

Glücksspielteilnahme und Glücksspielprobleme in Deutschland: Ergebnisse einer bundesweiten Repräsentativbefragung

Gambling and Gambling Problems in Germany: Results of a National Survey

Autoren

S. Buth, H. Stöver

Institut

Universität Bremen

Schlüsselwörter

- Glücksspiel
- Glücksspielprobleme
- pathologisches Glücksspielverhalten

Key words

- gambling
- gambling problem
- pathological gambling

Zusammenfassung

Fragestellung: Es werden die Ergebnisse einer repräsentativen Befragung zum Glücksspielverhalten der in Deutschland lebenden Bevölkerung dargestellt.

Methodik: Die Datenerhebung fand vom 17.11. bis zum 5.12.2006 statt und erfolgte mittels einer Telefon- und Onlinebefragung. Die ungewichtete Stichprobe umfasst 7.980 zufällig ausgewählte Personen (Telefonsample: N=3.999; Onlinesample: N=3.981) im Alter von 18 bis 65 Jahren.

Ergebnisse: Im Laufe des zurückliegenden Jahres hatten 39,2% aller Befragten mindestens einmal an einem Glücksspiel teilgenommen. Lotto spielte genau ein Drittel der Gesamtstichprobe. Es folgen Rubbellose (11,6%), Glücksspirale (6,4%), Klassenlotterie und Sportwetten (jeweils 4,5%), Glücksspiel- und Geldautomaten (3,4%) und Casinospiele (2,7%). Bezogen auf die gesamte Stichprobe sind 0,64% von einem problematischen und 0,56% von einem pathologischen Spielverhalten betroffen. Besonders hohe Anteile pathologischer Spieler weisen die Gruppen der Automatenspieler (8,7%), Pferdewetter (6,7%) und Casinospieler (5,2%) auf. Des Weiteren sind insbesondere Befragte mit multipler Glücksspielteilnahme, männliche und junge Glücksspieler sowie Personen, deren Angehörige selbst ein Spielproblem aufweisen, überdurchschnittlich häufig von einem pathologischen Glücksspielverhalten betroffen.

Schlussfolgerungen: Prävention- und Hilfsmaßnahmen im Glücksspielbereich sollten sich insbesondere an die oben genannten Risikogruppen richten. Der Zugang zu Glücksspielen mit hohem Suchtpotenzial, insbesondere den Geld- und Glücksspielautomaten, sollte erschwert werden.

Abstract

Objective: This article presents the results of a nationwide representative survey on gambling in Germany.

Methods: Data collection took place in November and December 2006 and was carried out via telephone or online questionnaire. 7.980 randomized selected persons (telephone sample: N=3.999; online sample: N=3.981) between 18 to 65 years completed the questionnaire. Problematic and pathological gambling was assessed according to DSM-IV.

Results: 39% of all respondents gambled at least once within the last year. Lotto was played by exactly one third of the sample. One out of eight respondents bought scratch cards (11.6%). Lower percentages were found for other lotteries such as "Glücksspirale" (6.4%) or „Klassenlotterie“ (4.5%), sports betting (4.5%), slot machines (3.4%) and casino games (2.7%). Among all respondents this survey found 0.64% with signs of problematic gambling and another 0.56% with pathological gambling. High proportions of pathological gamblers were found among respondents using slot machines (8.7%), horse races (6.7%) and casino games (5.2%). Moreover we found greater gambling problems especially for men, young adults, respondents with gambling problems within their family and for persons with multiple gambling activities.

Conclusions: Prevention activities and gambling help services should be addressed towards these groups at risk. The access to gambling activities with high addictive potential should be restricted.

Bibliografie

DOI 10.1055/s-2008-1042440
Suchttherapie 2008; 9: 3–11
© Georg Thieme Verlag KG
Stuttgart · New York
ISSN 1439-9903

Korrespondenzadresse

Prof. Dr. H. Stöver
Universität Bremen
Fachbereich 11 (Public Health)
Postfach 330 440
28334 Bremen
heino.stoever@uni-bremen.de

Einleitung

Das Spielen um Geld ist für eine nicht unbeträchtliche Zahl der Deutschen eine spannende und mitunter auch genussvolle Form der Freizeitgestaltung. Die diesbezüglichen Angebote sind in den letzten zehn Jahren erheblich erweitert worden. So wurde die ODDSET-Wette von den staatlichen Lotteriegesellschaften eingeführt, das Glücksspiel im Internet begann sich zu etablieren und eine Vielzahl privater Sportwettbüros wurde eröffnet. Der Glücksspielmarkt hat sich zu einem bedeutsamen Wirtschaftszweig mit einem Umsatz von über zwanzig Milliarden Euro pro Jahr entwickelt [1]. Neben den Anbietern selbst profitieren insbesondere die Länder von dieser Entwicklung durch die Einnahmen aus der Lotteriesteuer. Jedoch ist das Spielen um Geld nicht ohne Risiko. Es birgt die Gefahr des nicht mehr zu kontrollierenden Konsums mit vielen von stoffgebundenen Süchten bekannten Folgeerscheinungen. Der Gesetzgeber steht somit vor dem Dilemma (analog zu Tabak- und Alkoholprodukten), einerseits die staatlichen Einnahmen durch das Glücksspiel weiter aufrecht zu erhalten und andererseits die Gefährdung der Bevölkerung durch die Teilnahme am Glücksspiel möglichst gering zu halten. Auf welcher unsicheren Basis die Verantwortlichen bisher Entscheidungen trafen, verdeutlicht der Umstand, dass eine repräsentative Untersuchung zum Glücksspielverhalten in Deutschland erstmals im Dezember 2006 vom Bremer Institut für Drogenforschung (BISDRO) vorgestellt wurde [2]. Deren Ergebnisse sollen im Rahmen dieses Beitrages detailliert dargelegt und bewertet werden.

Mittlerweile liegen auch die Zahlen einer weiteren deutschen Glücksspielstudie vor [3]. Nach dieser vom Institut für Therapieforchung durchgeführten Untersuchung nahmen innerhalb eines Jahres 49% der Befragten an einem Glücksspiel teil. Insbesondere in vielen angelsächsischen und skandinavischen Ländern ist das Spielen um Geld deutlich populärer. So zeigte eine Untersuchung von Wardle et al. [4], dass mehr als zwei Drittel aller Briten (68%) binnen eines Jahres mindestens einmal an einem Glücksspiel teilgenommen haben. Die Anteile für Australien (75%, [5]), die USA [6] und die Niederlande [7] (72%), Kanada (81%, [8]), Neuseeland (86%, [9]) und Schweden (89%, [10]) liegen noch darüber. Auch die Prävalenzen problematischen und pathologischen Spielens differieren zwischen den einzelnen Ländern. Bei einem Vergleich dieser Angaben ist jedoch zu beachten, dass die jeweils eingesetzten Instrumente aufgrund ihrer unterschiedlichen inhaltlichen Ausrichtung oftmals zu voneinander abweichenden Ergebnissen kommen. So neigt beispielsweise der in vielen Ländern eingesetzte South Oaks Gambling Screen (SOGS), welcher sowohl subjektive als auch handlungsbezogene Items beinhaltet, dazu, das wahre Ausmaß der Spielprobleme zu überschätzen [4, 11]. Hingegen wird dem ebenfalls häufig angewendeten glücksspielbezogenen diagnostischen und statistischen Manual psychischer Störungen (DSM-IV; NODS), welches ausschließlich handlungsbezogene Kriterien einbezieht, eine leichte Unterschätzung des Ausmaßes problematischen und pathologischen Spielens zugeschrieben [4, 11]. Nach den aktuell vorliegenden Untersuchungen zeigen in Deutschland (DSM-IV: [3]) und Norwegen (SOGS: [12]) 0,20%, in Großbritannien (DSM-IV: [4]) und Spanien (NODS: [13]) jeweils 0,3%, Neuseeland (SOGS: [9]) und Island (DSM-IV: [14]) jeweils 0,5%, Kanada (SOGS: [8]) und der Schweiz (SOGS: [15]) jeweils 0,8% und den USA (Metanalyse: [6]) 0,9% der Bevölkerung ein Glücksspielverhalten, welches als pathologisch angesehen werden muss. In Australien [16] sowie in Singapur, Macao und

Hongkong liegen die diesbezüglichen Anteile noch darüber [17].

