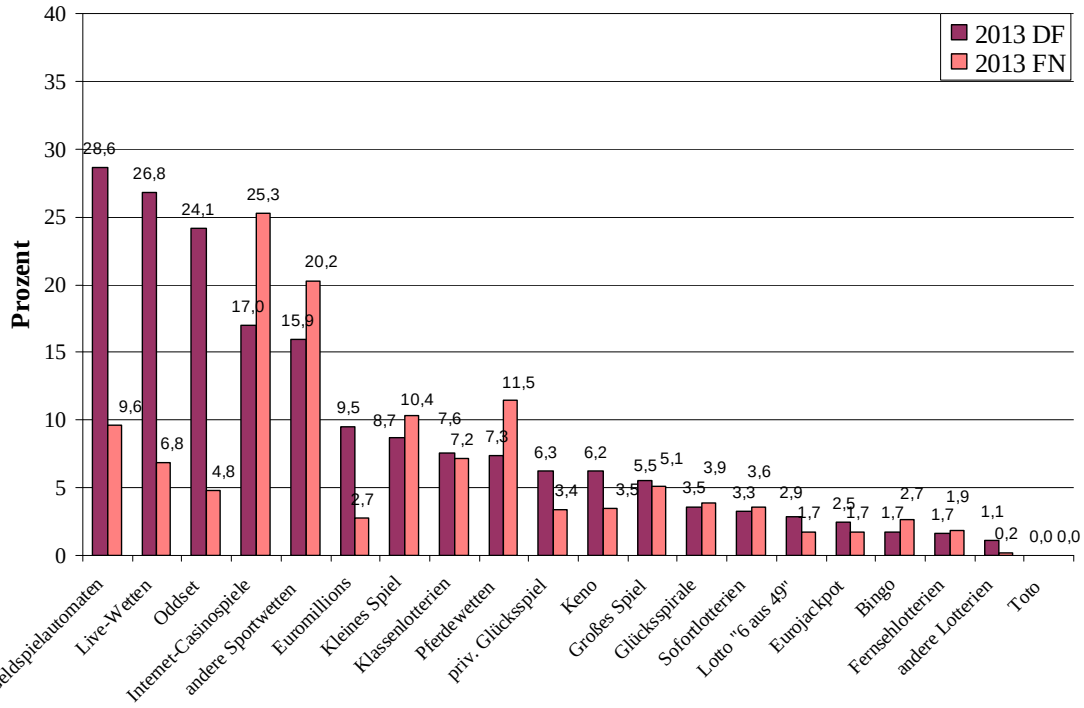
Bei einigen Glücksspielen finden sich zudem beträchtliche Unterschiede auch bei Personen mit auffälligem Glücksspielverhalten gegenüber problemfrei spielenden Personen. Dies trifft auf Geldspielautomaten, Sportwetten, Glücksspielangebote in der Spielbank, Casinospiele im Internet, Sofortlotterien und Euromillions zu. Und auch bei Lotto „6 aus 49“ findet sich ein solcher Effekt.

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 2013 auf den ersten fünf Plätzen mit abnehmenden Nennungshäufigkeiten Geldspielautomaten (28,6 %), ‘Live-Wetten (26,8 %), Oddset-Angebote (24,1 %), Internet-Casinospiele (17,0 %) und ‚andere Sportwetten’ (15,9 %)[22]. Die Anteile mindestens problematischer Glücksspiele sinken dann ab dem sechsten in Abbildung 8 gelisteten Spiel im Niveau deutlich ab. Am Ende des dargestellten Glücksspielspektrums finden sich die Lotterien, unter denen sich für die Glücksspirale der höchste (3,5 %) und für die ‚anderen Lotterien’ mit 1,1 % der geringste Problemspieleranteil ermitteln lässt. Der Anteil mindestens problematischer Glücksspieler an den Sportwetten insgesamt beträgt 7,6 %.

Zu erläutern ist der Rangplatz der Oddset-Spielangebote: Differenziert man diese nach Angeboten des DLTB und den illegalen, ebenfalls unter diesem Namen angebotenen Sportwetten, so ergeben sich stark unterschiedliche Quoten: Für die ODDSET-Sportwette, also das DLTB-Spielangebot, reduziert sich dann die Quote drastisch auf lediglich 2,8 %, während die übrigen unter dem Namen Oddset angebotenen Sportwetten mit einem Problemspieleranteil von 49,3 % mit Abstand an die Spitze in der Reihenfolge der Spiele in Abbildung 8 vorrücken würden.

[21] Glücksspielpräferenz leitet sich hier aus der empirisch gefundenen Verteilung ab und nicht daraus, welches Glücksspiel von den Befragten subjektiv bevorzugt wird. Letzteres wird seit dem im Survey 2011 nicht mehr erhoben („Lieblingsspiel“).
[22] In Tabelle 42 im Anhang 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 2013



In absteigender Reihenfolge nach den Prozentanteilen mindestens problematischer Glücksspieler (DF);
DF="Dual Frame"-, FN=Festnetz-Auswahlrahmen;

Oddset:	umfasst hier Spielangebote des DLTB und anderer Anbieter (vgl. auch Erläuterung im Text oben auf dieser Seite).
andere Sportwetten:	nicht weiter ausdifferenzierte Restkategorie (ohne Oddset-Spielangebote, Toto, Pferde- und Live-Wetten).
Lotterien insges.:	Fernsehlotterien, Klassenlotterien, 'andere Lotterien', Glücksspirale, Bingo und Keno;
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.;

n (DF) = 4.631 – 4.643, n (FN) = 4.118 – 4.129.

Im Vergleich mit der Befragung 2011 findet sich eine relativ stabile Übereinstimmung hinsichtlich der Verortung von Geldspielautomaten und Sportwetten im oberen und der von Lotterien im unteren Risikobereich. Auffälligste Veränderung 2013 ist die Platzierung von Geldspielautomaten an der Spitze der Reihenfolge.

Führt man entsprechende Analysen für 2013 im Festnetzauswahlrahmen durch, so verschiebt sich die Reihenfolge nach den Risiken der Glücksspiele lediglich an der Spitze. Jene nimmt dann Internet-Casinospiele mit einem Probemspieleranteil von 25,3 % ein, gefolgt von ‚anderen Sportwetten' (20,2 %) und Pferdewetten (11,5 %). Geldspielautomaten rangieren in diesem Auswahlrahmen mit einem Problemspieleranteil von 9,6 % erst an fünfter Stelle. Damit ergeben sich nur innerhalb des hohen Risikobereiches Verschiebungen in der Reihenfolge. Auffälligste Unterschiede zwischen den Reihenfolgen im Vergleich der beiden Auswahlrahmen bestehen bei den aus Abbildung 8 ersichtli-

chen Top 3 der Spiele, also den Geldspielautomaten, den Live-Wetten und den Oddset-Spielangeboten. Hier betragen die Unterschiede absolut betrachtet jeweils um die 20 %, d. h., im „Dual Frame“-Auswahlrahmen liegen die Problemspieleranteile bei diesen Glücksspielen jeweils um ca. 20 Prozentpunkte höher als im Festnetzauswahlrahmen.

Einschränkend ist diesen Analysen hinzuzufügen, dass sich hieraus, u. a. aufgrund der Mehrfachnutzung von Glücksspielen durch viele Befragten, keine ursächliche Problemzuschreibung für einzelne Glücksspiele ableiten lässt. Wie aber bereits in der Einleitung ausgeführt, beeinflusst auch der Glücksspielkonsum insgesamt das Ausmaß der glücksspielassoziierten Belastungen. Tabelle 42 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 die mittlere Anzahl der Glücksspiele bei Euromillions (4,54), gleichauf gefolgt vom „kleinen Spiel“ in der Spielbank und Casinospielen im Internet (jeweils 4,24). Danach kommen, ebenfalls annähernd gleichauf, das „große Spiel“ in der Spielbank und Keno (3,82 bzw. 3,81). Am niedrigsten dagegen ist die Gesamtzahl der angegebenen Glücksspiele bei Lotto „6 aus 49“ (2,02), was anzeigt, dass von den Lottospielern ein relativ hoher Anteil in den letzten 12 Monaten ausschließlich Lotto gespielt hat. Das Glücksspiel mit der zweitniedrigsten korrespondierenden mittleren Spielanzahl sind Fernsehlotterien (2,27). Im Gegensatz zur Befragung 2011 sind im Jahr 2013 Geschlechtsunterschiede im multiplen Spielverhalten festzustellen. Von den männlichen Befragten werden durchschnitt deutlich mehr Glücksspiele angegeben im Falle des Spielens von Geldspielautomaten, Oddset-Sportwetten, privatem Glücksspiel, Glücksspielen in der Spielbank, Bingo, Lotto „6 aus 49“, sonstigen Lotterien und Toto. Von den weiblichen Befragten werden durchschnittlich deutlich mehr Spiele insgesamt genannt bei einer Teilnahme an Sportwetten (außer Oddset), Internet-Casinospielen, Klassenlotterien und Euromillions.

Zur Darstellung des „Glücksspielrisikos“ (Risiko für das Auftreten von Problemspielverhalten in Abhängigkeit der jeweils genutzten Glücksspiele, vgl. Bühringer Kraus, Sonntag et al., 2007) wurden aufgrund der jeweils geringen Fallzahlen die beiden am stärksten belasteten Gruppen (problematische und pathologische Glücksspieler) wiederum zusammengefasst. Dieser Gruppe werden als Referenzgruppe alle Befragten mit unproblematischem bzw. auffälligem Glücksspielverhalten (= max. 2 Punkte im SOGS, Jugendliche bis zu 3 Punkte im SOGS-RA) gegenübergestellt. Die Risiken (Odds Ratios) für Problemspielverhalten sind ebenfalls in Tabelle 42 im Tabellenanhang ausgewiesen (Spalte „jeweiliges Spiel“).

Das Spielen an Geldspielautomaten ist diesen Analysen zufolge mit einem knapp 30-fach höheren Risiko für mindestens problematisches Glücksspielverhalten verbunden als wenn dieses Glücksspiel

nicht angegeben wurde. Eine zweite Riskogruppe bilden aufgrund der ähnlich hohen Risiken Oddset-Sportwettenangebote und Live-Wetten (7,2-fach bzw. 6,7-fach erhöht). Bei den Oddset-Wettangeboten variieren die Risiken allerdings beträchtlich, wenn man wiederum nach dem DLTB-Angebot ODDSET und weiteren unter diesem Namen angebotenen Wetten im Internet, in Wettbüros oder über andere Wege differenziert. So ergibt sich für ODDSET ein Risiko von lediglich 0,52 (95%-KI: 0,12 - 2,21), für alle anderen Oddset-Angebote dagegen von 20,6 (95%-KI: 2,08 - 203,12).

Eine mittlere Risikogruppe lässt sich identifizieren mit den Klassenlotterien, Internet-Casinospielen, sonstigen Sportwetten und Euromillions. Allerdings sind die hier ermttelten Risiken (zwischen ca. 2,6 und ca. 3,1) statistisch nicht signifikant.

Dagegen sind bei Lotto „6 aus 49“ und den übrigen Lotterien die Risiken kleiner als in der jeweiligen Referenzgruppe, in der die jeweilige Lotterie nicht gespielt wird. Die Effekte sind allerdings statistisch nicht signifikant.

Zu erkennen ist ferner, dass das Spielen eher risikoreicher Glücksspiele auch mit einer höheren Anzahl insgesamt angegebener Glücksspiele assoziiert ist.

Da ein beträchtlicher Teil der Personen, die im zurückliegenden Jahreszeitraum mindestens ein Spiel angegeben haben, Mehrfachspieler sind, also an mindestens zwei Glücksspielen teilnehmen (46,5 %), sind in den drei letzten Spalten von Tabelle 42 zudem für jedes Glücksspiel die Risiken und Konfidenzintervalle für mindestens problematisches Spielverhalten ausgewiesen, wenn das gesamte Spektrum der gespielten Glücksspiele berücksichtigt wird[23]. Bei statistischer Kontrolle jeweils aller anderen Glücksspiele ergeben sich für dieselben Glücksspiele statistisch signifikante Effekte wie in der jeweiligen Einzelbetrachtung. Darüber hinaus finden sich in der multivariaten Betrachtungsweise auch für Internet-Casinospiele (ca. 7,7-fach erhöhtes Risiko) sowie für Klassenlotterien (5,4-fach erhöhtes Risiko) statistisch signifikante Effekte für das Auftreten mindestens problematischen Spielverhaltens.

3.4.5 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. Tabelle 25 zeigt die

[23] 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 Glücksspielanzahl selbst ein signifikanter Risikoschätzer für mindestens problematisches Glücksspielverhalten ist (Odds Ratio knapp 1,5).

durchschnittlichen Skalenwerte des *GABS* insgesamt sowie differenziert nach Geschlecht und Altersgruppen für alle vier Erhebungsjahre.

Sowohl bei männlichen als auch bei weiblichen Befragten zeigen sich im Vergleich der Erhebungen 2007 und 2009 zunächst statistisch signifikante Rückgänge der mittleren kognitiven Verzerrung. Deren Ausmaß bleibt im Jahr 2011 dann ungefähr bestehen. Im Jahr 2013 ist bei beiden Geschlechtern dagegen gegenüber der vorherigen Befragung wieder eine statistisch signifikante Zunahme festzustellen, die aufgrund einer statistisch signifikanten Zunahme bei den weiblichen, nicht aber den männlichen Befragten bedingt ist. Bei Betrachtung der einzelnen Altersgruppen findet sich ein statistisch signifikanter Zuwachs nur bei den über 45-Jährigen. Noch in der Untersuchung 2011 war in dieser Gruppe ein verhältnismäßig starker Rückgang der mittleren GABS-Werte festzustellen.

Tabelle 25 Durchschnittliche Testwerte in der Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS) nach Geschlecht und Altersgruppen in den Befragungen 2007, 2009, 2011 und 2013

Erhebungsjahr	2007		2009		2011		2013	
	Mw	Sd	Mw	Sd	Mw	Sd	Mw	Sd
Gesamt	1,82*	0,54	1,67*	0,51	1,67*	0,53	1,73	0,49
männlich	1,89*	0,55	1,74*	0,53	1,77	0,53	1,81	0,50
weiblich	1,74*	0,52	1,57*	0,47	1,55*	0,50	1,63	0,46
16 und 17 Jahre	2,36*	0,45	2,16	0,46	2,11	0,53	2,12	0,52
18 bis 20 Jahre	2,25*	0,46	2,03	0,52	2,02	0,52	1,97	0,47
21 bis 25 Jahre	2,07	0,54	1,86*	0,51	1,95	0,51	2,02	0,46
26 bis 35 Jahre	1,88	0,52	1,74	0,49	1,81	0,52	1,82	0,50
36 bis 45 Jahre	1,80*	0,51	1,63	0,49	1,67	0,50	1,68	0,50
46 bis 65 Jahre	1,69*	0,53	1,55*	0,48	1,51*	0,50	1,64	0,45

Basis: Befragte, die in den letzten 12 Monaten mindestens ein Gücksspiel gespielt haben;
*) Statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren, Referenzjahr: 2013;
Mw=Mittelwert, Sd: Standardabweichung;
Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: n = 5.358 (2007); n = 5.277 (2009); n = 4.700 (2011); n = 4.645 (2013).

Überprüft man wiederum, welche GABS-Mittelwerte sich im Festnetzauswahlrahmen zeigen, so ergeben sich nur marginale Unterschiede. Auffällig ist lediglich der im Festnetzauswahlrahmen im Jahr 2013 geringfügig höherer Mittelwert bei 18-20-Jährigen (2,04 vs. 1,97 gegenüber dem in Tabelle 25 dargestellten „Dual Frame“-Auswahlrahmen.

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 erahnen zu können. Und auch umgekehrt erscheint es bei Vorliegen einer solchen Einstellung plausibel, dass problematisches Glücksspiel gefördert bzw. aufrechtzuerhalten werden kann. Entsprechend finden sich bei männlichen und weiblichen Befragten mit auffälliger Belastungssymptomatik statistisch signifikant höhere GABS-Mittelwerte als bei unauffälliger (insges.: 1,93 vs. 1,67, $p < 0,05$) und bei problematischer Belas-

tungssymptomatik wiederum statistisch signifikant höhere als bei auffälliger (2,19 vs. 1,93). Während aber bei männlichen Befragten mit pathologischer Glücksspielausprägung die GABS-Werte noch unter das Niveau der auffälligen Glücksspieler zurückfallen, nimmt der GABS-Mittelwert in der Gruppe der weiblichen Befragten mit pathologischer Glücksspielausprägung noch einmal statistisch signifikant zu auf 2,26 (problematisch: 1,90).

Betrachtet man den Zusammenhang zwischen den GABS-Werten und der Nutzung einzelner Glücksspiele, so ergibt sich folgendes Bild:

Tabelle 26: GABS-Werte je Glücksspiel (2013)

	Gesamt		männlich		weiblich	
	Mw	Sd	Mw	Sd	Mw	Sd
Internet-Casinospiele	2,39	0,39	2,41	0,38	2,07	0,48
Großes Spiel	2,11	0,55	2,21	0,55	1,81	0,46
‚andere Sportwetten'	2,08	0,48	2,10	0,46	1,96	0,63
Kleines Spiel	2,04	0,60	2,08	0,64	1,96	0,50
Geldspielautomaten	2,04	0,44	2,05	0,42	1,99	0,49
priv. Glücksspiel	2,01	0,49	2,05	0,47	1,86	0,53
Live-Wetten	2,00	0,40	2,02	0,41	1,91	0,38
Bingo	1,97	0,54	2,16	0,55	1,72	0,42
Keno	1,96	0,42	2,08	0,40	1,68	0,35
Euromillions	1,96	0,54	1,89	0,60	2,06	0,42

n= 4.645; Dual Frame-Auswahlrahmen; sortiert nach absteigender Reihenfolge der GABS-Wert (Spalte ‚Gesamt'),
Mw=Mittelwert, Sd: Standardabweichung;
Dargestellt sind die Spiele mit den 10 höchsten GABS-Werten.

An erster Stelle stehen Internet-Casinospiele (GABS-Mittelwert: 2,39). Es folgen das große Spiel (2,11) und ‚andere Sportwetten' (2,08). Am unteren Ende der Spielerangfolge (nicht dargestellt) finden sich abermals die Lotterien sowie Lotto „6 aus 49".

Nahezu dieselbe Spieleplatzierung wie in Tabelle 26 erhält man, wenn man die mittleren SOGS-Werte je angegebenem Glücksspiel anschaut, womit der positive Zusammenhang zwischen der SOGS-und der GABS-Ausprägung bestätigt wird.

3.5 Motive des Glücksspiels

In den Glücksspiel-Surveys der BZgA werden verschiedene Motive erhoben, die für das Glücksspiel eine Rolle spielen können. Bezugsgruppe sind dabei Personen, die in den zurückliegenden 12 Monaten vor der jeweiligen Befragung an mindestens einem Glücksspiel teilgenommen haben.

In allen vier Untersuchungen dominiert mit Abstand Geldgewinn als Motiv (2007: 71,9 %, 2009: 73,8 %, 2011: 69,0 %, 2013: 71,4 %) und stellt sich somit als Hauptmotiv dar (Tabelle 27). Am zweithäufigsten genannt wird das Motiv ‚Aufregung', im Jahr 2013 % der Befragten (2007: 32,1 %, 2009: 30,4 %, 2011: 31,5 %). 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 13,1 % bzw. 8,4 % im Jahr 2013 am dritt- bzw. vierthäufigsten angegeben werden: Männliche Befragte nennen diese jeweils etwa doppelt so häufig wie weibliche. Etwa gleichauf in der weiteren Rangfolge der Motive liegen im Jahr 2013 ‚Ablenkung' (6,1 %) und ‚sich auskennen' (5,1 %). Die eigene Kompetenz wird dabei von männlichen Befragten, je nach Erhebungsjahr, etwa doppelt bis etwa viermal so häufig als Motiv angegeben wie von weiblichen. Dies dürfte mit der höheren Affinität männlicher Befragter zu Sportwetten zusammenhängen. Das Motiv ‚ungestört sein' wird mit Abstand am seltensten genannt (2013: 2,4 %). Die Anteile haben sich aber gegenüber 2011 bei beiden Geschlechtern annähernd verdoppelt.

Gegenüber der Ausgangsmessung im Jahr 2007 wird im Jahr 2013 kein einziges Motiv nennenswert häufiger angegeben. Lediglich das Motiv ‚Ablenkung' wird 2013 von den weiblichen Befragten statistisch signifikant seltener genannt (3,5 % vs. 6,3 %). Gegenüber der vorherigen Erhebung (2011) ist bei männlichen und weiblichen Befragten gleichermaßen nahezu eine Verdoppelung der Nennungshäufigkeit des Motivs ‚ungestört sein' festzustellen.

Tabelle 27: 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*
2013	810	13,1	3.138	71,4	380	8,4	314	5,1	267	6,1	1.769	32,4	67	2,4
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*
2013	582	16,5	1.652	71,3	295	11,2	256	6,7	187	8,1	1.086	35,7	50	2,8
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*
2013	228	8,7	1.486	71,6	85	4,7	58	3,1	80	3,5	683	28,1	17	1,9

Basis: Befragte, die in den letzten 12 Monaten mindestens ein Glücksspiel gespielt haben; „Dual Frame"-Auswahlrahmen; % = Zeilenprozente; *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, 2013: 4.671-4.676.

Neben dieser allgemeinen Betrachtung der Spielmotive erscheint von Interesse, ob sich die Verteilungen der Motivnennungen nach dem Problemspielstatus unterscheiden. Hierzu werden wiederum die im Jahr 2013 als problematisch oder pathologisch eingestuften Glücksspieler und Glücksspielerinnen zusammengefasst und den als auffällig oder unproblematisch klassifizierten gegenübergestellt. Dabei fällt zunächst auf, dass alle Motive mit zunehmendem Problemausmaß häufiger angegeben werden. Am deutlichsten fällt diese Zunahme beim Motiv ‚ungestört sein' aus: Von den problemfrei spielenden Befragten nennen dieses Motiv 1,4 %, von den als auffällig klassifizierten 2,4 % und von den Problemspielern 25,3 %. Ähnlich deutlich sind die Unterschiede bei den Motiven ‚Entspannung' (6,5 %, 13,3 % und 37,8 %) und ‚Ablenkung' (3,8 %, 14,2 % und 36,6 %). Hier liegt für die Problemspieler und –spielerinnen die Interpretation einer diesen Motiven gemeinsamen Dimension als Fluchtmotiv aus dem Alltag nahe.

Die Unterschiede lassen sich zumeist bei beiden Geschlechtern feststellen, lediglich beim Motiv ‚Geselligkeit' unterscheiden sich die Nennungshäufigkeiten zwischen den drei nach dem Problemspielerstatus gebildeten Gruppen nur unwesentlich.

3.6 Subjektive Gewinn- und Verlustbilanz

In den Glücksspiel-Surveys der BZgA wird auch nach der subjektiv resümierten Gewinn- und Verlustbilanz der letzten 12 Monate gefragt, also ob durch Wetten und Spielen mit Geldeinsatz in diesem Zeitraum alles in allem finanziell etwa dazugewonnen oder verloren wurde. Bezugsgruppe sind wiederum Personen mit mindestens einer Spielangabe in den zurückliegenden 12 Monaten.
Im Jahr 2013 sagen lediglich 10,2 %, dass sie in den letzten 12 Monaten einen Gewinn erzielt haben. Der Betrag der angegebenen Gewinne schwankt allerding sehr stark. Im Median beträgt dieser im Jahr 2013 80 Euro (Interquartilbereich (IQB) = 20-300 €). 2011 gaben 11,1 % an, dass sie in der Gesamtbilanz von Gewinnen und Verlusten einen Gewinn erzielt hatten (Median: 80 Euro, IQB = 20-400 €).
Dagegen schätzen im Jahr 2013 64,7 %, dass sie einen Verlust erlitten haben. Auch die hier angegebenen Beträge schwanken stark: Im Median betragen sie 60 Euro, IQB = 20-20 €). 2011 betrug dieser Anteil 60,8 % (Median: 50 Euro, IQB = 20-120 €). Bei 24,7 % ist die Bilanz im Jahr 2013 ausgeglichen (2011: 27,7 %).
Bei der Gewinn- und Verlustbilanz zeigen sich Geschlechts- und Altersunterschiede. Tendenziell geben männliche Befragte zu allen Erhebungszeitpunkten geringfügig häufiger eine positive und weibliche Befragte geringfügig häufiger eine ausgeglichene Bilanz an. Die Schätzungen für die in den letzten 12 Monaten erzielten Gewinne und Verluste liegen dabei bei den männlichen Befragten, entsprechend den Ergebnissen zu den Spieleinsätzen (Kapitel 3.2.6), deutlich höher als bei den weiblichen. Für das Jahr 2013 geben männliche Befragte sowohl die subjektiv eingeschätzte Gewinn- als auch die Verlusthöhe mit jeweils im Median 100 Euro an, weibliche dagegen nur mit jeweils 50 Euro.

Die Häufigkeit der subjektiven Einschätzung, in den letzten 12 Monaten einen Gewinn erzielt zu haben, geht mit zunehmendem Alter zurück. Komplementär dazu steigt die Häufigkeit der Einschätzung, einen Verlust erzielt zu haben, mit zunehmendem Alter an.

Die Verteilung der Einschätzungen zur persönlichen Gewinn- und Verlustbilanz im Jahr 2013 stimmt mit denen der früheren Erhebungen relativ gut überein. Auch die Höhe der jeweils angegebenen Gewinn- und Verlustbeträge (Mediane) schwankt nur geringfügig.

3.7 Glücksspielverhalten Jugendlicher

Basis der im Folgenden dargestellten Ergebnisse sind 16- und 17-jährige Jugendliche (n = 786). Berichtet werden zunächst die 12-Monats-Prävalenzen (auf eine Wiedergabe der Lebenszeitprävalenzen wird verzichtet), und daran anschließend werden Spielhäufigkeiten, Spielorte bzw. Bezugswege, Aus-

gaben für Glücksspiele, erstes Glücksspiel im Leben sowie glücksspielassoziierte Probleme unter den befragten Jugendlichen dargestellt.

3.7.1 12-Monats-Prävalenzen Jugendlicher

Der Anteil der 16- und 17-jähriger Jugendlichen, die angeben, in den zwölf Monaten vor der Befragung irgendeines der erhobenen Glücksspiele gespielt zu haben, ist gegenüber allen vorherigen Erhebungen statistisch signifikant zurückgegangen. Besonders deutlich wird dies gegenüber dem Jahr 2011: Spielten in jenem Jahr noch 31,5 % irgendein Glücksspiel, so beträgt dieser Anteil 2013 nur noch 19,9 %. Damit hat 2013 nur noch jeder fünfte Jugendliche an irgendeinem Glücksspiel teilgenommen gegenüber knapp jedem dritten im Jahr 2011 (Tabelle 28). Bei den Jungen beläuft sich dieser Anteil auf 28,7 % (nach 35,7 % im Jahr 2011), was einen vergleichsweise nur moderaten Rückgang darstellt, während er bei den Mädchen mit 10,8 % (gegenüber 27,0 % in 2011) besonders deutlich ausfällt.

Tabelle 28: 12-Monats-Prävalenz irgendeines und einzelner Glücksspiele nach Geschlecht und Erhebungsjahr bei 16- und 17-jährigen Jugendlichen

	gesamt					Jungen					Mädchen				
	2007	2009	2011	2013		2007	2009	2011	2013		2007	2009	2011	2013	
				DF	FN				DF	FN				DF	FN
irgendein Glücksspiel[1]	26,6*	24,2*	31,5*	19,9	22,2	32,0	32,3	35,7	28,7	30,0	21,0*	15,9	27,0*	10,8	15,9
Gewerbliche Glücksspiele[1,2]	16,3	14,8	24,1	19,2	19,6	20,7	17,5	26,4	27,1	24,9	11,9	12,1	21,7*	10,8	12,1
Sofortlotterien[3]	10,8	8,1	15,6*	10,3	12,4	13,2	6,9*	14,7	13,7	15,8	8,3	9,3	16,6*	6,8	9,3
priv. Glücksspiel	11,3	12,1	12,1	8,2	8,3	15,4	21,1	18,1	13,1	13,3	7,1*	2,9	5,9	2,4	2,9
Sportwetten insges.	4,1	3,5	4,3	4,7	3,3	8,1	6,0	5,2	7,2	4,6	0,0	1,0	3,3	2,0	1,0
Geldspielautomaten	2,3	2,3	4,5	2,6	4,6	4,3	3,8	6,8	4,0	6,5	0,3	0,8	2,2	1,2	0,8
‘andere Sportwetten’[5]	1,2	0,3*	1,9	2,0	2,4	2,4	0,6	2,7	3,5	3,2	0,0	0,0	1,1	0,5	0,0
Live-Wetten	--	--	2,0	1,7	1,7	--	--	1,9	3,0	2,7	--	--	2,2	0,4	0,0
Oddset-Spielangebote	2,2*	2,3*	1,7	1,4	1,9	4,3	4,6	3,3	2,3	3,3	0,0	0,0	0,0	0,5	0,0
Lotto "6 aus 49"	3,1*	2,7	1,7	1,3	1,2	2,7	3,6*	1,4	0,9	1,7	3,6	1,9	2,0	1,7	1,9
Lotterien insges.[4]	0,7	0,9	2,3	1,2	1,6	0,8	1,4	2,4	1,3	1,1	0,6	0,3	2,3	1,1	0,3
Bingo	--	--	1,9	1,2	1,4	--	--	2,1	1,3	1,4	--	--	1,6	1,1	0,0
Pferdewetten	0,3	0,9	0,3	0,3	1,4	0,6	0,7	0,1	0,3	1,4	0,0	1,0	0,6	0,3	1,0
Toto	0,9	0,0	0,1	0,3	0,4	1,8	0,0	0,1	0,0	0,5	0,0	0,0	0,0	0,5	0,0
Spiel 77/Super 6	1,4*	1,4*	0,3	0,2	0,3	1,3	2,1	0,3	0,4	0,0	1,5	0,6	0,3	0,0	0,6
Spielbank insges.	0,8	0,8	0,4	0,1	0,3	0,9	1,7*	0,7	0,3	0,6	0,6	0,0	0,1	0,0	0,0
kleines Spiel in der Spielbank	0,5	0,7	0,4	0,1	0,1	0,9	1,4	0,7	0,3	0,2	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Glücksspirale	--	--	0,1	0,1	0,1	--	-	0,3	0,3	0,2	--	--	0,0	0,0	0,0
Internet-Casinospiele	0,5	0,2	0,1	0,1	0,1	0,9	0,3	0,0	0,2	0,3	0,0	0,0	0,1	0,0	0,0
großes Spiel in der Spielbank	0,8*	0,5	0,1	0,1	0,1	0,9	1,0	0,0	0,1	0,2	0,6	0,0	0,1	0,0	0,0
TV-Lotterien	0,0	0,5	0,4	0,0	0,1	0,0	0,7	0,0	0,0	0,1	0,0	0,3	0,7	0,0	0,0
Klassenlotterien	0,5	0,4	0,0	0,0	0,0	0,3	0,7	0,0	0,0	0,0	0,6	0,0	0,0	0,0	0,3
‘andere Lotterien’[6]	0,3	0,0	0,5	0,0	0,0	0,5	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	1,1	0,0	0,0
Keno	0,7	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	1,3	0,0	0,0	0,0	0,0
Eurojackpot	--	--	--	0,0	0,0	--	--	--	0,0	0,0	--	--	--	0,0	0,0
Euromillions	--	--	--	0,0	0,0	--	--	--	0,0	0,0	--	--	--	0,0	0,0
Plus 5	--	--	0,0	0,0	0,0	--	--	0,0		0,0	--	--	0,0	0,0	0,0

Legende zu Tabelle 28

Angaben in Prozent; DF="Dual Frame"-, FN=Festnetzauswahlrahen;
Absteigende Sortierung nach Spalte „DF gesamt 2013";

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; 2013: 2013 n = 745-786 (DF);
*)	Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischen Regressionen, Referenzjahr: 2013 DF, Kovariaten: Geschlecht und Alter);
--	2007 und 2009 nicht erhoben;
1	2013 verändertes Glücksspielspektrum: zusätzlich wurde die Teilnahme an Eurojackpot und Euromillions erhoben, die Erhebung der Teilnahme an Quizsendungen und von riskanten Börsenspekulationen entfällt;
2	alle im Survey erfragten Glücksspiele ohne privates Glücksspiel;
3	Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet, Angebote von den Lottogesellschaften und anderen Anbietern;
4	Fernseh-, Klassen- und 'andere Lotterien', Bingo, Glücksspirale und Keno;
5	nicht weiter ausdifferenzierte Restkategorie von Sportwetten (ohne Oddset-Spielangebote, Toto und Pferdewetten, 2011 auch ohne Live-Wetten);
6	Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä., 2007 und 2009 inkl. Glücksspirale.

