

GLÜCKSSPIELVERHALTEN UND GLÜCKSSPIELSUCHT IN DEUTSCHLAND.

Ergebnisse des Surveys 2017 und Trends.

BZgA-Forschungsbericht / 15. Februar 2018

ZITIERWEISE

Banz, M. und Lang, P. (2017). GLÜCKSSPIELVERHALTEN UND GLÜCKSSPIELSUCHT IN DEUTSCHLAND. Ergebnisse des Surveys 2017 und Trends. BZgA-Forschungsbericht. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. doi: 10.17623/BZGA:225-GS-SY17-1.0

Dieser Bericht ist erhältlich als:

<https://doi.org/10.17623/BZGA:225-GS-SY17-1.0> 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

<http://www.bzga.de/forschung/studien-untersuchungen/studien/gluecksspiel/>

INHALT

TABELLENVERZEICHNIS	4
ABBILDUNGSVERZEICHNIS	8
STECKBRIEF ZUR UNTERSUCHUNG 2017	9
KURZ-ZUSAMMENFASSUNG	11
ZUSAMMENFASSUNG	13
SHORT SUMMARY	18
SUMMARY	20
 1 EINLEITUNG	 24
 2 METHODIK	 32
2.1 Stichprobenziehung	32
2.2 Details zur Studie	38
2.2.1 Gegenstand der Befragung	38
2.2.2 Erhobene Glücksspielformen und Spielorte/Bezugswege	40
2.2.3 Glücksspielprävalenzen	49
2.2.4 Verhaltensdaten zu den Glücksspielen	50
2.2.5 Glücksspielbezogene, standardisierte Befragungsinstrumente	53
2.2.6 Erhebung der Wahrnehmung von Präventions- und Informationsangeboten sowie Einstellungen zum Glücksspiel in der Bevölkerung	55
2.3 Modifikationen im Survey 2017 gegenüber 2015	56
2.4 Durchführung der Studie	57
2.5 Ausschöpfung, Gewichtung und Auswertung	57
 3 ERGEBNISSE	 63
3.1 Glücksspielerfahrung: Ergebnisse zur Lebenszeitprävalenz	64
3.1.1 Daten der Befragung 2017	64
3.1.2 Trendanalysen: Lebenszeitprävalenzen von Glücksspielen 2007 bis 2017	68
3.2 Ergebnisse zur 12-Monats-Prävalenz	72
3.2.1 Daten der Befragung 2017	72

3.2.2	Trendanalysen: 12-Monats-Prävalenzen von Glücksspielen 2007 bis 2017	76
3.2.3	Anzahl gespielter Glücksspiele	81
3.2.4	Spielhäufigkeiten in den zurückliegenden 12 Monaten	85
3.2.5	Spielorte/Bezugswege insgesamt (alle Glücksspielformen)	87
3.2.6	Geldeinsätze für Glücksspiel (insgesamt)	90
3.3	Ergebnisse zu ausgewählten Glücksspielen	93
3.4	Glücksspielassoziierte Probleme	124
3.4.1	Subjektive Belastung durch Glücksspiel und Beratungsanspruchnahme	125
3.4.2	Screening auf problematisches und pathologisches Glücksspiel	126
3.4.3	The Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS)	137
3.5	Motive des Glücksspiels	140
3.6	Subjektive Gewinn- und Verlustbilanz	143
3.7	Glücksspielverhalten Jugendlicher	144
3.7.1	12-Monats-Prävalenzen Jugendlicher	144
3.7.2	Spielhäufigkeiten Jugendlicher	148
3.7.3	Spielorte/Bezugswege von Jugendlichen	152
3.7.4	Spieleinsätze von Jugendlichen	155
3.7.5	Glücksspielmotive von Jugendlichen	156
3.7.6	Jugendliche und Geldspielautomaten	159
3.7.7	Glücksspielassoziierte Probleme bei Jugendlichen	159
3.8	Wissenschaftliche Begleitung zur Einführung des Eurojackpots	161
3.8.1	Hintergrund	161
3.8.2	Charakteristika von Eurojackpot-Spielenden	163
3.8.3	Teilnahmemotive für Eurojackpot	167
3.8.4	Zum Gefährdungspotenzial von Eurojackpot	170
3.8.5	Auswirkungen der Teilnahme an Eurojackpot	173
3.8.6	Untersuchung von Kanalisierungseffekten	178
3.8.6.1	Glücksspielnutzung von Eurojackpot-Spielenden vor Einführung des Eurojackpots	179
3.8.6.2	Spielverhaltensänderungen durch Teilnahme an Eurojackpot?	181
3.8.7	Zusammenfassende Betrachtungen zur Einführung des Eurojackpots	187
3.9	Wahrnehmung von Informations- und Hilfeangeboten sowie Einstellungen und Informationen zum Glücksspiel in der Bevölkerung	190
3.9.1	Präventions-, Informations- und Hilfsangebote	190
3.9.2	Einstellungen zu gesetzlichen Regelungen, Themeninteresse, Informationsstand und –bedarf	195
4	ABSCHLUSSBETRACHTUNG/DISKUSSION	199

5	LITERATUR	210
6	ANHANG	219
	Tabellen	220
	Glossar	254
	Abkürzungen	257
	Im Survey verwendete standardisierte Instrumente	257

TABELLENVERZEICHNIS

TABELLE 1:	Zusammensetzung der Gesamtstichprobe nach gewähltem Zugang und prinzipieller telefonischer Erreichbarkeit der Befragten	34
TABELLE 2:	Verteilung ausgewählter Merkmale in den beiden Teilstichproben (Festnetz und Mobilfunk) und der Gesamtstichprobe 2017	36
TABELLE 3:	Im Survey 2017 erfragte Glücksspielformen und Spielorte/Bezugswege	41
TABELLE 4:	Lebenszeitprävalenzen von einzelnen Glücksspielen und Glücksspielkategorien nach Geschlecht in der Befragung 2017	67
TABELLE 5:	Lebenszeitprävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel nach Geschlecht und Altersgruppen in den Befragungen 2007 bis 2017	69
TABELLE 6:	Lebenszeitprävalenzen (LTP) einzelner Glücksspiele und Glücksspielkategorien in den Befragungen 2007 bis 2017	70
TABELLE 7:	12-Monats-Prävalenzen von einzelnen Glücksspielen und Glücksspielkategorien nach Geschlecht in der Befragung 2017	74
TABELLE 8:	12-Monats-Prävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel nach Geschlecht und Altersgruppen in den Befragungen 2007 bis 2017	76
TABELLE 9:	12-Monats-Prävalenzen einzelner Glücksspiele in den Befragungen 2007 bis 2017	79
TABELLE 10:	Korrespondenzspielverhalten (2017, letzte 12 Monate)	84
TABELLE 11:	Lotto „6 aus 49“: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr	95
TABELLE 12:	Lotto „6 aus 49“: 12-Monats-Spielhäufigkeit nach Geschlecht, Erhebungsjahr und Spielort/Bezugsweg	98
TABELLE 13:	Eurojackpot: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr	102
TABELLE 14:	Eurojackpot: 12-Monats-Spielhäufigkeit nach Geschlecht im Vergleich der Jahre 2013 bis 2017	105

TABELLE 15:	Sofortlotterien: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr	107
TABELLE 16:	Sofortlotterien: 12-Monats-Spielhäufigkeit nach Geschlecht, Erhebungsjahr und Spielort/Bezugsweg	110
TABELLE 17:	Oddset-Spielangebote: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr (DLTB-Produkt)	113
TABELLE 18:	Oddset-Spielangebote: 12-Monats-Spielhäufigkeit nach Geschlecht, Bezugsweg (ab 2011) und Erhebungsjahr	117
TABELLE 19:	Geldspielautomaten: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr	120
TABELLE 20:	Spielorte von Geldspielautomatenspielen	122
TABELLE 21:	Geldspielautomaten: 12-Monats-Spielhäufigkeit nach Geschlecht und Erhebungsjahr	123
TABELLE 22:	Subjektiv empfundene Belastung und ggf. Beratungsanspruchnahme nach Geschlecht und Erhebungsjahr	126
TABELLE 23:	Klassifizierung nach South Oaks Gambling Screen (SOGS) bei 16- bis 70-Jährigen nach Erhebungsjahr	128
TABELLE 24:	12-Monats-Prävalenz des problematischen oder pathologischen Glücksspiels nach Geschlecht und Altersgruppen im Survey 2017	130
TABELLE 25:	Verteilung ausgewählter soziodemografischer und glücksspielverhaltensbezogener Merkmalsausprägungen nach Klassifizierung im SOGS (2017)	132
TABELLE 26:	Durchschnittliche Testwerte in der Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS) nach Geschlecht und Altersgruppen in den Glücksspielsurveys 2007 bis 2017	138
TABELLE 27:	GABS-Werte bei Nutzung einzelner Glücksspiele (2017)	139
TABELLE 28:	Glücksspielmotive	141

TABELLE 29:	12-Monats-Prävalenz irgendeines und einzelner Glücksspiele nach Geschlecht und Erhebungsjahr bei 16- und 17-jährigen Jugendlichen	146
TABELLE 30:	Glücksspielhäufigkeit bei 16- und 17-jährigen Jugendlichen insgesamt und bei ausgewählten Glücksspielen nach Geschlecht und Erhebungsjahr	150
TABELLE 31:	Spielorte/Bezugswege bei ausgewählten Glücksspielen (16- und 17-jährige Jugendliche)	153
TABELLE 32:	Glücksspielmotive von 16- und 17-jährigen Jugendlichen	157
TABELLE 33:	Verbreitung glücksspielassoziierter Probleme bei 16- und 17-jährigen Jugendlichen nach Geschlecht und Erhebungsjahr (ab 2009)	160
TABELLE 34:	Charakteristika von Eurojackpot-Spielenden im Vergleich (2017)	165
TABELLE 35:	Wie viel Millionen Euro der Eurojackpot betragen muss, damit mehr Geld eingesetzt wird	170
TABELLE 36:	Beziehungen in der Nutzung von Eurojackpot und anderen Glücksspielen	176
TABELLE 37:	Art des vor Einführung des Eurojackpots gespielten Glücksspiels	180
TABELLE 38:	Spielintensität von Risikospielnutzenden mit und ohne Eurojackpot-Teilnahme 2013 bis 2017 (jeweils zurückliegende 12 Monate)	183
TABELLE 39:	Nutzungsverhalten von ausgewählten Glücksspielen von allen Eurojackpot-Spielenden 2013 bis 2017 im Vergleich (jeweils zurückliegende 12 Monate)	184
TABELLE 40:	Lebenszeitprävalenz des Glücksspiels insges. und einzelner Glücksspiele (in %) nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr	221
TABELLE 41:	12-Monats-Prävalenz des Glücksspiels insgesamt und einzelner Glücksspiele (in %) nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr	231
TABELLE 42:	Spielorte/Bezugswege von Glücksspielen nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr	240

TABELLE 43:	Monatliche Geldeinsätze (alle Glücksspiele) nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr	243
TABELLE 44:	12-Monats-Prävalenzen und Odds Ratios für einzelne Glücksspiele nach Klassifikation im SOGS (2017)	247
TABELLE 45:	12-Monats-Prävalenzen und Odds Ratios für einzelne Glücksspiele nach Klassifikation im SOGS (ab 2015)	249
TABELLE 46:	Anteil mindestens problematisch Glücksspielender (nach Klassifikation im SOGS) bei einzelnen Glücksspielen (2017)	251
TABELLE 47:	Gewichtungsfaktoren in der „Dual Frame“-Stichprobe nach Altersgruppen, Geschlecht, Bildung und Region	252

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

ABBILDUNG 1:	Lebenszeitprävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel: nach Altersgruppen und Geschlecht in der Befragung 2017	65
ABBILDUNG 2:	12-Monats-Prävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel nach Altersgruppen und Geschlecht in der Befragung 2017	73
ABBILDUNG 3:	Anzahl gespielter Glücksspiele nach Erhebungsjahr und Geschlecht	82
ABBILDUNG 4:	Spielfrequenz irgendeines Glücksspiels in den letzten 12 Monaten in den Befragungen 2007 bis 2017	86
ABBILDUNG 5:	Spielorte/Zugangswege (irgendein Glücksspiel) in den letzten 12 Monaten in den Befragungen 2007 bis 2017	89
ABBILDUNG 6:	Geldeinsätze für Glücksspiele von 16- bis 70-Jährigen in den Befragungen 2007 bis 2017	91
ABBILDUNG 7:	Teilnahmemotive für Eurojackpot im Jahr 2017	168
ABBILDUNG 8:	Wahrnehmung von Informationsangeboten zu den Gefahren des Glücksspiels	191
ABBILDUNG 9:	Kenntnisnahme von Medien oder Informationsmaterialien der BZgA, in denen auf Gefahren des Glücksspiels aufmerksam gemacht wird	193
ABBILDUNG 10:	Kennen einer Beratungsstelle oder eines Beratungstelefons für Probleme und Belastungen durch Glücksspiel	194
ABBILDUNG 11:	Einstellungen und Wissen zu glücksspielbezogenen gesetzlichen Regelungen	195
ABBILDUNG 12:	Interesse am Thema Glücksspielsucht sowie Informationsverhalten und -bewertung	197

STECKBRIEF ZUR UNTERSUCHUNG 2017

Ziele und Methoden (Seite 1)

Projekttitel	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 2017. Vergleich dieser Ergebnisse mit denen der vorangegangenen Glücksspielstudien der BZgA aus den Jahren 2007, 2009, 2011, 2013 und 2015.
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 = 3.225); 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	48,8 % (Festnetzstichprobe) und 36,0 % (Mobiltelefonstichprobe)

¹ * Arbeitsgemeinschaft deutscher Marktforschungsinstitute

Ziele und Methoden (Seite 2)

Stichprobengröße	Insgesamt: 11.503, Festnetz: 8.049 (70,0%), Mobilfunk: 3.454 (30,0%).
Befragungszeitraum	28. April bis 19. Juli 2017
Interviewprogrammierung, Stichprobenziehung, Datenerhebung, Gewichtung:	Forsa: Gesellschaft für Sozialforschung und statistische Analysen mbH
Studienplanung, Datenanalyse und Berichterstattung:	Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, Köln Referat 2-25 Autoren: Markus Banz, Peter Lang

KURZ-ZUSAMMENFASSUNG

Trends im Glücksspielverhalten (letzte 12 Monate).

- Die 12-Monats-Prävalenz ist im Vergleich zu 2015 konstant geblieben. Es gibt nur leichte Verschiebungen zwischen den Prävalenzen der verschiedenen Glücksspielformen.
- Teilnahme an nicht offiziell genehmigten Sportwetten („Grauzone“) bei 18- bis 20-jährigen Männern nach dem deutlichen Anstieg in 2015 wieder gesunken (2013: 5,7 %, 2015: 12,8 %, 2017: 6,8 %).
- 2017 erneut Zunahme der Teilnahme bei Eurojackpot (um absolut 1,2 Prozentpunkte auf 8,3 %).
- Teilnahme an Internet-Casinospielen verbleibt auch 2017 auf sehr niedrigem Niveau (0,6 %).
- Teilnahme an der in 2015 erstmals erhobenen Deutschen Sportlotterie: in 2017 <0,1 %.
- Teilnahme an der in 2017 erstmals erhobenen Umweltlotterie GENAU 0,1 % (bislang nur in Hessen).
- Teilnahme an der in 2017 erstmals erhobenen Lotterie „Logeo“ <0,1 % (bislang nur in Baden-Württemberg).

Glücksspiel 16- und 17-jähriger Jugendlicher/Jugendschutz.

- Teilnahme an gewerblichen Glücksspielen weiter rückläufig (2013: 15,8 %, 2015: 14,6 %, 2017: 11,0 %).
- Die Teilnahme an Sofortlotterien ist seit dem Jahr 2011 kontinuierlich zurückgegangen (2011: 15,6 %, 2013: 10,3%, 2015: 9,2 % und 2017: 7,8 %).
- Seit 2007 ebenfalls nahezu kontinuierlicher Rückgang der Spielteilnahme in Lotto-Aannahmestellen (2007: 13,1 %, 2015: 5,3 %, 2017: 5,0 %).

Problemspielverhalten 2017.

- Quote des problematischen Glücksspielverhaltens: 0,56 % (männliche Befragte: 0,64 %, weibliche: 0,47 %), des pathologischen Glücksspielverhaltens: 0,31 % (männliche Befragte: 0,55 %, weibliche: 0,06 %). Gegenüber dem Survey 2015 damit nur geringe, statistisch nicht signifikante Zunahme und Rückgänge (der Anteil des problematischen Glücksspielverhaltens hat marginal um 0,14 Prozentpunkte zu-, der Anteil

wahrscheinlich pathologischen Glücksspielverhaltens marginal um 0,06 Prozentpunkte abgenommen).

- Befragte mit mindestens problematischem Spielverhalten präferieren besonders das „Kleine Spiel“ in der Spielbank, Internet-Casinospiele, Geldspielautomaten, Bingo und zudem Oddset-Sportwetten.
- Problematisches oder pathologisches Glücksspiel: am häufigsten bei Männern in den Altersgruppen 21 bis 25 Jahre (2,13 %) und 18 bis 20 Jahre (1,57 %). Jugendliches Problemspielverhalten nur bei Jungen.
- Soziodemografische Risikofaktoren für problematisches oder pathologisches Glücksspielverhalten im Jahr 2017 sind ein Lebensalter unter 25 Jahren, niedriger Bildungsstatus, ein Migrationshintergrund und männliches Geschlecht.
- Weiterhin geringe Quote des Problemspielverhaltens bei 16- und 17-jährigen Jugendlichen (0,63 %).

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

- Die Reichweite verschiedener Medien mit Informationsangeboten über die Gefahren des Glücksspiels (Kennen irgendeines Mediums: ca. 70 %) sowie die Bekanntheit von Hilfeeinrichtungen zum Thema Glücksspielsucht wie Beratungsstellen (24,0 %) oder das Beratungstelefon der BZgA (10,0 %) konnten zumeist auf dem Niveau der Erhebung 2015 gehalten werden. Wobei die Bekanntheit einer Beratungsstelle mit 1,9 Prozentpunkten signifikant abgenommen hat.
- Wahrnehmung des Themas ‚Glücksspielsucht‘ ist im Vergleich zu 2015 in fast allen Medien signifikant zurückgegangen, während die subjektive Einschätzung des eigenen Informationsstandes dazu gegenüber der Erhebung 2015 um fast vier Prozentpunkte signifikant zugenommen hat. Trotz sinkender Medienpräsenz hat der Anteil der Befragten, die sich zum Thema Glücksspielsucht gut informiert fühlen, nicht abgenommen. Weiterhin hohe Zustimmung in der Bevölkerung zu gesetzlichen Regelungen des Glücksspiels (Spielverbot für Jugendliche, staatliche Kontrolle des Glücksspiels).

ZUSAMMENFASSUNG

Hintergrund. Die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) hat im Jahr 2017 die sechste Repräsentativbefragung zum Glücksspielverhalten sowie zu glücksspielbezogenen Einstellungen und Problemen in der Bevölkerung in Deutschland durchgeführt ($n = 11.503$). Die Studien haben eine Monitoringfunktion, indem sie regelmäßig die Epidemiologie der relevanten Aspekte des Glücksspiels in Deutschland erfassen. Zudem liefern sie Informationen über den Kenntnisstand in der Bevölkerung zu Aufklärungsmaßnahmen der BZgA im Bereich der Prävention von Glücksspielsucht.

Wurden in den ersten Studien 16- bis 65-Jährige einbezogen, reicht die Altersspannweite der Befragten seit der Erhebung 2015 von 16 bis 70 Jahre. Um eine möglichst hohe Repräsentativität der Daten zu erhalten, wurde die Telefonstichprobe wie schon im Jahr 2013 mit einem „Dual Frame“-Ansatz realisiert, d. h., es wurden sowohl über einen Festnetz- als auch über einen Mobilfunkanschluss erreichbare Personen einbezogen.

Glücksspielprävalenzen. Basierend auf der Erhebung von Verhaltensdaten zu insgesamt 24 verschiedenen Formen des Glücksspiels (=Spiel mit Geldeinsatz, dessen Ausgang überwiegend durch Zufall bestimmt ist) haben 75,3 % der 16- bis 70-jährigen Befragten Glücksspielerfahrung, also irgendwann im Leben schon einmal an einem Glücksspiel teilgenommen. Bei den männlichen Befragten sind dies 77,8 %, bei den weiblichen 72,7 %. Die Lebenszeitprävalenzen der meisten angegebenen Glücksspiele und damit auch die Glücksspielerfahrung insgesamt sind gegenüber 2015 signifikant zurückgegangen (2015: 77,6 %, 2017: 75,3 %), wobei dieser Rückgang fast ausschließlich auf den Rückgang bei den Männern (um 4,4 Prozentpunkte) zurückzuführen ist.

In den letzten zwölf Monaten vor der Befragung haben 37,3 % mindestens ein Glücksspiel gespielt. Auch auf diesen Zeitraum bezogen sind es deutlich mehr männliche als weibliche Personen (41,4 % vs. 33,0 %). Dies gilt, mit Ausnahme einzelner Lotterien (u. a. Sofort-, Fernseh- und Klassenlotterien) und Pferdewetten für alle Glücksspiele. Im Jahr 2017 bleibt die Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel im Vergleich zu den Vorerhebungen erstmals stabil: Betrug diese im Jahr 2007 noch 55 %, so sank diese in den darauf folgenden Erhebungen bis 2015 sukzessive auf 37,3 % und liegt aktuell in 2017 ebenfalls bei 37,3 %. Bei den Prävalenzen einzelner Glücksspieltypen gibt es nur marginale Veränderungen. Lediglich die 12-Monats-Prävalenz bei den Zusatzspielen (Spiel77 und Super 6) ist signifikant um 1,2 Prozentpunkte gesunken und dafür die Prävalenz beim Eurojackpot um ebenfalls 1,2 Prozentpunkte (jedoch nicht signifikant) angestiegen.

Weitere differenzierte Analysen bei den Jugendlichen und 18- bis 20-jährigen Männern zeigen im Altersgruppenvergleich eine signifikante Abnahme, an irgendeinem Glücksspiel teilgenommen zu haben. Dies ist bei den Jugendlichen auf eine signifikante Abnahme bei Lotterien insgesamt von 1,9 % in 2015 auf 0,4 % in 2017 zurückzuführen (wobei die Abnahme bei den Sofortlotterien um 1,4 Prozentpunkte den größten Anteil ausmacht). Bei den 18- bis 20-Jährigen geht die Abnahme auf den signifikanten Rückgang bei Sportwetten insgesamt um 3,6 Prozentpunkte zurück (wobei hier die signifikante Abnahme bei den Oddset-Spielangeboten um 2,3 Prozentpunkte den größten Anteil ausmacht). Trotz dieses Rückganges weist die Gruppe der 18- bis 20-Jährigen immer noch die höchste Prävalenz bei Sportwetten auf.

Bezogen auf „Grauzone“ Sportwetten ist die Teilnahme bei jungen Männern im Jahr 2017 im Vergleich zu 2015 erstmals gesunken: Bei den 18- bis 20-Jährigen hat sie sich fast halbiert (von 12,8 % auf 6,8 %) und liegt so wieder in etwa auf dem Niveau der Jahre 2011 und 2013. Die Teilnahmequote 2017 bezogen auf „Grauzone“ Sportwetten in der Gruppe der 18- bis 20-Jährigen ist noch einmal höher, wenn ein Migrationshintergrund vorliegt (18-20-jährige Männer insgesamt: 6,8 %; 18-20-jährige Männer mit Migrationshintergrund: 12,3 %).

Glücksspielanzahl insgesamt. Knapp jeder fünfte aller Befragten (19,9 %) hat im Survey 2017 angegeben, im zurückliegenden 12-Monats-Zeitraum nur ein Glücksspiel gespielt zu haben, 9,8 % haben zwei oder drei und weitere 7,6 % vier und mehr Glücksspiele gespielt. Dies entspricht in etwa den Verhältnissen im Glücksspielsurvey 2015. Der Anteil der Mehrfachspielenden ist unter den männlichen Befragten deutlich höher als unter den weiblichen (20,4 % vs. 14,3 %).

Spielhäufigkeiten: Auch im Jahr 2017 ist ‚seltener als einmal im Monat gespielt‘ die relativ zu den anderen Spielfrequenzkategorien von allen Befragten am häufigsten genannte Kategorie. Männliche Befragte weisen dabei eine höhere Spielfrequenz auf als weibliche (mehrmals monatliches Spielen: 17,3 % vs. 8,5 %).

Spielorte/Bezugswege. Der Anteil, der über Lotto-Annahmestellen gespielten Glücksspiele (nur Angebote des Deutschen Lotto- und Totoblocks) beträgt im Jahr 2017 25,0 %. Es folgen privat organisierte Glücksspielorte (6,0 %), die Teilnahme an Glücksspielen über das Internet (5,5 %) und über die Bank oder Post (4,4 %). Deutlich geringere Anteile entfallen auf Spielbanken (1,6 %) sowie, jeweils nur Geldspielgeräte betreffend, auf Gaststätten, Imbissbuden etc. (1,4 %) und Spielhallen (1,4 %). Entsprechend der analogen 12-Monats-Prävalenzen fast aller Glücksspiele im Jahr 2017 bleibt auch die Nutzung der Spielorte bzw. Zugangswege relativ konstant.

Geldeinsätze und eingesetzte Zahlungsmittel. 13,2 % der Befragten geben bis zu 10 Euro monatlich für Glücksspiele aus. Pro Monat investieren 14,1 % 10 bis 50 Euro, weitere 4,4 % zwischen 50 und 100 Euro und 4,3 % über 100 Euro. Männliche Befragte setzen allen sechs

Glücksspielsurveys der BZgA zufolge häufiger höhere Geldbeträge ein, als weibliche. Gegenüber den vorangegangenen Erhebungen haben sich die mittleren monatlichen Geldeinsätze für das Glücksspiel insgesamt kaum verändert.

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 2017 kommt für die 16- bis 70-Jährigen bevölkerungsweit auf eine Schätzung der 12-Monats-Prävalenz des pathologischen Glücksspiels von 0,31 % (männliche Befragte: 0,55 %, weibliche: 0,06 %) und des wahrscheinlich problematischen Glücksspiels von 0,56 % (männliche Befragte: 0,64 %, weibliche: 0,47 %). Gegenüber der Befragung 2015 finden sich damit nur geringe, statistisch nicht signifikante Verschiebungen zwischen problematischem und pathologischem Spielverhalten. Am stärksten mit glücksspielassozierten Problemen belastet erweisen sich im Jahr 2017 Männer mit einer Quote von 3,84 % bei den 21- bis 25-Jährigen und 2,44 % bei den 18- bis 20-Jährigen. Der Anteil Jugendlicher mit problematischem Glücksspielverhalten ist gegenüber 2015 von 0,37 % auf 0,63 % angestiegen. Dies ist auf einen Anstieg bei den Jungen zurückzuführen; im Jahr 2017 ist bei keinem der befragten Mädchen ein problematisches Glücksspielverhalten festzustellen. Die 2017 ermittelten Gesamtquoten für problematisches bzw. pathologisches Glücksspielverhalten liegen im Bereich vergleichbarer in Deutschland durchgeführter Studien. Männliches Geschlecht, ein Alter bis 25 Jahre, ein niedriger Bildungsstatus und ein Migrationshintergrund erhöhen das Risiko für mindestens problematisches Glücksspielverhalten. Wird die Nutzung verschiedener Glücksspielformen betrachtet, finden sich beim „Kleinen Spiel“ in der Spielbank und bei Internet-Casinospielen die höchsten Risiken. Als mindestens problematisch glücksspielend klassifizierte Befragte finden sich (bei der kombinierten Betrachtung der Erhebungen 2015 und 2017) signifikant am häufigsten unter Personen, die in den letzten 12 Monaten das „Kleine Spiel“ in der Spielbank (21,1 %), Internet-Casinospiele (18,4 %), Bingo (12,3 %), Geldspielautomaten (10,5 %), Oddset-Spielangebote (9,8 %) oder Keno (9,6 %) gespielt haben. Dagegen sind Personen mit mindestens problematischem Glücksspielverhalten relativ selten unter den Lotteriespielenden vertreten (2,1 %).

Irrationale Einstellungen und Überzeugungen. Im Jahr 2017 hat sich unter den Befragten in Deutschland, die in den letzten 12 Monaten mindestens ein Glücksspiel gespielt haben, das Ausmaß an irrationalen Einstellungen zum Glücksspiel, gemessen mit der Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS), gegenüber 2015 signifikant verbessert. Sowohl bei männlichen und weiblichen Befragten ist der GABS-Wert gesunken, wobei das Absinken bei den weiblichen Befragten signifikant ist. Bei männlichen und jüngeren Befragten (insbesondere Jugendlichen)

sind diese Einstellungen, wie auch in vorangegangenen Erhebungen, stärker ausgeprägt als bei weiblichen und älteren. Es besteht ein positiver Zusammenhang mit dem Ausmaß des Problemspielverhaltens. In Bezug auf einzelne Glücksspiele ergeben sich bei Internet-Casinospielen sowie jegliche Form von Sport- und Spielbankangeboten die höchsten GABS-Skalenwerte.

Glücksspielnutzung Jugendlicher/Jugendschutz. Der Anteil der 16- und 17-jährigen Jugendlichen, die in den letzten 12 Monaten vor der Befragung an irgendeinem Glücksspiel teilgenommen haben, ist 2017 erneut weiter zurückgegangen, von 18,2 % im Jahr 2015 auf 15,3 % im Jahr 2017. Dasselbe trifft auf gewerbliche Glücksspiele zu (ohne privat organisiertes Glücksspiel), deren Anteil von 14,6 % im Jahr 2015 auf 11,0 % im Jahr 2017 abgenommen hat. Nach einem deutlichen zwischenzeitlichen Anstieg im Jahr 2011 war der Anteil der befragten Jugendlichen, die an Geldspielautomaten spielen, bereits seit dem Jahr 2013 zurückgegangen auf 2,6 % und verbleibt auch 2017 ungefähr auf diesem Niveau (2,3 %). Als statistisch signifikant und nennenswert erweist sich lediglich der Rückgang bei der Gesamtbetrachtung aller angebotenen Lotterien außer Lotto 6 aus 49, Sofortlotterien und Eurojackpot welche gesondert betrachtet werden (zusammengefasste Variable „Lotterien insgesamt“: 2015: 1,9 %, 2017: 0,4 %). Von Jungen werden, wie schon in der Befragung 2015, höhere monatliche Geldbeträge eingesetzt als von Mädchen.

Wahrnehmung von Informationsangeboten zum Thema Prävention von Glücksspielsucht sowie Einstellungen und Wissen zu gesetzlichen Regelungen. Informationsangebote über verschiedene Medien zu den Gefahren des Glücksspiels haben im Jahr 2017 fast durchweg eine geringere Reichweite erlangt wie im Jahr 2015. Lediglich die Informationsreichweite über das Internet hat leicht zugenommen. Bei den Informationsangeboten der BZgA, in denen auf Gefahren des Glücksspiels aufmerksam gemacht wird, sind bei drei der fünf Angebotsformen ebenfalls leichte Rückgänge zu verzeichnen, auch wenn dies nicht so deutlich wie in den anderen Informationsformen der Fall ist. Die Wahrnehmung des Internetangebotes „Check Dein Spiel“ und der Telefonberatung befindet sich auf demselben Niveau wie in 2015. Auch die Bekanntheit von Hilfeeinrichtungen zum Thema Glücksspielsucht wie Beratungsstellen oder die allgemeine Bekanntheit eines Beratungstelefons die von 2007 bis 2015 sukzessive zunahmen, haben im Jahr 2017 zum Teil signifikant an Bekanntheit eingebüßt: Im Jahr 2017 kennt dennoch fast ein Viertel der Bevölkerung eine solche Beratungsstelle und 10 % eine solche Telefonnummer. Weiterhin hat die Medienwahrnehmung in der Bevölkerung in Deutschland nach einem längeren Zeitraum der Zunahme (die bis zum Jahr 2013 angehalten hat) in der Bevölkerung erneut abgenommen: Im Jahr 2017 haben noch 29,1 % das Thema ‚Glücksspielsucht‘ in den Medien wahrgenommen (2013: 37,7 %). Signifikant zugenommen hat die persönliche Einschätzung der Befragten, die angegeben haben mindestens eher gut zu diesem Thema informiert zu sein, obwohl das Interesse an der Thematik im Vergleich zur letzten Befragung

insgesamt gesehen signifikant abgenommen hat. Die Zustimmung in der Bevölkerung zu gesetzlichen Regelungen des Glücksspiels (Spielverbot für Jugendliche, Verbot des Glücksspiels im Internet) ist im Jahr 2017 gegenüber 2015 annähernd gleich hoch geblieben. Die Auffassung, dass staatliche Aufsicht und Kontrolle des Glücksspiels notwendig sind, hat signifikant zugenommen (2015: 85,3 %, 2017: 87,1 %).

SHORT SUMMARY

Trends in gambling behaviour (last 12 months)

- The 12-month prevalence has remained constant in comparison with 2015. There have only been slight shifts between the prevalences of the various types of gambling.
- Participation in sports betting that is not officially approved ('grey area') among 18–20-year old men has declined again following the marked increase in 2015 (2013: 5.7%; 2015: 12.8%; 2017: 6.8%).
- An increase in participation in the EuroJackpot was again observed in 2017 (by 1.2 percentage points in absolute terms to 8.3%).
- Participation in Internet casino gambling remained at a very low level again in 2017 (0.6%).
- Participation in the German Sports Lottery, first surveyed in 2015: in 2017 < 0.1%.
- Participation in the 'GENAU' Environment Lottery, first surveyed in 2017: 0.1% (as yet only in the state of Hesse).
- Participation in the 'Logeo' Lottery, first surveyed in 2017: < 0.1% (as yet only in the state of Baden-Württemberg).

Gambling among 16–17-year-old young adults / protection of minors

- Participation in commercial gambling is continuing to decline (2013: 15.8%; 2015: 14.6%; 2017: 11.0%).
- Participation in instant lotteries has declined continuously since 2011 (2011: 15.6%; 2013: 10.3%; 2015: 9.2%; 2017: 7.8%).
- There has also been an almost continuous decline in participation in gambling at national lottery agencies since 2007 (2007: 13.1%; 2015: 5.3%; 2017: 5.0%).

Problem gambling behaviour in 2017

- Rate of problematic gambling behaviour: 0.56% (male respondents: 0.64%; female: 0.47%); of pathological gambling behaviour: 0.31% (male respondents: 0.55%; female: 0.06%). In comparison with the 2015 survey, there have thus only been slight, statistically insignificant increases or decreases (the proportion of problematic gambling behaviour increased marginally by 0.14 percentage points, and the proportion of probably pathological gambling behaviour declined marginally by 0.06 percentage points).
- Respondents with at least problematic gambling behaviour prefer in particular ‘small gambling’ (gaming machines) at the casino, Internet casino games, slot machines, bingo and also Oddset sports betting.
- Problematic or pathological gambling is most frequent among men in the 21–25-year-old (2.13%) and 18–20-year-old age groups (1.57%). Problem gambling behaviour in young adults is only observed among boys.
- Sociodemographic risk factors for problematic or pathological gambling behaviour in 2017 were: age under 25, low educational status, migration background and male sex.
- There is still a low rate of problem gambling behaviour among 16–17-year-old young adults.

Perception of gambling risks in the population and of BZgA prevention activities

- The impact of various media that provide information about the risks of gambling (awareness of any medium: approx. 70%) and the familiarity of support services for gambling addiction, such as advisory services (24.0%) or the BZgA’s advice line (10.0%), mostly remained at the level of the 2015 survey. However, awareness of advisory services declined significantly by 1.9 percentage points.
- Public perception of the topic of ‘gambling addiction’ declined significantly in almost all media in comparison with 2015, although subjective assessment of the respondent’s own level of information about it increased significantly by nearly four percentage points in comparison with the 2015 survey. Despite the declining media coverage of the topic, the proportion of respondents who consider themselves well informed about gambling addiction has not declined.

- There continues to be a high level of agreement in the population with statutory regulation of gambling (with a ban for young adults and state control of gambling).

SUMMARY

Background. In 2017, the Federal Centre for Health Education (Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, BZgA) carried out the sixth representative questionnaire survey of gambling behaviour and gambling-related attitudes and problems among the population in Germany (n = 11,503). These studies have a monitoring function in regularly recording the epidemiology of the relevant aspects of gambling in Germany. In addition, they provide information about the level of information among the population regarding the public information measures carried out by the BZgA in the field of preventing gambling addiction.

Whereas the initial studies included 16–65-year-olds, the age range of the respondents since the 2015 survey has been extended to include 16–70-year-olds. To ensure that the data were as representative as possible, the telephone sampling was carried out using a ‘dual-frame’ approach, as in 2013 – i.e., individuals who were accessible via either landlines or mobile phone connections were included.

Prevalence rates of gambling. On the basis of the survey of behavioural data on a total of 24 different types of gambling (= gambling with money stakes, the outcome of which is mainly determined by chance), 75.3% of the 16–70-year-old respondents had experience of gambling – i.e., had taken part in a gamble once at some time in their lives. Among the male respondents, the figure was 77.8% and among females it was 72.7%. The lifetime prevalences of the gambling games most often mentioned, and thus experience of gambling overall, have declined significantly since 2015 (2015: 77.6%; 2017: 75.3%), and this decline is almost exclusively attributable to a decline among men (by 4.4 percentage points).

During the last 12 months before the survey, 37.3% of the respondents had taken part in at least one gamble. Relative to the same time period, markedly more males than females took part (41.4% vs. 33.0%). This applied to all types of gambling, with the exception of certain lotteries (including instant, TV and class lotteries) and horse-racing bets. In 2017, the rate of participation in any type of gambling remained stable for the first time in comparison with earlier surveys: while it was still 55% in 2007, it fell successively in subsequent surveys to 37.3% in 2015, and in 2017 it is also currently 37.3%. There were only marginal changes in the prevalence rates of individual types of gambling, and only the 12-month prevalence of supplemental bets (Spiel77 and Super 6) declined significantly, by 1.2 percentage points. By

contrast, the prevalence for the EuroJackpot increased, also by 1.2 percentage points (although not significantly).

Additional differentiated analyses among young adults and 18–20-year-old men showed a significant decline in participation in any type of gambling in the age group comparison. This was due to a significant decline in lottery participation among young adults, from 1.9% in 2015 to 0.4% in 2017 (although the largest proportion of this was a decrease in participation in instant lotteries by 1.4 percentage points). Among 18–20-year-olds, the decline was due to a significant fall in sports betting overall by 3.6 percentage points (although here the largest proportion consisted of a significant decline in Oddset gambling by 2.3 percentage points). Despite this decline, the 18–20-year-old group still shows the highest prevalence of sports betting.

Relative to the ‘grey area’ of sports betting, participation in it by young men declined for the first time in 2017 in comparison with 2015. Among 18–20-year-olds, the rate was almost halved (from 12.8% to 6.8%) and it is thus once again more or less at the level it showed in 2011 and 2013. The participation rate in 2017 relative to the ‘grey area’ of sports betting in the 18–20-year-old age group is higher again when a migration background is present (18–20-year-old men overall: 6.8%; 18–20-year-old men with a migration background: 12.3%).

Overall numbers of bets. Just under one in five of all respondents (19.9%) stated in the 2017 survey that they had taken part in only one bet in the previous 12-month period; 9.8% had bet two or three times, and a further 7.6% four or more times. This more or less corresponds to the position in the 2015 gambling survey. The proportion of multiple gamblers is much higher among male respondents than among females (20.4% vs. 14.3%).

Frequency of betting. ‘Less than once a month’ was again the most frequent category stated in 2017 in comparison with the other categories of gambling frequency. Male respondents showed a higher betting frequency than females (several bets a month: 17.3% vs. 8.5%).

Betting places / access routes. The proportion of bets placed through lottery agencies (only including services for the lottery and tote block in Germany) was 25.0% in 2017. This was followed by privately organized betting places (6.0%), participation in gambling via the Internet (5.5%) and by bank or post (4.4%). Much lower proportions were represented by casinos (1.6%), and – only applying to slot machines – restaurants, snack bars, etc. (1.4%) and amusement arcades (1.4%). As with the corresponding 12-month prevalence rates for almost all types of gambling, the types of betting place used and access routes remained relatively constant in 2017.

Money stakes and means of payment used. Up to €10 per month was spent by 13.2% of the respondents; 14.1% invested €10–50, a further 4.4% €50–100 and 4.3% spent more than €100. According to all of the BZgA's gambling surveys, male respondents spend larger amounts of money and more frequently than female ones. In comparison with earlier surveys, the average monthly expenditure on gambling has hardly changed overall.

Problematic and pathological gambling behaviour. As in the previous questionnaire surveys on gambling behaviour conducted by the BZgA, this survey used the South Oaks Gambling Screen (SOGS) – an internationally widely used method of classifying the severity of gambling-associated problems and symptoms. An age-adapted version of the tool is used for young adults. The 2017 survey shows a population-based estimated 12-month prevalence of pathological gambling of 0.31% for 16–70-year-olds (male respondents: 0.55%; female: 0.06%) and of probable problematic gambling of 0.56% (male respondents: 0.64%; female: 0.47%). In comparison with the 2015 survey, there were thus only slight, statistically insignificant shifts in problematic and pathological gambling behaviour. Those most severely burdened with gambling-associated problems in 2017 were men, with rates of 3.84% among 21–25-year-olds and 2.44% among 18–20-year-olds. The proportion of young adults with problematic gambling behaviour increased by 0.37% to 0.63% in comparison with 2015. This is due to an increase among boys; in 2017, no problematic gambling behaviour was noted in any of the girls who responded. The overall rates of problematic or pathological gambling behaviour observed in 2017 are within the range of comparable studies conducted in Germany. Male sex, age up to 25, low educational status and a migration background increase the risk of gambling behaviour that is at least problematic. When usage of various types of gambling is examined, 'small gambling' (gaming machines) at the casino and Internet casino games hold the highest risks. Respondents who were classified as having at least problematic gambling behaviour were (in a combined examination of the 2015 and 2017 surveys) significantly most frequent among individuals taking part in 'small gambling' at the casino (21.1%), Internet casino games (18.4%), bingo (12.3%), slot machines (10.5%), Oddset games (9.8%), or keno (9.6%). By contrast, individuals with at least problematic gambling behaviour were relatively rare among those playing the lottery (2.1%).

Irrational attitudes and beliefs. The extent of irrational attitudes to gambling, measured using the Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS), improved significantly in 2017 in comparison with 2015 among respondents in Germany who had taken part in gambling at least once during the previous 12 months. The GABS score declined among both male and female respondents, and the drop was significant among female respondents. In male and younger respondents (particularly young adults), these attitudes were more strongly marked than among female and older ones – as in earlier surveys as well. There was a positive association between these attitudes and the extent of problem gambling behaviour. In relation to individual types of

gambling, Internet casino games and all forms of sports and casino games showed the highest GABS scores.

Gambling among young adults / protection of minors. The proportion of 16–17-year-old young adults who had taken part in gambling of any type during the 12 months preceding the survey declined again in 2017, from 18.2% in 2015 to 15.3% in 2017. The same applied to commercial gambling (excluding privately organized gambling), the proportion of which declined from 14.6% in 2015 to 11.0% in 2017. Following a marked intervening increase in 2011, the proportion of young respondents who played on slot machines already declined in 2013 to 2.6% and remained at approximately that level in 2017 (2.3%). The only statistically significant finding worthy of mention is the decline observed in the overall survey in relation to available lotteries, with the exception of ‘Lotto 6 out of 49’, instant lotteries and EuroJackpot, which are examined separately (combined variable ‘Lotteries overall’: 2015: 1.9%; 2017: 0.4%). As in the 2015 survey, larger amounts of money are spent monthly by boys than by girls.

Perception of information services on the topic of preventing gambling addiction and attitudes to and knowledge about legal regulations. Information services provided through various media about the risks of gambling almost all showed a lesser impact in 2017 than in 2015. Only the information impact via the Internet increased slightly. In the information materials provided by the BZgA that draw attention to the risks of gambling, slight declines were also observed in three of the five types of material, although this was not as clear as in the other types of information. Awareness of the Internet service ‘Check your bet’ and the phone advice line were at the same level as in 2015. The familiarity of support services on the topic of gambling addiction, such as advice offices, and general awareness of the availability of an advice line, which increased successively from 2007 to 2015, significantly lost recognition in 2017 in some cases. Despite this, however, nearly a quarter of the population in 2017 were aware that this type of advice service existed and 10% knew of such a phone number. Media perception of the topic among the population in Germany decreased once again after a longer period of increases (which continued up to 2013): in 2017, 29.1% still noticed the topic of ‘gambling addiction’ in the media (2013: 37.7%). The proportion of the respondents who stated that they were personally at least quite well informed about the topic increased significantly, although overall the level of interest in the topic had significantly declined in comparison with the last survey. In the general population, the level of agreement to statutory regulation of gambling (with gambling being banned for young adults and with a ban on gambling on the Internet) remained almost the same in 2017 in comparison with 2015. Agreement with the view that state supervision and control of gambling are necessary increased significantly (2015: 85.3%, 2017: 87.1%).

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 Glücksspielen zu minimieren, werden Glücksspiele nur in einem begrenzten Umfang und unter besonderen Rahmenbedingungen zugelassen. Die Zuständigkeit der Glücksspielordnung liegt z.T. bei den Bundesländern und z.T. 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. Rechtlich unterscheiden sich Glücksspiele von Gewinnspielen dadurch, dass bei Letzteren für den Erwerb einer Gewinnchance in der Regel kein Entgelt verlangt wird. Auch Wetten gegen Entgelt auf den Eintritt oder Ausgang eines zukünftigen Ereignisses sind Glücksspiele (Glücksspielstaatsvertrag [GlüStV]; Bahr 2007). In Deutschland wird rechtlich und anhand der jeweiligen Spielmerkmale zwischen Glücksspielen und Spielgeräten mit Geldgewinnmöglichkeit 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, Kraus, Sassen, Pabst & Bühringer, 2010, Meyer, Rumpf, Kreuzer et al., 2011, Haase & Puhe, 2011, Stöver, Kaul & Kauffmann, 2014). Danach haben zwischen ca. 39 % und 55 % der Bevölkerung in Deutschland, in dem der jeweiligen Befragung vorausgegangenen 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 (2017) belief sich im Jahr 2015 der Gesamtumsatz des deutschen (legalen) Glücksspielmarkts auf 40,3 Mrd. Euro, was gegenüber dem Vorjahr, einen Zuwachs von 3,9 % darstellt. Während die staatlichen Einnahmen aus Glücksspielen auf knapp 3,79 Mrd. Euro anstiegen (Statistisches Bundesamt), was gegenüber dem Vorjahr ein Plus von 4,5 % bedeutet, stieg der erwirtschaftete

¹ 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.)
Rennwett- und Lotteriegesetz vom 08.04.1922, zuletzt geändert durch Artikel 236 der Verordnung vom 31. August 2015 (BGBl. I S. 1474).

Bruttospielertrag der Aufsteller von gewerblichen Geldspielautomaten auf gut 5,8 Mrd. Euro an (+2,7 %). Für die illegalen Glücksspielangebote, oder Angebote in der „Grauzone“ (im Internet und in Wettbüros) liegen in Deutschland keine aktuellen Zahlen zur Nutzung und zu den Umsätzen vor (siehe hierzu BZgA, 2014).

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). Da es den Betroffenen häufig gelingt, ihre Abhängigkeitserkrankung u. U. über mehrere Jahre geheim zu halten und diese somit häufig erst spät erkannt wird, spricht man auch von verborgener Sucht (vgl. Hayer & Meyer, 2008).

Unter pathologischem Glücksspielverhalten (PG) lässt sich ein Syndrom psychopathologischer Störungen auf der Verhaltens-, kognitiven und emotionalen Ebene verstehen, welches in den beiden bisher verbreiteten Klassifikationssystemen - DSM-IV-TR (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Version IV, Text Revised, zur deutschen Bearbeitung siehe Saß, Wittchen, Zaudig & Houben, 2003) und ICD-10 (International Classification of Diseases, Version 10, siehe Dilling, Mombour & Schmidt, 2005) relativ ähnlich beschrieben wurde. Aufgrund der Erkenntnis, dass Glücksspielsucht in ätiologischer, phänomenologischer und neurobiologischer Hinsicht Ähnlichkeiten mit substanzgebundenen Süchten aufweist, ist nach den DSM-V-Kriterien (APPI, 2013) die Einordnung des pathologischen Glücksspiels nicht länger als Störung der Impulskontrolle erfolgt, sondern wurde in die Kategorie der Verhaltenssüchte aufgenommen. Zudem wurde die Terminologie in ‚Gambling Disorder‘ geändert (um die mit dem Ausdruck ‚pathologisch‘ verbundene Stigmatisierung zu reduzieren). Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) wird in der 11. Ausgabe der International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems (ICD) analog verfahren (Erscheinungsdatum voraussichtlich in 2018).

Pathologisches Glücksspiel (PG) ist ein andauerndes und wiederkehrendes, fehlangepasstes Spielverhalten, das zumindest 5 von 10 (nach DSM IV, nach DSM V: 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.

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.

Für eine Diagnose PG sind differenzialdiagnostisch auszuschließen:

- 1) Personen mit soziopathischer oder dissozialer Persönlichkeit (was als Symptom einer anderen Störung aufgefasst wird),
- 2) das Vorliegen einer manischen Episode und
- 3) eine bestehende Steuerungsfähigkeit einer (auch exzessiv bzw. gewohnheitsmäßig spielenden) Person, die aus eigener Kraft nicht mehr in der Lage ist ihr Spielverhalten einzuschränken.

Glücksspielsüchtige lassen sich unter anderem dadurch kennzeichnen, dass sie vom Glücksspiel stark eingenommen sind, mit immer höheren Einsätzen spielen, spielen um Problemen zu entkommen, versuchen erlittene Verluste durch erneutes Glücksspiel auszugleichen, andere Menschen wegen ihres Glücksspiels belügen, zur Geldbeschaffung illegale Handlungen begehen oder wichtige soziale Beziehungen gefährden (Saß, Wittchen, Zaudig et al., 2003). Nach Meyer und Bachmann (2011) ist das Suchtstadium unter anderem durch Kontrollverlust, exzessives Spielen und Geldbeschaffung, Spielen trotz schädlicher Folgen, Straftaten, Schuldgefühlen, Persönlichkeitsveränderungen und sozialen Abstieg gekennzeichnet.

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

Zur Erklärung der Entstehung und/oder Aufrechterhaltung von Glücksspielsucht wird häufig ein multifaktorielles Erklärungsmodell herangezogen, ohne dass jedoch eine konsistente und die verschiedenen Faktoren integrierende Theorie vorgelegt wurde. In Ermangelung ausreichend abgesicherter Längsschnittdaten ermöglichen solche Modelle allerdings keine kausalen Aussagen (vgl. z. B. DHS, 2013, Johannsson, Grant, Kim et al., 2009, Meyer und Bachmann, 2011, 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 (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, 2013). Auch genetische, ungünstige soziale Einflüsse durch Familie oder Peers sowie in jüngerer Zeit auch neurowissenschaftliche Befunde spielen eine Rolle (Meyer & Bachmann, 2011, Mörsen, Heinz, Bühler & Mann, 2011). Da viele dieser Einflussfaktoren auch im Zusammenhang mit stoffgebundenen Süchten gefunden werden konnten, sind Komorbiditäten wie

Alkoholabhängigkeit oder psychische Störungen auch bei Glücksspielsüchtigen verbreitet (zur Übersicht siehe Lorains, Cowlishaw & Thomas, 2011). Bei annähernd drei von vier Glücksspielabhängigen scheint mindestens eine Komorbidität vor dem pathologischen Glücksspielstadium begonnen zu haben (Kessler, Hwang, LaBrie et al., 2008, Premper & Schulz, 2008).

Nach den Ergebnissen zu Beginn dieses Kapitels genannten Repräsentativerhebungen gelten jeweils zwischen ca. 0,2 % und ca. 0,8 % der erwachsenen Personen in Deutschland als problematisch oder pathologisch Glücksspielende. Diese Spannweite ist wahrscheinlich durch mehrere Einflussfaktoren bedingt: In erster Linie durch unterschiedliche methodische Verfahren der Stichprobenziehung und Durchführung der Befragung, Unterschiede in der Altersspanne der Befragten und den verwendeten Screeninginstrumenten. Im Vergleich mit Daten anderer europäischer Ländern liegen die epidemiologischen Daten zur Glücksspielsucht in Deutschland im unteren Bereich. In Österreich durchgeführte Repräsentativbefragungen der 14- bis 65-jährigen Bevölkerung in den Jahren 2009 und 2015 ergaben einen Anteil von konstant 1,1 % mindestens problematisch Glücksspielender (Kalke, Buth, Rosenkranz et al., 2011, Kalke, Wurst, Buth & Thon, 2015). Trotz der z. T. unterschiedlichen Methodik und Jahreszeiträume gibt es keine wesentlichen Unterschiede.

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 glücksspiellossoziierten Probleme andererseits ergeben.

Einzelne Glücksspiele scheinen dabei unterschiedlich stark mit diesen Problemen assoziiert zu sein. Während sich im Falle der Teilnahme an Lotterien vergleichsweise geringe Risiken für eine Glücksspielproblematik ergeben haben, sind relativ deutliche Zusammenhänge zu Geldspielautomaten, Casinospielen, Glücksspielen im Internet und Sportwetten gefunden worden. Zudem scheint auch die Anzahl der insgesamt gespielten Glücksspiele mit dem Ausmaß glücksspiellossoziierten Belastungen assoziiert zu sein (LaPlante, Nelson, LaBrie & Shaffer, 2009, BZgA, 2012).

Glücksspielbedingte Probleme werden zumeist mit Erwachsenenverhalten verbunden. Studien zum Glücksspielverhalten aus dem angloamerikanischen wie auch dem deutschen 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 eine besondere Experimentierfreudigkeit bzw.

ein ausgeprägtes Risikoverhalten als quasi „normale“ Entwicklungsstufe bei Jugendlichen oder eine hohe Verführbarkeit der Jugendlichen durch verbreitete Glücksspielangebote im Internet oder auf der Straße (Wettbüros, Sportbars etc.), verbunden mit einer scheinbar hohen Akzeptanz in der Gesellschaft (vgl. bspw. Slutske, 2007).

Im Glücksspielsurvey 2013 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 Prozent). Dieser Anteil ist zwar im Jahr 2015 auf 0,37 und in 2017 auf 0,63 Prozent angestiegen, befindet sich jedoch nach wie vor auf einem niedrigen Niveau von unter einem Prozent. Auch eine durchgeführte, für das Bundesland Niedersachsen 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 die sogenannten „Neuen Medien“ finden. Jugendliche sind im Umgang mit diesen zumeist versiert und daher auch in steigendem Maße mit Glücksspielangeboten im Internet konfrontiert. So hatten in Deutschland im Jahr 2014 nahezu alle Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren im Haushalt Zugang zu einem Computer mit Internetzugang, ca. 98 % der Jugendlichen verfügten über einen eigenen Internetzugang, ebenso viele hatten ein internetfähiges Mobiltelefon. 97 % nutzten das Internet mehrmals pro Woche bis täglich. Diese Anteile sind gegenüber den Vorjahreserhebungen erneut angestiegen, insbesondere mit der Tendenz einer zunehmend mobilen Nutzung des Internets (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2017).

Um schädliche Folgen des Glücksspiels, insbesondere für Jugendliche und junge Erwachsene, sowie auch betrügerische Manipulationen zu verhindern, dürfen in Deutschland Glücksspiele schon seit Langem nur unter Aufsicht und Kontrolle des Staates durchgeführt werden. 2004 wurde der Lotteriestaatsvertrag (LottStV) abgeschlossen, was als erster Versuch angesehen werden kann, die heterogenen landesrechtlichen Regelungen zum Lotterie- und Sportwettenbereich durch die Vorgabe gemeinsamer Rahmenbedingungen einzuschränken.

2008 trat der erste bundesweite Glücksspielstaatsvertrag (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 dahin gehend unzulässig war, als dass die

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

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 (nur in Hessen). Mit dieser Angebotserweiterung ist die Erwartung verbunden, „die natürlichen Spielbedürfnisse der Bevölkerung in geregelte und legale Bahnen“ zu lenken⁴. Ob dies gelingt und bspw. 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. 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 „Grauzone“ zu unterscheiden. In Schleswig-Holstein wurden in dieser Zeit 25 Lizenzen für Sportwettanbieter und 23 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 Sportwettenanbieter, die zumindest vorübergehend eine legale Spielweise im Internet ermöglicht hätten. Der hessische Verwaltungsgerichtshof (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

⁴Pressemitteilung Westlotto 2012.

⁵ Schleswig-Holstein stimmte als einziges der 16 Bundesländer dem GlüÄndStV 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 Spielanbieter 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 sind. Diese Regelung wird durch den GlüÄndStV nicht berührt.

durch die Parlamente in Schleswig-Holstein und Nordrhein-Westfalen nicht mit der zweiten Änderungen 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 mit einer Laufzeit bis 30. Juni 2021 weiterhin seine Gültigkeit.

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, 2003, 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) eingeschränkt, womit insgesamt der Unterhaltungscharakter der Geldspielautomaten gestärkt werden soll. 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 Kooperationsvertrag mit der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) geschlossen. Aufgabe der BZgA war die Entwicklung und Durchführung einer bundesweiten Dachkampagne zur Prävention von Glücksspielsucht mit verschiedenen

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.)

Aktionsbereichen. Die BZgA hat - als einen der Aktionsbereiche der Dachkampagne - im Jahr 2017 die nunmehr sechste bevölkerungsweite Repräsentativbefragung zum Glücksspielverhalten sowie zu glücksspielbezogenen Einstellungen und Problemen in Deutschland durchgeführt. Ziel dieser Wiederholungsbefragungen ist es u. a., im Sinne eines Monitorings, die Verbreitung einzelner Glücksspielformen sowie evtl. erfolgte Veränderungen im Glücksspielverhalten sowie damit 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 2017 und stellt diese in Form von Trenduntersuchungen in einen Zusammenhang mit den fünf vorangegangenen Surveys. Fragestellungen und Durchführung lehnen sich dabei weitgehend an die Untersuchungen der Vorjahre an, lediglich die Altersspanne der Befragten wurde seit 2015 nach oben erweitert (von bisher 65 auf nunmehr bis 70 Jahre). Da die Forschungslage in Deutschland zum Glücksspielverhalten Adoleszenten immer noch defizitär ist, aber junge Erwachsene aus suchtpreventiver 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 2017: $n = 3.225$). Damit ist es möglich, differenziertere und belastbarere Aussagen über diesen Bevölkerungsteil zu treffen.

Zum Aufbau des Berichts:

Der Bericht gliedert sich in eine Zusammenfassung der Ergebnisse („Zentrale Ergebnisse des Glücksspielsurveys 2017 kurzgefasst“, Seite 11 und „Zusammenfassung“, Seite 13f.), einen methodischen Teil (Kapitel 2), in dem Fragestellungen, Stichprobenziehung, das methodische Vorgehen und Änderungen gegenüber den vorangegangenen Surveys beschrieben werden und einen Ergebnisteil (Kapitel 3). In letzterem werden die einzelnen Befunde weitgehend in der Abfolge, wie sie auch im Interview erhoben werden, in Tabellen und Grafiken dargestellt und textlich erläutert. Im Diskussionsteil (Kapitel 4) werden die Ergebnisse kurz resümiert und in den Kontext vergleichbarer Untersuchungen gestellt sowie kritisch diskutiert. Ergänzt wird der Bericht durch ein Literaturverzeichnis sowie einen Anhang (Tabellen, methodisches Glossar, Abkürzungsverzeichnis und standardisierte Befragungsinstrumente).

2 METHODIK

Die Methodik ist gegenüber der Befragung 2015 unverändert.
Die Ausschöpfungsquoten befinden sich auf nahezu gleichem Niveau.

2.1 Stichprobenziehung

Die Grundgesamtheit für die telefonische Befragung im Jahr 2017 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. So hat sich in den letzten Jahren das Telefonnutzungsverhalten durch die zunehmende Verbreitung von Mobiltelefonen verändert. 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, und hohe Anteile finden sich auch in Ballungsräumen (infas Telekommunikationsmonitor, 2014). In den letzten Jahren scheint der Anteil der „Mobile Only“-Nutzer in der Bevölkerung in Deutschland allerdings nicht weiter angestiegen zu sein.

Vor diesem Hintergrund war es bereits bei den in den Jahren 2013 und 2015 durchgeführten Glücksspielsurveys der BZgA das Ziel, durch Berücksichtigung von Mobilfunkanschlüssen die Repräsentativität der Stichprobe zu verbessern. Dazu wurde in 2017 erneut ein größerer Stichprobenumfang realisiert ($n_{\text{ges.}} = \text{ca. } 11.500$ 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 70 zu 30 Prozent (Anzahl Personen mit Festnetz- zu Mobilfunkzugang) als zurzeit beste Lösung angesehen, um eine hohe Repräsentativität für eine Bevölkerungsstichprobe bei gleichzeitigem vernünftigem Aufwand zu erreichen. Diese Empfehlung wurde im Survey 2017 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. bspw. Call, Davern, Boudreaux et al., 2011). So gibt es empirische Hinweise darauf, dass sich die "Handy-Bevölkerung" überproportional aus Männern, Singles, Arbeitslosen und Auszubildenden zusammensetzt, die aus den üblichen Ziehungen herausfallen (Arbeitsgruppe Mobilsample, 2005). Auch die Ergebnisse 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 nicht-existenter Telefonanschlüsse überschaubar zu halten. Das ADM Telefon-Mastersample umfasst derzeit 132,9 Mio. Telefonnummern (davon 17,69 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 335,7 Mio. Mobilfunknummern (davon 2,0 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=8.049)	2,1 % (n=245) ausschließlich über Festnetztelefon erreichbar,
	67,8 % (n=7.804) Duale Nutzer, die über das Festnetz erreicht wurden,
Mobil*: 30 % (n=3.454)	24,4 % (n=2.807) Duale Nutzer, die über das Mobiltelefon erreicht wurden,
	5,6 % (n=647) ausschließlich über Mobiltelefon erreichbar.
Gesamt*: 100 % (11.503)	

*) Anzahl und Prozentangaben ungewichtet

An der Befragung im Jahr 2017 nahmen insgesamt $n = 11.503$ Personen im Alter von 16 bis 70 Jahren teil. Bei 8.049 erfolgte der telefonische Zugang über einen Festnetzanschluss, bei weiteren 3.454 über einen mobilen Anschluss.

Aus **TABELLE 1** ist ersichtlich, dass ein Großteil der Befragten (92,2 %) sowohl über einen Festnetz- als auch über einen Mobilfunkanschluss verfügt (Duale Nutzer). Es konnten 2,1 % der Stichprobe ausschließlich über das Festnetz und 5,6 % ausschließlich über das Mobiltelefon erreicht werden.

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

Aufgrund der Erkenntnis, dass insbesondere Jugendliche und junge Erwachsene ein besonderes Gefährdungspotenzial für die Entwicklung einer Spielsuchtproblematik aufweisen, wurde erstmals im Glücksspielsurvey 2011 ein hinsichtlich des Alters disproportionaler Stichprobenansatz umgesetzt und dieser auch in den Surveys 2013 und 2015 beibehalten. 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 zu Lasten 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 ausgewiesen mit der Festnetzgewichtung.

TABELLE 2: Verteilung ausgewählter Merkmale in den beiden Teilstichproben (Festnetz und Mobilfunk) und der Gesamtstichprobe 2017

Tabelle 2		Festnetz- stichprobe (FN)			Mobil- stichprobe		Gesamt- stichprobe (DF)	
Seite 1		n	% ¹	% ²	n	% ¹	n	% ¹
Gesamt		8.049	100,0	100,0	3.454	100,0	11.503	100,0
Geschlecht	männlich	3.901	44,3	48,5	1.931	57,0	5.832	50,5
	weiblich	4.148	55,7	51,5	1.523	43,0	5.671	49,5
Alter in Jahren	16 und 17	555	4,2	6,9	142	1,4	697	2,8
	18 bis 20	906	6,3	11,3	187	2,6	1.093	4,5
	21 bis 25	1.764	11,0	21,9	277	5,4	2.041	8,3
	26 bis 35	1.368	16,2	17,0	706	20,1	2.074	18,1
	36 bis 45	1.493	20,1	18,5	585	14,4	2.078	17,3
	46 bis 55	857	17,0	10,6	747	27,2	1.604	22,0
	56 bis 70	1.106	25,2	13,7	810	28,9	1.916	27,0
	k. A.	0	0,0	0,0	0	0,0	0	0,0
Schul- abschluss	noch in Schule	803	6,3	10,0	173	1,8	976	4,1
	Kein Abschluss /Hauptschule	624	27,6	7,8	423	38,9	1.047	33,2
	mittlere Reife/POS*	1.979	30,5	24,6	1.040	30,9	3.019	30,7
	(Fach-) Abitur	4.500	34,4	55,9	1.756	27,1	6.256	30,8
	sonstige	118	1,0	1,5	48	0,9	166	1,0
	k. A.	25	0,2	0,3	14	0,4	39	0,3
Familien- stand	ledig	4.376	40,3	54,4	1.469	42,0	5.845	41,1
	verheiratet	3.047	46,9	37,9	1.571	38,8	4.618	42,9
	verwitwet	157	4,0	2,0	82	3,9	239	3,9
	geschieden	456	8,7	5,7	323	14,9	779	11,7
	k. A.	13	0,2	0,2	9	0,4	22	0,3

Tabelle 2		Festnetz- stichprobe (FN)			Mobil- stichprobe		Gesamt- stichprobe (DF)	
Seite 2		n	% ¹	% ²	n	% ¹	n	% ¹
Region	D-West	7.143	89,6	88,7	2.759	79,8	9.902	84,8
	D-Ost	906	10,4	11,3	695	20,2	1.601	15,2
	nicht zuordenbar	0	0,0		0	0,0	0	0,0
Staats- angehörigkeit	deutsch	7.770	97,0	96,9	3.236	93,9	11.006	95,5
	nicht deutsch	244	3,0	3,0	189	6,1	433	4,5
	k. A.	0	0,0	0,0	0	0,0	1	0,0
Migrations- hintergrund	nein	6.569	82,9	81,6	2.708	77,5	9.277	80,3
	ja	1.480	17,1	18,4	746	22,5	2.226	19,7

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 (48,5 % vs. 57,0 %), aber höhere Anteile jüngerer Personen aufweist (Anteil bis 25-Jähriger: 40,1 % vs. 9,4 %). Zudem ist in der Festnetzsubstichprobe der Anteil der Befragten ohne oder mit maximal Hauptschulabschluss (17,8 % vs. 40,7 %) und nichtdeutscher Staatsangehörigkeit (3,0 % vs. 6,1 %) jeweils 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 fünf vorangegangenen Glücksspielsurveys (2007, 2009, 2011, 2013 und 2015) sind dem entsprechenden Abschlussbericht zu entnehmen (vgl. u.a. BZgA, 2016). Die Gesamtstichprobe 2017 stimmt in der Verteilung der dargestellten Merkmale nach der Gewichtung anhand der amtlichen Bevölkerungsstatistik weitgehend mit den Daten der Glücksspielerhebung 2015 überein. Die Ausweitung der Befragung auf die 16-70 jährige Bevölkerung wurde ebenfalls beibehalten.

2.2 Details zur Studie

2.2.1 Gegenstand der Befragung

Die im Jahr 2017 am Survey teilnehmenden Personen wurden zu folgenden Themenbereichen befragt:

- Freizeitverhalten (als ‚Warming up‘-Thema),
- Nutzung von insgesamt 24 verschiedenen Glücksspielen bzw. Glücksspielkategorien (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, Spielmotive, 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,
- soziodemographische Merkmale.

(1) Bezug: in den letzten 12 Monaten gespielt;

(2) Bezug: jemals im Leben gespielt.

Dabei werden zwei Untersuchungsperspektiven eingenommen: Zum einen werden für das Jahr 2017 Gruppenvergleiche durchgeführt (z. B. männliche und weibliche Befragte, verschiedene Altersgruppen). Zum anderen werden die Auftretenshäufigkeiten verschiedener Merkmale im Jahr 2017 mit den Daten der fünf vorangegangenen Glücksspielsurveys der BZgA (2007, 2009, 2011, 2013, 2015 und 2017) verglichen. Im Einzelnen wird in diesem Bericht untersucht,

- in welchem Ausmaß die 16- bis 70-jährige Bevölkerung in Deutschland jemals und in den letzten 12 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 oder 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;
- wie sich das Glücksspielverhalten Jugendlicher darstellt;
- in welchem Ausmaß die Bevölkerung Informationsangebote zu den Gefahren des Glücksspiels wahrnimmt;
- ob sich die Reichweite dieser Informationsangebote gegenüber den vorangegangenen Erhebungen verändert hat.

In einem gesonderten Kapitel (Kapitel 3.8 auf Seite 161) werden zudem verschiedene epidemiologische Aspekte der europäischen Lotterie „Eurojackpot“ betrachtet.

2.2.2 Erhobene Glücksspielformen und Spielorte/Bezugswege

Bei den 24 erhobenen Glücksspielformen im Survey 2017 handelt es sich; um einzelne Glücksspielprodukte, Zusatzspiele, SpieleGattungen sowie auch Restkategorien, sodass die in Deutschland aktuell bestehenden Glücksspielmöglichkeiten umfassend abgebildet werden. Einbezogen werden neben Spielen des klassischen, öffentlichen Glücksspielbereiches auch Glücksspiele im Internet, zwei in mehreren europäischen Ländern angebotene Lotterien (Euromillions und Eurojackpot) sowie das privat organisierte Glücksspiel.

Bedingt durch die Änderungen im Glücksspielstaatsvertrag (2012) sind mittlerweile auch bei den DLTB-Produkten einige Spielangebote über Internet spielbar. Zum Zeitpunkt der Erhebung 2017 bestand diese Möglichkeit für Lotto „6 aus 49“, Eurojackpot, Glücksspirale und Keno. Sofortlotterien und Toto, sind nur regional begrenzt legal über Internet spielbar (siehe Legende **TABELLE 3**).