Das Risiko, ein Spielproblem zu entwickeln, ist in der Bevölkerung ungleich verteilt. So erhöht beispielsweise die Zugehörigkeit zum männlichen Geschlecht die Wahrscheinlichkeit ein Spielproblem zu entwickeln erheblich [18–20]. Gleiches gilt für Jugendliche und junge Erwachsene [10, 18, 21] und Personen, deren Familienangehörige selbst ein Spielproblem haben [6, 21–23]. Des Weiteren sind Angehörige bildungsferner Milieus überdurchschnittlich von einer pathologischen Form des Spielens betroffen [22, 24, 25]. Hinsichtlich des Spielverhaltens unterscheiden sich pathologische Spieler von Spielern ohne Spielprobleme deutlich. So sind sie fast ausnahmslos in eine Vielzahl von Glücksspielarten gleichzeitig involviert [5, 21, 23].

Ähnlich den stoffgebundenen Süchten wird den einzelnen Glücksspielformen ein unterschiedliches Gefährdungspotenzial zugeschrieben. Das Spielen am Automaten, das Wetten auf Pferde- oder Hunderennen und die klassischen Casinospiele gelten in diesem Zusammenhang als besonders gefährlich [1, 9, 21]. Von den klassischen Lotterien, insbesondere dem Zahlenlotto, geht hingegen nach den bisher vorliegenden Untersuchungen nur eine geringe Suchtgefährdung aus [1, 26–28].

Die im Folgenden berichteten Ergebnisse einer in Deutschland durchgeführten repräsentativen Befragung zum Glücksspielverhalten sollen darüber Aufschluss geben, wie sich die Situation hierzulande darstellt und ob die aus internationalen Studien gewonnenen Befunde auf die in Deutschland lebende Bevölkerung übertragbar sind. Aufgrund der hohen Zahl von Befragten und ihrer Repräsentativität ermöglicht diese Studie fundierte, empirisch gesicherte Aussagen zur Glücksspielteilnahme sowie zu Spielproblemen und deren Bedingungsfaktoren.

Methodik

Durchführung der Befragung

Für die Datengewinnung kamen zwei verschiedene Erhebungsmethoden zur Anwendung: eine computergestützte telefonische Befragung und eine Onlinebefragung. Basis der Onlineerhebung bildeten 50 000 befragungsbereite Personen (das TNS Infratest Access-Panel), von denen eine quotierte Stichprobe (N=6.720) nach Geschlecht, Altersgruppen, Bildungsabschluss und regionaler Verteilung gezogen und daraufhin aufgefordert wurde, an der Befragung teilzunehmen [29]. Maßgabe für beide Erhebungen war ein repräsentatives Sample der 18- bis 65-jährigen deutschen Bevölkerung. Um eine genügend große Fallzahl für differenziertere Analysen zu den pathologischen Spielern zu erhalten, wurde in Anbetracht der zu erwartenden geringen Prävalenz pathologischen Spielens (zwischen 0,2% und 0,9%) die Stichprobe auf insgesamt 8.000 Personen festgesetzt. Die Datenerhebung erfolgte im Zeitraum vom 17.11.2006 bis zum 5.12.2006. Mit der Durchführung der beiden Teilbefragungen wurde das Meinungsforschungsinstitut TNS Infratest Sozialforschung beauftragt.

Instrumente

Der am Bremer Institut für Drogenforschung (BISDRO) entwickelte Fragebogen beinhaltet vier wesentliche Bereiche: Erfassung von Häufigkeit und Geldeinsatz bei Glücksspielen, Fragen zu den Begleiterscheinungen des Glücksspielens (Test auf problematisches und pathologisches Spielen), spezielle Fragen zum Zahlenlotto sowie demografische bzw. sozioökonomische Anga-

	Ungewichtete Teilstichproben		Gewichtete Gesamtstichprobe
	Telefonische Befragung N = 3.999	Onlinebefragung N = 3.981	Telefon- + Onlinebefragung N = 7.981 *
Geschlecht			
männlich	43,9 %	50,2 %	50,6 %
weiblich	56,1 %	49,8 %	49,4 %
Alter			
18–29 Jahre	18,6 %	19,2 %	21,4 %
30–39 Jahre	23,2 %	24,2 %	22,3 %
40 Jahre und älter	58,2 %	56,6 %	56,3 %
Schulbildung			
Hauptschule	20,6 %	20,1 %	39,4 %
Mittlere Reife, Abitur	76,6 %	78,6 %	56,7 %
Sonstige	2,8 %	1,3 %	14,0 %
Nationalität			
Deutsch	94,3 %	98,4 %	89,7 %
andere	5,7 %	1,6 %	10,3 %
Region			
West	78,5 %	78,4 %	78,8 %
Ost	21,5 %	21,6 %	21,2 %
Glücksspielteilnahme in den zurückliegenden 12 Monaten	39,0 %	72,2 %	39,2 %

Tab. 1 Soziodemografische Merkmalsverteilung in den ungewichteten Teilstichproben und der gewichteten Gesamtstichprobe

* Die Unterschiede in der Gesamtzahl der Befragten in der ungewichteten (N = 7.980) und gewichteten Stichprobe (N = 7.981) resultieren aus der Gewichtung der Daten

ben. Als Grundlage für die Bestimmung einer Glücksspielsucht wurde das diagnostische und statistische Manual psychischer Störungen (DSM-IV) herangezogen. Es beinhaltet 10 Kriterien, welche die grundlegenden Charakteristika eines pathologischen Spielverhaltens abbilden. Hierzu gehören Vereinnahmung, Toleranzentwicklung, Abstinenzunfähigkeit, Entzugserscheinungen, Flucht vor Problemen, Chasing (dem Verlust „hinterher jagen“), Verheimlichung, Beschaffungsdelinquenz, negative Folgen und Freikaufen (Ausgleichen der Verluste durch Angehörige). Von einem pathologischen Spielverhalten ist dann auszugehen, wenn eine Person fünf oder mehr dieser Kriterien erfüllt. Bei drei oder vier zutreffenden Kriterien ist das Spielverhalten als problematisch anzusehen.