Weniger deutlich fallen die Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren bei den gewerblichen Glücksspielangeboten (d. h. alle im Survey erhobenen Glücksspiele ohne privat organisiertes Glücksspiel) aus: Hier geht die 12-Monats-Prävalenz von 24,1 % im Jahr 2011 auf 19,2 % im Jahr 2013 zurück (n. s.). Hierfür lassen sich primär zwei Gründe anführen: Zum einen wurde im Jahr 2013 das erhobene Glücksspielsspektrum geringfügig verändert und damit auch die gewerblichen Glücksspielangebote anders definiert (siehe Erläuterung Kapitel 2.3). Zum anderen ist bei den Jungen hier ein leichter Anstieg und nur bei den Mädchen wiederum ein deutlicher Rückgang festzustellen (2011: 21,7 %, 2013: 10,8%).

Im Gegensatz zu den Erwachsenen werden von den Jugendlichen im Jahr 2013 Sofortlotterien (10,3 %) am meisten gespielt, was gegenüber dem Jahr 2011 allerdings ebenfalls einen statistisch signifikanten Rückgang um 5,2 % bedeutet. Auch das private Glücksspiel ist, nach annähernd konstanten Anteilen in den Jahren 2007 bis 2011, zurückgegangen (2013: 8,2 %, n. s.).

Gegen den Trend hat die Sammelkategorie ‚Sportwetten insges.' geringfügig zugenommen: Von 4,3 % im Jahr 2011 auf 4,7 % im Jahr 2013. Dies ist auf einen (statistisch nicht signifikanten) Anstieg bei den Jungen zurückzuführen, von 5,2 % im Jahr 2011 auf 7,2 % im Jahr 2013. Dagegen ist die 12-Monats-Prävalenz von Geldspielautomaten bei beiden Geschlechtern zurückgegangen, insgesamt von 4,5 % auf 2,6 % (n. s.). Bei der Kategorie ‚Lotterien insgesamt' ist nahezu eine Halbierung der Jugendlichenprävalenz festzustellen (2011: 2,3 %, 2013: 1,2 %, n. s.). Die 12-Monats-Prävalenzen bei den übrigen Glücksspielen rangieren im Jahresvergleich auf ähnlich niedigem Niveau.

Bezogen auf die Daten von 2013 werden die von den Jugendlichen meistgespielten Glücksspiele um ein Vielfaches häufiger von Jungen als von Mädchen angegeben (Sofortlotterien, privates Glücksspiel, Sportwetten und Geldspielautomaten, alle Unterschiede statistisch signifikant). Lediglich Lotto „6 aus 49" wird von Mädchen häufiger angegeben (1,7 % vs. 0,9 %, n. s.).

Im Jahr 2013 beträgt der Anteil der Einfachspieler unter den 16- bis 17-jährigen Jugendlichen 16,4 % und der der Mehrfachspieler (zwei oder mehr Glücksspiele angegeben) 6,6 %. Ersterer hat im Vergleich der Erhebungszeitpunkte bis 2011 sukzessive zugenommen (2007: 16,3 %, 2009: 17,7 %, 2011: 20,9 %), während Letzterer nach einem zwischenzeitlichen Rückgang im Jahr 2009 seinen Gipfel mit 10,2 % im Jahre 2011 hatte.

Unter den 16- und 17-jährigen Jungen beträgt der Anteil der Einfachspieler im Jahr 2013 (nach 22,4 % im Jahr 2011) 24,1 % und unter den 16- und 17-jährigen Mädchen 8,3 % (nach 19,4 % im Jahr 2011). Die entsprechenden Anteile der Mehrfachspieler belaufen sich auf 9,8 % bei den Jungen und 2,3 % bei den Mädchen (2011: 12,7 % und 7,6 %).

Erweitert man bei Casinospielen im Internet den Fokus auf Spiele, bei denen es statt um richtiges Geld um Spielgeld oder Punkte geht, so ergibt sich für 16- bis 17-jährige Jugendliche, nach einem steilen Anstieg der 12-Monats-Prävalenz auf knapp 7 % im Jahr 2011, für 2013 ein leichter Rückgang auf 4,7 %. Dieser Rückgang findet sich bei beiden Geschlechtern (Jungen: von 10,1 % auf 7.8 %, Mädchen: von 3,6 % auf 1,4 %).

Die Ergebnisse zu den 12-Monatsprävalenzen jugendlichen Glücksspiels im Festnetzauswahlrahmen spiegeln den gleichen Trend wider wie im „Dual Frame"-Auswahlrahmen, allerdings in abgemilderter Form. Bei der Kategorie ‚Sportwetten' setzt sich hier der Rückgang im Jahr 2013 fort. Bei Geldspielautomaten dagegen wird von den Jungen annähernd das Niveau von 2011 wieder erreicht (2011: 6,8 %, 2013 FN: 6,5 %).

3.7.2 Spielhäufigkeiten Jugendlicher

Die Häufigkeiten, mit denen Jugendliche an Glücksspielen teilnehmen, ist für ausgewählte Glücksspiele Tabelle 29 zu entnehmen.

Betrachtet man zunächst die Spielhäufigkeit irgendeines Glücksspiels (= Maximum aller Glücksspiele, für die die Häufigkeit der Spielteilnahme erfragt wurden, vgl. Methodenteil, S. 39), so erweist sich die Kategorie ‚seltener als einmal im Monat' mit 14,1 % darauf entfallende Nennungen als die mit Abstand am stärksten besetzte Kategorie. Dagegen sind die beiden Kategorien ‚2 bis 3 mal im Monat' und ‚mindestens wöchentlich' mit jeweils 1,4 % vergleichsweise am schwächsten besetzt.

Im Vergleich der Erhebungszeitpunkte gehen im Jahr 2013 die Anteile aller Spielhäufigkeitskategorien gegenüber 2011 zum Teil deutlich zurück und liegen noch unter denen des Ausgangszeitpunktes (2007). Zwischen Jungen und Mädchen gibt es dabei Unterschiede: So nimmt der Anteil in der höchsten Kategorie bei ersteren gegenüber 2011 deutlich ab (2011: 4,8 %, 2013: 1,7 %), bei den Mädchen dagegen deutlich zu (2011: 0,3 %, 2013: 1,2 %). Und während sich bei Jungen die Nennungshäufigkeit in der Kategorie ‚weniger als 1 x im Monat' 2013 kaum verändert hat, beträgt sie bei Mädchen 2013 nur noch ein Drittel (7,5 %) des in 2011 erreichten Anteils.

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 (Ausnahme: Oddset-Spielangebote). Besonders deutlich wird das bei den Sofortlotterien und dem privaten Glücksspiel, in zweiter Linie auch noch bei den Geldspielautomaten.

Die Verteilungen der Spielhäufigkeit der Jugendlichen bei den einzelnen Glücksspielen variiert zwischen den vier Erhebungszeitpunkten nur unbedeutend. Aufgrund der sehr geringen Fallzahlen wird auf interferenzstatistische Analysen verzichtet.

Tabelle 29: Häufigkeit des Glücksspiels insgesamt und bei ausgewählten Glücksspielen nach Geschlecht und Erhebungsjahr bei 16- und 17-jährigen Jugendlichen

	gesamt				Jungen				Mädchen			
	2007	2009	2011	2013	2007	2009	2011	2013	2007	2009	2011	2013
irgendein Glücksspiel*												
●●●●	2,0	2,8	2,6	1,4	3,2	5,5	4,8	1,7	0,7	0,1	0,3	1,2
●●●	4,6	2,1	1,5	1,4	4,7	4,2	2,1	2,3	4,5	0,0	0,9	0,4
●●	3,9	2,8	3,6	2,9	5,8	4,3	5,6	4,2	2,0	1,2	1,6	1,6
●	15,7	16,5	22,9	14,1	17,7	18,3	22,7	20,4	13,7	14,6	23,1	7.5
○	73,7	75,8	69,3	80,2	68,5	67,7	64,8	71,5	79,0	84,1	74,1	89,3
Sofortlotterien												
●●●●	0,0	0,4	0,2	0,3	0,0	0,7	0,4	0,0	0,0	0,0	0,0	0,6
●●●	1,4	0,5	0,2	0,3	1,5	1,0	0,2	0,6	1,3	0,0	0,3	0,0
●●	1,2	1,0	0,7	1,0	1,7	0,7	1,0	1,0	0,6	1,2	0,4	0,9
●	8,2	6,3	13,9	8,8	10,0	4,4	12,6	12,0	6,4	8,1	15,2	5,4
○	89,2	91,9	85,0	89,7	86,8	93,1	85,8	86,4	91,7	90,7	84,1	93,2
privates Glücksspiel												
●●●●	0,9	1,8	0,8	0,1	1,8	3,6	1,2	0,3	0,0	0,0	0,3	0,3
●●●	1,4	1,3	1,1	1,1	0,9	2,6	1,8	1,7	1,9	0,0	0,4	1,7
●●	1,9	2,4	2,5	1,2	3,1	4,3	4,3	2,1	0,7	0,3	0,6	2,1
●	7,1	6,6	7,8	5,7	9,5	10,6	10,8	9,6	4,5	2,5	4,6	9,6
○	88,7	87,9	87,9	91,8	84,6	78,9	81,9	86,3	92,9	97,1	94,1	86,3
Lotto "6 aus 49"												
●●●●	0,3	0,0	0,1	0,2	0,6	0,0	0,1	0,1	0,0	0,1	0,0	0,2
●●●	1,1	0,0	0,0	0,0	1,4	0,0	0,0	0,0	0,7	0,0	0,0	0,0
●●	0,0	0,4	0,7	0,0	0,0	0,7	0,5	0,0	0,0	0,0	1,0	0,0
●	1,7	2,3	0,9	1,1	0,7	2,9	0,8	0,7	2,8	1,8	1,0	1,4
○	96,9	97,3	98,3	98,7	97,3	96,4	98,6	99,1	96,4	98,1	98,0	98,3
Oddset-Spielangebote												
●●●●	0,0	0,8	0,8	0,1	0,0	1,6	1,5	0,2	0,0	0,0	0,0	0,0
●●●	1,1	0,3	0,3	0,0	2,1	0,6	0,5	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
●●	0,8	0,0	0,1	0,1	1,5	0,0	0,1	0,3	0,0	0,0	0,0	0,0
●	0,3	1,2	0,6	1,2	0,6	2,5	1,1	1,8	0,0	0,0	0,0	0,5
○	97,8	97,7	98,3	98,6	95,7	95,4	96,7	97,7	100,0	100,0	100,0	99,5
Live-Wetten												
●●●●	--	--	0,2	0,3	--	--	0,3	0,6	--	--	0,0	0,0
●●●	--	--	0,0	0,2	--	--	0,0	0,5	--	--	0,0	0,0
●●	--	--	0,6	0,3	--	--	1,2	0,5	--	--	0,0	0,0
●	--	--	1,3	0,8	--	--	0,4	1,3	--	--	2,2	0,4
○	--	--	98,0	98,3	--	--	98,1	97,1	--	--	97,8	99,6
Geldspielautomaten												
●●●●	0,0	0,4	0,1	0,3	0,0	0,7	0,3	0,7	0,0	0,0	0,0	0,0
●●●	0,2	0,0	0,3	0,2	0,3	0,0	0,6	0,4	0,0	0,0	0,0	0,0
●●	0,3	0,0	0,5	0,4	0,6	0,0	0,8	0,6	0,0	0,0	0,1	0,3
●	1,8	1,9	3,7	1,6	3,3	3,0	5,2	2,3	0,3	0,8	2,1	0,9
○	97,7	97,7	95,5	97,4	95,7	96,2	93,2	96,0	99,7	99,2	97,8	98,8

Angaben in Prozent; Bezug: letzte 12 Monate vor Befragung; „Dual-Frame“-Auswahlrahmen;
Aufgrund von Auf- oder Abrunden auf eine Nachkommastelle ergänzen sich die Kategorien nicht immer genau zu 100 %;
●●●● =≥ wöchentlich, ●●● 2-3mal im Monat, ●● einmal im Monat, ● < einmal im Monat, ○ nicht gespielt, w.n./k.A.= weiß nicht/keine Angabe;

Basis: Jugendliche 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; gesamt 2013 n = 745-786 (DF);
* Maximum der Spielhäufigkeiten aller Glücksspiele, für die Angaben zu Spielhäufigkeiten erhoben wurden;

3.7.3 Spielorte / Bezugswege von Jugendlichen

Tabelle 39 im Anhang ist zu entnehmen, welche Spielorte/Bezugswege von 16- und 17-Jährigen gewählt werden. Danach geben 5,6 % der Jugendlichen im Jahr 2013 eine Teilnahme an Glücksspielen über die Lotto-Annahmestelle an. Dies ist gegenüber 2011 (10%) und auch gegenüber 2007 und 2009 ein deutlicher Rückgang. Über das Internet nehmen 3,2 % 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 damit sukzessive zurückgegangen (2007: 4,4 %, 2009: 4,2 %, 2011: 3,7 %). Nachdem sich bei Mädchen die Nennungshäufigkeit dieses Spielortes 2011 gegenüber den beiden vorangegangenen Erhebungen verdoppelt hat (2007/2009: jeweils 0,7 %), ist auch hier 2013 ein deutlicher Rückgang auf 0,3 % zu vermerken.

Die Angabe von Wettbüros bzw. der Pferderennbahn spiegelt die Teilnahme an Sportwetten wider. Die Nennungshäufigkeit ist seit 2007 angestiegen. 2007 und 2009 wurden beide Spielorte zusammen lediglich von 0,3 % bzw. 0,6 % der Jugendlichen genannt. Im Jahr 2011 stieg dieser Anteil auf 2,6 %, was mehr als eine Vervierfachung 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. 2013 ist dann eine Stabilisierung auf nur geringfügig niedrigerem Niveau festzustellen (2,4 %).

Während Bank oder Post als Bezugsweg/Spielort für Jugendliche nur eine geringe Rolle spielen, erreichen die übrigen Bezugswege (Telefon, gewerbliche Anbieter wie Faber und die explizit angebbare Kategorie ‚andere Wege’) im Jahr 2013 bei Jugendlichen 6,0 %. Im Vergleich der vier Erhebungszeitpunkte bleibt diese Quote weitgehend stabil.

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 30). 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’.

Tabelle 30: Nutzung von ausgewählten, auch vom DLTB angebotenen Glücksspielen nach Spielort/ Bezugsweg durch 16- und 17-jährige Jugendliche

	gesamt				Jungen				Mädchen			
	2007	2009	2011	2013	2007	2009	2011	2013	2007	2009	2011	2013
Sofortlotterien												
Lotto-Annahmest.	9,7*	6,7	8,7*	4,3	11,8*	5,7	9,9	5,6	7,7*	7,6*	7,4*	2,9
Internet	0,1	0,9	0,1	0,5	0,2	1,2	0,1	0,9	0,0	0,7	0,0	0,0
‚andere Wege'	1,4*	0,5*	7,7	5,6	1,4*	0,0	5,6	7,1	1,3	1,1	10,0*	3,9
insges.	10,8	8,1	15,6*	10,3	13,2	6,9	14,7	13,7	8,3	9,3	16,6*	6,8
Oddset-Spielangebote												
Lotto-Annahmest.	1,9*	1,9*	0,5	0,4	3,7*	3,7*	0,9	0,5	0,0	0,0	0,0	0,3
Internet	0,0	0,4	0,0	0,0	0,0	0,7	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
andere[1]	0,3	0,1	1,2	1,1	0,6	0,2	2,4	1,8	0,0	0,0	0,0	0,3
insges.	2,2	2,3	1,7	1,4	4,3*	4,6*	3,3	2,3	0,0	0,0	0,0	0,5
Lotto "6 aus 49"												
Lotto-Annahmest.	2,7	2,7	0,9	1,2	2,7	3,6	1,2	0,9	2,8	1,9	0,7	1,5
Internet	0,4	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,7	0,0	0,0	0,0
andere[2]	0,3	0,0	0,8	0,1	0,0	0,0	0,3	0,0	0,6	0,0	1,3	0,1
insges.	3,1*	2,7	1,7	1,3	2,7	3,6*	1,4	0,9	3,6	1,9	2,0	1,7
Bingo[3]												
Lotto-Annahmest.	--	--	0,6	0,3	--	--	1,2	0,0	--	--	0,0	0,5
Internet	--	--	0,0	0,0	--	--	0,0	0,0	--	--	0,0	0,0
‚andere Wege'	--	--	1,3	0,9	--	--	1,0	1,3	--	--	1,6	0,6
insges.	--	--	1,9	1,2	--	--	2,1	1,3	--	--	1,6	1,1

Angaben in Prozent; „Dual-Frame"-Auswahlrahmen; Mehrfachnennungen der Spielorte/Bezugswege möglich, daher u. U. abweichend von ‚insges.';
Absteigende Sortierung nach Häufigkeit der 12-Monats-Prävalenzen insgesamt (vgl. Spalte ‚gesamt 2013 DF' in Tabelle 28).
$n_{(abs.)}$: gesamt 2007 n = 352-355; gesamt 2009 n = 297-298; gesamt 2011 n = 714-720; gesamt 2013 n = 745-786 (DF);
1 seit 2011 inkl. Wettbüro;
2 inkl. Post/Faber;
3 erst seit 2011 explizit erhoben;
*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischen Regressionen, Referenzjahr: 2013 DF, Kovariate ‚gesamt': Geschlecht);

Im Jahr 2013 werden von 4,3 % der 16- und 17-jährigen Jugendlichen Lose der Sofortlotterien über Lotto-Annahmestellen bezogen. Dieser Anteil hat sich damit gegenüber 2011 (8,7 %) etwa halbiert. In etwas höherem Umfang erwerben die Jugendlichen Lose über ‚andere Wege' (5,6 %), was, im Gegensatz zu 2011, insbesondere für Jungen zutrifft (7,1 %).

Lotto „6 aus 49" wird dagegen nur von vergleichsweise wenigen Jugendlichen gespielt. Lotto-Annahmestellen sind hier der ganz überwiegend angegebene Spielort/Bezugsweg, was insbesondere auf die Mädchen zutrifft (1,5 % vs. 1,2 % bei den Jungen). Oddset-Angebote werden von den Jugendlichen nur zu einem verhältnismäßig geringen Anteil über Lotto-Annahmestellen gespielt (0,4 %). Deutlich mehr haben ‚andere Wege' angegeben (1,1 %), wohinter sich zumeist das Spielen in Wettbüros verbirgt. Dieser Spielort/Bezugsweg wird dabei insbesondere von Jungen angegeben (1,8 %). Auch bei Bingo werden Lotto-Annahmestellen als Spielort/Bezugsweg nur von wenigen Jugendlichen angegeben, dabei handelt es sich ausschließlich um Mädchen (0,5 %). Über ‚andere

Wege' spielen dagegen etwa doppelt so viele von den Jungen wie von den Mädchen (1,3 % vs. 0,6 %).

Bei allen vier hier betrachteten Glücksspielen spielt das Internet als Spielort/Bezugsort praktisch keine Rolle.

Im Vergleich der vier Erhebungszeitpunkte ist festzustellen, dass unter den 16- und 17-jährigen Jugendlichen bei den in Tabelle 30 betrachteten Glücksspielen der Spielort/Bezugsweg über Lotto-Annahmestellen jeweils tendenziell rückläufig ist. Im Vergleich zu 2011 gilt dies insbesondere für Sofortlotterien und Bingo. Lediglich bei Lotto „6 aus 49" ist ein (statistisch jedoch nicht signifikanter) Zuwachs der über Lotto-Annahmestellen spielenden Mädchen festzustellen.

3.7.4 Spieleinsätze von Jugendlichen

Tabelle 40 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).

79,6 % der Jugendlichen dieses Alters in Deutschland haben danach nicht gespielt bzw. geben als monatliche Ausgaben ‚0 Euro' an (Jungen: 71,0 %, Mädchen: 88,7 %). 14 % geben bis zu 10 Euro im Monat als Spieleinsatz an, 2,3 % zwischen 10 und 20 Euro und weitere 1,4 % zwischen 20 und 50 Euro. 1,6 % der Jugendlichen wenden im Jahr 2013 monatlich mehr als 50 Euro für Glücksspiele auf. Dieser Anteil ist damit im Vergleich zu 2011 weitgehend konstant geblieben.

Bei Betrachtung der Ausgaben nach Geschlecht ergibt sich, dass Jungen mehr als doppelt so häufig Geldbeträge bis 10 Euro monatlich für Glücksspiele ausgeben wie Mädchen (19,6 % vs. 8,1 %) und mehr als viermal so häufig Geldbeträge zwischen 10 und 50 Euro (5,9 % vs. 1,4 %).

Im Vergleich der vier Erhebungszeitpunkte gehen die Ausgaben der 16- und 17-jährigen Jugendlichen für Glücksspiele seit 2009 langsam zurück mit allerdings bei Jungen und Mädchen gegenläufigen Tendenzen: bei Jungen nehmen sie, nach einem deutlichen Rückgang 2011, geringfügig wieder zu, bei den Mädchen dagegen, nach einem deutlichen Anstieg 2011, geringfügig wieder ab (Unterschiede statistisch nicht signifikant).

3.7.5 Erstes Glücksspiel von Jugendlichen und korrespondierendes Alter

Wie auch die Reihenfolge der 12-Monats-Prävalenzen der Glücksspiele von 16- und 17-Jährigen nahelegt, werden von diesen am häufigsten Sofortlotterien mit 22,6 % und das privat organisierte Glücksspiel mit 9,1 % 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 (15,3 % vs. 2,6 %). 4 % nennen Geldspielautomaten als erstes Glücksspiel im Leben (Jungen: 6,7 %, Mädchen: 1,1 %). Lotto „6 aus 49“ wird von 1,5 % der Jugendlichen angegeben (Jungen: 0,8 %, Mädchen: 2,3 %).

Aufgrund der engen Altersspanne kann für die Jugendlichen, im Gegensatz zu den Erwachsenen, das mittlere Lebensalter beim erstgenannten Glücksspiel relativ valide ermittelt werden. Jungen geben mit 13,7 ± 2,6 Jahren ein etwas höheres Alter an als Mädchen (12,3 ± 3,2 Jahre). In der Erhebung 2011 unterschied sich das mit dem ersten Glücksspiel im Leben korrespondierende Alter dagegen zwischen den Geschlechtern kaum (13,5 bzw. 13,6 Jahre).

3.7.6 Glücksspielassoziierte Probleme bei Jugendlichen

Wie bereits im methodischen Teil ausgeführt, wurde im Jahr 2013 das Erhebungsinstrument zur Erfassung glücksspielassoziierter Probleme bei Jugendlichen in einer für diese Zielgruppe adaptierten Form verwendet (SOGS-RA). Im Unterschied zur Standardversion des Instruments sind hier die Schwellenwerte für auffälliges und problematisches Glücksspiel jeweils um einen Punktwert nach oben verschoben. Zudem erfolgt keine weitere Differenzierung nach problematischen und pathologischen jugendlichen Spielern (siehe hierzu Kapitel 2.2.5).

Um die entsprechenden Quoten der Jugendlichen aus den vorangegangenen Surveys (ab 2009) mit denen aus dem Survey 2013 besser vergleichbar zu machen, sind in Tabelle 31 die mit der Standardversion des SOGS ermittelten Werte aus 2009 und 2011 ex post in die SOGS-RA-Version umklassifiziert. Gegenüber dem Survey 2011 weicht die Darstellung in 2013 lediglich darin ab, dass die Kategorie ‚pathologisch’ nicht mehr separat ausgewiesen wird (zu den mit der „Erwachsenenversion“ des SOGS erhaltenen Quoten bei Jugendlichen in 2009 und 2011 siehe BZgA, 2012).

Betrachtet man die Klassifizierungen der Glücksspielsucht bei den befragten Jugendlichen differenziert, so ergeben sich im Einzelnen folgende Zahlen:

Tabelle 31: Verbreitung glücksspielassoziierter Probleme bei 16- und 17-jährigen Jugendlichen nach Geschlecht und Erhebungsjahr (ab 2009)

	gesamt		Jungen		Mädchen	
	n	%	n	%	n	%
auffällig						
2009 SOGS-RA rec.	8	1,73	5	1,83	3	1,63
2011 SOGS-RA rec.	13	2,18	11	2,79	2	1,53
2013 SOGS-RA	14	1,61	11	2,58	3	0,59
problematisch						
2009 SOGS-RA rec.	5	1,03	2	1,43	3	0,62
2011 SOGS-RA rec.	3	0,80	1	0,25	2	1,37
2013 SOGS-RA	3	0,13	2	0,17	1	0,09

Basis: alle Jugendlichen (gültige Fälle, 2009: n=297; 2011: n=714; 2013: n=784, „Dual Frame"-Auswahlrahmen);
n = absolute, ungewichtete Fallzahlen, % = gewichtet;
* = statistisch signifikante Unterschiede (Test mit multinomial-logistischer Regression; Referenzjahr: 2013).
SOGS-RA rec: SOGS-Werte von Jugendlichen in 2009 und 2011 ex post recodiert auf SOGS-RA (Kategorie ‚problematisch' für 2009 bzw. 2011 inkl. der als pathologisch klassifizierten Jugendlichen).

Auffällig spielende Jugendliche: Im Jahr 2013 zeigt sich bei 1,61 % der 16- und 17-jährigen Jugendlichen ein auffälliges Glücksspielverhalten. Bei den Jungen fällt dieser Anteil mehr als viermal so hoch aus wie bei den Mädchen (2,58 % vs. 0,59 %). Vergleicht man die Zahlen zu den verschiedenen Erhebungszeitpunkten, so zeigt sich, nach einem Anstieg in 2011 gegenüber 2009, im Jahr 2013 ein erneuter Rückgang noch unter den Wert von 2009. Während sich bei den Jungen im Jahr 2013 der Anteil aber zwischen den Werten von 2009 und 2011 einpendelt, ist der entsprechende Anteil bei den Mädchen im Jahr 2013 auf etwas über ein Drittel des Anteils in 2009 zurückgegangen. Weder bei den Jungen noch bei den Mädchen ergeben sich 2013 statistisch signifikante Veränderungen gegenüber den früheren Erhebungszeitpunkten. Im Vergleich zu den Erwachsenen (4,15 %) zeigt sich im Jahr 2013 bei weniger als halb so vielen der befragten Jugendlichen ein auffälliges Glücksspielverhalten.

Problematisches Spielverhalten: Im Vergleich zur erwachsenen bis 65-jährigen Bevölkerung findet sich unter den 16- und 17-jährigen Jugendlichen im Jahr 2013 nur ein sehr geringer Anteil, die ein problematisches Glücksspielverhalten aufweisen (0,13 %). Bereits im Jahr 2011 ist der Anteil der Jungen mit problematischem Glückssspielverhalten gegenüber 2009 deutlich zurückgegangen (von 1,43 % auf 0,25 %), während er sich bei den Mädchen mehr als verdoppelt hat (von 0,62 % auf 1,37 %). Im Jahr 2013 fallen die Werte dann bei den Jungen geringfügig, bei den Mädchen dagegen noch unter die Quote von 2009 ab. Die Veränderungen sind jedoch nicht signifikant.

