

GLÜCKSSPIELVERHALTEN UND GLÜCKSSPIELSUCHT IN DEUTSCHLAND

Ergebnisse des Surveys 2019 und Trends

BZgA-Forschungsbericht / Januar 2020

ZITIERWEISE

Banz, M. (2019). GLÜCKSSPIELVERHALTEN UND GLÜCKSSPIELSUCHT IN DEUTSCHLAND. Ergebnisse des Surveys 2019 und Trends. BZgA-Forschungsbericht. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. doi: 10.17623/BZGA:225-GS-SY19-1.0

Dieser Bericht ist erhältlich als:

<https://doi.org/10.17623/BZGA:225-GS-SY19-1.0> E-Book (PDF)

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

Maarweg 149-161

50825 Köln

Tel.: 0221 8992 307

Fax: 0221 8992 300

E-Mail: forschung@bzga.de

<https://www.bzga.de/forschung/studien/abgeschlossene-studien/studien-ab-1997/gluecksspiel/>

INHALT

STECKBRIEF ZUR UNTERSUCHUNG 2019	7
KERNAUSSAGEN	9
ZUSAMMENFASSUNG	11
CENTRAL STATEMENTS	16
SUMMARY	18
1 EINLEITUNG	23
2 METHODIK	33
2.1 Stichprobenziehung	33
2.2 Details zur Studie	40
2.2.1 Gegenstand der Befragung	40
2.2.2 Erhobene Glücksspielformen und Spielorte/Bezugswege	42
2.2.3 Glücksspielprävalenzen	50
2.2.4 Verhaltensdaten zu den Glücksspielen	52
2.2.5 Glücksspielbezogene, standardisierte Befragungsinstrumente	55
2.2.6 Erhebung der Wahrnehmung von Präventions- und Informationsangeboten sowie Einstellungen zum Glücksspiel in der Bevölkerung	58
2.3 Modifikationen im Survey 2019 gegenüber 2017	59
2.4 Durchführung der Studie	62
2.5 Ausschöpfung, Gewichtung und Auswertung	63
3 ERGEBNISSE	68
3.1 Glücksspielerfahrung: Ergebnisse zur Lebenszeitprävalenz	69
3.1.1 Lebenszeitprävalenz im Jahr 2019	69
3.1.2 Trendanalysen: Lebenszeitprävalenzen von Glücksspielen 2007 bis 2019	71
3.2 Ergebnisse zur 12-Monats-Prävalenz	72
3.2.1 12-Monats-Prävalenz im Jahr 2019	73
3.2.2 Trendanalysen: 12-Monats-Prävalenzen von Glücksspielen 2007 bis 2019	75
3.2.3 Anzahl gespielter Glücksspiele	76
3.2.4 Spielhäufigkeiten	78

3.2.5	Korrespondenzspielverhalten von Glücksspielen	80
3.2.6	Spielorte/ Bezugswege insgesamt	81
3.2.7	Geldeinsätze für Glücksspiel	82
3.3	Glücksspielassoziierte Probleme	84
3.3.1	Subjektive Belastung durch Glücksspiel und Beratungsanspruchnahme	85
3.3.2	Screening auf problematisches und pathologisches Glücksspiel (SOGS)	86
3.3.3	The Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS)	92
3.4	Motive des Glücksspiels	93
3.5	Subjektive Gewinn- und Verlustbilanz	94
3.6	Wahrnehmung von Informations- und Hilfsangeboten sowie Einstellungen und Informationen zum Glücksspiel in der Bevölkerung	96
3.6.1	Präventions-, Informations- und Hilfsangebote	97
3.6.2	Themeninteresse, Informationsstand und –bedarf	100
3.7	Evaluation der Einführung des Eurojackpots	101
3.7.1	Hintergrund	101
3.7.2	Charakteristika von Eurojackpot-Spielenden	104
3.7.3	Teilnahmemotive für Eurojackpot	107
3.7.4	Zum Gefährdungspotenzial von Eurojackpot	110
3.7.5	Auswirkungen der Teilnahme an Eurojackpot	113
3.7.6	Untersuchung von Kanalisierungseffekten	118
3.7.6.1	Glücksspielnutzung von Eurojackpot-Spielenden vor Einführung des Eurojackpots	119
3.7.6.2	Spielverhaltensänderungen durch Teilnahme an Eurojackpot	121
3.7.7	Zusammenfassende Betrachtungen zur Einführung des Eurojackpots	126
4	ABSCHLUSSBETRACHTUNG	128
5	LITERATUR	132
6	ANHANG	140
	Tabellen	141
	Abkürzungen	169
	Im Survey verwendete standardisierte Instrumente	170
	TABELLENVERZEICHNIS	173
	ABBILDUNGSVERZEICHNIS	176

STECKBRIEF ZUR UNTERSUCHUNG 2019

Ziele und Methoden (Seite 1)

Projekttitlel	GLÜCKSSPIELVERHALTEN UND GLÜCKSSPIELSUCHT IN DEUTSCHLAND.
Ziele	Beschreibung des Glücksspielverhaltens und damit zusammenhängender Merkmale und Indikatoren sowie glücksspielbezogener Einstellungen und Probleme in der Bevölkerung in Deutschland im Jahr 2019. Zum Teil Vergleich dieser Ergebnisse mit denen der vorangegangenen Glücksspielstudien der BZgA (aus den Jahren 2007, 2009, 2011, 2013, 2015 und 2017).
Untersuchungsmethodik	Repräsentativbefragung der 16- bis einschließlich 70-jährigen Bevölkerung (Querschnittsbefragung).
Verfahren der Datenerhebung	Computergestützte Telefoninterviews (CATI)
Auswahlverfahren	Kombinierte Befragung über Festnetz- und Mobilfunkanschluss („Dual-Frame“-Auswahlrahmen) mit Höherquotierung der 16- bis 25-Jährigen (n = 3.220); Festnetz: Mehrstufige Zufallsstichprobe auf Basis des ADM ¹ -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.
Ausschöpfung	44,6 % (Festnetzstichprobe) und 30,9 % (Mobiltelefonstichprobe)

¹ * Arbeitsgemeinschaft deutscher Marktforschungsinstitute

Ziele und Methoden (Seite 2)

Stichprobengröße	Insgesamt: 11.503, Festnetz: 7.996 (70,0%), Mobilfunk: 3.507 (30,0%).
Befragungszeitraum	7. Mai bis 15. August 2019
Interviewprogrammierung, Stichprobenziehung, Datenerhebung, Gewichtung	Forsa: Gesellschaft für Sozialforschung und statistische Analysen mbH
Studienplanung, Datenanalyse und Berichterstattung	Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, Köln Markus Banz

KERNAUSSAGEN

Glücksspielverhalten (letzte 12 Monate):

- Nach einem langen Abwärtstrend im Zeitraum von 2007 bis 2015 ist die 12-Monats-Prävalenz in 2019 gegenüber 2017 erstmals marginal angestiegen.
- Im Jahr 2019 beträgt die 12-Monats-Prävalenz 37,7 %. Sie ist bei Männern signifikant größer als bei Frauen (Männer: 44,4 % vs. Frauen: 30,9 %). Dieser Geschlechterunterschied ist in allen Altersgruppen signifikant.
- Am größten ist die 12-Monats-Prävalenz bei den Lotterien (32,5 %). Bei Automaten- und Casinospielen liegt sie bei 4,1 % und bei Sportwetten bei 2,2 %.
- Die Teilnahme am Eurojackpot nahm 2019 erneut zu. Aktuell beträgt die 12-Monats-Prävalenz 10,8 %. Die Teilnahme an Internet-Casinospielen verbleibt auch 2019 auf sehr niedrigem Niveau (0,7 %).
- Der Anteil der Mehrfachspielenden ist unter den männlichen Befragten deutlich höher als unter den weiblichen (24,0 % vs. 14,6 %).
- Mit steigendem Alter steigt auch die Anzahl der gespielten Glücksspiele an. Männer spielen insgesamt häufiger mehrere Glücksspiele als Frauen.
- Mit zunehmendem Alter werden regelmäßiger Glücksspiele gespielt.
- Zusammengefasst gibt ein Viertel der Glücksspielenden regelmäßig mehr als 50 Euro pro Monat für Glücksspiel aus.

Motive des Glücksspiels:

- Hauptmotive für das Glücksspielen sind „der Wunsch nach Geldgewinn“ und „Spaß haben wollen“.

Subjektive Gewinn- und Verlustbilanz:

- Mehr als 60 % aller Glücksspielenden geben an, durch Glücksspiel einen finanziellen Verlust erlitten zu haben.

Problematisches Glücksspielverhalten im Jahr 2019:

- Die Quote für problematisches Glücksspielverhalten beträgt 0,39 % (männliche Befragte: 0,68 %, weibliche: 0,10 %), für das wahrscheinlich pathologische Glücksspielverhalten 0,34 % (männliche Befragte: 0,60 %, weibliche: 0,08 %). Gegenüber dem Survey 2017 ist damit nur eine geringe, statistisch nicht signifikante Zu- bzw. Abnahme der jeweiligen Anteile zu verzeichnen. Der Anteil des problematischen Glücksspielverhaltens hat marginal um 0,17 Prozentpunkte abgenommen. Der Anteil wahrscheinlich pathologischen Glücksspielverhaltens hat marginal um 0,03 Prozentpunkte zugenommen.
- Für 2019 kann für Deutschland von hochgerechnet ca. 229.000 problematisch und ca. 200.000 wahrscheinlich pathologisch Glücksspielenden ausgegangen werden.
- In der Gruppe der Personen, die irgendeine Form von Automaten- und Casinospielen spielen, ist das Risiko für problematisches Glücksspielverhalten am höchsten. Sportwetten haben ebenfalls ein erhöhtes Risiko für problematisches Glücksspielverhalten. Lotterien weisen das geringste Risiko auf.
- Besonders regelmäßiges Spielen und Geldeinsätze von über 100 Euro pro Monat hängen signifikant mit mindestens problematischem Spielverhalten zusammen.
- Migrationshintergrund, niedriges Einkommen und ein junges Alter sind ebenfalls signifikante Faktoren für das Entstehen eines mindestens problematischen Glücksspielverhaltens.
- Mehr Frauen als Männer weisen ein unproblematisches Glücksspielverhalten auf.
- Mehr Männer als Frauen empfinden ihr Glücksspiel subjektiv als belastend. Damit geht zudem ein größerer Anteil an Beratungsansprache einher.

Themeninteresse und Wahrnehmung von Informations- und Hilfeangeboten zum Glücksspiel in der Bevölkerung:

- Das Interesse am Thema Glücksspiel ist in der Bevölkerung von 19,5 % im Jahr 2007 sukzessive und signifikant auf 12,4 % im Jahr 2019 gesunken.
- 69,0 % der Befragten haben angegeben, über irgendein Medium zu den Gefahren des Glücksspiels informiert worden zu sein.

ZUSAMMENFASSUNG

Hintergrund:

Die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) hat im Jahr 2019 die siebte Repräsentativbefragung zum Glücksspielverhalten sowie zu glücksspielbezogenen Einstellungen und Problemen in der Bevölkerung in Deutschland seit 2007 durchgeführt (n = 11.503). Die Studien haben eine Monitoring-Funktion, indem sie regelmäßig alle zwei Jahre die Epidemiologie der relevanten Aspekte des Glücksspiels (= Spiel mit Geldeinsatz, dessen Ausgang überwiegend durch Zufall bestimmt ist) in Deutschland erfassen. Zudem liefern sie Informationen über die Beratungsnotwendigkeit und den Kenntnisstand in der Bevölkerung zu Aufklärungsmaßnahmen der BZgA und Anderer im Bereich der Prävention von Glücksspielsucht.

In den ersten Studien bis zum Jahr 2013 wurden 16- bis 65-Jährige befragt. Aufgrund der demografischen Veränderungen wurden seit der Erhebung 2015 auch 66- bis 70-Jährige in die Befragung miteinbezogen. Um zudem eine möglichst hohe Repräsentativität der Daten zu erhalten, wurde die Telefon-Stichprobe auch 2019 wie schon seit dem Jahr 2013 mit einem „Dual-Frame“-Ansatz realisiert. Dual-Frame bedeutet, dass die Stichprobe zu festen Teilen in einer Festnetz- und einer Mobilfunkstichprobe durchgeführt wurde.

Glücksspielprävalenzen:

Basierend auf der Erhebung von Verhaltensdaten zu insgesamt 19 verschiedenen Typen des Glücksspiels hatten 75,3 % der 16- bis 70-jährigen Befragten Glücksspielerfahrung, also irgendwann im Leben schon einmal an einem Glücksspiel teilgenommen. Bei den männlichen Befragten sind es 79,9 %, bei den weiblichen 70,7 %.

In den letzten zwölf Monaten vor der Befragung hatten 37,7 % mindestens ein Glücksspiel gespielt. Auch auf diesen Zeitraum bezogen sind es deutlich mehr männliche als weibliche Personen (44,4 % vs. 30,9 %). Im Jahr 2019 stieg die Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel im Vergleich zu den Vorerhebungen erstmals geringfügig an: Betrug diese im Jahr 2007 noch 55,0 %, so sank sie in den darauffolgenden Erhebungen bis 2015 sukzessive auf 37,3 %, stabilisierte sich in 2017 auf 37,3 % und lag in 2019 bei 37,7 %.

Glücksspielanzahl insgesamt:

Knapp jeder fünfte aller Befragten (18,4 %) hat im Survey 2019 angegeben, im zurückliegenden 12-Monats-Zeitraum nur ein Glücksspiel gespielt zu haben, 11,2 % haben zwei oder drei und weitere 8,1 % vier und mehr Glücksspiele gespielt. Dies entspricht in etwa den Werten im Glücksspielsurvey 2017. Der Anteil der Mehrfachspielenden ist unter den männlichen Befragten deutlich höher als unter den weiblichen (24,0 % vs. 14,6 %).

Spielhäufigkeiten:

Auch im Jahr 2019 ist die Antwortkategorie „seltener als einmal im Monat gespielt“ die relativ zu den anderen Spielfrequenzkategorien von allen Befragten am häufigsten genannte (15,3 %). Männliche Befragte weisen dabei eine höhere Spielfrequenz auf als weibliche (mehrmals monatliches Spielen: 17,9 % vs. 7,8 %).

Spielorte/Bezugswege:

Der Anteil, der über Lotto-Annahmestellen gespielten Glücksspiele (nur Angebote des Deutschen Lotto- und Totoblocks), beträgt im Jahr 2019 23,4 %. Es folgt die Teilnahme an Glücksspielen über das Internet (7,1 %). Alle übrigen Zugangswege sind weniger relevant oder eng an die 12-Monats-Prävalenz einzelne Glücksspielformen gekoppelt (d. h. wer Casinospiele gespielt hat, hat das in der Spielbank getan).

Geldeinsätze und eingesetzte Zahlungsmittel:

36,3 % der aktuell Glücksspielenden geben bis zu 10 Euro monatlich für Glücksspiele aus. 37,5 % verausgaben 10 bis 50 Euro, weitere 13,9 % zwischen 50 und 100 Euro und 10,9 % über 100 Euro. Zusammengenommen gibt ein Viertel der Glücksspielenden mehr als 50 Euro pro Monat für Glücksspiel aus. Glücksspieler (29,9 %) setzen häufiger solch hohe Geldbeträge ein als Glücksspielerinnen (17,3 %).

Problematisches und pathologisches Glücksspielverhalten:

Wie auch in den vorangegangenen Befragungen der BZgA zum Glücksspielverhalten wird mit der South Oaks Gambling Screen (SOGS) ein international verbreitetes Verfahren zur Klassifizierung des Schweregrades glücksspielassoziierter Probleme bzw. Symptome eingesetzt. Bei den Jugendlichen kommt wiederum eine altersangepasste Version des Instruments zur Anwendung.

Die Befragung 2019 kommt für die 16- bis 70-Jährigen bevölkerungsweit auf eine Schätzung der 12-Monats-Prävalenz des wahrscheinlich pathologischen Glücksspiels von 0,34 % (männliche Befragte: 0,60 %, weibliche: 0,08 %) und des problematischen Glücksspiels von 0,39 % (männliche Befragte: 0,68 %, weibliche: 0,10 %). Gegenüber der Befragung 2017 finden sich damit nur geringe, statistisch nicht signifikante Verschiebungen zwischen problematischem und pathologischem Spielverhalten.

Für 2019 kann für Deutschland von hochgerechnet ca. 229.000 problematisch und ca. 200.000 wahrscheinlich pathologisch Glücksspielenden ausgegangen werden.

Die 2019 ermittelten Gesamtquoten für problematisches bzw. pathologisches Glücksspielverhalten liegen im Bereich vergleichbarer in Deutschland durchgeführter Studien. Besonders regelmäßiges Spielen und Geldeinsätze von über 100 Euro pro Monat hängen signifikant mit mindestens problematischem Spielverhalten zusammen. Migrationshintergrund, niedriges Einkommen und ein junges Alter sind ebenfalls signifikant assoziiert mit dem Vorhandensein eines mindestens problematischen Spielverhaltens.

Wird die Nutzung verschiedener Glücksspieltypen betrachtet, weisen Automaten- und Casinospiele das höchste Risiko für die Entwicklung von mindestens problematischem Spielverhalten auf. Sportwetten haben ebenfalls ein erhöhtes Gefahrenrisiko. Lotterien weisen das geringste Risiko für problematisches Glücksspielverhalten auf. Bei der Analyse der einzelnen Glücksspiele ist zu beachten, dass es sich um eine rein deskriptive Beschreibung handelt und die Fallzahlen durch die Differenzierung z. T. relativ klein sind. Dennoch stützen neben der Fachliteratur die regelmäßig erhöhten Prävalenzen in den Datenerhebungen von 2007 bis 2019 die Gefahreinschätzung für Automaten- und Casinospiele. Casinospiele im Internet weisen den größten Anteil an mindestens problematisch Spielenden aus (18,6 %), gefolgt vom Kleinen Spiel in der Spielbank (13,8 %) und den Geldspielautomaten in Spielhallen und Gaststätten (11,7 %).

Irrationale Einstellungen und Überzeugungen:

Im Jahr 2019 hat sich unter den Befragten in Deutschland, die in den letzten zwölf Monaten mindestens ein Glücksspiel gespielt haben, das Ausmaß an irrationalen Einstellungen zum Glücksspiel (z. B. Kontrollillusion, Glauben an Glück), gemessen mit der Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS), gegenüber 2017 wieder verschlechtert.

Bei den männlichen und weiblichen Befragten ist der GABS-Wert im Vergleich zum Jahr 2011 gestiegen. Bei männlichen und jüngeren Befragten sind die GABS-Werte, wie auch in vorangegangenen Erhebungen, stärker ausgeprägt als bei weiblichen und älteren Befragten. Sportwetten weisen mit einem Mittelwert von 1,96 die höchsten GABS-Werte auf.

Motive des Glücksspiels:

In der Befragung 2019 wurde „Spaß haben“ als neues Motiv in die Befragung mit aufgenommen. Weiterhin dominiert das Motiv „Geldgewinn“ (62,6 %) und stellt neben dem „Spaß haben“ (53,5 %) die Hauptmotive für das Glücksspielen dar. Frauen weisen fast allen erfragten Glücksspielmotiven eine geringere Bedeutung zu als Männer. Lediglich das Motiv des Geldgewinns ist vergleichbar.

Subjektive Gewinn- und Verlustbilanz:

Über alle Erhebungsjahre des Zeitraums 2007 bis 2019 hinweg geben ca. 10 % der Befragten an, in den letzten zwölf Monaten einen finanziellen Gewinn durch Glücksspiel erzielt zu haben. Dem gegenüber stehen jeweils über 60 %, die angeben, einen Verlust erlitten zu haben.

Wahrnehmung von Informations- und Hilfeangeboten sowie Einstellungen und Informationen zum Glücksspiel in der Bevölkerung:

Insgesamt haben im Jahr 2019 69,0 % der Befragten angegeben, über irgendein Medium zu den Gefahren des Glücksspiels informiert worden zu sein. Bei der Wahrnehmung dominieren die klassischen Medien wie Fernsehen (33,4 %) und Radio (30,2 %).

Von den Angeboten der BZgA wurden auch im Jahr 2019 am häufigsten mit 5,1 % Broschüren genannt. Es folgen mit 4,8 % Flyer, mit 3,7 % die Internetangebote „Spielen mit Verantwortung“ bzw. mit 2,8 % „Check Dein Spiel“ sowie mit 2,9 % schließlich die Telefonberatung der BZgA.

Der Anteil der Personen, die eine Beratungsstelle kennen, an die man sich bei glücksspielbedingten Problemen wenden kann, hat von initial 15,3 % im Jahr 2007 auf 25,9 % im Jahr 2015 zugenommen, ist dann in 2017 leicht auf 24,0 % gesunken und seitdem konstant geblieben.

Die Verbreitung des Interesses am Thema Glücksspiel ist in der Bevölkerung von ca. 20 % im Jahr 2007 sukzessive signifikant auf ca. 12 % in 2019 gesunken. Etwa ein Drittel der Befragten hat das Thema Glücksspiel in den Medien wahrgenommen. Der Anteil der Befragten, der sich gezielt über Glücksspiel informiert hat, liegt über die Jahre relativ konstant bei etwa vier Prozent.

Über 60 % aller Befragten halten sich für mindestens gut über die Gefahren des Glücksspiels informiert.

CENTRAL STATEMENTS

Gambling Behavior (last 12 months)

- Following a long downward trend in the years 2007 to 2015, the 12-month prevalence rose marginally in 2019 compared to 2017.
- In 2019 the 12-month prevalence lies at 37.7 % and is significantly higher among men than women (men: 44.4 % vs. women: 30.9 %). This gender difference is significant in all age groups.
- The greatest 12-month prevalence was found for lotteries (32.5 %). Use of slot and casino machines has a 12-month prevalence of 4.1 % and sports bets a 12-month prevalence of 2.2 %.
- Participation in the Eurojackpot once again increased in 2019. Currently, the 12-month prevalence is 10.8 %. Participation in internet casino games remained at the very low level of 0.7 % throughout 2019.
- The number of multiple gamblers among the men polled was considerably higher than among the woman polled (24.0 % vs. 14.6 %).
- The number of wagers (multiple gambling) increases with increasing age of the gamblers. Overall, men tend to engage in multiple gambling more often than women.
- The older the interviewed persons, the more regularly they gambled.
- Summarized, a fourth of all gamblers regularly spend more than EUR 50 per month gambling.

Motives for Gambling

- The desire to win money and to “have fun” comprises the main motives for gambling.

Subjective Win/Loss Balance

- Over 60 % of all gamblers report having lost money at gambling.

Problematic Gambling Behavior 2019

- The rate of problematic gambling behavior is 0.39 % (men: 0.68 %, women: 0.10 %), and the rate of probable pathological gambling behavior is 0.34% (men: 0.60%, women: 0.08 %). Relative to the survey in 2017, this represents only a very small and statistically nonsignificant increase and decrease, respectively. Specifically, the rate of problematic gambling behavior fell marginally by 0.17 %. The rate of probable pathological gambling behavior increased marginally by 0.03 %.
- For 2019 one may presume a total of about 229,000 persons exhibiting problematic gambling behavior and 200,000 persons exhibiting probable pathological gambling behavior in Germany.
- The most dangerous gambling venues for the development of problematic gambling behavior are slot and casino machines. Sports bets also bear a high risk. Lotteries have the lowest risk of inducing problematic gambling behavior.
- Especially regular gambling and wagering of more than EUR 100 per month are considered to reflect at least significant problematic gambling behavior. A migration background, low income and young age are also significant factors for the development of at least problematic gambling behavior.
- Less men than women tend to gamble in an unproblematic way.
- More men than women subjectively feel burdened due to their gambling activities. This explains the greater percentage of men who utilize counseling offers.

Interest in the topic and awareness of Informational and Support Offers on Gambling among the General Public

- Interest among the general public in the subject of gambling was 19.5 % in 2007 and has successively decreased to 12.4 % in 2019.
- 69.0 % of those surveyed reports having received information about the dangers of gambling via some medium.

SUMMARY

Background

In 2019, the German Federal Centre for Health Education (BZgA) carried out the seventh representative survey of gambling behavior and gambling-related attitudes and problems in the general public of Germany (n = 11,503) since 2007 (gambling is defined as the wagering of money, the success of which is determined largely by chance). These studies serve a monitoring function by regularly documenting epidemiological relevant aspects of gambling in Germany every two years. In addition, they provide information about the level of knowledge of the general public concerning the awareness-raising measures carried out by the BZgA and others in the prevention of gambling addiction.

The initial studies surveyed persons between 16 and 65 years of age. Because of the changing demographics, since 2015 persons 66 to 70 years of age were also included. In order to ensure the highest possible representativeness of the data, the telephone survey was carried out using the “dual-frame” approach since 2013, which means that the sample derives from recruitment by landline phone as well as cell phone.

Prevalence of Gambling

Based on the survey of behavioral data on 19 different types of gambling, 75.3 % of the 16- to 70-year-olds interviewed had had some experience with gambling in their lifetime, i. e. they had at some point in life taken part in gambling activity. Among the males interviewed, the rate was 79.9 %, among the women interviewed it was 70.7 %.

In the 12 months previous to the survey, 37.7 % of those interviewed had participated in at least one act of gambling. During the same time period more men than women had gambled (44.4 % vs. 30.9 %, respectively). In 2019, participation in any form of gambling for the first time rose slightly compared to previous surveys: In 2007, the rate was 55 %, decreased in the following surveys successively to 37.3 % in 2015 and stabilized at 37.3 % in 2017, rising to the above-mentioned rate of 37.7 % in 2019.

Overall Gambling Activity

Nearly one fifth of those surveyed in 2019 (18.4 %) reported engaging in only one type of gambling activity during the previous 12 months, 11.2 % reported two or three types, and 8.1 % reported four types or more. This corresponds more or less to the situation found in the 2017 survey. The rate of persons participating in multiple acts of gambling is higher among the male than among the female participants (24.0 % vs. 14.6 %, respectively).

Gambling Frequency

Again in 2019, the category “gambled less than once per month” was the most often reported frequency category (15.3 %) among all persons surveyed. Male participants reported a higher frequency than female participants (category: gambled multiple times per month 17.9 % vs. 7.8 %, respectively).

Gambling Venues/Purchasing Channels

In 2019, the rate of persons who gambled via official lottery agents (operated exclusively by the German Lotto- and Totoblock) was 23.4 %, followed by participation in online gambling (7.1 %). All other venues were of limited relevance or were linked to the 12-month prevalence of individual gambling forms (i. e., respondents gambling casino games gamble at casinos).

Amounts Waged and Means of Payment

36.3 % of all persons presently gambling spend up to EUR 10 per month on their gambling activities. Another 37.5 % spend between EUR 10 and EUR 50, further 13.9 % between EUR 50 and EUR 100, and 10.9 % more than EUR 100 monthly. Taken together, about one fourth of all persons who gamble spend more than EUR 50 every month for gambling. More male (29.9 %) than female (17.3 %) gamblers spend more than EUR 50 per month.

Problematic and Pathological Gambling Behavior

As in the previous surveys carried out by the BZgA on gambling behavior, the newest survey also employed the South Oaks Gambling Screen (SOGS), an internationally well-known questionnaire for the classification of the degree of gambling-related problems or symptoms. For adolescents an age-adapted version of this instrument was used.

In 2019, the survey of 16- to 70-year-olds in the general population estimates the 12-month prevalence of probable pathological gambling behavior to be 0.34 % (men: 0.60 %, women: 0.08 %) and of problematic gambling behavior to be 0.39 % (men: 0.68%, women: 0.10 %). Compared to the 2017 survey, these figures represent only marginal, statistically nonsignificant shifts in the rates of pathological and problematic gambling behavior.

In 2019, there were a total of about 229,000 persons displaying problematic and about 200,000 persons displaying pathological gambling behavior in Germany.

The overall rates found in 2019 for problematic and pathological gambling behavior concur with the data found in comparable studies done in Germany. Particularly, regular gambling and total wagers exceeding EUR 100 per month are significantly linked to problematic gambling behavior. Further, a migration background, low income and young age were also significantly associated with at least problematic gambling behavior.

A look at the various types of gambling reveals that the use of slot machines and casino games are strongly associated with at least problematic gambling behavior. Sports bets too hold a high overall risk. Lotteries in turn have the lowest association with problematic gambling behavior. When looking at the individual types of gambling one should remember that this is a pure descriptive analysis sometimes based upon a relatively small number of cases. Nevertheless, in addition to the technical literature, the regularly increased prevalence rates in the surveys from 2007 to 2019 support the assessment of high risk for slot machines and casino games. Casino games carried out over the internet have the highest percentage of at least problematic behavior (18.6 %), followed by gambling done in physical casinos (13.8 %) and on the slot machines found in arcades and taverns (11.7 %).

Irrational Attitudes and Convictions

Among the persons interviewed in 2019 in Germany who had participated in gambling over the past 12 months, the rate of irrational attitudes toward gambling (i. e., illusion of control, belief in good luck) rose since the last survey in 2017, as measured by the Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS).

Compared to 2011, the GABS-rate increased among both male and female interviewees, though the increase was significant only among men. As in previous surveys, such attitudes are greater in both males and younger persons surveyed than in females and older persons.

Sports bets had an average GABS-value of 1.96, which was the highest one measured. This is resulting from the fact that sports bettors consider themselves particularly well informed because of their “special knowledge” and thus do not see sports bets as a form of gambling.

Motives of Gambling

The 2019 survey introduced the new category of “having fun” into the questionnaire. The category “making money” had the highest rank (62.6 %) and was thus, besides the category “having fun” (53.3 %), the main motive for participating in gambling activities. For women nearly all types of motives were less important than to men, with the exception of “making money,” which was comparable for both sexes.

Subjective Win/Loss Balance

In all previous surveys, 10 % of the participants noted that they had in fact won money over the past 12 months, whereas more than 60% reported having lost money in that time frame.

*Perception of Information and Assistance Offers as well as
Attitudes and Information on Gambling in the German Population*

Overall, 69 % of those interviewed in 2019 reported having been informed via some medium about the dangers of gambling. Thereof, the classical media television (33.4 %) and radio (30.2 %) dominated.

The most often named source of information (5.1 %) are brochures produced by the BZgA, followed by flyers (4.8 %), the internet portal "Responsible Gambling" (3.7 %) and "Check Your Game" (2.8 %) as well as finally the BZgA telephone counseling service (2.9 %).

The number of participants who were aware of some source of counseling that can be consulted with gambling-related problems rose from initially 15.3% in 2007 to 25.9 % in 2015, fell to 24.0 % in 2017 and subsequently leveled off till today.

In 2007, ca. 20 % of the overall population had interest in the subject of gambling. Subsequently this number dropped successively to about 12 % in 2019. Approximately one-third of those interviewed are aware of the media coverage concerning gambling. The number of survey participants who deliberately informed themselves about this theme remained constant at 4 % in the period from 2007 to 2019.

Over 60 % of those surveyed considered themselves to be at least well informed about the dangers of gambling.

1 EINLEITUNG

Glücksspiele sind immer ganz oder überwiegend vom Zufall bestimmt. Sie sind insgesamt in der Bevölkerung weit verbreitet, und es wird viel Geld durch Glücksspiele umgesetzt. Um pathologisches Glücksspiel zu minimieren, werden Glücksspiele nur in einem begrenzten Umfang und unter besonderen Rahmenbedingungen zugelassen. Die Zuständigkeit der Glücksspielordnung liegt zum Teil bei den Bundesländern und zum Teil in Bundeskompetenz.

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. Glücksspiele unterscheiden sich rechtlich von Gewinnspielen. Bei Glücksspielen muss Geld eingesetzt werden, während für die Teilnahme an Gewinnspielen kein Geld 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 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). Für Pferdewetten gilt das Rennwett- und Lotteriegesetz.¹

Die Teilnahme an Glücksspielen in Deutschland ist weit verbreitet und in mehreren repräsentativen bundesweiten Befragungen mittlerweile gut dokumentiert (Bühringer, Kraus, Sonntag et al., 2007, Buth & Stöver, 2008, BZgA, 2008, 2010, 2012, 2014, 2016, 2018, Kraus, Sassen, Pabst & Bühringer, 2010, Meyer, Rumpf, Kreuzer et al., 2011, Stöver, Kaul & Kauffmann, 2014). Danach haben zwischen ca. 37 % und 55 % der Bevölkerung in Deutschland, in dem der jeweiligen Befragung vorausgegangenem Jahreszeitraum, an irgendeinem Glücksspiel teilgenommen. Auch für Österreich wurde im Jahr 2015 mit 41 % eine Quote innerhalb dieses Bereiches ermittelt (Kalke, Wurst, Buth et al., 2015).

Die Attraktivität des Glücksspiels zeigt sich auch in hohen Umsatzzahlen. Nach Meyer (2019) belief sich im Jahr 2017 der Gesamtumsatz des deutschen (legalen) Glücksspielmarkts auf 46,3 Mrd. Euro. Dies ist gegenüber dem Vorjahr ein Zuwachs von 2,5 %. Die staatlichen Einnahmen aus Glücksspielen sind zudem auf knapp 5,2 Mrd. Euro anstiegen (Gemeinsame Geschäftsstelle Glücksspiel, 2018), was gegenüber dem Vorjahr ein Plus von 0,2 % bedeutet.

¹ GewO = Gewerbeordnung; SpielV = Spielverordnung, regelt in Ergänzung zur GewO Details von Spiel-, Aufstell- und Zugangsmerkmalen für Spielgeräte mit Gewinnmöglichkeit (GSG), zuletzt geändert durch Gesetz vom 18.07.2016 (Art. 4 Abs. 61 G v.)
Rennwett- und Lotteriegesetz vom 08.04.1922, zuletzt geändert durch Artikel 236 der Verordnung vom 31. August 2015 (BGBl. I S. 1474).

Der erwirtschaftete Bruttospielertrag bei den Aufstellern von gewerblichen Geldspielautomaten stieg von gut 6,85 Mrd. Euro (in 2016) auf 7,1 Mrd. Euro (in 2017) an.

Im Falle einer exzessiven Nutzung von Glücksspielen kann es zu schwerwiegenden Problemen psychischer, sozialer oder finanzieller Art bis hin zur Glücksspielsucht kommen². Bei fortgeschrittener Symptomatik sind oft auch Angehörige mitbetroffen (Petry, 2005). Vielfältige negative Folgen für Angehörige von Suchtkranken sind wissenschaftlich belegt. Neben den psychischen, sozialen und finanziellen Folgen lassen sich auch medizinische Folgen für Angehörige nachweisen (vgl. Bernd, Bischof, Besser, Rumpf & Bischof, 2017). Man spricht auch von der verborgenen Sucht, da es den Betroffenen häufig gelingt, ihre Abhängigkeitserkrankung unter Umständen über mehrere Jahre geheim zu halten (vgl. Hayer & Meyer, 2008).

Für die gesamtgesellschaftliche Bewertung von Glücksspielen fehlt es bislang an geeignet operationalisierten Messinstrumenten. Insbesondere Faktoren wie z. B. das psychische Leid von Angehörigen pathologisch Glücksspielender sind schwer zu quantifizieren (vgl. Adams & Fiedler, 2018).

Pathologisches Glücksspielverhalten (PG) ist ein Syndrom psychopathologischer Störungen auf der Verhaltens-, kognitiven und emotionalen Ebene. Dieses ist in den beiden bisher verbreiteten Klassifikationssystemen relativ ähnlich beschrieben:

- 1) **DSM-IV-TR** (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Version IV, Text Revised, zur deutschen Bearbeitung siehe Saß, Wittchen, Zaudig & Houben, 2003) und
- 2) **ICD-10** (International Classification of Diseases, Version 10, siehe Dilling, Mombour & Schmidt, 2005).

Nach den **aktuell gültigen DSM-5-Kriterien** (APA, 2013) wurde pathologisches Glücksspiel in die Kategorie der Verhaltenssüchte aufgenommen. Es wird seitdem nicht länger als Störung der Impulskontrolle geführt. Diese Änderung erfolgte aufgrund der Erkenntnis, dass Glücksspielsucht in ätiologischer, phänomenologischer und neurobiologischer Hinsicht Ähnlichkeiten mit substanzgebundenen Süchten aufweist. Zudem wurde die Terminologie in „Gambling Disorder“ geändert, um die mit dem Ausdruck „pathologisch“ verbundene Stigmatisierung zu reduzieren. Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) ist in der 11. Ausgabe der International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems (ICD) analog vorgegangen (WHO, 2018).

² 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.

Pathologisches Glücksspiel (PG) im Sinne des DSM-IV ist ein andauerndes und wiederkehrendes, fehlangepasstes Spielverhalten, das zumindest 5 von 10 (nach DSM-IV, nach DSM-5: 4 von 9) diagnostischen Kriterien erfüllen muss (vgl. Petry, Blanco, Stinchfield & Volberg, 2013, Stinchfield 2013). Die Kriterien beziehen sich auf glücksspielbedingte psychopathologische Symptome sowohl auf der Verhaltensebene als auch auf der kognitiven und emotionalen Ebene.

Die neun diagnostischen Kriterien des DSM-5 für eine „Störung durch Glücksspielen“ sind in Anlehnung an Meyer und Bachmann (2017):

1. Notwendigkeit des Glücksspielens mit immer höheren Einsätzen
2. Unruhe und Reizbarkeit bei dem Versuch, das Glücksspielen einzuschränken oder aufzugeben
3. Wiederholte erfolglose Versuche, das Glücksspielen zu kontrollieren
4. Starke gedankliche Eingenommenheit durch Glücksspielen
5. Häufiges Glücksspielen in belastenden Gefühlszuständen
6. Glücksspielen am nächsten Tag, um Verluste auszugleichen
7. Belügen anderer, um das Ausmaß des Glücksspielens zu vertuschen
8. Gefährdung oder Verlust einer wichtigen Beziehung, des Arbeitsplatzes, Ausbildungs- oder Aufstiegschancen aufgrund des Glücksspielens
9. Verlassen auf finanzielle Unterstützung durch andere, um eine glücksspielbedingte finanzielle Notlage zu überwinden

Die Diagnose einer „Störung durch Glücksspielen“ wird gestellt, wenn mindestens vier dieser Kriterien innerhalb eines Zeitraums von zwölf Monaten vorliegen.

In extremen Fällen kann das sogar so weit gehen, dass Firmengelder in Millionenhöhe veruntreut werden, um das eigene Glücksspiel zu finanzieren (Wilms, 2018). Nach Meyer und Bachmann (2017) ist das Suchtstadium der Glücksspielsucht unter anderem durch Kontrollverlust, exzessives Spielen und Geldbeschaffung, Spielen trotz schädlicher Folgen, ggf. auch Straftaten, Schuldgefühlen, Persönlichkeitsveränderungen und sozialem 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. 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 verschiedene Faktoren integrierende Theorie vorgelegt wurde. Da bislang ausreichend gesicherte Längsschnittdaten fehlen, ermöglichen solche Modelle allerdings keine kausalen Aussagen (vgl. z. B. DHS, 2013, Johansson, Grant, Kim et al., 2009, Meyer & Bachmann, 2017, Petry, 2005, Sonntag, 2006, Welte et al., 2004).

Unter soziodemographischen Faktoren fand sich in der deutschen Bevölkerung für männliches Geschlecht, jüngeres Lebensalter und Migrationshintergrund ein positiver Zusammenhang mit dem Bestehen einer Glücksspielsucht (BZgA, 2014). Zudem sind dispositionale Faktoren wie „Sensation Seeking“ oder Impulsivität und kognitive Faktoren wie Kontrollillusionen mit der Entstehung von Glücksspielsucht in Verbindung gebracht worden (DHS, 2017). Auch genetische, ungünstige soziale Einflüsse durch Familie oder Peers sowie in jüngerer Zeit auch neurowissenschaftliche Befunde spielen eine Rolle (Meyer & Bachmann, 2017, 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, Cowlshaw & Thomas, 2011). Bei annähernd drei von vier Glücksspielabhängigen scheint mindestens eine Komorbidität vor dem pathologischen Glücksspielstadium vorgelegen zu haben (Kessler, Hwang, LaBrie et al., 2008, Prempere & Schulz, 2008).

In Deutschland gelten je nach Studie zwischen ca. 0,2 % und ca. 1,5 % der erwachsenen Personen als problematisch oder pathologisch Glücksspielende. Die Spannweite dieser Schätzungen könnte durch mehrere Faktoren bedingt sein, z. B. durch unterschiedliche methodische Verfahren der Stichprobenziehung und Durchführung der Befragung, Unterschiede in der Altersspanne der Befragten oder den verwendeten Screeninginstrumenten.

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 glücksspielassoziierter Probleme andererseits ergeben (vgl. u.a. National Research Council, 1999). Ob die gefundenen Zusammenhänge konstant linear sind (Stetigkeitsthese) oder andere Formen (Sättigungsthese, Adaptionsthese oder Marktthese) aufweisen, kann durch die vorliegenden Querschnittsstudien nicht wissenschaftlich geklärt werden (vgl. Becker, 2016). Hierzu wären Wiederholungsbefragungen im Längsschnittdesign mit einer ausreichend hohen Fallzahl notwendig.

Einzelne Glücksspiele scheinen dabei unterschiedlich stark mit mindestens problematischem Spielverhalten in Zusammenhang zu stehen. Während sich im Falle der Teilnahme an Lotterien vergleichsweise geringe Risiken für eine Glücksspielproblematik ergeben haben, sind relativ deutliche Zusammenhänge zu Geldspielautomaten, Casinospiele, Glücksspielen im Internet und Sportwetten gefunden worden. 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 dem Erwachsenenalter verbunden. Studien zum Glücksspielverhalten aus dem angloamerikanischen wie auch dem deutschsprachigen Raum haben jedoch darauf aufmerksam gemacht, dass die Teilnahme an Glücksspielen auch unter Jugendlichen verbreitet ist (vgl. Hayer, 2012, Langhinrichsen-Rohling, Rohde, Seeley & Rohling, 2004, Sassen, Kraus, Bühringer et al., 2011, für einen weiteren Überblick vgl. auch BZgA, 2012). Zur Vulnerabilität von Jugendlichen für das Entstehen glücksspielbedingter Probleme gibt es verschiedene Erklärungsansätze. Zum Beispiel:

- 1) Eine besondere Experimentierfreudigkeit bzw. ein ausgeprägtes Risikoverhalten als „normale“ Entwicklungsstufe bei Jugendlichen oder
- 2) eine hohe Verführbarkeit bei Jugendlichen durch verbreitete Glücksspielangebote im Internet oder im öffentlichen Raum (Wettbüros, Sportbars etc.) verbunden mit
- 3) einer scheinbar hohen Akzeptanz in der Gesellschaft (vgl. beispielsweise Slutske, 2007).

Im Glücksspielsurvey 2019 der BZgA fand sich allerdings – vor dem Hintergrund eines generellen starken Rückgangs der Glücksspielteilnahme Jugendlicher – nur ein sehr geringer Anteil problematisch spielender 16- und 17-jähriger Jugendlicher (0,1 %). Auch eine im Bundesland Niedersachsen durchgeführte repräsentative Befragung von Schülern der 9. Klasse ergab eine ähnlich niedrige Quote von 0,3 % (Rehbein, Hayer, Baier & Mößle, 2015). In Österreich fand sich überhaupt kein Problemspielverhalten unter Jugendlichen (Kalke, Buth, Rosenkranz et al, 2011).

Besondere Beachtung muss in diesem Zusammenhang das Glücksspielangebot über das Internet finden. Jugendliche sind im Umgang mit diesem zumeist versiert und daher auch in steigendem Maße mit Glücksspielangeboten im Internet konfrontiert. So hatten in Deutschland im Jahr 2014 nahezu alle Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren im Haushalt Zugang zu einem Computer mit Internetzugang. Etwa 97 % der Jugendlichen verfügten im Jahr 2018 über ein internetfähiges Mobiltelefon. 97 % nutzten das Internet mehrmals pro Woche bis täglich. Diese Anteile sind gegenüber der Erhebung 2017 erstmals konstant geblieben (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2018).

