

Glücksspielverhalten und problematisches Glücksspielen in Deutschland 2007

Ergebnisse einer Repräsentativbefragung

Ergebnisbericht

Juli 2008



**Bundeszentrale
für
gesundheitliche
Aufklärung**

Glücksspielverhalten und problematisches Glücksspielen in Deutschland 2007

Ergebnisse einer Repräsentativbefragung

Ergebnisbericht

Juli 2008

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

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

Daten zur Untersuchung: Ziele und Methoden

Projekttitel:	Prävention der Glücksspielsucht – Repräsentativbefragung 2007
Ziele:	Ziel der Untersuchung ist es, das derzeitige Glücksspielverhalten und damit zusammenhängende Indikatoren in der deutschen Bevölkerung zu beschreiben. Die Ergebnisse sind eine Ausgangsmessung vor der Implementierung einer bundesweiten Kampagne zur Prävention der Glücksspielsucht
Untersuchungsmethodik:	Deutschlandweite Repräsentativbefragung der 16- bis einschließlich 65-jährigen Bevölkerung
Verfahren der Datenerhebung:	Computergestützte Telefoninterviews (CATI)
Auswahlverfahren:	Mehrstufige Zufallsstichprobe auf Basis des ADM- Telefonstichproben-Systems (Computergenerierte Zufallstelefonnummern, Zufallsauswahl von 16- bis 65-Jährigen im Haushalt) Ausschöpfung: 63,3% Stichprobengröße 10.001 Fälle
Befragungszeitraum:	August bis November 2007
Stichprobenziehung und Datenerhebung:	forsa. Gesellschaft für Sozialforschung und statistische Analysen mbH
Konzeptentwicklung, Analyse und Berichterstattung:	Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, Köln, Referat 2-25 / Referat 1-13, Boris Orth, Jürgen Töppich und Peter Lang

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

Inhaltsverzeichnis

ZUSAMMENFASSUNG	5
1. EINLEITUNG	6
2. METHODIK	9
2.1. Stichprobe	9
2.2. Indikatoren und Instrumente	10
2.3. Durchführung der Studie	13
2.4. Ausschöpfung, Gewichtung und Auswertung	13
3. ERGEBNISSE	15
3.1. Glücksspielerfahrung: Ergebnisse zur Lebenszeitprävalenz	15
3.2. Ergebnisse zur 12-Monats-Prävalenz	18
3.3. The Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS)	24
3.4. Problematisches und pathologisches Glücksspiel: der South Oaks Gambling Screen (SOGS)	24
3.5. Unterschiede im Spielverhalten nach Problembelastung	26
3.6. Wahrnehmung von Glücksspielwerbung und Aufklärungsmaterialien	27
4. DISKUSSION	29
5. LITERATUR	33
TABELLENANHANG	35

Zusammenfassung

Die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) hat im Rahmen eines Kooperationsvertrags mit dem Deutschen Lotto- und Totoblock (DLTB) eine nationale Kampagne zur Prävention der Glücksspielsucht entwickelt. Durch eine bundesweite Informationskampagne soll den Suchtgefahren des Glücksspielens vorgebeugt werden. Die Kampagne wird wissenschaftlich durch repräsentative Bevölkerungsbefragungen begleitet, die dem Monitoring unter anderem des Glücksspielverhaltens, der Glücksspielprobleme und der Kampagnenreichweite dienen. Hier werden erste Ergebnisse der Ausgangsbefragung, die vor Implementierung der Präventionsmaßnahmen durchgeführt wurde, dargestellt.

Im Jahr 2007 wurde eine Zufallsstichprobe von 10.001 Personen im Alter von 16 bis 65 Jahren, die in Deutschland wohnen, ausgewählt und telefonisch zu ihrem Glücksspielverhalten befragt.

Etwas mehr als die Hälfte der Bevölkerung (55,0%) hat in den letzten zwölf Monaten vor der Befragung mindestens einmal ein Glücksspiel gespielt. Die Teilnahme an den verschiedenen Glücksspielen unterscheidet sich deutlich. Am beliebtesten ist Lotto „6 aus 49“ (35,5%), gefolgt von Sofortlotterien (11,7%), Quizsendungen im Fernsehen (11,7%), privat organisiertem Glücksspiel (8,6%) und Fernsehlotterien (8,4%). Andere Glücksspiele wie zum Beispiel Oddset, Geldspielautomaten, oder Poker werden mit Blick auf die Gesamtbevölkerung zwar vergleichsweise seltener gespielt, sind aber in der Untergruppe der jüngeren Männer weit verbreitet. Auch etwa jeder vierte Jugendliche im Alter von 16 und 17 Jahren hat in den letzten zwölf Monaten an Glücksspielen teilgenommen. In dieser Altersgruppe sind privat organisierte Glücksspiele von besonderer Bedeutung.

Bei insgesamt 0,4% aller Befragten ist das Glücksspiel als problematisch und bei 0,2% als wahrscheinlich pathologisch einzustufen. Diese Personen nutzen im Vergleich zur Gruppe der unbelasteten Personen mit höherer Wahrscheinlichkeit Geld- und Glücksspielautomaten, Sportwetten oder Poker.

Durch präventive Maßnahmen muss in Zukunft erreicht werden, dass der Anteil der Personen, die durch Probleme mit dem Glücksspiel belastet sind, bevölkerungsbezogen nicht ansteigt. Hierzu sollte das Glücksspielverhalten und seine Konsequenzen weiter beobachtet werden. Besondere Aufmerksamkeit sollte auch der Einhaltung des Jugendschutzes beigemessen werden.

1. Einleitung

Glücksspiele sind Spiele, bei denen der Spielerfolg ganz oder überwiegend vom Zufall bestimmt ist und durch den Glücksspieler oder die Glücksspielerin nur eingeschränkt bis gar nicht beeinflusst werden kann. Juristisch unterscheiden sich Glücksspiele von Gewinnspielen dadurch, dass beim Glücksspiel für den Erwerb einer Gewinnchance ein (erhebliches) Entgelt verlangt wird (Glücksspielstaatsvertrag [GlüStV]; Bahr 2007). Die vorliegende Untersuchung konzentriert sich auf Wetten und Glücksspiele mit Geldeinsatz und verwendet die Begriffe „Glücksspiel“ und „Glücksspielen“ in diesem Sinne.

Die Attraktivität des Glücksspielens findet Ausdruck in einer Fülle gewinnbringender, gewerblicher Glücksspielangebote und hohen Umsatzzahlen. Nach Meyer (2008) belief sich im Jahr 2006 der Gesamtumsatz des deutschen Glücksspielmarkts auf 27,62 Mrd. Euro und die staatlichen Einnahmen aus Glücksspielen auf 4,139 Mrd. Euro.

Auf individueller Ebene können Glücksspiele erhebliche negative Konsequenzen haben und zu psychischen und sozialen Belastungen führen, die bei einer nicht unbedeutenden Anzahl von Menschen bis hin zur Glücksspielsucht reichen. Nach den diagnostischen Kriterien des DSM-IV-TR ist Glücksspielsucht bzw. Pathologisches Glücksspielen ein andauerndes und wiederkehrendes fehlangepasstes Spielverhalten. Betroffene sind unter anderem dadurch gekennzeichnet, dass sie vom Glücksspiel stark eingenommen sind, mit immer höheren Einsätzen spielen, dass sie spielen, um Problemen zu entkommen, dass sie versuchen, Verluste des Vortages durch erneutes Glücksspiel auszugleichen, dass sie andere Menschen wegen ihres Glücksspiels belügen, zur Geldbeschaffung illegale Handlungen begehen oder wichtige soziale Beziehungen gefährden (Saß, Wittchen, Zaudig et al., 2003). Nach Meyer und Bachmann (2005) ist das Suchtstadium unter anderem durch Kontrollverlust, exzessives Spielen und Geldbeschaffung, Spielen trotz schädlicher Folgen, Straftaten, Schuldgefühle, Persönlichkeitsveränderungen und sozialem Abstieg gekennzeichnet.

Laut deutscher Suchthilfestatistik wurden im Jahr 2006 in ambulanten Beratungsstellen 3.017 Personen mit der Hauptdiagnose „Pathologisches Glücksspiel“ neu aufgenommen. Hochgerechnet auf alle ambulanten Beratungsstellen schätzen die Autorinnen eine Anzahl von 3.803 Klientinnen und Klienten mit primärer Glücksspielproblematik. In der stationären Suchthilfestatistik wurden 358 Personen mit der Hauptdiagnose „Pathologisches Glücksspiel“ dokumentiert. Diese Werte sind aber untere Schätzungen der Anzahl behandelter Personen, da die-

se Erkrankung auch außerhalb des Suchthilfesystems, z. B. in psychosomatischen Fachkliniken, behandelt wird (Sonntag, Bauer & Hellwich, 2007; Sonntag, Hellwich & Bauer, 2007). Mittlerweile liegen zwei Schätzungen für die Anzahl Pathologischer Glücksspielerinnen und Glücksspieler aus repräsentativen Bevölkerungsbefragungen vor. Die erste Untersuchung kommt zu einer Prävalenzschätzung des Pathologischen Glücksspielens von 0,20% (Bühringer, Kraus, Sonntag et al., 2007). In der zweiten Untersuchung wird der Anteil Betroffener auf 0,56% der erwachsenen Bevölkerung geschätzt (Buth & Stöver, 2008). Hochgerechnet entspricht das 102.833 (Bühringer, Kraus, Sonntag et al., 2007) bzw. 291.259 Personen (Stöver & Buth, 2008).

Die negativen Folgen des Glücksspielens haben zur Konsequenz, dass der Entstehung der Glücksspielsucht vorgebeugt werden und bei vorliegender Störung der Zugang zu einer effektiven Behandlung gewährleistet sein muss. Vorbeugungsmaßnahmen, also die Prävention der Glücksspielsucht, lassen sich den Bereichen Verhaltens- und Verhältnisprävention zuordnen. Verhaltenspräventive Maßnahmen sollen dazu führen, dass die Wahrscheinlichkeit der Entstehung negativer Folgen oder problematischen bzw. pathologischen Glücksspielverhaltens gesenkt wird. Beispiele für solche Maßnahmen sind Aufklärung und Information mit dem Ziel, die Bevölkerung über die Risiken des Glücksspiels zu informieren, ein Problembewusstsein zu schaffen sowie sie zu befähigen, das eigene Glücksspielverhalten kritisch zu bewerten, in Frage zu stellen und gegebenenfalls zu ändern. Ein weiteres Ziel ist in diesem Zusammenhang die Vermittlung des Wissens, wo man sich frühzeitig professionell beraten lassen kann oder wo therapeutische Hilfe zu bekommen ist.

Verhältnispräventive Maßnahmen haben das Ziel, die äußeren Rahmenbedingungen bzw. die Umwelt so zu gestalten, dass die Wahrscheinlichkeit der Entstehung der Glücksspielsucht verringert wird. Diesen Maßnahmen liegen in der Regel entsprechende gesetzliche Bestimmungen zugrunde. Beispiele sind die Regelungen zum Jugendschutz, die alle Glücksspiele für Minderjährige untersagen, Vorschriften zur Gestaltung von Glücksspielangeboten wie die Beschränkung des Höchsteinsatzes oder der Spielfrequenz bei Geldspielautomaten. Das staatliche Monopol auf Wetten und Spiele mit Geldeinsatz soll die freie und unkontrollierte Verfügbarkeit von Glücksspielangeboten einschränken.

Das Staatsmonopol steht juristisch grundsätzlich in einem Spannungsverhältnis zum Recht auf Berufsfreiheit. Im Jahr 2006 hat das Bundesverfassungsgericht (BVerfG, 1 BvR 1054/01 vom 28. 3. 2006) entschieden, dass das Staatsmonopol nur dann zu rechtfertigen ist, wenn es

konsequent am Ziel der Bekämpfung von Suchtgefahren ausgerichtet ist. Die Bundesländer haben daraufhin einen neuen Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV) vereinbart, der seit 1. Januar 2008 in Kraft ist und die gerichtlichen Vorgaben umsetzen soll. Die Gesellschaften des Deutschen Lotto- und Totoblocks (DLTB) haben im Jahr 2007 mit der BZgA einen Kooperationsvertrag geschlossen und die BZgA beauftragt, eine nationale Kampagne zur Prävention von Glücksspielsucht zu entwickeln und durchzuführen. Zu den vereinbarten Aufgaben der BZgA zählen neben der Entwicklung und Verbreitung einer bundesweiten Informationskampagne, die Entwicklung, Bereitstellung und Betreuung einer bundesweiten Telefonberatung für Glücksspielsucht, die Entwicklung und Betreuung einer Internetplattform zum Thema Glücksspielsucht, die Evaluation dieser Einzelmaßnahmen und schließlich eine wissenschaftliche Begleitung durch regelmäßig und wiederholt durchgeführte, repräsentative Bevölkerungsbefragungen.

Diese Repräsentativbefragungen dienen dem Monitoring des Glücksspielverhaltens, des problematischen Glücksspiels und glücksspielbezogener Einstellungen. Darüber hinaus liefern sie Hinweise zur Gestaltung, Planung und zielgruppenspezifischen Steuerung von Präventionsmaßnahmen, Aussagen zur Einhaltung des Jugendschutzes und zur Akzeptanz und Verbreitung von Maßnahmen im Rahmen der konzipierten Aufklärungskampagne.

Gegenstand des hier vorliegenden Berichts sind Befunde der ersten Repräsentativbefragung. Sie wurde im Jahr 2007 und damit noch vor Inkrafttreten des neuen Glücksspielstaatsvertrages und vor Implementierung bundesweiter Präventionsmaßnahmen durchgeführt. Diese Studie bietet damit die Basis für spätere, weitere Befragungen, die Auskunft über Veränderungen des Glücksspielverhaltens in der Bevölkerung und über die Wirkung der durchgeführten Präventionsmaßnahmen geben werden.