Unter den 16- und 17-Jährigen Jugendlichen, die die im zurückliegenden Jahreszeitraum an Glücksspielen teilgenommen haben, ist die Problemspielerquote von 2,59 % im Jahr 2011 auf 0,67 % im Jahr 2013 zurückgegangen. Bei den Jungen nimmt die Quote von 0,72 % auf 0,61 % und bei den

Mädchen von 5,2 % auf 0,85 % ab. (Zu möglichen Erklärungen der deutlichen Abnahme des Problemspieleranteils bei den Jugendlichen im Jahr 2013 siehe Diskussionsteil.)

Betrachtet man im Survey 2013 Jugendliche im Festnetzauswahlrahmen (n=728), so ergeben sich geringfügig höhere Quoten auffällig spielender Jugendlicher als im „Dual Frame"-Auswahlrahmen. Insgesamt findet sich dann bei 2,01 % auffälliges Spielverhalten (Jungen: 3,18 %, Mädchen: 0,77 %). Der Anteil problematisch spielender Jugendlicher entspricht nahezu dem im „Dual Frame"-Auswahlrahmen.

Vergleichszahlen zum SOGS-RA aus Deutschland liegen nur aus einer in Schleswig-Holstein durchgeführten Schülerstudie vor, worauf im Diskussionsteil noch eingegangen wird.

3.8 Zur Einführung des Eurojackpots

3.8.1 Hintergrund und Übersicht

Am 15.12.2011 unterzeichneten 15 von 16 Ministerpräsidenten in Deutschland den Vertrag zur Änderung des Glücksspielstaatsvertrages (GlüÄndStV). In § 9, Abs. 5 heißt es: „Die Erlaubnis zur Einführung neuer Glücksspielangebote durch die in § 10 Abs. 2 und 3 genannten Veranstalter setzt voraus, dass

1. der Fachbeirat (§ 10 Abs. 1 Satz 2) zuvor die Auswirkungen des neuen Angebotes unter Berücksichtigung der Ziele des § 1 auf die Bevölkerung untersucht und bewertet hat und
2. der Veranstalter im Anschluss an die Einführung dieses Glücksspiels der Erlaubnisbehörde über die sozialen Auswirkungen des neuen Angebotes berichtet. Neuen Glücksspielangeboten steht die Einführung neuer oder die erhebliche Erweiterung bestehender Vertriebswege durch Veranstalter oder Vermittler gleich.“

Vor diesem Hintergrund ist die Einführung eines „Eurojackpot“ benannten Lotterieangebotes in Deutschland von den Aufsichtsbehörden auf Länderebene mit der Auflage genehmigt worden, deren Auswirkungen zu evaluieren.

Der DLTB bietet die Lotterie „Eurojackpot“ seit dem 17.3.2012 an. Neben Tippern aus Deutschland können auch solche aus Dänemark einschließlich Grönland und Färöer, Estland, Finnland, den Niederlanden, Slowenien, Italien, Spanien, Norwegen, Schweden, Island, Lettland, Litauen und Kroatien teilnehmen. Eurojackpot-Spielscheine können, wie auch die anderen DLTB-Produkte, über Lotto-Annahmestellen bezogen werden. Zudem ist das Spielen über Internet möglich.
Bei Eurojackpot handelt es sich um eine Lotterie, bei der in wöchentlichen Ziehungen jeweils ein Jackpot in Höhe von mindestens 10 Mio. Euro garantiert wird. Anders als bei dem etablierten Lottospiel „6 aus 49“ kann der Eurojackpot mit fünf Richtigen aus einem Feld von 50 Zahlen und zusätzlich zwei richtigen „Eurozahlen“ (2 aus 8) „geknackt“ werden. Die Gewinnwahrscheinlichkeit ist mit ca. 1 zu 59 Mio. deutlich höher als bei Lotto „6 aus 49“ (ca. 1 zu 140 Mio.). Ein weiterer Unterschied zum Lottospiel besteht in einer anderen Gewinnstruktur: Insgesamt gibt es zwölf Gewinnklassen, das sind vier mehr als beim herkömmlichen Lotto. Es winken einerseits viele Kleingewinne (bei zwei Richtigen plus Eurozahl), was im Vergleich mit Lotto „6 aus 49“ eine mehr als doppelt so hohe Chance ergibt, den Einsatz als Gewinnsumme wieder herauszubekommen. Dagegen sind Auszahlungen in einer mittleren Gewinnhöhe vergleichsweise selten. Schließlich ist der mögliche Hauptgewinn von maximal 90 Mio. Euro zwar exorbitant höher (gegenüber dem bisherigen Rekordgewinn von 38,4

Mio. bei Lotto „6 aus 49“ im Jahr 2007), allerdings wurde beim Eurojackpot erst ein Maximalgewinn von gut 46 Mio. Euro realisiert, der im April 2013 nach Deutschland ging.
Aus dem Glücksspiel-Survey 2009 der BZgA ist bekannt, dass umso eher und auch umso anhaltender Lotto gespielt wird, je höher der Jackpot ausfällt (BZgA, 2010). Ein hoher Jackpot, wie er auch beim Eurojackpot ausgespielt wird, erhöht somit wahrscheinlich die Teilnahmemotivation. In einem Gutachten für den Fachbeirat Glücksspielsucht wird zudem auf eine mögliche Suchtgefährdung des Eurojackpots aufgrund dessen Gewinnverteilungsstruktur abgehoben (Adams & Fiedler, 2010). Danach können Kleingewinne als Lockangebote angesehen werden, während ein hoher Jackpot die Phantasie befeuern und eine Triggerfunktion zu suchtartigem Spielverhalten erhalten könnte, da es zu einer Überschätzung des Erwartungswertes der Lotterie durch die Spieler kommen könnte. In einer Stellungnahme Westlottos zu diesem Gutachten sowie wiederum in einer Replik auf diese seitens der Autoren des Gutachtens wird eine Gefährdungsminderung durch den gegenüber Lotto „6 aus 49“ höheren Spieleinsatz und die seltenere Ausspielung kontrovers beurteilt. Lediglich das Entfallen der Möglichkeit von Systemspielen wird übereinstimmend als suchtgefahrmindernd beurteilt.

Betrachtet man einzelne Spielmerkmale des Eurojackpots, so könnte die im Vergleich zu Lotto „6 aus 49“ höhere Gewinnausschüttung zu einem stärkeren Gefährdungspotenzial dieses Glücksspiels führen. Demgegenüber steht eine verringerte Ereignisfrequenz und der derzeitige Verzicht auf das Angebot des als risikoreich eingestuften Systemspiels. Adams und Fiedler führen dazu in ihrem Gutachten für den Fachbeirat Glücksspiel aus: „Wenn … das Suchtpotenzial der neuen beantragten Lotterie gering ist, sich die Nachfrage nach anderen Spielen mit hohem Suchtpotenzial durch die neue Lotterie verringern lässt und zudem die neu geschaffene Nachfrage eher gering ausfällt, geht das Gefährdungspotenzial des gesamten Marktes zurück und die Einführung von „Eurojackpot“ ist … genehmigungsfähig“. Die Autoren argumentieren weiter, dass für die Höhe des Gefährdungspotenzials einer Lotterie auch die Auszahlungsstruktur von großer Bedeutung sei: Besteht diese vor allem aus mittleren Gewinnen wie z. B. bei Lotto „6 aus 49“, wird bei dieser Lotterie das Suchtpotenzial geringer eingeschätzt als bei einer Auszahlungsstruktur mit vielen Kleingewinnen (die als „Primer“ Spieler zum weiteren Spielen animieren) und nur wenigen Extremgewinnen, wie dies beim Eurojackpot der Fall ist.

In den folgenden Abschnitten (Kapitel 3.8.2 bis 3.8.9) werden die wissenschaftliche Begleitung zur Einführung des Eurojackpot erläutert und die Erkenntnisse, die mit dem in den BZgA-Glücksspiel-Survey 2013 integrierten, erweiteren Fragekatalog gewonnen wurden, dargestellt.

3.8.2 Wissenschaftliche Begleitung zur Einführung des Eurojackpots

Ziel der wissenschaftlichen Begleitung der Einführung des Eurojackpots ist es, mögliche Effekte der Einführung des Eurojackpots auf das Spielverhalten sowie damit verbundene evtl. Suchtgefährdungen zu überprüfen. Hierbei sind sowohl bereits aktive Glücksspieler als auch neue, durch den Eurojackpot erstmals am Glücksspiel teilnehmende Spieler einzubeziehen.

Von Interesse sind daher Glücksspielpräferenzen sowie verschiedene Parameter des Spielverhaltens von Eurojackpot-Spielern, die durch die Einführung des Eurojackpots tangiert werden können. Zudem sollte geprüft werden, ob sich Kanalisierungseffekte im Spielverhalten nachweisen lassen, also ob bspw. vor Einführung des Eurojackpots gespielte Glücksspiele danach nicht mehr oder nur noch mit geringerer Spielintensität genutzt werden oder ob Eurojackpot zusätzlich gespielt wird.

Zur Umsetzung der wissenschaftlichen Begleitung wurde in den Fragebogen zum Glücksspiel-Survey 2013 ein gesonderter Abschnitt mit Fragen zum Eurojackpot integriert. Neben den Daten, die auch bei den anderen Glücksspielen erhoben wurden (Spielprävalenzen und -häufigkeiten, Bezugswege/Spielorte, Spieleinsätze) sind Fragen zur Bekanntheit, zur Motivation der Spielteilnahme und subjektive Einschätzungen zum Eurojackpot und zum eigenen Spielverhalten nach Einführung des Eurojackpots ergänzt worden.

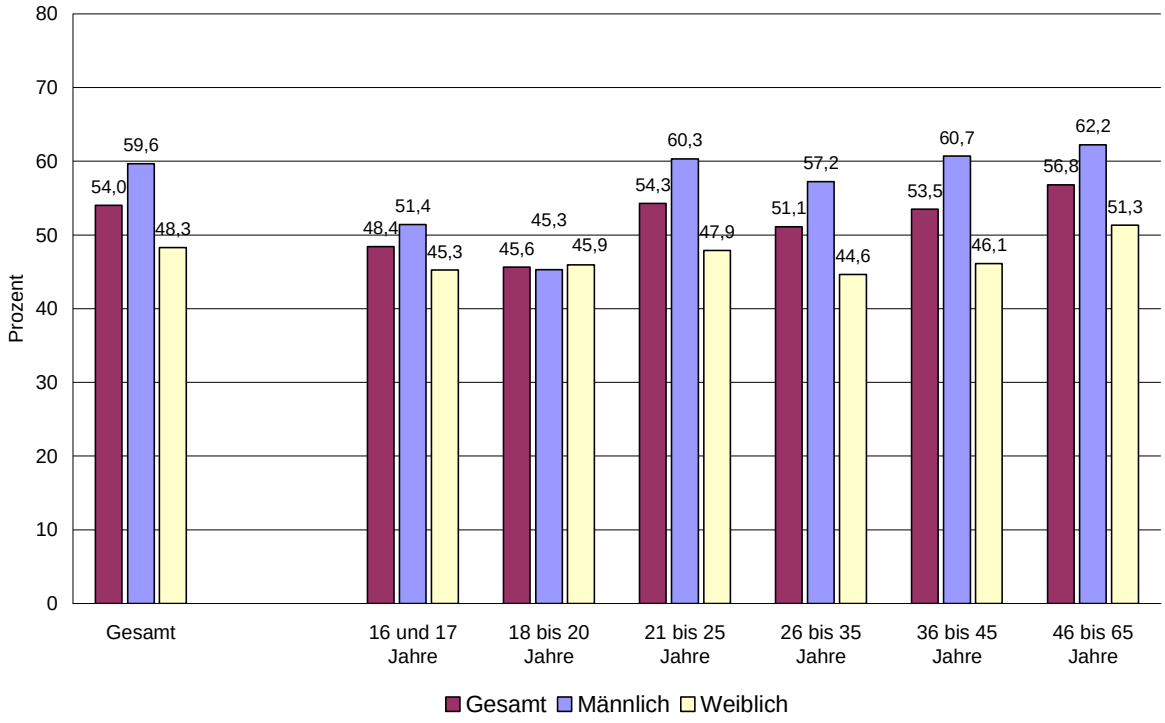
Betrachtet man den Survey 2011 als Ausgangssituation vor Einführung des Eurojackpot, so stehen mit dem Survey 2013 Daten zur Verfügung, die etwa ein Jahr nach dessen Einführung erhoben wurden. Da es sich hinsichtlich der Eurojackpot-bezogenen Daten um eine zeitliche Einpunktbetrachtung handelt (Expost-Design), lassen sich potenzielle Kanalisierungseffekte in der Nutzung von verschiedenen Glücksspielen nur durch direkte Abfrage subjektiver Einschätzungen ermitteln. Weitere Erkenntnisse können nur indirekt aus den vorliegenden Daten abgeleitetet werden. Erst mit einem erweiterten Untersuchungszeitraum, der sich durch einen Folge-Survey im Jahr 2015 ergeben würde, lassen sich solche Effekte genauer abbilden, indem die Eurojackpot-Prävalenzen, auch relativ zu anderen Glücksspielen, im zeitlichen Trend zwischen 2013 und 2015 verglichen werden können.

Die Darstellung der Kennzahlen zum Eurojackpot folgt der Darstellungslogik für die anderen Glücksspiele: Angaben zu den Lebenszeit- und 12-Monats-Prävalenzen siehe Kapitel 3.1.1 und 3.2.1, Details zur 12-Monats-Prävalenz, den Zugangswegen und Geldeinsätzen, differenziert nach Altersgruppen und Geschlecht, siehe Kapitel 3.3. Da die Teilnahme am Eurojackpot erstmalig im Survey 2013 erfragt wird, mithin die Vergleichbarkeit mit Ergebnissen der vorherigen Surveys nicht gegeben ist, erfolgt die Darstellung der Ergebnisse zum Eurojackpot ausschließlich im „Dual Frame“-Auswahlrahmen.

3.8.3 Bekanntheit des Eurojackpots

Der Fragenkomplex zur Einführung des Eurojackpots auf dem deutschen Glücksspielmarkt startet im Glücksspiel-Survey 2013 mit der Frage zur Bekanntheit des Eurojackpots *(„Seit März 2012 wird in mehreren europäischen Staaten und auch in Deutschland ‚Eurojackpot' angeboten. Kennen Sie den „Eurojackpot", also haben Sie schon einmal etwas davon gehört, gelesen oder gesehen?"*, Abbildung 9).

Abbildung 9: Bekanntheit des Eurojackpots



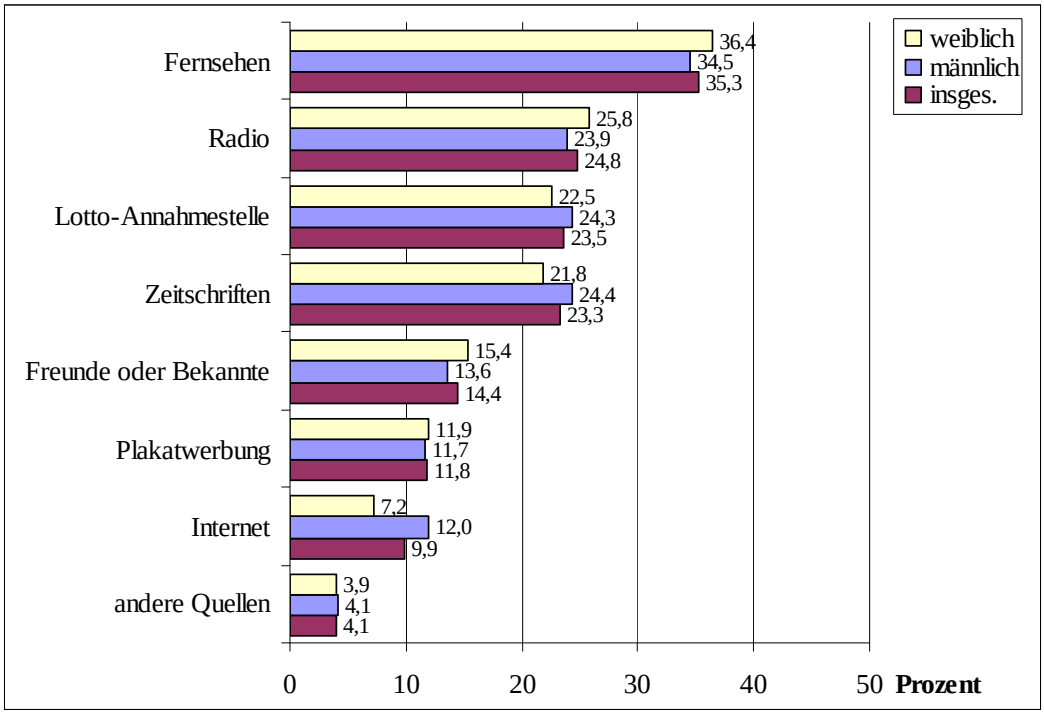
n insges.: 11.481; n männlich: 5.269, n weiblich: 6.212; „Dual Frame"-Auswahlrahmen;
Prozentualer Anteil der ‚Ja'-Antworten bei Einschluss der ‚k. A.'- und ‚weiß nicht'-Antworten

Etwas über der Hälfte aller Befragten ist der Eurojackpot bekannt (54 %), männlichen Befragten etwas häufiger als weiblichen (59,6 % vs. 48,3 %). Lediglich in der Altersgruppe der 18- bis 20-Jährigen ist der Eurojackpot beiden Geschlechtern etwa gleich häufig bekannt. Die Bekanntheit nimmt mit steigendem Lebensalter tendenziell zu und ist entsprechend am höchsten in der Altersgruppe der über 45-Jährigen (56,8 %). Unterschiede in der Bekanntheit des Eurojackpots nach dem Bildungsstand der Befragten bestehen nicht.

Da es sich beim Eurojackpot um ein DLTB-Produkt handelt, ist zu vermuten, dass dieses Lottospielern häufiger bekannt ist als Nicht-Lottospielern. Dies ist bei beiden Geschlechtern auch der Fall. Insgesamt haben 76,8 % der Lottospieler und -spielerinnen von Eurojackpot etwas gehört, gelesen oder gesehen, bei den Nicht-Lottospielern sind es lediglich 46,3 %.

Die Beantwortung der Frage nach den Informationsquellen, also woher die Befragten den Eurojackpot kennen (Basis: Befragte, denen Eurojackpot bekannt ist, Mehrfachnennungen), verweist in erster Linie auf die konventionellen Medien (Fernsehen, Radio, Zeitschriften). 35,3 % ist der Eurojackpot aus dem Fernsehen[24], 24,8 % aus dem Radio und 23,3 % aus Zeitschriften bekannt (Abbildung 10). Die Lotto-Annahmestelle (23,5 %) rangiert in der Reihenfolge der Nennungshäufigkeiten ungefähr gleichauf mit den Zeitschriften, obwohl nur ein Teil der Befragten Lotto (als die mit Abstand meistgenutzte Lotterie) spielt. Entsprechend ist unter den Lottospielern und –spielerinnen die Quote derjenigen, denen der Eurojackpot aus der Lotto-Annahmestelle bekannt ist, etwa viermal so hoch wie unter den Nicht-Lottospielern (44,9 % vs. 11,4 %). 14,4 % geben Freunde oder Bekannte als Informationsquelle an, 11,8 % Plakatwerbung, 9,9 % das Internet (nicht weiter differenziert) und 4,1 % andere Quellen.

Abbildung 10: Informationsquellen Eurojackpot



Basis: Befragte, denen der Jackpot bekannt ist, Mehrfachnennungen;
n insges.: 6.089 („Dual Frame“-Auswahlrahmen), männlich: 3.131, weiblich: 2.958
Prozentualer Anteil der ‚Ja‘-Antworten bei Einschluss der ‚k. A.‘- und ‚weiß nicht‘-Antworten

Die Bekanntheit des Eurojackpots aus den einzelnen Informationsquellen unterscheidet sich zwischen männlichen und weiblichen Befragten nur geringfügig. Lediglich das Internet wird von männlichen

[24] Der Deutsche Lotto- und Totoblock hat allerdings zum Zeitpunkt der Befragung die Lotterie Eurojackpot im Fernsehen nicht beworben.

Befragten, denen der Eurojackpot bekannt ist, deutlich häufiger als Informationsquelle angegeben als von weiblichen (12 % vs. 7,2 %).

Vergleicht man Befragte, die in den letzten 12-Monaten Eurojackpot gespielt haben mit denen, die dies nicht angegeben haben, ergibt sich bei den angegebenen Informationsquellen folgendes Bild: Während die konventionellen Medien sowie die nicht näher spezifizierten anderen Quellen deutlich seltener von den Eurojackpot-Spielern angegeben werden als von den Nichtspielern, verhält es sich bei den übrigen Informationsquellen andersherum (Tabelle 32). Für Eurojackpot-Spieler ist danach die Lotto-Annahmestelle mit Abstand die Hauptinformationsquelle gewesen: Annähernd dreimal so viele geben diese an im Vergleich zu den Nichtspielern. Zudem sind die Unterschiede zwischen den beiden Gruppen beim Internet als Informationsquelle für den Eurojackpot augenfällig: So geben dieses 19 % der Eurojackpot-Spieler, aber nur 8,9 % der Nichtspieler an.

Tabelle 32: Informationsquellen zu Eurojackpot von Eurojackpot-Spielern und -Nichtspielern

	Eurojackpot-Spieler*	
	Nein	Ja
Informationsquelle	Spalten %	Spalten %
Fernsehen	37,3	18,2
Radio	25,8	14,3
Zeitschriften	24,3	12,6
Lotto-Annahmestelle	20,0	57,0
Freunde oder Bekannte	14,0	17,5
Plakatwerbung	11,5	14,4
Internet	8,9	19,0
andere Quellen	4,2	2,1

Basis: Befragte, denen der Jackpot bekannt ist, Mehrfachnennungen
(n= 6.089, „Dual Frame“-Auswahlrahmen, davon Eurojackpot-Spieler: 539)
* in den letzten 12 Monaten gespielt

3.8.4 Charakteristika von Eurojackpot-Spielern

Im Rahmen der Analysen zum Eurojackpot ist auch die Frage von Interesse, ob Spieler dieses Glücksspiels sich von anderen Befragten unterscheiden: Als Referenzgruppen werden hierzu Lotto „6 aus 49“-Spieler betrachtet, zudem alle übrigen Befragten (Tabelle 33). Dabei ist zu berücksichtigen, dass 87 % der Eurojackpot-Spieler in den zurückliegenden 12 Monaten auch Lotto „6 aus 49“ gespielt haben, die beiden Gruppen mithin eine beträchtliche Kongruenz aufweisen. Es ergeben sich dennoch folgende Unterschiede:

Tabelle 33: Charakteristika von Eurojackpot-Spielern im Vergleich

		Eurojackpot-Spieler*		Lotto „6 aus 49“-Spieler*		restliche Befragte	
		n	%	n	%	n	%
Geschlecht	männlich	319	64,2	1.322	54,7	3.895	48,9
Alter (Jahre)	Jugendliche	0	0,0	13	0,1	772	4,0
	18-25	104	7,8	458	7,8	3.028	17,1
	26-45	298	46,0	1.292	39,6	3.294	39,7
	über 45	136	46,3	831	54,1	1.691	39,3
Schulbildung**	niedrig	66	33,5	331	34,7	893	33,6
	mittel	218	37,8	943	36,4	2.388	29,2
	hoch	238	26,8	1.233	26,6	4.159	28,8
Familien-stand	ledig	254	37,7	1.060	31,6	5.176	42,9
	verheiratet	237	46,5	1.271	51,8	2.991	41,4
Migrations-hintergrund		98	22,3	408	18,6	2.026	20,2

N Eurojackpot-Spieler: 539, N Lottospieler: 2.598; N restliche Befragte: 8.801; „Dual Frame“-Auswahlrahmen;
n = absolute, ungewichtete Fallzahlen, % = gewichtet;
* im zurückliegenden Jahreszeitraum gespielt;
** niedrig = max. Hauptschulabschluss, mittel= mittlere Reife, hoch = Fachhochschulabschluss oder höher. Da die Kategorien ‚Schüler’ und ‚sonstiger Abschluss’ hier unberücksichtigt bleiben, keine Ergänzung zu 100 %.

Eurojackpot-Spieler sind zu einem höheren Anteil männlichen Geschlechts als Lotto „6 aus 49“-Spieler und die restlichen Befragten. Im Altersgruppenvergleich mit den Lottospielern fällt auf, dass der Anteil der Eurojackpot-Spieler unter den 26- bis 45-Jährigen höher (46,0 % vs. 39,6 %) und der entsprechende Anteil bei den über 45-Jährigen niedriger ist (46,3 % vs. 54,1 %). Der Altersmittelwert unterscheidet sich in beiden Spielergruppen aber nur unwesentlich (Eurojackpot-Spieler: 44,1 ± 12,2 Jahre, Lottospieler: 45,8 ± 12,2 Jahre. Unter den Eurojackpot-Spielern ist ein etwas höherer Anteil ledig (37,7 vs. 31,6 %) und entsprechend ein etwas niedrigerer Anteil verheiratet (46,5 % vs. 51,8 %) als unter den Lottospielern. Keine nennenswerten Unterschiede zwischen den beiden Spielergruppen sind bei der Schulbildung festzustellen.

3.8.5 Spielverhalten von Eurojackpot-Spielern vor Einführung des Eurojackpots

Empirische Basis für die folgenden Analysen sind Daten von Befragten, die in den letzten 12 Monaten mindestens einmal Eurojackpot gespielt haben.

Diese Substichprobe wurde nach ihrem früheren Spielverhalten, also vor der erstmaligen Teilnahme am Eurojackpot, befragt. Der Fragenkomplex umfasst zum einen Fragen, ob und ggf. welche Glücksspiele zuvor gespielt wurden. Zum anderen wurde nach Glücksspielen gefragt, die seit der Einführung des Eurojackpot nicht mehr, seltener oder auch häufiger gespielt werden und wie sich ggf. die jeweiligen Geldeinsätze seitdem geändert haben.

65,4 % der Eurojackpot-Spieler haben vor Einführung dieses Glücksspiels bereits an anderen Glücksspielen teilgenommen.

Betrachtet man die Befragten, die vor der Teilnahme am Eurojackpot bereits andere Glücksspiele gespielt hatten, so handelt es sich bei den angegebenen Spielen ganz überwiegend um Lotto „6 aus 49“ (92,2 %). Mit weitem Abstand folgen dicht aufeinander mit 4,7 % Sportwetten und mit 4,4 % die Glücksspirale. Auf Sofortlotterien entfallen 3,1 % der Angaben, auf Oddsetspielangebote 2,6 %, auf Klassenlotterien 2,4 % und auf TV-Lotterien 2,3 %. Bingo und Keno werden jeweils von 1,8 % der Eurojackpot-Spieler angegeben. Mit 1,3 % bzw. 1,2 % vergleichsweise selten werden Toto und das große Spiel in der Spielbank angegeben (alle übrigen Spiele deutlich geringere Nennungshäufigkeiten).

Tabelle 34: Art des vor Einführung des Eurojackpots gespielten Glücksspiels

Art des Glücksspiels	%
Lotto „6 aus 49“	92,2
Sportwetten	4,7
Glücksspirale	4,4
Sofortlotterien	3,1
sonstige	3,0
Oddset	2,6
Klassenlotterien	2,4
TV-Lotterien	2,3
Bingo	1,8
Keno	1,8
Toto	1,3
großes Spiel	1,2

Basis: Befragte, die in den letzten 12 Monaten Eurojackpot und zuvor bereits mindestens ein Glücksspiel gespielt haben (n=351, „Dual Frame“-Auswahlrahmen); Mehrfachnennungen; Glücksspiele in absteigender Reihenfolge ihrer Nennungshäufigkeit.

Hinsichtlich Änderungen im Spielverhalten dieser Befragten nach der Eurojackpot-Einführung geben 11,8% (n=41) an, dass sie ein Glücksspiel nicht mehr, 8,8 % (n=40), dass sie ein Glücksspiel seltener und 1,3 % (n=5), dass sie ein Glücksspiel häufiger spielen. Insgesamt geben 18,1 % dieser Befragtengruppe an, nach Einführung des Eurojackpots ein zuvor gespieltes Glücksspiel nicht mehr oder seltener spielen.

In allen drei genannten Fällen wurde als einziges Glücksspiel Lotto „6 aus 49“ mit nennenswerter Häufigkeit angegeben: Bei knapp 81 % der Eurojackpot-Spieler, die seit Einführung des Eurojackpots ein Glücksspiel nicht mehr oder seltener spielen, ist dies Lotto „6 aus 49“ gewesen (nicht mehr gespielt: 77 %, seltener gespielt: 82 %). Darüber hinaus werden, allerdings mit deutlichem Abstand, lediglich noch Klassenlotterien genannt (NKL/SKL, ca. 4 %). Von den 5 Befragten, die seit Einführung des Eurojackpots ein Glücksspiel häufiger spielen, nennen drei Lotto „6 aus 49“.

Knapp 10 % der Eurojackpot-Spieler, die vor Einführung des Eurojackpots bereits an anderen Glücksspielen teilgenommen haben, setzen bei einem anderen Glücksspiel weniger Geld ein. 87 % von diesen Befragten wiederum nennen in diesem Zusammenhang Lotto „6 aus 49“ und 9 % sonstige Spiele. Praktisch kein Befragter hat dagegen nach Teilnahme am Eurojackpot bei einem zuvor bereits gespielten Glücksspiel mehr Geld eingesetzt.

Damit lässt sich festhalten, dass knapp ein Fünftel der glücksspielerfahrenen Eurojackpot-Spieler bisher gespielte Glücksspiele nach Einführung des Eurojackpots nicht mehr oder seltener spielen. Dabei handelt es sich ganz überwiegend um Lotto „6 aus 49“.

3.8.6 Auftreten von Kanalisierungeffekten?

Im Zusammenhang mit der Einführung neuer Glücksspiele sind, wie einleitend im Kapitel dargelegt, auch potenzielle Kanalisierungseffekte im Spielverhalten der Befragten von Interesse. Bisher liegen keine wissenschaftlichen Erkenntnisse zu solchen durch den Eurojackpot bedingten möglichen Effekten vor.