Bei Casinospielen im Internet werden im Survey 2017 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: Im Survey 2017 erfragte Glücksspielformen und Spielorte/Bezugswege

Art des Glücksspiels	Erläuterung	Vertriebsgebiet	Veranstalter	Mögliche Anbieter bzw. Vermittler	mögl. Spielort /Bezugsweg ¹
Tabelle 3 Seite 1					
Lotterien					
Lotto „6 aus 49“	Beliebteste deutsche Zahlenlotterie	bundesweit	DLTB	DLTB als staatlicher Anbieter; gewerbliche Spielvermittler (LOTTO 24, Faber); illegale Anbieter von Schwarzlotterien	Lotto-Annahmestelle, Internet, ABO
Spiel 77/ Super 6	Zusatzlotterien, die nur in Verbindung mit einer Hauptlotterie wie Lotto „6 aus 49“, Eurojackpot, GlücksSpirale, TOTO oder BINGO gespielt werden kann	bundesweit	DLTB	DLTB als staatlicher Anbieter; gewerbliche Spielvermittler (LOTTO 24, Faber); illegale Anbieter von Schwarzlotterien	Lotto-Annahmestelle, Internet, ABO
Keno	Tägliche Zahlenlotterie, die nur in Verbindung mit einer persönlichen Spieler- bzw. Kundenkarte gespielt werden kann	bundesweit	DLTB	DLTB als staatlicher Anbieter	Lotto-Annahmestelle Internet ⁴
Umweltlotterie „GENAU“	Endzahlenlotterie, seit 15. April 2016	Hessen	Hessische Landeslotteriegesellschaft des DLTB	Hessische Landeslotteriegesellschaft des DLTB	Lotto-Annahmestelle, Internet

Art des Glücksspiels	Erläuterung	Vertriebsgebiet	Veranstalter	Mögliche Anbieter bzw. Vermittler	mögl. Spielort /Bezugsweg ¹
Tabelle 3 Seite 2					
Lotterie „Logeo“	Nachbarschaftslotterie, an der Spielteilnehmer mit den Geo-Koordinaten Ihrer Wohnadresse teil. seit dem 13.März 2016	Baden-Württemberg	Baden-Württembergische Landeslotteriegesellschaft des DLTB	Baden-Württembergische Landeslotteriegesellschaft des DLTB	Lotto-Annahmestelle, Internet
Fernsehlottorien	ARD-Fernsehlotterie, Aktion Mensch	bundesweit	Deutsche Fernsehlotterie	Fernsehlotterie, gewerbliche Spielevermittler	Internet, Telefon, Bank, Post
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	GKL, gewerbliche Spielvermittler	Verkaufsstellen, Internet, Post
Bingo	Vielfältige Varianten des BINGO-Spiels Staatliches Angebot: Tele-Bingo bis Ende 2016 und „Bingo! Die Umweltlotterie“	bundesweit Tele-BINGO: Sachsen und Thüringen BINGO! Die Umweltlotterie: Bremen, Hamburg, Mecklenburg-Vorpommern, Niedersachsen, Rheinland-Pfalz, Sachsen-Anhalt, Schleswig-Holstein	Landeslotteriegesellschaften des DLTB, illegale Veranstalter	Landeslotteriegesellschaften des DLTB, illegale Vermittler	Lotto-Annahmestelle, Internet ⁵ , öffentlich/privat organisierte Veranstaltungen

Art des Glücksspiels	Erläuterung	Vertriebsgebiet	Veranstalter	Mögliche Anbieter bzw. Vermittler	mögl. Spielort /Bezugsweg ¹
Tabelle 3 Seite 3					
GlücksSpirale	Endzahlenlotterie an deren Spitzengewinn die Sofortrente steht	bundesweit	DLTB	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	Baden-Württemberg, Bayern, Berlin, Mecklenburg-Vorpommern, Nordrhein-Westfalen, Rheinland-Pfalz, Saarland, Schleswig-Holstein	DLTB	Landeslotteriegesellschaften des DLTB	Lotto-Annahmestelle, Internet, ABO
Eurojackpot	Internationale Lotterie mit garantiertem Jackpot von mind. 10 Mio. Euro; seit 17.03.2012	Deutschland, Dänemark einschließlich Grönland und Färöer, Estland, Finnland, Niederlande, Slowenien, Italien, Spanien, Norwegen, Schweden, Island, Lettland, Litauen Kroatien, Tschechien und Ungarn, Slowakei, seit September 2017 Polen)	DLTB in Deutschland	DLTB, gewerbliche Spielvermittler illegale Anbieter	Lotto-Annahmestelle, Internet ⁴ , ABO

Art des Glücksspiels	Erläuterung	Vertriebsgebiet	Veranstalter	Mögliche Anbieter bzw. Vermittler	mögl. Spielort /Bezugsweg ¹
Tabelle 3 Seite 4					
Euromillions	Internationale Lotterie mit möglichen Jackpots im dreistelligen Millionenbereich, seit 2004	Spanien, Frankreich, Großbritannien, Österreich, Belgien, Irland, Liechtenstein, Luxemburg, Portugal und die Schweiz	In Deutschland illegal	Gewerbliche Spielevermittler Illegale Anbieter über Annahmestellen in den beteiligten Ländern (nationales Bankkonto oder Meldenachweis notwendig)	Internet (in Deutschland illegal möglich)
Deutsche Sportlotterie	Lotterie, in der eine 8-stellige Gewinnkombination aus verschiedenen Farbsymbolen, Sportart und Medaillenkombination; seit 2015	bundesweit	Deutsche Sportlotterie	Deutsche Sportlotterie, Hessische Landeslotteriegesellschaft des DLTB	Internet, LOTTO-Annahmestelle (Hessen)
‘Andere Lotterien’	Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä.	bundesweit	Verschiedene wie Banken	Verschiedene wie Banken, Post	Lotto-Annahmestelle, Telefon, Bank oder Post, Internet, öffentlich/privat organisierte Veranstaltungen
Sofortlotterien	Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet,	bundesweit	DLTB und sonstige	DLTB, legale und illegale Vermittler	Lotto-Annahmestellen, Jahrmarkt und Einzelhandel, Internet ⁵ öffentlich/privat organisierte Veranstaltungen

Art des Glücksspiels	Erläuterung	Vertriebsgebiet	Veranstalter	Mögliche Anbieter bzw. Vermittler	mögl. Spielort /Bezugsweg ¹
Tabelle 3 Seite 5					
Sportwetten					
Oddset-Spielangebote	Festquotenwette, bekannt unter der Marke ODDSET -> Glücksspielangebot des DLTB, kann nur in Verbindung mit einer persönlichen Spieler- bzw. Kundenkarte gespielt werden als Spielegattung auch von Wettbewerbern angeboten.	bundesweit	DLTB und sonstige	DLTB-Gesellschaften (Baden-Württemberg, Bayern, Bremen, Hamburg, Hessen, Mecklenburg-Vorpommern, Nordrhein-Westfalen, Rheinland-Pfalz, Saarland, Sachsen, Sachsen-Anhalt, Schleswig-Holstein, Thüringen), Anbieter im Duldungsverfahren, illegale Anbieter	Lotto-Annahmestelle Internet ² , Wettbüro ³ , Privatbereich
Toto	Fußballwettangebot mit zwei Spielarten: 1) Auswahlwette „6 aus 45“, vorherzusagen sind die torreichsten unentschiedenen Spielergebnisse; 2) 13er Ergebniswette, vorherzusagen sind die Resultate von dreizehn Fußballspielen. -> kann nur in Verbindung mit einer persönlichen Spieler- bzw. Kundenkarte gespielt werden	bundesweit	DLTB	DLTB Andere Anbieter	Lotto-Annahmestelle Internet ² , Wettbüro ³ , Privatbereich
Live-Wetten	Wettform, die während eines Sportereignisses den Abschluss der Wette ermöglicht (Fußball, Eishockey, etc.)	bundesweit	Anbieter im Duldungsverfahren, illegale Anbieter	Anbieter im Duldungsverfahren, illegale Anbieter	Internet ² , Wettbüros ³

Art des Glücksspiels	Erläuterung	Vertriebsgebiet	Veranstalter	Mögliche Anbieter bzw. Vermittler	mögl. Spielort /Bezugsweg ¹
Tabelle 3 Seite 6					
Pferdewetten	Wetten auf Pferderennen	bundesweit	Anbieter im Duldungsver-fahren, illegale Anbieter	Anbieter im Duldungsverfahren, illegale Anbieter	Internet ² , Wettbüro ³ , Privatbereich
„Andere Sportwetten“	Nicht weiter ausdifferenzierte Restkategorie von Sportwetten (ohne Oddset-Spielangebote, Toto, Pferde- und Live-Wetten). Gewettet werden kann auf diverse Ballsportspiele (Fußball, Basketball, Handball, Volleyball, Baseball, Tennis etc.), Eishockey, American Football, Rugby oder Motorsport.	bundesweit	Anbieter im Duldungsver-fahren, illegale Anbieter	Anbieter im Duldungsverfahren, illegale Anbieter	Internet ² , Wettbüro ³ , Privatbereich
SPIELBANK					
Casinospiele (großes Spiel)	Roulette, Black Jack, Poker (zumeist in der Variante Texas Hold’em), Baccarat u. a., zum Teil auch im Live-Casino spielbar.	bundesweit	Spielbank Illegale Anbieter	Spielbank Anbieter mit behördlicher Genehmigung Illegale Anbieter	Spielbank, Internet ² (Spiel- und Echtgeldmodus) Private Umgebung (Poker mit Geldeinsatz ist im Rahmen von Turnieren in Gaststätten, Diskotheken mit behördlicher Genehmi-gung erlaubt, Ausnahme: Rheinland-Pfalz)

Art des Glücksspiels	Erläuterung	Vertriebsgebiet	Veranstalter	Mögliche Anbieter bzw. Vermittler	mögl. Spielort /Bezugsweg ¹
Tabelle 3 Seite 7					
Glücksspielautomaten (kleines Spiel)	keine Gewinn- oder Verlustbeschränkung, Betrieb gesetzlich geregelt nach GlüStV.	bundesweit	Spielbanken	Spielbanken	Spielbank
WEITERE					
Geldspielautomaten	Spielautomaten und Videospielautomaten, reglementierte Gewinne und Verluste, Spieldauer und Anzahl der Geräte pro Raum, Betrieb gesetzlich geregelt nach Spielverordnung	bundesweit.	Automatenanbieter	Automatenbetreiber	Spielhallen/-casinos, öffentliche Bereiche wie Gaststätten, Tankstellen, Imbissbuden etc.
Karten und Würfelspiele	Diverse Spiele, die nicht unter Casinospielen aufgeführt sind	bundesweit	Sonstige Anbieter	Sonstige Anbieter	Internet, Privat- und öffentlich organisierte Veranstaltungen

1 Restkategorie ‚andere Wege‘ nicht gesondert aufgeführt;

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

3 In Deutschland ist das Sportwettenangebot 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.

4 legal über Internet spielbar;

5 Bingo (DLTB) wird über Internet nur in Niedersachsen legal angeboten, Sofortlotterien (DLTB) nur in Hessen und Toto (DLTB) nur in Bayern, Baden-Württemberg und Hessen.

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

Um die unterschiedlichen rechtlichen Rahmenbedingungen und damit auch Unterschiede in den bestehenden Spielerschutzmaßnahmen zu berücksichtigen, wurde, wie bereits in den vorangegangenen Erhebungen, eine klare Abgrenzung zwischen Geldspielautomaten in Gaststätten, Spielhallen etc. und Glücksspielautomaten in der Spielbank vorgenommen. Obwohl technisch mittlerweile nahezu identisch, bestehen grundsätzliche Unterschiede zwischen diesen beiden Gerätetypen. Diese bestehen darin, dass an Geldspielautomaten die Höhe der Gewinne und Verluste gesetzlich begrenzt sind, während das kleine Spiel in den Spielbanken unbegrenzte Einsätze mit entsprechenden Gewinn- und Verlustmöglichkeiten zulässt. 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 aufgeweicht 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 bspw. sind dies die Pferderennbahn, das Wettbüro und das Internet. Bei den Lotterien werden, je nach Lotterie, Lotto-Annahmestellen, das Internet, das Telefon oder Banken, Sparkassen, Post- oder Postbankfilialen abgefragt.

Bei Glücksspielen, die (z. T. unter gleichem Namen wie bspw. Oddset) bei mehreren Anbietern gespielt werden können, ermöglicht erst die Heranziehung der Spielorte/Bezugswege eine

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

Unterscheidung der Anbieter und damit von legalen und Glücksspielen in der „Grauzone“. So können im Kontext der 12-Monats-Prävalenzen alle Glücksspiele, die über Lotto-Annahmestellen gespielt werden, als DLTB-Produkte identifiziert werden. Bei allen Glücksspielen, die über Internet, Wettbüros oder sonstige Wege (u. U. unter demselben Namen) gespielt werden, kann es sich aufgrund der im GlüStV geregelten Vorschriften in Deutschland auch um illegale, oder in der „Grauzone“ angebotene Produkte anderer Anbieter handeln. Bei dem vom DLTB auch im Internet angebotenen Glücksspielen werden daher die Anbieterseiten abgefragt, über die das betreffende Glücksspiel im Internet gespielt wurde (betr. Lotto „6 aus 49“), oder es wurde geprüft, ob das entsprechende Spiel über die explizite Homepage des DLTB gespielt wurde (betr. Toto und Sofortlotterien). Aufgrund der äußerst geringen Inanspruchnahme bei Keno wurde hier auf die Erhebung einer Spielweise über Internet verzichtet.

2.2.3 Glücksspielprävalenzen

Die *Lebenszeitprävalenz* eines bestimmten Glücksspiels ist der prozentuale Anteil der Personen, die jemals in ihrem Leben – mindestens also einmal – dieses Glücksspiel gespielt haben. Sie wird beispielsweise für Lotto „6 aus 49“ durch die Frage „Haben Sie jemals Lotto „6 aus 49“ gespielt?“ erhoben.

Unter der *12-Monats-Prävalenz* eines Glücksspiels wird der prozentuale Anteil der Personen verstanden, die zumindest einmal in den letzten zwölf Monaten vor dem Interview dieses Glücksspiel gespielt haben. Er wird bspw. durch die Frage „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 Spielformen sind zusätzlich zu Kategorien zusammengefasst. Hierbei handelt es sich um

- Sportwetten: Umfassen Oddset-Spielangebote, Toto, Pferdewetten, Live-Wetten und ‘andere Sportwetten’;

- übrige Lotterien: Umfassen im Jahr 2017 Fernseh-, Klassen- und 'andere Lotterien', Keno, Glücksspirale, Bingo sowie die europäischen Lotterien Eurojackpot und Euromillions, deutsche Sportlotterie, die in 2017 neu erfragten Lotterien „GENAU“ und „Umweltlotterie Logeo“, jedoch *nicht* Lotto „6 aus 49“ und Sofortlotterien.
- Glücksspielaktivitäten über Internet: Hierbei handelt es sich um die zusammengefassten Angaben zu allen Glücksspielen, bei denen ein Zugang über Internet angegeben wurde. Die im Interview explizit erfragten Casinospiele im Internet sind hier ebenfalls eingeschlossen.

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 12 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 23 annehmen (Zusatzspiele Spiel 77/Super 6/Sieger-Chance und Plus 5 nicht berücksichtigt, jedoch inkl. Internet-Casinospiele, die über die Bezugswege der jeweiligen Glücksspiele Expost 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 12 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: Wettbüros oder an der Pferderennbahn. 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 bspw. 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 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 Fernsehlotterien, der Glücksspirale, ‚anderen Lotterien‘ und Euromillions werden keine Angaben zur Spielhäufigkeit erhoben. Bei diesen Glücksspielen kann die Möglichkeit gegeben sein, mit dem einmaligen Erwerb eines Loses über Monate an täglichen Auslosungen teilzunehmen. Das erschwert es, eine Frage zur Spielhäufigkeit klar und eindeutig zu beantworten.

Die Spielhäufigkeit insgesamt bezieht sich auf alle Glücksspiele, zu denen Spielhäufigkeiten erfragt wurden, und gibt das Maximum der jeweils angegebenen Spielhäufigkeiten wieder. Auch im Survey 2017 werden bei einigen Glücksspielen die Spielhäufigkeiten wieder differenziert nach den Spielorten bzw. Bezugswegen erhoben. Bei Mehrfachangaben wird dann die jeweils maximal genannte Spielhäufigkeit zugrunde gelegt.

Spieleinsätze. Bei allen erhobenen Glücksspielen wird ermittelt, wie viel Euro die Personen, die das jeweilige Glücksspiel in den 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 viel EURO haben Sie in den letzten zwölf Monaten im Durchschnitt pro Ziehung eingesetzt?“. Bei Lotterien wie etwa den Klassen- oder Fernsehlotterien beziehen sich die entsprechenden Fragen auf den durchschnittlichen Monat: „Was schätzen Sie, wie viel Euro haben Sie in diesem Zeitraum, also seit [Monat 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 bevölkerungsbezogener Auswertung alle Befragten einbezogen wurden, resultiert aufgrund des damit verbundenen hohen Anteils der 0 Euro-Werte eine extrem 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 Antwortungenauigkeiten, Erinnerungsfehler o. ä. handelt, wird bei den Spieleinsätzen auf die Wiedergabe von Mittelwerten verzichtet. Stattdessen werden Medianwerte ausgewiesen.

Spieldauer. Selbst wenn bei der Teilnahme an Glücksspielen keine Geldverluste entstehen, kann davon ausgegangen werden, dass eine 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 (Kredit- oder EC-Karte, Konto für bargeldlosen Zahlungsverkehr oder Prepaid-Karte).

Glücksspielmotive und Gesamtgewinn- und Verlustbilanz. Von Personen, die in den letzten 12 Monaten an einem Glücksspiel teilgenommen haben, werden insgesamt sieben Motive erfragt, die der Teilnahme an Glücksspielen 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 der 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 12 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.

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

⁹Seit 2013 gibt es die neue Diagnostik DSM-V, 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.

interferenzstatistische Vergleiche der SOGS-Ausprägungen 2017 mit den vorherigen Erhebungen lediglich die Daten der Surveys 2009 bis 2015 herangezogen.

Im Jahr 2017 wurde zum dritten Mal nach 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, vergl. 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: 42f.). Für den SOGS-RA stehen jedoch systematische empirische Überprüfungen möglicher Verzerrungseffekte noch aus (vgl. Hayer, Meyer & Petermann, 2014).

Der SOGS-RA umfasst 12 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, 0 oder 1 Punktwert als unproblematisches, 2-3 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 und ermöglicht so die Untersuchung kognitiver Verzerrungen hinsichtlich des Glücksspiels. Nach dem theoretischen

Konzept für die Skala wird angenommen, dass bei Vorliegen verzerrter Kognitionen – wie der Illusion der Kontrolle oder dem Glauben an Glück – die Spielhäufigkeit erhöht sein kann und dass sie problematischem Glücksspielverhalten vorausgehen können. Insofern soll eine Vulnerabilität für Glücksspielprobleme abgebildet werden. In der vorliegenden Befragung sind ausschließlich diejenigen fünfzehn Items der ursprünglichen Version mit 35 Items (Breen & Zuckerman, 1999) in eigener Übersetzung verwendet worden, die sich sowohl in einer studentischen als auch einer Stichprobe pathologischer Glücksspielerinnen und Glücksspieler bei Anwendung der Item-Response-Theorie als effektiv erwiesen haben (Strong, Breen & Lejuez, 2004). Die Antworten erfolgen auf einer vierstufigen Likert-Skala von „trifft gar nicht zu“ (eins) bis „trifft voll und ganz zu“ (vier). Die GABS 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, so dass der mögliche des GABS Wertebereich 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.

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

Zur Wahrnehmung des Themas Glücksspielsucht in den Medien wird gefragt, ob zum Thema persönliche Belastungen oder zwischenmenschliche Probleme durch Wetten und Spielen um

Geld in den letzten sechs Monaten etwas im Fernsehen gesehen, im Radio gehört oder in Zeitungen oder Illustrierten gelesen wurde.

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

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

2.3 Modifikationen im Survey 2017 gegenüber 2015

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 2015 erfolgten Modifikationen aufgelistet:

- Veränderung des erhobenen Glücksspielspektrums: Zusätzliche Erhebung der Umweltlotterie „GENAU“ und der Lotterie „Logeo“.
- Die Glücksspirale wurde um eine eigene Zusatzlotterie Sieger-Chance ergänzt, welche zusammen mit den Zusatzspielen Spiel77 und Super6 abgefragt und analysiert wurde.
- Die offene Frage nach Anbietern von Sportwetten im Internet konnte gestrichen werden (da sich alle Oddset-Anbieter im Internet in der gesetzlichen Grauzone bewegen, war hierbei keine Anbieterabfrage nötig, um eine Differenzierung zum gesetzlich legalen ODDSET-Angebot des DLTB herzustellen).
- Zur besseren Klärung, ob Toto und Sofortlotterien über legale Zugangswege im Internet gespielt werden, wurden die offenen Fragen nach Anbietern im Internet, durch geschlossene Fragen (welche nur den legalen Zugangsweg abdeckt) ersetzt.

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. Da es sich um eine Wiederholungsbefragung handelt, war aus methodischen Gründen eine größtmögliche Konstanz der Einflussfaktoren bei der Datenerhebung anzustreben. Die Aufgaben von forsa umfassten die Abstimmung und Programmierung des Interviews, Interviewerschulung und -supervision, Stichprobenziehung, Durchführung der computergestützten Telefoninterviews (CATI) und Datenerfassung und Berechnung von Gewichtungsfaktoren für die Gesamt- und die Festnetzstichprobe.

Die Datenerhebung fand im Zeitraum vom 28. April bis 19. Juli 2017 statt. Die Realisierung der 11.503 Interviews erfolgte an 69 Befragungstagen, im Durchschnitt wurden damit pro Tag 117 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 22,9 Minuten bei mobil Befragten 24,0 Minuten.

2.5 Ausschöpfung, Gewichtung und Auswertung

Ausschöpfung/Antwortrate. Zur Realisierung der 11.503 durchgeführten Interviews wurden im Jahr 2017 ohne Berücksichtigung qualitätsneutraler Ausfälle und des disproportionalen Auswahlverfahrens (=Nettostichprobe) 26.088 Haushalte, in denen Zielpersonen lebten, kontaktiert (Zugang über Festnetz: 16.494, mobil: 9.594). In der Festnetzstichprobe (Zugang über Festnetz) wird eine Ausschöpfungsquote von 48,8 % erreicht, in der Mobilstichprobe 36,0 %. Gegenüber dem Jahr 2015 ging die Ausschöpfungsquote der über Festnetz durchgeführten Interviews um 0,2 Prozentpunkte, die der mobiltelefonisch durchgeführten Interviews um 0,1 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: 31.12.2015 und nach der Bildung basierend auf dem Mikrozensus 2015.

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 Auswahlatz einbezogen. Bei einer reinen Festnetzstichprobe muss der Auswahlatz (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 Auswahlätze sind die Ergebnisse der neusten Untersuchungen des ADM zur Gesamtzahl der relevanten Rufnummern im jeweiligen Auswahlrahmen verwendet worden: im Festnetz 46,7 Mio. Rufnummern und im Mobilfunknetz 69,8 Mio. Rufnummern. Auf eine Proportionalisierung der Umfänge der Stichprobenanteile, die sowohl über einen Festnetz- als auch einen mobiltelefonischen Anschluss verfügen, zum Ausgleich modespezifischer Effekte (vgl. ADM, 2012), wurde, wie schon im Glücksspielsurvey 2013 und 2015, verzichtet 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 in Folge 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 47** im Anhang zu entnehmen.

Datenmanagement und Umgang mit fehlenden Werten. Bei der Berechnung der Prävalenzen und Frequenzen einzelner Glücksspiele werden nur Fälle mit gültigen Angaben berücksichtigt und Personen, die sich nicht sicher sind, ein Glücksspiel gespielt zu haben, oder dazu keine Angaben machen, von Analysen zu diesem Spiel ausgeschlossen. Zur Bestimmung der Lebenszeit- und 12-Monats-Prävalenz des Glücksspiels insgesamt werden die Angaben zu den einzelnen Glücksspielen zusammengefasst. Wer mindestens eines der erfragten Glücksspiele angegeben hat, wird unabhängig von sonstigen fehlenden Angaben als Glücksspieler bzw. Glücksspielerin kodiert. Wer bei allen Glücksspielen angibt, das Spiel nicht gespielt zu haben, wird als Person ohne Glücksspielerfahrung kodiert. Wer bei manchen Glücksspielen angibt, das Spiel nicht gespielt zu haben, und bei allen anderen Spielen die Antwort verweigert, wird als ungültig kodiert. Bei Wissens- und Einstellungsfragen dagegen werden alle Personen, also auch diejenigen, die „weiß nicht“ antworten oder nichts angeben („keine Angabe“), als gültige Fälle behandelt.

Non-Response. Im Rahmen einer telefonischen Zufallsstichprobe angerufene Personen, die aber nicht an der Befragung teilnehmen (Non-Responder), können die Ergebnisse potenziell verzerren. Allerdings nur dann, wenn diese in 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 2017 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 2017 bspw. das Glücksspielangebot in Deutschland immer wieder verändert. Entsprechend wurde das Spektrum der im Interview erfragten erhobenen Glücksspiele eingeschränkt oder erweitert:

- seit der Erhebung 2011: Wegfall von der Lotterie Quicky,
- seit 2013 Verzicht auf riskante Börsenspekulationen und das Fernsehquiz,
- in den Fragebogen aufgenommen wurden seit 2013 die Glücksspiele Eurojackpot und Euromillions,
- seit 2015 Deutsche Sportlotterie,
- seit Erhebung 2017 die Abfrage zu den neuen Lotterien „GENAU“ und „Logeo“.

Dies ist bei zeitverlaufsbezogenen Vergleichen der in den einzelnen Surveys ermittelten Gesamtspielprävalenzen sowie auch einzelner Glücksspielkategorisierungen (z. B. Lotterien) zu berücksichtigen.

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 im Glücksspielsurvey 2017 erstmals auch alle interferenzstatistischen Berechnungen auf Basis der in 2015 erstmals erweiterten Altersspanne (16-70 Jahre). Daher ist lediglich der Vergleich mit der Erhebung 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 von keiner rein zufallsverteilten Stichprobe 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 2017 wiederum daher ein komplexes Stichprobendesign zugrunde gelegt und mit entsprechenden Verfahren angewendet. Für die Bestimmung der Konfidenzintervalle und p-Werte werden die Surveyprozeduren 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 sechs Erhebungszeitpunkten oder zwischen männlichen und weiblichen Befragten im Jahr 2017, werden bei dichotomen Merkmalen (oder mehrstufigen Merkmalen, die nachträglich dichotom codiert werden) Odds Ratios (OR) und 95 %-Konfidenzintervalle (95 %-KI) mittels binär-logistischen Regressionen mit den Kovariaten Alter und ggf. Geschlecht berechnet (bei multinomialen Variablen: multinomiale logistische Regression). Die Odds Ratios geben ein Quotenverhältnis wieder, z. B. das Verhältnis der Quote der Glücksspielteilnahme bei männlichen zu der bei weiblichen Befragten. Allgemein gilt, dass sich die Quoten beider Gruppen dann statistisch signifikant unterscheiden, wenn das Konfidenzintervall der Odds Ratios nicht den Wert „1“ enthält¹⁰. 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 vorangegangenen Glücksspielerhebungen werden die Altersgruppen 46 bis 55 Jahre und über 55 Jahre nunmehr getrennt ausgewiesen. Bei Jahresvergleichen lautet das Label der höchsten Altersgruppe weiterhin „56 bis 65 Jahre“. Auf den Sachverhalt, dass auch im Jahr 2017 zudem bis 70-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 sechs 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.

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.

Referenzkategorie bei logistischen Regressionen ist bei Vergleichen der Daten aus unterschiedlichen Erhebungsjahren das Jahr 2017. Bei der Überprüfung von Geschlechtsunterschieden sind es die weiblichen Befragten. Bei allen Gruppenvergleichen nach Geschlecht wird als Kovariate das Alter berücksichtigt.

Während alle Prozentangaben und Odds Ratios auf gewichteten Daten basieren, erfolgen die Fallzahlangaben immer ungewichtet. Für die Datenauswertung im Jahr 2017 wurde SPSS 22.0 verwendet.

3 ERGEBNISSE

Der Trend, dass die Lebenszeitprävalenz bei Glücksspielen sinkt, hält auch 2017 an. Lediglich Eurojackpot, Live-Wetten und Andere-Sportwetten können signifikante Zugewinne verzeichnen.

Nach einem langen Abwärtstrend bleibt die 12-Monats-Prävalenz im Vergleich zu 2015 erstmals stabil. Die Prävalenz beim Glücksspielverhalten der Männer nimmt weiter ab, die der Frauen zu (beides nicht signifikant). Die 12-Monats-Prävalenz beim Glücksspielverhalten der 18-20 Jährigen nimmt weiter deutlich und signifikant ab.

Die Prävalenzen im problematischen und pathologischen Glücksspielbereich bleiben auf niedrigem Niveau stabil.

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 im 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 die Tabellen im Berichtsband (sofern es sich um Einfachnennungen handelt), rundungsbedingt durch die Analysesoftware zum Teil nur 99,9 % oder 100,1 % ausgewiesen werden. Es handelt sich hierbei um keinen Rechenfehler!

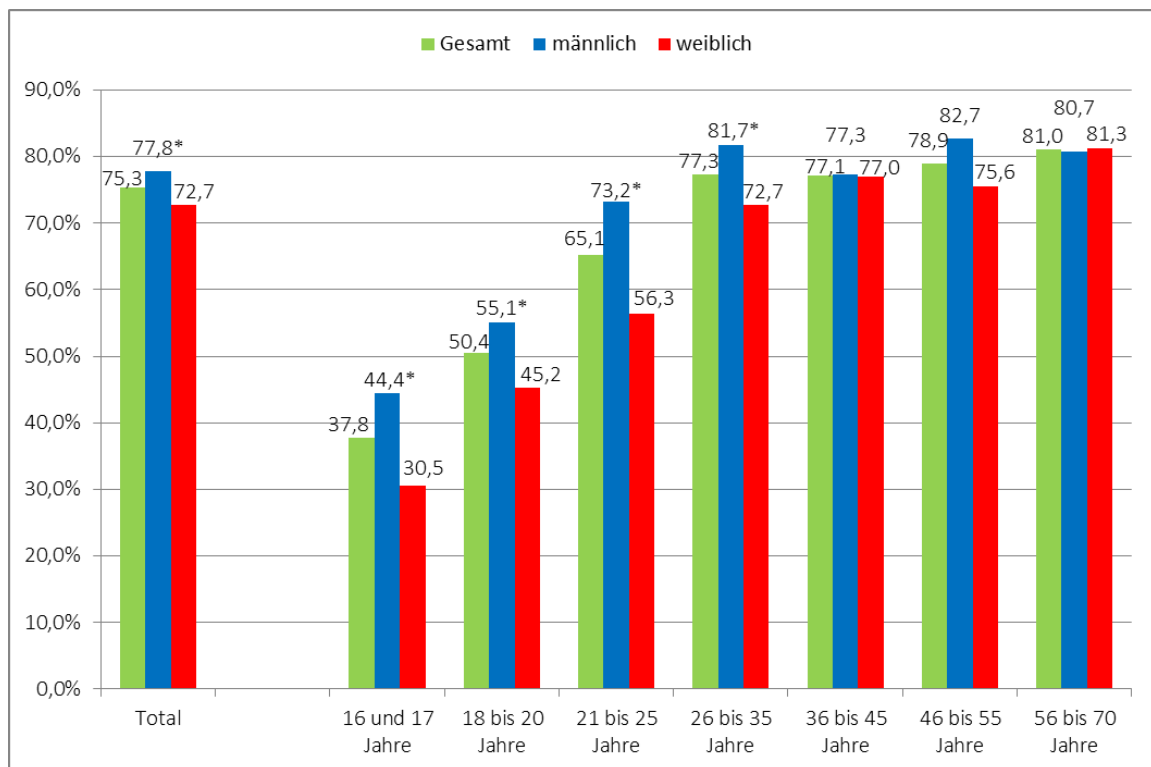
3.1 Glücksspielerfahrung: Ergebnisse zur Lebenszeitprävalenz

3.1.1 Daten der Befragung 2017

In der Repräsentativbefragung des Jahres 2017 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 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 um die 80 Prozent. Der Anteil der männlichen Befragten mit Glücksspielerfahrung ist größer als der der weiblichen (77,8 % vs. 72,7 %; Odds Ratio (OR): 1,3; 95 %-Konfidenzintervall (KI): 1,1 – 1,6). Der Unterschied ist statistisch signifikant, was auch für alle jüngeren Altersgruppen bis 36 Jahre zutrifft. Besonders deutliche Unterschiede zwischen den Geschlechtern finden sich in der Altersgruppe der 21- bis 25-Jährigen (16,9 Prozentpunkte), während mit zunehmendem Alter die Unterschiede in der Glücksspielerfahrung zurückgehen.

Der Anteil unter den Erwachsenen, die schon einmal an einem Glücksspiel teilgenommen haben, beträgt 76,4 % (Männer: 78,8 %, Frauen: 73,9 %), unter den 16- und 17-jährigen Jugendlichen 37,8 % (Jungen: 44,4 %, Mädchen: 30,5 %).



Basis alle Befragten;

*) statistisch signifikante Geschlechtsunterschiede;

Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: n=11.486

ABBILDUNG 1: Lebenszeitprävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel: nach Altersgruppen und Geschlecht in der Befragung 2017

Die Lebenszeitprävalenzen der einzelnen Glücksspiele unterscheiden sich im Jahr 2017 beträchtlich. Betrachtet man zunächst die gewerblichen Angebote, also ohne privates Glücksspiel, so ergibt sich für diese eine Lebenszeitprävalenz von 73,6 % (vgl. **TABELLE 4**). Von den einzelnen Glücksspielen wird Lotto „6 aus 49“ mit Abstand am häufigsten genannt (54,6 %), gefolgt von Sofortlotterien (35,7 %). 24,7 % der Befragten geben eines der Zusatzspiele Spiel 77/Super 6/Sieger-Chance an. Bei den Lotterien insgesamt (26,4 %) werden, in abnehmender Reihenfolge, die Glücksspirale von 12,2 %, Eurojackpot von 11,6 %, Fernsehlotterien von 11,3 %, Klassenlotterien von 4,7 %, Bingo von 4,5 %, ‘andere Lotterien’ von 4,4 % und, mit bereits deutlichem Abstand, Keno von 1,1 % und Euromillions mit 0,7 % angegeben. An Geldspielautomaten haben 20,7 % schon einmal gespielt und die Spielbank haben 15,5 % der Befragten schon einmal besucht, wobei 11,7 % dort Roulette, Black Jack oder Poker (großes

Spiel) und 6,7 % an Glücksspielautomaten (kleines Spiel) gespielt haben. An irgendeiner Sportwette nehmen 7,0 % teil. In abnehmender Reihenfolge sind dies im Einzelnen die Oddset-Spielangebote (2,6 %), Live-Wetten (2,5 %), 'andere Sportwetten' (2,0 %), Toto (1,8 %) und Pferdewetten (1,5 %). 4,8 % der befragten Personen geben an, schon einmal im Internet Casinospiele gespielt zu haben. Eingeschlossen ist hier neben Spielen mit Geldeinsatz auch das Spielen um Spielgeld oder Punkte. Die geringsten Lebenszeitprävalenzen zeigen sich bei der 2015 erstmals erfragten Deutschen Sportlotterie (0,3 %), dem Zusatzspiel Plus 5 (0,2 %) und den 2017 neu eingeführten länderspezifischen Lotterien („Logeo“ 0,1 % und „GENAU“ < 0,1 %). 20,0 % der Befragten haben schon einmal an privat organisierten Glücksspielen teilgenommen.

Die Mehrzahl der Glücksspiele wird statistisch signifikant häufiger von männlichen als von weiblichen Befragten angegeben. Besonders deutlich wird das bei Plus 5 (OR: 7,31 - Spannweite der ORs: von 2,04 bis 26,13), Oddset Wetten (OR: 5,81) und der Deutschen-Sportlotterie (OR: 5,74). Bei Casinospiele im Internet und privat organisierten Glücksspielen haben männliche Befragte 3,00 bzw. 2,72-mal so häufig Glücksspielerfahrung wie weibliche, bei Geldspielautomaten beträgt das Odds Ratio noch 2,44. Lediglich die Anteile der Personen, die schon einmal an Fernsehlotterien teilgenommen haben, sind bei männlichen Befragten statistisch signifikant niedriger als bei weiblichen. Keine wesentlichen Unterschiede in der geschlechtsspezifischen Nutzung bestehen bei der Glücksspielerfahrung mit Lotterien (insgesamt), Sofortlotterien, Pferdewetten, Bingo und ,anderen Lotterien'.

Während die Teilnahme an Lotterien und Besuche in der Spielbank in den höheren Altersgruppen häufiger angegeben werden als von den Jüngeren, verhält es sich bei den Sportwetten tendenziell andersherum. Zu der nach Geschlecht und Altersgruppen differenzierten Darstellung der Lebenszeitprävalenzen der erfragten Glücksspiele über alle fünf Erhebungszeitpunkte siehe **TABELLE 40** im Anhang.

TABELLE 4: Lebenszeitprävalenzen von einzelnen Glücksspielen und Glücksspielkategorien nach Geschlecht in der Befragung 2017

	% gesamt	% männlich	% weiblich	OR (95 %-KI) ¹
Gewerbliche Glücksspiele ²	73,6%	75,4%*	71,7%	1,23 (1,05-1,45)
Lotto „6 aus 49“	54,6%	56,1%*	52,9%	1,17 (1,02-1,35)
Sofortlotterien ³	35,7%	35,7%	35,7%	1,00 (0,87-1,14)
Lotterien insgesamt ⁴	26,4%	26,5%	26,3%	1,02 (0,88-1,18)
Spiel 77, Super 6, oder Sieger-Chance	24,7%	26,4%*	22,8%	1,23 (1,05-1,45)
Geldspielautomaten	20,7%	27,7%	13,5%	2,44 (2,05-2,91)
privates Glücksspiel	20,0%	27,5%*	12,2%	2,72 (2,31-3,20)
Spielbank insges.	15,5%	16,6%*	14,3%	1,19 (1,01-1,41)
Glücksspirale	12,2%	13,3%*	11,2%	1,24 (1,03-1,50)
Großes Spiel in der Spielbank	11,7%	12,7%*	10,8%	1,20 (1,01-1,43)
Eurojackpot	11,6%	14,4%*	8,8%	1,74 (1,42-2,15)
Fernsehlottorien	11,3%	9,4%*	13,3%	0,66 (0,55-0,79)
Sportwetten insges.	7,0%	10,1%*	3,9%	2,73 (2,10-3,56)
Kleines Spiel in der Spielbank	6,7%	7,6%*	5,7%	1,36 (1,08-1,73)
Internet-Casinospiele ⁵	4,8%	7,1%*	2,5%	3,00 (2,19-4,13)
Klassenlotterien	4,7%	6,0%*	3,4%	1,88 (1,39-2,53)
Bingo	4,5%	4,3%	4,7%	0,91 (0,69-1,25)
„andere Lotterien“ ⁶	4,4%	4,2%	4,6%	0,90 (0,64-1,27)
Oddset	2,6%	4,4%*	0,8%	5,81 (3,52-9,60)
Live-Wetten	2,5%	3,8%*	1,1%	3,61 (2,53-5,15)
„andere Sportwetten“ ⁷	2,0%	3,2%*	0,8%	3,88 (2,42-6,22)
Toto	1,8%	2,6%*	1,0%	2,76 (1,29-5,92)
Pferdewetten	1,5%	1,5%	1,6%	0,92 (0,65-1,31)
Keno	1,1%	1,3%	0,9%	1,34 (0,80-2,24)
Euromillions	0,7%	1,0%*	0,4%	2,75 (1,36-5,57)
Deutsche Sportlotterien	0,3%	0,4%*	0,1%	5,74 (2,45-13,45)
Plus 5	0,2%	0,3%*	0,0%	7,31 (2,04-26,13)
„Lotterie Logeo“ ⁸	0,1%	0,0%	0,1%	0,25 (0,35-1,85)
„Umweltlotterie GENAU“ ⁸	0,0%	0,0%	0,0%	0,48 (0,85-2,74)

Absteigende Sortierung nach Spalte „gesamt“;

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur Lebenszeitprävalenz;

n (abs.): gesamt n = 11.462 bis n = 11.503; männlich n = 5.813 bis n = 5.832; weiblich n = 5.649 bis n = 5.671;

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

1 Odds Ratio (Quotenverhältnis) und 95 %-Konfidenzintervall, kontrolliert für Alter, Referenzkategorie: weiblich;

- 2 ohne privates Glücksspiel;
- 3 Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet, Angebote von den Lottogesellschaften und anderen Anbietern;
- 4 ohne Lotto „6 aus 49“, Eurojackpot und Sofortlotterien;
- 5 inkl. Spielen um Spielgeld oder Punkte;
- 6 Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä.;
- 7 nicht weiter ausdifferenzierte Restkategorie von Sportwetten (ohne Oddset-Spielangebote, Toto, Live- und Pferdewetten).
- 8 Lotterie „Logeo“ wird nur in Baden-Württemberg und Umweltlotterie „GENAU“ nur in Hessen angeboten (beide neu seit 2017).

3.1.2 Trendanalysen: Lebenszeitprävalenzen von Glücksspielen 2007 bis 2017

In der Erhebung 2017 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. Dieser rückläufige Trend besteht seit 2011 und findet sich bei beiden Geschlechtern und in allen betrachteten Altersgruppen (**TABELLE 5**). Gegenüber 2015 ist der Trend bei den männlichen Befragten und, wiederum bezogen auf alle Befragten, in der Altersgruppe der 18 bis 20-Jährigen, 21 bis 25-Jährigen und 36 bis 45-Jährigen statistisch signifikant rückläufig. In den höheren Altersgruppen gibt es gegenüber 2015 keinen statistisch signifikanten Rückgang. Eine leichte Zunahme der Lebenszeitprävalenz ist nur in der Altersgruppe der 26- bis 35-Jährigen zu verzeichnen. Dieser Anstieg ist jedoch statistisch nicht signifikant.

TABELLE 5: Lebenszeitprävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel nach Geschlecht und Altersgruppen in den Befragungen 2007 bis 2017

Erhebungsjahr	2007	2009	2011	2013	2015	2017
gesamt	86,5%*	87,1%*	86,0%*	78,5%*	77,6%*	75,3%
männlich	88,9%*	90,2%*	89,3%*	81,8%*	82,2%*	77,8%
weiblich	84,1%*	83,9%*	82,6%*	75,1%*	73,0%	72,7%
16 und 17 Jahre	60,7%*	56,6%*	64,4%*	48,0%*	42,1%	37,8%
18 bis 20 Jahre	74,8%*	72,3%*	73,4%*	66,2%*	56,4%*	50,4%
21 bis 25 Jahre	82,1%*	83,8%*	83,4%*	68,1%	71,0%*	65,1%
26 bis 35 Jahre	88,8%*	87,5%*	86,5%*	78,5%	76,4%	77,3%
36 bis 45 Jahre	90,3%*	91,3%*	89,2%*	81,0%	82,9%*	77,1%
46 bis 55 Jahre	88,7%*	90,1%*	87,9%*	85,3%*	80,9%	78,9%
56 bis 70 Jahre ¹	88,1%*	89,9%*	87,4%*	81,8%	81,5%	81,0%

Angaben in Prozent; bis 2011 Festnetzstichprobe, seit 2013 „Dual Frame“ Stichprobe;

*) statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischer Regression, Referenzjahr: 2017, Kovariaten: Alter und ggf. Geschlecht);

Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: 2007 n = 9.989; 2009 n = 9.987; 2011 n = 9.993; 2013 n = 11.482; 2015 n = 11.488; 2017 n = 11.486;

1: bis 2013 56 bis 65 Jahre.

Der Rückgang der Glücksspielerfahrung im Jahr 2017 ist gegenüber dem Jahr 2015 deutlicher ausgeprägt als dies zwischen den Erhebungen 2015 und 2013 der Fall war.

Der Rückgang gegenüber dem Jahr 2015 spiegelt sich auch in den Lebenszeitprävalenzen einzelner Glücksspiele wider (vgl. **TABELLE 6**), so bspw. bei Lotto „6 aus 49“ und insbesondere bei den Zusatzspielen (Spiel77 u.ä.), bei Sofortlotterien und auch bei der Glücksspirale (2015: 14,3 %, bzw. 11,5 %), wobei bei Letztgenannten dort der Rückgang bereits im Jahr 2011 eingesetzt hat. Gegen diesen Trend lässt sich 2017 erneut allein bei der Lebenszeitprävalenz des Eurojackpots ein statistisch signifikanter Anstieg feststellen (2015: 9,9 %, 2017: 11,6 %).

TABELLE 6: Lebenszeitprävalenzen (LTP) einzelner Glücksspiele und Glücksspielkategorien in den Befragungen 2007 bis 2017

Tabelle 6	2007		2009		2011		2013		2015		2017	
Seite 1	LTP	Rang	LTP	Rang	LTP	Rang	LTP	Rang	LTP	Rang	LTP	Rang
Gewerbliche Glücksspiele ¹	83,1%*	(-)	84,4%*	(-)	84,1%*	(-)	77,0%*	(-)	75,8%*	(-)	73,6%	(-)
Lotto "6 aus 49"	66,3%*	1	69,7%*	1	64,9%*	1	58,4%*	1	57,1%*	1	54,6%	1
Sofortlotterien ²	41,9%*	3	42,8%*	3	50,7%*	2	41,4%*	2	37,6%	2	35,7%	2
Lotterien insges. ³	32,7%*	(-)	32,7%*	(-)	37,3%*	(-)	31,5%*	(-)	28,3%*	(-)	26,4%	(-)
Spiel 77, Super 6, o. "Sieger-Chance"	50,6%*	2	51,2%*	2	40,6%*	3	31,6%*	3	30,2%*	3	24,7%	3
Geldspielautomaten	22,7%*	4	24,3%*	4	23,0%*	5	21,8%	4	19,4%	5	20,7%	4
privates Glücksspiel	21,5%	5	22,0%*	5	23,2%*	4	20,9%	5	20,7%	4	20,0%	5
Spielbank insges.	19,7%*	(-)	21,7%*	(-)	18,9%*	(-)	15,5%	(-)	16,1%	(-)	15,5%	(-)
Glücksspirale ⁴	--	--	--	--	<0,1*	6	15,6%*	6	14,9%*	6	12,2%	6
Großes Spiel in der Spielbank	13,9%*	8	15,7%*	7	14,5%*	8	11,5%	8	12,4%	7	11,7%	7
Eurojackpot ⁵	--	--	--	--	--	--	6,0%*	12	9,9%*	9	11,6%	8
Fernsehlottorien	20,0%*	6	20,5%*	6	17,1%*	7	14,3%*	7	11,5%	8	11,3%	9
Sportwetten insges. ⁶	10,4%*	(-)	11,3%*	(-)	11,1%*	(-)	8,0%	(-)	7,4%	(-)	7,0%	(-)
Kleines Spiel in der Spielbank	9,9%*	10	10,3%*	10	8,6%*	10	6,9%	9	7,0%	10	6,7%	10
Internet-Casinospiele	1,3%*	16	2,2%*	15	6,9%*	12	6,3%*	11	4,9%	12	4,8%	11
Klassenlotterien	15,0%*	7	13,5%*	8	10,3%*	9	6,8%*	10	5,9%*	11	4,7%	12
Bingo ⁵	--	--	--	--	<0,1	14	5,1%	14	3,9%	14	4,5%	13

Tabelle 6	2007		2009		2011		2013		2015		2017	
Seite 1	LTP	Rang	LTP	Rang	LTP	Rang	LTP	Rang	LTP	Rang	LTP	Rang
'Andere Lotterien' ⁷	10,4%*	9	10,5%*	9	7,4%*	11	5,2%*	13	4,9%	13	4,4%	14
Oddset-Spielangebote	5,7%*	11	6,3%*	11	5,5%*	13	3,9%*	15	3,1%	15	2,6%	15
Live-Wetten ⁸	--	--	--	--	<0,1%*	17	2,3%	16	2,0%*	16	2,5%	16
'Andere Sportwetten'	1,7%	15	2,2%	16	2,0%	18	1,4%*	20	1,6%*	19	2,0%	17
Toto	3,5%*	12	3,5%*	12	3,1%*	15	1,6%	18	1,9%	17	1,8%	18
Pferdewetten	2,7%*	14	2,9%*	14	2,8%*	16	2,0%*	17	1,7%	18	1,5%	19
Keno	3,1%*	13	3,4%*	13	1,7%*	19	1,5%*	19	1,2%	20	1,1%	20
Euromillions ⁵	--	--	--	--	--	--	0,5%	21	0,6%	21	0,7%	21
Deutsche Sportlotterien ⁹	--	--	--	--	--	--	--	--	0,2%	23	0,3%	22
Plus 5 ⁴	--	--	--	--	0	20	0,3%	22	0,2%	22	0,2%	23
Lotterie Logeo ¹⁰	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	0,1%	24
Umweltlotterie „GENAU“ ¹⁰	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	<0,1%	25

Absteigende Sortierung nach Spalte 2017; nur Glücksspiele, die zu mindestens zwei Zeitpunkten erhoben wurden (Lotterie Logeo und Umweltlotterie GENAU: siehe Tabelle 4); Bis 2011: Festnetzstichprobe; seit 2013: Dual Frame“ Stichprobe; Basis: Personen mit gültigen Angaben zur Lebenszeitprävalenz; n (abs.): 2007 n = 9.788 bis n = 10.001; 2009 n = 9.743 bis n = 9.998; 2011 n = 9.959 bis n = 10.001; 2013 n = 11.458 bis 11.500; 2015 n = 11.449 bis 11.500; 2017 n = 11.462 bis 11.503; *) statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischer Regression, Referenzjahr: 2015, Kovariaten: Geschlecht und Alter; 1) alle im Survey erfragten Glücksspiele ohne privates Glücksspiel; 2) Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet, Lottogesellschaften und andere Anbieter; 3) außer Lotto „6 aus 49“, Eurojackpot und Sofortlotterien, seit 2013 inkl. Keno, 2015 inkl. Eurojackpot, Euromillions und Deutsche Sportlotterie, 2017 inkl. Logeo und „GENAU“; 4) seit 2011 erhoben; 5) erstmals 2013 erhoben; 6) seit 2011 inkl. Live-Wetten; 7) Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä., bis 2009 inkl. Glücksspirale; 8) nicht weiter ausdifferenzierte Restkategorie von Sportwetten (ohne Oddset-Spielangebote, Toto und Pferdewetten, seit 2011 exkl. Live-Wetten). 9) seit 2015 erhoben
10) Seit 2017 erhoben (jeweils nur in einem Bundesland angeboten).

Betrachtet man die Veränderungen im Jahresvergleich differenziert nach Geschlecht und Altersgruppen (siehe **TABELLE 40** im Anhang), so hat die Lebenszeitprävalenz - irgendein Glücksspiel, gewerbliche Glücksspiele, oder Lotterien insgesamt gespielt zu haben, nur bei den Männern (im Vergleich zur Erhebung 2015) statistisch signifikant abgenommen. Das Spielen von Klassenlotterien nimmt im Vergleich zur letzten Erhebung nur bei den Frauen statistisch signifikant ab. Die Zusatzspiele „Spiel 77, Super 6 und Sieger Chance“ nehmen bei beiden Geschlechtern gleichermaßen, im Vergleich zu 2015 signifikant ab. Lediglich die Teilnahme am Eurojackpot nimmt nur bei den Frauen statistisch signifikant zu.

Die in der Bevölkerung bevorzugten Glücksspiele („TOP 5“) in der Rangreihe der Lebenszeitprävalenz hat sich im Vergleich der fünf Erhebungen kaum verändert. Lotto „6 aus 49“, Sofortlotterien und die zusammen abgefragten Zusatzspiele (Spiel 77, Super 6 und die 2017 neu eingeführte „Sieger-Chance“) liegen jeweils an der Spitze. Es folgen Geldspielautomaten und das private Glücksspiel.

Zusammenfassend kann konstatiert werden, dass bei Betrachtung des gesamten Zeitverlaufs der bisher durchgeführten Glücksspielsurveys der BZgA seit dem Jahr 2007 sowohl die Glücksspielerfahrung insgesamt als auch der Lebenszeitprävalenzen der meisten erfragten Glücksspiele nach einem Anstieg bis 2009 (Sofortlotterien: bis 2011) sukzessive wieder abgenommen hat. Die Rückgänge gegenüber 2013 betreffen insbesondere Lotterieangebote, sind aktuell häufiger bei männlichen als bei weiblichen Befragten zu beobachten und treten in allen Altersgruppen auf, jedoch in unterschiedlichem Ausmaß.

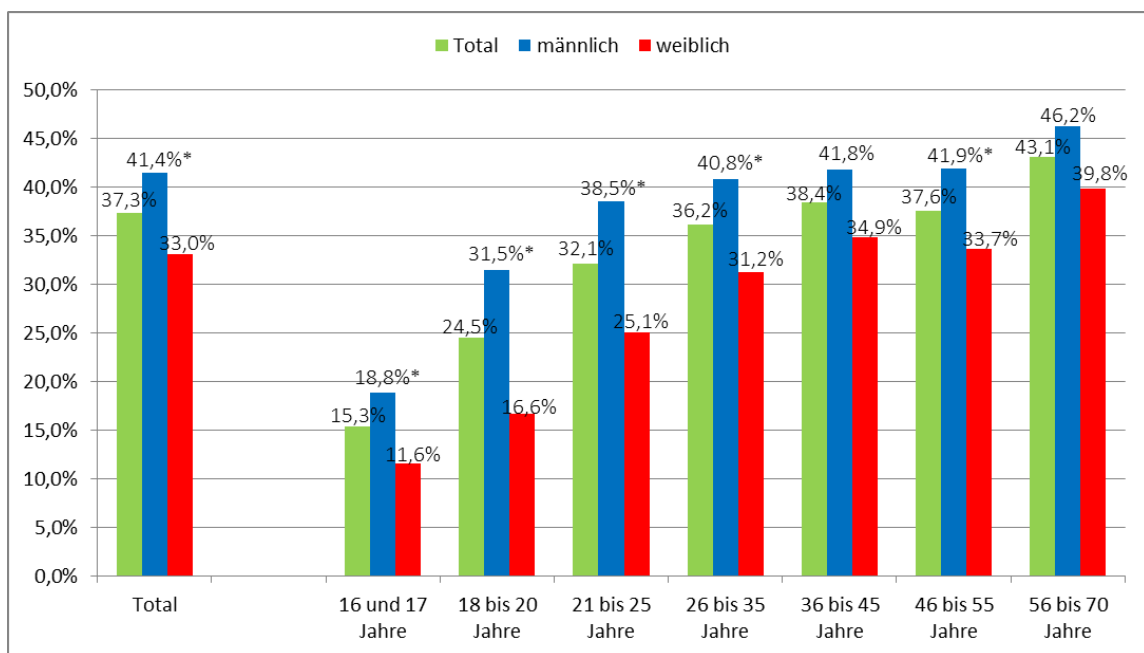
3.2 Ergebnisse zur 12-Monats-Prävalenz

3.2.1 Daten der Befragung 2017

37,3 % der 16- bis 70-jährigen Bevölkerung haben in den letzten zwölf Monaten vor der Befragung 2017 mindestens eines der erhobenen Glücksspiele wenigstens einmal gespielt (**ABBILDUNG 2**).

Der Anteil der Personen, die mindestens ein Spiel in den letzten 12 Monaten vor der Befragung gespielt haben, nimmt bis zur Altersgruppe der 36 bis 45-Jährigen zu, geht dann bei den 46 bis 55-Jährigen leicht zurück und steigt bei den über 55-Jährigen erneut an.

Männliche Befragte weisen eine statistisch signifikant höhere 12-Monats-Prävalenz irgendeines Glücksspiels auf als weibliche (41,4 % vs. 33,0 %; OR 1,4; KI 1,2 – 1,6). Dies gilt für fast alle dargestellten Altersgruppen, wobei die absolute Differenz zwischen den Geschlechtern mit zunehmendem Alter tendenziell zurückgeht. Am größten ist diese Differenz bei den 18- bis 20-Jährigen mit 14,9 Prozentpunkten, während sie, in den weiteren Altersgruppen (ab 36 Jahre), nur noch zwischen 6,4 und 9,6 Prozentpunkten liegt.



Basis alle Befragten;

*) statistisch signifikante Geschlechtsunterschiede;

Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: n=11.418

ABBILDUNG 2: 12-Monats-Prävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel nach Altersgruppen und Geschlecht in der Befragung 2017

Wie auch schon bei der Lebenszeitprävalenz unterscheiden sich die 12-Monats-Prävalenzen zwischen den einzelnen Glücksspielen im Jahr 2017 deutlich (**TABELLE 7** und **TABELLE 41** im Anhang).

Betrachtet man zunächst wieder die gewerblichen Angebote, also ohne privates Glücksspiel, so ergibt sich für diese eine 12-Monats-Prävalenz von 35,3 %. 22,6 % haben in den letzten zwölf Monaten Lotto „6 aus 49“ und 11,2 % Spiel 77 und/oder Super 6 bzw. Sieger-Chance gespielt.

An Lotterien (ohne Lotto „6 aus 49“ und Sofortlotterien) haben insgesamt 16,4 % teilgenommen. Dabei ist die Teilnahme am Eurojackpot mit 8,3 % am häufigsten. Gefolgt von Fernsehlotterien (4,6 %), `anderen Lotterien' (2,5 %), während Bingo und Klassenlotterien (1,1 % bzw. 0,7 %) deutlich weniger verbreitet sind. 10,0 % der Befragten haben an Sofortlotterien teilgenommen.

TABELLE 7: 12-Monats-Prävalenzen von einzelnen Glücksspielen und Glücksspielkategorien nach Geschlecht in der Befragung 2017

Tabelle 7 Seite 1	gesamt	männlich	weiblich	OR (95 %-KI) ¹
Gewerbliche Glücksspiele ²	35,3%	38,5%	32,1%	1,3* (1,1 - 1,5)
Lotto „6 aus 49“	22,6%	26,1%	19,0%	1,5* (1,3 - 1,8)
Lotterien insgesamt ³	16,4%	17,6%	15,2%	1,2* (1,0 - 1,4)
Spiel 77, Super 6, Sieger-Chance ⁴	11,2%	12,7%	9,7%	1,3* (1,1 - 1,7)
Sofortlotterien ⁵	10,0%	9,9%	10,1%	0,9 (0,7 - 1,2)
Eurojackpot	8,3%	10,4%	6,1%	1,8* (1,4 - 2,3)
privates Glücksspiel	5,9%	8,9%	2,8%	3,3* (2,5 - 4,4)
Fernsehlotterien	4,6%	3,8%	5,4%	0,6* (0,5 - 0,8)
Glücksspirale	3,0%	3,9%	2,0%	1,9* (1,3 - 2,8)
Geldspielautomaten	2,6%	4,1%	1,0%	4,3* (2,9 - 6,5)
andere Lotterien ⁶	2,5%	2,1%	2,8%	0,7 (0,5 - 1,1)
Sportwetten insgesamt	2,4%	3,9%	0,9%	4,4* (2,8 - 7,1)
Spielbank insges.	1,6%	2,3%	1,0%	2,3* (1,4 - 3,6)
Großes Spiel in der Spielbank	1,1%	1,6%	0,6%	2,5* (1,6 - 3,8)
Bingo	1,1%	1,2%	0,9%	1,4 (0,7 - 2,8)
Live-Wetten	1,0%	1,8%	0,3%	6,8* (3,2 - 14,0)
Kleines Spiel in der Spielbank	0,9%	1,2%	0,5%	2,4* (1,1 - 5,1)
,andere Sportwetten' ⁷	0,7%	1,1%	0,3%	3,6* (1,4 - 9,3)
Klassenlotterien	0,7%	0,4%	0,9%	0,4* (0,2 - 0,9)
Oddset-Spielangebote	0,6%	1,1%	0,1%	8,0* (1,4 - 45,3)
Internet-Casinospiele'	0,6%	0,9%	0,3%	2,7 (0,7 - 10,5)
Euromillions	0,4%	0,6%	0,2%	3,8* (1,3 - 10,9)
Toto	0,4%	0,7%	0,1%	5,7* (2,2 - 14,8)
Keno	0,4%	0,5%	0,2%	1,9 (0,6 - 5,7)
Pferdewetten	0,3%	0,2%	0,3%	0,8 (0,4 - 1,8)
Plus 5	0,1%	0,2%	0,0%	0,8 (0,4 - 1,8)

Tabelle 7 Seite 2	gesamt	männlich	weiblich	OR (95 %-KI) ¹
Lotterie Logeo ⁸	0,1%	0,0%	0,1%	--
Deutsche Sportlotterie	<0,1%	0,1%	<0,1%	7,5 (0,9 - 61,1)
Umweltlotterie "GENAU" ⁸	<0,1%	0,1%	<0,1%	0,4 (0,1 - 2,7)

Absteigende Sortierung nach Spalte „gesamt“; Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz; n (abs.): gesamt n = 11.420 bis n = 11.503; männlich n = 5.794 bis n = 5.832; weiblich n = 5.626 bis n = 5.671; *)statistisch signifikanter Unterschied zwischen männlichen und weiblichen Befragten (Test mit binär-logistischer Regression; Referenzkategorie: weiblich; Kovariate: Alter); 1) Odds Ratio (Quotenverhältnis) und 95 %-Konfidenzintervall, kontrolliert für Alter, Referenzkategorie: weiblich; 2) alle im Survey erfragten Glücksspiele ohne privates Glücksspiel; 3) außer Lotto „6 aus 49“, Eurojackpot und Sofortlotterien; 4) in 2017 wurde die Sieger-Chance als weiteres Zusatzspiel eingeführt; 5) Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet, Angebote von den Lottogesellschaften und anderen Anbietern; 6) Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä.; 7) nicht weiter ausdifferenzierte Restkategorie von Sportwetten (ohne Oddset-Spielangebote, Toto, Live- und Pferdewetten); 8) neu in 2017 (jeweils länderspezifische Lotterien, die nur in einem Bundesland angeboten werden); --) Unzureichende Varianz in den Zellen zur Analyse.

An Geldspielautomaten in Gaststätten, Spielhallen etc. spielen 2,6 %. Sportwetten geben insgesamt 2,4 % aller Befragten an, darunter am häufigsten Live-Wetten (1,0 %), Oddset-Spielangebote (0,6 %, darunter ODDSET-Wette des DLTB 0,5 %) und ‚andere Sportwetten‘ (0,7 %). Bingo haben 1,1 % der Befragten gespielt. Der Anteil derjenigen, die in den letzten 12 Monaten mindestens einmal privat um Geld gespielt haben, beträgt 5,9 %.

Darüber hinaus lassen sich aus Angaben der Befragten zu den von ihnen jeweils genutzten Spielorten/Bezugswegen (siehe Kapitel 3.2.5) Aussagen über Glücksspielteilnahmen in der „Grauzone“ treffen. Bspw. haben 1,8 % der Befragten an solchen Sportwetten teilgenommen, davon online 1,1 %, in Wettbüros 0,5 % und über andere Wege 0,3 %.

Auch bezogen auf die letzten zwölf Monate vor der Befragung werden die meisten Glücksspiele von mehr Männlichen als weiblichen Befragten gespielt. Mit 26,1 % ist die 12-Monats-Prävalenz für Lotto „6 aus 49“ bei männlichen Befragten 1,5-fach höher als bei weiblichen. Signifikante Unterschiede ähnlichen Ausmaßes zwischen den Geschlechtern finden sich des Weiteren – allerdings bei jeweils deutlich niedrigerer Prävalenz - bei den Zusatzspielen Spiel 77/ Super 6/Sieger-Chance, der Glücksspirale und Bingo. Bei Oddset-Spielangeboten und Live-Wetten verschiebt sich das Verhältnis mit Abstand am deutlichsten zugunsten der männlichen Befragten: So werden Oddset-Spielangebote 8,0-fach häufiger von männlichen als von weiblichen Befragten gespielt und Live-Wetten 6,8-fach (Sportwetten insgesamt: 4,4-fach) häufiger.

Betrachtet man die Nutzung von Lotterien in verschiedenen Altersgruppen, so findet sich eine Zunahme mit dem Alter. Es ergeben sich bei gewerblichen Glücksspielen 12-Monats-Prävalenzen von 4,9 % bei den 18- bis 20-Jährigen, von 11,1 % bei den 21- bis 25-Jährigen, von

20,8 % bei den 26- bis 35-Jährigen, von 24,5 % bei den 36- bis 45-Jährigen, von 23,4 % bei den 46- bis 55-Jährigen und von 30,1 % bei den über 55-Jährigen. Bei Geldspielautomaten, Sportwetten und Live-Wetten finden sich entgegengesetzte Nutzungsmuster: Bspw. besteht bei Geldspielautomaten die ausgeprägteste Nutzung bei den 18- bis 20-Jährigen (7,8 %) und den 21- bis 25-Jährigen (6,3 %), um dann mit zunehmendem Alter sukzessive zurückzugehen (26- bis 35-Jährige: 5,0 %, 36- bis 45-Jährige: 2,3 %, 46- bis 55-Jährige 0,7 % und über 56-Jährige: 0,6 %). Eine nach Geschlecht und Alter differenzierte Darstellung der 12-Monats-Prävalenzen aller Glücksspiele ist **TABELLE 41** im Anhang zu entnehmen.

3.2.2 Trendanalysen: 12-Monats-Prävalenzen von Glücksspielen 2007 bis 2017

Wie schon bei der Lebenszeitprävalenz ist auch der Anteil der Personen, die in den letzten zwölf Monaten vor der Befragung irgendein Glücksspiel gespielt haben, von 2007 bis 2015 kontinuierlich und bis zum Jahr 2013 sogar statistisch signifikant zurückgegangen, jedoch weist die Erhebung 2017 erstmals eine gleich hohe 12-Monats-Prävalenz wie 2015 auf (**Tabelle 8** und **Tabelle 41**).

TABELLE 8: 12-Monats-Prävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel nach Geschlecht und Altersgruppen in den Befragungen 2007 bis 2017

	2007	2009	2011	2013	2015	2017
gesamt	55,0%*	53,8%*	50,7%*	40,0%*	37,3%	37,3%
männlich	60,0%*	60,0%*	56,5%*	44,7%	43,3%	41,4%
weiblich	50,0%*	47,5%*	44,8%*	35,3%*	31,2%	33,0%
16 - 17	26,6%*	24,2%*	31,5%*	19,9%*	18,2%	15,3%
18 - 20	44,0%*	42,9%*	42,2%*	37,4%*	31,9%*	24,5%
21 - 25	49,1%*	50,2%*	45,2%*	34,7%	34,8%	32,1%
26 - 35	59,2%*	54,3%*	49,3%*	36,3%	38,2%	36,2%
36 - 45	58,5%*	57,3%*	53,5%*	39,8%	41,1%	38,4%
46 - 55	57,7%*	56,5%*	51,9%*	44,4%*	37,3%	37,6%
56 – 70^a	56,3%*	56,8%*	55,3%*	45,5%*	38,1%	43,1%

Angaben in Prozent; bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: „Dual Frame“ Stichprobe;

*) statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischer Regression, Referenzjahr: 2017, Kovariaten: Alter und ggf. Geschlecht); ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: 2007 n = 9.894; 2009 n = 9.915; 2011 n = 9.921; 2013 n = 11.404; 2015 n = 11.438; 2017 n = 11.418; a) bis 2013 56 bis 65 Jahre.

Die 12-Monats-Prävalenz irgendeines Glücksspiels ist im Zeitraum 2007 bis 2015 von 55,0 % auf 37,3 % zurückgegangen. Nachdem im Zeitraum 2007 bis 2011 nur leichte Rückgänge der Glücksspielgesamtprävalenz (letzten 12 Monate) festzustellen sind, ging diese im Jahr 2013 deutlich um über zehn Prozentpunkte zurück, um dann im Jahr 2015 nur noch relativ geringfügig um weitere 2,9 Prozentpunkte abzunehmen. Die Prävalenzen sind im Jahr 2017 in der Gesamtbefragung identisch zur Erhebung 2015, wobei – im Geschlechtervergleich – der Rückgang im Glücksspielverhalten bei den Männern seit 2009 anhält, während bei den Frauen im Vergleich zu 2015 eine Zunahme der 12-Monats-Prävalenz von 1,8 Prozentpunkten stattgefunden hat. Die Glücksspielteilnahme der 18-20 Jährigen nimmt erneut signifikant im Vergleich zu allen Vorbefragungen ab.

Auch bei Betrachtung der einzelnen Glücksspiele ist die 12-Monats-Prävalenz der einzelnen Glücksspiele im Jahr 2017 gegenüber 2015 relativ konstant. Lediglich die Prävalenz der Zusatzspiele Spiel77, Super6 und Sieger-Chance hat im Vergleich zu 2015 signifikant um 1,2 Prozentpunkte abgenommen. Dem gegenüber konnte die Lotterie Eurojackpot einen Zugewinn von ebenfalls 1,2 Prozentpunkten verbuchen, was jedoch keine signifikante Steigerung im Vergleich zur Erhebung 2015 darstellt. In der Häufigkeitsrangfolge aller Glücksspiele sind die „Top 5“ im Vergleich der Erhebungsjahre nahezu unverändert geblieben (**TABELLE 9**). 2015 rückte auch Eurojackpot in der Rangfolge unter die ersten fünf Glücksspiele auf (2013: Rang 6) und verbleibt in 2017 auf Rang 4. Die Prävalenz bei Fernseh- und Klassenlotterien, die bis zur Erhebung 2015 einen rückläufigen Trend verzeichneten, steigt in 2017 erstmals wieder (wenn auch nur geringfügig) an.

Es bestehen statistisch signifikante Rückgänge bei den 12-Monats-Prävalenzen einiger Glücksspiele im Jahre 2017 gegenüber dem Jahr 2015 in der Altersgruppe der 18-20 Jährigen: Bei gewerblichen Glücksspielen (sign. Absinken um 6,7 Prozentpunkte) und Sportwetten insgesamt (sign. Absinken um 3,6 Prozentpunkte) ist dies der Fall. Zu weiteren nach Geschlecht und Altersgruppen differenzierten Darstellungen der 12-Monats-Prävalenzen aller erhobenen Glücksspiele zu den fünf Erhebungszeitpunkten siehe **TABELLE 41** im Anhang; zu den unterschiedlichen 12-Monats-Prävalenzen der ODDSET-Wette des DLTB und weiteren, unter gleichem Namen angebotenen Wetten anderer Anbieter siehe Abschnitt „Spielorte/Bezugswege“ unter „Oddset-Angebote“ im Kapitel 3.3.

Die Teilnahme an „Grauzone“ Sportwetten über Internet oder in Wettbüros (ohne Abbildung) hat im Jahr 2017 gegenüber der ersten Glücksspielerhebung der BZgA im Jahr 2007 nur geringfügig zugenommen (2007: 1,3 %, 2017: 1,8 %, „Grauzone“ Online-Sportwetten: 2007: 0,9 %, 2017: 1,1 %, „Grauzone“ Sportwetten in Wettbüros: 2007: 0,1 %, 2017: 0,5 %). Auch gegenüber der vorangegangenen Erhebung im Jahr 2015 sind die Unterschiede zwar gering, allerdings gibt es geschlechts- und altersgruppenspezifisch unterschiedliche Entwicklungen. So

ist die Teilnahme an „Grauzone“ Sportwetten bei jungen Männern im Jahr 2017 im Vergleich zu 2015 erstmals gesunken: Bei den 18 bis 20-Jährigen hat sie sich fast halbiert (von 12,8 % auf 6,8 %) und liegt so wieder in etwa auf dem Niveau der Jahre 2011 und 2013. Berücksichtigt man zudem das Vorliegen eines Migrationshintergrunds, so zeigt sich eine vergleichbare Entwicklung bei den Männern mit Migrationshintergrund. Jedoch ist die 12-Monats-Prävalenz besonders bei den 18 bis 20-Jährigen deutlich ausgeprägter (18 bis 20-jährige Männer: 6,8 %; 18 bis 20-jährige Männer mit Migrationshintergrund: 12,3 %).