2. Methodik

2.1. Stichprobe

An der Untersuchung nahmen insgesamt $n = 10.001$ Personen im Alter von 16 bis 65 Jahren teil. In Tabelle 1 sind einige Charakteristika der Stichprobe dargestellt. In der ungewichteten Stichprobe sind Männer nur mit einem Anteil von 44,5% vertreten. Im Vergleich zur amtlichen Bevölkerungsstatistik sind außerdem Jüngere und Ältere sowie Personen mit einem weniger qualifizierenden Schulabschluss unterrepräsentiert. Diese Abweichungen werden durch die Gewichtung der Daten kompensiert, um so die tatsächlichen Verteilungen in der Bevölkerung abzubilden (zur Gewichtung siehe auch Kapitel 2.4).

Tabelle 1: Verteilung der ungewichteten und gewichteten Stichprobe nach ausgesuchten Merkmalen

		Ungewichtet		Gewichtet	
		n	%	n	%
Gesamt		10.001	100,0	10.001	100,0
Geschlecht	Männlich	4.449	44,5	5.062	50,6
	Weiblich	5.552	55,5	4.939	49,4
Alter	16 und 17 Jahre	355	3,5	414	4,1
	18 bis 20 Jahre	579	5,8	607	6,1
	21 bis 25 Jahre	750	7,5	749	7,5
	26 bis 35 Jahre	1.890	18,9	1.789	17,9
	36 bis 45 Jahre	2.652	26,5	2.556	25,6
	46 bis 55 Jahre	2.091	20,9	2.149	21,5
	56 bis 65 Jahre	1.641	16,4	1.700	17,0
	Keine Angabe	43	0,4	38	0,4
Schulabschluss	Noch in Schule	515	5,1	541	5,4
	Keiner/Hauptschule	1.877	18,8	3.890	38,9
	Mittlere Reife/POS	3.329	33,3	2.987	29,9
	Fach-/Abitur	4.183	41,8	2.531	25,3
	Sonstige	97	1,0	51	0,5
Region	West	8.127	81,3	8.242	82,4
	Ost	1.874	18,7	1.759	17,6
Staatsangehörigkeit	Deutsch	9.604	96,0	9.566	95,6
	Nicht deutsch	387	3,9	426	4,3
	Keine Angabe	10	0,1	9	0,1

2.2. Indikatoren und Instrumente

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

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

Privat organisiertes Glücksspiel, Quizsendungen im Fernsehen und riskante Börsenspekulationen gehören im engeren Sinne nicht zu den klassischen, gewerblichen Glücksspielmöglichkeiten. Die Interviewsequenz zum Glücksspielverhalten beginnt mit dem privat organisierten Glücksspiel, das mit folgender Frage beschrieben wird: „Vielen Menschen macht es Spaß, um Geld zu spielen, wenn sie in ihrer Freizeit zu Hause oder in einer Gaststätte mit Freunden Karten spielen, Würfeln oder andere Spiele spielen. Haben Sie selbst jemals im Freundes- und Bekanntenkreis bei Karten- oder Würfelspielen um Geld gespielt?“ Quizsendungen im Fernsehen werden im Interview durch diese Beschreibung definiert: „Bei einigen Fernsehsendern gibt es eine besondere Art von Quizsendungen. Die Zuschauer können dort anrufen, und wenn Sie mit ihrem Anruf zum Fernsehsender durchkommen, müssen sie eine Aufgabe lösen und können dabei Geld gewinnen“. Riskante Börsenspekulationen werden durch folgende

Frage operationalisiert: „Haben Sie jemals an der Börse kurzfristig Aktien, Wertpapiere oder ähnliches mit der Hoffnung auf einen schnellen Gewinn angekauft und wieder verkauft?“

Prävalenz. Die Lebenszeitprävalenz eines bestimmten Glücksspiels ist der prozentuale Anteil der Personen, die jemals in ihrem Leben – mindestens also einmal – dieses Glücksspiel gespielt haben. Sie wird beispielsweise für Lotto „6 aus 49“ durch die Frage „Haben Sie jemals Lotto „6 aus 49“ gespielt?“ erhoben. Die 12-Monats-Prävalenz, also der prozentuale Anteil der Personen, die zumindest einmal in den letzten zwölf Monaten vor dem Interview eine spezifisches Glücksspiel gespielt haben, wird durch die Frage „Und haben Sie in den letzten 12 Monaten, also seit „August 2006“ [wird je nach Interviewdatum variabel eingefügt], Lotto „6 aus 49“ gespielt?“ erfasst.

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

Glücksspielwerbung, Informationsmaterialien und Aufklärungsmaßnahmen. Die Wahrnehmung von Glücksspielwerbung, Informationsmaterialien und Aufklärungsmaßnahmen in verschiedenen Medien und mit unterschiedlichen Streuwegen wurde für einen Zeitraum von sechs Monaten vor dem Interview abgefragt.

The Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS). Die GABS erfasst im Gegensatz zu anderen Screeninginstrumenten nicht die negativen Folgen des Glücksspiels, sondern Einstellungen und Überzeugungen und ermöglicht so die Untersuchung kognitiver Verzerrungen hinsichtlich des Glücksspielens. Nach dem theoretischen Konzept für die Skala wird angenommen, dass bei Vorliegen verzerrter Kognitionen – wie der Illusion der Kontrolle oder dem Glauben an Glück – die Spielhäufigkeit erhöht sein kann und dass sie problematischem Glücksspielverhalten vorausgehen können. Insofern soll eine Vulnerabilität für Glücksspielprobleme abgebildet werden. In der vorliegenden Befragung sind ausschließlich diejenigen fünfzehn Items der ursprünglichen Version mit 35 Items (Breen & Zuckerman, 1999) in eige-

ner 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.

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

gemeint. Allerdings ist trotzdem zu untersuchen, ob diese Gruppe sich von den Personen, die im SOGS überhaupt keine Probleme angeben, unterscheidet.

2.3. Durchführung der Studie

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

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

Die Hauptphase der Datenerhebung fand im Zeitraum vom 8. August bis 19. September 2007 statt. Die Interviews wurden in der Regel und wenn keine anderweitige Terminabsprache getroffen wurde werktags zwischen 17:00 und 21:00 Uhr durchgeführt. Ein Interview dauerte durchschnittlich 25,3 Minuten.

In der Zeit von 7. bis 16. November 2007 wurde zur Sicherung der Prävalenzschätzung problematischen und pathologischen Glücksspiels bei einer Zufallsauswahl derjenigen, die in den letzten zwölf Monaten ein Glücksspiel gespielt hatten ($n = 2.002$), eine zusätzliche Befragung durchgeführt (Tabelle 10 im Tabellenanhang).

2.4. Ausschöpfung, Gewichtung und Auswertung

Ausschöpfung / Antwortrate. Zur Realisierung der 10.001 durchgeführten Interviews wurden ohne Berücksichtigung qualitätsneutraler Ausfälle 15.812 Haushalte, in denen Zielpersonen lebten, kontaktiert. Somit wurde insgesamt eine Ausschöpfung von 63,3% erreicht.

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

Datenmanagement und Umgang mit fehlenden Werten. Bei der Berechnung der Prävalenzen und Frequenzen einzelner Glücksspiele wurden nur Fälle mit gültigen Angaben berücksichtigt und Personen, die sich nicht sicher waren, ein Glücksspiel gespielt zu haben, oder keine Angaben machten von Analysen zu diesem Spiel ausgeschlossen. Zur Bestimmung der Lebenszeit- und 12-Monats-Prävalenz des Glücksspielens insgesamt wurden die Angaben der einzelnen Glücksspiele zusammengefasst. Wer mindestens eines der erfassten Glücksspiele gespielt hat, wurde unabhängig von sonstigen, fehlenden Angaben als Glücksspieler bzw. Glücksspielerin kodiert. Wer bei allen Glücksspielen angab, das Spiel nicht gespielt zu haben, wurde als Person ohne Glücksspielerfahrung kodiert. Wer bei manchen Glücksspielen angab, das Spiel nicht gespielt zu haben, und bei allen anderen Spielen die Antwort verweigerte wurde als ungültig kodiert. Bei Wissens- und Einstellungsfragen wurden alle Personen, also auch diejenigen, die „weiß nicht“ antworten als gültige Fälle behandelt. Der Skalenwert der GABS wurde nur für Personen berechnet, die bei weniger als fünf der Fragen der GABS-Skala fehlende Angaben hatten. Die Anzahl ungültiger Fälle liegt bei den einzelnen Indikatoren in der Regel deutlich unter einem Prozent.

Datenanalyse. Für die Datenauswertung wurde SPSS 16.0 verwendet. Zur Beurteilung von Geschlechtsunterschieden wurden bei dichotomen Merkmalen Odds Ratios (OR) und 95%-Konfidenzintervalle (95%-KI) mittels logistischer Regressionen mit der Kovariaten Alter berechnet. Ebenso wurden auch bei Vergleichen von Gruppen unterschiedlicher Problembelastung Geschlechts- und Alterseffekte statistisch kontrolliert. Die Anzahl der Fälle wird im Ergebnisteil immer ungewichtet wiedergegeben. Alle anderen Kennwerte und Ergebnisse (wie zum Beispiel Prozentangaben und Odds Ratios) sind gewichtet. Prävalenzen der Gesamtstichprobe werden zur besseren Vergleichbarkeit mit anderen Studien auch gesondert für die Altersgruppe der 18- bis 65-Jährigen ausgewiesen.

3. Ergebnisse

3.1. Glücksspielerfahrung: Ergebnisse zur Lebenszeitprävalenz

Die überwiegende Mehrheit der in Deutschland lebenden Bevölkerung hat im Laufe des Lebens schon einmal an einem Glücksspiel teilgenommen. Insgesamt 86,5% der 16- bis 65-Jährigen haben mindestens einmal irgendein Glücksspiel gespielt (18- bis 65-Jährige: 87,6%). Berücksichtigt man nur die klassischen gewerblichen Angebote und bezieht die Angaben zum privat organisierten Glücksspiel, Quizsendungen im Fernsehen sowie riskante Börsenspekulationen nicht in die Analysen ein, so beträgt die Lebenszeitprävalenz der 16- bis 65-Jährigen 83,1%. Der Anteil der Männer mit Glücksspielerfahrung ist etwas größer als der der Frauen (Männer: 88,9%; Frauen: 84,1%; OR 1,54; KI 1,37 – 1,73). Die Glücksspielerfahrung steigt mit zunehmendem Lebensalter und liegt ab dem 26. Lebensjahr bei 90%. Die deutlichsten Geschlechtsunterschiede finden sich mit 81,1% für männliche und 66,6% für weibliche Befragte in der Altersgruppe der 18- bis 20-Jährigen (Abbildung 1 und Tabelle 4 im Tabellenanhang).

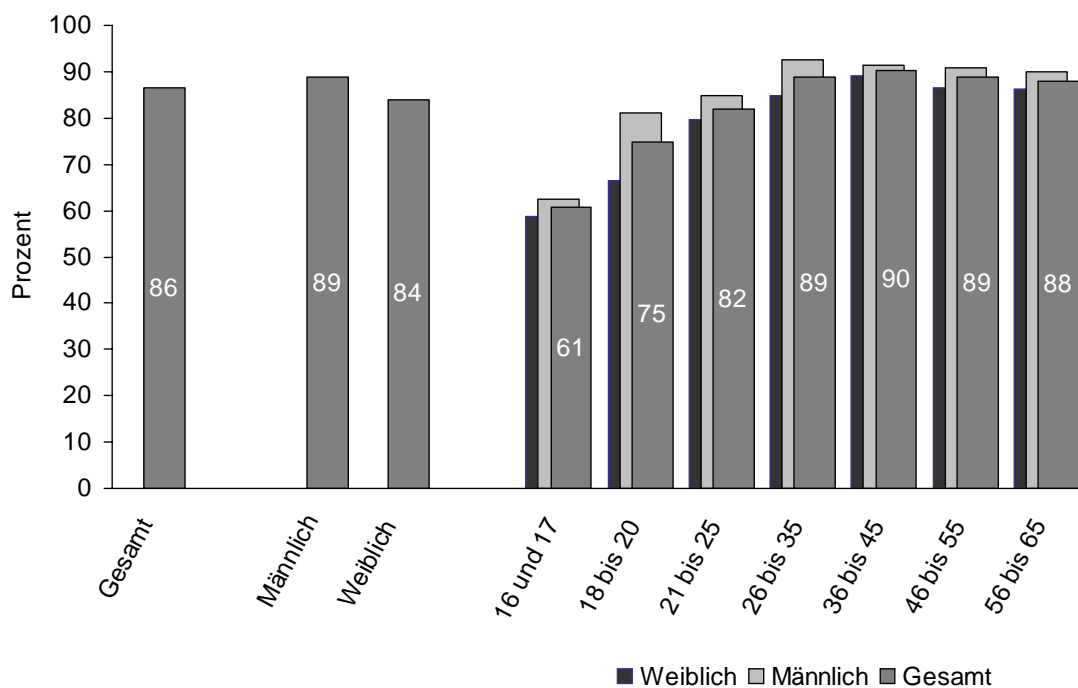


Abbildung 1: Lebenszeitprävalenz des Glücksspiels nach Geschlecht und Altersgruppen

Bezogen auf einzelne Glücksspiele variiert der Anteil der Personen, die das jeweilige Spiel schon einmal gespielt haben, erheblich. Zwei von drei Personen (66,3%) haben schon einmal Lotto „6 aus 49“ gespielt. Die Hälfte der Befragten (50,6%) hat an Spiel 77 und/oder Super 6 teilgenommen. Zwei von fünf Personen (41,9%) haben an Sofortlotterien teilgenommen. Knapp ein Viertel bzw. ein gutes Fünftel der Stichprobe berichtet, bei Quizsendungen im Fernsehen angerufen (23,9%), an Geldspielautomaten gespielt (22,7) oder an privat organisierten Glücksspielen teilgenommen zu haben (21,5%). Die Teilnahme an Lotterien beläuft sich im Fall von Fernsehlotterien auf 20,0%, bei Klassenlotterien auf 15,0% und bei anderen Lotterien wie Glücksspirale, Soziallotterien, Gewinnsparen und ähnlichem auf 10,4%. In der Spielbank hat etwa jede siebte Person (13,9%) schon einmal Roulette, Black Jack oder Poker und jede zehnte Person (9,9%) an Glückspielautomaten gespielt. Von riskanter Börsenspekulation berichten 7,4% der Befragten. Bei den Sportwetten ist Oddset (5,7%) gegenüber Toto (3,5%), Pferdewetten (2,7%) und Anderen Sportwetten (1,7%) dominierend. Keno haben 3,1% und Quicky 0,7% gespielt. Lediglich 1,3% der Personen geben an, schon einmal Casinospiele mit Geldeinsatz im Internet gespielt zu haben (Tabelle 4 im Tabellenanhang).