Die Einführung des Eurojackpots ist positiv zu bewerten, wenn dadurch das Gefährdungspotenzial des Gesamtmarktes gesenkt werden würde. Als risikoreich eingeschätzte Glücksspiele würden dann als weniger attraktiv eingeschätzt und entsprechend weniger nachgefragt werden. Geht man davon aus, dass Eurojackpot ein ähnlich (niedriges) Gefährdungspotenzial aufweist wie z. B. Lotto „6 aus 49“, würde, sofern Nutzer von Glücksspielen mit höherem Gefährdungspotenzial als das des Eurojackpots ihre bisherigen Spielpräferenzen zugunsten des Eurojackpots ändern, ein positiv zu bewertender Kanalisierungeffekt auftreten (Substitutionseffekt). Dieser wäre daran abzulesen, dass Personen das risikoreiche Glücksspiel nicht mehr oder seltener und / oder mit geringeren Einsätzen spielen.

Treffen diese Annahmen dagegen nicht zu, sind verschiedene Szenarien denkbar. Etwa, dass der Eurojackpot zusätzlich zum bisherigen individuellen Glücksspielportfolio gespielt wird (Komplementäreffekt). Möglich wäre auch ein Substitutionseffekt mit einem eher harmlosen Spiel (z. B. Lotto „6 aus 49“). Ein weiteres denkbares Szenario ist, dass bisherige Nichtspieler durch den Eurojackpot zum Glücksspiel animiert werden (Marktausdehnungseffekt). Dagegen würde ein negativer Effekt auftre-

ten, wenn sich die Teilnahmebereitschaft an einem Glücksspiel mit geringer einzuschätzendem Risikopotenzial als dem des Eurojackpots zugunsten des Eurojackpots reduziert (negativer Substitutionseffekt).

Spiele relativ hoher Attraktivität für Eurojackpot-Nutzer sind vermutlich solche, die ähnliche Merkmalseigenschaften aufweisen wie Eurojackpot, am gleichen Spielort angeboten werden (in erster Linie in der Lotto-Annahmestelle, zudem evtl. im Internet, über das Eurojackpot ebenfalls gespielt werden kann) oder ähnliche subjektive Bedürfnisse und Motivationen der Nutzer befriedigen.

Da im Glücksspiel-Survey 2013 nur zu einem Zeitpunkt Daten zur Nutzung des Eurojackpots und anderer Glücksspiele erhoben wurden, lassen sich potenzielle Kanalisierungseffekte zum einen aus den im vorangegangenen Kapitel dargestellten subjektiven Einschätzungen der Eurojackpot-Spieler zu ihrem früheren Spielverhalten ableiten. Hierzu wurde allerdings ganz überwiegend lediglich Lotto „6 aus 49“ genannt. Bei Berücksichtigung der geringen Fallzahlen der erhaltenen Antworten deutet sich ein allenfalls schwacher Substitutionseffekt zwischen Eurojackpot und Lotto „6 aus 49“ an.

Eine weitere Möglichkeit, Anhaltspunkte für aufgetretene Kanalisierungseffekte zu erhalten, besteht in der Betrachtung der Mehrfachnutzung von Glücksspielen. Dabei wird die Nutzung eines Glücksspiels A durch den Nutzer eines Glücksspiels B mit dem Durchschnitt aller Glücksspielteilnehmenden verglichen. Es lassen sich drei Fälle unterscheiden:

1. Wenn Personen, die an Glücksspiel A teilnehmen, weniger als der Durchschnitt aller Glücksspielkonsumenten dazu tendieren, auch an Glücksspiel B teilzunehmen und Personen, die an Glücksspiel B teilnehmen, weniger als der Durchschnitt aller Glücksspielkonsumenten dazu neigen, auch an Glücksspiel A teilzunehmen, lassen sich beide Glücksspiele als für die Nachfrager tendenziell unattraktiv auffassen.

2. Wenn Personen, die an Glücksspiel A teilnehmen, auch (eher als der durchschnittliche Nachfrager) dazu tendieren, an Glücksspiel B teilzunehmen und umgekehrt Personen, die an Glücksspiel B teilnehmen, auch (eher als der durchschnittliche Nachfrager) dazu tendieren, an Glücksspiel A teilzunehmen, so lassen sich beide Glücksspiele als für den Nutzer des jeweils anderen Glücksspiels tendenziell als attraktiv auffassen.

3. Wenn Personen, die an Glücksspiel A teilnehmen auch (eher als der durchschnittliche Verbraucher) dazu tendieren, an Glücksspiel B teilzunehmen, diejenigen aber, die an Glücksspiel B teilnehmen, weniger als der durchschnittliche Verbraucher dazu tendieren, an Glücksspiel A zu teilzunehmen, so kann Glücksspiel A für den Nutzer des Glücksspiels B als tendenziell unattraktiv aufgefasst werden, jedoch ist Glücksspiel B für den Nutzer von Glücksspiel A tendenziell attraktiv (entsprechendes gilt umgekehrt).

Eine multiple Glücksspielteilnahme (Mehrfachspieler) trifft auf 7,4 % der befragten Eurojackpot-Spieler zu. Es wird zum einen ermittelt,

- welche Spiele von Eurojackpot-Spielern im Vergleich mit Personen, die andere Spiele (aber nicht Eurojackpot) nutzen, präferiert werden, zum anderen,
- von Nutzern welcher andereren Glücksspiele Eurojackpot präferiert wird im Vergleich zu den übrigen Glücksspielen.

Dazu wird unter Rückgriff auf Tabelle 10 (S. 70) berechnet, wie viele der Eurojackpot-Spieler jeweils an anderen Glücksspielformen teilnehmen und umgekehrt, also wie hoch die jeweiligen Anteile der Nutzer des Glücksspiels x, y, z sind, die zugleich auch Eurojackpot spielen. Wenn man diese Anteile ins Verhältnis setzt zur jeweiligen durchschnittlichen Spielhäufigkeit (gemittelt über alle betrachteten Glücksspiele bzw. Glücksspielkategorien) für das jeweils betrachtete Glücksspiel und diese Quote mit 100 multipliziert, erhält man einen Prozenwert (Tabelle 35). Liegt dieser über 100%, mithin über der durchschnittlichen Spielquote, so lässt sich die Nutzung des betrachteten Glücksspiels für Eurojackpot-Spieler als attraktiver interpretieren als für alle Glücksspielnutzer. Liegt der Prozentwert unter 100%, so ist die Nutzung des betrachteten Glücksspiels für Eurojackpot-Spieler weniger attraktiv als für alle anderen Glücksspielnutzer.

Tabelle 35: Beziehungen in der Nutzung von Eurojackpot und anderen Glücksspielen

	Lotto	Sofort-lotterien	Glücks-spirale	Fernseh-lotterien	weitere Lotterien*	Euro-jackpot	Spiel-bank	Geldspiel-automaten	Sport-wetten	Internet-Casinospiele	priv. Glücks-spiel
Lotto		73,9%	109,6%	98,6%	69,5%	119,6%	37,7%	37,5%	67,4%	32,0%	56,3%
Sofortlotterien	93,8%		108,6%	86,2%	85,9%	84,3%	64,6%	65,3%	77,9%	78,8%	77,1%
Glücksspirale	134,7%	105,8%		254,4%	101,5%	171,4%	29,4%	45,1%	66,3%	17,7%	79,4%
Fernsehlotterien	81,4%	56,2%	171,0%		100,9%	66,0%	27,1%	8,0%	16,8%	15,4%	58,3%
weitere Lotterien*	100,6%	97,7%	119,7%	176,7%		114,4%	75,4%	48,0%	56,9%	109,2%	70,0%
Eurojackpot	153,6%	85,1%	178,6%	102,5%	101,5%		57,0%	63,7%	81,1%	40,9%	47,7%
Spielbank	97,6%	131,5%	61,4%	85,3%	134,8%	114,7%		202,8%	182,1%	335,1%	157,0%
Geldspielautomaten	72,6%	100,0%	70,9%	18,7%	64,2%	96,1%	152,0%		64,2%	151,7%	152,8%
Sportwetten	97,5%	88,7%	52,8%	29,0%	57,3%	91,2%	101,2%	196,4%		144,6%	137,8%
Internetcasinospiele	93,2%	180,5%	42,0%	54,7%	220,2%	93,0%	375,2%	228,4%	261,1%		163,5%
privates Glücksspiel	75,0%	80,5%	85,5%	93,8%	64,3%	49,3%	80,4%	104,7%	126,2%	74,6%	

* Klassenlotterien, andere Lotterien, Keno, Bingo, Euromillions

Basis: Befragte mit mindestens einem genannten Glücksspiel in den letzten 12 Monaten (n=4.569).
Lesart der Tabelle ist waagerecht.

Wie bereits Tabelle 10 zu entnehmen war, haben 87 % der Eurojackpot-Spieler auch Lotto „6 aus 49“ gespielt. Setzt man diesen Anteil mit dem mittleren Anteil ins Verhältnis, den die Spieler aller in Tabelle 10 aufgeführten Glücksspiele bei Lotto erzielen (56,6 %) und weist diesen in Prozent aus, so ergeben sich die in Tabelle 35 ausgewiesenen 153,6 %. Auch andersherum betrachtet ergibt sich für Lottospieler bezogen auf Eurojackpot ein Wert von (etwas) über 100%. D. h., für die jeweiligen Nut-

zer dieser beiden Glücksspiele ist es attraktiver als für die Menge aller Glücksspielteilnehmenden, das jeweils andere Glücksspiel zu spielen. Damit können die Spiele Eurojackpot und Lotto „6 aus 49“ als wechselseitig attraktiv für die jeweiligen Nutzer interpretiert werden (wenngleich dies deutlich stärker für Eurojackpot-Spieler in Bezug auf Lotto gilt als andersherum). Am attraktivsten für Eurojackpot-Spieler erscheint in dieser Betrachtungsweise die Glücksspirale. Eurojackpot-Spieler erreichen hier einen erheblich über dem Durchschnitt liegenden Wert von 178,6 %, der aber auch andersherum betrachtet ähnlich hoch ausfällt (171,4 %). Beide Glücksspiele können damit für die jeweiligen Nutzer ebenfalls als wechselseitig attraktiv angesehen werden. Zumindest als tendenziell attraktiv erscheint zudem, den Daten aus Tabelle 35 zufolge, die Beziehung zwischen der Nutzung von Eurojackpot und der Kategorie ‚weitere Lotterien’. Eurojackpot schneidet dabei aus der Sicht der Glücksspielteilnehmer dieser Kategorie etwas positiver ab als andersherum.

Dagegen sind bei Sofortlotterien, Geldspielautomaten, Sportwetten, Internet-Casinospiele und dem privaten Glücksspiel in Bezug auf Eurojackpot Quoten unter 100 % zu beobachten. D. h., für die jeweiligen Nutzer dieser Glücksspiele ist es weniger attraktiv als für die Menge aller Spieler, Eurojackpot zu spielen. Und auch umgekehrt erscheint es für Eurojackpot-Spieler weniger attraktiv, eines dieser Spiele zu spielen als es für den Durchschnitt aller Spieler der Fall ist.

Neben diesen symmetrischen Nachfragebeziehungen gibt es auch asymmetrische: Von den Eurojackpot-Spielern wird nur unterdurchschnittlich häufig ein Besuch der Spielbank in den letzten 12 Monaten angegeben (57 %), Spielbankbesucher nehmen andererseits überdurchschnittlich häufig am Eurojackpot teil (114,7 %). Während damit also Glücksspiele in der Spielbank als (tendenziell) unattraktiv für Eurojackpot-Spieler anzusehen sind, ist die Teilnahme an Eurojackpot für Spielbankbesucher (tendenziell) attraktiv einzuordnen.

Aus Tabelle 35 können darüber hinaus Beziehungen zwischen weiteren Glücksspielen entnommen werden, die Rückschlüsse über die jeweilige Attraktivität eines Spiels zulassen, die hier aber nicht weiter kommentiert werden.

Aus diesen Erkenntnissen lässt sich indirekt ableiten, wie das potenzielle Spielverhalten von Nutzern bestimmter Glücksspiele durch die Einführung von Eurojackpot beeinflusst werden könnte.

Bei für die jeweiligen Nutzer wechselseitig attraktiven Spielen wie Lotto „6 aus 49“ und Eurojackpot oder Glücksspirale und Eurojackpot könnte es zu einem Kannibalisierungseffekt kommen. Ein solcher Effekt würde dann eintreten, wenn das Spielen von Eurojackpot zu einer geringeren Spielteilnahme bei Lotto oder Glücksspirale führen würde (oder umgekehrt). Dies gilt unter der Voraussetzung, dass die Spielteilnahme der Nutzer über die Jahre etwa konstant bleibt, zumindest aber nicht zunimmt. Überprüfen lässt sich dies bspw. anhand der Spieleinsätze und der Spielhäufigkeiten (letzteres nur für Lotto, da bei der Glücksspirale keine Spielhäufigkeiten erhoben wurden).

Sowohl die mittleren Spieleinsätze der Lotto „6 aus 49“- als auch der Glücksspirale-Spieler sind über die vier Erhebungszeitpunkte in etwa konstant geblieben (Lotto: minimaler Anstieg, Glücksspirale: minimaler Rückgang). Vergleicht man nun die Lottospieler, die im Jahr 2013 zugleich Eurojackpot angeben, mit denen, die nicht Eurojackpot spielen, so findet sich für erstere ein monatlicher Ausgabenbetrag von im Median 15 (Mittelwert: 79,64) Euro, für letztere dagegen von 10 (Mittelwert: 60,44 Euro). Bei den Glücksspirale-Teilnehmern bestimmt sich für beide Nutzergruppen ein monatlicher Spieleinsatz von im Median 10 Euro, allerdings fällt der Mittelwert bei Glücksspirale-Teilnehmern, die zugleich Eurojackpot spielen, mit 11,59 Euro nur etwa halb so hoch aus wie bei denjenigen, die nicht Eurojackpot spielen (22,13 Euro).
Die Spielhäufigkeit der Lotto „6 aus 49“-Spieler bleibt über die vier Erhebungszeitpunkte hinweg relativ stabil, gemessen am Anteil mindestens 2-3 mal im Monat Spielender, der zwischen 38,1 % im Jahr 2009 und 46,3 % im Jahr 2007 liegt. Die entsprechenden Anteile für die Jahre 2011 und 2013 liegen dazwischen. Vergleicht man wieder die Lottospieler, die im Jahr 2013 auch Eurojackpot angeben, mit denen, die nicht Eurojackpot spielen, so beläuft sich für erstere der Anteil mindestens 2-3 mal im Monat Lotto Spielender auf 54,7 %, für letztere dagegen auf 42,2 %.
Damit ergibt sich weder aus der Betrachtung der Spieleinsätze noch der Spielhäufigkeiten der beiden Nutzergruppen im Jahre 2013 ein Hinweis auf einen Substitutionseffekt zwischen Lotto und Eurojackpot. Eher scheint Eurojackpot zusätzlich (komplementär) zu Lotto gespielt zu werden. Die Ergebnisse zu Kanalisierungseffekten zwischen Lotto und Eurojackpot sind jedoch etwas heterogen, da sich aus den subjektiven Einschätzungen der Befragten (vgl. Kapitel 3.8.6) eher ein Substitutionseffekt ableiten ließ.

Für Glücksspirale-Spieler scheint sich, auf der Grundlage der analysierten Geldeinsätze, die Teilnahme an Eurojackpot neutral bis leicht substitutiv hinsichtlich ihrer Teilnahme an der Glücksspirale auszuwirken.

Bei für Eurojackpot-Spielern weniger attraktiv erscheinenden Glücksspielen wie bspw. Geldspielautomaten, Sportwetten oder Internet-Casinospielen (und vice versa) ist das Auftreten von Kanalisierungseffekten dagegen eher unwahrscheinlich.

3.8.7 Glücksspielassoziierte Probleme bei Eurojackpot-Spielern

Zurückgreifend auf die Darstellungen glücksspielassoziierter Probleme bei allen Befragten, die im zurückliegenden Jahreszeitraum an mindestens einem Glücksspiel teilgenommen haben (siehe hierzu Kapitel 3.4), werden im Folgenden die mit den beiden im Survey verwendeten Instrumenten (South Oaks Gambling Scress (SOGS) und Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS)) erhaltenen Daten in Bezug auf Eurojackpot-Spieler analysiert.

SOGS: Bei 11,70 % der Eurojackpot-Spieler zeigt sich ein als auffällig zu klassifizierendes Spielverhaltenen. Bei 0,78 % findet sich ein problematisches und bei 1,69 % ein pathologisches Spielverhalten. Vergleicht man diese Werte mit den jeweiligen Anteilen aller Befragten, die im zurückliegenden Jahreszeitraum an mindestens einem Glücksspiel teilgenommen haben, so ergibt sich ein leicht über durchschnittlicher Anteil auffälliger Spieler (entsprechender Anteil bezogen auf alle Glücksspiele: 10,03 %). Dagegen liegen die Anteile problematischer und pathologischer Eurojackpot-Spieler und Spielerinnen jeweils deutlich unter den entsprechenden Quoten bei allen Glücksspielteilnehmenden (1,67 % bzw. 2,06 %). Dies gilt sowohl für männliche als auch für weibliche Eurojackpot-Spieler.

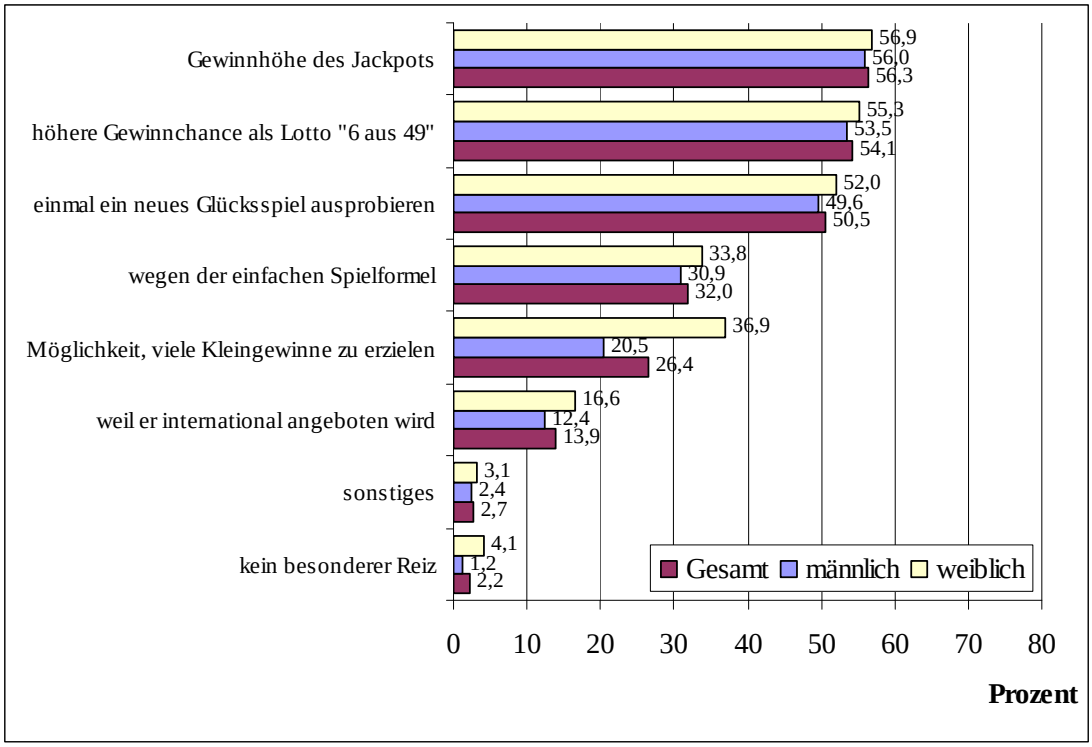
GABS: Mit einem mittlereren Wert von 1,66 wird im Vergleich zu allen Befragten, die im zurückliegenden Jahreszeitraum an mindestens einem Glücksspiel teilgenommen haben (1,73, vgl. Tabelle 25, S. 114), ein unterdurchschnittlicher Wert erreicht. Auch für den GABS-Wert ergeben sich bei Eurojackpot-Spielern keine Geschlechtsunterschiede. Da dieser bei weiblichen Referenzbefragten jedoch niedriger liegt als bei männlichen (1,63 vs. 1,81), unterschreiten nur männliche Eurojackpot-Spieler diesen Wert, während der der weiblichen etwa gleichauf liegt.

Im Vergleich zu anderen Glücksspielformen ergibt sich damit beim Eurojackpot ein unterdurchschnittlicher Anteil von Nutzern mit mindestens problematischem Spielverhalten und ein unterdurchschnittliches Ausmaß kognitiver Verzerrungen.

3.8.8 Teilnahmemotive am Eurojackpot

Da in allen Glücksspiel-Surveys der BZgA nach den Motiven der Glücksspielteilnahme allgemein gefragt wird, können diese Motive auch für die Teilnahme am Eurojackpot analysiert werden.

Abbildung 11: Teilnahmemotive am Eurojackpot



Basis: Befragte, in den letzten 12 Monaten Eurojackpot gespielt haben, „Dual Frame"-Auswahlrahmen; Mehrfachnennungen; n ges.: 539, n männlich: 319, n weiblich: 220.

Über die Hälfte der Personen, die in den letzten 12 Monaten Eurojackpot gespielt haben, geben als Teilnahmemotiv die Gewinnhöhe des Eurojackpots an (56,3 %). Das damit semantisch eng korrespondierende Motiv ‚höhere Gewinnchancen gegenüber Lotto „6 aus 49"' gibt mit 54,1 % ein nahezu gleich großer Anteil an. Bereits an dritter Stelle der Häufigkeiten erscheint das Motiv der Neugier, einmal ein neues Glücksspiel ausprobieren zu wollen: Für etwa die Hälfte der Eurojackpot-Spieler und –spielerinnen ist dies von Bedeutung gewesen. Die einfache Spielformel finden 32 % attraktiv, in der Rangfolge der Motive dicht gefolgt von der Möglichkeit, viele Kleingewinne zu erzielen (26,4 %). Deutlich weniger geben dagegen als Motiv an, dass das Glücksspiel international angeboten wird.

Die Spielmotive unterscheiden sich zwischen den Geschlechtern mit einer Ausnahme nur geringfügig. Diese betrifft die Möglichkeit, viele Kleingewinne zu erzielen: Während dies für 36,9 % der weiblichen Befragten ein Argument für die Spielteilnahme ist, ist dies bei den männlichen nur bei 20,5 % der Fall.

Betrachtet man die Spielmotive differenziert nach Altersgruppen, so geht die Zustimmungsneigung nur beim Motiv ‚Gewinnhöhe des Jackpots' mit zunehmendem Alter zurück. Bei einigen weiteren Motiven findet sich das Muster einer abnehmenden Zustimmung nur bis einschließlich der 45-Jährigen, um dann bei den über 45-Jährigen wieder anzusteigen. Dies betrifft die Motive ‚insgesamt

höhere Gewinnchance gegenüber Lotto "6 aus 49"', ‚Möglichkeit, viele Kleingewinne zu erzielen', ‚einmal ein neues Glücksspiel auszuprobieren' und ‚wegen der einfachen Spielformel'.

Wurde als Motiv die Gewinnhöhe des Jackpots angegeben, sollten die Eurojackpot-Spieler und –spielerinnnen zudem angeben, ob es für ihre Teilnahme am Eurojackpot eine Rolle gespielt hat, wie viele Millionen als Gewinnsumme ausgespielt werden. 66,1 % der hierzu Befragten bejahen dies (männliche Befragte: 68,4 %, weibliche: 62,2 %).

7,5 % der Befragten, die in den letzten 12 Monaten Eurojackpot gespielt haben, setzen mehr Geld bei einzelnen Eurojackpot-Ziehungen ein, wenn der Jackpot groß ist. Wie sich diese Bereitschaft in Abhängigkeit verschiedener Jackpothöhen verteilt, ist Tabelle 36 zu entnehmen.

Tabelle 36: Entscheidung zu mehr Geldeinsatz bei Eurojackpot in Abhängigkeit der Jackpothöhe

Millionen Euro im Jackpot	%
10 bis unter 15	34,9
15 bis unter 20	15,0
20 bis unter 25	18,6
25 bis unter 50	21,9
50 oder mehr	3,3
weiß nicht	4,4
k. A.	1,8

Basis: Befragte, die in den letzten 12 Monaten Eurojackpot gespielt und angegeben haben, dass sie mehr Geld bei einzelnen Eurojackpot-Ziehungen einsetzen, wenn der Jackpot groß ist (n=60);

Für etwas über ein Drittel der Befragten (34,9 %) reicht ein Jackpot an der unteren Gewinngarantiegrenze (10 bis 15 Mio. Euro) aus, um mehr Geld einzusetzen. Weitere 15 % würden dies erst bei einem Ausspielbetrag zwischen 15 und 20 Mio. Euro tun, bei 18,6 % muss dieser Betrag zwischen 20 und 25 Mio. Euro liegen. Gut ein Viertel der Befragten (25,2 %) würden erst ab einer Jackpothöhe von 25 Mio. Euro mitspielen (darunter 3,3 % ab 50 Mio. Euro).

3.8.9 Zusammenfassende Betrachtungen zur Einführung des Eurojackpots

Mit Abschluss der Befragung 2013 etwa eineinviertel Jahr nach Einführung des Euojackpots auch in Deutschland lässt sich für diese europäische Lotterie eine Lebenszeitprävalenz von 6 % im „Dual Frame"-Auswahlrahmen (6,7 % im Festnetzauswahlrahmen) und eine 12-Monats-Prävalenz von 5 % (5,7 %) ermitteln.

In der weiteren Darstellung bezogen auf den „Dual Frame"-Auswahlrahmen spielen im zurückliegenden Jahreszeitraum tendenziell mehr ältere und in allen Altersgruppen mehr männliche als weibliche

Befragte Eurojackpot. Eine Spielteilnahme erfolgt ausschließlich von Erwachsenen, womit beim Eurojackpot ein funktionierender Jugendschutz zu bestehen scheint.

87,4 % der Eurojackpot-Teilnahmen finden über Lotto-Annahmestellen statt und 12,1 % über Internet. Monatlich geben Eurojackpot -Spieler und Spielerinnen im Median 6 Euro für dieses Glücksspiel aus.

Der Eurojackpot ist 54 % aller im Survey 2013 befragten 16- bis 65-Jährigen bekannt (männliche Befragte: 59,6 %, weibliche: 48,3 %), Personen, die bereits Lotto spielen, deutlich häufiger als Nicht-Lottospielern (76,8 % vs. 46,3 %). Als Hauptinformationsquelle werden traditionelle Medien wie Fernsehen oder Radio angegeben (35,3 % bzw. 24,8 %), gefolgt etwa gleichauf von Lotto-Annahmestellen und Zeitschriften (23,5 % bzw. 23,3 %).

Hauptsächlich werden drei Teilnahmemotive genannt: Gewinnhöhe des Jackpots (56,3 %), eine als höher beurteilte Gewinnchance als bei Lotto (54,1 %) und die Neugier, einmal ein neues Glücksspiel auszuprobieren (50,5 %). Für zwei Drittel derjenigen, die die Gewinnhöhe als Motiv angegeben haben, spielt es eine Rolle, wie viele Millionen als Gewinnsumme ausgespielt werden. 7,5 % setzen mehr Geld bei einzelnen Ziehungen ein, wenn der Jackpot groß ist. Bei etwa der Hälfte davon muss der Jackpot über 20 Mio. Euro liegen.

Mit 87 % (Eurojackpotspieler, die auch Lotto angegeben haben) besteht eine beträchtliche Überlappung der Spielpräferenzen von Eurojackpot und Lotto „6 aus 49“. Umgekehrt spielen 17,2 % der Lottospieler auch Eurojackpot.

Personen, die im zurückliegenden Jahreszeitraum Eurojackpot gespielt haben, sind etwas häufiger männlichen Geschlechts als Lottospieler (64,2 % vs. 54,7 %), darüber hinaus bestehen keine größeren Unterschiede zwischen diesen beiden Nutzergruppen.

Zwei Drittel der Eurojackpotspieler hatten auch vor Einführung des Eurojackpots an Glücksspielen teilgenommen. Im Umkehrschluss würde dies bedeuten, dass ca. ein Drittel dieser Befragten offenbar erst durch dieses Spielangebot zum Glücksspiel gekommen sind. Dies erscheint jedoch nur bedingt plausibel, insbesondere, wenn ein Abgleich mit weiteren Daten erfolgt. So geben weniger als ein Prozent der in den letzten 12 Monaten Eurojackpot spielenden Befragten an, dass Eurojackpot das erste Glücksspiel im Leben gewesen sei. Denkbar wäre, dass Personen zwar vor der Eurojackpot-Einführung schon mal an einem Glücksspiel teilgenommen hatten, dieses aber so selten erfolgte, dass die Frage trotzdem verneint wurde. Somit lässt sich mit der hier gewählten Fragestellung nicht hinreichend valide Aufschluss darüber erzielen, wie viele Personen erst durch den Eurojackpot zum Glücksspiel gekommen sind.

Knapp ein Fünftel der Eurojackpot-Spieler, die auch schon vor der Einführung des Eurojackpots an Glücksspielen teilgenommen haben, geben an, ein vor Einführung des Eurojackpots genutztes

Glücksspiel nicht mehr oder seltener zu spielen. Hauptsächlich betrifft dies Lotto „6 aus 49“. Darüber hinaus genannte Glücksspiele können vernachlässigt werden. Fast alle übrigen dieser Befragtengruppe haben keine Auswirkungen der Einführung des Eurojackpots auf ihr Spielverhalten angegeben, so dass sich hier allenfalls ein schwacher Substitutionseffekt zwischen Lotto und Eurojackpot andeutet.