TABELLE 9: 12-Monats-Prävalenzen einzelner Glücksspiele in den Befragungen 2007 bis 2017

	2007		2009		2011		2013		2015		2017	2017
	12-MP	Rang	12-MP	Rang	12-MP	Rang	12-MP	Rang	12-MP	Rang	12-MP	Rang
Gewerbliche Glücksspiele ¹	48,4%*	(--)	49,6%*	(--)	46,5%*	(--)	37,8%*	(--)	35,4%	(--)	35,3%	(--)
Lotto "6 aus 49"	35,5%*	1	40,0%*	1	31,5%*	1	25,2%*	1	22,7%	1	22,6%	1
Lotterien insges. ²	13,9%	(--)	11,9%*	(--)	16,0%	(--)	11,3%*	(--)	15,1%	(--)	16,4%	(--)
Spiel 77, Super 6, "Sieger-Chance"	28,2%*	2	30,2%*	2	21,0%*	2	15,1%*	2	12,4%*	2	11,2%	2
Sofortlotterien ³	11,7%*	3	10,2%	3	12,9%*	3	10,6%	3	9,7%	3	10,0%	3
Eurojackpot ⁴	--	--	--	--	--	--	5,0%*	6	7,1%	4	8,3%	4
privates Glücksspiel	8,6%*	4	7,9%*	5	9,2%*	4	6,7%	4	6,0%	5	5,9%	5
Fernsehlottorien	8,4%*	5	8,1%*	4	7,3%*	5	5,2%*	5	4,2%	6	4,6%	6
Glücksspirale ⁵	--	--	--	--	4,5%*	7	2,7%	9	2,5%	9	3,0%	7
Geldspielautomaten	2,2%	9	2,7%	7	2,9%	8	3,7%	7	2,6%	8	2,6%	8
'Andere Lotterien' ⁶	3,7%*	7	3,9%*	6	4,9%*	6	3,4%*	8	2,9%	7	2,5%	9
Sportwetten insges. ⁷	3,7%*	(--)	3,9%*	(--)	3,4%*	(--)	2,9%	(--)	2,7%	(--)	2,4%	(--)
Spielbank insges.	2,6%*	(--)	2,5%*	(--)	2,0%	(--)	1,7%	(--)	1,7%	(--)	1,6%	(--)
Großes Spiel in der Spielbank	1,9%*	10	1,9%*	9	1,6%*	10	1,3%	10	1,3%	10	1,1%	10
Bingo ⁵	--	--	--	--	1,2%	12	1,1%	12	0,8%	13	1,1%	11
Live-Wetten ⁵	--	--	--	--	0,9%	14	1,0%	13	0,9%	12	1,0%	12
Kleines Spiel in der Spielbank	1,1%	12	1,2%	11	1,0%	13	0,8%	14	0,8%	14	0,9%	13
'Andere Sportwetten' ⁸	0,8%	13	0,9%	14	0,7%	16	0,5%	16	0,7%	15	0,7%	14
Klassenlotterien	3,9%*	6	1,8%*	10	1,2%*	11	0,5%	17	0,5%	17	0,7%	15
Oddset-Spielangebote	2,3%*	8	2,3%*	8	1,9%*	9	1,2%	11	0,9%	11	0,6%	16

Internet-Casinospiele	0,7%	15	0,9%	13	0,8%	15	0,6%	15	0,5%	16	0,6%	17
Euromillions ⁴	--	--	--	--	--	--	0,3%	20	0,2%	21	0,4%	18
Toto	0,7%*	14	0,7%*	15	0,6%	17	0,3%	21	0,4%	18	0,4%	19
Keno	1,3%*	11	0,9%*	12	0,4%	18	0,5%	18	0,2%	20	0,4%	20
Pferdewetten	0,7%*	16	0,6%*	16	0,4%	19	0,5%	19	0,3%	19	0,3%	21
Plus 5 ⁷	--	--	--	--	0,2%	20	0,1%	22	0,1%	23	0,1%	22
Lotterie Logeo ¹⁰	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	0,1%	23
Deutsche Sportlotterien ⁹	--	--	--	--	--	--	--	--	0,2%*	22	<0,0%	24
Umweltlotterie "GENAU" ¹⁰	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	<0,0%	25

Absteigende Sortierung nach Spalte 2017; nur Glücksspiele, die zu mindestens zwei Zeitpunkten erhoben wurden (Lotterie Logeo und Umweltlotterie GENAU: siehe Tabelle 4);

Bis 2011: Festnetzstichprobe; seit 2013: Dual Frame“ Stichprobe;

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur Lebenszeitprävalenz;

n (abs.): 2007 n = 9.788 bis n = 10.001; 2009 n = 9.743 bis n = 9.998; 2011 n = 9.959 bis n = 10.001; 2013 n = 11.458 bis 11.500; 2015 n = 11.449 bis 11.500; 2017 n = 11.462 bis 11.503;

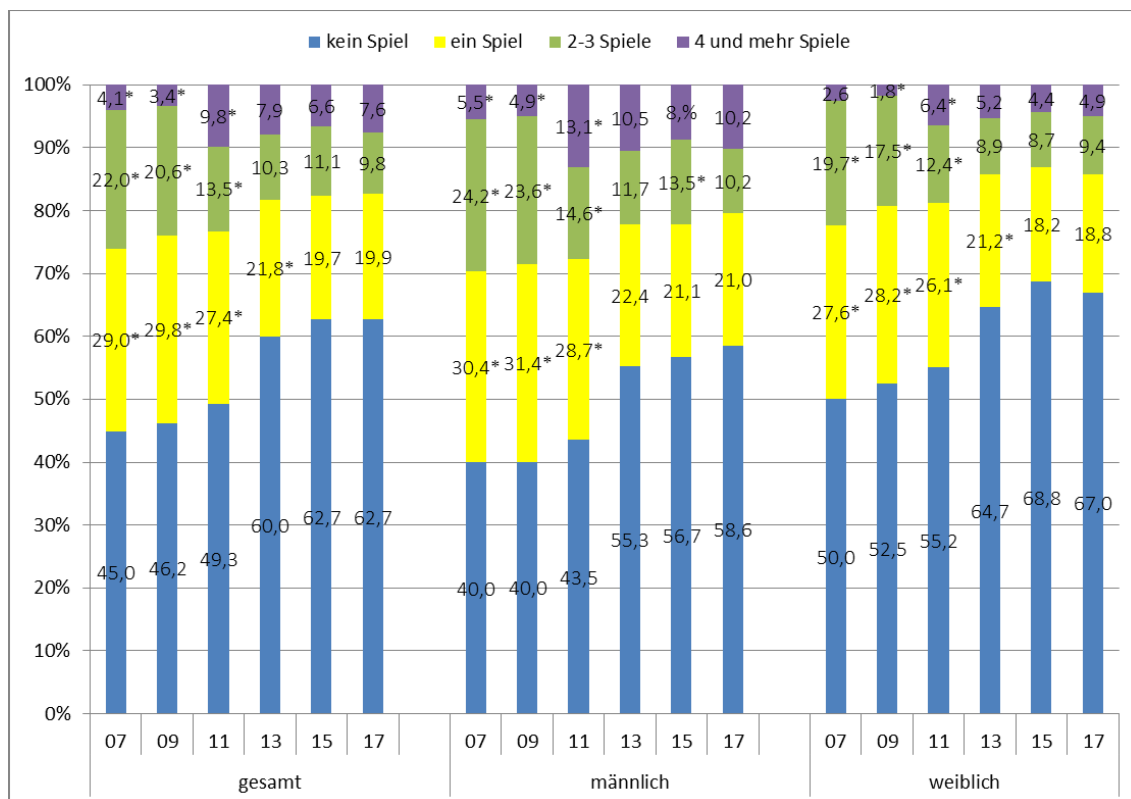
*) statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischer Regression, Referenzjahr: 2015, Kovariaten: Geschlecht und Alter;

1) alle im Survey erfragten Glücksspiele ohne privates Glücksspiel; 2) außer Lotto „6 aus 49“, Eurojackpot und Sofortlotterien, seit 2013 inkl. Keno, 2015 inkl. Eurojackpot, Euromillions und Deutsche Sportlotterie, 2017 inkl. Logeo und „GENAU“; 3) Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet, Lottogesellschaften und andere Anbieter; 4) erstmals 2013 erhoben; 5) seit 2011 erhoben; 6) Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä., bis 2009 inkl. Glücksspirale; 7) seit 2011 inkl. Live-Wetten; 8) nicht weiter ausdifferenzierte Restkategorie von Sportwetten (ohne Oddset-Spielangebote, Toto und Pferdewetten, seit 2011 exkl. Live-Wetten). 9) seit 2015 erhoben; 10) Seit 2017 erhobene Regionallotterie (jeweils nur in einem Bundesland angeboten).

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 (siehe hierzu auch Kapitel 2.5). Bei Vergleichen nach Erhebungsjahren ist wiederum zu beachten, dass sowohl Anzahl als auch Zusammensetzung der in den BZgA-Surveys erhobenen Glücksspiele variieren¹¹.

¹¹ Wurden im Jahre 2011 erstmals explizit Bingo, die Glücksspirale, Live-Wetten und das Zusatzspiel Plus 5 erfragt, sind im Jahr 2013 die europäischen Lotterien Eurojackpot und Euromillions, im Jahr 2015 die Deutsche Sportlotterie und im Jahre 2017 die Lotterien Logeo und „GENAU“ (beide nur in einem Bundesland verfügbar) hinzugekommen. Und während 2011 die Erhebung von Quicky entfallen ist, wurde ab dem Jahr 2013 auf die Abfrage von Fernsehquizsendungen und riskanten Börsenspekulationen verzichtet. Entfallen sind seit 2011 die Erhebung von Quicky und die Abfrage von Fernsehquizsendungen und riskanten Börsenspekulationen.



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). *) statistisch signifikante Unterschiede der betreffenden Kategorie gegenüber der Referenzkategorie (kein Spiel) im Vergleich der sechs Erhebungszeitpunkte, multinominale Regression, Referenzjahr: 2017.

ABBILDUNG 3: Anzahl gespielter Glücksspiele nach Erhebungsjahr und Geschlecht

Im Jahr 2017 haben 19,9 % der Befragten nur ein Glücksspiel angegeben. Die Detailanalyse zeigt, dass es sich bei etwas weniger als der Hälfte davon um Personen handelt, die ausschließlich Lotto „6 aus 49“ gespielt haben (44,8 %). Der Anteil der Befragten, die mindestens zwei oder mehr Spiele angegeben haben (Mehrfachspielende), beträgt zusammengefasst im Jahr 2017 17,4 % und ist unter männlichen Befragten nur leicht höher als unter weiblichen (20,4 % vs. 14,3 %). Zudem ist dieser Anteil der Mehrfachspielenden (alle Kategorien ab zwei Glücksspielen zusammengefasst) seit 2007 sukzessive von 26,1 % auf 17,4 % im Jahr 2017 gesunken. Nachdem sich dagegen der Anteil der Befragten mit vier und mehr angegebenen Glücksspielen im Jahr 2011 gegenüber 2009 mehr als verdoppelt hat, ist der

Anteil dieser Vielfachspielenden bis ins Jahr 2015 auf 6,6 % sukzessive zurückgegangen und im Jahr 2017 erstmals wieder leicht (auf 7,6 %) angestiegen.

Der Anteil der Mehrfachspielenden steigt bis zum Alter von 35 Jahren an und verbleibt dann in den höheren Altersgruppen bei um die 18 %.

Darüber hinaus kann für jedes Glücksspiel dargestellt werden, wie viel Prozent der Befragten, die ein Glücksspiel A spielen, auch Glücksspiel B spielen (Korrespondenzspielverhalten). In **TABELLE 10** sind Glücksspiele mit einer 12-Monats-Prävalenz von mindestens einem Prozent im Jahr 2017 berücksichtigt. Einzelne Glücksspiele sind zu Kategorien zusammengefasst, so einige Lotterien und die Sportwetten. Die Prozentzahlen sind zeilenweise zu interpretieren. Beispielsweise ergibt sich aus der Tabelle, dass von den Lottospielenden 30,5 % auch am Eurojackpot teilgenommen haben, während umgekehrt 83,0 % der Befragten, die am Eurojackpot teilgenommen, auch Lotto „6 aus 49“ gespielt haben. Den dunkelgrau hinterlegten Feldern in der Diagonale sind die Anteile der Spieler und Spielerinnen zu entnehmen, die ausschließlich das jeweilige Glücksspiel angegeben haben.

TABELLE 10: Korrespondenzspielverhalten (2017, letzte 12 Monate)

Tabelle 10, Seite 1	Lotto „6 aus 49“	Lotterien insg.	Spiel 77, Super 6, Sieger-Chance	Sofortlotterien	Eurojackpot	privates Glücksspiel	Fernsehlottorien	Glücksspirale	Geldspielautomaten	andere Lotterien*	Sportwetten insg.	Spielbank insges.	Großes Spiel in der Spielbank	Live-Wetten
Lotto „6 aus 49“	39,3%	45,8%	49,3%	22,3%	30,5%	11,4%	9,1%	10,4%	3,6%	6,6%	5,7%	3,3%	1,9%	1,8%
Lotterien insgesamt	62,8%	25,0%	36,6%	22,3%	50,7%	13,2%	28,1%	18,2%	4,6%	14,2%	7,0%	4,1%	2,4%	2,6%
Spiel 77, Super 6, Sieger-Chance	99,2%	53,6%	31,8%	28,1%	34,2%	15,2%	13,1%	15,5%	3,5%	9,1%	5,5%	4,2%	1,8%	1,3%
Sofortlotterien	50,5%	36,9%	31,5%	32,4%	22,4%	13,5%	8,3%	9,9%	6,3%	5,3%	8,1%	3,5%	2,5%	3,0%
Eurojackpot	83,0%	100,0%	46,2%	27,0%	12,0%	11,8%	9,8%	10,7%	6,2%	8,4%	10,1%	4,4%	3,2%	4,4%
privates Glücksspiel	43,6%	36,5%	28,7%	22,7%	16,5%	32,7%	10,0%	8,2%	12,6%	7,7%	10,2%	10,1%	6,9%	5,1%
Fernsehlottorien	44,5%	100,0%	32,0%	18,0%	17,7%	12,9%	32,0%	14,7%	2,4%	7,7%	3,3%	1,2%	,8%	1,5%
Glücksspirale	78,5%	100,0%	58,2%	33,2%	29,9%	16,3%	22,7%	10,4%	3,9%	11,2%	12,7%	2,2%	1,4%	1,4%
Geldspielautomaten	31,7%	29,4%	15,3%	24,6%	20,1%	29,1%	4,2%	4,5%	36,8%	5,1%	15,0%	16,9%	12,5%	12,0%
andere Lotterien*	64,0%	100,0%	43,7%	23,0%	30,1%	19,8%	15,3%	14,3%	5,6%	22,0%	5,6%	10,4%	3,3%	1,5%
Sportwetten insgesamt	53,9%	47,8%	25,8%	33,8%	34,9%	25,0%	6,3%	15,7%	16,0%	5,4%	17,2%	9,3%	7,9%	43,4%
Spielbank insges.	45,2%	40,8%	28,7%	21,9%	22,5%	36,6%	3,5%	3,9%	26,7%	14,9%	13,7%	19,4%	66,6%	10,3%
Großes Spiel in der Spielbank	39,6%	35,8%	18,3%	22,8%	24,7%	37,7%	3,3%	3,8%	29,4%	7,2%	17,4%	100,0%	19,8%	12,5%
Live-Wetten	39,7%	40,7%	13,6%	28,6%	35,1%	29,1%	6,7%	4,1%	29,5%	3,3%	100,0%	16,3%	13,1%	17,0%

*Klassenlotterien, andere Lotterien, Keno, Bingo, Euromillions; Diagonale: Anteil der Befragten, die ausschließlich dieses Glücksspiel gespielt haben. Basis: alle Befragten mit Angabe mindestens eines Spiels in den letzten 12 Monaten; „Dual-Frame“ Auswahlrahmen. Die Tabelle ist in den Zeilenangaben zu interpretieren. Bsp.: Von den Lottospielern haben 3,6 % auch an Geldspielautomaten gespielt. Umgekehrt haben von den Geldspielautomatenspielern 31,7 % auch Lotto gespielt; Bsp. grau hinterlegte Felder in der Diagonale: 39,3 % der Nutzer von Lotto „6 aus 49“ haben dieses ausschließlich gespielt.

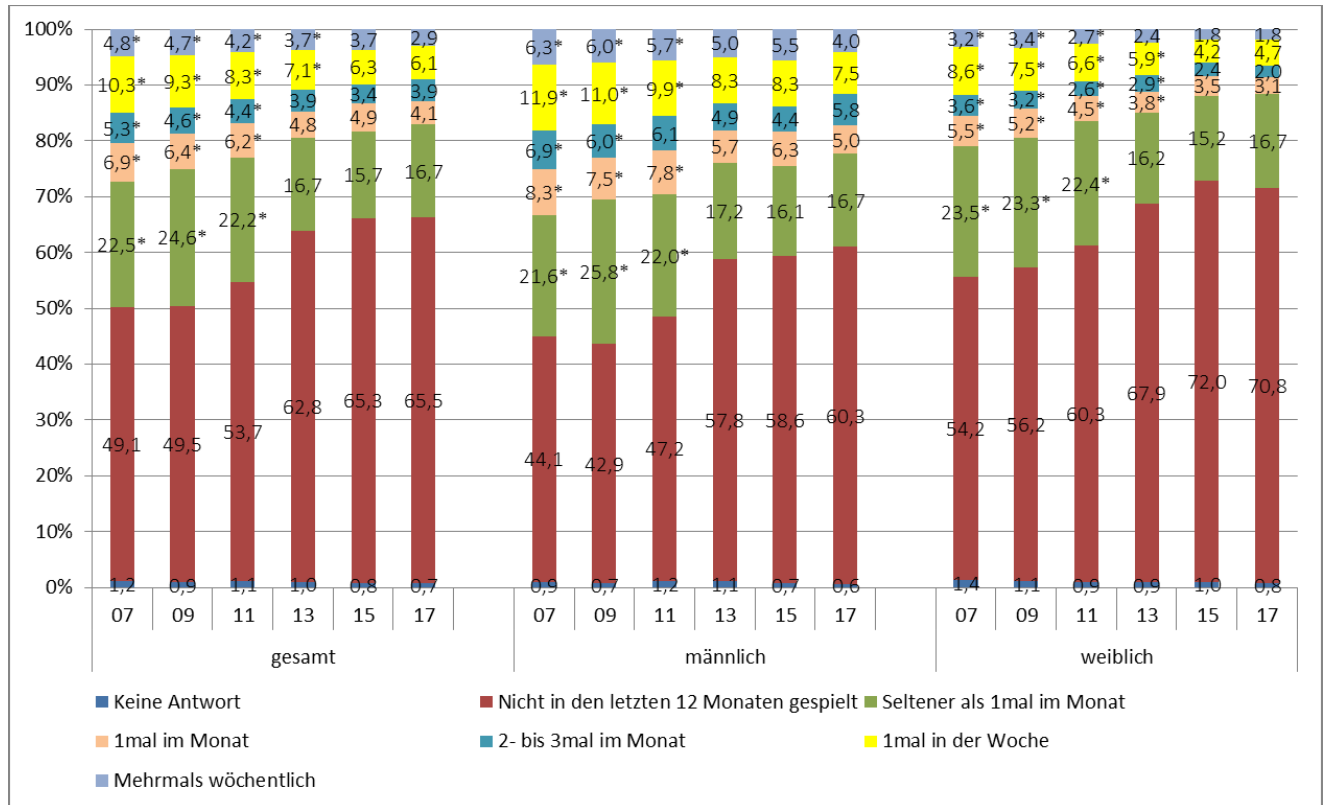
Die Tabelle zeigt, dass Lotto vergleichsweise am häufigsten zusätzlich zu anderen Glücksspielen gespielt wird.

Lotto „6 aus 49“ und Eurojackpot werden in vergleichsweise hohem Maße wechselseitig genutzt: Mehr als vier von fünf Eurojackpot-Spielenden (83,0 %) spielen auch Lotto und immerhin fast ein Drittel der Lottospielenden spielt zusätzlich Eurojackpot. Als sich gegenseitig weitgehend ausschließende Glücksspielarten erscheinen dagegen die Glücksspirale und Geldspielautomaten. So haben von den Personen, die an der Glücksspirale teilnehmen, lediglich 3,9 % auch an Geldspielautomaten gespielt, und von Personen, die an Geldspielautomaten spielen, lediglich 4,5 % auch an der Glücksspirale teilgenommen.

Betrachtet man die Glücksspiele in der Reihenfolge ihrer exklusiven Nutzung, so steht Lotto „6 aus 49“ mit einem Anteil ausschließlich dieses Glücksspiel Nutzender (39,3 %) an der Spitze. Es folgen Geldspielautomaten (36,8 %) und nahezu gleichauf, privates Glücksspiel (32,7 %) und Sofortlotterien (32,4 %). Auf der anderen Seite zeigt sich bei Befragten, die die Glücksspirale oder Eurojackpot spielen, mit 10,4 % resp. 12,0 % die vergleichsweise geringste Neigung, das jeweilige Glücksspiel ausschließlich zu spielen. Personen, die diese beiden Spielformen angegeben haben, spielen mithin relativ am häufigsten weitere Glücksspiele.

3.2.4 Spielhäufigkeiten in den zurückliegenden 12 Monaten

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



Basis: alle Befragten mit gültigen Angaben zu den 12-Monats-Frequenzen der einzelnen Glücksspiele (ohne Fernseh-, Klassen- und 'andere Lotterien', Euromillions und Glücksspirale, daher abweichender Anteil von Befragten, die nicht gespielt haben, gegenüber dem in Abbildung 3 angegebenen); „Dual Frame“ Auswahlrahmen; ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: n = 10.001 (2007); n = 10.000 (2009), n = 10.002 (2011), n = 11.501 (2013), n = 11.501 (2015), n = 11.503 (2017); *) 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 4: Spielfrequenz irgendeines Glücksspiels in den letzten 12 Monaten in den Befragungen 2007 bis 2017

Über den gesamten Zeitraum (2007 bis 2017) betrachtet gehen die Anteile der Befragten in jeder Spielhäufigkeitskategorie, entsprechend dem Rückgang der 12-Monats-Prävalenz irgendeines Glücksspiels tendenziell zurück. Bei männlichen Befragten ergibt sich zu allen Erhebungszeitpunkten eine höhere Spielhäufigkeit als bei Frauen. So spielen im Jahr 2017 bspw. zusammengenommen 17,3 % der männlichen gegenüber 8,5 % der weiblichen Befragten mehrmals im Monat. Entsprechend der mit steigendem Alter zunehmenden 12-Monats-Prävalenz irgendeines Glücksspiels nehmen auch die beiden höchsten der in **ABBILDUNG 4** dargestellten Spielfrequenzausprägungen mit dem Alter zu.

Die vergleichsweise meisten Befragten, die an irgendeinem Glücksspiel teilgenommen haben, spielen seltener als monatlich. Der Anteil dieser Kategorie ist im Zeitraum 2007 bis 2011 annähernd konstant geblieben (zwischen 22,2 % und 24,6 %) und dann in den beiden darauffolgenden Erhebungsjahren jeweils deutlich gesunken, um sich anschließend um die 16 % einzupendeln. Diese Entwicklung findet sich bei beiden Geschlechtern.

Bereits deutlich weniger Befragte spielen einmal monatlich: 2017 sind es 4,1 %. Die im Zeitverlauf rückläufige Entwicklung findet sich ebenfalls bei beiden Geschlechtern. Zwei- bis dreimal im Monat spielen im Jahr 2015 3,9 % aller Befragten, das sind zwar 0,4 % mehr als 2015, jedoch nehmen in 2017 die beiden Spitzenkategorien (1-mal in der Woche und mehrmals wöchentlich), dafür um zusammengenommen 1,0 Prozentpunkte ab.

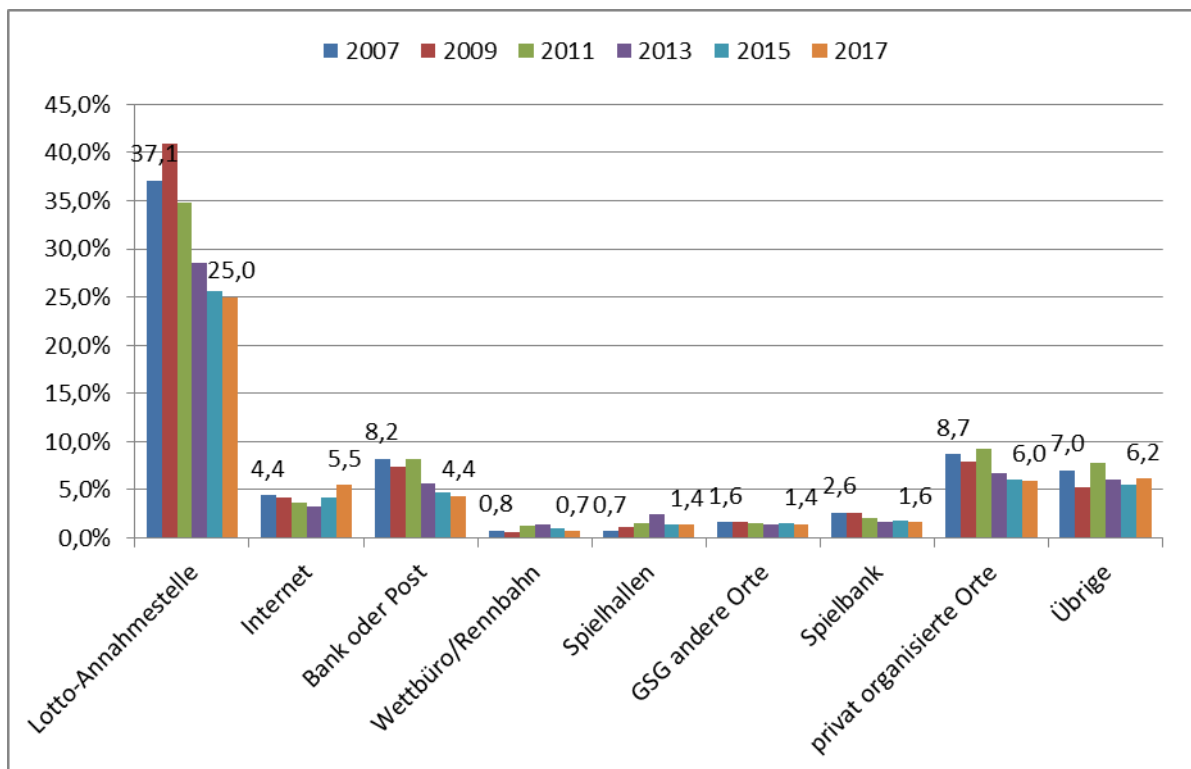
Im Vergleich mit 2015 hat sich im Jahr 2017 keine Kategorie statistisch signifikant verringert (jeweils im Verhältnis zur Kategorie ‚nicht gespielt‘).

Da sich in der im Zeitverlauf zurückgehenden Entwicklung der Spielhäufigkeitskategorien in **ABBILDUNG 4**, wie schon festgestellt, auch der Rückgang der Glücksspielteilnahme insgesamt widerspiegelt, wurde die Spielhäufigkeit hier nur für die Personen analysiert, die im zurückliegenden Jahreszeitraum an mindestens einem Glücksspiel (genauer: an einem der Glücksspiele, für die auch Spielhäufigkeiten erfragt wurden) teilgenommen haben.

3.2.5 Spielorte/Bezugswege insgesamt (alle Glücksspielformen)

Bei den meisten, der aktuell (in den letzten 12 Monaten) gespielten Glücksspiele, wurde einheitlich nach den jeweiligen Spielorten bzw. Bezugswegen gefragt. Daher ist es möglich, die Spielorte/Bezugswege auch in der Gesamtbetrachtung dieser Glücksspiele auszuwerten. Basis sind wiederum alle Befragten und alle Glücksspiele, bei denen Spielorte bzw. Bezugswege erhoben wurden.

Aufgrund der großen Verbreitung des Lottospiels „6 aus 49“ liegt der Bezugsweg „Lotto-Annahmestelle“ im Jahr 2017 an der Spitze der erfragten Bezugswege (25,0 %, vgl. **ABBILDUNG 5**), mit weitem Abstand gefolgt von privat organisierten Glücksspielorten (6,0 %). Die Teilnahme an Glücksspielen über Bank oder Post findet bei 4,4 % der Befragten statt und über Internet bei 5,5 %. Auf die Spielbank als Glücksspielort entfallen 1,6 %, auf Gaststätten, Imbissbuden etc. und auf Spielhallen jeweils 1,4 %- Die beiden Letztgenannten stehen jeweils ausschließlich im Zusammenhang mit der Nutzung von Geldspielautomaten. Wettbüros oder die Rennbahn als Spielorte für Sportwetten werden im Jahr 2017 von 0,7 % der Befragten genutzt. Als „übrige“ zusammengefasste Spielorte bzw. Zugangswege (über Telefon, direkt bei den Anbietern sowie im Fragebogen nicht weiter differenzierte ‚andere Wege‘) kommen auf einen Anteil von 6,2 %. Das Telefon als eigenständig dargestellten Bezugsweg für Glücksspiele wird seit dem Jahr 2013 praktisch nicht mehr angegeben, sodass auf eine Darstellung verzichtet wird.



Basis: alle Befragten; „Dual Frame“ Auswahlrahmen; * alle übrigen=über Wettbüro, Rennbahn, gewerbliche Anbieter, direkt bei den Anbietern (Klassenlotterien) oder telefonisch. Prozentangaben für das Jahr 2007 und 2017 ausgewiesen.

ABBILDUNG 5: Spielorte/Zugangswege (irgendein Glücksspiel) in den letzten 12 Monaten in den Befragungen 2007 bis 2017

Entsprechend dem Rückgang der 12-Monats-Prävalenzen fast aller Glücksspiele im Jahr 2017 nimmt auch die Nutzung der meisten Spielorte bzw. Zugangswege im Vergleich zu den vorangegangenen Erhebungen ab. Dies ist besonders ausgeprägt im Fall der Glücksspielteilnahme in Lotto-Annahmestellen, die bereits im Zeitraum 2009 bis 2015 von 40,9 % auf 25,6 % zurückgegangen ist. Der Rückgang in 2017 ist, ebenso wie der des Spielortes bzw. Bezugsweges ‚Bank/Post‘, gegenüber allen vorangegangenen Erhebungen (ausgenommen dem Jahr 2015) statistisch signifikant. Internet als Zugangsweg hat im Jahr 2017 gegenüber allen vorherigen Jahren signifikant zugenommen (vgl. **TABELLE 42**).

In **TABELLE 42** im Anhang sind die jeweiligen Anteile der Spielorte/Bezugswegen am Glücksspielgeschehen differenziert nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr zu entnehmen, zudem sind statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren ausgewiesen.

Zu erkennen sind dort deutliche Präferenzen für Internet und Wettbüro/Rennbahn seitens der männlichen Befragten. Besonders deutlich wird dies bei den 18 bis 35-Jährigen Männern. Weibliche Befragte sind dagegen etwas häufiger als männliche beim Glücksspiel über Bank oder Post vertreten.

Je älter die Befragten, desto höher ist tendenziell die Teilnahmequote an Glücksspielen über Lotto-Annahmestellen oder über Bank oder Post. Im Jahr 2017 wird der Spielort ‚Lotto-Annahmestelle‘ am häufigsten in der Altersgruppe der 56- bis 70-Jährigen angegeben (31,4 %) ebenso wie beim Bezugsweg Bank/Post (8,2 %). Die Teilnahmequote beim Glücksspiel über Internet nimmt in Bezug auf das Alter einen umgekehrt u-förmigen Verlauf und erreicht in der Altersgruppe der 26- bis 35-Jährigen mit 8,5 % ihr Maximum.

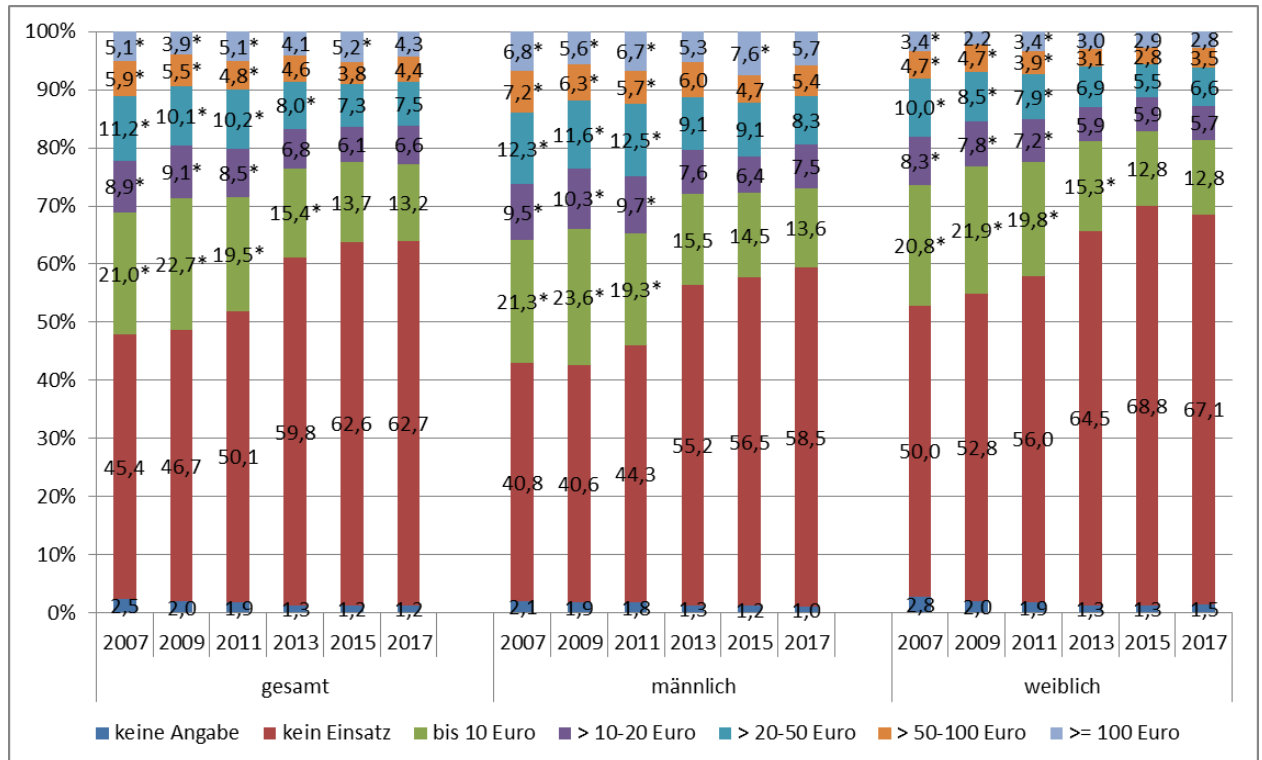
Bei einer Reihe von über Internet spielbaren Glücksspielen wird seit dem Survey 2013 der Ort bzw. die Art des Zugangs erhoben, wie gespielt wurde. Basis für die Analysen zum Ort, wo bzw. wie die Teilnahme an Internet-Glücksspielen erfolgte, sind alle Befragten, die in den zurückliegenden 12 Monaten Glücksspiele im Internet angegeben haben.

Von den Befragten, die eines der Spiele über Internet angegeben haben, und zu denen mindestens ein Zugangsweg zugeordnet werden konnte (gewichtet: n=632), spielen 80,0 % und damit die große Mehrheit zuhause. 4,0 % nutzen (auch) einen Internetanschluss bei Freunden oder Bekannten, 1,4 % ein Internet-Café o. ä. und 12,4 % spielen von einem mobilen Gerät aus. Aufgrund der Mehrfachangaben lässt sich ferner ermitteln, dass von diesen Befragten 71,4 % ausschließlich zuhause, 14,8 % ausschließlich auswärts und 13,8 % sowohl zuhause als auch auswärts spielen.

3.2.6 Geldeinsätze für Glücksspiel (insgesamt)

Bezogen auf die 16- bis 70-jährige Bevölkerung in Deutschland geben in 2017 insgesamt 62,7 % an gar keinen Geldeinsatz getätigt zu haben. Es geben weiterhin 13,2 % (männliche Befragte: 13,6 %, weibliche: 12,8 %) der Befragten bis zu 10 Euro monatlich für Glücksspiele aus und 6,6 % zwischen mehr als 10 und 20 Euro (männliche Befragte: 7,5 %, weibliche: 5,7 %). Während in diesen beiden Kategorien die Anteile für beide Geschlechter noch relativ nah beieinanderliegen, sind die Unterschiede in den höheren Kategorien deutlicher: Zwischen mehr als 20 und bis 50 Euro geben insgesamt 7,5 % aus (8,3 % vs. 6,6 %) und zwischen mehr als 50 und 100 Euro 4,4 % (5,4 % vs. 3,5 %). Der Anteil der Personen in der Bevölkerung, die mehr als 100 Euro für Glücksspiele im Monat aufwenden, beträgt 4,3 % (5,7 % vs. 2,8 %), womit in dieser Kategorie der Unterschied bei den Geldeinsätzen zwischen männlichen und weiblichen

Befragten am größten ist. Die Höhe der Spieleinsätze unterscheidet sich damit deutlich nach Geschlecht. Sie nimmt zudem tendenziell bei beiden Geschlechtern mit steigendem Alter zu (die nach Geschlecht und Altersgruppen differenzierten Häufigkeitsverteilungen für die monatlichen Geldeinsätze für Glücksspiel sind **TABELLE 43** im Anhang zu entnehmen).



Alle Befragten; n 2007 = 10.001; n 2009: 10.000; n 2011: 10.002; n 2013: 11.500, n 2015: 11.500, n 2017: 11.502; Alle Glücksspiele, für die Geldeinsätze erhoben wurden; bis Jahr 2013: 56 bis 65 Jahre; *) statistisch signifikante Unterschiede der betreffenden Kategorie gegenüber der Referenzkategorie (kein Einsatz) im Vergleich der sechs Erhebungszeitpunkte, multinomiale Regression, Referenzjahr: 2017; Kategoriengrenzen gerundet; die Kategorie ‚0 Euro/kein Einsatz‘ schließt Nichtspielende mit ein, daher gegenüber Abbildung 3 und Abbildung 4 abweichender Anteil nicht-spielender.

ABBILDUNG 6: Geldeinsätze für Glücksspiele von 16- bis 70-Jährigen in den Befragungen 2007 bis 2017

Im Vergleich der Kategorienverteilung im Jahr 2017 mit der im Jahr 2015 ergeben sich bei einer der fünf Kategorien (in denen Angaben zum Geldeinsatz gemacht wurden) Unterschiede zur Referenzkategorie ‚kein Einsatz‘. So ist der Unterschied bei der Kategorie „über 100 Euro“ statistisch signifikant.

Da sich in der Entwicklung der Spieleinsatzkategorien über die sechs Erhebungszeitpunkte in **ABBILDUNG 6** wiederum der Rückgang der Glücksspielteilnahme insgesamt widerspiegelt, wurden die Geldeinsatz-Kategorien zusätzlich für die Personen analysiert, die auch tatsächlich im zurückliegenden Jahreszeitraum an mindestens einem Glücksspiel teilgenommen haben. Bei diesen zeigt sich eine weitgehende Konstanz der Anteile der einzelnen Geldeinsatzkategorien. Der Anteil derjenigen, die monatlich 100 Euro und mehr für Glücksspiele ausgegeben haben, ist im Jahr 2017 gegenüber 2015 wieder deutlich gesunken (2015: 14,1 %, 2017: 11,5 %) und hat somit fast wieder das Niveau der Jahre 2011 und 2013 erreicht.

3.3 Ergebnisse zu ausgewählten Glücksspielen

Im Folgenden werden Ergebnisse zu ausgewählten Glücksspielformen dargestellt. Erläutert werden die Glücksspielformen Lotto „6 aus 49“, Eurojackpot, Sofortlotterien, Oddset-Spielangebote und Geldspielautomaten. Die Auswahl orientiert sich an der Rangfolge der 12-Monats-Prävalenzen, der Spiele im Jahr 2017 sowie der Relevanz für eine Suchtgefährdung (Geldspielautomaten, Oddset-Spielangebote). Letztere werden hier auch deswegen dargestellt, da es sich bei diesen Spielangeboten nur zum Teil um Angebote des DLTB handelt und nur über die differenzierte Betrachtung der Zugangswege eine Zuordnung zum DLTB möglich ist.

Zu jeder Spielform werden die 12-Monats-Prävalenz, die Spielorte bzw. Bezugswege, die Spielhäufigkeiten und die Spieleinsätze (Ausgaben) dargestellt, jeweils differenziert nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr. Bei Glücksspielen, für die entsprechende Angaben vorliegen, werden Spielhäufigkeiten und Ausgaben zudem differenziert nach Spielorten bzw. Bezugswegen wiedergegeben. Bei Glücksspielen, für die als Spielort bzw. Bezugsweg auch das Internet möglich ist, wird zudem die Art und Weise, wie der Internetzugang erfolgte erfragt (z.B. Zuhause, bei Freunden oder Bekannten usw.). Bei Geldspielautomaten werden zudem die Spielorte differenziert erfragt sowie weitere bei der Nutzung durch Jugendliche relevante Aspekte dargestellt.

Weitere Ergebnisse zur Lebenszeit-Prävalenz und zur 12-Monats-Prävalenz von Glücksspielen, die in diesem Kapitel nicht dargestellt sind, können **TABELLE 40** und **TABELLE 41** im Anhang entnommen werden.

Lotto „6 aus 49“

12-Monats-Prävalenz. Die 12-Monats-Prävalenz von Lotto „6 aus 49“ folgt in allen sechs Befragungen in Bezug auf Alter und Geschlecht einem ähnlichen Muster (**Tabelle 11**). In den letzten zwölf Monaten haben jeweils deutlich mehr männliche als weibliche Befragte Lotto „6 aus 49“ gespielt (männlich: 26,1 %; weiblich: 19,0 %). Die Teilnahme am Lottospiel steigt mit zunehmendem Alter an. Dies gilt gleichermaßen für beide Geschlechter.

Im Vergleich der sechs Erhebungszeitpunkte zeigt sich, nach einem zwischenzeitlichen Anstieg der Lottoprävalenz auf 40 % im Jahr 2009, seit 2011 (31,5 %) ein sukzessiver, statistisch signifikanter Rückgang bis auf 22,7 % im Jahr 2015. Die Prävalenzen im Jahr 2017 haben sich im direkten Vergleich mit der Erhebung 2015 nur geringfügig verändert.

Bei den 16- und 17-jährigen Jugendlichen ist der Anteil derer, die angegeben haben, im zurückliegenden Jahreszeitraum Lotto „6 aus 49“ zu spielen, von 2007 bis 2017 zurückgegangen und beträgt im Jahr 2017 noch 1,0 % (Jungen: 1,0 %, Mädchen: 1,1 %). Damit liegen diese Anteile in etwa auf dem Niveau der vorangegangenen Erhebung.

Am ausgeprägtesten ist die Lotto-Teilnahme unter den befragten 56 bis 70-Jährigen: Sie beträgt 30,1 % (Männer: 34,5 %, Frauen: 25,5 %).

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

	2007	2009	2011	2013	2015	2017
gesamt	35,5%*	40,1%*	31,5%*	25,3%*	22,7%	22,6%
16 und 17 Jahre	3,1%*	2,7%	1,7%	1,3%	1,4%	1,0%
18 bis 20 Jahre	10,3%*	21,8%*	10,9%*	7,9%	5,9%	4,9%
21 bis 25 Jahre	22,7%*	31,6%*	17,8%*	12,5%	13,4%	11,1%
26 bis 35 Jahre	39,3%*	43,0%*	30,7%*	22,9%	20,0%	20,8%
36 bis 45 Jahre	40,2%*	44,6%*	36,5%*	27,2%	25,5%	24,5%
46 bis 55 Jahre	41,5%*	44,9%*	35,5%*	31,1%*	26,7%	23,9%
56 bis 70 Jahre ¹	39,6%*	42,7%*	38,4%*	32,5%	27,4%	30,1%
nur Erwachsene	37,0%*	41,3%*	32,5%*	26,0%*	23,3%	23,2%
gesamt	39,8%*	45,3%*	36,6%*	27,3%	27,1%	26,1%
16 und 17 Jahre	2,7%	3,6%	1,4%	0,9%	0,7%	1,1%
18 bis 20 Jahre	12,6%*	26,8%*	14,4%*	6,4%	7,4%	6,1%
21 bis 25 Jahre	23,9%*	33,7%*	20,4%*	13,0%	15,5%	12,2%
26 bis 35 Jahre	43,7%*	47,8%*	34,7%*	26,6%	22,9%	23,4%
36 bis 45 Jahre	45,5%*	52,5%*	43,3%*	28,9%	29,6%	27,8%
46 bis 55 Jahre	47,3%*	49,8%*	42,2%*	34,0%	33,4%	30,0%
56 bis 70 Jahre ¹	44,0%*	47,7%*	43,6%*	34,4%	33,2%	34,5%
nur Erwachsene	41,4%*	46,7%*	37,8%*	28,1%	28,0%	26,9%
gesamt	31,2%*	34,7%*	26,3%*	23,3%*	18,2%	19,0%
16 und 17 Jahre	3,6%	1,9%	2,0%	1,7%	2,1%	1,0%
18 bis 20 Jahre	7,4%*	15,5%*	7,2%*	9,5%	4,2%	3,6%
21 bis 25 Jahre	21,7%*	29,6%*	15,1%*	12,0%	11,2%	9,8%
26 bis 35 Jahre	34,8%*	37,9%*	26,6%*	19,0%	17,0%	18,1%
36 bis 45 Jahre	34,8%*	36,4%*	29,5%*	25,3%	21,3%	21,2%
46 bis 55 Jahre	35,6%*	40,1%*	28,8%*	28,1%*	20,5%	18,6%
56 bis 70 Jahre ¹	35,2%*	37,8%*	33,1%*	30,7%	21,2%	25,5%
nur Erwachsene	32,4%*	35,8%*	27,0%*	23,9%*	18,7%	19,5%

Alle Angaben in Prozent; bis 2011: Festnetzstichprobe, Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz des Lottospiels „6 aus 49“; 2007 bis 2011 Festnetzstichprobe, seit 2013 „Dual Frame“ Stichprobe; n (abs.): gesamt 2007 = 9.972; gesamt 2009 = 9.977; gesamt 2011 = 9.977; gesamt 2013 = 11.486; gesamt 2015: 11.489; gesamt 2017: 11.492; 1) bis 2013: 56 bis 65 Jahre *) statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischer Regression, Referenzjahr: 2017, ggf. Kovariaten Geschlecht und Alter.

Die 12-Monats-Prävalenz der Befragten, die ausschließlich Lotto „6 aus 49“ gespielt haben, beläuft sich im Jahr 2017 auf 8,7 % und ist damit ebenfalls rückläufig (2007: 15,3 %, 2009: 20,0 %, 2011: 14,2 %, 2013: 10,9 %, 2015: 9,1 %). Bezogen nur auf die Lotto-Spieler sind es, wie bereits **TABELLE 10** (S. 84) zu entnehmen, im Jahr 2017 39,3 %. Entsprechend haben 60,7 % der Lottospieler auch andere Glücksspiele gespielt. Dabei handelt es sich zumeist (wenn man einmal von den Lotto-Zusatzspielen absieht) um Eurojackpot, welches 30,5 % der Lottospieler angeben, zudem, bereits in beträchtlich geringerem Ausmaß, um Sofortlotterien (22,3 %).

Betrachtet man ausschließlich das vom DLTB angebotene Lottospiel (über Lotto-Annahmestellen und Internet), so ergibt sich im Jahr 2017 eine 12-Monats-Prävalenz von 19,8% (männliche Befragte: 22,6 %, weibliche: 17,0 %).

Hinsichtlich der Verteilung der 12-Monats-Prävalenz des Lottospiels nach weiteren soziodemografischen Merkmalen ergibt sich folgendes Bild: 34,3% der Lottospieler haben als höchsten Schulabschluss die Hauptschule angegeben, 33,6% die mittlere Reife und weitere 32,1 % einen (Fach-) Hochschulabschluss (inkl. evtl. Studium). 70,0 % sind erwerbstätig, 3,0 % arbeitslos, 23,7 % nicht erwerbstätig (z. B. in Rente, im Haushalt u. ä.) und 3,3 % in Ausbildung (schulische oder berufliche). Ein Haushaltsnettoeinkommen bis 1.500 Euro geben 15,0 % an, zwischen 1.500 und 3.000 Euro 48,5 % und darüber 36,6 %. Einen Migrationshintergrund weisen 17,5 % auf.

Bezugswege. Entsprechend dem Rückgang der 12-Monats-Prävalenz des Lottospiels „6 aus 49“ nehmen auch die auf die jeweiligen Bezugswege entfallenden Quoten ab. In den zwölf Monaten vor dem Interview 2017 haben 19,0 % aller Befragten Lotto „6 aus 49“ über Lotto-Annahmestellen gespielt und damit erneut weniger als in 2015 (20,1 %) sowie auch in den vorangegangenen Erhebungen. Der Anteil der über das Internet Lotto Spielenden, ist seit der ersten Glücksspielerhebung im Jahr 2007 bis zum Jahr 2013 sukzessive von 2,7 % auf 1,5 % zurückgegangen. Im Jahr 2015 ist die Quote wieder angestiegen auf 2,2 % und in 2017 auf 3,1 %. Gewerbliche Anbieter (z. B. Faber) kommen im Jahr 2017 auf einen Anteil von 0,7 %.

Bezogen auf Befragte, die in den dem Survey 2017 vorangegangenen 12 Monaten Lotto „6 aus 49“ gespielt haben, ergeben sich folgende Spielortanteile: 84,0 % spielen ihre Tippscheine über Lotto-Annahmestellen (2015: 88,6 %) und 13,9% über Internet, was gegenüber 2015 (9,6 %) erneut einen deutlichen Zuwachs darstellt. 2,9 % der Lottospieler spielen 2017 über gewerbliche Anbieter.

Im Falle des Lottospiels über Internet (n=427) erfolgte dies 2017 bei 83,8 % der Befragten zuhause und bei 19,9 % von einem mobilen Gerät unterwegs aus. Es hat also im Vergleich zu

2015 eine deutliche Verschiebung in Richtung der mobilen Nutzung gegeben (Zuwachs von 11,2 Prozentpunkten). Die Anteile weiterer Internetspielorte von Lotto „6 aus 49“ bewegen zwischen 0,7 % und 1,1 % (öffentlich zugänglicher PC im Internet-Café o. ä.: 2,8 %, bei Freunden oder Bekannten: 0,6 % und sonstige: 3,5 %).

Der Anteil der Personen, die Lotto „6 aus 49“ über die offizielle Homepage des deutschen Lotto und Toto Block (DLTB) spielen (30,3 %), hat gegenüber 2015 (41,5%) stark abgenommen. Neben weiteren staatlich lizenzierten Anbietern wird aber auch vermehrt über illegale Anbieter Online-Lotto betrieben (Tipp24: in 2015 12,8 % und in 2017 13,8% und Lottoland: in 2015 1,7 % und in 2017 10,7 %). Von 22,2 % wurde in 2017 die lizenzierte Anbieterseite „Lotto 24“ genannt und von 11,3 % Lotterie.de (Es wurden hier nur die Anbieter mit der weitesten Verbreitung genannt).

Nahezu alle Lottospieler und -spielerinnen (96,7 %) haben im Jahr 2017, Lotto „6 aus 49“ über nur einen Bezugsweg gespielt.

Spielhäufigkeit. 7,0 % aller Befragten spielen Lotto „6 aus 49“ im Jahr 2017 mindestens wöchentlich, 2,8 % zwei- bis dreimal im Monat und weitere 2,5 % einmal monatlich (Bezug: zurückliegender Jahreszeitraum vor der Befragung). Die beiden bei beiden Geschlechtern vergleichsweise am stärksten besetzten Kategorien sind ‚seltener als einmal im Monat‘ und ‚mindestens wöchentlich‘ gespielt. Entsprechend sind die beiden mittleren Kategorien ‚2-3-mal im Monat‘ und ‚1-mal im Monat‘ jeweils deutlich schwächer besetzt. Etwas mehr männliche als weibliche Befragte spielen mindestens wöchentlich (8,6 % vs. 5,3 %).

In fast allen Spielhäufigkeitskategorien sind im Verlauf der sechs BZgA-Glücksspielerhebungen bei Lotto „6 aus 49“ Rückgänge zu verzeichnen. Hatte bspw. im Jahr 2007 noch etwa jeder fünfte Befragte monatlich oder häufiger Lotto „6 aus 49“ getippt, so ist es im Jahr 2017 nur noch gut jeder Achte. Mit Ausnahme der Kategorie ‚seltener als einmal im Monat gespielt‘, in der im Jahr 2009 ein deutlicher Anstieg zu verzeichnen war (2007: 14,2 %, 2009: 20,1 %), sind diese Rückgänge sukzessive erfolgt (**TABELLE 12**). Diese Entwicklung trifft weitestgehend auf männliche und weibliche Befragte etwa in gleichem Maß zu, wobei bei den Männern tendenziell ein leichter Anstieg der Spielhäufigkeit im Vergleich zum Jahr 2013 zu beobachten ist und bei den Frauen die Jahre 2015 und 2017 relativ konstant geblieben sind.

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

		gesamt						männlich						weiblich					
Tab 12, Seite 1		2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017
gesamt	●●●●	13,2%*	12,0%*	10,6%*	8,9%*	8,2%*	7,0%	15,4%*	14,0%*	13,0%*	10,4%*	11,3%*	8,6%	11,0%*	9,9%*	8,2%*	7,4%*	5,0%	5,3%
	●●●	3,2%*	3,2%*	2,9%	2,2%	2,1%	2,8%	3,9%	4,0%*	4,0%	2,5%	2,7%	4,0%	2,5%*	2,3%*	1,9%	1,9%	1,6%	1,5%
	●●	4,8%*	4,7%*	4,1%*	3,1%*	3,2%*	2,5%	5,9%*	5,4%*	5,2%*	3,5%	3,8%	3,0%	3,7%*	4,0%*	2,9%*	2,7%*	2,7%	2,0%
	●	14,2%*	20,1%*	13,8%*	10,9%	9,1%	10,2%	14,4%*	21,7%*	14,3%*	10,7%	9,3%	10,3%	14,0%*	18,3%*	13,2%*	11,0%	8,8%	10,1%
	○	64,5%	60,0%	68,6%	74,8%	77,3%	77,4%	60,3%	54,8%	63,5%	72,7%	72,9%	73,9%	68,8%	65,3%	73,7%	76,9%	81,8%	81,1%
	w.n./k.A.	0,1%	0,0%	0,0%	0,1%	0,1%	0,2%	0,1%	0,0%	0,1%	0,1%	0,0%	0,3%	0,0%	0,1%	0,0%	0,1%	0,1%	0,1%
über LA	●●●●	-- ¹	-- ¹	9,9%*	8,5%*	7,1%*	6,0%	--	--	12,0%*	9,9%*	9,6%*	7,3%	--	--	7,8%*	7,2%*	4,6%	4,8%
	●●●	--	--	2,8%*	2,0%	1,9%	2,4%	--	--	3,8%	2,3%	2,3%	3,7%	--	--	1,8%*	1,7%*	1,4%	1,1%
	●●	--	--	4,0%*	2,9%*	3,0%*	2,1%	--	--	5,0%*	3,3%*	3,5%*	2,3%	--	--	2,9%*	2,6%*	2,5%	1,8%
	●	--	--	13,5%*	10,3%*	8,6%	9,0%	--	--	14,0%*	10,0%	8,8%	8,9%	--	--	13,0%*	10,6%*	8,4%	9,2%
	○	--	--	69,8%	76,2%	79,4%	80,3%	--	--	65,2%	74,4%	75,7%	77,6%	--	--	74,5%	77,9%	83,0%	83,1%
	w.n./k.A.	--	--	0,0%	0,1%	0,1%	0,1%	--	--	0,0%	0,1%	0,0%	0,2%	--	--	0,0%	0,1%	0,1%	0,1%

Tab 12, Seite 2		gesamt						männlich						weiblich					
		2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017
über Internet	••••	-- ¹	-- ¹	0,7%	0,5%*	1,1%	0,9%	--	--	1,1%	0,8%*	1,9%	1,4%	--	--	0,3%	0,3%	0,4%	0,4%
	•••	--	--	0,2%	0,3%	0,4%	0,5%	--	--	0,4%	0,4%	0,5%	0,7%	--	--	0,0%*	0,3%	0,2%	0,4%
	••	--	--	0,3%*	0,3%*	0,4%	0,6%	--	--	0,5%*	0,4%*	0,6%	1,1%	--	--	0,1%	0,2%	0,2%	0,2%
	•	--	--	1,0%*	0,8%*	0,9%*	1,8%	--	--	1,3%*	1,1%*	1,1%*	2,2%	--	--	0,6%*	0,5%*	0,7%*	1,3%
	o	--	--	97,9%	98,0%	97,3%	96,1%	--	--	96,7%	97,3%	95,9%	94,5%	--	--	99,0%	98,8%	98,5%	97,7%
	w.n./k.A.	--	--	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	--	--	0,0%	0,0%	0,0%	0,1%	--	--	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
Übrige ²	••••	--	--	0,8%	0,3%	0,5%	0,6%	--	--	1,1%	0,4%	0,8%	0,7%	--	--	0,5%	0,1%*	0,2%	0,4%
	•••	--	--	0,1%	0,1%	0,1%	0,1%	--	--	0,1%	0,0%*	0,3%	0,1%	--	--	0,1%	0,1%	0,0%	0,1%
	••	--	--	0,2%	0,1%	0,1%	0,1%	--	--	0,3%	0,1%	0,1%	0,1%	--	--	0,0%	0,1%	0,2%	0,0%
	•	--	--	0,3%*	0,5%	0,3%*	0,8%	--	--	0,4%*	0,5%	0,3%*	1,0%	--	--	0,3%	0,4%	0,3%*	0,6%
	o	--	--	98,6%	99,1%	98,9%	98,4%	--	--	98,1%	99,0%	98,5%	97,9%	--	--	99,0%	99,1%	99,3%	98,8%
	w.n./k.A.	--	--	0,0%	0,1%	0,0%	0,1%	--	--	0,0%	0,1%	0,0%	0,1%	--	--	0,1%	0,1%	0,0%	0,1%

Angaben in Prozent; Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz des Lottospiels „6 aus 49“; Abweichungen gegenüber Tabelle 13 durch Rundungen in der Nachkommastelle möglich; bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: „Dual Frame“ Stichprobe; •••• ≥ wöchentlich, ••• 2-3mal im Monat, •• einmal im Monat, • < einmal im Monat, o nicht gespielt; LA=Lotto-Annahmestelle; w.n./k.A.= weiß nicht/keine Angabe; n (abs.): gesamt 2007 = 10.001; gesamt 2009 = 10.000; gesamt 2011 = 10.000; gesamt 2013 = 11.499; gesamt 2015 = 11.500 ; gesamt 2017 = 11.501 ; *) statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit multinomialer logistischer Regression, Referenzjahr: 2017, Kovariaten: Alter und ggf. Geschlecht, redundanter Parameter: nicht gespielt/weiß nicht/keine Angabe); 1) bis 2009 wurde die Spielhäufigkeit nur insgesamt, also nicht differenziert nach Spielorten/Bezugswegen, erhoben; 2) Teilnahme über gewerbliche Anbieter (Faber) oder ‚andere Wege‘; jeweils maximale Häufigkeit. Befragte können über mehrere Wege gespielt haben.

Die hohe Übereinstimmung der Prozentanteile insgesamt und über Lotto-Annahmestellen weist auf die nahezu ausschließliche Spielweise über Lotto-Annahmestellen hin. Die Verhältnisse der Anteile in den einzelnen Spielhäufigkeitskategorien beim Spielen über Internet und über andere Bezugswege entsprechen auf sehr niedrigem Niveau dem Verhältnis in der Gesamtbetrachtung, d. h. auch hier handelt es sich bei den beiden am stärksten besetzten Kategorien um ‚seltener als einmal im Monat‘ und ‚mindestens wöchentlich‘ gespielt.

Spieleinsätze. Die monatlichen Beträge von Lotto „6 aus 49“-Spielern und Spielerinnen, die für dieses Glücksspiel ausgegeben werden, betragen im Jahr 2017 im Median 10,00 Euro (männliche Befragte: 11,25 Euro, weibliche Befragte 7,50 Euro). Sie liegen damit, einmal abgesehen vom Jahr 2009, ungefähr auf dem Niveau der vorangegangenen Erhebungen (2007: 10,75 Euro, 2009: 7,00 Euro, 2011 und 2013: jeweils 10,00 Euro, 2015: 11,00 Euro). Zu allen Erhebungszeitpunkten liegt der Median der monatlichen Ausgaben bei männlichen Befragten deutlich höher als bei weiblichen.

Differenziert man die monatlichen Spieleinsätze pro Person für Lotto „6 aus 49“ nach solchen, die in der Lotto-Annahmestelle getätigt wurden gegenüber alle übrigen Bezugswegen, so ergeben sich für das Jahr 2017 deutliche Unterschiede (über Lotto-Annahmestelle: 10,00 Euro, über das Internet: 9,00 Euro: über gewerbliche Anbieter wie Faber o.ä.: 5,00 Euro).

Ausschließlich auf das DLTB-Produkt bezogen ergeben sich monatliche Ausgaben von im Median 10,00 Euro (männliche Befragte: 12,50 Euro, weibliche Befragte: 7,50 Euro), darunter für in der Lotto-Annahmestelle gekaufte Scheine: 10,00 Euro, über Internet gespieltes Lotto: 8,00 Euro.

Eurojackpot¹²

12-Monats-Prävalenz. Die 2012 in Deutschland eingeführte Lotterie ‚Eurojackpot‘ erreicht im Jahr 2017 unter allen Befragten eine Verbreitung von 8,3 % (männlich: 10,4 %, weiblich: 6,1 %). Die Spielneigung nimmt einen umgedreht u-förmigen Verlauf, das heißt, sie nimmt mit dem Alter zunächst zu und erreicht mit 10,7 % in der Altersgruppe der 26- bis 35-Jährigen ihren Gipfel. Danach fällt sie bei den 56- bis 70-Jährigen bis auf 7,6 % wieder ab. Dieser Trend findet sich, auf unterschiedlichem Niveau, weitgehend bei beiden Geschlechtern wieder, wobei in allen Altersgruppen, abgesehen von den Jugendlichen, deutlich mehr männliche als weibliche

¹² Zur Erläuterung des Eurojackpots siehe Kapitel 3.8.

Befragte Eurojackpot spielen. Während an der Lotterie Eurojackpot im Jahr 2013 keiner und in 2015 0,5 % der befragten Jugendlichen teilnahmen, beträgt dieser Anteil im Jahr 2017 0,1%.

Die 12-Monats-Prävalenzen nehmen seit 2013 kontinuierlich zu, wobei lediglich die Zunahme bei den weiblichen Befragten statistisch signifikant ist. Dies ist vor allem auf die signifikante Zunahme der über 55-jährigen Frauen zurückzuführen (**TABELLE 13**).

TABELLE 13: Eurojackpot: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr

		2013	2015	2017
gesamt	gesamt	5,0%*	7,1%	8,3%
	16 und 17 Jahre	0,0%*	0,5%	0,1%
	18 bis 20 Jahre	1,0%*	2,8%	2,6%
	21 bis 25 Jahre	3,6%*	7,4%	5,7%
	26 bis 35 Jahre	5,0%*	9,0%	10,2%
	36 bis 45 Jahre	6,4%*	8,0%	9,2%
	46 bis 55 Jahre	4,9%*	8,0%	10,0%
	56 bis 70 Jahre ¹	5,8%	5,1%*	7,6%
	nur Erwachsene	5,1%*	7,3%	8,5%
männlich	gesamt	6,3%*	9,7%	10,4%
	16 und 17 Jahre	0,0%*	0,0%*	0,2%
	18 bis 20 Jahre	1,6%*	3,9%	3,7%
	21 bis 25 Jahre	4,0%*	9,6%	7,0%
	26 bis 35 Jahre	6,0%*	12,2%	13,7%
	36 bis 45 Jahre	7,9%	10,4%	10,7%
	46 bis 55 Jahre	7,1%*	11,7%	13,0%
	56 bis 70 Jahre ¹	7,2%	7,0%	9,5%
	nur Erwachsene	6,5%*	10,0%	10,8%
weiblich	gesamt	3,6%*	4,5%*	6,1%
	16 und 17 Jahre	0,0%	1,0%*	0,0%
	18 bis 20 Jahre	0,4%	1,7%	1,4%
	21 bis 25 Jahre	3,1%	5,1%	4,4%
	26 bis 35 Jahre	4,0%	5,8%	6,5%
	36 bis 45 Jahre	4,8%	5,6%	7,6%
	46 bis 55 Jahre	2,7%*	4,6%	7,4%
	56 bis 70 Jahre ¹	4,5%	2,9%*	5,5%
	nur Erwachsene	3,7%*	4,6%*	6,2%

Alle Angaben in Prozent; Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz von Eurojackpot; gesamt 2013 =11.484; gesamt 2015: 11.490; gesamt 2017: 11.488; *) statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischer Regression, Referenzjahr: 2017, ggf. Kovariaten Geschlecht und Alter; 1) bis 2013: 56 bis 65 Jahre.

1,0 % aller im Jahr 2017 Befragten spielen ausschließlich Eurojackpot. Bezogen auf die Eurojackpot-Spielenden (n=920) sind dies 12,0 %. 88,0 % und damit die überwiegende Mehrheit aller Eurojackpot-Spielenden sind dementsprechend Mehrfachspieler, nutzen also neben Eurojackpot noch ein weiteres Glücksspiel. Dabei handelt es sich zumeist um Lotto „6 aus 49“ welches 83,0 % der Eurojackpot-Spielenden angeben (ohne Zusatzspiele), zudem, allerdings in beträchtlich geringerem Ausmaß, um Sofortlotterien (27,0 %).

Hinsichtlich der Verteilung der 12-Monats-Prävalenz des Eurojackpot-Spiels nach weiteren soziodemografischen Merkmalen ergibt sich folgendes: 33,4% der Eurojackpot-Spielenden nennen als höchsten Schulabschluss einen Hauptschulabschluss, 31,6% mittlere Reife und weitere 35,0 % einen (Fach-) Hochschulabschluss (inkl. evtl. Studium). 74,1 % sind erwerbstätig, 2,7 % arbeitslos, 18,7 % nicht erwerbstätig und 4,5 % in Ausbildung (schulische oder berufliche). Ein Haushaltsnettoeinkommen bis 1.500 Euro geben 9,8 % an, zwischen 1.500 und 3.000 Euro 51,7 % und darüber 36,5 %. Einen Migrationshintergrund weisen 17,5 % auf.

Betrachtet man ausschließlich das DLTB-Angebot Eurojackpot (über Lotto-Annahmestellen und Internet), so ergibt sich im Jahr 2015 eine 12-Monats-Prävalenz von 6,9 % (männlich: 8,5 %, weiblich: 5,4 %).

Bezugswege. In den zwölf Monaten vor dem Interview 2017 haben 6,5 % aller Befragten (bei einer 12-Monats-Prävalenz von insgesamt 8,3 %) Eurojackpot über Lotto-Annahmestellen gespielt. Der Anteil ist unter männlichen Befragten zwar um 2,5 Prozentpunkte höher wie unter weiblichen (7,7 % vs. 5,2 %), jedoch ist die Prävalenz der Frauen in 2017 stärker angestiegen, als die der Männer. Der Anteil der über das Internet Spielenden beträgt 1,8 % und ist bei männlichen Befragten dreimal so hoch wie bei weiblichen (2,7 % vs. 0,9 %). Lediglich 0,1 % der Befragten haben angegeben, Eurojackpot über andere Wege zu spielen.

Bezogen auf Befragte, die in den letzten 12 Monaten Eurojackpot gespielt haben, ergeben sich folgende Anteile: 78,1 % spielen über Lotto-Annahmestellen, 21,8 % über Internet und 1,2 % über andere Wege. Die Bedeutung des Internets als Zugangsweg hat beim Eurojackpot über die Jahre deutlich zugenommen (2013: 12,1 %; 2015: 16,7 %; 2017: 21,8 %).

Wurde Eurojackpot über Internet gespielt (n=254), sollten die Befragten zudem die Anbieterseiten nennen. 27,3 % nannten hierauf eine vom DLTB betriebene Internetseite. Von 25,7% wurde die ebenfalls staatlich lizenzierte Anbieterseite „Lotto 24“ und von 13,2 % Lotteriede.de genannt. Die nicht staatlich lizenzierten Anbieterseiten „Tipp 24“ und Lottoland nutzen 11,1 %, bzw. 7,1 % der Befragten. Weitere 27,5 % spielen aufseiten sonstiger, nicht namentlich erfasster Anbieter (Mehrfachnennung).

Im Falle der Teilnahme an Eurojackpot über Internet erfolgt dies bei 87,5 % der Befragten zuhause und bei 20,0 % von einem mobilen Gerät unterwegs. Die Antwortoptionen ‚Freunde/Bekannte‘ oder ‚öffentlich zugänglicher PC‘ erreichen 1,7 % resp. 0,2 % (sonstige: 0,5 %).

Praktisch alle Eurojackpot-Spieler und –Spielerinnen (98,9 %) haben im Jahr 2017 über nur einen Bezugsweg Eurojackpot gespielt.

Spielhäufigkeiten. Die vergleichsweise meisten Befragten spielen Eurojackpot in den zurückliegenden 12 Monaten seltener als einmal im Monat (5,2 %, männliche Befragte: 5,6 %, weibliche: 4,7 %). Es folgen die Kategorien ‚mindestens wöchentlich‘ und ‚einmal im Monat‘ mit 1,2 % bzw. 1,0 %. Männliche Befragte haben die beiden höchsten Kategorien ca. viermal und die Kategorie ‚1-mal monatlich‘ etwa dreimal so häufig angegeben wie weibliche.

