

Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland.

Ergebnisse des Surveys 2015 und Trends.

Ergebnisbericht

Köln, im Januar 2016



**Bundeszentrale
für
gesundheitliche
Aufklärung**

Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2015 und Trends.

Ergebnisbericht

Köln, im Januar 2016

Zitierweise:

Haß, Wolfgang & Lang, Peter (2016). *Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2015 und Trends*. Forschungsbericht der BZgA. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung.

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

Die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung ist eine Fachbehörde im Geschäftsbereich des Bundesministeriums für Gesundheit.

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung

Referat „Wissenschaftliche Untersuchungen, Qualitätssicherung“

Maarweg 149-161, 50825 Köln,

Tel.: 0221 8992 307

Fax: 0221 8992 300

E-Mail: Forschung@bzga.de

www.bzga.de/forschung/studien-untersuchungen/studien/gluecksspiel/

Daten zur Untersuchung 2015: Ziele und Methoden

Projekttitel:	Prävention der Glücksspielsucht – Repräsentativbefragung 2015
Ziele:	Beschreibung des Glücksspielverhaltens und damit zusammenhängender Merkmale und Indikatoren sowie glücksspielbezogener Einstellungen und Probleme in der Bevölkerung in Deutschland im Jahr 2015. Vergleich dieser Ergebnisse mit denen der vorangegangenen Glücksspielstudien der BZgA aus den Jahren 2007, 2009, 2011 und 2013.
Untersuchungsmethodik und Grundgesamtheit:	Repräsentativbefragung der 16- bis einschließlich 70-jährigen Bevölkerung in Deutschland
Verfahren der Datenerhebung:	Computergestützte Telefoninterviews (CATI)
Auswahlverfahren:	Kombinierte Befragung über Festnetz- und Mobilfunkanschluss („Dual Frame“-Auswahlrahmen) mit Höherquotierung der 16- bis 25-Jährigen ($n = 3.223$); <i>Festnetz</i> : Mehrstufige Zufallsstichprobe auf Basis des ADM*-Telefonstichproben-Systems im Haushalt, „Geburtstagsmethode“; <i>Mobil</i> : Mehrstufige Zufallsstichprobe (Personenstichprobe) auf Basis des 2005 von der Arbeitsgemeinschaft Stichproben des ADM aufgebauten und jährlich aktualisierten Auswahlrahmens für Mobiltelefonie.
Stichprobengröße:	Insgesamt: 11.501, Festnetz: 8.050, Mobilfunk: 3.451.
Befragungszeitraum:	14. April bis 7. Juli 2015
Ausschöpfung bzw. Rücklaufquote:	Festnetzstichprobenanteil: 49,0 % Mobilfunkstichprobenanteil: 36,1 %
Interviewprogrammierung, Stichprobenziehung und Datenerhebung:	forsa. Gesellschaft für Sozialforschung und statistische Analysen mbH
Studienplanung, Datenanalyse und Berichterstattung:	Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, Köln, Wolfgang Haß, Peter Lang

* Arbeitsgemeinschaft deutscher Marktforschungsinstitute

Inhaltsverzeichnis

ZENTRALE ERGEBNISSE DES GLÜCKSSPIEL-SURVEYS 2015 KURZ GEFASST	6
ZUSAMMENFASSUNG	8
SUMMARY	12
1 EINLEITUNG	16
2 METHODIK	23
2.1 STICHPROBENZIEHUNG	23
2.2 DETAILS ZUR STUDIE	28
2.2.1 GEGENSTAND DER BEFRAGUNG	28
2.2.2 ERHOBENE GLÜCKSSPIELFORMEN UND SPIELORTE /BEZUGSWEGE	30
2.2.3 GLÜCKSSPIELPRÄVALENZEN	35
2.2.4 VERHALTENSDATEN ZU DEN GLÜCKSSPIELEN	36
2.2.5 GLÜCKSSPIELBEZOGENE, STANDARDISIERTE BEFRAGUNGSINSTRUMENTE	38
2.2.6 ERHEBUNG DER WAHRNEHMUNG VON PRÄVENTIONS- UND INFORMATIONANGEBOTEN SOWIE EINSTELLUNGEN ZUM GLÜCKSSPIEL IN DER BEVÖLKERUNG	40
2.3 MODIFIKATIONEN IM SURVEY 2015 GEGENÜBER 2013	41
2.4 DURCHFÜHRUNG DER STUDIE	42
2.5 AUSSCHÖPFUNG, GEWICHTUNG UND AUSWERTUNG	42
3 ERGEBNISSE	47
3.1 GLÜCKSSPIELERFAHRUNG: ERGEBNISSE ZUR LEBENSZEITPRÄVALENZ	47
3.1.1 DATEN DER BEFRAGUNG 2015	47
3.1.2 TRENDANALYSEN: LEBENSZEITPRÄVALENZEN VON GLÜCKSSPIELEN 2007 BIS 2015	50
3.2 ERGEBNISSE ZUR 12-MONATS-PRÄVALENZ	54
3.2.1 DATEN DER BEFRAGUNG 2015	54
3.2.2 TRENDANALYSEN: 12-MONATS-PRÄVALENZEN VON GLÜCKSSPIELEN 2007 BIS 2015	57
3.2.3 ANZAHL GESPIELTER GLÜCKSSPIELE	62
3.2.4 SPIELHÄUFIGKEITEN IN DEN ZURÜCKLIEGENDEN 12 MONATEN	64
3.2.5 SPIELORTE/BEZUGSWEGE INSGESAMT (ALLE GLÜCKSSPIELFORMEN)	66
3.2.6 GELDEINSÄTZE FÜR GLÜCKSSPIEL (INSGESAMT)	68
3.3 ERGEBNISSE ZU AUSGEWÄHLTEN GLÜCKSSPIELEN	70
3.4 GLÜCKSSPIELASSOZIIERTE PROBLEME	95

3.4.1	SUBJEKTIVE BELASTUNG DURCH GLÜCKSSPIEL UND BERATUNGSINANSPRUCHNAHME	95
3.4.2	SCREENING AUF PROBLEMATISCHES UND PATHOLOGISCHES GLÜCKSSPIEL	96
3.4.3	THE GAMBLING ATTITUDES AND BELIEFS SCALE (GABS)	103
3.5	MOTIVE DES GLÜCKSSPIELS	105
3.6	SUBJEKTIVE GEWINN- UND VERLUSTBILANZ	107
3.7	GLÜCKSSPIELVERHALTEN JUGENDLICHER	108
3.7.1	12-MONATS-PRÄVALENZEN JUGENDLICHER	108
3.7.2	SPIELHÄUFIGKEITEN JUGENDLICHER	112
3.7.3	SPIELORTE/BEZUGSWEGE VON JUGENDLICHEN	115
3.7.4	SPIELEINSÄTZE VON JUGENDLICHEN	117
3.7.5	GLÜCKSSPIELMOTIVE VON JUGENDLICHEN	118
3.7.6	JUGENDLICHE UND GELDSPIELAUTOMATEN	119
3.7.7	GLÜCKSSPIELASSOZIIERTE PROBLEME BEI JUGENDLICHEN	120
3.8	WISSENSCHAFTLICHE BEGLEITUNG ZUR EINFÜHRUNG DES EUROJACKPOTS	122
3.8.1	HINTERGRUND	122
3.8.2	CHARAKTERISTIKA VON EUROJACKPOT-SPIELENDEN	124
3.8.3	TEILNAHMEMOTIVE FÜR EUROJACKPOT	126
3.8.4	ZUM GEFÄHRDUNGSPOTENZIAL VON EUROJACKPOT	128
3.8.5	AUSWIRKUNGEN EINER TEILNAHME AN EUROJACKPOT	131
3.8.6	AUFTRETEN VON KANALISIERUNGSEFFEKTEEN?	133
3.8.6.1	GLÜCKSSPIELNUTZUNG VON EUROJACKPOT-SPIELENDEN VOR EINFÜHRUNG DES EUROJACKPOTS	135
3.8.6.2	SPIELVERHALTENSÄNDERUNGEN DURCH TEILNAHME AN EUROJACKPOT?	137
3.8.7	ZUSAMMENFASSENDE BETRACHTUNGEN ZUR EINFÜHRUNG DES EUROJACKPOTS	141
3.9	WAHRNEHMUNG VON INFORMATIONEN- UND HILFEANGEBOTEN SOWIE EINSTELLUNGEN UND INFORMATION ZUM GLÜCKSSPIEL IN DER BEVÖLKERUNG	144
3.9.1	PRÄVENTIONS-, INFORMATIONEN- UND HILFSANGEBOTE	145
3.9.2	EINSTELLUNGEN ZU GESETZLICHEN REGELUNGEN, THEMENINTERESSE, INFORMATIONENSTAND UND –BEDARF	148
4	DISKUSSION	152
	Literaturverzeichnis	162
	Anhang	167
	Methodisches Glossar	167
	Abbildungsverzeichnis	168
	Tabellenverzeichnis	169
	Tabellenanhang	171
	Im Survey verwendete standardisierte Instrumente	190

Zentrale Ergebnisse des Glücksspiel-Surveys 2015 kurz gefasst

Trends im Glücksspielverhalten (letzte 12 Monate).

- Deutlicher Rückgang der Teilnahme an den meisten erfragten Glücksspielen gegenüber der Befragung 2013. Damit auch deutlicher Rückgang der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel (um absolut 2,9 Prozentpunkte auf 37,3 %).
- Erstmals seit Beginn der BZgA-Glücksspielstudien Rückgang des Spielens an Geldspielautomaten (gegenüber 2013 um absolut 1,1 Prozentpunkte auf 2,6 %), insbesondere bei 18- bis 20-jährigen Männern, hier nahezu Halbierung (2013: 23,5%, 2015: 12,0 %).
- Teilnahme an illegalen Sportwetten bei 18- bis 20-jährigen Männern deutlich angestiegen (2013: 5,7 %, 2015: 12,8 %).
- 2015 Zunahme der Teilnahme bei Eurojackpot (um absolut 2,1 Prozentpunkte auf 7,1 %).
- Teilnahme an Internet-Casinospielen verbleibt auch 2015 auf sehr niedrigem Niveau (0,5 %).
- Teilnahme an 2015 erstmals erhobener Deutschen Sportlotterie: 0,2 %.

Glücksspiel 16- und 17-jähriger Jugendlicher/Jugendschutz.

- Teilnahme an gewerblichen Glücksspielen weiter rückläufig (2013: 15,8 %, 2015: 14,6 %).
- Etwa jeder zehnte Jugendliche nimmt an Sofortlotterien teil.
- Seit 2007 nahezu kontinuierlicher Rückgang der Spielteilnahme in Lotto-Aannahmestellen (2007: 13,1 %, 2015: 5,3 %).

Problemspielverhalten 2015.

- Quote des problematischen Glücksspielverhaltens: 0,42 % (männliche Befragte: 0,66 %, weibliche: 0,18 %), des pathologischen Glücksspielverhaltens: 0,37 % (männliche Befragte: 0,68 %, weibliche: 0,07 %). Gegenüber dem Survey 2013 damit nur geringe, statistisch nicht signifikante Rückgänge.
- Problematisches oder pathologisches Glücksspiel am häufigsten bei Männern in den Altersgruppen 21 bis 25 Jahre (2,69 %) und 36 bis 45 Jahre (2,43 %). Jugendliches Problemspielverhalten nur bei Jungen.
- Befragte mit mindestens problematischem Spielverhalten präferieren Geldspielautomaten, Glücksspielangebote in der Spielbank und im Internet, zudem Sportwetten.
- Soziodemografische Risikofaktoren für problematisches oder pathologisches Glücksspielverhalten im Jahr 2015 sind ein Lebensalter unter 25 Jahren, männliches Geschlecht, niedriger Bildungsstatus und ein Migrationshintergrund. Die höchsten Anteile problematisch oder pathologisch Glücksspielender finden sich im Zusammenhang mit der Nutzung von Keno, Geldspielautomaten, Oddset-Sportwetten und Glücksspielangeboten in der Spielbank.

- Weiterhin geringe Quote des Problemspielverhaltens bei 16- und 17-jährigen Jugendlichen (0,37 %).

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. 75 %) sowie die Bekanntheit von Hilfeeinrichtungen zum Thema Glücksspielsucht wie Beratungsstellen (25,9 %) oder das Beratungstelefon der BZgA (10,9 %) konnten zumeist auf dem Niveau der Erhebung 2013 gehalten werden.
- Wahrnehmung des Themas ‚Glücksspielsucht‘ in den Medien und subjektive Einschätzung des eigenen Informationsstandes dazu gegenüber der Erhebung 2013 etwas zurückgegangen.
- Weiterhin hohe Zustimmung in der Bevölkerung zu gesetzlichen Regelungen des Glücksspiels (Spielverbot für Jugendliche, staatliche Kontrolle des Glücksspiels). Zustimmung zu Verbot des Glücksspiels im Internet ist rückläufig (2013: 59,0 %, 2015: 52,5 %).

Zusammenfassung

Hintergrund. Die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) hat im Jahr 2015 die fünfte Repräsentativbefragung zum Glücksspielverhalten sowie zu glücksspielbezogenen Einstellungen und Problemen in der Bevölkerung in Deutschland durchgeführt ($n = 11.501$). Die Studien haben eine Monitoring-Funktion, 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 bisher 16- bis 65-jährige in die Studien einbezogen, reicht die Altersspannweite der Befragten in der aktuellen Studie 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 23 verschiedenen Formen des Glücksspiels (=Spiel mit Geldeinsatz, dessen Ausgang überwiegend durch Zufall bestimmt ist, inkl. Zusatzspielen) haben 77,6 % der 16- bis 70-jährigen Bevölkerung Glücksspielerfahrung, also irgendwann im Leben schon einmal an einem Glücksspiel teilgenommen. Bei den männlichen Befragten sind dies 82,2 %, bei den weiblichen 73,0 %. Die Lebenszeitprävalenzen der meisten angegebenen Glücksspiele und damit auch die Glücksspielerfahrung insgesamt sind gegenüber 2013 nur leicht zurückgegangen.

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 (43,3 % vs. 31,2 %). Dies gilt, mit Ausnahme einzelner Lotterien (u. a. Sofort-, Fernseh- und Klassenlotterien) und Pferdewetten für alle Glücksspiele. Wie schon in den vorangegangenen Befragungen seit 2009 ist im Jahr 2015 erneut eine statistisch signifikante Abnahme der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel festzustellen: Betrug diese im Jahr 2007 noch 55 %, so sank sie in den darauf folgenden Erhebungen sukzessive auf 53,8 % im Jahr 2009, auf 50,7 % im Jahr 2011 und auf 40,2 % im Jahr 2013. Dieser Trend zeigt sich wiederum auch bei den 12-Monats-Prävalenzen der meisten angegebenen Glücksspiele. Relativ zu 2013 sind die Rückgänge bei Lotto „6 aus 49“ und den Zusatzspielen Spiel 77/Super 6, den Fernseh- und ‚anderen Lotterien‘ sowie bei den Geldspielautomaten statistisch signifikant. Andererseits findet sich eine Zunahme beim Eurojackpot (5,0 % vs. 7,1 %). Weitere differenzierte Analysen ergeben bei 18- bis 20-jährigen Männern im Altersgruppenvergleich nicht nur die höchste Teilnahmequote an illegalen Sportwetten (Internet, Wettbüros) im Jahr 2015, sondern zugleich auch den stärksten Anstieg gegenüber der vorangegangenen BZgA-Studie (2013: 5,7 %, 2015: 12,8 %).

Die Teilnahmequote 2015 in dieser Gruppe ist noch einmal höher, wenn ein Migrationshintergrund vorliegt (18,9 % vs. 11,1 % ohne Migrationshintergrund).

Glücksspiellanzahl insgesamt. Knapp jeder fünfte aller Befragten (19,7 %) hat im Survey 2015 angegeben, im zurückliegenden 12-Monats-Zeitraum nur ein Glücksspiel gespielt zu haben, 11,1 % haben zwei oder drei und weitere 6,6 % vier und mehr Glücksspiele gespielt. Dies entspricht in etwa den Verhältnissen im Glücksspiel-Survey 2013. Der Anteil der Mehrfachspielenden ist unter den männlichen Befragten deutlich höher als unter den weiblichen (22,2 % vs. 13,1 %).

Spielhäufigkeiten: Auch im Jahr 2015 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: 18,4 % vs. 8,4 %).

Spielorte/Bezugswege. Der Anteil der über Lotto-Annahmestellen gespielten Glücksspiele (nur Angebote des Deutschen Lotto- und Totoblocks) beträgt im Jahr 2015 25,6 %. Es folgen privat organisierte Glücksspielorte (6 %), die Teilnahme an Glücksspielen über Bank oder Post (4,8 %) und über Internet (4,3 %). Deutlich geringere Anteile entfallen auf Spielbanken (1,8 %) sowie, jeweils nur Geldspielgeräte betreffend, auf Gaststätten, Imbissbuden etc. (1,5 %) und Spielhallen (1,4 %). Entsprechend dem Rückgang der 12-Monats-Prävalenzen fast aller Glücksspiele im Jahr 2015 nimmt auch die Nutzung von Lotto-Annahmestellen als Spielort bzw. Zugangsweg ab. Die Anteile der weiteren Spielorte bzw. Zugangswege bleiben auf niedrigem Niveau überwiegend annähernd konstant (z. B. Spielbank, Gaststätten und Imbissbuden, etc.), lediglich die Glücksspielteilnahme über Internet hat zugenommen (2013: 3,2 %, 2015: 4,3 %).

Geldeinsätze und eingesetzte Zahlungsmittel. Gut jeder siebte Befragte gibt bis zu 10 Euro monatlich für Glücksspiele aus. Pro Monat investieren 13,4 % 10 bis 50 Euro, weitere 3,8 % zwischen 50 und 100 Euro und 5,2 % über 100 Euro. Männliche Befragte setzen allen fünf Glücksspiel-Surveys 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 2015 kommt für die 16- bis 70-Jährigen bevölkerungsweit auf eine Schätzung der 12-Monats-Prävalenz des pathologischen Glücksspiels von 0,37 % (männliche Befragte: 0,68 %, weibliche: 0,07 %) und des problematischen Glücksspiels von 0,42 % (männliche Befragte: 0,66 %, weibliche: 0,18 %). Gegenüber der Befragung 2013 finden sich

damit nur geringe, statistisch nicht signifikante Rückgänge sowohl des problematischen als auch des pathologischen Spielverhaltens. Am stärksten mit glücksspielassoziierten Problemen belastet erweisen sich im Jahr 2015 Männer mit einer Quote von 2,69 % bei den 21- bis 25-Jährigen und 2,43 % bei den 36- bis 45-Jährigen. Der Anteil Jugendlicher mit problematischem Glücksspielverhalten ist gegenüber 2013 nur geringfügig und statistisch nicht signifikant von 0,13 % auf 0,37 % angestiegen. Dies ist auf einen Anstieg bei den Jungen zurückzuführen; im Jahr 2015 ist bei keinem der befragten Mädchen ein problematisches Glücksspielverhalten festzustellen. Die 2015 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 bei Keno und Geldspielautomaten die höchsten Risiken. Als mindestens problematisch glücksspielend klassifizierte Befragte finden sich am häufigsten unter Personen, die in den letzten 12 Monaten Keno gespielt (23,2 %), die Spielbank besucht (kleines Spiel: 19,8 %, großes Spiel: 11,7 %), an Geldspielautomaten gespielt (13,0 %) oder an Oddset-Wettangeboten teilgenommen haben (12,5 %). Relativ selten sind Personen mit mindestens problematischem Glücksspielverhalten dagegen unter den Lotteriespielenden vertreten (1,6 %).

Irrationale Einstellungen und Überzeugungen. Im Jahr 2015 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 2013 kaum verändert. 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, der Deutschen Sportlotterie und Glücksspielangeboten in der Spielbank 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 2015 weiter zurückgegangen, von 19,9 % im Jahr 2013 auf 18,2 % im Jahr 2015. Dasselbe trifft auf gewerbliche Glücksspiele zu (ohne privat organisiertes Glücksspiel), deren Anteil von 15,8 % im Jahr 2013 auf 14,6 % im Jahr 2015 abgenommen hat. Nach einem deutlichen zwischenzeitlichen Anstieg im Jahr 2011 war der Anteil der befragten Jugendlichen, die an Geldspielautomaten spielen, bereits im Jahr 2013 zurückgegangen auf 2,6 % und verbleibt auch 2015 ungefähr auf diesem Niveau (2,5 %). Als statistisch signifikant erweist sich lediglich der Rückgang bei den Sportwetten (2013: 4,7 %, 2015: 1,8 %). Auch die Teilnahme an Glücksspielen in der Lotto-Annahmestelle ist 2015 leicht rückläufig (2013: 5,6 %, 2015: 5,3 %). 4,3 % der befragten Jugendlichen spielen mehr als ein

Glücksspiel (2013: 6,6 %). Von Jungen werden, wie schon in der Befragung 2013, 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 2015 fast durchweg etwa die gleiche Reichweite erlangt wie im Jahr 2013. Weiter erhöht hat sich in der Bevölkerung die Kenntnis von Medien oder Informationsmaterialien der BZgA, in denen auf Gefahren des Glücksspiels aufmerksam gemacht wird. Auch die Bekanntheit von Hilfeeinrichtungen zum Thema Glücksspielsucht wie Beratungsstellen oder das Beratungstelefon der BZgA hat seit 2007 sukzessive zugenommen: Im Jahr 2015 kennt über ein Viertel der Bevölkerung eine solche Beratungsstelle und knapp 11 % eine solche Telefonnummer. Dagegen hat der Kenntnisstand in der Bevölkerung in Deutschland nach einem längeren Zeitraum der Zunahme in der Bevölkerung erstmals abgenommen: Im Jahr 2015 haben noch 32,3 % das Thema ‚Glücksspielsucht‘ in den Medien wahrgenommen (2013: 37,7 %) und noch knapp 60 % (2013: 67,8 %) halten sich für gut informiert zu diesem Thema. Die Zustimmung in der Bevölkerung zu gesetzlichen Regelungen des Glücksspiels (Spielverbot für Jugendliche, staatliche Kontrolle des Glücksspiels) ist im Jahr 2015 gegenüber 2013 annähernd gleich hoch geblieben, zum Verbot des Glücksspiels im Internet dagegen zurückgegangen (2013: 59,0 %, 2015: 52,5 %).

Summary

Background. In 2015, the Federal Centre for Health Education (BZgA) conducted the fifth representative survey on gambling behaviour and gambling-associated attitudes and problems in the German population (n = 11,501). The studies serve two purposes: Firstly, they have a monitoring function in that they regularly measure the epidemiological development of the relevant aspects of gambling in Germany. Secondly, they deliver information concerning the awareness of the population of education campaigns conducted by the BZgA in the field of prevention of pathological gambling.

While previous studies included respondents between the ages of 16 and 65, the latest study covers people between the ages of 16 and 70. To obtain the most representative data possible, random sampling by telephone was, as in 2013, again performed using a "Dual Frame" approach, i.e. users of both landlines and mobile phones were polled.

Gambling prevalence. Based on behavioural data relating to a total of 23 different forms of gambling (= gaming involving monetary stakes, whose outcome is largely determined by chance), 77.6% of the population aged 16 to 70 have gambling experience, i.e. have gambled at least once at some time in their life. The figure was 82.2% among the male respondents and 73.0% among the females. Compared to the situation in 2013, lifetime gambling prevalence for most of the indicated gambling activities, and thus also lifetime gambling experience in general, has shown only a slight decline.

37.3% of the respondents stated that they had taken part in at least one gambling activity in the 12 months prior to the survey. Again in relation to this period, the number of males was substantially higher than the number of females (43.3% vs. 31.2%). This applies to all gambling activities, with the exception of individual lotteries (such as scratch cards, TV and class lotteries) and horse-racing bets. As in the preceding surveys since 2009, a statistically significant decline in participation in any kind of gambling activity can again be seen in 2015: while the figure was still as high as 55% in 2007, it successively declined to 53.8% in 2009, 50.7% in 2011 and 40.2% in 2013. This trend can also be seen in the 12-month prevalence figures for most of the gambling activities indicated. Relative to 2013, the declines for the Lotto "6 out of 49" lottery and the additional games Spiel 77/Super 6, the TV and 'other lotteries', as well as for electronic gaming machines (EGMs), are statistically significant. On the other hand, there is an increase for the Eurojackpot lottery (5.0% vs. 7.1%). Additional, differentiated analyses reveal a marked rise in participation in illegal sports betting (Internet, betting office) among men between the ages of 18 and 20 (2013: 5.7%; 2015: 12.8%). Compared to other age groups, this is not only the highest participation rate in 2015, but likewise the strongest rise compared to the 2013 survey. Furthermore, the 2015 participation rate in this group is even higher among respondents with an immigrant background (18.9% vs. 11.1% without immigrant background).

Total gambling involvement. In the 2015 survey, almost one respondent in five (19.7%) said they had participated in just one gambling activity in the preceding 12 months. 11.1% had engaged in two or three gambling activities, while a further 6.6% had engaged in four or more. This is much the same situation as found in the 2013 Gambling Survey. The proportion of multiple gamblers is substantially higher among the male respondents than among the females (22.2% vs. 13.1%).

Gambling frequency. Relative to the other gambling frequency categories, 'less than once per month' is again the category most frequently indicated by all respondents in 2015. In this context, the gambling frequency of male respondents is higher than that of their female counterparts (gambling several times per month: 18.4% vs. 8.4%).

Gambling venues/access points. In 2015, the proportion of gambling through Lotto agencies (solely offers of the Deutscher Lotto- und Totoblock organisation) amounted to 25.6%. This was followed by privately organised gambling venues (6%), participation in gambling through a bank or post office (4.8%) and on the Internet (4.3%). The figures were substantially lower for casinos (1.8%), restaurants, snack bars, etc. (1.5%) and amusement arcades (1.4%, only EGMs in each case). In line with the decline in the 12-month prevalence of almost all gambling activities in 2015, use of the Lotto agency as a gambling venue or access point also declined. The shares of the other gambling venues or access points predominantly remained roughly constant at low levels (e.g. casino, restaurants and snack bars, etc.), only participation in gambling on the Internet displaying an increase (2013: 3.2%; 2015: 4.3%).

Stakes and means of payment used. A good one respondent in seven spends up to 10 euros per month on gambling. 13.4% invest 10 to 50 euros per month, a further 3.8% between 50 and 100 euros, and 5.2% more than 100 euros. According to all five BZgA Gambling Surveys, male respondents stake higher sums of money more frequently than female gamblers. Compared to the previous surveys, the mean monthly sums staked on gambling have hardly changed overall.

Problematic and pathological gambling behaviour. As in the previous BZgA surveys on gambling behaviour, the South Oaks Gambling Screen (SOGS) was applied. This is an internationally employed instrument used for classifying the severity of gambling-associated problems and symptoms. An age-adjusted form of the instrument was again used for adolescents. In the 2015 survey, the 12-month prevalence of pathological gambling in the German population between the ages of 16 and 70 was estimated at 0.37% (male respondents: 0.68%; female respondents: 0.07%), and that of problematic gambling at 0.42% (male respondents: 0.66%; female respondents: 0.18%). Compared to the 2013 survey, there are thus only slight, statistically non-significant declines in both problematic and pathological gambling behaviour. In 2015, men proved to be most severely affected by gambling-associated problems, with rates of 2.69% for 21 to 25 year-olds and 2.43% for 36 to 45 year-olds. Compared to 2013, the proportion of adolescent problematic gamblers rose only slightly and not sta-

tistically significantly, from 0.13% to 0.37%. This is attributable to an increase among male adolescents – problematic gambling behaviour was not found in any of the female adolescents participating in the 2015 survey. The total rates determined for problematic and pathological gambling behaviour in 2015 are within the range of other comparable studies conducted in Germany. The male sex, an age up to 25, a low level of education and an immigrant background increase the risk of at least problematic gambling behaviour. If participation in different forms of gambling is examined, Keno and EGMs constitute the highest risks. Respondents classified as being at least problematic gamblers are most frequently to be found among people who, in the past 12 months, have played Keno (23.2%), been to a casino (EGMs: 19.8%; roulette, card games: 11.7%), played on EGMs (13.0%) or participated in Oddset betting offers (12.5%). In contrast, problematic gamblers are relatively seldom to be found among lottery players (1.6%).

Irrational attitudes and beliefs. In 2015, the extent of irrational attitudes towards gambling (gauged using the Gambling Attitudes and Beliefs Scale – GABS) showed hardly any change, compared to 2013, among those respondents in Germany who had engaged in at least one gambling activity in the previous 12 months. As in preceding surveys, these irrational attitudes are more pronounced among male and younger respondents (especially adolescents) than among their female and older counterparts. There is a positive correlation to the extent of problematic gambling behaviour. In terms of individual gambling activities, the highest GABS values are obtained for Internet casino games, the Deutsche Sportlotterie and the gambling activities offered by casinos.

Gambling behaviour of adolescents / Youth protection. The proportion of 16 and 17 year-old adolescents who participated in any kind of gambling activity in the 12 months prior to the survey showed a further decline in 2015, from 19.9% in 2013 to 18.2% in 2015. The same is true as regards commercial gambling activities (excluding privately organised gambling), where the proportion decreased from 15.8% in 2013 to 14.6% in 2015. Following a substantial temporary increase in 2011, the proportion of adolescent respondents engaging in EGM gambling had already declined to 2.6% in 2013, also remaining at roughly this level in 2015 (2.5%). Only the decrease in sports betting proves to be statistically significant (2013: 4.7%; 2015: 1.8%). There is also a slight downward trend in participation in gambling activities at Lotto agencies in 2015 (2013: 5.6%; 2015: 5.3%). 4.3% of the adolescent respondents engage in more than one gambling activity (2013: 6.6%). As was already the case in the 2013 survey, boys stake higher amounts of money per month than girls.

Awareness of the availability of information on the subject of prevention of gambling addiction, and attitudes and knowledge regarding statutory regulations. Almost without exception, offers of information about the risks of gambling through various media achieved roughly the same coverage in 2015 as in 2013. There has been a further increase in public awareness of BZgA media and information materials drawing attention to the risks of gambling. Awareness of institutions that help with

gambling addiction, such as counselling centres or the BZgA helpline, has also progressively increased since 2007: in 2015, more than one-quarter of the population knows of such a counselling centre, and nearly 11% know of a corresponding telephone number. In contrast, the level of knowledge of the German population declined for the first time, following a lengthy period of rising figures: in 2015, 32.3% perceived the subject of 'gambling addiction' in the media (2013: 37.7%), while just under 60% still considered themselves to be well informed on the matter (2013: 67.8%). Compared to the situation in 2013, public approval of the statutory regulation of gambling (ban on gambling for adolescents; state control of gambling) remained at almost the same high level in 2015, whereas approval of a ban on Internet gambling declined (2013: 59.0%; 2015: 52.5%).