Da die Direkterfragung von vor der Einführung des Eurojackpots gespielten Glücksspielen somit nur unzureichend Aufschluss über potenzielle Kanalisierungseffekte zwischen verschiedenen Glücksspielen und Eurojackpot ergeben hat, wurde versucht, weitere Erkenntnisse aus der Gesamtbetrachtung des aktuellen Spieleportfolios der Eurojackpot-Spieler zu gewinnen. Den hierzu durchgeführten Analysen zufolge erweisen sich insbesondere die Glücksspirale und Lotto „6 aus 49“ als attraktiv für Eurojackpotspieler und vice versa, während (u. a.) Sofortlotterien und die tendenziell risikoreichen Glücksspielformen Geldspielautomaten, Sportwetten, Internet-Casinospiele und Glücksspiele in der Spielbank weniger attraktiv für Eurojackpot-Spieler zu sein scheinen und vice versa. Aus der zusätzlichen Analyse der Geldeinsätze und Spielhäufigkeiten von Lottospielern lässt sich ableiten, dass Eurojackpot im Jahr 2013 tendenziell zusätzlich (komplementär) zu Lotto „6 aus 49“ gespielt wird. Das Spielen von Eurojackpot scheint dagegen in Bezug auf das Spielen der Glücksspirale einen neutralen bis leicht substitutiven Effekt zu haben. In Bezug auf die genannten tendenziell risikoreichen Spiele lässt sich aus der unterdurchschnittlichen Nutzung dieser Spiele durch Eurojackpot-Spieler wie auch umgekehrt nur auf eine geringe Wahrscheinlichkeit für Kanalisierungseffekte schließen.

Aufgrund des noch sehr kurzen Beobachtungszeitraumes zur Spielteilnahme am Eurojackpot und etwas uneinheitlicher Ergebnisse zu den bis jetzt vorliegenden Daten lassen sich damit Kanalisierungseffekte zwischen Eurojackpot und weiteren Glücksspielen noch nicht nachweisen.

3.9 Wahrnehmung von Informations- und Hilfeangeboten sowie Einstellungen und Information zum Glücksspiel in der Bevölkerung

Wie auch in den vorangegangenen Surveys wurde im Survey 2013 die Wahrnehmung von verschiedenen Informationsangeboten zu den Gefahren des Glücksspiels erhoben. Damit lassen sich u. a. Aussagen über die in Medienkampagnen der BZgA erzielten Reichweiten einzelner Kommunikationskanäle ableiten. Unterscheiden lassen sich die Gesamtreichweite (Informationsgehalt einer Kampagne insges. bzw. über eine Kombination unterschiedlicher Medien ohne Berücksichtigung von Nutzerüberschneidungen) und die jeweiligen Einzelreichweiten (Anteil der Befragten, die durch ein spezifisches Medium bzw. einen spezifischen Kanal erreicht werden).

Abgefragt wurden Plakate, Anzeigen in Zeitungen oder Illustrierten, Info-Spots im Fernsehen, Radio oder Kino, Broschüren / Flyer, zudem Informationen im Internet, auf Losen, Wett- oder Spielscheinen (hier auch Hinweise auf Beratungstelefon), in einer Lotto-Annahmestelle oder durch Medien/Informationsmaterialien der BZgA. Bei letztgenannten wurde weiter gefragt nach Broschüren und Flyern zu Gefahren des Glücksspiels, den Internet-Seiten ‚Check Dein Spiel' und ‚Spielen mit Verantwortung' sowie nach der Telefonberatung zur Glücksspielsucht. Alle Fragen sind auf die zurückliegenden sechs Monate bezogen. Bei der Bewertung der Antworten ist zu berücksichtigen, dass aufgrund der allgemein gehaltenen Fragen zu den Medien nicht immer eine Zuordnung zu den Komponenten der BZgA-Glücksspielsuchtkampagne möglich ist.

Zudem wurden Einstellungen in der Bevölkerung zu gesetzlichen Regelungen des Glücksspiels erfragt. Die Ergebnisse hierzu sind, jeweils differenziert nach Erhebungsjahr, den nachfolgenden drei Abschnitten zu entnehmen. Bezugszeitraum sind dabei die letzten sechs Monate vor der Befragung.

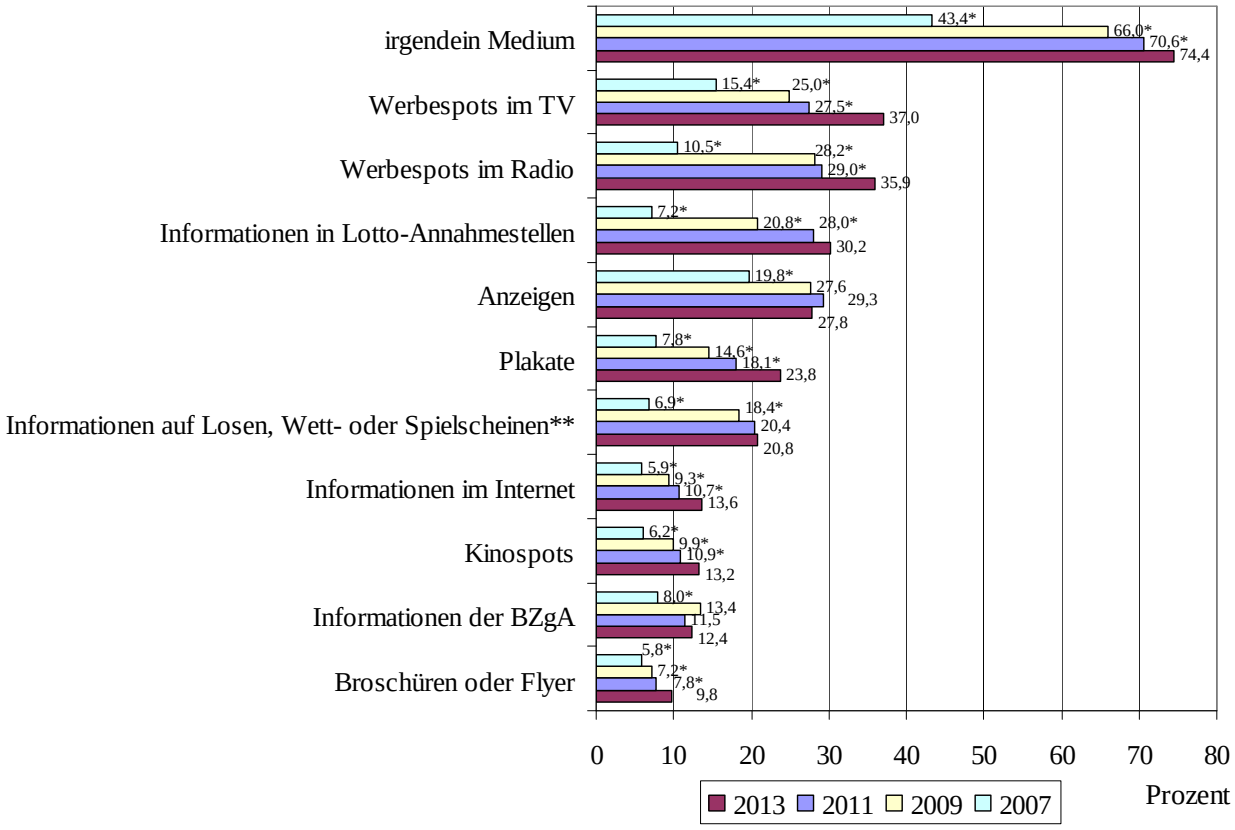
3.9.1 Präventions-, Informations- und Hilfsangebote

Insgesamt haben im Jahr 2013 74,4 % der Befragten angegeben, über irgendein Medium zu den Gefahren des Glücksspiels informiert worden zu sein. Dabei haben 18,2 % nur ein Medium genannt, 17,8 % zwei Medien, 30,1 % drei bis fünf Medien und 8,3 % mehr als fünf Medien. Im Verlauf der vier Erhebungen konnte die Mediengesamtwahrnehmung sukzessive und statistisch signifikant gesteigert werden: von 43,4 % im Jahr 2007 auf 66 % im Jahr 2009, 70,6 % im Jahr 2011 und im Jahr 2013 auf 74,4 %. Damit werden dem jüngsten Glücksspiel-Survey der BZgA zufolge knapp drei Viertel der Bevölkerung über eines der abgefragten Medien erreicht.

Abbildung 12 sind zudem auch die Reichweitenergebnisse zu den einzelnen Medien zu entnehmen. Es zeigt sich, dass die meisten Angebote in der Erhebung 2013 statistisch signifikant häufiger wahr-

genommen werden als im Jahr 2011. Ausnahmen hiervon sind Anzeigen (2013 leicht rückläufig) sowie Informationen auf Losen, Wett- oder Spielscheinen und Informationsmaterialien der BZgA (2013 jeweils stagnierend). Die größte Verbreitung haben im Jahr 2013 Werbespots im Fernsehen oder Radio (37,0 % und 35,9 %), gefolgt von Informationen in Lotto-Annahmestellen (30,2 %) und Anzeigen (27,8 %). Die geringste Verbreitung ist bei Broschüren oder Flyern zu erkennen (9,8 %). Gleichwohl hat deren Streuung in der Bevölkerung seit dem Jahr 2007 kontinuierlich zugenommen.

Abbildung 12: Prozentuale Anteile bei 16- bis 65-Jährigen, die in den letzten sechs Monaten Informationsangebote zu den Gefahren des Glücksspiels wahrgenommen haben (Befragungen 2007, 2009, 2011 und 2013)



Basis: alle Befragten; „Dual Frame"-Auswahlrahmen;
*) Statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren, ermittelt mit binär-logistischen Regressionen, kontrolliert für Alter und Geschlecht;
**) Hinweise auf ein Beratungstelefon oder Warnhinweise zu den Gefahren von Glücksspielen;
Anzahl gültiger Fälle: *n* = 10.001 (2007); *n* = 10.000 (2009); *n* = 10.002 (2011); *n* = 11.501 (2013).

Für Konzeption und Erfolg von Präventions- und Aufklärungskampagnen ist das Erreichen von zielgruppenspezifischen Reichweiten von großer Bedeutung. Daher sind für das Jahr 2013 ergänzende Analysen der Medienrezeption in der Bevölkerung nach Geschlecht- und Alter erfolgt. Dabei lassen sich drei Antwortmuster unterscheiden: Bei Informationsanzeigen, Plakaten, Broschüren, Warnhinweisen auf Losen und TV-Spots zeigt sich eine höhere Wahrnehmung bei männlichen Befragten als bei weiblichen, zugleich sind keine oder nur schwache Alterseffekte festzustellen. Ähnliche Ge-

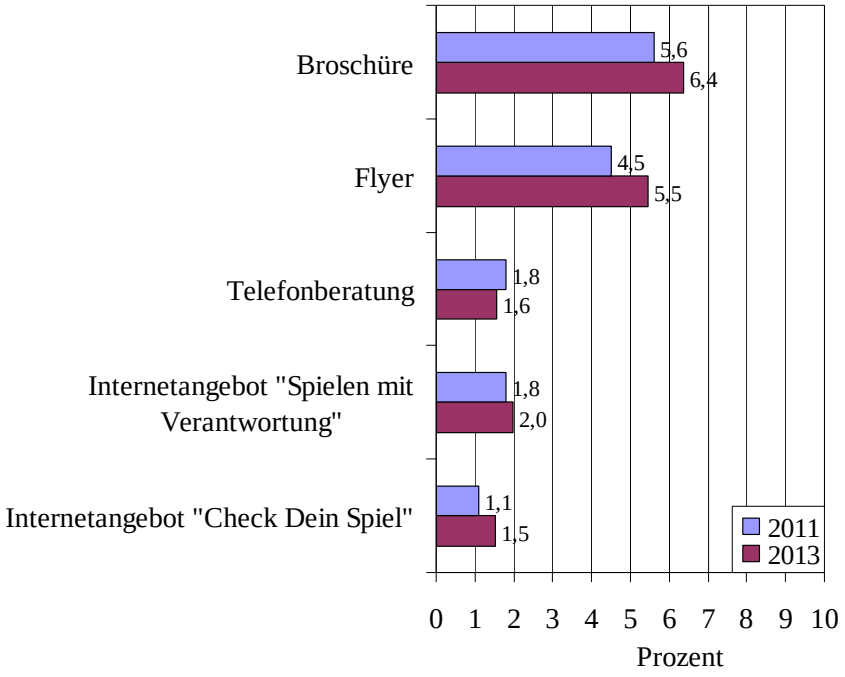
schlechtsunterschiede aber mit zunehmendem Alter mehr oder weniger stark rückläufige Effekte finden sich bei der Wahrnehmung von Informationen im Internet und im Radio sowie in der Lotto-Annahmestelle. Bei Kino-Spots finden sich dagegen kaum Geschlechtsunterschiede, aber auch hier ist die wahrgenommene Information mit dem Alter rückläufig.

Bei der Wahrnehmung von BZgA-Informationsmaterialien finden sich weder nennenswerte Geschlechts- noch Altersunterschiede.

Bei den aus Abbildung 12 ersichtlichen 12,4 % der Befragten, die 2013 irgendein Aufklärungsmedium der BZgA kennen, entfallen 8,8 % auf nur ein Medium. 3,6 % haben zwei oder mehr Medien der BZgA gesehen, gehört oder gelesen.

Im Survey 2013 wird zudem wieder dezidiert nach der Bekanntheit verschiedener Aufklärungsmedien und Informationsmaterialien der BZgA zu Gefahren des Glücksspiels gefragt (Abbildung 13).

Abbildung 13: Prozentuale Anteile 16- bis 65-Jähriger, die in den letzten sechs Monaten Medien oder Informationsmaterialien der BZgA, in denen auf Gefahren des Glücksspiels aufmerksam gemacht wird, gesehen, gehört oder gelesen haben (nur Befragung 2013)



Basis: alle Befragten; „Dual Frame“-Auswahlrahmen;
n 2011: 10.001, *n* 2013: 11.501.

Am häufigsten werden mit 6,4 % (2011: 5,6 %) Broschüren der BZgA genannt. Es folgen mit 5,5 % (4,5 %) Flyer, mit 1,6 % (2,1 %) die Telefonberatung der BZgA und mit 2,0 % (1,8 %) bzw. 1,5 % (1,1 %) die Internetangebote „Spielen mit Verantwortung“ bzw. „Check Dein Spiel“. Damit hat die Bekanntheit von vier der fünf erfragten BZgA-Medien im Jahr 2013 leicht zugenommen. Lediglich

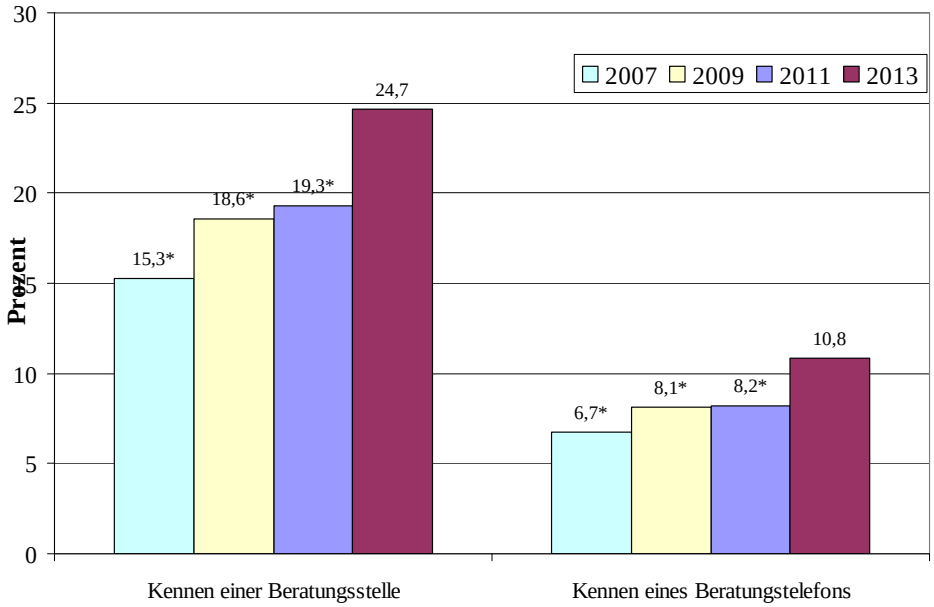
die Bekanntheit der Telefonberatung ist in geringem Ausmaß rückläufig. Zwischen den beiden Erhebungsjahren 2011 und 2013 gibt es bezüglich der dargestellten Antwortverteilungen keine statistisch signifikanten Unterschiede.

Wie schon die undifferenzierte Auswertung der BZgA-Medien nach Geschlecht ergeben hat, zeigen sich im Jahr 2013 auch bei den einzelnen Medien nur schwache Geschlechtsunterschiede.

Hinsichtlich des Alters der Befragten bestehen, mit Ausnahme der Internetangebote, die im Jahre 2013 jeweils mehr als doppelt so häufig von bis 25- als von über 25-Jährigen genannt werden, nur geringfügige Unterschiede („Spielen mit Verantwortung“: 4,1 % vs. 1,5 %, „Check Dein Spiel“: 3,0 % vs. 1,2 %).

Der Anteil der Personen, die eine Beratungsstelle kennen, an die man sich bei glücksspielbedingten Problemen oder Belastungen wenden kann, hat von initial 15,3 % im Jahr 2007 auf 18,7 % im Jahr 2009 und 19,3 % im Jahr 2011 zugenommen und dann noch einmal sprunghaft auf 24,7 % im Jahr 2013 (Abbildung 14). 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. In den Jahren 2009 und 2011 nahm diese Quote auf 8,1 %, resp. 8,2 % zu und im Jahr 2013 ist der Anteil noch einmal deutlich auf 10,8 % angestiegen.

Abbildung 14: 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, 2011 und 2013



Basis: alle Befragten; „Dual Frame“-Auswahlrahmen;
*) Statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren;
Anzahl gültiger Fälle: *n* = 10.001 (2007); *n* = 10.000 (2009); *n* = 10.002 (2011); *n* = 11.501 (2013).

Die Unterschiede im Bekanntheitsgrad einer Beratungsstelle und eines Beratungstelefons zwischen den vorangegangenen Erhebungen und der Erhebung 2013 sind statistisch signifikant.

Im Jahr 2013 gibt es praktisch keine Unterschiede in den Häufigkeiten des Kennens einer Beratungsstelle oder einer Beratungs-Hotline nach Geschlecht oder Altersgruppe (bis und über 25-jährige Befragte).

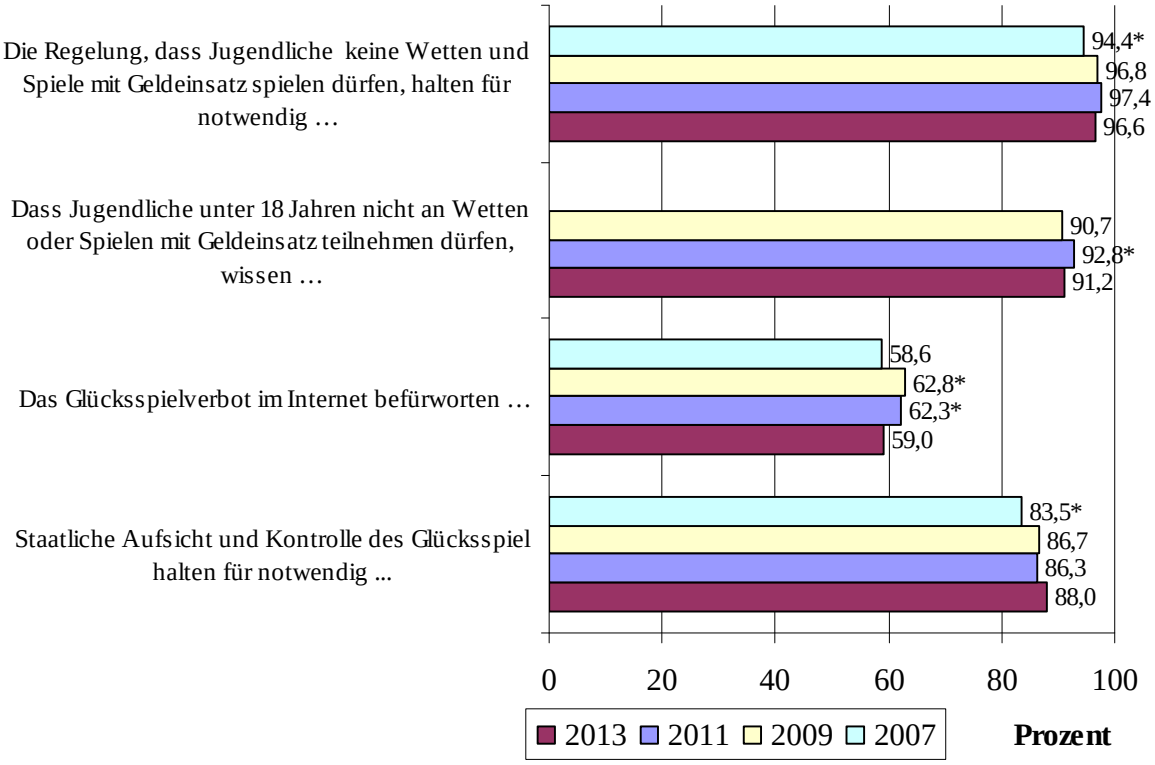
3.9.2 Einstellungen zu gesetzlichen Regelungen, Themeninteresse, Informationsstand und –bedarf

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 15). Nach initial 94,4 % der Befragten im Jahr 2007, die diese Regelung für notwendig halten, ist der Anteil in den Folgeerhebungsjahren kontinuierlich angestiegen und erst im Jahr 2013 geringfügig wieder gesunken auf 96,6 %. In der Erhebung 2009 wurde erstmals auch danach gefragt, ob bekannt ist, dass Jugendliche nicht an Glücksspielen mit Geldeinsatz teilnehmen dürfen. Diese Bestimmung war im Jahr 2009 90,7 % der Befragten bekannt. Nach einem Anstieg im Jahr 2011 ist der Anteil im Jahr 2013 ebenfalls wieder geringfügig gesunken auf 91,2 %.

Im Jahr 2007 befanden 58,6 % der 16- bis 65-Jährigen, dass Glücksspiele mit Geldeinsatz im Internet verboten sein sollten. Im Jahr 2009 war dieser Anteil zunächst auf 62,8 % angestiegen, um dann ab 2011 auf 62,3 % und 2013 statistisch signifikant auf 59 % zurückzugehen.

Die Zustimmung zur Regelung, dass in Deutschland Glücksspiele mit Geldeinsatz nur unter Aufsicht und Kontrolle des Staates durchgeführt werden dürfen, ist seit 2007 (83,5 %) sukzessive angestiegen auf 88 % im Jahr 2013.

Abbildung 15: Einstellungen und Wissen zu gesetzlichen Regelungen bei 16- bis 65-Jährigen in den Befragungen 2007, 2009, 2011 und 2013



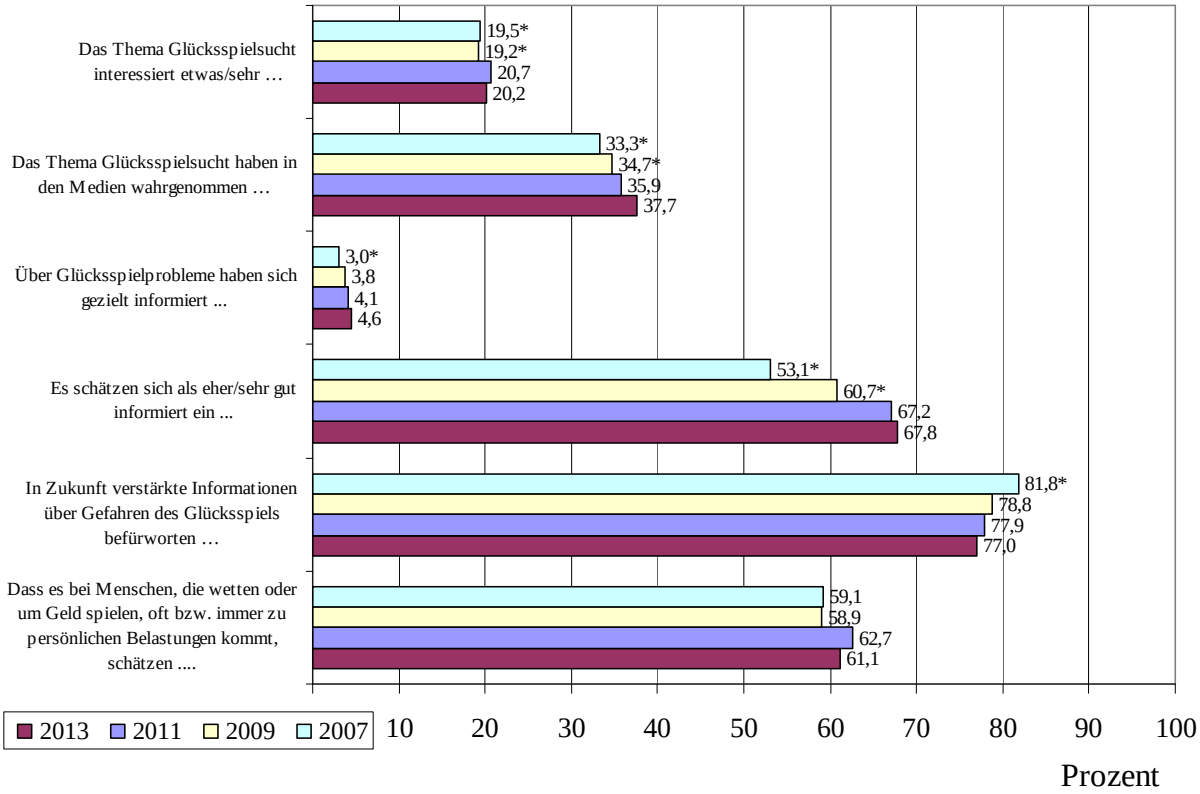
Basis: alle Befragten; „Dual Frame"-Auswahlrahmen;
*) Statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren;
Anzahl gültiger Fälle: *n* = 10.001 (2007); *n* = 10.000 (2009); *n* = 10.002 (2011);); *n* = 11.501 (2013).

Alters- und geschlechtsbezogene Unterschiede lassen sich bei folgenden Einstellungs- und Wissensfragen nachweisen: Das Glücksspielverbot im Internet befürworten mehr weibliche als männliche Befragten (68 % vs. 50,5 %). Zudem befürworten Jugendliche in geringerem Ausmaß die geltenden Jugendschutzbestimmungen (88,5 %, übrige Altersgruppen zwischen 96 % und 97 %). Beim Grad der Befürwortung der staatlichen Aufsicht und Kontrolle sowie hinsichtlich des Wissens um Jugendschutzbestimmungen lassen sich weder Geschlechts- noch Altersunterschiede erkennen.

Das Interesse in der Bevölkerung am Thema Glücksspielsucht wurde anhand von sechs Fragen erhoben (Abbildung 16). Nach 19,5 % im Jahr 2007, 19,2 % im Jahr 2009 und 20,7 % im Jahr 2011 sagen 2013 20,2 %, dass sie sich für das Thema Belastung und Probleme durch Glücksspiel mit Geldeinsatz etwas oder sehr interessieren. Damit bleibt das Ausmaß des Interesses über die vier Erhebungszeitpunkte annähernd konstant. Zugenommen hat dagegen sowohl die Wahrnehmung des Themas ‚Glücksspielsucht' in den Medien als auch die Bereitschaft, sich selbst gezielt zu diesem Thema zu informieren sowie die Einschätzung, selbst gut informiert zu sein und. Die 2013 erreichten Quoten

(33,3 %, 37,7 % und 67,8 %) sind im Vergleich zu den Erhebungsjahren 2007 und 2009 (sich gezielt zu informieren nur im Vergleich zu 2007) statistisch signifikant angestiegen.

Abbildung 16: Interesse am Thema Glücksspielsucht sowie Informationsverhalten und -bewertung bei 16- bis 65-Jährigen in den Befragungen 2007, 2009 2011 und 2013



*) Statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren;
Anzahl gültiger Fälle: *n* = 10.001 (2007); *n* = 10.000 (2009;) *n* = 10.002 (2011); *n* = 11.501 (2013).

Nach wie vor befürwortet 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 waren es 81,8 %, 2009 78,8 %, 2011 77,9 % und 2013 sind es 77 %. Gegenüber dem Jahr 2007 fällt dieser Anteil im Jahr 2013 damit statistisch signifikant geringer aus.

Alters- und geschlechtsdifferenzierte Analysen führen zu folgenden Erkenntnissen: Am Thema ‚Glücksspielsucht' sind am stärksten die 18- bis 20-Jährigen interessiert, in den höheren Altersgruppen nimmt das Interesse dann sukzessive leicht ab. Zudem sind weibliche Befragte etwas mehr als männliche am Thema interessiert (21,8 % vs. 18,7 %). Sich selbst als gut informiert halten sich etwas mehr männliche als weibliche Befragte (70,4 % vs. 65,0 %). Entsprechend äußern weibliche Befragte

auch etwas mehr Informationsbedarf zu den Gefahren des Glücksspiels als männliche (81,2 % vs. 73 %).

Nur geringe alters- und geschlechtsbezogene Unterschiede ergeben sich bei der Wahrnehmung des Themas ‚Glücksspielsucht' in den Medien, der gezielten Informationssuche nach Glücksspielproblemen und der Einschätzung, dass es beim Glücksspiel oft oder immer zu persönlichen Belastungen kommt.

Darüber hinaus wurde im Survey 2013 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 % und im Jahr 2011 62,7 % ein. 2013 geht dieser Anteil leicht zurück auf 61,1 %.

4 Diskussion

Mit der Untersuchung des Jahres 2013 liegt von der BZgA die vierte repräsentative Stichprobe der 16- bis 65-jährigen Bevölkerung in Deutschland zum Glücksspielverhalten und weiteren Indikatoren des Glücksspiels vor. Damit sind Trenddaten über einen Zeitraum von sechs Jahren verfügbar, die insgesamt etwas über 40 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 Präventionsaktivitäten gegen die Glücksspielsucht. Damit dienen sie u. a. der wissenschaftlichen Fundierung der Planung von Präventionsmaßnahmen der BZgA. Schließlich leisten die Studien einen wichtigen Beitrag zu den gerade in jüngerer Zeit 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 (quantitativ stärkere Berücksichtigung der 16- bis 25-Jährigen) sowohl im Survey 2011 als auch 2013 eine belastbarere Datengrundlage bereitgestellt werden konnte.