TABELLE 14: Eurojackpot: 12-Monats-Spielhäufigkeit nach Geschlecht im Vergleich der Jahre 2013 bis 2017

		gesamt			männlich			weiblich		
		2013	2015	2017	2013	2015	2017	2013	2015	2017
gesamt	●●●●	0,7*%	1,1%	1,2%	1,1%	1,7%	2,0%	0,4%	0,6%	0,5%
	●●●	0,5%	0,9%	0,8%	0,6%*	1,4%	1,2%	0,4%	0,4%	0,3%
	●●	0,9%	0,8%	1,0%	1,1%	1,1%	1,5%	0,6%	0,5%	0,5%
	●	2,9*%	4,2%	5,2%	3,6*%	5,4%	5,6%	2,2*%	3,0*%	4,7%
	○	95,0%	92,9%	91,7%	93,7%	90,3%	89,6%	96,4%	95,5%	93,9%
	w.n./k.A.	0,0%	0,0%	0,1%	0,0%	0,1%	0,1%	0,0%	0,0%	0,1%
über LA	●●●●	0,6%	0,9%	1,0%	0,8%	1,4%	1,5%	0,4%	0,5%	0,4%
	●●●	0,4%	0,7%	0,6%	0,6%	0,9%	1,1%	0,3%	0,4%	0,2%
	●●	0,7%	0,6%	0,6%	0,9%	0,9%	0,8%	0,5%	0,4%	0,4%
	●	2,6*%	3,6%	4,3%	3,3%	4,5%	4,5%	2,0*%	2,7*%	4,1%
	○	95,6%	94,2%	93,4%	94,5%	92,3%	92,1%	96,8%	96,0%	94,8%
	w.n./k.A.	0,0%	0,0%	0,1%	0,0%	0,0%	0,1%	0,0%	0,0%	0,1%
über Internet	●●●●	0,1%	0,2%	0,3%	0,3%	0,2%	0,5%	0,0*%	0,1%	0,1%
	●●●	0,1%	0,3%	0,1%	0,0*%	0,5%	0,2%	0,1%	0,1*%	0,0%
	●●	0,1*%	0,2*%	0,5%	0,1*%	0,3%	0,8%	0,1%	0,1%	0,2%
	●	0,4*%	0,6*%	1,0%	0,4*%	1,0%	1,4%	0,3%	0,2*%	0,7%
	○	99,4%	98,7%	98,1%	99,2%	98,0%	97,1%	99,5%	99,5%	99,0%
	w.n./k.A.	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
übrige	●●●●	0,0%	0,1%	0,0%	0,1%	0,1%	0,1%	0,0%	0,0%	0,0%
	●●●	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	●●	0,0%	0,0%	0,0%	0,1%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	●	0,0%	0,1%	0,1%	0,0%	0,1%	0,1%	0,0%	0,1%	0,0%
	○	99,9%	99,8%	99,9%	99,9%	99,7%	99,8%	100,0%	99,9%	99,9%
	w.n./k.A.	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,1%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%

Angaben in Prozent; Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz von Eurojackpot; Abweichungen gegenüber Tabelle 13 durch Rundungen in der Nachkommastelle möglich; ●●●● ≥ wöchentlich, ●●● 2-3mal im Monat, ●● einmal im Monat, ● < einmal im Monat, ○ nicht gespielt; LA=Lotto-Annahmestelle; w.n./k.A.= weiß nicht/keine Angabe; n (abs.): gesamt 2013 = 11.500; gesamt 2015 = 11.500; gesamt 2017 = 11.503; *) statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit multinomialer logistischer Regression, Referenzjahr: 2017, Kovariaten: Alter und ggf. Geschlecht, redundanter Parameter: nicht gespielt/weiß nicht/keine Angabe); Befragte können über mehrere Wege gespielt haben.

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

Spieleinsätze. Monatlich geben Eurojackpot-Spielende im Median 5,00 Euro für dieses Glücksspiel aus (Interquartilbereich (IQB): 3,00 € bis 11,18 €). Der monatliche Einsatz von männlichen Befragten ist dabei im Median geringfügig höher als der von weiblichen (6,00 € vs. 5,00 €).

Werden die monatlichen Spieleinsätze nur für das Eurojackpot-Angebot des DLTB berechnet, so ergibt sich ebenfalls ein Betrag von im Median 5,00 Euro (IQB: 3,00 € bis 12,00 €). Bezogen nur auf Eurojackpot in der Lotto-Annahmestelle ergeben sich 5,00 Euro und auf die Spielweise über Internet 8,60 Euro (jeweils im Median).

Sofortlotterien

12-Monats-Prävalenz. Die Teilnahme an Sofortlotterien (Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet, Angebote von den Lottogesellschaften und anderen Anbietern) in den letzten 12 Monaten vor der Befragung beträgt 2017 10,0 %. Es bestehen nur geringe Geschlechtsunterschiede. Ein Vergleich nach Altersgruppen zeigt ähnliche Teilnahmequoten bis zu einem Alter von 45 Jahre, danach sinkt die Teilnahmerate insgesamt leicht ab.

Gegenüber 2015 ist die 12-Monats-Prävalenz relativ konstant, lediglich bei den 21- bis 25-jährigen Frauen ist eine statistisch signifikante Abnahme zu verzeichnen (2015: 13,2 %, 2017: 8,0 %).

TABELLE 15: Sofortlotterien: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr

		2007	2009	2011	2013	2015	2017
gesamt	gesamt	11,7%*	10,3%	12,9%*	10,7%	9,7%	10,0%
	16 und 17 Jahre	10,8%	8,1%	15,6%*	10,3%	9,2%	7,8%
	18 bis 20 Jahre	11,4%	16,2%	14,5%	12,0%	11,2%	11,8%
	21 bis 25 Jahre	12,7%	11,6%	13,0%	13,0%	12,7%	11,2%
	26 bis 35 Jahre	13,9%	11,0%	14,4%	10,5%	11,1%	11,7%
	36 bis 45 Jahre	13,8%	10,5%	15,7%*	12,2%	11,9%	11,6%
	46 bis 55 Jahre	10,8%	9,1%	9,5%	12,4%*	8,6%	8,9%
	56 bis 70 Jahre ¹	7,3%	8,0%	11,0%	6,0%	6,3%	8,2%
	nur Erwachsene	11,7%*	10,3%	12,8%*	10,7%	9,7%	10,0%
männlich	gesamt	10,8%	9,7%	13,0%*	11,3%	9,4%	9,9%
	16 und 17 Jahre	13,2%	6,9%	14,7%*	13,6%	11,0%	9,0%
	18 bis 20 Jahre	12,1%	20,1%	16,4%	11,9%	13,8%	14,0%
	21 bis 25 Jahre	9,5%	10,0%	12,4%	14,9%	12,3%	14,2%
	26 bis 35 Jahre	11,4%	10,6%	14,3%	11,2%	11,1%	10,7%
	36 bis 45 Jahre	13,5%	10,5%	16,5%*	12,9%	11,2%	9,9%
	46 bis 55 Jahre	10,2%	7,1%	8,9%*	12,4%	8,0%	7,8%
	56 bis 70 Jahre ¹	6,0%	6,8%	11,0%	6,0%	5,7%	8,9%
	nur Erwachsene	10,7%	9,8%	12,9%*	11,2%	9,3%	9,9%
weiblich	gesamt	12,7%*	10,8%	12,8%*	10,0%	10,0%	10,1%
	16 und 17 Jahre	8,3%	9,3%	16,6%*	6,8%	7,3%	6,4%
	18 bis 20 Jahre	10,5%	11,2%	12,5%	12,1%	8,3%	9,4%
	21 bis 25 Jahre	15,6%*	13,0%*	13,7%*	11,0%	13,2%*	8,0%
	26 bis 35 Jahre	16,5%	11,4%	14,5%	9,7%	11,1%	12,8%
	36 bis 45 Jahre	14,1%	10,5%	14,8%	11,4%	12,7%	13,4%
	46 bis 55 Jahre	11,4%	11,0%	10,0%	12,5%	9,2%	9,9%
	56 bis 70 Jahre ¹	8,5%	9,2%	11,0%	6,0%	6,9%	7,4%
	nur Erwachsene	12,8%*	10,9%	12,7%*	10,1%	10,1%	10,2%

Alle Angaben in Prozent; Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz von Sofortlotterien; gesamt 2007: 9.982; gesamt 2009: 9.985; gesamt 2011: 9.976; gesamt 2013 = 11.474; gesamt 2015: 11.483; gesamt 2017: 11.483; *) statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischer Regression, Referenzjahr: 2017, ggf. Kovariaten Geschlecht und Alter; 1) bis 2013: 56 bis 65 Jahre.

Von den Befragten, die an Sofortlotterien teilnehmen, sind ca. zwei Drittel (67,6 %) Mehrfachspieler. Dabei handelt es sich mit 50,5 % zumeist um Lotto „6 aus 49“ (ohne Zusatzspiele). Erst mit großem Abstand danach wird an zweiter Stelle Eurojackpot genannt (22,4 %).

Hinsichtlich der Verteilung der 12-Monats-Prävalenz von Sofortlotterien nach weiteren soziodemografischen Merkmalen ergibt sich folgendes: 31,8 % der Teilnehmer an Sofortlotterien nennen als höchsten Schulabschluss einen Hauptschulabschluss, 36,1 % mittlere Reife und weitere 32,0 % einen (Fach-)Hochschulabschluss (inkl. evtl. Studium). 73,4 % sind erwerbstätig, 1,6 % arbeitslos, 15,8 % nicht erwerbstätig und 9,5 % in Ausbildung (schulische oder berufliche). Ein Haushaltsnettoeinkommen bis 1.500 Euro geben 13,2 % an, zwischen 1.500 und 3.000 Euro 50,5 % und darüber 36,3 %. Einen Migrationshintergrund weisen 16,2 % auf.

Bezugswege. 8,0 % aller Befragten nehmen im Jahr 2017 an Sofortlotterien über Lotto-Annahmestellen teil. Über das Internet spielen zu allen sechs Befragungszeitpunkten jeweils maximal 0,1 % aller Studienteilnehmer. Der Anteil der Befragten, die über ‚andere Wege‘ an Sofortlotterien teilnehmen, ist nach einem deutlichen zwischenzeitlichen Anstieg im Jahr 2011 (2,6 %) seit dem Jahr 2013 recht konstant (1,9 %).

Bezieht man dies nur auf Befragte, die im Jahr 2017 in den zurückliegenden 12 Monaten Lose für Sofortlotterien gekauft haben, ergibt sich, dass 80,2 % Lose in der Lotto-Annahmestelle gekauft, lediglich 1,4 % über Internet und 19,0 % über andere Wege gespielt haben.

Lediglich 0,6 % der Sofortlotterieteilnehmer haben Rubbellose über mehr als einen Bezugsweg bezogen.

Im Falle der Teilnahme an Sofortlotterien über Internet erfolgt dies bei 85,0 % der Befragten zuhause und bei 12,5 % von einem mobilen Gerät unterwegs. Die Antwortoptionen ‚Freunde/Bekannte‘ oder ‚öffentlich zugänglicher PC‘ erreichen 4,4 % resp. 7,5 % (sonstige Wege wurden nicht genannt).

Spielhäufigkeit. Bei der Teilnahme an Sofortlotterien zeigen sich im Vergleich der sechs Erhebungen nur geringe Unterschiede in den verschiedenen Spielhäufigkeitskategorien (wieder bezogen auf die letzten zwölf Monate, **TABELLE 16**). Im Jahr 2017 spielen 7,6 % der Befragten weniger als einmal im Monat. Damit entfallen auf diese Spielhäufigkeitskategorie mit Abstand die meisten Nennungen. Einmal monatlich spielen 1,1 % der Befragten und 1,2 % spielen häufiger. Es bestehen nur geringfügige Geschlechtsunterschiede zwischen den Verteilungen.

Die hohe Übereinstimmung der Prozentanteile der Spielhäufigkeit in Kategorien ‚Spielort/Bezugsweg‘ insgesamt und über Lotto-Annahmestellen weist auf die nahezu ausschließliche Spielweise von Sofortlotterien über Lotto-Annahmestellen hin. Bei den übrigen Spielweisen erreicht nur die Kategorie ‚seltener als einmal im Monat‘ eine nennenswerte Häufigkeit (1,9 %).

TABELLE 16: Sofortlotterien: 12-Monats-Spielhäufigkeit nach Geschlecht, Erhebungsjahr und Spielort/Bezugsweg

Tab	16, S.1	gesamt						männlich						weiblich					
		2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017
gesamt	••••	0,5%	0,5%	0,5%	0,4%	0,5%	0,6%	0,5%	0,5%	0,4%	0,5%	0,5%	0,5%	0,5%	0,5%	0,6%	0,3%	0,4%	0,7%
	•••	0,9%	0,7%	0,7%	0,9%	0,4%	0,6%	1,0%	0,7%	0,7%	1,2%	0,4%	0,8%	0,7%	0,8%	0,6%	0,5%	0,4%	0,5%
	••	1,5%	1,4%	1,3%	1,0%	1,0%	1,1%	1,6%	1,5%	1,5%	1,0%	1,3%	1,4%	1,3%*	1,4%*	1,0%	1,0%	0,8%	0,7%
	•	8,8%	7,5%	10,2%*	8,3%	7,7%	7,6%	7,7%	6,9%	10,0%*	8,6%	7,1%	7,2%	10,0%*	8,1%	10,4%*	8,0%	8,3%	8,1%
	○	88,3%	89,8%	87,2%	89,4%	90,3%	90,0%	89,2%	90,3%	87,1%	88,7%	90,7%	90,1%	87,4%	89,2%	87,3%	90,0%	90,0%	89,9%
	w.n./k.A.	0,0%	0,0%	0,2%	0,1%	0,1%	0,0%	0,0%	0,1%	0,3%	0,1%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,1%	0,1%	0,1%
über LA ²	••••	-- ¹	-- ¹	0,5%	0,4%	0,4%	0,6%	--	--	0,5%	0,5%	0,5%	0,4%	--	--	0,6%	0,3%	0,4%	0,7%
	•••	--	--	0,6%	0,9%*	0,3%	0,6%	--	--	0,7%	1,2%	0,3%*	0,8%	--	--	0,6%	0,5%	0,3%	0,4%
	••	--	--	1,2%	0,9%	1,0%	1,0%	--	--	1,4%	0,9%	1,2%	1,2%	--	--	1,0%	0,9%	0,8%	0,7%
	•	--	--	8,2%*	6,7%	6,1%	6,0%	--	--	7,8%*	7,0%	5,5%	5,6%	--	--	8,5%*	6,3%	6,7%	6,5%
	○	--	--	89,5%	91,1%	92,1%	91,8%	--	--	89,7%	90,4%	92,5%	91,9%	--	--	89,3%	91,9%	91,8%	91,7%
	w.n./k.A.	--	--	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	--	--	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	--	--	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%

Tab	16, S.1	gesamt						männlich						weiblich					
		2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017
Übrige ³	●●●●	--	--	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	--	--	0,0%	0,0%	0,1%	0,0%	--	--	0,1%	0,0%	0,0%	0,0%
	●●●	--	--	0,1%	0,0%	0,1%	0,0%	--	--	0,1%	0,0%	0,1%	0,0%	--	--	0,1%	0,0%	0,1%	0,1%
	●●	--	--	0,1%	0,1%	0,0%*	0,2%	--	--	0,2%	0,1%	0,1%	0,3%	--	--	0,0%	0,1%	0,0%	0,1%
	●	--	--	2,7%*	2,0%	1,9%	1,9%	--	--	2,8%*	1,9%	1,9%	1,9%	--	--	2,5%	2,1%	1,9%	1,9%
	○	--	--	96,9%	97,8%	97,8%	97,8%	--	--	96,6%	97,9%	97,8%	97,8%	--	--	97,3%	97,7%	97,9%	97,8%
	w.n./k.A.	--	--	0,2%	0,0%	0,1%	0,0%	--	--	0,3%	0,0%	0,0%	0,0%	--	--	0,0%	0,1%	0,1%	0,1%

Angaben in Prozent; Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz von Sofortlotterien; Bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: „Dual Frame“ Stichprobe; Abweichungen gegenüber den Prozentangaben in Tabelle 15 durch Rundungen in der Nachkommastelle möglich; ●●●● ≥ wöchentlich, ●●● 2-3mal im Monat, ●● einmal im Monat, ● < einmal im Monat, ○ nicht gespielt; w.n./k.A.= weiß nicht/keine Angabe; 2) LA=Lotto-Annahmestelle; n (abs.): gesamt 2007 = 10.001; gesamt 2009 = 10.000; gesamt 2011 = 9.996; gesamt 2013 n = 11.501; gesamt 2015 n = 11.498; gesamt 2017 n = 11.502; *) statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit multinomialer logistischer Regression, Referenzjahr: 2017, Kovariaten: Alter und ggf. Geschlecht, redundanter Parameter: nicht gespielt/weiß nicht/keine Angabe); 1) 2007 und 2009 wurde die Spielhäufigkeit nicht differenziert nach Spielort bzw. Bezugsweg erhoben; 3) über Internet oder ‚andere Wege‘ gespielt; Befragte können über mehrere Wege gespielt haben.

Spieleinsätze. Für Sofortlotterien betragen die monatlichen Ausgaben im Median 5,00 Euro (IQB: 1,00 bis 10,00 Euro, männliche Befragte im Median: 5,00 Euro, weibliche: 4,00 Euro). Damit ist dieser Wert im Jahr 2017 relativ konstant zur Erhebung 2015.

Bezogen auf Sofortlotterien vom DLTB (nur über Lotto-Annahmestelle) ergeben sich im Median 5,00 Euro (IQB: 2,00 bis 12,00 Euro, männliche Befragte im Median: 5,00 Euro, weibliche: 5,00 Euro). Auch beim DLTB-Angebot sind damit im Jahr 2017 vergleichbare Ausgaben für Sofortlotterien zu verzeichnen wie in 2015.

Oddset-Sportwettenangebote

12-Monats-Prävalenz. Oddset-Spielangebote umfassen sowohl ODDSET, die Festquotenwette des DLTB als auch diverse von anderen Wettbewerbern angebotene Wettformen in der „Grauzone“ zum DLTB-Produkt. Erst durch die zusätzlich erfragten Spielorte/Bezugswege wird unterscheidbar, ob es sich um das DLTB-Produkt oder das eines anderen Anbieters handelt (siehe auch Abschnitt ‚Bezugswege‘, in diesem Kapitel).

In allen Altersgruppen nehmen im Jahr 2017 nahezu ausschließlich männliche Befragte an Oddset-Wetten teil. Eine klare Alterstendenz besteht nicht. Die absolut höchste Teilnahmequote findet sich im Jahr 2017 bei den über 56-jährigen Männern (1,6 %).

Insgesamt zeigt sich ein sukzessiver Rückgang der 12-Monats-Prävalenzen von 2,3 % in den beiden ersten Erhebungen 2007 und 2009 bis auf 0,6 % im Jahr 2017. Das Prävalenzniveau ist im direkten Vergleich mit 2015 vergleichbar. Signifikante Rückgänge finden sich bei männlichen 18-20 Jährigen und bei 36-45 Jährigen. Gegen den Trend zeigt sich 2017 gegenüber 2015 ein signifikanter Zuwachs der 12-Monats-Prävalenz bei den über 56-Jährigen (geschlechtsneutral von 0,1 % auf 1,0 %).

Die Werte für das DLTB-Angebot „ODDSET“ ist den Klammern zu entnehmen, aus der Differenz der beiden Prozentwerte ergeben sich damit die Anteile, die auf andere Anbieter entfallen.

TABELLE 17: Oddset-Spielangebote: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr (DLTB-Produkt)

Seite1, Tabelle 17		2007	2009	2011	2013	2015	2017
gesamt	gesamt	2,3%* (1,9%*)	2,3%* (2,0%*)	1,9%* (1,1%*)	1,2% (0,7%)	0,9% (0,5%)	0,6% (0,4%)
	16 und 17 Jahre	2,2%* (1,9%*)	2,3%* (1,9%*)	1,7% (0,5%)	1,4% (0,4%)	0,6% (0,0%*)	0,6% (0,2%)
	18 bis 20 Jahre	5,8%* (5,1%*)	6,7%* (5,7%*)	2,8%* (1,2%*)	1,3% (0,2%*)	2,9%* (0,2%*)	0,6% (0,0%)
	21 bis 25 Jahre	4,8%* (4,1%*)	4,2%* (3,5%*)	3,0%* (1,8%*)	1,2% (0,7%*)	1,2% (0,3%)	0,8% (0,2%)
	26 bis 35 Jahre	3,2%* (2,5%*)	3,1%* (2,7%*)	3,7%* (2,4%*)	1,0% (0,4%)	0,8% (0,4%)	0,6% (0,1%)
	36 bis 45 Jahre	2,2%* (1,8%*)	1,4%* (1,2%*)	1,8%* (1,4%*)	0,8%* (0,7%*)	1,5%* (1,2%*)	0,2% (0,2%)
	46 bis 55 Jahre	1,0% (0,8%*)	1,3% (1,2%*)	1,0% (0,5%*)	2,5%* (1,3%*)	0,9% (0,5%*)	0,5% (0,0%)
	56 bis 70 Jahre ¹	0,8% (0,4%)	1,2% (1,1%)	0,4% (0,1%*)	0,2%* (0,2%*)	0,1%* (0,1%*)	1,0% (1,0%)
	nur Erwachsene	2,3%* (1,9%*)	2,3%* (2,0%*)	1,9%* (1,2%*)	1,2% (0,7%)	0,9% (0,5%)	0,6% (0,4%)
männlich	gesamt	4,0%* (3,2%*)	3,9%* (3,4%*)	3,3%* (2,0%*)	2,1% (1,1%)	1,8% (0,9%)	1,1% (0,6%)
	16 und 17 Jahre	4,3%* (3,7%*)	4,6%* (3,7%*)	3,3% (0,9%)	2,3% (0,5%)	1,1% (0,0%*)	1,1% (0,3%)
	18 bis 20 Jahre	9,6%* (8,5%*)	11,0%* (9,2%*)	5,1%* (2,1%*)	2,2% (0,4%*)	5,6%* (0,4%*)	1,1% (0,0%)
	21 bis 25 Jahre	9,5%* (7,9%*)	6,9%* (6,1%*)	5,0%* (3,2%*)	2,2% (1,3%*)	2,1% (0,5%)	1,3% (0,3%)
	26 bis 35 Jahre	5,1%* (3,9%*)	5,1%* (4,5%*)	6,3%* (4,2%*)	1,7% (0,6%)	1,3% (0,7%)	1,1% (0,3%)
	36 bis 45 Jahre	3,8%* (3,1%*)	2,2%* (2,0%*)	3,1%* (2,4%*)	1,5%* (1,4%*)	3,0%* (2,4%*)	0,4% (0,4%)
	46 bis 55 Jahre	1,8% (1,4%*)	2,5% (2,3%*)	2,1% (1,0%*)	4,5% (2,3%*)	1,7% (1,0%*)	1,1% (0,1%)
	56 bis 70 Jahre ¹	1,3% (0,9%)	2,2% (2,0%)	0,8% (0,2%)	0,2% (0,2%)	0,3% (0,3%)	1,6% (1,6%)
	nur Erwachsene	4,0%* (3,2%*)	3,9%* (3,4%*)	3,3%* (2,0%*)	2,1% (1,2%)	1,8% (1,0%)	1,1% (0,6%)

Seite2, Tabelle 17		2007	2009	2011	2013	2015	2017
weiblich	gesamt	0,6% (0,5%)	0,6% (0,5%)	0,4% (0,2%)	0,2% (0,2%)	0,1% (0,1%)	0,1% (0,1%)
	16 und 17 Jahre	0,0% (0,0%)	0,0% (0,0%)	0,0% (0,0%)	0,5%* (0,3%*)	0,0% (0,0%)	0,0% (0,0%)
	18 bis 20 Jahre	0,9% (0,9%)	1,2% (1,2%)	0,4% (0,4%)	0,4% (0,0%)	0,0% (0,0%)	0,0% (0,0%)
	21 bis 25 Jahre	0,7% (0,7%*)	1,7%* (1,1%*)	1,0% (0,3%)	0,1% (0,0%)	0,3% (0,1%)	0,2% (0,1%)
	26 bis 35 Jahre	1,3%* (1,0%*)	1,0%* (0,9%*)	1,0%* (0,6%*)	0,3% (0,2%)	0,2% (0,1%)	0,0% (0,0%)
	36 bis 45 Jahre	0,5%* (0,5%*)	0,5%* (0,5%*)	0,4%* (0,4%)	0,2%* (0,1%)	0,1%* (0,0%)	0,0% (0,0%)
	46 bis 55 Jahre	0,3%* (0,3%)	0,2% (0,2%)	0,0%* (0,0%)	0,3% (0,3%)	0,1% (0,1%)	0,0% (0,0%)
	56 bis 70 Jahre ¹	0,3% (0,0%*)	0,2% (0,2%)	0,0%* (0,0%*)	0,1% (0,1%)	0,0%* (0,0%)	0,4% (0,4%)
	nur Erwachsene	0,6% (0,5%)	0,6% (0,5%)	0,4% (0,3%)	0,2% (0,2%)	0,1% (0,0%)	0,1% (0,1%)

Angaben in Prozent, in Klammern: DLTB-Produkt; bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: „Dual Frame“ Stichprobe; Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz von Oddset-Spielangeboten; 2007 bis 2011 Festnetzstichprobe, n (abs.): gesamt 2007 n = 9.989; gesamt 2009 n = 9.988; gesamt 2011 n = 9.994; gesamt 2013 n = 11.493; gesamt 2015 n = 11.493; gesamt 2017 n = 11.495 1) bis 2013: 56 bis 65 Jahre *) statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischen Regressionen, Referenzjahr: 2017, Kovariaten: Geschlecht und Alter).

Während im Jahr 2017 der Anteil dieser Angebote bei allen Befragten etwa zwei Drittel der insgesamt genutzten Oddset-Angebote ausmachen, zeigt sich im Vergleich der Altersgruppen ein sehr heterogenes Bild. Lediglich die Altersgruppe der über 56-Jährigen hat als DLTB-Produkt eine nennenswerte Prävalenz von einem Prozent.

Hinsichtlich der Verteilung der 12-Monats-Prävalenz von Oddset-Spielangeboten nach weiteren soziodemografischen Merkmalen ergibt sich folgendes: 43,2% der Teilnehmer an Oddset-Spielangeboten nennen als höchsten Schulabschluss einen Hauptschulabschluss, 27,0% mittlere Reife und weitere 29,7 % einen (Fach-) Hochschulabschluss (inkl. evtl. Studium). 67,6 % sind erwerbstätig, 8,1 % arbeitslos, 16,2 % sind nicht erwerbstätig und 8,1 % in Ausbildung (schulische oder berufliche). Ein Haushaltsnettoeinkommen bis 1.500 Euro geben 16,7 % an, zwischen 1.500 und 3.000 Euro 57,5 % und darüber 26,1 %. Einen Migrationshintergrund weisen 31,1 % auf.

Bezugswege. Im Jahr 2017 werden Oddset-Angebote von 0,4 % aller Befragten über Lotto-Annahmestellen gespielt (männliche Befragte: 0,6 %, weibliche: 0,1 %). Während dieser Bezugsweg in den ersten beiden Glücksspielsurveys 2007 und 2009 noch von jeweils ca. 2 % der Befragten angegeben wurde, ging dieser Anteil in den Folgeerhebungsjahren sukzessive zurück: im Jahr 2011 auf 1,1 % und im Jahr 2017 auf 0,4 %. Der Rückgang betrifft beide Geschlechter gleichermaßen.

Der Anteil der Befragten, die Oddset-Angebote über Internet spielen, beträgt 2017 lediglich 0,1 % und ist damit gegenüber 2013 und 2015 unverändert geblieben. Über Wettbüros (erstmalig im Jahr 2011 erfragt), spielen 2017 0,2 % (2013: 0,5 % und 2015: 0,3 %). Beide Bezugswege zusammengefasst kennzeichnen die Teilnahme an Oddset-Wetten in der „Grauzone“ (0,3 %). Diese erfolgt ausschließlich von männlichen Befragten und ist gegenüber den vorangegangenen Erhebungen rückläufig (‚andere Wege‘ als Spielort/Bezugsweg werden seit 2013 in nur wenigen Einzelfällen angegeben).

Bezogen auf Befragte, die in den letzten 12 Monaten vor der Erhebung Oddset-Spielangebote nutzten, haben im Jahr 2017 56,1 % über Lotto-Annahmestellen und entsprechend 41,0 % über Internet oder Wettbüros, also in der „Grauzone“ gespielt, was gegenüber der Erhebung 2015 einen Rückgang um 5,5 Prozentpunkte darstellt. 2,9% der Befragten nutzen andere Wege.

Alle Oddset-Spieler und -Spielerinnen geben im Jahr 2017 nur einen Spielort/Bezugsweg an.

Im Falle einer Teilnahme an Oddset-Wetten über das Internet erfolgt dies bei 54,0 % der Befragten zuhause, bei 2,7 % bei Freunden oder Bekannten, bei 0,0 % an einem öffentlich zugänglichen PC im Internet-Café o. ä. und bei 52,4 % von einem mobilen Gerät unterwegs. Unterschiede zum Verhalten bei der Erhebung 2017 bestehen zum einen darin, dass vor allem die Bedeutung des Spielens über das mobile Internet deutlich zugenommen hat (2015: 24,2 %).

Spielhäufigkeit. Die Spielhäufigkeiten bei Oddset-Spielangeboten (letzte 12 Monate vor der Befragung) sind seit dem Jahr 2007 in nahezu allen Kategorien leicht rückläufig (**TABELLE 18**). Von den vergleichsweise meisten Spielteilnehmenden wird Oddset im Jahr 2017 weniger als einmal im Monat gespielt (0,3 %).

Auch für das Erhebungsjahr 2017 sind die Spielhäufigkeiten bei den Oddset-Spielangeboten wieder differenziert nach den Bezugswegen/Spielorten ausgewiesen. Dies ermöglicht einen Vergleich der Spielhäufigkeiten bei ODDSET-Angeboten des DLTB und bei anderen Oddset-Sportwetten. Die Fallzahlen sind jedoch zu gering, um etwaige Unterschiede statistisch interpretieren zu können.

TABELLE 18: Oddset-Spielangebote: 12-Monats-Spielhäufigkeit nach Geschlecht, Bezugsweg (ab 2011) und Erhebungsjahr

Tabelle 18,		gesamt						männlich						weiblich					
Seite 1		2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017
gesamt	●●●●	0,4%*	0,5%*	0,3%*	0,1%	0,1%	0,1%	0,8%*	1,0%*	0,6%*	0,3%	0,2%	0,2%	0,1%	0,1%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	●●●	0,5%*	0,3%	0,3%*	0,2%	0,2%	0,1%	1,0%*	0,5%	0,7%*	0,3%	0,4%	0,2%	0,1%	0,1%	0,0%	0,1%	0,0%	0,0%
	●●	0,4%	0,3%	0,3%	0,3%	0,2%	0,1%	0,7%*	0,6%*	0,4%	0,6%	0,4%	0,2%	0,0%	0,0%*	0,1%	0,0%	0,0%*	0,1%
	●	0,9%*	1,2%*	0,9%*	0,5%	0,4%	0,3%	1,4%	1,9%*	1,6%	0,9%	0,7%	0,5%	0,4%*	0,4%*	0,3%*	0,1%*	0,1%	0,0%
	○	97,7%	97,7%	98,1%	98,8%	99,1%	99,4%	96,0%	96,1%	96,7%	97,9%	98,2%	98,9%	99,4%	99,4%	99,6%	99,8%	99,9%	99,9%
	w.n./k.A.	-- ¹	-- ¹	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	--	--	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	--	--	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
über LA	●●●●	--	--	0,1%	0,1%	0,1%	0,0%	--	--	0,2%	0,2%	0,1%	0,1%	--	--	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	●●●	--	--	0,3%*	0,1%	0,1%	0,1%	--	--	0,5%*	0,1%	0,3%	0,1%	--	--	0,0%	0,1%	0,0%	0,0%
	●●	--	--	0,2%	0,1%	0,1%	0,1%	--	--	0,3%*	0,1%*	0,3%*	0,0%	--	--	0,1%	0,0%	0,0%*	0,1%
	●	--	--	0,6%	0,4%	0,1%	0,2%	--	--	1,0%	0,8%	0,3%	0,4%	--	--	0,1%*	0,0%	0,0%	0,0%
	○	--	--	98,9%	99,3%	99,5%	99,6%	--	--	98,0%	98,8%	99,0%	99,4%	--	--	99,8%	99,8%	100,0%	99,9%
	w.n./k.A.	--	--	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	--	--	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	--	--	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%

Tabelle 18,		gesamt						männlich						weiblich					
Seite 2		2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017
Übrige ²	●●●●	--	--	0,2%	0,1%	0,0%	0,1%	--	--	0,4%	0,1%	0,1%	0,2%	--	--	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	●●●	--	--	0,1*%	0,1%	0,1%	0,0%	--	--	0,2%	0,2%	0,1%	0,1%	--	--	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	●●	--	--	0,1%	0,3%	0,1%	0,1%	--	--	0,1%	0,5%	0,2%	0,2%	--	--	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	●	--	--	0,4%	0,1%	0,3%	0,1%	--	--	0,7%	0,2%	0,5%	0,1%	--	--	0,1%	0,1%	0,0%	0,0%
	○	--	--	99,3%	99,5%	99,6%	99,7%	--	--	98,6%	99,0%	99,2%	99,4%	--	--	99,9%	99,9%	100,0%	100,0%
	w.n./k.A.	--	--	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	--	--	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	--	--	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz bei Oddset-Spielangeboten; Bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: „Dual Frame“ Stichprobe; Abweichungen gegenüber den Prozentangaben in Tabelle 17 durch Rundungen in der Nachkommastelle möglich; ●●●● ≥ wöchentlich, ●●● 2-3mal im Monat, ●● einmal im Monat, ● < einmal im Monat, ○ nicht gespielt, w.n./k.A. weiß nicht/keine Angabe; n (abs.): gesamt 2007 = 10.001; gesamt 2009 = 10.000; gesamt 2011 = 10.002; gesamt 2013 = 11.501; gesamt 2015 = 11.501; gesamt 2017 = 11.503; *) statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit multinomialer logistischer Regression, Referenzjahr: 2017, Kovariaten: Alter und ggf. Geschlecht, redundanter Parameter: nicht gespielt/weiß nicht/keine Angabe); 1) 2007 und 2009 wurde die Spielhäufigkeit nicht differenziert nach Spielort bzw. Bezugsweg erhoben. 2) über Wettbüros, Internet oder über ‚andere Wege‘ gespielt; Befragte können über mehrere Wege gespielt haben.

Spieleinsätze. Die monatlichen Ausgaben für Oddset-Spielangebote betragen im Median 5,00 Euro pro Person (IQB: 5,00 Euro bis 21,40 Euro, männliche Befragte: 7,50 Euro, weibliche Befragte: 4,00 Euro).

Die über Lotto-Annahmestellen getätigten ODDSET-Einsätze belaufen sich im Jahr 2017 pro Spieler und Monat im Median (IQB) auf 5,00 Euro (4,00 Euro bis 10,00 Euro), was nach 6,25 Euro in 2015 wieder einen leichten Rückgang darstellt. Die Spieleinsätze, bei den in der „Grauzone“ getätigten Oddset-Wetten, steigen von im Median 3,00 Euro (IQB: 2,50 Euro bis 7,50 Euro) im Jahr 2015 auf im Median 15,00 Euro (IQB: 5,00 Euro bis 43,00 Euro) pro Oddset-Spiel in der „Grauzone“ im Jahr 2017 zurück. Wie bereits erwähnt, sind diese Angaben aufgrund der relativ geringen Fallzahl mit Vorsicht zu interpretieren.

Geldspielautomaten

12-Monats-Prävalenz. Im Jahr 2017 spielen, bezogen auf die zurückliegenden 12 Monate, 2,6 % aller Befragten an Geldspielautomaten. Wie auch in den vorangegangenen Erhebungen ist das Spielen 2017 bei männlichen Befragten je nach Altersgruppe um bis zum ca. Vierfachen höher als bei weiblichen. Bei beiden Geschlechtern geht das Spielen an Geldspielautomaten mit zunehmendem Alter zurück: Bei den Männern setzt dieser Trend ab einem Alter von 26 Jahren ein, bei den Frauen ab einem Alter von 21 Jahren. Im Jahr 2017 ist die 12-Monats-Prävalenz im Altersgruppenvergleich am höchsten bei jungen Männern zwischen 18 und 20 Jahren (12,1 %). Der Anteil jugendlicher Spieler (im Alter unter 18 Jahre) beträgt 2,3 % (Jungen: 3,3 %, Mädchen: 1,3 %).

Die 12-Monats-Prävalenz des Glücksspiels an Geldspielautomaten hat im Zeitraum 2007 bis 2013 leicht zugenommen (2007: 2,3 %, 2009: 2,7 %, 2011: 2,9 %, 2013: 3,7 %), um dann im Jahr 2015 erstmals wieder zurückzugehen auf 2,6 %. Seitdem ist die Prävalenz in den Geschlechtsgruppen auf konstantem Niveau geblieben. Leichte Verschiebungen in den Prävalenzen gibt es jedoch innerhalb der verschiedenen Altersgruppen zwischen 2015 und 2017. So fand die deutlichste Zunahme bei den 26-35 Jährigen statt (Zuwachs um 1,6 Prozentpunkte), während die Prävalenz in der Altersgruppe der 21-25 Jährigen um einen Prozentpunkt abgenommen hat.

TABELLE 19: Geldspielautomaten: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr

	2007	2009	2011	2013	2015	2017
gesamt	gesamt	2,3%	2,7%	2,9%	3,7%	2,6%
	16 und 17 Jahre	2,3%	2,3%	4,5%	2,6%	2,5%
	18 bis 20 Jahre	4,3%*	9,8%	12,8%*	14,3%*	8,5%
	21 bis 25 Jahre	3,9%	5,9%	7,2%	8,7%	7,3%
	26 bis 35 Jahre	3,3%	3,0%	3,9%	4,7%	3,4%
	36 bis 45 Jahre	2,2%	2,0%	1,9%	2,3%	2,3%
	46 bis 55 Jahre	1,4%	1,4%	0,7%	2,8%*	1,5%
	56 bis 70 Jahre	0,8%	1,1%	0,8%	0,6%	0,5%
	nur Erwachsene	2,3%	2,8%	2,9%	3,7%	2,6%
männlich	gesamt	3,8%	4,3%	4,6%	5,9%	4,1%
	16 und 17 Jahre	4,3%	3,8%	6,8%	4,0%	3,7%
	18 bis 20 Jahre	5,8%*	15,3%	19,5%*	23,5%*	12,0%
	21 bis 25 Jahre	5,1%*	9,0%	11,5%	12,8%	11,9%
	26 bis 35 Jahre	5,8%	4,0%*	6,3%	7,7%	5,3%
	36 bis 45 Jahre	4,0%	3,5%	2,9%	3,8%	3,7%
	46 bis 55 Jahre	2,5%*	2,0%	1,1%	4,0%*	2,4%
	56 bis 70 Jahre	1,3%	1,8%	1,1%	1,1%	0,9%
	nur Erwachsene	3,7%	4,3%	4,5%	5,9%	4,2%
weiblich	gesamt	0,7%	1,2%	1,2%	1,5%	1,0%
	16 und 17 Jahre	0,3%	0,8%	2,2%	1,2%	1,2%
	18 bis 20 Jahre	2,4%	3,0%	5,8%	4,5%	4,7%
	21 bis 25 Jahre	2,9%	3,0%	2,6%	4,5%	2,6%
	26 bis 35 Jahre	0,7%*	1,9%	1,5%	1,4%	1,4%
	36 bis 45 Jahre	0,3%	0,5%	0,9%	0,9%	0,8%
	46 bis 55 Jahre	0,3%	0,8%	0,2%	1,5%	0,6%
	56 bis 70 Jahre	0,4%	0,3%	0,5%	0,1%	0,0%*
	nur Erwachsene	0,7%	1,2%	1,2%	1,5%	1,0%

Angaben in Prozent; Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz von Geldspielautomaten; bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: („Dual Frame“ Stichprobe; n (abs.): gesamt 2007 n = 9.998; gesamt 2009 n = 9.991; gesamt 2011 n = 9.995; gesamt 2013 n = 11.498; gesamt 2015 n = 11.498; 2015 n = 11.500; 1) bis 201: 56 bis 65 Jahre; *) statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischer Regression, Referenzjahr: 2017, Kovariaten: Geschlecht und Alter.

36,3% der Teilnehmer an Spielen an Geldspielautomaten nennen als höchsten Schulabschluss einen Hauptschulabschluss, 27,1 % mittlere Reife und weitere 36,6 % einen (Fach-) Hochschulabschluss (inkl. evtl. Studium). 65,3 % sind erwerbstätig, 10,2 % arbeitslos, 7,1 % nicht erwerbstätig und 17,3 % in Ausbildung (schulische oder berufliche). Ein Haushaltsnettoeinkommen bis 1.500 Euro geben 27,8 % der Geldspielautomatenspieler an, zwischen 1.500 und 3.000 Euro 35,1 % und darüber 37,1 %. Einen Migrationshintergrund weisen 22,8 % auf.

Von den Befragten, die an Geldspielautomaten spielen, sind ca. zwei Drittel (63,2 %) Mehrfachspieler. Die meisten Mehrfachspieler spielen neben Geldspielautomaten zusätzlich (das weitverbreitete) Lotto „6 aus 49“ (ohne Zusatzspiel: 31,7 %), private Glücksspiele (29,1 %) und Sofortlotterien (24,6 %).

Zudem wurde nach den Spielorten gefragt. In **TABELLE 20** sind diese für die einzelnen Erhebungsjahre zu entnehmen. Abweichend von den Darstellungen der Spielorte/Bezugswege der anderen in diesem Kapitel dargestellten Glücksspielformen sind hier Automatenspieler (und nicht alle Spieler) die Bezugsbasis. Im Jahr 2017 spielen 53,8 % Automatenspieler in Spielhallen, womit diese den größten Anteil stellen. 27,2 % spielen in Gaststätten und weitere 30,8% in Imbiss- oder Dönerbuden. Weitere Spielorte, wie z.B. in Wettbüros, im Kiosk, oder im Internet-Café, kommen zusammen mit den sonstigen Spielorten auf 10,9 %.

Im Vergleich aller Erhebungsjahre schwankt die Präferenz der verschiedenen Spielorte erheblich, jedoch sind Spielhallen seit 2009 die beliebtesten Spielorte.

TABELLE 20: Spielorte von Geldspielautomatenspielen

	2007		2009		2011		2013		2015		2017	
	n	Spalten %	n	Spalten %	n	Spalten %	n	Spalten %	n	Spalten %	n	Spalten %
Spielhallen	63	32,6%	77	43,3%	247	55,1%	293	68,0%	205	54,8%	200	53,8%
Gaststätten	86	43,4%	82	42,3%	120	33,3%	140	26,3%	118	37,5%	116	27,2%
Imbiss- oder Dönerbuden	54	27,4%	40	16,6%	62	20,6%	78	14,5%	81	21,8%	93	30,8%
Wettbüro	--	--	--	--	--	--	--	--	10	2,5%	19	3,4%
Kiosk	--	--	--	--	--	--	--	--	9	4,9%	5	1,8%
Internet-Café	--	--	--	--	--	--	--	--	3	0,7%	3	0,8%
in einem Verein	--	--	--	--	--	--	--	--	2	1,5%	5	0,8%
sonstige Spielorte	--	--	--	--	--	--	--	--	14	2,2%	14	4,1%

Basis: Spieler an Geldspielautomaten, n 2007: 196, n 2009: 203, n 2011: 406, n 2013: 503, n 2015: 373; n 2017: 374; -- = nicht erhoben.

Vergleicht man bei der Geldspielautomatennutzung die Spielorte nach dem Geschlecht, so zeigt sich, dass weibliche Befragte Spielhallen bevorzugen (69,6 % vs. 50,3 % der männlichen). Ein weiterer Unterschied besteht darin, dass Internet-Cafés und Kioske von Automatenspielerinnen als Spielort überhaupt nicht oder nur marginal angegeben werden.

Spielhäufigkeit. Im Jahr 2017 spielen 0,2 % der Befragten mindestens wöchentlich, 0,3 % 2-3 mal im Monat, 0,4 % einmal im Monat und 1,7 % seltener als einmal im Monat. Die Ausprägungen der Spielhäufigkeit sind dabei stark geschlechtsabhängig, da weibliche Befragte hauptsächlich ‚seltener als einmal im Monat‘ an Automaten spielen (0,8 %).

Gegenüber 2015 gibt es im Jahr 2017 bezogen auf das Gesamtergebnis keine signifikanten Veränderungen.

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

		2007	2009	2011	2013	2015	2017
gesamt	●●●●	0,1%	0,4%	0,2%	0,9%*	0,4%	0,2%
	●●●	0,2%	0,3%	0,2%	0,4%	0,1%	0,3%
	●●	0,3%	0,4%	0,4%	0,7%	0,5%	0,4%
	●	1,5%	1,7%	2,2%	1,7%	1,6%	1,7%
	○	97,8%	97,3%	97,1%	96,3%	97,4%	97,4%
	w.n./k.A.	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz von Geldspielautomaten; Bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: „Dual Frame“ Stichprobe; Abweichungen gegenüber den Prozentangaben in Tabelle 19 durch Rundungen in der Nachkommastelle möglich; ●●●● ≥ wöchentlich, ●●● 2-3mal im Monat, ●● einmal im Monat, ● < einmal im Monat, ○ nicht gespielt, w.n./k.A.: weiß nicht/keine Angabe; n (abs.): gesamt 2007 = 10.001; gesamt 2009 = 10.000; gesamt 2011 = 10.002; gesamt 2013 = 11.501; gesamt 2015 = 11.501; gesamt 2017 = 11.503; *) statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit multinomialer logistischer Regression, Referenzjahr: 2017, Kovariaten: Alter und ggf. Geschlecht, redundanter Parameter: nicht gespielt/weiß nicht/keine Angabe).

Spieleinsätze. Die monatlichen Ausgaben für Geldspielautomaten betragen im Jahr 2017 pro Person im Median 5,00 Euro (männliche Automatenspieler: 5,00 Euro, weibliche: 5,00 Euro, IQB: 2,50 bis 15,00 Euro). Gegenüber 2015 sind die Ausgaben damit konstant geblieben.

Spieldauer pro Spieltag. Über drei Viertel der Befragten, die in den letzten 12 Monaten vor der Befragung im Jahr 2017 an Geldspielautomaten in Gaststätten, Spielhallen etc. gespielt haben, geben eine Spieldauer von bis zu einer Stunde pro Spieltag an (76,4 %). Weitere 11,9 % spielen ein bis zwei Stunden, 2,3 % zwei bis drei Stunden und 9,4 % länger als 3 Stunden pro Spieltag. Mehr als drei Stunden spielen dabei vor allem männliche Automatenspieler (10,7 % gegenüber 3,4 % der weiblichen). Im Vergleich zu 2015 ist auch die Spieldauer relativ konstant geblieben.

Die durchschnittliche tägliche Zeit, die mit dem Automatenspiel verbracht wird, beträgt im Jahr 2017 ca. 71 Minuten. Männliche Automatenspieler verbringen im Mittel mehr Zeit pro Tag am Gerät als weibliche (ca. 72 Minuten vs. ca. 66 Minuten). Nachdem das mittlere tägliche Zeitvolumen für das Spielen an Geldspielautomaten bis zum Jahr 2011 nahezu unverändert geblieben war (jeweils knapp eine Stunde) und erst im Jahr 2013 sprunghaft auf knapp 92 Minuten angestiegen ist, lässt sich für 2015 ein Rückgang konstatieren, der auch in 2017 (zwar im geringeren Ausmaß) weiter anhält. Die Spieldauer bei Frauen nimmt jedoch im Vergleich zu 2015 von ca. 56 Minuten auf ca. 66 Minuten zu.

3.4 Glücksspielassoziierte Probleme

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

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

3.4.1 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?“

1,8 % der Befragten, die in den letzten 12 Monaten an irgendeinem Glücksspiel teilgenommen hatten, geben im Jahr 2017 an, dass sie sich schon einmal durch Wetten oder Spielen mit Geldeinsatz belastet gefühlt haben. Männliche Befragte nennen mit Ausnahme der initialen Erhebung im Jahr 2007 in allen folgenden Erhebungsjahren ein solches Belastungsgefühl statistisch signifikant häufiger als weibliche (2017: 2,5 % vs. 0,9 %). Im Vergleich der sechs Erhebungszeitpunkte zeigt sich, dass die Angaben zu subjektiv empfundenen Belastungen schwanken (**TABELLE 22**). Im Jahr 2013 wird mit 6,4 % die absolut höchste Quote bei den Männern erreicht, während bei den Frauen seit 2007 bis 2017 insgesamt gesehen eine sukzessive Abnahme der subjektiv empfundenen Belastung stattgefunden hat.

Von den Personen, die im Jahr 2017 eine subjektive Belastung angegeben haben, berichten 19,5 %, dass sie sich schon einmal beraten lassen haben. Es handelt sich dabei ausschließlich um männliche Befragte (25,1 %). Auch hier schwanken die Angaben zwischen den Erhebungszeitpunkten erheblich (aufgrund der geringen Fallzahlen).

TABELLE 22: Subjektiv empfundene Belastung und ggf. Beratungsinanspruchnahme nach Geschlecht und Erhebungsjahr

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

Befragte mit Belastung: 2007: n=142, 2009: n=118, 2011: n=111, 2013: n=111, 2015: n=84, 2017: n=76. 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.

3.4.2 Screening auf problematisches und pathologisches Glücksspiel

Das Screening auf problematisches und pathologisches Glücksspiel erfolgt nur bei Personen mit Angabe mindestens eines Glücksspiels in den letzten 12 Monaten vor der Befragung. Ausgewiesen werden jedoch die entsprechenden Prävalenzen bezogen auf alle Befragten, um eine Aussage über die Glücksspielbelastung in der 16- bis 70-jährigen Gesamtbevölkerung zu erhalten.

In der Befragung des Jahres 2017 lassen sich ungewichtet 39 Personen als (wahrscheinlich) pathologisch Glücksspielende klassifizieren (**TABELLE 23**).

Dies entspricht einer Prävalenz in der 16- bis 70-jährigen Bevölkerung von 0,31 %. 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 45 Befragte können als problematisch Glücksspielende klassifiziert werden. Ihr Anteil an der Gesamtstichprobe beträgt 0,56 %. Der Anteil der in der Befragung 2017 mindestens problematisch Glücksspielenden beträgt damit zusammengekommen 0,87 %. Hochgerechnet auf die 16- bis 70-jährige Bevölkerung in Deutschland kann für 2017 von ca. 326.000 problematisch (95 % Konfidenzintervall: 163 Tsd. bis ca. 645 Tsd.) und ca. 180.000

wahrscheinlich pathologischen Glücksspielenden (95 % Konfidenzintervall: 110 Tsd. bis ca. 285 Tsd.) ausgegangen werden.

3,73 % der Befragten lassen sich 2017 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.

TABELLE 23: Klassifizierung nach South Oaks Gambling Screen (SOGS) bei 16- bis 70-Jährigen nach Erhebungsjahr

	gesamt			männlich			weiblich		
	n	%	95 % KI	n	%	95 % KI	n	%	95 % KI
auffällig									
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)
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)
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)

Fallzahlen, 2009: n=9.943, 2011: n=9.923, 2013: n= 11.447; 2015: n =11. 445; 2017: 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 binär-logistischer Regression; Referenzjahr: 2017).

Der Anteil der männlichen Befragten, die sich als wahrscheinlich problematisch oder pathologisch Glücksspielende klassifizieren lassen, beträgt in der Befragung 2017 1,19 %, der entsprechende Anteil bei den weiblichen 0,53 %. Damit ist diese Quote im Jahr 2017 bei männlichen Personen „nur“ noch doppelt so hoch wie bei den weiblichen (in 2015 waren es noch fast fünfmal so viele Männer wie Frauen). Während bei den Männern der Anteil mit problematischem und wahrscheinlich pathologischem Spielverhalten zurückgegangen ist, ist der Anteil der Frauen mit problematischem Spielverhalten angestiegen. Dennoch befindet sich dieser Anteil auf einem vergleichsweise niedrigen Niveau.

Im Vergleich der fünf Erhebungen zeigt sich, dass die Prävalenzen problematischen und pathologischen Glücksspiels in der Befragung 2017 weiterhin auf einem niedrigen Niveau von

zusammengenommen unter einem Prozent liegen. Das Jahr 2013 bildet mit zusammengekommen 1,51 % die Spitze des mindestens problematischen Spielens, wodurch dies im Vergleich zur Erhebung 2017 eine signifikante Abnahme darstellt.

Das weiterhin niedrige Niveau der Anteile problematischer und pathologischer Spieler im Jahr 2017 korrespondiert mit dem Rückgang der Glücksspielteilnahme insgesamt. Daher und auch aufgrund des in 2017 gegenüber den vorangegangenen Befragungen wiederum erweiterten Glücksspielspektrums erscheint es sinnvoll, zur besseren Einschätzung der Veränderungen in den SOGS-Ausprägungen einen Blick auf die Personen zu werfen, die im zurückliegenden Jahreszeitraum an mindestens einem Glücksspiel teilgenommen haben (=Personen, denen die SOGS-Items zur Beantwortung vorgelegt wurden). Bei der Analyse dieser Personengruppe zeigt sich 2017 eine Verschiebung zwischen problematisch und wahrscheinlich pathologisch Spielender. Während der Anteil problematisch Spielender leicht zugenommen hat (2015: 1,14 % und 2017: 1,51 %), spielen in 2017 noch weniger Befragte im pathologischen Bereich (2015: 1,01 % und 2017: 0,83 %). Der Rückgang im pathologischen Bereich betrifft beide Geschlechter.

Im Folgenden werden die im Glücksspielsurvey 2017 nach SOGS klassifizierten Befragten differenziert nach einigen soziodemographischen Merkmalen sowie in Bezug auf einige Glücksspielverhaltensmerkmale betrachtet. Basis sind wiederum nur die Personen, die in den 12 Monaten vor der Befragung an mindestens einem Glücksspiel teilgenommen haben.

Altersdifferenzierte Analysen der SOGS-Werte führen zu folgenden Erkenntnissen (**TABELLE 24**):

Die höchsten Belastungsausprägungen (problematisches oder pathologisches Glücksspiel) finden sich bei Männern in den Altersgruppen 21 bis 25 Jahre (3,84 %) und 18 bis 20 Jahre (2,44 %). Auf interferenzstatistische Analysen zu Unterschieden zwischen den Quoten in den einzelnen Altersgruppen wird aufgrund der geringen Fallzahlen verzichtet.

TABELLE 24: 12-Monats-Prävalenz des problematischen oder pathologischen Glücksspiels nach Geschlecht und Altersgruppen im Survey 2017

Altersgruppe	gesamt		männlich		weiblich	
	n	Zeilen %	n	Zeilen %	n	Zeilen %
16 bis 17 Jahre	3	0,63	3	1,21	0	0,00
18 bis 20 Jahre	20	1,57	17	2,44	3	0,60
21 bis 25 Jahre	24	2,13	20	3,84	4	0,23
26 bis 35 Jahre	12	1,11	10	0,99	2	1,23
36 bis 45 Jahre	8	0,37	5	0,56	3	0,18
46 bis 55 Jahre	7	0,32	5	0,29	2	0,35
56 bis 70 Jahre	10	0,98	6	1,37	4	0,57
Erwachsene	81	0,87	63	1,19	18	0,54

N = absolute, ungewichtete Fallzahlen.

Zieht man weitere soziodemographische Merkmale heran, ergeben sich unter Befragten mit niedrigem Bildungsabschluss und mit einem Migrationshintergrund deutlich erhöhte Personenanteile mit mindestens problematischem Glücksspielverhalten, nicht dagegen bei Erwerbslosen. Unter Befragten mit niedrigem Bildungsabschluss (max. Hauptschule) beträgt der entsprechende Anteil 1,57 %, unter Befragten mit (Fach-)Abitur hingegen lediglich 0,58 %. Unter den Befragten mit Migrationshintergrund beträgt der entsprechende Anteil 2,32 % (vs. 0,50 % ohne Migrationshintergrund).

Bei Betrachtung einiger zentraler Glücksspielverhaltensmerkmale ergeben sich folgende Erkenntnisse hinsichtlich einer Einstufung als mindestens problematisch Glücksspielende: Von den Mehrfachspielenden (mindestens zwei Glücksspiele im zurückliegenden Jahreszeitraum gespielt) weisen 2,88 % ein mindestens problematisches Glücksspielverhalten auf, von den Einfachspielenden dagegen lediglich knapp 1,92 %. Von den regelmäßigen Spielern (mindestens wöchentliches Spielen, bezogen auf irgendein Glücksspiel) lassen sich 6,13 % als mindestens problematisch Spielende klassifizieren, von den seltener an Glücksspielen teilnehmenden Befragten dagegen lediglich 0,84 %. Und unter den Befragten, die monatlich eine Mindestsumme von 100 Euro für Glücksspiele einsetzen, ergibt sich ein entsprechender Prozentanteil von 10,18 (vs. 0,45 %).

Zur Bestimmung des Risikos für mindestens problematisches Spielverhalten lassen sich verschiedene Merkmale aus den drei großen Bereichen Person, soziale Umwelt und Spielumgebung heranziehen, deren differenzierte Darstellung und Interpretation den Rahmen dieses Berichtes sprengen würden. Gleichwohl wurde ein multivariates Modell der zusammengefassten Jahre 2009 bis 2017 mit soziodemografischen und

Spielverhaltensmerkmalen gerechnet¹³, dessen Ergebnisse sich wie folgt zusammenfassen lassen: Ein statistisch signifikant erhöhtes Risiko findet sich bei einem Alter bis 25 Jahre, bei niedriger Bildung (maximal Hauptschulabschluss), bei einem niedrigen Haushaltsnettoeinkommen (maximal 1.500 Euro), bei einem Migrationshintergrund, bei einer mindestens wöchentlichen Spielweise sowie bei monatlichen Geldeinsätzen für Glücksspiel über 100 Euro.

Die Merkmalsauswahl kann nun wiederum herangezogen werden, um die empirisch ermittelten Befragten mit mindestens problematischem Glücksspielverhalten zu beschreiben. Zur Illustration von Verteilungsunterschieden bei unterschiedlichem Problemausmaß werden zudem Befragte ohne glücksspielassoziierte Probleme (nur bei Angabe mindestens eines Glücksspiels im zurückliegenden Jahreszeitraum) und Befragte mit auffälligem Glücksspielverhalten dargestellt (**TABELLE 25**).

¹³ Multiple logistische Regression, Modell: Geschlecht, Alter, Schulbildung, Erwerbsstatus, Haushaltsnettoeinkommen, Migrationsstatus, monatliche Spielhäufigkeit, monatlicher Geldeinsatz für Glücksspiel, Anzahl genutzter Glücksspiele; abhängige Variable: mindestens problematisches Spielverhalten. Da die errechneten Risiken mit Anzahl und Art der einbezogenen Variablen schwanken, wird auf eine nominelle Angabe der Risiken hier verzichtet. Die Risiken einzelner Glücksspielformen werden an späterer Stelle in diesem Kapitel in einem separaten multivariaten Modell, in dem ausschließlich diese als unabhängige Variablen einbezogen wurden, berechnet und ausgewiesen.

TABELLE 25: Verteilung ausgewählter soziodemografischer und glücksspielverhaltensbezogener Merkmalsausprägungen nach Klassifizierung im SOGS (2017)

Klassifizierung nach SOGS	gesamt (n = 4.189)	unproble- matisch (n = 3.627)	auffällig (n = 478)	mind. problematisch (n = 84)
	Spalten %	Spalten %	Spalten %	Spalten %
männlich	56,3%	55,5%	60,0%	69,8%
bis 25 Jahre	11,1%	9,8%	17,8%	30,5%*
max. Hauptschulabschluss	31,3%	30,4%	32,6%	60,5%*
erwerbslos	2,9%	2,6%	3,6%	11,1%
Migrationshintergrund	17,4%	15,7%	23,6%*	53,3%*
Einkommen bis 1.500 Euro	15,0%	14,1%	19,7%	25,0%
Mehrfachspieler ¹	46,9%	45,9%	52,9%	56,9%
Regelmäßige Spieler ²	24,7%	24,0%	23,3%	58,5%*
mind. 100 Euro Geldeinsatz ³	11,6%	10,3%	13,6%	50,4%*

Basis: Befragte mit mindestens einer Glücksspielteilnahme in den zurückliegenden 12 Monaten und gültigen Angaben zur SOGS-Klassifizierung; 1) mindestens zwei Glücksspiele in den letzten 12 Monaten gespielt; 2) mindestens wöchentliches Spielen (bezogen auf irgendein Glücksspiel); 3) pro Monat (bezogen auf irgendein Glücksspiel). *) 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]).

Von den 2017 nach SOGS ermittelten Befragten mit mindestens problematischem Spielverhalten sind 69,8 % männlich. Diese Quote ist höher als bei den übrigen nach SOGS gebildeten Kategorien (auffällige Spieler: 60,0 %, unproblematische Spieler: 55,5 %).

30,5 % der Spieler mit mindestens problematischem Glücksspielverhalten sind bis 25 Jahre alt. Unter den Glücksspielenden mit auffälligem Glücksspielverhalten beträgt dieser Anteil 17,8 % und unter Personen mit unproblematischem Spielverhalten 9,8 %. Auch der Altersdurchschnitt der erstgenannten Gruppe liegt mit 38,8 Jahren niedriger als der der Personen mit unproblematischem Spielverhalten (46,3 Jahre, auffällige: 42,2 Jahre). 60,5 % der Befragten mit mindestens problematischem Glücksspielverhalten geben maximal einen Hauptschulabschluss an, gegenüber 32,6 % der auffälligen und 30,4 % der problemfreien Spieler. 11,1 % sind erwerbslos (vs. 3,6 % bzw. 2,6 %), 53,3 % haben einen Migrationshintergrund (vs. 23,6 % und 15,7 %).

Eine differenzierte Betrachtung nach Ethnizität/Herkunftsland der Jahre 2009 bis 2017 ergibt, dass unter den Befragten mit mindestens problematischem Spielverhalten ein deutlich höherer Anteil von Personen einen türkischsprachigen Hintergrund aufweist als in den beiden anderen mittels SOGS gebildeten Gruppen (9,33 % vs. 4,10 % bei den auffälligen und vs. 1,77 % bei den problemfrei Spielenden). Bei Migranten aus dem osteuropäischen Raum sind die Tendenzen sogar noch ausgeprägter (13,87 % vs. 4,20 % bei den auffälligen und vs. 3,46 % bei den problemfrei Spielenden).

Der Anteil der Mehrfachspielenden unter den Befragten mit mindestens problematischem Glücksspielverhalten beträgt im Jahr 2017 56,9 %, bei den auffällig Spielenden 52,9 % und bei den unproblematisch Spielenden 45,9 %. Analog verhält es sich mit den Spielhäufigkeiten und den Spieleinsätzen: Regelmäßiges Spielen geben 58,5 % der erstgenannten Gruppe an, 23,3 % der auffällig und 24,0 % der unauffällig Spielenden. Bei den Glücksspielenden mit unproblematischem Glücksspielverhalten beträgt der Anteil derjenigen, die monatlich 100 Euro und mehr für (irgendein) Glücksspiel ausgeben, bei Befragten mit mindestens problematischem Glücksspielverhalten 50,4 %, bei auffällig Spielenden 13,6 % und bei den unproblematisch Spielenden 10,3 %. Die entsprechenden Daten aus den vorangegangenen Glücksspielerhebungen der BZgA zeigen allerdings, dass die genannten Merkmalsanteile im Zeitvergleich zum Teil starken Schwankungen unterliegen (siehe BZgA, 2016).

Vergleicht man das multivariate Modell der zusammengefassten Erhebungen 2009 bis 2017 mit dem isoliert für 2017 betrachteten Modell, so ist in der alleinigen Betrachtung der Erhebung 2017 nur das niedrige Einkommen bis 1.500 Euro nicht signifikant. Alle anderen zuvor ermittelten signifikanten Zusammenhänge weisen auch 2017 einen signifikanten Zusammenhang auf (niedriges Alter, max. Hauptschulabschluss, Migrationshintergrund, mind. wöchentliches Spielen und Geldeinsätze von mind. 100 Euro pro Monat).

Neben den dargestellten Zusammenhängen zwischen soziodemografischen und Glücksspielverhaltensbezogenen Merkmalen mit dem Ausmaß glücksspielassoziierter Probleme ist natürlich auch die individuelle Glücksspielwahl von Bedeutung. Es können dabei wiederum zwei Perspektiven eingenommen werden, um diesen Zusammenhang zu illustrieren: Zum Einen die Betrachtung von Unterschieden in der Nutzung einzelner Glücksspiele in Abhängigkeit der mittels SOGS gemessenen Problembelastung. Bezugsbasis sind hier also wieder die nach dem glücksspielassozierten Problemausmaß gebildeten Spielergruppen. Zum Anderen kann für jedes einzelne Glücksspiel der jeweilige Anteil problematischer bzw. pathologischer Spieler ermittelt werden. Beide Perspektiven ergeben Hinweise auf unterschiedliche Risikopotenziale der verschiedenen Spielformen.

Bei fast allen Glücksspielen treten im Jahr 2017 deutliche Unterschiede zwischen den drei Gruppen hinsichtlich der jeweiligen Glücksspielpräferenz auf (siehe hierzu **TABELLE 44** im Anhang). Zur Darstellung des „Glücksspielrisikos“ (Risiko für das Auftreten von Problemspielverhalten in Abhängigkeit der jeweils genutzten Glücksspiele, vgl. Bühringer, Kraus, Sonntag et al., 2007) wurde ein multivariates statistisches Modell gerechnet, welches simultan alle Glücksspiele (Basis: 12-Monats-Prävalenzen) zur Erklärung einbezieht. Aufgrund der jeweils geringen Fallzahlen wurden die beiden am stärksten belasteten Gruppen (problematisch und pathologisch Glücksspielende) wiederum zusammengefasst. Dieser Gruppe werden als Referenzgruppe alle Befragten mit unproblematischem bzw. auffälligem Glücksspielverhalten gegenübergestellt. Um Fehlinterpretationen aufgrund der geringen Fallzahlen zu vermeiden und auch Wechselwirkungen zwischen verschiedenen Glücksspielen Rechnung zu tragen, wurden die Daten der Befragungen der Jahre von 2015 und 2017 zusammen in einem multivariaten Analysemodell betrachtet (vgl. **TABELLE 45** im Anhang). Besonders da die „Glücksspiellandschaft“ zwischen beiden Erhebungszeitpunkten bis auf wenige regionale Ausnahmen gleich geblieben ist und beide Erhebungen mit identischem Studiendesign durchgeführt wurden (16-70 jährige Bevölkerung im Dual-Frame befragt), eignet sich hier eine zusammenfassende Analyse beider Datensätze. Dabei interessieren hier insbesondere die Glücksspiele, die von Personen mit mindestens problematischem Glücksspielverhalten deutlich häufiger angegeben werden als von Befragten mit auffälligem oder unproblematischem Spielverhalten. Hierbei handelt es sich in erster Linie um das „Kleine Spiel“, Casinospiele im Internet, Bingo, Geldspielautomaten und Oddset-Spielangebote. Alle diese Spiele weisen einen signifikant höheren Spieleranteil an mindestens problematischen Glücksspielern auf. Ob es sich hierbei um einen kausalen Zusammenhang handelt, der von dem analysierten Glücksspiel ausgeht (das Glücksspiel der „Verursacher“ des problematischen oder pathologischen Spielverhaltens ist), oder ob das analysierte Glücksspiel „nur“ zusätzlich für mindestens problematisch Glücksspielenden besonders attraktiv ist, kann hier empirisch nicht abschließend geklärt werden.

Im Nachfolgenden werden alle Glücksspiele dargestellt, welche in der zusammenfassenden Auswertung von 2015 und 2017 einen Spieleranteil von über 10,0 % von mindestens problematischen Glücksspielern aufweisen (vgl. **TABELLE 45**). Die Angaben der ODDS-Ratio in **TABELLE 45** bilden Hinweise über die Intensität des Zusammenhangs, welche mit Vorsicht interpretiert werden sollten. Als entscheidender ist anzusehen, ob ein signifikanter Zusammenhang zwischen einer Spielform und mind. problematischen Spielverhalten gefunden wurde oder nicht.

Von allen Spielern, die das „Kleine Spiel“ spielen (Gesamtprävalenz 2,2 %), weisen 21,1 % ein mindestens problematisches Spielverhalten auf. Das Risiko einer Person, die das „Kleine Spiel“ spielt, mindestens ein problematisches Spielverhalten zu entwickeln, ist gegenüber einem Spieler, welcher dieses Spiel nicht spielt, 11,3 Fach erhöht. Dieser Wert ist statistisch signifikant. Das Konfidenzintervall (KI) von 2,4 bis 52,1 bedeutet, dass eine statistische Unsicherheit bezogen auf die Größe des Risikos besteht. 2,4 steht hier für den minimalen Wert des Risikos, mindestens problematisch zu spielen, und 52,1 bildet den maximalen Wert des Risikos.

Von allen Spielern, die Internet-Casinospiele spielen (Gesamtprävalenz 1,6 %), weisen 18,4 % ein mindestens problematisches Spielverhalten auf. Das Risiko einer Person, die Internet-Casinospiele spielt, mindestens ein problematisches Spielverhalten zu entwickeln, ist gegenüber einer Person, die dieses Spiel nicht spielt, um das 8,9-Fache erhöht. Dieser Wert ist ebenfalls signifikant. Das Konfidenzintervall (KI) von 1,3 bis 61,4 bedeutet, dass eine statistische Unsicherheit bezogen auf die Größe des Risikos besteht. 1,3 steht hier für den minimalen Wert des Risikos, mindestens problematisch zu spielen, und 61,4 bildet den maximalen Wert des Risikos. Von allen Spielern, die Bingo spielen (Gesamtprävalenz 2,5 %), weisen immerhin 12,3 % ein mind. problematisches Spielverhalten auf. Das Risiko einer Person, die Bingo spielt, mindestens ein problematisches Spielverhalten zu entwickeln, ist gegenüber einer Person, die dieses Spiel nicht spielt, um das 4,2-Fache erhöht. Dieser Wert ist ebenfalls signifikant. Das Konfidenzintervall (KI) von 1,4 bis 12,1 bedeutet wiederum, dass eine statistische Unsicherheit bezogen auf die Größe des Risikos besteht. 1,4 steht hier für den minimalen Wert des Risikos, mindestens problematisch zu spielen, und 12,1 bildet den maximalen Wert des Risikos.

Von allen Spielern die Geldspielautomaten spielen (Gesamtprävalenz 7,0 %), weisen immerhin 10,5 % ein mind. problematisches Spielverhalten auf. Das Risiko einer Person, die an Geldspielautomaten spielt, mindestens ein problematisches Spielverhalten zu entwickeln, ist gegenüber einer Person, die dieses Spiel nicht spielt, um das 3,5-Fache erhöht. Dieser Wert ist ebenfalls signifikant. Das Konfidenzintervall (KI) von 1,8 bis 6,9 bedeutet wiederum, dass eine statistische Unsicherheit bezogen auf die Größe des Risikos besteht. 1,8 steht hier für den minimalen Wert des Risikos, mindestens problematisch zu spielen, und 6,9 bildet den maximalen Wert des Risikos.

Bringt man die Glücksspiele für das Jahr 2017 in eine deskriptive Reihenfolge nach dem jeweiligen Anteil mindestens problematisch Glücksspielender von den Personen, die das betreffende Glücksspiel gespielt haben, finden sich auf den ersten fünf Plätzen mit abnehmenden Nennungshäufigkeiten Internet-Casinospiele (26,9 %), das kleine Spiel (22,2 %), Bingo (18,6 %), Geldspielautomaten (7,9 %) und Oddset-Spielangebote (5,9 %). Am unteren Ende der Reihenfolge befindet sich die Fernsehlotterie, welche mit 0,4 % den geringsten Anteil mindestens problematisch Spielender aufweist (vgl. **TABELLE 44**).