Im Rahmen der hier vorliegenden Studie kam ein von Stinchfield [30] entwickeltes Instrument zur Anwendung, bei welchem die DSM-IV-Kriterien in 19 Fragestellungen übertragen worden sind. Mit Ausnahme der „Entzugserscheinungen“ werden die Kriterien durch jeweils zwei dichotome Einzelfragen operationalisiert und gelten als erfüllt, wenn mindestens eines dieser beiden Items bejaht wird. Stinchfield [31] prüfte den Test hinsichtlich seiner psychometrischen Eigenschaften und attestierte ihm eine befriedigende Reliabilität, Validität und Klassifikationsgenauigkeit. Am Bremer Institut für Drogenforschung wurde das Instrument vom Englischen ins Deutsche übertragen. Eine bereits vorliegende Übersetzung des Fragebogens von Meyer und Hayer [1] ist bei der Formulierung der einzelnen Fragen einbezogen worden. Da davon ausgegangen werden kann, dass Personen, die nur gelegentlich spielen bzw. nur geringe Geldsummen für das Glücksspiel aufwenden, keine glücksspielbezogenen Probleme entwickeln können, durchliefen im Rahmen dieser Studie nur Befragte mit mindestens wöchentlicher Spielteilnahme oder einem monatlichen Geldeinsatz von mindestens 50 € bei einer der genannten Glücksspielarten den DSM-IV-Test.

Antwortrate und Datenbereinigung

Der Bruttoansatz der Stichprobe für die telefonische Befragung betrug 14.441 Telefonnummern, von denen 55,6% nicht verwenden

det werden konnten, da sie entweder nicht geschaltet waren, es sich um einen Faxanschluss handelte oder nach mehr als 12 Kontaktversuchen immer noch keine Verbindung zustande kam. Von diesem bereinigten Brutto wurden 827 Telefonnummern als stichprobenneutrale Ausfälle identifiziert (im Haushalt keine Person der Zielgruppe, kein Privathaushalt, Verständigung nicht möglich), sodass 7 167 Nummern für die Durchführung der Befragung verblieben. Bei insgesamt 4 000 verwendbaren Telefoninterviews beträgt die Antwortrate somit 55,8%. Für die Onlinebefragung sind insgesamt 6 720 Personen des TNS Infratest Access-Panels aufgefordert worden, an der Befragung teilzunehmen. Panelisten, die nach Ablauf einer Frist nicht antworteten, erhielten ein Erinnerungsschreiben. Nach dem Erreichen der vorgegebenen Teilnehmerzahl (N = 4.000) war ein Ausfüllen des Onlinefragebogens nicht mehr möglich, sodass insgesamt die Angaben von 68% der zur Teilnahme an der Befragung aufgeforderten Personen Eingang in die Onlinestichprobe fanden. Die gesamte Stichprobe umfasste ursprünglich 8.003 Fälle. Hier-von sind 23 aufgrund unplausibler Antwortmuster aus dem Datensatz entfernt worden. Dies waren überwiegend Personen, die entweder gar keine Angaben zu ihrem Glücksspielverhalten machten, die zu allen vorgegebenen Glücksspielarten die Option „Weiß nicht“ angaben oder die berichteten, in allen Glücksspielarten mit der gleichen Frequenz und dem gleichen Geldeinsatz zu spielen. Bis auf eine Ausnahme entstammen die ausgeschlossenen Fälle dem Onlinesample.

Gewichtung

In der **Tab. 1** sind die (ungewichteten) Verteilungen grundlegender soziodemografischer Merkmale des Telefon- und des Onlinesample wiedergegeben. Frauen sind unter den telefonisch befragten Personen etwas häufiger vertreten als in der Online-stichprobe. Auch der Anteil derer, die keine deutsche Staatsangehörigkeit besitzen, ist in der erstgenannten Personengruppe etwas höher. Bei allen anderen soziodemografischen Merkmalen zeigen sich keine relevanten Unterschiede zwischen den Stichproben. Ein erheblicher und für die weiteren Analysen be-

	keine Glücksspiel- teilnahme im letzten Jahr (N = 4.853)	Spieler, die mindes- tens einmal im Jahr spielen (N = 3.128)	Spieler, die min- destens monatlich spielen (N = 1.911)	Spieler, die mindes- tens wöchentlich spielen (N = 1.009)
Anteil an allen Befragten	60,8%	39,2%	23,9%	12,6%
Geschlecht				
männlich	46,5%	57,0%	60,6%	62,4%
weiblich	53,5%	43,0%	39,4%	37,6%
Alter				
18–29 Jahre	23,3%	18,4%	14,7%	11,0%
30–39 Jahre	22,4%	22,2%	21,8%	20,1%
40 Jahre und älter	54,2%	59,5%	63,5%	68,9%
Schulbildung				
Hauptschule	38,4%	40,8%	44,3%	48,2%
Mittlere Reife, Abitur	56,2%	57,4%	54,0%	50,7%
Sonstige	5,4%	1,8%	1,7%	1,1%
Nationalität				
Deutsch	88,3%	91,9%	93,3%	94,7%
andere	11,7%	8,1%	6,7%	5,3%
Beruf				
Ungelernter Arbeiter	6,6%	6,1%	7,1%	7,8%
Facharbeiter	10,6%	16,3%	17,6%	18,9%
Angestellter/Beamter	25,7%	30,5%	28,5%	28,6%
Leitender Angestellter	5,0%	7,3%	7,9%	7,6%
Selbstständiger/ Freiberufler/Landwirt	6,1%	6,6%	6,0%	5,9%
Hausfrau/Hausmann	11,0%	6,7%	6,7%	6,8%
Rentner/Pensionär	10,5%	10,1%	11,7%	12,4%
arbeitslos	9,2%	6,8%	7,2%	6,8%

Tab. 2 Soziodemografische Merkmale der gewichteten Stichprobe nach Spielhäufigkeit

deutsamer Unterschied ist jedoch hinsichtlich der Teilnahme an einem Glücksspiel innerhalb der letzten 12 Monate vor der Befragung festzustellen. Während 39,0% der telefonisch Befragten eine Spielteilnahme bejahten, liegt dieser Anteil in der Onlinestichprobe mit 72,2% deutlich darüber. Um die sich daraus ergebene Überschätzung der Prävalenz der Glücksspielteilnahme zu korrigieren, sind die zusammengeführten Daten der Telefon- und Onlinebefragung so gewichtet worden, dass der Anteil der im Laufe des letzten Jahres am Glücksspiel teilnehmenden Personen im Gesamtsample der diesbezüglichen Glücksspielprävalenz aus der telefonischen Befragung entspricht (jeweils 39%).

Die unterschiedliche Bereitschaft, an einer Umfrage teilzunehmen, ist aber auch hinsichtlich der anderen in **Tab. 1** genannten Variablen von Bedeutung. So sind beispielsweise Personen mit einem Hauptschulabschluss sowohl in der Telefon- wie der Onlinebefragung im Vergleich zur bundesdeutschen Bevölkerung deutlich unterrepräsentiert. Gleiches gilt für Personen, welche keine deutsche Staatsangehörigkeit besitzen. Um diese Verzerrungen zu korrigieren und somit die Repräsentativität der Studie zu gewährleisten, sind die Daten nach Alter, Geschlecht, Schulbildung, Region (Ost, West), Bundesland sowie Nationalität gewichtet worden. Basis für die Gewichtung waren Soll-Strukturdaten aus der Bevölkerungsfortschreibung des Statistischen Bundesamtes; Stand 31.12.2004 [29].