1 Einleitung

Glücksspiele sind Spiele, bei denen der Spielerfolg ganz oder überwiegend vom Zufall bestimmt ist und nicht durch die Kompetenz oder das Wissen der daran Teilnehmenden. Rechtlich unterscheiden sich Glücksspiele von Gewinnspielen dadurch, dass bei letzteren für den Erwerb einer Gewinnchance in der Regel kein Entgelt verlangt wird. Auch Wetten gegen Entgelt auf den Eintritt oder Ausgang eines zukünftigen Ereignisses sind Glücksspiele (Glücksspielstaatsvertrag [GlüStV]; Bahr 2007). In Deutschland wird rechtlich und anhand der jeweiligen Spielmerkmale zwischen Glücksspielen und Spielgeräten mit Geldgewinnmöglichkeit 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 Lotteriegelgesetz.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, 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 weiterhin hohen Umsatzzahlen. Nach Meyer (2015) belief sich im Jahr 2013 der Gesamtumsatz des deutschen (legalen) Glücksspielmarkts auf 33,4 Mrd. Euro, was gegenüber dem Vorjahr, nach einem mehrjährigen Rückgang, nur einen geringen Zuwachs von 0,9 % darstellt. Während die staatlichen Einnahmen aus Glücksspielen auf knapp 3,23 Mrd. Euro anstiegen (Statistisches Bundesamt), was gegenüber dem Vorjahr ein Plus von 12,6 % bedeutet, ging der erwirtschaftete Bruttospielertrag der Aufsteller von gewerblichen Geldspielautomaten auf gut 4,37 Mrd. Euro zurück (-0,7 %). Für die illegalen Glücksspielangebote 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

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 03.07.2015 (BGBl. I S. 1114) m.W.v. 10.07.2015; SpielVwV= Verwaltungsvorschrift zum Vollzug der §§ 33c ff. der GewO sowie der SpielV. Rennwett- und Lotteriegelgesetz vom 08.04.1922, zuletzt geändert durch Artikel 236 der Verordnung vom 31. August 2015 (BGBl. I S. 1474).

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.

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 voraussichtlich 2017 erscheinenden 11. Ausgabe der International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems (ICD) analog verfahren.

PG ist ein andauerndes und wiederkehrendes, fehlangepasstes Spielverhalten, das zumindest fünf von 10 (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. Für eine Diagnose PG sind differentialdiagnostisch 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 weiterhin bestehende Steuerungsfähigkeit einer (auch exzessiv bzw. gewohnheitsmäßig spielenden) Person, ihr mit negativen Auswirkungen verbundenes Spielverhalten aus eigener Kraft einzuschränken.

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

Von pathologischem Glücksspielverhalten werden diagnostisch häufig problematisches und auffälliges Glücksspielverhalten abgegrenzt. Diese Klassifizierungen sind durch einen moderateren bzw. geringeren Schweregrad der Symptome gekennzeichnet. 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 kausale 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 Screening-Instrumenten. Im Vergleich mit Daten anderer europäischer Länder 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).

Studien aus dem angloamerikanischen Sprachraum haben Anzeichen für einen Zusammenhang zwischen der Ausweitung der Angebotsstruktur von Glücksspielen und steigendem Konsum dieser Glücksspiele einerseits sowie einer Zunahme glücksspielassoziierter Probleme andererseits ergeben:

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, Casinospiele, Glücksspielen im Internet und Sportwetten gefunden worden. Zudem scheint auch die Anzahl der insgesamt gespielten Glücksspiele mit dem Ausmaß glücksspielassoziierter Belastungen assoziiert zu sein (LaPlante, Nelson, LaBrie & Shaffer, 2009, BZgA, 2012).

Glücksspielbedingte Probleme werden zumeist mit Erwachsenenverhalten verbunden. Studien zum Glücksspielverhalten aus dem angloamerikanischen wie auch dem deutschen 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 Glücksspiel-Survey 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). Auch eine kürzlich 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. 9 von 10 Jugendlichen verfügten über einen eigenen Internetzugang, ebenso viele hatten ein internetfähiges Mobiltelefon. 94 % 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, 2014).

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 heteroge-

nen landesrechtlichen Regelungen zum Lotterie- und Sportwettenbereich durch die Vorgabe gemeinsamer Rahmenbedingungen einzuschränken. 2008 trat der erste bundesweite Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV) in Deutschland zur Regelung des unter der Hoheit der Länder stehenden Glücksspielbereichs in Kraft³. Das Staatsmonopol stellt zwar eine Einschränkung des Grundrechts auf Berufsfreiheit dar; diese Einschränkung wurde jedoch als gerechtfertigt angesehen, wenn das Staatsmonopol konsequent am Ziel der Bekämpfung von Suchtgefahren ausgerichtet ist (BVerfG, 1 BvR 1054/01 vom 28. März 2006). In seinem Urteil vom 8. September 2010 hat jedoch der Europäische Gerichtshof (EuGH) entschieden, dass der Glücksspielstaatsvertrag dahingehend unzulässig war, als dass die mangelnde Kohärenz beim Sportwettenmonopol in benanntem staatlichen Monopolsystem mit dem europäischen Dienstleistungsverkehr nicht vereinbar war. Im Dezember 2011 haben sich daher die Ministerpräsidenten der Länder, zum damaligen Zeitpunkt mit Ausnahme des Bundeslandes Schleswig-Holstein, auf neue bundesweit gültige Glücksspielregelungen geeinigt, die im Glücksspieländerungsstaatsvertrag (GlüÄndStV) festgelegt sind.

Im GlüÄndStV sind seit dem 1.7.2012 bundesweit in begrenztem Maß Glücksspiele im Internet zugelassen. Das bedeutet, dass es in der Zeit vom 1.1.2008 (Inkrafttreten des ersten Glücksspielstaatsvertrages) bis zu diesem Datum in Deutschland kein legales Glücksspielangebot im Internet gab. 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 und illegalen Angeboten zu unterscheiden. 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 Verwaltungsgeschichtshof (VGH) hat jedoch das eigentlich bereits im Sommer 2014 abgeschlossene Vergabeverfahren im Oktober 2015 als nicht gesetzeskonform, fehlerhaft und intransparent endgültig gestoppt (VGH Kassel, Beschluss vom 16.10.2015, Az.: 8 B 1028/15).

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

⁴ Pressemitteilung 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 mindestens 2018 Gültigkeit haben. Diese Regelung wird durch den GlüÄndStV nicht berührt.

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, 20003, 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 Aktionsbereichen. Die BZgA hat - als einen der Aktionsbereiche der Dachkampagne - im Jahr 2015 die nunmehr fünfte 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 2015 und stellt diese in Form von Trenduntersuchungen in einen Zusammenhang mit den vier vorangegangenen Surveys. Fragestellungen und Durchführung lehnen sich dabei weitgehend an die Untersuchungen der Vorjahre an, lediglich die Altersspanne der Befragten wurde nach oben erweitert (von bisher 65 auf nunmehr bis 70 Jahre). Da die Forschungslage in Deutschland zum Glücksspielverhalten Adoleszenter immer noch

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.

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, $n = 4.000$). 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 Glücksspiel-Surveys 2015 kurz gefasst“, S. 6-7 und „Zusammenfassung“, S 8f.), 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 (methodisches Glossar, Tabellen, standardisierte Befragungsinstrumente).

2 Methodik

2.1 Stichprobenziehung

Die Grundgesamtheit für die telefonische Befragung im Jahr 2015 umfasst alle in Privathaushalten lebenden deutschsprachigen Personen im Alter von 16 bis 70 Jahren in der Bundesrepublik Deutschland.

Die Stichprobenziehung erfolgte wie schon 2013 nach dem „Dual Frame“-Ansatz, der den - in den Glücksspiel-Surveys 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 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 in dem im Jahr 2013 durchgeführten Glücksspiel-Survey der BZgA Ziel, durch Berücksichtigung von Mobilfunkanschlüssen die Repräsentativität der Stichprobe zu verbessern. Dazu wurde in 2015 erneut ein größerer Stichprobenumfang realisiert ($n_{\text{ges.}} = 11.501$ 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, 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 2015 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 121,8 Mio. Telefonnummern (davon 18,95 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 295,7 Mio. Mobilfunknummern (davon 2,1 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

Zugang über		telefonische Erreichbarkeit			gesamt
		nur Festnetz	beides	nur mobil	
Festnetz	n	280	7.770		8.050
	Zeilen %	3,5	96,5		100,0
	Spalten %	100,0	72,4		70,0
	gesamt %	2,4	67,6		70,0
mobil	n		2.963	488	3.451
	Zeilen %		85,9	14,1	100,0
	Spalten %		27,6	100,0	30,0
	gesamt %		25,8	4,2	30,0
Gesamt	n	280	10.733	488	11.501
	Zeilen %	2,4	93,4	4,2	100,0
	Spalten %	100,0	100,0	100,0	100,0

Anzahl und Prozentangaben ungewichtet.

An der Befragung im Jahr 2015 nahmen insgesamt $n = 11.501$ Personen im Alter von 16 bis 70 Jahren teil. Bei 8.050 erfolgte der telefonische Zugang über einen Festnetzanschluss, bei weiteren 3.451 über einen mobilen Anschluss.

Aus Tabelle 1 ist ersichtlich, dass ein Großteil der Befragten (93,4 %) sowohl über einen Festnetz- als auch über einen Mobilfunkanschluss verfügt: Von den 8.050 über Festnetz kontaktierten Personen verfügen 7.770 (96,5 %) auch über einen Mobilfunkanschluss, 280 (3,5 %) hingegen ausschließlich über einen Festnetzanschluss, d. h., sind nicht mobil erreichbar. Von den 3.451 über einen Mobilfunkanschluss kontaktierten Personen sind 2.963 (85,9 %) auch über Festnetz erreichbar, 488 (14,1 %) sind ausschließlich mobil erreichbar.

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 Glücksspiel-Survey 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, d. h., es werden entsprechend weniger Personen aus dieser Altersgruppe berücksichtigt.

Diese Abweichungen werden durch die Gewichtung der Daten kompensiert und so die tatsächlichen Verteilungen in der Bevölkerung abgebildet (zur Gewichtung siehe auch Kapitel 2.5).

In Tabelle 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 2015

		Festnetz-Stichprobe (FN)			Mobil-Stichprobe		Gesamtstichprobe (DF)	
		n	% ¹	% ²	n	% ¹	n	% ¹
gesamt		8.050	100,0	100,0	3.451	100,0	11.501	100,0
Geschlecht	männlich	3.613	42,6	50,2	1.938	58,8	5.551	50,2
	weiblich	4.437	57,4	49,8	1.513	41,2	5.950	49,8
Alter in Jahren	16 und 17	603	4,7	2,9	84	0,9	687	2,9
	18 bis 20	914	6,2	4,2	162	2,0	1.076	4,2
	21 bis 25	1.706	11,6	8,6	316	5,1	2.022	8,6
	26 bis 35	1.416	16,2	17,5	749	18,9	2.165	17,5
	36 bis 45	1.466	20,5	18,4	641	16,2	2.107	18,4
	46 bis 55	1.331	26,2	30,5	808	29,9	2.139	28,0
	56 bis 70	614	14,6	18,0	691	26,9	1.305	20,4
	k. A.	0	0,3	0,0	0	1,3	0	0,7
Schulab- schluss	noch in Schule	1.021	6,5	4,0	120	1,2	1.141	4,0
	Kein Abschluss /Hauptschule	625	26,3	33,6	523	41,9	1.148	33,7
	mittlere Reife/POS*	2.090	32,3	31,0	1.031	30,0	3.121	31,2
	(Fach-) Abitur	4.093	32,8	28,5	1.649	24,1	5.742	28,7
	sonstige	194	1,8	1,7	80	1,5	274	1,7
	k. A.	27	0,3	1,2	48	1,3	75	0,7
Familien- stand	ledig	4.246	36,5	31,4	1.472	37,5	5.718	37,0
	verheiratet	3.269	52,2	55,8	1.527	40,8	4.796	46,8
	verwitwet	105	2,8	3,2	76	3,3	181	3,1
	geschieden	412	8,3	9,0	341	17,3	753	12,5
	k. A.	18	0,2	0,6	35	1,1	53	0,7
Region	D-West	7.152	88,1	84,9	2.774	79,5	9.926	84,0
	D-Ost	898	11,9	15,1	564	18,5	1.462	15,0
	nicht zuordenbar	0	0,0		113	2,0	113	1,0
Staats- angehörigkeit	deutsch	7.803	96,9	97,0	3.212	93,9	11.015	95,5
	nicht deutsch	231	3,1	3,0	206	6,0	437	4,5
	k. A.	0	0,0		5	0,1	5	0,0
Migrations- hintergrund	nein	6.698	84,1	84,9	2.727	80,4	9.425	82,4
	ja	1.352	15,9	15,1	724	19,6	2.076	17,6

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 (42,6 % vs. 58,8 %), aber höhere Anteile jüngerer Personen aufweist (Anteil bis 25-Jähriger: 22,5 % vs. 8,0 %). Zudem ist in der Festnetzsubstichprobe der Anteil der Befragten ohne

oder mit maximal Hauptschulabschluss (26,3 % vs. 41,9 %) und nichtdeutscher Staatsangehörigkeit (3,1 % vs. 6,0 %) 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 vier vorangegangenen Glücksspiel-Surveys (2007, 2009, 2011 und 2013) sind dem Abschlussbericht 2014 zu entnehmen (BZgA, 2014). Die Gesamtstichprobe 2015 stimmt in der Verteilung der dargestellten Merkmale nach der Gewichtung anhand der amtlichen Bevölkerungsstatistik weitgehend mit den Daten der Glücksspielerhebung 2013 überein.

2.2 Details zur Studie

2.2.1 Gegenstand der Befragung

Die im Jahr 2015 am Survey teilnehmenden Personen wurden zu folgenden Themenbereichen befragt:

- Freizeitverhalten (als ‚Warming up‘-Thema),
- Nutzung von insgesamt 23 verschiedenen Glücksspielen (inkl. Zusatzspielen),
- 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 2015 Gruppenvergleiche durchgeführt (z. B. männliche und weibliche Befragte, verschiedene Altersgruppen). Zum anderen werden die Auftretenshäufigkeiten verschiedener Merkmale im Jahr 2015 mit den Daten der vier vorangegangenen Glücksspiel-Surveys der BZgA (2007, 2009, 2011 und 2013) 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 (nur Survey 2015);
- 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;
- wie sich das Glücksspielverhalten der im Jahr 2015 erstmals einbezogenen über 65-Jährigen 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 werden zudem verschiedene epidemiologische Aspekte der europäischen Lotterie „Eurojackpot“ betrachtet.

2.2.2 Erhobene Glücksspielformen und Spielorte/Bezugswege

Bei den 23 erhobenen Glücksspielformen im Survey 2015 handelt es sich um einzelne Glücksspielprodukte, Zusatzspiele, Spielgattungen sowie auch Restkategorien, so dass die in Deutschland aktuell bestehenden Glücksspielmöglichkeiten umfassend abgebildet werden. Einbezogen werden neben Spielen des klassischen, öffentlichen Glücksspielbereiches auch Glücksspiele im Internet, zwei in mehreren europäischen Ländern angebotene Lotterien (Euromillions und Eurojackpot) sowie das privat organisierte Glücksspiel.

Bedingt durch die Änderungen im Glücksspielstaatsvertrag (2012) sind mittlerweile auch bei den DLTB-Produkten einige Spielangebote über Internet spielbar. Zum Zeitpunkt der Erhebung 2015 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 Casinospiele im Internet werden im Survey 2015 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 heranführen 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 2013 erfragte Glücksspielformen und Spielorte/Bezugswege

Art des Glücksspiels	Erläuterung	mögl. Spielort /Bezugsweg ¹
LOTTERIEN		
Lotto „6 aus 49“	Glücksspielangebot des DLTB	Lotto-Annahmestelle, Internet ⁴ , gewerbliche Spielvermittler wie z.B. Faber
Spiel 77/Super 6	Glücksspielangebot des DLTB; Zusatzspiel, das nicht nur zusammen mit Lotto „6 aus 49“ gespielt werden kann, sondern auch in Kombination mit Bingo, Toto oder der Glücksspirale.	nicht explizit erhoben
Keno	Bundesweit angeboten von den Lottogesellschaften im DLTB	Lotto-Annahmestelle (nur mit Spielerkarte zur eindeutigen Identifizierung des Kunden/der Kundin), Internet ⁴
Plus 5	Zusatzlotterie des DLTB, Auslosung unmittelbar nach jeder Keno-Ziehung separat und mit einem eigenen Gewinnplan. Spielteilnahme nur möglich zusammen mit Keno.	nicht explizit erhoben, siehe Keno
Fernsehlottorien	ARD-Fernsehloterrie, Aktion Mensch	Internet (nur Bezugsweg), Telefon, Bank oder Post
Klassenlotterien	Gemeinsame Klassenlotterie der Länder (GKL, ab 1.7.2012, zuvor Nordwestdeutsche (NKL) oder Süddeutsche (SKL) Klassenlotterie)	Lotto-Annahmestelle, gewerbliche Spielvermittler wie z.B. Faber (Post), direkt bei den Anbietern NKL oder SKL
Bingo	Von den Lottogesellschaften gibt es zwei Bingo-Varianten: Tele-Bingo (in Sachsen und Thüringen) und „Bingo! Die Umweltlotterie“ (Bremen, Hamburg, Mecklenburg-Vorpommern, Niedersachsen, Rheinland-Pfalz, Sachsen-Anhalt, Schleswig-Holstein). Weitere Varianten von anderen Anbietern.	Lotto-Annahmestelle, Internet ⁵
Glücksspirale	Wird bis auf Brandenburg in allen Bundesländern auch auf dem Lotto-Schein angeboten.	Lotto-Annahmestelle, Internet ⁴
Eurojackpot	seit 17.3.2012 in Deutschland und mehreren europäischen Ländern (Dänemark einschließlich Grönland und Färöer, Estland, Finnland, Niederlande, Slowenien, Italien, Spanien, Norwegen, Schweden, Island, Lettland, Litauen Kroatien, seit Anfang Oktober 2014, Tschechien und Ungarn, ab Oktober 2015 zudem die Slowakei) angebotene Lotterie, bei der in wöchentlichen Ziehungen (freitags) jeweils ein Jackpot in Höhe von mindestens 10 Mio. Euro garantiert wird. Ziehung „5 aus 50 plus 2 aus 10“.	Lotto-Annahmestelle, Internet ⁴

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

Art des Glücksspiels	Erläuterung	mögl. Spielort /Bezugsweg ¹
Euromillions	seit 2004 in mehreren europäischen Ländern angebotene Lotterie (Spanien, Frankreich, Großbritannien, Österreich, Belgien, Irland, Liechtenstein, Luxemburg, Portugal und die Schweiz). Ziehung „5 aus 50 plus 2 aus 11“, 1 x pro Woche (Freitag), Jackpots im dreistelligen Millionenbereich möglich.	über Annahmestellen in den beteiligten Ländern (nationales Bankkonto oder Meldenachweis notwendig) sowie über Internet (in Deutschland nur illegal möglich über Spieleanbieter mit Vermittlungsgebühr).
Deutsche Sportlotterie	Seit 2015 in Deutschland angebotene Lotterie, in der eine 8-stellige Gewinnkombination voraussagen ist. Diese besteht aus 5 Farbsymbolen, einer Winter- und einer Sommersportart sowie einer Medaillenkombination. Die Gewinnkombination hat nichts mit realen Sportereignissen zu tun, sondern wird gezogen.	Internet
‘Andere Lotterien’	Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä.	Lotto-Annahmestelle, Telefon, Bank oder Post
Sofortlotterien	Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet, Angebote von den Lotto-gesellschaften und anderen Anbietern.	Lotto-Annahmestellen, Jahrmarkt und Einzelhandel, Internet ⁵
SPORTWETTEN		
Oddset-Spielangebote	Festquotenwette, unter der Marke ODDSET Glücksspielangebot des DLTB, als Oddset-Sportwette (Spiegelattung) auch von Wettbewerbern angeboten.	Lotto-Annahmestelle (nur mit Spielerkarte zur eindeutigen Identifizierung des Kunden/der Kundin), Internet ² , Wettbüro ³
Toto	Wettangebot des DLTB, wird in zwei Varianten angeboten: 1) als Auswahlwette „6 aus 45“, vorherzusagen sind die torreichsten unentschiedenen Spielergebnisse; 2) als 13er Ergebniswette, vorherzusagen sind die Resultate von dreizehn Fußballspielen.	Lotto-Annahmestelle (nur mit Spielerkarte zur eindeutigen Identifizierung des Kunden/der Kundin), Internet ² , Wettbüro ³
Live-Wetten	Wettform, die während eines Sportereignisses den Abschluss der Wette ermöglicht (Fußball, Eishockey, etc.)	Internet ² , Wettbüros ³
Pferdewetten		Pferderennbahn, Internet ² , Wettbüro ³

Art des Glücksspiels	Erläuterung	mögl. Spielort /Bezugsweg¹
„Andere Sportwetten“	Nicht weiter ausdifferenzierte Restkategorie von Sportwetten (ohne Oddset-Spielangebote, Toto, Pferde- und Live-Wetten). Gewettet werden kann auf diverse Ball-sportspiele (Fußball, Basketball, Handball, Volleyball, Baseball, Tennis etc.), Eishockey, American Football, Rugby oder Motorsport.	Internet ² , Wettbüro ³
SPIELBANK		
Casinospiele (großes Spiel)	Roulette, Black Jack, Poker (zu-meist in der Variante Texas Hold'em), Baccarat u. a., zum Teil auch im Live-Casino spielbar.	Spielbank, Internet ² (Spiel- und Echtgeldmodus)
Glücksspielautomaten (kleines Spiel)	keine Gewinn- oder Verlustbe-schränkung, Betrieb gesetzlich geregelt nach GlüStV.	Spielbank
WEITERE		
Geldspielautomaten	Spielautomaten und Videospieldau- tomaten, reglementierte Gewinne und Verluste, Spieldauer und An- zahl der Geräte pro Raum, Betrieb gesetzlich geregelt nach Spielver- ordnung	Spielhallen/-casinos, Gaststätten, Imbissbuden etc.
Karten und Würfelspiele	Diverse Spiele	Private Umgebung (Poker mit Geldeinsatz ist im Rahmen von Turnieren in Gaststätten, Disko- theken mit behördlicher Genehmi- gung erlaubt, Ausnahme: Rhein- land-Pfalz), Internet, Spielbank (insbes. Poker und Black Jack).

1 Restkategorie ‚andere Wege‘ nicht gesondert aufgeführt;

2 In Deutschland bisher illegal (Ausnahme: im Falle erteilter Lizenzen in Schleswig-Holstein);

3 In Deutschland ist das Sportwettenangebot in Wettbüros bzw. Wettlokalen illegal. Allerdings sieht der GlüAndStV vor, dass Anbieter für die Veranstaltung von Sportwetten in Deutschland eine Lizenz erhalten (§ 10a GlüStV);

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;

* nicht explizit erhoben.

„ODDSET“ ist der Markenname eines DLTB-Produktes, zudem firmieren Oddset-Wetten auch als Gattungsname eines Typs von Sportwetten, bei denen mit festen Quoten auf den Ausgang eines Sportereignisses gewettet wird. Da im Telefoninterview die Teilnahme an Oddset-Wetten ohne weitere Spezifizierung abgefragt wird, ist es möglich, dass Personen, die darunter die SpieleGattung verstehen, unabhängig vom Veranstalter der Wette angeben, dieses Glücksspiel gespielt zu haben. Damit kann es sich dann auch um ein nicht vom DLTB angebotenes Produkt handeln, und als angegebener

Spielort wären dann auch das Internet, ein Wettbüro oder die Restkategorie ‚andere Wege‘ zu erwarten. Im Rahmen der Auswertung der 12-Monats-Prävalenzen der Oddset-Spielangebote können illegale Oddset-Angebote darüber bestimmt werden, dass sie nicht über eine Lotto-Annahmestelle gespielt werden. Im Bericht wird als übergeordneter Begriff von „Oddset-Spielangeboten“ gesprochen.

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

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 Unterscheidung der Anbieter und damit von legalen und illegalen Glücksspielen. So werden im Kontext der 12-Monats-Prävalenzen alle Glücksspiele, die über Lotto-Annahmestellen gespielt werden, als DLTB-Produkte identifizierbar, während es sich bei allen Glücksspielen, die über Internet, Wettbüros oder sonstige Wege (u. U. unter dem selben Namen) gespielt werden, aufgrund der im GlüStV geregelten Vorschriften in Deutschland auch um illegal angebotene Produkte anderer Anbieter handeln kann. Bei den 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“, Oddset

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

und Toto, Sofortlotterien und Keno). 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 „Und haben Sie in den letzten 12 Monaten, also seit [wird je nach Interviewdatum variabel eingefügt] Lotto „6 aus 49“ gespielt?“ erhoben.

Die Angabe mindestens eines (beliebigen) Glücksspiels (*Glücksspielprävalenz 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 2015 Fernseh-, Klassen- und ‘andere Lotterien’, Keno, Glücksspirale, Bingo sowie die europäischen Lotterien Eurojackpot und Euromillions, 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 global der Spielort erfragt wird, kann erst mit einer Anschlussfrage das konkret gespielte Glücksspiel ermittelt werden. So werden Personen, die in den letzten zwölf Monaten im Internet Casinospiele gespielt haben, gefragt: „Welche Spiele haben Sie in den letzten 12 Monaten im Internet gespielt: 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 21 annehmen (Zusatzspiele Spiel 77/Super 6 und Plus 5 nicht berücksichtigt). Beim Vergleich dieses Indikators über die verschiedenen Erhebungsjahre hinweg ist zu berücksichtigen, dass die Anzahl der jeweils erhobenen Glücksspiele von Erhebung zu Erhebung variiert.

2.2.4 Verhaltensdaten zu den Glücksspielen

Alle zu den einzelnen Glücksspielen erhobenen Verhaltensdaten (Spielort, Spielhäufigkeit, Ausgaben, Spieldauer) beziehen sich auf den der jeweiligen Befragung vorausgegangenen Jahreszeitraum.

Spielort/Bezugsweg: Hier werden Lotto-Annahmestellen, das Internet und sonstige Wege unterschieden. Bei Lotterien können zudem als Spielorte/Bezugswege per Bank oder Post, per Telefon oder auch direkt beim 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 Mittwochslottos teilgenommen? Zweimal in der Woche, einmal in der Woche, zwei- bis dreimal im Monat, einmal im Monat oder seltener als einmal im Monat?“

Zu Klassen- und Fernsehlotterien, der Glücksspirale, ‚anderen Lotterien‘ und Euromillions werden keine Angaben zur Spielhäufigkeit erhoben. Bei diesen Glücksspielen kann die Möglichkeit gegeben sein, mit dem einmaligen Erwerb eines Loses über Monate an täglichen Auslosungen teilzunehmen. Das erschwert es, eine Frage zur Spielhäufigkeit klar und eindeutig zu beantworten.

Die Spielhäufigkeit insgesamt bezieht sich auf alle Glücksspiele, zu denen Spielhäufigkeiten erfragt wurden und gibt das Maximum der jeweils angegebenen Spielhäufigkeiten wieder. Auch im Survey 2015 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 2014, wird je nach Interviewdatum variabel eingefügt], im Durchschnitt pro Monat für Lose der Nordwestdeutschen oder Süddeutschen Klassenlotterie ausgegeben?“ Bei Glücksspielen, für die die Spielhäufigkeit erhoben wird, ergibt sich die Höhe der monatlichen Ausgaben aus dem Produkt der Ausgaben pro durchschnittlichem Spieltag bzw. durchschnittlicher Ziehung und der monatlichen Spielhäufigkeit. Die Ausgaben insgesamt beziehen sich auf alle angegebenen Glücksspiele und setzen sich aus der Summe der Ausgaben für die einzelnen Glücksspiele zusammen. Bei Glücksspielen, bei denen die Ausgaben separat nach Spielort bzw. Bezugsweg erfragt wurden, wird (bei Mehrfachangaben) die Summe der jeweiligen Spieleinsätze zugrunde gelegt. Da bei bevölkerungsbezogener Auswertung alle Befragten einbezogen wurden, resultiert aufgrund des damit verbundenen hohen Anteils der 0 Euro-Werte (= Median in den Jahren 2007 und 2009; in den Jahren Jahr 2011 und 2013 betrug er 1 Euro) eine extrem schiefe Verteilung der monatlichen Ausgaben. Aufgrund der hohen Streuungen und des Vorkommens von Ausreißerwerten, bei denen nicht abschließend geklärt werden kann, ob es sich um Antwortungenauigkeiten, Erinnerungsfehler o. ä. handelt, wird bei den Spieleinsätzen auf die Wiedergabe von Mittelwerten verzichtet. Stattdessen werden Medianwerte ausgewiesen.

Spieldauer. Selbst wenn bei der Teilnahme an Glücksspielen keine Geldverluste entstehen, kann davon 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).

Glücksspiel motive und Gesamtgewinn- und Verlustbilanz. Von Personen, die in den letzten 12 Monaten an einem Glücksspiel teilgenommen haben, werden insgesamt sieben Motive erfragt, die der Teilnahme an Glücksspielen zu Grunde liegen können. Zudem wird von diesen Befragten, bezogen auf den zurückliegenden Jahreszeitraum, eine Einschätzung der persönlichen Gewinn- und Verlustbilanz erhoben.

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 glücksspielassoziierte 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-IV und auch im ICD-10 ist lediglich diese Ausprägung als klinisches Krankheitsbild definiert. Darüber hinaus hat es sich – allerdings mit unterschiedlichen Kategoriengrenzen – etabliert, auch Personen, die mit dem Instrument weniger Punkte erreichen, im Sinne einer vorklinischen Belastung als „problematisch Glücksspielende“ einzustufen. Zumeist wird so verfahren, wenn Befragte drei oder vier Punkte erreichen (Bondolfi, Osiek & Ferrero, 2000). Schließlich lässt sich Personen, die mit dem SOGS ein oder zwei Punkte erreichen, ein „auffälliges bzw. riskantes Glücksspiel“ zuschreiben.

Eine Ungenauigkeit bei der Datenerhebung einzelner SOGS-Items im ersten Glücksspiel-Survey der BZgA im Jahr 2007 führte zu einer tendenziellen Unterschätzung der Prävalenzen des problematischen und pathologischen Glücksspiels. In der Befragung im Jahr 2009 wurde daher die Filterführung des Interviews präzisiert und in den nachfolgenden Befragungen dann beibehalten. Für einen validen Vergleich der Prävalenzen in den einzelnen Erhebungsjahren war es bei den statistischen Auswertungen der Surveys 2009 und 2011 notwendig, interferenzstatistische Analysen mit einer zu allen drei Zeitpunkten identischen Variante des SOGS durchzuführen, die aus einer reduzierten Anzahl von Items bestand. Validere Ergebnisse liefert jedoch die Verwendung der vollständigen Version des SOGS. Daher werden für interferenzstatistische Vergleiche der SOGS-Ausprägungen 2015 mit den vorherigen Erhebungen lediglich die Daten der Surveys 2009 bis 2013 herangezogen.