Die Lebenszeitprävalenz einzelner Glücksspiele variiert zum Teil erheblich zwischen den Geschlechtergruppen. Mehr Männer als Frauen haben Casinospiele im Internet gespielt (Männer: 2,2%; Frauen: 0,5%; OR 4,90; KI 3,10 – 7,76). Berücksichtigt man außerdem das Lebensalter, so finden sich der größte Unterschied zwischen älteren Frauen und jüngeren Männern. Lediglich 0,1% der Frauen im Alter von 56 bis 65 aber 4,8% der Männer im Alter von 21 bis 25 Jahren haben dieses Glücksspiel schon einmal gespielt. Weitere deutliche Geschlechtsunterschiede finden sich bei Geldspielautomaten (Männer: 30,9%; Frauen: 14,4%; OR 2,65; KI 2,40 – 2,93), dem privat organisierten Glücksspiel (Männer: 29,6%; Frauen: 13,2%; OR 2,75; KI 2,48 – 3,05), Oddset (Männer: 9,8%; Frauen: 1,5%; OR 7,11; KI 5,56 – 9,09), Toto (Männer: 6,1%; Frauen: 0,9%; OR 7,22; KI 5,26 – 9,92) und anderen Sportwetten (Männer: 2,8%; Frauen: 0,6%; OR 5,28; KI 3,50 – 7,97) (Tabelle 4 im Tabellenanhang).

Insgesamt haben 19,0% der Befragten in ihrem Leben bisher nur eine der abgefragten 18 verschiedenen Glücksspielvarianten gespielt. Ein weitaus größerer Anteil hat an mehr als einem Glücksspiel teilgenommen. Zwei bis drei verschiedene Glücksspiele haben 37,0%, vier bis fünf Glücksspiele haben 20,0% und sechs Glücksspiele oder mehr haben 10,4% gespielt. Der Anteil der Personen, die in ihrem Leben mehr als eines der verschiedenen Glücksspiele min-

destens einmal gespielt haben, nimmt mit wachsendem Alter von 28,1% bei 16- und 17-Jährigen auf 72,1% bei 26- bis 35-Jährigen stetig zu (Tabelle 5 im Tabellenanhang).

Jugendliche im Alter von 16 und 17 Jahren

Jugendlichen ist die Teilnahme an gewerblichen Glücksspielen nicht gestattet. Trotzdem geben insgesamt 60,7% der Jugendlichen im Alter von 16 und 17 Jahren an, mindestens einmal in ihrem Leben mindestens eines der erfassten Glücksspiele gespielt zu haben. Bei 32,9% der Jugendlichen handelt es sich dabei um genau ein Glücksspiel. Jeder fünfte Jugendliche (20,8%) hat bisher schon zwei oder drei verschiedene Glücksspiele, jeder zwanzigste (5,2%) vier oder fünf und jeder hundertste (1,1%) sechs verschiedene Glücksspiele oder mehr gespielt. In diesem Altersbereich spielen Sofortlotterien, die gewerblich angeboten werden, mit 40,7% die größte Rolle. Mit deutlichem Abstand folgen das privat organisierte Glücksspiel (16,9%) und die Teilnahme an Quizsendungen im Fernsehen (15,4%). Des Weiteren wurden Lotto „6 aus 49“ (9,4%), Oddset (7,7%), Geldspielautomaten (6,6%) und Spiel 77 und/oder Super 6 (5,7%) von einem nennenswerten Anteil 16- und 17-Jähriger Jugendlicher mindestens einmal im Leben gespielt. Die Lebenszeitprävalenz aller anderen Spiele liegt unter zwei Prozent (Tabellen 4 und 5 im Tabellenanhang).

In der Altersgruppe der 16- und 17-Jährigen unterscheidet sich die Lebenszeitprävalenz des Glücksspielens insgesamt nur unbedeutend (männliche Jugendliche: 62,5%; weibliche Jugendliche: 58,8%; OR 1,15; KI 0,77 – 1,71). Bei einzelnen Glücksspielen ist der Anteil der männlichen Jugendlichen gegenüber den weiblichen Jugendlichen aber deutlich erhöht. Mehr männliche Jugendliche haben privat organisiertes Glücksspiel (männliche Jugendliche: 21,9%; weibliche Jugendliche: 11,7%; OR 2,10; KI 1,22 – 3,59), Geldspielautomaten (männliche Jugendliche: 9,2%; weibliche Jugendliche: 3,9%; OR 2,45; KI 1,05 – 5,74) und Oddset (männliche Jugendliche: 13,1%; weibliche Jugendliche: 2,2%; OR 6,65; KI 2,42 – 18,28) gespielt.

3.2. Ergebnisse zur 12-Monats-Prävalenz

Die 12-Monats-Prävalenz beträgt für die 16- bis 65-Jährigen insgesamt 55,0% und für die 18- bis 65-Jährigen 56,4%. Etwas mehr als die Hälfte der Bevölkerung hat in den letzten zwölf Monaten also mindestens eines der erfassten Glücksspiele wenigstens einmal gespielt. Ohne Berücksichtigung des privat organisierten Glücksspiels, der Quizsendungen im Fernsehen und der riskanten Börsenspekulationen beträgt die 12-Monats-Prävalenz noch 48,4%. Es nehmen mehr Männer als Frauen an Glücksspielen teil (Männer: 60,0%; Frauen: 50,0%; OR 1,52; KI 1,40 – 1,64) und der Anteil der Personen, die Glücksspiele spielen, nimmt mit steigendem Alter zunächst zu und erreicht in der Altersgruppe der 26- bis 35-Jährigen ein Niveau von knapp unter 60%, das mit steigendem Alter nahezu konstant bleibt. In der Altersgruppe der 18- bis 20-Jährigen sind die Unterschiede zwischen Männern (53,7%) und Frauen (31,2%) am größten (Abbildung 2 und Tabelle 6 im Tabellenanhang).

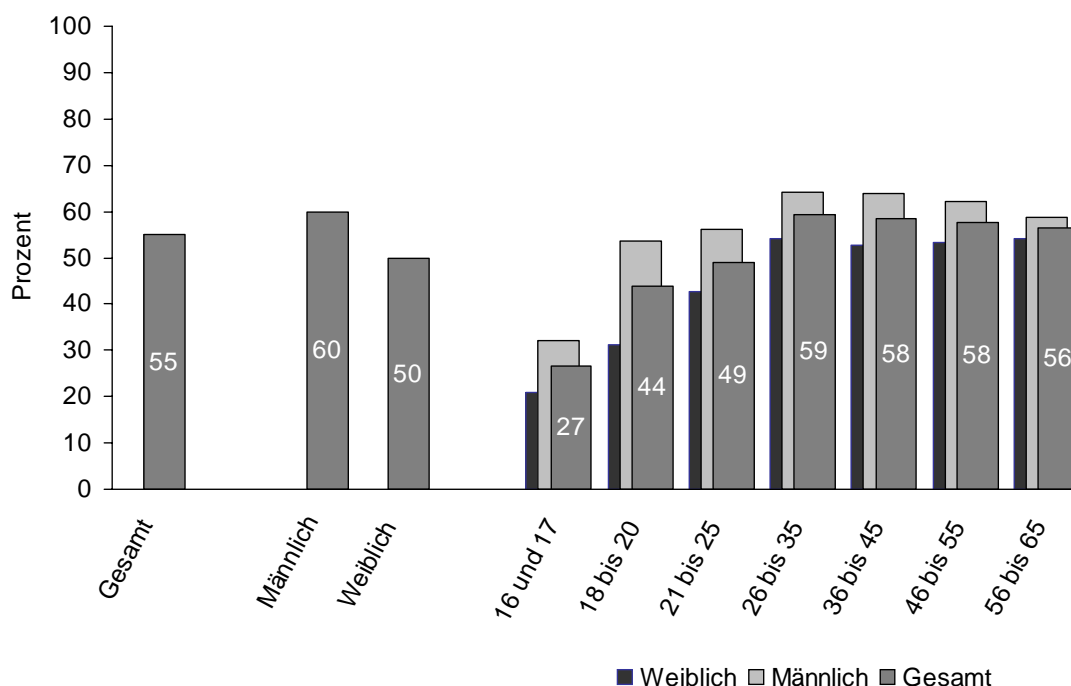


Abbildung 2: 12-Monats-Prävalenz des Glücksspielens nach Geschlecht und Altersgruppen

Wie auch schon bei der Lebenszeitprävalenz unterscheidet sich der Anteil der Personen, die in den letzten zwölf Monaten mindestens einmal ein bestimmtes Glücksspiel gespielt haben, in

Abhängigkeit der Glücksspielvariante beträchtlich. Etwas mehr als jede dritte Person (35,5%) hat in den letzten zwölf Monaten Lotto „6 aus 49“ und fast ebenso viele Personen dann auch Spiel 77 und/oder Super 6 (28,2%) gespielt. An Sofortlotterien teilgenommen und bei Quizsendungen im Fernsehen angerufen haben jeweils 11,7% der 16- bis 65-Jährigen. Der Anteil derjenigen, die in den letzten 12 Monaten mindestens einmal privat um Geld gespielt haben beträgt 8,6%. Um Geld gepokert haben insgesamt 4,2% und zwar vor allem im privaten Rahmen (3,8%), seltener im Internet (0,6%) oder in der Spielbank (0,5%). Bei den Lotterien ist die Teilnahme an Fernsehlotterien am weitesten verbreitet. An diesen Lotterien haben 8,4% der Bevölkerung im Laufe des letzten Jahres teilgenommen. Die Teilnahme an Klassenlotterien (3,9%) und anderen Lotterien wie Glücksspirale, Soziallotterien, Gewinnsparen und ähnlichem (3,7%) ist nur etwa halb so hoch. Die beliebteste Sportwette ist Oddset mit einem Anteil von 2,3% aktueller Teilnehmerinnen und Teilnehmer. Andere Sportwetten (0,8%), Toto (0,7%) und Pferdewetten (0,7%) werden deutlich seltener genutzt. In der Spielbank hat etwa jede fünfzigste Person (1,9%) in den letzten zwölf Monaten mindestens einmal Roulette, Black Jack oder Poker und etwa jede neunzigste Person (1,1%) an Glücksspielautomaten gespielt. Riskante Börsenspekulationen haben 1,9% der Befragten mindestens einmal im letzten Jahr unternommen. Die aktuelle Teilnahme an Keno und Quicky beläuft sich auf 1,3% bzw. 0,3%. Insgesamt 0,8% der 16- bis 65-Jährigen hat in den letzten zwölf Monaten im Internet Casinospiele mit Geldeinsatz gespielt (Abbildung 3 und Tabelle 6 im Tabellenanhang).

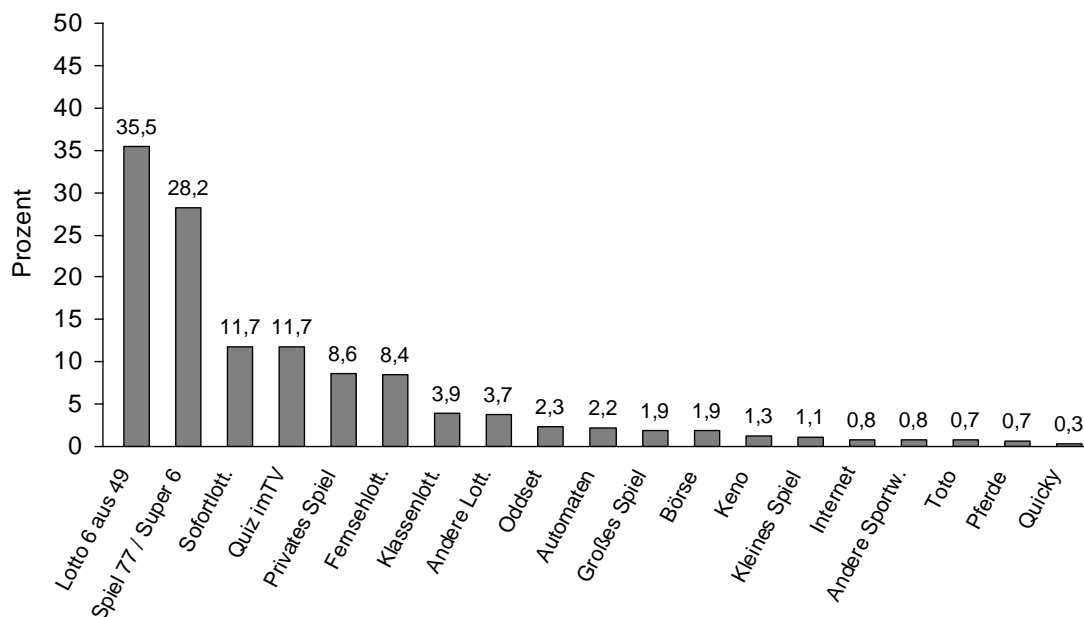


Abbildung 3: Rangreihe der 12-Monats-Prävalenz der verschiedenen Glücksspielvarianten

Bei der Mehrheit der verschiedenen Glücksspielarten ist der Anteil der Männer, die das Spiel spielen, höher als der der Frauen. In den letzten zwölf Monaten haben signifikant mehr Männer als Frauen Lotto (Männer: 39,7%; Frauen: 31,2%; OR 1,48; KI 1,36 – 1,61) und Keno (Männer: 1,6%; Frauen: 1,0%; OR 1,68; KI 1,17 – 2,40) gespielt. Abgesehen von Pferdewetten ist der Anteil der Männer bei Sportwetten deutlich höher als der der Frauen [Oddset (Männer: 4,0%; Frauen: 0,6%; OR 7,11; KI 4,79 – 10,56); Toto (Männer: 1,3%; Frauen: 0,2%; OR 7,50; KI 3,67 – 15,36); andere Sportwetten (Männer: 1,3%; Frauen: 0,2%; OR 6,59; KI 3,36 – 12,92)]. Ebenso spielen mehr Männer als Frauen Roulette, Black Jack oder Poker (Männer: 2,8%; Frauen: 1,1%; OR 2,54; KI 1,85 – 3,49) bzw. an Glücksspielautomaten in der Spielbank (Männer: 1,4%; Frauen: 0,8%; OR 1,85; KI 1,25 – 2,74) oder sind in riskante Börsenspekulationen involviert (Männer: 3,1%; Frauen: 0,8%; OR 4,16; KI 2,91 – 5,96). Weitere deutliche Geschlechtsunterschiede bestehen bei Geldspielautomaten (Männer: 3,7%; Frauen: 0,7%; OR 5,32; KI 3,71 – 7,63) sowie dem privat organisierten Glücksspiel (Männer: 12,6%; Frauen: 4,5%; OR 3,08; KI 2,63 – 3,61) und Poker (Männer: 7,2%; Frauen: 1,2%; OR 6,97; KI 5,25 – 9,26). Die bedeutendste Differenz findet sich bei insgesamt niedriger Prävalenz für Casinospiele im Internet (Männer: 1,5%; Frauen: 0,1%; OR 16,78; KI 6,41 – 43,95).