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. Dies kann als erster Versuch angesehen werden, die heterogenen landesrechtlichen Regelungen zum Lotterie- und Sportwettenbereich durch die Vorgabe gemeinsamer Rahmenbedingungen einzuschränken.

2008 trat der erste bundesweite Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV) in Deutschland zur Regelung des unter der Hoheit der Länder stehenden Glücksspielbereichs in Kraft³. 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 Glücksspieländerungsstaatsvertrag (GlüÄndStV) festgelegt sind.

Im GlüÄndStV sind seit dem 01.07.2012 bundesweit in begrenztem Maß Glücksspiele im Internet zugelassen. Das bedeutet, dass es in der Zeit vom 01.01.2008 (Inkrafttreten des ersten Glücksspielstaatsvertrages) bis zu diesem Datum in Deutschland kein legales Glücksspielangebot im Internet gab. Seit 2012 sind auch Lotterieangebote des DLTB im Internet spielbar, so das Lottospiel „6 aus 49“, die Glücksspirale, Keno, Eurojackpot sowie regional eingeschränkt Rubbellose.

Mit dieser Angebotserweiterung ist die Erwartung verbunden, „die natürlichen Spielbedürfnisse der Bevölkerung in geregelte und legale Bahnen“ zu lenken⁴. Ob dies gelingt und beispielsweise Spieler und Spielerinnen, die bei bisher vom Ausland aus operierenden Lottoanbietern zum in Deutschland nunmehr legal online angebotenen Lottospiel wechseln werden, kann gegenwärtig noch nicht beantwortet werden.

³Zu Zielen und Inhalten des GlüStV siehe beispielsweise die Darstellungen in BZgA, 2010, S. 8-9.

⁴Pressemitteilung Westlotto 2012.

Zu berücksichtigen ist dabei auch, dass es für die Konsumenten von Online-Glücksspielen durch die gesonderten Glücksspielregelungen im Bundesland Schleswig-Holstein⁵ schwieriger geworden ist, zwischen legalen, illegalen und nicht offiziell genehmigten Angeboten (im Folgenden „Grauzone“ genannt) zu unterscheiden. In Schleswig-Holstein wurden in dieser Zeit 25 Lizenzen für Sportwettanbieter und 23 Lizenzen für Anbieter von Online-Casinospielen für sechs Jahre erteilt, die nur eine regionale Legitimität besitzen.

Seinen Sonderweg beendete das Bundesland Ende Januar 2013 und trat dem Glücksspielstaatsvertrag bei. Hierzu beigetragen hat möglicherweise auch die Einleitung eines Vergabeverfahrens für Konzessionen an 20 Sportwettanbieter, die zumindest vorübergehend eine legale Spielweise im Internet ermöglicht hätten. Der hessische Verwaltungsgerichtshof (Hess. VGH) hat jedoch das eigentlich bereits im Sommer 2014 abgeschlossene Vergabeverfahren im Oktober 2015 als nicht gesetzeskonform, fehlerhaft und intransparent gestoppt (VGH Kassel, Beschluss vom 16.10.2015, Az.: 8 B 1028/15).

Mitte März 2017 unterzeichneten die Ministerpräsidenten der Länder den zweiten Glücksspieländerungsvertrag, der 2018 in Kraft treten sollte. Jedoch erfolgte die Ratifizierung durch das Parlament in Schleswig-Holstein nicht. Mit der zweiten Änderung sollte der Kritik der Gerichte Rechnung getragen werden. Die Änderung sieht u. a. vor, dass es künftig keine zahlenmäßige Begrenzung der Sportwettkonzessionen mehr geben soll. Insofern behält die erste Änderung des Glücksspielstaatsvertrages aus dem Jahr 2012 mit einer Laufzeit bis 30. Juni 2021 weiterhin seine Gültigkeit.

Schleswig-Holstein setzt die Befristung des lizenzierten Sportwettangebotes bis Ende 2018 so lange aus, bis die Gerichte abschließend über die Rechtsgültigkeit entschieden haben. „Im Interesse des Fortbestands eines solchen regulierten Sportwettmarktes hat das Ministerium für Inneres, ländliche Räume und Integration als oberste Glücksspielaufsichtsbehörde entschieden, jedem interessierten Anbieter mit Sitz in einem Mitgliedstaat der Europäischen Union oder einem Vertragsstaat des Abkommens über den europäischen Wirtschaftsraum die Option einer formellen Übergangsregelung auf Grundlage des § 9 Absatz 1 Satz 2 und 3 GlüStV für

⁵ Schleswig-Holstein stimmte als einziges der 16 Bundesländer dem GlÄndStV nicht zu. Stattdessen galt dort von Januar 2012 bis Januar 2013 das „Gesetz zur Neuordnung des Glücksspiels“, welches eine regulierte Öffnung des Marktes für private Spieleanbieter und eine Lockerung des Werbeverbots für Glücksspiele vorsah. Zudem konnten Casino- und andere Glücksspiele online angeboten werden. Im Zuge dieser neuen Gesetzgebung erhielten 36 Glücksspielanbieter eine oder mehrere Lizenzen (25 für Sportwetten und 23 für Online-Casinospiele), die bis 2018 befristet sein sollten und bis 2021 verlängert wurden. Diese Regelung wird durch den GlÄndStV nicht berührt.

1. die Veranstaltung und die Vermittlung von Sportwetten im Fernvertrieb an Spieler mit Wohnsitz in Schleswig-Holstein und
2. die Veranstaltung und die Vermittlung von Sportwetten im stationären Vertrieb über Wettvertriebsstätten in Schleswig-Holstein

einzuräumen, bis eine Konzession oder Erlaubnis nach deutschem Recht erteilt oder abgelehnt wurde“ (www.schleswig-holstein.de).

Es ist anzunehmen, dass, ebenso wie staatliche Einschränkungen des Glücksspielmarktes einen Rückgang der Glücksspielnutzung in der Bevölkerung wahrscheinlich machen, dessen Liberalisierung umgekehrt eine Ausweitung der Glücksspielnutzung nach sich ziehen könnte. Hierzu gibt es jeweils auch empirische Hinweise (National Research Council, 1999, Australian Government - Productivity Commission, 2010), Ludwig, Kraus, Müller et al., 2012), wobei sich allerdings unterschiedliche Wirkmechanismen, die diese Prozesse erklären könnten, anführen lassen (vgl. Hanewinkel, Clemens, Walther et al., 2015)⁶.

Aufgrund der mit dem Spielen an Geldspielgeräten verbundenen Risiken sind für die Betreiber dieser Geräte Einschränkungen erfolgt⁷. So sind Mehrfachkonzessionen verboten, die Gerätezahl pro Spielhalle ist begrenzt und die Öffnungszeiten sind eingeschränkt worden. Spielanreize und Verlustmöglichkeiten wurden begrenzt, und das Spielen mit Geldäquivalenten (sogenanntes Punktespiel) wurde eingeschränkt. Auch gerätebezogene Regelungen wurden verschärft. 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 der Prävention von Glücksspielsucht auf Länderebene hat der DLTB im Jahr 2007 einen Vertrag mit der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA)

⁶ Obwohl die 12-Monats-Prävalenz des Glücksspiels 2013 in Schleswig-Holstein deutlich höher lag als im übrigen Bundesgebiet, ließ sich der Studie von Hanewinkel et al. zufolge allerdings keine spielfördernde Auswirkung der veränderten rechtlichen Rahmenbedingungen in Schleswig-Holstein auf das Glücksspielverhalten der Bevölkerung ableiten.

⁷ Gemäß GlÄndStV, 2011, § 25 und Spielverordnung (SpielVwV), zuletzt geändert durch Gesetz vom 03.07.2015 (BGBl. I S. 1114) m.W.v. 10.07.2015, siebte Verordnung zur Änderung der SpielVwV vom 16.10.2014, Drucksache 471/14; zudem Verwaltungsvorschrift zum Vollzug der §§ 33 c, 33 d, 33 i und 60 a Abs. 2 und 3 der Gewerbeordnung sowie der SpielVwV. GewO=Gewerbeordnung; SpielV=Spieleverordnung, regelt in Ergänzung zur GewO Details von Spiel-, Aufstell- und Zugangsmerkmalen für Spielgeräte mit Gewinnmöglichkeit (GSG), zuletzt geändert durch Gesetz vom 18.07.2016 (Art. 4 Abs. 61 G v.).

geschlossen, welcher seitdem regelmäßig im Sponsoringbericht der Bundesregierung aufgeführt wird. Aufgabe der BZgA ist seitdem 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 2019 die nunmehr siebte bevölkerungsweite Repräsentativbefragung zum Glücksspielverhalten sowie zu glücksspielbezogenen Einstellungen und Problemen in Deutschland durchgeführt.

Ziel dieser Wiederholungsbefragungen ist es u. a., im Sinne eines Monitorings

- 1) die Verbreitung einzelner Glücksspielformen sowie
- 2) eventuell erfolgte Veränderungen im Glücksspielverhalten und
- 3) damit ggf. assoziierte Belastungen in der Bevölkerung kontinuierlich zu erfassen (vgl. im Einzelnen hierzu BZgA, 2010, S. 9f.).

Der vorliegende Bericht enthält die Ergebnisse der Befragung 2019 und stellt diese zum Teil in Form von Trenduntersuchungen in einen Zusammenhang mit den vorangegangenen Surveys. Fragestellungen und Durchführung lehnen sich dabei weitgehend an die Untersuchungen der Vorjahre an.

Grundsätzlichere methodische Änderungen gab es im Zeitraum 2007 bis 2019 in drei Bereichen:

- 1) Da die Forschungslage in Deutschland zum Glücksspielverhalten Adoleszenter immer noch defizitär ist, aber 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, für das Jahr 2019: $n = 3.923$). Damit ist es möglich, differenziertere und belastbarere Aussagen über diesen Bevölkerungsteil zu treffen.
- 2) Um der demografischen Entwicklung gerecht zu werden, wurde die Altersspanne der Befragten seit der Erhebung 2015 nach oben erweitert (von bisher 65 auf nunmehr bis 70 Jahre).
- 3) Abschließend wird seit 2015 die Telefonbefragung im sog. Dual-Frame-Design durchgeführt (vgl. hierzu Kapitel 2.1).

Der Bericht gliedert sich im Folgenden in diese Teile:

- 1) Einen methodischen Teil (Kapitel 2), in dem Fragestellungen, Stichprobenziehung, das methodische Vorgehen und Änderungen gegenüber den vorangegangenen Surveys beschrieben werden,
- 2) einen Ergebnisteil (Kapitel 3), in dem die einzelnen Befunde in Tabellen und Grafiken dargestellt und textlich erläutert werden und
- 3) eine Abschlussbetrachtung (Kapitel 4), in der die Ergebnisse eingeordnet werden.

Ergänzt wird der Bericht durch ein Literaturverzeichnis sowie einen Anhang (Tabellen/Abbildungen, Abkürzungsverzeichnis und standardisierte Befragungsinstrumente).

2 METHODIK

Das Befragungsinstrument wurde in 2019 an den sich ändernden Glücksspielmarkt angepasst.

Die Methodik ist gegenüber der Befragung 2015 und 2017 unverändert.

Die Ausschöpfungsquoten befinden sich auf einem etwas niedrigeren Niveau als 2017.

2.1 Stichprobenziehung

Die Grundgesamtheit für die telefonische Befragung im Jahr 2019 umfasst alle in Privathaushalten lebenden, Deutsch sprechenden Personen im Alter von 16 bis 70 Jahren in der Bundesrepublik Deutschland.

Die Stichprobenziehung erfolgte wie schon seit 2013 nach dem „Dual-Frame“-Ansatz, der den in den Glücksspielsurveys der BZgA bis 2011 ausschließlich über Festnetz erfolgenden Zugang zu den Befragten um den Zugang über einen Mobilfunkanschluss ergänzt. Der Grund für die Ergänzung ist, dass sich in den letzten Jahren das Telefonnutzungsverhalten durch die zunehmende Verbreitung von Mobiltelefonen verändert hat.

Insbesondere junge und mobile Menschen sind oft besser (oder zum Teil ausschließlich) mobil zu erreichen als über Festnetz. Zugleich hat sich in Telefonumfragen die junge, mobile Bevölkerungsgruppe mit formal niedrigem Bildungsabschluss als unterrepräsentiert erwiesen (Häder, 2015). „Mobile Only“-Nutzer, also Personen, die nur über Mobiltelefon zu erreichen sind, finden sich verstärkt unter jüngeren Männern mit niedriger formaler Bildung und niedrigem Einkommen in Einpersonenhaushalten (TNS Emnid, 2015).

Dieser Personenanteil in der Bevölkerung hat sich Schätzungen zufolge auf 8 bis 12 % erhöht (Gabler & Häder, 2009, Häder & Häder, 2009, Arbeitsgemeinschaft deutscher Marktforschung (ADM, 2013), wobei es beträchtliche regionale Unterschiede gibt. Im Osten Deutschlands liegt der Anteil der Personen, die keinen Festnetzanschluss im Haushalt besitzen, zum Teil bei über 20 Prozent; hohe Anteile finden sich auch in Ballungsräumen (infas Telekommunikationsmonitor, 2014).

Das infas Institut geht mittlerweile sogar von einem weiter gestiegenen Anteil sogenannter „Mobile Onlys“ aus. „Nach neueren Erhebungen betrifft dies mindestens 13 Prozent der Bevölkerung und mindestens 18 Prozent der Haushalte. Da sich diese Haushalte in ihrer Zusammensetzung von denen mit Festnetz deutlich unterscheiden, handelt es sich also um ein systematisches Coverage-Problem, das für viele Untersuchungen nicht ignoriert werden kann.“ (infas, 2019).

Vor diesem Hintergrund war es bereits bei den in den Jahren 2013 bis 2017 durchgeführten Glücksspielsurveys der BZgA das Ziel, durch Berücksichtigung von Mobilfunkanschlüssen die Repräsentativität der Stichprobe zu verbessern. Dazu wurde in 2019 erneut ein größerer Stichprobenumfang realisiert ($n = \text{ca. } 11.500$ gegenüber $n = 10.000$ in den Erhebungsjahren 2007 bis 2011). 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 vergleichsweise kleinen „nur Festnetz“-Gruppe und der noch kleineren „Mobile Only“-Gruppe. Die Wahrscheinlichkeit, dass eine Person über verschiedene Zugangswege ausgewählt wird (dass sie sowohl bei der zufälligen Auswahl über die Festnetz- und Mobilfunkstichprobe befragt worden sein könnte), kann als vernachlässigbar angesehen werden.

Empfehlungen der ADM zufolge wird ein Verhältnis von mindestens 70 zu 30 Prozent (Anzahl Personen mit Festnetz- zu Mobilfunkzugang) als zurzeit beste Lösung angesehen, um eine hohe Repräsentativität für eine Bevölkerungsstichprobe bei gleichzeitig angemessenem Kostenaufwand zu erreichen. Diese Empfehlung wurde im Survey 2019 umgesetzt und damit auch eine Verringerung der Streubreite der Gewichte und somit eine weitere Verbesserung der Datengüte erzielt.

Die Interviews wurden in dem Modus durchgeführt, in dem der Kontakt hergestellt wurde. Das bedeutet, dass in der Mobilfunkstichprobe auch dann ein Interview mobiltelefonisch 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 gesundheitsschädlicher Verhaltensweisen zu Verzerrungen führen können, die sich auch nicht mit statistischen Korrekturverfahren zufriedenstellend beheben lassen (vgl. beispielsweise 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 der PAGE-Studie haben diesen Zusammenhang bestätigt (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 nichtexistenter Telefonanschlüsse überschaubar zu halten. Das ADM Telefon-Mastersample umfasst derzeit 144 Mio. Telefonnummern (davon 16,82 Mio. in einem öffentlichen Telefonnummernverzeichnis eingetragene Nummern), die – bei gleicher Auswahlwahrscheinlichkeit – das Universum aller möglichen Festnetznummern bilden.

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 342,1 Mio. Mobilfunknummern (davon 1,6 Mio. in einem öffentlichen Telefonnummernverzeichnis eingetragene Nummern).

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

Stichprobe	
Erreicht über:	davon sind:
Festnetz*: 70 % (n=7.996)	1,4 % (n=162) ausschließlich über Festnetztelefon erreichbar,
	68,1 % (n=7.834) Duale Nutzer, die über das Festnetz erreicht wurden,
Mobil*: 30 % (n=3.507)	22,3 % (n=2.572) Duale Nutzer, die über das Mobiltelefon erreicht wurden,
	8,1 % (n=935) ausschließlich über Mobiltelefon erreichbar.
Gesamt*: 100 % (11.503)	

*) Anzahl und Prozentangaben ungewichtet

An der Befragung im Jahr 2019 nahmen insgesamt n = 11.503 Personen im Alter von 16 bis 70 Jahren teil. Bei 7.996 erfolgte der telefonische Zugang über einen Festnetzanschluss, bei weiteren 3.507 über einen mobilen Anschluss.

Aus **TABELLE 1** ist ersichtlich, dass ein Großteil der Befragten (90,4 %) sowohl über einen Festnetz- als auch über einen Mobilfunkanschluss verfügt (Duale Nutzer). Es waren 1,4 % der Stichprobe ausschließlich über das Festnetz und 8,1 % ausschließlich über das Mobiltelefon erreichbar.

Da es sich bei der Mobilfunkstichprobe, anders als bei der Festnetzstichprobe, bei der Haushalte erreicht werden, 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.

Aufgrund der Erkenntnis, dass insbesondere Jugendliche und junge Erwachsene ein besonderes Gefährdungspotenzial für die Entwicklung einer Spielsuchtproblematik aufweisen, wurde seit dem Glücksspielsurvey 2011 ein hinsichtlich des Alters disproportionaler Stichprobenansatz umgesetzt. Bei diesem Ansatz wird der Anteil der 16- bis 25-Jährigen in der Stichprobenziehung hochquotiert und damit, gegenüber dem laut amtlicher Bevölkerungsstatistik notwendigen Anteil, annähernd verdoppelt. Da die Gesamtstichprobengröße nicht verändert wurde, erfolgt dies zulasten der Anzahl der über 45-jährigen Befragten. Das heißt 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 2** sind ausgewählte Merkmale der Befragten aus den beiden Teilstichproben und der Gesamtstichprobe gegenübergestellt.

Die Prozentangaben für die beiden Teilstichproben sowie für die Gesamtstichprobe basieren auf der „Dual-Frame“-Gewichtung. Da im Bericht auch Merkmalsverteilungen basierend auf der Festnetzstichprobe angegeben werden, sind für diese die Prozentangaben zusätzlich mit der Festnetzgewichtung ausgewiesen.

TABELLE 2: Verteilung ausgewählter Merkmale in den beiden Teilstichproben (Festnetz und Mobilfunk) und der Gesamtstichprobe 2019

Tabelle 2		Festnetz-			Mobil-		Gesamt-	
		Stichprobe (FN)			Stichprobe		Stichprobe (DF)	
Seite 1		n	% ¹	% ²	n	% ¹	n	% ¹
Gesamt		7.996	100,0	100,0	3.507	100,0	11.503	100,0
Geschlecht	männlich	3.636	41,3	43,6	1.997	58,7	5.633	50,5
	weiblich	4.360	58,7	56,4	1.510	41,3	5.870	49,5
Alter in Jahren	16 und 17	591	4,9	4,1	86	1,0	677	2,8
	18 bis 20	1.098	6,1	5,9	263	3,1	1.361	4,5
	21 bis 25	1.488	10,0	10,9	397	6,7	1.885	8,3
	26 bis 35	1.318	16,5	19,6	722	19,5	2.040	18,1
	36 bis 45	1.487	19,2	19,1	624	15,7	2.111	17,3
	46 bis 55	1.051	20,8	19,3	651	23,0	1.702	22,0
	56 bis 70	963	22,4	21,1	764	31,1	1.727	27,0
	k. A.	0	0,0	0,0	0	0,0	0	0,0
Schul- abschluss	noch in Schule	783	7,1	6,1	111	1,4	894	4,1
	Kein Abschluss /Hauptschule	478	25,9	28,6	382	39,5	860	33,2
	mittlere Reife/POS*	1.843	30,7	29,9	1.007	30,6	2.850	30,7
	(Fach-) Abitur	4.730	34,9	34,0	1.949	27,3	6.679	30,8
	sonstige	138	1,2	1,2	47	0,7	185	0,9
	k. A.	24	0,2	0,3	11	0,4	35	0,3
Familien- stand	ledig	3.947	33,7	34,9	1.581	43,5	5.528	38,9
	verheiratet	3.572	56,9	56,0	1.530	38,0	5.102	46,8
	verwitwet	107	2,5	2,4	85	3,3	192	2,9
	geschieden	362	6,8	6,6	301	14,9	663	11,1
	k. A.	8	0,1	0,1	10	0,3	18	0,2

Tabelle 2		Festnetz- stichprobe (FN)			Mobil- stichprobe		Gesamt- stichprobe (DF)	
		n	% ¹	% ²	n	% ¹	n	% ¹
Region	D-West	7.146	89,4	87,8	2.882	80,7	10.028	84,8
	D-Ost	850	10,6	12,2	625	19,3	1.475	15,2
	nicht zuordenbar	0	0,0	0,0	0	0,0	0	0,0
Staats- angehörigkeit	deutsch	7.798	97,7	97,7	3.312	93,5	11.110	95,5
	nicht deutsch	174	2,3	2,3	167	6,5	341	4,5
	k. A.	1	0,0	0,0	0	0,0	1	0,0
Migrations- hintergrund	nein	6.706	83,7	83,5	2.788	78,9	9.494	81,1
	ja	1.290	16,3	16,5	719	21,1	2.009	18,9

n = absolute, ungewichtete Fallzahlen, 1 = „Dual-Frame“-Gewichtung, 2 = Festnetzgewichtung;

FN = Festnetz-, DF = „Dual-Frame“-Stichprobe; * Polytechnische Oberschule der ehemaligen DDR.

Im Vergleich der beiden Teilstichproben (Festnetz und Mobilfunk) fällt auf, dass erstere geringere Anteile männlicher (41,3 % vs. 58,7 %), aber höhere Anteile jüngerer Personen aufweist (Anteil bis 25-Jähriger: 21,0 % vs. 10,8 %). Zudem ist in der Festnetzsubstichprobe der Anteil der Befragten ohne oder mit maximal Hauptschulabschluss (25,9 % vs. 39,5 %) und nichtdeutscher Staatsangehörigkeit (2,3 % vs. 6,5 %) zum Teil deutlich niedriger. Unterschiede zwischen der „Dual-Frame“ und der Festnetzstichprobe (3. Spalte) werden für die Merkmale, die in die jeweilige Gewichtung mit eingeflossen sind (Geschlecht, Alter, Schulabschluss, Region), erwartungsgemäß nahezu nivelliert.

Die Ergebnisse zur Soziodemografie der Befragten in den sechs vorangegangenen Glücksspielsurveys (2007 bis 2017) sind den entsprechenden Abschlussberichten zu entnehmen (vgl. u. a. BZgA, 2018).

Die nach der amtlichen Bevölkerungsstatistik gewichtete Gesamtstichprobe 2019 stimmt in der Verteilung der dargestellten Merkmale weitgehend mit den Daten der Glücksspielerhebung 2017 überein. Die Ausweitung der Befragung auf die 16- bis 70-jährige Bevölkerung wurde ebenfalls beibehalten.

2.2 Details zur Studie

2.2.1 Gegenstand der Befragung

Die im Jahr 2019 am Survey teilnehmenden Personen wurden zu folgenden Themenbereichen befragt:

- Freizeitverhalten (als „Warming up“-Thema)
- Nutzung von insgesamt 19 verschiedenen Glücksspieltypen (inkl. Zusatzspielen)^(1 und 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, Spiel motive, persönliche Gewinn- und Verlustbilanz)⁽¹⁾
- Evaluation der Teilnahme an 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
- Erstmals Fragen zur Spielersperre
- Soziodemographische Merkmale.

(1) Bezug: in den letzten zwölf Monaten gespielt

(2) Bezug: jemals im Leben gespielt

Bei der Auswertung werden zwei Untersuchungsperspektiven eingenommen: Zum einen werden für das Jahr 2019 Gruppenvergleiche durchgeführt (z. B. männliche und weibliche Befragte, verschiedene Altersgruppen). Zum anderen werden die Auftretenshäufigkeiten verschiedener Merkmale im Jahr 2019 mit den Daten der zwei vorangegangenen Glücksspielsurveys der BZgA (2015 und 2017) verglichen. Durch die Anpassungen in der

Methodik bezüglich Altersaufstockung und der Umstellung hin zu einer „Dual-Frame“-Stichprobe ist ein Vergleich mit den älteren Erhebungsjahren nur eingeschränkt durchführbar.

Im Einzelnen wird in diesem Bericht untersucht,

- in welchem Ausmaß die 16- bis 70-jährige Bevölkerung in Deutschland jemals und in den letzten zwölf Monaten an Glücksspielen teilgenommen hat (Lebenszeitprävalenzen und 12-Monats-Prävalenzen, insgesamt und einzelne Glücksspielformen) und inwieweit sich diese Prävalenzen ggf. gegenüber den vorangegangenen Erhebungen verändert haben,
- welche Unterschiede es in den Glücksspielverhaltensmerkmalen nach Geschlecht und Altersgruppen gibt (nur 12-Monats-Prävalenzen),
- zu welchen Anteilen sich problematisches und pathologisches Glücksspielverhalten in der Gesamtbevölkerung oder in einzelnen Bevölkerungsgruppen nachweisen lassen (insgesamt und bezogen auf einzelne Glücksspielformen) und inwieweit sich diese Anteile gegenüber den vorangegangenen Erhebungen ggf. verändert haben,
- durch welche Charakteristika sich Personen mit mindestens problematischem Glücksspielverhalten im Gegensatz zu anders klassifizierten Personen (unauffällig und auffällig) unterscheiden und welche Faktoren die Wahrscheinlichkeit für mindestens problematisches Glücksspielverhalten erhöhen,
- in welchem Ausmaß sich in der Gesamtbevölkerung oder in einzelnen Bevölkerungsgruppen kognitive Verzerrungen gegenüber Glücksspielen nachweisen lassen und ob und inwieweit sich diese gegenüber den vorangegangenen Erhebungen verändert haben,
- in welchem Ausmaß die Bevölkerung Informationsangebote zu den Gefahren des Glücksspiels wahrnimmt und
- ob sich die Reichweite dieser Informationsangebote gegenüber den vorangegangenen Erhebungen verändert hat.

In einem gesonderten Abschnitt (Kapitel 3.7) werden zudem verschiedene epidemiologische Aspekte der europäischen Lotterie Eurojackpot betrachtet.

2.2.2 Erhobene Glücksspielformen und Spielorte/Bezugswege

Bei den 19 erhobenen Glücksspieltypen im Survey 2019 handelt es sich um einzelne SpieleGattungen, welche z. T. verschiedene Glücksspielprodukte, Zusatzspiele, sowie auch Restkategorien beinhalten. Damit können die in Deutschland aktuell bestehenden Glücksspielmöglichkeiten umfassend abgebildet werden. Einbezogen werden neben Spielen des klassischen, öffentlichen Glücksspielbereiches auch Glücksspiele im Internet, in mehreren europäischen Ländern angebotene Lotterien (u.a. 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. Zum Zeitpunkt der Erhebung 2019 bestand diese Möglichkeit für Lotto „6 aus 49“, Eurojackpot, Glücksspirale und die Lotterie Keno. Toto Fußballwetten, Sofortlotterien und die Lotterie Bingo sind nur regional begrenzt legal über Internet spielbar (siehe Legende **TABELLE 3**).

Bei Casinospielen im Internet werden im Survey 2019 weiterhin auch Spielangebote ohne Geldeinsatz bzw. um Punkte oder Spielgeld erfragt (nur bei 12-Monats-Prävalenzen). Diese Spielvariante wird aus Sicht der Suchtforschung insbesondere für Jugendliche kritisch eingeschätzt, da sie diese an das Glücksspiel mit Geldeinsatz heranzuführen kann.

Zu den Modifikationen im berücksichtigten Glücksspielspektrum siehe Kapitel 2.3.

TABELLE 3 gibt eine Übersicht über die erhobenen Glücksspielformen sowie mögliche Spielorte bzw. Bezugswege.

TABELLE 3: Glücksspielformen und Spielorte/Bezugswege im Survey 2019

Art des Glücksspiels	Erläuterung	Vertriebsgebiet	Veranstalter/ mögliche Anbieter bzw. Vermittler	mögl. Spielort /Bezugsweg ¹
Tabelle 3 Seite 1				
Befragungseinstieg				
Karten und Würfelspiele im Bekanntenkreis	Diverse Spiele, die nicht unter Casinospielen aufgeführt sind	bundesweit	Freundes- und Bekanntenkreis	Privat organisiert
Automaten und Casinospiele				
Geldspielautomaten (terrestrisch)	Spielautomaten und Videospieleautomaten, reglementierte Gewinne und Verluste, Spieldauer und Anzahl der Geräte pro Raum, Betrieb gesetzlich geregelt nach Spielverordnung	bundesweit	Automatenanbieter	Spielhallen/ öffentliche Bereiche wie Gaststätten, Tankstellen, Imbissbuden etc.
Internet-Casinospiele („Großes und Kleines Spiel“ online)	Internet Automatenspiele, Roulette, Black Jack, Poker (zumeist in der Variante Texas Hold'em), Baccarat u. a.	bundesweit	Private zumeist illegale Anbieter	Internet ²
Glücksspiel- automaten („Kleines Spiel“ terrestrisch)	keine Gewinn- oder Verlustbeschränkung, Betrieb gesetzlich geregelt nach GlüStV	bundesweit	Spielbanken	Spielbank
Casinospiele („Großes Spiel“ terrestrisch)	Roulette, Black Jack, Poker (zumeist in der Variante Texas Hold'em), Baccarat u. a., zum Teil auch im Live-Casino spielbar ³	bundesweit	Spielbanken	Spielbank

Art des Glücksspiels	Erläuterung	Vertriebsgebiet	Veranstalter/ mögliche Anbieter bzw. Vermittler	mögl. Spielort /Bezugsweg ¹
Tabelle 3 Seite 2				
Sportwetten				
Sportwetten mit festen Quoten	Festquotenwette (die Festquotenwette des DLTB ist bekannt unter der DLTB-Marke ODDSET) Kann nur in Verbindung mit einer persönlichen Spieler- bzw. Kundenkarte gespielt werden Als Spielegattung auch von Wettbewerbern angeboten	bundesweit	DLTB-Landesgesellschaften als staatlicher Anbieter (bis auf Berlin, Brandenburg und Bremen bundesweit spielbar), Anbieter im Duldungsverfahren, illegale Anbieter	Lotto-Annahmestelle Internet ² , Wettbüro ⁴ , Privatbereich
Toto Fußballwetten	Fußballwettangebot mit zwei Spielarten: 1) Auswahlwette „6 aus 45“, vorherzusagen sind die torreichsten unentschiedenen Spielergebnisse; 2) 13er Ergebnisswette, vorherzusagen sind die Resultate von dreizehn Fußballspielen. -> Kann nur in Verbindung mit einer persönlichen Spieler- bzw. Kundenkarte gespielt werden	bundesweit	DLTB-Landesgesellschaften (in: Bayern, Baden-Württemberg, Hessen, Niedersachsen, Nordrhein-Westfalen, Rheinland-Pfalz, Schleswig-Holstein und Bremen auch im Internet spielbar)	Lotto-Annahmestelle Internet ² , Wettbüro ⁴ , Privatbereich
Live-Wetten	Wettform, die während eines Sportereignisses den Abschluss der Wette ermöglicht (Fußball, Eishockey etc.)	bundesweit	Anbieter im Duldungsverfahren, illegale Anbieter	Internet ² , Wettbüros ⁴

Art des Glücksspiels	Erläuterung	Vertriebsgebiet	Veranstalter/ mögliche Anbieter bzw. Vermittler	mögl. Spielort /Bezugsweg ¹
Tabelle 3 Seite 3				
Pferdewetten	Wetten auf Pferderennen	bundesweit	Anbieter im Duldungsverfahren, illegale Anbieter	Internet ² , Wettbüro ⁴ , Privatbereich
„Andere Sportwetten“	Nicht weiter ausdifferenzierte Restkategorie von Sportwetten (ohne Sportwetten mit festen Quoten, Toto Fußballwetten, Pferde- und Live-Wetten) Gewettet werden kann auf diverse Ballspiele (Fußball, Basketball, Handball, Volleyball, Baseball, Tennis etc.), Eishockey, American Football, Rugby oder Motorsport	bundesweit	Anbieter im Duldungsverfahren, illegale Anbieter	Internet ² , Wettbüro ⁴ , Privatbereich

Art des Glücksspiels	Erläuterung	Vertriebsgebiet	Veranstalter/ mögliche Anbieter bzw. Vermittler	mögl. Spielort /Bezugsweg ¹
Lotterien				
Lotto „6 aus 49“	Beliebteste deutsche Zahlenlotterie	bundesweit	DLTB als staatlicher Anbieter; gewerbliche Spielvermittler (LOTTO 24, Faber); illegale Anbieter von Schwarzlotterien	Lotto-Annahmestelle, Internet, ABO
Lotterie Bingo	Lotterievarianten des BINGO-Spiels. Staatliches Angebot: Tele-Bingo bis Ende 2016 und „Bingo! Die Umweltlotterie“	Tele-BINGO: Sachsen und Thüringen BINGO! Die Umweltlotterie: Bremen, Hamburg, Mecklenburg-Vorpommern, Niedersachsen, Rheinland-Pfalz, Sachsen-Anhalt, Schleswig-Holstein	Landeslotteriegesellschaften des DLTB, illegale Veranstalter	Lotto-Annahmestelle, Internet ⁵ , öffentlich/privat organisierte Veranstaltungen
Lotterie Keno	Tägliche Zahlenlotterie, die nur in Verbindung mit einer persönlichen Spieler- bzw. Kundenkarte gespielt werden kann	bundesweit	DLTB als staatlicher Anbieter	Lotto-Annahmestelle Internet ⁴
Plus 5	Zusatzlotterie, die nur in Verbindung mit der Lotterie Keno gespielt werden kann	bundesweit	DLTB als staatlicher Anbieter	Lotto-Annahmestelle, Internet

Art des Glücksspiels	Erläuterung	Vertriebsgebiet	Veranstalter/ mögliche Anbieter bzw. Vermittler	mögl. Spielort /Bezugsweg ¹
Tabelle 3 Seite 5				
GlücksSpirale	Endzahlenlotterie, an deren Spitzengewinn die Sofortrente steht	bundesweit	DLTB als staatlicher Anbieter	Lotto-Annahmestelle, Internet, ABO
Sieger-Chance	Zusatzlotterien, die nur in Verbindung mit der GlücksSpirale gespielt werden kann; Einführung im Laufe des Jahres 2016	bundesweit	DLTB als staatlicher Anbieter	Lotto-Annahmestelle, Internet, ABO
Eurojackpot	Internationale Lotterie mit garantiertem Jackpot von mind. 10 Mio. Euro; seit 17.03.2012.	Deutschland (bundesweit), Dänemark einschließlich Grönland und Färöer, Estland, Finnland, Niederlande, Slowenien, Italien, Spanien, Norwegen, Schweden, Island, Lettland, Litauen Kroatien, Tschechien und Ungarn, Slowakei, Polen)	DLTB als staatlicher Anbieter, gewerbliche Spielvermittler illegale Anbieter	Lotto-Annahmestelle, Internet ⁵ , ABO

Art des Glücksspiels	Erläuterung	Vertriebsgebiet	Veranstalter/ mögliche Anbieter bzw. Vermittler	mögl. Spielort /Bezugsweg ¹
Tabelle 3 Seite 6				
Sofortlotterien	Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet	bundesweit	DLTB als staatlicher Anbieter, legale und illegale Vermittler	Lotto-Annahmestellen, Jahrmarkt und Einzelhandel, Internet ⁵ öffentlich/privat organisierte Veranstaltungen
Klassenlotterien	Gemeinsame Klassenlotterie der Länder (GKL) seit 01.07.2012, zuvor Nordwestdeutsche (NKL) oder Süddeutsche (SKL) Klassenlotterie); Lotterierprodukte werden unter der Marke NKL und SKL vertrieben	bundesweit	GKL, gewerbliche Spielvermittler	Verkaufsstellen, Internet, Post
Soziallotterien	ARD-Fernsehlottterie, Aktion Mensch, Deutsche Sportlotterie, Umweltlotterie „GENAU“, Deutsche Postcode Lotterie, Bildungs-Chancen-Lotterie, PS- und Gewinnsparen und sonstige gemeinnützige Lotterien	bundesweit	Je nach Spiel: Deutsche Fernsehlotterie, gewerbliche Spielevermittler, Landeslotteriegesellschaften des DLTB	Lotto-Annahmestellen, Internet, Telefon, Bank, Post
‘Sonstige Lotterien’	Glücksrakete, Silvester-Millionen, Neujahrs-Millionen, El Gordo, Euromillions, PowerBall, MegaMillions, WorldMillions, SuperEnalotto, sonstige	Teilweise bundesweit	Verschiedene wie Banken, Landeslotteriegesellschaften, oder ausländische Veranstalter	Lotto-Annahmestelle, Telefon, Bank oder Post, Internet, öffentlich/privat organisierte Veranstaltungen

Art des Glücksspiels	Erläuterung	Vertriebsgebiet	Veranstalter/ mögliche Anbieter bzw. Vermittler	mögl. Spielort /Bezugsweg ¹
Tabelle 3 Seite 7				
Spiel 77/ Super 6	Zusatzlotterien, die nur in Verbindung mit einer Hauptlotterie wie Lotto „6 aus 49“, Eurojackpot, GlücksSpirale, TOTO Fußballwette oder Lotterie Bingo gespielt werden können	bundesweit	DLTB als staatlicher Anbieter; gewerbliche Spielvermittler (LOTTO 24, Faber); illegale Anbieter von Schwarzlotterien	Lotto-Annahmestelle, Internet, ABO
Restkategorie				
‘Sonstige Glücksspiele’	e-Sports Wetten, Börsenspekulationen, Lootboxen, Online games über www.lotto-hessen.de , Andere, bislang nicht genannte Glücksspiele	Teilweise bundesweit	Banken, Private (meist) illegale Anbieter, auch online games von Lotto Hessen	Banken, Internet

1 Restkategorie ‚andere Wege‘ nicht gesondert aufgeführt;

2 In Deutschland bisher gesetzliche „Grauzone“ (Ausnahme: im Falle erteilter Lizenzen in Schleswig-Holstein);

3 Poker mit Geldeinsatz ist im Rahmen von Turnieren in Gaststätten, Diskotheken mit behördlicher Genehmigung möglich, wird aber an dieser Stelle nicht erfragt, sondern fiele unter die Rubrik „Sonstige Glücksspiele“.

4 In Deutschland ist das Sportwetten-Angebot in Wettbüros bzw. Wettlokalen „Grauzone“. Allerdings sieht der GlüAndStV vor, dass Anbieter für die Veranstaltung von Sportwetten in Deutschland eine Lizenz erhalten (§ 10a GlüStV); Die Lizenzbewerber befinden sich derzeit in der Duldung.

5 Legal über Internet spielbar;

6 Lotterie Bingo (DLTB) wird über Internet nur in Niedersachsen legal angeboten;

Sofortlotterien (DLTB) nur in Hessen, Niedersachsen, Nordrhein-Westfalen und Sachsen;

Toto Fußballwetten (DLTB) nur in Bayern, Baden-Württemberg, Hessen, Niedersachsen, Nordrhein-Westfalen, Rheinland-Pfalz, Schleswig-Holstein und Bremen.

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. Diese bestehen darin, dass an Geldspielautomaten die Höhe der Gewinne und Verluste gesetzlich begrenzt ist, während das „Kleine Spiel“ in den Spielbanken unbegrenzte Einsätze mit entsprechenden Gewinn- und Verlustmöglichkeiten zulässt. Dies allerdings mit reglementiertem Zugang (Ausweiskontrolle).

In der Praxis hat sich jedoch gezeigt, dass die Regelungen für Automaten Spiele in Spielhallen durch Spielmöglichkeit an mehreren Geräten, die Umwandlung von Geldgewinnen in einlösbare Punkte und weitere Manipulationsmöglichkeiten umgangen werden, so dass auch hier immense Verluste drohen können (Bühringer, Kraus, Höhne et al., 2010).

Spielorte/Bezugswege:

Einige der erhobenen Glücksspiele können über unterschiedliche Bezugswege, Angebotsformen oder an unterschiedlichen Orten gespielt werden⁸. Dabei sind Mehrfachnennungen möglich. Die Antwortkategorien werden den Eigenschaften der jeweiligen Glücksspiele entsprechend angepasst. Bei Pferdewetten beispielsweise sind dies die Pferderennbahn, das Wettbüro und das Internet. Bei den Lotterien werden, je nach Lotterie, Lotto-Aannahmestellen, das Internet, das Telefon oder Banken, Sparkassen, Post- oder Postbankfilialen abgefragt.

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.

⁸ Da eine klare Differenzierung nach Spielort und Bezugsweg bei vielen Glücksspielen nicht eindeutig ist, werden diese beiden Begriffe synonym verwendet.

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 beispielsweise durch die Frage „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 insgesamt*) 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 (Glücksspielerfahrung) als auch auf die zurückliegenden 12 Monate beziehen.

Einige Glücksspielformen sind zusätzlich zu folgenden Kategorien zusammengefasst.

- **Alle Automaten und Casinospiele:** Geldspielautomaten, Glücksspielautomaten („Kleines Spiel“ im Casino), Roulette, Black Jack, Poker usw. (großes Spiel im Casino) und alle Internet-Casinospiele.
- **Alle Sportwetten:** Sportwetten mit festen Quoten, Toto Fußballwetten, Pferdewetten, Live-Wetten und ‘andere Sportwetten’.
- **Alle Lotterien:** Lotto „6 aus 49“, Lotterie Bingo, Lotterie Keno, Glücksspirale, die europäische Lotterie Eurojackpot, Sofortlotterien, Klassenlotterien, Soziallotterien und sonstige Lotterien.
- **Glücksspielaktivitäten über Internet:** Alle Glücksspiele, bei denen ein Zugang über Internet angegeben wurde, einschließlich der Casinospiele im Internet.

Da für manche Glücksspiele zunächst nur allgemein der Spielort erfragt wird, kann erst mit einer Anschlussfrage das konkret gespielte Glücksspiel ermittelt werden. So werden beispielsweise Personen, die in den letzten zwölf Monaten im Internet Casinospiele gespielt haben, gefragt: „Welche Spiele haben Sie in den letzten zwölf Monaten im Internet gespielt: Automaten Spiele, 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 19 annehmen (Zusatzspiele Spiel 77/ Super 6/

Sieger-Chance und Plus 5 nicht berücksichtigt, jedoch inklusive Internet-Glücksspielen, die über die Bezugswege der jeweiligen Glücksspiele ex post gebildet werden). Beim Vergleich dieses Indikators über die verschiedenen Erhebungsjahre hinweg ist zu berücksichtigen, dass die Anzahl der jeweils erhobenen Glücksspiele in den Befragungen variiert.

2.2.4 Verhaltensdaten zu den Glücksspielen

Alle zu den einzelnen Glücksspielen erhobenen Verhaltensdaten (Spielort, Spielhäufigkeit, Ausgaben, Spieldauer) beziehen sich auf die letzten zwölf zurückliegenden Monate seit dem Befragungszeitpunkt.