Im Jahr 2015 wurde zum zweiten Mal nach 2013 das Erhebungsinstrument zur Erfassung glücksspielassoziiierter Probleme bei Jugendlichen in einer für diese Zielgruppe adaptierten Form verwendet um glücksspielassoziierte 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-Glücksspiel-Surveys die SOGS-Gesamtwerte aus den Jahren 2009 und 2011 ex post in SOGS-RA-Werte umge-

rechnet. 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 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 Telefon-Hotline bei Belastungen oder Problemen durch Wetten oder Spielen) wird für einen Zeitraum von sechs Monaten vor dem Interview abgefragt. Die Fragen beziehen sich auf verschiedene Medien und unterschiedliche Streuwege.

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

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

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

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

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

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

2.3 Modifikationen im Survey 2015 gegenüber 2013

Da es sich bei den Glücksspiel-Surveys der BZgA um in festen Abständen durchgeführte Wiederholungsbefragungen im Sinne eines Bevölkerungs-Monitorings handelt, ist die Vergleichbarkeit der Surveys (Methodik, Fragebogenkonstruktion) von großer Bedeutung. Gleichwohl ist es aufgrund gesellschaftlicher, technologischer und methodischer Entwicklungen sowie auch Veränderungen auf dem Glücksspielmarkt selbst immer wieder notwendig, Anpassungen vorzunehmen. Zur Übersicht sind im Folgenden alle gegenüber dem Survey 2013 erfolgten Modifikationen aufgelistet:

Inhalt:

- Veränderung des erhobenen Glücksspielspektrums: Zusätzliche Erhebung der deutschen Sportlotterie.
- Erweiterung des Fragenkataloges bei jugendlichem Spielen an Geldspielautomaten (Gerätestandort, Begleitung Erwachsener, Einsatz eigenen Geldes oder von Erwachsenen).

Methodik:

Stichprobenziehung:

- Beibehaltung des „Dual-Frame“-Ansatzes (Zugang über Festnetz- und Mobilfunkanschluss, siehe Kapitel 2.1), jedoch gegenüber 2013 veränderte Stichprobenzusammensetzung (70 % über Festnetz, 30 % über Mobilfunk);
- Erweiterung des Altersspektrums der Befragten von zuvor 16 bis 65 Jahre auf bis 70 Jahre.

2.4 Durchführung der Studie

Die Entwicklung des Interviews, Auswertung und Berichterstattung erfolgte durch die BZgA. Mit der Feldarbeit und Datenerhebung wurde, wie in den Glücksspiel-Surveys 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 14. April bis 7. Juli 2015 statt. Die Realisierung der 11.501 Interviews erfolgte an 70 Befragungstagen, im Durchschnitt wurden damit pro Tag 115 Interviews durchgeführt. Dies erfolgte in der Regel, d. h., wenn keine anderweitige Terminabsprache getroffen wurde, werktags zwischen 17 und 21 Uhr. Ein Interview dauerte bei über Festnetz Befragten durchschnittlich 23,0 Minuten, bei mobil Befragten 24,1 Minuten.

2.5 Ausschöpfung, Gewichtung und Auswertung

Ausschöpfung/Antwortrate. Zur Realisierung der 11.501 durchgeführten Interviews wurden im Jahr 2015 ohne Berücksichtigung qualitätsneutraler Ausfälle und des disproportionalen Auswahlverfahrens (=Nettostichprobe) 25.972 Haushalte, in denen Zielpersonen lebten, kontaktiert (Zugang über Festnetz: 16.421, mobil: 9.551). In der Festnetzstichprobe (Zugang über Festnetz) wird eine Ausschöpfungsquote von 49,0 % erreicht, in der Mobilstichprobe 36,1 %. Gegenüber dem Jahr 2013 ging die Ausschöpfungsquote der über Festnetz durchgeführten Interviews um 7,8 Prozentpunkte, die der mobiltelefonisch durchgeführten Interviews lediglich um 0,9 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 Design-Gewichtung 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- Gewich-

tung der Stichprobenergebnisse erfolgte nach Region, Geschlecht und Alter auf Grundlage der amtlichen Bevölkerungsfortschreibung des Statistischen Bundesamtes mit dem Stand: 31.12.2013 und nach der Bildung basierend auf dem Mikrozensus 2013.

Die Zusammensetzung der Gesamtstichprobe aus Festnetz- und Mobilfunkstichprobe im „Dual-Frame“-Ansatz erfordert eine erweiterte Designgewichtung, die unterschiedliche Auswahlwahrscheinlichkeiten korrigiert und die beiden Stichproben miteinander kombiniert. Unter der Annahme, dass die Wahrscheinlichkeit, dass eine Person in beiden Teilstichproben ausgewählt wird, vernachlässigbar ist bzw. die Person in keinem Fall doppelt befragt wird, setzt sich die Gesamtauswahlwahrscheinlichkeit zusammen aus der Wahrscheinlichkeit, für ein Festnetzinterview und der Wahrscheinlichkeit für ein Mobilfunkinterview ausgewählt zu werden. Die Personen haben in Abhängigkeit von der Zahl der Rufnummern, unter denen sie im jeweiligen Modus erreichbar sind, eine unterschiedliche Auswahlchance. Durch die Design-Gewichtung wurden diese unterschiedlichen Auswahlwahrscheinlichkeiten ausgeglichen. Zudem wird in der Design-Gewichtung das Mischverhältnis der beiden Stichprobenarten über ihren jeweiligen Auswahlsatz einbezogen. Bei einer reinen Festnetzstichprobe muss der Auswahlsatz (Zahl der realisierten Interviews/Gesamtzahl der Festnetzzufnummern im Auswahlrahmen) für eine Gewichtung nicht berücksichtigt werden, da dieser für alle Befragten gleich ist. Im „Dual-Frame“-Design hängt die Auswahlwahrscheinlichkeit einer Person auch vom Mischverhältnis der Stichprobenarten im Zusammenwirken mit der persönlichen Erreichbarkeit in dem jeweiligen Modus ab. Für die Berechnung der Auswahlsätze sind die Ergebnisse der neuesten 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 Glücksspiel-Survey 2013, verzichtet und damit dem seit einigen Jahren auch von der ADM präferierten Procedere 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 46 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 in der Merkmalschätzung ist allerdings auch durch eine hohe Response allein nicht auszuschließen (Särndal & Lundström, 2005).

Im Glücksspiel-Survey 2015 wurden keine Daten von Non-Respondern erfasst, so dass 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 2015 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, Ergänzung von Eurojackpot und Euromillions, seit 2015 Deutsche Sportlotterie). 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 künfti-

gen Glücksspiel-Surveys der BZgA beibehalten werden sollen, erfolgen im Glücksspiel-Survey 2015 als pragmatische Lösung auch alle Interferenzstatistischen Berechnungen auf Basis dieser Daten. Für die 2015er-Stichprobe der 16- bis 65-Jährigen wurden zusätzliche Interferenzstatistische Kontrollen durchgeführt (unter Verwendung einer angepassten Gewichtung). Ergeben sich dabei von der Stichprobe der 16- bis 70-Jährigen abweichende Ergebnisse, werden diese im Text erläutert.

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

Telefonische Bevölkerungsumfragen weisen immer ein komplexes Design auf, d. h., es kann von keiner rein zufallsverteilten Stichprobe ausgegangen werden (vgl. Bacher, 2009, Levy & Lemeshow, 1999, Lohr, 1999, Korn & Graubard, 1999). 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 2015 wiederum daher ein komplexes Stichprobendesign zugrunde gelegt und mit entsprechenden Verfahren angewendet. Für die Bestimmung der Konfidenzintervalle und p-Werte werden die Survey-Prozeduren von SPSS Complex Samples verwendet. In der Konsequenz gelangt man zu konservativeren Effektschätzungen, d. h., statistische Zusammenhänge werden seltener signifikant und die Vertrauensintervalle (95%-KIs) größer als bei konventionellen Schätzmethoden.

Zur Beurteilung von Unterschieden zwischen einzelnen Kategorien, sei es zwischen den fünf Erhebungszeitpunkten oder zwischen männlichen und weiblichen Befragten im Jahr 2015, werden bei dichotomen Merkmalen (oder mehrstufigen Merkmalen, die nachträglich dichotom kodiert werden) Odds Ratios (OR) und 95 %-Konfidenzintervalle (95 %-KI) mittels binär-logistischer 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‘ enthält⁹. 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).

⁹ 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.

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 im Jahr 2015 auch 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 vier Befragungszeitpunkten werden wiederum mit multinomialen logistischen Regressionen überprüft. Als redundanter Parameter wird jeweils die Kategorie „nicht gespielt“ definiert. Es wird jeweils getestet, ob sich das Verhältnis einer der Kategorien mit höheren Spielfrequenzen zu der Kategorie „nicht gespielt“ im Jahresvergleich statistisch signifikant verändert hat.

Referenzkategorie bei logistischen Regressionen ist bei Vergleichen der Daten aus unterschiedlichen Erhebungsjahren das Jahr 2015. 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 Fallzahlenangaben immer ungewichtet.

Für die Datenauswertung im Jahr 2015 wurde SPSS 22.0 verwendet.

3 Ergebnisse

Im Rahmen des Ergebniskapitels werden zunächst Daten zur lebenszeitbezogenen Glücksspielteilnahme (Glücksspielerfahrung) dargestellt. Diesem Abschnitt sind Erkenntnisse darüber zu entnehmen, ob irgendwann im Leben schon einmal eines der erfragten Glücksspiele gespielt wurde. Weiterführende Erkenntnisse liefert der daran anschließende Abschnitt zur Glücksspielteilnahme 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.

3.1 Glücksspielerfahrung: Ergebnisse zur Lebenszeitprävalenz

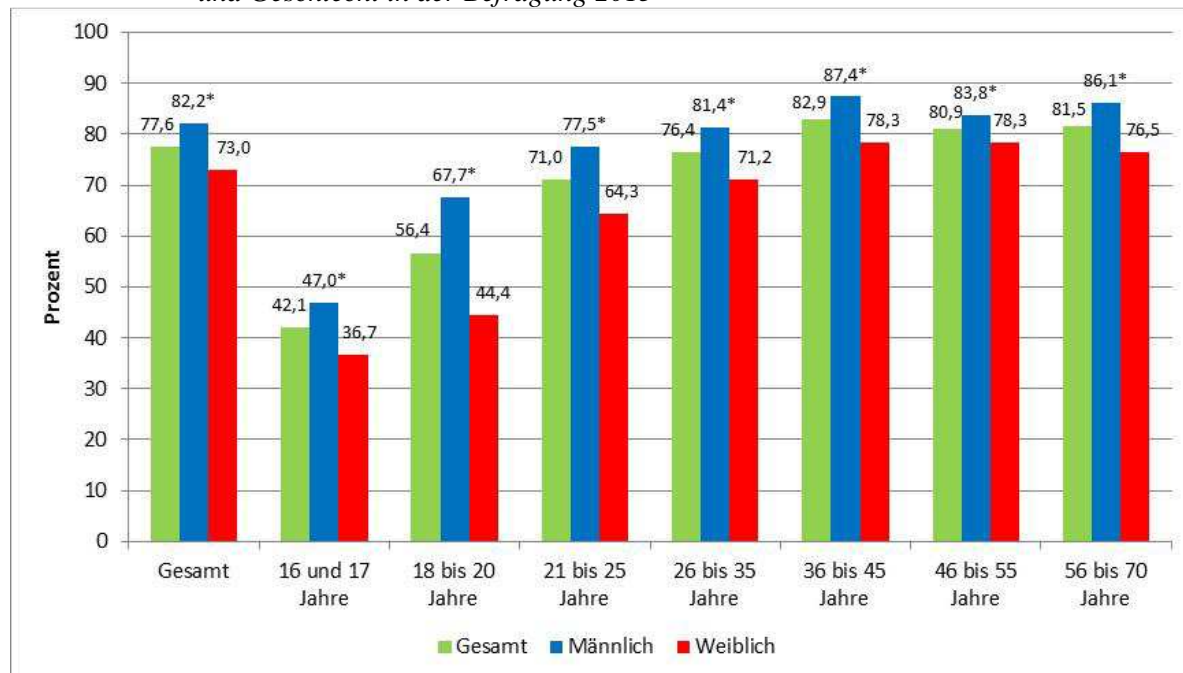
3.1.1 Daten der Befragung 2015

In der Repräsentativbefragung des Jahres 2015 zum Glücksspiel haben 77,6 % und damit über 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 etwas über 80 Prozent. Der Anteil der männlichen Befragten mit Glücksspielerfahrung ist größer als der der weiblichen (82,2 % vs. 73,0 %; Odds Ratio (OR): 1,7; 95 %-Konfidenzintervall (KI): 1,5 – 2,0). Der Unterschied ist statistisch signifikant, was auch für alle betrachteten Altersgruppen zutrifft. Besonders deutliche Unterschiede zwischen den Geschlechtern finden sich in der Altersgruppe der 18- bis 20-Jährigen (23,3 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 78,7 % (Männer: 83,3 %, Frauen: 74,0 %), unter den 16- und 17-jährigen Jugendlichen 42,1 % (Jungen: 47,0 %, Mädchen: 36,7 %).

Abbildung 1: Lebenszeitprävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel nach Altersgruppen und Geschlecht in der Befragung 2015



Basis: alle Befragten;

*) statistisch signifikante Geschlechtsunterschiede; Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: $n = 11.438$.

Ein Blick auf die 66- bis 70-Jährigen zeigt, dass in dieser 2015 erstmals befragten Altersgruppe die meiste Glücksspielerfahrung besteht. Sie beträgt 84,5 % (männlich: 89,3 %, weiblich: 80,8 %). In allen Altersgruppen bestehen statistisch signifikante Geschlechtsunterschiede.

Werden im Jahr 2015, wie in den vorangegangenen Glücksspielerhebungen der BZgA, in der höchsten Altersgruppe nur bis 65-Jährige berücksichtigt, so sinkt die Lebenszeitprävalenz irgendeines Glücksspiels hier nur geringfügig ab auf 80,7 % (männlich: 85,4 %, weiblich: 75,1 %).

Die Lebenszeitprävalenzen der einzelnen Glücksspiele unterscheiden sich im Jahr 2015 beträchtlich. Betrachtet man zunächst die gewerblichen Angebote, also ohne privates Glücksspiel, so ergibt sich für diese eine Lebenszeitprävalenz von 75,8 % (vgl. Tabelle 4). Von den einzelnen Glücksspielen wird Lotto „6 aus 49“ mit Abstand am häufigsten genannt (57,1 %), gefolgt von Sofortlotterien (37,6 %). 30,2 % der Befragten geben eines der Zusatzspiele Spiel 77/Super 6 an. Bei den Lotterien insgesamt (28,3 %) werden, in abnehmender Reihenfolge, die Glücksspirale von 14,9 %, Fernsehlotterien von 11,5 %, Eurojackpot von 9,9 %, Klassenlotterien von 5,9%, ‘andere Lotterien’ von 4,9 %, Bingo von 3,9 % und, mit bereits deutlichem Abstand, Keno von 1,2 % und Euromillions mit 0,6 % angegeben. An Geldspielautomaten haben 19,4 % schon einmal gespielt und die Spielbank haben 16,1 % der Befragten schon einmal besucht, wobei 12,4 % dort Roulette, Black Jack oder Poker (großes Spiel) und 7,0 % an Glücksspielautomaten (kleines Spiel) gespielt haben. An irgendeiner Sportwette nehmen 7,4 % teil, in abnehmender Reihenfolge sind dies im Einzelnen die Oddset-

Spielangebote (3,1 %), Live-Wetten (2,0 %), Toto (1,9 %), Pferdewetten (1,7 %), und 'andere Sportwetten' (1,6 %). 4,9 % 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 beim Zusatzspiel Plus 5 und der 2015 erstmals erfragten Deutsche Sportlotterie mit jeweils 0,2 %. 20,7 % der Befragten haben schon einmal an privat organisierten Glücksspielen teilgenommen.

Die Mehrzahl der Glücksspiele wird statistisch signifikant häufiger von männlichen als von weiblichen Befragten angegeben. Besonders deutlich wird das bei Sportwetten (OR: 4,0 - Spannweite der ORs bei einzelnen Sportwettenangeboten: 1,2 bis 7,5). Bei Casinospiele im Internet und privat organisierten Glücksspielen haben männliche Befragte 3,4 resp. 3,1mal so häufig Glücksspielerfahrung wie weibliche, bei Geldspielautomaten beträgt das Odds Ratio noch 2,4. Lediglich die Anteile der Personen, die schon einmal an Fernsehlotterien oder an Bingo 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) und Sofortlotterien.

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 2015*

	% gesamt	% männlich	% weiblich	OR (95 %-KI) ¹
Gewerbliche Glücksspiele ²	75,8	80,1*	71,5	1,64 (1,41-1,91)
Lotto „6 aus 49“	57,1	61,3*	52,8	1,48 (1,29-1,69)
Sofortlotterien ³	37,6	38,4	36,8	1,07 (0,94-1,22)
Spiel 77/ Super 6	30,2	34,1*	26,2	1,51 (1,30-1,75)
Lotterien insgesamt ⁴	28,3	29,5	27,1	1,15 (0,99-1,33)
privates Glücksspiel	20,7	29,4*	11,8	3,11 (2,67-3,62)
Geldspielautomaten	19,4	26,1*	12,7	2,43 (2,05-2,87)
Spielbank insges.	16,1	18,5*	13,8	1,43 (1,21-1,69)
Glücksspirale	14,9	17,7	12,1	1,62 (1,33-1,98)
Großes Spiel in der Spielbank	12,4	14,1*	10,7	1,38 (1,15-1,66)
Fernsehlotterien	11,5	10,0*	13,1	0,74 (0,62-0,88)
Eurojackpot	9,9	13,3*	6,4	2,24 (1,82-2,75)
Sportwetten insges.	7,4	11,6*	3,2	3,97 (3,15-5,01)
Kleines Spiel in der Spielbank	7,0	8,3*	5,6	1,54 (1,23-1,94)
Klassenlotterien	5,9	6,9*	4,8	1,50 (1,15-1,96)
Internet-Casinospiele ⁵	4,9	7,5*	2,4	3,36 (2,48-4,55)
„andere Lotterien“ ⁶	4,9	4,5	5,3	0,84 (0,65-1,08)
Bingo	3,9	3,3*	4,5	0,72 (0,55-0,96)
Oddset	3,1	5,5*	0,8	7,46 (5,13-10,87)
Live-Wetten	2,0	3,2*	0,8	3,96 (2,69-5,84)
Toto	1,9	3,2*	0,6	5,88 (3,58-9,68)
Pferdewetten	1,7	1,9	1,6	1,21 (0,75-1,93)
„andere Sportwetten“ ⁷	1,6	2,7*	0,5	5,40 (3,62-8,04)
Keno	1,2	1,7*	0,7	2,61 (1,58-4,31)
Euromillions	0,6	0,8*	0,3	2,57 (1,22-5,44)
Plus 5	0,2	0,3	0,1	1,91 (0,57-6,39)
Deutsche Sportlotterie	0,2	0,3	0,1	2,99 (0,90-9,88)

Absteigende Sortierung nach Spalte „gesamt“;

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur Lebenszeitprävalenz;

$n_{(abs.)}$: gesamt $n = 11.458$ bis $n = 11.500$; männlich $n = 5.255$ bis $n = 5.278$; weiblich $n = 6.197$ bis $n = 6.223$;

*) 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 Aufreiblose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet, Angebote von den Lottogesellschaften und anderen Anbietern;

4 ohne Lotto „6 aus 49“ 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).

3.1.2 Trendanalysen: Lebenszeitprävalenzen von Glücksspielen 2007 bis 2015

In der Erhebung 2015 geben 77,6 % 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 8,9 Prozentpunkte dar. Dieser rückläufige Trend besteht seit 2011 und findet sich bei beiden Geschlechtern und in allen betrachteten Altersgruppen (Tabelle 5). Gegenüber 2013 ist der Trend nur bei den weiblichen Befragten und, wiederum bezogen auf alle Befragten, in der Altersgruppe der 18- bis 20-Jährigen statistisch signifikant rückläufig. In den höheren Altersgruppen gibt es nur in der Gruppe der 46- bis 55-Jährigen gegenüber 2013 einen statistisch signifikanten Rückgang.

Tabelle 5: Lebenszeitprävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel nach Geschlecht und Altersgruppen in den Befragungen 2007 bis 2015

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

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

* = Statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischer Regression, Referenzjahr: 2015, Kovariaten: Alter und ggf. Geschlecht); Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle:

2007 n = 9.989; 2009 n = 9.987; 2011 n = 9.993; 2013 n = 11.492; 2015 n = 11.438;

1: 2015 56 bis 70 Jahre.

Der Rückgang der Glücksspielerfahrung im Jahr 2015 ist gegenüber dem Jahr 2013 gering und nur bei den weiblichen Befragten sowie in den Altersgruppen 18 bis 20 und 46 bis 55 Jahre statistisch signifikant (siehe Tabelle 40 im Anhang).

Der Rückgang gegenüber dem Jahr 2013 spiegelt sich auch in den Lebenszeitprävalenzen einzelner Glücksspiele wider (vgl. Tabelle 6), so bspw. bei Lotto „6 aus 49“, bei Sofortlotterien und auch bei den übrigen Lotterien, hier insbesondere bei den Fernsehlotterien (2013: 14,3 %, 2015: 11,5 %), wobei bei letztgenannten dort der Rückgang bereits im Jahr 2011 eingesetzt hat. Auch die Lebenszeitprävalenz von Geldspielautomaten ist seit 2011 rückläufig. Gegen diesen Trend lässt sich 2015 allein bei der Lebenszeitprävalenz des Eurojackpots ein statistisch signifikanter Anstieg feststellen (2013: 6,0 %, 2015: 9,9 %).

Tabelle 6: Lebenszeitprävalenzen einzelner Glücksspiele und Glücksspielkategorien in den Befragungen 2007 bis 2015

	2007		2009		2011		2013		2015
	%	Rang	%	Rang	%	Rang	%	Rang	%
Gewerbliche Glücksspiele ¹	83,1*	(-)	84,4*	(-)	84,1*	(-)	77,0	(-)	75,8
Lotto "6 aus 49"	66,3*	1	69,7*	1	64,9*	1	58,4*	1	57,1
Sofortlotterien ²	41,9*	3	42,8*	3	50,7*	2	41,4*	2	37,6
Spiel 77/Super 6	50,6*	2	51,2*	2	40,6*	3	31,6*	3	30,2
Lotterien insges. ³	32,7*	(-)	32,7*	(-)	37,3*	(-)	31,5*	(-)	28,3
privates Glücksspiel	21,5	5	22,0	5	23,2*	4	20,9	5	20,7
Geldspielautomaten	22,7*	4	24,3*	4	23,0*	5	21,8*	4	19,4
Spielbank insges.	19,7*	(-)	21,7*	(-)	18,9*	(-)	15,5	(-)	16,1
Glücksspirale ⁴	--	--	--	--	19,6*	6	15,6	6	14,9
Großes Spiel in der Spielbank	13,9*	8	15,7*	7	14,5*	8	11,5	8	12,4
Fernsehtotterien	20,0*	6	20,5*	6	17,1*	7	14,3*	7	11,5
Eurojackpot ⁵	--	--	--	--	--	--	6,0*	12	9,9
Sportwetten insges. ⁶	10,4*	(-)	11,3*	(-)	11,1*	(-)	8,0	(-)	7,4
Kleines Spiel in der Spielbank	9,9*	10	10,3*	10	8,6*	10	6,9	9	7,0
Klassenlotterien	15,0*	7	13,5*	8	10,3*	9	6,8*	10	5,9
Internet-Casinospiele ⁷	1,3	16	2,2	16	6,9*	12	6,3	11	4,9
'Andere Lotterien' ⁸	10,4*	9	10,5*	9	7,4*	11	5,2	13	4,9
Bingo ⁵	--	--	--	--	5,0*	14	5,1*	14	3,9
Oddset-Spielangebote	5,7*	11	6,3*	11	5,5*	13	3,9	15	3,1
Live-Wetten ⁹	--	--	--	--	2,1	17	2,3	16	2,0
Toto	3,5*	12	3,5*	12	3,1*	15	1,6	18	1,9
Pferdewetten	2,7*	14	2,9*	13	2,8*	16	2,0	17	1,7
'Andere Sportwetten' ¹¹	1,7	15	2,2	15	2,0	18	1,4	20	1,6
Keno	3,1*	13	3,4*	14	1,7*	19	1,5	19	1,2
Euromillions ⁵	--	--	--	--	--	--	0,5	21	0,6
Plus 5 ⁴	--	--	--	--	0,3	20	0,3	22	0,2

Legende zu Tabelle 6

Absteigende Sortierung nach Spalte 2015; nur Glücksspiele, die zu mindestens zwei Zeitpunkten erhoben wurden (Deutsche Sportlotterie: 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 $n = 11.461$ bis 11.500 ;

*) 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“ und Sofortlotterien, seit 2013 inkl. Keno, 2015 inkl. Eurojackpot, Euromillions und Deutsche Sportlotterie;

4 seit 2011 erhoben;

5 erstmals 2013 erhoben;

6 seit 2011 inkl. Live-Wetten;

7 inkl. Spielen um Spielgeld oder Punkte;

8 Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä., bis 2009 inkl. Glücksspirale;

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

Betrachtet man die Veränderungen im Jahresvergleich differenziert nach Geschlecht und Altersgruppen (siehe Tabelle 40 im Anhang), so finden sich vor allem bei weiblichen Befragten im Jahr 2015 statistisch signifikante Abnahmen der Lebenszeitprävalenzen einzelner Glücksspiele. Ausnahmen hiervon betreffen zum einen Fernsehlotterien und Eurojackpot, bei denen bei beiden Geschlechtern Rückgänge zu verzeichnen sind, zum anderen Bingo und Geldspielautomaten, bei denen dies nur bei den männlichen Befragten der Fall ist.

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“, die Zusatzspiele Spiel 77 und Super 6 und Sofortlotterien liegen jeweils an der Spitze. Es folgen, mit bereits deutlichem Abstand, Geldspielautomaten und das private Glücksspiel.

Zusammenfassend kann konstatiert werden, dass bei Betrachtung des gesamten Zeitverlaufs der bisher durchgeführten Glücksspiel-Surveys 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 häufiger bei weiblichen als bei männlichen Befragten zu beobachten und treten zumeist in allen Altersgruppen auf, jedoch in unterschiedlichem Ausmaß.

3.2 Ergebnisse zur 12-Monats-Prävalenz

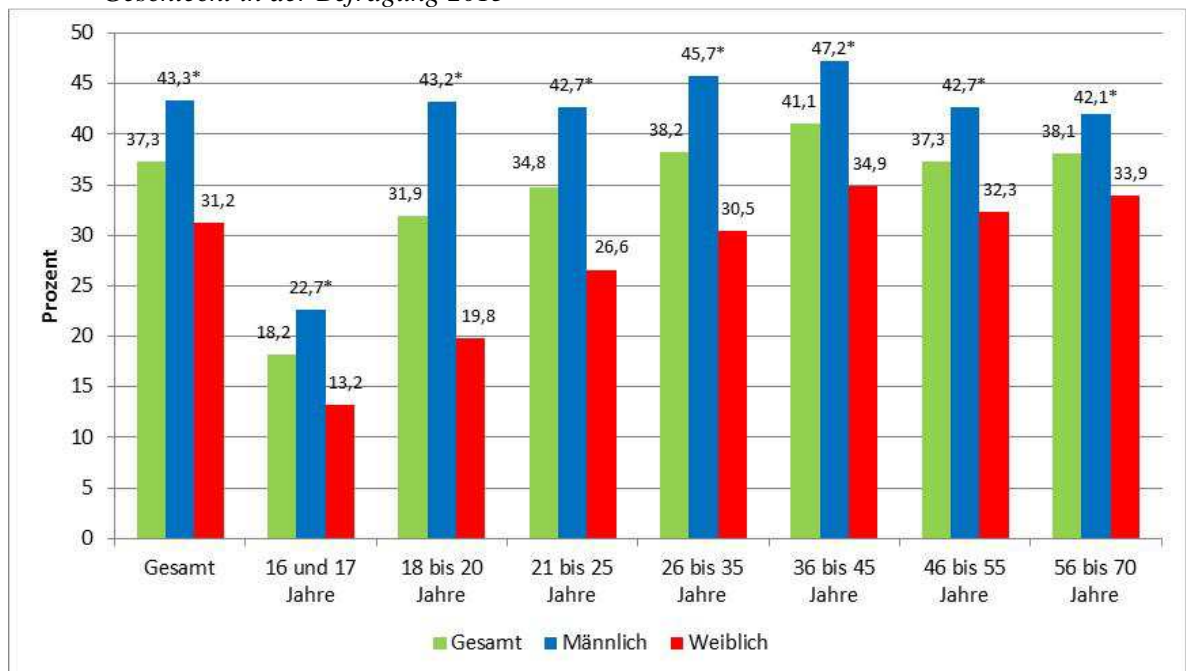
3.2.1 Daten der Befragung 2015

37,3 % der 16- bis 70-jährigen Bevölkerung hat in den letzten zwölf Monaten vor der Befragung 2015 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 und geht dann in den beiden höchsten Altersgruppen wieder etwas zurück.

Männliche Befragte weisen eine statistisch signifikant höhere 12-Monats-Prävalenz irgendeines Glücksspiels auf als weibliche (43,3 % vs. 31,2 %; OR 1,7; KI 1,5 – 1,9). Dies gilt für alle dargestellten Altersgruppen, wobei die absolute Differenz zwischen den Geschlechtern mit zunehmendem Alter zurückgeht. Am größten ist diese Differenz bei den 18- bis 20-Jährigen mit 23,4 Prozentpunkten, während sie in den Altersgruppen ab 36 Jahren nur noch zwischen 8,2 und 12,3 Prozentpunkten liegt.

Abbildung 2: 12-Monats-Prävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel nach Altersgruppen und Geschlecht in der Befragung 2015



Basis: alle Befragten;

*) statistisch signifikante Geschlechtsunterschiede; ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: $n = 11.438$;

Werden wiederum ausschließlich die 66- bis 70-Jährigen betrachtet, so zeigt sich, dass bei diesen die 12-Monats-Prävalenz irgendeines Glücksspiels vergleichsweise am höchsten ausfällt. Sie beträgt 44,0 % (männlich: 50,0 %, weiblich: 37,8 %).

Der Anteil unter den Erwachsenen, die in den letzten 12 Monaten vor der Befragung an mindestens einem Glücksspiel teilgenommen haben, beträgt 39,6 % (Männer: 46,8 %, Frauen: 33,0 %), unter den 16- und 17-jährigen Jugendlichen 18,2 % (Jungen: 22,7 %, Mädchen: 13,2 %). Auch in diesen Teilgruppen bestehen statistisch signifikante Geschlechtsunterschiede.

Wie auch schon bei der Lebenszeitprävalenz unterscheiden sich die 12-Monats-Prävalenzen zwischen den einzelnen Glücksspielen im Jahr 2015 deutlich (Tabelle 7).