Lediglich Fernsehlotterien (Männer: 7,7%; Frauen: 9,1%; OR 0,83; KI 0,72 – 0,96) und Sofortlotterien (Männer: 10,8%; Frauen: 12,6%; OR 0,83; KI 0,74 – 0,94) werden von mehr Frauen als Männern gespielt. Keine signifikanten Geschlechtsunterschiede finden sich bei Klassenlotterien (Männer: 4,1%; Frauen: 3,6%), anderen Lotterien wie Glücksspirale, Soziallotterien, Gewinnsparen und Ähnlichem (Männer: 3,5%; Frauen: 3,9%), Quizsendungen im Fernsehen (Männer: 11,2%; Frauen: 12,2%), Pferdewetten (Männer: 0,8%; Frauen: 0,6%) und Quicky (Männer: 0,4%; Frauen: 0,3%).

Mit steigendem Lebensalter ist ausschließlich bei Lotto „6 aus 49“, Spiel 77 und/oder Super 6, Fernsehlotterien, Klassenlotterien und anderen Lotterien wie Glücksspirale, Soziallotterien, Gewinnsparen und ähnlichem eine Zunahme des Anteils der Personen, die in den letzten zwölf Monaten das jeweilige Glücksspiel gespielt haben, zu verzeichnen. Sportwetten (Oddset, Toto, Andere Sportwetten) Glücksspiele in der Spielbank (Roulette, Black Jack oder Poker bzw. Glücksspielautomaten), Casinospiele mit Geldeinsatz im Internet, Geldspielautomaten, privat organisiertes Glücksspiel, Poker und Sofortlotterien bzw. Rubbellose werden vorwiegend von jüngeren Personen gespielt. Keine bedeutsamen Alterseffekte finden sich bei Keno, Quicky, Pferdewetten und Quizsendungen im Fernsehen.

Die Nutzungsmuster einiger Glücksspiele weisen auf eine besonders hohe Attraktivität für junge Männer hin. So haben in den letzten zwölf Monaten 30,8% der 18- bis 20-jährigen Männer mindestens einmal an privat organisierten Glücksspielen teilgenommen. Etwas mehr als jeder Vierte hat Poker mit Geldeinsatz gespielt (27,6%) und jeder zehnte hat an Oddset teilgenommen (9,6%). Jeder fünfzehnte Mann im Alter von 21 bis 25 Jahren (6,5%) hat in der Spielbank Roulette, Black Jack oder Poker bzw. jeder vierundzwanzigste dieser Altersgruppe (4,1%) im Internet Casinospiele mit Geldeinsatz gespielt. Die Attraktivität des Glücksspiels an Geldspielautomaten ist nicht nur bei den jüngeren Männern (18- bis 20-Jährige: 5,8%) sondern auch bei Männern im mittleren Lebensalter (36- bis 45-Jährige: 4,0%) vergleichsweise hoch (Tabelle 6 im Tabellenanhang).

Im Vergleich zur lebenszeitbezogenen Glücksspielnutzung ist das Spielen mehrerer der verschiedenen Glücksspielvarianten innerhalb der letzten zwölf Monate weniger häufig zu beobachten. Nur 0,6% der 16- bis 65-Jährigen haben in den letzten zwölf Monaten sechs oder mehr der erfassten Glücksspiele mindestens einmal gespielt. Vier bis fünf der verschiedenen Glücksspiele haben 3,5 Prozent und zwei bis drei verschiedene Glücksspiel haben 22,0% genutzt. Insgesamt 29,0% haben genau eins der Glücksspiele zumindest einmal gespielt. Bei

Männern (29,6%) ist der Anteil derjenigen, die in den letzten zwölf Monaten zwei oder mehr Glücksspiele gespielt haben, höher als bei Frauen (22,4%). Mit zunehmendem Lebensalter lässt sich ein Anstieg der Mehrfachnutzung beobachten. Der Anteil der Personen, die in den letzten zwölf Monaten zwei oder mehr Glücksspiele zumindest jeweils einmal gespielt haben, steigt von den 16- und 17-Jährigen (8,8%) über die 18- bis 20-Jährigen (17,8%) und 21- bis 25-Jährigen (21,8%) bis zu den 26- bis 35-Jährigen (29,1%) an und bleibt dann nahezu konstant (Tabelle 7 im Tabellenanhang).

Jugendliche im Alter von 16 und 17 Jahren

Insgesamt jeder vierte Jugendliche im Alter von 16 und 17 Jahren (26,6%) hat in den letzten zwölf Monaten mindestens einmal an einem oder mehreren Glücksspielen teilgenommen. Jeder fünfte bis sechste Jugendliche (17,8%) hat genau eines der erfragten Glücksspiele zumindest einmal gespielt. Jeder vierzehnte Jugendliche (7,0%) hat im letzten Jahr zwei oder drei verschiedene Glücksspielvarianten genutzt und 1,8% haben mehr als drei Glücksspiele gespielt. Von besonderer Bedeutung in dieser Altersgruppe sind das privat organisierte Glücksspiel (11,3%), Poker mit Geldeinsatz (9,3%), das vor allem privat aber auch im Internet gespielt wird, und Sofortlotterien (10,8%). Des Weiteren kommt die Teilnahme an Quizsendungen im Fernsehen (6,1%), Lotto „6 aus 49“ (3,1%) – auch ergänzt durch Spiel 77 und/oder Super 6 (1,4%) – sowie das Spielen an Geldspielautomaten (2,3%) und Oddset (2,2%) bzw. andere Sportwetten (1,2%) in nennenswertem Umfang vor. Bei allen anderen Glücksspielen ist die 12-Monats-Prävalenz kleiner als 1,0% (Abbildung 4 und Tabelle 6 und 7 im Tabellenanhang).

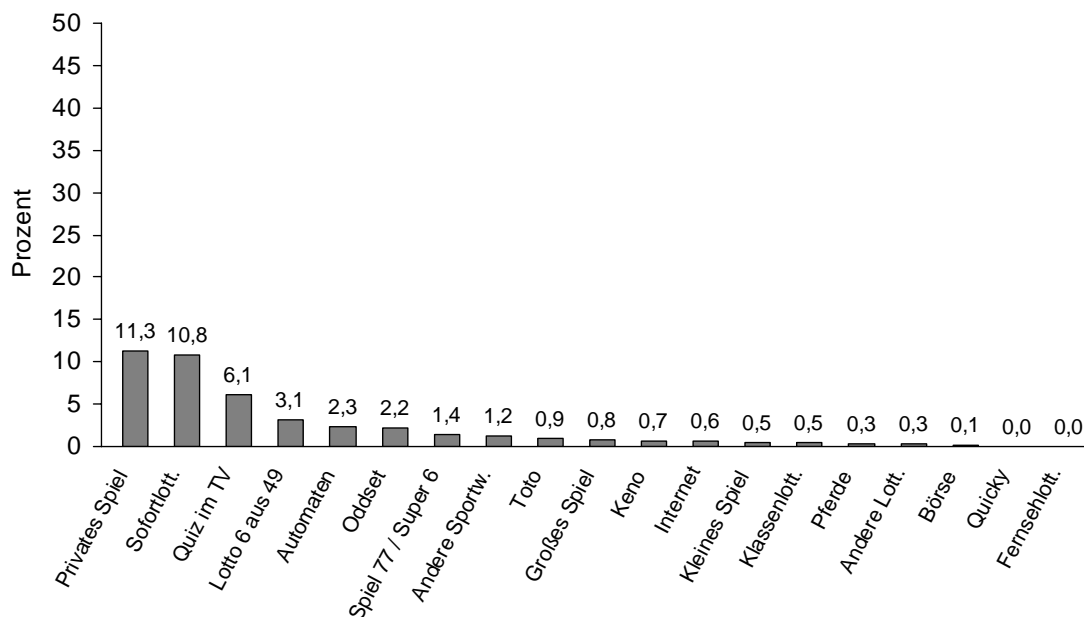


Abbildung 4: Rangreihe der 12-Monats-Prävalenz der verschiedenen Glücksspielvarianten für Jugendliche im Alter von 16 und 17 Jahren

Im Gegensatz zur lebenszeitbezogenen Glücksspielerfahrung (Lebenszeitprävalenz) unterscheiden sich männliche und weibliche Jugendliche hinsichtlich ihrer aktuellen Glücksspielnutzung (12-Monats-Prävalenz) statistisch bedeutsam. Deutlich mehr männliche als weibliche Jugendliche haben in den letzten zwölf Monaten mindestens einmal irgendein Glücksspiel gespielt (männliche Jugendliche: 32,0%; weibliche Jugendliche: 21,0%; OR 1,75; KI 1,12 – 2,74). Bei einzelnen Glücksspielvarianten sind die Geschlechtsunterschiede zum Teil erheblich und immer auf einen höheren Anteil männlicher Glücksspieler zurückzuführen. Mehr männliche Jugendliche spielen privat organisiertes Glücksspiel (männliche Jugendliche: 15,4%; weibliche Jugendliche: 7,1%; OR 2,34; KI 1,22 – 4,49), Poker (männliche Jugendliche: 13,3%; weibliche Jugendliche: 5,2%; OR 2,78; KI 1,33 – 5,80) und an Geldspielautomaten (männliche Jugendliche: 4,3%; weibliche Jugendliche: 0,3%; OR 15,98; KI 1,05 – 243,55).

3.3. The Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS)

In der Gambling Attitudes and Beliefs Scale erzielen Männer mit 1,89 im Durchschnitt höhere Werte als Frauen (1,74). Sie sind gegenüber dem Glücksspiel positiver eingestellt, unterliegen eher kognitiven Verzerrungen und glauben stärker daran, dass das Glück Regeln folgt, die es ermöglichen, das Ergebnis in gewissem Ausmaß abzuschätzen. Bei Jugendlichen – und insbesondere bei männlichen Jugendlichen – sind die kognitiven Verzerrungen am stärksten ausgeprägt. Der Geschlechtsunterschied gilt für alle Altersgruppen und ist bis zu einem Alter von 25 Jahren besonders deutlich. Bei Männern und bei Frauen nimmt die Zustimmung zu den Aussagen der GABS mit zunehmendem Lebensalter deutlich ab (Tabelle 8 im Tabellenanhang).

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

Die Klassifikation des Glücksspiels in Problematisches und Pathologisches Glücksspiel erfolgt in dieser Studie durch den South Oaks Gambling Screen (SOGS). Von den 16- bis 65-Jährigen erzielen insgesamt $n = 17$ Personen fünf Punkte oder mehr und sind somit als wahrscheinlich pathologische Glücksspieler und Glücksspielerinnen einzustufen. Daraus ergibt sich eine bevölkerungsbezogene Schätzung der 12-Monats-Prävalenz Pathologischen Glücksspielens von 0,19%. Einen Wert von drei oder vier Punkten erreichen $n = 36$ Personen. Sie sind als Problematische Glücksspieler und Glücksspielerinnen einzustufen. Daraus resultiert eine 12-Monats-Prävalenz Problematischen Glücksspielens in Höhe von 0,41%. Weitere $n = 526$ Personen erreichen im SOGS ein oder zwei Punkte und werden als Auffällige Glücksspieler und Glücksspielerinnen klassifiziert. Dies ergibt eine 12-Monats-Prävalenz Auffälligen Glücksspielens von 5,78%, was zugleich bedeutet, dass insgesamt 93,63% der Population als unproblematisch einzustufen ist. Die Prävalenz des Pathologischen, des Problematischen und des Auffälligen Glücksspielens ist bei Männern durchgängig höher als bei Frauen (Tabelle 2). Aufgrund der geringen Fallzahlen Pathologischen Glücksspielens wird für die folgenden Analysen Pathologisches und Problematisches Glücksspielen in einer Kategorie zusammengefasst (Prob./Path. GS).

Tabelle 2: 12-Monats-Prävalenz problematischen und pathologischen Glücksspielens nach South Oaks Gambling Screen (SOGS)

	Gesamt		Männlich		Weiblich	
	n abs.	% gew.	n abs.	% gew.	n abs.	% gew.
Pathologisch	17	0,19	10	0,27	7	0,12
Problematisch	36	0,41	23	0,57	13	0,24
Auffällig	526	5,78	300	7,00	226	4,53
Unproblematisch	9.391	93,62	4.102	92,16	5.289	95,12
Gesamt	9.970	100,00	4.435	100,00	5.535	100,00

Die 12-Monats-Prävalenz Problematischen bzw. Pathologischen Glücksspielens beträgt insgesamt 0,60%. Die Quote des Problematischen bzw. Pathologischen Glücksspielens ist bei Männern gegenüber Frauen um das etwa 2,4-fache erhöht (Männer: 0,84%; Frauen: 0,35%; OR 2,38; KI 1,36 – 4,16) und sinkt mit wachsendem Lebensalter. Die höchste Prävalenz Problematischen bzw. Pathologischen Glücksspielens findet sich mit 2,3% bei jungen Männern im Alter von 18 bis 20 Jahren (Abbildung 5 und Tabellen 9 und 10 im Tabellenanhang).