Spielort/Bezugsweg:

Hier werden Lotto-Annahmestellen, das Internet und sonstige Wege unterschieden. Bei Lotterien können zudem als Spielorte/ Bezugswege Bank, Post, Telefon, oder auch direkter Zugang über den Anbieter angegeben werden. Bei Sportwetten sind als Angaben Wettbüros oder die Pferderennbahn möglich. Bei Geldspielautomaten wird differenziert nach Spielhalle, Gaststätte/ Restaurant, Kiosk, Imbiss- oder Dönerbude, Wettbüro sowie Verein. Im Fall des Spielortes/ Bezugsweges Internet bei einem Glücksspiel, können die Befragten zudem 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.

Spielhäufigkeiten:

Die Häufigkeit, mit der ein bestimmtes Glücksspiel gespielt wurde, wird in Abhängigkeit der angebotenen Spielmöglichkeiten erhoben. Bei Geldspielautomaten beispielsweise wird sie 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-Fußballwetten des DLTB 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 Mittwochsottos 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 Soziallotterien, der GlücksSpirale und anderen Lotterien werden keine Angaben zur Spielhäufigkeit erhoben. Bei diesen Glücksspielen kann die Möglichkeit gegeben sein, mit dem einmaligen Erwerb eines Loses über Monate an täglichen Auslosungen teilzunehmen. Das erschwert 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 2019 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, welche Summen („wie viele Euro“) die Personen, die das jeweilige Glücksspiel in den letzten 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 viele EURO haben Sie in den letzten zwölf Monaten im Durchschnitt pro Ziehung eingesetzt?“. Bei Lotterien wie etwa den Klassen- oder Soziallotterien beziehen sich die entsprechenden Fragen auf den durchschnittlichen Monat: „Was schätzen Sie, wie viele Euro haben Sie in diesem Zeitraum, also seit [Monat 2016 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 der bevölkerungsbezogenen Auswertung alle Befragten einbezogen wurden, resultiert aufgrund des damit verbundenen hohen Anteils der 0-Euro-Werte eine nicht symmetrische, sondern schiefe Verteilung der monatlichen Ausgaben. Aufgrund der hohen Streuungen und des Vorkommens von Ausreißer-Werten, bei denen nicht abschließend geklärt werden kann, ob es sich um Erinnerungsfehler o. ä. handelt, wird bei den Spieleinsätzen auf die Wiedergabe von Mittelwerten verzichtet; stattdessen werden gruppierte Kategorien ausgewiesen.

Spieldauer:

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

Im Survey wird daher bei Geldspielautomaten, beim kleinen und großen Spiel in der Spielbank, bei Glücksspielen im Internet und beim privaten Glücksspiel 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 (Giro-, EC- oder Kreditkarte, Konto für bargeldlosen Zahlungsverkehr).

Glücksspiel motive und Gesamtgewinn- und Verlustbilanz:

Von Personen, die in den letzten zwölf Monaten an einem Glücksspiel teilgenommen haben, werden insgesamt acht Motive erfragt, die der Teilnahme an Glücksspielen zugrunde liegen können. Zudem wird von diesen Befragten, bezogen auf den zurückliegenden Jahreszeitraum, eine Einschätzung der persönlichen Gewinn- und Verlustbilanz erhoben.

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 glücksspiellosoziierte Probleme vorliegen (z. B. Bondolfi, Osiek & Ferrero, 2000, Volberg, Abbott, Rönnerberg 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 wird hier der zurückliegende Jahreszeitraum zugrunde gelegt, was auch von Lesieur und Blume (1993), den Entwicklern des Instruments, als adäquat eingestuft wird. Das Instrument kommt daher nur bei den Befragten zur Anwendung, die in den letzten zwölf Monaten an zumindest einem Glücksspiel teilgenommen haben.

Der Gesamtwert ergibt sich aus 20 Fragen, die mit jeweils einem Punkt bewertet werden. Lesieur und Blume (1987) kennzeichnen Personen, die im SOGS fünf oder mehr Punkte erreichen, als „wahrscheinlich pathologisch Glücksspielende“. Im DSM-IV⁹ 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 „problematisch Glücksspielende“ einzustufen. Zumeist wird so verfahren, wenn Befragte drei oder vier Punkte erreichen (Bondolfi, Osiek & Ferrero, 2000). Personen, die mit dem SOGS ein oder zwei Punkte erreichen, wird ein „auffälliges bzw. riskantes Glücksspielverhalten“ zugeschrieben.

Das Instrument des SOGS ist insgesamt gut validiert. Da es aus Sicht der vergleichsweise niedrigen Prävalenzraten bei epidemiologischen Studien im Glücksspielbereich durchaus Sinn macht, problematische und wahrscheinlich pathologische Glücksspieler zusammenfassend zu betrachten, kann die Überschätzung der wahrscheinlich pathologischen Fälle durch den SOGS vernachlässigt werden, zumal umgekehrt bei dieser sensiblen Fragebatterie eine Unterschätzung durch sozial erwünschtes Antwortverhalten zu erwarten ist.

⁹ Seit 2013 gibt es die neue Diagnostik DSM-5, welche die Fassung DSM-IV von 1994 ablöst. Da in der Neufassung des DSM nur einige weitere Krankheitsbilder hinzugefügt wurden, wird im weiteren Verlauf des Berichtes weiterhin auf die Fassung DSM-IV Bezug genommen.

In der Befragung im Jahr 2009 wurde die Filterführung einzelner SOGS-Items gegenüber 2007 geändert und in den nachfolgenden Befragungen dann beibehalten. Zeitliche Vergleiche der SOGS-Ausprägungen beziehen sich deshalb auf die Jahre 2009 bis 2019.

Im Jahr 2019 wurde zum vierten Mal seit 2013 das Erhebungsinstrument zur Erfassung glücksspielassoziierter Probleme bei Jugendlichen in einer für diese Zielgruppe adaptierten Form verwendet, um glücksspielassozierte Probleme bei Jugendlichen adäquater abbilden zu können (SOGS-RA, Revised for Adolescents, Winters, Stinchfield & Fulkerson, 1993a, b, Winters, Stinchfield & Kim, 1995, vgl. auch BZgA, 2014, Methodenteil).

Da bei Jugendlichen zumeist noch keine Verfestigung einer starken Störungssymptomatik besteht, wird beim SOGS-RA auf die Klassifizierung von pathologisch Spielenden verzichtet.

Im Vergleich zum DSM-IV konstatierten Ladouceur, Ferland, Poulin et al. (2005), dass dieser die Quote problematisch glücksspielender Jugendlicher möglicherweise eher unter- und der SOGS-RA diese eher überschätzt. Allerdings attestieren vorliegende Studien dem SOGS-RA überwiegend positive psychometrische Eigenschaften wie statistische Güte, Eindimensionalität und Stabilität des Tests (z. B. Poulin, 2002, Chiesi, Donati, Galli & Primi, 2013, Colasante, Gori, Bastiani et al., 2014. Zu weiteren Einzelaspekten wie den genauen Unterschieden zur SOGS-Standardversion, Studien, in denen der SOGS-RA eingesetzt wurde, und Vergleiche mit anderen jugendadaptierten Erhebungsinstrumenten zur Glücksspielproblematik siehe Stinchfield, 2010, Rossow & Molde, 2006, BZgA, 2014, S. 42f.).

Für den SOGS-RA stehen jedoch systematische empirische Überprüfungen möglicher Verzerrungseffekte noch aus (vgl. Hayer, Meyer & Petermann, 2014). Wie bereits beim SOGS angemerkt, ist zu erwarten, dass eine mögliche Überschätzung durch sozial erwünschtes Antwortverhalten wieder ausgeglichen wird.

Der SOGS-RA umfasst zwölf Items mit je einem Punktwert. Im Unterschied zur Standardversion des Instruments sind die Schwellenwerte für auffälliges und problematisches Glücksspiel jeweils um einen Punktwert nach oben verschoben. Als Standardklassifikation hat sich durchgesetzt, einen 0 oder 1 Punktwert als unproblematisches, 2 bis 3 Punktwerte als auffälliges und 4 oder mehr Punktwerte als problematisches Glücksspielverhalten zu bewerten.

Die Darstellung der Ergebnisse zu der mittels SOGS gemessenen Problembelastung erfolgt in diesem Bericht für alle Befragten einheitlich. Da erst seit 2013 bei den 16- und 17-Jährigen die jugendadaptierte Form verwendet wurde, werden bei Vergleichen der Daten mit den früheren BZgA-Glücksspielsurveys die SOGS-Gesamtwerte aus den Jahren 2009 und 2011 ex post in SOGS-RA-Werte umgerechnet. Dies ist aufgrund der Ähnlichkeit der Item-Formulierungen in beiden Versionen unproblematisch.

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. Durch die GABS wird die Untersuchung kognitiver Verzerrungen hinsichtlich des Glücksspiels ermöglicht.

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 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 wird nur bei Personen abgefragt, die in den letzten zwölf Monaten vor der Befragung mindestens ein Glücksspiel gespielt haben. Für jede Person wird als Skalenwert der Mittelwert aller Antworten berechnet, sodass der mögliche Wertebereich des GABS von eins bis vier reicht. Skalenwerte werden nur für Personen berechnet, die bei weniger als fünf der Fragen der GABS-Skala fehlende Angaben haben.

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 Telefonhotline 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:

Die Fragen zu Einstellungen und Wissen bezüglich gesetzlicher Regelungen zum Glücksspiel in der Bevölkerung, mit Fragen zur Kontrollaufsicht des Staates, zur Beurteilung der Legalität des Glücksspiels im Internet und zum Jugendschutz wurden in 2019 erstmals nicht gestellt. Anstelle dieser Fragebatterie wurden Fragen zur Spielersperre gestellt, welche in einer gesonderten Veröffentlichung publiziert werden sollen.

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

2.3 Modifikationen im Survey 2019 gegenüber 2017

Da es sich bei den Glücksspielsurveys der BZgA um in festen Abständen durchgeführte Wiederholungsbefragungen im Sinne eines Bevölkerungsmonitorings 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 2017 erfolgten Modifikationen aufgelistet.

Präzisierungen:

- 1) Die Abfrage „Internet Automaten Spiele, Roulette, Black Jack oder Poker“ wurde durch „Internet-Casinospiele wie Roulette, Black Jack, Poker oder Automaten Spiele“ ersetzt.
- 2) Der Begriff der Oddset wird durch den Begriff „Sportwetten mit festen Quoten“ ersetzt (hier wird dann nachfolgend nur das ODDSET-Spiel des DLTB als Oddset bezeichnet und ist dadurch klar abgrenzbar/ identifizierbar).
- 3) Der Begriff Toto wird in Toto-Fußballwetten umbenannt.
- 4) Der Begriff Bingo wird durch „die Lotterie Bingo“ ersetzt, um Verwechslungen mit dem „Automaten Spiel Bingo“ auszuschließen.
- 5) Der Begriff Keno wird durch „die Lotterie Keno“ ersetzt, um Verwechslungen mit dem „Automaten Spiel Keno“ auszuschließen.
- 6) Die Kategorie Zusatzspiele (Spiel 77, Super6) wird in Lotto-Zusatzlotterien umbenannt.
- 7) Die 2017 neu aufgenommene Zusatzlotterie „Sieger-Chance“ wird über die Glücksspirale angeboten und dieser nun auch zugeordnet (analog zur Zusatzlotterie Plus5 bei Lotterie KENO).
- 8) Der Begriff Fernsehlotterien wird durch den Begriff der Soziallotterien ersetzt.
- 9) Bei den Abfragen der verschiedenen Zugangswege von Lotto „6 aus 49“ und bei Klassenlotterien fällt der Code „über gewerbliche Anbieter z.B. Faber“ weg, da dies zu unpräzise ist. Faber wird als Beispiel für den Code „über andere Wege“ ergänzt.
- 10) Die Internetzugangswege werden durch die Abfrage der legalen DLTB-Homepages präzisiert.

Neue und alte Glücksspiele:

Gelöscht wurden:

- 1) Lotterie „Logeo“ (wird nicht mehr angeboten)
- 2) Euromillions (wird als Item in Rubrik sonstige Lotterien verschoben)
- 3) Deutsche Sportlotterie (wird als Item in Rubrik Soziallotterien verschoben)
- 4) Umweltlotterie „GENAU“ (wird als Item in Rubrik Soziallotterien verschoben)

Neu aufgenommen wurden:

- 1) Offene Abfrage der Restkategorien bei den Soziallotterien und sonstige Lotterien
- 2) Abfrage von sonstigen Glücksspielen als Restkategorie (u.a. Lootboxen, Online-Games des DLTB)

Neu aufgenommene sonstige Fragen:

- 1) Rückbindungsfrage bei allen „zu hohen“ und „zu niedrigen“ Euro Angaben zur Extremwertbereinigung
- 2) Ergänzung um das Spielmotiv: „Weil es Spaß macht“
- 3) Frage/n zur Meinung bezüglich verschiedener Varianten der Selbst- und Fremdsperrung (Spielersperre)
- 4) Wissensfrage zu den Informationen bei Spielbanken ergänzt
- 5) Wissensfrage zu den Informationen bei Verein oder Kulturcafé neu aufgenommen
- 6) Für nicht Erwerbstätige: die Abfrage zur Dauer Ihrer Erwerbslosigkeit
- 7) Eine Frage zur Zusammensetzung des Haushaltes

Gelöschte sonstige Fragen:

- 1) Fragen zur Höhe des subjektiven Gewinns
- 2) Fragen zur Höhe des subjektiven Verlustes
- 3) Frage nach im Haushalt Lebenden, 16-65-Jährigen gelöscht
- 4) Fünf Fragen zur Wahrnehmung und dem Wissen zum Thema problematisches Glücksspiel

Änderung der Fragebogensukzession:

- 1) Sofortlotterien wurden vorgezogen, damit die sonstigen Lotterien ans Ende gestellt werden können.
- 2) Lotto Zusatzlotterien wurden ans Ende der Glücksspielabfrage gestellt.
- 3) Vor den Lotto-Zusatzlotterien werden nun immer die sonstigen Lotterien abgefragt.

Die vorgenommenen Änderungen erschweren den Vergleich einiger einzelner Glücksspielformen erheblich, waren jedoch dringend notwendig, um eine klare Trennschärfe zwischen den einzelnen Spielformen zu ermöglichen. Weiterhin bestand die Zielsetzung darin, einen Fragebogen zu erstellen, welcher in seiner Struktur konsistent ist und den gesamten Glücksspielmarkt abdeckt.

Die Qualität der Befragung konnte somit deutlich gesteigert werden und hatte Priorität vor der Vergleichbarkeit mit älteren Querschnittsbefragungen.

2.4 Durchführung der Studie

Die Entwicklung des Interviews sowie die Auswertung und Berichterstattung erfolgte durch die BZgA. Mit der Feldarbeit und Datenerhebung wurde, wie in den Glücksspielsurveys in den vorangegangenen Jahren, forsa, Gesellschaft für Sozialforschung und statistische Analysen mbH, beauftragt.

Die Aufgaben von forsa umfassten die Abstimmung und Programmierung des Interviews, Interviewer-Schulung 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 21. Mai bis 20. August 2019 statt. Die Realisierung der 11.503 Interviews erfolgte an 78 Befragungstagen, im Durchschnitt wurden damit pro Tag 174 Interviews durchgeführt. Dies erfolgte in der Regel, das heißt, wenn keine anderweitige Terminabsprache getroffen wurde, werktags zwischen 17 und 21 Uhr. Ein Interview dauerte bei über Festnetz Befragten durchschnittlich 23,3 Minuten, bei mobil Befragten 25,8 Minuten.

2.5 Ausschöpfung, Gewichtung und Auswertung

Ausschöpfung/ Antwortrate:

Zur Realisierung der 11.503 durchgeführten Interviews wurden im Jahr 2019 ohne Berücksichtigung qualitätsneutraler Ausfälle und des disproportionalen Auswahlverfahrens (= Nettostichprobe) 29.278 Haushalte, in denen Zielpersonen lebten, kontaktiert (Zugang über Festnetz: 17.928, mobil: 11.350). In der Festnetzstichprobe (Zugang über Festnetz) wird eine Ausschöpfungsquote von 44,6 % erreicht, in der Mobilstichprobe 30,9 %. Gegenüber dem Jahr 2017 ging die Ausschöpfungsquote der über Festnetz durchgeführten Interviews um 4,2 Prozentpunkte, die der mobiltelefonisch durchgeführten Interviews um 5,1 Prozentpunkte zurück.

Gewichtung:

Die im Rahmen der Festnetzstichprobe befragten Personen haben in Abhängigkeit von der Zahl der Festnetzzurufnummern, unter denen sie erreichbar sind, eine unterschiedliche Auswahlchance. Die Auswahlwahrscheinlichkeit steigt mit der Zahl der Festnetzzurufnummern. Durch eine entsprechende Designgewichtung wurden diese unterschiedlichen Auswahlchancen 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 31.12.2017 und nach der Bildung basierend auf dem Mikrozensus 2017.

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 Designgewichtung wurden diese unterschiedlichen Auswahlwahrscheinlichkeiten ausgeglichen. Zudem wird in der Designgewichtung das Mischverhältnis der beiden Stichprobenarten über ihren jeweiligen Auswahlsatz einbezogen. Bei einer reinen Festnetzstichprobe muss der Auswahlsatz (Zahl der realisierten Interviews/ Gesamtzahl der Festnetzzufnummern 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 wurde ein Verhältnis der Gesamtzahl von Festnetz- zu Mobilfunknummern, über die die Personen der Grundgesamtheit der Studie erreichbar sind, von 1,0 : 1,5 zugrunde gelegt. Wie schon in den Glücksspielsurveys 2013 bis 2017 wurde auf eine Proportionalisierung der Umfänge der Stichprobenanteile, die sowohl über einen Festnetz- als auch einen mobiltelefonischen Anschluss verfügen, zum Ausgleich modespezifischer Effekte verzichtet (vgl. ADM, 2012) und damit dem seit einigen Jahren auch von der ADM präferierten Prozedere entsprochen.

Der Ausgleich der disproportionalen Schichtung der Stichprobe mit ungleichen Auswahlwahrscheinlichkeiten in den Altersgruppen und die Anpassung an demografische Strukturen entsprechend der amtlichen Statistik erfolgten 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. Die infolge der disproportionalen Schichtung der Stichprobe (Höherquotierung der 16- bis 25-Jährigen) ungleichen Auswahlwahrscheinlichkeiten in den Altersgruppen wurden ebenfalls im Rahmen der Gewichtung ausgeglichen.

Die Gewichtungsfaktoren in der „Dual-Frame“-Stichprobe sind **TABELLE 29** 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 codiert.

Wer bei allen Glücksspielen angibt, das Spiel nicht gespielt zu haben, wird als Person ohne Glücksspielerfahrung codiert. Wer bei manchen Glücksspielen angibt, das Spiel nicht gespielt zu haben, und bei allen anderen Spielen die Antwort verweigert, wird als ungültig codiert. 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 nicht an der Befragung teilnehmen (Non-Responder), sondern eine Teilnahme ablehnen, können die Ergebnisse potenziell verzerren. Allerdings nur dann, wenn diese in nennenswertem Umfang auftreten und sich zudem systematisch von den Teilnehmenden unterscheiden. Ein Bias (Verzerrung/ Systematischer Fehler) in der Merkmalschätzung ist allerdings auch durch eine hohe Response allein nicht auszuschließen (Särndal & Lundström, 2005).

Im Glücksspielsurvey 2019 wurden keine Daten von Non-Respondern erfasst, sodass hierzu keine Analysen durchgeführt werden konnten.

Datenanalyse:

Bei Trendanalysen steht die Vergleichbarkeit der zu den verschiedenen Zeitpunkten erhobenen Daten im Vordergrund. Vor dem Hintergrund der Variabilität des Untersuchungsgegenstandes und im Zeitverlauf notwendiger Veränderungen in der methodischen Vorgehensweise sind hier jedoch Einschränkungen in Kauf zu nehmen. So hat sich im Zeitraum 2007 bis 2019 beispielsweise das Glücksspielangebot in Deutschland immer wieder verändert.

Entsprechend wurde das Spektrum der im Interview erfragten erhobenen Glücksspiele eingeschränkt oder erweitert. Dies ist bei zeitverlaufsbezogenen Vergleichen der in den

einzelnen Surveys ermittelten Gesamtspielprävalenzen sowie auch einzelner Glücksspielkategorisierungen (z. B. Lotterien) zu berücksichtigen. Zudem wurden wie bereits in Kapitel 2.3 angegeben z. T. umfangreiche Präzisierungen am Fragebogeninstrument vorgenommen, welche Trendanalysen bei einzelnen Glücksspielformen erschweren.

Aufgrund des 2013 eingeführten „Dual-Frame“-Stichprobendesigns (vgl. Kapitel 2.1) sowie der Ausweitung des Altersspektrums der Befragten im Jahr 2015 auf bis 70 Jahre (zuvor 16 bis 65 Jahre) ist eine direkte Vergleichbarkeit der Ergebnisse mit denen der vorangegangenen Surveys nur bedingt möglich.

Da sowohl die Art der Stichprobenziehung als auch eine erweiterte Altersspanne in künftigen Glücksspielsurveys der BZgA beibehalten werden sollen, erfolgen auch im Glücksspielsurvey 2019 alle interferenzstatistischen Berechnungen auf Basis der in 2015 erstmals erweiterten Altersspanne (16-70 Jahre). Daher ist lediglich der Vergleich mit den Erhebungen ab 2015 statistisch valide.

Wurden im Glücksspielsurvey 2013 die Ergebnisse noch für beide Stichprobenrahmen ausgewertet und berichtet, werden seit dem Survey 2015 für die Erhebungsjahre ab 2013 nur noch die auf den „Dual-Frame“-Daten basierenden Ergebnisse dargestellt.

Telefonische Bevölkerungsumfragen weisen immer ein komplexes Design auf. Das heißt, es kann nicht von einer Stichprobe auf Basis einer einfachen Zufallsauswahl ausgegangen werden (vgl. Bacher, 2009, Levy & Lemeshow, 1999, Lohr, 1999, Korn & Graubard, 1999).

Seit 2011 sind in den Surveys zudem altersdisproportionale Stichprobenziehungen erfolgt (jeweils Höherquotierung der 16 bis 25-Jährigen). 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 2019 daher ein komplexes Stichprobendesign zugrunde gelegt und die 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.

Zur Beurteilung von Unterschieden zwischen einzelnen Kategorien, sei es zwischen den verschiedenen Erhebungszeitpunkten oder zwischen männlichen und weiblichen Befragten im Jahr 2019, 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 des Odds Ratios den Wert ‚1‘ einschließt¹⁰. 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).

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. Anders als in den Glücksspielerhebungen bis 2013 werden die Altersgruppen 46 bis 55 Jahre und über 55 Jahre getrennt ausgewiesen. Bei Jahresvergleichen lautet das Label der höchsten Altersgruppe „56 bis 70 Jahre“. Auf den Sachverhalt, dass bis zum Jahr 2013 nur bis 65-Jährige in die Befragung einbezogen wurden, wird in der Legende der jeweiligen Tabelle oder Grafik hingewiesen.

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 verschiedenen Befragungszeitpunkten werden wiederum mit multinomialen logistischen Regressionen überprüft. Als redundanter Parameter wird jeweils die Kategorie „nicht gespielt“ definiert. Es wird jeweils getestet, ob sich das Verhältnis einer der Kategorien mit höheren Spielfrequenzen zu der Kategorie „nicht gespielt“ im Jahresvergleich statistisch signifikant verändert hat.

Referenzkategorie bei logistischen Regressionen ist bei Vergleichen der Daten aus unterschiedlichen Erhebungsjahren das Jahr 2019. Bei der Überprüfung von Geschlechterunterschieden 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, erfolgt die Darstellung der Fallzahlen immer ungewichtet. Für die Datenauswertung wurde SPSS 22.0 verwendet.

¹⁰ 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.

3 ERGEBNISSE

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

Grundsätzlich ist anzumerken, dass bei den Tabellen im Berichtsband (sofern es sich um Einfachnennungen handelt) zum Teil nur 99,9 % oder 100,1 % ausgewiesen werden. Es handelt sich hierbei nicht um einen Rechenfehler, sondern um rundungsbedingte Abweichungen der Analysesoftware.

3.1 Glücksspielerfahrung: Ergebnisse zur Lebenszeitprävalenz

Die Lebenszeitprävalenz, d. h. der Anteil derjenigen, die schon einmal ein Glücksspiel gespielt haben und somit über Glücksspielerfahrung verfügen, ist bei Männern signifikant größer als bei Frauen (Männer: 79,9 % vs. Frauen 70,7 %). Dieser Geschlechtsunterschied ist in fast allen Altersgruppen festzustellen.

Am höchsten ist die Lebenszeitprävalenz für das Spielen von Lotterien (86,4 %). Bei Automaten- und Casinospiele liegt sie bei 30,0 %, wobei hier der signifikante Geschlechtsunterschied zwischen Männern und Frauen besonders groß ist (15,9 Prozentpunkte). Sportwetten wurden niemals von 10,0 % der Bevölkerung gespielt.

Im Trendverlauf ist die Lebenszeitprävalenz des Glücksspielens im Zeitraum 2007 bis 2017 zurückgegangen und bis 2019 nicht weiter gesunken.

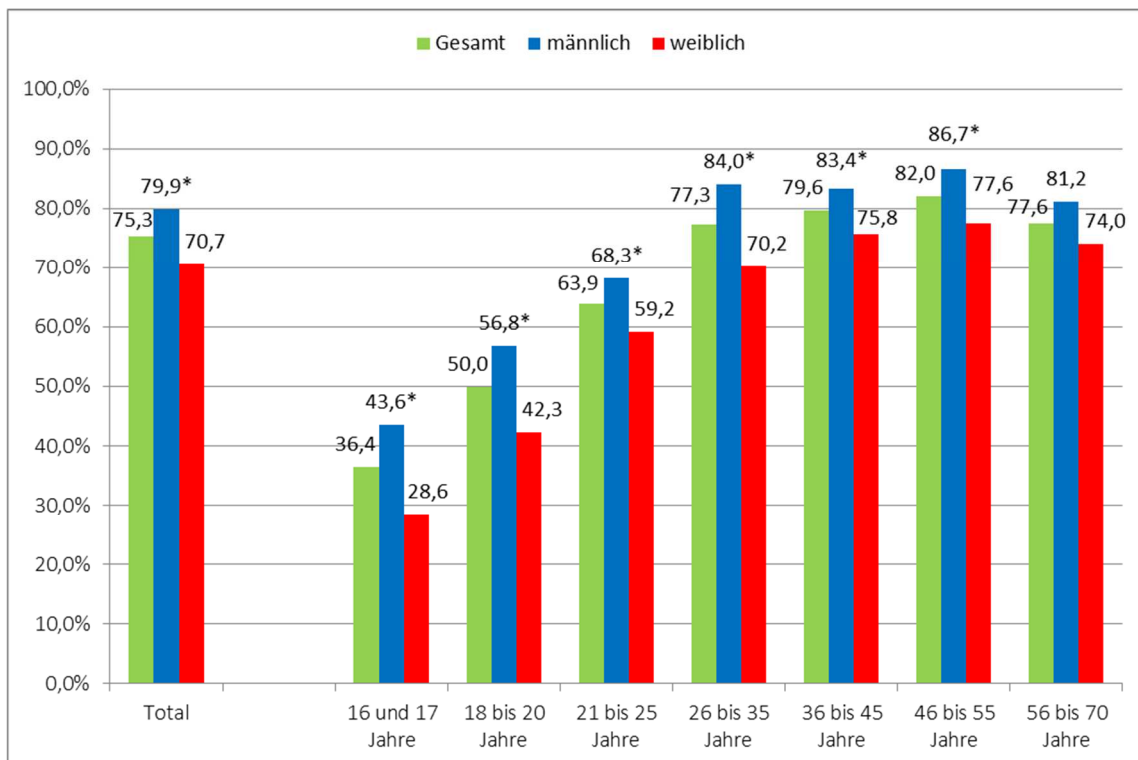
3.1.1 Lebenszeitprävalenz im Jahr 2019

In der Repräsentativbefragung des Jahres 2019 zum Glücksspiel haben 75,3 % und damit ca. drei Viertel der in Deutschland lebenden Bevölkerung zwischen 16 und 70 Jahren im Laufe des Lebens schon mindestens einmal an einem Glücksspiel teilgenommen (**ABBILDUNG 1**).

Die Glücksspielerfahrung nimmt mit steigendem Alter zunächst zu und verbleibt ab einem Alter von 36 Jahren in einem Bereich von etwa 85 Prozent.

Der Anteil der männlichen Befragten mit Glücksspielerfahrung ist signifikant größer als der der weiblichen (79,9 % vs. 70,7 %). Die signifikanten Geschlechterunterschiede betreffen alle Altersgruppen bis 55 Jahre. Nur bei der letzten Altersgruppe der 56- bis 70-Jährigen ist der Geschlechterunterschied (Delta 7,2 Prozentpunkte) nicht signifikant.

Besonders deutliche Unterschiede zwischen den Geschlechtern finden sich in den Altersgruppen der Jugendlichen und 18- bis 20-Jährigen (jeweils ca. 15 Prozentpunkte).



Basis alle Befragten;

*) statistisch signifikante Geschlechterunterschiede; Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: n = 11.491

ABBILDUNG 1: Lebenszeitprävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel: nach Altersgruppen und Geschlecht in der Befragung im Jahr 2019

In **TABELLE 15** im Anhang sind die Lebenszeitprävalenzen von einzelnen Glücksspielen und Glücksspielkategorien dargestellt und nach dem Geschlecht differenziert ausgewiesen.

Betrachtet man zunächst die gewerblichen Angebote, also ohne privates Glücksspiel, so ergibt sich für diese eine Lebenszeitprävalenz von 73,6 %.

Am höchsten ist die Lebenszeitprävalenz für das Spielen von Lotterien (68,4 %). Bei Automaten- und Casinospiele liegt sie bei 30,0 %, wobei hier der signifikante Geschlechtsunterschied zwischen Männern und Frauen besonders groß ist (15,9 Prozentpunkte). Sportwetten wurden jemals von 6,6 % der Bevölkerung gespielt.

Die Lebenszeitprävalenzen der einzelnen Glücksspiele unterscheiden sich im Jahr 2019 beträchtlich.

Von den gewerblichen Glücksspielen wird Lotto „6 aus 49“ mit Abstand am häufigsten genannt (54,3 %). Lässt man die Zusatzspiele von Lotto „6 aus 49“ außen vor, wurden Sofortlotterien am zweithäufigsten (34,0 %) und Geldspielautomaten in Spielhallen oder Gaststätten am dritthäufigsten gespielt (17,6 %).

Die Mehrzahl der Glücksspiele wird statistisch signifikant häufiger von männlichen als von weiblichen Befragten angegeben. Pferdewetten ausgenommen besteht in allen Spielformen des Automaten- und Casinospiele sowie bei Sportwettangeboten ein signifikanter Geschlechtsunterschied zwischen Männern und Frauen.

Keine wesentlichen Unterschiede in der geschlechtsspezifischen Nutzung bei der Glücksspielerfahrung bestehen lediglich bei Sofortlotterien bzw. Rubbellosen, Soziallotterien, Pferdewetten, Lotterie Bingo, Lotterie Keno, der Zusatzlotterie Plus 5 und sonstigen Lotterien.

Zu der nach Geschlecht und Altersgruppen differenzierten Darstellung der Lebenszeitprävalenzen der erfragten Glücksspiele siehe **TABELLE 17** im Anhang. Aufgrund der vielfältigen Optimierungen bei der Erfragung der einzelnen Glücksspielformen (vgl. Kapitel 2.3) ist in **TABELLE 17** lediglich der Trendverlauf für die Sammelkategorie aller Glücksspiele dargestellt.

3.1.2 Trendanalysen: Lebenszeitprävalenzen von Glücksspielen 2007 bis 2019

In der Erhebung 2019 geben 75,3 % aller 16- bis 70-jährigen Befragten an, mindestens eines der erhobenen Glücksspiele schon einmal gespielt zu haben. Dies stellt gegenüber der ersten Erhebung zum Glücksspiel im Jahr 2007 einen Rückgang um 11,2 Prozentpunkte dar (vgl. **TABELLE 17**).

Im direkten Vergleich mit der letzten Erhebung 2017 sind zwei Dinge zu beobachten:

- 1) Die Lebenszeitprävalenz ist erstmals nicht weiter gesunken.
- 2) Die Lebenszeitprävalenz der jüngeren Altersgruppen bis 25 Jahre sinkt weiter leicht ab, während die Lebenszeitprävalenz der älteren Altersgruppen ab 36 Jahre leicht angestiegen ist.

3.2 Ergebnisse zur 12-Monats-Prävalenz

Die 12-Monats-Prävalenz beträgt 37,7 %. Bei Männern ist sie signifikant größer als bei Frauen (Männer: 44,4 % vs. Frauen: 30,9 %). Dieser Geschlechterunterschied ist in allen Altersgruppen signifikant.

Am höchsten ist die 12-Monats-Prävalenz bei Lotterien (32,5 %); bei Automaten- und Casinospiele liegt sie bei 4,1 % und bei Sportwetten bei 2,2 %.

Es haben signifikant mehr Männer als Frauen in den letzten zwölf Monaten ein Glücksspiel gespielt. Diese signifikanten Unterschiede betreffen alle Glücksspielgruppen.

Nach einem langen Abwärtstrend ist die 12-Monats-Prävalenz in 2019 erstmals geringfügig angestiegen.

Der Anteil der Mehrfachspielenden ist unter den männlichen Befragten deutlich höher als unter den weiblichen (24,0 % vs. 14,6 %).

Mit zunehmendem Alter nimmt auch die Anzahl der gespielten Glücksspiele zu. Männer spielen insgesamt häufiger mehrere Glücksspiele als Frauen.

Mit zunehmendem Alter werden regelmäßiger Glücksspiele gespielt.

Bei Spielenden von Lotterien ist die Wahrscheinlichkeit am geringsten, dass Sie weitere Spielegattungen spielen.

Neben Lotto-Annahmestellen (23,4 %) ist das Internet (7,0 %) der weitverbreitetste Bezugsweg von Glücksspielen.

Ein Viertel der Glücksspielenden gibt mehr als 50 Euro pro Monat für Glücksspiel aus.

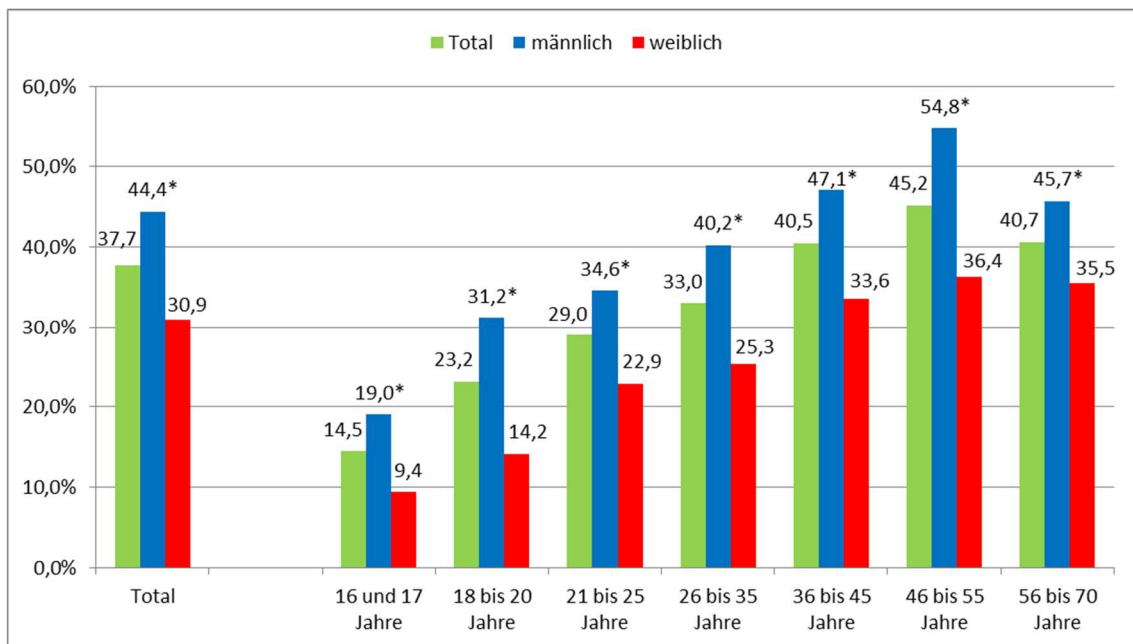
3.2.1 12-Monats-Prävalenz im Jahr 2019

In der Repräsentativbefragung des Jahres 2019 zum Glücksspiel haben 37,7 % und damit über ein Drittel der in Deutschland lebenden Bevölkerung zwischen 16 und 70 Jahren innerhalb der letzten zwölf Monate an einem Glücksspiel teilgenommen (vgl. **ABBILDUNG 2**).

Die Glücksspielerfahrung nimmt mit steigendem Alter bis auf 45,2 % in der Altersgruppe der 46- bis 55-Jährigen zu und sinkt erst in Altersgruppe der 56- bis 70-Jährigen wieder ab.

Der Anteil der männlichen Befragten mit Glücksspielerfahrung ist signifikant größer als der der weiblichen (44,4 % vs. 30,9 %). Die signifikanten Geschlechterunterschiede betreffen alle Altersgruppen.

Besonders deutliche Unterschiede zwischen den Geschlechtern finden sich in der Altersgruppe der 46- bis 55-Jährigen (jeweils ca. 15 Prozentpunkte).



Basis alle Befragten;

*) statistisch signifikante Geschlechterunterschiede;

Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: n = 11.425

ABBILDUNG 2: 12-Monats-Prävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel nach Altersgruppen und Geschlecht in der Befragung 2019

In **TABELLE 16** im Anhang sind die 12-Monats-Prävalenzen von einzelnen Glücksspielen und Glücksspielkategorien dargestellt und nach dem Geschlecht differenziert ausgewiesen.

Betrachtet man zunächst die gewerblichen Angebote, also ohne privates Glücksspiel, so ergibt sich für diese eine 12-Monats-Prävalenz von 35,4 %. Am höchsten ist die 12-Monats-Prävalenz in der Gruppe der Lotterien (32,5 %). Bei Automaten- und Casinospiele liegt sie bei 4,1 %, bei Sportwetten bei 2,2 %. Es haben signifikant mehr Männer als Frauen in den letzten zwölf Monaten ein Glücksspiel gespielt. Diese signifikanten Unterschiede betreffen alle Glücksspielgruppen.

Wie auch schon bei der Lebenszeitprävalenz unterscheiden sich die 12-Monats-Prävalenzen zwischen den einzelnen Glücksspielen im Jahr 2019 deutlich. Von den gewerblichen Glücksspielen wird Lotto „6 aus 49“ mit Abstand am häufigsten genannt (21,0 %). Lässt man die Zusatzspiele von Lotto „6 aus 49“ außen vor, wurde der Eurojackpot am zweithäufigsten (10,8 %) und Sofortlotterien/ Rubbellose am dritthäufigsten gespielt (9,2 %).

Die Mehrzahl der Glücksspiele wird statistisch signifikant häufiger von männlichen als von weiblichen Befragten angegeben. Pferdewetten ausgenommen besteht in allen Spielformen des Automaten- und Casinospiele sowie bei Sportwettangeboten ein signifikanter Geschlechterunterschied zwischen Männern und Frauen.

Keine wesentlichen Unterschiede in der geschlechtsspezifischen Nutzung bei der Glücksspielerfahrung bestehen lediglich bei Sofortlotterien bzw. Rubbellosen, Soziallotterien, Klassenlotterien, Pferdewetten, Lotterie Bingo, Lotterie Keno, der Zusatzlotterie Plus 5 und sonstigen Lotterien.

Die signifikanten Unterschiede zwischen den Geschlechtern sind bis auf Klassenlotterien analog zur Lebenszeitprävalenz.

Zu der nach Geschlecht und Altersgruppen differenzierten Darstellung der 12-Monats-Prävalenz der erfragten Glücksspiele siehe **TABELLE 18** im Anhang. Aufgrund der vielfältigen Optimierungen bei der Erfragung der einzelnen Glücksspielformen (vgl. Kapitel 2.3) ist analog zur Lebenszeitprävalenz in **TABELLE 17** lediglich der Trendverlauf für die Sammelkategorie aller Glücksspiele dargestellt.

3.2.2 Trendanalysen: 12-Monats-Prävalenzen von Glücksspielen 2007 bis 2019

In der Erhebung 2019 geben 37,7 % aller 16- bis 70-jährigen Befragten an, innerhalb der letzten zwölf Monate mindestens eines der erhobenen Glücksspiele gespielt zu haben. Dies stellt gegenüber der ersten Erhebung zum Glücksspiel im Jahr 2007 einen Rückgang um 17,3 Prozentpunkte dar (vgl. Anhang **TABELLE 18**).

Im direkten Vergleich mit der letzten Erhebung 2017 sind zwei Dinge zu beobachten:

- 1) Die 12-Monats-Prävalenz ist erstmals nicht weiter gesunken und sogar marginal angestiegen.
- 2) Die 12-Monats-Prävalenz der jüngeren Altersgruppen bis 35 Jahre sinkt weiter ab, während die 12-Monats-Prävalenz der älteren Altersgruppen ab 46 Jahre angestiegen ist.

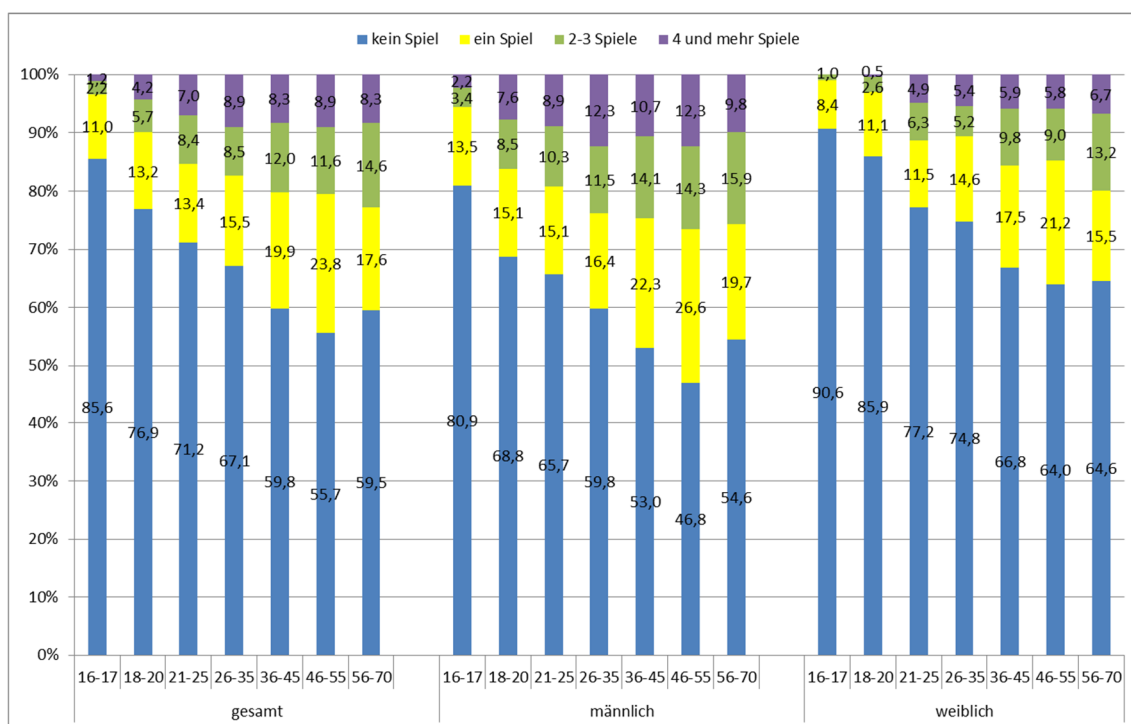
3.2.3 Anzahl gespielter Glücksspiele

Die Anzahl der von den Befragten in der jeweiligen Befragung vorausgegangenen Jahreszeitraum gespielten Glücksspiele stellt eine Form von Glücksspielintensität dar. Zusatzspiele bleiben dabei unberücksichtigt. Bei Vergleichen nach Erhebungsjahren ist wiederum zu beachten, dass sowohl Anzahl als auch Zusammensetzung der in den BZgA-Surveys erhobenen Glücksspiele variieren¹¹.