Betrachtet man zunächst wieder die gewerblichen Angebote, also ohne privates Glücksspiel, so ergibt sich für diese eine 12-Monats-Prävalenz von 35,4 %. 22,7 % haben in den letzten zwölf Monaten Lotto „6 aus 49“ und 12,4 % Spiel 77 und/oder Super 6 gespielt. An Lotterien (ohne Lotto „6 aus 49“ und Sofortlotterien) haben insgesamt 15,1 % teilgenommen. Dabei ist die Teilnahme an Fernsehlotterien am häufigsten (4,2 %), gefolgt von „anderen Lotterien“ (2,9 %), während Bingo und Klassenlotterien (0,8 % bzw. 0,5 %) deutlich weniger verbreitet sind. 9,7 % der Befragten haben an Sofortlotterien teilgenommen.

Tabelle 7: 12-Monats-Prävalenzen von einzelnen Glücksspielen und Glücksspielkategorien nach Geschlecht in der Befragung 2015

	% gesamt	% männlich	% weiblich	OR (95 %-KI) ¹
Gewerbliche Glücksspiele ²	35,4	40,9*	29,8	1,64 (1,45-1,87)
Lotto „6 aus 49“	22,7	27,1*	18,2	1,70 (1,46-1,99)
Lotterien insgesamt ³	15,1	17,6*	12,6	1,50 (1,28-1,77)
Spiel 77/ Super 6	12,4	15,3*	9,6	1,74 (1,43-2,12)
Sofortlotterien ⁴	9,7	9,4	10,0	0,93 (0,78-1,10)
Eurojackpot	7,1	9,7*	4,5	2,29 (1,82-2,87)
privates Glücksspiel	6,0	8,6*	3,4	2,70 (2,08-3,50)
Fernsehlottorien	4,2	3,8	4,7	0,80 (0,63-1,01)
andere Lotterien ⁵	2,9	2,5	3,2	0,78 (0,59-1,05)
Sportwetten insgesamt	2,7	4,6*	0,7	6,77 (4,64-9,88)
Geldspielautomaten	2,6	4,1*	1,0	4,13 (2,86-5,97)
Glücksspirale	2,5	3,5*	1,5	2,45 (1,68-3,58)
Spielbank insges.	1,7	2,5*	1,0	2,50 (1,68-3,74)
Großes Spiel in der Spielbank	1,3	1,9*	0,7	2,64 (1,67-4,16)
Oddset-Spielangebote	0,9	1,8*	0,1	20,88 (9,32-46,77)
Live-Wetten	0,9	1,6*	0,2	6,34 (3,45-11,64)
Kleines Spiel in der Spielbank	0,8	1,1*	0,4	2,89 (1,47-5,68)
Bingo	0,8	0,6	1,0	0,64 (0,37-1,10)
„andere Sportwetten“ ⁶	0,7	1,3*	0,2	5,96 (3,27-10,85)
Klassenlotterien	0,5	0,7	0,4	1,91 (0,91-4,02)
Internet-Casinospiele	0,5	1,0*	0,1	13,85 (6,30-30,45)
Toto	0,4	0,7*	0,1	5,17 (1,84-14,52)
Keno	0,2	0,4	0,1	3,26 (0,93-11,69)
Pferdewetten	0,3	0,3	0,2	1,71 (0,78-3,75)
Euromillions	0,2	0,4*	0,1	5,38 (1,37-21,15)
Deutsche Sportlotterie	0,2	0,3	0,1	2,99 (0,90-9,88)
Plus 5	0,1	0,2	0,1	1,38 (0,29-6,60)

Absteigende Sortierung nach Spalte „gesamt“;

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

n (abs.): gesamt $n = 11.501$; männlich $n = 5.551$; weiblich $n = 5.950$;

* 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“ und Sofortlotterien;

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

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

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

An Geldspielautomaten in Gaststätten, Spielhallen etc. spielen 2,6 %. Sportwetten geben insgesamt 2,7 % aller Befragten an, darunter am häufigsten Oddset-Spielangebote (0,9 %, darunter ODDSET-Wette des DLTB 0,5 %) Live-Wetten (0,9 %) und „andere Sportwetten“ (0,7 %). Nur noch knapp halb so häufig werden Pferdewetten angegeben (0,3 %). 0,5 % nennen Casinospiele im Internet mit Geldeinsatz und 0,2 % die 2015 erstmals erfragte Deutsche Sportlotterie. Am geringsten ist die Teilnahme an dem Zusatz-

spiel Plus 5 (0,1 %). Der Anteil derjenigen, die in den letzten 12 Monaten mindestens einmal privat um Geld gespielt haben, beträgt 6,0 %.

Darüber hinaus lassen sich aus Angaben der Befragten zu den von ihnen jeweils genutzten Spielorten/Bezugswegen (siehe Kapitel 3.2.5) Aussagen über illegale Glücksspielteilnahmen treffen. Bspw. haben 2,0 % der Befragten an illegalen Sportwetten teilgenommen, davon online 1,1 %, in Wettbüros 0,8 % und über andere Wege 0,1 %.

Auch bezogen auf die letzten zwölf Monate vor der Befragung werden die meisten Glücksspiele von mehr männlichen als weiblichen Befragten gespielt. Mit 27,1 % ist die 12-Monats-Prävalenz für Lotto „6 aus 49“ bei männlichen Befragten 1,7-fach höher als bei weiblichen. Unterschiede ähnlichen Ausmaßes zwischen den Geschlechtern finden sich des Weiteren – allerdings bei jeweils deutlich niedrigerer Prävalenz - bei den Zusatzspielen Spiel 77/ Super 6, der Glücksspirale und Bingo. Bei Casinospiele im Internet und den Sportwetten verschiebt sich das Verhältnis mit Abstand am deutlichsten zugunsten der männlichen Befragten: So werden Casinospiele im Internet 13,9-fach häufiger von männlichen als von weiblichen Befragten gespielt und Oddset-Wetten 21-fach (Sportwetten insgesamt: 6,8-fach) häufiger.

Betrachtet man die Nutzung von Lotterien in verschiedenen Altersgruppen, so findet sich eine fast stringente Zunahme mit dem Alter. Es ergeben sich bei 12-Monats-Prävalenzen von 5,3 % bei den 18- bis 20-Jährigen, von 10,6 % bei den 21- bis 25-Jährigen, von 13,1 % bei den 26- bis 35-Jährigen, von 16,4 % bei den 36- bis 45-Jährigen, von 17,6 % bei den 46- bis 55-Jährigen und von 17,8 % bei den über 55-Jährigen. Bei Sportwetten und Geldspielautomaten finden sich entgegengesetzte Nutzungsmuster: Bspw. besteht bei Sportwetten die ausgeprägteste Nutzung bei den 18- bis 20-Jährigen (7,5 %) und den 21- bis 25-Jährigen (5,8 %), um dann mit zunehmendem Alter sukzessive zurückzugehen (26- bis 35-Jährige: 5,8 %, 36- bis 45-Jährige: 3,2 % und über 55-Jährige: 0,8 %). Eine nach Geschlecht und Alter differenzierte Darstellung der 12-Monats-Prävalenzen aller Glücksspiele ist Tabelle 41 im Anhang zu entnehmen.

Bei gesonderter Betrachtung der 66- bis 70-Jährigen zeigen sich gegenüber den 56- bis 65-Jährigen leicht verschobene Spielpräferenzen. In erster Linie werden Lotterien stärker präferiert: Während bei den Älteren 34,1 % Lotto „6 aus 49“ spielen, sind es unter den 56- bis 65-Jährigen 25,6 %. Bei den Fernsehlotterien betragen die entsprechenden Anteile 9,2 % vs. 6,3 %, bei der Glücksspirale 6,9 % vs. 3,6 %, bei den Klassenlotterien 1,6 % vs. 0,8%. Bei den Prävalenzen der übrigen Glücksspiele sind die Unterschiede dagegen nur gering.

3.2.2 Trendanalysen: 12-Monats-Prävalenzen von Glücksspielen 2007 bis 2015

Wie schon bei der Lebenszeitprävalenz ist auch der Anteil der Personen, die in den letzten zwölf Monaten vor der Befragung irgendein Glücksspiel gespielt haben, seit 2007 kontinuierlich und statistisch signifikant zurückgegangen (Tabelle 8).

Tabelle 8: 12-Monats-Prävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel nach Geschlecht und Altersgruppen in den Befragungen 2007 bis 2015

Erhebungsjahr	2007	2009	2011	2013	2015
Gesamt	55,0*	53,8*	50,7*	40,2*	37,3
Männlich	60,0*	60,0*	56,5*	44,7	43,3
Weiblich	50,0*	47,5*	44,8*	35,5*	31,2
16 und 17 Jahre	26,6*	24,2	31,5*	19,9	18,2
18 bis 20 Jahre	44,0*	42,9*	42,2*	37,3	31,9
21 bis 25 Jahre	49,1*	50,2*	45,2*	34,7	34,8
26 bis 35 Jahre	59,2*	54,3*	49,3*	36,3	38,2
36 bis 45 Jahre	58,5*	57,3*	53,5*	39,8	41,1
46 bis 55 Jahre	57,7*	56,5*	51,9*	44,4*	37,3
56 bis 65 Jahre ¹	56,3*	56,8*	55,3*	45,5*	38,1

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

*) Statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischer Regression, Referenzjahr: 2015, Kovariaten: Alter und ggf. Geschlecht);

Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: 2007 $n = 9.894$; 2009 $n = 9.915$; 2011 $n = 9.921$; 2013 $n = 11.408$; 2015 $n = 11.438$; 1: im Jahr 2015 56 bis 70 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 (letzte 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. Dieser Trend gilt bis 2011 für beide Geschlechter und alle Altersgruppen. Gegenüber 2013 ist im Jahr 2015 nur noch der Rückgang bei den weiblichen Befragten statistisch signifikant, zudem noch bei den über 55-Jährigen.

Würden wiederum im Jahr 2015 lediglich bis 65-Jährige in der Stichprobe berücksichtigt, würden die Prozentwerte für die Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel (alle Altersgruppen) mit 37,0 % (insgesamt, männlich: 43,1 %, weiblich: 30,8 %) nur geringfügig unter den in Tabelle 8 angegebenen liegen. Der Anteil der Befragten in der höchsten Altersgruppe betrage in diesem Fall 36,6 %. Interferenzstatistisch ergäben sich keine Unterschiede.

Auch bei Betrachtung der einzelnen Glücksspiele lassen sich im Jahr 2015 zumeist Rückgänge der 12-Monats-Prävalenzen gegenüber 2013 feststellen, insbesondere bei den Lotterien. Die Veränderungen verlaufen bei beiden Geschlechtern analog. Statistisch signifikant ist der Rückgang jedoch nur bei den ‚anderen Lotterien‘ (2013: 3,4 %, 2015: 2,5 %). Die beiden Ausnahmen von diesem Trend stellen Eurojackpot (2013: 5 %, 2015: 7,1 %) und ‚andere Sportwetten‘ dar: (2013: 0,5 %, 2015: 0,7 %). In der Häufigkeitsrangfolge aller Glücksspiele sind die ‚Top 5‘ im Vergleich der Erhebungsjahre nahezu unverändert geblieben (Tabelle 9). 2015 rückt auch Eurojackpot in der Rangfolge unter die ersten fünf Glücksspiele auf (2013: Rang 6). Bei Fernseh- und Klassenlotterien finden sich bereits seit 2009 sukzessive

Rückgänge der 12-Monats-Prävalenzen. Im Vergleich zu 2007 haben sich diese 2015 halbiert (Fernsehlotterien: von 8,4 % auf 4,2 %) oder noch stärker reduziert (Klassenlotterien: von 3,9 % auf 0,5 %).

Zudem bestehen statistisch signifikante Rückgänge bei den 12-Monats-Prävalenzen einiger Glücksspiele im Jahre 2015 gegenüber dem Jahr 2013 in einzelnen Altersgruppen: Bei Sofortlotterien und Fernsehlotterien ist dies der Fall für die 46- bis 55-Jährigen, beim kleinen Spiel in der Spielbank für die 18- bis 25-Jährigen und beim privaten Spiel für die 21- bis 25-Jährigen. 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 illegalen Sportwetten über Internet oder in Wettbüros (ohne Abbildung) hat im Jahr 2015 gegenüber der ersten Glücksspielerhebung der BZgA im Jahr 2007 nur geringfügig zugenommen (2007: 1,3 %, 2015: 2,0 %, illegale Online-Sportwetten: 2007: 0,9 %, 2015: 1,1 %, illegale Sportwetten in Wettbüros: 2007: 0,1 %, 2015: 0,8 %). Auch gegenüber der vorangegangenen Erhebung im Jahr 2013 sind die Unterschiede zwar gering, allerdings gibt es geschlechts- und altersgruppenspezifisch unterschiedliche Entwicklungen. So ist die Teilnahme an illegalen Sportwetten bei jungen Männern im Jahr 2015 im Vergleich zu 2013 deutlich angestiegen: Bei den 18- bis 20-Jährigen hat sie sich mehr als verdoppelt (von 5,7 % auf 12,8 %), und bei den 21- bis 25-Jährigen ist im selben Zeitraum ein Anstieg von 5,8 % auf 8,9 % zu beobachten. Berücksichtigt man zudem das Vorliegen eines Migrationshintergrunds, so ergeben sich, bezogen auf die beiden Altersgruppen im Jahr 2015, folgende Teilnahmequoten an illegalen Sportwetten: Bei 18- bis 20-jährigen Männern beträgt diese 18,9 % (2013: 11,2 %) und bei 21- bis 25-jährigen 13,5 % (2013: 7,8 %). Die entsprechenden Teilnahmequoten bei Männern ohne Migrationshintergrund betragen bei den 18- bis 20-Jährigen 11,1 % (2013: 4,2 %) und bei den 21- bis 25-Jährigen 7,8 % (2013: 5,2 %).

Tabelle 9: 12-Monats-Prävalenzen einzelner Glücksspiele in den Befragungen 2007 bis 2015

	2007		2009		2011		2013		2015
	%	Rang	%	Rang	%	Rang	%	Rang	%
Gewerbliche Glücksspiele ¹	48,4*	(-)	49,6*	(-)	46,5*	(-)	37,8*	(-)	35,4
Lotto „6 aus 49“	35,5*	(1)	40,0*	(1)	31,5*	(1)	25,2*	(1)	22,7
Lotterien insges. ²	13,9	(-)	11,9*	(-)	16,0*	(-)	11,3*	(-)	15,1
Spiel 77 oder Super 6	28,2*	(2)	30,2*	(2)	21,0*	(2)	15,1*	(2)	12,4
Sofortlotterien ³	11,7*	(3)	10,2	(3)	12,9*	(3)	10,6	(3)	9,7
Eurojackpot ⁴	--	--	--	--	--	--	5,0*	(6)	7,1
privates Glücksspiel	8,6*	(4)	7,9*	(5)	9,2*	(4)	6,7	(4)	6,0
Fernsehtotterien	8,4*	(5)	8,1*	(4)	7,3*	(5)	5,2*	(5)	4,2
‘Andere Lotterien’ ⁵	3,7*	(7)	3,9*	(6)	4,9*	(6)	3,4*	(8)	2,9
Sportwetten insges. ⁶	3,7*	(-)	3,9*	(-)	3,4	(-)	2,9	(-)	2,7
Geldspielautomaten	2,2	(9)	2,7	(9)	2,9	(8)	3,7*	(7)	2,6
Glücksspirale	--	--	--	--	4,5*	(7)	2,7	(9)	2,5
Spielbank insges.	2,6*	(-)	2,5*	(-)	2,0	(-)	1,7	(-)	1,7
Großes Spiel in der Spielbank	1,9*	(10)	1,9*	(8)	1,6	(10)	1,3	(10)	1,3
Oddset-Spielangebote	2,3*	(8)	2,3*	(7)	1,9*	(9)	1,2	(11)	0,9
Live-Wetten ⁷	--	--	--	--	0,9	(14)	1,0	(13)	0,9
Kleines Spiel in der Spielbank	1,1	(12)	1,2	(10)	1,0	(13)	0,8	(14)	0,8
Bingo ⁵	--	--	--	--	1,2*	(11)	1,1	(12)	0,8
‘Andere Sportwetten’ ⁸	0,8	(13)	0,9	(11)	0,7	(16)	0,5*	(16)	0,7
Klassenlotterien	3,9*	(6)	1,8*	(9)	1,2*	(11)	0,5	(16)	0,5
Internet-Casinospiele	0,7	(14)	0,9*	(11)	0,8	(15)	0,6	(16)	0,5
Toto	0,7	(14)	0,7	(14)	0,6	(17)	0,3	(20)	0,4
Pferdewetten	0,7*	(14)	0,6*	(15)	0,4	(18)	0,5	(16)	0,3
Keno	1,3*	(11)	0,9*	(11)	0,4	(18)	0,5	(16)	0,2
Euromillions ⁴	--	--	--	--	--	--	0,3	(20)	0,2
Plus 5 ⁵	--	--	--	--	0,2	(20)	0,1	(22)	0,1

Legende zu Tabelle 9:

Absteigende Sortierung nach Spalte „2015“; nur Glücksspiele, die zu mindestens zwei Zeitpunkten erhoben wurden (Deutsche Sportlotterie: siehe Tabelle 7);

2007 bis 2011: Festnetzstichprobe; seit 2013: „Dual Frame“-Stichprobe;

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

$n_{(abs.)}$: 2007 $n = 9.939$ bis $n = 10.001$; 2009 $n = 9.928$ bis $n = 9.998$; 2011 $n = 9.922$ bis $n = 10.001$; 2013 $n = 11.439$ bis $n = 11.500$; 2015, $n = 11.450$ bis $n = 11.500$;

*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischer Regression, Referenzjahr: 2015, Kovariaten: Geschlecht und Alter, in Klammern: Interferenzstatistik Festnetzstichprobe);

1 alle im Survey erfragten Glücksspiele ohne privates Glücksspiel; 2015 zusätzlich Deutsche Sportlotterie;

2 außer Lotto „6 aus 49“ und Sofortlotterien; seit 2013 inkl. Keno, 2015 inkl. Eurojackpot, Euromillions und Deutsche Sportlotterie;

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

4 erstmals 2013 erhoben;

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

6 seit 2011 inkl. Live-Wetten;

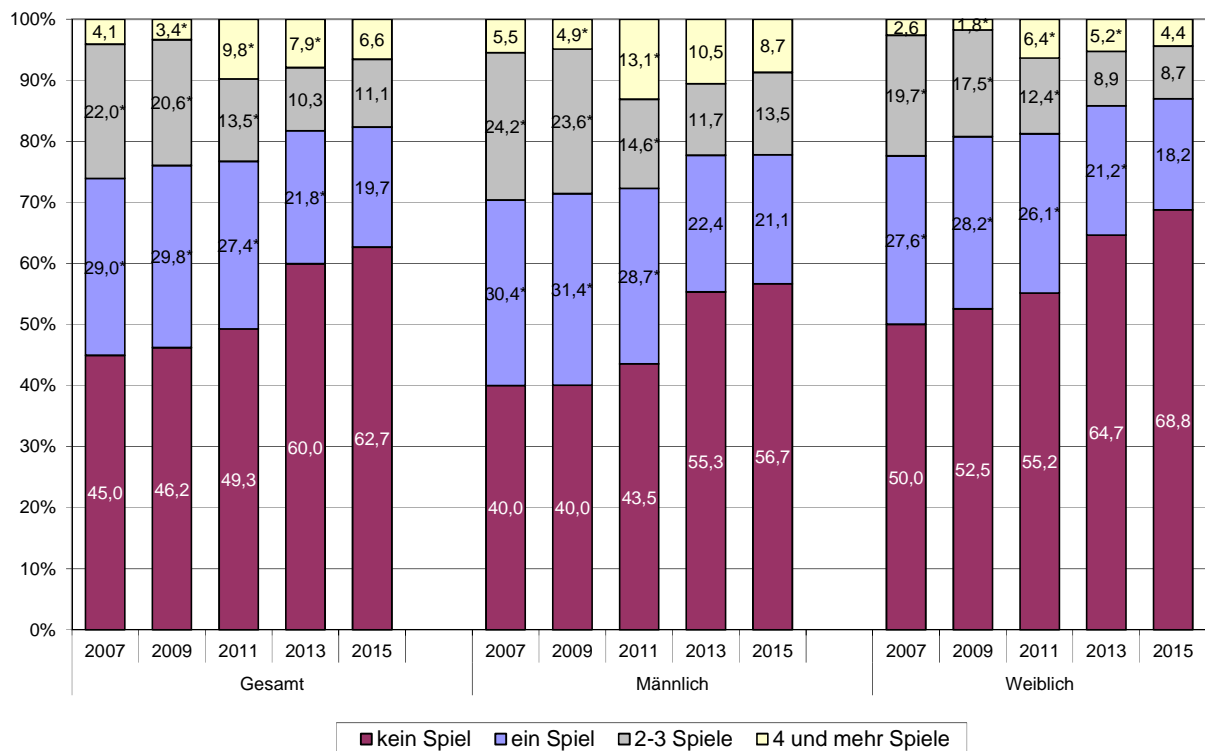
7 erstmals 2011 erhoben;

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

3.2.3 Anzahl gespielter Glücksspiele

Die Anzahl der von den Befragten im der jeweiligen Befragung vorausgegangenen Jahreszeitraum gespielten Glücksspiele stellt das Glücksspielgesamtenagement 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 variieren¹⁰.

Abbildung 3: Anzahl gespielter Glücksspiele nach Erhebungsjahr und Geschlecht



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

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

$n = 10.001$ (2007); $n = 10.000$ (2009); $n = 10.002$ (2011), $n = 11.501$ (2013); $n = 11.500$ (2015).

*) Statistisch signifikante Unterschiede der betreffenden Kategorie gegenüber der Referenzkategorie (kein Spiel) im Vergleich der fünf Erhebungszeitpunkte, multinomiale Regression, Referenzjahr: 2015.

Im Jahr 2015 haben 19,7 % der Befragten nur ein Glücksspiel angegeben. Die Detailanalyse zeigt, dass es sich bei etwas weniger als die Hälfte davon um Personen handelt, die ausschließlich Lotto „6 aus 49“ gespielt haben (47,2 %). Der Anteil der Befragten, die zwei oder drei Spiele angegeben haben (Mehrfachspielende), beträgt im Jahr 2015 11,1 % und ist unter männlichen Befragten deutlich höher als unter weib-

¹⁰ 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 und im Jahr 2015 die Deutsche Sportlotterie hinzugekommen. Und während 2011 die Erhebung von Quicky entfallen ist, wurde ab dem Jahr 2013 auf die Abfrage von Fernsehquizsendungen und riskanten Börsenspekulationen verzichtet.

lichen (13,5 % vs. 8,7 %). Der Anteil der Mehrfachspielenden ist seit 2007 sukzessive gesunken, von 22 % auf 10,3 % im Jahr 2013. 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 im Jahr 2013 wieder zurückgegangen auf 7,9 % und im Jahr 2015 abermals auf nur noch 6,6 %.

Der Anteil der Mehrfachspielenden steigt bis zum Alter von 21 Jahren an und verbleibt dann in den höheren Altersgruppen bei ca. 18 %. Während dies auch für die 66- bis 70-Jährigen sowie die Teilgruppe der männlichen Befragten gilt, ist eine sukzessive Zunahme der Mehrfachspielenden unter weiblichen Befragten zu beobachten. Der höchste Anteil findet sich bei letzteren erst in der Altersgruppe der über 55-Jährigen (15,0 %).

Darüber hinaus kann für jedes Glücksspiel dargestellt werden, wieviel 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 2015 berücksichtigt. Einzelne Glücksspiele sind zu Kategorien zusammengefasst, so einige Lotterien und die Sportwetten. Die Prozentzahlen sind zeilenweise zu lesen. Beispielsweise ergibt sich aus der Tabelle, dass von den Lottospielenden 19,7 % auch an Sofortlotterien teilgenommen haben, während umgekehrt 46,3 % der Befragten, die an Sofortlotterien teilgenommen, auch Lotto „6 aus 49“ gespielt haben. Den grau hinterlegten Feldern in der Diagonale sind die Anteile der Spieler und Spielerinnen zu entnehmen, die ausschließlich das jeweilige Glücksspiel angegeben haben. Die Zeile ‚Spaltenmittelwerte‘ in der Tabelle gibt die mittlere „Neigung“ der Befragten an, das jeweilige Glücksspiel *zusätzlich* zu den dargestellten Glücksspielen zu spielen.

Tabelle 10: Korrespondenzspielverhalten (2015, letzte 12 Monate)

	Lotto "6 aus 49"	Sofortlotterien	Glücksspirale	Fernsehlottorien	Eurojackpot	weitere Lotterien*	Spielbank	Geldspielautomaten	Sportwetten	Internet-casino	priv. Glücksspiel
Lotto "6 aus 49"	40,9	19,7	8,1	8,2	25,9	10,0	3,7	3,5	4,8	1,0	10,7
Sofortlotterien	46,3	33,8	5,4	8,4	17,8	12,4	4,0	7,2	6,8	1,3	11,9
Glücksspirale	74,4	21,0	12,0	16,7	20,9	18,8	3,6	2,9	5,5	2,9	9,7
Fernsehlottorien	43,7	19,1	9,8	33,5	14,0	23,9	3,3	0,7	4,4	1,4	6,9
Eurojackpot	83,0	24,3	7,3	8,3	8,8	12,3	4,8	5,9	7,9	1,8	12,2
weitere Lotterien*	50,8	26,7	10,3	22,5	19,4	22,2	3,2	3,8	5,7	2,3	12,2
Spielbank	48,2	22,1	5,1	8,1	19,4	8,2	23,1	26,4	18,5	6,7	11,1
Geldspielautomate	30,4	27,0	2,8	1,1	16,2	6,6	17,7	33,5	16,0	4,7	28,2
Sportwetten	40,9	24,6	5,1	6,9	20,9	9,5	12,0	15,5	19,6	10,5	27,1
Internet-Casino	43,3	24,2	13,5	11,0	24,1	19,3	22,1	22,8	53,5	5,8	46,6
priv. Glücksspiel	40,7	19,3	4,0	4,9	14,4	8,3	9,0	12,1	12,1	4,1	31,9

Angaben in Prozent; Basis: alle Befragten mit Angabe mindestens eines Glücksspiels in den letzten 12 Monaten;

* Klassenlotterien, andere Lotterien, Keno, Bingo, Euromillions, Deutsche Sportlotterie;

Grau hinterlegte Felder (Diagonale): Prozentangaben der Befragten, die ausschließlich dieses Spiel angegeben haben.

Die Tabelle zeigt, dass Lotto vergleichsweise am häufigsten zusätzlich zu anderen Glücksspielen gespielt wird. Die einzelnen Prozentanteile liegen allerdings nur zum Teil auf dem Niveau der in einer schon etwas älteren Studie von Buth und Stöver (2008) ermittelten Spieleranteile. Dort wurden für verschiedene

Glücksspielformen bzw. -kategorien zumeist Spieleranteile um jeweils 80 % berichtet, die Lotto als zusätzliches Spiel angegeben hatten. Ein vergleichbar hoher Lottospielanteil wird hier nur von den Eurojackpot-Spielenden (83,0 %) und den Teilnehmenden an der Glücksspirale angegeben (74,4 %). Andererseits erweist sich die Glücksspirale als die vergleichsweise am seltensten zusätzlich angegebene Spielform (Spaltenmittelwert: 6,4 %).

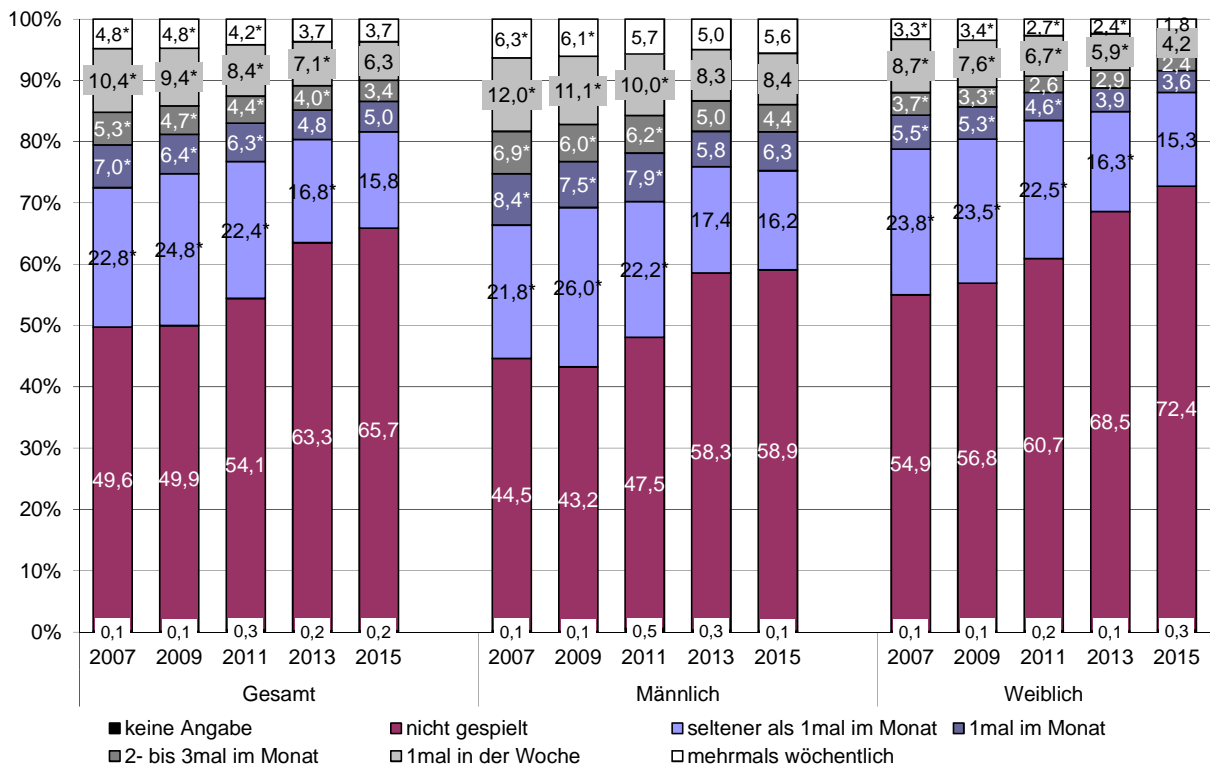
Lotto „6 aus 49“ und Eurojackpot werden in vergleichsweise hohem Maße wechselseitig genutzt: Mehr als vier von fünf Eurojackpot-Spielenden (83,0 %) spielen auch Lotto und immerhin gut ein Viertel der Lottospielenden spielt zusätzlich Eurojackpot. Als sich gegenseitig weitgehend ausschließende Glücksspielarten erscheinen dagegen die Glücksspirale und Geldspielautomaten. So haben von den Personen, die an der Glücksspirale teilnehmen, lediglich 2,9 % auch an Geldspielautomaten gespielt, und von Personen, die an Geldspielautomaten spielen, lediglich 2,8 % 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 (40,9 %) an der Spitze. Es folgen, nahezu gleichauf, Sofortlotterien, Fernsehlotterien und Geldspielautomaten (33,8 % bzw. 33,5 %). Auf der anderen Seite zeigt sich bei Befragten, die Internet-Casinospiele oder Eurojackpot spielen, mit 5,8 % resp. 8,8 % 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 lediglich 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 Euro-millions 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 fünf Erhebungszeitpunkte ist wiederum zu beachten, dass Anzahl und Zusammensetzung der erfragten Glücksspiele geringfügig variieren.