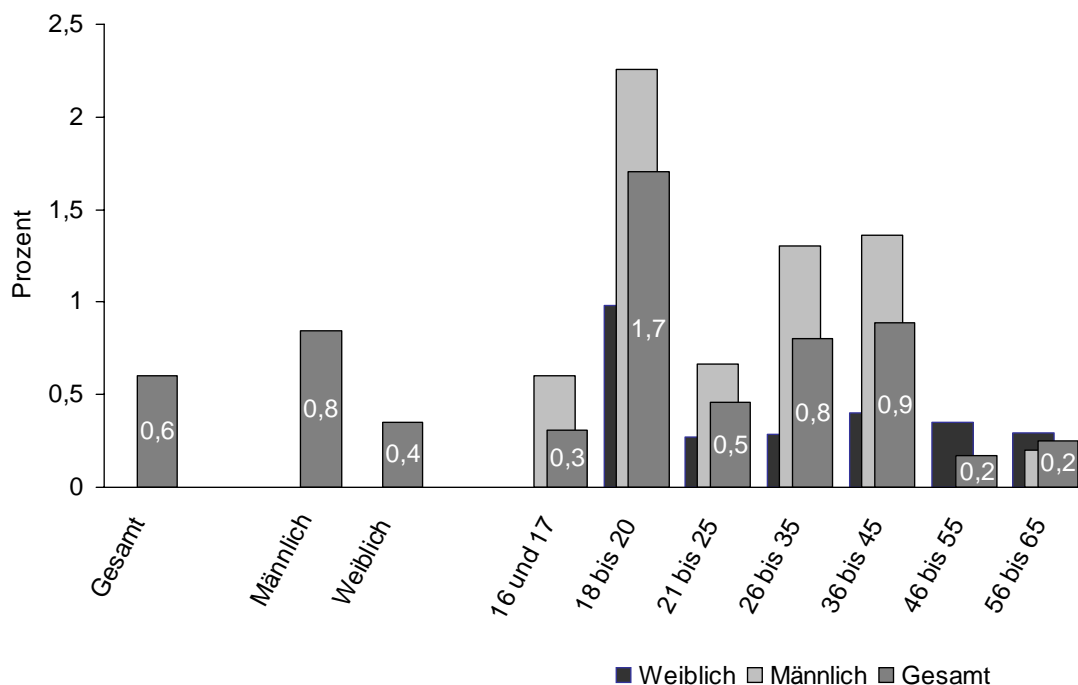


Abbildung 5: 12-Monats-Prävalenz des Problematischen bzw. Pathologischen Glücksspielens nach Geschlecht und Altersgruppen

3.5. Unterschiede im Spielverhalten nach Problembelastung

Gegenstand dieses Kapitels sind Unterschiede des Spielverhaltens und der Einstellungen in Abhängigkeit von der mit dem SOGS gemessenen Problembelastung. Die Ergebnisse beziehen sich ausschließlich auf Personen, die in den letzten zwölf Monaten mindestens ein Glücksspiel gespielt haben.

12-Monats-Prävalenz einzelner Glücksspiele

Bei einigen Glücksspielen sind deutliche Unterschiede sichtbar. Die Quote derjenigen, die in den letzten zwölf Monaten zumindest einmal das jeweilige Glücksspiel gespielt haben, beträgt in der Gruppe mit Problematischem bzw. Pathologischem Spielverhalten bei Geldspielautomaten und Glücksspielautomaten in der Spielbank etwa das 9-fache, bei Toto, Anderen Sportwetten und Casinospiele im Internet das 5-fache, bei Keno und Oddset das 3- bis 4-fache sowie bei privat organisiertem Glücksspiel und Poker mit Geldeinsatz etwa das Doppelte im Vergleich zur Gruppe mit Unproblematischem Glücksspiel (Tabelle 11 im Tabellenanhang).

Auch Personen, die im SOGS zumindest aufgefallen sind, unterscheiden sich bei einigen Glücksspielen hinsichtlich der 12-Monats-Prävalenz von unproblematischen Glücksspielerinnen und Glücksspielern. Ein vergleichsweise größerer Anteil dieser Gruppe hat in den letzten zwölf Monaten Keno, Klassenlotterien, Oddset, Toto, Pferdewetten, das große und kleine Spiel in der Spielbank, Casinospiele im Internet, Geldspielautomaten oder Quizsendungen im Fernsehen gespielt (Tabelle 11 im Tabellenanhang).

Keine Unterschiede zeigen sich bei Lotto „6 aus 49“ (Unproblematisches GS: 65,5%; Auffälliges GS: 63,6%; Prob./Path. GS: 52,0%), Fernsehlotterien (Unproblematisches GS: 15,7%; Auffälliges GS: 13,8%; Prob./Path. GS: 6,6%), Anderen Lotterien (Unproblematisches GS: 6,9%; Auffälliges GS: 5,8%; Prob./Path. GS: 5,9%) und Sofortlotterien (Unproblematisches GS: 21,1%; Auffälliges GS: 24,4%; Prob./Path. GS: 25,1%). Alle werden zu etwa gleich großen Anteilen der unterschiedlich belasteten Personen gespielt (OR und 95%-KI siehe Tabelle 11 im Tabellenanhang).

Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS)

Personen, deren Glücksspiel problematisch oder wahrscheinlich pathologisch ist, haben eine positivere Einstellung zum Glücksspiel und glauben verstärkt daran, das Spiel zu kontrollieren oder ihr Glück erahnen zu können. Auch diejenigen, die im SOGS zwar auffallen aber

nicht als problematisch eingestuft werden, unterscheiden sich dahingehend schon von unbelasteten Personen. Die Befunde gelten für Männer und für Frauen (Tabelle 3).

Tabelle 3: Mittelwerte (MW) und Standardabweichungen (SD) in der Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS) nach Problembelastung (SOGS)

	Gesamt		Männlich		Weiblich	
	MW	SD	MW	SD	MW	SD
Unproblematisches GS	1,79	0,53	1,85	0,54	1,71	0,51
Auffälliges GS	2,05	0,56	2,10	0,57	1,98	0,55
Prob./Path. GS	2,41	0,56	2,45	0,50	2,32	0,70

3.6. Wahrnehmung von Glücksspielwerbung und Aufklärungsmaterialien

Ein großer Anteil der Bevölkerung wird durch Werbung der gewerblichen Glücksspielanbieter erreicht. Insgesamt 84,8% der 16- bis 65-Jährigen berichten, in den letzten sechs Monaten Postwurfsendungen mit Werbung für Glücksspiele erhalten zu haben. 68,0% der Befragten geben an, im gleichen Zeitraum Glücksspielwerbung in Zeitungen und Illustrierten gesehen zu haben. Im Fernsehen haben 67,0% bei Sportübertragungen oder anderen Programmen Glücksspielwerbung wahrgenommen. Werbeplakate sahen 58,5% und Glücksspielwerbung im Internet immerhin noch 50,6%.

Die Reichweiten der Werbemaßnahmen unterscheiden sich in Abhängigkeit vom Lebensalter. Durch Postwurfsendungen werden mehr ältere und durch Fernseh- bzw. Internetwerbung mehr jüngere Personen erreicht (Tabelle 12 im Tabellenanhang).

Bundesweite Aufklärungs- und Informationsmaterialien zur Glücksspielsucht waren im Zeitraum der Datenerhebung und den vorangehenden sechs Monaten noch nicht entwickelt und auch nicht systematisch verbreitet. Informationen erhielt die Öffentlichkeit durch Verbände und Initiativen; auf regionaler Ebene wurden Plakate und andere Medien entwickelt und teilweise eingesetzt und in einigen Bundesländern waren auf Spielscheinen schon Warnhinweise abgedruckt. Dementsprechend gering ist im Vergleich zur Glücksspielwerbung der Anteil der Personen in der Bevölkerung, die Aufklärungs- und Informationsmaterialien zur Glücksspielsucht wahrgenommen haben. Immerhin geben aber schon 19,8% der 16- bis 65-Jährigen an, in den letzten sechs Monaten in Zeitungen oder Illustrierten Anzeigen gesehen zu haben, in denen über die Gefahren des Glücksspielens informiert wurde. 15,4% sagen, sie haben Fern-

seh-Spots und 10,5% Radio-Spots zu den Gefahren des Glücksspielens gesehen oder gehört. Andere Medien werden deutlich seltener genannt. Nur etwa 6% bis 8% geben an, Plakate, Broschüren, Kino-Spots, Informationen im Internet, Informationsmaterial der BZgA, Informationen in Lotto-Annahmestellen zu den Gefahren des Glücksspielens oder Warnhinweise auf Losen, Wett- oder Spielscheinen wahrgenommen zu haben (Tabelle 13 im Tabellenanhang).

4. Diskussion

Mit der hier vorgestellten Untersuchung liegen für eine große, repräsentative Stichprobe umfangreiche Daten zum Glücksspielverhalten der deutschen Bevölkerung im Alter von 16 bis 65 Jahren vor. In die Erhebung wurden auch Jugendliche einbezogen, so dass Aussagen zur Einhaltung des Jugendschutzes möglich sind. Die hohe Antwortrate, die wenigen Interviewabbrüche und der geringe Anteil fehlender Angaben sprechen für eine hohe Datenqualität.

Bezogen auf die Lebenszeit ist die Erfahrung in der Bevölkerung mit Glücksspielen hoch. Ab dem 26. Lebensjahr liegt die Lebenszeitprävalenz um 90%. Personen, die noch nie in ihrem Leben ein Glücksspiel gespielt haben, sind im mittleren und höheren Erwachsenenalter ganz deutlich in der Minderheit. Darüber hinaus haben Personen über 20 Jahre mehrheitlich Glücksspielerfahrung mit mehr als nur einem Spiel gesammelt und es haben mehr Männer als Frauen an Glücksspielen teilgenommen.

Etwas mehr als die Hälfte der Bevölkerung hat auch in den zwölf Monaten vor der Befragung ein oder mehr Glücksspiele gespielt. Auch hier zeigt sich wieder insgesamt eine höhere Attraktivität des Glücksspiels für Männer und ein Anstieg des Anteils derjenigen, die an Glücksspielen teilnehmen, bei den jüngeren Erwachsenen. Ab etwa dem 26. Lebensjahr ist der Anteil der Personen, die Glücksspiele spielen, mit steigendem Alter konstant. Nachfolgende Befragungen werden zeigen, ob diese Verteilung des Glücksspielverhaltens stabil bleibt. Veränderungen der Attraktivität von Glücksspielangeboten oder Ausweitungen des Angebots lassen vermuten, dass das Glücksspielverhalten in Zukunft bei jüngeren oder älteren Personen auch anders ausfallen kann. Die verschiedenen Glücksspiele haben bevölkerungsbezogen eine sehr unterschiedliche Attraktivität. Lotto, Sofortlotterien und Anrufe bei Quizsendungen sind besonders beliebt. Dann folgt schon das privat organisierte Glücksspiel mit Geldeinsatz. Die detaillierten Angaben dazu, welche Spiele das sind, zeigen, dass privat bei einer Vielzahl von Spielen um Geld gespielt wird, wobei Poker dominierend ist.

Andere Spielarten sind bevölkerungsbezogen zwar seltener, kommen aber bei Betrachtung spezieller Subpopulationen innerhalb dieser Gruppen auf beachtliche Prävalenzen. Fernsehlotterien sind besonders bei älteren Personen und insbesondere bei älteren Frauen beliebt. Umgekehrt finden sich Spiele, die besonders oder sogar fast ausschließlich für jüngere Männer attraktiv sind (Oddset, Casinospiele im Internet, Geldspielautomaten, ganz besonders privat organisiertes Glücksspiel und Poker). Besorgniserregend ist, dass einige dieser Glücks-

spiele als Spiele eingeschätzt werden, die ein erhöhtes Gefährdungspotential haben (Meyer & Hayer, 2005).

Hinsichtlich des Jugendschutzes muss festgehalten werden, dass er von vielen Jugendlichen umgangen wird. Insgesamt 61% der 16- und 17-Jährigen Jugendlichen haben schon einmal im Leben um Geld gespielt und immerhin noch 26,6% geben an, in den letzten zwölf Monaten gespielt zu haben. Bezogen auf diesen Zeitraum ist der Anteil bei männlichen gegenüber weiblichen Jugendlichen besonders hoch. Jeder dritte männliche Jugendliche hat im letzten Jahr an Glücksspielen teilgenommen. Hierzu trägt in erheblichem Anteil das privat organisierte Glücksspiel mit Geldeinsatz, vor allem also das Poker spielen, bei. Diese Glücksspielvariante ist im privaten Bereich aber nur eingeschränkt über gesetzliche Regelungen und Kontrollen beeinflussbar und sollte Gegenstand von Aufklärungsmaßnahmen – auch an die Zielgruppe der Eltern – werden. Anders verhält es sich mit Sofortlotterien, dem gewerblichen Glücksspielangebot, das bei Jugendlichen die größte Rolle spielt. Knapp 11% der Jugendlichen geben an, im letzten Jahr Rubbellose oder ähnliches gekauft zu haben, und die überwiegende Mehrheit dieser Jugendlichen sagt, sie habe die Rubbellose über gewerbliche Annahmestellen erhalten. Hier sollten die Verkaufsbeschränkungen besser eingehalten werden.