Knapp jeder Fünfte aller Befragten (18,4 %) hat im Survey 2019 angegeben, im zurückliegenden 12-Monats-Zeitraum nur ein Glücksspiel gespielt zu haben, 11,2 % haben zwei oder drei und weitere 8,1 % vier und mehr Glücksspiele gespielt. Dies entspricht in etwa den Verhältnissen im Glücksspielsurvey 2017. Der Anteil der Mehrfachspielenden ist unter den männlichen Befragten deutlich höher als unter den weiblichen (24,0 % vs. 14,6 %).

In **ABBILDUNG 3** ist die Anzahl der gespielten Glücksspiele nach Altersgruppen und Geschlecht dargestellt. Bis zum Alter der 46- bis 55-Jährigen sinkt die Anzahl der Personen, welche kein Glücksspiel gespielt haben, kontinuierlich ab. Differenziert nach Geschlecht zeigt sich, dass Männer deutlich mehr verschiedene Glücksspiele spielen als Frauen. Zudem ist der Anteil der Personen, welche kein Glücksspiel spielen, bei den Frauen über alle Altersklassen verteilt deutlich größer.

¹¹Vergleiche hierzu auch BZgA 2012, 2014, 2016, 2018 und 2020.



Basis: alle Befragten mit gültigen Angaben zu den 12-Monats-Prävalenzen der einzelnen Glücksspiele; n=11.499.

ABBILDUNG 3: Anzahl gespielter Glücksspiele 2019 nach Altersgruppe und Geschlecht

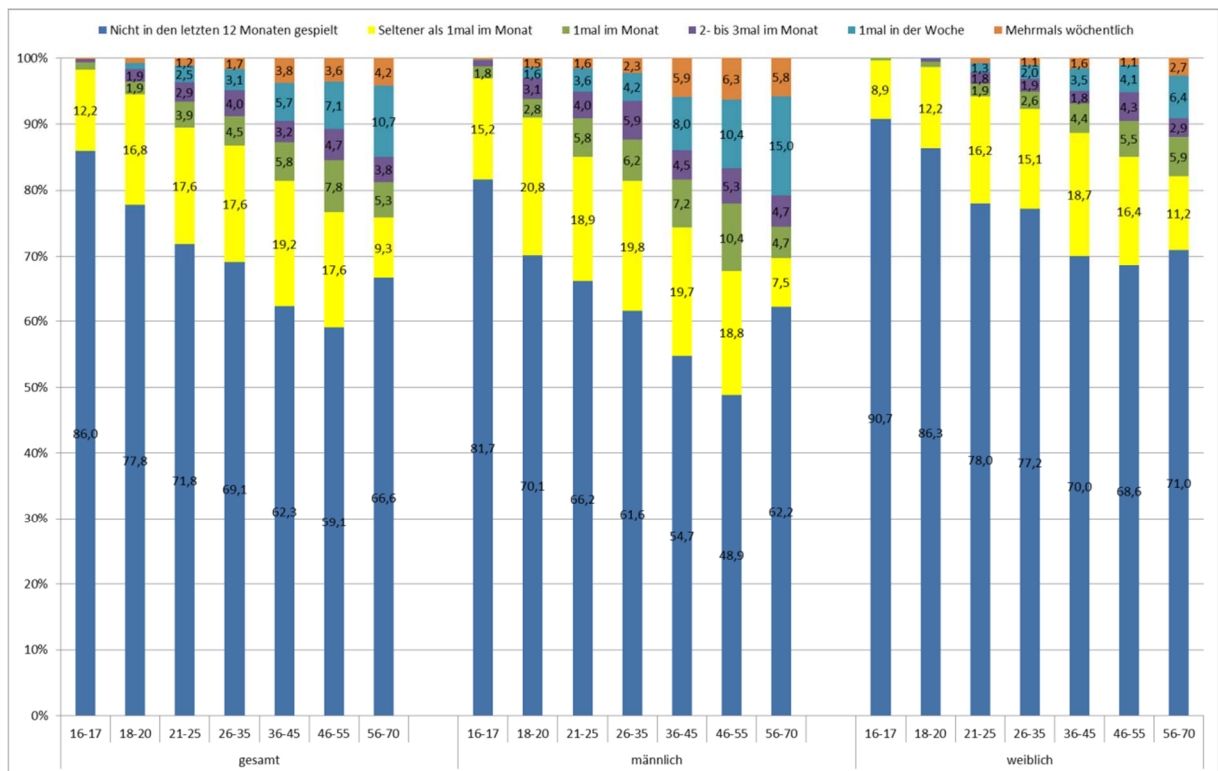
Der Jahresvergleich im Anhang (vgl. **ABBILDUNG 11**) zeigt deutlich, dass geschlechterübergreifend der Anteil derjenigen, die kein Glücksspiel gespielt haben, bis zum Jahr 2015 angestiegen ist und sich seitdem auf einem konstanten Niveau von ca. 62 % befindet. Bei den Männern ist der Anteil derjenigen, die zwei bis drei verschiedene Spiele gespielt haben, signifikant von 10,2 % (in 2017) auf 13,4 % (in 2019) angestiegen.

3.2.4 Spielhäufigkeiten

Während den Glücksspielprävalenzen zu entnehmen ist, ob – jemals oder in den zurückliegenden zwölf Monaten – an einem Glücksspiel teilgenommen wurde oder nicht, ermöglichen Angaben zur Häufigkeit des Glücksspiels auch eine Differenzierung nach der Intensität des Spielverhaltens. Abgesehen von Sozial- und Klassenlotterien und ‚anderen Lotterien‘, wie der GlücksSpirale geben Personen bei den erfragten Glücksspielen jeweils an, wie häufig sie dieses bezogen auf einen bestimmten Zeitraum, in der Regel monatlich, gespielt haben. Mit Bezug auf diese Glücksspiele ergibt sich die 12-Monats-Glücksspielhäufigkeit insgesamt. Beim Vergleich der sieben Erhebungszeitpunkte ist wiederum zu beachten, dass Anzahl und Zusammensetzung der erfragten Glücksspiele geringfügig variieren.

Auch im Jahr 2019 ist „seltener als einmal im Monat gespielt“ die relativ zu den anderen Spielfrequenzkategorien von allen Befragten am häufigsten genannte Kategorie (15,3 %). Männliche Befragte weisen dabei eine höhere Spielfrequenz auf als weibliche (mehrmals monatliches Spielen: 17,9 % vs. 7,8 %).

In **ABBILDUNG 4** ist die Spielfrequenz irgendeines Glücksspiels in den letzten zwölf Monaten in 2019 nach Altersgruppe und Geschlecht dargestellt. Je älter die Befragten sind, desto regelmäßiger werden Glücksspiele gespielt. Zusammengenommen spielen ca. 15 % der über 55-Jährigen mindestens einmal in der Woche irgendein Glücksspiel, während dies in der Altersgruppe der 21- bis 25-Jährigen noch ca. 4 % sind. Differenziert nach Geschlecht zeigt sich, dass Männer deutlich regelmäßiger Glücksspiele spielen als Frauen.



Basis: alle Befragten mit gültigen Angaben zu den 12-Monats-Frequenzen der einzelnen Glücksspiele (ohne Sozial-, Klassen- und 'andere Lotterien', Euromillions und GlücksSpirale, daher abweichender Anteil von Befragten, die nicht gespielt haben, gegenüber dem in Abbildung zur Anzahl gespielter Glücksspiele angegebenen); n = 11.503 (2019).

ABBILDUNG 4: Spielfrequenz irgendeines Glücksspiels in den letzten zwölf Monaten in 2019 nach Altersgruppe und Geschlecht

Der Jahresvergleich im Anhang (vgl. **ABBILDUNG 12**) zeigt deutlich, dass das Ansteigen der Nicht-Spielenden dazu führt, dass die Spielintensität insgesamt abgesunken ist. Diese Entwicklung betrifft beide Geschlechter.

3.2.5 Korrespondenzspielverhalten von Glücksspielen

Darüber hinaus kann für jedes Glücksspiel dargestellt werden, wie viel Prozent der Befragten, die ein Glücksspielkategorie A spielen, auch Glücksspielkategorie B spielen (Korrespondenzspielverhalten).

TABELLE 4 macht deutlich, dass Befragte, die Sportwetten spielen, deutlich häufiger zusätzlich an Automaten spielen teilnehmen als Teilnehmende von Lotterien (17,4 % vs. 7,0 %). Spielerinnen und Spieler des Automaten spielen nehmen wiederum vergleichsweise häufiger an Sportwetten teil, als dies bei Lotteriespielenden der Fall ist (9,4 % vs. 3,8 %).

Den fettgedruckten Feldern in der Diagonale von **TABELLE 4** sind die Anteile der Spielerinnen und Spieler zu entnehmen, die ausschließlich die jeweilige Glücksspielkategorie angegeben haben. 44,6 % der Spielenden von Lotterien tun dies ausschließlich, während der Anteil bei Befragten, die Sportwetten spielen, mit 13,0 % am geringsten ist.

TABELLE 4: Korrespondenzspielverhalten der Hauptspiekkategorien (2019, letzte zwölf Monate)

Spielkategorien	Alle Automaten spielen	Alle Sportwetten	Alle Lotterien
Alle Automaten spielen	26,9%	9,4%	54,9%
Alle Sportwetten	17,4%	13,0%	55,6%
Alle Lotterien	7,0%	3,8%	44,6%

Diagonale: Anteil der Befragten, die ausschließlich dieses Glücksspiel gespielt haben. Basis: alle Befragten mit Angabe mindestens eines Spiels in den letzten zwölf Monaten. Die Tabelle ist in den Zeilenangaben zu interpretieren. Beispiel: Von den Lottospielern haben 3,8 % auch Sportwetten gespielt. Umgekehrt haben von den Sportwettspielern 55,6 % auch an Lotterien teilgenommen. Beispiel fett hinterlegte Felder in der Diagonale: 44,6 % der Nutzer von Lotterien haben dieses ausschließlich gespielt.

In **TABELLE 19** im Anhang ist das Korrespondenzverhalten aller Glücksspiele mit einer 12-Monats-Prävalenz von mindestens einem Prozent dargelegt. Die Prozentzahlen sind ebenfalls zeilenweise zu interpretieren. Beispielsweise ergibt sich aus der Tabelle, dass Geldspielautomaten relativ am häufigsten **zusätzlich** von Spielenden des großen Spiels in der

Spielbank (30,4 %), Teilnehmenden an Sportwetten mit festen Quoten (12,3 %) und Teilnehmenden am privaten Glücksspiel (11,0 %) gespielt werden.

Den fettgedruckten Feldern in der Diagonale von **TABELLE 19** sind ebenfalls die Anteile der Spieler und Spielerinnen zu entnehmen, die ausschließlich das jeweilige Glücksspiel angegeben haben.

Die Befragten, die die GlücksSpirale (6,9 %), Sportwetten mit festen Quoten (8,8 %) oder Eurojackpot (11,7 %) spielen, haben die vergleichsweise geringste Neigung, das jeweilige Glücksspiel ausschließlich zu spielen. Personen, die diese Spielformen angegeben haben, spielen mithin relativ am häufigsten weitere Glücksspiele.

3.2.6 Spielorte/ Bezugswege insgesamt

Im Unterschied zu den vorherigen Erhebungen wird in 2019 erstmals eine Gesamtübersicht aller gewerblichen Spielorte und Bezugswege über alle Glücksspielformen gegeben (vgl. Anhang **TABELLE 20**).

Aufgrund der großen Verbreitung der Lotterie „6 aus 49“ liegt der Bezugsweg „Lotto-Annahmestelle“ im Jahr 2019 an der Spitze der erfragten Bezugswege (23,4 %). An zweiter Stelle steht die Glücksspielnutzung über das Internet (7,1 %). Alle übrigen Zugangswege sind weniger relevant oder eng an die 12-Monats-Prävalenz einzelner Glücksspielformen gekoppelt (z. B. Geldspielautomaten in Spielhallen oder Casinospiele der Spielbank).

Aufgrund der Präzisierung an der Auswertungsmethodik werden hier keine Trendverläufe dargestellt.

3.2.7 Geldeinsätze für Glücksspiel

Bezogen auf die 16- bis 70-jährige Bevölkerung in Deutschland geben in 2019 insgesamt 61,5 % an, gar keinen Geldeinsatz getätigt zu haben. Männliche Befragte geben zudem in allen Ausgabenkategorien häufiger Geld für Glücksspiele aus als Frauen (vgl. Anhang

TABELLE 21). Mit zunehmendem Alter steigt zudem der Anteil von größeren regelmäßigen Geldeinsätzen von über 50 Euro.

Von größerer Bedeutung ist jedoch die Analyse der Ausgaben bei den aktuellen Glücksspielern (vgl. Anhang **TABELLE 22**). Die Differenzierung nach Alter und Geschlecht ist analog zur Darstellung der Gesamtbevölkerung, jedoch zeigt sich dort deutlicher, welche finanziellen Ausgaben das Spielen von Glücksspiel mit sich bringt.

Zusammengenommen geben ein Viertel der Glücksspielenden mehr als 50 Euro pro Monat für Glücksspiel aus. Betrachtet man die Kategorie „über 100 Euro“ bei den Erwachsenen, so steigen die Ausgaben nahezu konstant mit steigendem Alter von 7,9 % auf 14,8 % an.

3.3 Glücksspielassoziierte Probleme

Männer sind häufiger subjektiv durch Glücksspiel belastet als Frauen. Damit geht ein größerer Anteil an Beratungsanspruchnahme einher.

Der aktuelle, prozentuale Anteil für problematisches Glücksspielverhalten beträgt 0,39 % und der für wahrscheinlich pathologisches Glücksspielverhalten 0,34 %. Somit kann für das Jahr 2019 in Deutschland von hochgerechnet ca. 229.000 problematisch und ca. 200.000 wahrscheinlich pathologisch Glücksspielenden ausgegangen werden.

Insgesamt ist die Verbreitung auffälligen, problematischen und pathologischen Glücksspiels auf dem niedrigsten Stand seit 2009. Separat betrachtet bleiben die Prävalenzen im problematischen und pathologischen Glücksspielbereich auf niedrigem Niveau stabil. Lediglich der Anteil auffälliger Spieler ist im Vergleich zu 2009 signifikant gesunken.

Frauen spielen deutlich häufiger im unproblematischen Bereich als Männer.

Besonders regelmäßiges Spielen und Geldeinsätze von über 100 Euro pro Monat hängen signifikant mit mindestens problematischem Spielverhalten zusammen.

Migrationshintergrund, niedriges Einkommen und ein junges Alter sind ebenfalls signifikante Faktoren für das Entstehen eines mindestens problematischen Spielverhaltens.

Am gefährlichsten sind Automaten und Casinospiele einzustufen. Sportwetten haben ebenfalls ein erhöhtes Gefahrenrisiko.

Lotterien weisen das geringste Risiko einer Glücksspielproblematik auf.

Der Interviewabschnitt zu glücksspielassoziierten Problemen in den Befragungen der BZgA beginnt mit zwei allgemeinen Fragen zur subjektiven Belastungseinschätzung durch Wetten oder Spielen mit Geldeinsatz sowie zur in Anspruch genommener Beratung.

Das Screening auf glücksspielassoziierte Probleme erfolgt mit dem South Oaks Gambling Screen (SOGS), bei Jugendlichen in der Variante des SOGS-RA (vgl. Methodenteil, Kapitel 2.2.5).

Abschließend werden mit der Gambling Attitudes and Beliefs Scale Einstellungen und Überzeugungen zum Glücksspiel erhoben, die Rückschlüsse auf kognitive Verzerrungen zulassen (vgl. Methodenteil, Kapitel 2.2.5).

3.3.1 Subjektive Belastung durch Glücksspiel und Beratungsinanspruchnahme

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?“.

2,9 % der Befragten, die in den letzten zwölf Monaten an irgendeinem Glücksspiel teilgenommen hatten, geben im Jahr 2019 an, dass sie sich schon einmal durch Wetten oder Spielen mit Geldeinsatz belastet gefühlt haben. Männliche Befragte nennen ein solches Belastungsgefühl häufiger als weibliche (2019: 3,4 % vs. 2,1 %). Im Vergleich der sieben Erhebungszeitpunkte zeigt sich, dass die Angaben zu subjektiv empfundenen Belastungen schwanken (**TABELLE 5**).

Von den Personen, die im Jahr 2019 eine subjektive Belastung angegeben haben, berichten 34,3 %, dass sie sich schon einmal beraten lassen haben. Es handelt sich dabei fast ausschließlich um männliche Befragte. Von den Männern, die sich subjektiv als belastet empfinden, haben 48,1 % Beratung in Anspruch genommen, von den subjektiv belasteten Frauen nur 1,8 %. Auch hier schwanken die Angaben zwischen den Erhebungszeitpunkten erheblich (aufgrund der relativ geringen Fallzahlen).

TABELLE 5: Subjektiv empfundene Belastung und ggf. Beratungsinanspruchnahme nach Geschlecht und Erhebungsjahr

	2007	2009	2011	2013	2015	2017	2019
Subjektiv empfundene Belastung							
insgesamt	3,0%	2,9%	2,6%	4,3%	2,5%	1,8%	2,9%
männlich	3,1%	3,7%*	3,3%*	6,3%*	3,7%*	2,5%*	3,4%
weiblich	3,0%	1,8%	1,6%	1,7%	0,7%	0,9%	2,1%
davon Beratungsinanspruchnahme							
insgesamt	7,6%	12,5%	8,6%	7,9%	23,5%	19,5%	34,3%
männlich	11,2%	16,2%	7,8%	3,2%*	26,9%	25,1%*	48,1%*
weiblich	3,0%	2,6%	10,7%	29,9%	0,0%	0,0%	1,8%

Befragte mit Belastung: 2007: n = 142, 2009: n = 118, 2011: n = 111, 2013: n = 111, 2015: n = 84, 2017: n = 76, 2019: n = 70. Bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: „Dual-Frame- Stichprobe; * = statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Geschlechtern (Test mit binär-logistischer Regression; Referenz: männlich). Aufgrund der geringen Fallzahl wurde auf einen Signifikanztest bei der Beratungsinanspruchnahme verzichtet.

3.3.2 Screening auf problematisches und pathologisches Glücksspiel (SOGS)

Das Screening auf problematisches und pathologisches Glücksspiel erfolgt nur bei Personen mit Angabe mindestens eines Glücksspiels in den letzten zwölf Monaten vor der Befragung. Ausgewiesen werden jedoch die entsprechenden Prävalenzen bezogen auf alle Befragten, um eine Aussage über die Glücksspielbelastung in der 16- bis 70-jährigen Gesamtbevölkerung zu erhalten.

In der Befragung des Jahres 2019 lassen sich ungewichtet zusammengenommen 13 Personen als (wahrscheinlich) pathologisch Glücksspielende klassifizieren (**TABELLE 6**). Dies entspricht einer Prävalenz in der 16- bis 70-jährigen Bevölkerung von 0,34 %. Es handelt sich dabei ausschließlich um Erwachsene, da bei den befragten Jugendlichen auf der Grundlage des verwendeten SOGS-RA kein pathologisches Glücksspiel klassifiziert wird. Weitere 33 Befragte können als problematisch Glücksspielende klassifiziert werden. Ihr Anteil an der Gesamtstichprobe beträgt 0,39 %.

Der Anteil der in der Befragung 2019 mindestens problematisch Glücksspielenden beträgt damit zusammengenommen 0,73 %. Hochgerechnet auf die 16- bis 70-jährige Bevölkerung in Deutschland kann für 2019 von ca. 229.000 problematisch (95 % Konfidenzintervall: 100 Tsd. bis ca. 517 Tsd.) und ca. 200.000 wahrscheinlich pathologischen Glücksspielenden (95 % Konfidenzintervall: 65 Tsd. bis ca. 623 Tsd.) ausgegangen werden.

3,52 % der Befragten lassen sich 2019 als auffällig Glücksspielende einordnen. 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.

Trotz Absinken der 12-Monats-Prävalenzrate seit 2009 ist die Verteilung in den verschiedenen Risikokategorien über die Jahre hinweg relativ konstant geblieben.

TABELLE 6: Klassifizierung nach South Oaks Gambling Screen (SOGS) inklusive Nichtspieler bei 16- bis 70-Jährigen nach Erhebungsjahr

	gesamt			männlich			weiblich		
	n	%	95 % KI	n	%	95 % KI	n	%	95 % KI
unproblematische Spieler									
2009	9.309	93,09	(92,43 – 93,69)	3.936	91,69	(90,61 – 92,66)	5.373	94,51	(93,72 – 95,20)
2011	9.305	93,54	(92,78 – 94,23)	4.104	91,52	(90,24 – 92,55)	5.201	95,60	(94,76 – 96,31)
2013	10.822	94,42	(93,40 – 95,29)	4.857	92,46	(90,56 – 94,01)	5.965	96,44	(95,67 – 97,07)
2015	10.817	94,80	(94,03 – 95,47)	5.107	92,99	(91,62 – 94,16)	5.710	96,61	(95,90 – 97,20)
2017	10.890	95,40	(94,71 – 96,01)	5.436	94,38	(93,24 – 95,33)	5.454	96,45	(95,60 – 97,14)
2019	10.984	95,74	(94,85 – 96,48)	5.281	93,66	(91,98 – 95,01)	5.703	97,86	(97,26 – 98,33)
auffällig bzw. risikoreich									
2009	545	5,82*	(5,27 - 6,43)	296	6,88*	(0,61 - 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 - 4,49)
2013	533	4,07	(3,54 - 4,68)	325	5,06	(4,17 - 6,13)	208	3,06*	(2,51 - 3,72)
2015	548	4,41	(3,80 - 5,11)	347	5,67	(4,64 - 6,91)	201	3,14*	(2,57 - 3,84)
2017	478	3,73	(3,26 - 4,28)	305	4,43	(3,69 - 5,32)	173	3,02*	(2,46 - 3,70)
2019	422	3,52	(2,93 – 4,24)	295	5,06	(4,00 – 6,38)	127	1,95	(1,50 – 2,55)
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	48	0,69	(0,34 - 1,38)	37	1,16	(0,52 - 2,59)	11	0,19	(0,10 - 0,38)
2015	50	0,42	(0,27 - 0,66)	37	0,66	(0,38 - 1,14)	13	0,18	(0,09 - 0,36)
2017	45	0,56	(0,28 - 1,11)	34	0,64	(0,25 - 1,68)	11	0,47	(0,17 - 1,24)
2019	33	0,39	(0,17 – 0,88)	23	0,68	(0,27 – 1,71)	10	0,10	(0,05 – 0,20)
wahrscheinlich 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	44	0,82	(0,39 - 1,72)	31	1,32	(0,55 - 3,13)	13	0,31	(0,10 - 0,94)
2015	30	0,37	(0,19 - 0,72)	26	0,68	(0,33 - 1,38)	4	0,07	(0,02 - 0,20)
2017	39	0,31	(0,19 - 0,49)	32	0,55	(0,33 - 0,91)	7	0,06	(0,02 - 0,16)
2019	13	0,34	(0,11 – 1,06)	9	0,60	(0,17 – 2,13)	4	0,08	(0,03 – 0,23)

Fallzahlen, 2009: n = 9.943, 2011: n = 9.923, 2013: n = 11.447; 2015: n = 11.445; 2017: n = 11.452, 2019: n = 11.452, bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: „Dual-Frame“-Stichprobe; bis 2013: 16-65 Jahre, n = ungewichtete Fallzahlen,

% = gewichtet; *= statistisch signifikante Unterschiede (Test mit multinomial-logistischer Regression; Referenzjahr: 2019).

Neben den Prävalenzraten zur Gesamtbevölkerung ist besonders die separate Analyse der Glücksspielenden von Bedeutung. Nur auf diese Weise lassen sich die Risiken und Gefahren, die mit dem Glücksspiel verbunden sind, abschätzen.

Zusammengenommen weisen ca. zwei Prozent der 16- bis 70-jährigen **glücksspielenden Bevölkerung** in Deutschland ein mindestens problematisches Spielverhalten aus. Circa zehn Prozent spielen im auffälligen bzw. risikoreichen Bereich (vgl. Anhang **TABELLE 28**).

Männer spielen deutlich häufiger im auffälligen bzw. risikoreichen, problematischen oder wahrscheinlich pathologischen Bereich, als dies bei Frauen der Fall ist.

Für die Analyse der soziodemografischen Merkmale wurden die Datensätze von 2015, 2017 und 2019 zu einem gemeinsamen Datensatz zusammengefasst und analysiert. Dies ist sinnvoll, um die Fallzahl der mindestens problematisch Spielenden anzuheben und so zu aussagekräftigeren Ergebnissen zu kommen. Methodisch ist dieses Verfahren gut möglich, da alle verwendeten Datensätze mit der identischen Erhebungsmethodik durchgeführt wurden. Die Vorteile überwiegen daher klar die Limitierungen, welche durch ein solches Datenmatching zu erwarten sind (z. B. Veränderungen durch die Zeit).

Es zeigen sich bei allen in **TABELLE 7** aufgeführten Merkmalen höhere Werte bei mindestens problematisch Glücksspielenden. Signifikante Unterschiede zeigen sich bei einem Alter bis 25 Jahre, bei Migrationshintergrund und bei einem niedrigen Einkommen bis 1.500 Euro.

Regelmäßiges Spielen und ein Geldeinsatz von über 100 Euro pro Monat hängen ebenfalls signifikant mit mindestens problematischem Spielverhalten zusammen.

TABELLE 7: Verteilung ausgewählter soziodemografischer und glücksspielverhaltensbezogener Merkmalsausprägungen nach Klassifizierung im SOGS (2015 bis 2019)

Klassifizierung nach SOGS Gematchte Daten (2015-2019)	gesamt (n = 12.626)	unproble- matisch (n = 10.977)	auffällig (n = 1.439)	mind. problematisch (n = 210)
	Spalten %	Spalten %	Spalten %	Spalten %
männlich	58,0%	56,6%	65,3%*	80,3%
bis 25 Jahre	11,5%	10,3%	18,5%*	24,3%*
max. Hauptschulabschluss	33,1%	32,2%	35,6%	56,8%
erwerbslos	3,1%	2,8%	4,8%	7,3%
Migrationshintergrund	16,5%	14,7%	25,3%*	45,8%*
Einkommen bis 1.500 Euro	14,9%	13,7%	20,5%*	37,5%*
Mehrfachspieler ¹	48,6%	47,9%	53,3%*	52,9%
Regelmäßige Spieler ²	25,4%	24,5%	25,7%	62,0%*
mind. 100 Euro Geldeinsatz ³	12,2%	10,9%	14,2%	57,3%*

Basis: Befragte mit mindestens einer Glücksspielteilnahme in den zurückliegenden zwölf Monaten und gültigen Angaben zur SOGS-Klassifizierung; 1) mindestens zwei Glücksspiele in den letzten zwölf Monaten gespielt; 2) mindestens wöchentliches Spielen (bezogen auf irgendein Glücksspiel); 3) pro Monat (bezogen auf irgendein Glücksspiel).

*) statistisch signifikanter Unterschied zwischen den nach SOGS gebildeten Gruppen (multivariate Datenanalyse mit logistischer Regression, Referenzkategorie: unproblematisches Glücksspiel, Modell: Geschlecht, Alter [2-Stufig], Bildung [2-Stufig], Erwerbslosigkeit [2-Stufig], Migrationshintergrund [2-Stufig], Einkommen [2-Stufig], Mehrfachspieler [2-Stufig], regelmäßige Spieler [2-Stufig], Geldeinsatz [2-Stufig]).

Neben den dargestellten Zusammenhängen zwischen soziodemografischen und glücksspielverhaltensbezogenen Merkmalen mit dem Ausmaß glücksspielassoziierter Probleme ist natürlich auch die individuelle Glücksspielwahl von Bedeutung.

Es kann für jedes einzelne Glücksspiel der jeweilige Anteil problematischer bzw. pathologischer Spieler ermittelt werden (vgl. Anhang **TABELLE 24**). Bei dieser Analyse einzelner Glücksspiele ist zu beachten, dass es sich um eine deskriptive Beschreibung handelt und die Fallzahlen durch die Differenzierung z. T. relativ klein sind. Casinospiele im Internet weisen den größten Anteil an mindestens problematischen Spielern aus (18,6 %), gefolgt vom Kleinen Spiel in der Spielbank (13,8 %) und den Geldspielautomaten in Spielhallen und Gaststätten (11,7 %).

Auch wenn die zugrunde liegenden Fallzahlen relativ klein sind, gibt es mehrere Punkte, welche für die Validität der Kernaussage stehen, dass die Gefahrenabstufung der einzelnen Glücksspielformen hier in der richtigen Reihenfolge wiedergegeben wird:

- 1) Die Ergebnisse sind analog zur Befragung 2017¹².
- 2) Die Ergebnisse decken sich mit den Gefahreneinschätzungen der Literatur.
- 3) Die Ergebnisse decken sich mit der internationalen Studienlage.

Je höher die 12-Monats-Prävalenz einer Spielform ist, desto mehr Glücksspielende sind von mindestens problematischem Glücksspiel betroffen.

Bei den Lotterien fällt trotz der kleinen Fallzahlen und der in 2019 vorgenommenen Präzisierung bei der Befragung die Lotterie Keno mit für eine Lotterie überdurchschnittlichen Anteil an mindestens problematischen Glücksspielenden auf. Dies ist durch die hohe Ereignisfrequenz zu erklären, da diese Lotterie täglich gespielt werden kann. Dadurch kann dieses Ergebnis trotz geringer Fallzahl als realistisch angenommen werden.

In **TABELLE 23** im Anhang wurden nun die Datensätze der Erhebungsjahre 2015, 2017 und 2019 zusammengeführt und analysiert. An dieser Stelle ist zu betonen, dass keine Mittelwerte von Mittelwerten gebildet werden. Vielmehr werden alle Fälle der drei Datensätze in einen gemeinsamen Datensatz zusammengeführt, welcher dann entsprechend analysiert wird.

Diese zusammenfassende Betrachtung ist sehr gut möglich, da zeitlich bedingte Verzerrungen aufgrund der Aktualität der Daten als sehr gering einzustufen sind und es keine Änderung an der Methodik (z. B. beim Studiendesign oder der Datenerhebung) gegeben hat.

Es wurden die drei Glücksspielformen zusammengefasst dargestellt. Durch das Datenmatching und die Zusammenfassung der einzelnen Glücksspielgattungen ist die Fallzahl ausreichend groß, um eine eindeutige Risikobewertung festlegen zu können.

Knapp 10 % aller Automaten- und Casinospielenden weisen ein mindestens problematisches Spielverhalten auf. 14,8 % spielen auffällig bzw. risikoreich. Beide Ergebnisse sind signifikant. Neben den Prozentschätzern wird hier auch die Odds-Ratio ausgegeben. Weiterhin sind zu allen Werten die Konfidenzintervalle aufgeführt.

¹²Bis zum Jahr 2017 wiesen unter anderem die erfragten Glücksspiele Bingo und Oddset Unschärfen auf. So konnte beispielsweise Bingo, als Lotterie Bingo, aber auch als Automatenspiel Bingo verstanden werden. Mit der Befragung 2019 lassen sich alle Glücksspielformen uneindeutig zuordnen, wodurch eine Gefahrenabschätzung besser möglich ist.

Sportwetten weisen zwar einen höheren Anteil an mindestens problematischen Spielerinnen und Spielern auf, jedoch ist das Ergebnis nicht signifikant. Die Chance bei Sportwetten, auffällig bzw. risikoreich zu spielen, ist signifikant erhöht.

Lotterien (die Lotterie Keno ausgenommen) weisen insgesamt das geringste Gefährdungspotenzial auf.

Zusammenfassend lässt sich damit feststellen, dass das Ausmaß glücksspielassoziierter Probleme mit den personalen Merkmalsausprägungen männliches Geschlecht, Alter unter 25 Jahren, maximal Hauptschulabschluss, Erwerbslosigkeit und Migrationshintergrund korrespondiert. Darüber hinaus haben monatliche Geldeinsätze ab 100 Euro und eine regelmäßige Spielweise einen risikoerhöhenden Effekt.

Unter den verschiedenen Glücksspielen zeigt sich insbesondere bei der Nutzung von Online-Casinospielen, Glücksspielautomaten und Geldspielautomaten ein deskriptiver Zusammenhang zu mindestens problematischem Glücksspielverhalten.

Entsprechend ergeben sich auch deutliche Unterschiede zwischen den als unproblematisch, auffällig, problematisch und pathologisch klassifizierten Spielergruppen hinsichtlich ihrer jeweiligen Glücksspielpräferenz.

Die zusammenfassende Analyse der drei Glücksspieltypen (der Jahre 2015 bis 2019) zeichnet ein eindeutiges und empirisch abgesichertes Bild. Am gefährlichsten sind Automaten- und Casinospiele einzustufen. Sportwetten haben ebenfalls ein erhöhtes Gefahrenrisiko. Lotterien weisen das geringste Risiko einer Glücksspielproblematik auf.

3.3.3 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 (näheres zur GABS im Methodenteil, Kapitel 2.2.5). Theoretisch möglich sind Skalenwerte im Bereich von 1,00 bis 4,00 (je höher der GABS-Wert ist, desto größer ist die kognitive Verzerrung). **TABELLE 25** zeigt die durchschnittlichen Skalenwerte der GABS insgesamt sowie differenziert nach Geschlecht und Altersgruppen für alle sieben Erhebungszeitpunkte der BZgA-Glücksspielstudien.

Auch im Jahr 2019 finden sich wieder bei männlichen Befragten deutlich höhere GABS-Mittelwerte als bei den weiblichen (männlich: 1,78, weiblich: 1,63). Ebenso wie in den vorangegangenen Erhebungen sinkt der mittlere Skalenwert mit zunehmendem Alter (statistisch signifikant) ab. Damit weisen insbesondere junge, männliche Befragte relativ hohe kognitive Verzerrungen auf (vgl. Anhang **TABELLE 25**).

Die Ausprägung der GABS-Werte bei Nutzung einzelner Glücksspielkategorien in den zurückliegenden zwölf Monaten ist **TABELLE 8** zu entnehmen.

TABELLE 8: GABS-Werte bei Nutzung einzelner Glücksspielgruppen (2019)

	gesamt			männlich		weiblich	
	n	Mw	Sd	Mw	Sd	Mw	Sd
Alle Glücksspiele	4.133	1,72	0,52	1,78	0,53	1,63	0,49
Alle Casinospiele	521	1,91	0,44	1,93	0,44	1,81	0,40
Alle Sportwetten	324	1,96	0,55	1,97	0,56	1,92*	0,49*
Alle Lotterien	3.462	1,67	0,49	1,72	0,50	1,61	0,48

Mw = Mittelwert, Sd = Standardabweichung; dargestellt sind die Glücksspielkategorien; *=Achtung kleine Fallzahl! (n = 41). Alle anderen Zellen sind mit n > 100 besetzt.

Sportwetten weisen mit einem Mittelwert von 1,96 die höchsten GABS-Werte auf. Dies liegt sicherlich an der Einschätzung, dass viele Sportwetter meinen, sich durch ihr „Fachwissen“ besonders gut auszukennen und daher Sportwetten nur eingeschränkt als Glücksspiel wahrnehmen.

Nahezu analog zu den Sportwetten ist der GABS-Wert bei den Casinospiele (MW: 1,91).

Die geringste kognitive Verzerrung ist bei den Lotterien zu finden (MW: 1,67).

3.4 Motive des Glücksspiels

Der „Wunsch nach Geldgewinn“ und „Spaß haben wollen“ sind die Hauptmotive für Glücksspiel.

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

In der Befragung 2019 wurde „Spaß haben“ als neues Motiv in die Befragung mit aufgenommen. Im Anhang weisen **TABELLE 26** und **TABELLE 27** die erhobenen Glücksspielmotive differenziert nach Geschlecht und den Alterskategorien Jugendliche vs. Erwachsene aus.

Im Jahr 2019 dominiert erneut „Geldgewinn“ (62,6 %) als Motiv und stellt neben dem neu erhobenen Motiv „Spaß haben“ (53,5 %) das Hauptmotiv für Glücksspiel dar.

Frauen geben fast allen erfragten Glücksspielmotiven eine geringere Bedeutung als Männer. Lediglich das Motiv des Geldgewinns ist vergleichbar.

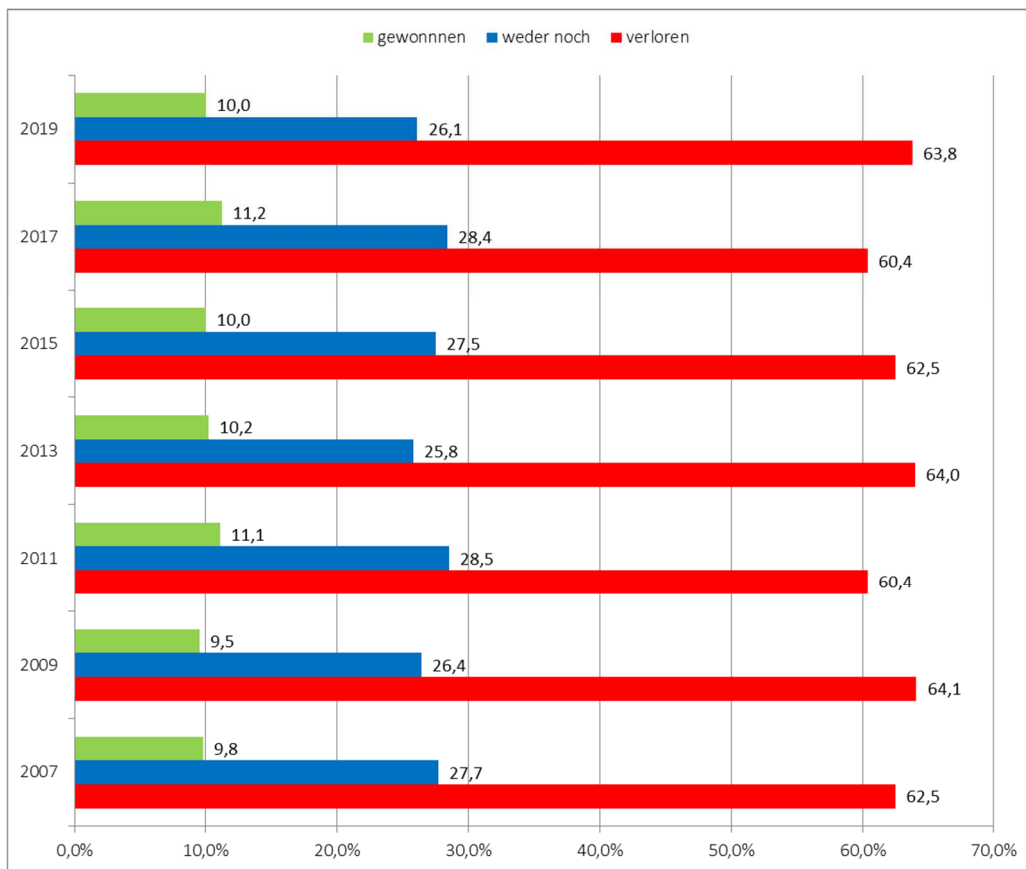
Während für Jugendliche, Spaß, Aufregung und Geselligkeit dominieren und zudem ausgeprägter sind als bei den Erwachsenen, ist für Erwachsene vor allem der Wunsch nach Geldgewinn das vorherrschende Glücksspielmotiv.

3.5 Subjektive Gewinn- und Verlustbilanz

Über 60 % aller Glücksspielenden geben an, durch Glücksspiel einen Verlust erlitten zu haben.

In den Glücksspielsurveys der BZgA wird auch nach der subjektiv resümierten Gewinn- und Verlustbilanz für die letzten zwölf Monate gefragt, d. h. ob durch Wetten und Spielen mit Geldeinsatz in diesem Zeitraum alles in allem finanziell etwas dazugewonnen oder verloren wurde. Bezugsgruppe sind wiederum Personen, die in den zurückliegenden zwölf Monaten mindestens ein Glücksspiel genutzt hatten.

Über alle Erhebungsjahre hinweg geben unverändert etwa 10 % an, dass sie in den letzten zwölf Monaten einen Gewinn erzielt haben. Dem gegenüber stehen jeweils über 60 %, welche angeben, einen Verlust erlitten zu haben (vgl. **ABBILDUNG 5**).



Basis: Alle Befragten mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz; n = 5.405 (2007), n = 5.318 (2009), n = 4.810 (2011), n = 4.775 (2013), n = 4.406 (2015), n = 4.250 (2017), n = 4.145 (2019).

ABBILDUNG 5: Subjektive Gewinn- und Verlustbilanz differenziert nach Erhebungsjahr

3.6 Wahrnehmung von Informations- und Hilfsangeboten sowie Einstellungen und Informationen zum Glücksspiel in der Bevölkerung

69,0 % der Befragten geben an, über irgendein Medium zu den Gefahren des Glücksspiels informiert worden zu sein.

Das Interesse am Thema Glücksspiel ist in der Bevölkerung von 19,5 % im Jahr 2007 sukzessive signifikant auf 12,4 % im Jahr 2019 gesunken.

Wie auch in den vorangegangenen Surveys wurde im Survey 2019 die Wahrnehmung von verschiedenen Informationsangeboten zu den Gefahren des Glücksspiels erhoben. Damit lassen sich u. a. Aussagen über die erzielten Reichweiten einzelner Medien und Kommunikationskanäle ableiten. Unterscheiden lassen sich die Gesamtreichweite (Anteil der Befragten, die über mindestens eines aller unterschiedlichen Medien erreicht werden) und die jeweiligen Einzelreichweiten (Anteil der Befragten, die durch ein einzelnes, spezifisches Medium bzw. einen spezifischen Kanal erreicht werden).

Gefragt wurde nach Plakatmotiven, 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 telefonische Beratungsangebote), in einer Lotto-Annahmestelle oder durch Medien- und Informationsmaterialien der BZgA. Bei Letztgenannten wurde weiter gefragt nach Broschüren und Flyern zu Gefahren des Glücksspiels, den Internetseiten „Check Dein Spiel“ und „Spielen mit Verantwortung“ sowie nach der Telefonberatung zur Glücksspielsucht.