Abbildung 4: Spielfrequenz irgendeines Glücksspiels in den letzten 12 Monaten in den Befragungen 2007 bis 2015



Basis: alle Befragten mit gültigen Angaben zu den 12-Monats-Frequenzen der einzelnen Glücksspiele (ohne Fernseh-Klassen- und 'andere Lotterien', Euromillions und Glücksspirale, daher abweichende Anteile von Befragten, die nicht gespielt haben, gegenüber den in Abbildung 3 angegebenen);
 Bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: Dual Frame"-Stichprobe;
 Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: 2007 n = 10.001; 2009 n = 10.000; 2011 n = 10.002; 2013 n = 11.501; 2015 n = 11.501;
 *) Statistisch signifikante Unterschiede der betreffenden Kategorie gegenüber der Referenzkategorie (nicht gespielt) im Vergleich der fünf Erhebungszeitpunkte, multinomiale Regression, Referenzjahr: 2015;
 Spielfrequenz irgendein Glücksspiel = Maximum der Spielhäufigkeiten aller Glücksspiele, für die Spielhäufigkeiten erfragt wurden;
 Die Antwortkategorie ‚keine Angabe‘ beträgt jeweils ≤ 0,5 % und ist daher in der Grafik am jeweiligen unteren Säulenrand hervorgehoben.

Über den gesamten Zeitraum (2007 bis 2015) betrachtet gehen die Anteile der Befragten in jeder Spielhäufigkeitskategorie, analog 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 2015 bspw. 18,4 % der männlichen gegenüber 8,4 % 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, dabei in der Altersgruppe der 66- bis 70-Jährigen noch etwas mehr als in der Gruppe der 56- bis 65-Jährigen.

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 22,4 % und 24,8 %) und dann in den beiden darauffolgenden Erhebungsjahren jeweils deutlich gesunken: Auf 16,8 % im Jahr 2013 und weiter auf 15,8 % im Jahr 2015. Diese Entwick-

lung findet sich bei beiden Geschlechtern, mit dem Unterschied, dass bei männlichen Befragten zwischenzeitlich im Jahr 2009 zunächst ein relativ deutlicher Zuwachs erfolgt ist, während bei den Frauen seit 2009 ein sukzessiver leichter Rückgang zu beobachten ist.

Bereits deutlich weniger Befragte spielen einmal monatlich: 2015 sind es 5,0 %. Die im Zeitverlauf rückläufige Entwicklung ist hier bei den weiblichen Befragten stringent, während sie bei den männlichen leicht wellenförmig verläuft. Zwei- bis dreimal im Monat spielen im Jahr 2015 3,4 % aller Befragten, das sind 0,6 % weniger als 2013.

Auch in der Spielhäufigkeitskategorie ‚einmal in der Woche‘ sind die jeweiligen Anteile bei beiden Geschlechtern bis zum Jahr 2013 stringent rückläufig. Diese Tendenz findet sich schließlich auch beim mehrmals wöchentlichen Spielen, allerdings findet hier im Jahr 2015 bei männlichen und weiblichen Befragten gleichermaßen eine gegenläufige Entwicklung statt: Bei ersteren steigt die mehrmals wöchentliche Spielhäufigkeit von 5,0 % auf 5,6 % an, während bei letzteren ein Rückgang von 2,4 % auf 1,8 % stattfindet. Insgesamt spielen im Jahr 2015 3,7 % der Befragten mehrmals wöchentlich.

Im Vergleich mit 2013 haben sich im Jahr 2015 die Spielfrequenzen in den Kategorien ‚1 mal wöchentlich‘, ‚2-3mal im Monat‘ und ‚seltener als einmal im Monat‘ statistisch signifikant verringert (jeweils im Verhältnis zur Kategorie ‚nicht gespielt‘). Bei den weiblichen Befragten hat zudem die höchste Spielhäufigkeitskategorie (‚mehrmals wöchentlich‘) statistisch signifikant abgenommen.

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 zudem 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. Im „Binnenverhältnis“ der Glücksspielenden zeigt sich, dass die Ausprägungen der einzelnen Spielhäufigkeitskategorien im Vergleich der fünf Erhebungszeitpunkte relativ stabil bleiben.

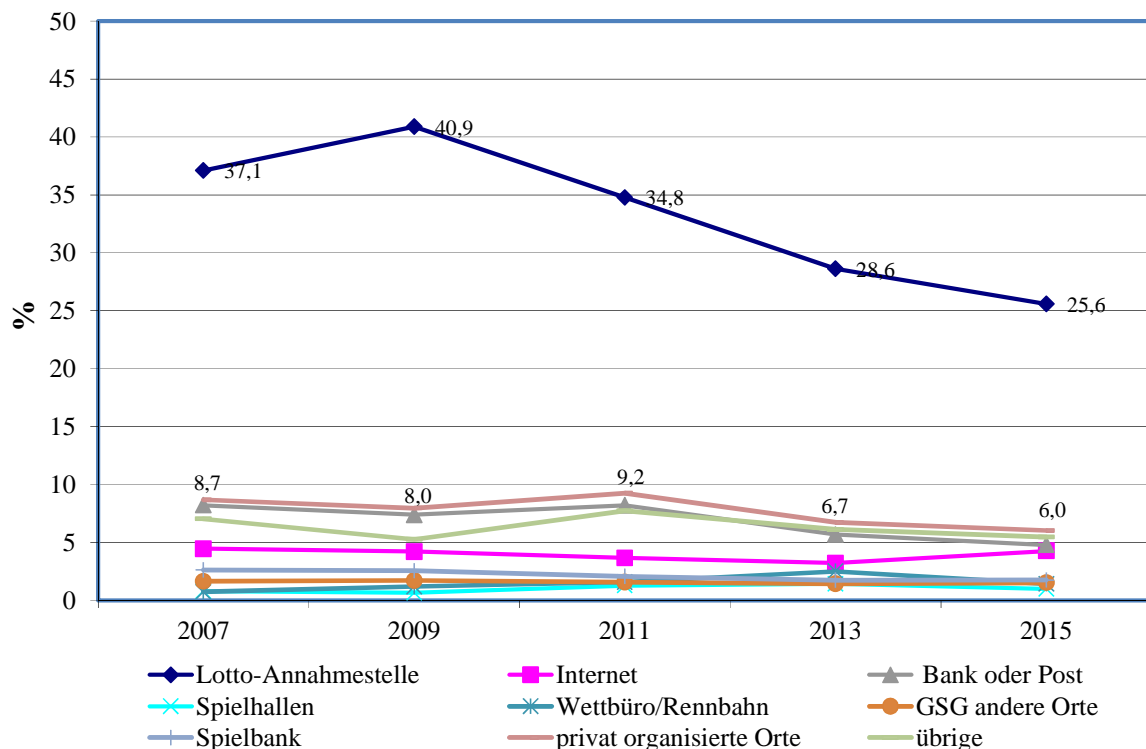
3.2.5 Spielorte/Bezugswege insgesamt (alle Glücksspielformen)

Da bei den meisten der in den zurückliegenden 12 Monaten vor der Befragung gespielten Glücksspielen einheitlich nach den jeweiligen Spielorten bzw. Bezugswegen gefragt wurde, ist es möglich, jene auch 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 2015 an der Spitze der erfragten Bezugswege (25,6 %, *Abbildung 5*), mit weitem Abstand gefolgt von privat organisierten Glücksspielorten (6 %). Die Teilnahme an Glücksspielen über Bank oder Post findet bei 4,8 % der Befragten statt und über Internet bei 4,3 %. Auf die Spielbank als Glücksspielort ent-

fallen (1,8 %), auf Gaststätten, Imbissbuden etc. (1,5 %) und auf Spielhallen 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 2015 von 1 % 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 5,5 %. Das Telefon als Bezugsweg für Glücksspiele wird seit dem Jahr 2013 praktisch nicht mehr angegeben, so dass auf eine Darstellung verzichtet wird.

Abbildung 5: Spielorte/Zugangswege (irgendein Glücksspiel) in den letzten 12 Monaten in den Befragungen 2007 bis 2015



Basis: alle Befragten und alle Glücksspiele, zu denen Spielorte/Bezugswege erfragt wurden, zudem Spielhallen und private Spielorte (Bezug: letzte 12 Monate); Mehrfachnennungen der Spielorte/Bezugswege möglich; Bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013 „Dual-Frame“-Stichprobe; Angaben in Prozent; GSG= Geldspielautomaten, andere Orte=Gaststätten, Imbissbuden etc.; übrige=über gewerbliche Anbieter, direkt bei den Anbietern (nur Klassenlotterien), über Telefon; Bei den Spielorten/Bezugswegen mit geringer Nennungshäufigkeit sind aus darstellungstechnischen Gründen keine Prozentzahlen ausgewiesen.

Entsprechend dem Rückgang der 12-Monats-Prävalenzen fast aller Glücksspiele im Jahr 2015 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 2013 von 40,9 % auf 28,6 % zurückgegangen ist. Der Rückgang in 2015 ist, ebenso wie der des Spielortes bzw. Bezugsweges ‚Bank/Post‘, gegenüber allen vorangegangenen Erhebungen statistisch signifikant. Zumindest gegenüber 2013 geht auch die Spielhalle als Spielort für Geldspielgeräte statistisch signifikant zurück, während die Anteile unter den Befragten, die Geldspielgeräte in Gaststätten, Imbissbuden etc. nutzen oder in Wettbüros bzw. an der Rennbahn Sportwetten abschließen, annähernd

konstant bleiben. Der Anteil der Befragten, die über Internet an Glücksspielen teilnehmen, nimmt dagegen gegenüber den beiden vorangegangenen Glücksspiel-Surveys statistisch signifikant zu.

Tabelle 42 im Anhang sind die jeweiligen Anteile der Spielorte/Bezugswege 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. 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 2015 wird der Spielort ‚Lotto-Annahmestelle‘ am häufigsten in der Altersgruppe der 36- bis 45-Jährigen angegeben (29,8 %, in den höheren Altersgruppen nur knapp darunter) und beim Bezugsweg Bank/Post in der Altersgruppe der über 55-Jährigen (8,5 %). 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 6,5 % ihr Maximum. Die Glücksspielteilnahme in Wettbüros bzw. an der Rennbahn ist mit Abstand am häufigsten in der Altersgruppe der 18- bis 20-Jährigen, wobei es fast ausschließlich Männer sind (Anteil unter den Männern in dieser Altersgruppe: 8,7 %). Die Spielortpräferenzen der Altersgruppe der 66- bis 70-Jährigen im Jahr 2015 unterscheiden sich nur unwesentlich von denen der in Tabelle 42 dargestellten 56- bis 70-Jährigen insgesamt.

Spielmodi Internet. 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.

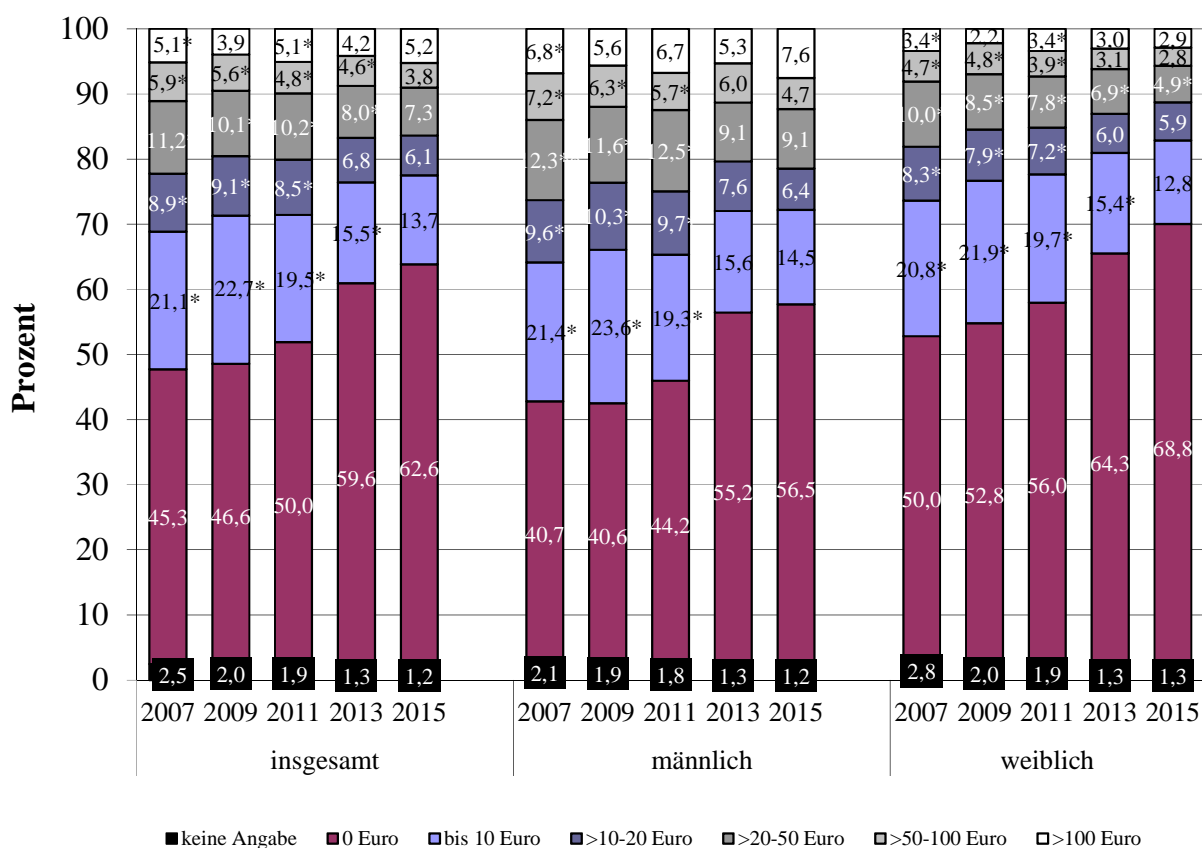
Von den Befragten, die eines der Spiele über Internet angegeben haben, zu denen diese Zusatzinformationen erhoben wurden (n=332), spielen 81,4 % und damit die große Mehrheit zuhause. 4,1 % nutzen (auch) einen Internetanschluss bei Freunden oder Bekannten, 0,6 % ein Internet-Café o. ä. und 13,2 % spielen von einem mobilen Gerät aus. Aufgrund der Mehrfachangaben lässt sich ferner ermitteln, dass von diesen Befragten 81,3 % ausschließlich zuhause, 9,0 % ausschließlich auswärts und 9,7 % sowohl zuhause als auch auswärts spielen.

3.2.6 Geldeinsätze für Glücksspiel (insgesamt)

Bezogen auf die 16- bis 70-jährige Bevölkerung in Deutschland geben im Jahr 2015 13,7 % (männliche Befragte: 14,5 %, weibliche: 12,8 %) bis zu 10 Euro monatlich für Glücksspiele aus und 6,1 % zwischen

mehr als 10 und 20 Euro (männliche Befragte: 6,4 %, weibliche: 5,9 %). Während in diesen beiden Kategorien die Anteile für beide Geschlechter noch relativ nah beieinander liegen, sind die Unterschiede in den höheren Kategorien deutlicher: Zwischen mehr als 20 und bis 50 Euro geben insgesamt 7,3 % aus (9,1 % vs. 4,9 %) und zwischen mehr als 50 und 100 Euro 3,8 % (4,7 % vs. 2,8 %). Der Anteil der Personen in der Bevölkerung, die mehr als 100 Euro für Glücksspiele aufwenden, beträgt 5,2 % (7,6 % vs. 2,9 %), 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 bei beiden Geschlechtern mit steigendem Alter zu und erst bei den 2015 erstmals befragten 66-70-Jährigen wieder etwas ab. (Die nach Geschlecht und Altersgruppen differenzierten Häufigkeitsverteilungen für die monatlichen Geldeinsätze für Glücksspiel sind Tabelle 43 im Anhang zu entnehmen.)

Abbildung 6: Geldeinsätze für Glücksspiele von 16- bis 65-Jährigen in den Befragungen 2007 bis 2015



Alle Befragten; n 2007 = 10.001; n 2009 = 10.000; n 2011 = 10.002; n 2013 = 11.501, n 2015 = 11.501;
 Alle Glücksspiele, für die Geldeinsätze erhoben wurden; im Jahr 2015: 56 bis 70 Jahre;
 Kategoriengrenzen gerundet; ab = x.01, bis = x.99; die Kategorie ‚0 Euro‘ schließt Nichtspielende mit ein, daher gegenüber Abbildung 3 und Abbildung 4 abweichender Anteil Nichtspielender.

Im Vergleich der Kategorienverteilung im Jahr 2015 mit der im Jahr 2013 ergeben sich bei drei der fünf Kategorien Unterschiede zur Referenzkategorie ‚0 Euro‘ (Ausnahmen: Kategorien ‚10 bis 20 Euro‘ und

„über 100 Euro“). Diese Unterschiede sind statistisch signifikant. Mittelwertvergleiche der Geldeinsätze insgesamt zwischen den fünf Erhebungszeitpunkten ergeben keinen statistisch bedeutsamen Unterschied.

Da sich in der Entwicklung der Spieleinsatzkategorien über die fünf Erhebungszeitpunkte in Abbildung 6 wiederum der Rückgang der Glücksspielteilnahme insgesamt widerspiegelt, wurden die Geldeinsatzkategorien 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; einzig der Anteil derjenigen, die monatlich 100 Euro und mehr für Glücksspiele ausgegeben haben, ist im Jahr 2015 gegenüber 2013 deutlich angestiegen (2013: 10,5 %, 2015: 14,2 %). Dies gilt insbesondere für männliche Glücksspielende: (2013: 12,0 %, 2015: 17,6 %) sowie für die höchste Altersgruppe der über 55-Jährigen (2013: 10,3 %, 2015: 22,3 %). Auch für diese Gruppe der Glücksspielenden ergeben sich keine statistisch bedeutsamen Unterschiede der mittleren Geldgesamteinsätze zwischen den fünf Erhebungszeitpunkten.

Eingesetzte Zahlungsmittel

Von den Personen, die in ihrem Leben schon einmal an einem Glücksspiel teilgenommen haben, verfügen 86,5 % der Befragten über eine eigene Kredit- oder EC-Karte (männliche Befragte: 85,5 %, weibliche: 87,5 %), das sind knapp 3 % weniger als in der Befragung 2013. 4,6 % und damit kaum weniger als 2013 geben an, Zugang zu einer Kredit- oder EC-Karte des Partners bzw. der Partnerin zu haben (männliche Befragte: 3,3 %, weibliche: 6,1 %) und weitere 1,9 % zu einer Kredit- oder EC-Karte einer anderen Person (1,5 % vs. 2,3 %). Die Verfügbarkeit überhaupt einer EC- oder Kreditkarte beträgt 88,8 % (männliche Befragte: 87,6 %, weibliche: 90,2 %).

37,2 % und damit nur geringfügig mehr als 2013 (35,1 %) besitzen ein Konto für bargeldlosen Zahlungsverkehr wie z. B. Paypal oder eine Prepaid-Karte wie bspw. Paysafe (39,6 % vs. 34,4 %).

Von den Befragten mit Zugang zu einer EC- oder Kreditkarte haben 4,8 % (6,8 % vs. 2,6 %) diese auch schon einmal zur Bezahlung von Glücksspieleinsätzen benutzt. Der entsprechende Anteil der Befragten mit einem Konto für bargeldlosen Zahlungsverkehr oder einer Prepaid-Karte beträgt 6,3 % (9,17 % vs. 2,5 %).

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 2015 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 (z. B. zuhause, bei Freunden oder Bekannten) dargestellt. Bei Geldspielautomaten werden zudem die Spielorte differenziert erfragt sowie weitere bei der Nutzung durch Jugendliche relevante Aspekte dargestellt.

Weitere Ergebnisse zur Lebenszeit- 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 fünf 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. Dies ist besonders ausgeprägt im Jahr 2015: Einer Teilnahmequote von 27,1 % bei den männlichen Befragten steht eine Quote von 18,2 % bei den weiblichen gegenüber. Die Teilnahme am Lottospiel steigt mit zunehmendem Alter an. Bei den Frauen wird dabei das Maximum bereits in der Altersgruppe der 36- bis 45-Jährigen erreicht.

Im Vergleich der fünf 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. Dieser Anteil liegt damit noch unter dem initial erhobenen Wert im Jahr 2007. Der Rückgang im Jahr 2015 gegenüber 2013 findet sich tendenziell bei beiden Geschlechtern und in den meisten Altersgruppen. Allerdings gibt es Unterschiede. Zum einen findet sich bei Männern in einigen Altersgruppen eine leichte Zunahme der 12-Monats-Prävalenz des Lottospiels: Bei den 18- bis 20-Jährigen von 6,4 % auf 7,4 %, bei den 21- bis 25-Jährigen von 13 % auf 15,5 % und bei den 36- bis 45-Jährigen von 28,9 % auf 29,6 %. Zum anderen fallen die Rückgänge in den höheren Altersgruppen, d. h., bei den über 45-Jährigen sowie bei männlichen Befragten deutlich moderater aus. Im Vergleich mit dem Jahr 2013 ist die Abnahme der 12-Monats-Prävalenz nur bei den weiblichen Befragten statistisch signifikant, was durch den Effekt in den beiden höchsten Altersgruppen bedingt ist.

Bei den 16- und 17-jährigen Jugendlichen ist der Anteil derer, die angegeben haben, im zurückliegenden Jahreszeitraum Lotto „6 aus 49“ zu spielen, seit 2007 kontinuierlich zurückgegangen und beträgt im Jahr 2015 noch 1,4 % (Jungen: 0,7 %, Mädchen: 2,1 %). Damit liegen diese Anteile in etwa auf dem Niveau der vorangegangenen Erhebung.

Am ausgeprägtesten ist die Lotto-Teilnahme unter den 2015 erstmals befragten 66-70-Jährigen: Sie beträgt 34,1 % (Männer: 38,5 %, Frauen: 30,7 %) und liegt damit deutlich über der Teilnahmequote der in Tabelle 11 abgebildeten höchsten Altersgruppe.

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

	2007	2009	2011	2013	2015
alle					
insgesamt	35,5*	40,0*	31,5*	25,3*	22,7
16 und 17 Jahre	3,1*	2,7	1,7	1,3	1,4
18 bis 20 Jahre	10,3*	21,8*	10,9*	7,9	5,9
21 bis 25 Jahre	22,7*	31,6*	17,8*	12,5	13,4
26 bis 35 Jahre	39,3*	43,0*	30,7*	22,9	20,0
36 bis 45 Jahre	40,2*	44,6*	36,5*	27,2	25,5
46 bis 55 Jahre	41,5*	44,9*	35,5*	31,1	26,7
56 bis 65 Jahre ¹	39,6*	42,7*	38,4*	32,5	27,4
nur Erwachsene	37,0*	41,3*	32,5*	26,0*	23,3
männlich					
insgesamt	39,8*	45,3*	36,6*	27,3	27,1
16 und 17 Jahre	2,7*	3,6*	1,4	0,9	0,7
18 bis 20 Jahre	12,6*	26,8*	14,4*	6,4	7,4
21 bis 25 Jahre	23,9*	33,7*	20,4*	13,0	15,5
26 bis 35 Jahre	43,7*	47,8*	34,7*	26,6	22,9
36 bis 45 Jahre	45,5*	52,5*	43,3*	28,9	29,6
46 bis 55 Jahre	47,3*	49,8*	42,2*	34,0	33,4
56 bis 65 Jahre ¹	44,0*	47,7*	43,6*	34,4	33,2
nur Erwachsene	41,4*	46,7*	37,8*	28,1	28,0
weiblich					
insgesamt	31,2*	34,7*	26,3*	23,3*	18,2
16 und 17 Jahre	3,6	1,9	2,0	1,7	2,1
18 bis 20 Jahre	7,4	15,5*	7,2	9,5	4,2
21 bis 25 Jahre	21,7*	29,6*	15,1*	12,0	11,2
26 bis 35 Jahre	34,8*	37,9*	26,6*	19,0	17,0
36 bis 45 Jahre	34,8*	36,4*	29,5*	25,3	21,3
46 bis 55 Jahre	35,6*	40,1*	28,8*	28,1*	20,5
56 bis 65 Jahre ¹	35,2*	37,8*	33,1*	30,7*	21,2
nur Erwachsene	32,4*	35,8*	27,0*	23,9*	18,7

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

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;

1: 2015: 56 bis 70 Jahre

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

Die 12-Monats-Prävalenz der Befragten, die ausschließlich Lotto „6 aus 49“ gespielt haben, beläuft sich im Jahr 2015 auf 9,1 % und ist damit ebenfalls rückläufig (2007: 15,3 %, 2009: 20,0 %, 2011: 14,2 %, 2013: 10,9 %). Bezogen nur auf die Lotto-Spieler sind es, wie bereits Tabelle 10 (S. 63) zu entnehmen, im

Jahr 2015 40,9 %. Entsprechend haben 59,1 % der Lottospieler auch andere Glücksspiele gespielt. Dabei handelt es sich zumeist um Eurojackpot, welches 25,9 % der Lottospieler angeben, zudem, bereits in beträchtlich geringerem Ausmaß, um Sofortlotterien (19,7 %).

Betrachtet man ausschließlich das vom DLTB angebotene Lottospiel (über Lotto-Annahmestellen und Internet), so ergibt sich im Jahr 2015 eine 12-Monats-Prävalenz von 20,8% (männliche Befragte: 24,7 %, weibliche: 17,0 %).

Hinsichtlich der Verteilung der 12-Monats-Prävalenz des Lottospiels nach weiteren soziodemografischen Merkmalen ergibt sich folgendes: 39,3% der Lottospieler haben als höchsten Schulabschluss die Hauptschule angegeben, 30,9% die mittlere Reife und weitere 29,8 % einen (Fach)Hochschulabschluss (inkl. evtl. Studium). 77,4 % sind erwerbstätig, 2,5 % arbeitslos, 16,3 % nicht erwerbstätig (z. B. in Rente, im Haushalt u. ä.) und 3,2 % in Ausbildung (schulische oder berufliche). Ein Haushaltsnettoeinkommen bis 1.500 Euro geben 15,7 % an, zwischen 1.500 und 3.000 Euro 47,4 % und darüber 36,9 %. Einen Migrationshintergrund weisen 14,1 % auf.

Bezugswege. Analog dem Rückgang der 12-Monats-Prävalenz des Lottospiels „6 aus 49“ nehmen auch die auf die jeweiligen Bezugswege entfallenden Quoten ab. In den zwölf Monaten vor dem Interview 2015 haben 20,1 % aller Befragten Lotto „6 aus 49“ über Lotto-Annahmestellen gespielt und damit statistisch signifikant weniger als in 2013 (23,5 %) 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 zurückgegangen von 2,7 % auf 1,5 %. Im Jahr 2015 ist die Quote (statistisch signifikant) wieder angestiegen auf 2,2 %. Gewerbliche Anbieter (z. B. Faber) kommen im Jahr 2015, wie auch schon in 2013, auf einen Anteil von 0,4 %.

Bezogen auf Befragte, die in den dem Survey 2015 vorangegangenen 12 Monaten Lotto „6 aus 49“ gespielt haben, ergeben sich folgende Spielortanteile: 88,6 % spielen ihre Tippscheine über Lotto-Annahmestellen (2013: 92,9 %) und 9,6% über Internet, was gegenüber 2013 (5,9 %) einen deutlichen Zuwachs darstellt. Obwohl der Online-Vertrieb des Lottospiels seit dem 1.7. 2012 zulässig ist, fiel im Jahr 2013 der Zuwachs des Anteils über Internet Lotto Spielender unter den Lottospielern nur moderat aus. 1,7 % der Lottospieler und damit nahezu unverändert gegenüber den vorangegangenen Erhebungen spielen 2015 über gewerbliche Anbieter.

Im Falle des Lottospiels über Internet (n=172) erfolgte dies bei 93,4 % der Befragten zuhause und bei 7,5 % von einem mobilen Gerät unterwegs aus. Die Anteile weiterer Internetspielorte von Lotto „6 aus 49“ bewegen zwischen 0,7 % und 1,4 % (öffentlich zugänglicher PC im Internet-Café o. ä.: 0,7 %, bei Freunden oder Bekannten: 1,4 % und sonstige: 1,1 %).

Wurde Lotto über Internet gespielt (n=250), sollten die Befragten zudem die Internetseiten der Anbieter nennen. 41,5 % nannten hierauf eine vom DLTB betriebene Internetseite. Von 18,8 % wurde die Anbieterseite „Lotto 24“ genannt, von 12,8 % „Tipp 24“ und von weiteren 7,1 % Lotterie.de.

Nahezu alle Lottospieler und –spielerinnen (98,1 %) haben im Jahr 2015, wie auch in den vorangegangenen Erhebungen, Lotto „6 aus 49“ über nur einen Bezugsweg gespielt.

Spielhäufigkeit. 8,2 % aller Befragten spielen Lotto „6 aus 49“ im Jahr 2015 mindestens wöchentlich, 2,1 % zwei- bis dreimal im Monat und weitere 3,2 % 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 ‚2-3mal im Monat‘ und ‚1 mal im Monat‘ jeweils deutlich schwächer besetzt. Deutlich mehr männliche als weibliche Befragte spielen mindestens wöchentlich (11,3 % vs. 5,0 %).

In fast allen Spielhäufigkeitskategorien sind im Verlauf der fünf BZgA-Glücksspielerhebungen bei Lotto „6 aus 49“ Rückgänge zu verzeichnen. Hatte bspw. im Jahr 2007 noch etwa jede/r fünfte Befragte monatlich oder häufiger Lotto „6 aus 49“ getippt, so ist es im Jahr 2015 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 auf männliche und weibliche Befragte etwa in gleichem Maß zu.

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.