Statistische Verfahren

Verteilungsunterschiede zwischen den Spielproblemgruppen wurden unter Anwendung des Chi²-Tests auf Signifikanz geprüft. Bei der nicht normalverteilten Variable „Gesamter Geldeinsatz für Glücksspiele“ wurden Gruppenunterschiede mittels des Kruskal-Wallis-Tests geprüft. Die Datenaufbereitung und –auswertung erfolgte mit dem Statistikprogramm SPSS 11.5.

Ergebnisse

Prävalenz des Glücksspiels

Insgesamt nahmen 39,2% der Befragten mindestens einmal in den zurückliegenden 12 Monaten an einem Glücksspiel teil (siehe **Tab. 2**). Nahezu ein Viertel spielt mindestens einmal im Monat (23,9%) und etwa jeder Achte (12,6%) wöchentlich. Das Glücksspielen, und insbesondere dann, wenn es regelmäßig ausgeübt wird, ist unter den Männern wesentlich häufiger anzutreffen, als bei den weiblichen Befragten. Auch hinsichtlich des Alters und der Schulbildung zeigen sich bemerkenswerte Unterschiede im Spielverhalten. Insbesondere die älteste Alterskohorte (40–65 Jahre: 68,9%) sowie Personen mit einem Hauptschulabschluss (48,2%) sind überdurchschnittlich häufig unter den wöchentlich spielenden Personen zu finden. Hingegen sind Personen, die nicht die deutsche Staatsangehörigkeit besitzen, zu geringeren Anteilen unter den regelmäßigen Spielern vertreten als in Bezug auf die Gesamtbevölkerung.

Die Teilnahme am Glücksspiel differiert je nach Glücksspielart erheblich. Am beliebtesten ist in Deutschland das Zahlenlotto; jeder Dritte nahm im Laufe der zurückliegenden 12 Monate daran teil (siehe **Tab. 3**). Etwa ein Fünftel der Bevölkerung (19,0%) tippt mindestens einmal pro Monat auf eine Zahlenkombination und von einer wöchentlichen Teilnahme berichten 10,5%. Alle anderen Glücksspielformen werden von deutlich weniger Personen gespielt. So kauften 11,6% aller Befragten im Laufe des zurückliegenden Jahres mindestens ein Rubbellos, 6,4% nahmen an der Glücksspirale teil und 4,5% an einer Klassenlotterie. Auf Sportereignisse wetteten binnen eines Jahres 4,5% aller Befragten und jeweils etwa 3% spielten am Glücks- oder Geldspielautomaten oder nahmen an Casinospielen wie Roulette, Black Jack, Poker und Ähnlichem teil. Pferdewetten ging nur ein sehr geringer Anteil der deutschen Bevölkerung ein (0,6%).

Tab. 3 Glücksspielart nach Spielteilnahme*

	12-Monats-Prävalenz Glücksspiel		regelmäßige Spielteilnahme mindestens monatlich		regelmäßige Spielteilnahme mindestens wöchentlich	
	Anzahl Spieler	Anteil an allen Befragten	Anzahl Spieler	Anteil an allen Befragten	Anzahl Spieler	Anteil an allen Befragten
Lotto	2.627	32,9%	1.514	19,0%	837	10,5%
Glücksspirale	512	6,4%	193	2,4%	92	1,2%
Klassenlotterie	362	4,5%	193	2,4%	54	0,7%
Rubbellose	928	11,6%	254	3,2%	44	0,5%
Sportwetten	362	4,5%	188	2,4%	78	1,0%
Pferdewetten	51	0,6%	8	,1%	4	0,0%
Spielautomaten	268	3,4%	69	,9%	19	0,2%
Casinospiele	213	2,7%	43	,5%	15	0,2%
Sonstige	276	3,5%	105	1,3%	46	0,6%

* Basis: alle Befragten (N = 7.981) der gewichteten Stichprobe; Mehrfachantworten möglich

Tab. 4 Multiple Teilnahme am Glücksspiel von Spielern des zurückliegenden Jahres*

	Lotto	Glücks- spirale	Klassen- lotterie	Rubbel- lose	Sport- wetten	Pferde- wetten	Spiel- automaten	Casino- spiele	Sonstige
Lotto	46,3%-	87,7%	62,5%	88,2%	79,8%	86,6%	78,6%	81,1%	80,4%
Glücksspirale	17,0%	6,5%	27,9%	22,1%	17,4%	35,6%	25,5%	19,8%	28,5%
Klassenlotterie	8,7%	20,0%	26,2%	12,6%	12,8%	34,4%	16,5%	16,5%	17,2%
Rubbellose	31,1%	40,3%	32,2%	2,7%	50,1%	56,8%	57,5%	51,5%	51,6%
Sportwetten	11,0%	12,4%	12,7%	19,6%	9,5%	45,8%	27,2%	33,2%	23,4%
Pferdewetten	1,6%	3,4%	4,6%	3,0%	6,2%	1,5%	5,8%	8,5%	6,5%
Spielautomaten	8,1%	13,5%	12,3%	16,8%	20,2%	32,3%	5,4%-	34,2%	19,6%
Casinospiele	6,5%	8,2%	9,6%	11,7%	19,3%	36,8%	26,7%	7,2%-	14,1%
Sonstige	8,4%	15,3%	13,0%	15,2%	17,6%	36,6%	19,9%	18,3%	13,1%
N-Spieler	2.557	495	354	902	353	48	263	205	266

* Basis dieser Tabelle ist die gewichtete Stichprobe. Die Tabelle ist spaltenweise zu lesen. Die in der Diagonale kursiv abgetragenen Zahlen geben die Anteile der Spieler an den jeweiligen Spielarten wieder, die im zurückliegenden Jahr ausschließlich an dieser einen Glücksspielart teilnahmen
 Lesebeispiel: Von allen Sportwettlern spielten im Laufe des zurückliegenden Jahres 79,8 % auch noch Lotto, 50,1 % kauften Rubbellose und 20,2 % spielten am Automaten. Der Anteil der Personen, die ausschließlich auf den Ausgang von Sportereignissen wetteten beträgt 9,5 %

Mit Ausnahme des Zahlenlottos werden Glücksspiele nur von einem kleinen Teil der Bevölkerung regelmäßig wahrgenommen. So schwanken die Anteile wöchentlicher Spielteilnahme diesbezüglich zwischen null (Pferdewetten) und einem Prozent (Glücksspirale, Sportwetten).

Die Teilnahme am Glücksspiel ist (mit Ausnahme des Zahlenlottos) selten auf eine einzige Spielart beschränkt. Insbesondere unter den Spielern von Glücksspielarten mit hoher Ereignisfrequenz wie z. B. den Casinospielen, den Glücks- und Geldspielautomaten sowie den Sportwetten findet sich häufig ein multiples Spielverhalten. So nehmen beispielsweise 33,2 % der Casinospieler auch an Sportwetten teil bzw. 34,2 % spielen zusätzlich noch am Automaten (siehe • Tab. 4).