Im Vergleich der Glücksspielsurveys der BZgA 2009 bis 2017 variiert diese Reihenfolge jedoch erheblich, weswegen an dieser Stelle nochmals auf die multivariate Analyse der zusammengefassten Jahre 2015 und 2017 in **TABELLE 45** verwiesen wird. Sollten sich für 2019 keine großen Änderungen ergeben, könnte diese Auswertung durch die steigende Fallzahl (der einzelnen - weniger genutzten Glücksspiele), die Validität der Auswertung weiter ansteigen. Es besteht allerdings eine relativ stabile Übereinstimmung hinsichtlich der Verortung von Geldspielautomaten im oberen und von Lotterien im unteren Risikobereich in der Reihenfolge.

Zusammenfassend lässt sich damit feststellen, dass das Ausmaß glücksspiellossoziierten Probleme mit den personalen Merkmalsausprägungen männliches Geschlecht, Alter unter 25 Jahren, maximaler Hauptschulabschluss, Erwerbslosigkeit und Migrationshintergrund korrespondiert. Darüber hinaus haben monatliche Geldeinsätze ab 100 Euro und eine regelmäßige Spielweise einen risikoerhöhenden Effekt. Unter den verschiedenen Glücksspielformen zeigt sich insbesondere bei der Nutzung von Glücksspielangeboten der Spielbanken, Online-Casinospielen, Bingo, Geldspielautomaten und Oddset-Spielangeboten, ein signifikanter 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.

3.4.3 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 (vgl. Methodenteil, Kap. 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 26** zeigt die durchschnittlichen Skalenwerte der GABS insgesamt sowie differenziert nach Geschlecht und Altersgruppen für alle sechs Erhebungszeitpunkte der BZgA-Glücksspielstudien.

Auch im Jahr 2017 finden sich wieder bei männlichen Befragten deutlich höhere GABS-Mittelwerte als bei den weiblichen (männlich: 1,74; weiblich: 1,59). 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.

Im Vergleich der Altersgruppen zur Erhebung 2015 zeigt sich ein relativ stabiles Bild. Eine signifikante Abnahme des GABS-Mittelwertes ist lediglich in der Altersgruppe der 46 bis 55 Jährigen zu beobachten (2015: 1,69; 2017: 1,61).

TABELLE 26: Durchschnittliche Testwerte in der Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS) nach Geschlecht und Altersgruppen in den Glücksspielsurveys 2007 bis 2017

Erhebungsjahr	2007		2009		2011		2013		2015		2017	
	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
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
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
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
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
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
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
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
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
56 bis 70 Jahre¹	1,63*	0,52	1,53	0,47	1,44*	0,48	1,60	0,43	1,61	0,50	1,57	0,49

Basis: Befragte, die in den letzten 12 Monaten mindestens ein Glücksspiel gespielt haben; bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: „Dual Frame“ Stichprobe; *) statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren, Referenzjahr: 2017; 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). Je höher der GABS-Wert ist, desto größer ist die kognitive Verzerrung.

Personen, deren Glücksspielverhalten sich als problematisch oder wahrscheinlich pathologisch klassifizieren lässt, haben möglicherweise eine vorbehaltlosere Einstellung zum Glücksspiel und glauben verstärkt daran, das Spiel zu kontrollieren oder ihr Glück errahnen zu können. Und auch umgekehrt erscheint es bei Vorliegen einer solchen Einstellung plausibel, dass problematisches Glücksspiel gefördert bzw. aufrechtzuerhalten werden kann. Entsprechend finden sich insgesamt, und bei männlichen Befragten mit wachsender SOGS-Belastungssymptomatik, jeweils statistisch signifikant höhere GABS-Mittelwerte. Bei Frauen sind die Abweichungen jedoch nicht signifikant.

Die Ausprägung der GABS-Werte bei Nutzung einzelner Glücksspiele in den zurückliegenden 12 Monaten ist **TABELLE 27** zu entnehmen.

TABELLE 27: GABS-Werte bei Nutzung einzelner Glücksspiele (2017)

	gesamt			männlich		weiblich	
	n	Mw	Sd	Mw	Sd	Mw	Sd
Internet-Casinospiele	73	2,28	0,54	2,20	0,60	2,53	0,20
Deutsche Sportlotterie*	5	2,27	0,46	2,30	0,50	2,07	--
Oddset-Spielangebote	74	2,06	0,67	2,17	0,62	1,20	0,47
Live-Wetten	120	2,02	0,51	2,03	0,52	1,91	0,48
"Andere Sportwetten"	81	1,99	0,62	2,11	0,56	1,53	0,62
"Großes Spiel" in der Spielbank	124	1,97	0,49	2,02	0,52	1,84	0,40
Geldspielautomaten	294	1,93	0,51	1,95	0,52	1,86	0,50
priv. Glücksspiel	681	1,93	0,56	1,98	0,56	1,78	0,53
Toto*	47	1,92	0,56	1,93	0,57	1,85	0,54
"Kleines Spiel" in der Spielbank	101	1,90	0,48	2,01	0,47	1,64	0,38

Sortiert nach absteigender Reihenfolge der GABS-Werte (Spalte „Gesamt“), Mw=Mittelwert, Sd=Standardabweichung; --= keine Standardabweichung aufgrund fehlender Varianz; dargestellt sind die bundesweit verfügbaren Glücksspiele mit den 10 höchsten GABS-Werten (ohne Gruppierungen); *=Achtung kleine Fallzahl!.

An erster Stelle, der in absteigender Reihenfolge der jeweils ermittelten GABS-Werte geordneten Glücksspiele, stehen Internet-Casinospiele mit einem Mittelwert von 2,28. Es folgt mit nahezu gleichauf liegenden GABS-Werten die Deutsche Sportlotterie (2,27), wobei hier aufgrund der sehr geringen Fallzahl keine klare Aussage getroffen werden kann. Am unteren Ende der Rangfolge aller Glücksspiele (nicht dargestellt) finden sich, wie auch schon bei der Erhebung 2015, die Lotterien (GABS-Mittelwert: < 1,65) mit einer Spannweite von 1,61 (Fernsehlottorien) bis 1,89 (Euromillions). In Bezug auf einzelne Glücksspiele ergeben sich neben Internet-Casinospielen die höchsten GABS-Skalenwerte bei jeglicher Form von Sport- und Spielbankangeboten.

3.5 Motive des Glücksspiels

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 12 Monaten vor der jeweiligen Befragung an mindestens einem Glücksspiel teilgenommen haben.

Im Jahr 2017 dominiert mit Abstand Geldgewinn als Motiv und stellt sich somit als Hauptmotiv dar (**TABELLE 28**). Im Jahr 2017 beträgt der Anteil derjenigen, die dieses Motiv nennen, 68,1 %. Dieser entspricht damit ungefähr den Werten der beiden vorangegangenen Befragungen. Am zweithäufigsten, jedoch von weniger als der Hälfte derjenigen, die das zuvor erläuterte Motiv genannt haben, wird das Motiv ‚Aufregung‘ angegeben; im Jahr 2017 von 26,7 % der Befragten. An dritter Stelle liegt im Jahr 2017 mit 14,0 % das Motiv ‚Geselligkeit‘, an letzter Stelle mit 1,8 % das Motiv ‚ungestört sein‘.

Die Reihenfolge der Nennungshäufigkeiten bleibt bei allen fünf Untersuchungszeitpunkten konstant. Gegenüber der Ausgangsmessung im Jahr 2007 wird im Jahr 2017 lediglich das Motiv ‚Geldgewinn‘ deutlich seltener angegeben.

Mit Ausnahme des Motivs ‚Geldgewinn‘ werden alle Motive deutlich häufiger von männlichen als von weiblichen Befragten angegeben. Dies trifft insbesondere bei ‚sich auskennen‘ zu (im Jahr 2017: 7,5 % vs. 1,3 %). Dieses Motiv wird hier von männlichen Befragten, je nach Erhebungsjahr, etwa doppelt bis etwa fünfmal so häufig angegeben wie von weiblichen.

TABELLE 28: Glücksspielmotive

		Geselligkeit		Geldgewinn		Entspannung		sich auskennen		Ablenkung		Aufregung		ungestört sein	
		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
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
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

Basis: Befragte, die in den letzten 12 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: 2017 (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.

Neben dieser allgemeinen Betrachtung der Spielmotive erscheint von Interesse, ob sich die Verteilungen der Motivnennungen nach dem Problemspielstatus unterscheiden. Hierzu werden wiederum die im Jahr 2017 als problematisch oder pathologisch eingestuften Glücksspieler und Glücksspielerinnen zusammengefasst und den als auffällig oder unproblematisch klassifizierten gegenübergestellt.

Es fällt zunächst auf, dass die meisten Motive mit zunehmendem Problemausmaß häufiger angegeben werden. Ausnahmen hiervon bildet das Motiv ‚Geldgewinn‘ (dieses Motiv nimmt bei den Männern sogar mit zunehmender Problemlage ab). Am deutlichsten fallen dabei die Zunahmen tendenziell zwischen den auffälligen und den mindestens problematisch Glücksspielenden aus. Bspw. wird das Motiv ‚Geselligkeit‘ von 13,5 % der problemfrei spielenden Befragten genannt, von 15,2 % der als auffällig klassifizierten und von 30,6 % der mindestens problematisch Spielenden. Noch deutlicher sind die Unterschiede bei den Motiven ‚Entspannung‘ (8,0 %, 10,3 % und 25,6 %) und ‚Ablenkung‘ (4,9 %, 8,1 % und 25,6 %). Hier liegt, für die Gruppe der Befragten mit mindestens problematischem Spielverhalten, die Interpretation einer diesen Motiven gemeinsamen Dimension als Fluchtmotiv aus dem Alltag nahe. Die Unterschiede lassen sich zumeist bei beiden Geschlechtern feststellen.

3.6 Subjektive Gewinn- und Verlustbilanz

In den Glücksspielsurveys der BZgA wird auch nach der subjektiv resümierten Gewinn- und Verlustbilanz der letzten 12 Monate gefragt. Also ob durch Wetten und Spielen mit Geldeinsatz in diesem Zeitraum alles in allem finanziell etwas dazugewonnen oder verloren wurde. Bezugsgruppe sind wiederum Personen, die in den zurückliegenden 12 Monaten mindestens ein Glücksspiel genutzt hatten.

Im Jahr 2017 sagen lediglich 11,2 %, dass sie in den letzten 12 Monaten einen Gewinn erzielt haben. Die Beträge der angegebenen Gewinne schwanken dabei stark. Im Median beträgt der Gewinn im Jahr 2017 65 Euro (Interquartilbereich (IQB) = 20 bis 300 Euro).

Dagegen schätzen im Jahr 2017 60,3 %, dass sie einen Verlust erlitten haben. Auch die hier angegebenen Beträge schwanken erheblich: Im Median betragen sie 50 Euro (IQB = 20 bis 150 Euro). Sowohl die subjektive Gewinn- als auch Verlustbilanz befindet sich in einem vergleichbaren Rahmen zur Erhebung 2015.

Bei der Gewinn- und Verlustbilanz zeigen sich Geschlechts- und Altersunterschiede. Tendenziell geben männliche Befragte in den sechs Erhebungszeitpunkten geringfügig häufiger an, einen Gewinn oder einen Verlust erlitten zu haben, während weibliche Befragte geringfügig häufiger eine ausgeglichene Bilanz angeben. Die Schätzungen für die in den letzten 12 Monaten erzielten Gewinne und Verluste liegen dabei bei den männlichen Befragten, entsprechend den Ergebnissen zu den Spieleinsätzen (Kapitel 3.2.6), deutlich höher als bei den weiblichen. Für das Jahr 2017 geben männliche Befragte die subjektiv eingeschätzte Gewinnhöhe mit 100 Euro, die Verlusthöhe mit 80 Euro an, weibliche dagegen mit 65 Euro Gewinn bzw. 40 Euro Verlust an (jeweils im Median).

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

Die Verteilung der Einschätzungen zur persönlichen Gewinn- und Verlustbilanz im Jahr 2017 stimmt mit denen der früheren Erhebungen relativ gut überein. Auch die Höhe der jeweils angegebenen Gewinn- und Verlustbeträge (Mediane) schwankt im Vergleich der sechs Glücksspielsurveys der BZgA nur geringfügig.

3.7 Glücksspielverhalten Jugendlicher

Berichtet werden zunächst die 12-Monats-Prävalenzen (auf eine Wiedergabe der Lebenszeitprävalenzen wird verzichtet), daran anschließend werden Spielhäufigkeiten, Spielorte bzw. Bezugswege, Ausgaben für Glücksspiele sowie glücksspielassoziierte Probleme unter den befragten 16 bis 17-jährigen Jugendlichen ($n = 697$) dargestellt.

3.7.1 12-Monats-Prävalenzen Jugendlicher

Gemäß den Glücksspielstaatsverträgen ist Jugendlichen die Teilnahme an Glücksspielen grundsätzlich verboten und nach dem Jugendschutzgesetz sogar die Anwesenheit in öffentlichen Spielhallen oder ähnlichen vorwiegend dem Spielbetrieb dienenden Räumen nicht gestattet. Gleichwohl ist es für einen beträchtlichen Teil der befragten 16- und 17-Jährigen Teil ihrer Freizeitbeschäftigung. Der Anteil der 16 bis 17-jährigen Jugendlichen, die 2017 angeben, in den zwölf Monaten vor der Befragung irgendeines der erhobenen Glücksspiele gespielt zu haben, beträgt 15,3 %, was nach 2011 (31,5 %), 2013 (19,9 %) und 2015 (18,2 %) einen abermaligen Rückgang bedeutet (**TABELLE 29**). Bei den Jungen beläuft sich dieser Anteil im Jahr 2017 auf 18,8 %, was jedoch gegenüber 2015 (22,7 %) ebenfalls keinen statistisch signifikanten Rückgang darstellt. Bei den Mädchen ist die 12-Monats-Prävalenz ebenfalls leicht zurückgegangen (2015: 13,2 %, 2017: 11,6 %).

Nahezu ebenso deutlich fallen die Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren bei den gewerblichen Glücksspielangeboten (das heißt: alle Glücksspiele ohne privat organisiertes Glücksspiel) aus: Hier geht die 12-Monats-Prävalenz von 24,1 % im Jahr 2011 auf 11,0 % im Jahr 2017 zurück.

Die meisten Glücksspiele werden auch im Jahr 2017 deutlich häufiger von Jungen als von Mädchen angegeben. Lediglich bei Lotterien insgesamt findet sich unter den Mädchen ein marginal höherer Anteil.

Im Gegensatz zu den Erwachsenen werden von den Jugendlichen auch im Jahr 2017 Sofortlotterien (7,8 %) wieder am meisten gespielt. Aber auch hier ist gegenüber dem Jahr 2015 ein Rückgang um 1,4 Prozentpunkte festzustellen. Das private Glücksspiel, welches an zweiter Stelle steht, ist im Jahr 2017 wieder leicht angestiegen (2015: 6,1 %, 2017: 6,4 %).

Ähnlich zu den Erwachsenen ist bei den Jugendlichen die 12-Monats-Prävalenz des Spielens an Geldspielautomaten im Jahr 2017 im Vergleich zum Jahr 2015 nahezu konstant geblieben. Nur bei den Jungen ist ein geringfügiger Rückgang zu beobachten (2015: 3,7 %, 2017: 3,3 %).

Bei Sportwetten findet sich 2017 gegenüber dem vorherigen Erhebungszeitpunkt ein geringfügiger Anstieg, der wiederum durch eine Zunahme bei den Jungen bedingt ist (von 2,6 % auf 3,8 %). Bei Betrachtung der einzelnen Sportwetten tritt dieser Effekt noch bei Live-Wetten, Pferdewetten und den ‚anderen Sportwetten‘ auf.

TABELLE 29: 12-Monats-Prävalenz irgendeines und einzelner Glücksspiele nach Geschlecht und Erhebungsjahr bei 16- und 17-jährigen Jugendlichen

Tabelle 29, Seite 1	Gesamt						Jungen						Mädchen					
	2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017
Irgendein Glücksspiel ¹	26,6%*	24,2%*	31,5%*	19,9%*	18,2%	15,3%	32,0%*	32,3%*	35,7%*	28,7%*	22,7%	18,8%	21,0%*	15,9%	27,0%*	10,8%	13,2%	11,6%
Gewerbliche Glücksspiele ^{1,2}	16,3%*	14,8%	24,1%*	15,8%*	14,6%	11,0%	20,7%*	17,5%	26,4%*	21,1%*	17,4%	13,1%	11,9%	12,1%	21,7%*	10,1%	11,4%	8,8%
Sofortlotterien ³	10,8%	8,1%	15,6%*	10,3%	9,2%	7,8%	13,2%	6,9%	14,7%*	13,6%	11,0%	9,0%	8,3%	9,3%	16,6%*	6,8%	7,3%	6,4%
priv. Glücksspiel	11,3%*	12,1%*	12,1%*	8,2%	6,1%	6,4%	15,4%*	21,1%*	18,1%*	13,7%	9,8%	8,9%	7,1%	2,9%	5,9%	2,4%	2,1%	3,7%
Geldspielautomaten	2,3%	2,3%	4,5%	2,6%	2,5%	2,3%	4,3%	3,8%	6,8%	4,0%	3,7%	3,3%	0,3%	0,8%	2,2%	1,2%	1,2%	1,3%
Sportwetten insgesamt	4,1%	3,5%	4,3%	4,7%*	1,8%	2,2%	8,1%*	6,0%	5,2%	7,2%	2,6%	3,8%	0,0%*	1,0%	3,3%*	2,0%	0,9%	0,4%
Live-Wetten ⁴	--	--	2,0%	1,7%	1,1%	1,6%	--	--	1,9%	3,0%	1,5%	2,7%	--	--	2,2%	0,4%	0,7%	0,3%
"Andere Sportwetten" ⁵	1,2%	,3%	1,9%	2,0%	0,5%	1,1%	2,4%	0,6%	2,7%	3,5%	0,6%	2,2%	0,0%	0,0%	1,1%	0,5%*	0,4%*	0,0%
Lotto "6 aus 49"	3,1%*	2,7%	1,7%	1,3%	1,4%	1,0%	2,7%	3,6%	1,4%	0,9%	0,7%	1,1%	3,6%	1,9%	2,0%	1,7%	2,1%	1,0%
Oddset-Spielangebote	2,2%*	2,3%*	1,7%	1,4%	0,6%	0,6%	4,3%*	4,6%*	3,3%	2,3%	1,1%	1,1%	0,0%	0,0%	0,0%	0,5%*	0,0%	0,0%
Lotterien insgesamt ⁶	0,7%	0,9%	2,3%*	1,2%*	1,9%*	0,4%	0,8%	1,4%	2,4%*	1,3%	1,2%	0,3%	0,6%	0,3%	2,3%	1,1%	2,6%*	0,4%
Spielbank insgesamt	0,8%	0,8%	0,4%	0,1%	0,2%	0,3%	0,9%	1,7%	0,7%	0,3%	0,0%*	0,6%	0,6%	0,0%	0,1%*	0,0%	0,3%	0,0%
Internet-Casinospiele	0,5%	0,2%	0,1%	0,1%	0,0%*	0,3%	0,9%	0,3%	0,0%*	0,2%	0,0%*	0,3%	0,0%*	0,0%*	0,1%	0,0%*	0,0%*	0,3%
Kleines Spiel	0,5%	0,7%	0,4%	0,1%	0,2%	0,3%	0,9%	1,4%	0,7%	0,3%	0,0%*	0,5%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,3%*	0,0%
Pferdewetten	0,3%	0,9%	0,3%	0,3%	0,0%	0,2%	0,6%	0,7%	0,1%	0,3%	0,0%*	0,4%	0,0%*	1,0%*	0,6%	0,3%	0,1%	0,1%
Spiel 77, Super 6 oder Sieger-Chance	1,4%*	1,4%*	0,3%	0,2%	0,3%	0,2%	1,3%	2,1%	0,3%	0,4%	0,5%	0,3%	1,5%*	0,6%*	0,3%*	0,0%	0,0%	0,0%
Fernsehtotterien	0,0%*	0,5%	0,4%	0,0%*	0,3%	0,1%	0,0%*	0,7%	0,0%*	0,0%*	0,2%	0,2%	0,0%*	0,3%	0,7%	0,0%*	0,4%	0,1%
Bingo	--	--	1,9%*	1,2%*	0,9%	0,1%	--	--	2,1%*	1,3%*	1,0%*	0,0%	--	--	1,6%	1,1%	0,8%	0,3%
Lotterie Logeo	--	--	--	--	--	0,1%	--	--	--	--	--	0,2%	--	--	--	--	--	0,0%
Eurojackpot	--	--	--	0,0%*	0,5%	0,1%	--	--	--	0,0%*	0,0%*	0,2%	--	--	--	0,0%	1,0%*	0,0%

	Gesamt						Jungen						Mädchen					
	2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017
Deutsche Sportlotterie	--	--	--	--	0,0%*	0,1%	--	--	--	--	0,0%*	0,2%	--	--	--	--	0,0%	0,0%
Großes Spiel	0,8%*	0,5%	0,1%	0,1%	0,0%	0,0%	0,9%*	1,0%	0,0%*	0,1%	0,0%*	0,1%	0,6%*	0,0%	0,1%	0,0%	0,0%	0,0%
Keno	0,7%*	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	1,3%*	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
Plus 5	--	--	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	--	--	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	--	--	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
Glücksspirale	--	--	0,1%*	0,1%*	0,2%*	0,0%	--	--	0,3%*	0,3%*	0,0%	0,0%	--	--	0,0%	0,0%	0,3%*	0,0%
Klassenlotterien	0,5%*	0,4%*	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,3%	0,7%*	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,6%*	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
"Andere Lotterien" ⁷	0,3%*	0,0%	0,5%*	0,0%	0,0%	0,0%	0,5%*	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	1,1%*	0,0%	0,0%	0,0%
Euromillions	--	--	--	0,0%	0,0%	0,0%	--	--	--	0,0%	0,0%	0,0%	--	--	--	0,0%	0,0%	0,0%
Toto	0,9%*	0,0%	0,1%	0,3%	0,0%	0,0%	1,8%*	0,0%	0,1%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,5%	0,0%	0,0%
Umweltlotterie "GENAU"	--	--	--	--	--	0,0%	--	--	--	--	--	0,0%	--	--	--	--	--	0,0%

Bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: „Dual Frame“ Stichprobe; absteigende Sortierung nach Spalte „gesamt 2017“; Basis: Jugendliche mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz; n (abs.): gesamt 2007 n = 352-355; gesamt 2009 n = 297-298; gesamt 2011 n = 714-720; 2013 n = 780-786; 2015 n = 683-686; 2017 n = 693-697; *) statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischer Regression, Referenzjahr: 2017, Kovariaten: Geschlecht und Alter); -- im entsprechendem Jahr nicht erhoben/GS- nicht existent; 1) verändertes Glücksspielspektrum: 2015 zusätzlich Teilnahme an der Deutschen Sportlotterie; in 2017 zusätzlich Lotterie Logeo und Umweltlotterie „GENAU“; 2) alle im Survey erfragten Glücksspiele ohne privates Glücksspiel; 3) Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet, Angebote von den Lottogesellschaften und anderen Anbietern; 4) seit 2011 inkl. Live-Wetten; 5) nicht weiter ausdifferenzierte Restkategorie von Sportwetten (ohne Oddset-Spielangebote, Toto und Pferdewetten, 2011 auch ohne Live-Wetten); 6) ohne Lotto „6 aus 49“, Eurojackpot und Sofortlotterien; seit 2013 inkl. Keno, 2015 inkl. Eurojackpot, Euromillions und Deutscher Sportlotterie; 7) Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä., bis einschl. 2009 inkl. Glücksspirale.

Die Teilnahme von Jugendlichen an Lotto „6 aus 49“ ist seit der ersten Glücksspielbefragung der BZgA im Jahr 2007 sukzessive zurückgegangen, von 3,1 % auf 1,0 %. Bei der Kategorie ‚Lotterien insgesamt‘ ist bei Jungen und Mädchen 2017 gegenüber der letzten Befragung 2015 eine signifikante Abnahme festzustellen (2015: 1,9 %; 2017: 0,4 %).

Die 12-Monats-Prävalenzen der übrigen Glücksspiele rangieren bei den Jugendlichen 2017 auf durchweg niedrigem Niveau.

In Bezug auf die Nutzung der vom DLTB angebotenen Glücksspiele ergibt sich folgendes Bild: Lotto „6 aus 49“ gespielt zu haben geben 0,9 % der befragten 16- und 17-jährigen Jugendlichen an (Jungen: 0,9 %, Mädchen: 1,0 %). Die Zusatzlotterien wie bspw. „Spiel77“ werden von 0,2 % der Jugendlichen gespielt (nur Jungen 0,3 %). Eurojackpot geben 0,1 % der Jugendlichen an. Dabei handelt es sich ebenfalls ausschließlich um Jungen (0,2 %). Sofortlotterien werden von 4,0 % der Jugendlichen (Jungen 5,0 %, Mädchen 3,0 %) angegeben. ODDSET wird in 2017 wieder von 0,2 % der Jugendlichen gespielt (nur Jungen 0,3 %) und die DLTB-Angebote, Bingo, Glücksspirale, Toto oder Keno hat im Jahr 2017 kein Jugendlicher gespielt.

Im Jahr 2017 beträgt der Anteil der Einfachspieler unter den 16- und 17-jährigen Jugendlichen 10,8 % und der der Mehrfachspieler (zwei oder mehr Glücksspiele angegeben) 4,6 %. Der Anteil der Mehrfachspielenden hat im Vergleich zu 2015 (4,3 %) erneut (wenn auch nur leicht) abgenommen. Unter den Jungen beträgt der Anteil der Einfachspieler im Jahr 2017 11,5 % und unter den Mädchen 9,9 % (2015: 16,6 % und 10,5 %). Die entsprechenden Anteile der Mehrfachspieler belaufen sich im Jahr 2017 auf 7,3 % bei den Jungen und 1,7 % bei den Mädchen (2015: 6,0 % und 2,8 %).

3.7.2 Spielhäufigkeiten Jugendlicher

Die Häufigkeiten, mit denen Jugendliche an Glücksspielen teilnehmen, ist für ausgewählte Glücksspiele **Tabelle 30** zu entnehmen.

Betrachtet man zunächst die Spielhäufigkeit irgendeines Glücksspiels (= Maximum aller Glücksspiele, für die die Häufigkeit der Spielteilnahme erfragt wurden, vgl. Methodenteil, S. 50), so erweist sich im Jahr 2017 die Kategorie ‚seltener als einmal im Monat‘ mit 11,0 % darauf entfallende Nennungen als die mit Abstand am stärksten besetzte Kategorie. Dagegen sind die beiden Kategorien ‚einmal im Monat‘ und ‚mindestens wöchentlich‘ mit 1,4 % resp. 1,7 % vergleichsweise am schwächsten besetzt. Die drei höchsten Spielhäufigkeitskategorien kommen dabei bei den Jungen wesentlich häufiger vor als bei den Mädchen.

Im Vergleich der Erhebungszeitpunkte nehmen im Jahr 2017 zwar die Anteile der Nicht-Spieler weiter zu, jedoch wächst zugleich auch die Gruppe der Jugendlichen, die mindestens wöchentlich spielen, signifikant an (2015: 0,4 %; 2017: 1,7 %). Dies gilt für Jungen und für Mädchen gleichermaßen.

Auch hinsichtlich der Verteilungen der Spielhäufigkeitskategorien bei den in **Tabelle 30** dargestellten einzelnen Glücksspielen zeigt sich, dass die 16- und 17-jährigen Jugendlichen im Jahr 2017 nahezu durchweg mit Abstand am häufigsten ‚seltener als monatlich‘ spielen. Einzige Ausnahme hiervon bilden Sportwetten.

TABELLE 30: Glücksspielhäufigkeit bei 16- und 17-jährigen Jugendlichen insgesamt und bei ausgewählten Glücksspielen nach Geschlecht und Erhebungsjahr

Tabelle	30	Gesamt						Jungen						Mädchen					
Seite 1		2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017
Irgendein Glücksspiel ¹	●●●●●	2,0%	2,8%	2,6%	1,4%	0,4%*	1,7%	3,2%	5,5%	4,8%	1,7%	0,7%	3,1%	0,7%	0,1%	0,3%	1,2%	0,0%*	0,3%
	●●●●	4,6%*	2,1%	1,5%	1,4%	0,9%	1,1%	4,7%*	4,2%	2,1%	2,3%	1,8%	1,5%	4,5%*	0,0%*	0,9%	0,4%	0,0%*	0,5%
	●●●	3,9%*	2,8%	3,6%*	3,0%*	1,9%	1,4%	5,8%*	4,3%	5,6%*	4,2%	3,4%	2,2%	2,0%	1,2%	1,6%	1,6%	0,2%	0,4%
	●●	15,7%*	16,5%*	22,9%*	14,2%	14,2%	11,0%	17,7%*	18,3%*	22,7%*	20,5%*	16,3%	11,8%	13,7%	14,6%	23,1%*	7,5%	11,9%	10,2%
	○	73,7%	75,8%	69,3%	80,1%	82,6%	84,8%	68,5%	67,7%	64,8%	71,3%	77,8%	81,4%	79,0%	84,1%	74,1%	89,2%	87,9%	88,5%
Sofort-lotterien	●●●●●	0,0%*	0,4%	0,2%	0,3%	0,1%	0,1%	0,0%	0,7%*	0,4%	0,0%	0,1%	0,0%	0,0%*	0,0%*	0,0%*	0,6%	0,0%*	0,3%
	●●●●	1,4%*	0,5%	0,2%	0,3%	0,1%	0,1%	1,5%	1,0%	0,2%	0,6%	0,1%	0,0%	1,3%	0,0%*	0,3%	0,0%*	0,0%*	0,2%
	●●●	1,2%	1,0%	0,7%	1,0%	0,2%	0,7%	1,7%	0,7%	1,0%	1,0%	0,5%	1,4%	0,6%*	1,2%	0,4%	0,9%	0,0%	0,0%
	●●	8,2%	6,3%	13,9%*	8,8%	8,6%	6,8%	10,0%	4,4%	12,6%	12,0%	10,0%	7,6%	6,4%	8,1%	15,2%*	5,4%	7,0%	5,9%
	○	89,2%	91,9%	85,0%	89,7%	91,0%	92,2%	86,8%	93,1%	85,8%	86,4%	89,3%	91,0%	91,7%	90,7%	84,1%	93,2%	93,0%	93,6%
Lotto "6 aus 49"	●●●●●	0,3%	0,0%	0,1%	0,2%	0,0%	0,2%	0,6%	0,0%	0,1%	0,1%	0,0%	,3%	0,0%	0,1%	0,0%	0,2%	0,0%	0,0%
	●●●●	1,1%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	1,4%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,7%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	●●●	0,0%	0,4%	0,7%	0,0%	0,2%	0,0%	0,0%	0,7%	0,5%	0,0%	0,3%	0,0%	0,0%	0,0%	1,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	●●	1,7%	2,3%	0,9%	1,1%	1,2%	0,9%	0,7%	2,9%	0,8%	0,7%	0,4%	,8%	2,8%	1,8%	1,0%	1,4%	2,1%	1,0%
	○	96,9%	97,3%	98,3%	98,7%	98,6%	99,0%	97,3%	96,4%	98,6%	99,1%	99,3%	98,9%	96,4%	98,1%	98,0%	98,3%	97,9%	99,0%

Tabelle	30	Gesamt						Jungen						Mädchen					
Seite 2		2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017
Sportwetten ²	●●●●	0,0%*	0,8%	0,9%	0,4%	0,1%	0,4%	0,0%*	1,6%	1,8%	0,9%	0,2%	0,8%	0,0%	0,1%*	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	●●●	1,2%	0,3%	0,3%	0,4%	0,6%	0,6%	2,3%	0,6%	0,6%	0,7%	1,1%	0,8%	0,0%*	0,0%*	0,0%*	0,0%*	0,0%*	0,3%
	●●	1,4%	0,0%*	0,1%*	0,7%	0,1%	0,7%	2,8%	0,0%*	0,1%*	0,9%	0,2%	1,3%	0,0%	0,0%	0,0%	0,5%*	0,0%	0,0%
	●	1,5%	2,4%*	3,0%*	3,1%*	1,0%	0,6%	3,0%	3,8%*	2,7%	4,6%*	1,1%	1,0%	0,0%*	0,9%	3,3%*	1,5%*	0,9%*	0,1%
	○	95,9%	96,5%	95,7%	95,3%	98,2%	97,8%	91,9%	94,0%	94,8%	92,8%	97,4%	96,2%	100,0%	99,0%	96,7%	98,0%	99,1%	99,6%
Geldspiel- automaten	●●●●	0,0%*	0,4%	0,1%	0,3%	0,0%*	0,2%	0,0%*	0,7%	0,3%	0,7%	0,0%*	0,4%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	●●●	0,2%	0,0%*	0,3%	0,2%	0,0%*	0,6%	0,3%	0,0%*	0,6%	0,4%	0,0%*	1,1%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	●●	0,3%	0,0%*	0,5%	0,4%	0,8%	0,1%	0,6%	0,0%*	0,8%	0,6%	1,5%	0,2%	0,0%	0,0%	0,1%*	0,3%*	0,0%	0,0%
	●	1,8%	1,9%	3,7%*	1,6%	1,7%	1,4%	3,3%	3,0%	5,2%	2,3%	2,2%	1,5%	0,3%	0,8%	2,1%	0,9%	1,2%	1,3%
	○	97,7%	97,7%	95,5%	97,4%	97,5%	97,7%	95,7%	96,2%	93,2%	96,0%	96,3%	96,7%	99,7%	99,2%	97,8%	98,8%	98,8%	98,7%
privates Glücksspiel	●●●●	0,9%	1,8%	0,8%	0,1%	0,3%	1,0%	1,8%	3,6%	1,2%	0,3%	0,6%	1,9%	0,0%	0,0%	0,3%	0,0%	0,0%	0,0%
	●●●	1,4%*	1,3%	1,1%*	1,1%*	0,3%	0,2%	0,9%	2,6%	1,8%*	1,7%	0,5%	0,4%	1,9%	0,0%	0,4%	0,5%	0,0%	0,0%
	●●	1,9%	2,4%	2,5%*	1,2%	0,8%	1,0%	3,1%	4,3%*	4,3%*	2,1%*	1,5%	1,6%	0,7%	0,3%	0,6%	0,3%	0,0%*	0,4%
	●	7,1%	6,6%	7,8%*	5,7%	4,8%	4,2%	9,5%	10,6%	10,8%	9,6%	7,2%	5,0%	4,5%	2,5%	4,6%	1,6%	2,1%	3,3%
	○	88,7%	87,9%	87,9%	91,8%	93,9%	93,6%	84,6%	78,9%	81,9%	86,3%	90,2%	91,1%	92,9%	97,1%	94,1%	97,6%	97,9%	96,3%

Bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013 „Dual-Frame“ Stichprobe; aufgrund von Auf- oder Abrunden auf eine Nachkommastelle ergänzen sich die Kategorien nicht immer genau zu 100 %; ●●●● ≥ wöchentlich, ●●● 2-3mal im Monat, ●● einmal im Monat, ● < einmal im Monat, ○ nicht gespielt, w.n./k.A.: weiß nicht/keine Angabe; *) statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit multinomialer logistischer Regression, Referenzjahr: 2017, Kovariaten: ggf. Geschlecht, redundanter Parameter: nicht gespielt/weiß nicht/keine Angabe); Basis: Jugendliche mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz des jeweiligen Glücksspiels (12-MP ja/nein); n (abs.): gesamt 2007 n = 355; gesamt 2009 n = 291; gesamt 2011 n = 719-720; gesamt 2013 n = 786; gesamt 2015 n = 686-687; gesamt 2017 n = 697; 1) Maximum der Spielhäufigkeiten aller Glücksspiele, für die Angaben zu Spielhäufigkeiten erhoben wurden; 2) Oddset-Spielangebote, Toto, Pferdewetten, Live-Wetten, „andere Sportwetten“.

3.7.3 Spielorte/Bezugswege von Jugendlichen

Jugendliche nutzen Glücksspielangebote, wie Erwachsene auch, über unterschiedliche Zugangswege bzw. spielen sie an unterschiedlichen Orten. **TABELLE 42** im Anhang ist u. a. zu entnehmen, welche Spielorte/Bezugswege von 16- und 17-Jährigen für Glücksspielaktivitäten genutzt werden. Dabei finden wiederum, wie bereits in Kapitel 3.2.5 erwähnt, nur solche Glücksspiele Berücksichtigung, zu denen auch Zugangswege/Spielorte erhoben wurden.

5,0 % geben im Jahr 2017 eine Teilnahme an Glücksspielen über die Lotto-Annahmestelle an. Dies ist gegenüber 2015 (5,3 %) nur ein geringer, gegenüber den vorangegangenen Erhebungen bis 2011 dagegen ein statistisch signifikanter Rückgang.

Über das Internet nehmen 1,8 % an Glücksspielen teil (inkl. Internet-Casinospiele), wodurch dieser Anteil wieder auf das Niveau von 2013 angestiegen ist. Dies ist bedingt durch einen leichten Anstieg bei beiden Geschlechtern.

Der Anteil von Wettbüros als Spielort/Zugangsweg für Sportwetten beträgt 2017 1,2 % und ist damit ebenfalls leicht angestiegen (2015: 0,7 %). In 2017 sind es fast ausschließlich Jungen, die in Wettbüros an Sportwetten teilgenommen haben (2,2 %, Mädchen: 0,1 %).

Während Bank oder Post als Bezugsweg/Spielort für Jugendliche praktisch keine Rolle spielen erreichen die ‚übrigen Bezugswege‘ (über Telefon, gewerbliche Anbieter wie z.B. Faber, bei Klassenlotterien auch Direktbezug bei den Anbietern und die explizit angebbare Kategorie ‚andere Wege‘) im Jahr 2017 bei Jugendlichen immerhin noch 3,9 % (nach 5,7 % im Jahr 2015).

Nachfolgend wird die Nutzung von ausgewählten Glücksspielen (Sofortlotterien, Oddset-Spielangebote, Lotto „6 aus 49“ und Live-Wetten) durch Jugendliche differenziert nach dem Spielort bzw. Bezugsweg betrachtet (**TABELLE 31**). Dargestellt werden die Spielorte bzw. Bezugswege ‚Lotto-Annahmestelle‘, ‚Internet‘ und ‚andere‘, bei Sportwetten zudem Wettbüros.

TABELLE 31: Spielorte/Bezugswege bei ausgewählten Glücksspielen (16- und 17-jährige Jugendliche)

Tabelle 31, Seite 1		gesamt						männlich						weiblich					
		2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017
Sofort-lotterien	Lotto-Annahmestelle	9,7%*	6,7%	8,7%*	4,3%*	4,1%	4,0%	11,8%	5,7%	9,9%	5,6%	5,6%	5,0%	7,7%*	7,6%*	7,4%*	2,9%	2,5%	3,0%
	Internet	0,1%	0,9%	0,1%	0,5%	0,2%	0,5%	0,2%	1,2%	0,1%	0,9%	0,3%	0,3%	0,0%*	0,7%	0,0%*	0,0%*	0,0%*	0,6%
	"andere Wege"	1,2%	0,5%*	7,1%*	5,6%*	4,8%	3,2%	1,2%	0,0%*	5,1%	7,1%*	5,0%	3,6%	1,2%	1,0%	9,2%*	3,9%	4,5%	2,8%
	gesamt	10,8%	8,1%	15,6%*	10,3%	9,2%	7,8%	13,2%	6,9%	14,7%*	13,6%	11,0%	9,0%	8,3%	9,3%	16,6%*	6,8%	7,3%	6,4%
Lotto "6 aus 49"	Lotto-Annahmestelle	2,7%*	2,7%*	0,9%	1,2%	1,3%	0,9%	2,7%	3,6%*	1,2%	0,9%	0,5%	0,9%	2,8%	1,9%	0,7%	1,5%	2,1%	1,0%
	Internet	0,4%	0,0%	0,0%	0,0%	0,1%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,1%*	0,0%	0,7%*	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	"andere" ¹	0,0%*	0,0%*	0,4%	0,1%	0,0%*	0,1%	0,0%*	0,0%*	0,3%	0,0%*	0,0%*	0,2%	0,0%	0,0%	0,6%	0,1%	0,0%	0,0%
	gesamt	3,1%*	2,7%	1,7%	1,3%	1,4%	1,0%	2,7%	3,6%	1,4%	0,9%	0,7%	1,1%	3,6%	1,9%	2,0%	1,7%	2,1%	1,0%
Oddset-Spielangebote	Lotto-Annahmestelle	1,9%*	1,9%*	0,5%	0,4%	0,0%*	0,2%	3,7%*	3,7%*	0,9%	0,5%	0,0%*	0,3%	0,0%	0,0%	0,0%	0,3%*	0,0%	0,0%
	Internet	0,0%	0,4%	0,0%	0,0%	0,3%*	0,0%	0,0%	0,7%	0,0%	0,0%	0,5%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	Wettbüro	0,0%	0,0%	1,2%	0,8%	0,3%	0,2%	0,0%	0,0%	2,4%	1,3%	0,6%	0,5%	0,0%	0,0%	0,0%	0,3%*	0,0%	0,0%
	andere	0,3%	0,1%	0,0%*	0,2%	0,1%	0,2%	0,6%	0,2%	0,0%*	0,5%	0,2%	0,3%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	gesamt	2,2%*	2,3%*	1,7%	1,4%	0,6%	0,6%	4,3%*	4,6%*	3,3%	2,3%	1,1%	1,1%	0,0%	0,0%	0,0%	0,5%*	0,0%	0,0%

Tabelle 31, Seite 2

		gesamt						männlich						weiblich					
		2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017
Live-Wetten ²	Internet	--	--	0,7%	0,3%	0,6%	0,7%	--	--	0,2%*	0,5%	1,1%	1,4%	--	--	1,2%*	0,0%	0,0%	0,0%
	Wettbüro	--	--	1,2%	0,9%	0,4%	0,7%	--	--	1,8%	1,6%	0,4%	1,3%	--	--	0,7%*	0,1%	0,3%*	0,0%
	"andere Wege"	--	--	0,1%	0,6%	0,2%	0,1%	--	--	0,0%	0,9%*	0,0%	0,0%	--	--	0,3%	0,3%	0,4%	0,3%
	gesamt	--	--	2,0%	1,7%	1,1%	1,6%	--	--	1,9%	3,0%	1,5%	2,7%	--	--	2,2%	0,4%	0,7%	0,3%

Angaben in Prozent; Mehrfachnennungen der Spielorte/Bezugswege möglich, daher u. U. abweichend von ‚insges.‘; bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013 „Dual-Frame“ Stichprobe; absteigende Sortierung nach Häufigkeit der 12-Monats-Prävalenzen insgesamt (vgl. Spalte ‚gesamt 2013 DF‘ in Tabelle 29); n (abs.): gesamt 2007 n = 355; gesamt 2009 n = 297-298; gesamt 2011 n = 716-720; gesamt 2013 n = 785-786; gesamt 2015 n = 686; gesamt 2017 n = 696-697; 1) inkl. gewerbliche Anbieter (z. B. Faber); 2) erst seit 2011 explizit erhoben; *) statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischer Regression, Referenzjahr: 2017 DF, Kovariate ‚gesamt‘: Geschlecht).

Im Jahr 2017 werden von 4,0 % der 16- und 17-jährigen Jugendlichen Lose der Sofortlotterien über Lotto-Annahmestellen bezogen. Dieser Anteil hat sich damit gegenüber 2015 (4,1 %) nur geringfügig reduziert. Über ‚andere Wege‘ erwerben 3,2 % der Jugendlichen im Jahr 2017 ihre Lose.

Bei Lotto „6 aus 49“ ist im Jahr 2017 nahezu der einzige Spielort/Bezugsweg die Lotto-Annahmestelle. 0,9 % der Jugendlichen haben diesen angegeben. Zwischen Jungen und Mädchen bestehen nur marginale Unterschiede (Jungen: 0,9 %; Mädchen 1,0 %). Der Anteil bei den Mädchen ist gegenüber 2015 rückläufig, bei den Jungen dagegen in einem geringeren Maß angestiegen.

Auch Eurojackpot wird im Jahr 2017 von Jugendlichen (nur Jungen) ausschließlich über Lotto-Annahmestellen gespielt. Wobei die Prävalenz hier äußerst niedrig ist.

Das DLTB-Angebot ODDSET (nur in Lotto-Annahmestellen) wird von den Jugendlichen im Jahr 2017 von 0,2 % (nur Jungen) gespielt. Oddset-Angebote in der „Grauzone“ werden in etwa gleicher Höhe wie im Survey 2015, über Wettbüros gespielt. Nutzer sind ausschließlich Jungen (0,5 %). Das Internet wurde 2017 für das Spielen von Oddset-Angeboten nicht mehr genannt.

Live-Wetten werden im Jahr 2017 im gleichen Maße über das Internet oder Wettbüros gespielt (jeweils 0,7 %). Mädchen spielen im Jahr 2017 Live-Wetten nur noch über „andere Wege“, wodurch die Steigerung gegenüber 2015 aufgrund der gestiegenen Prävalenz bei den Jungen liegt.

Im Vergleich der sechs Erhebungszeitpunkte ist festzustellen, dass unter den 16- und 17-jährigen Jugendlichen bei den in **TABELLE 31** betrachteten Glücksspielen der Spielort/Bezugsweg über Lotto-Annahmestellen jeweils tendenziell rückläufig ist. Nur bei Live-Wetten ist insgesamt eine Zunahme zu erkennen. Das Internet als Spielort/Bezugsweg spielt bei den hier betrachteten Glücksspielen für Jugendliche nur eine untergeordnete Rolle.

3.7.4 Spieleinsätze von Jugendlichen

TABELLE 43 im Anhang ist zu entnehmen, in welcher Höhe, bezogen auf den zurückliegenden Jahreszeitraum, Ausgaben durch 16 bis 17-Jährige getätigt werden. Einbezogen sind dabei wiederum alle Jugendlichen (inkl. Nichtspieler).

8,5 % geben demnach im Jahr 2017 bis zu 10 Euro im Monat als Spieleinsatz an, 1,6 % zwischen 10 und 20 Euro und ebenfalls 1,6 % zwischen 20 und 50 Euro lediglich 0,4 % der Jugendlichen

wenden monatlich mehr als 50 Euro für Glücksspiele auf. Monatliche Ausgaben von mehr als 50 Euro erfolgen ausschließlich von Jungen (zusammengenommen 3,5 %).

Im Vergleich der sechs Erhebungszeitpunkte gehen die Ausgaben der 16 bis 17-jährigen Jugendlichen für Glücksspiele seit 2009 tendenziell langsam zurück. Jedoch gab es in 2017, neben einem Anstieg von Jugendlichen die gar nicht um Geld spielen auch wieder einen Anstieg von Jugendlichen die über 50 Euro pro Monat für Glücksspiele verwenden (Anstieg gegenüber 2015 um zusammengekommen 1,1 Prozentpunkte).

Betrachtet man nur die Jugendlichen, die an mindestens einem Glücksspiel im zurückliegenden Jahreszeitraum teilgenommen haben, so ergeben sich im Jahr 2017 Ausgaben in Höhe von im Median 5 € (Jungen: 6,00 Euro; Mädchen: 5,00 Euro). Gegenüber 2015 ist dies ein leichter Anstieg bei den Jungen (Median 2015: 5,00 Euro).

3.7.5 Glücksspielmotive von Jugendlichen

Die bereits in **TABELLE 28** dargestellten unterschiedlichen Motive für die Teilnahme aller Befragten an Glücksspielen werden hier noch einmal lediglich bezogen auf die 16 und 17-jährigen Jugendlichen, die in den zurückliegenden 12 Monaten vor der jeweiligen Befragung an mindestens einem Glücksspiel teilgenommen haben, dargestellt.

Als Hauptunterschied zur Gesamtheit der Befragten erweist sich bei den Jugendlichen das Motiv ‚Aufregung‘, das bei drei der fünf Erhebungszeitpunkte an erster Stelle steht (**TABELLE 32**). Im Jahr 2017 sind es 60,0 %, die dieses Motiv nennen, welches dabei deutlich vor dem Motiv ‚Geldgewinn‘ (38,6 %) und ‚Geselligkeit‘ (34,8 %) liegt. An vierter Stelle der Nennungshäufigkeiten liegt im Jahr 2017 auch bei den Jugendlichen das Motiv ‚sich auskennen‘ (17,3 %) und an letzter Stelle erneut das Motiv ‚ungestört sein‘ (3,1 %). Alle Motive sind bei den Jungen zum Teil deutlich stärker ausgeprägt, als bei den Mädchen.

Im Vergleich der sechs Erhebungszeitpunkte schwanken die Nennungsanteile der Glücksspielmotive bei den Jugendlichen deutlich stärker als bei der Gesamtbefragungsgruppe. Auch die Reihenfolge der Nennungen ist zudem nicht konstant. Dies könnte an der im Verhältnis deutlich kleineren Fallzahl der Jugendlichen liegen. Gegenüber der Ausgangsmessung im Jahr 2007 werden in der Gesamtbetrachtung 2017 alle Glücksspielmotive seltener angegeben, was am stärksten für ‚Geldgewinn‘ zutrifft (2007: 52,6 %, 2017: 38,6 %).

TABELLE 32: Glücksspielmotive von 16- und 17-jährigen Jugendlichen

		Geselligkeit		Geldgewinn		Entspannung		sich auskennen		Ablenkung		Aufregung		ungestört sein	
		n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Gesamt	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%
Jungen	2007	25	36,3%	28	47,7%	13	20,5%	18	31,2%	9	15,9%	44	74,4%	5	10,2%
	2009	17	38,3%	33	74,9%*	4	8,6%	11	18,9%	6	12,9%	28	57,4%	2	4,4%
	2011	45	36,2%	72	50,6%	15	13,7%	21	12,1%*	15	8,3%	71	51,8%	2	0,9%
	2013	46	36,6%	61	47,9%	9	6,8%	16	13,3%	13	9,9%	72	55,2%	1	0,9%
	2015	26	25,6%	37	47,5%	3	3,0%*	18	21,0%	6	5,7%*	43	42,8%	1	0,6%
	2017	27	38,1%	32	45,2%	12	15,8%	19	27,1%	11	13,3%	41	64,8%	2	3,4%

		Geselligkeit		Geldgewinn		Entspannung		sich auskennen		Ablenkung		Aufregung		ungestört sein	
		n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Mädchen	2007	12	34,4%	22	60,3%*	8	21,7%*	5	11,7%*	5	15,3%	20	56,9%	2	9,0%
	2009	4	11,2%	21	72,8%*	1	2,0%	1	1,5%	2	4,9%	12	35,0%	1	2,0%
	2011	20	32,9%	47	59,0%*	3	9,7%	5	7,6%	2	2,9%	38	56,7%	1	1,1%
	2013	11	20,9%	25	45,4%	2	3,2%	4	9,8%*	2	3,2%	26	50,5%	0	0,0%*
	2015	13	23,1%	19	49,0%	3	4,5%	3	5,6%*	5	10,0%	27	67,1%	0	0,0%*
	2017	13	28,8%	13	27,0%	1	2,5%	0	0,0%	2	3,6%	20	51,6%	1	2,6%

Basis: Befragte, die in den letzten 12 Monaten mindestens ein Glücksspiel gespielt haben; bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: Dual Frame“ Stichprobe; % = Zeilenprozent; n = ungewichtete Fallzahl; Mehrfachnennungen möglich; *) statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren, Referenzjahr: 2017 (Test mit binär-logistischer Regression, Kontrollvariablen: Alter und ggf. Geschlecht); n (abs.) 2007: 97, 2009: 74, 2011: 212, 2013: 179; 2015: 132; 2017: 107.

3.7.6 Jugendliche und Geldspielautomaten

In Kapitel 3.3 ergab sich bei den 16 bis 17-jährigen Jugendlichen, für das Erhebungsjahr 2017, eine 12-Monats-Prävalenz des Spielens an Geldspielautomaten von 2,3 % (n=16, Jungen: 3,7 %, Mädchen: 1,2 %). N=16 Jugendlichen wurden im Interview zum einen gefragt, ob die Geräte, an denen sie spielen, in der Nähe ihrer Wohnung, Schule, Ausbildungs- oder Arbeitsstätte (bis 500 m) oder auf dem Weg dahin liegen. Zum anderen wurde gefragt, ob und wie oft eine volljährige Person dabei war und, wenn dies der Fall war, ob und wie oft sie von dieser auch Geld zum Spielen bekommen haben.

13 der 16 Jugendlichen geben an, dass sie an Geräten spielen, die in der Nähe ihrer Wohnung, Schule, Ausbildungs- oder Arbeitsstätte stehen. Die Hälfte der Jugendlichen (acht Jugendliche) gibt an, stets nur in Begleitung Erwachsener zu spielen. Bei jeweils einem weiteren Jugendlichen ist dies meistens oder manchmal der Fall. Sechs Jugendliche spielen allein, das heißt, ohne Begleitung Erwachsener. Bei den 10 Jugendlichen, bei denen ein Erwachsener zumindest manchmal anwesend ist, spielen vier Jugendliche ausschließlich mit eigenem Geld, drei Jugendliche bekommen manchmal, ein Jugendlicher meistens und zwei Jugendliche immer Geld zum Spielen von der erwachsenen Person.

3.7.7 Glücksspielassoziierte Probleme bei Jugendlichen

Um die Befunde zu den mit dem Glücksspiel assoziierten Problemen bei Jugendlichen aus den vorangegangenen Surveys (2009 und 2011) mit denen, ab dem Survey 2013 besser vergleichbar zu machen, sind in **TABELLE 33** die mit der Standardversion des SOGS ermittelten Werte aus 2009 und 2011 ex post in die SOGS-RA-Version umklassifiziert (siehe auch Kapitel 2.2.5).

Betrachtet man die Klassifizierungen der Glücksspielsucht bei den befragten Jugendlichen differenziert, so ergibt sich folgendes Bild:

TABELLE 33: Verbreitung glücksspielassoziierter Probleme bei 16- und 17-jährigen Jugendlichen nach Geschlecht und Erhebungsjahr (ab 2009)

		gesamt		Jungen		Mädchen	
		n	%	n	%	n	%
auffällig	2009	8	1,73	5	1,83	3	1,63
	2011	13	2,18	11	2,79	2	1,53
	2013	14	1,61	11	2,58	3	0,59
	2015	10	1,75	7	2,59	3	0,83
	2017	5	0,53	3	0,48	2	0,59
problem- atisch	2009	5	1,03	2	1,43	3	0,62
	2011	3	0,80	1	0,25	2	1,37
	2013	3	0,13	2	0,17	1	0,09
	2015	2	0,37	2	0,71	0	0,00
	2017	3	0,63	3	1,21	0	0,00

Basis: alle Jugendlichen (gültige Fälle, 2009: n=297; 2011: n=714; 2013: n=784; 2015: n=687; 2017: n=695; Bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: „Dual Frame“ Stichprobe; n = absolute, ungewichtete Fallzahlen, % = gewichtet. SOGS-RA rec: SOGS-Werte von Jugendlichen in 2009 und 2011 ex post rekodiert auf SOGS-RA (Kategorie ‚problematisch‘ für 2009 bzw. 2011 inkl. der als pathologisch klassifizierten Jugendlichen). Auf die Testung signifikanter Unterschiede wurde aufgrund der geringen Fallzahl verzichtet.

Auffällig spielende Jugendliche: Im Jahr 2017 zeigt sich bei 0,53 % der 16 bis 17-jährigen Jugendlichen ein auffälliges Glücksspielverhalten. Dieser Anteil ist erstmals in 2017 bei den Mädchen leicht höher, als bei den Jungen (Jungen: 0,48 %; Mädchen: 0,59 %). Vergleicht man die Quoten mit den vorangegangenen Erhebungen, so weist das Jahr 2017 den niedrigsten Wert an Jugendlichen mit auffälligem Spielverhalten auf. Dies gilt für beide Geschlechter gleichermaßen.

Problematisches Spielverhalten: Gegenüber dem Jahr 2015 ist hier eine leichte Zunahme zu betrachten, die nur auf eine Zunahme bei den Jungen zurückgeht (von 0,71 % auf 1,21 %), während der entsprechende Anteil der Mädchen bereits im Jahr 2015 ganz bei null lag.

Im Vergleich zu den erwachsenen Befragten findet sich unter den 16 bis 17-jährigen Jugendlichen im Jahr 2017 ein fast analoger Anteil, der ein problematisches Glücksspielverhalten aufweist (Jugendliche: 0,63 %; Erwachsene: 0,56 %).

Betrachtet man ausschließlich die Gruppe der 16 bis 17-jährigen Jugendlichen, die im zurückliegenden Jahreszeitraum an mindestens einem Glücksspiel teilgenommen haben, ist die Problemspielerquote von 4,29 % im Jahr 2009 auf 2,59 % im Jahr 2011 und dann auf 0,67 % im Jahr 2013 zurückgegangen und erst 2015 wieder auf 2,07 % und weiter im Jahr 2017 auf 4,18% angestiegen.

3.8 Wissenschaftliche Begleitung zur Einführung des Eurojackpots

3.8.1 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-Annahmestellen bezogen werden, zudem ist das Spielen über Internet möglich. Eurojackpot wird darüber hinaus angeboten 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 (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 (realisiert am 15.05.2015 in Tschechien) 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 evtl. Suchtgefährdungen zu überprüfen. Von Interesse sind daher Glücksspielpräferenzen sowie verschiedene Parameter des Spielverhaltens, die durch die Einführung des Eurojackpots tangiert werden können. Es soll geprüft werden, ob sich Kanalisierungseffekte im Spielverhalten nachweisen lassen. Also ob bspw. vor Einführung des Eurojackpots gespielte Glücksspiele danach nicht mehr oder nur noch mit geringerer Spielintensität genutzt werden, oder 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 auch in den Fragebogen zum Glücksspielsurvey 2017 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. Diese erfassten die Situation etwa ein Jahr nach der Einführung des Glücksspiels. Da keine Follow-up-Daten von distinkten Eurojackpot-Spielenden vorliegen, handelt es sich 2017 erneut um eine zeitliche Einpunktbetrachtung. Das heißt, Änderungen in der Glücksspielnutzung im Vergleich zu 2013 und 2015 lassen sich nur durch direkte Abfrage subjektiver Einschätzungen der Befragten ermitteln. Allerdings liegt im Jahr 2017 nun ein weiterer Untersuchungszeitraum 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 zur 12-Monats-Prävalenz, den Zugangswegen und Geldeinsätzen, differenziert nach Altersgruppen und Geschlecht, siehe Kapitel 3.3. In den folgenden Abschnitten (Kapitel 3.8.2 bis 3.8.7) werden darüber hinaus zunächst Eurojackpot-Spielende charakterisiert und dann die Erkenntnisse, die mit dem in den BZgA-Glücksspielsurvey 2017 integrierten, erweiterten Fragenkatalog zum Eurojackpot gewonnen wurden, im Detail dargestellt.

3.8.2 Charakteristika von Eurojackpot-Spielenden

Insgesamt haben 8,3 % der Befragten innerhalb der letzten 12 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 34**). Dabei ist zu berücksichtigen, dass im Jahr 2017 83 % der Eurojackpot-Spielenden in den zurückliegenden 12 Monaten auch Lotto „6 aus 49“ gespielt haben (vgl. **TABELLE 10**), die beiden Gruppen mithin eine beträchtliche Kongruenz 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 bei allen Erhebungszeitpunkten offenbar jüngere Personen stärker interessiert. So sind die Anteile sowohl der 18- bis 25-Jährigen als auch der 26- bis 45-Jährigen unter den Eurojackpot-Spielenden im Jahr 2017 höher als unter den Lottospielenden (7,1 % vs. 5,0 % bzw. 41,5 vs. 35,5 %) und der Anteil der über 45-Jährigen niedriger (51,4 % vs. 59,4 %). Die Altersmittelwerte unterscheiden sich erwartungsgemäß in beiden Gruppen. Eurojackpot-Spielende 2017: $44,9 \pm 13,1$ Jahre, Lottospielende: $48,1 \pm 13,3$ Jahre.

Unter den Eurojackpot-Spielenden ist ein etwas höherer Anteil ledig (38,2 % vs. 32,6 %) und entsprechend ein etwas niedrigerer Anteil verheiratet (45,2 % vs. 50,2 %) als unter den Lottospielenden. Keine nennenswerten Unterschiede zwischen den beiden Gruppen sind bei der Schulbildung, dem Erwerbsstatus und hinsichtlich eines Migrationshintergrundes festzustellen. Beim Haushaltsnettoeinkommen ist in 2017 erstmalig eine Verschiebung der Eurojackpot-Spielenden hin zu einem höheren Haushaltsnettoeinkommen zu beobachten. So sank der Anteil der Befragten, die ein Haushaltsnettoeinkommen von weniger als 1.500 Euro aufweisen von 16,3 % im Jahr 2015 auf 9,9 % in 2017 ab, während diese Einkommensgruppe bei Lotto „6 aus 49“ Spielern nahezu konstant bei jeweils ca. 15 % lag.

TABELLE 34: Charakteristika von Eurojackpot-Spielenden im Vergleich (2017)

Tabelle 34, Seite 1	Eurojackpot						Lotto "6 aus 49"						restliche Befragte					
	2013		2015		2017		2013		2015		2017		2013		2015		2017	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
männlich	319	64,2	548	68,5	619	63,8	1322	54,7	1303	60,1	1350	58,5	3895	48,9	4131	47,0	4365	48,0
Alter:																		
16-17 Jahre	0	0,0	2	0,2	1	0,0	13	0,1	9	0,2	8	0,1	772	4,0	677	3,8	689	3,7
18-25 Jahre	104	7,8	203	10,6	179	7,1	458	6,2	358	6,1	318	5,0	3028	17,1	2672	14,7	2763	15,1
26-45 Jahre	298	46,0	392	43,0	421	41,5	1292	39,6	993	36,1	943	35,5	3294	39,7	3192	35,5	3124	35,3
über 45 Jahre	136	46,3	228	46,2	319	51,4	831	54,1	926	57,6	1017	59,4	1691	39,3	2489	46,1	2458	46,0
Schulbildung:																		
niedrig	66	33,6	95	36,5	87	34,3	331	35,0	289	39,2	243	34,6	893	34,1	838	32,3	787	32,8
mittel	218	38,0	238	32,4	282	33,1	943	36,7	720	31,7	741	35,2	2388	29,6	2358	31,5	2221	29,4
hoch	238	26,9	458	29,5	533	31,7	1233	26,8	1181	27,5	1244	29,1	4159	29,3	4453	29,2	4907	31,4
sonstige	16	1,6	29	1,5	16	0,8	82	1,5	78	1,6	54	1,1	1329	7,0	1326	7,0	1084	6,4
Familienstand:																		
ledig	254	37,9	379	36,6	415	38,2	1060	31,8	775	27,6	812	32,6	5176	43,3	4838	39,9	4930	43,8
verheiratet	237	46,7	368	46,1	426	45,2	1271	52,1	1253	55,5	1196	50,2	2991	41,8	3476	44,7	3358	41,1
andere	46	15,4	76	17,3	78	16,6	260	16,1	249	16,9	274	17,2	612	14,9	674	15,5	728	15,1

Tabelle 34, Seite 2	Eurojackpot						Lotto "6 aus 49"						restliche Befragte					
	2013		2015		2017		2013		2015		2017		2013		2015		2017	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
erwerbslos	16	3,9	22	3,3	15	2,7	69	3,9	33	2,5	39	3,1	260	7,4	207	5,3	197	4,7
HH-Einkommen:																		
bis 1500 €	57	11,3	59	16,3	52	9,9	254	13,5	142	15,7	178	15,0	1316	25,1	855	21,5	988	24,0
1500-3000 €	240	58,8	313	46,8	345	51,7	1130	57,3	802	47,4	847	48,5	3145	50,0	2888	48,1	2973	45,0
über 3000 €	169	30,0	323	36,8	415	38,5	857	29,2	926	36,9	977	36,5	2400	24,9	2725	30,5	3104	31,0
Migr. Hintergrund	102	23,5	158	15,7	173	17,5	422	19,7	361	14,1	377	17,5	1674	21,0	1672	18,5	1807	20,4

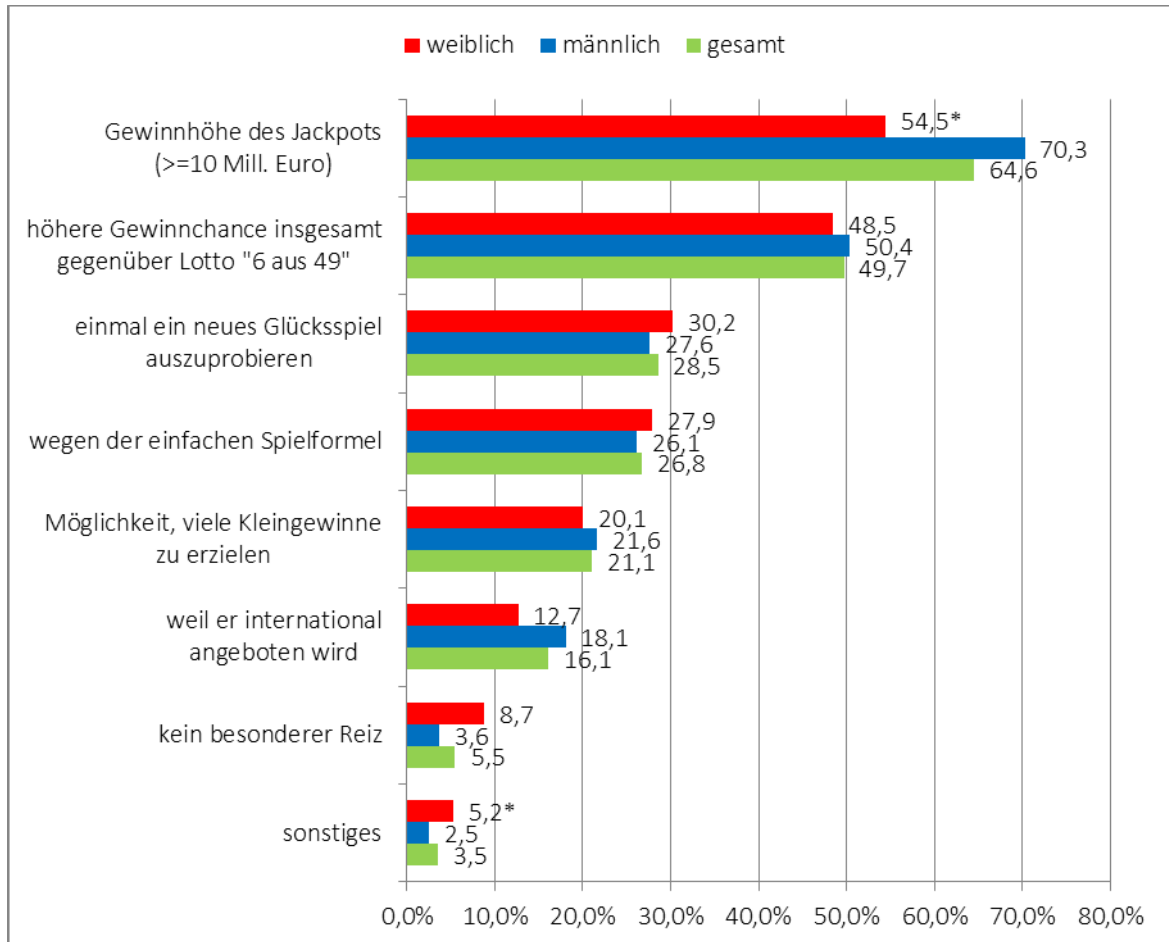
Eurojackpot-Spieler: 2013: n=539, 2015: n=825, 2017: n=920; N Lottospieler: 2013: n=2.899, 2015: n=2.606, 2017: n=2.596; N restliche Befragte 2013: n=8.508, 2015: n=8.733, 2017: n=8.734; Bezugszeitraum: zurückliegende 12 Monate; % = Spaltenprozent, n = absolute, ungewichtete Fallzahlen; Schulbildung niedrig = max. Hauptschulabschluss, mittel= mittlere Reife, hoch = Fachhochschulabschluss oder höher. Sonstige: noch in Schule oder sonst. Abschluss.

3.8.3 Teilnahmemotive für Eurojackpot

Neben den bei allen Glücksspielenden erhobenen allgemeinen Motiven der Glücksspielteilnahme werden beim Eurojackpot spezielle Teilnahmemotive abgefragt (s. **ABBILDUNG 7**).

64,6 % der Personen, die 2017 in den zurückliegenden 12 Monaten Eurojackpot gespielt haben, geben als Teilnahmemotiv die Gewinnhöhe des Eurojackpots an. Das damit korrespondierende Motiv ‚höhere Gewinnchancen‘ gegenüber Lotto „6 aus 49“ geben 49,7 % an. An dritter Stelle findet sich das Motiv der Neugier, einmal ein neues Glücksspiel ausprobieren zu wollen: Für 28,5 % der Eurojackpot-Spieler und –Spielerinnen ist dies von Bedeutung. Die einfache Spielformel bei Eurojackpot finden 26,8 % und die Möglichkeit viele Kleingewinne zu erzielen 21,1 % attraktiv. Deutlich weniger geben dagegen als Motiv an, dass das Glücksspiel international angeboten wird (16,1 %).

Die Spielmotive unterscheiden sich zwischen den Geschlechtern weitestgehend nur geringfügig. Einen statistisch signifikanten Unterschied gibt es bei dem Motiv der Gewinnhöhe des Jackpots von über 10 Millionen Euro. Während für 70,3 % die Gewinnhöhe des Jackpots besonders relevant ist, trifft dieses Motiv mit 54,5 % auf deutlich weniger Frauen zu. Die Internationalität des Eurojackpots scheint zwar mit 5,4 Prozentpunkten ebenfalls für die Männer relevanter, jedoch liegt hier im Gegensatz zu sonstigen Spielmotiven kein signifikanter Zusammenhang vor.



Basis: Befragte, die in den letzten 12 Monaten Eurojackpot gespielt haben, Mehrfachnennungen; n ges.:920, n männlich: 619, n weiblich: 301; *) statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Geschlechtern, Test mit binär-logistischer Regression, kontrolliert für Alter.

ABBILDUNG 7: Teilnahmemotive für Eurojackpot im Jahr 2017

Betrachtet man die Spielmotive differenziert nach Altersgruppen, so geht die Zustimmung im Jahr 2017 nur beim Motiv ‚Gewinnhöhe des Jackpots‘ mit zunehmendem Alter tendenziell zurück, während das Motiv ‚mal ein neues Glücksspiel auszuprobieren‘, tendenziell mit steigendem Alter zunimmt. Bei den Nennungshäufigkeiten der weiteren Motive besteht kein klarer Zusammenhang zum Alter.

Im Vergleich zum Glücksspielsurvey 2015 haben sich in 2017 nur geringe Unterschiede ergeben. Bezieht man jedoch das Jahr 2013 noch mit ein, so scheint die Gewinnhöhe des Jackpots von über 10 Millionen Euro (2013: 56,5 %; 2015: 63,8 % und 2017 64,6 %) und die Internationalität des Eurojackpots (2013: 13,8 %; 2015: 14,8 % und 2017: 16,1 %) an Bedeutung zu gewinnen. Beide Effekte sind durch Zunahmen der Zustimmung bei den Männern bedingt. Die entsprechenden Werte bei den Frauen sind in 2017 sogar im Jahresvergleich am niedrigsten. Der Reiz einmal ein neues Glücksspiel auszuprobieren, war nur im Jahr 2013 kurz nach der Einführung mit 50,3 % deutlich höher als in den Befragungen seit 2015 geblieben (jeweils 28,5 %).