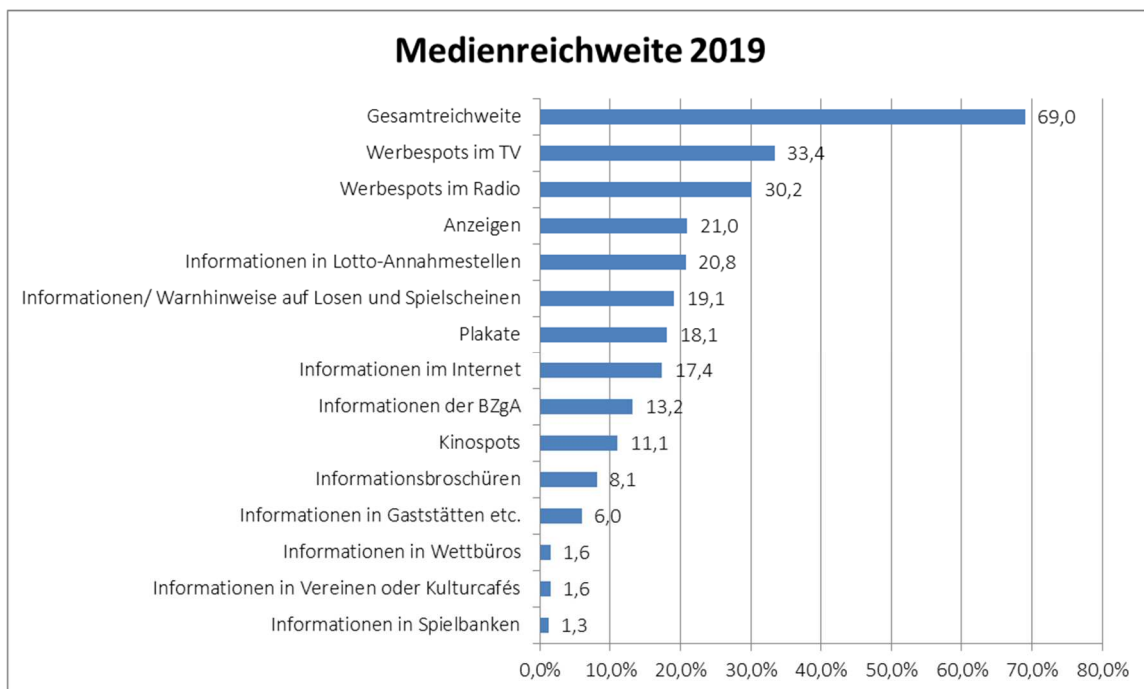
Alle Fragen sind auf die zurückliegenden **sechs Monate** bezogen. Bei der Bewertung der Antworten ist zu berücksichtigen, dass aufgrund der allgemein gehaltenen Fragen zu den Medien nicht immer eindeutig eine Zuordnung zu den Komponenten der BZgA-Glücksspielsuchtkampagne möglich ist.

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.

3.6.1 Präventions-, Informations- und Hilfsangebote

Insgesamt haben im Jahr 2019 69,0 % der Befragten angegeben, über irgendein Medium zu den Gefahren des Glücksspiels informiert worden zu sein (vgl. **ABBILDUNG 6**). Bei der Wahrnehmung dominieren die klassischen Medien wie Fernsehen (33,4 %) und Radio (30,2 %).

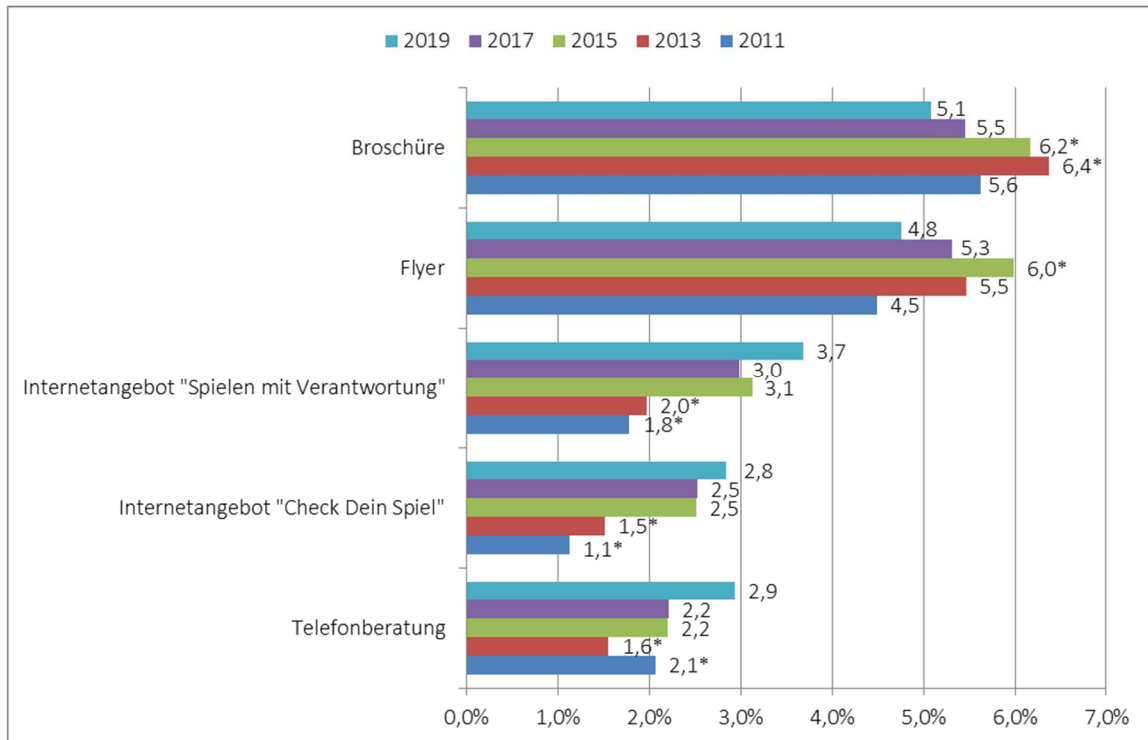
Informationen von der BZgA werden von 13,2 % der Befragten wahrgenommen.



Basis: alle Befragten; n = 11.503 (2019), Mehrfachantworten möglich.

ABBILDUNG 6: Wahrnehmung von Informationsangeboten zu den Gefahren des Glücksspiels

Im Survey 2019 wird zudem wieder dezidiert nach der Bekanntheit verschiedener Aufklärungsmedien und Informationsmaterialien der BZgA zu Gefahren des Glücksspiels gefragt (**ABBILDUNG 7**).



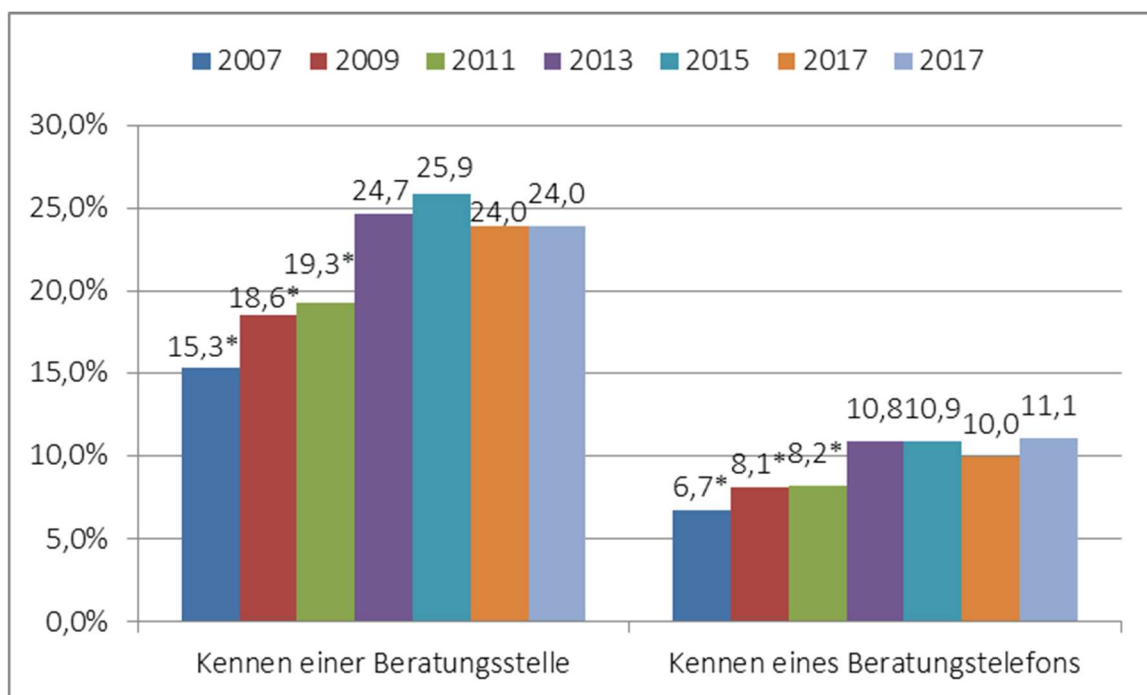
Anzahl gültiger Fälle: n = 10.001 (2011), n = 11.501 (2013), n = 11.501 (2015), n = 11.503 (2017), n = 11.503 (2019).

*) statistisch signifikante Unterschiede zum Referenzjahr 2019 (Test mit binär-logistischer Regression, kontrolliert für Alter und Geschlecht).

ABBILDUNG 7: Kenntnisnahme von Medien oder Informationsmaterialien der BZgA, in denen auf Gefahren des Glücksspiels aufmerksam gemacht wird

Am häufigsten werden auch im Jahr 2019 mit 5,1 % Broschüren der BZgA genannt. Es folgen mit 4,8 % Flyer, mit 3,7 % die Internetangebote „Spielen mit Verantwortung“ bzw. mit 2,8 % „Check Dein Spiel“ sowie schließlich mit 2,9 % die Telefonberatung der BZgA. Damit hat die Bekanntheit von drei der fünf erfragten BZgA-Medien im Jahr 2019 gegenüber 2011 zugenommen, bei keinem davon ist die Zunahme im Vergleich zur letzten Erhebung im Jahr 2017 statistisch signifikant. Bei zwei der erfragten Medien (Broschüren und Flyer) sind im Vergleich zu 2015 signifikante Rückgänge festzustellen (siehe **ABBILDUNG 7**).

Der Anteil der Personen, die eine Beratungsstelle kennen, an die man sich bei glücksspielbedingten Problemen wenden kann, hat von initial 15,3 % im Jahr 2007 auf 25,9 % im Jahr 2015 zugenommen und ist seit 2017 mit 24,0 % konstant (**ABBILDUNG 8**). Ebenso hat sich die Bekanntheit eines Beratungstelefon, an das man sich aufgrund von glücksspielbedingten Problemen wenden kann, in den Jahren 2007 (6,7 %) bis 2013 erhöht (10,8 %), um dann auf einem relativ konstantem Niveau von um die 11 % zu bleiben.



Anzahl gültiger Fälle: n = 10.001 (2007), n = 10.000 (2009), n = 10.002 (2011), n = 11.501 (2013), n = 11.501 (2015), n = 11.503 (2017) ;; n = 11.503 (2019). *) statistisch signifikante Unterschiede zum Referenzjahr 2019 (Test mit binär-logistischer Regression, kontrolliert für Alter und Geschlecht).

ABBILDUNG 8: Kennen einer Beratungsstelle oder eines Beratungstelefon für Probleme und Belastungen durch Glücksspiel

3.6.2 Themeninteresse, Informationsstand und –bedarf

Das Interesse in der Bevölkerung am Thema Glücksspielsucht wurde anhand von fünf Fragen erhoben (**ABBILDUNG 9**). Das Interesse am Thema Glücksspiel ist in der Bevölkerung von ca. 19,5 % im Jahr 2007 sukzessive signifikant auf ca. 12,4 % im Jahr 2019 gesunken.

Etwa ein Drittel der Befragten hat das Thema Glücksspiel in den Medien wahrgenommen. Der Anteil der Befragten, welcher sich gezielt über Glücksspiel informiert hat, liegt über die Jahre relativ konstant bei drei bis vier Prozent. Über 61,2 % halten sich für mindestens gut über die Gefahren des Glücksspiels informiert.



Basis: alle Befragten; bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: „Dual-Frame“-Stichprobe; *) statistisch signifikante Unterschiede zum Referenzjahr 2019 (Test mit binär-logistischer Regression, kontrolliert für Alter und Geschlecht); Anzahl gültiger Fälle: n = 10.001 (2007), n = 10.000 (2009), n = 10.002 (2011), n = 11.501 (2013), n = 11.501 (2015), n = 11.503 (2017), n = 11.503 (2019).

ABBILDUNG 9: Interesse am Thema Glücksspielsucht sowie Informationsverhalten und -bewertung

3.7 Evaluation der Einführung des Eurojackpots

Die 12-Monats-Prävalenzen des Eurojackpots sind seit 2013 kontinuierlich bis auf über 10 Prozent in 2019 angestiegen.

Für etwa zwei Drittel der Personen, die 2019 in den zurückliegenden zwölf Monaten Eurojackpot gespielt haben, ist die Gewinnhöhe das ausschlaggebende Teilnahmemotiv.

Auch im Jahr 2019 ist unter den Eurojackpot-Spielenden im Vergleich zu den vorherigen Erhebungen eine deutliche Abnahme der Bereitschaft zu erkennen, auch bei niedrigen Jackpot-Höhen mehr Geld einzusetzen.

Insgesamt ist die Befundlage zum Vergleich des Spielverhaltens von Teilnehmenden an Risikospiele mit und ohne zusätzliche Teilnahme am Eurojackpot relativ heterogen, und zwar sowohl bezüglich der einzelnen betrachteten risikoreichen Glücksspiele als auch bezüglich der vier Erhebungszeitpunkte.

3.7.1 Hintergrund

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 des Lotterieangebotes Eurojackpot in Deutschland von den Aufsichtsbehörden auf Länderebene mit der Auflage genehmigt worden, die Auswirkungen der Einführung zu evaluieren. Eurojackpot ist die staatlich zugelassene

länderübergreifende Lotterie der deutschen Landeslotteriegesellschaften und ihrer europäischen Partner.

Der DLTB bietet Eurojackpot seit dem 17.03.2012 an. Spielscheine können über Lotto-Aannahmestellen bezogen werden, zudem ist das Spielen über Internet möglich. Eurojackpot wird darüber hinaus in Dänemark einschließlich Grönland und Färöer, Estland, Finnland, den Niederlanden, Slowenien, Italien, Spanien, Norwegen, Schweden, Island, Lettland, Litauen, Kroatien, Tschechien, Ungarn, in der Slowakei und seit September 2017 auch in Polen angeboten (Reihenfolge nach Jahr der ersten Teilnahme).

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 10) ‚geknackt‘ werden. Die Spielformel „2 aus 10“ ist seit Oktober 2014 an die Stelle der bis dahin genutzten Spielformel „2 aus 8“ getreten, um schneller wachsende und höhere Jackpots möglich zu machen. Weitere Anpassungen erfolgten bei der Aufteilung der Gewinnausschüttung auf die einzelnen Gewinnklassen.

Die Gewinnwahrscheinlichkeit ist mit ca. 1 zu 95 Mio. deutlich höher als bei Lotto „6 aus 49“ (ca. 1 zu 140 Mio.). Ein weiterer Unterschied zum Lottospiel besteht in einer anderen Gewinnstruktur: Für den Spieleinsatz von 2 Euro (zzgl. einer länderspezifischen Bearbeitungsgebühr) 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 deutlich höher als der bei Lotto „6 aus 49“.

Aus dem Glücksspielsurvey 2009 der BZgA ist bekannt, dass umso eher und auch umso intensiver Lotto gespielt wird, je höher die Gewinnsumme im Jackpot ist (BZgA, 2010). Ein hoher Jackpot, wie er auch beim Eurojackpot ausgespielt wird, erhöht somit wahrscheinlich die Teilnahmemotivation. In einem Gutachten für den Fachbeirat Glücksspielsucht wurde zudem auf eine mögliche Suchtgefährdung des Eurojackpots aufgrund dessen Gewinnverteilungsstruktur abgehoben (Adams & Fiedler, 2010, siehe hierzu auch BZgA, 2014, S. 132 f.).

Ziel der wissenschaftlichen Begleitung der Einführung des Eurojackpots in Deutschland ist es, mögliche Effekte auf das Spielverhalten sowie damit verbundene eventuelle Suchtgefährdungen zu überprüfen. Von Interesse sind daher Glücksspielpräferenzen sowie verschiedene Parameter des Spielverhaltens, die durch die Einführung des Eurojackpots tangiert werden können.

Außerdem soll geprüft werden, ob sich Kanalisierungseffekte im Spielverhalten nachweisen lassen. Also ob beispielsweise vor Einführung des Eurojackpots gespielte Glücksspiele danach nicht mehr oder nur noch mit geringerer Spielintensität genutzt werden, oder aber ob das Glücksspielangebot Eurojackpot zusätzlich zu bisher schon genutzten Glücksspielen gespielt wird. Dabei ist auch von Interesse, in welchem Umfang Personen erst durch Teilnahme an Eurojackpot Glücksspielerfahrung erlangt haben.

Schließlich ermöglicht eine Analyse, in welchem Ausmaß die Teilnahme an Eurojackpot mit Problemspielverhalten assoziiert ist, eine Einschätzung über das Gefährdungspotenzial des Spielangebots.

Zur Durchführung der wissenschaftlichen Begleitung wurde in den Fragebogen zum Glücksspielsurvey 2019 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 Motivation der Spielteilnahme und subjektive Einschätzungen zum Eurojackpot und zum eigenen Spielverhalten nach Einführung des Eurojackpots gestellt worden.

Daten zur Teilnahme am Eurojackpot sind erstmals mit dem Glücksspielsurvey der BZgA im Jahr 2013 erhoben worden, etwa ein Jahr nach der Einführung dieses Glücksspiels. Da keine Follow-up-Daten von distinkten Eurojackpot-Spielenden vorliegen, handelt es sich 2019 erneut um eine zeitliche Einpunkt-Betrachtung.

Das heißt, Änderungen in der Glücksspielnutzung im Vergleich zu 2013 bis 2017 lassen sich nur durch direkte Abfrage subjektiver Einschätzungen der Befragten ermitteln. Allerdings liegt im Jahr 2019 nun ein weiterer Untersuchungszeitpunkt vor, der es ermöglicht, die Eurojackpot-Prävalenzen auch relativ zu anderen Glücksspielen im zeitlichen Trend zu vergleichen. Weitere Erkenntnisse zu Kanalisierungseffekten können indirekt aus den vorliegenden Daten abgeleitet werden.

Die Darstellung der Basiskennzahlen zum Spielverhalten Eurojackpot sind bereits im Zusammenhang mit den anderen Glücksspielen dargestellt worden (Angaben zu den Lebenszeit- und 12-Monats-Prävalenzen siehe Kapitel 3.1.1 und 3.2.1.; Details zu, den Zugangswegen und Geldeinsätzen, differenziert nach Altersgruppen und Geschlecht, siehe 3.2.6 und 3.2.7.).

In den folgenden Abschnitten (Kapitel 3.7.2 bis 3.7.6) werden darüber hinaus zunächst Eurojackpot-Spielende charakterisiert und dann die Erkenntnisse, die mit dem in den BZgA-Glücksspielsurvey 2019 integrierten, erweiterten Fragenkatalog zum Eurojackpot gewonnen wurden, im Detail dargestellt.

3.7.2 Charakteristika von Eurojackpot-Spielenden

Insgesamt haben 10,8 % der Befragten innerhalb der letzten zwölf Monate Eurojackpot gespielt. Im Rahmen der Analysen zum Eurojackpot ist nun 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 9**). Dabei ist zu berücksichtigen, dass im Jahr 2019 75,4 % der Eurojackpot-Spielenden in den zurückliegenden zwölf Monaten auch Lotto „6 aus 49“ gespielt haben (vgl. Anhang **TABELLE 19**), die beiden Gruppen mithin eine beträchtliche Überschneidung aufweisen. Dennoch lassen sich Unterschiede erkennen.

Eurojackpot-Spielende sind zu allen Erhebungszeitpunkten seit 2013 zu einem höheren Anteil männlichen Geschlechts als Lotto „6 aus 49“-Spielende. Im Altersgruppenvergleich mit den Lottospielenden fällt auf, dass Eurojackpot-Spielende bei allen Erhebungszeitpunkten offenbar eine jüngere Altersstruktur haben. So sind die Anteile der 26- bis 45-Jährigen deutlich höher als unter den Lottospielenden (42,2 vs. 33,0 %), der Anteil der über 45-Jährigen ist niedriger (51,9 % vs. 62,0 %).

Unter den Eurojackpot-Spielenden ist ein höherer Anteil ledig (43,0 % vs. 32,8 %) als unter den Lottospielenden. Keine nennenswerten Unterschiede zwischen den beiden Gruppen sind bei der Schulbildung, dem Erwerbsstatus und hinsichtlich des Haushaltsnettoeinkommens festzustellen. Beim Migrationshintergrund ist in 2019 erstmalig eine Verschiebung der Eurojackpot-Spielenden hin zu einem höheren Anteil an Spielenden mit Migrationshintergrund zu beobachten. So stieg der Anteil der Befragten, die einen Migrationshintergrund haben, von 17,5 % im Jahr 2017 auf 22,0 % in 2019 an.

TABELLE 9: Charakteristika von Eurojackpot-Spielenden im Vergleich (2013 bis 2019)

Seite 1	Eurojackpot								Lotto „6 aus 49“								restliche Befragte							
	2013		2015		2017		2019		2013		2015		2017		2019		2013		2015		2017		2019	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
männlich	319	64,2	548	68,5	619	63,8	691	67,2	1.322	54,7	1303	60,1	1.350	58,5	1.187	60,0	3.895	48,9	4.131	47,0	4.365	48,0	4.260	47,5
Alter:																								
16-17 Jahre	0	0,0	2	0,2	1	0,0	1	0,0	13	0,1	9	0,2	8	0,1	4	0,1	772	4,0	677	3,8	689	3,7	673	3,7
18-25 Jahre	104	7,8	203	10,6	179	7,1	209	5,9	458	6,2	358	6,1	318	5,0	309	5,0	3.028	17,1	2.672	14,7	2.763	15,1	2.856	15,0
26-45 Jahre	298	46,0	392	43,0	421	41,5	526	42,2	1.292	39,6	993	36,1	943	35,5	891	33,0	3.294	39,7	3.192	35,5	3.124	35,3	3.107	35,5
über 45 Jahre	136	46,3	228	46,2	319	51,4	333	51,9	831	54,1	926	57,6	1.017	59,4	853	62,0	1.691	39,3	2.489	46,1	2.458	46,0	2.513	45,8
Schulbildung:																								
niedrig	66	33,6	95	36,5	87	34,3	90	38,4	331	35,0	289	39,2	243	34,6	184	36,3	893	34,1	838	32,3	787	32,8	651	32,2
mittel	218	38,0	238	32,4	282	33,1	326	33,4	943	36,7	720	31,7	741	35,2	623	34,4	2.388	29,6	2.358	31,5	2.221	29,4	2.142	29,8
hoch	238	26,9	458	29,5	533	31,7	624	27,2	1.233	26,8	1.181	27,5	1.244	29,1	1.197	28,4	4.159	29,3	4.453	29,2	4.907	31,4	5.300	31,7
sonstige	16	1,6	29	1,5	16	0,8	27	1,0	82	1,5	78	1,6	54	1,1	48	1,0%	1.329	7,0	1.326	7,0	1.084	6,4	1.026	6,3
Familienstand:																								
ledig	254	37,9	379	36,6	415	38,2	434	43,0	1.060	31,8	775	27,6	812	32,6	682	32,8	5.176	43,3	4.838	39,9	4.930	43,8	4.691	40,4
verheiratet	237	46,7	368	46,1	426	45,2	537	47,3	1.271	52,1	1.253	55,5	1.196	50,2	1.169	53,4	2.991	41,8	3.476	44,7	3.358	41,1	3.811	45,3
andere	46	15,4	76	17,3	78	16,6	96	9,7	260	16,1	249	16,9	274	17,2	203	13,8	612	14,9	674	15,5	728	15,1	632	14,4

Seite 2	Eurojackpot								Lotto „6 aus 49“								restliche Befragte							
	2013		2015		2017		2019		2013		2015		2017		2019		2013		2015		2017		2019	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
erwerbslos	16	3,9	22	3,3	15	2,7	14	3,0	69	3,9	33	2,5	39	3,1	28	1,5	260	7,4	207	5,3	197	4,7	159	4,3
Haushaltseinkommen:																								
bis 1500 €	57	11,3	59	16,3	52	9,9	51	14,5	254	13,5	142	15,7	178	15,0	92	13,6	1.316	25,1	855	21,5	988	24,0	747	19,4
1500-3000 €	240	58,8	313	46,8	345	51,7	331	43,0	1.130	57,3	802	47,4	847	48,5	640	43,5	3.145	50,0	2.888	48,1	2.973	45,0	2.625	41,5
über 3000 €	169	30,0	323	36,8	415	38,5	575	42,5	857	29,2	926	36,9	977	36,5	1083	42,8	2.400	24,9	2.725	30,5	3.104	31,0	4.125	39,3
Migrationshintergrund	102	23,5	158	15,7	173	17,5	193	22,0	422	19,7	361	14,1	377	17,5	342	17,0	1.674	21,0	1.672	18,5	1.807	20,4	1.611	19,1

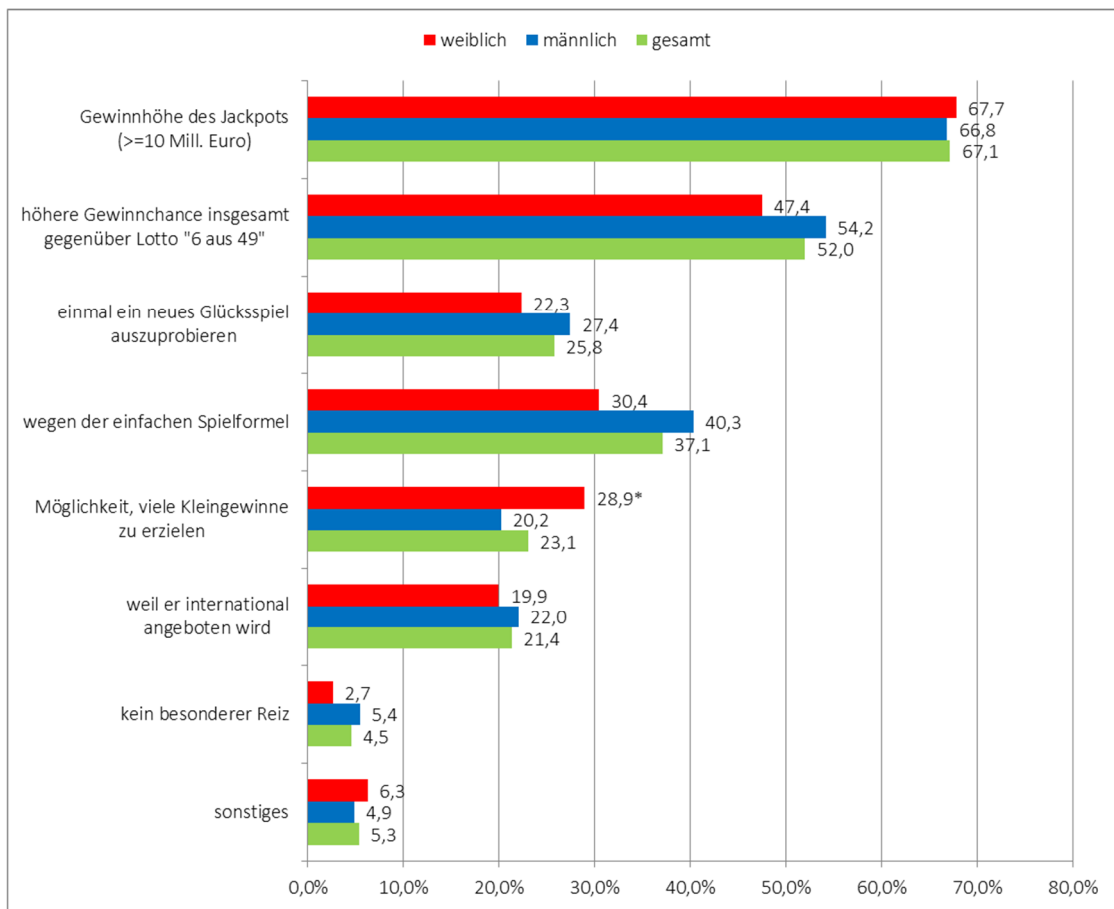
Eurojackpot-Spieler: 2013: n=539; 2015: n=825; 2017: n=920; 2019: n=1.069; N Lottospieler: 2013: n=2.899, 2015: n=2.606, 2017: n=2.596; 2019: 2.057; N restliche Befragte 2013: n=8.801, 2015: n=9.030, 2017: n=9.034; 2019: n=9.149; Bezugszeitraum: zurückliegende zwölf Monate; % = Spaltenprozent, n = absolute, ungewichtete Fallzahlen; Schulbildung niedrig = max. Hauptschulabschluss, mittel= mittlere Reife, hoch = Fachhochschulabschluss oder höher. Sonstige: noch in Schule oder sonst. Abschluss.

3.7.3 Teilnahmemotive für Eurojackpot

Neben den bei allen Glücksspielenden erhobenen allgemeinen Motiven der Glücksspielteilnahme werden beim Eurojackpot spezielle Teilnahmemotive abgefragt (siehe **ABBILDUNG 10**).

67,1 % der Personen, die 2019 in den zurückliegenden zwölf Monaten Eurojackpot gespielt haben, geben als Teilnahmemotiv die Gewinnhöhe des Eurojackpots an. Das damit korrespondierende Motiv der höheren Gewinnchancen gegenüber Lotto „6 aus 49“ geben 52,0 % an. An dritter Stelle findet sich die einfache Spielformel 37,1 %.

Die Möglichkeit, viele Kleingewinne zu erzielen, ist bei Frauen signifikant häufiger ein Grund für die Glücksspielteilnahme als bei Männern (28,9 % vs. 20,2 %).



Basis: Befragte, die in den letzten zwölf Monaten Eurojackpot gespielt haben, Mehrfachnennungen; n ges. 0 1.069, n männlich = 691, n weiblich = 378; *) statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Geschlechtern, Test mit binär-logistischer Regression, kontrolliert für Alter.

ABBILDUNG 10: Teilnahmemotive für Eurojackpot im Jahr 2019

Wurde als Motiv die Gewinnhöhe des Jackpots genannt, sind die Eurojackpot-Spieler und -Spielerinnen auch im Jahr 2019 gefragt worden, ob es für ihre Teilnahme am Eurojackpot eine Rolle gespielt hat, wie viele Millionen Euro als Gewinnsumme ausgespielt wurden.

Wie sich in den Jahren 2013 bis 2019 diese Bereitschaft in Abhängigkeit verschiedener Jackpot-Höhen verteilt, ist **TABELLE 10** zu entnehmen.

TABELLE 10: Wie viele Millionen Euro der Eurojackpot betragen muss, damit mehr Geld eingesetzt wird

Millionen Euro im Eurojackpot	2013	2015	2017	2019
10 bis unter 15 Millionen	34,9%	25,7%	18,0%	18,5%
15 bis unter 20 Millionen	15,0%	7,4%	5,6%	3,0%
20 bis unter 25 Millionen	18,6%	16,7%	19,9%	11,1%
25 bis unter 50 Millionen	21,9%	23,8%	27,5%	25,3%
50 Millionen oder mehr	3,3%	20,9%	21,9%	40,0%
Weiß nicht	4,4%	5,4%	6,2%	1,2%
Keine Angabe	1,8%	0,0%	0,9%	0,8%

Basis: Befragte, die in den letzten zwölf Monaten Eurojackpot gespielt und angegeben haben, dass sie mehr Geld bei einzelnen Eurojackpot-Ziehungen einsetzen, wenn der Jackpot groß ist (n 2013 = 60, n 2015 = 133, n 2017 = 130, n 2019 = 167).

Im Jahr 2019 reicht für knapp ein Fünftel (18,5 %) der Eurojackpot-Spielenden, die bereit sind, mehr Geld bei einem hohen Jackpot einzusetzen, ein Jackpot an der unteren Gewinnangabegrenze (10 bis 15 Mio. Euro) für den höheren Geldeinsatz aus. Alle anderen Gewinnklassen haben im Vergleich zur letzten Erhebung in 2017 zugunsten der höchsten Gewinnkategorie von einem Gewinn ab 50 Millionen Euro abgenommen.

Damit ist auch im Jahr 2019 unter den Eurojackpot-Spielenden im Vergleich zu 2013 bis 2017 eine deutliche Abnahme der Bereitschaft zu erkennen, auch bei niedrigen Jackpot-Höhen mehr Geld einzusetzen. Dagegen hat sich der Anteil derjenigen, die 50 oder mehr Millionen im Jackpot als Anreiz dafür sehen, auch mehr Geld einzusetzen, gegenüber 2013 deutlich erhöht (von 3,3 % auf 40,0 %).

3.7.4 Zum Gefährdungspotenzial von Eurojackpot

In einem Gutachten für den Fachbeirat Glücksspielsucht wird auf eine mögliche Suchtgefährdung des Eurojackpots aufgrund seiner Gewinnverteilungsstruktur abgehoben (Adams & Fiedler, 2010). Danach können Kleingewinne als Lockangebote angesehen werden, während ein hoher Jackpot die Fantasie befeuern und eine Trigger-Funktion zu suchtartigem Spielverhalten erhalten könnte, da es zu einer Überschätzung des Gewinnerwartungswertes bei der Teilnahme an 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.

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. 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.

Empirische Daten zum Zusammenhang zwischen der Teilnahme an Eurojackpot und dem Auftreten von problematischem oder pathologischem Glücksspielverhalten liegen bislang aus den Glücksspielsurveys der BZgA 2013 bis 2019 vor. Zurückgreifend auf die Darstellungen glücksspielassoziierter Probleme bei allen Befragten, die im zurückliegenden Jahreszeitraum an mindestens einem Glücksspiel teilgenommen haben (siehe hierzu Kapitel 3.3), werden im Folgenden die mit den beiden im Survey verwendeten Instrumenten (SOGS, GABS) erhaltenen Daten in Bezug auf Eurojackpot-Spielende analysiert.

Es lassen sich folgende Indikatoren zur Einschätzung des Gefährdungspotenzials des Eurojackpots bestimmen:

- 1) Der Anteil der Befragten, die nach SOGS mindestens problematisch glücksspielen und zudem Eurojackpot spielen im Vergleich zu dem entsprechenden Anteil bei Personen, die andere Glücksspiele spielen.
- 2) Vergleiche zwischen nach dem Beschwerdeausmaß (nach SOGS) klassifizierten Gruppen hinsichtlich ihrer jeweiligen Spielpräferenzen (hierbei wurde eine multivariate Analyse mit zusammengefassten Daten von 2015 bis 2019 zur genaueren Identifikation des Beschwerdeausmaßes genutzt).
- 3) Die Ausprägung kognitiver Verzerrungen bei Eurojackpot-Spielenden.

Zu 1) Bei 11,16 % (2017: 11,75 %) der Eurojackpot-Spielenden zeigt sich im Jahr 2019 ein als auffällig einzustufendes Spielverhalten. Bei 0,88 % (0,73 %) findet sich ein problematisches und bei 0,38 % (0,38 %) ein pathologisches Spielverhalten (der Anteil mindestens problematisch Glücksspielender ist zusammengenommen 1,26 %).

Vergleicht man diese Werte mit den jeweiligen Anteilen aller Befragten, die 2019 im zurückliegenden Jahreszeitraum an mindestens einem Glücksspiel teilgenommen haben (auffällig: 9,39 %, problematisch: 1,05 %, pathologisch: 0,92 %), so findet sich bei Eurojackpot-Spielenden lediglich ein etwas höherer Anteil auffällig Spielender. Jedoch ist der Anteil mindestens problematischer Spielerinnen und Glücksspieler beim Eurojackpot geringfügig niedriger als im Vergleich aller Glücksspiele (Eurojackpot: 1,26 %, irgendein Glücksspiel: 1,97 %).

In einer Liste aller Glücksspielformen (**TABELLE 24** im Anhang), in der die Anteile mindestens problematischer Glücksspieler zusammengefasst betrachtet werden, findet sich Eurojackpot mit einem Wert von 1,3 % relativ weit am Ende wieder. Es wird deutlich, dass Eurojackpot ein ähnlich (niedriges) Gefährdungspotenzial aufweist wie Lotto „6 aus 49“ (1,6 %).

Im Vergleich zum Erhebungsjahr 2017 (Tabelle nicht dargestellt) ist unter Eurojackpot-Spielenden der Anteil mit mindestens problematischem Glücksspielverhalten marginal angestiegen (2019: 1,3 %; 2017: 1,1 %).

Zu 2) Bei den zusammengefassten Erhebungen 2015 bis 2019 spielen insgesamt 86,2 % (2015 bis 2017: 85,3 %) der Eurojackpot-Spielenden im unproblematischen, 12,2 % (2015 bis 2017: 13,0 %) im auffälligen und 1,6 % (2015 und 2017: 1,8 %) im mindestens problematischen Bereich.

Im Vergleich zur zusammengefassten Analyse in 2017 zeigen sich nur geringe Verschiebungen. Vergleicht man diese Werte mit Lotto „6 aus 49“, so zeigen sich ebenfalls nur geringe Unterschiede (Lotto „6 aus 49“: 87,5 % spielen unproblematisch, 10,7 % spielen auffällig und 1,8 % spielen mindestens problematisch).

Zu 3) Mit einem mittleren Wert von 1,66 wird im Jahr 2019 von Eurojackpot-Spielenden ein ähnlicher GABS-Wert erreicht wie von allen Befragten, die im zurückliegenden Jahreszeitraum an mindestens einem Glücksspiel teilgenommen haben (1,72).

Zwischen den Geschlechtern bestehen diesbezüglich nur geringe Unterschiede: Für Eurojackpot-Spieler ergibt sich ein Wert von 1,68 (alle Glücksspielenden: 1,78), für Eurojackpot-Spielerinnen 1,64 (1,63). Eurojackpot-Spieler unterschreiten damit den Referenzwert in etwa gleichem Ausmaß (geringfügig) wie Eurojackpot-Spielerinnen ihn überschreiten. Im Vergleich zu 2017 ergeben sich bei Eurojackpot-Spielenden meist nur geringfügig niedrigere GABS-Werte.

Das Risiko für Problemspielverhalten lässt sich im Falle einer Teilnahme an Eurojackpot damit als relativ (im Verhältnis zu den anderen untersuchten Glücksspielformen) gering einschätzen, und auch das Ausmaß kognitiver Verzerrungen ist bei Eurojackpot-Spielenden nicht erhöht. Das Gefährdungspotenzial von Eurojackpot anhand dieser drei Indikatoren erscheint damit vergleichbar dem von Lotto „6 aus 49“ und somit relativ gering.

3.7.5 Auswirkungen der Teilnahme an Eurojackpot

Informationen über mögliche Auswirkungen einer Teilnahme an Eurojackpot lassen sich gewinnen, wenn die Nutzung riskanter Glücksspiele von Eurojackpot-Teilnehmenden mit der von Glücksspielenden verglichen wird, die nicht Eurojackpot spielen.

Im Anhang ist **TABELLE 19** zu entnehmen, dass Eurojackpot-Spielende im Jahr 2019 das „Große Spiel“ in den Spielbanken zu 2,6 %, Geldspielautomaten zu 8,5 % und Sportwetten mit festen Quoten zu 3,7 % nutzten. Der Anteil der Nutzung des „Großen Spiels“ ist nur geringfügig höher als der von Lotto „6 aus 49“-Spielenden oder anderer Lotterieförmern, aber deutlich niedriger als die der übrigen Glücksspielenden (vgl. Anhang **TABELLE 19**).

Jedoch ist der Anteil der Eurojackpot-Spielenden, die auch an Geldspielautomaten teilnehmen, im Jahr 2019 um 2,3 Prozentpunkte gestiegen, wodurch im direkten Vergleich mit Lotto „6 aus 49“ ein in etwa doppelt so hoher Wert erreicht wurde.

Sowohl Eurojackpot-, als auch Lottospielende weisen hinsichtlich ihrer weiteren Glücksspielnutzung im Durchschnitt eine vergleichsweise risikoarme Spielweise auf.

Vor dem Hintergrund, dass der Großteil der Eurojackpot-Spielenden auch andere Glücksspielformen angibt (87,6 %), wird die Darstellung in **TABELLE 19** im Anhang erweitert durch Einbeziehung 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 dabei drei Fallkonstellationen 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 für die Nachfrager als 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 als tendenziell 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 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).

Es wird ermittelt,

- welche Glücksspiele von Eurojackpot-Spielenden präferiert werden im Vergleich mit Nutzern anderer Glücksspiele und
- in welchem Ausmaß Eurojackpot für die Nutzer anderer Glücksspiele präferiert wird.

Die in **TABELLE 19** im Angang ermittelten Prozentwerte werden nun zur jeweiligen durchschnittlichen Spielhäufigkeit (senkrechte Spalte gemittelt über alle betrachteten Glücksspiele bzw. Glücksspielkategorien) ins Verhältnis gesetzt. Wird diese Quote mit 100 multipliziert, erhält man einen Prozentwert (**TABELLE 11**).

Liegt dieser über 100 %, mithin über der durchschnittlichen Spielquote, so lässt sich die Nutzung des betrachteten Glücksspiels für Eurojackpot-Spielende als attraktiver interpretieren als für die Nutzer der anderen Glücksspiele. Liegt der Prozentwert unter 100 %, so ist die Nutzung des betrachteten Glücksspiels für Eurojackpot-Spielende weniger attraktiv als für die Nutzer und Nutzerinnen der anderen Glücksspiele.

TABELLE 11: Beziehungen in der Nutzung von Eurojackpot und anderen Glücksspielen

Seite 1 (vgl. mit Automatenspielen und Sportwetten)	privates Glücksspiel	Alle Automaten und Casinospiele	Casinospiele im Internet*	Geldspiel- automaten	Kleines Spiel Spielbank	Großes Spiel Spielbank	Euro- jackpot	Alle Sportwetten	Sportwetten mit festen Quoten	Toto Fußballwe tten	Live- Wetten	Pferde- wetten	Andere Sportwetten
privates Glücksspiel		42,1%	49,4%	59,3%	39,4%	45,5%	67,8%	24,4%	27,1%	27,8%	24,9%	38,9%	19,2%
Alle Automaten und Casinospiele	80,3%		298,5%	181,2%	195,9%	197,9%	139,6%	25,0%	26,8%	23,0%	33,4%	66,7%	25,6%
Geldspielautomaten	73,6%	233,7%		103,8%	155,4%	90,3%	147,1%	22,0%	24,2%	30,6%	27,2%	33,3%	25,6%
Casinospiele im Internet*	145,0%	233,7%	170,6%		202,4%	142,1%	126,1%	53,4%	59,4%	34,5%	105,0%	188,9%	92,9%
„Kleines Spiel“ Spielbank	89,3%	233,7%	236,6%	187,5%		364,8%	144,0%	30,3%	33,6%	19,1%	38,9%	44,4%	80,0%
„Großes Spiel“ Spielbank	102,8%	233,7%	136,5%	130,3%	362,2%		106,8%	36,1%	36,8%	25,8%	47,4%	144,4%	35,2%
Eurojackpot	26,2%	28,3%	38,2%	20,1%	24,1%	17,9%		11,7%	11,9%	6,7%	14,0%	22,2%	19,2%
Alle Sportwetten	76,3%	40,7%	45,8%	66,7%	41,6%	49,7%	94,1%		244,4%	351,3%	273,7%	416,7%	259,4%
Sportwetten mit festen Quoten	307,8%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%		0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
Toto Fußballwetten	66,2%	28,7%	48,5%	32,8%	19,7%	26,9%	43,8%	265,6%	166,6%		227,8%	33,3%	236,9%
Live-Wetten	74,5%	53,0%	55,2%	129,3%	51,4%	63,4%	106,8%	265,6%	293,5%	292,9%		116,7%	393,8%
Pferdewetten	76,9%	68,5%	41,3%	152,6%	41,6%	126,9%	123,9%	265,6%	144,3%	27,8%	76,2%		92,9%
Andere Sportwetten	63,7%	41,1%	52,5%	118,7%	110,5%	47,6%	148,8%	265,6%	202,8%	317,8%	413,6%	150,0%	

Basis: Alle Befragten mit Angabe mindestens eines Glücksspiels in den letzten 12 Monaten (n = 4.133). Leseart der Tabelle ist waagrecht.