Eine besondere Stellung im Zusammenhang mit der multiplen Glücksspielteilnahme nimmt das Zahlenlotto ein. So spielen zwischen 80 % und 90 % der Sport- und Pferdewetter sowie der Automaten- und Casinospieler zusätzlich noch Lotto. Der umgekehrte Fall gilt hingegen nicht. Nahezu die Hälfte aller Lottospieler (46,3 %) ist ausschließlich an dieser einen Spielart beteiligt.

Problemspielverhalten

Von allen Befragten, die den DSM-IV-Test absolvierten, erfüllten 45 Personen fünf oder mehr Kriterien eines pathologischen Spielverhaltens (siehe • Tab. 5). Bezogen auf die gesamte gewichtete Stichprobe (N = 7.981) entspricht dies einem Anteil von 0,56 %. Werden nur die Personen betrachtet, die im Laufe des zurückliegenden Jahres überhaupt an einem Glücksspiel teilnah-

men, so liegt die Prävalenz pathologischen Spielens bei 1,44 %. Von einem problematischen Spielverhalten (drei oder vier DSM-IV-Kriterien erfüllt) sind in Bezug auf die Gesamtstichprobe 0,64 % betroffen. Bei ausschließlicher Betrachtung der im letzten Jahr am Glücksspiel teilnehmenden Personen beträgt dieser Anteil 1,63 %. Insgesamt haben somit 1,2 % aller Befragten bzw. 3,1 % aller Spieler ein Glücksspielproblem nach DSM-IV.

Die Anteile problematischen und pathologischen Spielens unterscheiden sich je nach Glücksspielart erheblich. Zu beachten ist in diesem Zusammenhang aber, dass die ermittelten Spielprobleme nicht zwangsläufig der jeweils genannten Glücksspielart zuzurechnen sind, da, wie oben berichtet, sehr viele der Glücksspieler im Laufe des zurückliegenden Jahres an mehreren Glücksspielen teilnahmen. Besonders deutlich wird dieser Sachverhalt beim Zahlenlotto. Während der Anteil pathologischer Spieler unter allen Lottospielern bei 1,6 % liegt, beträgt er in der Gruppe der ausschließlichen Lottospieler vergleichsweise geringe 0,4 % (siehe • Abb. 1). Demnach ist ein Großteil der Spielprobleme von Personen, die Lotto spielen, offensichtlich auf die gleichzeitige Teilnahme an weiteren Glücksspielen zurückzuführen. Bei allen anderen Spielarten ist eine exakte Bestimmung des Gefährdungspotenzials aufgrund der oben dargelegten hohen Anteile des multiplen Glücksspielkonsums nicht möglich, d. h. eine eindeutige Zuordnung von Problemverhalten und Glücksspielart kann für die Mehrzahl der von Glücksspielproblemen betroffenen Personen nicht vorgenommen werden. Durch den Vergleich der Prävalenzen problematischen und pa-

Tab. 5 Anteile problematischen und pathologischen Spielverhaltens*

Anzahl erfüllter DSM-IV-Kriterien	N	Alle Befragte (N = 7.981)		Spieler des zurückliegenden Jahres (N = 3.128)	
0 kein oder sehr geringes Spielproblem		96,65 %	98,80 %	91,46 %	96,93 %
1	130	1,63 %		4,16 %	
2	42	0,52 %		1,34 %	
3 problematisches Spielverhalten	41	0,51 %	0,64 %	1,30 %	1,63 %
4	10	0,13 %		0,33 %	
5 pathologisches Spielverhalten	21	0,26 %	0,56 %	0,66 %	1,44 %
6	9	0,11 %		0,28 %	
7	8	0,10 %		0,25 %	
8	4	0,05 %		0,14 %	
9	2	0,03 %		0,07 %	
10	1	0,01 %		0,02 %	

* Basis dieser Tabelle ist die gewichtete Stichprobe

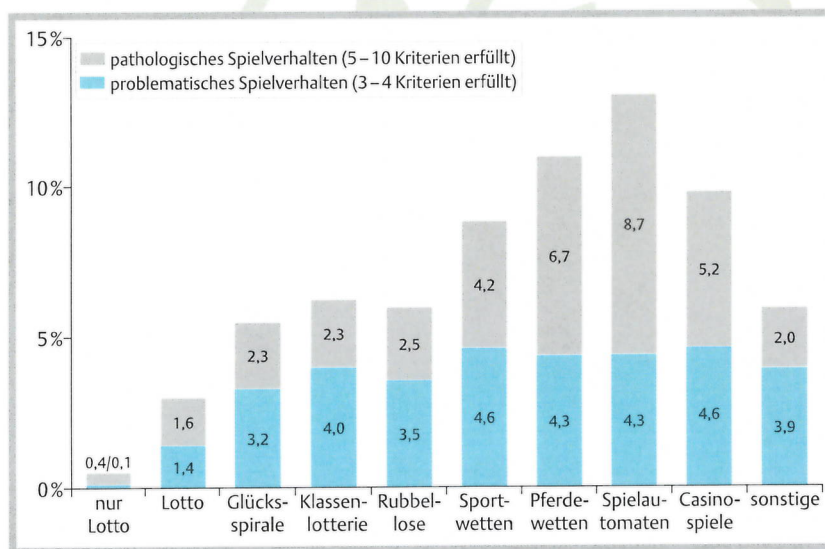


Abb. 1 Anteil problematischer und pathologischer Spieler (Jahresprävalenz) nach Glücksspielart. Basis dieser Grafik ist die gewichtete Stichprobe.

thologischen Spielens der verschiedenen Glücksspielformen lassen sich jedoch erste evidente Hinweise zu deren jeweiligem Gefährdungspotenzial ableiten.

Zwischen drei und vier Prozent der Glücksspirale-, Klassenlotterie- und Rubbellosenspieler zeigen ein problematisches und etwa jeweils 2% ein pathologisches Spielverhalten. Bei den Sportwetten liegen diese Anteile mit 4,6% bzw. 4,2% zum Teil erheblich darüber. Gleiches gilt für die Casinospiele (4,6% bzw. 5,2%) und Pferdewetten (4,3% bzw. 6,7%).

Noch häufiger zeigen sich glücksspielbezogene Probleme bei den Automatenspieler. 8,7% sind von einem pathologischen und weitere 4,3% von einem problematischen Spielverhalten betroffen.

Merkmale von Glücksspielern in Abhängigkeit vom Grad des Spielproblems

In der Tab. 6 sind einige grundlegende Charakteristika von Spielern in Abhängigkeit vom Grad des gemessenen Spielproblems wiedergegeben.

Im Gegensatz zur Gesamtstichprobe sind Männer unter den Personen, die im letzten Jahr ein glücksspielbezogenes Problem aufwiesen, deutlich überrepräsentiert. So beträgt ihr Anteil unter den pathologischen Spielern bemerkenswerte 80,8%. Des Weiteren zeigt sich eine Häufung des Auftretens von Spielproblemen bei jungen Menschen. Sie sind in der Gruppe der problema-

tischen (37,2%) und pathologischen Spieler (32,9%) ca. doppelt so häufig vertreten wie unter den Befragten mit keinen bzw. nur geringen Spielproblemen. Das Auftreten einer Glücksspielsucht steht in deutlichem Zusammenhang mit der Zahl der ausgeübten Glücksspiele. Während bei den Spielern, die ein oder zwei Glücksspiele gleichzeitig spielten, der Anteil problematischen und pathologischen Spielens bei 1,5% liegt, sind in der Gruppe der Spieler, welche in drei oder mehr Glücksspiele gleichzeitig involviert waren 8,6% von einem solchem Spielverhalten betroffen.