Wurde als Motiv die Gewinnhöhe des Jackpots genannt, sind die Eurojackpot-Spieler und -Spielerinnen, wie im Survey 2013 und 2015, auch im Jahr 2017 gefragt worden, ob es für ihre Teilnahme an Eurojackpot eine Rolle gespielt hat, wie viele Millionen Euro als Gewinnsumme ausgespielt werden. 69,1 % der Befragten und damit absolut 5,5 Prozentpunkte weniger als im Jahr 2015 der hierzu Befragten bejahen dies (männliche Befragte in 2017: 67,5 % und 2015: 76,8 %, weibliche Befragte in 2017: 72,8 % und 2015: 70,0 %). Während der Wert bei den Männern wieder auf das Niveau der Erhebung 2013 zurückgefallen ist, ist der entsprechende Wert bei den Frauen seit 2013 konstant angestiegen (2013: 62,2 %; 2015 70,0 % und 2017: 72,8 %).

10,6 % derjenigen, die in den letzten 12 Monaten Eurojackpot gespielt haben, setzen mehr Geld bei einzelnen Eurojackpot-Ziehungen ein, wenn der Jackpot groß ist. Dies sind 3,0 Prozentpunkte weniger als in der Erhebung 2015 (13,6 %). Wie sich im Jahr 2017 diese Bereitschaft in Abhängigkeit verschiedener Jackpot-Höhen verteilt, ist **TABELLE 35** zu entnehmen.

TABELLE 35: Wie viel Millionen Euro der Eurojackpot betragen muss, damit mehr Geld eingesetzt wird

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

Basis: Befragte, die in den letzten 12 Monaten Eurojackpot gespielt und angegeben haben, dass sie mehr Geld bei einzelnen Eurojackpot-Ziehungen einsetzen, wenn der Jackpot groß ist (n 2013: 60, n 2015: 133, n 2017: 130).

Für knapp ein Fünftel der Eurojackpot-Spielenden, die im Jahr 2017 bereit sind, mehr Geld einzusetzen bei einem hohen Jackpot (18,0 %), reicht ein Jackpot an der unteren Gewinnangabengrenze (10 bis 15 Mio. Euro) aus, um mehr Geld einzusetzen. 2013 betrug dieser Anteil noch 34,9 %. Weitere 5,6 % würden dies erst bei einem Ausspielbetrag zwischen 15 und 20 Mio. Euro tun (2013: 15,0 %). Alle folgenden Angaben ab einem Jackpot von mindestens 20 Millionen Euro haben seit 2013 konstant zugenommen.

Damit ist im Jahr 2017 unter den Eurojackpot-Spielenden im Vergleich zu 2013 und 2015 eine deutliche Abnahme der Bereitschaft zu erkennen, auch bei niedrigen Jackpot-Höhen mehr Geld einzusetzen. Dagegen hat sich der Anteil derjenigen, die 20 oder mehr Millionen im Jackpot als Anreiz dafür sehen, auch mehr Geld einzusetzen, gegenüber 2013 deutlich erhöht (von zusammengekommen 43,8 % auf 69,3 %).

3.8.4 Zum Gefährdungspotenzial von Eurojackpot

Es gibt bisher keine exakte Definition für risikoreiche oder –arme Glücksspiele, sondern nur aus der Glücksspielforschung bekannte Anhaltspunkte für risikoreiche Spielcharakteristika wie bspw. eine hohe Spielfrequenz, eine geringe Zeitspanne zwischen Geldeinsatz und evtl. Gewinnauszahlung oder das Auftreten von sogenannten „Fast-Gewinnen“.

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 Phantasie 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 (=ProblemSpielverhalten) liegen bislang aus den Glücksspielsurveys der BZgA 2013 bis 2017 vor. Zurückgreifend auf die Darstellungen glücksspielassoziierter Probleme bei allen Befragten, die im zurückliegenden Jahreszeitraum an mindestens einem Glücksspiel teilgenommen haben (siehe hierzu Kapitel 3.4), werden im Folgenden die mit den beiden im Survey verwendeten Instrumenten (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 und 2017 zur genaueren Identifikation des Beschwerdeausmaßes genutzt),

3) das Risiko für Problemspielverhalten in Abhängigkeit der individuellen Glücksspielprävalenz bzw. -wahl und

4) die Ausprägung kognitiver Verzerrungen bei Eurojackpot-Spielenden.

Zu 1) Bei 11,75 % (2015: 14,39 %) der Eurojackpot-Spielenden zeigt sich im Jahr 2017, ein als auffällig einzustufendes Spielverhalten. Bei 0,73 % (1,60 %) findet sich ein Problematisches und bei 0,38 % (0,93 %) ein pathologisches Spielverhalten (der Anteil mindestens problematischer Glücksspieler ist zusammengekommen 1,1 %).

Vergleicht man diese Werte mit den jeweiligen Anteilen aller Befragten, die 2017 im zurückliegenden Jahreszeitraum an mindestens einem Glücksspiel teilgenommen haben (auffällig: 10,16 %, problematisch: 1,51 %, pathologisch: 0,83 %), so findet sich bei Eurojackpot-Spielenden lediglich ein etwas höherer Anteil auffälliger Spieler und wahrscheinlich pathologischer Spieler. Jedoch ist der Anteil problematischer Spieler beim Eurojackpot geringfügig niedriger, als im Vergleich aller Glücksspiele (Eurojackpot: 0,73%, irgendein Glücksspiel: 1,51%).

In einer nach Problemspieleranteilen absteigend sortierten Liste aller Glücksspielformen (**TABELLE 46** im Anhang), in der die Anteile mindestens problematischer Glücksspieler zusammengefasst betrachtet werden, findet sich Eurojackpot mit einem Wert von 1,1 % relativ weit am Ende wieder. Es wird deutlich, dass Eurojackpot ein ähnlich (niedriges) Gefährdungspotenzial aufweist wie Lotto „6 aus 49“ (2,0 %).

Im Vergleich zum Erhebungsjahr 2015 (Tabelle nicht dargestellt), ist unter Eurojackpot-Spielenden der Anteil mit mindestens problematischem Glücksspielverhalten sogar leicht gesunken (2017: 1,1 %; 2015: 2,5 %).

Zu 2) Wie **TABELLE 45** zu entnehmen ist, spielen bei den zusammengefassten Erhebungen 2015 und 2017 insgesamt 85,3 % (2015: 83,1 %) der Eurojackpotspieler im unproblematischen, 13,0 % (2015: 14,4 %) im auffälligen und 1,8 % (2015: 2,5 %) im mindestens problematischen Bereich. Im Vergleich zu 2015 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“: 86,9 % spielen unproblematisch, 11,1 % spielen auffällig und 2,0 % spielen mindestens problematisch).

Zu 3) In einem multivariaten logistischen Regressionsmodell unter Einbeziehung aller jeweils in den zurückliegenden 12 Monaten gespielten Glücksspiele und kontrolliert für Alter und Geschlecht (vgl. **TABELLE 44**) wird deutlich, dass das Risiko, dass Befragte mit mindestens problematischem Glücksspielverhalten Eurojackpot spielen, gegenüber unauffällig spielenden Befragten – ebenso wie bei Lotto „6 aus 49“ – nicht erhöht ist. Betrachtet man jedoch das Risiko in auffälliger Art und Weise zu spielen, so ist das Risiko bei Eurojackpot leicht erhöht (Odds-Ratio: 1,6 Fach). Analysiert man anhand einer breiteren Datenbasis und führt die Daten der Erhebungen 2015 und 2017 zusammen (vgl. **TABELLE 45**), so ist diese leichte Erhöhung sogar statistisch signifikant.

Zu 4) Mit einem mittleren Wert von 1,66 wird im Jahr 2017 von Eurojackpot-Spielenden ein ähnlicher GABS-Wert erreicht wie von allen Befragten, die im zurückliegenden Jahreszeitraum an mindestens einem Glücksspiel teilgenommen haben (1,68). Zwischen den Geschlechtern bestehen diesbezüglich nur geringe Unterschiede: Für Eurojackpot-Spieler ergibt sich ein Wert von 1,67 (alle Glücksspielenden: 1,74), für Eurojackpot-Spielerinnen 1,63 (1,59). Eurojackpot-Spieler unterschreiten damit den Referenzwert in etwa gleichem Ausmaß (geringfügig), wie Eurojackpot-Spielerinnen ihn überschreiten. Im Vergleich zu 2015 ergeben sich bei Eurojackpot-Spielenden 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 vier Indikatoren erscheint damit, vergleichbar dem von Lotto „6 aus 49“, relativ gering.

3.8.5 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. **TABELLE 10** (S. 84) ist zu entnehmen, dass Eurojackpot-Spielende im Jahr 2017 Angebote in Spielbanken zu 4,8 %, Geldspielautomaten zu 4,4 % und Sportwetten zu 10,1 % nutzen. Der Anteil der Spielbanknutzung ist nur geringfügig höher, als der von Lotto „6 aus 49“-Spielenden oder anderer Lotterieförmen, aber deutlich niedriger als die der übrigen Glücksspielenden (vgl. **TABELLE 10**). Jedoch ist der Anteil der Eurojackpotspieler die an Sportwetten teilnehmen im Jahr 2017 um 2,2 Prozentpunkte gestiegen, wodurch im direkten Vergleich mit Lotto „6 aus 49“

ein fast doppelt so hoher Wert erreicht wurde. Sowohl Eurojackpot-, als auch Lottospielende weisen damit hinsichtlich ihrer weiteren Glücksspielnutzung im Durchschnitt eine vergleichsweise risikoarme Spielweise auf.

Vor dem Hintergrund, dass der Großteil der Eurojackpot-Spielenden auch andere Glücksspielformen angibt (88,1 %), wird die Darstellung in **TABELLE 10** 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,
- in welchem Ausmaß Eurojackpot für die Nutzer anderer Glücksspiele präferiert wird.

Die in **TABELLE 10** 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 36**). 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 36: Beziehungen in der Nutzung von Eurojackpot und anderen Glücksspielen

	Lotto „6 aus 49“	Lotterien insg.	Spiel 77, Super 6, Sieger- Chance	Sofort- lotterien	Euro- jackpot	privates Glücks- spiel	Fernseh- lotterien	Glücks- spirale	Geldspiel- auto- maten	andere Lotterien/*	Sport- wetten insg.	Spielbank insges.	Großes Spiel in der Spiel- bank	Live- Wetten
Lotto „6 aus 49“		80,9%	150,1%	86,6%	112,0%	52,5%	73,6%	100,5%	26,9%	71,7%	34,6%	22,2%	18,5%	21,7%
Lotterien insgesamt	113,4%		111,3%	86,6%	186,1%	60,6%	228,1%	176,8%	34,2%	155,1%	42,1%	27,7%	23,0%	30,3%
Spiel 77, Super 6, Sieger-Chance	179,1%	94,7%		108,9%	125,5%	69,8%	106,3%	150,0%	26,2%	99,2%	33,5%	28,4%	17,2%	15,0%
Sofortlotterien	91,2%	65,2%	95,9%		82,2%	62,1%	67,7%	96,0%	46,9%	58,3%	49,1%	24,2%	24,0%	35,6%
Eurojackpot	149,8%	176,7%	140,8%	104,7%		54,4%	79,8%	104,0%	46,5%	91,6%	61,2%	30,1%	31,4%	52,5%
privates Glücksspiel	78,6%	64,5%	87,5%	88,2%	60,8%		81,1%	79,6%	94,3%	84,7%	61,4%	68,6%	67,0%	60,9%
Fernsehlottorien	80,3%	176,7%	97,4%	70,0%	65,1%	59,2%		143,0%	17,6%	84,4%	19,9%	8,5%	7,7%	18,2%
Glücksspirale	141,7%	176,7%	177,1%	129,0%	109,7%	75,1%	184,2%		28,9%	122,4%	76,6%	14,7%	13,3%	17,0%
Geldspielautomaten	57,2%	51,9%	46,6%	95,4%	73,9%	133,9%	34,4%	43,8%		56,0%	90,8%	115,6%	121,1%	142,8%
andere Lotterien*	115,5%	176,7%	133,2%	89,3%	110,4%	90,9%	124,0%	139,2%	42,3%		33,6%	71,2%	32,5%	17,7%
Sportwetten insgesamt	97,3%	84,5%	78,6%	131,0%	128,1%	115,0%	51,1%	152,2%	119,8%	58,7%		63,5%	76,7%	515,5%
Spielbank insges.	81,7%	72,1%	87,4%	85,0%	82,5%	168,5%	28,5%	38,3%	199,7%	163,0%	82,8%		647,5%	122,4%
Großes Spiel in der Spielbank	71,6%	63,2%	55,8%	88,5%	90,8%	173,3%	27,2%	36,4%	220,4%	78,4%	105,4%	682,1%		148,2%
Live-Wetten	71,7%	72,0%	41,4%	111,1%	128,9%	134,0%	54,7%	39,6%	221,0%	36,2%	604,6%	110,9%	127,5%	

* Klassenlotterien, andere Lotterien, Keno, Bingo, Euromillions Basis: Alle Befragten mit Angabe mindestens eines Glücksspiels in den letzten 12 Monaten (n=4.237). Leseart der Tabelle ist waagerecht.

Wie bereits **TABELLE 10** zu entnehmen war, haben im Jahr 2017 83,0 % 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 10** aufgeführten Glücksspiele im Jahr 2017 bei Lotto erzielten (Spaltenmittelwert: 55,4 %) und weist diesen in Prozent aus, so ergeben sich die ausgewiesenen 149,8 %. Auch andersherum betrachtet ergibt sich für Lottospieler bezogen auf Eurojackpot ein Wert von über hundert Prozent, also über dem Durchschnitt (112,0%). 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 (wenngleich dies stärker für Eurojackpot-Spielende in Bezug auf Lotto gilt als andersherum). Am attraktivsten für Eurojackpot-Spielende erscheint in dieser Betrachtungsweise im Vergleich der einzelnen Glücksspiele mithin Lotto „6 aus 49“ (ohne Zusatzspiele), gefolgt von Sofortlotterien und der Glücksspirale, die für Eurojackpot-Spielende immer noch über dem Durchschnitt liegende Werte von 104,7 % resp. 104,0 % erreichen. Andersherum betrachtet ist aber Eurojackpot nur für Spieler der Glücksspirale ähnlich attraktiv (109,7 %), für Sofortlotterieteilnehmer dagegen unterdurchschnittlich (82,2 %). Auch die Glücksspirale und Eurojackpot können damit für die jeweiligen Nutzer als wechselseitig überdurchschnittlich attraktiv angesehen werden.

Dagegen sind bei Nutzenden von Geldspielautomaten und bei an privaten Glücksspielen Teilnehmenden in Bezug auf Eurojackpot Quoten 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.

Neben diesen symmetrischen Nachfragebeziehungen gibt es auch asymmetrische: Von den Eurojackpot-Spielenden wird in den letzten 12 Monaten deutlich unterdurchschnittlich die Teilnahme an Sportwetten angegeben (61,2 %), während für Befragte die Sportwetten spielen der Eurojackpot mit 128,1 % überdurchschnittlich attraktiv ist. Noch deutlicher ist der Unterschied bei Live-Wetten, welche aus Sicht der Eurojackpot-Spielenden nur auf einen Attraktivitätswert von 52,5 % kommen. Befragte, die Live-Wetten tätigen, nehmen andererseits, deutlich häufiger als der Durchschnitt an Eurojackpot teil (128,9 %). 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 Live- und Sportwetten relativ attraktiv einzuordnen. Zu beachten ist, dass in **TABELLE 10** bzw. **TABELLE 36** nur all jene Glücksspiele auf Wechselwirkungen hin analysiert wurden, die eine 12-Monats-Prävalenz von mindestens einem Prozent aufweisen.

3.8.6 Untersuchung von Kanalisierungseffekten

Im Zusammenhang mit der Einführung des Eurojackpots sind, wie einleitend im Kapitel dargelegt, insbesondere potenzielle Kanalisierungseffekte im Spielverhalten der Befragten von Interesse. Nun liegen, abgesehen von den BZgA-Glücksspielberichten zu den Surveydaten 2013 und 2015 (BZgA, 2014, 2016) und den hier präsentierten Ergebnissen aus dem Survey 2017, 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 Glücksspielgesamtmektes 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 viel Zeit 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 evtl. 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, die sich durch die Einführung des Eurojackpots bedingen, besteht in der vergleichenden Betrachtung der Spielteilnahme insgesamt in den Jahren 2013, 2015 und 2017. 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, von 2015 zu 2017 dann noch einmal jeweils geringfügig. Die Markteinführung des Eurojackpots im Jahr 2012 (gemessen 2013, 12-Monats-Prävalenz: 5,0 %) und auch dessen Marktausweitung in den Jahren 2015 und 2017 (7,1 % und 8,3 %) führten demnach nicht zu einer Ausweitung der Glücksspielteilnahme in Deutschland (vgl. **TABELLE 41**).

Aus den Glücksspielsurveys 2013 bis 2017 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 2017 Daten des Spielverhaltens hinsichtlich des Ausmaßes der Nutzung von riskanten Glücksspielen vergleichen. Damit zu prüfende Hypothesen wären:

- ob sich im Jahr 2017 für Teilnehmer von Risikospielen die Attraktivität von Eurojackpot und vice versa,
- ob sich die Attraktivität von Eurojackpot für Teilnehmende an Risikospielen gegenüber 2013 und 2015 jeweils verändert hat.
- Zudem, ob sich die Risikospieintensität bei Teilnahme an Eurojackpot im Vergleich der drei Erhebungszeitpunkte geändert hat
- und auch umgekehrt, ob sich bei Eurojackpot-Teilnehmenden eine höhere Risikospieintensität nachweisen lässt als bei Nicht-Teilnehmenden.

3.8.6.1 Glücksspielnutzung von Eurojackpot-Spielenden vor Einführung des Eurojackpots

Empirische Basis für die folgenden Analysen sind, wie schon im Glücksspielsurvey 2015, Daten von Befragten, die in den letzten 12 Monaten mindestens einmal Eurojackpot gespielt haben. Diese Substichprobe wurde nach ihrem früheren Spielverhalten, also vor der erstmaligen Teilnahme 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.

48,3 % der 2017 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 % und in 2015 48,6 %. Im Umkehrschluss würde dies bedeuten, dass 2017 knapp über die Hälfte (51,7 %) dieser Befragten erst, seitdem 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 3,8 % der Eurojackpot-Spielenden dieses Glücksspiel angeben.

Von den Eurojackpot-Spielenden, die vor Einführung dieses Glücksspiels bereits an anderen Glücksspielen teilgenommen haben (n=485, siehe **TABELLE 37**), wurde ganz überwiegend Lotto „6 aus 49“ angegeben (2017: 89,6 %, 2015: 90,5 %). Mit weitem Abstand folgen dicht aufeinander mit 4,4 % Angebote der Spielbank (2015: 7,4 %), mit 3,2 % alle Sportwetten (2015: 4,3 %), mit 3,1 % Poker (2015: 6,3 %), mit 2,2 % alle Klassenlotterien (2015: 3,7 %), mit 1,4 % die Fernsehlotterien (2015: 2,0 %), mit 1,2 % Sofortlotterien (2015: 1,3 %) und sonstige Glücksspiele mit 3,7% (2015: 3,9 %). Alle übrigen genannten Glücksspiele erreichen jeweils nur sehr geringe Nennungshäufigkeiten von unter einem Prozent.

TABELLE 37: Art des vor Einführung des Eurojackpots gespielten Glücksspiels

Art des Glücksspiels	2013	2015	2017
Lotto "6 aus 49"	92,2%	90,5%	89,6%
Angebote in der Spielbank	1,2%	7,4%	4,4%
Sportwetten	4,7%	4,3%	3,2%
Poker	0,6%	6,3%	3,1%
Klassenlotterien	2,2%	3,7%	2,2%
TV-Lotterien	2,3%	2,0%	1,4%
Sofortlotterien	3,1%	1,3%	1,2%
Sonstige Glücksspiele	3,0%	3,9%	3,7%

Basis: Befragte, die in den letzten 12 Monaten Eurojackpot und zuvor bereits mindestens ein Glücksspiel gespielt haben (Jahr 2013 n=351, Jahr 2015 n=438, Jahr 2017 n=485); Mehrfachnennungen; Glücksspiele in absteigender Reihenfolge ihrer Nennungshäufigkeit 2017.

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; am stärksten ist dies bei Poker der Fall. Jedes der in **TABELLE 37** aufgelisteten Glücksspiele wurde 2017 seltener genannt als 2015.

Hinsichtlich Änderungen im Spielverhalten dieser Befragten nach der Eurojackpot-Einführung geben 7,5 % (n=55) an, dass sie ein Glücksspiel nicht mehr (2015: 12,2%, n=46), 12,2 % (n=63), dass sie ein Glücksspiel seltener (2015: 14,5 %; n=63) und 0,1 % (n=2) dass sie ein Glücksspiel häufiger spielen (2015: 1,4 %, n=8). Zusammengefasst geben 19,7 % (2015: 23,3 %) 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 60,7 % der Eurojackpot-Spielenden, die seit Einführung des Eurojackpots ein Glücksspiel nicht mehr spielen der Fall und bei 90,2 % derjenigen, die angegeben haben, ein Glücksspiel seltener zu spielen. Eine der Befragten, die seit Einführung des Eurojackpots ein Glücksspiel häufiger spielt, nennt ebenfalls Lotto „6 aus 49“.

7,7 % der Eurojackpot-Spielenden, die vor Einführung des Eurojackpots bereits an anderen Glücksspielen teilgenommen haben, setzen bei einem anderen Glücksspiel weniger Geld ein. 91,1 % von diesen Befragten wiederum nennen in diesem Zusammenhang Lotto „6 aus 49“ und 17,3 % sonstige Spiele. Nur 2,2 % haben dagegen nach Teilnahme an Eurojackpot bei einem zuvor bereits gespielten Glücksspiel mehr Geld eingesetzt.

Wie schon 2013 und 2015 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 ihre Spielpräferenz zugunsten von Eurojackpot eingeschränkt oder umgestellt haben. Wobei allerdings zu beachten ist, dass die der Interpretation zugrunde liegenden Fallzahlen sehr gering sind.

3.8.6.2 Spielverhaltensänderungen durch Teilnahme an Eurojackpot?

Im Folgenden wird zunächst analysiert, ob sich im Jahr 2017 für Personen, die an Risikospielen teilnehmen, die Attraktivität von Eurojackpot gegenüber 2015 verändert hat. Dazu werden unter Rückgriff auf **TABELLE 36** die Prozentwerte in der Spalte Eurojackpot mit denen in der entsprechenden Tabelle aus dem Jahr 2015 (BZgA, 2016: 132) verglichen. Eurojackpot ist

danach für die Nutzenden anderer Glücksspiele mit einer Ausnahme (Personen, die in die Spielbank gehen, finden den Eurojackpot in 2017 erstmalig nicht mehr überdurchschnittlich, sondern unterdurchschnittlich attraktiv) gleichbleibend über- oder unterdurchschnittlich attraktiv geblieben (lediglich das Ausmaß der jeweiligen Abweichung vom Durchschnitt variiert). Die Attraktivität von Eurojackpot hat sich dabei nur für einen Teil der Risikospieler verringert. Ergab sich 2015 für Automatenspieler die Attraktivität von Eurojackpot zu 84,1 %, sind es 2017 nur noch 73,9 %. Für Spielbankbesucher waren es 2015 100,7 % und 2017 82,5 %. Für beide Gruppen ist eine Teilnahme an Eurojackpot im Jahr 2017 offenbar weniger attraktiv geworden. Jedoch gibt es auch einige Glücksspiele, deren Attraktivität angestiegen ist. Lag die Attraktivität bei Sportwetten im Jahr 2013 noch bei 91,2 % und im Jahr 2015 bei 108,1 %, so ist diese in 2017 erneut angestiegen (auf 128,1 %). Damit erweisen sich die Veränderungen der Attraktivitätswerte der betrachteten Glücksspiele im Jahr 2017 als heterogen.

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 (Risikospieler mit und ohne Teilnahme an Eurojackpot) und zu beiden Erhebungszeitpunkten die monatlichen Spielhäufigkeiten und Geldeinsätze als Parameter der Spielintensität verglichen (**TABELLE 38**).

Im Jahr 2013 und 2017 wetteten Sportwettenteilnehmende, die auch Eurojackpot spielen, häufiger mehrmals monatlich auf Sportereignisse und gaben von 2013 bis 2017 etwas häufiger Beträge über 50 Euro für Sportwetten aus als Sportwettenteilnehmende, die nicht Eurojackpot spielen.

Nahezu dasselbe Nutzungsmuster findet sich bei Internet-Casinospielern.

Weiterhin zeigt die Zeitanalyse bei Besuchern der Spielbank, dass Personen die zusätzlich auch Eurojackpot spielen, in allen Erhebungsjahren deutlich seltener die Spielbank besuchen, als nicht Eurojackpotspieler. Dagegen sind bei Geldspielautomaten als auch in der Spielbank keine klaren Muster zu erkennen.

TABELLE 38: Spielintensität von Risikospielnutzenden mit und ohne Eurojackpot-Teilnahme 2013 bis 2017 (jeweils zurückliegende 12 Monate)

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

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

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

Wie schon dargelegt, kann anhand der Survey-Daten aus den Jahren 2013 bis 2017 zudem auch bei Eurojackpot-Spielenden überprüft werden, ob deren Spielintensität weiterer riskanter Glücksspiele im Jahr 2017 geringer geworden ist als 2013 und 2015. Dies könnte dann als risikomindernder Effekt einer Teilnahme an Eurojackpot interpretiert werden. Umgekehrt wäre bei Eurojackpot-Spielenden eine höhere Spielintensität riskanter Glücksspiele im Jahr 2017 als im Jahr 2013 oder 2015 als unerwünschter Effekt zu interpretieren.

Zur Untersuchung dieser Fragen werden für beide Zeitpunkte die 12-Monats-Prävalenzen, Spielhäufigkeit und monatliche Geldeinsätze bei der Nutzung von Sportwetten, Geldspielautomaten, Angeboten der Spielbank und Internet-Casinospielen verglichen (**TABELLE 39**).

TABELLE 39: Nutzungsverhalten von ausgewählten Glücksspielen von allen Eurojackpot-Spielenden 2013 bis 2017 im Vergleich (jeweils zurückliegende 12 Monate)

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

Basis: Eurojackpot-Spielende, n 2013: 539 , n 2015: 825, n 2017: 920; 12-MP=12-Monats-Prävalenz: * Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischer Regression, Referenzjahr: 2017, 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 2017 gegenüber den Jahren 2013 und 2015 nicht signifikant verändert haben. Die 12-Monats-Prävalenzen aller Glücksspiele sind im Zeitraum von 2013 bis 2017 relativ konstant. Lediglich bei Geldspielautomaten ist eine nennenswerte Abnahme von leicht über einem Prozentpunkt zu beobachten. Wie bereits erwähnt ist diese Abnahme jedoch nicht signifikant, sodass die Ergebnisse in **TABELLE 39** gut verglichen werden können.

Der Vergleich der Spielhäufigkeiten zu den drei Zeitpunkten zeigt lediglich bei Sportwetten eine signifikante Zunahme gegenüber dem Jahr 2015 und bei Geldspielautomaten eine signifikante Abnahme gegenüber 2013.

Der Vergleich der Häufigkeiten von Geldeinsätzen über 50 Euro für die risikoreichen Glücksspiele ergibt bei Eurojackpot-Spielenden im Jahresvergleich kaum statistisch signifikante Unterschiede. Während hohe Geldeinsätze bei Sportwetten zwar über die Jahre konstant im

nicht signifikanten Bereich ansteigen, fallen diese bei Geldspielautomaten konstant über die Jahre ab. Der Abfall bei Geldspielautomaten ist im Vergleich zu 2013 als Einziges statistisch signifikant. Die Geldeinsätze bei Spielbank-Angeboten und Internet-Casinospielen sind als relativ homogen zu bezeichnen.

Damit kann auch aus der Perspektive der Eurojackpot-Spielenden aus der vergleichenden Betrachtung der hier untersuchten Glücksspielverhaltensparameter im Jahr 2017 kein risikoärmeres aber auch kein risikoreicheres Spielverhalten als im Jahr 2013 und 2015 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 (da beide Glücksspiele hauptsächlich vom DLTB angeboten werden, könnte man im letztgenannten Fall auch von einem Kannibalisierungseffekt sprechen). 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 12 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 Prozentpunkten und im Jahr 2017 bei 49,8 Prozentpunkten (vgl. **TABELLE 36**). Umgekehrt lag die Attraktivität des Eurojackpot-Spiels für Lottospielende im Jahr 2013 19,6 Prozentpunkte über dem Durchschnitt, im Jahr 2015 34,1 Prozentpunkte und im Jahr 2017 bei 12,0 Prozentpunkten. Im Vergleich der drei 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 2017 im Vergleich zu 2015 abgenommen und zeigt die niedrigste wechselseitige Attraktivität seit 2013.

Vergleicht man die Lottospielhäufigkeit der Lottospielenden, die im Jahr 2015 auch Eurojackpot angegeben haben, mit der der Lottospielenden, die nicht Eurojackpot spielen, so beläuft sich für Erstere der Anteil mindestens 2-3 Mal im Monat Spielender auf 48,4 %, für Letztere dagegen auf 44,5 %. Im Jahr 2017 ergeben sich für beide Gruppen jeweils 53,5 %. Vergleicht man vice versa die Eurojackpot-Spielhäufigkeit der Eurojackpot-Spielenden, die auch Lotto angegeben haben, mit den Eurojackpot-Spielenden, die nicht Lotto spielen, so beläuft sich für Erstere der

Anteil mindestens 2-3 mal im Monat Spielender im Jahr 2015 auf 27,9 %, für Letztere dagegen auf 35,0 %. Im Jahr 2017 ergeben sich entsprechend 25,5 % und 19,0 %. Somit auch hier entsprechende Verhältnisse und auch wieder mit geringerer Differenz. Damit wirkt sich für Lottospielende das zusätzliche Spielen von Eurojackpot zu beiden Erhebungszeitpunkten offenbar nicht in einer selteneren Spielteilnahme aus, umgekehrt aber schon.

Vergleicht man die monatlichen Geldeinsätze bei ,6 aus 49' der Lottospielenden, die zugleich Eurojackpot gespielt haben, mit denen, die nicht Eurojackpot spielen, so ergaben sich im Jahr 2013 für Erstere im Median 15,00 Euro (Mittelwert: 79,64), für Letztere dagegen 10,00 Euro (Mittelwert: 60,44). Im Jahr 2015 betragen die monatlichen Geldeinsätze für Erstere im Median 12,50 Euro (Mittelwert: 85,75) und für Letztere 10,50 Euro (Mittelwert: 60,92). Im Jahr 2017 betragen die monatlichen Geldeinsätze für Erstere im Median 10,00 Euro (Mittelwert: 61,91) und für Letztere 10,00 Euro (Mittelwert: 139,22). Der Median ist über die Jahre bei der Gruppe der Lottospielenden, die zugleich Eurojackpot gespielt haben, um 5,00 Euro gesunken, während er bei der Vergleichsgruppe nahezu unverändert bei ca. 10,00 Euro liegt.

Andersherum betrachtet haben Eurojackpot-Spielende, die zugleich Lotto gespielt haben, im Jahr 2013 für Eurojackpot monatliche Geldbeträge in Höhe von im Median 6,00 Euro (Mittelwert: 16,46) eingesetzt, während diejenigen, die nicht zugleich Lotto gespielt haben, im Median 10,75 Euro (Mittelwert: 18,37) eingesetzt haben. Für 2015 ergeben sich hier für die erste Gruppe im Median ebenfalls 6,00 Euro (Mittelwert: 87,70) und für die zweite Gruppe 5,00 Euro (Mittelwert: 25,11). Für 2017 ergeben sich hier für die erste Gruppe im Median 5,00 Euro (Mittelwert: 26,08) und für die zweite Gruppe 5,00 Euro (Mittelwert: 16,95).

Bei den Geldeinsätzen zeigt sich damit, dass Lottospielende, die auch an Eurojackpot teilnehmen, zu den drei Erhebungszeitpunkten höhere Geldeinsätze für Lotto tätigen als Lottospielende, die nicht an Eurojackpot teilnehmen. Umgekehrt verhält es sich nur im Jahr 2013 entsprechend, während im Jahr 2015 Eurojackpot-Spielende, die auch an Lotto teilnehmen, leicht höhere monatliche Beträge für Eurojackpot angeben. Im Jahr 2017 sind die Ausgaben beider Gruppen erstmals identisch.

Eurojackpot und Glücksspirale: Bei Teilnehmenden an der Glücksspirale bestimmt sich für beide Nutzergruppen und in beiden betrachteten Erhebungsjahren 2013 bis 2015 ein monatlicher Spieleinsatz von im Median 10,00 Euro. Während aber 2013 der Mittelwert bei Teilnehmenden an der Glücksspirale, die zugleich Eurojackpot spielen, mit 11,59 Euro nur etwa halb so hoch ausfällt wie bei denjenigen, die nicht Eurojackpot spielen (22,13 Euro), ist er 2015 und 2017 in der erstgenannten Spielergruppe deutlich höher (2015: 51,58 vs. 39,21 Euro, 2017: 47,50 vs. 22,77 Euro). Werden entsprechend auch hier wieder Eurojackpot-Spielende, die zugleich an der Glücksspirale teilnehmen, mit solchen, die nicht zugleich an der Glücksspirale teilnehmen,

verglichen, ergeben sich für Erstere in den Erhebungsjahren 2013 und 2015 Geldeinsätze von jeweils im Median 10,00 Euro (Mittelwert 2013: 51,38, 2015: 20,19) und für 2017 ein Median von 8,50 Euro (Mittelwert: 19,75). Für letztere Gruppe 2013 im Median 6,00 Euro (Mittelwert: 11,37) und 2015 und 2017 jeweils im Median 5,00 Euro (MW 2015: 81,35, MW 2017: 25,04). Die Analyse der Geldeinsätze bei Korrespondenzspielverhalten von Eurojackpot und Glücksspirale ergibt somit keine eindeutigen Ergebnisse.

3.8.7 Zusammenfassende Betrachtungen zur Einführung des Eurojackpots

Mit Abschluss der Befragung 2017 - über fünf Jahre nach dem Start des Eurojackpots - lässt sich für diese Lotterie eine Lebenszeitprävalenz von 11,6 % (vgl. **TABELLE 40**) und eine 12-Monats-Prävalenz von 8,3 % (vgl. **TABELLE 41**) ermitteln. Im zurückliegenden Jahreszeitraum spielen tendenziell mehr ältere als jüngere und in allen Altersgruppen mehr männliche als weibliche Befragte Eurojackpot. Eine Spielteilnahme wird auch von Jugendlichen angegeben, wobei die Quote mit 0,1 % gering ist (vgl. **TABELLE 13**).

Personen, die im zurückliegenden Jahreszeitraum Eurojackpot gespielt haben, sind etwas häufiger männlichen Geschlechts als Lottospielende (63,8 % vs. 58,8 %), gehören etwas seltener der Altersgruppe über 45 Jahre an (51,4 % vs. 59,4 %) und haben seltener ein Haushaltseinkommen von weniger als 1.500 Euro (9,9 % vs. 15,0 %). Darüber hinaus bestehen keine größeren Unterschiede zwischen diesen beiden Gruppen (vgl. **TABELLE 34**).

78,1 % der Eurojackpotteteilnahmen im Jahr 2017 finden über Lotto-Annahmestellen statt (2013: 87,1 %, 2015: 81,1 %) und 21,8 % (2013: 12,4 %, 2015: 16,7 %) über Internet. Andere Vertriebswege werden nur noch von 1,2 % der Befragten genannt (2013: 1,6 %, 2015: 2,7 %). Die Spielweise in Lotto-Annahmestellen hat damit kontinuierlich ab- und die über das Internet kontinuierlich zugenommen.

Monatlich geben Eurojackpot-Spieler und -Spielerinnen im Median 5,00 Euro für dieses Glücksspiel aus (vgl. Ergebnisse zu ausgewählten Glücksspielen).

Hauptsächlich werden drei Motive für die Teilnahme an Eurojackpot genannt: Gewinnhöhe des Jackpots (64,6 %, 2015: 63,8 %, 2013: 56,5 %), eine als höher beurteilte Gewinnchance als bei Lotto (49,7 %, 2015: 50,0 %, 2013: 53,9 %) und die Neugier, einmal ein neues Glücksspiel auszuprobieren (28,5 %, 2015: 28,5 %, 2013: 50,3 %). Während damit im Jahr 2017 im Vergleich zu 2015 das Motiv der Neugier auf ein neues Glücksspiel und das der gegenüber Lotto „6 aus

49“ erhöhte Gewinnchance nahezu genauso häufig genannt werden, wird die allgemeine Gewinnhöhe des Jackpots 2017 etwas häufiger angegeben (vgl. **ABBILDUNG 7**). Für knapp 70 % derjenigen, die als Teilnahmemotiv die Gewinnhöhe des Jackpots angegeben haben, spielt es eine Rolle, wie viele Millionen Euro als Gewinnsumme ausgespielt werden. 10,6 % der Eurojackpot-Spieler und –Spielerinnen und damit weniger als im Jahr 2015 (13,6 %) setzen mehr Geld bei einzelnen Ziehungen ein, wenn der Jackpot groß ist. Bei etwa der Hälfte davon muss der Jackpot über 25 Mio. Euro liegen (vgl. **TABELLE 35**).

Mit 83 % (2015: 83 %, 2013: 87 %) besteht eine beträchtliche Überlappung der Spielpräferenzen von Eurojackpot und Lotto „6 aus 49“ (Eurojackpot-Spielende, die auch Lotto angegeben haben). Umgekehrt haben 39,3 % der Lottospielenden auch eine Teilnahme an Eurojackpot genannt, was gegenüber 2013 (17,2 %) und 2015 (25,9 %) ein weiterer beträchtlicher Anstieg ist. Berücksichtigt man das gesamte Glücksspielgeschehen, erweisen sich den hierzu durchgeführten Analysen zufolge insbesondere Lotto „6 aus 49“ (inkl. Zusatzspielen) und die Sofortlotterien als attraktiv für Eurojackpot-Spielende. Dagegen scheinen als eher risikoreich einzuschätzende Glücksspiele wie u.a. Geldspielautomaten, Live-Wetten und Casinospiele weniger attraktiv für Eurojackpot-Spielende zu sein. Umgekehrt jedoch erweist sich das Spielen von Eurojackpot als überdurchschnittlich attraktiv für Nutzer und Nutzerinnen von Lotterien insgesamt, Sport- und Live-Wetten [im Vergleich mit weiteren Glücksspielen] (vgl. **TABELLE 10**).

In welchem Umfang Eurojackpot-Spielende bereits vor ihrer Teilnahme am Eurojackpot an (anderen) Glücksspielen teilgenommen haben, lässt sich nicht eindeutig ermitteln. Auf Basis der Antworten zu der entsprechenden Frage im Eurojackpot-Abschnitt des Interviews, bei der 48,3 % der Eurojackpot-Spielenden Glücksspielerfahrung vor ihrer Teilnahme an Eurojackpot angegeben haben, berichten zusammengenommen 19,7 %, ein zuvor gespieltes Glücksspiel nicht mehr oder seltener zu spielen und 7,7 %, dass sie weniger Geld einsetzen. Hauptsächlich betrifft dies Lotto „6 aus 49“. Fast alle übrigen dieser Befragtengruppe haben keine Auswirkungen der Einführung des Eurojackpots auf ihr Spielverhalten angegeben, sodass sich hier, wie schon in den Jahren 2013 und 2015, ein schwacher Substitutionseffekt zwischen Lotto und Eurojackpot andeutet (vgl. Kapitel 3.8.6.1).

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 drei Erhebungszeitpunkte 2013 bis 2017 zu vergleichen.

Die Attraktivität von Eurojackpot hat sich für Nutzer und Nutzerinnen von Risikospiele gegenläufig entwickelt: Während sie für Personen, die an Automaten spielen oder eine

Spielbank besuchen, erneut abgenommen hat, ist sie für Personen, die an Sportwetten teilnehmen erneut angestiegen. 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 noch bezüglich der beiden Erhebungszeitpunkte. Somit lassen sich aus diesen Erkenntnissen keine Kanalisierungseffekte bei als eher risikoreich einzuschätzenden Glücksspielen bezüglich Eurojackpot ableiten. Dies ist auch nicht besonders plausibel, lässt sich doch aus **TABELLE 36** auch ableiten, dass für Spieler eher risikoreicher Glücksspiele eben vor allem andere eher risikoreiche Glücksspiele interessant zu sein scheinen.

Aus entsprechenden Vergleichen der Attraktivitätswerte von Eurojackpot und weiteren, als eher risikoarm einzuschätzenden Glücksspielen zu den drei Erhebungszeitpunkten 2013 bis 2017 ergibt sich, dass die wechselseitige Attraktivität von Lotto „6 aus 49“ und Eurojackpot im Jahr 2017 abgenommen hat. Detailliertere Analysen zur Intensität der Spielteilnahmen zeigen indes, dass sich für Lottospieler das zusätzliche Spielen von Eurojackpot sowohl 2013 als auch 2015 offenbar nicht in einer selteneren Lottospielteilnahme oder geringeren Lottospielbeträgen auswirkt, umgekehrt aber jeweils schon. Daraus lässt sich ableiten, dass Eurojackpot auch im Jahr 2017 tendenziell zusätzlich zu Lotto „6 aus 49“ gespielt wird, Lotto von Eurojackpot-Spielenden dagegen zumindest teilweise komplementär.

Aufgrund der uneinheitlichen Ergebnisse sowie auch durch das der Befragung zugrunde liegende Querschnittsdesign lassen sich auch im Jahr 2017 keine abschließenden, durch Eurojackpot bedingten Kanalisierungseffekte nachweisen. 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 2017 nicht ableiten.

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

Wie auch in den vorangegangenen Surveys wurde im Survey 2017 die Wahrnehmung von verschiedenen Informationsangeboten zu den Gefahren des Glücksspiels erhoben. Damit lassen sich u. a. Aussagen über die in Medienkampagnen der BZgA erzielten Reichweiten einzelner Kommunikationskanäle ableiten. Unterscheiden lassen sich die Gesamtreichweite (Informationsgehalt einer Kampagne insgesamt bzw. über eine Kombination unterschiedlicher Medien ohne Berücksichtigung von Nutzerüberschneidungen) und die jeweiligen Einzelreichweiten (Anteil der Befragten, die durch ein spezifisches Medium bzw. einen spezifischen Kanal erreicht werden).

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/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.

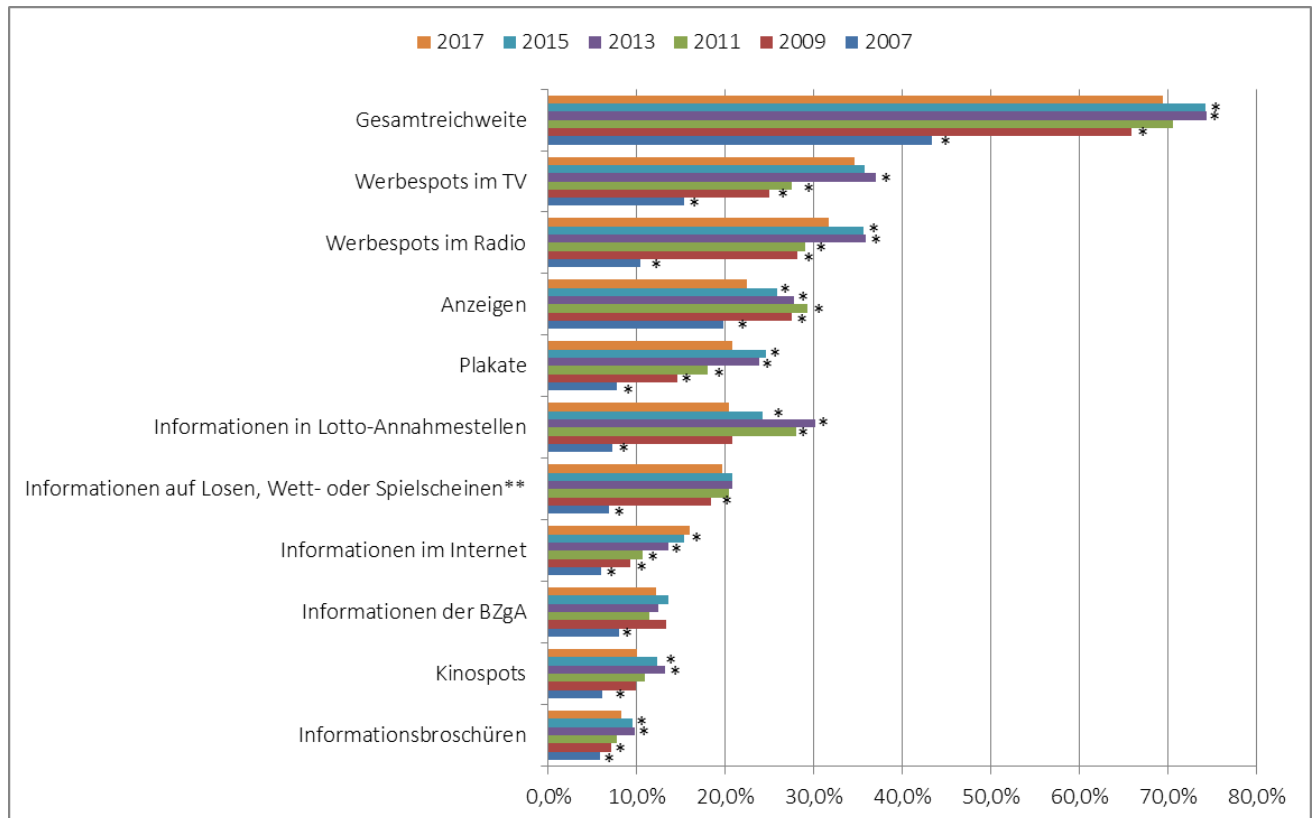
Zudem wurden Einstellungen in der Bevölkerung zu gesetzlichen Regelungen des Glücksspiels erfragt. Die Ergebnisse hierzu sind, jeweils differenziert nach Erhebungsjahr, den nachfolgenden drei Abschnitten zu entnehmen.

3.9.1 Präventions-, Informations- und Hilfsangebote

Insgesamt haben im Jahr 2017 69,5 % der Befragten angegeben, über irgendein Medium zu den Gefahren des Glücksspiels informiert worden zu sein. Dabei haben 18,8 % nur ein Medium genannt, 17,4 % zwei Medien, 27,0 % drei bis fünf Medien und 6,4 % mehr als fünf Medien. Im Verlauf der sechs Glücksspielerhebungen konnte damit die Mediengesamtwahrnehmung in der Bevölkerung sukzessive und bis zum Jahr 2013 gesteigert werden: von 43,4 % im Jahr 2007 auf

66 % im Jahr 2009, 70,6 % im Jahr 2011 und 74,4 % im Jahr 2013. Im Jahr 2015 ist die Mediengesamtwahrnehmung dann auf ungefähr gleichem Niveau wie im Jahr 2013 geblieben und 2017 erstmals auf 69,5 % abgesunken.

ABBILDUNG 8 sind zudem auch die Reichweitenergebnisse zu den einzelnen Medien zu entnehmen.



Basis: alle Befragten; bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: „Dual Frame“-Stichprobe; Absteigende Sortierung nach Nennungshäufigkeit im Jahr 2017; *) Statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren Test mit binär-logistischer Regression, kontrolliert für Alter und Geschlecht, Referenzjahr: 2017; **) Hinweise auf ein Beratungstelefon oder Warnhinweise zu den Gefahren von Glücksspielen; Anzahl gültiger Fälle: n = 10.001 (2007); n = 10.000 (2009); n = 10.002 (2011); n = 11.501 (2013); n = 11.501 (2015); n = 11.503 (2017).

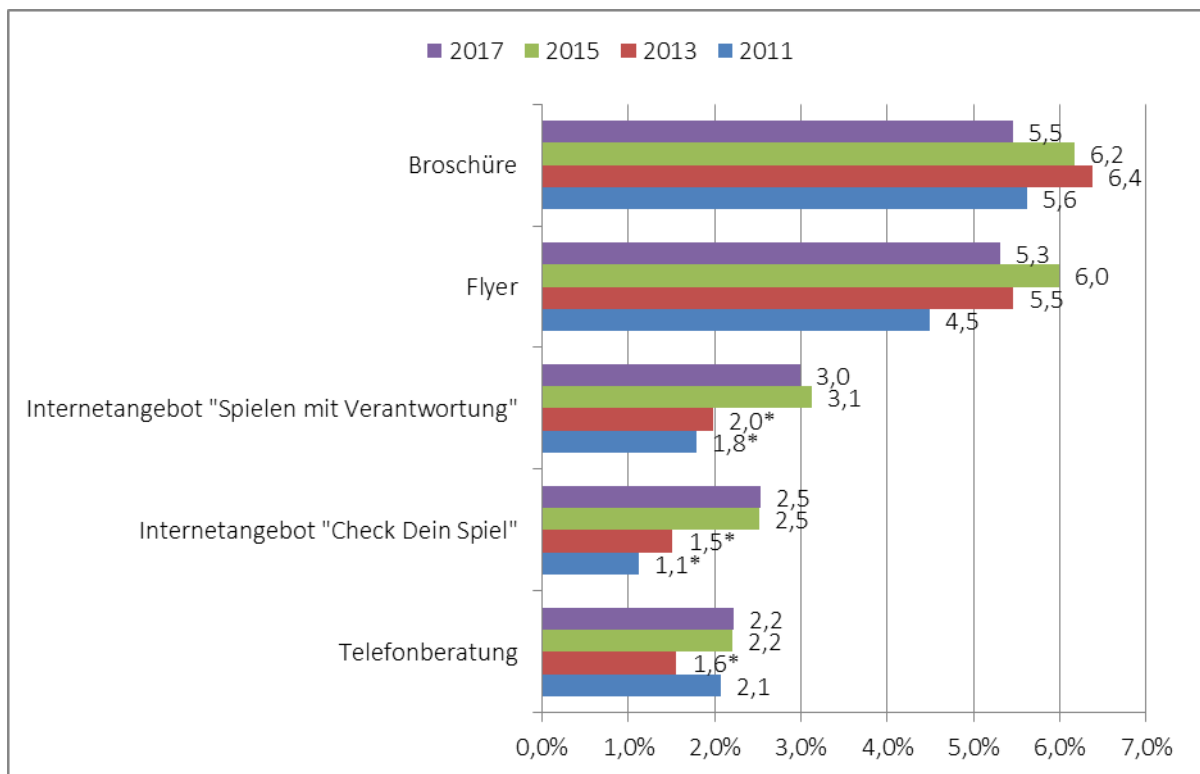
ABBILDUNG 8: Wahrnehmung von Informationsangeboten zu den Gefahren des Glücksspiels

Die größte Verbreitung haben im Jahr 2017 Werbespots im Fernsehen oder Radio (34,6 % bzw. 31,7 %), gefolgt von Anzeigen (22,5 %), Plakatmotiven (20,8 %) und Informationen in Lotto-

Annahmestellen (20,5 %). Die geringste Verbreitung ist bei Broschüren oder Flyern zu erkennen (8,2 %). Im Vergleich der sechs Erhebungszeitpunkte zeigt sich, dass die meisten Angebote in der Erhebung 2017 gegenüber der Erhebung 2015 signifikant abgenommen haben. Ausnahmen hiervon sind Werbespots im TV, Informationen auf Losen u.ä. Informationen der BZgA. Informationen im Internet haben erneut geringfügig, aber im Vergleich zu den vergangenen Erhebungen signifikant zugenommen.

Für Konzeption und Erfolg von Präventions- und Aufklärungskampagnen ist das Erreichen von zielgruppenspezifischen Reichweiten von großer Bedeutung. Daher sind auch für das Jahr 2017 ergänzende Analysen der Medienrezeption in der Bevölkerung nach Geschlecht- und Alter erfolgt. Dabei lassen sich folgende Antwortmuster unterscheiden: Bei allen Medien zeigt sich eine höhere Wahrnehmung bei männlichen Befragten als bei weiblichen. Besonders ausgeprägt sind die Unterschiede bei der Wahrnehmung von Informationen im Internet, Informationen in Lotto-Annahmestellen sowie Informationen auf Losen und Spielscheinen, die bei männlichen Befragten jeweils um mindestens fünf Prozentpunkte höher ist als bei weiblichen. Ausgeprägte Unterschiede in der Rezeption der Medien zwischen verschiedenen Altersgruppen bestehen bei der Wahrnehmung von Informationsplakaten, Informationen im Internet und bei Kinospots, deren Wahrnehmung mit zunehmendem Alter abnimmt. Die Wahrnehmung über das Internet ist bei Minderjährigen zudem deutlicher ausgeprägt (2017: 33,8%) als bei den erwachsenen Befragten (z.B. im Jahr 2017: 15,4%). Es ist anzunehmen, dass dies mit einer verstärkten Nutzung des Internets bei Jugendlichen wie jungen Erwachsenen zusammenhängt.

Im Survey 2017 wird zudem wieder dezidiert nach der Bekanntheit verschiedener Aufklärungsmedien und Informationsmaterialien der BZgA zu Gefahren des Glücksspiels gefragt (**ABBILDUNG 9**).



Anzahl gültiger Fälle: n = 10.001 (2011); n = 11.501 (2013); n = 11.501 (2015), n = 11.503 (2017). *) statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren Test mit binär-logistischer Regression, kontrolliert für Alter und Geschlecht, Referenzjahr: 2017.

ABBILDUNG 9: Kenntnisnahme von Medien oder Informationsmaterialien der BZgA, in denen auf Gefahren des Glücksspiels aufmerksam gemacht wird

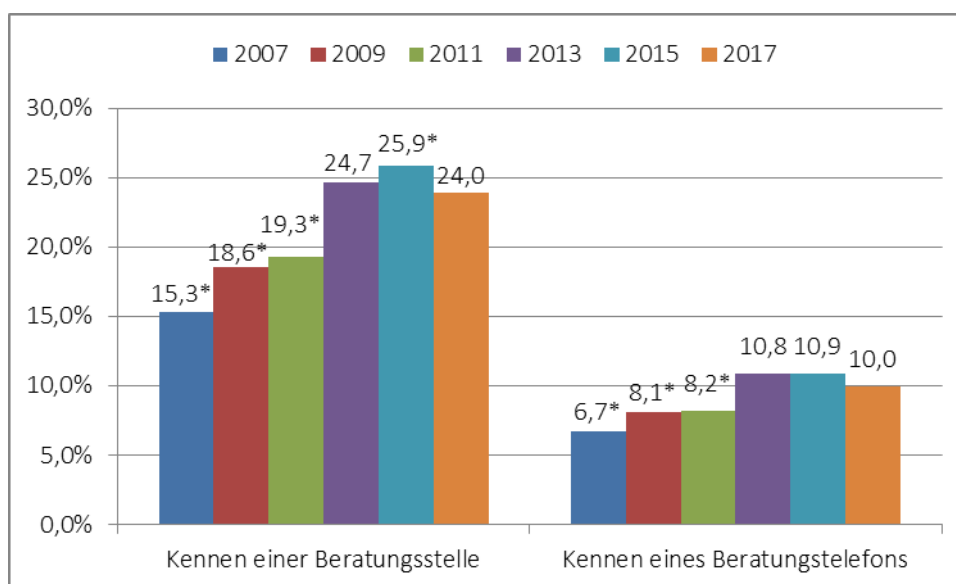
Am häufigsten werden im Jahr 2017 mit 5,5 % (2015: 6,2 %) Broschüren der BZgA genannt. Es folgen mit 5,3 % (6,0 %) Flyer, die Internetangebote „Spielen mit Verantwortung“ mit 3,0 % (3,1 %) und „Check Dein Spiel“ mit 2,5 % (2,5 %) sowie schließlich die Telefonberatung der BZgA mit 2,2 % (2,2 %). Damit hat die Bekanntheit von drei der fünf erfragten BZgA-Medien im Jahr 2017 abgenommen, bei keinem davon ist die Zunahme statistisch signifikant (siehe **ABBILDUNG 9**). Jedoch ist die Bekanntheit von vier der fünf Medien immer noch höher als in den Jahren 2011 und 2013.

Sowohl die beiden Internetangebote der BZgA als auch das Beratungstelefon sind im Jahre 2017 deutlich mehr Jüngeren als älteren Befragten bekannt. Beispielsweise ist „Spielen mit

Verantwortung“ 4,5 % der bis 35- aber nur 2,2 % ab 36-Jährigen bekannt, für „Check Dein Spiel“ betragen die entsprechenden Prozentangaben 3,7 % und 1,9 % und für das Beratungstelefon 3,0 % und 1,8 %.

Bei den, in **ABBILDUNG 8** dargestellten 12,1 % der Befragten, die 2017 irgendein Aufklärungsmedium der BZgA kennen, entfallen 7,8 % auf nur ein Medium. 4,3 % haben zwei oder mehr Medien der BZgA gesehen, gehört oder gelesen.

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 dann erstmals in 2017 auf 24,0 % abgenommen (**ABBILDUNG 10**). Ebenso hat sich die Bekanntheit eines Beratungstelefons, an das man sich aufgrund von glücksspielbedingten Problemen wenden kann, in den Jahren 2007 (6,7 %) bis 2015 erhöht (10,9 %), um dann im Jahr 2017 marginal auf 10,0 % abgenommen.



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). *) statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren Test mit binär-logistischer Regression, kontrolliert für Alter und Geschlecht, Referenzjahr: 2017.

ABBILDUNG 10: Kennen einer Beratungsstelle oder eines Beratungstelefons für Probleme und Belastungen durch Glücksspiel

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

Die Jugendschutzbestimmung, dass Jugendliche nicht an Glücksspielen oder Wetten mit Geldeinsatz teilnehmen dürfen, findet eine hohe Zustimmung. Nach initial 94,4 % der Befragten im Jahr 2007, die diese Regelung für notwendig halten, ist der Anteil seit 2009 ungefähr konstant geblieben und liegt im Jahr 2017 bei 96,3 % (**ABBILDUNG 11**

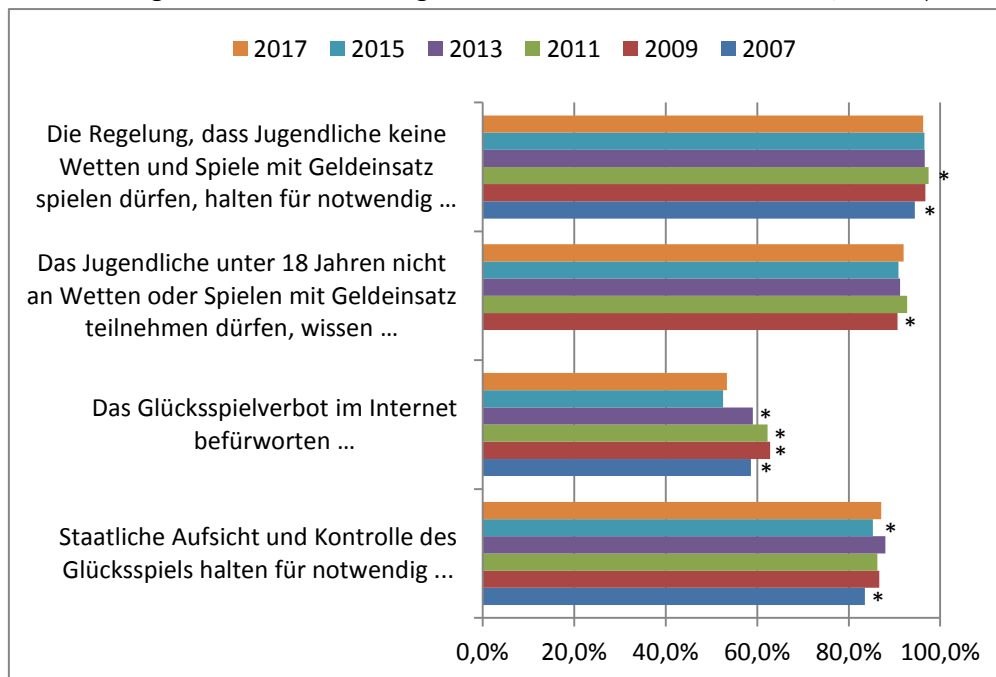


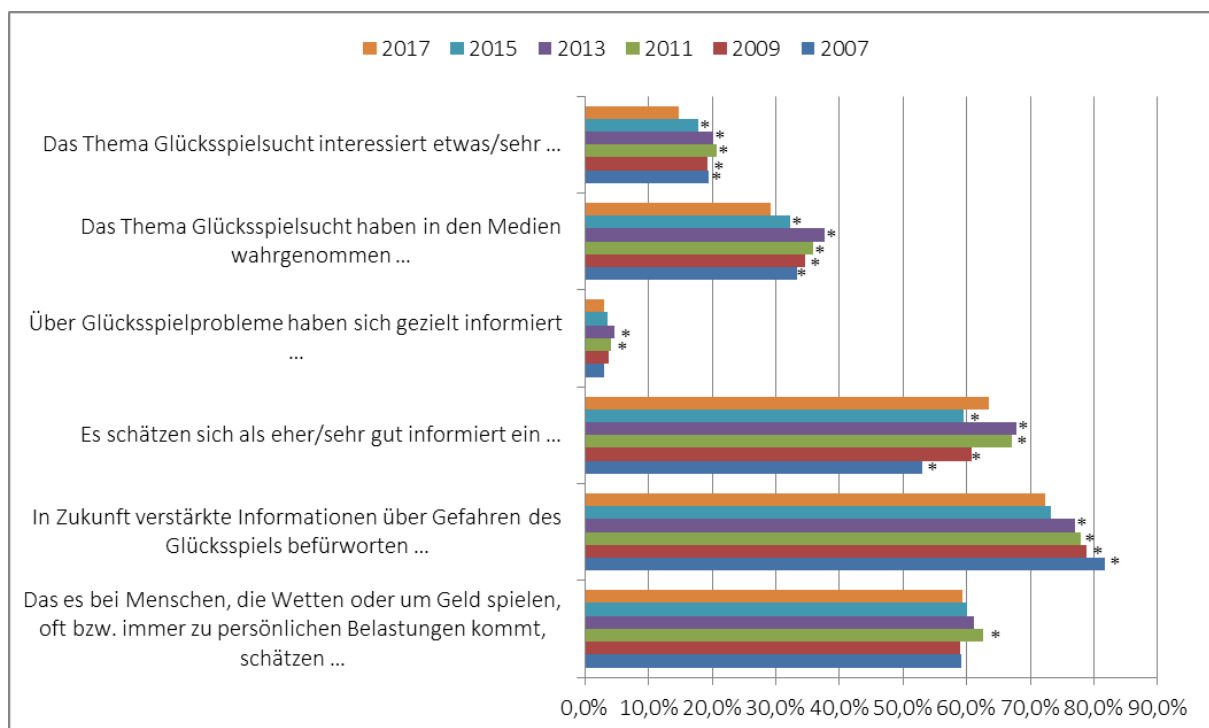
ABBILDUNG 11: Einstellungen und Wissen zu glücksspielbezogenen gesetzlichen Regelungen

Im Jahr 2007 befanden 58,6 % der Befragten, dass Glücksspiele mit Geldeinsatz im Internet verboten sein sollten. Im Jahr 2009 war dieser Anteil zunächst auf 62,8 % angestiegen, um dann im Jahr 2013 auf 59,0 % und im Jahr 2015 noch einmal deutlich auf 52,5 % zurückzugehen. Im Jahr 2017 bleibt dieser Anteil mit 53,4 % nahezu unverändert.

Die Zustimmung zur Regelung, dass in Deutschland Glücksspiele mit Geldeinsatz nur unter Aufsicht und Kontrolle des Staates durchgeführt werden dürfen, ist seit 2007 (83,5 %) bis zum Jahr 2013 sukzessive angestiegen (88,0 %), im Jahr 2015 wieder leicht auf 85,3 % zurückgegangen und im Jahr 2017 signifikant auf wieder 87,1 % angestiegen.

Alters- und geschlechtsbezogene Unterschiede lassen sich im Jahr 2017 bei folgenden Einstellungs- und Wissensfragen nachweisen: Das Glücksspielverbot im Internet befürworten mehr weibliche, als männliche Befragte (61,4 % vs. 45,5 %). Weiterhin steigt der Anteil der Befürworter von 41,4 % bei den Jugendlichen sukzessive auf 63,5 % der ab 56-Jährigen an. Hinsichtlich des Wissens um Jugendschutzbestimmungen sowie der Befürwortung des Glücksspielverbots für Jugendliche lassen sich weder deutliche Geschlechts- noch Altersunterschiede erkennen. Jüngere Altersgruppen befürworten in geringerem Ausmaß die geltenden Jugendschutzbestimmungen (bis 35-Jährige: 84,8 %, ab 36-Jährige: 88,5 %).

Das Interesse in der Bevölkerung am Thema Glücksspielsucht wurde anhand von sechs Fragen erhoben (**ABBILDUNG 12**). Nach etwa 20 % in Befragungen von 2007 bis 2013 sagen im Jahr 2015 noch 17,8 % und im Jahr 2017 nur noch 14,8 %, dass sie sich für das Thema Glücksspielsucht etwas oder sehr interessieren. Damit geht das Ausmaß des Interesses nach einer langen Phase der Konstanz im Jahr 2017 signifikant zurück. Nachdem im Zeitraum 2007 bis 2013 sowohl die Wahrnehmung des Themas ‚Glücksspielsucht‘ in den Medien, sukzessive zugenommen haben, gehen die Anteile im Jahr 2015 erstmals deutlich und 2017 erneut signifikant zurück (von 32,3 % in 2015 auf 29,1 % in 2017). Signifikant zugenommen hat die persönliche Einschätzung ‚eher gut‘ oder ‚sehr gut‘ über das Thema informiert zu sein (von 59,5 % in 2015 auf 63,4 % in 2017).



Basis: alle Befragten; bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: „Dual Frame“ Stichprobe; *) statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren Test mit binär-logistischer Regression, kontrolliert für Alter und Geschlecht, Referenzjahr: 2017; 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).

ABBILDUNG 12: Interesse am Thema Glücksspielsucht sowie Informationsverhalten und -bewertung

Die Einschätzung, dass es bei Menschen, die wetten oder um Geld spielen, oft bzw. immer zu persönlichen Belastungen kommt, teilen im Zeitverlauf relativ konstant ca. 60% der Befragten. Sehr viel geringer im Vergleich zu diesen Angaben fällt im Jahr 2017 erneut der Anteil der Befragten aus, die sich selbst gezielt zum Thema Glücksspielsucht informiert haben (3,0 %). Dieser Anteil erweist sich seit 2007 im Zeitverlauf als nahezu unverändert. Die Zustimmung dazu, dass zukünftig verstärkt über die Gefahren des Glücksspiels informiert werden sollte, geht seit 2007 konstant zurück (2007: 81,8 % bis 2017: 72,3 %). Gegenüber der letzten Befragung 2015 ist die Abnahme jedoch nicht signifikant.

Alters- und geschlechtsdifferenzierte Analysen führen zu folgenden relevanten Erkenntnissen: Im Jahr 2017 sind am Thema ‚Glücksspielsucht‘ am stärksten die 18 bis 20-jährigen (20,0 %) und die Jugendlichen (19,2 %) interessiert. In den höheren Altersgruppen ist das Interesse dann insgesamt auf einem niedrigeren Niveau. Zudem sind weibliche Befragte mehr als männliche am Thema interessiert (17,1 % vs. 12,5 %).

In fast allen Altersgruppen ist der Anteil der Befragten, die sich für eher gut oder sehr gut über die Gefahren des Glücksspielens informiert fühlen, etwa gleich hoch, lediglich die über 18 bis 20-Jährigen fallen etwas ab (59,0 %). Es gibt etwas mehr männliche als weibliche Befragte mit dieser Einschätzung (65,5 % vs. 62,3 %), dennoch bekunden Letztere einen deutlich höheren Informationsbedarf zu den Gefahren des Glücksspiels als erstere (77,7 % vs. 67,1 %).

4 ABSCHLUSSBETRACHTUNG/DISKUSSION

Die vorliegende Untersuchung liefert einen aktuellen Beitrag zur Erforschung der Epidemiologie und Prävention der Glücksspielsucht in Deutschland.

Die Lebenszeitprävalenz hat im Vergleich zu allen vorherigen Erhebungen signifikant abgenommen und liegt mit 75,3 % auf dem niedrigsten Stand seit 2007. Entgegen dem Trend konnte lediglich die Lotterie Eurojackpot nennenswerte Zugewinne verzeichnen.

Die 12-Monats-Prävalenzen sind im Vergleich zu 2015 konstant geblieben. Es gibt nur leichte Verschiebungen zwischen den Prävalenzen der verschiedenen Glücksspielformen. Auch hier kann nur die Lotterie Eurojackpot nennenswerte Zugewinne verzeichnen - auch wenn diese im Gegensatz zur Lebenszeitprävalenz nicht signifikant sind.

Den Daten der BZgA-Studien zufolge hat sich der Spielerschutz seit 2011 kontinuierlich verbessert. So ist die Teilnahme an gewerblichen Glücksspielen von Jugendlichen von 24,1 % auf 11,0 % sukzessive zurückgegangen.

Der Anteil der Bevölkerung mit mindestens problematischem Glücksspielverhalten ist im Vergleich zur Erhebung 2015 relativ konstant und weiterhin auf niedrigem Niveau (0,87 %, oder hochgerechnet auf die Bevölkerung: knapp über eine Halbe Millionen Personen).

Es bestätigt sich erneut der Zusammenhang zwischen Problemspielverhalten und jungem Erwachsenenalter, niedriger Bildung, Migrationshintergrund und männlichem Geschlecht. Daher müssen Präventionsmaßnahmen auch bereits in einem jungen Alter ansetzen und zielgruppenspezifisch erfolgen.

Das „Kleine Spiel“ in der Spielbank, Internet-Casinospiele, Geldspielautomaten, Bingo und Oddset-Spielangebote weisen einen signifikanten Zusammenhang mit mindestens problematischem Spielverhalten auf.

Auch wenn die Medienreichweite zu Informationsangeboten zur Glücksspielsucht ein wenig abgenommen hat, liegt sie dennoch mit fast 70 % auf einem hohen Niveau.

Mit der Untersuchung des Jahres 2017 liegt von der BZgA die sechste repräsentative Studie zum Glücksspielverhalten und damit assoziierter Probleme sowie weiteren Indikatoren des Glücksspiels in Deutschland vor. Die – beginnend im Jahr 2007 - im Abstand von zwei Jahren durchgeführten Surveys erfüllen zum einen eine wichtige Monitoringfunktion, indem diese Daten die Abbildung von Trends ermöglichen. Zum anderen wird durch die Erhebung des Informationsstands und der Einstellungen zum Glücksspiel in der Bevölkerung Einblick in die Reichweite und Akzeptanz von Aktivitäten der Glücksspielsuchtprävention gewährt. Damit dienen sie u. a. der wissenschaftlichen Fundierung der Planung von Präventionsmaßnahmen der BZgA. Schließlich leisten die Studien einen wichtigen Beitrag zur Erforschung der Epidemiologie und Prävention der Glücksspielsucht in Deutschland. Dies gilt insbesondere auch für Glücksspielaktivitäten von Jugendlichen und jungen Erwachsenen, für deren Erforschung mit einer disproportionalen Stichprobenziehung (quantitativ stärkere Berücksichtigung der 16- bis 25-Jährigen), erstmals realisiert im Glücksspielsurvey 2011, eine für statistische Analysen belastbarere Datengrundlage bereitgestellt werden konnte.