Um eine hohe methodische Konsistenz der BZgA-Studien sicherzustellen, wurde 2013 das Interview gegenüber der Befragung 2011 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 vier Stichproben hinsichtlich soziodemographischer Merkmale sprechen für die Vergleichbarkeit der Befragungen. Erstmals wurde 2013 bei der Stichprobenziehung über Telefon ein „Dual Frame“ (DF)-Ansatz gewählt, um durch die Berücksichtigung von mobil u. U. besser erreichbaren Personen eine höhere Repräsentativität der Stichprobe zu erhalten und auch aktuellen stichprobenmethodischen Entwicklungen Rechnung zu tragen. Um abschätzen zu können, inwieweit im Jahr 2013 auftretende Veränderungen in den Daten auf den modifizierten methodischen Ansatz zurückzuführen sind, wurde bei den Hauptauswertungen zusätzlich auch ein Festnetz (FN)-Auswahlrahmen betrachtet. Damit sind direkte Vergleiche mit den vorangegangenen Glücksspielstudien möglich.

Alle vier von der BZgA durchgeführten Glücksspiel-Untersuchungen zeigen übereinstimmend, dass Glücksspiel in der Bevölkerung weit verbreitet ist. Da die Glücksspielerfahrung (im Jahr 2013: 78,7 %) mit dem Alter zunimmt, sind im mittleren und höheren Erwachsenenalter Personen, die noch nie in ihrem Leben ein Glücksspiel gespielt haben, eine Minderheit. Die Glücksspielerfahrung wie auch die Lebenszeitprävalenzen der meisten Glücksspiele sind seit 2009 rückläufig und fallen 2013 noch einmal deutlich ab. Da sich die gleiche Entwicklung auch bei der 12-Monats-Prävalenz irgendeines Glücksspiels findet, ist zu vermuten, dass die aktuelle Teilnahme an einem Glücksspiel

auch die Erinnerung daran, ob dieses jemals gespielt wurde, beeinflussen kann. Ein weiterer Erklärungsfaktor könnte das im Interview abgefragte, gegenüber 2011 leicht veränderte Glücksspielspektrum sein: So stehen dem Wegfall der Erhebungen des Fernsehquizes und der riskanten Börsenspekulationen im Interview 2013 die Hinzunahme der Lotterien Eurojackpot und Euromillions gegenüber. Allerdings erlangen letztere nicht die Spielanteile der erstgenannten. 2011 entfielen auf das Fernsehquiz 14,9 % und auf riskante Börsenspekulationen 3,3 % der Lebenszeitspielangaben. Hingegen sagen im Survey 2013 6 % der Befragten, dass sie schon einmal Eurojackpot und lediglich 0,5 %, dass sie schon einmal die in Deutschland nicht legal spielbare Lotterie Euromillions gespielt haben. Darüber hinaus dürfte auch die sehr niedrige Lebenszeitprävalenz bei den 16- und 17-Jährigen den Rückgang der Glücksspielerfahrung in der Gesamtstichprobe beeinflussen.

Besondere Erwähnung verdient die Entwicklung bei den Geldspielautomaten, da das Spielen dieses Glücksspiels in Spielhallen, Gaststätten etc., entgegen dem allgemeinen Trend, erneut zugenommen hat. 2013 ist der Anteil in der Bevölkerung, der im zurückliegenden Jahreszeitraum an Geldspielautomaten gespielt hat, auf 3,4 % angestiegen (2011: 2,9 %). Besonders ausgeprägt ist die Zunahme in der Altersgruppe der 18- bis 20-jährigen Männer, womit sich die Erkenntnisse aus den beiden vorangegangenen Glücksspiel-Surveys der BZgA bestätigen. Die Ergebnisse korrespondieren mit der Entwicklung der Umsatzzahlen auf dem Glücksspielmarkt. Danach gehen die Umsätze der staatlich konzessionierten Glücksspiele zurück, der gewerbliche Geldspielautomatenmarkt hat dagegen weiter zugenommen (Meyer, 2012). Automatenhersteller und –aufsteller haben trotz rigiderer gesetzlicher Regelungen offenbar Mittel und Wege gefunden, die Umsätze in den Gaststätten, Spielhallen und anderen Orten weiter zu steigern.

Während die staatlichen Anbieter gemäß den restriktiven gesetzlichen Vorgaben reguliert werden, bestehen bei der Bekämpfung illegaler Angebote weiterhin Defizite. So wird das Internetspielverbot von kommerziellen Anbietern aus dem Ausland nach wie vor unterlaufen, und diese sind rechtlich nur schwer zu belangen. Im Kontrast zu den in Deutschland wie auch in vielen anderen Ländern mutmaßlich zugenommenen illegalen Glücksspielen im Internet ist den Daten der Glücksspiel-Surveys der BZgA zufolge der Anteil des Internets unter den Spielorten/Bezugswegen sehr niedrig und zudem leicht rückläufig (2007: 4,4 %, 2009: 4,2 %, 2011: 3,7 %, 2013: 3,2 %). Auch für Wettbüros, die sich rechtlich in einer Grauzone bewegen, zeigt sich unter den verschiedenen erfragten Spielorten ein zwar niedriger, seit 2009 jedoch langsam ansteigender Anteil.

Für die Anbieter der übrigen im GlüStV geregelten Spiele in Deutschland besteht weiterhin die Herausforderung, einerseits dieser Entwicklung durch Bereitstellung attraktiver Produkte entgegenzutreten und andererseits sowohl verantwortungsvollen Spieler- und insbesondere Jugendschutz zu gewährleisten als auch weiterhin in die suchtpräventive Ausbildung ihres Personals zu investieren.

Die ermittelten Prävalenzen des problematischen und insbesondere des pathologischen Glücksspiels in der 16- bis 65-jährigen Bevölkerung liegen 2013 im DF-Auswahlrahmen zwar höher als im Survey 2011 (0,68 % und 0,82 % im Jahr 2013 gegenüber 0,51 % und 0,49 % im Jahr 2011). Die Veränderungen sind jedoch nicht signifikant. Sie sind zum einen auf Zunahmen bei den männlichen Befragten zurückzuführen, während die beiden Quoten bei den weiblichen leicht zurückgehen. Zum anderen zeigen sich im Vergleich zu über Festnetz kontaktierten Personen höhere Problemspieleranteile unter den mobil kontaktierten (OR: 3,6, 95% KI – 1,6 bis 8,0, n. s.). Aus der PAGE-Studie ist bekannt, dass sich für ausschließlich mobil erreichbare Personen eine deutlich höhere Problembelastung als bei über Festnetz Befragten ergibt (OR=2,5, Lebenszeitprävalenz des pathologischen Spielens, Meyer, Kastirke, Bischof et al., 2013). Mögliche Ursachen dieser Unterschiede können zum einen in der unterschiedlichen Soziodemographie von über Festnetz und mobil Befragten liegen. So ist Tabelle 1 zu entnehmen, dass in der Mobilsubstichprobe die Anteile jüngerer, männlicher Personen, Befragter ohne oder mit maximal Hauptschulabschluss, Lediger, nichtdeutscher Befragter und Personen mit einem Migrationshintergrund deutlich höher liegen als in der Festnetzstichprobe. Vermutlich werden über Mobilfunk bestimmte Personengruppen, auch wenn diese über einen Festnetzanschluss verfügen, lebensstilbedingt besser erreicht als über Festnetz (vgl. Arbeitsgruppe Mobilsample, 2005). Und diese Personengruppe unterscheidet sich wahrscheinlich hinsichtlich ihres Glücksspielverhaltens von über Festnetz kontaktierten Personen. Zum anderen sind bei telefonischen Befragungen über Mobilfunk sogenannte Mode-Effekte zu nennen, die das Antwortverhalten der Befragten beeinflussen können (vgl. Häder & Kühne, 2009). Hierzu zählen etwa die aktuellen sozialen Umgebungseffekte wie etwa die Anwesenheit Dritter (Diskretion) oder die gerade verfügbare Zeit der Befragten. Inwieweit solche Effekte das Antwortverhalten bei mobiltelefonisch erfolgten Kontakten in der BZgA-Glücksspielstudie beeinflusst haben könnten, lässt sich indes nicht sagen, da hierzu keine zusätzlichen Informationen erhoben wurden.

Die Quote der auffälligen Glücksspieler in der 16- bis 65-jährigen Bevölkerung fällt dagegen im DF-Auswahlrahmen (2013: 4,05 %) bei männlichen und weiblichen Befragten niedriger aus als im Survey 2011. Bei Bezugnahme auf die Festnetzstichprobe nehmen die Anteile aller drei nach SOGS gebildeten Klassifizierungen, also sowohl auffällig als auch problematisch und pathologisch Glücksspielende, im Vergleich zu 2011 geringfügig ab und bleiben damit im Rahmen der aufgeführten Vergleichsstudien.

Beim Glücksspielsucht-Screening in der 16- bis 65-jährigen Bevölkerung in Deutschland im Jahr 2013 ist damit ein durch den DF-Stichprobenrahmen bedingter Designeffekt zu konstatieren. Hier wird erst ein weiterer Survey zeigen, inwieweit die ermittelten, Problemspielerraten Konstanz aufweisen. Dessen Design sollte dann allerdings dem vom ADM empfohlenen Verhältnis von 70/30 (Festnetz- zu mobilem Zugang) entsprechen, womit sich die aktuell noch relativ große Varianz der Ge-

wichte reduzieren und damit die Qualität der Gewichtung insgesamt weiter verbessern lässt. Insofern stellt die Umsetzung der Bevölkerungsbefragung zum Glücksspiel 2013 eine methodische Zwischenlösung dar, die natürlich auch den gegebenen finanziellen Rahmenbedingungen geschuldet ist.

Bei den 16- und 17-jährigen Jugendlichen dagegen ergibt sich, weiterhin im DF-Auswahlrahmen, im Jahr 2013 ein auf den ersten Blick deutlich niedrigerer Problemspieleranteil als im Survey 2011. Auch diese Veränderung ist aber statistisch nicht signifikant. Mögliche Erklärungen verweisen zunächst auf den Rückgang der jugendlichen Glücksspielteilnahme insgesamt. So ist dieser den Survey-Daten 2013 zufolge bei den Jugendlichen gegenüber 2011 um mehr als ein Drittel zurückgegangen (bei Erwachsenen hingegen nur um ein Fünftel). Da jedoch im Jahr 2013 auch die Problemspielerquote unter den 16- und 17-Jährigen, die im zurückliegenden Jahreszeitraum an Glücksspielen teilgenommen haben, niedrigerer ausfällt als 2011, kann dies allenfalls nur einen Teil des Rückgangs erklären. Darüber hinaus sind auch die veränderten Schwellenwerte für die Klassifizierung auffälligen und problematischen Spielens bei der verwendeten jugendadaptierten Form des SOGS (SOGS-RA, Revised for Adolescents) in Betracht zu ziehen. Diese liegen jeweils um einen Punktwert höher als bei der „Erwachsenenversion“ des SOGS. In der Folge werden entsprechend weniger Personen diesen beiden Kategorien zugeordnet. Die Frageformulierungen im SOGS-RA sind hingegen denen der „Erwachsenenversion“ sehr ähnlich, so dass diese keine größeren Auswirkungen auf das Antwortverhalten haben dürften. Ein Vergleich der ermittelten jugendlichen Problemspielerquoten im Jahr 2013 mit denen der Jahre 2009 und 2011, die ex post auf den SOGS-RA umklassifiziert worden sind, zeigt jedoch auch hier für das Jahr 2013 bei Jugendlichen einen deutlichen Rückgang. Es ist daher zu vermuten, dass noch weitere das Antwortverhalten beinflussende Faktoren vorliegen, die hier aber nicht näher spezifizierbar sind. Der bei den Jugendlichen auf den ersten Blick erfreuliche Rückgang der Problemspielerquote ist daher mit Zurückhaltung zu bewerten.

Es zeigt sich allerdings auch, dass die beiden Versionen des SOGS-Instruments bei den Jugendlichen zu verschiedenen Erhebungszeitpunkten variierende Werte liefern und, bei den Mädchen, auch entgegengesetzte Verläufe nehmen: Während die Problemspielerquote hier auf Grundlage der in den früheren Surveys eingesetzten Erwachsenenversion des SOGS im Jahr 2011 im Vergleich zu 2009 leicht zurückgeht (von 1,53 auf 1,37 %), hat sich, auf Basis des (rekodierten) SOGS-RA, diese Quote im Jahr 2011 gegenüber 2009 dagegen mehr als verdoppelt (von 0,62 % auf 1,37 %). Die damit aufkommende Frage, inwieweit die Standardversion des SOGS die Problemspielquoten eher über- und die SOGS-RA-Version diese eher unterschätzt, wird sich erst mit weiteren bundesweit erhobenen Daten beantworten lassen. Die einzigen für Deutschland existierenden Vergleichswerte zum SOGS-RA liegen aus einer im Jahr 2010 durchgeführten Schulstichprobe aus Schleswig-Holstein vor (Motschmann, Hanewinkel & Morgenstern, 2011). Dort ergab sich unter 15-17-jährigen Befragten aus allgemeinbildenden und Berufsschulen für (mindestens) problematisches Glücksspielverhalten

eine Quote von 1,38 % und für auffälliges Glücksspielverhalten von 2,89 % (Anfrage per E-mail an die Autoren). Beide Quoten liegen mithin deutlich höher als die in der BZgA-Studie 2013 bei den Jugendlichen ermittelten.

Im Survey 2013 zeigt sich ein deutlicher Zusammenhang zwischen problematischem oder pathologischem Glücksspiel und männlichem Geschlecht, jungem Erwachsenenalter, Arbeitslosigkeit und einem Migrationshintergrund sowie Glücksspielverhaltensmerkmalen wie relativ hohen eingesetzten monatlichen Geldbeträgen und relativ hoher Spielhäufigkeit. Damit werden Ergebnisse aus anderen Glücksspielstudien größtenteils bestätigt (vgl. z. B. Buth und Stöver, 2008, Meyer et al., 2011). Diese Befunde sind relevant für zielgruppenspezifische Präventionsmaßnahmen, z. B. für junge männliche Erwachsene mit Migrationshintergrund.

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.

Einmal mehr haben sich den Daten zufolge insbesondere Geldspielautomaten, in zweiter Linie auch Internet-Casinospiele und Sportwetten als risikoreich für das Auftreten von Problemspielverhalten erwiesen. Gegenüber Nichtspielern ergibt sich für Spieler von Geldspielautomaten ein knapp 30-fach erhöhtes entsprechendes. Als gefährlich wird bei dieser Glücksspielform 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. Bei Live-Wetten und Oddset-Spielangeboten ist das entsprechende Risiko etwa um das siebenfache erhöht gegenüber den jeweiligen Nichtspielern. Allerdings weisen Sportwettangebote im Internet oder in Wettbüros ein deutlich höheres Suchtpotenzial auf als etwa die in Lotto-Annahmestellen angebotene klassische ODDSET-Sportwette des DLTB. Für Lotto „6 aus 49“ wie auch für die meisten Lotterien ergibt sich nur ein geringes Risiko.

Das Gefährdungspotenzial einzelner Glücksspiele ist zudem mit dem Glücksspielkonsum insgesamt assoziiert, 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.

Hinsichtlich einer konsequenten Einhaltung des Jugendschutzes beim Glücksspiel ist der im Survey 2013 festzustellende deutliche Rückgang der Teilnahme von Jugendlichen an Glücksspielen positiv zu bewerten. So geben 2013 noch 19,2 % der 16- und 17-jährigen Jugendlichen an, dass sie im zurückliegenden Jahreszeitraum an einem gewerblichen Glücksspiel teilgenommen haben. Dies stellt gegenüber 2011 einen Rückgang um absolut fast fünf Prozentpunkte dar (Rückgang der Glücksspielteilnahme insgesamt um absolut 11,6 Prozentpunkte, von 31,5 % auf 19,9 %). Bei letzteren am ausge-

prägtesten erweist sich der Rückgang bei den Mädchen (absolut um 16,2 Prozentpunkte, von 27,0 % auf 10,8 %). Bei Betrachtung einzelner Glücksspiele steht die Teilnahme an Sofortlotterien bei den befragten Jugendlichen im Jahr 2013 zwar noch immer an der Spitze, hat aber gegenüber 2011 statistisch signifikant um 5,3 Prozentpunkte abgenommen. Positiv hervorzugeben ist auch die Abnahme des Spielens 16- und 17-Jähriger an Geldspielautomaten (2011: 4,5 %, 2013: 3,3 %).

Nach der Einführung des Eurojackpots durch den DLTB im März 2012 ergibt sich in der Befragung in der 16- bis 65-jährigen Bevölkerung eine 12-Monatsprävalenz von 5 % (DF- Auswahlrahmen, Festnetzauswahlrahmen: 5,7 %). Eine Spielteilnahme erfolgt ausschließlich von Erwachsenen, was für eine konsequente Umsetzung des Jugendschutzes bei diesem Glücksspiel spricht.

Eurojackpot wird relativ häufig von Lottospielern angegeben (17,2 %). Umgekehrt spielen 87 % der Eurojackpot-Spieler auch Lotto, eine Quote, die ziemlich exakt dem Anteil derjenigen Eurojackpot-Spieler entspricht, die über eine Lotto-Annahmestelle spielen (87,4 %). Somit besteht eine hohe Affinität zwischen diesen beiden Glücksspielen. Diese dürfte zurückzuführen sein auf ähnliche Spielmerkmale und eine Teilnahmemöglichkeit am selben Spielort (insbes. Lotto-Annahmestelle). Insgesamt nehmen 92,6 % der Eurojackpot-Spieler noch an mindestens einem weiteren Glücksspiel teil, d. h., es handelt es sich bei dieser Nutzergruppe ganz überwiegend um Mehrfachspieler.

Potenziell auftretende Kanalisierungseffekte zwischen verschiedenen Glücksspielen infolge der Einführung von Eurojackpot konnten mit den vorliegenden Querschnittsdaten noch nicht nachgewiesen werden. Die Direkterfragung von vor der Einführung des Eurojackpots gespielten Glücksspielen (hauptsächlich Lotto „6 aus 49“) ließ nur bei knapp einem Fünftel derjenigen, die bereits vor Einführung des Eurojackpots an Glücksspielen teilgenommen hatten, ein reduziertes Spielverhalten erkennen (hauptsächlich bezogen auf Lotto „6 aus 49“), was sich als insgesamt nur schwacher Substituierungseffekt interpretieren ließe. Indirekt lassen sich zudem aus der Betrachtung von Personen mit multipler Spielenutzung Erkenntnisse zur Attraktivität einzelner Glücksspiele für Eurojackpot-Spieler und vice versa gewinnen. Es ergibt sich eine wechselseitige Attraktivität für Lotto „6 aus 49“ und Eurojackpot und, darüber hinaus, insbesondere auch für die Glücksspirale und Eurojackpot. Aus Analysen von Merkmalen des Spielverhaltens lässt sich ableiten, dass Eurojackpot tendenziell komplementär zu Lotto gespielt wird, während sich die Teilnahme an Eurojackpot neutral bis tendenziell substitutiv in Bezug auf eine Teilnahme an der Glücksspirale auswirken könnte. Diese Ergebnisse sind, da sie auf Querschnittsdaten beruhen, jedoch mit Zurückhaltung zu interpretieren. Weiteren Aufschluss kann erst die geplante Befragung 2015 bringen, mit der sich dann Daten zum Nutzungsverhalten der Eurojackpotspieler zu zwei Zeitpunkten vergleichen lassen.

Wie bereits in den vorangegangen Glücksspielbefragungen der BZgA zeigen die Befunde der *Gambling Attitudes and Beliefs Scale* (GABS) auch in der Studie 2013, dass die Vulnerabilität gegenüber dem Glücksspiel bei Jugendlichen, insbesondere bei Jungen, im Vergleich zu älteren Befragten erhöht

ist. Jüngere Glücksspielteilnehmende 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 Glücksspielteilnehmenden gegenüber der Erhebung 2011 jedoch nicht zugenommen.

Aus suchtpräventiver Sicht ist positiv zu bewerten, dass die Reichweite von Informationsangeboten über verschiedene Medien zu den Gefahren des Glücksspiels 2013 auf hohem Niveau annähernd konstant geblieben ist. 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 (in abnehmender Reihenfolge) über Fernsehen und Radio, in Lotto-Annahmestellen und über Anzeigen wahrgenommen. Alle Medien mit Ausnahme von Anzeigen verzeichnen gegenüber 2011 statistisch signifikante Zuwächse, einschließlich solcher mit hoher Informationsdichte wie Internetseiten oder Broschüren zu den Gefahren des Glücksspiels.

Auch die gesetzlichen Bestimmungen zu Glücksspielen und Spielerschutz treffen in der Bevölkerung in Deutschland auf eine unverändert hohe oder sogar weiter steigende Akzeptanz. Bspw. besteht 2013 nahezu Konsens in der Bevölkerung, dass Jugendschutzbestimmungen notwendig sind. Auf fast gleich hohem Niveau wie im Jahr 2011 bleibt im Jahr 2013 jeweils auch die Befürwortung von staatlicher Aufsicht/Kontrolle über Glücksspiele und des Verbots von Glücksspielen im Internet. Letzteres halten allerdings auch im Jahr 2013 deutlich weniger Befragte (59 %) als ersteres (88 %) für angemessen. Überhaupt scheint in der Bevölkerung ein beträchtlicher Anteil kritisch gegenüber Glücksspielen eingestellt zu sein. So würden einer repräsentativen Befragung im Jahr 2013 zufolge 26 % der Bundesbürger ab 16 Jahren (2012: 23 %) ein staatliches Verbot des Glücksspiels befürworten (John Stuart Mill Instituts (JSMI), 2013).

Auch wenn nur ein vergleichsweise geringer Anteil in der Bevölkerung sich gezielt über Glücksspielprobleme informiert (4,6 %), halten sich knapp 68 % für gut informiert. Damit ist hier zugleich ein sukzessiver und statistisch signifikanter Zuwachs dieser Befragtenanteile gegenüber den vorherigen Erhebungen festzustellen, de nicht zuletzt auf verstärkte Aufklärungsmaßnahmen über die Glücksspielsucht zurückzuführen sein dürften.

Den Ergebnissen des Glücksspiel-Surveys 2013 zufolge ist insbesondere das Spielen an Geldautomaten risikoreich, so dass dies sorgfältiger Beobachtung bedarf. Der Gesetzgeber hat bereits rechtliche Änderungen für den Betrieb dieser Geräte geplant. So heißt es in der Präambel der sechsten Verordnung zur Änderung der Spielverordnung (Bundesrat Drucksache 437/13 vom 23.05.2013): „Der Jugend- und Spielerschutz im gewerblichen Spiel soll weiter verbessert werden. … Das Spielverbot für Jugendliche soll effektiver durchgesetzt werden. Instrumente, mit denen frühzeitig erkannt wird, dass

ein Geldspielgerät Spielsucht hervorrufen kann, und Instrumente, die ggf. ein schnelles Eingreifen ermöglichen, sollen gestärkt werden. Darüber hinaus soll der Manipulationsschutz der von Geldspielgeräten erzeugten Daten verbessert werden, um Steuerhinterziehung oder Geldwäsche zu verhindern." Konkret wird dazu ausgeführt, dass Spielanreize und Verlustmöglichkeiten begrenzt, das sogenannte Punktespiel eingeschränkt und insgesamt der Unterhaltungscharakter der Geldspielgeräte gestärkt werden soll. Auch die gerätebezogenen Regelungen werden verschärft (Einführung einer Spielunterbrechung mit Nullstellung, Begrenzung der „Gewinnanmutungen" im sogenannten Punktespiel durch Herstellererklärung, Verbot des „Vorheizens", also des Hochladens von Punkten durch das Personal der Spielstätte, Eindämmung der Mehrfachbespielung durch Reduzierung der Geldspeicherung und Verschärfung der Beschränkung von Automatiktasten, gerätebezogene Aufzeichnungspflichten, Befristung der Bauartzulassung für zunächst ein Jahr und der Aufstelldauer auf vier Jahre).

Die weitere Entwicklung des Glücksspielmarktes in Deutschland und des Glücksspielverhaltens in der Bevölkerung sind auch in Zukunft durch geeignete, in festen Abständen durchgeführte Studien im Sinne eines Monitorings zu verfolgen. Insbesondere die bereits beschlossene aber bisher, aufgrund gesonderter Landesregelungen, in Schleswig-Holstein umgesetzte (Teil)Liberalisierung des Marktes für Online-Sportwetten ist weiter zu beobachten. 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 mittlerweile 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 PINTA-Studie (Prävalenz der Internetabhängigkeit, Rumpf, Meyer, Kreuzer & John, 2011) haben sich für Internetabhängigkeit in Deutschland, je nach Screening-Methode, vorläufige Prävalenzschätzungen von 1-1,5 % ergeben, mithin etwas höher als für problematisches oder pathologisches Glücksspielverhalten.

Wie die meisten Studien weist auch der Glücksspiel-Survey der BZgA 2013 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 den als glücksspielsüchtig eingestuften Personen evtl. bestehende Komorbiditäten nicht berücksichtigt werden. Am SOGS, dem im Survey 2013 nun zum vierten Mal 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. Unter suchtpräventiven Gesichtspunkten, denen diese Studie verpflichtet ist, ist in jedem Fall ein Instrument vorzuziehen, dass die entsprechenden Prävalenzen eher über- als unterschätzt.

Literaturverzeichnis

Adams, N. & Fiedler, I. (2010). *Gutachten für den Fachbeirat Glücksspiel zum Antrag des DLTB auf das Produkt „Eurojackpot“*. Universität Hamburg.

American Psychiatric Publishing (APPI, 2013): *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, 5th edition.

Arbeitsgruppe Mobilsample (2005). *ZUMA-Nachrichten*, Nr. 56, 111-116.

Bacher, J. (2009). Analyse komplexer Stichproben. In M. Weichbold, J. Bacher, C. Wolf (Hrsg.), *Umfrageforschung. Herausforderungen und Grenzen*. Österreichische Zeitschrift für Soziologie, Sonderheft 9 (S. 253-274). Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften

Bahr, M. (2007). *Glücks- und Gewinnspielrecht. Eine Einführung in die wichtigsten rechtlichen Aspekte* (2., neu bearb. und erw. Aufl.). Berlin: Erich Schmidt Verlag.

Becker, T. (2009). *Glücksspielsucht in Deutschland. Prävalenz bei verschiedenen Glücksspielformen* (Schriftenreihe zur Glücksspielforschung Band 4). Frankfurt am Main: Peter Lang Verlag.

Becoña, E., Miguez, M. C., Vásquez, F. L. (2001). *Problem gambling in the childen of Galicia.* Madrid.

Bondolfi, G., Osiek, C. & Ferrero, F. (2000). Prevalence estimates of pathological gambling in Switzerland. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 101, 473-475.

Breen, R. B. & Zuckerman, M. (1999). ’Chasing’ in gambling behavior: Personality and cognitive determinants. *Personality and Individual Differences*, 27, 1097-1111.

Bühringer, G., Kraus, L., Sonntag, D., Pfeiffer-Gerschel, T. & Steiner, S. (2007). Pathologisches Glücksspiel in Deutschland: Spiel- und Bevölkerungsrisiken. *Sucht*, 53, 296-308.

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).

Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie. (2013). Sechste Verordnung zur Änderung der Spielverordnung. Drucksache 437/13 vom 23.05.2013.

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. (BZgA, 2008). Glücksspielverhalten und problematisches Glücksspielen in Deutschland *2007*. Ergebnisse einer Repräsentativbefragung. Köln: BZgA. [http://www.bzga.de/forschung/studien-untersuchungen/studien/glueckssspiel/]

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. (BZgA, 2010). Glücksspielverhalten in Deutschland 2007 und 2009. Ergebnisse aus zwei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen. Köln: BZgA. [http://www.bzga.de/forschung/studien-untersuchungen/studien/glueckssspiel/]

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA, 2012). Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse aus drei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen 2007, 2009 und 2011. Köln: BZgA. [http://www.bzga.de/forschung/studien-untersuchungen/studien/glueckssspiel/]

Buth, S. & Stöver, H. (2008). Glücksspielteilnahme und Glücksspielprobleme in Deutschland: Ergebnisse einer bundesweiten Repräsentativbefragung. *Suchttherapie*, 9, 3-11.

Buth, S., Kalke, J. & Reimer, J. (Hrg., 2013). Glücksspielsuchtforschung in Deutschland. Wissenschaftliche Erkenntnisse für Prävention, Hilfe, Politik. Freiburg i. Br.: Lambertus.

Call, K. T., Davern, M., Boudreaux, M., Johnson, P. J., Nelson, J. (2011). Bias in Telephone Surveys That do not Sample Cell Phones. Uses and Limits of Poststratification Adjustments. *Medical Care*, Vol. 49, No. 4, 355-364.

DelFabbro, P. (2008). Australasian Gambling Review (third ed.). A report prepared for the Adelaide: Independent Gambling Authority of South Australia, Adelaide, 3. Ed.

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (DHS, 2013). *Pathologisches Glücksspielen*. Suchtmedizinische Reihe, Bd. 6. Hamm.

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.

Gabler, S. & Häder, S. (2009). Die Kombination von Mobilfunk- und Festnetzstichproben in Deutschland. In M. Weichbold, J. Bacher, C. Wolf (Hrsg.), *Umfrageforschung. Herausforderungen und Grenzen*. Österreichische Zeitschrift für Soziologie, Sonderheft 9 (S. 239-252). Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.

Goldmeda (2010). *Betting & Gambling Market Germany 2015*, Berlin.

Goldmedia (2013). Glücksspielmarkt Deutschland 2017. Marktliche Effekte der Regulierung von Sportwetten in Deutschland, 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.

Häder, M. & Häder, S. (Hrsg., 2009). *Telefonbefragungen über das Mobilfunknetz. Konzept, Design zur Umsetzung einer Strategie zur Datenerhebung*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Haß, W., Orth, B. & Lang, P. (2012). Zusammenhang zwischen verschiedenen Glücksspielformen und glücksspielassoziierten Problemen. Ergebnisse aus drei repräsentativen Bevölkerungs-Surveys der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA). *Sucht*, 5, 327-331.