Der Abb. 1 war zu entnehmen, dass einige Spielformen besonders hohe Anteile von pathologischen Spielern aufweisen. In der Tab. 6 lässt sich jetzt zusätzlich ablesen, wie stark die einzelnen Glücksspielarten in den hier betrachteten Spielproblemguppen vertreten sind. Es wird deutlich, dass die Beteiligung an Sport- und Pferdewetten, Casinospielen und Glücks- oder Geldspielautomaten in der Gruppe der pathologischen Spieler jeweils um ein Vielfaches über dem Anteil in der gesamten Spielerschaft liegt. Besonders deutlich wird dieser Sachverhalt bei den Automatenspieler. Beträgt ihr Anteil in Bezug auf die gesamte Spielerschaft 8,6%, so sind sie in der Gruppe der pathologischen Spieler sechsmal häufiger vertreten (53,1%). Des Weiteren sind Spielprobleme in der Familie von besonderer Bedeutung. Gaben 2,8% aller befragten Spieler, die zwei oder weniger DSM-IV-Kriterien aufwiesen an, dass Familienmitglieder von

	keine/geringe Spielprobleme (0–2 Kriterien) (N=3.033)	problematisches Spielverhalten (3–4 Kriterien) (N=51)	pathologisches Spielen (5–10 Kriterien) (N=44)	CHI ²
Geschlecht				
männlich	56,5% (96,0%)	70,3% (2,0%)	80,8% (2,0%)	15,2***
weiblich	43,5% (98,2%)	29,7% (1,1%)	19,2% (0,6%)	
Alter				
18–29 Jahre	17,8% (94,2%)	37,2% (3,3%)	32,9% (2,5%)	19,5***
30–39 Jahre	22,3% (97,7%)	12,6% (0,9%)	22,0% (1,4%)	
40 Jahre und älter	59,9% (97,5%)	50,2% (1,4%)	45,1% (1,1%)	
Schulbildung				
Hauptschule	40,4% (95,9%)	51,4% (2,1%)	58,3% (2,0%)	8,5 n.s.
Mittlere Reife, Abitur	57,8% (97,7%)	46,0% (1,3%)	40,3% (1,0%)	
Sonstige	1,8% (96,6%)	2,6% (2,3%)	1,4% (1,1%)	
Anzahl gespielter Glücksspielarten				
eine oder zwei	79,6% (98,5%)	41,4% (0,9%)	34,0% (0,6%)	89,6***
drei und mehr	20,4% (91,4%)	58,6% (4,5%)	66,0% (4,1%)	
Glücksspielart				
Spielautomaten	7,7%	22,7%	53,1%	124,9***
Sportwetten	10,9%	32,5%	34,7%	46,8***
Casinospiele	6,3%	19,3%	25,1%	37,2***
Pferdewetten	1,5%	4,3%	7,7%	9,6***
Mittlerer monatlicher Geldeinsatz für Glücksspiele	33,4 €	76,9 €	121,4 €	50,3 ***
Spielprobleme bei anderen Familienangehörigen				
ja	2,8% (92,8%)	1,6% (0,9%)	14,1% (6,4%)	18,9 ***
nein	97,2% (97,2%)	98,4% (1,6%)	85,9% (1,2%)	

^a Basis dieser Tabelle ist die gewichtete Stichprobe. Die Angaben in Klammern geben die zeilenweise Prozentuierung wieder

*** = $p < 0,01$

Tab. 6 Soziodemografische und spielbezogene Merkmale von Spielern des vergangenen Jahres nach Spielproblem^{a)}

Spielproblemen betroffen waren oder sind, so trifft dies in der Gruppe der pathologischen Spieler auf 14,1% zu.

Diskussion

Nach den Ergebnissen dieser Studie haben 39% der in Deutschland lebenden Personen im Laufe eines Jahres mindestens einmal an einem Glücksspiel teilgenommen. Bühringer et al. [3] weisen im Rahmen ihrer Studie eine höhere diesbezügliche Jahresprävalenz für Deutschland aus (49%). Als Ergebnis einer Nachbefragung von Personen, welche den Fragebogen im Rahmen dieser letztgenannten Untersuchung nicht ausfüllten, zeigte sich, dass diese weniger häufig an Wetten und Glücksspielen teilnahmen [3]. Der Anteil der Spieler an der Gesamtbevölkerung wird somit in der Studie von Bühringer et al. überschätzt. Grundsätzlich lässt sich aber festhalten, dass das Spielen um Geld in Deutschland weit weniger populär ist als in vielen angelsächsisch und skandinavisch geprägten Gesellschaften. Offensichtlich ist die Beteiligung am Glücksspiel in der deutschen Freizeitkultur weniger stark verankert.

Dass sich die geringere Spielbeteiligung der in Deutschland lebenden Bevölkerung nicht zwangsläufig auch in niedrigeren Prävalenzen problematischen bzw. pathologischen Spielens niederschlägt, zeigen die Ergebnisse der vorliegenden Untersuchung. So sind 0,56% der 18- bis 65-jährigen Deutschen von einem pathologischen Spielverhalten nach DSM-IV betroffen. Hingegen ist beispielsweise in Großbritannien, wo prozentual deutlich mehr Personen an Glücksspielen teilnehmen, dieser Anteil gerade einmal halb so hoch (0,3%; [4]).

In einer Vielzahl internationaler Prävalenzstudien konnte gezeigt werden, dass Personen mit Spielproblemen in deutlich mehr Glücksspielarten involviert sind als der Rest der Spielerschaft

[5,21,23,32]. Auch in der vorliegenden deutschen Studie findet sich ein solcher Zusammenhang. Es sind hier vor allem die Spiele mit hoher Ereignisfrequenz, wie z.B. Sport- und Pferdewetten sowie Casino- und Automatenspiele, welche insbesondere bei multiplem Gebrauch oftmals zu ernsthaften Spielproblemen führen. Unter den pathologischen Spielern in Deutschland sind Männer deutlich häufiger vertreten als Frauen. Blanco et al. [19], die in ihrer Studie zu einem ähnlichen Ergebnis kamen, zeigen grundlegende Charakteristika dieser geschlechtsspezifischen Spielproblementwicklung auf. So verweisen sie darauf, dass Männer offensichtlich eher dazu neigen, an mehreren Glücksspielen gleichzeitig teilzunehmen. Außerdem sind, in Abhängigkeit von der ethnischen Zugehörigkeit, Frauen oftmals einem strengeren sozialen Normengefüge unterworfen, welches in diesem Zusammenhang protektiv wirkt. Des Weiteren verweisen die Autoren auf mögliche biologische und psychologische Ursachen der unterschiedlichen Anfälligkeit für ein pathologisches Spielverhalten. Während beispielsweise die überwiegend jungen männlichen Spieler aufgrund ihrer Impulsivität und der ökonomischen Anreize am Glücksspiel teilnehmen, nutzen viele von Spielproblemen betroffene Frauen das Spielen offensichtlich als eine Möglichkeit, sich von negativen Emotionen abzulenken. Gestützt wird diese letztgenannte Annahme durch Ergebnisse (auch dieser Studie), die darauf verweisen, dass von Spielproblemen bei den Männern die jüngeren und bei den Frauen oftmals die mittleren und älteren Alterskohorten in besonderem Maße betroffen sind. Sonntag [24] führt in ihrer Übersichtsarbeit zu den Risikofaktoren pathologischen Spielens aus, dass empirische Befunde aus den USA auf eine höhere Suchtgefährdung der unteren Bildungsschichten hindeuten. Auch in der vorliegenden Studie finden sich (wenn auch nicht signifikante) Hinweise auf einen solchen Zusammenhang. Des Weiteren sind vorhandene Spielprobleme von Familienangehörigen bedeutsam. Eine sol-

che familiäre Situation stellt, analog zu den Ergebnissen der Untersuchungen von Lesieur et al. [33] oder Raylu & Oei [34] auch bei den deutschen Glücksspielern ein erhebliches Risiko dar, selbst ein Spielproblem zu entwickeln.