Um eine hohe methodische Konsistenz der BZgA-Studien sicherzustellen, ist 2017 das Interview gegenüber der Befragung 2015 nur in wenigen Details geändert worden. Zudem ist dasselbe Sozialforschungsinstitut (forsa) mit der Feldarbeit und Datenerhebung betraut worden. Die jeweils nahezu identische mittlere Interviewdauer, Ausschöpfungsquote, sowie die hohe Übereinstimmung aller sechs Stichproben hinsichtlich soziodemografischer Merkmale, sprechen für die Vergleichbarkeit der Befragungen. Seit 2013 wird bei der Stichprobenziehung über Telefon ein „Dual Frame“ Ansatz gewählt, um eine höhere Repräsentativität der Stichprobe zu erreichen. Durch die Berücksichtigung von mobiltelefonisch u. U. besser erreichbaren Personen wird dem veränderten Telekommunikationsverhalten in Deutschland und zudem auch aktuellen stichprobenmethodischen Entwicklungen Rechnung getragen. Im Survey 2017 konnte dabei erneut die Empfehlung des Arbeitskreises Deutscher Markt- und Sozialforschungsinstitute e.V. (ADM) umgesetzt werden, eine Stichprobenzusammensetzung (Festnetz- und Mobilfunkanschlüsse) im Verhältnis von 70:30 zu wählen. 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 2017 zudem erneut das Altersspektrum der Befragten von 16 bis 65 auf 16 bis 70 Jahre erweitert.

Alle sechs von der BZgA durchgeführten Glücksspieluntersuchungen zeigen übereinstimmend, dass die Glücksspielerfahrung (im Jahr 2017: 75,3 %) mit dem Alter zunimmt. Das heißt, im mittleren und höheren Erwachsenenalter sind Personen, die noch nie in ihrem Leben ein Glücksspiel gespielt haben, deutlich in der Minderheit. In Bezug auf den zurückliegenden 12-Monatszeitraum zeigt sich im Altersgruppenvergleich bei den 56- bis 70-Jährigen die höchste Teilnahmequote an irgendeinem Glücksspiel (43,1 %). Von den männlichen Befragten dieser

Altersgruppe beträgt die Teilnahmequote sogar fast 50 %. Somit sind hier die relativ aktivsten Glücksspielteilnehmer zu finden.

Wie schon im Jahr 2013 und 2015 ist im Jahr 2017 ein weiterer Rückgang der Glücksspielprävalenz insgesamt (Lebenszeit) sowie der Prävalenzen fast aller erhobenen Spielformen festzustellen. Während sich in einer Studie in Österreich über den Zeitraum 2009 bis 2015 eine annähernde Konstanz der 12-Monats-Prävalenz irgendeines Glücksspiels ergab (Kalke, Wurst, Buth & Thon, 2015), war diese in Deutschland zumeist deutlich rückläufig (2009: 53,8 %, 2015: 37,3 %) und hat erstmals in 2017 nicht erneut abgenommen. Entgegen dem über die Jahre rückläufigen Trend und der 2017 erstmaligen Konstanz der Prävalenzen hat einzig die Teilnahme an der europäischen Lotterie Eurojackpot nennenswert zugenommen: Betrug die Teilnahmequote 2013, bezogen auf die zurückliegenden 12 Monate, noch 5,0 % und 2015 7,1 %, liegt sie nun in 2017 bei 8,3 %.

Die in Deutschland wie auch in vielen anderen Ländern immer wieder konstatierte Zunahme von Illegalen oder „Grauzonen-Glücksspiele“ im Internet, spiegelt sich in den Daten der Glücksspielsurveys der BZgA nicht so intensiv wider. So beträgt der Anteil der Befragten, die in den zurückliegenden 12 Monaten illegale Internet-Casinospiele gespielt hatten, lediglich 0,6 % und der Anteil an Online-Sportwetten in der „Grauzone“ 1,8 %. Es ist also im Vergleich zu 2015 zusammengekommen zwar eine Zunahme zu verzeichnen, diese befindet sich jedoch auf einem niedrigen Niveau (Zunahme um 0,8 Prozentpunkte). Zu berücksichtigen ist dabei, dass unter den verschiedenen möglichen Spielorten/Bezugswegen für Glücksspiele der Anteil des Internets insgesamt sehr niedrig ist: Bis zum Jahr 2013 war er leicht rückläufig (2007: 4,4 %, 2009: 4,2 %, 2011: 3,7 %, 2013: 3,2 %), um dann im Jahr 2015 und 2017 wieder anzusteigen auf 5,5 %. Auch für Wettbüros, die sich rechtlich in einer Grauzone bewegen, ergibt sich ein durchweg geringer Anteil, der mit 1,4 % im Jahr 2013 sein bisheriges Maximum erreicht hat und im Jahr 2017 noch 0,7 % beträgt. Die für Glücksspiele in der „Grauzone“ ermittelten Anteile erscheinen damit recht niedrig und stehen im Kontrast zu von der Glücksspielmarktforschung prognostizierten Szenarien (z. B. Goldmedia, 2010). Möglicherweise ist dies auf Vorbehalte der Teilnehmer und Teilnehmerinnen an Umfragen zurückzuführen, über ihre Spielaktivitäten in der „Grauzone“ Auskunft zu geben. Andererseits ist der Online-Glücksspielmarkt ebenso wie die glücksspielrechtliche Situation in Deutschland sehr unübersichtlich. Das Internetspielverbot wird von kommerziellen Anbietern aus dem Ausland unterlaufen und die Angebote erwecken oft den Schein der Legalität. Somit ist es den Konsumenten möglicherweise auch nicht immer bewusst, dass sie an einem illegalen Glücksspiel, oder einem Glücksspiel in einer gesetzlichen „Grauzone“ teilnehmen.

Für die Anbieter der im GlüStV geregelten Spiele in Deutschland besteht weiterhin die Herausforderung, einerseits dieser Entwicklung durch Bereitstellung attraktiver Produkte

entgegentreten und andererseits sowohl verantwortungsvollen Spieler- und insbesondere Jugendschutz zu gewährleisten als auch weiterhin in die suchtpreventive Ausbildung ihres Personals zu investieren.

Den Daten der BZgA-Studien zufolge hat sich die Lage zum Jugendschutz in Deutschland in den letzten Jahren kontinuierlich verbessert. War im Jahr 2011 noch ein zwischenzeitlicher Anstieg der Teilnahme von 16- und 17-jährigen Jugendlichen an gewerblichen Glücksspielen auf 24,1 % zu konstatieren, so betrug dieser Anteil im Jahr 2013 nur noch 15,8 % und 2015 14,6 %. In 2017 ist diese Quote nochmals gesunken auf 11,0 %. Der Rückgang gegenüber 2015 ist dabei ausschließlich auf eine abnehmende gewerbliche Glücksspielnutzung der Jungen zurückzuführen. Hervorzuheben ist dabei insbesondere der Rückgang der Teilnahme Jugendlicher an Sofortlotterien (2015: 9,2 %, 2017: 7,8 %), während das Ausmaß jugendlichen Spielens an Geldspielautomaten nahezu unverändert geblieben ist (2,3 %).

Wie bereits in den voran gegangenen Glücksspielbefragungen der BZgA zeigen die mit der Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS) ermittelten Befunde auch in der Studie 2017, dass die Empfänglichkeit für die Attraktionen und Versprechungen des Glücksspiels bei Jugendlichen, insbesondere bei Jungen, im Vergleich zu älteren Befragten erhöht ist. Jüngere Glücksspielteilnehmende glauben danach eher, das Spiel kontrollieren oder Glückssträhnen erkennen zu können oder unterliegen hinsichtlich des Glücksspiels anderen Fehleinschätzungen. Somit ist bei ihnen die Aufklärung über den Zufallscharakter von Glücksspielen besonders indiziert. Das Ausmaß der Skepsis gegenüber den in der GABS formulierten Einstellungen und Überzeugungen hat sich bei jugendlichen Glücksspielteilnehmenden gegenüber der Erhebung 2015 jedoch nicht verändert.

Die für das Jahr 2017 ermittelten Prävalenzen des problematischen und pathologischen Glücksspiels in der 16- bis 70-jährigen Bevölkerung sind gegenüber dem Survey 2015 zusammengekommen relativ konstant geblieben (0,86 %). Leicht zugenommen hat lediglich der Anteil von Frauen mit problematischem Spielverhalten. Dafür hat die Prävalenz der wahrscheinlich pathologischen Spielerinnen und Spieler mit 0,31 % sein bislang niedrigstes Niveau erreicht. Für eine Zunahme glücksspielbedingter Probleme bei Frauen in den letzten Jahren, wie mitunter in der Literatur postuliert (z. B. Kuhn, 2014), findet sich damit in Deutschland gegenwärtig kein Anhaltspunkt. Gleichwohl sind bei Prävention und Therapie von Glücksspielsucht Genderaspekte zu berücksichtigen, da Frauen u. a. einen schnelleren Suchterkrankungsverlauf sowie auch häufigere (psychische) Komorbiditäten aufweisen (Holdsworth, Hing & Bree, 2012, Slutske, Piasecki, Deutsch et al., 2015, Zanki & Fischer, 2012).

Die Quote der als auffällig klassifizierten Glücksspielenden in der 16- bis 70-jährigen Bevölkerung in Deutschland im Jahr 2017 ist dagegen mit 3,73 % gegenüber 2015 (4,41 %) ebenfalls nur leicht gesunken.

Hochgerechnet auf die 16- bis 70-jährige Bevölkerung in Deutschland kann für 2017 von ca. 326.000 problematisch (95 % Konfidenzintervall: 163 Tsd. bis ca. 645 Tsd.) und ca. 180.000 wahrscheinlich pathologisch Glücksspielenden (95 % Konfidenzintervall: 110 Tsd. bis ca. 285 Tsd.) ausgegangen werden.

Die Anteile der Problematisch- und pathologisch Glücksspielenden liegen 2017 innerhalb der Spannweite der aufgeführten Vergleichsstudien und etwas unterhalb der aus Österreich berichteten Quoten (0,5 % und 0,6 %, Kalke, Wurst, Buth et al., 2015).

Die Problemspielerquote unter den 16- und 17-jährigen Jugendlichen fällt zwar mit 0,63 % im Jahr 2017 ähnlich gering aus wie 2015 (0,37 %), dennoch ist dieser Anteil seit 2013 um einen halben Prozentpunkt angestiegen (von 0,13 % in 2013 auf 0,63 % in 2017). Auf vergleichende Analysen mit früheren Erhebungszeitpunkten sollte aufgrund der 2013 verwendeten jugendadaptierten Version des SOGS (SOGS-RA, Revised for Adolescents) aus methodischen Gründen verzichtet werden (zuvor einheitlich SOGS).

Auch in der einleitend bereits zitierten österreichischen Glücksspielstudie fand sich kein Problemspielverhalten unter Jugendlichen (Kalke, Buth, Rosenkranz et al., 2011), was allerdings auch auf Testteilnahmekriterien (Mindestgeldeinsatz und –spielfrequenz) zurückzuführen sein könnte. Es lässt sich daher vermuten, dass die Abfrage von glücksspielassoziierten Problemen bei Jugendlichen im Rahmen von Bevölkerungsumfragen niedriger ausfällt, als wenn Jugendliche gezielt angesprochen werden. Dafür sprechen zwei Schülerbefragungen in Rheinland-Pfalz und in Nordrhein-Westfalen (Duven, Giralt, Müller et al., 2011, Müller, Dreier, Duven et al., 2014), die unter Jugendlichen Problemspielerquoten von 1,9 % und 3,9 % ermittelten. Dagegen fand sich in der einleitend bereits zitierten Schülerbefragung in Niedersachsen ebenfalls eine ähnlich niedrige Quote wie in der BZgA-Studie 2015 (0,3 %, Rehbein, Hayer, Baier & Mößle, 2015). Diese Ergebnisse stehen auch im Kontrast zu Aussagen aus der angloamerikanischen Glücksspielliteratur, denen zufolge Jugendlichen im Vergleich mit Erwachsenen bis zu viermal häufiger von glücksspielassoziierten Problemen betroffen sind (bspw. Blinn-Pike, Worthy & Jonkman, 2010). Möglicherweise muss daher die Annahme, einer unter Jugendlichen generell deutlich stärker verbreiteten Glücksspielproblematik, als unter Erwachsenen, zumindest für den deutschsprachigen Raum kritisch hinterfragt werden.

Im Survey 2017 zeigt sich ein signifikanter Zusammenhang zwischen Problemspielverhalten und jungem Erwachsenenalter, einem niedrigen Bildungsstatus und einem Migrationshintergrund. Weiterhin zeigt sich zudem ein deutlicher Zusammenhang beim männlichen Geschlecht (auch

wenn dieser Zusammenhang in 2017 nicht signifikant ist). Damit werden Ergebnisse aus anderen Glücksspielstudien größtenteils bestätigt (vgl. z. B. Buth und Stöver, 2008, Meyer et al., 2011, Kalke, Wurst, Buth et al., 2015). Diese Befunde sind relevant für zielgruppenspezifische Präventionsmaßnahmen, z. B. für junge männliche Erwachsene mit Migrationshintergrund. Zudem beeinflussen auch Glücksspielverhaltensmerkmale wie ein hoher monatlicher Geldeinsatz, eine hohe Spielhäufigkeit oder Mehrfachspielen die Auftretenswahrscheinlichkeit von Problemspielverhalten.

Einmal mehr haben sich den zusammengeführten Daten aus 2015 und 2017 zufolge u. a. Geldspielautomaten und Sportwetten, als risikoreich für das Auftreten von Problemspielverhalten erwiesen. Beide Glücksspielformen wurden auch in der bereits zitierten österreichischen Studie von Kalke et al. als diejenigen mit den höchsten Problemspieleranteilen benannt. Zudem sind bei einer differenzierten Betrachtungsweise der zusammengeführten Daten das „kleine Spiel“, Internet-Casinospiele, Bingo und Geldspielautomaten durch einen erhöhten Anteil an mindestens problematischen Glücksspielern aufgefallen (signifikantes Ergebnis). Für Lotto „6 aus 49“ wie auch für die meisten Lotterien (so auch Keno) ergeben sich dagegen nur geringe Anteile.

Spieler und Spielerinnen an Geldspielautomaten weisen, bei simultaner Betrachtung aller jeweils gespielten Glücksspiele, ein knapp 4-fach erhöhtes entsprechendes Risiko gegenüber Nichtspielern von Geldspielautomaten auf. Als gefährlich wird bei dieser Glücksspielform die hohe Ereignisfrequenz, das häufige Auftreten von ‚Fast-Gewinnen‘, die Möglichkeiten des Synchronspielens an mehreren Geräten (in Spielhallen) und die Umwandlung des Geldeinsatzes in Punkte eingeschätzt, wodurch das Erleben von Verlusten gemindert wird.

Auch wenn die Quote der Automatenspieler/-innen in 2015 erstmals im Gesamtbeobachtungszeitraum seit 2007 rückläufig war und aktuell auf einem analogen Niveau liegt, bedarf diese Glücksspielform weiterhin sorgfältiger Beobachtung. Zwar hat der Gesetzgeber mittlerweile rechtliche Änderungen für den Betrieb dieser Geräte und Maßnahmen zum Manipulationsschutz der von Geldspielgeräten erzeugten Daten beschlossen (vgl. S. 21). Aus Sicht der BZgA ist jedoch weiterhin eine gezielte Aufklärung über die Gefahren des intensiven Spielens an Geldspielgeräten notwendig.

Unter den Sportwetten ist bspw. bei Oddset-Spielangeboten das Risiko für mindestens problematisches Glücksspielverhalten (wiederum in der simultanen Betrachtung aller jeweils gespielten Glücksspiele) signifikant um das 9,2 fache erhöht gegenüber dem jeweiligen Nichtspielen. Betrachtet man nur das DLTB-Angebot ODDSET, so zeigt sich zwar auch hier, ein um das 4,4 fache erhöhtes Risiko, welches aber deutlich niedriger liegt als bei der Gesamtbetrachtung von Oddset-Spielangeboten und zudem auch nicht signifikant ist. Das Risiko

bei Sportwettenangeboten besteht u. a. darin, dass diese suggerieren, ein Ergebnis aufgrund einer evtl. vorhandenen sportbezogenen Kenntnis besser vorhersagen und damit eine bessere Gewinnchance erzielen zu können. Sportereignisse beruhen aber letztlich genauso auf Zufall wie andere Glücksspielformen auch. Bei (z.T. nicht offiziell genehmigten) Sportwettangeboten im Internet, bei denen die Einsätze per Mausklick getätigt werden und damit keinen baren Geldeinsatz erfordern, kommt hinzu, dass der wahre Geldwert leicht unterschätzt und ein eintretender Verlust nicht real erfahren wird. Im Glücksspielsurvey 2017 ist die Teilnahme an sog. „Grauzone“ Sportwetten bei den 18- bis 20-jährigen Männern fast wieder auf das Niveau von 2013 abgesunken (2013: 5,7 %, 2015: 12,8 %, 2017: 6,8 %). Die Prävalenz bei dieser Altersgruppe und bei den 21 bis 25-Jährigen ist auch in 2017 am stärksten ausgeprägt. Insbesondere diese Zielgruppe der jungen Männer soll von der Infobroschüre der BZgA zu Sportwetten angesprochen werden („Wetten Du gibst alles?“, <http://www.bzga.de/infomaterialien/gluecksspielsucht/>). Dieser sind die relevanten Informationen zu Risiken, rechtlichen Grundlagen sowie auch Adressen und Kontakte zum Thema Glücksspielsucht zu entnehmen. Ein Selbsttest ermöglicht zudem eine Einschätzung des eigenen Wettverhaltens. Die Informationsbroschüre ist in verschiedenen Sprachen verfasst, womit auch Ergebnissen des Surveys Rechnung getragen wird, denen zufolge ein erheblicher Anteil unter den jungen männlichen Teilnehmern an Sportwetten in der „Grauzone“ einen Migrationshintergrund aufweist.

Online-Casinospiele im Allgemeinen zeichnen sich durch eine hohe Spielgeschwindigkeit, oftmals höhere Auszahlungsquoten als terrestrische Angebote und eine ständige Verfügbarkeit aus (Griffiths & Barnes 2008, Adams & Fiedler 2008). Da sie erst in jüngerer Zeit eine größere Verbreitung erfahren haben (was sich allerdings im Verlauf der Daten 2007 bis 2017 [noch] nicht eindeutig widerspiegelt), wird es vermutlich noch einige Zeit dauern, bis sich im Zusammenhang mit diesen Spielen auftretende Glücksspielprobleme epidemiologisch niederschlagen. Gegenwärtig ist das exakte Ausmaß der Sucht bei Online-Glücksspielen noch unklar, da die Prävalenzen des mindestens problematischen Glücksspiels unter den Teilnehmern von Online-Glücksspielen schwanken. So hat sich im BZgA-Survey 2017 bspw. bei Internet-Casinospielen ein entsprechender Anteil von 26,7 % ergeben, im Jahr 2015 dagegen von 7,8 % und im Jahr 2017 17,0 %. Würde man die Daten der beiden aktuellsten BZgA-Glücksspielsurveys aus dem Zeitraum 2015 bis 2017 insgesamt heranziehen und den durchschnittlichen Problemspieleranteil bei Internet-Casinospielen ermitteln, ergäbe sich dieser zu 18,4 %, womit Internet-Casinospiele nach dem „kleinen Spiel“ (21,1 %), unter Allen in den BZgA-Surveys untersuchten, an zweiter Stelle in dieser Rangfolge stehen würden. Auch die Richtung einer möglichen Kausalitätsbeziehung ist bei Online-Glücksspielen unklar. Also ob diese bei dem jeweiligen Nutzer(innen) ein Suchtverhalten induzieren oder ob es nicht glücksspielsüchtige Spieler(innen) sind, die in diesen Angeboten eine leicht verfügbare (zusätzliche) Option sehen.

Gainsbury et al. (2013) mutmaßen, dass diese Glücksspielform vermutlich weniger Problem verursachend als eher aufrechterhaltend oder verstärkend wirkt, insbesondere bei intensiver Glücksspielnutzung und wahrscheinlich eher bei jüngeren, internetaffinen Menschen. Weiterhin weist eine multivariate Auswertung der zusammengefassten Erhebungen von 2015 und 2017 signifikant auf das stark erhöhte Risiko von Online-Casinospielen hin. So ist das Risiko eines Online-Casinospielers fast um das 9-Fache höher mindestens problematisch zu spielen, als bei einer Person, die nicht Online-Casinospiele spielt. Nicht nur in suchtpreventiver Hinsicht sollte daher eine strikte und umfassende Regulierung von Online-Glücksspielen auf Bundesebene angestrebt werden, die derzeit nur für einen Teil des Marktes (Angebote des DLTB) gilt. Weiterhin wäre ein konsequenter Vollzug bestehender Regelungen wünschenswert. Dies würde auch der Vorbeugung von Geldwäsche und Betrug sowie, insbesondere bei Online-Sportwetten, der Wahrung der Integrität des sportlichen Wettbewerbs dienlich sein, wie bspw. Fiedler & Wilcke (2014) argumentieren.

Da viele Befragte mehrere Glücksspiele spielen, kann jedoch kein ursächlicher Zusammenhang (sondern nur ein assoziativer), zwischen dem Auftreten glücksspielassoziierter Probleme und der Nutzung einzelner Glücksspiele, hergestellt werden.

Dem Glücksspielfragebogen 2017 wurde zum dritten Mal nach 2013 ein gesonderter Abschnitt zum Eurojackpot, der im März 2012 eingeführten europäischen Lotterie, hinzugefügt. Damit sollen insbesondere durch Eurojackpot möglicherweise bedingte Effekte auf das Spielverhalten untersucht werden.

Nach einer 12-Monats-Prävalenz von 5,0 % im Jahr 2013 und 7,1 % in 2015, ist diese im Jahr 2017 erneut auf insgesamt 8,3 % angestiegen. Eurojackpot wird relativ häufig von Lottospielern angegeben (30,5 %). Umgekehrt spielen 83,0 % der Eurojackpot-Spielenden auch Lotto, eine Quote, die nur geringfügig über dem Anteil derjenigen Eurojackpot-Spielenden liegt, die über eine Lotto-Annahmestelle spielen (78,1 %). Somit besteht eine hohe Affinität zwischen diesen beiden Glücksspielen. Diese dürfte zurückzuführen sein auf ähnliche Spielmerkmale und eine Teilnahmemöglichkeit am selben Spielort (insbesondere Lotto-Annahmestellen). Insgesamt nehmen 88,0 % der Eurojackpot-Spielenden und damit leicht weniger wie im Jahr 2015 (91,2 %) noch an mindestens einem weiteren Glücksspiel teil, d. h., es handelt sich trotz des Rückgangs bei dieser Nutzergruppe weiterhin ganz überwiegend um Mehrfachspieler.

Potenziell auftretende Kanalisierungseffekte zwischen verschiedenen Glücksspielen infolge der Einführung von Eurojackpot können aufgrund des Querschnittscharakters der vorliegenden Daten nicht abschließend beurteilt werden. Die Direkterfragung von vor der Einführung des Eurojackpots gespielten Glücksspielen (hauptsächlich Lotto „6 aus 49“) lässt nur bei knapp einem Fünftel derjenigen, die bereits vor Einführung des Eurojackpots an Glücksspielen

teilgenommen hatten, eine reduzierte Nutzung erkennen. Das heißt ca. 20 % der Eurojackpot Spieler, die zuvor bereits an Glücksspielen teilgenommen haben, geben an aktuell mindestens ein anderes Glücksspiel, seltener oder gar nicht mehr zu nutzen. Nur ca. 8 % davon geben zudem an, weniger Geld für zuvor gespielte Glücksspiele einzusetzen. Bezogen auf Lotto „6 aus 49“ lässt sich aus der Direktbefragung nach dem früheren Spielverhalten hinsichtlich des Lottospiels allenfalls ein schwacher Substituierungseffekt ableiten. Darüber hinaus durchgeführte Vergleiche der Spielintensitäten bei als risikoreich eingeschätzten Glücksspielen (Spielhäufigkeit und Geldeinsatz bei Sportwetten, Angeboten der Spielbank, Geldspielautomaten und Internet-Casinospielen) liefern keine einheitlichen Ergebnisse. Weder bezüglich der einzelnen Glücksspiele noch bezüglich einer einheitlichen Tendenz im Falle der zusätzlichen Teilnahme an Eurojackpot noch bezüglich der beiden verglichenen Erhebungszeitpunkte 2013 bis 2017. Somit lassen sich aus diesen Erkenntnissen keine Kanalisierungseffekte bei als eher risikoreich einzuschätzenden Glücksspielen bezüglich Eurojackpot ableiten. Da sich aus Analysen zur wechselseitigen Attraktivität von Glücksspielen ergeben hat, dass für Spieler eher risikoreicher Glücksspiele eben vor allem andere eher risikoreiche Glücksspiele interessant zu sein scheinen, erscheint ein durch die Markteinführung der Lotterie Eurojackpot bedingtes Auftreten solcher Kanalisierungseffekte auch nicht besonders plausibel.

Aus suchtpreventiver Sicht ist zunächst positiv zu bewerten, dass die Reichweite von Informationsangeboten über verschiedene Medien zu den Gefahren des Glücksspiels 2017 auf hohem Niveau liegt. Dennoch hat die Gesamtreichweite im Vergleich zu 2015 signifikant abgenommen. Eine wichtige Einrichtung ist hier die BZgA-Hotline, die Betroffene und Angehörige kostenlos und anonym und rund um die Uhr telefonisch über Gefahren des Glücksspiels informiert. Denn auch bei Angehörigen von Personen mit glücksspielassoziierten Belastungen kann Beratungsbedarf bestehen, und die Verfügbarkeit adäquater Informationen über Medien oder auch soziale Netzwerke kann den Weg zu kompetenter Hilfe ebnen.

Am häufigsten werden Informationsangebote (in abnehmender Reihenfolge) über Fernsehen und Radio und über Anzeigen wahrgenommen. Abgesehen von Werbespots im TV, Informationen der BZgA und Informationen auf Losen, Wett- oder Spielscheinen, hat die Informationswahrnehmung über alle anderen Informationsquellen gegenüber 2015 sogar signifikant abgenommen.

Die gesetzlichen Bestimmungen zu Glücksspielen und Spielerschutz treffen in der Bevölkerung in Deutschland im Jahr 2017 auf eine nahezu unverändert hohe Akzeptanz. Bspw. besteht mit 96,3 % Zustimmung nahezu Konsens in der Bevölkerung, dass Jugendschutzbestimmungen notwendig sind. Auf fast gleich hohem Niveau wie im Jahr 2015 bleiben im Jahr 2017 jeweils, die Befürwortung des Verbots von Glücksspielen im Internet und das Wissen darüber, dass für

Jugendliche unter 18 Jahren das Glücksspiel verboten ist. Die Befürwortung von staatlicher Aufsicht/Kontrolle über Glücksspiele ist im Jahr 2017 gegenüber der Erhebung 2015 signifikant von 85,3 % auf 87,1 % angestiegen.

Auch wenn sich im Jahr 2017 nur ein vergleichsweise geringer Anteil in der Bevölkerung gezielt über Glücksspielprobleme informiert hat (3,0 %), schätzten sich doch knapp 63,4 % als bereits gut informiert ein. Während diese Einschätzung von 2007 bis 2013 sukzessive zugenommen hat, fällt dieser Anteil im Jahr 2015 statistisch signifikant niedriger und 2017 wieder signifikant höher aus. Der Anteil derjenigen, die in Zukunft verstärkte Informationen über Gefahren des Glücksspiels befürworten, ist seit 2009 sukzessive zurückgegangen und liegt aktuell bei 72,3 %. Während hier also einerseits auf die Notwendigkeit verstärkter Aufklärungsmaßnahmen über die Glücksspielsucht geschlossen werden kann, scheint andererseits ein Sättigungsprozess hinsichtlich weiterer benötigter Informationen eingetreten zu sein.

Die weitere Entwicklung des Glücksspielverhaltens in der Bevölkerung in Deutschland sollte auch in Zukunft durch geeignete und in festen Abständen durchgeführte Studien beobachtet werden. In diesem Rahmen erscheint auch ein Monitoring der Wahrnehmung-, Nutzungs- und Akzeptanz von Präventionsangeboten in der Bevölkerung sinnvoll.

Methodische Einschränkungen der Studie.

Da auf eine Non-Responder-Analyse verzichtet wurde, können Unterschiede zwischen den nicht an der Befragung Teilnehmenden und den Befragten z. B. hinsichtlich des Auftretens glücksspielassoziierter Probleme nicht ausgeschlossen werden. Ferner konnten im Survey bei den als glücksspielsüchtig eingestuften Personen evtl. bestehende Komorbiditäten nicht berücksichtigt werden.

Kritisch zum auch im Survey 2017 eingesetzten, standardisierten Instrument zum Screening auf glücksspielassozierte Probleme (SOGS) wurde angemerkt, dass in Teststudien der Anteil pathologischer Spieler im Vergleich zum DSM-IV überschätzt wurde und dass einzelne Fragen insbesondere von Personen mit glücksspielassozierten Problemen mit höherer Wahrscheinlichkeit fehlinterpretiert werden können (Stinchfield, 2002, Goodie, MacKillop, Miller, Fortune, Maples et al., 2013). Das Instrument erscheint danach im Vergleich zum DSM-IV sensitiver und berücksichtigt damit wahrscheinlich auch ein geringeres Problemlevel bzw. eine frühere Entwicklungsstufe des Problemspielverhaltens. Dies wiederum könnte zu einer leichten Überschätzung der „wahren“ Quoten problematischen oder pathologischen Spielens führen. Der Vergleich mit anderen, in den letzten Jahren in Deutschland durchgeführten Glücksspielstudien zeigt indes, dass die in den BZgA-Studien mit dem SOGS-Instrument ermittelten Quoten nur geringfügig und auch nur zum Teil über denen liegen, die mit dem DSM-IV ermittelt wurden. Es bleibt allerdings abzuwarten, ob und welche Veränderungen der

Problemspielerquoten sich in künftigen Studien mit dem bereits eingeführten DSM-V (American Psychiatric Publishing, 2013) ergeben.

5 LITERATUR

Adams, M. & Fiedler, I. (2008). Zur Notwendigkeit des Verbots von Internetglücksspielen. Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht, 232-235.

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

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

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

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

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

Blinn-Pike, L., Worthy, S. L. & Jonkman, J. N. (2010). Adolescent gambling: a review of an emerging field of research. Journal of Adolescent Health, Sep; 47 (3), 223-236.

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

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

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, 296-308.

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

Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (2014). Siebte Verordnung zur Änderung der Spielverordnung. Drucksache 471/14 vom 16.10.2014.

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

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. (BZgA, 2010). Glücksspielverhalten in Deutschland 2007 und 2009. Ergebnisse aus zwei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen. Köln

[http://www.bzga.de/forschung/studien-untersuchungen/studien/gluecksspiel/].

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

[http://www.bzga.de/forschung/studien-untersuchungen/studien/gluecksspiel/].

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA, 2014). Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2015 und Trends. Köln [http://www.bzga.de/forschung/studien-untersuchungen/studien/gluecksspiel/].

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA, 2016). Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2017 und Trends. Köln [http://www.bzga.de/forschung/studien-untersuchungen/studien/gluecksspiel/].

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

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

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, 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, 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.

Duven, E., Giralt, S., Müller, K. W., Wölfling, K., Dreier, M & Beutel, M. E. (2011). Problematisches Glücksspielverhalten bei Kindern und Jugendlichen in Rheinland-Pfalz. Abschlussbericht im Auftrag des Ministeriums für Soziales, Arbeit, Gesundheit und Demografie des Landes Rheinland-Pfalz.

Fiedler, I. & Wilcke, A.-C. (2014). Der Markt für Onlinepoker 2013: Marktgröße, Spielerherkunft und Spielerverhalten.

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.

Gainsbury, S. M. (2015). Online Gambling Addiction: The Relationship between Internet Gambling and Disordered Gambling. *Current Addiction Reports*, DOI 10.1007/s40429-015-0057-8.

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

Goodie, A. S., MacKillop, J., Miller, J. D., Fortune, E. E., Maples, J., Lance, C. E. & Campbell, W. (2013). Evaluating the South Oaks Gambling Screen with DSM-IV and DSM-5 criteria: Results from a diverse community sample of gamblers. *Assessment*, 20 (5), 523-531.

Griffiths, M. & Barnes, A. (2008). Internet Gambling: An Online Empirical Study Among Student Gamblers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, April, Vol. 6, Issue 2, 194-204.

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), 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), 174-183.
- Holdsworth, L., Hing, N. & Bree, H. (2012). Exploring women's problem gambling: A review of the literature. International Gambling Studies, Vol. 12, Issue 2, 199-213.
- infas Telekommunikationsmonitor (2014). Präsentation 17.07.2014.
- http://infas360.de/fileadmin/user_upload/Spalte_2/infas_360_TKM_QuickCheck_2014_Produktinformation_f%C3%BCr_Website_20140717.pdf, letzter Zugriff: 8.10.2015.
- https://www.gesetze-im-internet.de/juschg/___6.html, letzter Zugriff: 16.01.2018.
- 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, 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>.
- Kuhn, Lisa (2014). *Das Spiel mit dem Glück. Zur Konsumpsychologie auf dem staatlichen Glücksspielmarkt*. Diplomica-Verlag.
- 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): 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, 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, 1-6.
- Lesieur, H. R. & Blume, S. B. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): a new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry*, 144, 1184-1188.
- Lesieur, H. R. & Blume, S. B. (1993). Revising the South Oaks Gambling Screen in Different Settings, *Journal of Gambling Studies*, Vol. 9(3), Fall, 213-223.
- Levy, P. S. & Lemeshow, S. (1999). *Sampling of Populations: Methods and Applications*, 3rd ed. New York: Wiley.
- Lohr, S. L. (1999). *Sampling: Design and Analysis*. Pacific Grove: Duxbury Press.
- Lorains, F. K., Cowlishaw, S. & Thomas, S. A. (2011). Prevalence of comorbid disorders in problem and pathological gambling: systematic review and meta-analysis of population surveys. *Addiction*, 106, 490– 498.

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, 151 – 161.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2017). JIM Studie 2017. Jugend, Information, (Multi-) Media. Stuttgart
(http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2017/JIM_2017.pdf).

Meyer, G. (2015). Glücksspiel – Zahlen und Fakten. In Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (Hrsg.), *Jahrbuch Sucht 2015* (S. 140 – 155). Lengerich: Pabst.

Meyer, G. (2017). Glücksspiel – Zahlen und Fakten. In Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (Hrsg.), *Jahrbuch Sucht 2017* (S. 113 – 132). Lengerich: Pabst.

Meyer, G. & Bachmann, M. (2011). *Spielsucht. Ursachen und Therapie*. Heidelberg: 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 Glücksspiels. *SUCHT-Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis*, Vol. 57 (4), 259-273.

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

Müller, K.W., Dreier, M., Duven, E., Giralt, S., Beutel, M.E. & Wölfling, K. (2014). Konsum von Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen: Verbreitung und Prävention. Abschlussbericht zur Studie im Auftrag des Ministeriums für Gesundheit, Emanzipation, Pflege und Alter des Landes Nordrhein-Westfalen.

National Research Council (2003). Pathological Gambling: A Critical Review. Washington, D.C.: National Academy Press.

Petry, N. M. (2005). Pathological Gambling – Etiology, Comorbidity and Treatment. American Psychological Association, Washington D.C.

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), 575-581.

Poulin, C. (2002). An assessment of the validity and reliability of the SOGS-RA. *Journal of Gambling Studies*, Spring;18 (1), 67-93.

Premper, V. & Schulz, W. (2008). Komorbidität bei Pathologischem Glücksspiel. *SUCHT-Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis*, 54 (3), 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), 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, 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), 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), 314-321.
- Stinchfield, R. (2002). Reliability, validity, and classification accuracy of the South Oaks Gambling Screen (SOGS). *Addictive Behaviors*, 27, 1-19.
- Stinchfield, R. (2010). A critical review of adolescent problem gambling assessment instruments. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, Jan-Mar, 22 (1), 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, 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, 250-256.
- Von der Heyde, C. (2002). Das ADM-Telefonstichproben-Modell. In S. Gabler & S. Häder (Hrsg.) *Telefonstichproben. Methodische Innovationen und Anwendungen in Deutschland* (S. 32-45), Münster: Waxmann.
- Welte, J. W., Barnes, G. M., Wieczorek, W., Tidwell, M. & Parker, J. (2004). Risk factors for pathological gambling. *Addictive Behaviors*, 29, 323-335.
- Welte, J. W., Barnes, G. M., Tidwell, M.-C. O. & Hoffman, J. H. (2008). The Prevalence of Problem Gambling Among U.S. Adolescents and Young Adults: Results from a National Survey. *Journal of Gambling Studies*, Volume 24, Number 2, 119-133.

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

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

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

Zanki, M. & Fischer, G. (2012). Glücksspielsucht - Ein Risiko für Mann und Frau. In F. M. Wurst, N. Thon & K. Mann (Hrsg.), *Glücksspielsucht. Ursachen – Prävention – Therapie* (S. 26-40), Bern: Hans Huber.

6 ANHANG

TABELLEN

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

TABELLE 40: Lebenszeitprävalenz des Glücksspiels insges. und einzelner Glücksspiele (in %) nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr

Tabelle 40, Seite 1		Geschlecht				Altersgruppen in sieben 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%
Gewerbliche Glücksspiele ^b	2007	9.986	83,1%*	85,6%*	80,5%*	51,0%*	64,5%*	74,2%*	86,0%*	88,3%*	87,2%*	85,7%*	84,5%*
	2009	9.987	84,4%*	87,4%*	81,3%*	48,7%*	63,5%*	79,0%*	85,4%*	89,6%*	88,6%*	87,9%*	85,6%*
	2011	9.992	84,1%*	87,3%*	80,8%*	56,3%*	68,6%*	78,9%*	84,0%*	88,4%*	87,1%*	86,6%*	85,0%*
	2013	11.482	77,0%*	80,0%*	74,0%*	43,1%*	61,9%*	64,8%	77,2%	79,6%	84,9%*	80,9%	78,3%*
	2015	11.486	75,8%*	80,1%*	71,5%	37,3%	53,7%*	68,2%*	73,8%	81,5%*	79,8%	80,2%	77,0%*
	2017	11.485	73,6%	75,4%	71,7%	32,7%	45,4%	62,4%	74,5%	76,2%	78,4%	79,7%	74,8%

Tabelle 40, Seite 2

	Jahr	n	Geschlecht			Altersgruppen in sieben Kategorien							
			gesamt	männlich	weiblich	16 - 17	18 - 20	21 - 25	26 - 35	36 - 45	46 - 55	56 - 70	18 - 70
Lotto „6 aus 49“	2007	9.994	66,3%*	69,0%*	63,6%*	9,4%*	21,7%*	47,9%*	68,5%*	75,5%*	76,8%*	74,9%*	68,8%*
	2009	9.993	69,7%*	73,1%*	66,2%*	9,2%*	32,6%*	54,6%*	71,6%*	78,8%*	78,9%*	76,3%*	71,8%*
	2011	9.999	64,9%*	68,0%*	61,7%*	5,7%*	21,0%*	42,7%*	64,1%*	76,0%*	74,4%*	73,4%	66,8%*
	2013	11.497	58,4%*	61,8%*	54,8%*	3,5%	12,8%	30,1%	53,2%	67,5%*	72,9%*	69,7%	60,2%*
	2015	11.497	57,1%*	61,3%*	52,8%	3,1%	12,3%	34,7%*	50,9%	67,5%*	67,1%	65,5%	58,7%*
	2017	11.499	54,6%	56,1%	52,9%	2,8%	10,9%	27,7%	48,8%	59,5%	63,8%	68,6%	56,1%
Bingo	2011	10.000	5,0%	4,4%	5,5%	4,2%*	3,5%	3,7%	4,9%	4,1%	5,9%	6,1%	5,0%
	2013	11.500	5,1%	4,9%	5,2%	2,5%	6,6%	5,6%	4,3%	5,4%	5,4%	5,0%	5,2%
	2015	11.498	3,9%	3,3%	4,5%	3,8%*	4,5%	4,3%	3,8%	4,0%	3,1%	4,6%	3,9%
	2017	11.502	4,5%	4,3%	4,7%	1,5%	4,0%	3,9%	5,0%	3,9%	4,0%	5,6%	4,6%
Keno	2007	9.971	3,1%*	3,4%*	2,9%*	0,7%*	2,2%*	2,1%*	3,4%*	4,0%*	3,3%*	2,7%*	3,2%*
	2009	9.991	3,4%*	3,6%*	3,1%*	0,5%*	2,9%*	2,0%*	3,0%*	3,9%*	3,1%*	4,8%*	3,5%*
	2011	9.987	1,7%*	1,7%	1,6%*	0,1%	0,2%	0,7%	2,0%	2,6%*	1,3%	1,8%	1,7%*
	2013	11.486	1,5%*	2,1%*	1,0%	0,1%	0,1%	0,4%	1,4%	1,5%	2,2%	1,9%	1,6%
	2015	11.479	1,2%	1,7%	0,7%	0,9%*	0,1%	0,6%	1,1%	1,9%	1,5%	0,8%	1,2%
	2017	11.478	1,1%	1,3%	0,9%	0,0%	0,1%	0,5%	1,1%	1,4%	1,3%	1,3%	1,1%

Tabelle 40, Seite 3

	Jahr	n	Geschlecht			Altersgruppen in sieben Kategorien							
			gesamt	männlich	weiblich	16 - 17	18 - 20	21 - 25	26 - 35	36 - 45	46 - 55	56 - 70	18 - 70
Plus5 ^c	2011	9.973	0,3%	0,4%	0,3%*	0,0%	0,0%	0,1%	0,5%	0,5%*	0,1%	0,5%	0,3%
	2013	11.466	0,3%	0,3%	0,2%*	0,0%	0,0%	0,0%*	0,2%	0,3%	0,4%	0,3%	0,3%
	2015	11.461	0,2%	0,3%	0,1%	0,0%	0,0%	0,0%*	0,3%	0,3%	0,3%	0,1%	0,2%
	2017	11.471	0,2%	0,3%	0,0%	0,0%	0,0%	0,1%	0,1%	0,1%	0,2%	0,3%	0,2%
Glücksspirale ^c	2011	9.988	19,6%*	22,8%*	16,3%*	1,3%	1,0%	2,6%	10,8%*	23,0%*	26,6%*	31,3%*	20,1%*
	2013	11.489	15,6%*	16,0%*	15,1%*	1,3%	0,5%	1,4%*	6,5%	15,8%*	24,4%*	25,8%	16,0%*
	2015	11.493	14,9%*	17,7%*	12,1%	1,3%	3,2%*	3,6%	5,9%	14,2%*	19,5%*	26,1%	15,3%*
	2017	11.487	12,2%	13,3%	11,2%	0,6%	1,4%	2,8%	4,7%	10,1%	15,1%	22,3%	12,6%
Spiel 77, Super 6, oder "Sieger-Chance"	2007	9.788	50,6%*	53,2%*	47,9%*	5,7%*	10,7%*	30,5%*	51,6%*	61,6%*	60,8%*	55,0%*	52,6%*
	2009	9.743	51,2%*	54,8%*	47,4%*	3,3%*	17,6%*	29,8%*	51,6%*	61,7%*	61,5%*	55,5%*	52,9%*
	2011	9.959	40,6%*	44,8%*	36,3%*	0,8%	6,0%*	16,9%*	38,3%*	52,5%*	47,6%*	47,3%*	41,9%*
	2013	11.458	31,6%*	33,9%*	29,3%*	0,7%	2,6%	10,4%	23,3%*	40,9%*	42,5%*	38,6%	32,6%*
	2015	11.449	30,2%*	34,1%*	26,2%*	0,3%	2,7%	11,9%*	21,9%*	36,7%*	38,8%*	37,5%	31,1%*
	2017	11.479	24,7%	26,4%	22,8%	0,2%	2,9%	7,5%	16,9%	27,7%	31,6%	33,6%	25,4%

Tabelle 40, Seite 4

	Jahr	n	Geschlecht			Altersgruppen in sieben Kategorien							
			gesamt	männlich	weiblich	16 - 17	18 - 20	21 - 25	26 - 35	36 - 45	46 - 55	56 - 70	18 - 70
Fernsehlottorien	2007	9.969	20,0%*	18,5%*	21,5%*	1,0%	2,5%*	3,2%	12,5%*	22,9%*	29,3%*	30,0%*	20,8%*
	2009	9.969	20,5%*	18,6%*	22,4%*	1,2%	2,8%*	4,3%	12,4%*	22,4%*	29,7%*	33,7%*	21,1%*
	2011	9.987	17,1%*	16,0%*	18,1%*	1,0%	1,0%	3,3%	10,2%*	20,4%*	22,2%*	26,9%*	17,6%*
	2013	11.486	14,3%*	12,9%*	15,7%*	0,3%	1,2%	2,0%*	6,0%	16,2%*	20,2%*	24,2%*	14,8%*
	2015	11.485	11,5%	10,0%	13,1%	0,9%	1,7%*	2,9%	5,4%	14,3%*	14,8%	16,9%	11,8%
	2017	11.491	11,3%	9,4%	13,3%	0,7%	0,6%	3,3%	5,6%	10,0%	13,4%	19,5%	11,6%
Klassenlotterien	2007	9.942	15,0%*	17,2%*	12,6%*	0,9%	1,7%*	5,7%*	11,7%*	19,5%*	19,9%*	17,4%*	15,5%*
	2009	9.951	13,5%*	15,4%*	11,6%*	0,5%	1,7%*	3,0%*	10,6%*	18,4%*	17,4%*	17,1%*	14,0%*
	2011	9.976	10,3%*	11,6%*	9,0%*	0,5%	0,4%*	1,1%	5,7%*	14,3%*	14,3%*	13,6%*	10,6%*
	2013	11.470	6,8%*	8,0%*	5,7%*	0,0%*	0,2%*	0,3%*	2,3%	7,8%*	11,4%*	10,6%	7,1%*
	2015	11.478	5,9%*	6,9%	4,8%*	0,1%	0,4%*	0,5%	1,9%	7,3%*	8,4%	8,6%	6,0%*
	2017	11.473	4,7%	6,0%	3,4%	0,3%	0,0%	0,8%	1,7%	3,7%	6,9%	8,0%	4,8%
,andere Lotterien' ^d	2007	9.973	10,4%*	11,1%*	9,8%*	1,0%*	1,3%*	2,0%*	8,0%*	12,9%*	14,9%*	13,0%*	10,8%*
	2009	9.975	10,5%*	11,3%*	9,6%*	0,2%	1,1%	2,5%*	7,1%*	13,4%*	13,8%*	15,2%*	10,8%*
	2011	9.990	7,4%*	7,4%*	7,5%*	0,7%	1,2%	1,9%*	4,8%*	8,9%*	9,5%*	11,2%	7,7%*
	2013	11.484	5,2%*	4,8%	5,6%*	0,1%	0,6%	1,6%	3,1%	6,2%*	6,2%	8,4%	5,4%
	2015	11.489	4,9%	4,5%	5,3%	0,1%	0,6%	1,1%	2,2%	5,5%*	6,5%	7,6%	5,0%
	2017	11.492	4,4%	4,2%	4,6%	0,0%	0,3%	1,5%	2,5%	2,3%	5,7%	8,1%	4,6%
Deutsche Sportlotterie ^e	2015	11.499	0,2%	0,3%	0,1%	0,0%*	0,2%	0,2%	0,3%	0,0%*	0,3%	0,0%	0,2%
	2017	11.503	0,3%	0,4%	0,1%	0,5%	0,1%	0,4%	0,3%	0,4%	0,2%	0,1%	0,3%

Tabelle 40, Seite 5

	Jahr	n	Geschlecht			Altersgruppen in sieben Kategorien							
			gesamt	männlich	weiblich	16 - 17	18 - 20	21 - 25	26 - 35	36 - 45	46 - 55	56 - 70	18 - 70
Lotterie Logeo ^L	2017	11.502	0,1%	0,0%	0,1%	0,1%	0,0%	0,9%	0,1%	0,0%	0,0%	0,0%	0,1%
Umweltlotterie "GENAU" ^L	2017	11.503	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,1%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,1%	0,0%
Eurojackpot ^f	2013	11.486	6,0%*	7,5%*	4,5%*	0,1%	1,3%*	3,9%*	6,2%*	7,6%*	6,4%*	6,7%*	6,2%*
	2015	11.490	9,9%*	13,3%	6,4%*	0,8%	3,7%	9,4%	11,9%*	12,0%	11,1%	7,3%*	10,1%*
	2017	11.494	11,6%	14,4%	8,8%	0,4%	3,6%	10,0%	15,3%	12,4%	12,8%	10,7%	11,9%
Euromillions ^f	2013	11.485	0,5%	0,7%	0,3%	0,3%	0,4%	0,2%	0,5%	0,9%	0,3%	0,5%	0,5%
	2015	11.490	0,6%	0,8%	0,3%	0,0%*	0,1%	0,6%	0,5%	0,5%	0,7%	0,6%	0,6%
	2017	11.501	0,7%	1,0%	0,4%	0,1%	0,4%	0,5%	0,8%	0,7%	0,6%	0,7%	0,7%
Lotterien insges. ^g	2007	9.958	32,7%*	32,8%*	32,6%*	2,4%	4,6%	10,1%	25,8%*	39,6%*	43,7%*	43,3%	34,0%*
	2009	9.966	32,7%*	32,8%*	32,5%*	1,8%	5,6%	9,0%	24,2%*	39,5%*	43,9%*	45,8%*	33,7%*
	2011	9.976	37,3%*	38,5%*	36,2%*	6,6%*	6,9%	11,5%	26,2%*	43,5%*	47,2%*	54,1%*	38,3%*
	2013	11.464	31,5%*	31,3%*	31,7%*	4,0%	9,0%	10,3%	18,3%	34,2%*	44,6%*	45,6%	32,4%*
	2015	11.469	28,3%*	29,5%*	27,1%	6,4%*	9,8%	11,1%	16,4%	32,0%*	34,2%	41,3%	29,0%
	2017	11.462	26,4%	26,5%	26,3%	3,3%	6,4%	11,3%	16,2%	23,0%	32,1%	41,2%	27,1%

Tabelle 40, Seite 6

	Jahr	n	Geschlecht			Altersgruppen in sieben Kategorien							
			gesamt	männlich	weiblich	16 - 17	18 - 20	21 - 25	26 - 35	36 - 45	46 - 55	56 - 70	18 - 70
Sofortlotterien ^h	2007	9.993	41,9%*	42,2%*	41,6%*	40,7%*	39,4%*	44,4%*	48,4%*	47,5%*	39,6%	30,1%	42,0%*
	2009	9.992	42,8%*	43,6%*	41,9%*	36,7%*	45,1%*	46,1%*	49,1%*	46,1%*	39,8%	33,3%	43,0%*
	2011	9.989	50,7%*	52,5%*	48,8%*	43,5%*	47,7%*	52,3%*	57,3%*	55,7%*	49,1%*	41,6%*	50,9%*
	2013	11.486	41,4%*	40,9%*	41,8%*	34,0%*	41,6%*	42,3%	48,3%*	46,0%*	39,5%	33,8%	41,8%*
	2015	11.488	37,6%	38,4%	36,8%	26,9%	35,4%*	41,0%	41,6%	44,0%*	36,7%	30,3%	37,9%
	2017	11.492	35,7%	35,7%	35,7%	24,1%	27,0%	37,7%	41,4%	38,6%	35,6%	32,1%	36,1%
Oddset-Spielangebote	2007	9.989	5,7%*	9,8%*	1,5%*	7,7%*	12,6%*	10,9%*	8,4%*	5,6%*	2,9%	1,7%	5,7%*
	2009	9.989	6,3%*	10,7%*	1,7%*	6,2%*	11,3%*	10,7%*	10,2%*	5,4%*	3,7%	2,4%	6,3%*
	2011	9.994	5,5%*	9,0%*	2,0%*	3,2%*	5,0%*	9,3%*	10,6%*	6,1%*	3,2%	1,6%	5,6%*
	2013	11.493	3,9%*	6,7%*	1,0%	1,8%*	2,1%*	4,7%*	7,2%*	3,4%	4,3%	1,3%	3,9%*
	2015	11.493	3,1%	5,5%	0,8%	0,9%	3,5%*	3,7%*	6,3%*	4,4%	2,1%	0,7%	3,2%
	2017	11.495	2,6%	4,4%	0,8%	0,6%	0,8%	2,3%	4,9%	2,8%	2,4%	1,8%	2,7%
Toto	2007	9.964	3,5%*	6,1%*	0,9%	1,4%*	1,6%*	3,0%*	3,1%*	4,8%*	3,6%	3,6%*	3,7%*
	2009	9.992	3,5%*	6,0%*	1,0%	0,5%*	1,9%*	2,8%*	4,0%*	3,7%*	3,5%	4,5%*	3,6%*
	2011	9.999	3,1%*	5,1%*	1,2%	0,4%*	1,4%*	2,2%*	3,0%*	3,3%*	2,8%	4,6%*	3,2%*
	2013	11.491	1,6%	2,7%	0,5%	0,7%*	0,5%	0,8%	1,9%	1,2%	2,0%	2,0%	1,6%
	2015	11.495	1,9%	3,2%	0,6%	0,0%*	0,4%	1,4%	1,8%	2,4%	1,6%	2,7%	1,9%
	2017	11.492	1,8%	2,6%	1,0%	0,0%	0,2%	1,0%	1,6%	1,6%	3,0%	1,7%	1,8%

Tabelle 40, Seite 7

	Jahr	n	Geschlecht			Altersgruppen in sieben Kategorien							
			gesamt	männlich	weiblich	16 - 17	18 - 20	21 - 25	26 - 35	36 - 45	46 - 55	56 - 70	18 - 70
Pferdewetten	2007	9.999	2,7%*	2,9%*	2,5%*	0,9%	1,1%	2,8%*	3,2%	3,2%*	2,4%	2,8%*	2,8%*
	2009	9.998	2,9%*	3,2%*	2,6%*	1,5%	1,7%	2,8%*	3,0%	3,5%*	2,7%	2,8%*	2,9%*
	2011	10.001	2,8%*	3,3%*	2,4%*	0,8%	2,4%*	2,5%*	2,8%	3,4%*	2,6%	3,1%*	2,9%*
	2013	11.500	2,0%*	2,5%*	1,5%	2,0%	0,8%	1,9%	2,1%	1,6%	2,3%	2,5%*	2,0%
	2015	11.500	1,7%	1,9%	1,6%	0,7%	1,3%	1,6%	1,7%	2,1%	1,4%	2,2%	1,8%
	2017	11.500	1,5%	1,5%	1,6%	1,0%	0,7%	1,4%	2,3%	1,4%	1,7%	1,3%	1,6%
Live-Wetten	2011	10.001	2,1%*	3,0%*	1,2%	3,1%	2,5%	4,4%	3,5%	2,0%	1,2%	0,7%	2,1%
	2013	11.499	2,3%	3,8%	0,7%*	2,0%	2,8%	4,3%	3,5%	2,6%	1,1%	1,2%	2,3%
	2015	11.500	2,0%*	3,2%	0,8%	1,6%	4,2%	5,1%	3,3%*	1,9%	1,1%	0,5%	2,0%
	2017	11.499	2,5%	3,8%	1,1%	2,3%	3,4%	3,9%	5,1%	2,4%	1,8%	0,7%	2,5%
'Andere Sportwetten' ⁱ	2007	9.999	1,7%*	2,8%	0,6%	1,8%	4,5%	3,6%	3,2%	1,4%	0,5%*	0,4%	1,7%
	2009	9.997	2,2%	3,8%	0,6%	1,4%	1,4%	5,2%*	4,1%	2,0%	1,3%	0,5%	2,3%
	2011	10.000	2,0%	3,4%	0,6%	2,4%	2,3%	3,0%	3,4%	1,6%	1,0%	1,6%	2,0%
	2013	11.500	1,4%*	2,4%*	0,4%*	2,9%	2,2%	3,0%	2,0%*	1,3%	0,7%	0,5%	1,3%*
	2015	11.500	1,6%*	2,7%	0,5%	1,6%	3,7%	4,3%	2,4%*	2,1%	0,8%	0,2%	1,6%
	2017	11.498	2,0%	3,2%	0,8%	1,7%	2,7%	2,9%	4,2%	2,0%	1,3%	0,7%	2,0%

Tabelle 40, Seite 8

	Jahr	n	Geschlecht			Altersgruppen in sieben Kategorien							
			gesamt	männlich	weiblich	16 - 17	18 - 20	21 - 25	26 - 35	36 - 45	46 - 55	56 - 70	18 - 70
Sportwetten insges. ^j	2007	9.992	10,4%*	15,9%*	4,8%	9,6%*	17,0%*	16,5%*	13,2%	11,2%*	7,0%	6,1%	10,5%*
	2009	9.994	11,3%*	17,1%*	5,3%*	8,7%*	13,9%*	16,8%*	16,2%*	10,6%*	8,4%	7,5%*	11,4%*
	2011	9.997	11,1%*	16,3%*	5,9%*	7,5%*	10,2%*	15,1%*	16,0%*	11,9%*	8,1%	8,1%*	11,3%*
	2013	11.495	8,0%	12,4%	3,5%	6,7%*	5,9%	10,8%	12,6%	7,3%	7,6%	4,6%	8,1%
	2015	11.496	7,4%	11,6%	3,2%	3,5%	10,3%*	10,7%*	11,3%	9,0%	5,2%	4,4%	7,6%
	2017	11.496	7,0%	10,1%	3,9%	3,5%	6,1%	7,9%	11,7%	7,4%	6,7%	4,2%	7,2%
Großes Spiel (Spielbank)	2007	9.993	13,9%*	16,3%*	11,4%	1,2%	3,9%	8,7%	14,4%	18,6%*	14,6%	14,6%*	14,5%*
	2009	9.987	15,7%*	18,3%*	13,1%*	1,2%	3,9%	11,8%*	17,2%*	19,8%*	16,3%	17,0%*	16,3%*
	2011	9.996	14,5%*	17,1%*	11,8%	0,1%	4,3%	9,4%	14,3%	19,1%*	14,6%	16,5%*	15,0%*
	2013	11.494	11,5%	13,6%	9,3%	0,1%	2,1%	8,8%	10,9%	12,9%	12,8%	14,4%	11,9%
	2015	11.494	12,4%	14,1%	10,7%	0,0%*	4,1%	9,5%	11,0%	15,6%	13,5%	13,9%	12,8%
	2017	11.495	11,7%	12,7%	10,8%	0,2%	2,7%	8,5%	12,8%	14,4%	13,5%	11,6%	12,1%
Kleines Spiel (Spielbank)	2007	9.998	9,9%*	11,4%*	8,5%*	1,9%*	4,6%	7,1%	11,7%*	11,5%*	10,2%	10,5%*	10,3%*
	2009	9.992	10,3%*	11,6%*	9,1%*	1,4%	5,9%	9,7%	9,9%	12,0%*	11,3%*	10,8%*	10,6%*
	2011	9.997	8,6%*	9,8%*	7,3%*	0,7%	5,0%	5,5%	7,5%	11,1%*	8,8%	9,9%*	8,8%*
	2013	11.497	6,9%	7,8%	6,0%	0,2%	3,5%	10,0%	7,0%	6,9%	7,0%	7,1%	7,1%
	2015	11.494	7,0%	8,3%	5,6%	0,3%	6,0%	6,8%	7,0%	8,7%	7,3%	6,1%	7,2%
	2017	11.498	6,7%	7,6%	5,7%	0,4%	3,5%	6,9%	7,9%	6,4%	7,5%	6,5%	6,9%

Tabelle 40, Seite 9

	Jahr	n	Geschlecht			Altersgruppen in sieben Kategorien							
			gesamt	männlich	weiblich	16 - 17	18 - 20	21 - 25	26 - 35	36 - 45	46 - 55	56 - 70	18 - 70
Spielbank insges.	2007	9.997	19,7%*	22,2%*	17,0%*	2,2%*	6,9%	12,7%	22,0%*	24,4%*	20,5%	21,1%*	20,5%*
	2009	9.987	21,7%*	24,3%*	19,0%*	2,1%*	7,8%	16,6%*	22,7%*	26,9%*	23,2%*	22,6%*	22,4%*
	2011	9.995	18,9%*	21,6%*	16,1%*	0,7%	7,3%	12,0%	17,6%*	24,5%*	19,4%	21,9%*	19,5%*
	2013	11.495	15,5%	17,8%	13,1%	0,2%	4,7%	14,6%	15,3%	16,0%	17,3%	18,4%	16,0%
	2015	11.493	16,1%	18,5%	13,8%	0,3%	7,7%	13,3%	14,7%	19,9%	17,3%	17,6%	16,6%
	2017	11.497	15,5%	16,6%	14,3%	0,6%	5,0%	11,7%	17,1%	17,5%	18,3%	15,3%	15,9%
Geldspielautomaten	2007	9.999	22,7%*	30,9%*	14,4%	6,6%	14,9%	17,7%	24,6%	29,4%*	24,7%	17,2%	23,4%*
	2009	9.994	24,3%*	32,9%*	15,5%*	6,9%	15,4%	19,5%	25,3%	28,0%*	26,0%	24,9%*	24,9%*
	2011	9.998	23,0%*	30,5%*	15,3%	6,4%	19,9%*	18,8%	23,0%	27,3%*	25,0%	20,9%	23,5%*
	2013	11.500	21,8%	30,1%	13,4%	6,7%	20,6%*	25,0%	19,7%*	21,5%	24,2%	22,4%*	22,3%
	2015	11.500	19,4%	26,1%	12,7%	6,0%	18,9%	21,7%	20,7%	20,8%	22,1%	14,5%	19,8%
	2017	11.500	20,7%	27,7%	13,5%	4,5%	13,6%	22,5%	25,0%	21,1%	21,7%	18,9%	21,1%

Tabelle 40, Seite 10

	Jahr	n	Geschlecht			Altersgruppen in sieben Kategorien							
			gesamt	männlich	weiblich	16 - 17	18 - 20	21 - 25	26 - 35	36 - 45	46 - 55	56 - 70	18 - 70
Internet-Casinospiele ^k	2007	10.001	1,3%*	2,2%*	0,5%*	1,5%*	2,5%*	2,7%*	3,0%*	1,1%*	0,2%*	0,2%*	1,3%*
	2009	9.997	2,2%*	3,5%*	0,9%*	1,1%*	3,0%*	6,5%	3,9%*	2,0%*	0,7%*	0,5%*	2,3%*
	2011	10.000	6,9%*	10,5%*	3,3%*	12,2%*	13,7%*	15,1%*	12,1%	6,4%*	2,0%*	1,6%	6,7%*
	2013	11.498	6,3%*	9,6%*	2,9%	8,6%	8,7%	10,9%*	13,1%	5,4%	3,2%	1,6%	6,2%*
	2015	11.498	4,9%	7,5%	2,4%	5,7%	5,3%	9,6%*	10,5%	5,9%	1,8%	1,6%	4,9%
	2017	11.502	4,8%	7,1%	2,5%	5,3%	6,0%	6,7%	11,4%	4,5%	2,2%	1,8%	4,8%
privates Glücksspiel	2007	10.000	21,5%	29,6%	13,2%	16,9%*	26,3%*	23,9%*	21,0%	22,1%	21,0%	20,4%	21,7%
	2009	9.990	22,0%*	31,0%*	12,8%	18,5%*	23,9%*	28,7%*	22,3%	20,8%	21,7%*	20,1%	22,1%*
	2011	9.999	23,2%*	33,2%*	13,0%	18,7%*	22,9%*	29,1%*	23,7%	23,4%	21,4%	22,3%	23,3%*
	2013	11.497	20,9%	29,3%	12,2%	13,2%	20,8%	27,4%*	24,7%	18,7%	18,8%	20,6%	21,2%
	2015	11.496	20,7%	29,4%	11,8%	10,2%	17,1%	22,7%	24,9%	21,6%	20,7%	17,5%	21,0%
	2017	11.500	20,0%	27,5%	12,2%	11,9%	15,3%	19,9%	24,3%	20,2%	17,7%	20,4%	20,2%

Basis: Personen im Alter von 16 bis 65 Jahren (seit 2015: bis 70 Jahre) mit gültigen Angaben zur Lebenszeitprävalenz des jeweiligen Glücksspiels; Angaben in Prozent;

*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischer Regression, Referenzjahr: 2017, Kovariaten: ggf. Alter und Geschlecht;

1) seit 2015: bis 70 Jahre; a) bis einschließlich 2009 inkl. Quicky, bis 2011 inkl. Fernsehquiz und riskanten Börsenspekulationen, seit 2013 inkl. Eurojackpot und Euromillions, 2015 inkl. Deutscher Sportlotterie; b) wie a, ohne privates Glücksspiel; bis einschließlich 2011 inkl. Fernsehquiz und riskanten Börsenspekulationen; c) erstmals im Jahr 2011 separat erhoben; d) Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä.; bis 2009 inkl., seit 2011 exkl. Glücksspirale; e) erstmals 2015 erhoben; f) erstmals 2013 erhoben; g) ohne Lotto „6 aus 49“, Eurojackpot und Sofortlotterien; seit 2013 inkl. Keno; 2015 inkl. Eurojackpot, Euromillions und Deutsche Sportlotterie; h) Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet, Angebote von den Lottogesellschaften und anderen Anbietern; i) nicht weiter ausdifferenzierte Restkategorie von Sportwetten (ohne Oddset-Spielangebote, Toto und Pferdewetten, bis 2009 inkl. Live-Wetten); j) seit 2011 inkl. Live-Wetten; k) inkl. Internet-Glücksspiele ohne Geld; l) 2017 erstmals erhoben.