Die Befunde der *Gambling Attitudes and Beliefs Scale* zeigen, dass die Vulnerabilität gegenüber dem Glücksspiel bei Jugendlichen – und besonders bei männlichen Jugendlichen – im Vergleich zu älteren Personen besonders hoch ist. Sie glauben eher, das Spiel kontrollieren oder Glückssträhnen erkennen zu können, oder unterliegen hinsichtlich des Glücksspiels anderen kognitiven Verzerrungen. Da eine hohe Ausprägung des mit der GABS gemessenen Konstrukts mit einer höheren Spielfrequenz assoziiert sein und Glücksspielproblemen vorausgehen kann, unterstreicht dieses Ergebnis nur noch einmal die Bedeutung des Jugendschutzes

Nach Schätzungen auf Grundlage der Studienergebnisse ist Pathologisches Glücksspielen in der Bevölkerung mit 0,19% verbreitet. Das sind bezogen auf die Bevölkerungsstatistik des statistischen Bundesamtes mit Stichtag 31. Dezember 2006 hochgerechnet 104.000 Personen bundesweit. Die Prävalenzrate Problematischen Glücksspielen beträgt 0,41% und entspricht bundesweit etwa 225.000 Personen. Diese Schätzung des Pathologischen Glücksspielen stimmt eher mit der von Bühringer et al. (2007, geschätzte 0,20%), als mit Buth und Stöver (2008, geschätzte 0,56%) überein. Die Unterschiede dieser Studien sollten aber nicht überbewertet werden. Zwar beträgt eine Schätzung von etwa 0,6% das Dreifache einer Schätzung

von 0,2%, die absolute Differenz ist mit 0,4% andererseits aber relativ klein. Bei den großen Stichproben der drei bundesdeutschen Bevölkerungsstudien kann solch eine kleine Differenz zwar signifikant sein. Statistische Signifikanz bedeutet aber nur, dass die Unterschiede der Ergebnisse wahrscheinlich nicht mehr durch die Zufallsauswahl der Stichprobe zu erklären sind. Andere Verzerrungen, die auf den Stichprobenansatz, die Non-Response, den Befragungsmodus, die Reliabilität und Validität der Instrumente, oder sozial erwünschtes Antwortverhalten zurückgehen können, werden durch Signifikanztests nicht kontrolliert. Da in jeder Repräsentativerhebung solche Effekte in unterschiedlichem Ausmaß gegeben sind, können geringe absolute Unterschiede bei relativ seltenen Merkmalen nicht endgültig bewertet werden. Als gemeinsames Fazit aller drei Untersuchungen bleibt aber festzuhalten, dass Pathologisches Glücksspielen bezogen auf die Bevölkerung recht sicher unter einem Prozent, möglicherweise auch unter 0,5% liegt.

Das bedeutet in Bezug zur Suchthilfestatistik in jedem Fall und übereinstimmend, dass nur ein geringer Anteil der Betroffenen Beratungs- oder Behandlungsangebote wahrnimmt und dass dieses Missverhältnis verringert werden sollte.

Neben der Optimierung der Versorgung Betroffener, ist trotz der im Vergleich zu manch anderen Suchterkrankungen geringen Prävalenz der Glücksspielsucht eine umfassende Präventionsstrategie notwendig. Änderungen der Verhältnisse und Rahmenbedingungen wie zum Beispiel eine Zunahme des Angebots hochpopulärer aber riskanter Glücksspielformen (zum Beispiel Poker oder Glücksspielangebote im Internet) können mittelfristig zu einem Anstieg der Anzahl der Personen mit Glücksspielproblemen führen. Deshalb sollte Prävention schon beginnen, bevor sich Probleme bevölkerungsweit vergrößern. Darüber hinaus ist davon auszugehen, dass etliche der Personen, die im SOGS als problematisch oder auch auffällig eingestuft werden, sowie Personen, die im GABS überdurchschnittlich hoch abschneiden, zusammen eine Risikogruppe darstellen, deren prozentualer Anteil an der Bevölkerung weit über 0,2% hinausreicht.

Die Gruppe, in der mit der höchsten Wahrscheinlichkeit Personen mit Problematischem bzw. Pathologischem Glücksspielen zu finden sind, sind die jungen Männer. Außerdem spielen junge Männer mit höherer Wahrscheinlichkeit die – unter den Aspekten der Entwicklung einer Glücksspielsucht – riskanteren Glücksspiele und unterliegen durchschnittlich in stärkerem Ausmaß kognitiven Verzerrungen wie dem Glauben, das Glück voraussagen zu können. Andererseits ist die Wahrscheinlichkeit, einem riskanteren Spiel nachzugehen, bei Problemati-

schem bzw. Pathologischem Glücksspiel erhöht und bei höherer Problembelastung sind auch die kognitiven Verzerrungen stärker ausgeprägt. Dieser Befund stützt die Strategie, bei der Umsetzung von Präventionsmaßnahmen junge Männer als Zielgruppe in den Vordergrund zu stellen.

Einige der unter Suchtaspekten weniger kritisch eingeschätzten Glücksspiele wie zum Beispiel Lotto „6 aus 49“ sind für Personen mit Problematischem bzw. Pathologischem Glücksspiel genauso attraktiv wie für die große Mehrheit der unbelasteten Glücksspielerinnen und Glücksspieler. Es ist daher davon auszugehen, dass auch in Lotto-Annahmestellen eine Chance besteht, Informations- und Beratungsangebote an Betroffene zu kommunizieren.

Die Befunde zur Wahrnehmung der Glücksspielwerbung zeigen, dass Werbemaßnahmen die Bevölkerung in großem Umfang erreichen. Unabhängig davon, inwieweit Werbung auch mit Warnhinweisen oder ähnlichem ausgestattet ist, ist das Hauptziel, ein positives Image des Glücksspiels zu vermitteln. In diesem Umfeld muss sich eine Kampagne zu den Gefahren der Glücksspielsucht durchsetzen und Beachtung finden. Mit der Messung der Wahrnehmung von Aufklärungs- und Informationsmaterialien sind vor Implementierung der Kampagne Ausgangswerte bestimmt worden. In den Folgeuntersuchungen muss sich zeigen, ob es gelungen ist, den Anteil der Bevölkerung, der durch Aufklärungsmaßnahmen erreicht wurde, zu erhöhen. Dies sollte sich für die gesamte Bevölkerung zeigen und darüber hinaus wäre ein Anstieg bei jungen Männern, der derzeitigen Hauptzielgruppe der Kampagne, besonders zu begrüßen.

In Folgeuntersuchungen muss auch geprüft werden, ob sich die Nutzung verschiedener Glücksspielangebote verändert hat. Beispielsweise wäre bedeutsam, ob sich die Nutzung von Oddset – v. a. bei Risikogruppen – nach Einführung der Kundenkarte geändert hat, ob das Internet noch als Bezugsweg genutzt wird, ob Poker weiterhin so attraktiv ist, ob sich die Bekanntheit der Telefonhotline gesteigert hat und ob der Anteil derjenigen, die Aufklärungsmaßnahmen wahrgenommen haben, gewachsen ist. Von besonderer Bedeutung wird auch sein, inwieweit im Jahr 2009 das Glücksspielen unter Jugendlichen verbreitet ist und ob neue Formen des Glücksspiels an Bedeutung gewonnen haben.

5. Literatur

- Bahr, M. (2007). *Glücks- und Gewinnspielrecht. Eine Einführung in die wichtigsten rechtlichen Aspekte* (2., neu bearb. und erw. Aufl.). Berlin: Erich Schmidt Verlag.
- Bondolfi, G., Osiek, C. & Ferrero, F. (2000). Prevalence estimates of pathological gambling in Switzerland. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 101, 473-475.
- Breen, R. B. & Zuckerman, M. (1999). 'Chasing' in gambling behavior: Personality and cognitive determinants. *Personality and Individual Differences*, 27, 1097-1111.
- Bühringer, G., Kraus, L., Sonntag, D., Pfeiffer-Gerschel, T. & Steiner, S. (2007). Pathologisches Glücksspiel in Deutschland: Spiel- und Bevölkerungsrisiken. *Sucht*, 53, 296-308.
- Buth, S. & Stöver, H. (2008). Glücksspielteilnahme und Glücksspielprobleme in Deutschland: Ergebnisse einer bundesweiten Repräsentativbefragung. *Suchttherapie*, 9, 3-11.
- Jefferson, S. & Nicki, R. (2003). A new instrument to measure cognitive distortions in video lottery terminal users: the informational biases scale (IBS). *Journal of Gambling Studies*, 19, 387-403.
- Lesieur, H. R. & Blume, S. B. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): a new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry*, 144, 1184-1188.
- Meyer, G. (2008). Glücksspiel – Zahlen und Fakten. In Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (Hrsg.), *Jahrbuch Sucht 2008* (S. 120 – 137). Geesthacht: Neuland.
- Meyer, G. & Bachmann, M. (2005). *Spielsucht. Ursachen und Therapie* (2., vollst. überarb. und erw. Aufl.). Heidelberg: Springer.
- Meyer, G. & Hayer, T. (2005). *Das Gefährdungspotential von Lotterien und Sportwetten. Eine Untersuchung von Spielern aus Versorgungseinrichtungen*. Abschlussbericht an das Ministerium für Arbeit, Gesundheit und Soziales des Landes Nordrhein-Westfalen und an die Westdeutsche Lotterie GmbH & Co. KG.
- Müller-Spahn, F. & Margraf, J. (2003). *Wenn Spielen pathologisch wird*. Basel: Karger.
- Saß, H., Wittchen, H.-U., Zaudig, M. & Houben, I. (2003). *Diagnostisches und Statistisches Manual Psychischer Störungen – Textrevision – DSM-IV-TR*. Göttingen: Hogrefe.
- Sonntag, D., Bauer, C. & Hellwich, A. K. (2007). Deutsche Suchthilfestatistik 2006 für ambulante Einrichtungen. *Sucht*, 53 (Sonderheft 1), S7-S41.
- Sonntag, D., Hellwich, A. K. & Bauer, C. (2007). Deutsche Suchthilfestatistik 2006 für stationäre Einrichtungen. *Sucht*, 53 (Sonderheft 1), S42-S64.
- Stinchfield, R. (2002). Reliability, validity, and classification accuracy of the South Oaks Gambling Screen (SOGS). *Addictive Behaviors*, 27, 1-19.

-
- Stöver, H. & Buth, S. (2008). Glücksspiele in Deutschland. Ergebnisse zweier repräsentativer Bevölkerungsumfragen zur Teilnahme am Glücksspiel und den daraus resultierenden Spielproblemen. *Konturen*, 29, 16-19.
- Strong, D. R., Breen, R. B. & Lejuez, C. W. (2004). Using item response theory to examine gambling attitudes and beliefs. *Personality and Individual Differences*, 36, 1515-1529.
- Volberg, R. A., Abbott, M. W., Rönnerberg, S. & Munck, I. M. E. (2001). Prevalence and risks of pathological gambling in Sweden. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 104, 250-256.
- 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.

Tabellenanhang

Tabelle 4: Lebenszeitprävalenz des Glücksspielens und der einzelnen Glücksspiele nach Geschlecht und Altersgruppen

		n	Gesamt	Altersgruppen							
			16 – 65	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 55	56 – 65	18 – 65
Irgendein Glücksspiel	Gesamt	9.989	86,5	60,7	74,8	82,1	88,8	90,3	88,7	88,1	87,6
	Männlich	4.445	88,9	62,5	81,1	84,9	92,5	91,4	90,8	90,1	90,1
	Weiblich	5.544	84,1	58,8	66,6	79,6	84,9	89,1	86,6	86,1	85,2
Glücksspiele ohne privates Glücksspiel, Quizsendungen, Börse	Gesamt	9.986	83,1	51,0	64,5	74,2	86,0	88,3	87,2	85,7	84,5
	Männlich	4.443	85,6	54,4	70,2	76,4	89,7	89,5	89,5	88,4	87,0
	Weiblich	5.543	80,5	47,5	57,1	72,3	82,1	86,9	84,9	83,1	82,0
Lotto „6 aus 49“	Gesamt	9.994	66,3	9,4	21,7	47,9	68,5	75,5	76,8	74,9	68,8
	Männlich	4.446	69,0	9,4	20,5	48,4	72,0	79,2	81,1	77,6	71,6
	Weiblich	5.548	63,6	9,5	23,4	47,5	64,9	71,7	72,4	72,3	66,0
Spiel 77 und/oder Super 6	Gesamt	9.788	50,6	5,7	10,7	30,5	51,6	61,6	60,8	55,0	52,6
	Männlich	4.367	53,2	4,8	9,7	30,9	54,4	65,3	65,5	57,4	55,4
	Weiblich	5.421	47,9	6,5	12,0	30,2	48,6	57,7	55,9	52,6	49,8
Keno	Gesamt	9.971	3,1	0,7	2,2	2,1	3,4	4,0	3,3	2,7	3,2
	Männlich	4.431	3,4	0,0	3,2	1,9	4,1	4,7	3,1	2,6	3,5
	Weiblich	5.540	2,9	1,3	0,8	2,2	2,7	3,2	3,6	2,9	2,9
Quicky	Gesamt	9.993	0,7	0,0	0,5	0,2	1,1	0,8	0,8	0,7	0,8
	Männlich	4.448	0,8	0,0	0,5	0,2	1,0	0,7	1,2	0,9	0,9
	Weiblich	5.545	0,7	0,0	0,5	0,2	1,1	0,9	0,5	0,5	0,7
Fernsehlottorien	Gesamt	9.969	20,0	1,0	2,5	3,2	12,5	22,9	29,3	30,0	20,8
	Männlich	4.433	18,5	0,6	2,0	3,1	11,8	20,7	28,0	27,7	19,3
	Weiblich	5.536	21,5	1,4	3,1	3,3	13,2	25,3	30,6	32,2	22,4