* Explizit mit Geldeinsatz.

Seite 2 (vgl. mit Lotterien)	Alle Lotterien	Lotto „6 aus 49“	Eurojackpot	Lotterie Bingo	Lotterie Keno	Glücksspirale	Zusatzlotterie Sieger- Chance	Sofortlotterien/ Rubbellose	Klassenlotterien	Soziallotterien
Alle Lotterien		152,6%	151,3%	20,1%	8,8%	45,1%	6,4%	92,3%	23,9%	143,8%
Lotto „6 aus 49“	307,8%		174,6%	12,7%	12,0%	53,4%	6,9%	65,5%	15,3%	94,1%
Eurojackpot	307,8%	176,2%		26,5%	13,1%	74,8%	16,2%	70,1%	18,2%	84,7%
Lotterie Bingo	307,8%	95,8%	198,0%		37,2%	83,2%	0,0%	92,7%	56,5%	143,1%
Lotterie Keno	307,8%	219,2%	230,3%	86,9%		79,7%	30,5%	31,0%	52,7%	104,2%
Glücksspirale	307,8%	179,9%	249,6%	37,1%	15,3%		87,4%	77,2%	32,5%	139,2%
Zusatzlotterie Sieger- Chance	307,8%	166,6%	369,4%	0,0%	43,8%	437,7%		123,0%	5,7%	43,5%
Sofortlotterien/ Rubbellose	307,8%	108,2%	114,5%	20,1%	3,3%	37,6%	8,2%		20,1%	95,6%
Klassenlotterien	307,8%	96,3%	114,5%	48,7%	16,4%	62,6%	1,9%	79,8%		265,9%
Soziallotterien	307,8%	100,0%	88,4%	20,1%	6,6%	44,2%	1,9%	61,7%	44,0%	

Basis: Alle Befragten mit Angabe mindestens eines Glücksspiels in den letzten 12 Monaten (n = 4.133). Leseart der Tabelle ist waagrecht.

* Explizit mit Geldeinsatz.

Wie in **TABELLE 19** im Anhang zu entnehmen ist, haben im Jahr 2019 75,4 % der Eurojackpot-Spielenden auch Lotto „6 aus 49“ gespielt. Setzt man diesen Anteil mit dem mittleren Anteil ins Verhältnis, den die Spieler aller in **TABELLE 19** aufgeführten Glücksspiele im Jahr 2019 bei Lotto erzielten (Spaltenmittelwert) und weist diesen in Prozent aus, so ergeben sich die ausgewiesenen 176,2 %.

Auch andersherum betrachtet ergibt sich für Lotto „6 aus 49“-Spielende bezogen auf Eurojackpot ein Wert von über hundert Prozent, also über dem Durchschnitt (174,6 %). Das heißt, für die Nutzer dieser beiden Glücksspiele ist es attraktiver als für die Menge aller anderen Glücksspielteilnehmenden, das jeweils andere Glücksspiel zu spielen.

Damit können die Spiele Eurojackpot und Lotto „6 aus 49“ als wechselseitig attraktiv für die, die diese Glücksspiele jeweils nutzen, interpretiert werden. Am attraktivsten für Eurojackpot-Spielende erscheint in dieser Betrachtungsweise im Vergleich der einzelnen Glücksspiele mit Abstand Lotto „6 aus 49“ (ohne Zusatzspiele), gefolgt von Soziallotterien und der GlücksSpirale, die für Eurojackpot-Spielende bereits unter dem Durchschnitt liegende Werten von 84,7 % resp. 74,8 % erreichen. Andersherum betrachtet ist aber Eurojackpot für fast alle Glücksspielende deutlich attraktiver.

Dagegen sind bei Nutzenden von Geldspielautomaten und bei an privaten Glücksspielen Teilnehmenden in Bezug auf Eurojackpot Quoten von deutlich unter 100 % zu beobachten. Das heißt, für die jeweiligen Nutzer und Nutzerinnen dieser Glücksspiele ist es weniger attraktiv als für die Menge aller anderen Glücksspielenden, Eurojackpot zu spielen. Und auch umgekehrt erscheint es für Eurojackpot-Spielende weniger attraktiv, eines dieser Glücksspiele zu spielen, als es für den Durchschnitt aller anderen Spielenden der Fall ist.

Während somit alle als risikoreich einzuschätzenden Glücksspiele als unattraktiv für Eurojackpot-Spielende anzusehen sind (relativ zum Durchschnitt der übrigen Glücksspielenden), ist die Teilnahme an Eurojackpot für Nutzer und Nutzerinnen von Automaten- und Casinospiele als relativ attraktiv einzuordnen. Zu beachten ist, dass in **TABELLE 19** im Anhang nur all jene Glücksspiele auf Wechselwirkungen hin analysiert wurden, die eine 12-Monats-Prävalenz von mindestens einem Prozent aufweisen.

3.7.6 Untersuchung von Kanalisierungseffekten

Im Zusammenhang mit der Einführung des Eurojackpots sind, wie bereits einleitend dargelegt, insbesondere potenzielle Kanalisierungseffekte im Spielverhalten der Befragten von Interesse. Nun liegen, abgesehen von den BZgA-Glücksspielberichten zu den Surveydaten 2013 bis 2017 (BZgA, 2014, 2016, 2018) und den hier präsentierten Ergebnissen aus dem Survey 2019, keine Erkenntnisse aus anderen Studien zu solchen, durch den Eurojackpot bedingten möglichen Effekten vor.

Die Einführung des Eurojackpots wäre positiv zu bewerten, wenn dadurch das Gefährdungspotenzial des Glücksspielgesamtmarktes gesenkt werden würde. Als risikoreich eingeschätzte Glücksspiele würden dann als weniger attraktiv eingeschätzt und entsprechend weniger nachgefragt werden.

Wenn daher Nutzer von Glücksspielen mit höherem Gefährdungspotenzial als das des Eurojackpots ihre bisherigen Spielpräferenzen zugunsten des Eurojackpots ändern würden, entstünde wahrscheinlich ein positiv zu bewertender Substitutionseffekt. Dieser wäre daran abzulesen, dass Personen das risikoreiche Glücksspiel nicht mehr oder seltener und/ oder mit geringeren Geldeinsätzen spielen.

Treffen diese Annahmen dagegen nicht zu, sind verschiedene Szenarien denkbar. Etwa, dass 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 denkbare Szenario ist, dass bisherige Nichtspieler durch den Eurojackpot zum Glücksspiel animiert werden (Marktausdehnungseffekt). Ein weiterer negativer Effekt würde auftreten, wenn sich die Teilnahmebereitschaft an einem Glücksspiel mit geringer einzuschätzendem Risikopotenzial als dem des Eurojackpots zugunsten des Eurojackpots reduziert (negativer Substitutionseffekt). Bei diesen Überlegungen ist zu berücksichtigen, dass allen potenziellen Effekten ein unbekannter Zeitfaktor zugrunde liegt. Das heißt, es ist unklar, wie lange bzw. zu welchem Zeitpunkt nach Einführung des Eurojackpots welche Effekte in welchem Ausmaß auftreten können.

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

Eine Annäherung an mögliche Kanalisierungseffekte durch die Einführung des Eurojackpots besteht in der vergleichenden Betrachtung der Spielteilnahme insgesamt in den Jahren 2013 bis 2019. Wären die entsprechenden Kennziffern (Lebens- und 12-Monats-Prävalenz der Glücksspielteilnahme insgesamt) im Zeitverlauf konstant, könnte infolge des zusätzlich angebotenen/ genutzten Glücksspiels Eurojackpot auf Umschichtungsprozesse im Markt geschlossen werden, welche dann zu analysieren wären. Empirisch reduziert sich indes in den Zeiträumen 2013 bis 2017 sowohl die als Glücksspielerfahrung interpretierte Lebenszeitprävalenz als auch die 12-Monats-Prävalenz irgendeines Glücksspiels deutlich. Erst im Jahr 2019 sind die Prävalenzraten konstant geblieben. Die Markteinführung des Eurojackpots im Jahr 2012 (gemessen 2013, 12-Monats-Prävalenz: 5,0 %) und auch dessen Marktausweitung in den Jahren 2015 bis 2019 (7,1 %, 8,3 % und 10,8 %) führten demnach nicht zu einer Ausweitung der Glücksspielteilnahme in Deutschland (vgl. **TABELLE 18**).

Aus den Glücksspielsurveys 2013 bis 2019 liegen nun zwei verschiedene Arten von Informationen vor, aus denen sich Kanalisierungseffekte ableiten lassen. Zum einen die direkte Abfrage des Spielverhaltens vor Einführung des Eurojackpots. Zum anderen lassen sich aus einem Vergleich der Erhebungsjahre 2013 bis 2019 Daten des Spielverhaltens hinsichtlich des Ausmaßes der Nutzung von riskanten Glücksspielen vergleichen. Damit einhergehende Fragen sind, ob

- sich im Jahr 2019 für Teilnehmer von Risikospiele die Attraktivität von Eurojackpot und umgekehrt,
- sich die Attraktivität von Eurojackpot für Teilnehmende an Risikospiele gegenüber 2013 bis 2019 jeweils verändert hat,
- sich die Risikospieleintensität bei Teilnahme an Eurojackpot im Vergleich der vier Erhebungszeitpunkte geändert hat und auch umgekehrt, ob
- sich bei Eurojackpot-Teilnehmenden eine höhere Risikospieleintensität nachweisen lässt als bei Nicht-Teilnehmenden.

3.7.6.1 Glücksspielnutzung von Eurojackpot-Spielenden vor Einführung des Eurojackpots

Empirische Basis für die folgenden Analysen sind, wie schon im Glücksspielsurvey 2017, Daten von Befragten, die in den letzten zwölf Monaten mindestens einmal Eurojackpot gespielt haben. Diese Substichprobe wurde nach ihrem früheren Spielverhalten, also vor der erstmaligen Teilnahme an 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 Eurojackpots nicht mehr, seltener oder auch häufiger gespielt werden und wie sich ggf. die jeweiligen Geldeinsätze seitdem geändert haben.

44,3 % der 2019 befragten Eurojackpot-Spielenden geben an, vor Einführung dieses Glücksspiels bereits an anderen Glücksspielen teilgenommen zu haben. Im Jahr 2013 betrug diese Quote noch 65,4 %. Im Umkehrschluss würde dies bedeuten, dass 2019 knapp über die Hälfte (55,7 %) dieser Befragten erst seit Eurojackpot angeboten wird an Glücksspielen teilnimmt. Dies erscheint indes wenig plausibel, zumal an anderer Stelle des Fragebogens auf die Frage nach dem ersten Glücksspiel im Leben lediglich 8,7 % der Eurojackpot-Spielenden dieses Glücksspiel angeben.

Von den Eurojackpot-Spielenden, die vor Einführung dieses Glücksspiels bereits an anderen Glücksspielen teilgenommen haben (n = 495, siehe **TABELLE 12**), wurde ganz überwiegend Lotto „6 aus 49“ angegeben (2019: 84,2 %, 2017: 89,6 %, 2015: 90,5 %, 2013: 92,2 %). Mit weitem Abstand folgen dicht aufeinander mit 7,8 % sonstige Glücksspiele, mit 5,6 % die GlücksSpirale (2017: 1,6 %), mit 3,9 % Poker (2017: 3,1 %) und mit 3,1 % Spielbankangebote ohne Poker (2017: 0,5 %). Keine Angaben wurden von 3,6 % der Befragten gemacht (2017: 1,9 %). Alle übrigen genannten Glücksspiele erreichen jeweils nur sehr geringe Nennungshäufigkeiten von unter drei Prozent.

TABELLE 12: Art des vor Einführung des Eurojackpots gespielten Glücksspiels

Art des Glücksspiels	2013	2015	2017	2019
Lotto „6 aus 49“	92,2%	90,5%	89,6%	84,2%
Sonstige Glücksspiele	3,0%	3,9%	3,7%	7,8%
GlücksSpirale	4,4%	1,7%	1,6%	5,6%
Poker	0,6%	6,3%	3,1%	3,9%
Keine Angabe gemacht	1,8%	1,2%	1,9%	3,6%
Spielbankangebote ohne Poker	0,6%	0,8%	0,5%	3,1%

Basis: Befragte, die in den letzten zwölf Monaten Eurojackpot und zuvor bereits mindestens ein Glücksspiel gespielt haben (2013 n = 351, 2015 n = 438, 2017 n = 485, 2019 n = 495); Mehrfachnennungen; Glücksspiele in absteigender Reihenfolge ihrer Nennungshäufigkeit 2019; Einzelspielnennungen über drei Prozent.

Lotto „6 aus 49“ ist damit die dominierende Glücksspielnutzung vor einer Eurojackpot-Teilnahme. Während Lotto in allen Erhebungsjahren relativ ähnlich häufig als Glücksspiel genannt wird, welches bereits vor Eurojackpot gespielt wurde, schwanken die Angaben zu anderen Glücksspielen z. T. erheblich zwischen den beiden Jahren.

Hinsichtlich Änderungen im Spielverhalten dieser Befragten nach der Eurojackpot-Einführung geben 14,5 % (n = 57) an, dass sie ein Glücksspiel nicht mehr (2017: 7,5 %, n = 5), 17,2 % (n = 83), dass sie ein Glücksspiel seltener (2017: 12,2 %; n = 63) und 0,7 % (n = 7) dass sie ein Glücksspiel häufiger spielen (2017: 0,1 %; n = 2). Zusammengenommen geben 31,7 % (2017: 19,7 %) an, nach Einführung des Eurojackpots ein zuvor gespieltes Glücksspiel nicht mehr oder seltener zu spielen.

In allen drei Fällen wurde als einziges relevantes Glücksspiel Lotto „6 aus 49“ angegeben. Dies ist bei 55,0 % der Eurojackpot-Spielenden, die seit Einführung des Eurojackpots ein Glücksspiel nicht mehr spielen, und bei 83,3 % derjenigen, die angegeben haben, ein Glücksspiel seltener zu spielen, der Fall. Lediglich vier Befragte, die seit Einführung des Eurojackpots ein Glücksspiel häufiger spielt, nennen ebenfalls Lotto „6 aus 49“.

9,1 % der Eurojackpot-Spielenden, die vor Einführung des Eurojackpots bereits an anderen Glücksspielen teilgenommen haben, setzen bei einem anderen Glücksspiel weniger Geld ein. 77,7 % von diesen Befragten wiederum nennen in diesem Zusammenhang Lotto „6 aus 49“ und 36,6 % sonstige Spiele. Nur 1,1 % haben dagegen nach Teilnahme an Eurojackpot bei einem zuvor bereits gespielten Glücksspiel mehr Geld eingesetzt.

Wie schon 2013 bis 2017 deutet sich nach diesen Analysen lediglich ein schwacher Substitutionseffekt zwischen Eurojackpot und Lotto „6 aus 49“ an. D. h., es kann angenommen werden, dass ein nur kleiner Teil der Befragten, die zuvor Lotto gespielt haben, die Spielpräferenz zugunsten von Eurojackpot eingeschränkt oder umgestellt hat. Wobei allerdings zu beachten ist, dass die der Interpretation zugrunde liegenden Fallzahlen sehr gering sind.

3.7.6.2 Spielverhaltensänderungen durch Teilnahme an Eurojackpot

Im Folgenden wird zunächst analysiert, ob sich im Jahr 2019 für Personen, die an Risikospiele teilnehmen, die Attraktivität von Eurojackpot gegenüber 2017 verändert hat. Dazu werden unter Rückgriff auf **TABELLE 11** die Prozentwerte in der Spalte Eurojackpot mit denen in der entsprechenden Tabelle aus dem Jahr 2017 (BZgA, 2018: S. 176) verglichen. Eurojackpot ist danach für die Nutzenden dieser Glücksspiele überdurchschnittlich attraktiv.

Die Attraktivität von Eurojackpot hat sich dabei für alle Risikospiele erhöht. Ergab sich beispielsweise 2017 für Automaten spielende die Attraktivität von Eurojackpot zu 73,9 %, sind es 2019 147,1 %.

Des Weiteren kann untersucht werden, ob die zusätzliche Teilnahme an Eurojackpot bei Personen, die an Sportwetten teilnehmen, an Geldspielautomaten spielen, eine Spielbank besuchen oder Internet-Casinospiele nutzen, zu einer Verringerung der jeweiligen Spielintensität bei diesen Glücksspielen führt.

Hierzu werden zwei Gruppen gebildet (Risikospielende mit und ohne Teilnahme an Eurojackpot) und zu beiden Erhebungszeitpunkten die monatlichen Spielhäufigkeiten und Geldeinsätze als Parameter der Spielintensität verglichen (**TABELLE 13**).

In den Jahren 2013, 2017 und 2019 wetteten Sportwetten-Teilnehmende, die auch Eurojackpot spielen, häufiger mehrmals monatlich auf Sportereignisse und gaben von 2013 bis 2019 etwas häufiger Beträge über 50 Euro für Sportwetten aus als Sportwetten-Teilnehmende, die nicht Eurojackpot spielen.

Internet-Casinospiele werden in 2019 erstmals deutlich seltener gespielt.

Weiterhin zeigt die Zeitanalyse bei Besuchern einer Spielbank, dass Personen die zusätzlich auch Eurojackpot spielen, in allen Erhebungsjahren deutlich seltener eine Spielbank besuchen als nicht Eurojackpot-Spielende. Dagegen ist bei Geldspielautomaten-Spielenden kein klares Muster zu erkennen.

TABELLE 13: Spielintensität von Risikospielnutzenden mit und ohne Eurojackpot-Teilnahme 2013 bis 2019 (jeweils zurückliegende zwölf Monate)

	Zusätzliche Eurojackpot Teilnahme							
	2013		2015		2017		2019	
	nein	ja	nein	ja	nein	ja	nein	ja
Teilnahme an Sportwetten								
> 1 x monatliches Spielen	21,3%	46,9%	33,1%	26,6%	32,4%	36,6%	35,2%	41,4%
> 50 Euro/Monat	6,7%	9,5%	9,6%	13,8%	14,6%	17,4%	17,7%	28,0%
Teilnahme am großen oder kleinem Spiel (Spielbank)								
1 x monatliches Spielen	4,0%	0,9%	10,7%	2,2%	17,1%	2,3%	12,9%	0,1%
> 50 Euro/Monat	14,3%	11,1%	28,8%	31,8%	27,9%	30,4%	26,5%	36,4%
Teilnahme an Geldspielautomaten								
> 1 x monatliches Spielen	34,5%	26,8%	17,7%	26,7%	17,8%	12,5%	18,2%	43,3%
> 50 Euro/Monat	29,1%	23,0%	14,6%	20,5%	12,7%	8,1%	18,2%	13,0%
Teilnahme an Internet-Casinospielen								
1 x monatliches Spielen	31,7%	50,1%	39,0%	44,9%	51,9%	50,6%	47,0%	12,2%
> 50 Euro/Monat	20,2%	30,6%	15,0%	25,7%	40,5%	42,1%	24,0%	20,6%

Basis = Teilnehmende am jeweiligen risikoreichen Glücksspiel ohne und mit zusätzlicher Eurojackpot-Teilnahme; n Sportwetten-Teilnehmende 2013 = 427, 2015 = 421, 2017 = 359, 2019 = 329; n Spielbankbesucher/ innen 2013 = 312, 2015 = 265, 2017 = 246, 2019 = 218; n Automatenspieler/ innen 2013 = 503, 2015 = 373, 2017 = 374, 2019 = 322; n Internet-Casinospieler/ innen 2013 = 94, 2015 = 91, 2017 = 90, 2019 = 105.

Insgesamt ist die Befundlage zum Vergleich des Spielverhaltens von Teilnehmenden an Risikospielen mit und ohne zusätzlicher Teilnahme an Eurojackpot relativ heterogen, und zwar sowohl bezüglich der einzelnen betrachteten risikoreichen Glücksspiele als auch bezüglich der vier Erhebungszeitpunkte.

Wie schon dargelegt, kann anhand der Surveydaten aus den Jahren 2013 bis 2019 zudem auch bei Eurojackpot-Spielenden überprüft werden, ob deren Spielintensität weiterer riskanter Glücksspiele im Jahr 2019 geringer geworden ist als 2013 bis 2017. Dies könnte dann als risikomindernder Effekt einer Teilnahme an Eurojackpot interpretiert werden. Umgekehrt wäre bei Eurojackpot-Spielenden eine höhere Spielintensität riskanter Glücksspiele im Jahr 2019 als im Jahr 2013 bis 2017 als unerwünschter Effekt zu interpretieren.

Zur Untersuchung dieser Fragen werden für alle Zeitpunkte die 12-Monats-Prävalenzen, Spielhäufigkeit und monatliche Geldeinsätze bei der Nutzung von Sportwetten, Geldspielautomaten, Angeboten der Spielbank und Internet-Casinospielen verglichen (**TABELLE 14**).

TABELLE 14: Nutzungsverhalten von ausgewählten Glücksspielen von allen Eurojackpot-Spielenden 2013 bis 2019 im Vergleich (jeweils zurückliegende zwölf Monate)

Sportwetten	2013	2015	2017	2019
12-Monatsprävalenz	7,7%	7,9%*	10,1%*	4,4%
> 1 x monatliches Spielen	3,6%	2,1%	3,7%	1,8%
> 50 Euro/Monat	0,7%	1,1%	1,8%	1,2%
Spielbank-Angebote	2013	2015	2017	2019
12-Monatsprävalenz	5,7%	4,8%	4,4%	4,0%
> 1 x monatliches Spielen	0,1%	0,1%	0,1%	0,0%
> 50 Euro/Monat	0,6%	1,5%	1,3%	1,5%
Geldspielautomaten	2013	2015	2017	2019
12-Monatsprävalenz	10,2%	5,9%	6,2%	8,5%
> 1 x monatliches Spielen	2,7%	1,6%	0,8%*	3,7%
> 50 Euro/Monat	2,4%	1,2%	0,5%	1,1%
Internet-Casinospiele	2013	2015	2017	2019
12-Monatsprävalenz	1,6%	1,8%	1,6%	1,9%
> 1 x monatliches Spielen	0,8%	0,8%	0,8%*	0,2%
> 50 Euro/Monat	0,5%	0,5%	0,7%	0,4%

Basis: Eurojackpot-Spielende, n 2013 = 539, n 2015 = 825, n 2017 = 920, n 2019 = 1.069; *Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischer Regression, Referenzjahr: 2019, Kovariaten: Alter und Geschlecht).

Bei der Interpretation der Ergebnisse ist zunächst zu berücksichtigen, dass sich die 12-Monats-Prävalenzen für alle der hier betrachteten risikoreichen Glücksspiele im Jahr 2019 gegenüber den Jahren 2013 bis 2017 nicht entscheidend verändert haben. Die 12-Monats-Prävalenzen aller Glücksspiele sind im Zeitraum von 2013 bis 2019 relativ konstant, sodass die Ergebnisse in **TABELLE 14** gut verglichen werden können.

Der Vergleich der Spielhäufigkeiten zu den vier Zeitpunkten zeigt lediglich bei Sportwetten eine nennenswerte signifikante Abnahme gegenüber dem Jahr 2015 und 2017, bei Geldspielautomaten eine signifikante Zunahme gegenüber 2017.

Der Vergleich der Häufigkeiten von Geldeinsätzen über 50 Euro für die risikoreichen Glücksspiele ergibt bei Eurojackpot-Spielenden im Jahresvergleich kaum statistisch signifikante Unterschiede.

Damit kann auch aus der Perspektive der Eurojackpot-Spielenden aus der vergleichenden Betrachtung der hier untersuchten Glücksspielverhaltensparameter im Jahr 2019 kein risikoärmeres aber auch kein risikoreicheres Spielverhalten als in den Jahren 2013 bis 2017 abgeleitet werden.

Neben der Betrachtung einer Eurojackpot-Teilnahme im Kontext von Teilnahmen an weiteren risikoreichen Glücksspielen soll abschließend auch der entsprechende Zusammenhang mit weiteren Glücksspielen mit eher geringerem Risikopotenzial untersucht werden. So kann es für die jeweiligen Nutzer, bei wechselseitig attraktiven Glücksspielen wie Lotto „6 aus 49“ und Eurojackpot oder GlücksSpirale und Eurojackpot, zu Komplementär- oder Substitutionseffekten kommen.

Ein Substitutionseffekt würde dann eintreten, wenn das Spielen von Eurojackpot zu einer geringeren Spielteilnahme bei Lotto oder der GlücksSpirale führen würde (oder umgekehrt). Überprüfen lässt sich dies anhand von Vergleichen der Spielnutzung sowie der Spielintensität, also der Spielhäufigkeiten und der Spieleinsätze (jeweils zurückliegende zwölf Monate, Ersteres nur bei Lotto, da bei der Glücksspirale keine Spielhäufigkeiten erhoben wurden).

Eurojackpot und Lotto „6 aus 49“: Im Jahr 2013 lag die Attraktivität des Lottospiels für Eurojackpot-Spielende 53,6 Prozentpunkte über dem Durchschnitt aller berücksichtigten Glücksspiele, im Jahr 2015 bei 65,3 Prozentpunkte, im Jahr 2017 bei 49,8 Prozentpunkten und im Jahr 2019 76,2 Prozentpunkte (vgl. **TABELLE 11**).

Umgekehrt lag die Attraktivität des Eurojackpot-Spiels für Lottospielende im Jahr 2013 19,6 Prozentpunkte über dem Durchschnitt, im Jahr 2015 34,1 Prozentpunkte, im Jahr 2017 bei 12,0 Prozentpunkten und im Jahr 2019 bei 74,6 Prozentpunkte.

Im Vergleich der vier Erhebungszeitpunkte und relativ zu weiteren Spielen hat damit, basierend auf Angaben zur jeweiligen 12-Monats-Prävalenz, die wechselseitige Attraktivität von Lotto und Eurojackpot im Jahr 2019 im Vergleich zu 2017 zugenommen und zeigt die höchste wechselseitige Attraktivität seit 2013.

3.7.7 Zusammenfassende Betrachtungen zur Einführung des Eurojackpots

Mit Abschluss der Befragung 2019 – über sieben Jahre nach dem Start des Eurojackpots – lässt sich für diese Lotterie eine Lebenszeitprävalenz von 16,1 % (vgl. **TABELLE 17**) und eine 12-Monats-Prävalenz von 10,8 % (vgl. **TABELLE 18**) ermitteln. Im zurückliegenden Jahreszeitraum spielen tendenziell mehr ältere als jüngere und in allen Altersgruppen mehr männliche als weibliche Befragte den Eurojackpot.

Personen, die im zurückliegenden Jahreszeitraum Eurojackpot gespielt haben, sind etwas häufiger männlichen Geschlechts als Lottospielende (67,2 % vs. 60,0 %), gehören seltenerer der Altersgruppe über 45 Jahre an (51,9 % vs. 62,0 %). Darüber hinaus bestehen keine größeren Unterschiede zwischen diesen beiden Gruppen (vgl. **TABELLE 9**).

Monatlich geben Eurojackpot-Spieler und -Spielerinnen im Median 7,50 Euro für dieses Glücksspiel aus.

Hauptsächlich werden drei Motive für die Teilnahme an Eurojackpot genannt: Gewinnhöhe des Jackpots (67,1 %), eine als höher beurteilte Gewinnchance als bei Lotto (52,0 %) und die einfache Spielformel (37,1 %).

Mit 75,4 % (2017: 83) besteht eine beträchtliche Überlappung der Spielpräferenzen von Eurojackpot und Lotto „6 aus 49“ (Eurojackpot-Spielende, die auch Lotto angegeben haben). Umgekehrt haben 38,9 % der Lottospielenden auch eine Teilnahme an Eurojackpot genannt.

Berücksichtigt man das gesamte Glücksspielgeschehen, erweisen sich den hierzu durchgeführten Analysen zufolge insbesondere Lotto „6 aus 49“ (inkl. Zusatzspielen) als attraktiv für Eurojackpot-Spielende. Dagegen scheinen alle anderen Glücksspiele weniger attraktiv für Eurojackpot-Spielende zu sein. Umgekehrt jedoch erweist sich das Spielen von Eurojackpot als überdurchschnittlich attraktiv für Nutzer und Nutzerinnen von fast allen anderen Glücksspielen (vgl. **TABELLE 11**).

In welchem Umfang Eurojackpot-Spielende bereits vor ihrer Teilnahme am Eurojackpot an (anderen) Glücksspielen teilgenommen haben, lässt sich nicht eindeutig ermitteln.

Da die Direkterfragung von vor der Einführung des Eurojackpots gespielten Glücksspielen kaum Aufschluss über potenzielle Kanalisierungseffekte ergeben hat, wurde versucht, weitere Erkenntnisse aus der Gesamtbetrachtung des aktuellen Glücksspielportfolios der Eurojackpot-Spielenden zu gewinnen und diese für die vier Erhebungszeitpunkte 2013 bis 2019 zu vergleichen.

Der Eurojackpot ist für Nutzer und Nutzerinnen von Risikospielen als attraktiv zu bezeichnen. Darüber hinaus durchgeführte Vergleiche der Intensität der Spielteilnahme bei als risikoreich eingeschätzten Glücksspielen (Spielhäufigkeit und Geldeinsatz) liefern keine einheitlichen Ergebnisse, weder bezüglich der einzelnen Glücksspiele noch bezüglich einer einheitlichen Tendenz im Falle der zusätzlichen Teilnahme an Eurojackpot oder der vier Erhebungszeitpunkte. Somit lassen sich aus diesen Erkenntnissen keine eindeutigen Kanalisierungseffekte bei als eher risikoreich einzuschätzenden Glücksspielen bezüglich Eurojackpot ableiten.

Aus entsprechenden Vergleichen der Attraktivitätswerte von Eurojackpot und weiteren als eher risikoarm einzuschätzenden Glücksspielen zu den vier Erhebungszeitpunkten 2013 bis 2019 ergibt sich, dass die wechselseitige Attraktivität von Lotto „6 aus 49“ und Eurojackpot im Jahr 2019 zugenommen hat.

Aufgrund der uneinheitlichen Ergebnisse sowie durch das der Befragung zugrunde liegende Querschnittsdesign lassen sich auch im Jahr 2019 durch Eurojackpot bedingte Kanalisierungseffekte abschließend weder nachweisen noch widerlegen. Um hierzu weiteren Aufschluss zu erlangen, wäre zu überlegen, inwieweit ein longitudinal angelegtes Studiendesign mit einer ausreichenden Anzahl und zu mindestens zwei Zeitpunkten identischen Befragten realisiert werden kann. Diese wären dann detailliert zu ihrem Spielverhalten zu befragen.

Die Analysen zur Glücksspielproblematik bei Eurojackpot-Spielenden lassen eher ein geringes Risiko vermuten. Der Anteil der (nach SOGS) problematisch Spielenden ist im Vergleich mit anderen Glücksspielen niedrig (ähnlich Lotto „6 aus 49“). Ein im Vergleich zu anderen Glücksspielen erhöhtes Risiko von Eurojackpot lässt sich daher auf Grundlage der Daten des Surveys 2019 nicht ableiten.

4 ABSCHLUSSBETRACHTUNG

Im Jahr 2019 ist die Verbreitung der Glücksspielerfahrung (Lebenszeitprävalenz) der 16- bis 70-jährigen Bevölkerung geringer als noch im Jahr 2007.

Auch der Anteil aktueller Glücksspielerinnen und -spieler (12-Monats-Prävalenz) ist zurückgegangen. Die aktuellen Glücksspielerinnen und Glücksspieler unterscheiden sich stark in der Art und Anzahl der verschiedenen Glücksspiele, die sie spielen, in ihrer Spielhäufigkeit und den Geldbeträgen, die sie für Glücksspiele ausgeben.

Für das Jahr 2019 ist in der 16- bis 70-jährigen Bevölkerung von 0,39 % problematischen bzw. 0,34 % wahrscheinlich pathologischen Glücksspielenden auszugehen. Hochgerechnet sind das ca. 229.000 bzw. 200.000 Personen. Die Prävalenzen des problematischen und pathologischen Glücksspielens haben sich im Zeitraum 2009 bis 2019 nicht wesentlich verändert. Die Wahrscheinlichkeit für mindestens problematisches Glücksspielen ist nicht nur bei bestimmten soziodemographischen Merkmalen wie männliches Geschlecht, jüngeres Alter oder Migrationshintergrund erhöht. Auch die Art des gespielten Glücksspiels steht in Zusammenhang mit problematischem Glücksspielen. Die verschiedenen Formen von Automaten- und Casinospiele bergen das größte Risiko für glücksspielbezogene Probleme.

Eine fortlaufende Beobachtung des Marktes und die Auswirkungen eventueller Änderungen auf das Glücksspielverhalten sowie eine umfassende Präventionsarbeit sind weiterhin unerlässlich.

Mit der Untersuchung des Jahres 2019 liegt die siebte, von der BZgA durchgeführte, repräsentative Studie zum Glücksspielverhalten und damit assoziierter Probleme sowie weiteren Indikatoren des Glücksspiels in Deutschland vor.

Die seit dem Jahr 2007 im Abstand von zwei Jahren durchgeführten Glücksspielsurveys ermöglichen die Untersuchung von Trends und haben eine Monitoringfunktion für das Glücksspielverhalten in Deutschland. Außerdem werden durch die Erhebung der Reichweite und Akzeptanz von Aktivitäten der Glücksspielsuchtprävention sowie des Informationsstands und der Einstellungen zum Glücksspiel in der Bevölkerung Erkenntnisse gewonnen, die der wissenschaftlichen Fundierung der Präventionsmaßnahmen der BZgA dienen. Schließlich leisten die Studien einen wichtigen Beitrag zur Erforschung der Epidemiologie und Prävention der Glücksspielsucht in Deutschland.

Um eine hohe methodische Konsistenz und Vergleichbarkeit zu den früheren BZgA-Studien sicherzustellen, ist das Interview der Befragung 2019 gegenüber 2017 so gering wie möglich und nicht mehr als nötig geändert worden. Die Änderungen betreffen v. a. die Abfrage einzelner Glücksspiele. Sie waren notwendig, um die Trennschärfe zwischen den einzelnen Glücksspielen zu erhöhen und den sich ändernden Glücksspielmarkt aktuell, präzise und umfassend abzudecken. Das ansonsten nahezu unveränderte Interview, die jeweils nahezu identische mittlere Interviewdauer, vergleichbare Ausschöpfungsquoten sowie die hohe Übereinstimmung aller sieben Stichproben hinsichtlich soziodemografischer Merkmale sprechen für die Vergleichbarkeit der Befragungen.

Seit 2013 wird bei der Stichprobenziehung über Telefon ein „Dual-Frame“-Ansatz gewählt. Im „Dual-Frame“-Ansatz werden zwei Stichproben miteinander kombiniert, die erstens über Festnetztelefonnummern und zweitens über Mobiltelefonnummern gewonnen wurden. Dadurch wird die Repräsentativität der Stichprobe erhöht. Durch die verstärkte Berücksichtigung von Personen, die über das Mobiltelefon besser oder ausschließlich erreichbar sind, wird dem veränderten Telekommunikationsverhalten in Deutschland und zudem auch aktuellen stichprobenmethodischen Entwicklungen Rechnung getragen. Im Survey 2019 wurde erneut entsprechend den Empfehlungen des Arbeitskreises Deutscher Markt- und Sozialforschungsinstitute e.V. (ADM) eine Stichprobenzusammensetzung von Festnetz- und Mobilfunkanschlüssen im Verhältnis von 70 : 30 umgesetzt.

Um den gesellschaftlichen Trend einer auch in höheren Altersgruppen anhaltenden aktiven Teilnahme am gesellschaftlichen Leben und damit potenziell auch am Glücksspiel besser zu entsprechen, wurde im Jahr 2015 das Altersspektrum der Befragten von 16 bis 65 auf 16 bis 70 Jahre erweitert. Diese Erweiterung wird seitdem beibehalten; auch im Jahr 2019 wurden Personen im Alter von 16 bis 70 Jahren befragt.

Die Ergebnisse der Glücksspielsurveys zeigen, dass in Deutschland der Anteil der Personen, die schon einmal ein Glücksspiel gespielt haben (Lebenszeitprävalenz), im Zeitraum von 2007 (86,5 %) bis 2017 (75,3 %) zurückgegangen ist und sich 2019 mit erneut 75,3 % nicht weiter verändert hat. In 2019 ist in beiden Geschlechter- und allen Altersgruppen eine deutlich geringere Verbreitung von Glücksspielerfahrung festzustellen als noch 2007. Auch die Bevölkerungsanteile derjenigen, die nicht nur irgendwann einmal ein Glücksspiel gespielt haben, sondern die aktuell (d. h. in den letzten zwölf Monaten, 12-Monats-Prävalenz) Glücksspiel spielen, ist in beiden Geschlechter- und allen Altersgruppen rückläufig. Insgesamt ist die 12-Monats-Prävalenz von 55,0 % (2007) auf 37,7 % (2019) zurückgegangen.

Wie in den früheren Studien zeigen sich auch im Jahr 2019 deutliche Unterschiede im Glücksspielverhalten. In den letzten zwölf Monaten spielten mehr Männer (44,4 %) als Frauen

(30,9 %) mindestens einmal ein Glücksspiel. Die 12-Monats-Prävalenz nimmt mit steigendem Lebensalter zu und ist in der Altersgruppe der 46- bis 55-Jährigen am höchsten (45,2 %). 32,5 % der 16- bis 70-jährigen Bevölkerung spielten in den letzten zwölf Monaten Lotterien (darunter mit 21,0 % Lotto „6 aus 49“), 4,1 % Sportwetten und 2,2 % Automaten- und Casinospiele. Knapp jeder fünfte 16- bis 70-Jährige (18,4 %) spielte in den letzten zwölf Monaten ausschließlich ein bestimmtes Glücksspiel, jeder zwölfte (8,1 %) vier verschiedene Glücksspiele oder mehr. Von allen Glücksspielerinnen und Glücksspielern gaben in den letzten zwölf Monaten 36,3 % weniger als 10 Euro im Monat und 14,8 % über 100 Euro im Monat für das Glücksspielen aus.

Die für das Jahr 2019 ermittelten Prävalenzen des problematischen (0,39 %) bzw. wahrscheinlich pathologischen Glücksspiels (0,34 %) in der 16- bis 70-jährigen Bevölkerung sind mit zusammengenommen 0,73 % ähnlich wie im Survey 2017 (0,86 %). Auch die Quote der als auffällig klassifizierten Glücksspielenden ist in 2019 (3,52 %) ähnlich wie in 2017 (3,73 %). Im Vergleich zu 2009 (5,82 %) ist sie etwas zurückgegangen.

Hochgerechnet auf die 16- bis 70-jährige Bevölkerung in Deutschland kann für 2019 von ca. 229.000 problematisch (95 % Konfidenzintervall: 100 Tsd. bis ca. 517 Tsd.) und ca. 200.000 wahrscheinlich pathologischen Glücksspielenden (95 % Konfidenzintervall: 65 Tsd. bis ca. 623 Tsd.) ausgegangen werden.

Unter Glücksspielenden ist die Wahrscheinlichkeit für problematisches oder pathologisches Glücksspielverhalten erhöht, wenn sie männlich oder bis zu 25 Jahre alt sind, einen Migrationshintergrund bzw. ein niedriges Einkommen haben, mehr als ein Glücksspiel spielen, wöchentlich und öfter spielen oder über 100 Euro pro Monat für das Glücksspielen ausgeben. Diese Befunde sind Beleg für die Bedeutung zielgruppenspezifischer Präventionsmaßnahmen, z. B. für junge männliche Erwachsene mit Migrationshintergrund.

Neben soziodemographischen, personenbezogenen Merkmalen und der Glücksspielintensität gibt es auch einen Zusammenhang der Art des gespielten Glücksspiels und der Auftretenswahrscheinlichkeit problematischen Glücksspielens. In der Gruppe der Personen, die irgendeine Form von Automaten- und Casinospiele spielen, beträgt die Prävalenz mindestens problematischen Glücksspielens 10,1 %. In der Gruppe der Personen, die Lotterien spielen, sind es 1,7 %. Insgesamt zeigt sich über alle Datenerhebungen, dass besonders Automaten- und Casinospiele mit einem deutlich höheren Risiko für auffälliges bzw. risikoreiches und mindestens problematisches Glücksspiel verbunden sind, während Lotterieangebote bis auf die Lotterie Kenos ein deutlich geringeres Risiko aufweisen.

Wegen der weiterhin bestehenden Gefährdung durch das Spielen von Glücksspielen sind eine fortlaufende Beobachtung des Glücksspielverhaltens und Glücksspielmarktes sowie umfassende Präventionsarbeit und -ansätze auch in Zukunft unerlässlich. Sollte es zu einer Legalisierung von

Online-Glücksspielen, insbesondere der Online-Casinospiele, kommen, muss dieses Marktsegment und seine Nutzung besonders genau beobachtet werden.

5 LITERATUR

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

Adams, M. & Fiedler, I. (2018). Die sozialen Kosten von Glücksspielen. In: I. Gebhardt & S. Korte (Hrsg.). Glücksspiel. Ökonomie, Recht, Sucht (S. 133-143). Berlin/Boston.

Arbeitsgemeinschaft Deutscher Markt- und Sozialforschungsinstitute (ADM, 2012). ADM-Forschungsprojekt „Dual-Frame-Ansätze“ 2011/ 2012. Forschungsbericht.

Arbeitsgemeinschaft Deutscher Markt- und Sozialforschungsinstitute (ADM, 2013). Stichproben-Verfahren in der Umfrageforschung: Eine Darstellung für die Praxis. Springer-Verlag.

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

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

Australian Government - Productivity Commission (2010). Gambling. Inquiry Report. URL: <https://www.pc.gov.au/inquiries/completed/gambling-2009/report/gambling-report-volume1.pdf> und <https://www.pc.gov.au/inquiries/completed/gambling-2009/report/gambling-report-volume2.pdf> (Zugriff am 13.04.2018).

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. (2016). Verfügbarkeit und Sucht beim Automatenpiel. Schriftenreihe zur Glücksspielforschung, herausgegeben von Tilman Becker, Band 15, Frankfurt/Main, Berlin u. a.: Peter Lang Verlag.

Berndt, J., Bischof, A., Besser, B.; Rumpf, H.J., Bischof, G. (2017). Abschlussbericht Belastungen und Perspektiven Angehöriger Suchtkranker: ein multi-modaler Ansatz (BEPAS) im Auftrag des Bundesministeriums für Gesundheit (BMG).

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

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

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

Bühringer, G., Kraus, L., Höhne, B., Kufner, H., Künzel, J. (2010): Abschlussbericht Untersuchung zur Evaluierung der fünften Novelle der Spielverordnung vom 17.12.2005 im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie (BMWi).

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. (BZgA, 2008). Glücksspielverhalten und problematisches Glücksspielen in Deutschland 2007. Ergebnisse einer Repräsentativbefragung. Köln. [<https://www.bzga.de/forschung/studien/abgeschlossene-studien/studien-ab-1997/gluecksspiel/>].

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. (BZgA, 2010). Glücksspielverhalten in Deutschland 2007 und 2009. Ergebnisse aus zwei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen. Köln. [<https://www.bzga.de/forschung/studien/abgeschlossene-studien/studien-ab-1997/gluecksspiel/>].

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA, 2012). Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse aus drei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen 2007, 2009 und 2011, Köln. [<https://www.bzga.de/forschung/studien/abgeschlossene-studien/studien-ab-1997/gluecksspiel/>].

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA, 2014). Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2013 und Trends. Köln [<https://www.bzga.de/forschung/studien/abgeschlossene-studien/studien-ab-1997/gluecksspiel/>].

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA, 2016). Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2015 und Trends. Köln [<https://www.bzga.de/forschung/studien/abgeschlossene-studien/studien-ab-1997/gluecksspiel/>].