TABELLE 41: 12-Monats-Prävalenz des Glücksspiels insgesamt und einzelner Glücksspiele (in %) nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr

Tabelle 41, Seite 1		Geschlecht				Altersgruppen in sieben 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%
Gewerbliche Glücksspiele ^b	2007	9.888	48,4%*	52,4%*	44,3%*	16,3%*	28,9%*	37,7%*	53,4%*	53,5%*	52,5%*	50,4%*	49,9%*
	2009	9.925	49,6%*	55,1%*	44,0%*	14,8%	36,8%*	43,9%*	49,9%*	53,9%*	53,5%*	53,1%*	50,9%*
	2011	9.922	46,5%*	51,6%*	41,3%*	24,1%*	36,1%*	36,3%	43,9%*	50,0%*	49,0%*	53,1%*	47,3%*
	2013	11.401	37,8%*	41,3%	34,1%*	15,8%*	32,6%*	29,5%	33,9%	38,1%	43,4%*	43,5%	38,6%*
	2015	11.438	35,4%	40,9%	29,8%	14,6%	28,3%*	32,2%	34,6%	39,7%	36,2%	36,8%	36,0%
	2017	11.420	35,3%	38,5%	32,1%	11,0%	21,6%	29,6%	33,8%	36,3%	36,4%	41,5%	36,0%
Lotto „6 aus 49“	2007	9.972	35,5%*	39,7%*	31,2%*	3,1%*	10,3%*	22,7%*	39,3%*	40,2%*	41,5%*	39,6%*	37,0%*
	2009	9.977	40,0%*	45,2%*	34,7%*	2,7%	21,8%*	31,6%*	43,0%*	44,6%*	44,9%*	42,7%*	41,3%*
	2011	9.977	31,5%*	36,5%*	26,3%*	1,7%	10,9%*	17,8%*	30,7%*	36,5%*	35,5%*	38,4%*	32,5%*
	2013	11.486	25,2%*	27,3%	23,1%*	1,3%	7,9%	12,5%	22,9%	27,2%	31,1%*	32,5%	26,0%*
	2015	11.489	22,7%	27,1%	18,2%	1,4%	5,9%	13,4%	20,0%	25,5%	26,7%	27,4%	23,3%
	2017	11.492	22,6%	26,1%	19,0%	1,0%	4,9%	11,1%	20,8%	24,5%	23,9%	30,1%	23,2%

Tabelle 41, Seite 2

	Jahr	n	Geschlecht			Altersgruppen in sieben Kategorien							
			gesamt	männlich	weiblich	16 - 17	18 - 20	21 - 25	26 - 35	36 - 45	46 - 55	56 - 70	18 - 70
Bingo	2011	10.000	1,2%	0,8%	1,5%*	1,9%*	1,0%	0,8%	0,7%	1,4%*	0,7%	1,9%	1,2%
	2013	11.499	1,1%	1,2%	0,9%	1,2%*	0,6%	0,6%	0,7%	1,7%*	1,1%	1,0%	1,1%
	2015	11.498	0,8%	0,6%	1,0%	0,9%	1,2%	1,0%	1,3%	0,5%	0,4%	0,8%	0,8%
	2017	11.502	1,1%	1,2%	0,9%	0,1%	0,8%	1,0%	0,8%	0,7%	0,8%	1,8%	1,1%
Keno	2007	9.969	1,3%*	1,6%*	1,0%*	,7%*	0,7%	1,1%*	1,4%*	1,9%*	0,8%	1,4%	1,3%*
	2009	9.989	0,9%*	1,1%*	0,7%*	0,0%	1,6%*	0,4%	0,8%*	1,1%	0,6%	1,5%	1,0%*
	2011	9.987	0,4%	0,4%	0,4%	0,0%	0,0%*	0,3%	0,3%	0,5%	0,0%*	0,9%	0,4%
	2013	11.486	0,5%	0,7%	0,3%	0,0%	0,0%*	0,1%	0,1%	0,4%	0,8%	1,0%	0,5%
	2015	11.478	0,2%	0,4%	0,1%	0,0%	0,0%*	0,0%*	0,3%	0,4%	0,4%	0,1%*	0,3%
	2017	11.477	0,4%	0,5%	0,2%	0,0%	0,1%	0,2%	0,2%	0,5%	0,3%	0,6%	0,4%
Plus5 ^c	2011	9.986	0,2%	0,2%	0,2%*	0,0%	0,0%	0,1%	0,1%	0,3%*	0,0%*	0,5%	0,2%
	2013	11.484	0,1%	0,1%	0,1%*	0,0%	0,0%	0,0%*	0,1%	0,1%	0,2%	0,3%	0,1%
	2015	11.477	0,1%	0,2%	0,1%*	0,0%	0,0%	0,0%*	0,2%	0,2%	0,2%	0,0%*	0,1%
	2017	11.476	0,1%	0,2%	0,0%	0,0%	0,0%	0,1%	0,0%	0,0%	0,2%	0,2%	0,1%
Glücksspirale ^c	2011	9.986	4,5%*	5,5%*	3,6%*	0,1%	0,8%	1,3%	2,4%	4,8%*	5,7%*	8,0%	4,7%*
	2013	11.485	2,7%	3,1%	2,4%	0,1%	0,1%	0,6%	1,7%	2,9%	3,6%	4,5%	2,8%
	2015	11.489	2,5%	3,5%	1,5%	0,2%	0,1%	1,4%	1,2%	1,8%	3,2%	4,3%	2,5%
	2017	11.485	3,0%	3,9%	2,0%	0,0%	0,5%	0,9%	1,6%	1,8%	3,3%	5,7%	3,1%

Tabelle 41, Seite 3

	Jahr	n	Geschlecht			Altersgruppen in sieben Kategorien							
			gesamt	männlich	weiblich	16 - 17	18 - 20	21 - 25	26 - 35	36 - 45	46 - 55	56 - 70	18 - 70
Spiel 77, Super 6, oder "Sieger-Chance"	2007	9.940	28,2%*	31,6%*	24,7%*	1,4%*	4,9%*	15,2%*	31,2%*	33,5%*	33,5%*	31,4%*	29,4%*
	2009	9.928	30,2%*	34,4%*	25,9%*	1,4%*	11,7%*	18,1%*	31,0%*	35,4%*	36,4%*	33,0%*	31,3%*
	2011	9.952	21,0%*	24,7%*	17,2%*	0,3%	2,7%	7,1%*	18,6%*	26,1%*	24,7%*	27,6%*	21,7%*
	2013	11.456	15,1%*	16,6%*	13,5%*	0,2%	1,5%	4,1%	8,9%	17,6%*	21,6%*	21,3%	15,6%*
	2015	11.444	12,4%*	15,3%*	9,6%	0,3%	1,0%	4,3%*	7,6%	13,8%	17,5%	16,0%	12,8%
	2017	11.475	11,2%	12,7%	9,7%	0,2%	1,4%	2,8%	7,3%	11,3%	13,6%	17,1%	11,5%
Fernsehlottorien	2007	9.965	8,4%*	7,7%*	9,1%*	0,0%*	0,9%	1,0%	6,0%*	8,7%*	11,7%*	14,3%*	8,8%*
	2009	9.966	8,1%*	7,7%*	8,4%*	0,5%	1,3%*	0,7%	4,1%*	7,5%*	12,5%*	15,4%*	8,3%*
	2011	9.986	7,3%*	7,4%*	7,2%*	0,4%	0,3%	1,3%	3,6%*	7,9%*	10,1%*	12,6%*	7,5%*
	2013	11.484	5,2%*	5,0%*	5,4%	0,0%*	0,3%	0,7%*	2,1%	5,1%*	7,7%	9,4%	5,4%
	2015	11.485	4,2%	3,8%	4,7%	0,3%	0,7%	1,2%	2,0%	5,2%*	4,9%	7,0%	4,3%
	2017	11.490	4,6%	3,8%	5,4%	0,1%	0,3%	1,8%	1,8%	3,4%	5,9%	8,2%	4,7%
Klassenlotterien	2007	9.939	3,9%*	4,1%*	3,6%*	0,5%*	0,6%	2,0%*	3,3%*	4,0%*	5,2%*	5,4%*	4,0%*
	2009	9.949	1,8%*	2,1%*	1,5%	0,4%*	0,7%	0,9%*	1,4%*	2,0%*	1,9%*	3,2%*	1,9%*
	2011	9.976	1,2%*	1,2%*	1,2%	0,0%	0,1%*	0,2%	0,8%	1,3%*	2,0%	1,6%	1,3%*
	2013	11.470	0,5%	0,6%	0,4%*	0,0%	0,1%*	0,0%	0,2%	0,8%	0,5%	1,1%	0,5%
	2015	11.478	0,5%	0,7%	0,4%*	0,0%	0,1%*	0,1%	0,3%	0,6%	0,5%	1,0%	0,5%
	2017	11.473	0,7%	0,4%	0,9%	0,0%	0,0%	0,1%	0,4%	0,5%	0,8%	1,3%	0,7%

Tabelle 41, Seite 4

	Jahr	n	Geschlecht			Altersgruppen in sieben Kategorien							
			gesamt	männlich	weiblich	16 - 17	18 - 20	21 - 25	26 - 35	36 - 45	46 - 55	56 - 70	18 - 70
,andere Lotterien' ^d	2007	9.972	3,7%*	3,5%*	3,9%*	0,3%	0,1%	0,7%	3,4%	5,4%*	3,4%	5,3%	3,9%*
	2009	9.970	3,9%*	4,3%*	3,6%*	0,0%	0,9%	1,0%	2,5%	4,7%*	5,0%*	6,6%*	4,1%*
	2011	9.990	4,9%*	4,5%*	5,4%*	0,5%	1,1%*	1,4%	2,9%	5,9%*	6,1%*	7,7%*	5,1%*
	2013	11.484	3,4%*	3,1%*	3,6%*	0,0%	0,5%	0,7%	2,0%	3,8%*	3,6%	6,2%*	3,5%*
	2015	11.489	2,9%	2,5%	3,2%	0,0%	0,5%	0,5%	1,0%	3,2%*	3,8%	4,8%	3,0%
	2017	11.491	2,5%	2,1%	2,8%	0,0%	0,1%	1,2%	1,7%	1,3%	3,2%	4,1%	2,5%
Deutsche Sportlotterie ^e	2015	11.499	0,2%*	0,3%*	0,1%*	0,0%*	0,2%*	0,2%	0,3%	0,0%	0,3%*	0,0%	0,2%*
	2017	11.503	0,0%	0,1%	0,0%	0,1%	0,0%	0,1%	0,1%	0,1%	0,0%	0,0%	0,0%
Lotterie Logeo ^l	2017	11.503	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,1%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,1%	0,0%
Umweltlotterie "GENAU" ^l	2017	11.502	0,1%	0,0%	0,1%	0,1%	0,0%	0,9%	0,1%	0,0%	0,0%	0,0%	0,1%
Eurojackpot ^f	2013	11.484	5,0%*	6,3%*	3,6%*	0,0%*	1,0%*	3,6%*	5,0%*	6,4%*	4,9%*	5,8%	5,1%*
	2015	11.490	7,1%	9,7%	4,5%	0,5%	2,8%	7,4%	9,0%	8,0%	8,0%	5,1%*	7,3%
	2017	11.488	8,3%	10,4%	6,1%	0,1%	2,6%	5,7%	10,2%	9,2%	10,0%	7,6%	8,5%
Euromillions ^f	2013	11.484	0,3%	0,4%	0,2%	0,0%	0,4%	0,1%	0,5%	0,5%	0,1%	0,2%	0,3%
	2015	11.490	0,2%	0,4%	0,1%	0,0%	0,1%	0,3%	0,1%	0,3%	0,4%	0,0%*	0,2%
	2017	11.501	0,4%	0,6%	0,2%	0,0%	0,1%	0,2%	0,6%	0,3%	0,5%	0,5%	0,4%

Tabelle 41, Seite 5

	Jahr	n	Geschlecht			Altersgruppen in sieben Kategorien							
			gesamt	männlich	weiblich	16 - 17	18 - 20	21 - 25	26 - 35	36 - 45	46 - 55	56 - 70	18 - 70
Lotterien insges. ^g	2007	9.934	13,9%	13,6%*	14,3%	0,7%	1,5%*	3,5%*	11,4%	16,1%	17,9%	20,7%	14,5%*
	2009	9.934	11,9%*	12,2%*	11,7%*	0,9%	3,0%	2,4%*	6,8%*	12,7%	16,8%	21,0%	12,3%*
	2011	9.961	16,0%	16,4%	15,7%	2,3%*	3,2%	4,6%*	9,3%*	17,9%*	20,7%	25,7%	16,5%
	2013	11.439	11,3%*	11,6%*	10,9%*	1,2%*	1,5%*	2,6%*	6,3%*	12,4%	15,2%*	18,0%*	11,6%*
	2015	11.450	15,1%	17,6%	12,6%	1,9%*	5,3%	10,6%	13,1%	16,4%	17,6%	17,9%*	15,5%
	2017	11.427	16,4%	17,6%	15,2%	0,4%	4,3%	10,0%	14,1%	14,7%	19,8%	22,0%	16,9%
Sofortlotterien ^h	2007	9.982	11,7%*	10,8%	12,6%*	10,8%	11,4%	12,7%	13,9%	13,8%	10,8%	7,3%	11,7%*
	2009	9.985	10,2%	9,7%	10,8%	8,1%	16,2%	11,6%	11,0%	10,5%	9,1%	8,0%	10,3%
	2011	9.976	12,9%*	13,0%*	12,8%*	15,6%*	14,5%	13,0%	14,4%	15,7%*	9,5%	11,0%	12,8%*
	2013	11.474	10,6%	11,3%	10,0%	10,3%	12,0%	13,0%	10,5%	12,2%	12,4%*	6,0%	10,7%
	2015	11.483	9,7%	9,4%	10,0%	9,2%	11,2%	12,7%	11,1%	11,9%	8,6%	6,3%	9,7%
	2017	11.483	10,0%	9,9%	10,1%	7,8%	11,8%	11,2%	11,7%	11,6%	8,9%	8,2%	10,0%
Oddset-Spielangebote	2007	9.989	2,3%*	4,0%*	0,6%	2,2%*	5,8%*	4,8%*	3,2%*	2,2%*	1,0%	0,8%	2,3%*
	2009	9.988	2,3%*	3,9%*	0,6%	2,3%*	6,7%*	4,2%*	3,1%*	1,4%*	1,3%	1,2%	2,3%*
	2011	9.994	1,9%*	3,3%*	0,4%	1,7%	2,8%*	3,0%*	3,7%*	1,8%*	1,0%	0,4%	1,9%*
	2013	11.493	1,2%	2,1%	0,2%	1,4%	1,3%	1,2%	1,0%	0,8%*	2,5%*	0,2%*	1,2%
	2015	11.493	0,9%	1,8%	0,1%	0,6%	2,9%*	1,2%	0,8%	1,5%*	0,9%	0,1%*	0,9%
	2017	11.495	0,6%	1,1%	0,1%	0,6%	0,6%	0,8%	0,6%	0,2%	0,5%	1,0%	0,6%

Tabelle 41, Seite 6

	Jahr	n	Geschlecht			Altersgruppen in sieben Kategorien							
			gesamt	männlich	weiblich	16 - 17	18 - 20	21 - 25	26 - 35	36 - 45	46 - 55	56 - 70	18 - 70
Toto	2007	9.964	0,7%*	1,3%*	0,2%	0,9%	1,0%*	0,7%	1,2%	0,9%*	0,4%	0,3%	0,7%*
	2009	9.992	0,7%*	1,1%	0,3%	0,0%	1,4%*	1,6%*	0,8%	0,5%	0,3%	0,8%*	0,7%*
	2011	9.998	0,6%	1,0%	0,2%	0,1%	0,9%*	0,7%	0,7%	0,7%	0,4%	0,5%	0,6%
	2013	11.491	0,3%	0,5%	0,1%	0,3%	0,4%*	0,3%	0,4%	0,3%	0,3%	0,2%	0,3%
	2015	11.495	0,4%	0,7%	0,1%	0,0%	0,2%	0,8%	0,4%	0,9%	0,1%*	0,2%	0,4%
	2017	11.492	0,4%	0,7%	0,1%	0,0%	0,0%	0,4%	0,5%	0,2%	0,8%	0,3%	0,4%
Pferdewetten	2007	9.999	0,7%*	0,8%*	0,6%*	0,3%	0,4%	0,9%	0,6%	0,8%*	1,0%	0,3%	0,7%*
	2009	9.998	0,6%*	0,8%*	0,4%	0,9%	0,8%	0,8%	0,3%	0,8%*	0,4%	0,7%*	0,6%*
	2011	10.001	0,4%	0,5%	0,2%	0,3%	0,4%	0,5%	0,7%	0,1%	0,3%	0,4%	0,4%
	2013	11.500	0,5%	0,5%	0,4%	0,3%	0,4%	0,4%	0,7%	0,3%	0,4%	0,7%	0,5%
	2015	11.500	0,3%	0,3%	0,2%	0,0%	0,3%	0,4%	0,3%	0,2%	0,2%	0,3%	0,3%
	2017	11.500	0,3%	0,2%	0,3%	0,2%	0,0%	0,4%	0,5%	0,2%	0,2%	0,2%	0,3%
Live-Wetten	2011	10.001	0,9%	1,6%	0,3%	2,0%	1,2%*	2,1%	1,7%	0,8%	0,6%	0,0%*	0,9%
	2013	11.499	1,0%	1,7%	0,2%	1,7%	1,7%	1,7%	1,8%	0,9%	0,2%*	0,6%	1,0%
	2015	11.500	0,9%	1,6%	0,2%	1,1%	3,2%	2,7%	1,4%	1,0%	0,2%*	0,1%	0,9%
	2017	11.499	1,0%	1,8%	0,3%	1,6%	2,6%	1,9%	1,7%	1,1%	0,9%	0,1%	1,0%

Tabelle 41, Seite 7

	Jahr	n	Geschlecht			Altersgruppen in sieben Kategorien							
			gesamt	männlich	weiblich	16 - 17	18 - 20	21 - 25	26 - 35	36 - 45	46 - 55	56 - 70	18 - 70
'Andere Sportwetten' ⁱ	2007	9.999	0,8%	1,3%	0,2%	1,2%	1,7%	1,9%	1,6%	0,5%	0,1%	0,1%	0,7%
	2009	9.997	0,9%	1,5%	0,2%	0,3%	0,9%	2,5%*	1,8%	0,4%	0,4%	0,4%	0,9%
	2011	10.000	0,7%	1,2%	0,1%	1,9%	1,8%	1,3%	1,0%	0,6%	0,0%*	0,3%	0,6%
	2013	11.500	0,5%	0,9%	0,1%	2,0%	1,1%	1,5%	0,8%	0,2%	0,3%	0,1%	0,5%
	2015	11.500	0,7%	1,3%	0,2%	0,5%	2,4%	2,7%*	0,9%	0,8%	0,3%	0,0%	0,7%
	2017	11.497	0,7%	1,1%	0,3%	1,1%	1,5%	1,3%	1,2%	0,6%	0,4%	0,3%	0,7%
Sportwetten insges. ^j	2007	9.970	3,7%*	6,1%*	1,4%	4,1%	7,4%*	8,0%*	5,0%*	3,7%*	2,1%	1,4%	3,7%*
	2009	9.989	3,9%*	6,3%*	1,4%	3,5%	8,4%*	8,1%*	5,5%*	2,6%	2,3%	2,2%	3,9%*
	2011	9.991	3,4%*	5,7%*	1,1%	4,3%	5,7%*	5,8%*	6,1%*	3,3%*	1,8%	1,1%	3,4%*
	2013	11.494	2,9%	4,8%	1,0%	4,7%*	3,9%	4,2%	4,2%	2,2%	3,3%	1,1%	2,9%
	2015	11.492	2,7%	4,6%	0,7%	1,8%	7,5%*	5,8%*	3,2%	3,8%*	1,4%	0,8%	2,7%
	2017	11.488	2,4%	3,9%	0,9%	2,2%	3,9%	3,6%	3,5%	2,0%	2,2%	1,6%	2,4%
Großes Spiel (Spielbank)	2007	9.993	1,9%*	2,8%*	1,1%	0,8%*	2,4%	3,9%*	2,6%	2,2%	1,1%*	1,2%*	2,0%*
	2009	9.986	1,9%*	2,8%*	1,0%	0,5%	1,9%	5,5%*	2,8%	1,3%	1,1%*	1,1%*	1,9%*
	2011	9.993	1,6%*	2,2%	0,9%	0,1%	2,6%	3,4%	1,8%	1,4%	0,6%	1,7%*	1,6%*
	2013	11.491	1,3%	2,0%	0,7%	0,1%	1,5%	3,0%	2,1%	1,3%	0,6%	0,8%*	1,4%
	2015	11.493	1,3%	1,9%	0,7%	0,0%	1,2%	2,3%	2,4%	1,6%	0,7%	0,7%	1,3%
	2017	11.493	1,1%	1,6%	0,6%	0,0%	1,8%	2,2%	2,0%	1,4%	0,5%	0,3%	1,1%

Tabelle 41, Seite 8

	Jahr	n	Geschlecht			Altersgruppen in sieben Kategorien							
			gesamt	männlich	weiblich	16 - 17	18 - 20	21 - 25	26 - 35	36 - 45	46 - 55	56 - 70	18 - 70
Kleines Spiel (Spielbank)	2007	9.998	1,1%	1,4%	0,8%	0,5%	2,0%	2,0%	1,5%	1,2%	0,9%	0,4%	1,1%
	2009	9.992	1,2%	1,7%	0,7%	0,7%	3,9%	2,9%	0,9%	0,9%	0,7%	0,7%	1,2%
	2011	9.996	1,0%	1,2%	0,7%	0,4%	3,0%	2,0%	1,0%	0,3%	0,6%	1,2%	1,0%
	2013	11.496	0,8%	1,0%	0,5%	0,1%	1,4%	2,0%	1,0%	0,6%	0,5%	0,4%	,8%
	2015	11.494	0,8%	1,1%	0,4%	0,2%	2,9%	1,1%	0,6%*	1,4%	0,5%	0,2%	,8%
	2017	11.497	0,9%	1,2%	0,5%	0,3%	1,6%	1,9%	1,3%	0,7%	0,5%	0,7%	,9%
Spielbank insges.	2007	9.991	2,6%*	3,4%	1,7%*	0,8%	3,3%	4,7%*	3,7%	2,8%	1,8%*	1,4%	2,7%*
	2009	9.984	2,5%*	3,7%*	1,4%	0,8%	4,7%	6,6%*	3,1%	1,9%	1,7%	1,3%	2,6%*
	2011	9.993	2,0%	2,7%	1,3%	0,4%	4,8%	4,3%	2,3%	1,6%	0,9%	2,1%	2,1%
	2013	11.490	1,7%	2,4%	1,0%	0,1%	2,3%*	3,7%	2,6%	1,6%	1,0%	1,1%	1,8%
	2015	11.490	1,7%	2,5%	1,0%	0,2%	3,6%	3,1%	2,6%	2,1%	1,1%	0,8%	1,8%
	2017	11.491	1,6%	2,3%	1,0%	0,3%	2,4%	3,1%	2,7%	1,6%	1,0%	1,0%	1,7%
Geldspielautomaten	2007	9.998	2,2%	3,7%	0,7%	2,3%	4,3%*	3,9%	3,3%	2,2%	1,4%	0,8%	2,3%
	2009	9.991	2,7%	4,3%	1,2%	2,3%	9,8%	5,9%	3,0%	2,0%	1,4%	1,1%	2,8%
	2011	9.995	2,9%	4,6%	1,2%	4,5%	12,8%*	7,2%	3,9%	1,9%	0,7%	0,8%	2,9%
	2013	11.498	3,7%	5,9%	1,5%	2,6%	14,3%*	8,7%	4,7%	2,3%	2,8%*	0,6%	3,7%*
	2015	11.498	2,6%	4,1%	1,0%	2,5%	8,5%	7,3%	3,4%	2,3%	1,5%	0,5%	2,6%
	2017	11.500	2,6%	4,1%	1,0%	2,3%	7,8%	6,3%	5,0%	2,3%	0,7%	0,6%	2,6%

Tabelle 41, Seite 9

	Jahr	n	Geschlecht			Altersgruppen in sieben Kategorien							
			gesamt	männlich	weiblich	16 - 17	18 - 20	21 - 25	26 - 35	36 - 45	46 - 55	56 - 70	18 - 70
Internet-Casinospiele ^k	2007	10.001	0,7%	1,3%	0,1%	0,5%	1,5%	1,7%	1,6%	0,7%	0,1%*	0,0%*	0,7%
	2009	9.994	0,9%	1,6%*	0,1%	0,2%	1,4%	2,6%*	1,6%	0,8%	0,2%	0,1%	0,9%
	2011	9.994	0,8%	1,4%	0,2%	0,1%	0,8%	1,6%	1,7%	0,6%	0,5%	0,4%*	0,8%
	2013	11.487	0,6%	1,1%	0,1%	0,1%	0,3%	1,1%	1,5%	0,9%	0,1%	0,0%*	0,6%
	2015	11.492	0,5%	1,0%	0,1%*	0,0%*	1,2%	1,1%	0,9%	0,6%	0,2%	0,3%	0,5%
	2017	11.496	0,6%	0,9%	0,3%	0,3%	0,7%	1,0%	1,8%	0,4%	0,5%	0,1%	0,6%
privates Glücksspiel	2007	9.997	8,6%*	12,6%*	4,5%*	11,3%*	20,0%*	14,6%*	9,1%*	6,3%	7,1%*	6,0%	8,5%*
	2009	9.989	7,9%*	12,2%*	3,5%	12,1%*	13,1%*	16,1%*	8,6%	5,7%	5,7%	6,3%	7,8%*
	2011	9.994	9,2%*	13,7%*	4,6%*	12,1%*	14,8%*	15,3%*	10,6%*	8,1%*	7,1%	6,7%	9,1%*
	2013	11.492	6,7%	10,0%	3,3%	8,2%	9,8%	13,5%*	7,6%	4,6%	4,6%	6,2%	6,6%
	2015	11.491	6,0%	8,6%	3,4%	6,1%	8,0%	8,8%	8,7%	5,1%	4,4%	5,0%	6,0%
	2017	11.499	5,9%	8,9%	2,8%	6,4%	7,5%	7,2%	6,6%	5,3%	4,8%	6,1%	5,9%

Basis: Personen im Alter von 16 bis 65 Jahren (seit 2015: bis 70 Jahre) mit gültigen Angaben zur Lebenszeitprävalenz des jeweiligen Glücksspiels; Angaben in Prozent;

*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischer Regression, Referenzjahr: 2017, Kovariaten: ggf. Alter und Geschlecht;

1) seit 2015: bis 70 Jahre; a) bis einschließlich 2009 inkl. Quicky, bis 2011 inkl. Fernsehquiz und riskanten Börsenspekulationen, seit 2013 inkl. Eurojackpot und Euromillions, 2015 inkl. Deutsche Sportlotterie; b) wie a, ohne privates Glücksspiel; bis einschließlich 2011 inkl. Fernsehquiz und riskanten Börsenspekulationen; c) erstmals im Jahr 2011 separat erhoben; d) Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä.; bis 2009 inkl., seit 2011 exkl. Glücksspirale; e) erstmals 2015 erhoben; f) erstmals 2013 erhoben; g) ohne Lotto „6 aus 49“, Eurojackpot und Sofortlotterien; seit 2013 inkl. Keno; 2015 inkl. Eurojackpot, Euromillions und Deutsche Sportlotterie; h) Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet, Angebote von den Lottogesellschaften und anderen Anbietern; i) nicht weiter ausdifferenzierte Restkategorie von Sportwetten (ohne Oddset-Spielangebote, Toto und Pferdewetten, bis 2009 inkl. Live-Wetten); j) seit 2011 inkl. Live-Wetten; k) inkl. Internet-Glücksspiele ohne Geld; l) 2017 erstmals erhoben.

TABELLE 42: Spielorte/Bezugswege von Glücksspielen nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr

Tabelle 42, Seite 1							Geschlecht											
gesamt							männlich						weiblich					
Jahr	2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017
Lotto-Annahmestelle – Angaben in Prozent																		
gesamt	37,2*	40,9*	34,8*	28,6*	25,6	25,0	39,8*	45,4*	38,6*	30,8*	29,4	27,1	34,5*	36,4*	30,9*	26,4*	21,7	22,8
16-17 J.	13,1*	9,8*	10,0*	5,6	5,3	5,0	15,6*	10,3	12,1*	6,5	5,9	6,1	10,4*	9,2*	7,7*	4,7	4,6	3,8
18-20 J.	20,7*	30,6*	19,1*	14,6	11,8	11,1	25,7*	36,9*	24,1*	14,1	14,8	13,9	14,2*	22,6*	13,7*	15,2	8,7	8,0
21-25 J.	28,4*	36,1*	24,4*	18,5	19,7	16,0	28,5*	37,9*	26,3*	21,2	22,4	18,4	28,3*	34,3*	22,5*	15,7	17,0	13,5
26-35 J.	40,8*	42,3*	34,4*	25,8*	23,2	21,6	42,4*	46,6*	38,2*	29,2*	25,9	22,0	39,2*	37,9*	30,5*	22,1	20,4	21,3
36-45 J.	41,1*	44,8*	39,9*	30,7	29,8	26,7	44,8*	51,1*	44,4*	32,8	32,8	27,7	37,2*	38,2*	35,3*	28,4	26,8	25,7
46-55 J.	40,9*	43,7*	36,5*	34,9*	28,4	27,3	44,5*	46,9*	41,0*	36,1	34,3	31,8	37,2*	40,5*	32,1*	33,6*	22,9	23,2
56-70 J.	38,4*	42,9*	40,1*	33,4	28,2	31,4	39,7	47,8*	43,6*	36,5	32,5	34,0	37,0*	37,9*	36,7*	30,5	23,6	28,6
Internet ^a – Angaben in Prozent																		
gesamt	4,5*	4,2*	3,7*	3,2*	4,3*	5,5	6,7*	6,4*	5,5*	4,8*	6,3*	7,6	2,2*	2,0*	1,8*	1,6*	2,2*	3,4
16-17 J.	2,0	1,5	0,8	1,8	1,2	1,8	3,3	2,2	0,3*	3,3	2,1	2,6	0,7	0,7	1,4	0,3	0,3	0,9
18-20 J.	2,5	2,5	2,3	1,7*	3,8	3,5	3,9	4,3	4,0	3,3*	7,1	6,1	0,5	0,4	0,4	0,1	0,4	0,5
21-25 J.	4,9	6,1	3,6*	4,3	5,7	6,1	8,3	11,3	6,0	6,2	9,3	8,0	1,8*	1,3*	1,2*	2,3	2,0*	4,1
26-35 J.	7,8	6,9	5,9*	4,2*	6,5	8,5	10,8	10,1	8,4	6,2*	9,4	11,7	4,8	3,6	3,3	2,1*	3,5	5,1
36-45 J.	5,5	4,5*	4,8*	4,8	4,9	6,7	8,6	6,7	6,7	7,3	6,3	8,6	2,2*	2,2*	2,9	2,3*	3,5	4,7
46-55 J.	3,1*	3,2*	3,0*	2,3*	3,6*	5,5	4,7*	4,7*	5,3	3,3*	5,4	7,8	1,5*	1,6*	0,8*	1,2*	2,0	3,4
56-70 J.	2,2*	2,4*	1,9*	1,6*	2,6	3,4	3,1	3,2	2,8*	2,2*	4,3	4,9	1,4	1,6	0,9	1,0	0,7*	1,8

Tabelle 42, Seite 2

Jahr	gesamt						Geschlecht männlich						weiblich					
	2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017
Wettbüro/Rennbahn – Angaben in Prozent																		
gesamt	0,8	0,6	1,3*	1,4*	1,0	0,7	1,0	0,9	2,1*	2,3*	1,7*	0,9	0,6*	0,4	0,4*	0,5*	0,3	0,4
16-17 J.	0,3	0,6	2,6	2,4	0,7	1,2	0,6	1,0	3,3	3,5	1,0	2,2	0,0	0,2	1,8	1,3*	0,4	0,1
18-20 J.	0,6	0,8	2,8	1,7	4,6*	1,7	0,6*	1,0	4,7	2,7	8,7*	3,2	0,7	0,4	0,7	0,6	0,1	0,0
21-25 J.	1,3	1,0	1,7	1,4	2,1	1,4	1,1	0,5*	2,4	2,2	3,6	2,3	1,5	1,5	0,9	0,5	0,6	0,5
26-35 J.	0,8	0,5	2,4*	2,7	0,8	1,1	1,1	0,9	4,1*	4,3	1,3	1,6	0,5	0,2	0,8	1,1	0,4	0,6
36-45 J.	0,8	0,7	0,5	0,5	1,2	0,4	1,0*	1,0*	0,9*	0,6*	1,9*	0,1	0,6	0,3	0,2	0,5	0,4	0,6
46-55 J.	1,0	0,4	0,8	1,7	0,5	0,5	1,5	0,6	1,5	3,0	0,9	0,7	0,5	0,3	0,2	0,2	0,0*	0,3
56-70 J.	0,3	0,7	0,7	0,8	0,5	0,2	0,3	0,9	1,4	1,4	0,6	0,3	0,4	0,5	0,1	0,1	0,3	0,2
Bank/Post – Angaben in Prozent																		
gesamt	8,2*	7,4*	8,2*	5,7*	4,8	4,4	7,3*	6,9	7,9	4,9	3,9	3,7	9,2*	7,9*	8,5*	6,5*	5,6	5,1
16-17 J.	0,3	0,2	0,5	0,0*	0,2	0,1	0,5	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0*	0,3	1,1	0,0*	0,4	0,1
18-20 J.	1,0*	0,7*	0,4	0,4	0,6	0,2	1,3	1,0	0,1	0,3	0,8	0,3	0,6	0,4	0,7*	0,6	0,4	0,0
21-25 J.	0,8*	0,8	1,3	0,9	0,9	1,6	0,7	1,1	1,3	0,9	1,1	1,7	0,9	0,5	1,2	1,0	0,8	1,5
26-35 J.	5,4*	3,0*	3,8*	2,7*	1,3*	2,1	4,4	2,6	3,4	2,9	1,0*	2,8	6,4*	3,5*	4,3*	2,5*	1,6	1,2
36-45 J.	9,1*	7,3*	9,4*	6,0	5,6	2,3	8,7*	6,6*	9,1*	5,1*	5,2*	1,6	9,6*	8,0*	9,6*	6,9*	6,0*	3,1
46-55 J.	11,4*	11,7*	10,8*	7,4	6,0	5,6	10,2*	11,5*	9,3*	6,2	4,5	5,2	12,6*	11,8*	12,2*	8,7	7,4	5,9
56-70 J.	13,6*	14,2*	14,4*	10,4*	8,5	8,2	11,3*	12,7*	15,3*	9,1	6,9	6,0	15,9*	15,7*	13,5	11,6	10,1	10,6

Tabelle 42, Seite 3

Jahr	gesamt						Geschlecht männlich						weiblich					
	2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017
übrige ^b – Angaben in Prozent																		
gesamt	7,0*	5,3	7,7*	6,1	5,5	6,2	7,4	5,6	8,4*	6,8	6,1	6,2	6,7	4,9	7,1	5,4*	4,8	6,1
16-17 J.	2,5	1,2*	9,8*	7,5*	5,7	3,9	2,4	0,6*	7,6	9,7*	5,9	4,3	2,5	1,8	12,2*	5,2	5,5	3,4
18-20 J.	3,1*	4,3	8,0	6,2	6,0	5,5	2,9	5,0	8,7	5,7	7,2	5,4	3,4	3,5	7,2	6,7	4,7	5,7
21-25 J.	4,5	2,2*	5,9	5,0	6,4	4,9	5,7	2,6	6,1	5,1	7,2	5,8	3,5	1,9	5,8	4,9	5,6	4,0
26-35 J.	7,2*	4,7	6,0	4,2	6,2	5,1	7,4*	5,3	6,3	4,3	6,8	4,6	7,0	4,2	5,8	4,1	5,6	5,6
36-45 J.	7,5	5,1	7,8	4,9	6,2	5,6	7,6	5,3	9,0	5,5	7,5	5,5	7,4	4,9	6,5	4,3	4,8	5,8
46-55 J.	8,0	6,4	7,9	6,8	4,0*	6,7	8,2	6,5	9,0	8,1	3,9*	8,1	7,8	6,2	6,7	5,3	4,2	5,4
56-70 J.	8,6	7,4	9,5	8,6	5,6	7,5	9,8*	8,2	10,0*	9,7	6,5	6,8	7,5	6,6	8,9	7,7	4,7*	8,3

Basis: alle Befragten und Glücksspiele, für die Spielorte/Bezugswege erhoben wurden; Angaben in Prozent; Bezugszeitraum: letzte 12 Monate; Es können mehrere Bezugswege angegeben werden; Bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: „Dual Frame“-Stichprobe; *) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischer Regression, Referenzjahr: 2017, Kovariaten: ggf. Alter und Geschlecht; 1) Bis 2013: 56 bis 65 Jahre; a) Einbezogen sind hier neben allen Glücksspielen, bei denen als Zugangsweg das Internet erhoben wurde, auch Casinospiele im Internet, die explizit erfragt wurden; b) Telefon und andere Bezugswege (bei Lotto „6 aus 49“ auch gewerbliche Anbieter wie Faber, bei Klassenlotterien auch Direktbezug bei den Anbietern); Gesamt 2007 n = 10.001; gesamt 2009 n = 10.000; gesamt 2011 n = 10.002; gesamt 2013; n = 11.501; gesamt 2015 n: 11.501; gesamt 2017 n: 11.503.

TABELLE 43: Monatliche Geldeinsätze (alle Glücksspiele) nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr

Tabelle 43, Seite 1

		gesamt						Geschlecht männlich						weiblich					
		2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017
		%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
16-17 Jahre	0 Euro	73,2	76,1	70,2	79,6	81,6	85,0	68,0	67,7	64,6	71,0	77,2	81,7	78,6	84,6	76,0	88,7	86,5	88,6
	bis 10 Euro	16,0	15,2	20,7	14,0	13,1	8,5	19,1	20,0	23,4	19,6	15,9	9,3	12,9	10,2	17,8	8,1	10,0	7,7
	10-20 Euro	3,4	4,5	3,1	2,3	2,6	1,6	4,6	6,5	4,3	3,9	3,8	2,5	2,2	2,5	1,8	0,6	1,3	0,6
	20-50 Euro	4,7	1,8	3,2	1,4	1,2	1,6	5,7	2,2	5,1	2,0	1,3	1,9	3,6	1,5	1,3	0,8	1,1	1,3
	50-100 Euro	1,1	0,9	1,0	0,7	0,3	0,4	1,5	1,5	0,4	0,9	0,5	0,8	0,6	0,3	1,6	0,5	0,0	0,0
	über 100 Euro	0,3	0,7	0,5	0,9	0,2	1,4	0,5	1,2	0,6	1,5	0,4	2,7	0,0	0,2	0,3	0,1	0,0	0,0
	k.A.	1,3	0,8	1,4	1,1	0,9	1,4	0,5	0,9	1,6	1,1	0,7	1,2	2,1	0,7	1,1	1,2	1,1	1,7
18-20 Jahre	0 Euro	56,4	58,5	58,3	62,4	68,1	76,0	46,5	49,8	45,1	52,0	56,7	68,5	69,3	69,5	72,3	73,4	80,3	84,3
	bis 10 Euro	24,0	25,6	25,4	21,7	20,4	12,8	29,2	27,8	31,1	24,1	26,3	15,0	17,3	22,7	19,4	19,3	14,0	10,3
	10-20 Euro	6,8	5,6	5,4	4,0	3,9	3,5	7,5	6,7	8,0	4,8	6,1	4,6	5,9	4,2	2,5	3,2	1,6	2,3
	20-50 Euro	5,7	3,4	4,5	2,6	3,4	4,0	6,9	5,8	7,2	3,3	5,8	6,1	4,2	0,4	1,7	1,9	0,7	1,6
	50-100 Euro	3,3	3,0	2,9	3,0	2,3	1,2	5,4	3,4	3,7	5,6	3,2	2,0	0,6	2,5	2,0	0,3	1,4	0,2
	über 100 Euro	2,0	3,5	2,5	5,1	1,1	1,6	3,4	5,9	4,1	9,6	1,3	3,0	0,1	0,5	0,9	0,4	0,8	0,0
	k.A.	1,8	0,4	1,0	1,1	0,9	1,1	1,1	0,6	0,9	0,7	0,7	0,9	2,7	0,1	1,0	1,5	1,2	1,3

Tabelle 43, Seite 2

		gesamt						Geschlecht männlich						weiblich					
		2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017
		%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
21-25 Jahre	0 Euro	51,0	50,1	55,5	65,8	65,8	68,6	45,1	41,3	47,1	58,4	57,6	61,6	56,1	58,3	64,2	73,7	74,2	76,3
	bis 10 Euro	26,2	26,8	26,7	16,1	16,8	16,4	27,3	29,6	28,1	17,6	19,8	18,8	25,3	24,2	25,3	14,5	13,8	13,8
	10-20 Euro	7,4	6,7	6,5	6,2	5,6	4,7	6,9	8,1	8,9	7,4	6,6	5,8	7,8	5,5	4,0	5,0	4,6	3,4
	20-50 Euro	6,3	7,4	5,4	4,0	5,6	4,9	8,1	8,0	8,0	5,8	7,4	6,0	4,7	6,9	2,7	2,1	3,8	3,6
	50-100 Euro	2,7	4,3	1,8	3,3	2,4	1,9	4,5	6,0	2,8	4,0	3,1	2,6	1,1	2,7	0,7	2,6	1,7	1,1
	über 100 Euro	3,9	3,1	2,5	3,6	3,0	2,3	6,7	5,5	4,0	6,2	5,0	4,2	1,4	0,8	0,9	0,7	0,9	0,3
	k.A.	2,6	1,6	1,6	1,0	0,7	1,3	1,4	1,5	1,0	0,6	0,5	0,9	3,6	1,7	2,3	1,3	1,0	1,6
26-35 Jahre	0 Euro	41,7	46,3	51,0	63,7	61,8	63,8	37,4	40,0	44,8	56,1	53,8	58,9	46,1	52,8	57,4	71,8	70,1	68,9
	bis 10 Euro	26,5	27,8	21,8	16,6	19,4	14,4	25,8	29,6	21,9	18,7	24,1	14,5	27,2	26,0	21,7	14,5	14,5	14,4
	10-20 Euro	9,6	9,4	9,1	6,9	5,7	7,0	10,4	9,6	11,0	8,5	5,4	8,8	8,8	9,1	7,2	5,2	6,1	5,1
	20-50 Euro	10,5	8,1	7,8	6,3	6,8	6,5	12,7	10,2	9,2	9,0	7,3	8,1	8,2	5,9	6,4	3,5	6,3	4,8
	50-100 Euro	4,9	4,0	4,2	2,5	2,7	3,3	5,3	5,3	5,2	3,5	4,3	4,2	4,4	2,7	3,2	1,4	1,1	2,4
	über 100 Euro	3,9	2,3	3,8	2,9	2,2	3,8	5,5	3,2	5,7	3,5	3,6	4,4	2,3	1,4	1,8	2,2	0,8	3,2
	k.A.	2,9	2,1	2,2	1,1	1,4	1,1	2,9	2,0	2,2	0,7	1,6	1,0	3,0	2,1	2,2	1,5	1,1	1,3

Tabelle 43, Seite 3

		gesamt						Geschlecht											
								männlich						weiblich					
		2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017
		%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
36-45 Jahre	0 Euro	41,9	43,1	47,5	59,9	58,6	61,5	36,6	36,3	42,1	57,9	52,6	58,0	47,3	50,2	53,0	61,9	64,7	65,0
	bis 10 Euro	21,4	24,8	20,2	17,4	14,0	16,2	21,7	25,7	19,0	16,1	14,4	17,6	21,1	23,9	21,5	18,8	13,5	14,8
	10-20 Euro	10,1	10,4	10,2	6,4	6,3	8,0	10,2	12,6	10,2	6,9	6,4	7,8	10,0	8,2	10,1	5,8	6,2	8,1
	20-50 Euro	11,4	10,0	11,0	7,8	7,7	6,9	12,0	11,3	13,9	8,9	9,4	7,8	10,7	8,5	8,0	6,6	6,0	6,1
	50-100 Euro	6,6	6,5	3,9	4,6	4,0	3,3	8,9	7,1	5,3	6,0	4,7	4,3	4,2	6,0	2,6	3,2	3,1	2,3
	über 100 Euro	6,3	3,3	5,5	3,0	7,3	3,1	8,3	5,1	7,6	3,4	9,9	3,8	4,2	1,5	3,3	2,6	4,6	2,3
	k.A.	2,3	1,8	1,8	1,0	2,2	1,1	2,2	1,9	1,9	0,9	2,6	0,8	2,5	1,8	1,6	1,1	1,8	1,3
46-55 Jahre	0 Euro	42,5	43,9	48,6	55,8	62,8	62,3	38,4	39,7	43,3	53,7	57,2	58,1	46,7	48,1	53,9	58,1	67,8	66,0
	bis 10 Euro	18,8	20,8	18,7	14,7	11,4	13,2	17,8	19,5	18,1	13,0	10,1	13,2	19,8	22,1	19,4	16,6	12,6	13,1
	10-20 Euro	9,2	9,8	8,5	6,6	6,7	6,3	10,0	10,7	10,1	6,8	7,6	7,1	8,5	8,9	6,9	6,4	6,0	5,7
	20-50 Euro	13,8	11,5	12,7	10,3	7,8	7,2	16,0	12,8	14,6	11,7	10,0	8,1	11,6	10,2	10,8	8,7	5,8	6,4
	50-100 Euro	7,1	5,5	5,4	5,0	5,3	5,8	8,0	6,0	6,6	5,9	6,4	7,2	6,2	5,0	4,2	4,1	4,2	4,5
	über 100 Euro	6,1	5,6	4,5	6,4	5,2	3,8	7,7	8,4	5,8	8,1	7,9	5,6	4,5	2,9	3,1	4,6	2,8	2,2
	k.A.	2,4	2,9	1,6	1,1	0,8	1,4	2,1	3,0	1,5	0,8	0,9	0,6	2,7	2,8	1,7	1,4	0,7	2,2

Tabelle 43, Seite 4

		gesamt						Geschlecht											
								männlich						weiblich					
		2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017	2007	2009	2011	2013	2015	2017
		%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
56-70 Jahre	0 Euro	44,4	43,5	45,9	53,6	61,5	56,9	42,4	39,0	42,2	49,8	57,7	53,5	46,3	47,9	49,6	57,2	65,6	60,4
	bis 10 Euro	15,7	14,8	12,5	11,8	9,0	10,1	15,5	14,7	11,0	11,5	7,3	9,3	16,0	14,9	14,1	12,1	10,8	10,9
	10-20 Euro	8,8	9,4	8,5	9,0	6,7	7,4	10,2	10,5	9,3	9,9	6,1	8,2	7,5	8,3	7,7	8,1	7,3	6,5
	20-50 Euro	13,9	16,4	13,4	11,4	9,3	10,7	13,1	18,8	16,2	10,3	11,9	10,8	14,6	14,0	10,7	12,4	6,4	10,6
	50-100 Euro	8,2	8,5	8,3	7,4	3,9	6,6	8,7	9,3	8,7	10,3	4,6	7,4	7,7	7,7	8,0	4,7	3,2	5,8
	über 100 Euro	6,3	5,6	9,0	4,6	8,4	7,1	8,0	6,3	10,6	4,8	11,8	9,2	4,7	5,0	7,4	4,4	4,8	4,8
	k.A.	2,7	1,8	2,3	2,2	1,2	1,3	2,2	1,4	2,2	3,4	0,5	1,5	3,3	2,2	2,5	1,1	1,9	1,1
Gesamt	0 Euro	45,3	46,6	50,0	59,6	62,6	62,7	40,7	40,6	44,2	55,2	56,5	58,5	50,0	52,8	56,0	64,3	68,8	67,1
	bis 10 Euro	21,1	22,7	19,5	15,5	13,7	13,2	21,4	23,6	19,3	15,6	14,5	13,6	20,8	21,9	19,7	15,4	12,8	12,8
	10-20 Euro	8,9	9,1	8,5	6,8	6,1	6,6	9,6	10,3	9,7	7,6	6,4	7,5	8,3	7,9	7,2	6,0	5,9	5,7
	20-50 Euro	11,2	10,1	10,2	8,0	7,3	7,5	12,3	11,6	12,5	9,1	9,1	8,3	10,0	8,5	7,8	6,9	5,5	6,6
	50-100 Euro	5,9	5,6	4,8	4,6	3,8	4,4	7,2	6,3	5,7	6,0	4,7	5,4	4,7	4,8	3,9	3,1	2,8	3,5
	über 100 Euro	5,1	3,9	5,1	4,2	5,2	4,3	6,8	5,6	6,7	5,3	7,6	5,7	3,4	2,2	3,4	3,0	2,9	2,8
	k.A.	2,5	2,0	1,9	1,3	1,2	1,2	2,1	1,9	1,8	1,3	1,2	1,0	2,8	2,0	1,9	1,3	1,3	1,5

Basis: alle Befragten, Bezugszeitraum: letzte 12 Monate; bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: „Dual Frame“-Stichprobe; n 2009 2007 = 10.001; n 2009 = 10.000; n 2011 = 10.002; n 2013 = 11.501; n 2015 = 11.501; n 2017 = 11.503; 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 44: 12-Monats-Prävalenzen und Odds Ratios für einzelne Glücksspiele nach Klassifikation im SOGS (2017)

Tabelle 44 Seite 1 Glücksspiele in 2017	gesamt	unproblematisches GS		auffälliges GS		problematis./patholog. GS	
	N + 12MP	Zeilen %	Referenzgröße	Zeilen %	OR (95 %-KI)	Zeilen %	OR (95 %-KI)
Lotto 6 aus 49 ^a	2.260 (60,8%)	87,8%	1,0	10,1%	1,1 (0,8 – 1,7)	2,0%	1,1 (0,4 – 2,7)
Fernsehlottorien	533 (12,5%)	90,3%	1,0	9,3%	1,3 (0,7 – 2,4)	0,4%	0,2 (0,1 – 1,0)
Glücksspirale	298 (8,1%)	89,0%	1,0	9,9%	1,1 (0,6 – 2,0)	1,0%	0,5 (0,1 – 2,2)
Klassenlotterien	58 (1,9%)	87,7%	1,0	9,7%	0,9 (0,4 – 2,4)	2,5%	2,6 (0,5 – 13,5)
Bingo	109 (2,9%)	63,5%	1,0	17,9%	3,5* (1,4 – 9,0)	18,6%	7,2* (2,8 – 18,5)
Keno ^f	32 (1,0%)	78,0%	1,0	21,3%	1,9 (0,4 – 7,3)	0,7%	0,5 (0,1 – 4,1)
Eurojackpot	916 (22,6)	87,1%	1,0	11,7%	1,6 (0,8 – 3,2)	1,1%	0,4 (0,1 – 1,2)
Euromillions	46 (1,1%)	80,4%	1,0	19,6%	--	0,0%	--
Deutsche Sportlotterie ^f	9 (0,1%)	76,2%	1,0	23,8%	--	0,0%	--
„Andere Lotterien“ ^b	245 (6,6%)	88,0%	1,0	11,4%	1,5 (0,6 – 3,8)	0,6%	0,3 (0,1 – 1,6)
Lotterien insges. ^c	1.776 (44,7%)	87,9%	1,0	10,0%	0,5 (0,3 – 1,1)	2,1%	1,2 (0,4 – 3,4)
ODDSET (nur DLTB) ^f	25 (1,0%)	95,6%	1,0	1,5%	0,4 (0,1 – 3,4)	2,9%	0,5 (0,1 – 4,7)
Oddset-Spielangebote (insges.)	63 (1,8%)	90,5%	1,0	3,6%	0,2 (0,1 – 1,0)	5,9%	8,9* (1,6 – 49,1)
Toto ^e	53 (1,1%)	74,1%	1,0	23,4%	2,5 (0,8 – 8,1)	2,5%	2,0 (0,2 – 19,3)
Live-Wetten	182 (2,8%)	69,1%	1,0	26,5%	2,0 (0,8 – 4,8)	4,5%	1,1 (0,1 – 11,1)
Pferdewetten ^f	41 (0,7%)	80,5%	1,0	15,2%	1,3 (0,3 – 5,4)	4,3%	2,7 (0,4 – 17,7)
„Andere Sportwetten“ ^d	131 (1,9%)	77,8%	1,0	20,4%	1,2 (0,4 – 3,1)	1,7%	1,1 (0,1 – 7,8)
Online-Sportwetten	197 (3,1%)	71,9%	1,0	24,4%	1,1 (0,4 – 3,0)	3,7%	1,0 (0,1 – 11,1)
12-MP Alle Glücksspiele	4.189 (100%)	87,5%		10,2%		2,3%	

Tabelle 44 Seite 2	gesamt	unproblematisches GS		auffälliges GS		problematis./patholog. GS	
Glücksspiele in 2017	N + 12MP	Zeilen %	Referenzgröße	Zeilen %	OR (95 %-KI)	Zeilen %	OR (95 %-KI)
Sportwetten insges.	358 (6,5%)	78,7%	1,0	18,3%	0,9 (0,3 – 2,8)	3,0%	0,2 (0,1 – 1,5)
Großes Spiel in der Spielbank	189 (3,0%)	80,2%	1,0	15,1%	1,6 (0,6 – 4,6)	4,7%	0,3 (0,7 – 1,7)
Kleines Spiel in der Spielbank	118 (2,4%)	64,6%	1,0	13,2%	1,6 (0,6 – 4,6)	22,2%	10,3* (1,6 – 66,2)
Spielbank insges.	246 (4,4%)	74,4%	1,0	13,0%	0,4 (0,1 – 1,6)	12,6%	0,8 (0,1 – 7,3)
Geldspielautomaten	370 (6,9%)	76,6%	1,0	15,5%	1,1 (0,6 – 1,8)	7,9%	2,0 (0,8 – 4,9)
Internet-Casinospiele	89 (1,7%)	44,7%	1,0	28,3%	3,1* (1,4 – 6,6)	26,9%	21,0* (3,3-130)
Sofortlotterien, Rubbellose ^e	1.201 (27,1%)	86,6%	1,0	11,6%	1,2 (0,8 – 1,6)	1,9%	0,7 (0,2 – 1,8)
Privates Glücksspiel	775 (16,1%)	79,1%	1,0	15,4%	1,6* (1,1 – 2,5)	5,5%	1,9 (0,9 – 4,2)
12-MP Alle Glücksspiele	4.189 (100%)	87,5%		10,2%		2,3%	

Basis: n= Personen, die in den letzten 12 Monaten das jeweilige Glücksspiel angegeben haben und gültige Werte im SOGS aufweisen; n-Angaben sind ungewichtet und Prozentangaben gewichtet. GS =Glücksspiel; OR = Odds Ratios (singuläre Betrachtung für jedes Glücksspiel nach Multivariater Berechnung); KI = Konfidenzintervall; a) ohne Zusatzspiele b) Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä.; c) ohne Lotto „6 aus 49“, Eurojackpot und Sofortlotterien; d) nicht weiter ausdifferenzierte Restkategorie von Sportwetten (ohne Oddset-Spielangebote, Toto, Live- und Pferdewetten); e) Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet, Angebote von den Lottogesellschaften und anderen Anbietern; f) Ergebnisse sind aufgrund von geringer Fallzahl mit Vorsicht zu interpretieren!

*) statistisch signifikanter Unterschied zwischen den nach SOGS gebildeten Gruppen (multivariate Datenanalyse mit logistischer Regression, Referenzkategorie: unproblematisches Glücksspiel, Modell: Geschlecht, Alter und alle bundesweit angebotenen Glücksspiele mit ausreichender Varianz [ohne „0-Zellen“]). Lotterie Logeo und GENAU werden hier nicht dargestellt, da sie nicht bundesweit angeboten werden; --) konnte wegen unzureichender Varianz nicht in die Analyse mit einfließen.

Lesebeispiel zu Tabelle 44: Von allen Personen, die in den letzten 12 Monaten mindestens ein Glücksspiel gespielt haben, spielen 2.260 Personen (60,8%) Lotto „6 aus 49“. Von denen weisen 87,8% ein unproblematisches, 10,1% ein auffälliges und 2,0% ein mindestens problematisches Spielverhalten auf. Es ist bei Lotto „6 aus 49“ kein signifikanter Zusammenhang mit dem SOGS festzustellen, daher bleiben die Werte Odds-Ratio (OR) und das 95%-Konfidenzintervall (KI) unbetrachtet! Liegt eine Signifikanz vor, so zeigt die OR das Chancenverhältnis an, das ein Lotto „6 aus 49“ Spieler gegenüber einem nicht-Lotto „6 aus 49“ Spieler hat, entweder auffällig, oder mind. pathologisch zu Spielen (aktuell jeweils das 1,1 Fache). Wenn das Konfidenzintervall (KI) sehr groß ist, ist der OR-Wert mit Vorsicht zu interpretieren! Die Signifikanz des Ergebnisses bleibt hiervon jedoch unberührt.

TABELLE 45: 12-Monats-Prävalenzen und Odds Ratios für einzelne Glücksspiele nach Klassifikation im SOGS (ab 2015)

Tabelle 45. Seite 1	Gesamt	unproblematisches GS		auffälliges GS		problematis./patholog. GS	
Glücksspiele (2015 und 2017)	N + 12MP	Zeilen %	Referenz- größe	Zeilen %	OR (95 %-KI)	Zeilen %	OR (95 %-KI)
Lotto 6 aus 49	4.521 (61,1%)	86,9%	1,0	11,1%	1,2 (1,0 - 1,6)	2,0%	1,0 (0,5 - 2,0)
Fernsehlottorien	1.037 (11,9%)	91,0%	1,0	8,2%	1,0 (0,7 - 1,5)	,8%	0,4* (0,2 - 1,0)
Glücksspirale	543 (7,4%)	89,6%	1,0	8,8%	0,9 (0,6 - 1,4)	1,6%	0,7 (0,2 - 2,5)
Klassenlotterien	110 (1,6%)	86,2%	1,0	10,6%	1,2 (0,6 - 2,3)	3,2%	2,3 (0,6 - 8,4)
Bingo	218 (2,5%)	72,6%	1,0	15,1%	2,2* (1,2 - 4,2)	12,3%	4,2* (1,4 - 12,1)
Keno ^a	48 (0,8%)	76,2%	1,0	14,3%	1,3 (0,4 - 3,8)	9,6%	5,2* (1,3 - 20,5)
Eurojackpot ^b	1.734 (20,9%)	85,3%	1,0	13,0%	1,6* (1,0 - 2,4)	1,8%	0,5 (0,2 - 1,5)
Euromillions ^b	68 (0,8%)	85,0%	1,0	15,0%	1,1 (0,4 - 2,7)	0,0%	nicht ausw.
Deutsche Sportlotterie ^b	26 (0,3%)	84,7%	1,0	6,8%	0,6 (0,1 - 2,2)	8,5%	1,2 (0,1 - 36,6)
„Andere Lotterien“ ^d	560 (7,2%)	89,1%	1,0	10,5%	1,4 (0,8 - 2,4)	,4%	0,2* (0,1 - 0,7)
Lotterien insges. ^{e,j}	3.473 (42,7%)	87,4%	1,0	10,4%	0,7 (0,4 - 1,0)	2,1%	1,5 (0,6 - 4,0)
Oddset (nur DLTB)	71 (1,2%)	85,0%	1,0	2,5%	0,3* (0,1 - 1,0)	12,5%	4,4 (0,9 - 22,3)
Oddset-Spielangebote (insges.)	176 (2,2%)	83,7%	1,0	6,4%	0,4 (0,2 - 1,1)	9,8%	9,2* (2,5 - 33,2)
Toto	101 (1,1%)	63,0%	1,0	33,4%	3,2* (1,3 - 7,6)	3,5%	5,2* (1,3 - 21,0)
Live-Wetten	371 (2,6%)	67,6%	1,0	26,5%	1,7 (0,9 - 3,2)	5,8%	2,8 (0,7 - 11,3)
Pferdewetten	90 (0,7%)	84,9%	1,0	13,0%	0,7 (0,3 - 1,8)	2,1%	0,9 (0,1 - 5,2)
„Andere Sportwetten“ ^f	277 (2,0%)	75,3%	1,0	21,0%	1,1 (0,6 - 2,1)	3,7%	1,6 (0,5 - 5,5)
Online-Sportwetten	402 (3,0%)	73,2%	1,0	22,7%	0,8 (0,5 - 1,6)	4,1%	1,2 (0,3 - 5,3)
Sportwetten insges.	777 (6,9%)	76,4%	1,0	19,2%	1,5 (0,6 - 3,3)	4,4%	0,1* (0,1 - 0,3)

Tabelle 45. Seite 1	Gesamt	unproblematisches GS		auffälliges GS		problem./patholog. GS	
Glücksspiele (2015 und 2017)	N + 12MP	Zeilen %	Referenz- größe	Zeilen %	OR (95 %-KI)	Zeilen %	OR (95 %-KI)
Großes Spiel in der Spielbank	387 (3,3%)	77,2%	1,0	14,3%	1,5 (0,7 - 3,5)	8,5%	1,3 (0,2 - 6,6)
Kleines Spiel in der Spielbank	229 (2,2%)	67,0%	1,0	11,9%	1,1 (0,5 - 2,3)	21,1%	11,3* (2,4 - 52,1)
Spielbank insges.	510 (4,6%)	75,5%	1,0	12,9%	0,7 (0,3 - 1,8)	11,5%	0,5 (0,1 - 3,3)
Geldspielautomaten	741 (7,0%)	72,7%	1,0	16,8%	1,4* (1,0 - 2,0)	10,5%	3,5* (1,8 - 6,9)
Internet-Casinospiele	178 (1,6%)	62,1%	1,0	19,5%	1,4 (0,8 - 2,5)	18,4%	8,9* (1,3 - 61,4)
Sofortlotterien, Rubbellose ^g	2.502 (26,6%)	85,9%	1,0	11,8%	1,1 (0,9 - 1,4)	2,3%	1,0 (0,6 - 1,9)
Privates Glücksspiel	1.634 (16,1%)	80,8%	1,0	13,6%	1,2 (0,9 - 1,6)	5,6%	2,4* (1,4 - 4,1)
12-MP Alle Glücksspiele	8.524	86,7%	1,0	11,0%		2,3%	

Basis: n= Personen, die in den letzten 12 Monaten das jeweilige Glücksspiel angegeben haben und gültige Werte im SOGS aufweisen (aus den Jahren 2015 und 2017); n- Angaben sind ungewichtet und Prozentangaben gewichtet. GS =Glücksspiel; OR = Odds Ratios (singuläre Betrachtung für jedes Glücksspiel nach multivariater Berechnung); KI = Konfidenzintervall; a) ohne Zusatzspiele b) Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä.; c) ohne Lotto „6 aus 49“, Eurojackpot und Sofortlotterien; d) nicht weiter ausdifferenzierte Restkategorie von Sportwetten (ohne Oddset-Spielangebote, Toto, Live- und Pferdewetten); e) Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet, Angebote von den Lottogesellschaften und anderen Anbietern; f) Ergebnisse sind aufgrund von geringer Fallzahl mit Vorsicht zu interpretieren! *) statistisch signifikanter Unterschied zwischen den nach SOGS gebildeten Gruppen (multivariate Datenanalyse mit logistischer Regression, Referenzkategorie: unproblematisches Glücksspiel, Modell: Geschlecht, Alter und alle bundesweit angebotenen Glücksspiele mit ausreichender Varianz [ohne „0-Zellen“]). Lotterie Logeo und GENAU werden hier nicht dargestellt, da sie nicht bundesweit angeboten werden.

Lesebeispiel zu Tabelle 45: Von allen Personen, die in den letzten 12 Monaten mindestens ein Glücksspiel gespielt haben, spielen 443 Personen (7,4%) Glücksspirale. Von denen weisen 89,6% ein unproblematisches, 8,8% ein auffälliges und 1,6% ein mindestens problematisches Spielverhalten auf. Es ist bei der Glücksspirale kein sign. Zusammenhang mit dem SOGS festzustellen, daher bleiben die Werte Odds-Ratio (OR) und das 95%-Konfidenzintervall (KI) unbetrachtet! Liegt eine Signifikanz vor, so zeigt die OR das Chancenverhältnis an, das ein Spieler der Glücksspirale gegenüber einen nicht-Glücksspiralen-Spieler hat, entweder auffällig, oder mind. pathologisch zu Spielen (aktuell das 0,7 Fache). Wenn das Konfidenzintervall (KI) sehr groß ist, ist der OR-Wert mit Vorsicht zu interpretieren! Die Signifikanz des Ergebnisses bleibt hiervon jedoch unberührt.

TABELLE 46: Anteil mindestens problematisch Glücksspielender (nach Klassifikation im SOGS) bei einzelnen Glücksspielen (2017)

	gesamt		männlich		weiblich	
	n	%	n	%	n	%
Internet-Casinospiele	10	26,9%	9	14,4%	1	62,6%
Kleines Spiel in der Spielbank	7	22,2%	7	31,2%	0	0,0%
Bingo	5	18,6%	5	31,7%	0	0,0%
Spielbank insges.	10	12,6%	10	18,0%	0	0,0%
Oddset (andere Anbieter)	6	9,8%	6	9,9%	0	0,0%
Geldspielautomaten	28	7,9%	27	9,6%	1	0,4%
Oddset-Spielangebote (insges.)	8	5,9%	7	6,3%	1	2,8%
Privates Glücksspiel	26	5,5%	24	6,3%	2	2,8%
Großes Spiel in der Spielbank	9	4,7%	9	6,5%	0	0,0%
Live-Wetten	13	4,5%	13	5,1%	0	0,0%
Pferdewetten	2	4,3%	2	9,1%	0	0,0%
Online-Sportwetten	10	3,7%	10	4,1%	0	0,0%
Sportwetten insges.	19	3,0%	18	3,5%	1	0,5%
ODDSET (nur DLTB)	2	2,9%	1	2,9%	1	3,0%
Klassenlotterien	2	2,5%	1	1,9%	1	2,8%
Toto	3	2,5%	3	2,9%	0	0,0%
Lotterien insges. ^a	30	2,1%	22	3,3%	8	0,7%
Lotto 6 aus 49	38	2,0%	28	2,4%	10	1,6%
Sofortlotterien, Rubbellose ^b	24	1,9%	20	2,8%	4	0,9%
„Andere Sportwetten“ ^c	4	1,7%	4	2,2%	0	0,0%
Eurojackpot	18	1,1%	13	1,4%	5	0,6%
Glücksspirale	5	1,0%	4	1,3%	1	0,5%
Keno ^a	2	0,7%	1	0,3%	1	1,7%
„Andere Lotterien“ ^d	3	0,6%	1	0,5%	2	0,6%
Fernsehlottorien	3	0,4%	1	0,1%	2	0,6%
Deutsche Sportlotterie	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Euromillions	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
12-MP Alle Glücksspiele^e	84	2,3%	66	2,9%	18	1,6%

Basis: Befragte, die in den letzten 12 Monaten irgendein Glücksspiel angegeben haben (n = 4.237); absteigende Sortierung nach, Spalte „gesamt“; n = ungewichtete Anzahl; %=Zeilenprozente; a) ohne Lotto „6 aus 49“, Eurojackpot und Sofortlotterien; b) Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet, Angebote von den Lottogesellschaften und anderen Anbietern; c) nicht weiter ausdifferenzierte Restkategorie von Sportwetten (ohne Oddset-Spielangebote, Toto, Live- und Pferdewetten); d) Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä.; e) Mehrfachnennungen möglich.

TABELLE 47: Gewichtungsfaktoren in der „Dual Frame“-Stichprobe nach Altersgruppen, Geschlecht, Bildung und Region

Tabelle 47, Seite 1

	Amtl. Statistik *) %	Stichprobe %	Gewichtungsfaktor
West mit Berlin			
männlich			
16-17 Jahre	1,30	1,43	0,90
18-20 Jahre	2,10	2,47	0,85
21-25 Jahre	3,82	4,19	0,91
26-35 Jahre	7,84	7,95	0,99
36-45 Jahre	7,41	7,38	1,00
46-70 Jahre	20,25	17,82	1,14
weiblich			
16-17 Jahre	1,19	1,32	0,90
18-20 Jahre	1,89	1,68	1,12
21-25 Jahre	3,52	3,36	1,05
26-35 Jahre	7,49	7,72	0,97
36-45 Jahre	7,36	8,11	0,91
46-70 Jahre	20,60	21,39	0,96
Bildung			
Schüler	3,60	3,81	0,94
Niedrig	30,67	9,90	3,10
Mittel	22,18	22,48	0,99
Hoch	28,07	48,32	0,58

Tabelle 47, Seite 2

	Amtl. Statistik *) %	Stichprobe %	Gewichtungsfaktor
Ost ohne Berlin			
männlich			
16-17 Jahre	0,18	0,21	0,86
18-20 Jahre	0,26	0,33	0,79
21-25 Jahre	0,49	0,45	1,08
26-35 Jahre	1,47	1,10	1,33
36-45 Jahre	1,34	1,25	1,08
46-70 Jahre	4,06	4,07	1,00
weiblich			
16-17 Jahre	0,16	0,14	1,15
18-20 Jahre	0,22	0,20	1,12
21-25 Jahre	0,43	0,38	1,13
26-35 Jahre	1,29	1,21	1,06
36-45 Jahre	1,20	1,28	0,94
46-70 Jahre	4,10	4,55	0,90
Bildung			
Schüler	0,50	0,43	1,17
Niedrig	2,50	0,65	3,84
Mittel	8,49	6,66	1,27
Hoch	3,70	7,40	0,50

Ohne Gewichtungsanteil, der durch die Disproportionalität der Stichprobe entsteht; *) Statistisches Bundesamt: Bevölkerungsfortschreibung per 31.12.2015; Mikrozensus 2015. Quelle: forsa Feldbericht, 2017.

GLOSSAR

Methodisches Glossar (Seite 1)

Binär-logistische Regression	Verfahren zur multivariaten Analyse nicht-metrischer abhängiger Variablen mit dichotomer Ausprägung (z. B. 0 und 1). Als Ausgabewert wird zumeist das ->Odds Ratio herangezogen.
Interquartilbereich (IQB)	Abgeleitetes Streuungsmaß (Maß der zentralen Tendenz): Der Bereich in einer nach Ausprägung eines Merkmals aufsteigend sortierten Häufigkeitsverteilung, aus dem die mittleren 50 % dieser Verteilung stammen.
Konfidenzintervall (KI)	Vertrauensbereich eines Schätzers aus der Stichprobe der den wahren Parameter mit einer vorgegebenen Wahrscheinlichkeit (z. B. 95 %) enthält.
Kruskal-Wallis-H-Test	Test zum Vergleich der Rangwerte mehrerer unabhängiger Stichproben. Verteilungsfreies Analogon zur einfaktoriellen Varianzanalyse. Voraussetzungen sind lediglich unabhängige Stichproben, eine stetige Verteilung und mindestens ordinal skalierte Daten.
Median	Streuungsmaß (Maß der zentralen Tendenz): Der Wert in einer nach Ausprägung eines Merkmals aufsteigend sortierten Häufigkeitsverteilung, der diese in zwei Hälften teilt. Der Median ist gegenüber Extremwerten unempfindlicher als der Mittelwert und wird deshalb insbesondere bei kleinen Fallzahlen und/oder sehr schiefen Verteilungen ausgewiesen.
Mittelwert (arithmetisches Mittel)	Maß der zentralen Tendenz: Summe aller gültigen Werte einer mindestens intervallskalierten Variablen geteilt durch deren Anzahl.

Methodisches Glossar (Seite 2)

Multinomiale logistische Regression	Verallgemeinerte Analyseform der ->Binär-logistischen Regression, Verfahren zur multivariaten Analyse nicht-metrischer abhängiger Variablen mit mehrstufiger Ausprägung.
nicht-parametrische Verfahren	Statistische Verfahren, die zur Anwendung kommen, wenn Anwendungsvoraussetzungen varianzanalytischer Verfahren nicht erfüllt sind (z. B. Messwerte nicht normal verteilt oder/und Varianzen der Vergleichsgruppen stark unterschiedlich).
nicht-parametrische Verfahren	Statistische Verfahren, die zur Anwendung kommen, wenn Anwendungsvoraussetzungen varianzanalytischer Verfahren nicht erfüllt sind (z. B. Messwerte nicht normal verteilt oder/und Varianzen der Vergleichsgruppen stark unterschiedlich).
Odds Ratio (OR)	Maß für die Stärke des Unterschieds zwischen zwei Gruppen; Quotenverhältnis zweier i. d. R. dichotomer Variablen. Bspw. das Verhältnis der Quote Glücksspielteilnahme /Nichtteilnahme bei Männern zu der entsprechenden Quote bei Frauen. Ein OR von 1 zeigt in beiden Gruppen die gleiche Chance an, ein OR <1 oder >1 entsprechend eine geringere oder höhere. Liegt der Wert '1' innerhalb des zugehörigen Konfidenzintervalls, ist der Gruppenunterschied statistisch nicht signifikant.

Methodisches Glossar (Seite 3)

Signifikanzniveau (alpha)	Vorab festzulegende (Irrtums-)Wahrscheinlichkeit, mit der ein gefundener Unterschied in einer Stichprobe nicht allein durch die Unschärfe erklärt werden kann, die mit der Stichprobenziehung verbunden ist. Verbreitete Signifikanzniveaus sind (fallzahlenabhängig) $p = 5 \%$, $p = 1 \%$ oder $p = 0,1 \%$.
Standardabweichung	Streuungsmaß (Maß der zentralen Tendenz). Wurzel aus der quadrierten Abweichung aller Messwerte (Varianz).

ABKÜRZUNGEN

Abkürzungsverzeichnis

BZgA	Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung
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)?
o. Num.	Hatten Sie früher schon einmal den Eindruck, ein Problem mit Geldwetten oder Geldspielen zu haben?***	--
4	Haben Sie in den letzten 12 Monaten mehr gespielt, als Sie beabsichtigt hatten?	
5	Einmal abgesehen davon, wie Sie selbst das sehen, haben in den letzten 12 Monaten andere Menschen Ihr Wettverhalten kritisiert oder Ihnen gesagt, Sie hätten ein Spielproblem?	
6	Haben Sie sich in den letzten 12 Monaten schuldig gefühlt wegen der Art, wie Sie spielen oder was passiert, wenn Sie spielen?	
7	Hatten Sie in den letzten 12 Monaten den Wunsch, mit dem Spielen oder dem Wetten aufzuhören, fühlten sich aber gleichzeitig unfähig dazu?	
8	Haben Sie in den letzten 12 Monaten Spielbelege, Lotterietickets, Spielgeld, Schuldscheine oder andere	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?	Anzeichen für Wetten oder Spielen vor Ihrer Familie oder vor Freunden versteckt?
o. Num.	Haben Sie in den letzten 12 Monaten mit Menschen, mit denen Sie zusammenleben, darüber gestritten, wie Sie selbst mit Geld umgehen?***	--
9	Hatte dieser Streit um Geld mit Ihrem Spielverhalten zu tun?	Hatten Sie in den letzten 12 Monaten mit Ihrer Familie oder mit Freunden Streitigkeiten, in denen es um Geld ging und die sich um Ihr Spielverhalten drehten?
10	Haben Sie in den letzten 12 Monaten von jemandem Geld geliehen und dieses aufgrund Ihres Spielens nicht zurückbezahlt?	
11	Haben Sie in den letzten 12 Monaten bei der Arbeit oder während des Schulunterrichts gefehlt, um zu spielen?	
12	Falls Sie sich in den letzten 12 Monaten zum Spielen oder für die Rückzahlung von Spielschulden Geld geliehen haben, wo oder von wem haben Sie es sich geliehen?	Haben Sie sich in den letzten 12 Monaten Geld geliehen oder etwas gestohlen, um zu spielen oder um Spielschulden zu begleichen?
13	Vom Haushaltsgeld	--
14	Vom Ehe- oder Lebenspartner	--
15	Von Banken oder Kreditinstituten	--
16	Von Kreditkarten	--
17	Von Kredithaien	--
18	Verkauf von Aktien, Wertpapieren oder anderen Anlagen	--
19	Verkauf von persönlichem oder familiärem Vermögen/ Eigentum	--
20	Durch Ausstellung ungedeckter Schecks	--

* Jugendlichenversion; ** im SOGS-Summen-Score nicht berücksichtigt; -- entfällt.

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.