Fortsetzung

Tabelle 4: Lebenszeitprävalenz des Glücksspielens und der einzelnen Glücksspiele nach Geschlecht und Altersgruppen (Fortsetzung)

		n	Gesamt	Altersgruppen							
			16 – 65	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 55	56 – 65	18 – 65
Klassenlotterien	Gesamt	9.942	15,0	0,9	1,7	5,7	11,7	19,5	19,9	17,4	15,5
	Männlich	4.422	17,2	0,9	1,9	6,4	12,3	22,4	24,2	20,5	17,9
	Weiblich	5.520	12,6	0,9	1,3	5,1	11,2	16,6	15,5	14,4	13,1
Andere Lotterien	Gesamt	9.973	10,4	1,0	1,3	2,0	8,0	12,9	14,9	13,0	10,8
	Männlich	4.436	11,1	1,8	1,0	1,5	7,6	13,8	17,2	13,1	11,5
	Weiblich	5.537	9,8	0,3	1,5	2,5	8,5	11,9	12,5	12,9	10,2
Oddset	Gesamt	9.989	5,7	7,7	12,6	10,9	8,4	5,6	2,9	1,7	5,7
	Männlich	4.441	9,8	13,1	20,9	20,0	14,1	9,6	4,7	3,1	9,8
	Weiblich	5.548	1,5	2,2	1,8	3,0	2,7	1,4	1,0	0,3	1,5
Toto	Gesamt	9.964	3,5	1,4	1,6	3,0	3,1	4,8	3,6	3,6	3,7
	Männlich	4.424	6,1	2,4	2,3	5,6	5,4	8,2	6,3	6,4	6,3
	Weiblich	5.540	0,9	0,3	0,7	0,7	0,7	1,4	0,8	0,9	0,9
Pferdewetten	Gesamt	9.999	2,7	0,9	1,1	2,8	3,2	3,2	2,4	2,8	2,8
	Männlich	4.447	2,9	1,2	1,1	2,2	3,2	2,7	3,1	4,4	3,0
	Weiblich	5.552	2,5	0,6	1,1	3,3	3,1	3,7	1,8	1,3	2,5
Andere Sportwetten	Gesamt	9.999	1,7	1,8	4,5	3,6	3,2	1,4	0,5	0,4	1,7
	Männlich	4.447	2,8	3,0	6,3	5,6	5,5	2,3	0,9	0,8	2,9
	Weiblich	5.552	0,6	0,6	2,2	1,9	0,7	0,4	0,1	0,0	0,6
Großes Spiel in der Spielbank	Gesamt	9.993	13,9	1,2	3,9	8,7	14,4	18,6	14,6	14,6	14,5
	Männlich	4.449	16,3	1,5	6,2	11,6	17,5	21,7	15,8	17,5	17,0
	Weiblich	5.544	11,4	0,9	1,0	6,1	11,2	15,3	13,5	11,9	11,9

Fortsetzung

Tabelle 4: Lebenszeitprävalenz des Glücksspielens und der einzelnen Glücksspiele nach Geschlecht und Altersgruppen (Fortsetzung)

		n	Gesamt	Altersgruppen							
			16 – 65	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 55	56 – 65	18 – 65
Kleines Spiel in der Spielbank	Gesamt	9.998	9,9	1,9	4,6	7,1	11,7	11,5	10,2	10,5	10,3
	Männlich	4.448	11,4	2,5	5,3	8,5	13,6	13,6	11,0	12,1	11,8
	Weiblich	5.550	8,5	1,3	3,7	5,8	9,8	9,4	9,4	8,8	8,7
Casinospiele im Internet	Gesamt	10.001	1,3	1,5	2,5	2,7	3,0	1,1	0,2	0,2	1,3
	Männlich	4.449	2,2	2,6	4,1	4,8	4,7	2,0	0,3	0,3	2,2
	Weiblich	5.552	0,5	0,4	0,5	0,8	1,3	0,3	0,1	0,1	0,5
Geldspielautomaten	Gesamt	9.999	22,7	6,6	14,9	17,7	24,6	29,4	24,7	17,2	23,4
	Männlich	4.448	30,9	9,2	17,1	19,3	34,6	39,8	33,6	25,3	31,8
	Weiblich	5.551	14,4	3,9	12,1	16,3	14,3	18,6	15,7	9,3	14,9
Privates Glücksspiel	Gesamt	10.000	21,5	16,9	26,3	23,9	21,0	22,1	21,0	20,4	21,7
	Männlich	4.449	29,6	21,9	38,1	37,9	31,3	29,8	26,3	26,8	30,0
	Weiblich	5.551	13,2	11,7	10,7	11,7	10,4	14,0	15,6	14,2	13,3
Sofortlotterien, Rubbellose	Gesamt	9.993	41,9	40,7	39,4	44,4	48,4	47,5	39,6	30,1	42,0
	Männlich	4.447	42,2	42,0	42,0	42,0	49,3	47,0	40,4	30,2	42,3
	Weiblich	5.546	41,6	39,4	36,0	46,5	47,5	48,0	38,7	30,0	41,7
Quizsendungen im Fernsehen	Gesamt	10.000	23,9	15,4	22,2	25,3	27,3	25,5	23,1	21,2	24,3
	Männlich	4.449	23,1	12,8	21,7	23,1	26,5	25,8	22,6	19,3	23,6
	Weiblich	5.551	24,7	18,1	22,9	27,2	28,1	25,2	23,5	23,1	25,0
Riskante Börsenspekulationen	Gesamt	9.992	7,4	0,8	3,1	2,8	7,9	9,2	7,8	8,9	7,7
	Männlich	4.441	9,3	1,5	4,1	4,0	11,2	11,5	9,1	10,6	9,7
	Weiblich	5.551	5,4	0,0	1,8	1,7	4,5	6,8	6,4	7,2	5,6

Tabelle 5: Anzahl unterschiedlicher Glücksspielvarianten, die mindestens einmal im Leben gespielt wurden nach Geschlecht und Altersgruppen (ohne Spiel 77 / Super 6)

		n	Altersgruppen								
			Gesamt 16 – 65	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 55	56 – 65	18 – 65
Gesamt	6 Spiele und mehr	1.076	10,4	1,0	1,9	5,5	10,0	13,9	13,1	9,9	10,9
	4-5 Spiele	2.011	20,0	5,1	10,0	12,9	21,3	25,7	21,1	19,2	20,7
	2-3 Spiele	3.733	37,0	21,9	34,7	39,4	40,8	35,2	37,0	39,7	37,7
	1 Spiel	1.867	19,0	32,6	28,3	24,2	16,7	15,6	17,5	19,3	18,4
	Kein Spiel	1.302	13,5	39,3	25,2	17,9	11,2	9,7	11,3	11,9	12,4
Männlich	6 Spiele und mehr	685	14,4	0,9	3,2	8,8	14,9	18,9	17,3	13,1	14,9
	4-5 Spiele	1.013	22,6	7,6	13,2	15,4	24,9	29,1	22,4	21,3	23,3
	2-3 Spiele	1.551	34,9	25,5	38,6	38,7	38,4	30,1	36,0	37,1	35,4
	1 Spiel	713	17,0	28,4	26,1	21,9	14,4	13,3	15,2	18,6	16,4
	Kein Spiel	483	11,1	37,5	18,9	15,1	7,5	8,6	9,2	9,9	9,9
Weiblich	6 Spiele und mehr	391	6,4	1,2	0,1	2,7	5,0	8,6	8,9	6,7	6,7
	4-5 Spiele	998	17,3	2,5	5,7	10,6	17,6	22,1	19,7	17,2	17,9
	2-3 Spiele	2.182	39,2	18,2	29,6	40,1	43,2	40,5	38,1	42,2	40,1
	1 Spiel	1.154	21,2	36,9	31,1	26,3	19,1	17,9	19,9	20,1	20,4
	Kein Spiel	819	15,9	41,2	33,4	20,4	15,1	10,9	13,4	13,9	14,8

Tabelle 6: 12-Monats-Prävalenz des Glücksspielens und der einzelnen Glücksspiele nach Geschlecht und Altersgruppen

		n	Altersgruppen								
			Gesamt 16 – 65	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 55	56 – 65	18 – 65
Irgendein Glücksspiel	Gesamt	9.894	55,0	26,6	44,0	49,1	59,2	58,5	57,7	56,3	56,4
	Männlich	4.409	60,0	32,0	53,7	56,2	64,2	64,0	62,1	58,6	61,4
	Weiblich	5.485	50,0	21,0	31,2	42,8	54,1	52,7	53,3	54,0	51,3
Glücksspiele ohne Privates Glücksspiel, Quizsendungen, Börse	Gesamt	9.888	48,4	16,3	28,9	37,7	53,4	53,5	52,5	50,4	49,9
	Männlich	4.400	52,4	20,7	35,4	41,7	57,3	58,4	56,9	51,9	53,9
	Weiblich	5.488	44,3	11,9	20,4	34,1	49,3	48,3	48,0	48,9	45,8
Lotto „6 aus 49“	Gesamt	9.972	35,5	3,1	10,3	22,7	39,3	40,2	41,5	39,6	37,0
	Männlich	4.435	39,7	2,7	12,6	23,9	43,7	45,5	47,3	44,0	41,4
	Weiblich	5.537	31,2	3,6	7,4	21,7	34,8	34,8	35,6	35,2	32,4
Spiel 77 und/oder Super 6	Gesamt	9.940	28,2	1,4	4,9	15,2	31,2	33,5	33,5	31,4	29,4
	Männlich	4.423	31,6	1,3	6,1	15,9	34,6	37,2	38,5	36,1	33,0
	Weiblich	5.517	24,7	1,5	3,4	14,6	27,8	29,6	28,5	26,7	25,8
Keno	Gesamt	9.969	1,3	0,7	0,7	1,1	1,4	1,9	0,8	1,4	1,3
	Männlich	4.430	1,6	0,0	1,2	1,1	1,9	2,8	1,0	1,1	1,7
	Weiblich	5.539	1,0	1,3	0,0	1,1	0,9	1,0	0,6	1,7	1,0
Quicky	Gesamt	9.992	0,3	0,0	0,3	0,1	0,7	0,2	0,3	0,3	0,3
	Männlich	4.448	0,4	0,0	0,5	0,2	0,6	0,4	0,4	0,1	0,4
	Weiblich	5.544	0,3	0,0	0,0	0,0	0,8	0,1	0,2	0,5	0,3
Fernsehlotterien	Gesamt	9.965	8,4	0,0	0,9	1,0	6,0	8,7	11,7	14,3	8,8
	Männlich	4.430	7,7	0,0	0,7	0,9	5,3	8,6	11,3	11,9	8,0
	Weiblich	5.535	9,1	0,0	1,2	1,2	6,7	8,9	12,1	16,7	9,5

Fortsetzung

Tabelle 6: 12-Monats-Prävalenz des Glücksspielens und der einzelnen Glücksspiele nach Geschlecht und Altersgruppen (Fortsetzung)

		n	Gesamt	Altersgruppen							
			16 – 65	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 55	56 – 65	18 – 65
Klassenlotterien	Gesamt	9.939	3,9	0,5	0,6	2,0	3,3	4,0	5,2	5,4	4,0
	Männlich	4.421	4,1	0,3	0,8	3,2	3,3	3,9	5,3	6,4	4,3
	Weiblich	5.518	3,6	0,6	0,3	1,0	3,2	4,0	5,0	4,5	3,7
Andere Lotterien	Gesamt	9.972	3,7	0,3	0,1	0,7	3,4	5,4	3,4	5,3	3,9
	Männlich	4.436	3,5	0,5	0,1	0,4	3,1	5,6	3,0	4,8	3,6
	Weiblich	5.536	3,9	0,0	0,0	1,1	3,7	5,1	3,8	5,9	4,1
Oddset	Gesamt	9.989	2,3	2,2	5,8	4,8	3,2	2,2	1,0	0,8	2,3
	Männlich	4.441	4,0	4,3	9,6	9,5	5,1	3,8	1,8	1,3	4,0
	Weiblich	5.548	0,6	0,0	0,9	0,7	1,3	0,5	0,3	0,3	0,6
Toto	Gesamt	9.964	0,7	0,9	1,0	0,7	1,2	0,9	0,4	0,3	0,7
	Männlich	4.424	1,3	1,8	1,7	1,6	2,0	1,4	0,7	0,5	1,3
	Weiblich	5.540	0,2	0,0	0,0	0,0	0,3	0,4	0,0	0,0	0,2
Pferdewetten	Gesamt	9.999	0,7	0,3	0,4	0,9	0,6	0,8	1,0	0,3	0,7
	Männlich	4.447	0,8	0,6	0,1	0,3	0,7	1,0	1,5	0,3	0,8
	Weiblich	5.552	0,6	0,0	0,7	1,4	0,5	0,6	0,5	0,4	0,6
Andere Sportwetten	Gesamt	9.999	0,8	1,2	1,7	1,9	1,6	0,5	0,1	0,1	0,7
	Männlich	4.447	1,3	2,4	2,9	3,5	2,7	0,8	0,2	0,2	1,3
	Weiblich	5.552	0,2	0,0	0,1	0,6	0,5	0,2	0,0	0,0	0,2
Großes Spiel in der Spielbank	Gesamt	9.993	1,9	0,8	2,4	3,9	2,6	2,2	1,1	1,2	2,0
	Männlich	4.449	2,8	0,9	4,1	6,5	3,7	2,8	1,4	1,8	2,8
	Weiblich	5.544	1,1	0,6	0,3	1,7	1,5	1,5	0,9	0,5	1,1