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA, 2018). Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2017 und Trends. Köln

[<https://www.bzga.de/forschung/studien/abgeschlossene-studien/studien-ab-1997/gluecksspiel/>].

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

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, S. 355-364.

Chiesi, F., Donati, M. A., Galli, S. & Primi, C. (2013). The suitability of the South Oaks Gambling Screen-Revised for Adolescents (SOGS-RA) as a screening tool: IRT-based evidence. *Psychology of Addictive Behaviors*, 27, S. 287–293.

Colasante, E., Gori, M., Bastiani, L., Scalese, M., Siciliano, V. & Molinaro, S. (2014). Italian adolescent gambling behaviour: Psychometric evaluation of the South Oaks Gambling Screen-Revised for Adolescents (SOGS-RA) among a sample of Italian students. *Journal of Gambling Studies*. Vol. 30, Issue 4, S. 789-801.

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.

Gemeinsame Geschäftsstelle Glücksspiel (2018): Jahresreport 2017 der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder. Der deutsche Glücksspielmarkt 2017 – Eine ökonomische Darstellung. Wiesbaden.

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

Häder, S. (2015). *Stichproben in der Praxis*. Mannheim, GESIS – Leibniz-Institut für Sozialwissenschaften (GESIS Survey Guidelines). DOI: 10.15465/gesis-sg_014.

Hanewinkel, R., Clemens, F. & Walther, B. (2015). Glücksspielgesetzgebung in Deutschland und Glücksspielverhalten der Bevölkerung. *SUCHT-Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis*, 61 (1), S. 19-28.

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. & Meyer, G. (2008). Problematisches Glücksspielverhalten. In: H. Scheithauer, T. Hayer & K. Nie-bank (Hrsg.). *Problemverhalten und Gewalt im Jugendalter. Erscheinungsformen, Entstehungsbedingungen und Möglichkeiten der Prävention* (S. 164-179). Stuttgart: Kohlhammer.

Hayer, T. & Meyer, G., Petermann, F. (2014). Glücksspielbezogene Probleme unter Jugendlichen. Eine kritische Auseinandersetzung mit den gängigen Screening-Instrumenten. *Kindheit und Entwicklung*, 23 (3), S. 174-183.

infas Telekommunikationsmonitor (2014). Präsentation 17.07.2014. [http://infas360.de/fileadmin/user_upload/Spalte_2/infas_360_TKM_QuickCheck_2014_Produktioninformation_f%C3%BCr_Website_20140717.pdf, letzter Zugriff: 8.10.2015] und [<https://www.infas.de/kompetenzen/innovative-stichprobenkonzepte/die-dual-frame-stichprobe/>, letzter Zugriff: 21.10.2019].

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

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.

Kalke, J., Wurst, F. M., Buth, S. & Thon, S. (2015). Glücksspielverhalten und Glücksspielprobleme in Österreich. Ergebnisse der Repräsentativerhebung 2015. Abschlussbericht.

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, S. 1351– 1360.

Korn, E. L. & Graubard, B. I. (1999). *Analysis of Health Surveys*. Wiley Series in Probability 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>.
- Ladouceur, R., Ferland, F., Poulin, C., Vitaro, F. & Wiebe, J. (2005). Concordance between the SOGS-RA and the DSM-IV criteria for pathological gambling among youth. *Psychol Addict Behav.*, Sep., 19(3): S. 271-276.
- 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, S. 23-46.
- 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, S. 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, S. 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, S. 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, S. 490– 498.
- Ludwig, M., Kraus, L., Müller, S., Braun, B., & Bühringer, G. (2012). Has gambling changed after major amendments of gambling regulations in Germany? A propensity score analysis. *Journal of Behavioral Addictions*, 1, S. 151 – 161.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2018). *JIM Studie 2018. Jugend, Information, (Multi-) Media*. Stuttgart (http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/JIM2018_Gesamt.pdf).
- Meyer, G. (2019). Glücksspiel – Zahlen und Fakten. In *Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (Hrsg.), Jahrbuch Sucht 2019* (S. 105-127). Lengerich: Pabst.

- Meyer, G. & Bachmann, M. (2017). Spielsucht. Ursachen, Therapie und Prävention von Glücksspielbezogenem Suchtverhalten. Deutschland: Springer.
- 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-Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis, Vol. 57 (4), S. 259-273.
- National Research Council (1999). Pathological Gambling: A Critical Review. Washington, D.C.: National Academy Press.
- Petry, N. M. (2005). Pathological Gambling – Etiology, Comorbidity and Treatment. American Psychological Association, Washington D.C.
- Petry, N. M., Blanco, C., Stinchfield, R., & Volberg, R. (2013). An empirical evaluation of proposed changes for gambling diagnosis in the DSM-5. *Addiction*, 108(3), S. 575-581.
- Poulin, C. (2002). An assessment of the validity and reliability of the SOGS-RA. *Journal of Gambling Studies*, Spring;18 (1), S. 67-93.
- Premper, V. & Schulz, W. (2008). Komorbidität bei Pathologischem Glücksspiel. *SUCHT-Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis*, 54 (3), S. 131-140.
- Rehbein, F., Hayer, T., Baier, D. & Mößle, T. (2015). Psychosoziale Risikoindikatoren unregelmäßiger und riskanter Glücksspielnutzung im Jugendalter. Ergebnisse einer bundeslandrepräsentativen Schülerbefragung. *Kindheit und Entwicklung*, 24 (3), S. 171-180.
- Rossow, I. & Molde, H. (2006). Chasing the criteria: Comparing SOGS-RA and the Lie/Bet screen to assess prevalence of problem gambling and 'at-risk' gambling among adolescents. *Journal of Gambling Issues*, Issue 18, S. 57 –71.

- 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-Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis, Vol. 57 (4), S. 249-257.
- Saß, H., Wittchen, H.-U., Zaudig, M. & Houben, I. (2003). Diagnostisches und Statistisches Manual Psychischer Störungen – Textrevision – DSM-IV-TR. Göttingen: Hogrefe.
- Slutske, W. (2007). Longitudinal studies of gambling behavior. In G. Smith, D.C. Hodgins & R. J. Williams (Eds.), Research and measurement issues in gambling studies (pp. 127–154), Amsterdam: Academic Press.
- Slutske, W., Piasecki, T., Deutsch, A., Statham, D. & Martin, N. (2015). Telescoping and gender differences in the time course of disordered gambling: evidence from a general population sample. *Addiction* 110 (1), 144-151, DOI: 10.1111/add.12717.
- Sonntag, D. (2006). Risikofaktoren des problematischen Glücksspielverhaltens. *Zeitschrift für Klinische Psychologie und Psychotherapie*, 35 (4), S. 314-321.
- Stinchfield, R. (2002). Reliability, validity, and classification accuracy of the South Oaks Gambling Screen (SOGS). *Addictive Behaviors*, 27, S. 1-19.
- Stinchfield, R. (2010). A critical review of adolescent problem gambling assessment instruments. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, Jan-Mar, 22 (1), S. 77-93.
- Stinchfield, R. (2013). Diagnosis of Gambling Disorder: Comparison of DSM - IV and DSM-V. <http://www.northstarproblemgambling.org/wp-content/uploads/2013/10/Randy-Stinchfield-DSM-V-NPGA-Sept-2013.pdf>, (abgerufen am 18.6.2015).
- Stöver, H., Kaul, O. & Kaufmann, R. (2014). Freizeit- und Glücksspielverhalten Jugendlicher und junger Erwachsener. Freiburg: Lambertus.
- 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, S. 1515-1529.

TNS Emnid (2015). Emnidbusse. Dual-Frame. Telefonbefragungen mit Mobilfunkanteil. http://www.tns-infratest.com/Kernkompetenzen/pdf/EMNIDbusse2015_Dual-Frame.pdf (letzter Abruf 10.10.2015).

Universität Hohenheim, Forschungsstelle Glücksspiel (21.07.2017). Newsletter Juli 2017.

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, S. 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, S. 323-335.

Wilms, M. O. (2018). Teufelsdroge Glück. In: *Berliner Kurier* vom 14.03.2018, Nr. 72 (S. 5). Berlin.

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

Winters, K. C., Stinchfield, R. & Fulkerson, J. (1993b). Patterns and characteristics of adolescent gambling. *Journal of Gambling Studies*, 9, S. 371–386.

Winters, K. C., Stinchfield, R. D. & Kim, L. G. (1995). Monitoring adolescent gambling in Minnesota. *Journal of Gambling Studies*, 11, S. 165–183.

WHO (2018). ICD-11. <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1041487064> (letzter Abruf 23.10.2018).

6 ANHANG

TABELLEN

Aufgrund der Größe und Komplexität der Tabellen werden die meisten als Querformat ausgewiesen.

TABELLE 15: Lebenszeitprävalenzen von einzelnen Glücksspielen und Glücksspielkategorien nach Geschlecht in der Befragung 2019

	% gesamt	% männlich	% weiblich
Alle Glücksspiele	75,3%	79,9%*	70,7%
Gewerbliches Glücksspiel	73,6%	77,6%*	69,5%
Privates Glücksspiel	20,2%	28,8%*	11,5%
Alle Automaten und Casinospiele	30,0%	37,9%*	22,0%
Geldspielautomaten	17,6%	22,7%*	12,6%
Casinospiele im Internet ¹	5,8%	9,3%*	2,4%
„Kleines Spiel“ in der Spielbank	6,7%	8,1%*	5,5%
„Großes Spiel“ in der Spielbank	12,9%	15,1%*	10,9%
Alle Sportwetten	6,6%	10,0%*	3,1%
Sportwetten mit festen Quoten	4,4%	7,5%*	1,2%
Toto Fußballwetten	2,9%	4,9%*	0,8%
Live-Wetten	1,9%	3,2%*	0,7%
Pferdewetten	1,4%	1,3%	1,6%
Andere Sportwetten	1,0%	1,8%*	0,1%
Alle Lotterien	68,4%	71,0%*	65,9%
Lotto „6 aus 49“	54,3%	56,9%*	51,7%
Lotterie Bingo	2,6%	2,2%	2,9%
Lotterie Keno	1,3%	1,3%	1,2%
Zusatzlotterie Plus 5	0,3%	0,2%	0,3%
Glücksspirale	13,1%	15,8%*	10,3%
Zusatz-Lotterie Sieger-Chance	1,2%	1,8%*	0,6%
Eurojackpot	16,1%	20,9%*	11,2%
Sofortlotterien, Rubbellose	34,0%	34,2%	33,8%
Klassenlotterien	4,9%	6,2%*	3,6%
Soziallotterien	14,2%	13,1%	15,3%
Sonstige Lotterien	3,3%	2,9%	3,8%
Lotto Zusatzlotterie Spiel 77, Super 6	24,7%	28,1%*	21,2%
Sonstige Glücksspiele	2,5%	3,1%*	1,8%

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur Lebenszeitprävalenz;

n (abs.): gesamt n = 11.088 bis n = 11.503; männlich n = 5.398 bis n = 5.633; weiblich n = 5.690 bis n = 5.870;

*) statistisch signifikanter Unterschied zwischen männlichen und weiblichen Befragten (Test mit binär-logistischer Regression; Referenzkategorie: weiblich; Kovariate: Alter);

1) inkl. Spielen um Spielgeld oder Punkte.

TABELLE 16: 12-Monats-Prävalenzen von einzelnen Glücksspielen und Glücksspielkategorien nach Geschlecht in der Befragung 2019

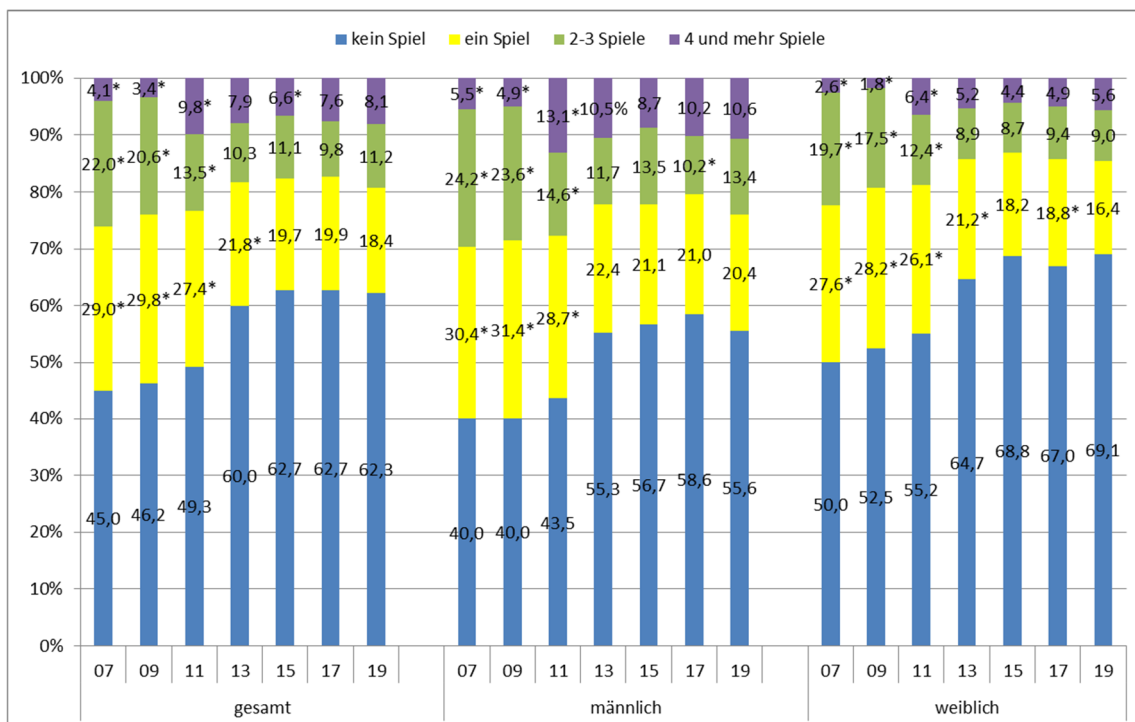
	% gesamt	% männlich	% weiblich
Alle Glücksspiele	37,7%	44,4%*	30,9%
Gewerbliches Glücksspiel	35,4%	41,2%*	29,5%
Privates Glücksspiel	5,9%	8,5%*	3,3%
Alle Automaten und Casinospiele	4,1%	6,4%*	1,8%
Geldspielautomaten	2,7%	4,5%*	0,9%
Casinospiele im Internet ¹	0,7%	1,3%*	0,1%
„Kleines Spiel“ in der Spielbank	0,7%	1,0%*	0,5%
„Großes Spiel“ in der Spielbank	1,2%	1,5%*	0,8%
Alle Sportwetten	2,2%	3,7%*	0,8%
Sportwetten mit festen Quoten	1,7%	2,9%*	0,4%
Toto Fußballwetten	0,8%	1,4%*	0,2%
Live-Wetten	0,8%	1,5%*	0,1%
Pferdewetten	0,2%	0,2%	0,2%
Andere Sportwetten	0,2%	0,3%*	0,0%
Alle Lotterien	32,5%	36,7%*	28,1%
Lotto „6 aus 49“	21,0%	25,0%*	17,0%
Lotterie Bingo	0,6%	0,7%	0,6%
Lotterie Keno	0,3%	0,2%	0,3%
Zusatzlotterie Plus 5	0,1%	0,1%	0,1%
GlücksSpirale	3,3%	4,7%*	1,9%
Zusatz-Lotterie Sieger-Chance	0,7%	1,3%*	0,2%
Eurojackpot	10,8%	14,4%*	7,2%
Sofortlotterien, Rubbellose	9,2%	8,4%	10,1%
Klassenlotterien	0,8%	0,9%	0,7%
Soziallotterien	6,0%	5,6%	6,3%
Sonstige Lotterien	2,1%	2,1%	2,2%
Lotto Zusatzlotterie Spiel 77, Super 6	10,7%	13,3%*	8,1%
Sonstige Glücksspiele	0,5%	0,7%*	0,2%

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

n (abs.): gesamt n = 11.104 bis n = 11.502; männlich n = 5.407 bis n = 5.633; weiblich n = 5.691 bis n = 5.870;

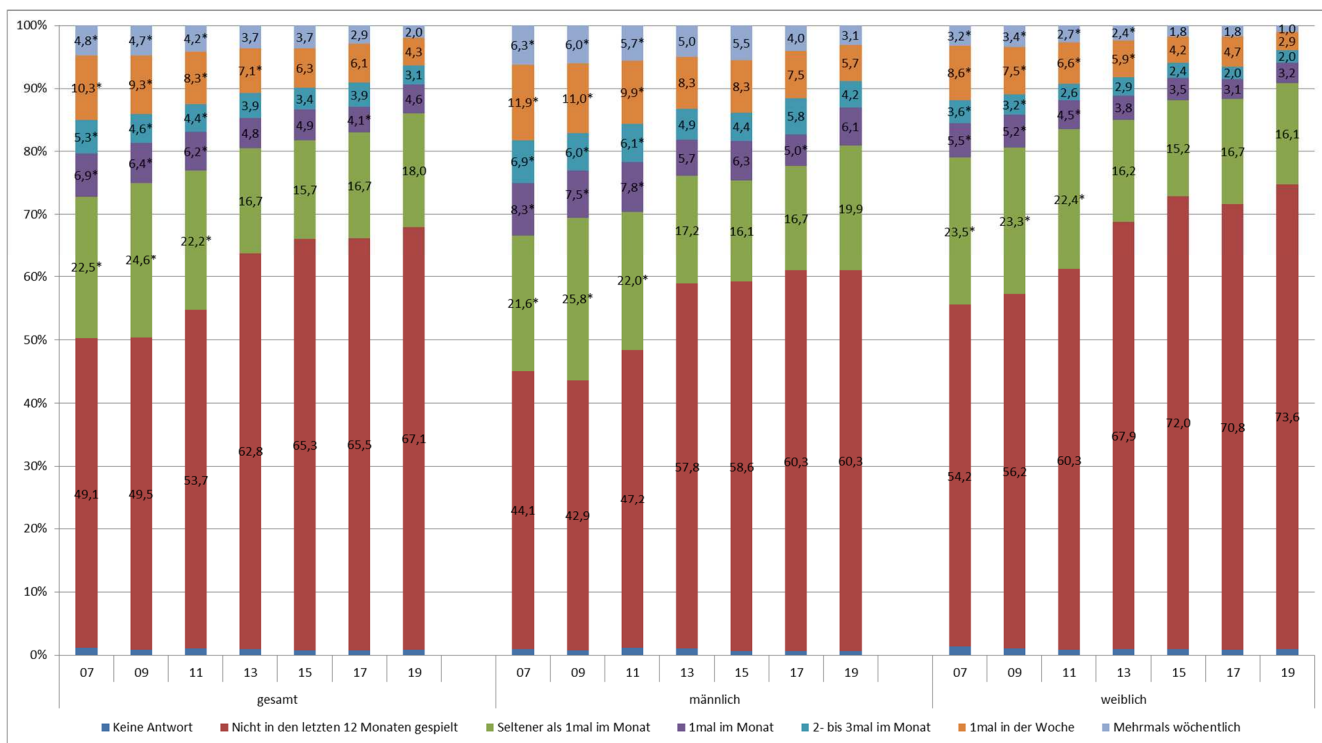
*) statistisch signifikanter Unterschied zwischen männlichen und weiblichen Befragten (Test mit binär-logistischer Regression; Referenzkategorie: weiblich; Kovariate: Alter);

1) explizit nur mit Geldeinsatz.



Basis: alle Befragten mit gültigen Angaben zu den 12-Monats-Prävalenzen der einzelnen Glücksspiele; bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013 „Dual-Frame“-Stichprobe; n = 10.0001 (2007); n = 10.000 (2009); n = 10.002 (2011); n = 11.501 (2013); n = 11.500 (2015); n = 11.503 (2017) ; n=11.499 (2019). *) statistisch signifikante Unterschiede der betreffenden Kategorie gegenüber der Referenzkategorie (kein Spiel) im Vergleich der sieben Erhebungszeitpunkte, multinominale Regression, Referenzjahr: 2019.

ABBILDUNG 11: Anzahl gespielter Glücksspiele nach Erhebungsjahr und Geschlecht



Basis: alle Befragten mit gültigen Angaben zu den 12-Monats-Frequenzen der einzelnen Glücksspiele (ohne Sozial-, Klassen- und 'andere Lotterien', Euromillions und Glücksspirale, daher abweichender Anteil von Befragten, die nicht gespielt haben, gegenüber dem in Abbildung zur Anzahl gespielter Glücksspiele angegebenen); ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: n = 10.001 (2007); n = 10.000 (2009), n = 10.002 (2011), n = 11.501 (2013), n = 11.501 (2015), n = 11.503 (2017); n = 11.503 (2019); *) statistisch signifikante Unterschiede der betreffenden Kategorie gegenüber der Referenzkategorie (nicht gespielt) im Vergleich der sechs Erhebungszeitpunkte, multinomiale Regression; Spielfrequenz irgendein Glücksspiel = Maximum der Spielhäufigkeiten aller Glücksspiele, für die Spielhäufigkeiten erfragt wurden.

ABBILDUNG 12: Spielfrequenz irgendeines Glücksspiels in den letzten zwölf Monaten in den Befragungen 2007 bis 2019

TABELLE 17: Lebenszeitprävalenz des Glücksspiels insgesamt und einzelner Glücksspiele (in %) nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr

Seite 1	Geschlecht					Altersgruppen in Kategorien							
	Jahr	n	gesamt	männlich	weiblich	16 - 17	18 - 20	21 - 25	26 - 35	36 - 45	46 - 55	56 - 70	18 - 70
Irgendein Glücksspiel ^a	2007	9.989	86,5%*	88,9%*	84,1%*	60,7%*	74,8%*	82,1%*	88,8%*	90,3%*	88,7%*	88,1%*	87,6%*
	2009	9.987	87,1%*	90,2%*	83,9%*	56,6%*	72,3%*	83,8%*	87,5%*	91,3%*	90,1%*	89,9%*	88,1%*
	2011	9.993	86,0%*	89,3%*	82,6%*	64,4%*	73,4%*	83,4%*	86,5%*	89,2%*	87,9%*	87,4%*	86,7%*
	2013	11.482	78,5%*	81,8%	75,1%*	48,0%*	66,2%*	68,1%	78,5%	81,0%	85,3%	81,8%	79,7%*
	2015	11.488	77,6%*	82,2%	73,0%	42,1%	56,4%*	71,0%*	76,4%	82,9%	80,9%	81,5%	78,7%*
	2017	11.486	75,3%	77,8%	72,7%	37,8%	50,4%	65,1%	77,3%	77,1%	78,9%	81,0%	76,4%
	2019	11.491	75,3%	79,9%	70,7%	36,4%	50,0%	63,9%	77,3%	79,6%	82,0%	77,6%	76,5%
Gewerbliche Glücksspiel	2019	11.489	73,6%	77,6%	69,5%	32,4%	47,1%	61,0%	74,5%	78,2%	81,4%	76,2%	74,8%
Privates Glücksspiel	2019	11.499	20,2%	28,8%	11,5%	13,0%	13,5%	21,3%	25,1%	21,7%	18,6%	19,0%	20,5%
Alle Automaten und Casinospiele zusammengefasst	2019	11.499	30,0%	37,9%	22,0%	5,2%	14,5%	29,7%	36,1%	33,9%	33,4%	25,9%	30,8%
Geldspielautomaten	2019	11.502	19,8%	26,1%	13,4%	2,6%	11,5%	21,9%	23,7%	21,3%	20,0%	18,7%	20,3%
Internet-Casinospiele ^b	2019	11.503	5,8%	8,6%	2,8%	3,0%	4,3%	8,1%	10,4%	7,2%	5,3%	1,9%	5,8%
„Kleines Spiel“ (Spielbank)	2019	11.498	6,9%	8,8%	5,0%	0,0%	1,5%	6,1%	9,9%	8,5%	8,0%	4,8%	7,1%
„Großes Spiel“ (Spielbank)	2019	11.496	12,2%	14,5%	9,9%	0,0%	1,4%	7,7%	12,9%	15,6%	16,5%	10,5%	12,6%
Seite 2	Geschlecht					Altersgruppen in Kategorien							

	Jahr	n	gesamt	männlich	weiblich	16 - 17	18 - 20	21 - 25	26 - 35	36 - 45	46 - 55	56 - 70	18 - 70
Alle Sportwetten	2019	11.497	6,6%	10,0%	3,1%	2,8%	5,4%	10,3%	10,0%	7,1%	6,5%	3,6%	6,7%
Sportwetten mit festen Quoten	2019	11.488	4,4%	7,5%	1,2%	1,8%	4,0%	6,9%	7,4%	5,1%	4,0%	1,8%	4,5%
Toto Fußballwetten	2019	11.500	2,9%	4,9%	0,8%	0,4%	1,7%	2,6%	4,4%	2,8%	3,5%	2,0%	3,0%
Live-Wetten	2019	11.501	1,9%	3,2%	0,7%	0,9%	2,8%	5,4%	4,1%	1,7%	1,3%	0,2%	2,0%
Pferdewetten	2019	11.502	1,4%	1,3%	1,6%	0,7%	1,0%	1,9%	2,1%	1,5%	1,5%	0,9%	1,5%
Andere Sportwetten	2019	11.499	1,0%	1,8%	0,1%	0,5%	0,7%	1,7%	1,1%	1,1%	1,0%	0,6%	1,0%
Alle Lotterien	2019	11.490	68,4%	71,0%	65,9%	26,0%	36,6%	50,1%	65,8%	73,7%	78,6%	73,8%	69,7%
Lotto „6 aus 49“	2019	11.493	54,3%	56,9%	51,7%	2,0%	8,9%	26,9%	43,6%	61,1%	71,0%	65,0%	55,9%
Lotterie Bingo	2019	11.502	2,6%	2,2%	2,9%	1,5%	1,3%	2,4%	3,5%	2,3%	2,1%	2,8%	2,6%
Lotterie Keno	2019	11.498	1,3%	1,3%	1,2%	0,0%	0,3%	1,0%	0,9%	1,8%	1,6%	1,2%	1,3%
Zusatzlotterie Plus 5	2019	11.494	0,3%	0,2%	0,3%	0,0%	0,1%	0,3%	0,1%	0,2%	0,5%	0,3%	0,3%
GlücksSpirale	2019	11.487	13,1%	15,8%	10,3%	0,6%	1,0%	2,5%	5,4%	12,9%	19,7%	19,6%	13,5%
Zusatz-Lotterie Sieger-Chance	2019	11.088	1,2%	1,8%	0,6%	0,0%	0,2%	0,1%	0,5%	0,5%	1,7%	2,4%	1,2%
Eurojackpot	2019	11.492	16,1%	20,9%	11,2%	0,4%	4,1%	10,6%	18,9%	20,4%	15,6%	17,2%	16,6%
Sofortlotterien, Rubbellose	2019	11.491	34,0%	34,2%	33,8%	23,3%	28,7%	33,8%	41,9%	39,1%	35,6%	26,3%	34,3%
Klassenlotterien	2019	11.471	4,9%	6,2%	3,6%	0,0%	0,1%	0,6%	1,9%	3,8%	6,7%	8,8%	5,0%
Soziallotterien	2019	11.486	14,2%	13,1%	15,3%	0,2%	1,6%	4,3%	7,6%	13,8%	15,9%	24,1%	14,6%
Sonstige Lotterien	2019	11.489	3,3%	2,9%	3,8%	0,0%	0,1%	0,4%	1,8%	3,0%	4,0%	5,9%	3,4%

Seite 3

Geschlecht

Altersgruppen in Kategorien

147

	Jahr	n	gesamt	männlich	weiblich	16 - 17	18 - 20	21 - 25	26 - 35	36 - 45	46 - 55	56 - 70	18 - 70
Lotto Zusatzlotterie Spiel 77, Super 6	2019	11.477	24,7%	28,1%	21,2%	0,2%	1,8%	8,7%	15,5%	28,1%	35,5%	31,1%	25,4%
Sonstige Glücksspiele^c (Restkategorie)	2019	11.497	2,5%	3,1%	1,8%	3,0%	5,1%	3,1%	3,3%	2,2%	1,8%	2,1%	2,5%

Basis: Personen im Alter von 16 bis 70 Jahren mit gültigen Angaben zur Lebenszeitprävalenz des jeweiligen Glücksspiels; Angaben in Prozent; a) Beim Vergleich müssen die Veränderungen der Befragungsmethodik und die Veränderung abgefragter Glücksspiele berücksichtigt werden. Daher nur eingeschränkter Vergleich sinnvoll; b) inkl. Internet-Glücksspiele ohne Geld; c) Restkategorie: 2019 erstmals erhoben, um den Gesamtmarkt sicher abdecken zu können.

*) Statistisch signifikanter Unterschied zum Referenzjahr 2019 (Binär logistischer Regressionen ggf. mit den Kovariaten Alter und Geschlecht).

TABELLE 18: 12-Monats-Prävalenz des Glücksspiels insgesamt und einzelner Glücksspiele (in %) nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr

Seite 1	Geschlecht					Altersgruppen in Kategorien							
	Jahr	n	gesamt	männlich	weiblich	16 - 17	18 - 20	21 - 25	26 - 35	36 - 45	46 - 55	56 - 70	18 - 70
Irgendein Glücksspiel ^a	2007	9.894	55,0%*	60,0%*	50,0%*	26,6%*	44,0%*	49,1%*	59,2%*	58,5%*	57,7%*	56,3%*	56,4%*
	2009	9.915	53,8%*	60,0%*	47,5%*	24,2%*	42,9%*	50,2%*	54,3%*	57,3%*	56,5%*	56,8%*	54,9%*
	2011	9.921	50,7%*	56,5%*	44,8%*	31,5%*	42,2%*	45,2%*	49,3%*	53,5%*	51,9%*	55,3%*	51,3%*
	2013	11.404	40,0%*	44,7%	35,3%*	19,9%*	37,4%*	34,7%*	36,3%	39,8%	44,4%	45,5%	40,8%
	2015	11.438	37,3%	43,3%	31,2%	18,2%	31,9%*	34,8%*	38,2%*	41,1%	37,3%*	38,1%	37,9%
	2017	11.418	37,3%	41,4%	33,0%	15,3%	24,5%	32,1%	36,2%	38,4%	37,6%*	43,1%	37,9%
	2019	11.425	37,7%	44,4%	30,9%	14,5%	23,2%	29,0%	33,0%	40,5%	45,2%	40,7%	38,4%
Gewerbliche Glücksspiel	2019	11.425	35,4%	41,2%	29,5%	10,7%	20,6%	26,4%	30,5%	38,4%	43,2%	38,4%	36,2%
Privates Glücksspiel	2019	11.497	5,9%	8,5%	3,3%	6,2%	7,8%	8,3%	7,0%	5,0%	5,5%	5,2%	5,9%
Alle Automaten und Casinospiele zusammengefasst	2019	11.494	4,1%	6,4%	1,8%	1,6%	6,4%	8,2%	6,9%	4,2%	3,2%	1,5%	4,2%
Geldspielautomaten	2019	11.501	2,7%	4,5%	0,9%	1,2%	5,9%	6,0%	4,4%	2,6%	2,1%	0,8%	2,8%
Internet-Casinospiele ^b	2019	11.499	0,7%	1,3%	0,1%	0,4%	0,9%	1,5%	1,5%	0,7%	0,5%	0,2%	0,7%
„Kleines Spiel“ (Spielbank)	2019	11.498	0,7%	1,0%	0,5%	0,0%	1,1%	1,4%	1,1%	1,1%	0,6%	0,2%	0,8%
„Großes Spiel“ (Spielbank)	2019	11.496	1,2%	1,5%	0,8%	0,0%	0,8%	2,3%	1,7%	1,3%	1,2%	0,6%	1,2%
Seite 2	Geschlecht					Altersgruppen in Kategorien							

	Jahr	n	gesamt	männlich	weiblich	16 - 17	18 - 20	21 - 25	26 - 35	36 - 45	46 - 55	56 - 70	18 - 70
Alle Sportwetten	2019	11.486	2,2%	3,7%	0,8%	1,7%	3,7%	3,6%	3,4%	2,3%	1,8%	1,0%	2,2%
Sportwetten mit festen Quoten	2019	11.488	1,7%	2,9%	0,4%	1,4%	3,1%	3,0%	2,8%	1,9%	1,3%	0,4%	1,7%
Toto Fußballwetten	2019	11.499	0,8%	1,4%	0,2%	0,2%	1,2%	1,3%	1,0%	0,6%	0,8%	0,7%	0,8%
Live-Wetten	2019	11.501	0,8%	1,5%	0,1%	0,7%	2,0%	1,8%	1,6%	0,6%	0,5%	0,1%	0,8%
Pferdewetten	2019	11.502	0,2%	0,2%	0,2%	0,1%	0,4%	0,3%	0,3%	0,1%	0,2%	0,0%	0,2%
Andere Sportwetten	2019	11.499	0,2%	0,3%	0,0%	0,3%	0,3%	0,2%	0,2%	0,1%	0,4%	0,0%	0,2%
Alle Lotterien	2019	11.443	32,5%	36,7%	28,1%	7,6%	14,5%	20,0%	26,1%	34,8%	41,3%	37,6%	33,2%
Lotto „6 aus 49“	2019	11.490	21,0%	25,0%	17,0%	0,4%	4,4%	10,3%	15,9%	23,5%	28,7%	24,9%	21,6%
Lotterie Bingo	2019	11.501	0,6%	0,7%	0,6%	0,5%	0,3%	0,3%	0,8%	0,5%	0,6%	0,7%	0,6%
Lotterie Keno	2019	11.498	0,3%	0,2%	0,3%	0,0%	0,2%	0,1%	0,3%	0,5%	0,3%	0,1%	0,3%
Zusatzlotterie Plus 5	2019	11.497	0,1%	0,1%	0,1%	0,0%	0,1%	0,0%	0,0%	0,1%	0,2%	0,1%	0,1%
GlücksSpirale	2019	11.483	3,3%	4,7%	1,9%	0,0%	0,6%	1,1%	2,0%	3,5%	4,4%	4,8%	3,4%
Zusatz-Lotterie Sieger-Chance	2019	11.104	0,7%	1,3%	0,2%	0,0%	0,1%	0,0%	0,4%	0,3%	1,2%	1,4%	0,8%
Eurojackpot	2019	11.483	10,8%	14,4%	7,2%	0,2%	2,6%	6,4%	11,4%	14,5%	11,1%	11,8%	11,2%
Sofortlotterien, Rubbellose	2019	11.482	9,2%	8,4%	10,1%	7,0%	9,4%	9,7%	8,8%	9,9%	11,1%	7,6%	9,3%
Klassenlotterien	2019	11.470	0,8%	0,9%	0,7%	0,0%	0,0%	0,3%	0,4%	0,2%	1,1%	1,6%	0,8%
Soziallotterien	2019	11.485	6,0%	5,6%	6,3%	0,0%	0,8%	1,5%	3,1%	4,7%	6,4%	11,2%	6,1%
Sonstige Lotterien	2019	11.489	2,1%	2,1%	2,2%	0,0%	0,0%	0,3%	0,8%	2,0%	2,7%	3,7%	2,2%

Seite 3

Geschlecht

Altersgruppen in Kategorien

	Jahr	n	gesamt	männlich	weiblich	16 - 17	18 - 20	21 - 25	26 - 35	36 - 45	46 - 55	56 - 70	18 - 70
Lotto Zusatzlotterie Spiel 77, Super 6	2019	11.471	10,7%	13,3%	8,1%	0,0%	1,2%	3,2%	5,8%	9,5%	16,1%	15,3%	11,0%
Sonstige Glücksspiele^c (Restkategorie)	2019	11.496	0,5%	0,7%	0,2%	1,0%	0,6%	1,1%	0,8%	0,3%	0,1%	0,3%	0,4%

Basis: Personen im Alter von 16 bis 70 Jahren mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz des jeweiligen Glücksspiels; Angaben in Prozent; a) Beim Vergleich müssen die Veränderungen der Befragungsmethodik und die Veränderung abgefragter Glücksspiele berücksichtigt werden. Daher nur eingeschränkter Vergleich sinnvoll; b) exklusive Internet-Glücksspiele ohne Geld, da hier die enge Definition von Glücksspiel dargestellt werden soll; c) Restkategorie: 2019 erstmals erhoben, um den Gesamtmarkt sicher abdecken zu können.

*) Statistisch signifikanter Unterschied zum Referenzjahr 2019 (Binär logistischer Regressionen ggf. mit den Kovariaten Alter und Geschlecht).

TABELLE 19: Korrespondenzspielverhalten einzelner Glücksspiele (2019, letzte zwölf Monate)

Einzelne Glücksspiele ohne Zusatzspiele	priv. Glücksspiel	Geldspiel- automaten	Großes Spiel in der Spielbank	Sportwetten mit festen Quoten	Lotto "6 aus 49"	Glücksspirale	Eurojackpot	Sofortlotterien /Rubbellose	Sozial- lotterien	Sonstige Lotterien
priv. Glücksspiel	38,2%	11,0%	6,6%	8,4%	32,2%	4,2%	15,5%	18,1%	7,8%	2,7%
Geldspielautomaten	23,9%	28,3%	13,1%	7,5%	32,0%	11,7%	33,6%	25,8%	3,2%	2,6%
Großes Spiel in der Spielbank	33,4%	30,4%	18,4%	11,4%	34,7%	5,4%	24,4%	23,9%	3,7%	1,6%
Sportwetten mit festen Quoten	29,8%	12,3%	7,9%	8,8%	34,4%	4,6%	24,1%	22,1%	4,7%	3,9%
Lotto 6 aus 49	9,1%	4,1%	1,9%	2,7%	33,0%	12,2%	38,9%	20,3%	12,1%	4,9%
Glücksspirale	7,4%	9,6%	1,9%	2,3%	77,0%	6,9%	55,6%	23,9%	17,9%	4,6%
Eurojackpot	8,5%	8,5%	2,6%	3,7%	75,4%	17,1%	11,7%	21,7%	10,9%	3,6%
Sofortlotterien/ Rubbellose	11,6%	7,6%	3,0%	4,0%	46,3%	8,6%	25,5%	33,6%	12,3%	3,3%
Soziallotterien	7,7%	1,5%	,7%	1,3%	42,8%	10,1%	19,7%	19,1%	34,4%	14,6%
Sonstige Lotterien	7,5%	3,3%	,9%	3,0%	48,3%	7,2%	18,6%	14,5%	41,1%	21,6%
Spaltenmittelwert	15,4%	9,8%	4,3%	4,9%	47,0%	9,0%	28,4%	21,0%	12,6%	4,6%

Dargestellt sind alle Glücksspiele mit einer 12-Monats-Prävalenz von mehr als einem Prozent. Diagonale: Anteil der Befragten, die ausschließlich dieses Glücksspiel gespielt haben. Basis: alle Befragten mit Angabe mindestens eines Spiels in den letzten zwölf Monaten; Die Tabelle ist in den Zeilenangaben zu interpretieren. Beispiel: Von den Lotto „6 aus 49“-Spielern haben 4,1 % auch an Geldspielautomaten gespielt. Umgekehrt haben von den Geldspielautomatenspielern 32,0 % auch Lotto „6 aus 49“ gespielt; fettgedruckte Felder in der Diagonale: 33,0 % der Nutzer von Lotto „6 aus 49“ haben dieses ausschließlich gespielt.

TABELLE 20: Spielorte/Bezugswege der Gesamtbevölkerung nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr

Seite 1	Geschlecht					Altersgruppen in Kategorien							
	Jahr	n	gesamt	männlich	weiblich	16 - 17	18 - 20	21 - 25	26 - 35	36 - 45	46 - 55	56 - 70	18 - 70
über Internet	2019	11.503	7,0%	9,2%	4,9%	2,6%	4,7%	6,3%	8,8%	10,2%	6,8%	5,1%	7,2%
Terrestrisch über:													
Lotto-Annahmestelle	2019	11.503	23,4%	26,3%	20,4%	3,5%	9,2%	15,0%	19,0%	25,7%	29,8%	26,5%	23,9%
Wettbüro/ Rennbahn	2019	11.503	0,8%	1,4%	0,2%	0,6%	1,8%	2,3%	1,2%	0,8%	0,6%	0,2%	0,8%
Telefon/ Postalisch	2019	11.502	1,1%	1,2%	1,0%	0,0%	0,1%	0,3%	0,5%	0,9%	1,0%	2,3%	1,1%
Bank/Postfiliale	2019	11.502	3,6%	3,3%	4,0%	0,0%	0,0%	0,4%	1,2%	2,6%	4,3%	7,4%	3,7%
Spielhallen	2019	11.503	1,5%	2,3%	0,7%	0,1%	3,3%	3,8%	2,7%	2,0%	0,8%	0,3%	1,6%
Gaststätten/Imbiss-Dönerbuden/Kiosk	2019	11.503	1,3%	2,3%	0,3%	1,1%	2,4%	2,1%	2,4%	0,5%	1,3%	0,7%	1,3%
Vereine/ Cafés (auch Internet- und Kulturcafé ohne Internetspiel)	2019	11.503	0,1%	0,1%	0,0%	0,2%	0,2%	0,3%	0,1%	0,1%	0,0%	0,0%	0,1%
Spielbank	2019	11.503	1,5%	2,0%	1,0%	0,0%	1,3%	2,7%	2,2%	2,1%	1,4%	0,6%	1,6%
Direkt über den Anbieter/ eine Verkaufsstelle	2019	11.469	0,6%	0,7%	0,5%	0,0%	0,0%	0,2%	0,2%	0,1%	0,9%	1,2%	0,6%
Über andere Wege	2019	11.503	4,5%	5,0%	4,0%	3,8%	5,2%	3,7%	4,3%	4,4%	5,1%	4,5%	4,5%

Basis: alle Befragten und Glücksspiele; Bezugszeitraum: letzte zwölf Monate. Es können mehrere Bezugswege angegeben werden.