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

	gesamt					männlich					weiblich				
	2007	2009	2011	2013	2015	2007	2009	2011	2013	2015	2007	2009	2011	2013	2015
insgesamt															
●●●●	13,2*	12,0*	10,6*	8,9*	8,2	15,4*	14,0*	13,0*	10,4	11,3	11,0*	9,9*	8,2*	7,4*	5,0
●●●	3,2*	3,2*	3,0*	2,2	2,1	3,9*	4,0*	4,0*	2,5	2,7	2,5*	2,3*	1,9	1,9	1,6
●●	4,8*	4,7*	4,1*	3,1	3,2	5,9*	5,4*	5,2*	3,5	3,8	3,7*	4,0*	3,0	2,8	2,7
●	14,2*	20,1*	13,8*	10,9*	9,1	14,4*	21,7*	14,4*	10,8	9,3	14,0*	18,3*	13,2	11,1	8,8
○	64,5	60,0	68,5	77,3	77,3	60,3	54,9	63,3	72,7	72,9	68,8*	65,4*	73,8*	76,7*	81,8
w.n./k.A.	0,1	0,0	0,0	0,1	0,1	0,1	0,0	0,1	0,1	0,0	0,0	0,1	0,0	0,1	0,1
über LA															
●●●●	-- ¹	-- ¹	9,9*	8,5*	7,1	--	--	12,0*	9,9	9,6	--	--	7,8*	7,2*	4,6
●●●	--	--	2,8*	2,0	1,9	--	--	3,8*	2,3	2,3	--	--	1,8	1,7	1,4
●●	--	--	4,0*	2,9	3,0	--	--	5,0*	3,3	3,5	--	--	2,9	2,6	2,5
●	--	--	13,5*	10,3*	8,6	--	--	14,0*	10,0	8,8	--	--	13,0*	10,6*	8,4
○	--	--	69,8	76,2	79,4	--	--	65,1	74,4	75,7	--	--	74,5	77,9	83,0
w.n./k.A.	--	--	0,0	0,1	0,1	--	--	0,0	0,1	0,0	--	--	0,0	0,1	0,1
über Internet															
●●●●	-- ¹	-- ¹	0,7	0,5*	1,1	--	--	1,1	0,8*	1,9	--	--	0,3	0,3	0,4
●●●	--	--	0,2	0,3	0,4	--	--	0,4	0,4	0,5	--	--	0,0*	0,3	0,2
●●	--	--	0,3	0,3	0,4	--	--	0,5	0,4	0,6	--	--	0,1	0,2	0,2
●	--	--	1,0	0,8	0,9	--	--	1,3	1,1	1,1	--	--	0,6	0,5	0,7
○	--	--	97,9	98,1	97,3	--	--	96,6	97,3	95,9	--	--	99,0	98,7	98,5
w.n./k.A.	--	--	0,0	0,0	0,0	--	--	0,0	0,0	0,0	--	--	0,0	0,0	0,0
übrige²															
●●●●	--	--	0,8	0,3*	0,5	--	--	1,1	0,4	0,8	--	--	0,5	0,1	0,2
●●●	--	--	0,1	0,1	0,1	--	--	0,1	0,0*	0,3	--	--	0,1	0,1	0,0
●●	--	--	0,2	0,1	0,1	--	--	0,3	0,1	0,1	--	--	0,0*	0,1	0,2
●	--	--	0,3	0,5	0,3	--	--	0,4	0,5	0,3	--	--	0,3	0,4	0,3
○	--	--	98,6	99,1	99,0	--	--	98,1	98,9	98,5	--	--	99,0	99,2	99,3
w.n./k.A.	--	--	0,0	0,1	0,0	--	--	0,0	0,1	0,0	--	--	0,1	0,1	0,0

Legende zu Tabelle 12

Angaben in Prozent;

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz des Lottospiels „6 aus 49“; bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: „Dual Frame“-Stichprobe; Abweichungen gegenüber den Prozentangaben in Tabelle 11 durch Rundungen in der Nachkommastelle möglich;

●●●● \geq wöchentlich, ●●● 2-3mal im Monat, ●● einmal im Monat, ● $<$ einmal im Monat, ○ nicht gespielt; LA=Lotto-Annahmestelle; w.n./k.A.= weiß nicht/keine Angabe;

$n_{\text{(abs.)}}$: gesamt 2007 = 10.001; gesamt 2009 = 10.000; gesamt 2011 = 10.000; gesamt 2013 = 11.499; gesamt 2015 = 11.498;

*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit multinomialer logistischer Regression, Referenzjahr: 2015, 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.

Spieleinsätze. Die monatlichen Beträge von Lotto „6 aus 49“-Spieler und Spielerinnen, die für dieses Glücksspiel ausgegeben werden, betragen im Jahr 2015 im Median 11 Euro (männliche Befragte: 15 Euro, weibliche Befragte 8 Euro). Sie liegen damit, einmal abgesehen vom Jahr 2009, ungefähr auf dem Niveau der vorangegangenen Erhebungen (2007: 10,75 Euro, 2009: 7 Euro, 2011 und 2013: jeweils 10 Euro). Zu allen Erhebungszeitpunkten liegen die monatlichen Ausgaben der männlichen Befragten deutlich höher als die der weiblichen.

Differenziert man für das Jahr 2015 die monatlichen Spieleinsätze pro Person für Lotto „6 aus 49“ nach solchen, die in der Lotto-Annahmestelle getätigt wurden vs. alle übrigen, so ergeben sich nur geringe Unterschiede (Lotto-Annahmestelle: 10 Euro, Internet: 9,10 Euro).

Ausschließlich auf das DLTB-Produkt bezogen ergeben sich monatliche Ausgaben von im Median 10,50 Euro (männliche Befragte: 12 Euro, weibliche Befragte: 8,60 Euro), darunter für in der Lotto-Annahmestelle gekaufte Scheine: 10 Euro, über Internet gespieltes Lotto: 19,80 Euro.

Eurojackpot¹¹

12-Monats-Prävalenz. Die 2012 in Deutschland eingeführte Lotterie ‚Eurojackpot‘ erreicht im Jahr 2015 unter allen Befragten eine Verbreitung von 7,1 % (männlich: 9,7 %, weiblich: 4,5 %). Die Spielneigung nimmt einen umgedreht u-förmigen Verlauf, d. h., sie nimmt mit dem Alter zunächst zu und erreicht mit 9,0 % in der Altersgruppe der 26- bis 35-Jährigen ihren Gipfel. Danach fällt sie bei den 56- bis 65-Jährigen bis auf 5,1 % 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 Befragte Eurojackpot spielen. Während an der Lotterie Eurojackpot im Jahr 2013 keiner der befragten Jugendlichen teilnahm, beträgt dieser Anteil im Jahr 2015 0,5%, was ausschließlich durch entsprechende Angaben bei den Mädchen bedingt ist (1,0 %).

Die 12-Monats-Prävalenzen unterscheiden sich zwischen den beiden Erhebungsjahren 2013 und 2015 nur bei den männlichen Befragten statistisch signifikant, jedoch nicht in allen Altersgruppen. Bei den weiblichen Befragten ist dies nur bei 46- bis 55-Jährigen der Fall (Tabelle 13).

Unter den 66-70-Jährigen fällt die Teilnahme an Eurojackpot etwas niedriger aus als in der in Tabelle 13 abgebildeten höchsten Altersgruppe. Die Quote beträgt 4,2 % (Männer: 6,0 %, Frauen: 2,87 %), womit sich die Tendenz des Teilnehmerückgangs mit zunehmendem Alter hier fortsetzt.

¹¹ Zur Erläuterung des Eurojackpots siehe Kapitel 3.8.

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

	2013	2015
alle		
insgesamt	5,0*	7,1
16 und 17 Jahre	0,0	0,5
18 bis 20 Jahre	1,0*	2,8
21 bis 25 Jahre	3,6*	7,4
26 bis 35 Jahre	5,0*	9,0
36 bis 45 Jahre	6,4	8,0
46 bis 55 Jahre	4,9*	8,0
56 bis 65 Jahre ¹	5,8	5,1
nur Erwachsene	5,1*	7,3
männlich		
insgesamt	6,3*	9,7
16 und 17 Jahre	0,0	0,0
18 bis 20 Jahre	1,6*	3,9
21 bis 25 Jahre	4,0*	9,6
26 bis 35 Jahre	6,0*	12,2
36 bis 45 Jahre	7,9	10,4
46 bis 55 Jahre	7,1*	11,7
56 bis 65 Jahre ¹	7,2	7,0
nur Erwachsene	6,5*	10,0
weiblich		
insgesamt	3,6	4,5
16 und 17 Jahre	0,0	1,0
18 bis 20 Jahre	0,4	1,7
21 bis 25 Jahre	3,1	5,1
26 bis 35 Jahre	4,0	5,8
36 bis 45 Jahre	4,8	5,6
46 bis 55 Jahre	2,7*	4,6
56 bis 65 Jahre ¹	4,5	2,9
nur Erwachsene	3,7	4,6

Angaben in Prozent;

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

$n_{(abs.)}$: gesamt 2013 = 11.484; gesamt 2015: 11.490

1: 2015: 56 bis 70 Jahre

*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Geschlechtern mit $p < 0,05$ (Test mit binär-logistischer Regression, Referenzkategorie weiblich).

0,6 % aller im Jahr 2015 Befragten spielen ausschließlich Eurojackpot. Bezogen auf Eurojackpot-Spielenden ($n=825$) sind dies 8,8 %. 91,2 % 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, zudem, allerdings in beträchtlich geringerem Ausmaß, um Sofortlotterien (24,3 %).

Hinsichtlich der Verteilung der 12-Monats-Prävalenz des Eurojackpot-Spiels nach weiteren soziodemografischen Merkmalen ergibt sich folgendes: 36,2% der Eurojackpot-Spielenden nennen als höchsten Schulabschluss einen Hauptschulabschluss, 32,0% mittlere Reife und weitere 31,8 % einen (Fach)Hochschulabschluss (inkl. evtl. Studium). 79,2 % sind erwerbstätig, 3,2 % arbeitslos, 12,5 % nicht erwerbstätig und 5,2 % in Ausbildung (schulische oder berufliche). Ein Haushaltsnettoeinkommen bis 1.500 Euro geben 16,3 % an, zwischen 1.500 und 3.000 Euro 46,8 % und darüber 36,8 %. Einen Migrationshintergrund weisen 15,7 % auf.

Betrachtet man ausschließlich das DLTB-Angebot Eurojackpot (über Lotto-Annahmestellen und Internet), so ergibt sich im Jahr 2015 eine 12-Monats-Prävalenz von 5,9 % (männlich: 7,8 %, weiblich: 4,0 %).

Bezugswege. In den zwölf Monaten vor dem Interview 2015 haben 5,6 % aller Befragten (bei einer 12-Monats-Prävalenz von insgesamt 7,1 %) Eurojackpot über Lotto-Annahmestellen gespielt. Der Anteil ist unter männlichen Befragten fast doppelt so hoch wie unter weiblichen (7,4 % vs. 4,0 %). Der Anteil der über das Internet Spielenden beträgt 1,5 % und ist bei männlichen Befragten mehr als dreimal so hoch wie bei weiblichen (2,3 % vs. 0,7 %). Lediglich 0,2 % 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: 78,4 % spielen über Lotto-Annahmestellen, 20,2 % über Internet und 2,3 % über andere Wege.

Wurde Eurojackpot über Internet gespielt (n=167), sollten die Befragten zudem die Anbieterseiten nennen. 6,0 % nannten hierauf eine vom DLTB betriebene Internetseite. Von 25,1 % wurde die Anbieterseite „Lotto 24“ genannt, von 9,6 % „Tipp 24“, von 7,2 % Lottoland und von 4,2 % Lotterie.de. 25,1 % spielen auf Seiten sonstiger, nicht namentlich erfasster Anbieter.

Im Falle der Teilnahme an Eurojackpot über Internet erfolgt dies bei 89,6 % der Befragten zuhause und bei 10,3 % von einem mobilen Gerät unterwegs. Die Antwortoptionen ‚Freunde/Bekannte‘ oder ‚öffentlich zugänglicher PC‘ erreichen 1,9 % resp. 0,5 % (sonstige: 0,6 %).

Praktisch alle Eurojackpot-Spieler und –Spielerinnen (99,2 %) haben im Jahr 2015 über nur einen Bezugsweg Eurojackpot gespielt.

Spielhäufigkeiten. Die vergleichsweise meisten Befragten spielen Eurojackpot in den zurückliegenden 12 Monaten Eurojackpot seltener als einmal im Monat (4,2 %, männliche Befragte: 5,4 %, weibliche: 3,0 %). Es folgen die Kategorien ‚mindestens wöchentlich‘ und ‚2-3 mal im Monat‘ mit 1,1 % bzw.

0,9 %. Männliche Befragte haben die beiden höchsten Kategorien ca. dreimal und die Kategorie ‚1mal monatlich‘ etwa doppelt so häufig angegeben wie weibliche.

Tabelle 14: Eurojackpot: 12-Monats-Spielhäufigkeit nach Geschlecht im Vergleich der Jahre 2013 und 2015

	gesamt		männlich		weiblich	
	2013	2015	2013	2015	2013	2015
insgesamt						
●●●●	0,7	1,1	1,1	1,7	0,4	0,6
●●●	0,5*	0,9	0,6*	1,4	0,4	0,5
●●	0,9	0,8	1,1	1,1	0,6	0,5
●	2,9*	4,2	3,6*	5,4	2,3	3,0
○	95,0	93,0	93,6	90,4	96,3	95,4
w.n./k.A.	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
über LA						
●●●●	0,6	0,9	0,8	1,4	0,4	0,5
●●●	0,4	0,7	0,6	0,9	0,3	0,4
●●	0,7	0,6	0,9	0,9	0,5	0,4
●	2,6*	3,6	3,3	4,5	20,0	2,7
○	95,7	94,2	94,4	92,3	96,8	96,0
w.n./k.A.	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
über Internet						
●●●●	0,1	0,2	0,3	0,2	0,0*	0,1
●●●	0,1*	0,3	0,0*	0,5	0,1	0,1
●●	0,1	0,2	0,1*	0,3	0,1	0,1
●	0,4*	0,6	0,4*	1,0	0,3	0,2
○	99,4	98,7	99,2	98,0	99,5	99,5
w.n./k.A.	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
andere Wege						
●●●●	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	0,1	0,0	0,0	0,0
●	0,0*	0,1	0,0*	0,1	0,0	0,1
○	99,9	99,8	99,7	99,8	100,0	99,9
w.n./k.A.	0,1	0,0	0,1	0,0	0,0	0,0

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

Abweichungen gegenüber den Prozentangaben in Tabelle 13 durch Rundungen in der Nachkommastelle möglich; LA=Lotto-Annahmestelle; w.n./k.A.= weiß nicht/keine Angabe;

●●●● ≥ wöchentlich, ●●● 2-3mal im Monat, ●● einmal im Monat, ● < einmal im Monat, ○ nicht gespielt,

$n_{(abs.)}$: gesamt 2013 = 11.501; gesamt 2015 = 11.500;

*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit multinomialer logistischer Regression, Referenzjahr: 2015, 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-Spielenden im Median 6 Euro für dieses Glücksspiel aus (Interquartilbereich (IQB): 2,50 € bis 10,75 €). Der monatliche Einsatz von männlichen Befragten ist dabei im Median geringfügig höher als der von weiblichen (7,50 € vs. 5 €).

Werden die monatlichen Spieleinsätze nur für das Eurojackpot-Angebot des DLTB berechnet, so ergibt sich ebenfalls ein Betrag von im Median 6 Euro (IQB: 2,50 € bis 10,75 €). Bezogen nur auf Eurojackpot in der Lotto-Annahmestelle ergeben sich 5,60 Euro und auf die Spielweise über Internet 5 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 2015 9,7 %. Es bestehen nur geringe Geschlechtsunterschiede. Ein Vergleich nach Altersgruppen zeigt ähnliche Teilnahmequoten bis zu einem Alter von 45 Jahre, danach sinkt die Teilnahmerate ab. Unter den 66-70-Jährigen fällt die Teilnahme an Sofortlotterien niedriger aus als in der in Tabelle 13 abgebildeten höchsten Altersgruppe. Sie beträgt 4,2 % (Männer: 6,0 %, Frauen: 2,87 %), womit sich die Tendenz des Teilnehmerückgangs mit zunehmendem Alter hier fortsetzt.

Gegenüber 2013 ist die 12-Monats-Prävalenz nur leicht rückläufig, lediglich bei den 46- bis 55-Jährigen ist die Abnahme statistisch signifikant (2013: 12,4 %, 2015: 8,6 %).

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

	2007	2009	2011	2013	2015
alle					
insgesamt	11,7*	10,3	12,9*	10,7	9,7
16 und 17 Jahre	10,8	8,1	15,6*	10,3	9,2
18 bis 20 Jahre	11,4	16,2*	14,5*	12,0	11,2
21 bis 25 Jahre	12,7	11,6	13,0	13,0	12,7
26 bis 35 Jahre	13,9*	11,0	14,4*	10,5	11,1
36 bis 45 Jahre	13,8*	10,5	15,7*	12,2	11,9
46 bis 55 Jahre	10,8	9,1	9,5	12,4*	8,6
56 bis 65 Jahre ¹	7,3	8,0	11,0*	6,0	6,3
nur Erwachsene	11,7*	10,3	12,8*	10,7	9,7
männlich					
insgesamt	10,8	9,7	13,0*	11,3	9,4
16 und 17 Jahre	13,2	6,9	14,7	13,6	11,0
18 bis 20 Jahre	12,1	20,1	16,4	11,9	13,8
21 bis 25 Jahre	9,5	10,0	12,4	14,9	12,3
26 bis 35 Jahre	11,4	10,6	14,3	11,2	11,1
36 bis 45 Jahre	13,5*	10,5	16,5*	12,9	11,2
46 bis 55 Jahre	10,2	7,1	8,9	12,4*	8,0
56 bis 65 Jahre ¹	6,0	6,8	11,0*	6,0	5,7
nur Erwachsene	10,7	9,8	12,9*	11,2	9,3
weiblich					
insgesamt	12,7*	10,8	12,8*	10,0	10,0
16 und 17 Jahre	8,3	9,3	16,6*	6,8	7,3
18 bis 20 Jahre	10,5	11,2	12,5*	12,1	8,3
21 bis 25 Jahre	15,6	13,0	13,7	11,0	13,2
26 bis 35 Jahre	16,5*	11,4	14,5*	9,7	11,1
36 bis 45 Jahre	14,1	10,5	14,8	11,4	12,7
46 bis 55 Jahre	11,4	11,0	10,0	12,5	9,2
56 bis 65 Jahre ¹	8,5	9,2	11,0	6,0	6,9
nur Erwachsene	12,8*	10,9	12,7*	10,1	10,1

Angaben in Prozent;

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

Bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: „Dual Frame“-Stichprobe;

n (abs.): gesamt 2007 = 9.982; gesamt 2009 = 9.985; gesamt 2011 = 9.976; gesamt 2013 = 11.474; gesamt 2015 = 11.483;

1: 2015: 56 bis 70 Jahre;

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

Von den Befragten, die an Sofortlotterien teilnehmen, sind ca. zwei Drittel (66,2 %) Mehrfachspieler. Dabei handelt es sich zumeist um Lotto „6 aus 49“ (46,3 %). Erst mit großem Abstand danach wird an zweiter Stelle Eurojackpot genannt (17,8 %).

Hinsichtlich der Verteilung der 12-Monats-Prävalenz von Sofortlotterien nach weiteren soziodemografischen Merkmalen ergibt sich folgendes: 27,3% der Teilnehmer an Sofortlotterien nennen als höchsten Schulabschluss einen Hauptschulabschluss, 36,9% mittlere Reife und weitere 35,7 % einen

(Fach)Hochschulabschluss (inkl. evtl. Studium). 73,6 % sind erwerbstätig, 2,8 % arbeitslos 13,4 % nicht erwerbstätig und 10,2 % in Ausbildung (schulische oder berufliche). Ein Haushaltsnettoeinkommen bis 1.500 Euro geben 16,1 % an, zwischen 1.500 und 3.000 Euro 49,2 % und darüber 34,7 %. Einen Migrationshintergrund weisen 16,3 % auf.

Bezugswege. 7,7 % aller Befragten nehmen im Jahr 2015 an Sofortlotterien über Lotto-Annahmestellen teil. Das ist ein Prozentpunkt weniger als 2013. Über das Internet spielen zu allen fünf Befragungszeitpunkten jeweils 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 %) im Jahre 2015 wieder etwas zurückgegangen (2,0 %).

Bezieht man dies nur auf Befragte, die im Jahr 2015 in den zurückliegenden 12 Monaten Lose für Sofortlotterien gekauft haben, ergibt sich, dass 79,9 % Lose in der Lotto-Annahmestelle gekauft, lediglich 0,3 % über Internet und 20,3 % 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 (n=8) gab je die Hälfte der Befragten an, dies von zuhause aus oder per Mobiltelefon zu tun. Freunde oder Bekannte oder ein öffentlich zugänglicher PC im Internet-Café o. ä. wurden nicht genutzt.

Spielhäufigkeit. Bei der Teilnahme an Sofortlotterien zeigen sich im Vergleich der fünf Erhebungen nur geringe Unterschiede in den verschiedenen Spielhäufigkeitskategorien (wieder bezogen auf die letzten zwölf Monate, Tabelle 16). Im Jahr 2015 spielen 7,7 % der Befragten weniger als einmal im Monat. Damit entfallen auf diese Spielhäufigkeitskategorie mit Abstand die meisten Nennungen. Einmal monatlich spielen 1 % der Befragten und 0,9 % spielen häufiger. Es bestehen nur geringfügige Geschlechtsunterschiede zwischen den Verteilungen.

Die hohe Übereinstimmung der Prozentanteile 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

	gesamt					männlich					weiblich				
	2007	2009	2011	2013	2015	2007	2009	2011	2013	2015	2007	2009	2011	2013	2015
insgesamt															
●●●●	0,5	0,5	0,5	0,4	0,5	0,5	0,5	0,4	0,5	0,5	0,5	0,5	0,6	0,3	0,4
●●●	0,9	0,7	0,7	0,9	0,4	1,0	0,7	0,7	1,2	0,4	0,7	0,8	0,6	0,5	0,4
●●	1,5	1,4	1,3	1,0	1,0	1,6	1,5	1,5	1,0	1,3	1,3	1,4	1,0	1,0	0,8
●	8,8*	7,5*	10,2	8,3	7,7	7,7*	6,9*	10,0	8,6	7,1	10,0	8,1*	10,5	8,1	8,3
○	88,3	89,9	87,1	89,3	90,4	89,2	90,3	87,1	88,6	90,7	87,5	89,2	87,3	90,0	90,0
w.n./k.A.	0,0	0,0	0,2	0,1	0,0	0,0	0,1	0,3	0,1	0,0	0,0	0,0	0,0	0,1	0,1
über LA															
●●●●	-- ¹	-- ¹	0,5	0,4	0,4	--	--	0,0	0,5	0,5	--	--	0,1	0,3	0,4
●●●	--	--	0,6	0,9	0,3	--	--	0,1	1,2	0,3	--	--	0,1	0,5	0,3
●●	--	--	1,2	0,9	1,0	--	--	0,2	0,9	1,2	--	--	0,0	0,9	0,8
●	--	--	8,2	6,7	6,1	--	--	2,8	7,1	5,5	--	--	2,5	6,4	6,7
○	--	--	89,5	91,1	92,2	--	--	96,3	90,3	92,5	--	--	97,1	91,9	91,8
w.n./k.A.	--	--	0,0	0,0	0,0	--	--	0,6	0,0	0,0	--	--	0,3	0,0	0,0
übrige ²															
●●●●	--	--	0,0	0,0	0,0	--	--	0,0	0,0	0,1	--	--	0,1	0,0	0,0
●●●	--	--	0,1	0,0	0,1	--	--	0,1	0,0	0,1	--	--	0,1	0,0	0,1
●●	--	--	0,1	0,1	0,0	--	--	0,2	0,1	0,1	--	--	0,0	0,1	0,0
●	--	--	2,7	0,2	1,9	--	--	2,8	1,9	1,9	--	--	2,5	2,1	1,9
○	--	--	96,7	97,5	90,0	--	--	96,3	97,8	97,8	--	--	97,0	97,5	97,9
w.n./k.A.	--	--	0,4	0,2	0,0	--	--	0,6	0,2	0,0	--	--	0,3	0,3	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; LA=Lotto-Annahmestelle; $n_{(abs.)}$: gesamt 2007 = 10.001; gesamt 2009 = 10.000; gesamt 2011 = 9.996; gesamt 2013 $n = 11.501$; gesamt 2015 $n = 11.500$; *) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit multinomialer logistischer Regression, Referenzjahr: 2015, Kovariaten: Alter und ggf. Geschlecht, redundanter Parameter: nicht gespielt/weiß nicht/ keine Angabe); 1: 2007 und 2009 wurde die Spielhäufigkeit nicht differenziert nach Spielort bzw. Bezugsweg erhoben; 2: über Internet oder ‚andere Wege‘ gespielt; Befragte können über mehrere Wege gespielt haben.

Spieleinsätze. Für Sofortlotterien betragen die monatlichen Ausgaben im Median 4,50 Euro (IQB: 2 bis 10 Euro, männliche Befragte im Median: 3 Euro, weibliche: 2 Euro). Damit ist dieser Wert im Jahr 2015, nachdem er in den Vorjahren zwischen 2 und 3 Euro lag, erstmal deutlich gestiegen.

Bezogen auf Sofortlotterien vom DLTB (nur über Lotto-Annahmestelle) ergeben sich im Median 5 Euro (IQB: 2 bis 10 Euro, männliche Befragte im Median: 5 Euro, weibliche: 3 Euro). Auch beim DLTB-Angebot sind damit im Jahr 2015 höhere Ausgaben für Sofortlotterien zu verzeichnen (Vorjahre: 3 Euro).

Oddset-Sportwettenangebote

12-Monats-Prävalenz. Oddset-Spielangebote umfassen sowohl ODDSET, die Festquotenwette des DLTB, als auch diverse von anderen Wettbewerbern angebotene illegale Wettformen. Erst durch den angegebenen Spielort/Bezugsweg wird unterscheidbar, ob es sich um das DLTB-Produkt oder das eines anderen Anbieters handelt (siehe auch Abschnitt ‚Bezugswege‘, Seite 90).

In allen Altersgruppen nehmen im Jahr 2015 nahezu ausschließlich männliche Befragte an Oddset-Wetten teil. Eine klare Alterstendenz besteht nicht. Die absolut höchste Teilnahmequote findet sich 2015 bei den 18-20-jährigen Männern (5,6 %). Unter den 66-70-Jährigen fällt die Teilnahme an Oddset-Spielangeboten noch einmal deutlich niedriger aus als in der in Tabelle 17 abgebildeten höchsten Altersgruppe. Sie beträgt nur noch 0,2 %, womit sich die Tendenz des Teilnehmerückgangs mit zunehmendem Alter hier fortsetzt, und es sind nur männliche Spieler (Anteil unter diesen: 0,4 %).

Insgesamt zeigt sich ein sukzessiver Rückgang der 12-Monats-Prävalenzen von 2,3 % in den beiden ersten Erhebungen 2007 und 2009 bis auf 0,9 % im Jahr 2015. Rückgänge finden sich bei männlichen und weiblichen Befragten gleichermaßen, gegenüber 2013 gibt es aber keine statistisch signifikante Veränderung. Gegen den Trend zeigt sich 2015 gegenüber 2013 ein leichter Zuwachs der 12-Monats-Prävalenz bei den 18- bis 20-jährigen und den 36- bis 45-jährigen Männern (von 2,2 % auf 5,6 % resp. von 1,5 % auf 3,0 %).

Auch bei den 16- und 17-Jährigen geht der Anteil derjenigen, die angegeben haben, an Oddset-Spielangeboten teilzunehmen, seit 2007 (2,2 %) sukzessive zurück bis auf 0,6 % im Jahr 2015. Dies ist bedingt durch einen Rückgang der Spielteilnahme bei den Jungen (2007: 4,3 %, 2015: 1,1 %), während von den Mädchen im gesamten Zeitraum, mit Ausnahme des Jahres 2013, keines an Oddset-Wetten teilgenommen hat.

Tabelle 17 sind zudem in Klammern die Werte für das DLTB-Angebot „ODDSET“ 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 (in Klammern: DLTB-Produkt)*

	2007	2009	2011	2013	2015
alle					
insgesamt	2,3* (1,9*)	2,3* (2,0*)	1,9* (1,1*)	1,2 (0,7)	0,9 (0,5)
16 und 17 Jahre	2,2* (1,9)	2,3* (1,9)	1,7 (0,5)	1,4 (0,4)	0,6 (0,0)
18 bis 20 Jahre	5,8 (5,2*)	6,7 (5,7*)	2,8 (1,2*)	1,3 (0,2)	2,9 (0,2)
21 bis 25 Jahre	4,8* (4,1*)	4,2* (3,5*)	3,0* (1,8*)	1,2 (0,7)	1,2 (0,3)
26 bis 35 Jahre	3,2* (2,5*)	3,1* (2,8*)	3,7* (2,4*)	1,0 (0,4)	0,8 (0,4)
36 bis 45 Jahre	2,2 (1,8)	1,4 (1,2)	1,8 (1,4)	0,8 (0,7)	1,5 (1,2)
46 bis 55 Jahre	1,0 (0,8)	1,3 (1,2)	1,0 (0,5)	2,5 (1,3)	0,9 (0,5)
56 bis 65 Jahre ¹	0,8* (0,4)	1,2* (1,1*)	0,4 (0,1)	0,2 (0,2)	0,1 (0,1)
nur Erwachsene	2,3* (1,9*)	2,3* (1,9*)	1,9* (0,5)	1,2 (0,4)	0,9 (0,5)
männlich					
insgesamt	4,0* (3,2*)	3,9* (3,4*)	3,3* (2,0)	2,1 (1,1)	1,8 (0,9)
16 und 17 Jahre	4,3* (3,7)	4,6* (3,7)	3,3 (0,9)	2,3 (0,5)	1,1 (0,0)
18 bis 20 Jahre	9,6 (8,5*)	11,0 (9,2*)	5,1 (2,1*)	2,2 (0,4)	5,6 (0,4)
21 bis 25 Jahre	9,5* (8,0*)	6,9* (6,1*)	5,0* (3,2*)	2,2 (1,3)	2,1 (0,5)
26 bis 35 Jahre	5,1* (3,9*)	5,1* (4,6*)	6,3* (4,2*)	1,7 (0,6)	1,3 (0,7)
36 bis 45 Jahre	3,8 (3,1)	2,2 (2,0)	3,1 (2,4)	1,5 (1,4)	3,0 (2,4)
46 bis 55 Jahre	1,8 (1,4)	2,5 (2,3)	2,1 (1,0)	4,5 (2,3)	1,7 (1,0)
56 bis 65 Jahre ¹	1,3* (0,9)	2,2* (2,0*)	0,8 (0,2)	0,2 (0,2)	0,3 (0,3)
nur Erwachsene	4,0* (3,2*)	3,9* (3,4*)	3,3* (2,0*)	2,1 (1,2)	1,8 (1,0)
weiblich					
insgesamt	0,6* (0,5*)	0,6* (0,5*)	0,4* (0,2*)	0,2 (0,2)	0,1 (0,0)
16 und 17 Jahre	0,0 (0,0)	0,0 (0,2)	0,0 (0,0)	0,5 (0,3)	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)
21 bis 25 Jahre	0,7 (0,7)	1,7* (1,1*)	1,0 (0,3)	0,1 (0,0)	0,3 (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)
36 bis 45 Jahre	0,5 (0,5)	0,5 (0,5)	0,4 (0,4)	0,2 (0,1)	0,1 (0,0)
46 bis 55 Jahre	0,3 (0,3)	0,2 (0,2)	0,0 (0,0)	0,3 (0,3)	0,0 (0,1)
56 bis 65 Jahre ¹	0,3 (0,0)	0,2 (0,2)	0,0 (0,0)	0,1 (0,1)	0,0 (0,0)
nur Erwachsene	0,6* (0,5*)	0,6* (0,5*)	0,4* (0,3*)	0,2 (0,2)	0,1 (0,0)

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, 2013 und 2015 inkl. Mobilanschluss („Dual Frame“-Stichprobe);

$n_{(abs.)}$: gesamt 2007 $n = 9.989$; gesamt 2009 $n = 9.988$; gesamt 2011 $n = 9.994$; gesamt 2013 $n = 11.493$; gesamt 2015 $n = 11.493$;

1: 2015: 56 bis 70 Jahre;

*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit binär-logistischen Regressionen, Referenzjahr: 2015, Kovariaten: Geschlecht und Alter).