Hayer, T. (2010). Geldspielautomaten und Suchtgefahren - Wissenschaftliche Erkenntnisse und suchtpolitischer Handlungsbedarf. *Sucht Aktuell*, 17 (1), 47-52.

Hayer, T. (2012). *Jugendliche und glücksspielbezogene Probleme. Risikobedingungen, Entwicklungsmodelle und Implikationen für präventive Handlungsstrategien*. Schriftenreihe zur Glücksspielforschung, herausgegeben von Tilman Becker, Band 9, Frankfurt/Main, Berlin u. a.: Peter Lang Verlag.

Hayer, T., Bachmann, M. & Meyer, G. (2005). Pathologisches Spielverhalten bei Glücksspielen im Internet. *Wiener Zeitschrift für Suchtforschung*, 28 (1-2), 29-41.

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 suchtpräventive 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.

infas Telekommunikationsmonitor (2010), Zugriff am 22.10.2012 unter http://www.infas.de/fileadmin/images/presse/infas_PM_Mobile_Onlys_Kommunikationsmonitor.pdf.

Johansson, A., Grant, J. E., Kim, S. W., Odlaug, B. L., Gotestam, K. G. (2009). Risk Factors for Problematic Gambling: A Critical Literature Review. *J. Gambl Stud*, 25, 67–92. DOI 10.1007/s10899-008-9088-6.

John Stuart Mill Instituts (JSMI, 2013). Wie halten es die Deutschen mit der Freiheit? Heidelberg.

Kalke, J., Farnbacher, G., Verthein, U. & Haasen, C. (2006). Das Gefährdungs- und Abhängigkeitspotenzial von Lotterien. Erkenntnisstand in Deutschland. *Suchtmedizin*, 8 (4), 183-188.

Kalke, J., Buth, S., Rosenkranz, M., Schütze, C., Oechsler, H. & Verthein, U. (2011). *Glücksspiel und Spielerschutz in Österreich. Empirische Erkenntnisse zum Spielverhalten der Bevölkerung und zur Prävention der Glücksspielsucht*. Lambertus: Freiburg i. Br.

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.

Korn, E. L. & Graubard, B. I. (1999). *Analysis of Health Surveys*. Wiley Series in Probablity and Statistics.

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.

Langhinrichsen-Rohling, J., Rohde, P., Seeley, J. R. & Rohling, M. L. (2004). Individual, Family, and Peer Correlates of Adolescent Gambling. *Journal of Gambling Studies, Vol. 20, No. 1, 23-46.*

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.

Levy, P. S. & Lemeshow, S. (1999*). Sampling of Populations: Methods and Applications*, 3rd ed. New York: Wiley.

Lohr, S. L. (1999). *Sampling: Design and Analysis.* Pacific Grove: Duxbury Press.

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 (2012). *JIM Studie 2012. Jugend, Information, (Multi-) Media.* Stuttgart (http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf12/JIM2012_Endversion.pdf).

Meyer, G. (2009). *International vergleichende Analyse des Glücksspielwesens, TEIL VIER: Gesundheitswissenschaftliche Studie*. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12-19-Jähriger.

Meyer, G. (2013). Glücksspiel – Zahlen und Fakten. In Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (Hrsg.), *Jahrbuch Sucht 2013* (S. 119 – 134). Geesthacht: Neuland.

Meyer, G. & Bachmann, M. (2011). *Spielsucht. Ursachen und Therapie*(. 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. Glorius, S., Jeske, C., Kastirke, N., Porz, S., Schön, D., Westram, A. & Klinger, D., Goeze, C., Bischof, G. & John, U. (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.

Meyer, C., Kastirke, N., Bischof, A., Gürtler, Gilberg, R., Hess, D., Rumpf, J. & John, U. (2013). Relevance of the sample frame for telephone surveys in the field of psychiatric epidemiology. Evidence from a national prevalence study on pathological gambling. Vortrag auf dem XIV. Kongress der IFPE, 5.-8.6.2013, Leipzig.

Mörsen, C. P., Heinz, A., Bühler, M. & Mann, K. (2011). Glücksspiel im Gehirn: Neurobiologische Grundlagen pathologischen Glücksspielens. *Sucht*, Vol. 57 (4), 259-273.

Motschmann, B., Hanewinkel, R. & Morgenstern, M. (2011). Primärprävention problematischen Computer- und Glücksspiels bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen in Schleswig-Holstein. Ergebnisse des Schulsurveys 2010.

Ólason, D. T., Sigurdardotti, K. J. & Smari, J. (2006). Prevalence estimates of gambling participation and problem gambling among 16–18-year-old students in Iceland: A comparison of the SOGS-RA and DSM-IV-MR-J. *J. of Gambling Studies*, Vol. 22, No. 1, 23-390.

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.

Särndal, C.-E.. & Lundström, S. (2005). *Estimation in surveys with nonresponse.* Wiley, Chichester

Sassen, M., Kraus, L., Bühringer, G., Pabst, A., Piontek, D. Taqi, Z. (2011). Gambling Among Adults in Germany : Prevalence, Disorder and Risk Factors. *Sucht*, Vol. 57 (4), 249-257.

Saß, H., Wittchen, H.-U., Zaudig, M. & Houben, I. (2003). Diagnostisches und Statistisches Manual Psychischer Störungen – Textrevision – DSM-IV-TR. Göttingen: Hogrefe.

Skokauskas, N. & Satkeviciute, R. (2007). Adolescent pathological gambling in Kaunas. *Nord Psykiatr. Tidsskr*., 61 (2), 86-91.

Sonntag, D. (2005). Risikofaktoren und Verlauf des problematischen Glücksspielverhaltens an Geldspielautomaten. Ergebnisse einer Längsschnittstudie mit Automatenspielern. 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.

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

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. (2008). The Prevalence of Problem Gambling Among U.S. Adolescents and Young Adults: Results from a National Survey. *J. of Gambling Studies*, Volume 24, Number 2, 119-133.

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.

Winters, K.C., Stinchfield, R.D. & Fulkerson, J. (1993). Toward the development of an adolescent problem severity scale. *J. of Gambling Studies*, 9, 63-84.

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.
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

Seite

Abbildung 1: Lebenszeitprävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel nach ..... Altersgruppen und Geschlecht in der Befragung 2013..... 53
Abbildung 2: 12-Monats-Prävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel nach..... Altersgruppen und Geschlecht in der Befragung 2013..... 61
Abbildung 3: Anzahl gespielter Glücksspiele nach Erhebungsjahr und Geschlecht (2013) 69
Abbildung 4: Spielfrequenz irgendeines Glücksspiels in den letzten 12 Monaten in den..... Befragungen 2007, 2009, 2011 und 2013..... 72
Abbildung 5: Zugangswege Glücksspiel insgesamt in den letzten 12 Monaten in den..... Befragungen 2007, 2009, 2011 und 2013..... 74
Abbildung 6: Geldeinsätze für Glücksspiele von 16- bis 65-Jährigen in den Befragungen ..... 2007, 2009, 2011 und 2013 76
Abbildung 7: Problematisches/pathologisches Glücksspiel in Abhängigkeit des ..... Stichprobenauswahlrahmens und des telefonischen Zugangs (2013) 105
Abbildung 8: Ausmaß problematischen oder pathologischen Glücksspielverhaltens ..... (nach SOGS) bei einzelnen Glücksspielen im Survey 2013..... 111
Abbildung 9: Bekanntheit des Eurojackpots..... 134
Abbildung 10: Informationsquellen Eurojackpot 135
Abbildung 11: Teilnahmemotive am Eurojackpot..... 145
Abbildung 12: Prozentuale Anteile bei 16- bis 65-Jährigen, die in den letzten sechs Monaten..... Informationsangebote zu den Gefahren des Glücksspiels wahrgenommen haben..... (Befragungen 2007, 2009, 2011 und 2013)..... 150
Abbildung 13: Prozentuale Anteile 16- bis 65-Jähriger, die in den letzten sechs Monaten ..... Medien oder Informationsmaterialien der BZgA, in denen auf Gefahren des..... Glücksspiels aufmerksam gemacht wird, gesehen, gehört oder gelesen haben..... (nur Befragung 2013) 151
Abbildung 14: 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, 2011 und 2013 152
Abbildung 15: Einstellungen und Wissen zu gesetzlichen Regelungen bei 16- bis 65-Jährigen ..... in den Befragungen 2007, 2009, 2011 und 2013..... 154
Abbildung 16: Interesse am Thema Glücksspielsucht sowie Informationsverhalten und ..... -bewertung bei 16- bis 65-Jährigen in den Befragungen 2007, 2009 2011 ..... und 2013 155

Tabellenverzeichnis

Seite
Tabelle 1: Verteilung ausgewählter Merkmale in den beiden Teilstichproben (Festnetz und Mobilfunk) und der Gesamtstichprobe 2013 ... 30
Tabelle 2: Im Survey 2013 erfragte Glücksspielformen und Spielorte/Bezugswege ... 34
Tabelle 3: Zusammensetzung der Gesamtstichprobe nach gewähltem Zugang und prinzipieller telefonischer Erreichbarkeit der Befragten ... 47
Tabelle 4: Lebenszeitprävalenzen von einzelnen Glücksspielen und Glücksspielkategorien nach Geschlecht in der Befragung 2013 ... 55
Tabelle 5: Lebenszeitprävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel nach Geschlecht und Altersgruppen in den Befragungen 2007, 2009, 2011 und 2013 ... 57
Tabelle 6: Lebenszeitprävalenzen einzelner Glücksspiele und Glücksspielkategorien in den Befragungen 2007, 2009, 2011 und 2013 ... 58
Tabelle 7: 12-Monats-Prävalenzen von einzelnen Glücksspielen und Glücksspielkategorien nach Geschlecht in der Befragung 2013 ... 63
Tabelle 8: 12-Monats-Prävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel nach Geschlecht und Altersgruppen in den Befragungen 2007, 2009, 2011 und 2013 ... 65
Tabelle 9: 12-Monats-Prävalenzen einzelner Glücksspiele in den Befragungen 2007, 2009, 2011 und 2013 ... 66
Tabelle 10: Partielle Spielteilnahmen (letzte 12 Monate) ... 70
Tabelle 11 Lotto „6 aus 49“: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr ... 79
Tabelle 12: Lotto „6 aus 49“: 12-Monats- Spielhäufigkeit nach Geschlecht, Erhebungsjahr und Spielort/Bezugsweg ... 82
Tabelle 13: Eurojackpot: 12-Monats-Prävalenz im Jahr 2013 nach Geschlecht und Altersgruppen ... 83
Tabelle 14: Eurojackpot: 12-Monats-Spielhäufigkeit 2013 nach Geschlecht ... 85
Tabelle 15: Fernsehlotterien: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr ... 87
Tabelle 16: Sofortlotterien: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr ... 89
Tabelle 17: Sofortlotterien: 12-Monats-Spielhäufigkeit nach Geschlecht, Erhebungsjahr und Spielort/Bezugsweg ... 91
Tabelle 18: Oddset-Spielangebote: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr ... 93
Tabelle 19: Oddset-Spielangebote: 12-Monats-Spielhäufigkeit nach Geschlecht, Bezugsweg (ab 2011) und Erhebungsjahr ... 95
Tabelle 20: Geldspielautomaten: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr ... 97
Tabelle 21: Geldspielautomaten: 12-Monats-Spielhäufigkeit nach Geschlecht und Erhebungsjahr ... 98
Tabelle 22: Klassifizierung nach South Oaks Gambling Screen (SOGS) bei 16- bis 65-Jährigen nach Erhebungsjahr ... 101

Tabelle 23: 12-Monats-Prävalenz des problematischen oder pathologischen Glücksspiels..... nach Geschlecht und Altersgruppen im Survey 2013..... 106
Tabelle 24: Verteilung ausgewählter Merkmalsausprägungen nach Klassifizierung im SOGS..... (2013)..... 108
Tabelle 25 Durchschnittliche Testwerte in der Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS) ..... nach Geschlecht und Altersgruppen in den Befragungen 2007, 2009, 2011..... und 2013 114
Tabelle 26: GABS-Werte je Glücksspiel (2013) 115
Tabelle 27: Glücksspielmotive 117
Tabelle 28: 12-Monats-Prävalenz irgendeines und einzelner Glücksspiele nach Geschlecht..... und Erhebungsjahr bei 16- und 17-jährigen Jugendlichen 120
Tabelle 29: Häufigkeit des Glücksspiels insgesamt und bei ausgewählten Glücksspielen nach..... Geschlecht und Erhebungsjahr bei 16- und 17-jährigen Jugendlichen..... 124
Tabelle 30: Nutzung von ausgewählten, auch vom DLTB angebotenen Glücksspielen nach ..... Spielort/ Bezugsweg durch 16- und 17-jährige Jugendliche 126
Tabelle 31: Verbreitung glücksspielassoziierter Probleme bei 16- und 17-jährigen..... Jugendlichen nach Geschlecht und Erhebungsjahr(ab 2009) 129
Tabelle 32: Informationsquellen Eurojackpot bei Eurojackpot-Spielern und -Nichtspielern..... 136
Tabelle 33: Charakteristika von Eurojackpot-Spielern im Vergleich..... 137
Tabelle 34: Art des vor Einführung des Eurojackpots gespielten Glücksspiels 138
Tabelle 35: Beziehungen in der Nutzung von Eurojackpot und anderen Glücksspielen..... 141
Tabelle 36: Entscheidung zu mehr Geldeinsatz bei Eurojackpot in Abhängigkeit der ..... Jackpothöhe 146
Tabelle 37: Lebenszeitprävalenz des Glücksspiels insges. und einzelner Glücksspiele (in %)..... nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr 175
Tabelle 38: 12-Monats-Prävalenz des Glücksspiels insgesamt und einzelner Glücksspiele..... (in %)nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr 179
Tabelle 39: Spielorte/Bezugswege von Glücksspielen nach Geschlecht, Alter und..... Erhebungsjahr..... 183
Tabelle 40: Monatliche Geldeinsätze (alle Glücksspiele) nach Geschlecht, Alter und..... Erhebungsjahr..... 185
Tabelle 41 12-Monats-Prävalenzen und Odds Ratios für einzelne Glücksspiele nach ..... Klassifikation im SOGS (2013)..... 187
Tabelle 42: Anteil mindestens problematischer Glücksspieler (nach SOGS) bei einzelnen..... Glücksspielen, Glücksspielgesamtzahl und „Glücksspielrisiko“ (2013)..... 189
Tabelle 43: Gewichtungsfaktoren in der Festnetzstichprobe nach Altersgruppen, Geschlecht,..... Bildung und Region..... 190
Tabelle 44: Gewichtungsfaktoren in der „Dual Frame“-Stichprobe nach Altersgruppen, ... Geschlecht, Bildung und Region 191

Tabellenanhang

Tabelle 37: Lebenszeitprävalenz des Glücksspiels insges. und einzelner Glücksspiele (in %) nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr

			gesamt	Geschlecht		Altersgruppen						
	Jahr	n	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*
	2013	11.482	78,7	81,8	75,1	48,0	66,2	68,1	78,5	81,0	83,6	79,7
Gewerbliche Glücksspiele[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*
	2013	11.482	77,0	80,0	74,0	43,1	61,9	64,8	77,2	79,6	82,9	78,3
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*
	2013	11.497	58,4	61,8	54,8	3,5	12,8	30,1	53,2	67,5	71,4	60,2
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
	2013	11.500	5,1	4,9	5,2	2,5	6,6	5,6	4,3	5,4	5,2	5,2
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
	2013	11.486	1,5	2,1	1,0	0,1	0,1	0,4	1,4	1,5	2,0	1,6
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
	2013	11.466	0,3	0,3	0,2	0,0	0,0	0,0	0,2	0,3	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*
	2013	11.489	15,6	16,0	15,1	1,3	0,5	1,4	6,5	15,8	25,1	16,0
Spiel 77/Super 6	2007	9.788	50,6*	53,2*	47,9*	5,7*	10,7*	30,5*	51,6*	61,6*	58,2*	52,6*
	2009	9.743	51,2*	54,8*	47,4*	3,3*	17,6*	29,8*	51,6*	61,7*	58,9*	52,9*
	2011	9.959	40,6*	44,8*	36,3	0,8	6,0*	16,9*	38,3*	52,5*	47,4*	41,9*
	2013	11.458	31,6	33,9	29,3	0,7	2,6	10,4	23,3	40,9	40,6	32,6

Tabelle 37: Lebenszeitprävalenz des Glücksspiels insges. und einzelner Glücksspiele (in %) nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr (Fortsetzung)

			gesamt	Geschlecht		Altersgruppen						
	Jahr	n	16 – 65	männl.	weibl.	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 65	18 – 65
Fernsehlotterien	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*
	2013	11.486	14,3	12,9	15,7	0,3	1,2	2,0	6,0	16,2	22,1	14,8
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*
	2013	11.470	6,8	8,0	5,7	0,0	0,2	0,3	2,3	7,8	11,0	7,1
‚andere Lotterien'[c]	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*
	2013	11.484	5,2	4,8	5,6	0,1	0,6	1,6	3,1	6,2	7,3	5,4
Lotterien insges.[d]	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*
	2013	11.464	31,5	31,3	31,7	4,0	9,0	10,3	18,3	34,2	45,1	32,4
Eurojackpot[e]	2013	11.486	6,0	7,5	4,5	0,1	1,3	3,9	6,2	7,6	6,5	6,2
Euromillions[e]	2013	11.485	0,5	0,7	0,3	0,3	0,4	0,2	0,5	0,9	0,4	0,5
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*
	2013	11.493	3,9	6,7	1,0	1,8	2,1	4,7	7,2	3,4	2,9	3,9
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*
	2013	11.491	1,6	2,7	0,5	0,7	0,5	0,8	1,9	1,2	2,0	1,6

Tabelle 37: Lebenszeitprävalenz des Glücksspiels insges. und einzelner Glücksspiele (in %) nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr(Fortsetzung)

			gesamt	Geschlecht		Altersgruppen						
	Jahr	n	16 – 65	männl.	weibl.	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 65	18 – 65
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*
	2013	11.500	2,0	2,5	1,5	2,0	0,8	1,9	2,1	1,6	2,4	2,0
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
	2013	11.499	2,3	3,8	0,7	2,0	2,8	4,3	3,5	2,6	1,2	2,3
‘andere Sportwetten’[f]	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*
	2013	11.500	1,4	2,4	0,4	2,9	2,2	3,0	2,0	1,3	0,6	1,3
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*
	2013	11.495	8,0	12,4	3,5	6,7	5,9	10,8	12,6	7,3	6,2	8,1
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*
	2013	11.494	11,5	13,6	9,3	0,1	2,1	8,8	10,9	12,9	13,6	11,9
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*
	2013	11.497	6,9	7,8	6,0	0,2	3,5	10,0	7,0	6,9	7,1	7,1
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*
	2013	11.495	15,5	17,8	13,1	0,2	4,7	14,6	15,3	16,0	17,9	16,0

Tabelle 37: Lebenszeitprävalenz des Glücksspiels insges. und einzelner Glücksspiele (in %) nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr(Fortsetzung)

			gesamt	Geschlecht		Altersgruppen						
	Jahr	n	16 – 65	männl.	weibl.	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 65	18 – 65
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
	2013	11.500	21,8	30,1	13,4	6,7	20,6	25,0	19,7	21,5	23,3	22,3
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
	2013	11.498	6,3	9,6	2,9	8,6	8,7	10,9	13,1	5,4	2,4	6,2
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
	2013	11.486	41,4	40,9	41,8	34,0	41,6	42,3	48,3	46,0	36,8	41,8
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*
	2013	11.497	20,9	29,3	12,2	13,2	20,8	27,4	24,7	18,7	19,6	21,2

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur Lebenszeitprävalenz des jeweiligen Glücksspiels; Angaben in Prozent; „Dual Frame“-Stichprobe;
* Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischen Regressionen, Referenzjahr: 2013, Kovariaten: Geschlecht und Alter);
a ohne privates Glücksspiel; in den Glücksspiel-Surveys der BZgA bis einschließlich 2011 inkl. Fernsehquiz und riskanten Börsenspekulationen;
b Im Jahr 2011 erstmals separat erhoben;
c Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen),Gewinnsparen o. ä.; bis 2009 inkl., seit 2011 exkl. Glücksspirale;
d Fernsehlotterien, Klassenlotterien, ‚andere Lotterien’, Bingo, Glücksspirale, 2013 inkl. Keno;
e erstmals 2013 erhoben;
f nicht weiter ausdifferenzierte Restkategorie von Sportwetten (ohne Oddset-Spielangebote, Toto und Pferdewetten, bis 2009 implizit inkl. Live-Wetten);
g seit 2011 inkl. Live-Wetten;
h Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet, Angebote von den Lottogesellschaften und anderen Anbietern.

Tabelle 38: 12-Monats-Prävalenz des Glücksspiels insgesamt und einzelner Glücksspiele (in %) nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr

			gesamt	Geschlecht		Altersgruppen						
	Jahr	n	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*
	2013	11.408	40,2	44,7	35,3	19,9	37,3	34,7	36,3	39,8	44,9	40,8
Gewerbliche Glücksspiele[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*
	2013	11.408	38,5	42,4	34,5	19,2	34,0	30,9	34,9	38,8	43,7	39,2
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*
	2013	11.486	25,2	27,3	23,1	1,3	7,9	12,5	22,9	27,2	31,8	26,0
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
	2013	11.499	1,1	1,2	0,9	1,2	0,6	0,6	0,7	1,7	1,0	1,1
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
	2013	11.486	0,5	0,7	0,3	0,0	0,0	0,1	0,1	0,4	0,9	0,5
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
	2013	11.484	0,1	0,1	0,1	0,0	0,0	0,0	0,1	0,1	0,2	0,1
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*
	2013	11.485	2,7	3,1	2,4	0,1	0,1	0,6	1,7	2,9	4,1	2,8
Spiel 77/Super 6	2007	9.940	28,2*	31,6*	24,7*	1,4*	4,9*	15,2*	31,2*	33,5*	32,6*	29,4*
	2009	9.928	30,2*	34,4*	25,9*	1,4*	11,7*	18,1*	31,0*	35,4*	35,0*	31,3*
	2011	9.952	21,0*	24,7*	17,2*	0,3	2,7	7,1*	18,6*	26,1*	26,1*	21,7*
	2013	11.456	15,1	16,6	13,5	0,2	1,5	4,1	8,9	17,6	21,4	15,6

Tabelle 38: 12-Monats-Prävalenz des Glücksspiels insgesamt und einzelner Glücksspiele (in %) nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr(Fortsetzung)

			gesamt	Geschlecht		Altersgruppen						
	Jahr	n	16 – 65	männl.	weibl.	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 65	18 – 65
Fernsehlotterien	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*
	2013	11.484	5,2	5,0	5,4	0,0	0,3	0,7	2,1	5,1	8,5	5,4
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*
	2013	11.470	0,5	0,6	0,4	0,0	0,1	0,0	0,2	0,8	0,8	0,5
‘andere Lotterien’[c]	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*
	2013	11.484	3,4	3,1	3,6	0,0	0,5	0,7	2,0	3,8	4,9	3,5
Lotterien insges.[d]	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*
	2013	11.439	11,3	11,6	10,9	1,2	1,5	2,6	6,3	12,4	16,5	11,6
Eurojackpot[e]	2013	11.484	5,0	6,3	3,6	0,0	1,0	3,6	5,0	6,4	5,4	5,1
Euromillions[e]	2013	11.484	0,3	0,4	0,2	0,0	0,4	0,1	0,5	0,5	0,2	0,3
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
	2013	11.493	1,2	2,1	0,2	1,4	1,3	1,2	1,0	0,8	1,4	1,2
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*
	2013	11.491	0,3	0,5	0,1	0,3	0,4	0,3	0,4	0,3	0,3	0,3

Tabelle 38: 12-Monats-Prävalenz des Glücksspiels insgesamt und einzelner Glücksspiele (in %) nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr(Fortsetzung)

			gesamt	Geschlecht		Altersgruppen						
	Jahr	n	16 – 65	männl.	weibl.	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 65	18 – 65
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
	2013	11.500	0,5	0,5	0,4	0,3	0,4	0,4	0,7	0,3	0,5	0,5
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
	2013	11.499	1,0	1,7	0,2	1,7	1,7	1,7	1,8	0,9	0,4	1,0
‘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
	2013	11.500	0,5	0,9	0,1	2,0	1,1	1,5	0,8	0,2	0,2	0,5
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
	2013	11.494	2,9	4,8	1,0	4,7	3,9	4,2	4,2	2,2	2,2	2,9
großes Spiel in der Spielbank	2007	9.993	1,9*	2,8	1,1*	0,8*	2,4	3,9	2,6	2,2	1,1	2,0*
	2009	9.986	1,9*	2,8	1,0	0,5	1,9	5,5*	2,8	1,3	1,1	1,9*
	2011	9.993	1,6	2,2	0,9	0,1	2,6	3,4	1,8	1,4	1,1	1,6
	2013	11.491	1,3	2,0	0,7	0,1	1,5	3,0	2,1	1,3	0,7	1,4
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
	2013	11.496	0,8	1,0	0,5	0,1	1,4	2,0	1,0	0,6	0,5	0,8
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
	2013	11.490	1,7	2,4	1,0	0,1	2,3	3,7	2,6	1,6	1,0	1,8

Tabelle 38: 12-Monats-Prävalenz des Glücksspiels insgesamt und einzelner Glücksspiele (in %) nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr(Fortsetzung)

			gesamt	Geschlecht		Altersgruppen						
	Jahr	n	16 – 65	männl.	weibl.	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 65	18 – 65
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
	2013	11.498	3,7	5,9	1,5	2,6	14,3	8,7	4,7	2,3	1,8	3,7
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
	2013	11.498	0,6	1,1	0,1	0,1	0,3	1,1	1,5	0,9	0,1	0,6
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*
	2013	11.474	10,6	11,3	10,0	10,3	12,0	13,0	10,5	12,2	9,3	10,7
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*
	2013	11.492	6,7	10,0	3,3	8,2	9,8	13,5	7,6	4,6	5,4	6,6

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz des jeweiligen Glücksspiels; Angaben in Prozent; „Dual Frame“-Stichprobe;

* Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischen Regressionen, Referenzjahr: 2013, Kovariaten: Alter und ggf. Geschlecht;

a ohne privates Glücksspiel; in den Glücksspiel-Surveys der BZgA bis einschließlich 2011 inkl. Fernsehquiz und riskanten Börsenspekulationen;

b erstmals im Jahr 2011 separat erhoben;

c Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä.; bis 2009 inkl., seit 2011 exkl. Glücksspirale;

d Fernsehlotterien, Klassenlotterien, ‘andere Lotterien’, Bingo, Glücksspirale; 2013 inkl. Keno;

e erstmals 2013 erhoben;

f nicht weiter ausdifferenzierte Restkategorie von Sportwetten (ohne Oddset-Spielangebote, Toto und Pferdewetten, bis 2009 implizit inkl. Live-Wetten);

g Seit 2011 inkl. Live-Wetten;

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

Tabelle 39: Spielorte/Bezugswege von Glücksspielen nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr

	gesamt				männlich				weiblich			
Erhebungsjahr	2007	2009	2011	2013[a]	2007	2009	2011	2013[a]	2007	2009	2011	2013[a]
	%	%	%		%	%	%		%	%	%	
Lotto-Annahmest.												
gesamt	37,1	40,9	34,8	28,6	39,7	45,3	38,6	30,8	34,4	36,3	30,9	26,3
16 und 17 Jahre	13,1	9,8	10,0	5,6	15,6	10,3	12,1	6,5	10,4	9,2	7,7	4,7
18 bis 20 Jahre	20,7	30,6	19,1	14,6	25,7	36,9	24,1	14	14,2	22,6	13,7	15,2
21 bis 25 Jahre	28,4	36,1	24,4	18,5	28,5	37,9	26,3	21,2	28,3	34,3	22,5	15,7
26 bis 35 Jahre	40,8	42,3	34,4	25,8	42,4	46,6	38,2	29,2	39,2	37,9	30,5	22,1
36 bis 45 Jahre	41,1	44,8	39,9	30,6	44,8	51,1	44,4	32,8	37,2	38,2	35,3	28,4
46 bis 65 Jahre	39,8	43,4	38,3	34,2	42,4	47,3	42,2	36,3	37,1	39,4	34,3	32,0
Internet[b]												
gesamt	4,4	4,2	3,7	3,2	6,7	6,4	5,5	4,8	2,2	2,0	1,8	1,6
16 und 17 Jahre	2,0	1,5	0,8	1,8	3,3	2,2	0,3	3,3	0,7	0,7	1,4	0,3
18 bis 20 Jahre	2,5	2,5	2,3	1,7	3,9	4,3	4,0	3,3	0,5	0,4	0,4	0,1
21 bis 25 Jahre	4,9	6,1	3,6	4,3	8,3	11,3	6,0	6,2	1,8	1,3	1,2	2,3
26 bis 35 Jahre	7,8	6,9	5,9	4,2	10,8	10,1	8,4	6,2	4,8	3,6	3,3	2,1
36 bis 45 Jahre	5,5	4,5	4,8	4,8	8,6	6,7	6,7	7,3	2,2	2,2	2,9	2,3
46 bis 65 Jahre	2,7	2,8	2,5	2,0	4,0	4,1	4,1	2,8	1,4	1,6	0,8	1,1
Wettbüro/Rennbahn												
gesamt	0,8	0,6	1,3	1,4	1,0	0,9	2,1	2,3	0,6	0,4	0,4	0,5
16 und 17 Jahre	0,3	0,6	2,6	2,4	0,6	1,0	3,3	3,5	0,0	0,2	1,8	1,3
18 bis 20 Jahre	0,6	0,8	2,8	1,7	0,6	1,0	4,7	2,7	0,7	0,4	0,7	0,6
21 bis 25 Jahre	1,3	1,0	1,7	1,4	1,1	0,5	2,4	2,2	1,5	1,5	0,9	0,5
26 bis 35 Jahre	0,8	0,5	2,4	2,7	1,1	0,9	4,1	4,3	0,5	0,2	0,8	1,1
36 bis 45 Jahre	0,8	0,7	0,5	0,5	1,0	1,0	0,9	0,6	0,6	0,3	0,2	0,5
46 bis 65 Jahre	0,7	0,5	0,8	1,2	1,0	0,7	1,5	2,3	0,5	0,4	0,1	0,2

Tabelle 39: Spielorte/Bezugswege von Glücksspielen nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr (Fortsetzung)*

	gesamt				männlich				weiblich			
Erhebungsjahr	2007	2009	2011	2013[a]	2007	2009	2011	2013[a]	2007	2009	2011	2013[a]
	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
Bank/Post												
gesamt	8,2	7,4	8,2	5,7	7,3	6,9	7,8	4,9	9,2	7,9	8,6	6,5
16 und 17 Jahre	0,3	0,2	0,5	0,0	0,5	0,0	0,0	0,0	0,0	0,3	1,1	0,0
18 bis 20 Jahre	1,0	0,7	0,4	0,4	1,3	1,0	0,1	0,3	0,6	0,4	0,7	0,6
21 bis 25 Jahre	0,8	0,8	1,3	0,9	0,7	1,1	1,3	0,9	0,9	0,5	1,2	1,0
26 bis 35 Jahre	5,4	3,0	3,8	2,7	4,4	2,6	3,4	2,9	6,4	3,5	4,3	2,5
36 bis 45 Jahre	9,1	7,3	9,3	6,0	8,7	6,6	9,1	5,1	9,6	8,0	9,6	6,9
46 bis 65 Jahre	12,4	12,7	12,5	8,8	10,7	12,0	12,2	7,5	14,1	13,5	12,8	10,1
übrige[c]												
gesamt	7,0	5,3	7,7	6,1	7,4	5,6	8,4	6,8	6,7	4,9	7,1	5,4
16 und 17 Jahre	2,5	1,2	9,8	7,5	2,4	0,6	7,6	9,7	2,5	1,8	12,2	5,2
18 bis 20 Jahre	3,1	4,3	8,0	6,2	2,9	5,0	8,7	5,7	3,4	3,5	7,2	6,7
21 bis 25 Jahre	4,5	2,2	5,9	5,0	5,7	2,6	6,1	5,1	3,5	1,9	5,8	4,9
26 bis 35 Jahre	7,2	4,7	6,0	4,2	7,4	5,3	6,3	4,3	7,0	4,2	5,8	4,1
36 bis 45 Jahre	7,5	5,1	7,8	4,9	7,6	5,3	9,0	5,5	7,4	4,9	6,5	4,3
46 bis 65 Jahre	8,3	6,8	8,6	7,7	8,9	7,2	9,5	8,8	7,7	6,4	7,8	6,5

Basis: alle Befragten; Angaben in Prozent; Bezugszeitraum: letzte 12 Monate; „Dual Frame"-Stichprobe; Es können mehrere Bezugswege angegeben werden;
Alle Glücksspielformen, für die Spielorte/Bezugswege erhoben wurden;

a In 2013 verändertes Glücksspielspektrum (siehe hierzu Kapitel 2.3, S. 45);

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" auch gewerbliche Anbieter wie Faber, bei Klassenlotterien auch Direktbezug bei den Anbietern);

Gesamt 2007 n = 10.001; gesamt 2009 n = 10.000; gesamt 2011 n = 10.002; gesamt 2013; n = 11.501.