TABELLE 21: Kategorisierte monatliche Geldeinsätze der Gesamtbevölkerung (über alle Glücksspiele)

Seite 1	Jahr	n	Geschlecht			Altersgruppen in Kategorien								
			gesamt	männlich	weiblich	16 - 17	18 - 20	21 - 25	26 - 35	36 - 45	46 - 55	56 - 70	18 - 70	
	2019	0 Euro	7.340	62,2%	55,5%	69,0%	85,5%	76,9%	71,0%	67,0%	59,8%	54,3%	59,2%	61,5%
bis 10 Euro		1.677	13,2%	13,8%	12,6%	9,7%	12,8%	13,8%	13,3%	14,6%	17,0%	9,3%	13,3%	
über 10-20 Euro		803	6,3%	6,6%	6,1%	2,3%	4,3%	5,9%	6,8%	6,8%	5,9%	6,9%	6,4%	
über 20-50 Euro		804	7,7%	9,6%	5,8%	1,6%	2,1%	3,8%	6,6%	9,0%	9,9%	8,5%	7,9%	
über 50-100 Euro		400	5,2%	6,7%	3,7%	0,0%	1,0%	2,1%	3,4%	4,4%	5,2%	9,1%	5,4%	
über 100 Euro		328	4,1%	6,5%	1,6%	0,2%	1,8%	2,4%	2,1%	3,6%	5,3%	6,0%	4,2%	
k.A.		151	1,4%	1,4%	1,3%	0,8%	1,0%	1,1%	0,7%	1,6%	2,5%	0,9%	1,4%	
	2017	0 Euro	7.234	62,7%	58,5%	67,1%	85,0%	76,0%	68,6%	63,8%	61,5%	62,3%	56,9%	62,1%
bis 10 Euro		1.641	13,2%	13,6%	12,8%	8,5%	12,8%	16,4%	14,4%	16,2%	13,2%	10,1%	13,3%	
über 10-20 Euro		755	6,6%	7,5%	5,7%	1,6%	3,5%	4,7%	7,0%	8,0%	6,3%	7,4%	6,8%	
über 20-50 Euro		844	7,5%	8,3%	6,6%	1,6%	4,0%	4,9%	6,5%	6,9%	7,2%	10,7%	7,6%	
über 50-100 Euro		434	4,4%	5,4%	3,5%	0,4%	1,2%	1,9%	3,3%	3,3%	5,8%	6,6%	4,6%	
über 100 Euro		416	4,3%	5,7%	2,8%	1,4%	1,6%	2,3%	3,8%	3,1%	3,8%	7,1%	4,3%	
k.A.		178	1,2%	1,0%	1,5%	1,4%	1,1%	1,3%	1,1%	1,1%	1,4%	1,3%	1,2%	
	2015	0 Euro	7.092	62,6%	56,5%	68,8%	81,6%	68,1%	65,8%	61,8%	58,6%	62,8%	61,5%	62,0%
bis 10 Euro		1.851	13,7%	14,5%	12,8%	13,1%	20,4%	16,8%	19,4%	14,0%	11,4%	9,0%	13,7%	
über 10-20 Euro		749	6,1%	6,4%	5,9%	2,6%	3,9%	5,6%	5,7%	6,3%	6,7%	6,7%	6,2%	
über 20-50 Euro		838	7,3%	9,1%	5,5%	1,2%	3,4%	5,6%	6,8%	7,7%	7,8%	9,3%	7,5%	
über 50-100 Euro		379	3,8%	4,7%	2,8%	0,3%	2,3%	2,4%	2,7%	4,0%	5,3%	3,9%	3,9%	
über 100 Euro		441	5,2%	7,6%	2,9%	0,2%	1,1%	3,0%	2,2%	7,3%	5,2%	8,4%	5,4%	
k.A.		150	1,2%	1,2%	1,3%	0,9%	0,9%	0,7%	1,4%	2,2%	0,8%	1,2%	1,2%	

Seite 2		Geschlecht				Altersgruppen in Kategorien							
	Jahr	n	gesamt	männlich	weiblich	16 - 17	18 - 20	21 - 25	26 - 35	36 - 45	46 - 55	56 - 70	18 - 70
0 Euro		6.765	59,8%	55,2%	64,5%	79,6%	62,4%	65,8%	63,7%	59,9%	55,8%	53,6%	59,0%
bis 10 Euro		2.175	15,4%	15,5%	15,3%	14,0%	21,7%	16,1%	16,6%	17,4%	14,7%	11,8%	15,5%
über 10-20 Euro		777	6,8%	7,6%	5,9%	2,3%	4,0%	6,2%	6,9%	6,4%	6,6%	9,0%	7,0%
über 20-50 Euro	2013	812	8,0%	9,1%	6,9%	1,4%	2,6%	4,0%	6,3%	7,8%	10,3%	11,4%	8,2%
über 50-100 Euro		429	4,6%	6,0%	3,1%	0,7%	3,0%	3,3%	2,5%	4,6%	5,0%	7,4%	4,7%
über 100 Euro		372	4,1%	5,3%	3,0%	0,9%	5,1%	3,6%	2,9%	3,0%	6,4%	4,6%	4,3%
k.A.		170	1,3%	1,3%	1,3%	1,1%	1,1%	1,0%	1,1%	1,0%	1,1%	2,2%	1,3%
0 Euro		5.316	50,1%	44,3%	56,0%	70,2%	58,3%	55,5%	51,0%	47,5%	48,6%	45,9%	49,4%
bis 10 Euro		2.233	19,5%	19,3%	19,8%	20,7%	25,4%	26,7%	21,8%	20,2%	18,7%	12,5%	19,5%
über 10-20 Euro		777	8,5%	9,7%	7,2%	3,1%	5,4%	6,5%	9,1%	10,2%	8,5%	8,5%	8,7%
über 20-50 Euro	2011	791	10,2%	12,5%	7,9%	3,2%	4,5%	5,4%	7,8%	11,0%	12,7%	13,4%	10,4%
über 50-100 Euro		343	4,8%	5,7%	3,9%	1,0%	2,9%	1,8%	4,2%	3,9%	5,4%	8,3%	5,0%
über 100 Euro		372	5,1%	6,7%	3,4%	0,5%	2,5%	2,5%	3,8%	5,5%	4,5%	9,0%	5,2%
k.A.		170	1,9%	1,8%	1,9%	1,4%	1,0%	1,6%	2,2%	1,8%	1,6%	2,3%	1,9%
0 Euro		4.674	46,7%	40,6%	52,8%	76,1%	58,5%	50,1%	46,3%	43,1%	43,9%	43,5%	45,6%
bis 10 Euro		2.335	22,7%	23,6%	21,9%	15,2%	25,6%	26,8%	27,8%	24,8%	20,8%	14,8%	23,0%
über 10-20 Euro		917	9,1%	10,3%	7,8%	4,5%	5,6%	6,7%	9,4%	10,4%	9,8%	9,4%	9,3%
über 20-50 Euro	2009	999	10,1%	11,6%	8,5%	1,8%	3,4%	7,4%	8,1%	10,0%	11,5%	16,4%	10,4%
über 50-100 Euro		517	5,5%	6,3%	4,7%	0,9%	3,0%	4,3%	4,0%	6,5%	5,5%	8,5%	5,7%
über 100 Euro		367	3,9%	5,6%	2,2%	0,7%	3,5%	3,1%	2,3%	3,3%	5,6%	5,6%	4,0%
k.A.		191	2,0%	1,9%	2,0%	0,8%	0,4%	1,6%	2,1%	1,8%	2,9%	1,8%	2,0%

Seite 3		Geschlecht			Altersgruppen in Kategorien								
	Jahr	n	gesamt	männlich	weiblich	16 - 17	18 - 20	21 - 25	26 - 35	36 - 45	46 - 55	56 - 70	18 - 70
0 Euro		4.573	45,4%	40,8%	50,0%	73,2%	56,4%	51,0%	41,7%	41,9%	42,5%	44,4%	44,1%
bis 10 Euro		2.194	21,0%	21,3%	20,8%	16,0%	24,0%	26,2%	26,5%	21,4%	18,8%	15,7%	21,3%
über 10-20 Euro		896	8,9%	9,5%	8,3%	3,4%	6,8%	7,4%	9,6%	10,1%	9,2%	8,8%	9,2%
über 20-50 Euro	2007	1.052	11,2%	12,3%	10,0%	4,7%	5,7%	6,3%	10,5%	11,4%	13,8%	13,9%	11,4%
über 50-100 Euro		568	5,9%	7,2%	4,7%	1,1%	3,3%	2,7%	4,9%	6,6%	7,1%	8,2%	6,2%
über 100 Euro		464	5,1%	6,8%	3,4%	0,3%	2,0%	3,9%	3,9%	6,3%	6,1%	6,3%	5,3%
k.A.		254	2,5%	2,1%	2,8%	1,3%	1,8%	2,6%	2,9%	2,3%	2,4%	2,7%	2,5%

Basis: alle Befragten, Bezugszeitraum: letzte zwölf Monate; bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: „Dual-Frame“-Stichprobe; Kategoriengrenzen gerundet; ab = x.01, bis = x.99; bis Jahr 2013: 56 bis 65 Jahre; Geldbeträge unter 10 Cent wurden als ‚0 Euro‘ kodiert.

TABELLE 22: Kategorisierte monatliche Geldeinsätze aktueller Glücksspieler (über alle Glücksspiele)

Seite 1	Jahr	n	Geschlecht			Altersgruppen in Kategorien							
			gesamt	männlich	weiblich	16 - 17	18 - 20	21 - 25	26 - 35	36 - 45	46 - 55	56 - 70	18 - 70
2019	bis 10 Euro	1.729	36,3%	32,3%	42,2%	70,0%	57,8%	49,1%	41,2%	38,3%	39,6%	23,5%	36,0%
	über 10-20 Euro	803	16,9%	15,0%	19,8%	15,7%	18,8%	20,4%	20,7%	17,0%	13,3%	17,1%	16,9%
	über 20-50 Euro	804	20,6%	21,7%	18,8%	10,8%	9,1%	13,1%	20,2%	22,5%	22,4%	21,0%	20,7%
	über 50-100 Euro	400	13,9%	15,1%	12,2%	0,3%	4,5%	7,4%	10,4%	11,0%	11,8%	22,4%	14,1%
	über 100 Euro	328	10,9%	14,8%	5,1%	1,1%	7,9%	8,2%	6,4%	9,0%	11,9%	14,8%	11,0%
	k.A.	69	1,4%	1,0%	1,8%	2,1%	1,9%	1,8%	1,0%	2,1%	1,1%	1,1%	1,3%
2017	bis 10 Euro	1.694	36,6%	33,3%	40,9%	61,5%	55,5%	54,6%	41,1%	42,9%	36,0%	24,1%	36,3%
	über 10-20 Euro	755	17,9%	18,2%	17,5%	10,4%	14,4%	14,6%	19,6%	20,9%	17,0%	17,2%	18,0%
	über 20-50 Euro	844	20,2%	20,2%	20,1%	10,6%	16,2%	15,2%	18,1%	18,1%	19,3%	24,9%	20,3%
	über 50-100 Euro	434	12,0%	13,0%	10,7%	2,7%	4,8%	5,9%	9,2%	8,7%	15,5%	15,4%	12,1%
	über 100 Euro	416	11,5%	13,9%	8,4%	9,3%	6,5%	7,3%	10,6%	8,0%	10,2%	16,5%	11,5%
	k.A.	93	1,8%	1,4%	2,4%	5,5%	2,7%	2,4%	1,4%	1,3%	1,9%	1,9%	1,8%
2015	bis 10 Euro	1.896	37,6%	33,9%	42,8%	73,3%	64,4%	50,4%	52,4%	35,3%	31,2%	23,8%	37,1%
	über 10-20 Euro	749	16,6%	14,8%	19,0%	14,5%	12,3%	16,2%	15,1%	15,6%	18,1%	17,7%	16,6%
	über 20-50 Euro	838	19,8%	21,2%	17,9%	6,7%	10,5%	16,2%	17,9%	19,0%	21,1%	24,4%	20,0%
	über 50-100 Euro	379	10,2%	11,0%	9,1%	1,6%	7,3%	7,0%	7,2%	9,7%	14,1%	10,4%	10,3%
	über 100 Euro	441	14,1%	17,5%	9,3%	1,3%	3,3%	8,6%	5,9%	17,9%	14,1%	22,2%	14,3%
	k.A.	88	1,7%	1,5%	2,0%	2,7%	2,2%	1,6%	1,4%	2,5%	1,3%	1,6%	1,7%

Seite 2		Geschlecht			Altersgruppen in Kategorien								
	Jahr	n	gesamt	männlich	weiblich	16 - 17	18 - 20	21 - 25	26 - 35	36 - 45	46 - 55	56 - 70	18 - 70
bis 10 Euro	2013	2.213	39,7%	35,8%	44,7%	71,4%	59,0%	49,3%	47,0%	44,3%	34,6%	26,3%	39,2%
über 10-20 Euro		777	17,1%	17,2%	16,9%	11,6%	10,8%	18,1%	19,1%	16,1%	15,0%	20,1%	17,2%
über 20-50 Euro		812	20,2%	20,6%	19,6%	7,1%	7,0%	11,6%	17,4%	19,6%	23,2%	25,4%	20,3%
über 50-100 Euro		429	11,5%	13,5%	8,9%	3,7%	8,1%	9,6%	6,9%	11,7%	11,4%	16,6%	11,6%
über 100 Euro		372	10,4%	11,9%	8,5%	4,3%	13,7%	10,3%	8,0%	7,5%	14,6%	10,3%	10,5%
k.A.		73	1,2%	1,0%	1,4%	1,9%	1,4%	1,0%	1,7%	0,8%	1,1%	1,3%	1,2%
bis 10 Euro	2011	2.350	40,9%	36,2%	47,0%	72,7%	62,3%	62,1%	46,4%	40,5%	37,8%	25,3%	40,3%
über 10-20 Euro		777	16,8%	17,4%	16,2%	9,8%	12,8%	14,4%	18,7%	19,1%	16,5%	15,5%	17,0%
über 20-50 Euro		791	20,2%	22,3%	17,7%	10,3%	10,7%	12,0%	16,0%	20,7%	24,5%	24,5%	20,4%
über 50-100 Euro		343	9,6%	10,2%	8,8%	3,1%	6,9%	4,0%	8,6%	7,4%	10,4%	15,2%	9,7%
über 100 Euro		372	10,1%	12,0%	7,6%	1,5%	6,1%	5,5%	7,8%	10,4%	8,6%	16,3%	10,3%
k.A.		91	2,3%	1,9%	2,8%	2,5%	1,2%	1,9%	2,4%	1,8%	2,1%	3,3%	2,3%
bis 10 Euro	2009	2.418	44,1%	41,0%	48,1%	65,0%	62,9%	54,5%	53,6%	44,9%	38,5%	27,3%	43,7%
über 10-20 Euro		917	17,0%	17,3%	16,7%	18,7%	13,0%	13,5%	17,4%	18,4%	17,5%	16,7%	17,0%
über 20-50 Euro		999	18,9%	19,5%	18,0%	7,6%	7,9%	14,8%	15,0%	17,5%	20,5%	29,2%	19,1%
über 50-100 Euro		517	10,4%	10,6%	10,1%	3,8%	7,1%	8,5%	7,5%	11,5%	9,8%	15,1%	10,5%
über 100 Euro		367	7,4%	9,5%	4,7%	3,0%	8,2%	6,1%	4,3%	5,9%	10,1%	10,0%	7,4%
k.A.		115	2,3%	2,2%	2,4%	1,9%	0,9%	2,5%	2,2%	1,8%	3,6%	1,7%	2,3%

Seite 3		Geschlecht			Altersgruppen in Kategorien								
	Jahr	n	gesamt	männlich	weiblich	16 - 17	18 - 20	21 - 25	26 - 35	36 - 45	46 - 55	56 - 70	18 - 70
bis 10 Euro	2007	2.297	40,1%	37,5%	43,4%	61,0%	57,7%	55,8%	47,3%	38,0%	34,1%	30,2%	39,7%
über 10-20 Euro		896	16,4%	16,0%	16,8%	12,9%	15,7%	15,3%	16,3%	17,5%	16,2%	15,9%	16,4%
über 20-50 Euro		1.052	20,5%	20,7%	20,2%	17,7%	13,2%	13,0%	17,9%	19,6%	24,2%	24,9%	20,5%
über 50-100 Euro		568	10,9%	12,0%	9,5%	4,1%	7,6%	5,5%	8,3%	11,4%	12,5%	14,7%	11,0%
über 100 Euro		464	9,4%	11,4%	6,9%	1,0%	4,5%	8,1%	6,7%	10,8%	10,7%	11,3%	9,6%
k.A.		154	2,7%	2,3%	3,2%	3,3%	1,3%	2,3%	3,4%	2,7%	2,4%	3,0%	2,7%

Basis: Befragte die mindestens einem Glücksspiel in den letzten zwölf Monaten gespielt haben; bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: „Dual-Frame“-Stichprobe; Kategoriengrenzen gerundet; ab = x.01, bis = x.99; bis Jahr 2013: 56 bis 65 Jahre; Geldbeträge unter 10 Cent wurden als ‚0 Euro‘ kodiert.

TABELLE 23: Risikobewertung gruppierter Glücksspiele nach Klassifikation im SOGS (12-Monats-Prävalenzen und Odds Ratios gematchter Datensätze von 2015-2019)

Analyse auf Basis gematchter Datensätze (von 2015 bis 2019)	Gesamt		keine Probleme				auffällig bzw. risikoreich						mind. problematisch							
	n	Spalten%	n	Zeilen%	95% KI unten	95% KI oben	n	Zeilen%	95% KI unten	95% KI oben	OR	95% KI unten	95% KI oben	n	Zeilen%	95% KI unten	95% KI oben	OR	95% KI unten	95% KI oben
Alle Glücksspiele	12.626	100,0%	10.977	87,4%	86,2%	88,4%	1.439	10,5%	9,6%	11,4%	1,4*	1,2	1,7	210	2,2%	1,6%	2,9%	3,0*	1,6	5,8
Alle Automaten und Casinospiele	1.712	11,2%	1.295	75,1%	70,6%	79,2%	329	14,8%	12,6%	17,3%	1,3*	1,0	1,7	88	10,1%	6,6%	15,2%	8,3*	3,8	18,2
Alle Sportwetten	1.099	6,6%	811	76,8%	72,0%	80,9%	237	19,4%	15,6%	24,0%	1,8*	1,3	2,4	51	3,8%	2,3%	6,2%	1,1	0,6	2,2
Alle Lotterien	10.590	87,2%	9.323	88,3%	87,1%	89,4%	1.122	10,0%	9,0%	11,0%	1,0	0,8	1,3	145	1,7%	1,2%	2,5%	0,9	0,4	1,8

* Signifikantes Ergebnis. Im Modell verwendete Faktoren und Kovariaten werden für die folgenden Werte fixiert: Geschlecht weiblich; Alle Automaten und Casinospiele zusammengefasst (valide Fälle) (online und offline) (Basis: einzelne Spiele); Alle Sportwetten (valide Fälle) (Basis: einzelne Spiele); Alle Lotterien zusammengefasst (valide Fälle) (Basis: einzelne Spiele); Alter.

LESEBEISPIEL ZU TABELLE 23: Von allen Personen, die bei den Befragungen 2015 bis 2019 angaben, in den letzten zwölf Monaten mindestens ein Glücksspiel gespielt haben, spielten 10.590 Personen (87,2 %) mindestens eine Lotterie. Von ihnen weisen 88,3 % ein unproblematisches, 10,0% ein auffälliges und 1,7 % ein mindestens problematisches Glücksspielverhalten auf.

TABELLE 24: Einzelne Glücksspiele nach Klassifikation im SOGS (2019)

Achtung! Ggf. kleine Fallzahlen beachten! Seite 1	Gesamt		keine Probleme				auffällig bzw. risikoreich				mind. problematisch			
	n	zeilen%	n	zeilen%	KI unten	KI oben	n	zeilen%	KI unten	KI oben	n	zeilen%	KI unten	KI oben
Alle Glücksspiele	4.102	100,0%	3.637	88,6%	86,4%	90,6%	419	9,4%	7,8%	11,2%	46	2,0%	1,0%	3,9%
priv. Glücksspiel	773	100,0%	665	87,9%	83,7%	91,2%	93	9,7%	7,0%	13,3%	15	2,3%	0,9%	5,9%
Alle Automaten und Casinospiele	520	100,0%	406	75,7%	66,9%	82,8%	90	14,9%	10,8%	20,2%	24	9,3%	4,1%	19,9%
Geldspielautomaten	322	100,0%	246	72,6%	59,9%	82,4%	60	15,7%	10,3%	23,1%	16	11,7%	4,4%	27,5%
Casinospiele im Internet (explizit mit Geldeinsatz)	105	100,0%	62	56,9%	40,6%	71,9%	31	24,4%	15,1%	37,0%	12	18,6%	7,4%	39,4%
Kleines Spiel in der Spielbank	103	100,0%	75	71,4%	54,2%	84,0%	20	14,8%	8,3%	24,9%	8	13,8%	4,4%	36,0%
Großes Spiel in der Spielbank	167	100,0%	139	79,3%	65,5%	88,6%	24	14,4%	7,9%	24,8%	4	6,3%	1,3%	25,7%
Alle Sportwetten	322	100,0%	247	77,6%	68,9%	84,4%	65	19,9%	13,4%	28,6%	10	2,5%	1,0%	6,1%
Sportwetten mit festen Quoten	252	100,0%	189	73,5%	63,0%	81,9%	54	23,4%	15,3%	34,0%	9	3,1%	1,2%	7,8%
Toto Fußballwetten	83	100,0%	60	74,1%	56,0%	86,6%	21	22,8%	11,1%	41,2%	2	3,0%	0,6%	14,3%
Live-Wetten	133	100,0%	87	55,9%	40,4%	70,3%	39	40,3%	26,1%	56,5%	7	3,7%	1,2%	10,7%
Pferdewetten	39	100,0%	31	88,5%	75,6%	95,1%	6	6,9%	2,5%	17,8%	2	4,5%	1,1%	17,0%
Andere Sportwetten	28	100,0%	21	84,6%	63,4%	94,6%	5	10,5%	3,2%	29,6%	2	4,9%	1,1%	19,9%

Achtung! Ggf. kleine Fallzahlen beachten! Seite 2	Gesamt		keine Probleme				auffällig bzw. risikoreich				mind. problematisch			
	n	zeilen%	n	zeilen%	KI unten	KI oben	n	zeilen%	KI unten	KI oben	n	zeilen%	KI unten	KI oben
Alle Lotterien	3.434	100,0%	3.073	89,9%	87,5%	91,8%	333	8,9%	7,2%	10,9%	28	1,2%	0,5%	3,2%
Lotto 6 aus 49	2.044	100,0%	1.814	88,7%	85,4%	91,4%	210	9,7%	7,4%	12,5%	20	1,6%	0,5%	4,8%
Lotterie Bingo	75	100,0%	62	87,4%	76,3%	93,8%	13	12,6%	6,2%	23,7%	0	0,0%	0,0%	0,0%
Lotterie Keno	30	100,0%	25	91,0%	74,8%	97,2%	3	2,3%	0,5%	9,4%	2	6,7%	1,6%	24,2%
Zusatzlotterie Plus 5	13	100,0%	11	95,4%	74,8%	99,3%	2	4,6%	0,7%	25,2%	0	0,0%	0,0%	0,0%
Glücksspirale	319	100,0%	276	89,8%	83,9%	93,6%	39	9,6%	5,8%	15,3%	4	0,7%	0,2%	2,1%
Zusatzlotterie Sieger-Chance	30	100,0%	25	96,6%	89,6%	98,9%	5	3,4%	2,2%	0,9%	0	0,0%	0,0%	0,0%
Eurojackpot	1.065	100,0%	921	87,6%	83,7%	90,7%	129	11,2%	8,2%	15,0%	15	1,3%	0,6%	2,7%
Sofortlotterien, Rubbellose	1.084	100,0%	958	91,6%	89,0%	93,6%	117	7,3%	5,5%	9,6%	9	1,1%	0,4%	2,9%
Klassenlotterien	59	100,0%	40	65,1%	41,2%	83,2%	17	33,4%	15,6%	57,7%	2	1,5%	0,3%	6,4%
Soziallotterien	681	100,0%	632	93,9%	91,1%	95,9%	44	5,5%	3,6%	8,3%	5	0,6%	0,2%	1,5%
Lotto Zusatzlotterien Spiel 77 und Super 6	894	100,0%	780	88,0%	82,0%	92,1%	104	9,3%	6,1%	13,9%	10	2,8%	0,8%	9,4%
Sonstige Lotterien	201	100,0%	187	96,4%	93,4%	98,1%	12	3,2%	1,6%	6,3%	2	0,3%	0,1%	1,4%
Sonstige Glücksspiele (Restkategorie)	72	100,0%	52	72,8%	54,0%	86,0%	17	23,1%	10,9%	42,5%	3	4,1%	1,2%	13,3%

Basis: n = Personen, die in den letzten zwölf Monaten das jeweilige Glücksspiel angegeben haben und gültige Werte im SOGS aufweisen; n-Angaben sind ungewichtet und Prozentangaben gewichtet.

LESEBEISPIEL ZU TABELLE 24: Von allen Personen, die in den letzten zwölf Monaten mindestens ein Glücksspiel gespielt haben, spielen 2.044 Personen Lotto „6 aus 49“. Von ihnen weisen 88,7 % ein unproblematisches, 9,7 % ein auffälliges bzw. risikoreiches und 1,6 % ein mindestens problematisches Spielverhalten auf.

TABELLE 25: Durchschnittliche Testwerte in der Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS) nach Geschlecht und Altersgruppen in den Glücksspielsurveys 2007 bis 2019

Erhebungsjahr	2007		2009		2011		2013		2015		2017		2019	
	Mw	Std	Mw	Std	Mw	Std	Mw	Std	Mw	Std	Mw	Std	Mw	Std
gesamt	1,82*	0,54	1,67*	0,51	1,67*	0,53	1,73	0,49	1,75	0,51	1,68	0,51	1,72	0,52
männlich	1,89*	0,55	1,74*	0,53	1,77	0,53	1,81	0,50	1,81	0,52	1,74	0,52	1,78	0,53
weiblich	1,74*	0,52	1,57*	0,47	1,55*	0,50	1,63	0,46	1,66	0,49	1,59	0,48	1,63	0,49
16 bis 17 Jahre	2,36*	0,45	2,16*	0,46	2,11	0,53	2,12	0,52	2,14*	0,50	2,14	0,55	2,00	0,44
18 bis 20 Jahre	2,25*	0,46	2,03	0,52	2,02	0,52	1,97	0,47	2,01	0,49	1,94	0,45	1,96	0,51
21 bis 25 Jahre	2,07*	0,54	1,86	0,51	1,95*	0,51	2,02*	0,46	1,94	0,49	1,96	0,60	1,87	0,48
26 bis 35 Jahre	1,88*	0,52	1,74	0,49	1,81	0,52	1,82	0,50	1,80	0,50	1,75	0,48	1,77	0,44
36 bis 45 Jahre	1,80	0,51	1,63*	0,49	1,67*	0,50	1,68	0,50	1,76	0,54	1,68	0,46	1,76	0,49
46 bis 55 Jahre	1,73*	0,53	1,56	0,48	1,58	0,50	1,68	0,46	1,69	0,47	1,61	0,48	1,64	0,52
56 bis 70 Jahre ¹	1,63	0,52	1,53*	0,47	1,44*	0,48	1,60	0,43	1,61	0,50	1,57	0,49	1,66	0,56

Basis: Befragte, die in den letzten zwölf Monaten mindestens ein Glücksspiel gespielt haben; bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: „Dual-Frame“-Stichprobe; *) statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren, Referenzjahr: 2019; Mw = Mittelwert, Sd: Standardabweichung; 1) bis Jahr 2013: 56 bis 65 Jahre; ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: n = 5.358 (2007); n = 5.277 (2009); n = 4.700 (2011); n = 4.645 (2013); n = 4.365 (2015); n = 4.205 (2017)); n = 4.118 (2019). Je höher der GABS-Wert ist, desto größer ist die kognitive Verzerrung.

TABELLE 26: Glücksspielmotive nach Geschlecht

		Geselligkeit		Geldgewinn		Entspannung		sich auskennen		Ablenkung		Aufregung		ungestört sein		Spaß haben	
		n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
gesamt	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	--	--
	2015	726	13,2*	2.915	69,7*	348	8,2*	325	6,3	286	6,9	1.551	30,0*	64	1,9*	--	--
	2017	676	14,0*	2.814	68,1*	337	8,6	263	4,8*	242	6,3	1.402	26,7*	61	1,8*	--	--
	2019	897	19,9	2.485	62,6	350	10,8	277	6,6	274	7,6	1.578	32,8	87	3,8	2.278	53,5
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	6,6*	187	8,1	1.086	35,7	50	2,8	--	--
	2015	504	15,6*	1.630	68,8*	265	10,6	284	9,7	213	8,8	982	33,2*	47	2,3*	--	--
	2017	496	18,0*	1.624	68,1	263	11,9	234	7,5	183	7,4	923	30,8*	44	2,0*	--	--
	2019	624	22,6%	1.407	63,4	256	13,3	232	8,9	198	9,0	1.025	36,9	66	5,3	1.421	57,7
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	--	--
	2015	222	9,8*	1.285	70,9*	83	4,8	41	1,5*	73	4,2	569	25,5	17	1,3	--	--
	2017	180	8,7*	1.190	68,0*	74	4,3	29	1,3*	59	4,8	479	21,4*	17	1,4	--	--
	2019	273	15,9	1.078	61,3	94	7,2	45	3,3	76	5,4	553	26,8	21	1,6	857	47,2

Basis: Befragte, die in den letzten zwölf Monaten mindestens ein Glücksspiel gespielt haben; bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: Dual-Frame“ Stichprobe; % = Zeilenprozente; n = ungewichtete Fallzahl; Mehrfachnennungen möglich; *) statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren, Referenzjahr: 2019 (Test mit binär-logistischer Regression, Kontrollvariablen: Alter und ggf. Geschlecht); n (abs.) 2007: 5.413-5.418, 2009: 5.318-5.328, 2011: 4.719-4.721, 2013: 4.671-4.673; 2015: 4.385-4.388; 2017: 4.230-4.233; 2019: 4.124-4.130. Motiv „Spaß haben“ erst seit 2019 erfragt.

TABELLE 27: Glücksspielmotive nach Altersgruppen

		Geselligkeit		Geldgewinn		Entspannung		sich auskennen		Ablenkung		Aufregung		ungestört sein		Spaß haben	
		n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
16 bis 17 Jahre	2007	37	35,6	50	52,6	21	20,9	23	23,6	14	15,7	64	67,6	7	9,7	--	--
	2009	21	29,5	54	74,3	5	6,5	12	13,3	8	10,3	40	50,1	3	3,6	--	--
	2011	65	34,8	119	54,1	18	12,0	26	10,3	17	6,1	109	53,8	3	1,0	--	--
	2013	57	32,4	86	47,3	11	5,9	20	12,4	15	8,2	98	53,9	1	0,7	--	--
	2015	39	24,7	56	48,0	6	3,5	21	15,7	11	7,2	70	51,2	1	0,4	--	--
	2017	40	34,8	45	38,6	13	11,0	19	17,3	13	9,8	61	60,0	3	3,1	--	--
	2019	40	38,4	35	39,6	5	5,2	11	9,9	6	10,0	56	54,7	2	2,1	64	62,3
18 bis 70 Jahre	2007	750	14,0	3.810	72,3	553	10,0	315	5,8	380	7,6	1.681	31,4	84	2,0	--	--
	2009	636	12,6	3.837	73,8	433	8,1	258	5,1	303	6,2	1.496	30,2	83	2,0	--	--
	2011	860	15,4	3.013	69,3	408	9,0	353	5,3	302	5,8	1.732	31,1	48	1,3	--	--
	2013	753	12,8	3.048	71,8	369	8,4	294	5,0	252	6,1	1.671	32,2	65	2,4	--	--
	2015	687	13,0	2.859	70,0	342	8,3	304	6,1	275	6,9	1.481	29,7	63	1,9	--	--
	2017	636	13,7	2.769	68,4	324	8,6	244	4,6	229	6,2	1.341	26,3	58	1,8	--	--
	2019	857	19,7	2.450	62,8	345	10,9	266	6,6	268	7,5	1.522	32,5	85	3,8	2.214	53,4

Basis: Befragte, die in den letzten zwölf Monaten mindestens ein Glücksspiel gespielt haben; bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: Dual-Frame- Stichprobe; % = Zeilenprozente; n = ungewichtete Fallzahl; Mehrfachnennungen möglich; n (abs.) 2007: 5.413-5.418, 2009: 5.318-5.328, 2011: 4.719-4.721, 2013: 4.671-4.673; 2015: 4.385-4.388; 2017: 4.230-4.233; 2019: 4.124-4.130. Motiv „Spaß haben“ erst seit 2019 erfragt.

TABELLE 28: Klassifizierung nach South Oaks Gambling Screen (SOGS), nur Glücksspielende (16- bis 70-Jährige) nach Erhebungsjahr

	gesamt			männlich			weiblich		
	n	%	95 % KI	n	%	95 % KI	n	%	95 % KI
unproblematische Spieler									
2009	4.642	86,98	(85,79 – 88,09)	2.231	85,97	(84,22 – 87,56)	2.411	88,28	(86,68 – 89,71)
2011	4.037	87,17	(85,71 – 88,49)	2.074	84,90	(82,70 – 86,86)	1.963	90,08	(88,25 – 91,66)
2013	4.024	86,21	(83,87 – 88,27)	2.116	83,27	(79,41 – 86,54)	1.908	90,01	(87,95 – 91,76)
2015	3.713	85,91	(83,99 – 87,64)	2.059	83,71	(80,76 – 86,29)	1.654	89,00	(86,82 – 90,86)
2017	3.627	87,49	(85,71 – 89,08)	2.063	86,27	(83,67 – 88,52)	1.564	89,06	(86,60 – 91,12)
2019	3.637	88,65	(86,40 – 90,56)	2.028	85,64	(82,07 – 88,60)	1.609	93,02	(91,12 – 94,54)
auffällig bzw. risikoreich									
2009	545	10,97	(9,96 – 12,07)	296	11,62	(10,19 – 13,22)	249	10,14*	(8,80 – 11,66)
2011	528	10,85	(9,64 – 12,18)	342	12,75	(10,97 – 14,78)	186	8,40	(6,98 – 10,07)
2013	523	10,05	(8,74 – 11,53)	319	11,21	(9,25 – 13,53)	204	8,54	(7,04 – 10,34)
2015	542	11,93*	(10,34 – 13,72)	342	13,16	(10,84 – 15,88)	200	10,21*	(8,40 – 12,35)
2017	478	10,16	(8,89 – 11,60)	305	10,82	(9,03 – 12,90)	173	9,32*	(7,63 – 11,34)
2019	419	9,39	(7,82 – 11,22)	292	11,44	(9,08 – 14,32)	127	6,39	(4,92 – 8,27)
problematisch									
2009	47	1,21	(0,86 – 1,70)	29	1,48	(0,96 – 2,28)	18	0,86*	(0,51 – 1,44)
2011	51	1,02	(0,66 – 1,56)	37	1,31	(0,76 – 2,24)	14	0,64	(0,33 – 1,24)
2013	47	1,67	(0,81 – 3,39)	36	2,53	(1,11 – 5,69)	11	0,55	(0,28 – 1,08)
2015	50	1,14	(0,73 – 1,80)	37	1,55	(0,90 – 2,66)	13	0,58	(0,29 – 1,17)
2017	45	1,51	(0,76 – 3,00)	34	1,57	(0,60 – 4,04)	11	1,44*	(0,54 – 3,78)
2019	33	1,05	(0,46 – 2,36)	23	1,55	(0,62 – 3,85)	10	0,32	(0,15 – 0,66)
wahrscheinlich pathologisch									
2009	42	0,84	(0,57 – 1,23)	20	0,93	(0,54 – 1,58)	22	0,72	(0,44 – 1,20)
2011	33	0,97	(0,60 – 1,58)	21	1,04	(0,55 – 1,97)	12	0,88	(0,42 – 1,86)
2013	44	2,07	(0,99 – 4,26)	31	2,98	(1,25 – 6,92)	13	0,89	(0,30 – 2,65)
2015	30	1,01	(0,52 – 1,95)	26	1,58	(0,78 – 3,21)	4	0,22	(0,07 – 0,64)
2017	39	0,83	(0,52 – 1,33)	32	1,34	(0,80 – 2,22)	7	0,19	(0,07 – 0,50)
2019	13	0,92	(0,30 – 2,82)	9	1,37	(0,38 – 4,77)	4	0,27	(0,10 – 0,75)

Fallzahlen, 2009: n = 5.276, 2011: n = 4.649, 2013: n = 4.638; 2015: n = 4.335; 2017: n = 4.189, 2019: n = 4.102, bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: „Dual-Frame“-Stichprobe; bis 2013: 16-65 Jahre n = ungewichtete Fallzahlen, % = gewichtet; *= statistisch signifikante Unterschiede (Test mit multinomial-logistischer Regression; Referenzjahr: 2019).

TABELLE 29: Gewichtungsfaktoren in der „Dual-Frame“-Stichprobe nach Altersgruppen, Geschlecht, Bildung und Region

Seite 1	Amtl. Statistik *) %	Stichprobe %	Gewichtungsfaktor
Westdeutschland mit Berlin			
männlich			
16-17 Jahre	1,30	1,31	0,99
18-20 Jahre	2,11	2,64	0,80
21-25 Jahre	3,83	3,43	1,12
26-35 Jahre	7,87	6,93	1,14
36-45 Jahre	7,44	6,10	1,22
46-70 Jahre	20,32	16,11	1,26
weiblich			
16-17 Jahre	1,19	1,27	0,93
18-20 Jahre	1,90	2,14	0,89
21-25 Jahre	3,53	2,86	1,23
26-35 Jahre	7,52	7,60	0,99
36-45 Jahre	7,39	10,38	0,71
46-70 Jahre	20,67	28,58	0,72
Bildung			
Schüler	3,60	3,42	1,05
Niedrig	30,70	7,15	4,29
Mittel	22,19	22,84	0,97
Hoch	28,10	55,74	0,50

Seite 2

	Amtl. Statistik *) %	Stichprobe %	Gewichtungsfaktor
Ostdeutschland ohne Berlin			
männlich			
16-17 Jahre	0,18	0,13	1,35
18-20 Jahre	0,26	0,25	1,03
21-25 Jahre	0,48	0,48	1,01
26-35 Jahre	1,44	0,99	1,46
36-45 Jahre	1,32	0,75	1,76
46-70 Jahre	3,99	1,92	2,07
weiblich			
16-17 Jahre	0,16	0,11	1,52
18-20 Jahre	0,22	0,21	1,05
21-25 Jahre	0,42	0,34	1,24
26-35 Jahre	1,27	0,99	1,28
36-45 Jahre	1,18	1,39	0,85
46-70 Jahre	4,03	3,08	1,31
Bildung			
Schüler	0,50	0,32	1,58
Niedrig	2,50	0,52	4,77
Mittel	8,50	3,96	2,14
Hoch	3,71	5,80	0,64

Ohne Gewichtungsanteil, der durch die Disproportionalität der Stichprobe entsteht; *) Statistisches Bundesamt: Bevölkerungsfortschreibung Stand 31.12.2017; Mikrozensus 2017. Quelle: forsa Feldbericht, 2019.

ABKÜRZUNGEN

Abkürzungsverzeichnis

BZgA	Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung
LZP (in Englisch LTP)	Lebenszeitprävalenz (life time prävalenz)
12-MP	12-Monats-Prävalenz
OR	Odds Ratio
KI	Konfidenzintervall
IQB	Interquartilbereich

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)?
ohne 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?
ohne 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	--

* Jugendlichen-Version; ** im SOGS-Summen-Score nicht berücksichtigt; -- entfällt.

The 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.

TABELLENVERZEICHNIS

TABELLE 1:	Zusammensetzung der Gesamtstichprobe nach gewähltem Zugang und prinzipieller telefonischer Erreichbarkeit der Befragten	36
TABELLE 2:	Verteilung ausgewählter Merkmale in den beiden Teilstichproben (Festnetz und Mobilfunk) und der Gesamtstichprobe 2019	38
TABELLE 3:	Glücksspielformen und Spielorte/Bezugswege im Survey 2019	43
TABELLE 4:	Korrespondenzspielverhalten der Hauptspiekkategorien (2019, letzte zwölf Monate)	80
TABELLE 5:	Subjektiv empfundene Belastung und ggf. Beratungsanspruchnahme nach Geschlecht und Erhebungsjahr	85
TABELLE 6:	Klassifizierung nach South Oaks Gambling Screen (SOGS) inklusive Nichtspieler bei 16- bis 70-Jährigen nach Erhebungsjahr	87
TABELLE 7:	Verteilung ausgewählter soziodemografischer und glücksspielverhaltensbezogener Merkmalsausprägungen nach Klassifizierung im SOGS (2015 bis 2019)	89
TABELLE 8:	GABS-Werte bei Nutzung einzelner Glücksspielgruppen (2019)	92
TABELLE 9:	Charakteristika von Eurojackpot-Spielenden im Vergleich (2013 bis 2019)	105
TABELLE 10:	Wie viele Millionen Euro der Eurojackpot betragen muss, damit mehr Geld eingesetzt wird	109
TABELLE 11:	Beziehungen in der Nutzung von Eurojackpot und anderen Glücksspielen	115
TABELLE 12:	Art des vor Einführung des Eurojackpots gespielten Glücksspiels	120
TABELLE 13:	Spielintensität von Risikospielnutzenden mit und ohne Eurojackpot-Teilnahme 2013 bis 2019 (jeweils zurückliegende zwölf Monate)	123

TABELLE 14:	Nutzungsverhalten von ausgewählten Glücksspielen von allen Eurojackpot-Spielenden 2013 bis 2019 im Vergleich (jeweils zurückliegende zwölf Monate)	124
TABELLE 15:	Lebenszeitprävalenzen von einzelnen Glücksspielen und Glücksspielkategorien nach Geschlecht in der Befragung 2019	142
TABELLE 16:	12-Monats-Prävalenzen von einzelnen Glücksspielen und Glücksspielkategorien nach Geschlecht in der Befragung 2019	143
TABELLE 17:	Lebenszeitprävalenz des Glücksspiels insgesamt und einzelner Glücksspiele (in %) nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr	146
TABELLE 18:	12-Monats-Prävalenz des Glücksspiels insgesamt und einzelner Glücksspiele (in %) nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr	149
TABELLE 19:	Korrespondenzspielverhalten einzelner Glücksspiele (2019, letzte zwölf Monate)	152
TABELLE 20:	Spielorte/Bezugswege der Gesamtbevölkerung nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr	153
TABELLE 21:	Kategorisierte monatliche Geldeinsätze der Gesamtbevölkerung (über alle Glücksspiele)	154
TABELLE 22:	Kategorisierte monatliche Geldeinsätze aktueller Glücksspieler (über alle Glücksspiele)	157
TABELLE 23:	Risikobewertung gruppierter Glücksspiele nach Klassifikation im SOGS (12-Monats-Prävalenzen und Odds Ratios gematchter Datensätze von 2015-2019)	160
TABELLE 24:	Einzelne Glücksspiele nach Klassifikation im SOGS (2019)	161
TABELLE 25:	Durchschnittliche Testwerte in der Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS) nach Geschlecht und Altersgruppen in den Glücksspielsurveys 2007 bis 2019	163
TABELLE 26:	Glücksspiel motive nach Geschlecht	164
TABELLE 27:	Glücksspiel motive nach Altersgruppen	165

TABELLE 28:	Klassifizierung nach South Oaks Gambling Screen (SOGS), nur Glücksspielende (16- bis 70-Jährige) nach Erhebungsjahr	166
TABELLE 29:	Gewichtungsfaktoren in der „Dual-Frame“-Stichprobe nach Altersgruppen, Geschlecht, Bildung und Region	167

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

ABBILDUNG 1:	Lebenszeitprävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel: nach Altersgruppen und Geschlecht in der Befragung im Jahr 2019	70
ABBILDUNG 2:	12-Monats-Prävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel nach Altersgruppen und Geschlecht in der Befragung 2019	74
ABBILDUNG 3:	Anzahl gespielter Glücksspiele 2019 nach Altersgruppe und Geschlecht	77
ABBILDUNG 4:	Spielfrequenz irgendeines Glücksspiels in den letzten zwölf Monaten in 2019 nach Altersgruppe und Geschlecht	79
ABBILDUNG 5:	Subjektive Gewinn- und Verlustbilanz differenziert nach Erhebungsjahr	95
ABBILDUNG 6:	Wahrnehmung von Informationsangeboten zu den Gefahren des Glücksspiels	97
ABBILDUNG 7:	Kenntnisnahme von Medien oder Informationsmaterialien der BZgA, in denen auf Gefahren des Glücksspiels aufmerksam gemacht wird	98
ABBILDUNG 8:	Kennen einer Beratungsstelle oder eines Beratungstelefons für Probleme und Belastungen durch Glücksspiel	99
ABBILDUNG 9:	Interesse am Thema Glücksspielsucht sowie Informationsverhalten und -bewertung	100
ABBILDUNG 10:	Teilnahmemotive für Eurojackpot im Jahr 2019	108
ABBILDUNG 11:	Anzahl gespielter Glücksspiele nach Erhebungsjahr und Geschlecht	144
ABBILDUNG 12:	Spielfrequenz irgendeines Glücksspiels in den letzten zwölf Monaten in den Befragungen 2007 bis 2019	145