Während im Jahr 2015 der Anteil dieser Angebote bei allen Befragten etwa die Hälfte der insgesamt genutzten Oddset-Angebote ausmachen, sind es in der Gruppe der jungen erwachsenen Männern deutlich weniger: Bei den 18- bis 20-jährigen entfällt von den 2,9 % insgesamt genutzten Wettangeboten lediglich ein Anteil von 0,2 % auf das DLTB-Angebot, bei den 21- bis 25-jährigen 0,3 % von insgesamt 1,2 %. Auch ODDSET des DLTB wird ganz überwiegend von Männern gespielt und ver-

zeichnet ebenso wie das gesamte Oddset-Spielangebot gegenüber 2013 einen leichten Rückgang von 0,7 % auf 0,5 %.

Hinsichtlich der Verteilung der 12-Monats-Prävalenz von Oddset-Spielangeboten nach weiteren soziodemografischen Merkmalen ergibt sich folgendes: 36,0% der Teilnehmer an Oddset-Spielangeboten nennen als höchsten Schulabschluss einen Hauptschulabschluss, 31,2% mittlere Reife und weitere 32,8 % einen (Fach)Hochschulabschluss (inkl. evtl. Studium). 70,7 % sind erwerbstätig, 9,3 % arbeitslos – die im Vergleich aller Glücksspiele höchste Quote, 6,2 % nicht erwerbstätig und 13,8 % in Ausbildung (schulische oder berufliche). Ein Haushaltsnettoeinkommen bis 1.500 Euro geben 15,1 % an, zwischen 1.500 und 3.000 Euro 67,4 % und darüber 17,4 %. Einen Migrationshintergrund weisen 33,7 % auf. Dieser Anteil ist damit im Vergleich der einzelnen Glücksspielformen einer der höchsten.

Von den Befragten, die an Oddset-Spielangeboten teilnehmen, sind ca. vier von fünf (78,9 %) Mehrfachspieler. Dabei handelt es sich zumeist um Lotto „6 aus 49“ (51,5 %). Erst mit großem Abstand danach werden an zweiter Stelle Eurojackpot (24,5 %) und an dritter Stelle Geldspielautomaten (18,1 %) genannt

Bezugswege. Im Jahr 2015 werden Oddset-Angebote von 0,5 % aller Befragten über Lotto-Annahmestellen gespielt (männliche Befragte: 0,9 %, weibliche: 0,0 %). Während dieser Bezugsweg in den ersten beiden Glücksspiel-Surveys 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 2013 auf 0,7 %. Der Rückgang betrifft beide Geschlechter gleichermaßen.

Der Anteil der Befragten, die Oddset-Angebote über Internet spielen, beträgt 2015 lediglich 0,1 % und ist damit gegenüber 2013 unverändert geblieben. Über Wettbüros (erstmalig im Jahr 2011 erfragt), spielen 2015 0,3 % (2013: 0,5 %). Beide Bezugswege zusammengenommen kennzeichnen die Teilnahme an illegalen Oddset-Wetten (0,4 %). Diese erfolgt ausschließlich von männlichen Befragten und ist gegenüber den vorangegangenen Erhebungen rückläufig (‘andere Wege’ als Spielort/Bezugsweg werden seit 2013 nicht mehr angegeben).

Bezogen auf Befragte, die in den letzten 12 Monaten vor der Erhebung Oddset-Spielangebote nutzten, haben im Jahr 2015 53,6 % über Lotto-Annahmestelle und entsprechend 46,5 % über Internet oder Wettbüros, also illegal gespielt, was gegenüber der Erhebung 2013 einen nur geringfügigen Anstieg um 1,9 % darstellt.

Lediglich 2,5 % der Oddset-Spieler und -Spielerinnen geben im Jahr 2015 mehr als einen Spielort/Bezugsweg an.

Im Falle einer Teilnahme an Oddset-Wetten über das Internet erfolgt dies bei 81,7 % der Befragten zuhause, bei 18,2 % bei Freunden oder Bekannten, bei 2,8 % an einem öffentlich zugänglichen PC im Internet-Café o. ä. und bei 24,9 % von einem mobilen Gerät unterwegs. Unterschiede zum Verhalten bei der Erhebung 2013 bestehen zum einen darin, dass das Spielen über Internet bei Freunden oder Bekannten vor zwei Jahren nicht angegeben wurde. Zum anderen ist eine Erhöhung der mobiltelefonisch erfolgten Spielteilnahme festzustellen: 2013 betrug diese 18,3 %.

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 2015 weniger als einmal im Monat gespielt (0,4 %).

Auch für das Erhebungsjahr 2015 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

	gesamt					männlich					weiblich				
	2007	2009	2011	2013	2015	2007	2009	2011	2013	2015	2007	2009	2011	2013	2015
insgesamt															
●●●●	0,4*	0,5*	0,3*	0,2	0,1	0,8*	1,0*	0,6*	0,3	0,2	0,1	0,1	0,0	0,0	0,0
●●●	0,5	0,3	0,3	0,2	0,2	1,0	0,5	0,7	0,3	0,4	0,1	0,1	0,0	0,1	0,0
●●	0,4	0,3	0,3	0,3	0,2	0,7	0,6	0,4	0,6	0,4	0,0	0,0	0,1	0,0	0,0
●	0,9*	1,2*	0,9*	0,5	0,4	1,4*	1,9*	1,6*	0,9	0,7	0,4*	0,4*	0,3*	0,1	0,1
○	97,8	97,7	98,2	98,8	99,1	96,1	96,0	96,7	97,9	98,3	99,3	99,3	99,6	99,8	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	0,1	0,1	0,0	0,0	0,0
über LA.															
●●●●	-- ¹	-- ¹	0,1	0,1	0,1	--	--	0,2*	0,2*	0,1	--	--	0,0	0,0	0,0
●●●	--	--	0,3	0,1	0,1	--	--	0,5	0,1	0,3	--	--	0,0	0,1	0,0
●●	--	--	0,2	0,1	0,1	--	--	0,3	0,1	0,3	--	--	0,1	0,0	0,0
●	--	--	0,6*	0,4*	0,1	--	--	1,0	0,8	0,3	--	--	0,1	0,0	0,0
○	--	--	98,8	99,3	99,6	--	--	98,0	98,8	99,0	--	--	99,8	99,9	100,0
w.n./k.A.	--	--	0,0	0,0	0,0	--	--	0,0	0,0	0,0	--	--	0,0	0,0	0,0
übrige²															
●●●●	--	--	0,2*	0,1	0,0	--	--	0,4*	0,1	0,1	--	--	0,0	0,0	0,0
●●●	--	--	0,1	0,1	0,1	--	--	0,2	0,2	0,1	--	--	0,0	0,0	0,0
●●	--	--	0,1	0,3	0,1	--	--	0,1	0,1	0,2	--	--	0,0	0,0	0,0
●	--	--	0,4	0,1	0,3	--	--	0,7	0,2	0,5	--	--	0,1	0,1	0,0
○	--	--	99,2	99,4	99,5	--	--	98,6	99,4	99,1	--	--	99,9	99,9	100,0
w.n./k.A.	--	--	0,0	0,0	0,0	--	--	0,0	0,0	0,0	--	--	0,0	0,0	0,0

Legende zu Tabelle 18

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;

●●●● \geq 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

*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit multinomialer logistischer Regression, Referenzjahr: 2015, 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 pro teilnehmender Person betragen im Median 5 Euro (IQB: 2,50 Euro bis 12,90 Euro, männliche Befragte: 6,30 Euro, weibliche Befragte: 5 Euro). Gegenüber den vorangegangenen Erhebungsjahren 2007 bis 2013 sind die Ausgaben annähernd konstant geblieben.

Die über Lotto-Annahmestellen getätigten ODDSET-Einsätze belaufen sich im Jahr 2015 pro Spieler und Monat im Median (IQB) auf 6,25 Euro (5 € bis 20€), was nach 2,50 Euro im Jahr 2013 einen deutlichen Anstieg darstellt. Auch die Spieleinsätze bei den illegal getätigten Oddset-Wetten gehen von im Median 5 Euro (5 € bis 12,50 €) im Jahr 2013 auf im Median 3 Euro (2,50 € bis 10 €) pro illegalem Oddset-Spiel im Jahr 2015 zurück.

Geldspielautomaten

12-Monats-Prävalenz. Im Jahr 2015 spielen, bezogen auf die zurückliegenden 12 Monate, 2,6 % aller Befragten an Geldspielautomaten. Wie auch in den vorangegangenen Erhebungen ist das Spielen 2015 bei männlichen Befragten je nach Altersgruppe um bis zum ca. Vierfachen höher als bei weiblichen. Bei beiden Geschlechtern geht das Spielen an Geldspielautomaten zudem mit zunehmendem Alter zurück: Bei den Männern setzt dieser Trend ab einem Alter von 26 Jahren ein, bei den Frauen bereits ab einem Alter von 21 Jahren. Im Jahr 2015 ist die 12-Monats-Prävalenz im Altersgruppenvergleich am höchsten bei jungen Männern zwischen 18 und 25 Jahren (12,0 %). Der Anteil jugendlicher Spieler beträgt 2,5 % (Jungen: 3,7 %, Mädchen: 1,2 %). Unter den 66-70-Jährigen findet sich kein Geldspielautomatenspieler.

Die 12-Monats-Prävalenz des Glücksspiels an Geldspielautomaten hat im Zeitraum 2007 bis 2013 sukzessive zugenommen (2007: 2,3 %, 2009: 2,7 %, 2011: 2,9 %, 2013: 3,7 %), um dann im Jahr 2015 erstmals wieder zurückzugehen auf 2,6 %. Der auffälligste und zugleich einzige im Vergleich zu 2013 statistisch signifikante Rückgang findet sich in der Gruppe der 18- bis 20-jährigen Männer: Die Quote hat sich hier 2015 nahezu halbiert (von 23,5 % auf 12,0 %), während der Anteil in der entsprechenden Altersgruppe der Frauen annähernd konstant geblieben ist. Der Anteil jugendlicher Spieler ist gegenüber dem Jahr 2013 nahezu unverändert geblieben.

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

	2007	2009	2011	2013	2015
alle					
insgesamt	2,2	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 65 Jahre ¹	0,8	1,1	0,8	0,6	0,5
nur Erwachsene	2,3	2,8	2,9	3,7	2,6
männlich					
insgesamt	3,7	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 65 Jahre ¹	1,3	1,8	1,1	1,1	0,9
nur Erwachsene	3,7	4,3	4,5	5,9	4,2
weiblich					
insgesamt	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 65 Jahre ¹	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 $n = 11.498$;

1: 2015: 56 bis 70 Jahre;

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

41,9% der Teilnehmer an Geldspielautomaten nennen als höchsten Schulabschluss einen Hauptschulabschluss, 29,3% mittlere Reife und weitere 28,8 % einen (Fach)Hochschulabschluss (inkl. evtl. Studium). 69,7 % sind erwerbstätig, 5,5 % arbeitslos, 6,6 % nicht erwerbstätig und 18,2 % in Ausbildung (schulische oder berufliche). Letztgenannter Anteil ist unter den in diesem Kapitel dargestellten Glücksspielformen mit Abstand der höchste und liegt im Vergleich aller Glücksspiele dicht hinter Sportwetten. Ein Haushaltsnettoeinkommen bis 1.500 Euro geben 17,9 % der Geldspielautomaten-

spieler an, zwischen 1.500 und 3.000 Euro 52,4 % und darüber 29,7 %. Einen Migrationshintergrund weisen 29,3 % auf, der damit auf einem annähernd gleichen Niveau wie bei den Oddset-Spielangeboten liegt.

Von den Befragten, die an Geldspielautomaten spielen, sind ca. zwei Drittel (66,5 %) Mehrfachspieler. Dabei handelt es sich zumeist um Lotto „6 aus 49“ (30,4 %), privates Glücksspiel (28,2 %) und Sofortlotterien (27,0 %).

Zudem wurde nach den Spielorten gefragt. 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 Automaten- (und nicht alle) Spieler die Bezugsbasis. Im Jahr 2015 spielen 54,8 % Automatenspieler in Spielhallen, womit diese den größten Anteil stellen. 37,5 % spielen in Gaststätten und weitere 21,8 in Imbiss- oder Dönerbuden. Weitere Spielorte wie in Wettbüros, am Kiosk, im Internet-Café oder in einem Verein kommen, zusammen mit den sonstigen Spielorten, auf 11,8 %.

Während im Jahr 2007 noch am häufigsten in Gaststätten an Automaten gespielt wurde, liegt dieser Spielort im Jahr 2009 etwa gleichauf mit den Spielhallen, die dann in den Folgerhebungsjahren an der Spitze der Nennungshäufigkeiten bleiben und im Jahr 2013 sogar doppelt so häufig angegeben wurden wie Gaststätten. Erst im Jahr 2015 erhöht sich der Anteil des Automatenspiels in Gaststätten wieder (von 26,3 % auf 37,5 %), während der entsprechende Anteil in Spielhallen erstmals seit Beginn der Studienserie im Jahr 2007 rückläufig ist (von 68,0 % auf 54,8 %).

Tabelle 20: Spielorte von Geldspielautomatenspielen

	2007		2009		2011		2013		2015	
	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
Gaststätten	86	43,4	82	42,3	120	33,3	140	26,3	118	37,5
Imbiss-/ Dönerbuden	54	27,4	40	16,6	62	20,6	78	14,5	81	21,8
Wettbüro	--	--	--	--	--	--	--	--	10	2,5
Kiosk	--	--	--	--	--	--	--	--	9	4,9
Internet-Café	--	--	--	--	--	--	--	--	3	0,7
in einem Verein	--	--	--	--	--	--	--	--	2	1,5
Sonstige Spielorte	10	5,0	9	2,9	17	4,1	33	3,2	14	2,2

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

Vergleicht man bei der Geldspielautomatennutzung die Spielorte nach dem Geschlecht, so zeigt sich, dass weibliche Befragte Spielhallen bevorzugen (60,5 % vs. 53,4 % der männlichen). Ein weiterer Unterschied besteht darin, dass Internet-Cafés und Kioske von Automatenspielerinnen als Spielort überhaupt nicht angegeben werden.

Spielhäufigkeit. Im Jahr 2015 spielen 0,4 % der Befragten mindestens wöchentlich, 0,1 % 2-3 mal im Monat, 0,5 % einmal im Monat und 1,6 % 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 (0,9 %).

Gegenüber 2013 gibt es im Jahr 2015 nur in der Spielhäufigkeitskategorie ‚2-3 mal im Monat‘ eine statistisch signifikante Abnahme um 0,3 Prozentpunkte. Dieser Effekt wird durch eine Abnahme der Nennungshäufigkeit in dieser Kategorie bei den männlichen Befragten bedingt.

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

	gesamt					männlich					weiblich				
	2007	2009	2011	2013	2015	2007	2009	2011	2013	2015	2007	2009	2011	2013	2015
insgesamt															
●●●●	0,1*	0,4	0,2	0,9	0,4	0,2*	0,6	0,3*	1,4	0,7	0,0	0,1	0,1	0,3*	0,0
●●●	0,2	0,3*	0,2	0,4*	0,1	0,4	0,5*	0,3	0,7*	0,2	0,1	0,1	0,0	0,1	0,1
●●	0,3	0,4	0,4	0,7	0,5	0,6	0,8	0,6	1,3	1,0	0,0	0,0	0,1	0,1	0,1
●	1,6	1,7	2,2	1,7	1,6	2,5	2,4	3,3	2,4	2,3	0,6	0,9	1,0	1,0	0,9
○	97,7	97,3	97,1	96,3	97,4	96,2	95,7	95,4	94,1	95,9	99,3	98,8	98,8	98,5	99,0
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	0,0	0,0	0,0

Angaben in Prozent;

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 = 11.500;

*) Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren (Test mit multinomialer logistischer Regression, Referenzjahr: 2015, Kovariaten: Alter und ggf. Geschlecht, redundanter Parameter: nicht gespielt/weiß nicht/keine Angabe).

Spieleinsätze. Die monatlichen Ausgaben für Geldspielautomaten betragen im Jahr 2015 pro Person im Median 5 Euro (IQB: 2 bis 18 Euro, männliche Automatenspieler: 5 Euro, weibliche: 2,5 Euro). Gegenüber 2013 haben sich die Ausgaben damit halbiert und liegen wieder auf dem Niveau wie in den Jahren 2009 und 2011.

Spieldauer pro Spieltag. Über drei Viertel der Befragten, die in den letzten 12 Monaten vor der Befragung im Jahr 2015 an Geldspielautomaten in Gaststätten, Spielhallen etc. gespielt haben (76,0 %), geben bis zu eine Stunde pro Spieltag an. Weitere 12,1 % spielen ein bis zwei Stunden, 2,6 % zwei bis drei Stunden und 9,3 % länger als 3 Stunden pro Spieltag. Mehr als drei Stunden spielen dabei vor

allem männliche Automatenspieler (10,9 % gegenüber 2,9 % der weiblichen). Im Vergleich zu 2013 hat sich der Anteil derjenigen, die mehr als zwei Stunden täglich spielen, im Jahr 2015 deutlich reduziert (2013: 19,1 %, 2015: 11,9 %).

Die durchschnittliche tägliche Zeit, die mit dem Automatenspiel verbracht wird, beträgt im Jahr 2015 ca. 74 Minuten. Männliche Automatenspieler verbringen im Mittel mehr Zeit pro Tag am Gerät als weibliche (ca. 79 Minuten vs. ca. 57 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 damit für 2015 nun ein Rückgang konstatieren. Dieser findet sich bei beiden Geschlechtern gleichermaßen.

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 Beratungsanspruchnahme

Die Fragestellungen lauten: „Haben Sie sich selber einmal in den letzten zwölf Monaten durch Ihr eigenes Wetten oder Spielen mit Geldeinsatz belastet gefühlt?“ und „Haben Sie sich schon einmal beraten lassen, weil Sie sich durch Ihr eigenes Wetten und Spielen mit Geldeinsatz belastet fühlen?“

2,5 % der Befragten, die in den letzten 12 Monaten an irgendeinem Glücksspiel teilgenommen hatten, geben im Jahr 2015 an, dass sie sich schon einmal durch Wetten oder Spielen mit Geldeinsatz belastet gefühlt haben. Männliche Befragte nennen mit Ausnahme der initialen Erhebung in allen Erhebungsjahren ein solches Belastungsgefühl statistisch signifikant häufiger als weibliche (2015: 3,7 % vs. 0,7 %). Im Vergleich der fünf Erhebungszeitpunkte zeigt sich, dass die Angaben zu subjektiv empfundenen Belastungen schwanken (Tabelle 22). Im Jahr 2013 wird mit 6,4 % die absolut höchste Quote erreicht.

Von den Personen, die im Jahr 2015 eine subjektive Belastung angegeben haben, berichten 23,5 %, dass sie sich schon einmal beraten lassen haben. Es handelt sich dabei ausschließlich um männliche Befragte (26,9 %). Auch hier schwanken die Angaben zwischen den Erhebungszeitpunkten erheblich.

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

	2007	2009	2011	2013	2015
	%	%	%	%	%
Subjektiv empfundene Belastung					
insges.	3,0	2,9	2,6	4,3	2,5
männl.	3,1	3,7	3,3	6,4	3,7
weibl.	3,0	1,8	1,6	1,7	0,7
davon Beratungsinanspruchnahme					
insges.	7,6	12,6	8,6	7,9	23,5
männl.	11,2	16,2	7,8	3,2	26,9
weibl.	3,0	2,6	10,7	29,9	0,0

n Befragte mit Belastung: 2007: 142, 2009: 118, 2011: 111, 2013: 111, 2015: 84.
Bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: „Dual Frame“-Stichprobe;

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 2015 lassen sich ungewichtet 30 Personen als (wahrscheinlich) pathologisch Glücksspielende klassifizieren (Tabelle 23). Dies entspricht einer Prävalenz in der 16- bis 70-jährigen Bevölkerung von 0,37 %. Es handelt sich dabei ausschließlich um Erwachsene, da bei den befragten Jugendlichen aufgrund des verwendeten SOGS-RA kein pathologisches Glücksspiel klassifiziert wird. Weitere 50 Befragte können als problematisch Glücksspielende klassifiziert werden. Ihr Anteil an der Gesamtstichprobe beträgt 0,42 %. Der Anteil der in der Befragung 2015 mindestens problematisch Glücksspielenden beträgt damit zusammengenommen 0,79 %.

4,41 % der Befragten lassen sich 2015 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 65-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	(6,01-7,86)	249	4,75*	(4,10-5,49)
2011	534	5,46*	(4,85-6,15)	346	7,17	(6,15-8,34)	188	3,73	(3,09-4,09)
2013	533	4,05	(3,52-4,66)	325	5,04	(4,16-6,11)	208	3,03	(2,49-3,69)
2015	548	4,41	(3,80-5,11)	347	5,67	(4,64-6,91)	201	3,14	(2,57-3,84)
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	0,68	(0,34-1,37)	37	1,16	(0,57-1,35)	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)
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	(0,39-1,71)	31	1,31	(0,55-3,12)	13	0,31	(0,10-0,93)
2015	30	0,37	(0,19-0,72)	26	0,68	(0,33-1,38)	4	0,07	(0,02-0,20)

Basis: alle Befragten, 2007: n=10.001, 2009: n=10.000, 2011: n=10.002, 2013: n= 11.500; 2015: n =11.501

Bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: „Dual Frame“-Stichprobe; 2015: 16-70 Jahre

n = ungewichtete Fallzahlen, % = gewichtet;

* = statistisch signifikante Unterschiede (Test mit binär-logistischer Regression; Referenzjahr: 2015).

Der Anteil der männlichen Befragten, die sich als pathologisch oder problematisch Glücksspielende klassifizieren lassen, beträgt in der Befragung 2015 1,34 %, der entsprechende Anteil bei den weiblichen 0,25 %. Damit ist diese Quote im Jahr 2015 bei männlichen Personen mehr als fünfmal so hoch wie bei den weiblichen. Der Anteil letzterer geht dabei im Jahr 2015 gegen Null und spiegelt einen über die Erhebungszeitpunkte anhaltenden Rückgang sowohl der problematisch als auch der pathologisch spielenden weiblichen Befragten wider.

Im Vergleich der fünf Erhebungen zeigt sich, dass die Prävalenzen problematischen und pathologischen Glücksspielens in der Befragung 2015 wieder ungefähr auf der Höhe der Jahre 2009 und 2011 liegen. Weder der Anstieg im Jahr 2013 noch der erneute Rückgang im Jahr 2015 ist statistisch signifikant in Relation zur jeweils vorangegangenen Erhebung. Dies gilt für beide Geschlechter. Auch der Anteil der als „auffällig“ spielend klassifizierten Befragten hat sich im Jahr 2015 bei beiden Geschlechtern gegenüber 2013 nur geringfügig verändert.

Der Rückgang der Anteile problematischer und pathologischer Spieler im Jahr 2015 korrespondiert mit dem Rückgang der Glücksspielteilnahme insgesamt. Daher und auch aufgrund des in 2015 gegenüber den vorangegangenen Befragungen wiederum erweiterten Glücksspielspektrums erscheint es sinnvoll, zur besseren Einschätzbarkeit 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). Auch bei der Analyse dieser Personengruppe zeigen sich 2015 deutliche Rückgänge der Anteile problema-

tisch und pathologisch Spielender. Betrugen diese Anteile 2013 1,67 % und 2,07 %, so ergeben sich 2015 1,14 % und 1,01 %. Die entsprechenden Werte für männliche Befragte lauten im Jahr 2013 2,53 % und 2,98 % und im Jahr 2015 1,55 % und 1,58 %. Bei weiblichen Befragten ergeben sich entsprechende Quoten von 0,55 % und 0,89 % in 2013 und 0,58 % und 0,22 % in 2015. Auch bei den Glücksspielenden zeigt sich damit im Jahr 2015 gegenüber 2013 ein Rückgang insbesondere beim Anteil pathologisch Spielender und hier wiederum etwas stärker bei weiblichen als bei männlichen.

Hochgerechnet auf die 16- bis 70-jährige Bevölkerung in Deutschland kann damit für 2015 von ca. 153 Tsd. bis ca. 382 Tsd. problematisch und ca. 111 Tsd. bis ca. 415 Tsd. pathologisch Glücksspielenden ausgegangen werden (Angabe jeweils der 95%-Konfidenzintervalle).

Bei Bezugnahme lediglich auf die Festnetzstichprobe (und damit auf den bis 2011 verwendeten Auswahlrahmen bei der Stichprobenziehung) wären im Jahr 2015 0,34 % der Befragten als problematisch und 0,32 % als pathologisch zu klassifizieren. Die Quote liegt damit geringfügig niedriger als im „Dual Frame“-Auswahlrahmen. Die entsprechenden Schätzungen (95 %-Vertrauensintervalle) in der Bevölkerung lauteten: 123 Tsd. bis ca. 307 Tsd. für problematisches und ca. 105 Tsd. bis ca. 327 Tsd. für pathologisches Glücksspiel. Einschränkend ist diesen Schätzungen auf Bevölkerungsebene hinzuzufügen, dass nicht alle Personen in Deutschland über einen Telefonanschluss verfügen und die Befragten für eine Teilnahme am Interview der deutschen Sprache mächtig sein mussten. Da der Anteil dieser Personengruppe an der Gesamtbevölkerung unbekannt ist, überschätzen die angegebenen Zahlen die tatsächlichen Verhältnisse geringfügig.

Im Folgenden werden die im Glücksspiel-Survey 2015 nach SOGS klassifizierten Befragten differenziert nach einigen soziodemographischen Merkmalen betrachtet sowie in Bezug auf einige Glücksspielverhaltensmerkmale. Basis sind wiederum 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 (2,69 %) und 36 bis 45 Jahre (2,43 %). Deutlich geringer ist die Belastungsquote dagegen in den beiden höheren Altersgruppen der Männer: 0,74 % unter den 46- bis 55-Jährigen und 1,10 % unter den 56- bis 70-Jährigen. Unter den 273 im Jahr 2015 erstmals befragten 66- bis 70-Jährigen findet sich nur eine männliche Person, die eine problematische Glücksspielausprägung aufweist. Die Quoten unter den männlichen Befragten sind in allen Altersgruppen deutlich höher als unter den weiblichen. Werden nur erwachsene Befragte betrachtet, ergibt sich in etwa die gleiche Quote wie in der Gesamtstichprobe (vgl. Tabelle 23). 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 2015

Altersgruppe	Gesamt		männlich		weiblich	
	n	Zeilen %	n	Zeilen %	N	Zeilen %
16 bis 17	2	0,37	2	0,71	0	0,00
18 bis 20	9	1,15	5	1,19	4	1,12
21 bis 25	22	1,40	21	2,69	1	0,06
26 bis 35	18	0,63	14	0,87	4	0,37
36 bis 45	16	1,44	10	2,43	6	0,43
46 bis 55	7	0,38	6	0,74	1	0,05
56 bis 70	6	0,65	5	1,10	1	0,17
Erwachsene	78	0,81	61	1,36	17	0,25

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 0,97 %, unter Befragten mit (Fach-)Abitur hingegen lediglich 0,49 %. Unter den Befragten mit Migrationshintergrund beträgt der entsprechende Anteil 1,80% (vs. 0,58 % ohne Migrationshintergrund).

Bei Betrachtung einiger zentraler Glücksspielverhaltensmerkmale ergeben sich folgende Erkenntnisse hinsichtlich einer Einstufung als mindestens problematisch Glücksspieler: Von den Mehrfachspielenden (mindestens zwei Glücksspiele im zurückliegenden Jahreszeitraum gespielt) weisen 3,0 % ein mindestens problematisches Glücksspielverhalten auf, von den Einfachspielenden dagegen lediglich 1,5 %. Von den regelmäßigen Spielern (mindestens wöchentliches Spielen, bezogen auf irgendein Glücksspiel) lassen sich 4,3 % als mindestens problematischer Spieler klassifizieren, von den seltener an Glücksspielen teilnehmenden Befragten dagegen lediglich 1,4 %. Und unter den Befragten, die monatlich eine Mindestsumme von 100 Euro für Glücksspiele einsetzen, ergibt sich ein entsprechender Prozentanteil von 8,3 (vs. 1,1 %).

Zur Bestimmung des Risikos für mindestens problematisches Spielverhalten lassen sich verschiedene Merkmale aus den drei großen Bereichen Person, soziale Umwelt und Spielumgebung heranziehen, deren Berechnung und Interpretation den Rahmen dieses Berichtes sprengen würden. Gleichwohl wurde ein multivariates Modell mit soziodemografischen und Spielverhaltensmerkmalen gerechnet¹², dessen Ergebnisse sich wie folgt zusammenfassen lassen: Ein statistisch signifikant erhöhtes Risiko

¹² Multiple logistische Regression, unabhängige Variablen: 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.

findet sich bei männlichem Geschlecht, einem Alter bis 25 Jahre, einem niedrigen Bildungsstatus, bei einem Migrationshintergrund 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. Es ergeben sich folgende Zahlen (Tabelle 25):

Tabelle 25: Verteilung ausgewählter soziodemografischer und glücksspielverhaltensbezogener Merkmalsausprägungen nach Klassifizierung im SOGS (2015)

Klassifizierung nach SOGS	unproble-	auffällig	mind. proble-
	matisch (n = 3.713)	(n = 542)	matisch (n = 80)
	Spalten %	Spalten %	Spalten %
männlich	54,5	64,4	84,7*
≤ 25 Jahre	11,8	20,8*	22,7*
max. Hauptschulabschluss	32,7	40,3	43,8*
erwerbslos	2,8	4,0	2,9
Migrationshintergrund	13,5	23,2	40,0*
Einkommen < 1.500 Euro	13,8	24,3	22,8
Mehrfachspieler ¹	46,8	49,1	64,4*
Regelmäßiger Spieler ²	26,5	24,9	53,7*
mind. 100 Euro Geldeinsatz ³	13,1	14,8	54,4*

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).

*) Sign. Unterschiede zwischen den nach SOGS gebildeten Gruppen (Test mit binär-logistischer Regression, Referenzkategorie: Personen mit unproblematischem Glücksspielverhalten).

Von den 2015 nach SOGS ermittelten Befragten mit mindestens problematischem Spielverhalten sind 84,7 % männlich. Diese Quote ist deutlich höher als bei den übrigen nach SOGS gebildeten Kategorien (auffällige Spieler: 64,4 %, unproblematische Spieler: 56,9 %).