Tabelle 40: *Monatliche Geldeinsätze (alle Glücksspiele) nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr*

		gesamt				männlich				weiblich			
Alter	Erhebungsjahr	2007	2009	2011	2013	2007	2009	2011	2013	2007	2009	2011	2013
		%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
16 und 17	0 Euro	73,5	76,1	70,2	79,6	68,0	67,7	70,2	71,0	79,2	84,6	76,0	88,7
	bis 10 Euro	15,7	15,2	20,7	14,0	19,1	20,0	20,7	19,6	12,3	10,2	17,8	8,1
	10 bis 20 Euro	3,4	4,5	3,1	2,3	4,6	6,5	3,1	3,9	2,2	2,5	1,8	0,6
	20 bis 50 Euro	4,7	1,8	3,2	1,4	5,7	2,2	3,2	2,0	3,6	1,5	1,3	0,8
	50-100 Euro	1,1	0,9	1,0	0,7	1,5	1,5	1,0	0,9	0,6	0,3	1,6	0,5
	über 100 Euro	0,3	0,7	0,5	0,9	0,5	1,2	0,5	1,5	0,0	0,2	0,3	0,1
	k. A.	1,3	0,8	1,4	1,1	0,5	0,9	1,4	1,1	2,1	0,7	1,1	1,2
18 bis 20	0 Euro	56,4	58,5	58,6	62,4	46,5	49,8	58,6	52,0	69,3	69,5	72,8	73,4
	bis 10 Euro	24,0	25,6	25,2	21,7	29,2	27,8	25,2	24,1	17,3	22,7	19,0	19,3
	10 bis 20 Euro	6,8	5,6	5,4	4,0	7,5	6,7	5,4	4,8	5,9	4,2	2,5	3,2
	20 bis 50 Euro	5,7	3,4	4,5	2,6	6,9	5,8	4,5	3,3	4,2	0,4	1,7	1,9
	50-100 Euro	3,3	3,0	2,9	3,0	5,4	3,4	2,9	5,6	0,6	2,5	2,0	0,3
	über 100 Euro	2,0	3,5	2,5	5,1	3,4	5,9	2,5	9,6	0,1	0,5	0,9	0,4
	k. A.	1,8	0,4	1,0	1,1	1,1	0,6	1,0	0,7	2,7	0,1	1,0	1,5
21 bis 25	0 Euro	51,0	50,1	55,6	65,8	45,1	41,3	55,6	58,4	56,1	58,3	64,4	73,7
	bis 10 Euro	26,2	26,8	26,6	16,1	27,3	29,6	26,6	17,6	25,3	24,2	25,1	14,5
	10 bis 20 Euro	7,4	6,7	6,5	6,2	6,9	8,1	6,5	7,4	7,8	5,5	4,0	5,0
	20 bis 50 Euro	6,3	7,4	5,4	4,0	8,1	8,0	5,4	5,8	4,7	6,9	2,7	2,1
	50-100 Euro	2,7	4,3	1,8	3,3	4,5	6,0	1,8	4,0	1,1	2,7	0,7	2,6
	über 100 Euro	3,9	3,1	2,5	3,6	6,7	5,5	2,5	6,2	1,4	0,8	0,9	0,7
	k. A.	2,6	1,6	1,6	1,0	1,4	1,5	1,6	0,6	3,6	1,7	2,3	1,3
26 bis 35	0 Euro	41,8	46,4	51,1	63,7	37,6	40,0	51,1	56,1	46,1	53,1	57,4	71,8
	bis 10 Euro	26,4	27,7	21,8	16,6	25,7	29,6	21,8	18,7	27,2	25,7	21,7	14,5
	10 bis 20 Euro	9,6	9,4	9,1	6,9	10,4	9,6	9,1	8,5	8,8	9,1	7,2	5,2
	20 bis 50 Euro	10,5	8,1	7,8	6,3	12,7	10,2	7,8	9,0	8,2	5,9	6,4	3,5
	50-100 Euro	4,9	4,0	4,2	2,5	5,3	5,3	4,2	3,5	4,4	2,7	3,2	1,4
	über 100 Euro	3,9	2,3	3,8	2,9	5,5	3,2	3,8	3,5	2,3	1,4	1,8	2,2
	k. A.	2,9	2,1	2,2	1,1	2,9	2,0	2,2	0,7	3,0	2,1	2,2	1,5

Tabelle 40: *Monatliche Geldeinsätze (alle Glücksspiele) nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr (Fortsetzung)*

		gesamt				männlich				weiblich			
Alter	Erhebungsjahr	2007	2009	2011	2013	2007	2009	2011	2013	2007	2009	2011	2013
		%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
36 bis 45	0 Euro	41,9	43,1	47,8	59,9	36,6	36,3	47,8	57,9	47,3	50,2	53,3	61,9
	bis 10 Euro	21,4	24,8	19,9	17,4	21,7	25,7	19,9	16,1	21,1	23,9	21,2	18,8
	10 bis 20 Euro	10,1	10,4	10,2	6,4	10,2	12,6	10,2	6,9	10,0	8,2	10,1	5,8
	20 bis 50 Euro	11,4	10,0	11,0	7,9	12,0	11,3	13,9	9,1	10,7	8,5	8,0	6,6
	50-100 Euro	6,6	6,5	3,9	4,5	8,9	7,1	5,3	5,8	4,2	6,0	2,6	3,2
	über 100 Euro	6,3	3,3	5,5	3,0	8,3	5,1	7,6	3,4	4,2	1,5	3,3	2,6
	k. A.	2,3	1,8	1,8	1,0	2,2	1,9	1,9	0,9	2,5	1,8	1,6	1,1
46 bis 65	0 Euro	43,3	43,7	47,3	54,7	40,1	39,4	42,7	51,9	46,5	48,0	51,9	57,6
	bis 10 Euro	17,4	18,2	15,7	13,3	16,8	17,5	14,6	12,3	18,1	19,0	16,7	14,4
	10 bis 20 Euro	9,1	9,6	8,5	7,8	10,1	10,6	9,7	8,3	8,0	8,6	7,3	7,3
	20 bis 50 Euro	13,8	13,6	13,0	10,8	14,8	15,3	15,3	11,1	12,9	11,8	10,7	10,5
	50-100 Euro	7,6	6,8	6,8	6,2	8,3	7,4	7,6	7,9	6,9	6,1	6,1	4,4
	über 100 Euro	6,2	5,6	6,6	5,6	7,8	7,5	8,1	6,6	4,6	3,8	5,2	4,5
	k. A.	2,5	2,4	2,0	1,6	2,1	2,3	1,9	2,0	3,0	2,6	2,1	1,3

Basis: alle Befragten, Bezugszeitraum: letzte 12 Monate; „Dual Frame“-Stichprobe;
n 2009 = 10.001; *n* 2009 = 10.000; *n* 2011 = 10.002; *n* 2013 = 11.501; Kategoriengrenzen gerundet; ab = x.01, bis = x.99.
Geldbeträge unter 10 Cent wurden als ‚0 Euro’ kodiert.

Tabelle 41 *12-Monats-Prävalenzen und Odds Ratios für einzelne Glücksspiele nach Klassifikation im SOGS (2013)*

Art des Glücksspiels	n	unproblematisches GS %	unproblematisches GS OR (95 %-KI)	auffälliges GS %	auffälliges GS OR (95 %-KI)	prob./path. GS %	prob./path. GS OR (95 %-KI)
Lotto „6 aus 49“	2.591	23,1	1,00 (Ref.)	66,9	1,41* (1,02 – 1,95)	48,3	0,73* (0,28 – 1,88)
Fernsehlotterien	528	4,9	1,00 (Ref.)	12,0	1,04 (0,65 – 1,66)	5,8	0,63 (0,24 – 1,62)
Glücksspirale	267	2,6	1,00 (Ref.)	4,6	0,59 (0,36 – 1,33)	6,4	1,18 (0,42 – 3,27)
Klassenlotterien	52	0,5	1,00 (Ref.)	1,4	1,25 (0,46 – 3,36)	2,7	3,36 (0,72 – 13,59)
Bingo	122	0,9	1,00 (Ref.)	4,6	1,85 (0,52 – 6,55)	1,2	0,46 (0,12 – 1,76)
Keno	34	0,4	1,00 (Ref.)	1,7	1,71 (0,43 – 6,77)	2,0	3,34 (0,82 – 13,53)
‘andere Lotterien’[a]	323	3,2	1,00 (Ref.)	7,5	0,97 (0,54 – 1,75)	2,5	0,37 (0,10 – 1,55)
Lotterien insges.[b]	1.132	10,5	1,00 (Ref.)	27,4	1,09 (0,73 – 1,62)	14,8	0,62 (0,27 – 1,43)
Eurojackpot	538	4,5	1,00 (Ref.)	14,4	1,19 (0,77 – 1,81)	8,2	0,56 (0,24 – 1,48)
Euromillions	33	0,2	1,00 (Ref.)	3,1	7,13* (2,25 – 22,61)	1,9	4,23* (1,00 – 17,81)
Oddset-Spielangebote	133	0,8	1,00 (Ref.)	3,3	1,37 (0,55 – 3,42)	18,9	7,22* (1,02 – 52,06)
Toto	46	0,2	1,00 (Ref.)	1,7	--	0,0	--
Live-Wetten	159	0,6	1,00 (Ref.)	3,2	1,58 (0,88 – 2,86)	17,4	7,42* (1,32 – 41,65)
Pferdewetten	55	0,3	1,00 (Ref.)	3,1	3,60 (0,92 – 14,09)	2,3	2,57 (0,55 – 12,08)
‘andere Sportwetten’[c]	129	0,4	1,00 (Ref.)	2,0	1,49 (0,84 – 2,64)	5,8	3,07 (0,92 – 10,17)
Sportwetten insges.	426	2,0	1,00 (Ref.)	11,9	2,11* (1,25 – 3,54)	38,8	7,64* (1,98 – 29,42)
großes Spiel in der Spielbank	251	1,0	1,00 (Ref.)	8,1	2,87* (1,32 - 6,22)	4,8	1,24 (0,45 – 3,44)
kleines Spiel in der Spielbank	141	0,5	1,00 (Ref.)	5,4	3,72* (1,83 – 7,55)	4,4	2,38 (0,80 – 7,12)

Tabelle 42: 12-Monats-Prävalenz und Odds Ratios für einzelne Glücksspiele nach Klassifikation im SOGS (2013, Fortsetzung)

		unproblematisches GS		auffälliges GS		problemat./patholog. GS	
	n	%	OR (95 %-KI)	%	OR (95 %-KI)	%	OR (95 %-KI)
Spielbank insges.	308	1,2	1,00 (Ref.)	11,0	3,17* (1,65 – 6,07)	5,6	1,18 (0,45 – 3,05)
Geldspielautomaten	495	2,1	1,00 (Ref.)	16,5	2,91* (1,67 – 5,06)	70,0	34,50* (12,21 – 97,47)
Casinospiele im Internet	93	0,3	1,00 (Ref.)	5,3	5,54* (1,58 – 19,40)	6,9	4,67* (1,47 – 14,76)
Sofortlotterien[d]	1.404	9,3	1,00 (Ref.)	37,5	1,72* (1,21 – 2,44)	23,1	0,79 (0,35 – 1,79)
privates Glücksspiel	1.003	5,8	1,00 (Ref.)	19,7	1,15 (0,78 – 1,69)	27,8	1,36 (0,31 – 5,85)

n=: Personen, die in den letzten 12 Monaten das jeweilige Glücksspiel angegeben haben und gültige Werte im SOGS aufweisen; „Dual Frame“-Stichprobe;
%= Spaltenprozent; -- = aufgrund zu geringer Fallzahl nicht ausweisbar;
GS = Glücksspiel; OR = Odds Ratios; KI = Konfidenzintervall;
* Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den nach SOGS gebildeten Gruppen (Test mit binär-logistischen Regressionen, Referenzkategorie: unproblematisches Glücksspiel, Kovariaten: Geschlecht und Alter);
a Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä.;
b Fernsehlotterien, Klassenlotterien, ‘andere Lotterien’, Glücksspirale, Bingo, Keno;
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 42: Anteil mindestens problematischer Glücksspieler (nach SOGS) bei einzelnen Glücksspielen, Glücksspielgesamtzahl und „Glücksspielrisiko“ (2013)

	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)		
Art des Glücksspiels	n	%	n	%	n	%	Mw	Sd	Mw	Sd	Mw	Sd	OR	95 %-	95 %+	OR	95 %-	95 %+
Geldspielautomaten	44	28,62	37	31,13	7	18,44	2,99	1,85	3,13	1,81	2,38	1,92	29,76*	9,81	90,30	34,06*	13,35	86,85
Live-Wetten	11	26,81	10	29,34	1	6,83	3,14	1,88	3,08	1,48	3,58	3,88	6,71*	1,22	37,06	4,24	0,72	25,09
Oddset-Spielangebote	10	24,10	9	26,02	1	5,93	3,29	1,52	3,38	1,47	2,51	1,76	7,24*	1,07	48,97	3,78*	1,02	13,95
Sportwetten insges.	23	19,98	19	22,54	4	6,72	3,11	1,67	3,10	1,46	3,16	2,51	6,80*	1,81	25,57	--	--	--
Internet-Casinospiele	12	16,99	11	16,93	1	17,82	4,24	2,38	4,21	1,94	4,65	6,29	2,91	0,94	9,03	7,68*	2,03	29,12
sonst.Sportwetten[c]	10	15,94	8	13,28	2	33,63	3,51	2,31	3,33	1,73	4,69	4,67	2,56	0,77	8,49	2,35	0,66	8,34
Euromillions	3	9,51	2	11,91	1	6,04	4,54	2,37	3,95	1,34	5,38	3,21	2,53	0,64	10,00	4,21	0,27	65,17
Kleines Spiel	12	8,70	10	10,24	2	5,12	4,24	2,02	4,29	2,18	4,11	1,64	1,75	0,59	5,16	0,92	0,30	2,84
Klassenlotterien	3	7,62	0	0,00	3	19,91	2,78	2,11	2,50	1,44	3,25	2,86	3,09	0,68	14,07	5,38*	1,10	26,38
Pferdewetten	4	7,35	2	9,33	2	4,52	3,50	2,34	3,22	1,55	3,90	3,16	2,19	0,54	8,89	0,95	0,13	7,06
priv. Glücksspiel	31	6,27	25	7,73	6	1,80	2,51	1,54	2,55	1,51	2,36	1,65	1,26	0,27	5,97	0,71	0,28	1,80
Keno	4	6,20	3	6,59	1	5,24	3,81	2,14	3,79	1,63	3,84	3,13	2,46	0,64	9,48	1,36	0,18	10,39
Großes Spiel	13	5,52	12	6,93	1	1,34	3,82	1,89	4,18	1,87	2,78	1,54	0,97	0,34	2,74	0,33	0,10	1,14
Spielbank insges.	16	4,98	14	6,00	2	2,41	3,72	1,88	3,91	1,91	3,23	1,73	0,91	0,35	2,38	--	--	--
Glücksspirale	9	3,53	4	2,53	5	4,89	3,17	1,48	3,26	1,41	3,06	1,57	1,22	0,43	3,49	1,55	0,54	4,44
Sofortlotterien[d]	38	3,27	30	5,16	8	1,08	2,48	1,45	2,73	1,56	2,19	1,26	0,73	0,33	1,66	0,87	0,40	1,89
Lotto „6 aus 49“	48	2,87	33	4,33	15	1,12	2,02	1,25	2,20	1,33	1,81	1,11	0,76	0,29	1,99	1,24	0,57	2,72
Eurojackpot	15	2,47	12	2,67	3	2,12	2,97	1,44	2,95	1,39	3,00	1,52	0,62	0,25	1,54	0,26	0,06	1,16
Lotterien insges.[e]	24	2,00	14	2,31	10	1,66	2,45	1,39	2,68	1,48	2,20	1,23	0,62	0,26	1,51	--	--	--
Bingo	4	1,70	2	1,40	2	2,09	3,30	2,06	3,71	1,90	2,78	2,16	0,42	0,11	1,65	0,07	0,01	0,87
Fernsehlotterien	10	1,67	6	1,97	4	1,39	2,27	1,33	2,34	1,28	2,20	1,37	0,63	0,23	1,70	1,17	0,40	3,42
sonstige Lotterien	4	1,10	1	1,35	3	0,89	2,47	1,46	2,73	1,39	2,24	1,49	0,40	0,10	1,64	0,49	0,08	2,84
Toto	0	0,00	0	0,00	0	0,00	3,49	1,69	3,68	1,62	2,52	1,92	--	--	--	--	--	--

Basis: Befragte, die in den letzten 12 Monaten irgendein Glücksspiel angegeben haben (*n* = 4.676; „Dual Frame“-Stichprobe); absteigend sortiert nach dem Anteil mindestens problematischer Glücksspieler Spalte ‚gesamt’; *n* = ungew. Anzahl mind. problemat. Glücksspieler; %=waag. Prozentuierung; 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 und Keno; f Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä.; * $p < 0,05$.

Tabelle 43: Gewichtungsfaktoren in der Festnetzstichprobe nach Altersgruppen, Geschlecht, Bildung und Region

	Amtl. Statistik *) %	Stichprobe %	Gewichtungsfaktor
West inklusive Berlin			
männlich			
16-17 Jahre	1,43	1,53	0,93
18-20 Jahre	2,29	2,50	0,92
21-25 Jahre	3,83	3,86	0,99
26-35 Jahre	7,61	6,52	1,17
36-45 Jahre	10,16	8,44	1,20
46-65 Jahre	17,03	14,00	1,22
weiblich			
16-17 Jahre	1,36	1,41	0,96
18-20 Jahre	2,19	2,38	0,92
21-25 Jahre	3,76	4,07	0,92
26-35 Jahre	7,59	8,46	0,90
36-45 Jahre	9,83	11,50	0,86
46-65 Jahre	17,08	19,42	0,88
Bildung			
Schüler	3,87	4,91	0,79
Niedrig	33,01	14,69	2,25
Mittel	21,87	24,57	0,89
Hoch	24,39	39,60	0,62
Ost ohne Berlin			
männlich			
16-17 Jahre	0,15	0,13	1,18
18-20 Jahre	0,40	0,18	2,18
21-25 Jahre	0,82	0,58	1,42
26-35 Jahre	1,45	1,24	1,17
36-45 Jahre	1,78	1,49	1,19
46-65 Jahre	3,57	3,00	1,19
weiblich			
16-17 Jahre	0,14	0,07	2,00
18-20 Jahre	0,37	0,18	2,07
21-25 Jahre	0,72	0,57	1,27
26-35 Jahre	1,26	1,55	0,81
36-45 Jahre	1,64	2,11	0,78
46-65 Jahre	3,54	4,81	0,74
Bildung			
Schüler	0,41	0,60	0,68
Niedrig	2,78	1,00	2,78
Mittel	8,80	7,76	1,13
Hoch	3,52	6,40	0,55

Ohne Gewichtungsanteil, der durch die Disproportionalität der Stichprobe entsteht;

*) Statistisches Bundesamt: Bevölkerungsfortschreibung per 31.12.2011; Mikrozensus 2011.

Tabelle 44: Gewichtungsfaktoren in der „Dual Frame"-Stichprobe nach Altersgruppen, Geschlecht, Bildung und Region

	Amtl. Statistik *) %	Stichprobe %	Gewichtungsfaktor
West inklusive Berlin			
männlich			
16-17 Jahre	1,43	3,44	0,40
18-20 Jahre	2,21	5,65	0,39
21-25 Jahre	4,01	9,88	0,41
26-35 Jahre	7,77	6,35	1,22
36-45 Jahre	9,36	6,83	1,37
46-65 Jahre	17,93	6,54	2,74
weiblich			
16-17 Jahre	1,28	3,20	0,40
18-20 Jahre	2,11	4,83	0,44
21-25 Jahre	3,88	9,39	0,41
26-35 Jahre	7,67	8,14	0,94
36-45 Jahre	9,10	11,06	0,82
46-65 Jahre	17,90	9,95	1,80
Bildung			
Schüler	2,55	10,94	0,23
Niedrig	30,72	9,15	3,36
Mittel	23,74	22,74	1,04
Hoch	27,57	42,21	0,65
Ost ohne Berlin			
männlich			
16-17 Jahre	0,15	0,30	0,50
18-20 Jahre	0,25	0,51	0,49
21-25 Jahre	0,78	1,19	0,66
26-35 Jahre	1,50	1,42	1,06
36-45 Jahre	1,59	1,51	1,05
46-65 Jahre	3,69	1,27	2,91
weiblich			
16-17 Jahre	0,14	0,34	0,41
18-20 Jahre	0,23	0,28	0,82
21-25 Jahre	0,70	0,97	0,72
26-35 Jahre	1,31	2,25	0,58
36-45 Jahre	1,44	2,29	0,63
46-65 Jahre	3,64	2,42	1,50
Bildung			
Schüler	0,25	0,98	0,26
Niedrig	1,43	0,69	2,07
Mittel	9,87	6,03	1,64
Hoch	3,87	7,01	0,55

Ohne Gewichtungsanteil, der durch die Disproportionalität der Stichprobe entsteht;

*) Statistisches Bundesamt: Bevölkerungsfortschreibung per 31.12.2011; Mikrozensus 2011.

Im Survey verwendete standardisierte Instrumente

South Oaks Gambling Screen (SOGS, 20 Items, SOGS-RA: 12 Items)

Item	SOGS (Standardversion)	SOGS-RA*
1	Wenn Sie spielen, wie häufig versuchen Sie an einem der nächsten Tage durch erneutes Spielen Geldverluste zurück zu gewinnen?	
2	Wie häufig haben Sie in den letzten 12 Monaten behauptet, dass Sie beim Spielen Geld gewonnen haben, obwohl Sie in Wirklichkeit verloren haben?	Haben Sie in den letzten 12 Monaten schon mal behauptet, dass Sie beim Spielen Geld gewonnen haben, obwohl Sie in Wirklichkeit verloren hatten?
3	Haben Sie den Eindruck, dass Sie in den letzten 12 Monaten ein Problem mit Geldwetten oder Geldspielen hatten?	Hat Ihr Spielen um Geld in den letzten 12 Monaten schon mal zu Problemen geführt (z. B. Streit mit Ihrer Familie oder mit Freunden oder Schwierigkeiten in der Schule oder auf der Arbeit)?
o. Num.	Hatten Sie früher schon einmal den Eindruck, ein Problem mit Geldwetten oder Geldspielen zu haben?**	--
4	Haben Sie in den letzten 12 Monaten mehr gespielt, als Sie beabsichtigt hatten?	
5	Einmal abgesehen davon, wie Sie selbst das sehen, haben in den letzten 12 Monaten andere Menschen Ihr Wettverhalten kritisiert oder Ihnen gesagt, Sie hätten ein Spielproblem?	
6	Haben Sie sich in den letzten 12 Monaten schuldig gefühlt wegen der Art, wie Sie spielen oder was passiert, wenn Sie spielen?	
7	Hatten Sie in den letzten 12 Monaten den Wunsch, mit dem Spielen oder dem Wetten aufzuhören, fühlten sich aber gleichzeitig unfähig dazu?	
8	Haben Sie in den letzten 12 Monaten Spielbelege, Lotterietickets, Spielgeld, Schuldscheine oder andere Anzeichen für Wetten oder Spielen vor Ihrem Ehe- oder Lebenspartner, Ihren Kindern oder anderen wichtigen Personen aus Ihrem Leben versteckt?	Haben Sie in den letzten 12 Monaten Spielbelege, Lotterietickets, Spielgeld, Schuldscheine oder andere Anzeichen für Wetten oder Spielen vor Ihrer Familie oder vor Freunden versteckt?
o. Num.	Haben Sie in den letzten 12 Monaten mit Menschen, mit denen Sie zusammenleben, darüber gestritten, wie Sie selbst mit Geld umgehen?**	--
9	Hatte dieser Streit um Geld mit Ihrem Spielverhalten zu tun?	Hatten Sie in den letzten 12 Monaten mit Ihrer Familie oder mit Freunden Streitigkeiten, in denen es um Geld ging und die sich um Ihr Spielverhalten drehten?
10	Haben Sie in den letzten 12 Monaten von jemandem Geld geliehen und dieses aufgrund Ihres Spielens nicht zurückbezahlt?	
11	Haben Sie in den letzten 12 Monaten bei der Arbeit oder während des Schulunterrichts gefehlt, um zu spielen?	
12	Falls Sie sich in den letzten 12 Monaten zum Spielen oder für die Rückzahlung von Spielschulden Geld geliehen haben, wo oder von wem haben Sie es sich geliehen?	Haben Sie sich in den letzten 12 Monaten Geld geliehen oder etwas gestohlen, um zu spielen oder um Spielschulden zu begleichen?
13	Vom Haushaltsgeld	--
14	Vom Ehe- oder Lebenspartner	--
15	Von Banken oder Kreditinstituten	--
16	Von Kreditkarten	--
17	Von Kredithaien	--
18	Verkauf von Aktien, Wertpapieren oder anderen Anlagen	--
19	Verkauf von persönlichem oder familiärem Vermögen/ Eigentum	--
20	Durch Ausstellung ungedeckter Schecks	--

* Jugendlichenversion; ** im SOGS-Summen-Score nicht berücksichtigt; -- entfällt.

Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS, 15 Items)

Item	GABS
1	Wenn ich ein Glücksspiel spiele, macht mich das richtig lebendig.
2	Wenn ich einmal längere Zeit nicht gewonnen habe, wird es umso wahrscheinlicher, dass ein größerer Gewinn auf mich wartet.
3	Wenn ich eine Glückssträhne habe, merke ich das.
4	Wenn ich ein Glücksspiel spiele, ist es wichtig, dass ich ganz entspannt oder gelassen wirke, auch wenn ich es nicht bin.
5	Wenn ich ein Glücksspiel spiele, ist es wichtig, dass ich mich dabei sicher fühle.
6	Menschen, die an Glücksspielen teilnehmen, sind mutiger und abenteuerlustiger als Menschen, die nie Glücksspiele machen.
7	Manchmal weiß ich einfach, dass ich Glück haben werde.
8	Wenn man noch nie die Spannung erlebt hat, die sich bei einer Wette oder einem Glücksspiel entfaltet, hat man nicht wirklich gelebt.
9	Egal um welches Spiel es geht: Es gibt Spielstrategien, die zu einem Gewinn verhelfen können.
10	Es ist wichtig, dass ich ruhig bleibe, wenn ich beim Spielen verliere.
11	Wenn ich gerade eine Glückssträhne habe, sollte ich den Einsatz erhöhen.
12	Um zu gewinnen, muss ich mit einem Spiel vertraut sein.
13	Manche Menschen können anderen Pech bringen.
14	Um bei einem Glücksspiel erfolgreich zu sein, muss es mir gelingen, Glückssträhnen zu erkennen.
15	Wenn ich in der letzten Zeit verloren habe, ist es wahrscheinlicher, dass sich das Blatt wendet und mein Glück zurückkehrt.