Fortsetzung

Tabelle 6: 12-Monats-Prävalenz des Glücksspielens und der einzelnen Glücksspiele nach Geschlecht und Altersgruppen (Fortsetzung)

		n	Gesamt	Altersgruppen							
			16 – 65	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 55	56 – 65	18 – 65
Kleines Spiel in der Spielbank	Gesamt	9.998	1,1	0,5	2,0	2,0	1,5	1,2	0,9	0,4	1,1
	Männlich	4.448	1,4	0,9	2,3	2,4	1,8	1,7	1,2	0,4	1,5
	Weiblich	5.550	0,8	0,0	1,7	1,6	1,2	0,7	0,5	0,4	0,8
Casinospiele im Internet	Gesamt	10.001	0,8	0,6	1,8	1,9	1,7	0,7	0,1	0,0	0,8
	Männlich	4.449	1,5	1,1	3,3	4,1	2,9	1,4	0,2	0,0	1,5
	Weiblich	5.552	0,1	0,0	0,0	0,0	0,5	0,0	0,0	0,0	0,1
Geldspielautomaten	Gesamt	9.998	2,2	2,3	4,3	3,9	3,3	2,2	1,4	0,8	2,3
	Männlich	4.447	3,7	4,3	5,8	5,1	5,8	4,0	2,5	1,3	3,7
	Weiblich	5.551	0,7	0,3	2,4	2,9	0,7	0,3	0,3	0,4	0,7
Privates Glücksspiel	Gesamt	9.997	8,6	11,3	20,0	14,6	9,1	6,3	7,1	6,0	8,5
	Männlich	4.448	12,6	15,4	30,8	25,0	14,5	9,1	8,7	7,7	12,5
	Weiblich	5.549	4,5	7,1	5,9	5,5	3,5	3,3	5,6	4,3	4,4
Poker	Gesamt	9.987	4,2	9,3	17,6	13,1	5,9	2,0	0,8	0,3	4,0
	Männlich	4.446	7,2	13,3	27,6	23,6	10,5	3,6	1,3	0,4	7,0
	Weiblich	5.541	1,2	5,2	4,6	3,8	1,3	0,4	0,3	0,2	1,0
Sofortlotterien, Rubbellose	Gesamt	9.982	11,7	10,8	11,4	12,7	13,9	13,8	10,8	7,3	11,7
	Männlich	4.442	10,8	13,2	12,1	9,5	11,4	13,5	10,2	6,0	10,7
	Weiblich	5.540	12,6	8,3	10,5	15,6	16,5	14,1	11,4	8,5	12,8
Quizsendungen im Fernsehen	Gesamt	9.987	11,7	6,1	11,2	10,7	13,2	12,9	12,0	10,1	12,0
	Männlich	4.442	11,2	5,7	11,4	10,1	12,2	12,7	11,4	9,6	11,5
	Weiblich	5.545	12,2	6,6	10,9	11,2	14,1	13,2	12,6	10,6	12,4
Riskante Börsenspekulationen	Gesamt	9.990	1,9	0,1	1,2	1,3	2,3	2,5	1,6	2,2	2,0
	Männlich	4.440	3,1	0,2	1,8	2,4	3,7	4,1	2,5	3,2	3,2
	Weiblich	5.550	0,8	0,0	0,4	0,4	0,7	0,9	0,6	1,3	0,8

Tabelle 7: Anzahl unterschiedlicher Glücksspielvarianten, die mindestens einmal in den letzten 12 Monaten gespielt wurden nach Geschlecht und Altersgruppen (ohne Spiel 77 / Super 6)

		n	Altersgruppen								
			Gesamt 16 – 65	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 55	56 – 65	18 – 65
Gesamt	6 Spiele und mehr	63	0,6	0,2	0,4	0,7	0,8	0,7	0,6	0,3	0,6
	4-5 Spiele	338	3,5	1,6	3,1	3,5	3,8	4,2	2,9	3,5	3,6
	2-3 Spiele	2.181	22,0	7,0	14,2	17,6	24,5	24,9	23,7	21,2	22,7
	1 Spiel	2.849	29,0	17,8	26,2	27,3	30,1	28,8	30,5	31,3	29,6
	Kein Spiel	4.463	45,0	73,4	56,0	50,9	40,8	41,5	42,3	43,7	43,6
Männlich	6 Spiele und mehr	49	1,0	0,3	0,7	0,9	1,3	1,1	1,1	0,4	1,0
	4-5 Spiele	209	4,5	1,8	4,9	6,1	5,5	5,3	3,6	3,3	4,6
	2-3 Spiele	1.071	24,2	11,3	19,3	19,9	26,3	27,8	24,3	23,0	24,7
	1 Spiel	1.332	30,4	18,6	28,7	29,3	31,1	29,7	33,1	32,0	31,0
	Kein Spiel	1.748	40,0	68,0	46,3	43,8	35,8	36,0	37,9	41,4	38,6
Weiblich	6 Spiele und mehr	14	0,2	0,0	0,0	0,5	0,2	0,2	0,1	0,2	0,2
	4-5 Spiele	129	2,4	1,4	0,8	1,2	2,0	2,9	2,3	3,6	2,5
	2-3 Spiele	1.110	19,7	2,7	7,6	15,6	22,7	21,8	23,1	19,5	20,5
	1 Spiel	1.517	27,6	16,9	22,8	25,5	29,1	27,8	27,8	30,7	28,1
	Kein Spiel	2.715	50,0	79,0	68,8	57,2	45,9	47,3	46,7	46,0	48,7

Tabelle 8: Mittelwerte und Standardabweichungen in der Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS) nach Geschlecht und Altersgruppen

		n	Altersgruppen							
			Gesamt 16 – 65	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 55	56 – 65
Gesamt	Mittelwert	5.358	1,82	2,36	2,25	2,07	1,88	1,80	1,73	1,63
	Standardabweichung		0,54	0,45	0,46	0,54	0,52	0,51	0,53	0,52
Männlich	Mittelwert	2.635	1,89	2,46	2,29	2,19	1,94	1,85	1,78	1,67
	Standardabweichung		0,55	0,41	0,44	0,54	0,50	0,52	0,55	0,54
Weiblich	Mittelwert	2.723	1,74	2,20	2,17	1,94	1,81	1,72	1,67	1,59
	Standardabweichung		0,52	0,47	0,49	0,51	0,54	0,48	0,50	0,50

Tabelle 9: 12-Monats-Prävalenz des Problematischen bzw. Pathologischen Glücksspielens nach Geschlecht und Altersgruppen

		n	Gesamt	Altersgruppen							
			16 – 65	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 55	56 – 65	18 – 65
Prob./Path. GS (Drei Punkte im SOGS oder mehr)	Gesamt	9.970	0,6	0,3	1,7	0,5	0,8	0,9	0,2	0,2	0,6
	Männlich	4.435	0,8	0,6	2,3	0,7	1,3	1,4	0,0	0,2	0,9
	Weiblich	5.535	0,4	0,0	1,0	0,3	0,3	0,4	0,4	0,3	0,4

Tabelle 10: Vergleich der 12-Monats-Prävalenz problematischen und pathologischen Glücksspielens nach South Oaks Gambling Screen (SOGS) in der Hauptbefragung und der Hochrechnung anhand der zusätzlichen Befragung

	Hauptbefragung		Zusatzbefragung	
	n abs.	% gew.	n abs.	% gew.
Pathologisch	17	0,19	28	0,28
Problematisch	36	0,41	46	0,46
Auffällig	526	5,78	697	6,99
Unproblematisch	9.391	93,62	9.208	92,35
Gesamt	9.970	100,00	9.979	100,00

Erläuterung: In der Befragung zur Sicherung der Prävalenzschätzung problematischen und pathologischen Glücksspielens (siehe Seite 13) verändert sich durch Berücksichtigung der Zusatzbefragung nur bei 57 von 1.998 gültigen Fällen die Klassifikation. Dabei wechseln 46 Personen von der Kategorie des Unproblematischen zum Auffälligen Glücksspiel. Bei sieben Personen ist statt Auffälligem Problematisches Glücksspiel gegeben. Vier Personen werden bei Berücksichtigung aller Items nicht mehr der Kategorie Problematisches sondern der Kategorie Pathologisches Glücksspielen zugeordnet. Legt man die in dieser Studie ermittelte 12-Monats-Prävalenz des Glücksspielens von 55,0% zugrunde und berechnet den Faktor, um den sich die Prävalenzschätzungen in der Zusatzbefragung ändern, ergibt sich (bezogen auf die Gesamtstichprobe der Hauptbefragung) nun eine Schätzung von 0,28% für Pathologisches Glücksspiel, von 0,46% für Problematisches Glücksspiel und von 6,99% für auffälliges Glücksspiel. In Simulationen, die die alternativen Prävalenzschätzungen auf Basis von 10.000 Fällen abbilden, sind die Unterschiede der Schätzungen problematischen und pathologischen Glücksspielens statistisch unbedeutend.

Tabelle 11: 12-Monats-Prävalenz und Odds Ratios der einzelnen Glücksspiele für Personen, die in den letzten zwölf Monaten gespielt haben, nach SOGS-Klassifikation

	n	Unproblematisches GS		Auffälliges GS		Prob./Path. GS	
		%	OR (95%-KI)	%	OR (95%-KI)	%	OR (95%-KI)
Lotto „6 aus 49“	5.390	65,5	1,00 (Ref.)	63,6	1,01 (0,84 – 1,21)	52,0	0,70 (0,41 – 1,19)
Keno	5.379	1,9	1,00 (Ref.)	6,0	3,35 (2,23 – 5,03)	6,4	3,57 (1,23 – 10,33)
Quicky	5.397	0,6	1,00 (Ref.)	0,9	1,46 (0,55 – 3,85)	0,0	– (–)
Fernsehlottorien	5.383	15,7	1,00 (Ref.)	13,8	0,99 (0,77 – 1,28)	6,6	0,56 (0,20 – 1,59)
Klassenlotterien	5.375	6,5	1,00 (Ref.)	11,7	2,08 (1,56 – 2,75)	6,0	1,14 (0,38 – 3,39)
Andere Lotterien	5.390	6,9	1,00 (Ref.)	5,8	0,90 (0,62 – 1,30)	5,9	1,08 (0,36 – 3,22)
Oddset	5.391	3,5	1,00 (Ref.)	8,8	2,10 (1,50 – 2,95)	16,2	3,10 (1,48 – 6,49)
Toto	5.371	1,1	1,00 (Ref.)	2,9	2,31 (1,31 – 4,06)	7,0	4,59 (1,59 – 13,22)
Pferdewetten	5.399	1,2	1,00 (Ref.)	2,3	1,95 (1,06 – 3,59)	0,0	– (–)
Andere Sportwetten	5.399	1,2	1,00 (Ref.)	1,9	1,07 (0,55 – 2,09)	10,9	5,20 (2,13 – 12,71)
Großes Spiel in der Spielbank	5.397	3,2	1,00 (Ref.)	6,4	1,82 (1,25 – 2,65)	8,3	2,01 (0,78 – 5,17)
Kleines Spiel in der Spielbank	5.399	1,5	1,00 (Ref.)	5,0	2,95 (1,89 – 4,61)	14,9	8,54 (3,99 – 18,28)
Casinospiele im Internet	5.400	1,1	1,00 (Ref.)	3,5	2,30 (1,34 – 3,93)	10,1	5,05 (2,00 – 12,75)

Fortsetzung

Tabelle 11: 12-Monats-Prävalenz und Odds Ratios der einzelnen Glücksspiele für Personen, die in den letzten zwölf Monaten gespielt haben, nach SOGS-Klassifikation (Fortsetzung)

	n	Unproblematisches GS		Auffälliges GS		Prob./Path. GS	
		%	OR (95%-KI)	%	OR (95%-KI)	%	OR (95%-KI)
Geldspielautomaten	5.398	3,5	1,00 (Ref.)	6,7	1,63 (1,13 – 2,36)	31,9	9,03 (4,97 – 16,44)
Privates Glücksspiel	5.397	15,3	1,00 (Ref.)	18,8	1,07 (0,85 – 1,35)	34,4	1,98 (1,13 – 3,49)
Poker	5.392	7,0	1,00 (Ref.)	12,4	1,25 (0,91 – 1,71)	25,7	2,26 (1,12 – 4,55)
Sofortlotterien, Rubbellose	5.391	21,1	1,00 (Ref.)	24,4	1,17 (0,96 – 1,44)	25,1	1,17 (0,65 – 2,12)
Quizsendungen im Fernsehen	5.391	20,9	1,00 (Ref.)	25,7	1,31 (1,07 – 1,60)	26,9	1,39 (0,78 – 2,48)
Riskante Börsenspekulationen	5.396	3,4	1,00 (Ref.)	4,2	1,19 (0,77 – 1,85)	9,8	2,91 (1,21 – 7,01)

Tabelle 12: Prozentualer Anteil der Personen, die in den letzten sechs Monaten Werbung für Glücksspiele wahrgenommen haben (n = 10.001)

	Gesamt 16 – 65	Altersgruppen							
		16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 55	56 – 65	18 – 65
Werbung per Post	84,8	62,8	73,2	74,2	84,3	87,6	91,5	87,5	85,9
Werbeanzeigen	68,0	66,1	72,3	65,1	71,5	69,9	69,9	59,7	68,2
Werbung im Fernsehen	67,0	88,3	86,1	77,8	73,3	68,6	61,0	49,1	66,1
Werbeplakate	58,5	67,3	69,0	62,8	62,5	59,8	56,6	47,8	58,3
Werbung im Internet	50,6	78,5	83,4	74,3	66,2	52,5	37,1	20,0	49,5

Tabelle 13: Prozentualer Anteil der Personen, die in den letzten sechs Monaten Aufklärungs- und Informationsmaterialien zur Glücksspielsucht wahrgenommen haben (n = 10.001)

	Gesamt 16 – 65	Altersgruppen							
		16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 55	56 – 65	18 – 65
Anzeigen in Zeitungen/Illustrierten	19,8	22,9	24,0	16,0	16,9	18,2	22,0	22,4	19,7
Fernseh-Spots	15,4	19,5	17,0	15,1	14,6	16,5	14,7	14,0	15,2
Radio-Spots	10,5	6,3	8,8	7,9	8,8	11,3	12,7	10,9	10,7
Informationen der BZgA	8,0	7,0	11,0	6,5	6,2	7,6	9,5	8,2	8,0
Plakate	7,8	6,6	9,9	4,8	7,2	7,9	8,4	8,4	7,9
Informationen in Annahmestellen	7,2	8,6	7,8	7,0	7,4	8,1	6,6	6,2	7,2
Warnhinweise auf Spielscheinen	6,9	7,3	7,3	7,0	9,0	6,8	5,9	5,9	6,9
Kino-Spots	6,2	11,8	16,3	8,6	6,6	7,3	3,6	1,2	5,9
Informationen im Internet	5,9	13,8	14,3	9,2	7,1	5,4	3,9	1,8	5,6
Broschüren	5,8	8,1	6,4	4,7	5,2	5,9	6,1	6,0	5,7