Zusammenfassend lässt sich somit festhalten, dass zwar das Spielverhalten der Deutschen von dem der Bevölkerung anderer Länder hinsichtlich der Spielteilnahme bemerkenswert differiert, die Charakteristika problematischen und pathologischen Spielens jedoch in wesentlichen Bereichen eine hohe Übereinstimmung zeigen. Dementsprechend sollte eine Vielzahl der in anderen Teilen der Welt erfolgreich praktizierten Maßnahmen zum Spielerschutz auch für die deutsche Spielerschaft Gültigkeit haben. In diesem Zusammenhang wäre z.B. die konsequente Umsetzung des Kinder- und Jugendschutzgesetzes zu nennen, um, wie bei vielen stoffgebundenen Süchten auch, das Einstiegsalter in das Glücksspiel zu erhöhen. Des Weiteren sind Aufklärungskampagnen hinsichtlich der Gewinnwahrscheinlichkeit und des Gefährdungspotenzials einzelner Glücksspielarten angeraten. Auch lassen die Ergebnisse dieser und vieler internationaler Studien es notwendig erscheinen, Kindern von spielsüchtigen Eltern eine besondere Aufmerksamkeit zukommen zu lassen, um deren Risiko, zukünftig selbst Spielprobleme zu entwickeln, zu minimieren. Insbesondere aber gilt es darüber nachzudenken, ob Geldspielautomaten aufgrund ihrer hohen suchtinduzierenden Wirkung nicht gänzlich aus Einrichtungen mit hohem Publikumsverkehr, wie z.B. Kneipen und Restaurants, verbannt werden sollten. Auch scheint eine Intensivierung des Spielerschutzes von Casino- und Spielhallenbesuchern dringend notwendig.

Bezüglich der Repräsentativität der Bevölkerungsstichprobe sind folgende Einschränkungen zu erwähnen. So liegt der (ungewichtete) Anteil der Befragten mit Hauptschulabschluss deutlich unter dem der deutschen Gesamtbevölkerung. Die Erreichbarkeit so genannter bildungsferner Schichten ist – unabhängig von der Erhebungsform – bei Bevölkerungsbefragungen ein bekanntes Problem. So hatte beispielsweise die im Jahre 2003 durchgeführte Repräsentativbefragung zum Konsum psychoaktiver Substanzen einen Anteil an Hauptschülern von lediglich 17,7% [35]. Anders als in der Untersuchung von 2003 ist in der vorliegenden Studie versucht worden, diesem Sachverhalt durch eine Gewichtung der Daten nach dem Schulabschluss Rechnung zu tragen. Eine Besonderheit dieser Studie stellt die Erhebung von Daten über einen Online-Fragebogen dar. Während sich hinsichtlich wesentlicher soziodemografischer Merkmale keine bedeutsamen Unterschiede zur Telefonstichprobe ergeben, liegt der Anteil der Onlinebefragten, die im letzten Jahr an einem Glücksspiel teilgenommen haben mit 72,2% erheblich über dem der Telefonstichprobe (39,0%). Offenbar beteiligen sich Personen, die regelmäßig das Internet nutzen, häufiger an Glücksspielen. Anzunehmen ist des Weiteren, dass innerhalb der Online-Stichprobe überwiegend Personen den Fragebogen ausgefüllt haben, die sich aufgrund der eigenen Glücksspielteilnahme für diese Thematik interessierten. Um dennoch ein repräsentatives Gesamtsample zu erhalten, ist die Spielteilnahme in die Gewichtung einbezogen worden. Da bis zum Zeitpunkt der Auswertung keine belastbaren Zahlen zur Glücksspielteilnahme der Deutschen vorlagen und die telefonische Stichprobe hinsichtlich dieser Frage als repräsentativer Ausschnitt der Gesamtbevölkerung angesehen werden kann, bildete die dort ermittelte Prävalenz die Basis für die Gewichtung. Dass nach Auffassung der Autoren trotz dieses Vorgehens die Repräsentativität der Stichprobe gegeben ist, kann darüber hinaus an zwei Beispielen aus der Marktforschung aufgezeigt werden. Laut einer repräsentativen

Befragung, die die Gesellschaft für Konsumforschung im Jahre 2002 durchführte, hatten 34% der Befragten mindestens einmal im Laufe eines Jahres am Samstaglotto teilgenommen [zitiert nach: 1]. Die Jahresprävalenz des Zahlenlottos der am Bremer Institut für Drogenforschung durchgeführten Glücksspielstudie ist mit einem Anteil von 33% nahezu identisch. Ein weiterer Punkt betrifft die durchschnittlich pro Monat für das Lottospiel eingesetzten Beträge. Wird als Basis für die weiteren Darlegungen ein Betrachtungszeitraum von jeweils einem Monat vor dem Tag des ersten und des letzten Interviews gewählt, so sind die Ziehungen in der Zeit vom 18.10.2006 bis 5.12.2006 von Bedeutung. Innerhalb dieses Zeitraums gab es insgesamt jeweils sieben Ziehungen am Samstag und am Mittwoch mit einem Gesamteinsatz von € 621.734.869¹. Im Mittel wurden pro Samstagsziehung € 62.309.626 und pro Mittwochsziehung € 26.509.641 eingesetzt. Bezogen auf einen Zeitraum von einem Monat waren dies durchschnittlich € 355.277.068. Bei einer Bevölkerungszahl in Deutschland von N=68.072.756 der über 17-jährigen [36] ergibt sich somit ein monatlicher durchschnittlicher Spieleinsatz von € 5,22 je Bundesbürger. In der vorliegenden (gewichteten) Stichprobe beträgt der mittlere Geldeinsatz für das Zahlenlotto € 5,29 je befragter Person.

Fazit

- ▶ Der Zugang zu besonders suchtgefährdenden Glücksspielarten (insbesondere Glücks- und Geldspielautomaten) sollte erschwert werden.
- ▶ Glücksspielprobleme sind überdurchschnittlich häufig bei jüngeren Menschen anzutreffen. Suchtprävention im Glücksspielbereich sollte sich deshalb vor allem auf diese Personengruppe konzentrieren.
- ▶ Kinder und Jugendliche mit spielsüchtigen Familienangehörigen bedürfen einer besonderen Aufmerksamkeit, da für sie ein überdurchschnittlich hohes Risiko besteht, ein problematisches Glücksspielverhalten zu entwickeln.

Deklaration möglicher Interessenskonflikte: Es bestehen keine Interessenskonflikte im Zusammenhang mit der Erstellung dieser Publikation.

Literatur

- 1 Meyer G, Hayer T. Das Gefährdungspotential von Lotterien und Sportwetten. Eine Untersuchung von Spielern aus Versorgungseinrichtungen. Bremen: Universität Bremen 2005
- 2 Stöver H. Glücksspiele in Deutschland – Eine repräsentative Untersuchung zur Teilhabe und Problemlage des Spielens um Geld. Bremen: Bremer Institut für Drogenforschung 2006
- 3 Bühringer G, Kraus L, Sonntag D et al. Pathologisches Glücksspiel in Deutschland: Spiel- und Bevölkerungsrisiken. Sucht 2007; 53: 296–308
- 4 Wardle H, Sproston K, Orford J et al. British Gambling Prevalence Survey 2007. London: National Centre for Social Research 2007
- 5 Gill T, Grande E, Taylor A. Factors Associated with Gamblers: A Population-based Cross-sectional Study of South Australian Adults. Journal of Gambling Studies 2006; 22: 143–164
- 6 National Research Council (U.S.). Pathological gambling. A critical review. In: Washington, D.C.: National Academy Press 2003
- 7 Bruin DE de, Meijerman CJM, Leenders FRJ, Braam RV. Verslingerd aan meer dan een spel. Een onderzoek naar de aard en omvang van kansspelproblematiek in Nederland. Utrecht: CVO 2006

¹ Die Geldeinsätze für das Lottospiel sind folgender Webseite entnommen: <http://www.lotto-hessen.de/c/lottoquota> (eingesehen am: 28.09.2007).

- 8 Ladouceur R, Jacques C, Chevalier S et al. Prevalence of Pathological Gambling in Quebec in 2002. *Canadian Journal of Psychiatry* 2005; 50: 451–456
- 9 Abbott MW, Volberg RA. Taking the Pulse on Gambling and Problem Gambling in New Zealand: A Report on Phase one of the 1999 National Prevalence Survey. Wellington, New Zealand: The Department of Internal Affairs 2000
- 10 Rönnberg S, Volberg RA, Abbott MW et al. Gambling and Problem Gambling in Sweden. National Institute of Public Health Series on Gambling 1999
- 11 Häfeli J, Schneider C. Identifikation von Problemspielern im Kasino – Ein Screeninginstrument (ID-PS). Luzern: Hochschule für soziale Arbeit 2005
- 12 Jonnson J. An overview of prevalence surveys of problem and pathological gambling in the Nordic countries. *Journal of Gambling Issues* 2006; 18
- 13 Becoña E. Prevalencia del juego patológico en Galicia mediante el NODS. Descenso de la prevalencia o mejor evaluación del trastorno? [The prevalence of pathological gambling in galicia according to the nods. Reduction in prevalence or better assessment of the disorder?] *Adicciones* 2004; 16: 173–184
- 14 Olason DT, Barudottir SK, Gretarsson SJ. Prevalence of Gambling Participation and Pathological Gambling among adults in Iceland: Results from a National Survey. In: 13th International Conference on Gambling & Risk-Taking. Stateline, Nevada: Institute for the Study of Gambling & Commercial Gaming 2006
- 15 Bondolfi G, Osiek C, Ferrero F. Prevalence estimates of pathological gambling in Switzerland. *Acta psychiatrica Scandinavica* 2000; 101: 473–475
- 16 Productivity Commission. Australia's Gambling Industry. Canberra: Ausinfo 1999
- 17 MCYS. More than Half of Singapore Gambles; But Only 2 in 100 at Risk of Gambling Addiction (Media Release). In: Singapore: Ministry of Community Development, Youth and Sports 2005
- 18 Bondolfi G, Osiek C, Ferrero F. Pathological gambling: An increasing and underestimated disorder. *Schweizer Archiv für Neurologie und Psychiatrie* 2002; 153: 116–122
- 19 Blanco C, Hasin DS, Petry N, Stinson FS, Grant BF et al. Sex differences in subclinical and DSM-IV pathological gambling: results from the National Epidemiologic Survey on Alcohol and Related Conditions. *Psychological medicine* 2006; 36: 943–953
- 20 Winters KC, Stinchfield RD, Botzet A, Anderson N. A Prospective Study of Youth Gambling Behaviors. *Psychology of addictive behaviors* 2002; 16: 3–9
- 21 Orford J, Sproston K, Erens B et al. Gambling and problem gambling in Britain. Hove: Brunner-Routledge 2003
- 22 Turchi RM, Derevensky JL. Youth gambling: not a safe bet. *Current opinion in pediatrics* 2006; 18: 454–458
- 23 Cox BJ, Enns MW, Michaud V. Comparisons Between the South Oaks Gambling Screen and a DSM-IV-Based Interview in a Community Survey of Problem Gambling. *Canadian Journal of Psychiatry* 2004; 49: 258–264
- 24 Sonntag D. Risikofaktoren des problematischen Glücksspielverhaltens. *Zeitschrift für Klinische Psychologie und Psychotherapie* 2006; 35: 314–321
- 25 Cunningham-Williams RM, Grucza RA, Cottler LB et al. Prevalence and predictors of pathological gambling: results from the St. Louis personality, health and lifestyle (SLPHL) study. *Journal of psychiatric research* 2005; 39: 377–390
- 26 Kalke J, Farnbacher G, Verthein U, Haasen C. Das Gefährdungs- und Abhängigkeitspotenzial von Lotterien – Erkenntnisstand in Deutschland. *Suchtmedizin* 2006; 8: 183–188
- 27 Stöver H. Empirische Befunde zum problematischen Lottospielverhalten – Eine Literaturstudie. Bremen: Bremer Institut für Drogenforschung 2006
- 28 Griffiths MG, Wood RTA. Lottery gambling and addiction: An overview of European research: Report compiled for The Association of European National Lotteries (AELLE). Lausanne: European State Lottery and Toto Association 1999
- 29 TNS Infratest Sozialforschung. Prävalenzstudie Glücksspiel – Methodenbeschreibung. Berlin: TNS Infratest Sozialforschung GmbH 2006
- 30 Stinchfield R. Reliability, validity, and classification accuracy of the South Oaks Gambling Screen (SOGS). *Addictive behaviors* 2002; 27: 1–19
- 31 Stinchfield R. Reliability, validity, and classification accuracy of a measure of DSM-IV diagnostic criteria for pathological gambling. *American Journal of Psychiatry* 2003; 160: 180–182
- 32 Welte JW, Barnes GM, Wieczorek WF et al. Risk factors for pathological gambling. *Addictive behaviors* 2004; 29: 323–335
- 33 Lesieur HR, Cross J, Frank M, Welch M et al. Gambling and pathological gambling among university students. *Addictive behaviors* 1991; 16: 517–527
- 34 Raylu N, Oei TP. Pathological gambling. A comprehensive review. *Clinical psychology review* 2002; 22: 1009–1061
- 35 Kraus L, Augustin R. Konzeption und Methodik des Epidemiologischen Suchtsurvey 2003. *Sucht* 2005; 51: 6–18
- 36 Statistisches Bundesamt Deutschland. GENESIS-Online – Das statistische Informationssystem. In: 2007