22,7 % der Spieler mit mindestens problematischem Glücksspielverhalten sind bis 25 Jahre alt. Unter den auffällig Glücksspielenden beträgt dieser Anteil 20,8 % und unter Personen mit unproblematischem Spielverhalten 11,8 %. Auch der Altersdurchschnitt der erstgenannten Gruppe liegt mit 39,8 Jahren statistisch signifikant niedriger als der der Personen mit unproblematischem Spielverhalten (43,0 Jahre, auffällige: 40,4 Jahre). 43,8 % der Befragten mit mindestens problematischem Glücksspielverhalten geben maximal einen Hauptschulabschluss an, gegenüber 40,3 % der auffälligen und

32,7 % der problemfreien Spieler. 2,9 % sind erwerbslos (vs. 4,0 % bzw. 2,8 %), 40,0 % haben einen Migrationshintergrund (vs. 23,2 % und 13,5 %).

Eine differenzierte Betrachtung nach Ethnizität/Herkunftsland 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 (20,2 % vs. 2,0 % bei den auffälligen und vs. 2,15 % bei den problemfrei Spielenden).

Der Anteil der Mehrfachspielenden unter den Befragten mit mindestens problematischem Glücksspielverhalten beträgt 64,4 %, bei den auffällig Spielenden 49,1 % und bei den unproblematisch Spielenden 46,8 %. Analog verhält es sich mit den Spielhäufigkeiten und den Spieleinsätzen: Regelmäßiges Spielen geben 53,7 % der erstgenannten Gruppe an, 24,9 % der auffällig und 26,5 % der unauffällig Spielenden. Bei den unproblematisch Glücksspielenden beträgt der Anteil derjenigen, die monatlich 100 Euro und mehr für (irgendein) Glücksspiel ausgeben, bei Befragten mit mindestens problematischem Glücksspielverhalten 54,4 %, bei auffällig Spielenden 14,8 % und bei den unproblematisch Spielenden 13,1 %. Die entsprechenden Daten aus den vorangegangenen Glücksspielerhebungen der BZgA zeigen allerdings, dass die genannten Merkmalsanteile im Zeitvergleich zum Teil starken Schwankungen unterliegen (siehe BZgA, 2014).

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 2015 deutliche Unterschiede zwischen den drei Gruppen hinsichtlich der jeweiligen Glücksspielpräferenz auf (siehe hierzu Tabelle 44 im Anhang). 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 Geldspielautomaten, Sportwetten (insbes. Live-Wetten und Oddset-Spielangebote), Casinospiele im Internet und Keno. Die Spielpräferenz in der jeweiligen Spielergruppe lässt sich anhand der Unterschiedlichkeit der jeweiligen Quoten ablesen: Danach beträgt bei Geldspielautomaten der Anteil derjenigen, die in den letzten zwölf Monaten das jeweilige Glücksspiel gespielt haben, in der Gruppe mit mindestens problematischem Spielverhalten das 7,5-fache und bei Sportwetten das 2,2-fache (jeweils im Vergleich zu

Personen mit unproblematischem Glücksspielverhalten). Dagegen werden das Lottospiel „6 aus 49“ sowie die verschiedenen Lotterien von Befragten mit mindestens problematischem Glücksspielverhalten zumeist weniger oder ungefähr gleich häufig angegeben als von den anderen beiden nach SOGS klassifizierten Gruppen (Ausnahmen: Keno, Faktor 11,7, Deutsche Sportlotterie, Faktor 3,8, Klassenlotterien: Faktor 2,1, Bingo: Faktor 1,9).

Unterschiede zwischen den drei Spielergruppen in den Spielpräferenzen sind vor allem bedingt durch hohe Werte bei den mindestens problematisch Glücksspielenden, während sich auffällige und unproblematisch Spielende nur moderat unterscheiden. Bei einigen Glücksspielen finden sich allerdings auch beträchtliche Unterschiede zwischen Personen mit auffälligem Glücksspielverhalten und problemfrei spielenden Personen. Dies trifft auf Geldspielautomaten, Live-Wetten, die Glücksspirale, TV-Lotterien und andere Sportwetten zu.

Bringt man die Glücksspiele in eine Reihenfolge nach dem jeweiligen Anteil mindestens problematisch Glücksspielender an den Personen, die das betreffende Glücksspiel gespielt haben, finden sich für das Jahr 2015 auf den ersten fünf Plätzen mit abnehmenden Nennungshäufigkeiten Keno (23,2%), das kleine Spiel (19,8%), Geldspielautomaten (13,0%), Oddset-Wetten (12,5%) und das große Spiel in der Spielbank (11,7%, siehe Anhang, Tabelle 45). Am unteren Ende der Reihenfolge finden sich die Lotterien (inkl. Lotto „6 aus 49“: 1,6 %), unter denen sich für Klassenlotterien der höchste (4,1 %) und für die ‚anderen Lotterien‘ mit 0,3 % der geringste Anteil mindestens problematisch Spielender ermitteln lässt.

Im Vergleich der Glücksspiel-Surveys der BZgA 2009 bis 2015 variiert diese Reihenfolge jedoch erheblich. Es besteht allerdings eine relativ stabile Übereinstimmung hinsichtlich der Verortung von Geldspielautomaten und Sportwetten im oberen und der von Lotterien im unteren Risikobereich in der Reihenfolge. Über alle Erhebungsjahre gemittelt finden sich bei Geldspielautomaten mit 17,2 %, bei Internet-Casinospielen mit 13,1 % und bei Oddset-Wettangeboten mit 12,1 % die höchsten Anteile von Befragten mit mindestens problematischem Spielverhalten.

Zur Darstellung des „Glücksspielrisikos“ (Risiko für das Auftreten von Problemspielverhalten in Abhängigkeit der jeweils genutzten Glücksspiele, vgl. Bühringer Kraus, Sonntag et al., 2007) wurde schließlich 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. Die Teilnahme an Keno ist in dieser multivariaten Sichtweise mit einem knapp 9-fach höheren Risiko für mindestens problematisches Glücksspielverhalten verbunden (gegenüber Nicht-Teilnahme), das Spielen an Geldspielau-

tomaten mit einem knapp 6-fach höheren Risiko. Eine zweite Risikogruppe bilden aufgrund der jeweils ähnlich hohen Werte Spielbankangebote (kleines Spiel: 3,4-fach erhöhtes Risiko, großes Spiel: 2,2-fach erhöhtes Risiko) und Oddset-Sportwettenangebote (3,3-fach erhöht). Auch das privat organisierte Glücksspiel kann hier verortet werden (2,6-fach erhöhtes Risiko). Dagegen ergibt sich bei den Lotterien, mit Ausnahme von Keno, kein statistisch signifikant erhöhtes Risiko für mindestens problematisches Glücksspielverhalten. Die für jedes Glücksspiel einzeln ermittelten Risiken sind Tabelle 44 im Anhang zu entnehmen.

Zusammenfassend lässt sich damit feststellen, dass das Ausmaß glücksspiellozassoziierter Probleme mit den personalen Merkmalsausprägungen männliches Geschlecht, einem Alter unter 25, einem niedrigen Bildungsstatus und einem Migrationshintergrund korrespondiert. Darüber hinaus haben monatliche Geldeinsätze ab 100 Euro einen risikoe erhöhenden Effekt. Unter den verschiedenen Glücksspielformen erweist sich insbesondere die Nutzung von Keno, Geldspielautomaten, Oddset-Sportwettenangeboten und Glücksspielangeboten der Spielbanken als risikoreich. Entsprechend ergeben sich auch deutliche Unterschiede zwischen als unproblematisch bzw. 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. Tabelle 26 zeigt die durchschnittlichen Skalenwerte der GABS insgesamt sowie differenziert nach Geschlecht und Altersgruppen für alle fünf Erhebungszeitpunkte der BZgA-Glücksspielstudien.

Auch im Jahr 2015 finden sich bei männlichen Befragten deutlich höhere GABS-Mittelwerte als bei den weiblichen (männlich: 1,81, weiblich: 1,66, Unterschiede in allen Erhebungsjahren statistisch signifikant). Ebenso wie in den vorangegangenen Erhebungen sinkt der mittlere Skalenwert mit zunehmendem Alter, die Unterschiede zu den Jugendlichen sind in den Altersgruppen über 25 Jahre in allen Erhebungsjahren statistisch signifikant. Damit weisen insbesondere junge, männliche Befragte relativ hohe kognitive Verzerrungen auf.

Im Jahr 2013 war eine statistisch signifikante Zunahme des GABS-Mittelwertes gegenüber dem Jahr 2011 zu verzeichnen (in der Teilgruppenbetrachtung: bei den weiblichen Befragten und in der Altersgruppe der über 45-Jährigen). Dagegen gibt es im Jahr 2015 weder bei männlichen noch bei weiblichen Befragten, zudem in keiner der betrachteten Altersgruppen eine nennenswerte Veränderung gegenüber dem Jahr 2013.

Tabelle 26 Durchschnittliche Testwerte in der Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS) nach Geschlecht und Altersgruppen in den Glücksspiel-Surveys 2007 bis 2015

Erhebungsjahr	2007		2009		2011		2013		2015	
	Mw	Sd	Mw	Sd	Mw	Sd	Mw	Sd	Mw	Sd
Gesamt	1,82*	0,54	1,67*	0,51	1,67*	0,53	1,73	0,49	1,75	0,51
männlich	1,89*	0,55	1,74*	0,53	1,77	0,53	1,81	0,50	1,81	0,52
weiblich	1,74*	0,52	1,57*	0,47	1,55*	0,50	1,63	0,46	1,66	0,49
16 und 17 Jahre	2,36*	0,45	2,16	0,46	2,11	0,53	2,12	0,52	2,14	0,50
18 bis 20 Jahre	2,25*	0,46	2,03	0,52	2,02	0,52	1,97	0,47	2,01	0,49
21 bis 25 Jahre	2,07*	0,54	1,86	0,51	1,95	0,51	2,02	0,46	1,94	0,49
26 bis 35 Jahre	1,88*	0,52	1,74	0,49	1,81	0,52	1,82	0,50	1,80	0,50
36 bis 45 Jahre	1,80	0,51	1,63*	0,49	1,67	0,50	1,68	0,50	1,76	0,54
46 bis 55 Jahre	1,73	0,53	1,56*	0,48	1,58*	0,50	1,68	0,46	1,69	0,47
56 bis 65 Jahre ¹	1,63	0,52	1,53	0,47	1,44*	0,48	1,60	0,43	1,61	0,50

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: 2015;

Mw=Mittelwert, Sd: Standardabweichung;

1 im Jahr 2015: 56 bis 70 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).

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

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

An erster Stelle der in absteigender Reihenfolge der jeweils ermittelten GABS-Werte geordneten Glücksspiele stehen Internet-Casinospiele mit einem Mittelwert von 2,22. Es folgen mit nahezu gleichauf liegenden GABS-Werten die Deutsche Sportlotterie sowie das kleine und das große Spiel in der Spielbank (2,17/2,16). Am unteren Ende der Rangfolge aller Glücksspiele (nicht dargestellt) finden sich, wie auch schon bei der Erhebung 2013, die Lotterien (GABS-Mittelwert: $< 1,71$) mit einer Spannweite von 1,65 (Fernsehlotterien) bis 1,92 (Keno).

Tabelle 27: GABS-Werte bei Nutzung einzelner Glücksspiele (2015)

	Gesamt		männlich		weiblich	
	Mw	Sd	Mw	Sd	Mw	Sd
Internet-Casinospiele	2,22	0,47	2,22	0,47	2,22	0,45
Deutsche Sportlotterie	2,17	0,56	2,27	0,59	1,88	0,41
Kleines Spiel	2,17	0,83	2,28	0,88	1,77	0,49
Großes Spiel	2,16	0,68	2,26	0,70	1,88	0,53
Live-Wetten	2,11	0,51	2,17	0,50	1,71	0,40
Geldspielautomaten	2,09	0,58	2,15	0,60	1,82	0,44
priv. Glücksspiel	2,07	0,55	2,15	0,54	1,87	0,50
Oddset	2,01	0,51	2,02	0,51	1,79	0,47
„andere Sportwetten“	1,97	0,44	2,00	0,43	1,76	0,44
Keno	1,92	0,51	2,02	0,52	1,61	0,37

n= 4.391; sortiert nach absteigender Reihenfolge der GABS-Wert (Spalte ‚Gesamt‘),
Mw=Mittelwert, Sd: Standardabweichung;
Dargestellt sind die Glücksspiele mit den 10 höchsten GABS-Werten.

3.5 Motive des Glücksspiels

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

Im Jahr 2015 dominiert mit Abstand Geldgewinn als Motiv und stellt sich somit als Hauptmotiv dar (Tabelle 28). Im Jahr 2015 beträgt der Anteil derjenigen, die dieses Motiv nennen, 69,7 %. Dieser entspricht damit ungefähr denen der beiden vorangegangenen Erhebungen. Am zweithäufigsten, jedoch von weniger als der Hälfte derjenigen, die das zuvor erläuterte Motiv genannt haben, wird das Motiv ‚Aufregung‘ angegeben; im Jahr 2015 von 30,0 % der Befragten. An dritter Stelle liegt im Jahr 2015 mit 13,2 % das Motiv ‚Geselligkeit‘, an letzter Stelle mit 1,9 % das Motiv ‚ungestört sein‘.

Die jeweiligen Nennungsanteile der Glücksspielmotive im Jahr 2015 liegen überwiegend im Rahmen der jeweils entsprechenden Anteile zu den übrigen Erhebungszeitpunkten. Im Jahr 2015 erreicht allerdings das Motiv ‚sich auskennen‘ mit 6,3 % den höchsten Anteil und das Motiv ‚Aufregung‘ mit 30,0 % den niedrigsten. Die Reihenfolge der Nennungshäufigkeiten bleibt bei allen fünf Untersuchungszeitpunkten konstant. Gegenüber der Ausgangsmessung im Jahr 2007 wird im Jahr 2015 lediglich das Motiv ‚Entspannung‘ deutlich seltener angegeben. Gegenüber der vorangegangenen Erhebung (2013) hat sich nur beim Motiv ‚sich auskennen‘ etwas geändert: Der Anteil bei den männlichen Befragten hat deutlich zu- und der bei den weiblichen Befragten deutlich abgenommen.

Mit Ausnahme des Motivs ‚Geldgewinn‘ werden alle Motive deutlich häufiger von männlichen als von weiblichen Befragten angegeben. Dies trifft insbesondere zu für ‚sich auskennen‘ (im Jahr 2015: 9,7 % vs. 1,5 %). Dieses Motiv wird hier von männlichen Befragten, je nach Erhebungsjahr, etwa doppelt bis etwa viermal so häufig angegeben als von weiblichen.

Tabelle 28: Glücksspielmotive

Spiel- motiv	Geselligkeit		Geldgewinn		Entspannung		sich aus- kennen		Ablenkung		Aufregung		ungestört sein	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
insges.														
2007	791	14,4	3.869	71,9	579	10,3*	339	6,2	396	7,8	1.749	32,1	91	2,2
2009	658	12,8	3.900	73,8*	439	8,1	271	5,3	313	6,3	1.536	30,4	87	2,0
2011	926	15,8*	3.137	69,0	427	9,0	380	5,4	320	5,8	1.844	31,5	51	1,3
2013	810	13,1	3.138	71,4	380	8,4	314	5,1	267	6,1	1.769	32,4	67	2,4
2015	726	13,2	2.915	69,7	348	8,2	325	6,3	286	6,9	1.551	30,0	64	1,9
männlich														
2007	527	18,7	1.803	69,5	391	13,1	275	9,3	237	9,2	983	35,2	57	2,6
2009	435	16,5	1.833	72,0*	293	10,3	219	8,0	193	7,7	827	32,8	48	2,2
2011	675	20,5*	1.611	68,5	321	11,9	312	7,5	212	6,9	1.111	34,5	34	1,5
2013	582	16,5	1.652	71,3	295	11,2	256	6,7*	187	8,1	1.086	35,7	50	2,8
2015	504	15,6	1.630	68,8	265	10,6	284	9,7	213	8,8	982	33,2	47	2,3
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

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 (Test mit binär-logistischer Regression, Kontrollvariablen: Alter und ggf. Geschlecht);

n (abs.) 2007: 5.296-5.403, 2009: 5.176-5.378, 2011: 4.635-4.695, 2013: 4.671-4.676; 2015: 4.385-4.391.

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 2015 als problematisch oder pathologisch eingestuften Glücksspielern 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 bilden die Motive ‚Geldgewinn‘ (kein Unterschied zwischen den Gruppen) und ‚Geselligkeit‘ (mit zunehmendem Problemausmaß abnehmende Nennungshäufigkeit). Am deutlichsten fallen dabei die Zunahmen zwischen den auffälligen und den mindestens problematisch Glücksspielenden aus. Bspw. wird das Motiv ‚Aufregung‘ von 28,6 % der problemfrei spielenden Befragten genannt, von 33,6 % der als auffällig klassifizierten und von 59,7 % der mindestens problematisch Spielenden. Noch deutlicher sind die Unterschiede bei den Motiven ‚Entspannung‘ (7,7 %, 6,7 % und 37,6 %) und ‚Ablenkung‘ (5,9 %, 8,3 % und 38,1 %). Hier liegt für die Gruppe der Befragten mit mindestens problematischem Spielverhalten die Interpretation einer diesen Motiven gemein-

samen Dimension als Fluchtmotiv aus dem Alltag nahe. Die Unterschiede lassen sich zumeist bei beiden Geschlechtern feststellen.

3.6 Subjektive Gewinn- und Verlustbilanz

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

Im Jahr 2015 sagen lediglich 10,0 %, 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 2015 60 Euro (Interquartilbereich (IQB) = 20 bis 300 €). 2013 gaben 10,2 % an, dass sie in der Gesamtbilanz von Gewinnen und Verlusten einen Gewinn erzielt hatten (Median: 80 Euro, IQB = 20 bis 300 €).

Dagegen schätzen im Jahr 2015 62,5 %, dass sie einen Verlust erlitten haben. Auch die hier angegebenen Beträge schwanken erheblich: Im Median betragen sie 50 Euro, IQB = 20 bis 150 €). 2013 betrug dieser Anteil 64,7 % (Median: 60 Euro, IQB = 20 bis 200 €). Bei 27,1 % ist die Bilanz im Jahr 2015 nach eigener Einschätzung ausgeglichen (2013: 24,7 %).

Bei der Gewinn- und Verlustbilanz zeigen sich Geschlechts- und Altersunterschiede. Tendenziell geben männliche Befragte zu allen fünf Erhebungszeitpunkten geringfügig häufiger eine positive und weibliche Befragte geringfügig häufiger eine ausgeglichene Bilanz an. Die Schätzungen für die in den letzten 12 Monaten erzielten Gewinne und Verluste liegen dabei bei den männlichen Befragten, entsprechend den Ergebnissen zu den Spieleinsätzen (Kapitel 3.2.6), deutlich höher als bei den weiblichen. Für das Jahr 2015 geben männliche Befragte die subjektiv eingeschätzte Gewinnhöhe mit 120 Euro, die Verlusthöhe mit 80 Euro an, weibliche dagegen mit 60 bzw. 50 Euro (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 2015 stimmt mit denen der früheren Erhebungen relativ gut überein. Auch die Höhe der jeweils angegebenen Gewinn- und Verlustbeträge (Mediane) schwankt im Vergleich der fünf Glücksspiel-Surveys 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- und 17-jährige Jugendlichen ($n = 687$) dargestellt.

3.7.1 12-Monats-Prävalenzen Jugendlicher

Gemäß den Glücksspielstaatsverträgen ist Jugendlichen die Teilnahme an Glücksspielen grundsätzlich verboten. Gleichwohl ist es für einen beträchtlichen Teil der befragten 16- und 17-Jährigen Teil ihrer Freizeitbeschäftigung. Der Anteil der 16- und 17-jähriger Jugendlichen, die 2015 angeben, in den zwölf Monaten vor der Befragung irgendeines der erhobenen Glücksspiele gespielt zu haben, beträgt 18,2 %, was nach 2011 (31,5 %) und 2013 (19,9 %) einen abermaligen, wenn auch nur geringfügigen Rückgang bedeutet (Tabelle 29). Bei den Jungen beläuft sich dieser Anteil im Jahr 2015 auf 22,7 %, was auch gegenüber 2013 (28,7 %) einen statistisch signifikanten Rückgang darstellt, während er bei den Mädchen geringfügig zugelegt hat (2013: 10,8 %, 2015: 13,2 %).

Nahezu ebenso deutlich fallen die Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren bei den gewerblichen Glücksspielangeboten (d. h. alle Glücksspiele ohne privat organisiertes Glücksspiel) aus: Hier geht die 12-Monats-Prävalenz von 15,8 % im Jahr 2013 auf 14,6 % im Jahr 2015 zurück. Auch diese Abnahme ist ausschließlich durch eine deutliche Veränderung bei den Jungen bedingt (2013: 21,1 %, 2015: 17,4 %). Der entsprechende Anteil bei den Mädchen steigt dagegen geringfügig an.

Die meisten Glücksspiele werden auch im Jahr 2015 deutlich häufiger von Jungen als von Mädchen angegeben, lediglich bei Lotterien findet sich unter den Mädchen ein höherer Anteil. Die unterschiedlichen Häufigkeiten zwischen Jungen und Mädchen sind jedoch nur bei der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel sowie beim privaten Glücksspiel statistisch signifikant.

Im Gegensatz zu den Erwachsenen werden von den Jugendlichen auch im Jahr 2015 Sofortlotterien (9,2 %) wieder am meisten gespielt. Aber auch hier ist gegenüber dem Jahr 2013 ein Rückgang um 1,1 Prozentpunkte festzustellen. Auch das private Glücksspiel, welches an zweiter Stelle steht, ist, nach annähernd konstanten Anteilen in den Jahren 2007 bis 2011, im Jahr 2015 erneut zurückgegangen (2013: 8,2 %, 2015: 6,1 %).

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

	gesamt					Jungen					Mädchen				
	2007	2009	2011	2013	2015	2007	2009	2011	2013	2015	2007	2009	2011	2013	2015
Irgendein Glücksspiel ¹	26,6*	24,2	31,5*	19,9	18,2	32,0*	32,3	35,7*	28,7*	22,7	21,0*	15,9	27,0*	10,8	13,2
Gewerbliche Glücksspiele ^{1,2}	16,3	14,8	24,1*	15,8	14,6	20,7*	17,5	26,4*	21,1	17,4	11,9	12,1	21,7*	10,1	11,4
Sofortlotterien ³	10,8	8,1	15,6*	10,3	9,2	13,2	6,9	14,7	13,7	11,0	8,3	9,3	16,6*	6,8	7,3
priv. Glücksspiel	11,3*	12,1*	12,1*	8,2	6,1	15,4	21,1*	18,1*	13,1	9,8	7,1*	2,9	5,9	2,4	2,1
Geldspielautomaten	2,3	2,3	4,5*	2,6	2,5	4,3	3,8	6,8	4,0	3,7	0,3	0,8	2,2	1,2	1,2
Lotterien insges. ⁶	0,7	0,9	2,3	1,2	1,9	0,8	1,4	2,4	1,3	1,2	0,6	0,3*	2,3	1,1	2,6
Sportwetten insges. ⁴	4,1*	3,5	4,3*	4,7*	1,8	8,1*	6,0	5,2	7,2*	2,6	0,0	1,0	3,3	2,0	0,9
Lotto "6 aus 49"	3,1	2,7	1,7	1,3	1,4	2,7	3,6*	1,4	0,9	0,7	3,6	1,9	2,0	1,7	2,1
Live-Wetten	--	--	2,0	1,7	1,1	--	--	1,9	3,0	1,5	--	--	2,2	0,4	0,7
Bingo	--	--	1,9	1,2	0,9	--	--	2,1	1,3	1,0	--	--	1,6	1,1	0,8
Oddset-Spielangebote	2,2*	2,3*	1,7	1,4	0,6	4,3*	4,6*	3,3	2,3	1,1	0,0	0,0	0,0	0,5	0,0
'Andere Sportwetten' ⁵	1,2	0,3	1,9*	2,0*	0,5	2,4	0,6	2,7	3,5*	0,6	0,0	0,0	1,1	0,5	0,4
Eurojackpot	--	--	--	0,0	0,5	--	--	--	0,0	0,0	--	--	--	0,0	1,0
TV-Lotterien	0,0	0,5	0,4	0,0	0,3	0,0	0,7	0,0	0,0	0,2	0,0	0,3	0,7	0,0	0,4
Spiel 77/Super 6	1,4	1,4	0,3	0,2	0,3	1,3	2,1	0,3	0,4	0,5	1,5	0,6	0,3	0,0	0,0
Glücksspirale	--	--	0,1	0,1	0,2	--	--	0,3	0,3	0,0	--	--	0,0	0,0	0,3
Spielbank insges.	0,8	0,8	0,4	0,1	0,2	0,9	1,7*	0,7	0,3	0,0	0,6	0,0	0,1	0,0	0,3
Kleines Spiel	0,5	0,7	0,4	0,1	0,2	0,9	1,4	0,7	0,3	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,3
Pferdewetten	0,3	0,9	0,3	0,3	0,0	0,6	0,7	0,1	0,3	0,0	0,0	1,0	0,6	0,3	0,1
Klassenlotterien	0,5	0,4	0,0	0,0	0,0	0,3	0,7	0,0	0,0	0,0	0,6	0,0	0,0	0,0	0,0
'Andere Lotterien' ⁷	0,3	0,0	0,5	0,0	0,0	0,5	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	1,1	0,0	0,0
Keno	0,7	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	1,3	0,0	0,0	0,0	0,0
Plus 5	--	--	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	1,8	0,0	0,1	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,5	0,0
Großes Spiel	0,8	0,5	0,1	0,1	0,0	0,9	1,0	0,0	0,1	0,0	0,6	0,0	0,1	0,0	0,0
Internet-Casinospiele	0,5	0,2	0,1	0,1	0,0	0,9	0,3	0,0	0,2	0,0	0,0	0,0	0,1	0,0	0,0
Euromillions	--	--	--	0,0	0,0	--	--	--	0,0	0,0	--	--	--	0,0	0,0
Deutsche Sportlotterie	--	--	--	--	0,0	--	--	--	--	0,0	--	--	--	--	0,0

Legende zu Tabelle 29

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

Absteigende Sortierung nach Spalte „gesamt 2015“;

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 $n = 745-786$; 2015 $n = 683-686$;

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

-- 2007 und 2009 nicht erhoben;

1 2015 verändertes Glücksspielspektrum: zusätzlich Teilnahme an der Deutschen Sportlotterie;

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“ 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.

Anders als bei den Erwachsenen ist bei den Jugendlichen die 12-Monats-Prävalenz von Geldspielautomaten im Jahr 2015 praktisch konstant geblieben, nur bei den Jungen ist ein geringfügiger Rückgang zu beobachten (2013: 4,0 %, 2015: 3,7 %).

Bei Sportwetten findet sich 2015 gegenüber dem vorherigen Erhebungszeitpunkt ein statistisch signifikanter Rückgang, der wiederum durch eine deutliche Abnahme bei den Jungen bedingt ist (von 7,2 % auf 2,6 %). Bei Betrachtung der einzelnen Sportwetten tritt dieser Effekt lediglich noch bei den ‚anderen Sportwetten‘ auf.

Die Teilnahme von Jugendlichen an Lotto „6 aus 49“ ist seit der initialen Glücksspielerhebung 2007 sukzessive zurückgegangen, von 3,1 % auf 1,4 %. Auch hier ist dies durch eine rückläufige Teilnahmeentwicklung bei den Jungen bedingt, während die Quote bei den Mädchen gegenüber 2013 geringfügig zugenommen hat. Bei der Kategorie ‚Lotterien insgesamt‘ ist bei Jungen und Mädchen 2015 eine gegenläufige Entwicklung festzustellen: Während die 12-Monats-Prävalenz bei den Jungen annähernd konstant geblieben ist, hat sie sich bei den Mädchen mehr als verdoppelt (von 1,1 % im Jahr 2013 auf 2,6 % im Jahr 2015, n. s.).

Die 12-Monats-Prävalenzen der übrigen Glücksspiele rangieren bei den Jugendlichen 2015 auf durchweg niedrigem Niveau und sind im Vergleich der Erhebungszeitpunkte tendenziell rückläufig. Für Internet-Casinospiele bspw. ergab sich 2007 noch eine 12-Monats-Prävalenz von 0,5 %, während diese 2015 keiner der befragten Jugendlichen mehr angegeben hat. Erweitert man hier den Fokus auf Glücksspiele, bei denen es statt um richtiges Geld um Spielgeld oder Punkte geht, so ergibt sich auch hier, nach einem Spitzenwert der 12-Monats-Prävalenz von 6,9 % im Jahr 2011, für 2015 nur noch ein Wert von 1,5 %. Der Rückgang findet sich bei beiden Geschlechtern, dabei deutlicher bei Jungen (von 7,9 % im Jahr 2013 auf 2,2 % im Jahr 2015, Mädchen: von 1,4 % auf 0,8 %). Die Wahl der jeweiligen Spielvariante ist im Jahr 2015 dabei eindeutig: Entweder spielen die Jugendlichen um Geld oder um Punkte bzw. Spielgeld, aber nicht beide Varianten.

In Bezug auf die Nutzung von vom DLTB angebotenen Glücksspielen ergibt sich folgendes (vgl. auch S. 115): Lotto „6 aus 49“ gespielt zu haben geben 1,3 % der befragten 16- und 17-jährigen Jugendlichen an (Jungen: 0,5 %, Mädchen: 2,1 %). Eurojackpot gespielt zu haben geben 0,5 % der Jugendlichen an. Dabei handelt es sich ausschließlich um Mädchen, für die sich eine Spielbeteiligung von 1,0 % ergibt. Sofortlotterien werden von 4,1 % der Jugendlichen (5,6 %, 2,5 %) angegeben, Bingo von 0,2 % (beide Geschlechter) und die Glücksspirale von 0,1 % (nur Mädchen: 0,2 %). Die DLTB-Angebote ODDSET, Toto oder Keno hat im Jahr 2015 kein Jugendlicher gespielt.

Im Jahr 2015 beträgt der Anteil der Einfachspieler unter den 16- und 17-jährigen Jugendlichen 13,6 % und der der Mehrfachspieler (zwei oder mehr Glücksspiele angegeben) 4,4 %. Letzterer hat im Vergleich zu 2013 (5,9 %) deutlich abgenommen. Unter den Jungen beträgt der Anteil der Einfachspieler im Jahr 2015 16,6 % und unter den Mädchen 10,4 % (2013: 20,0 % und 7,8 %). Die entsprechenden

Anteile der Mehrfachspieler belaufen sich im Jahr 2015 auf 6,0 % bei den Jungen und 2,8 % bei den Mädchen (2013: 8,7 % und 2,9 %).

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. 36), so erweist sich im Jahr 2015 die Kategorie ‚seltener als einmal im Monat‘ mit 14,2 % darauf entfallende Nennungen als die mit Abstand am stärksten besetzte Kategorie. Dagegen sind die beiden Kategorien ‚2 bis 3 mal im Monat‘ und ‚mindestens wöchentlich‘ mit 0,9 % resp. 0,4 % vergleichsweise am schwächsten besetzt. Die drei höchsten Spielhäufigkeitskategorien sind dabei bei den Jungen wesentlich öfter belegt als bei den Mädchen.

Im Vergleich der Erhebungszeitpunkte nehmen im Jahr 2015 die Anteile aller Spielhäufigkeitskategorien nach bereits in 2013 erfolgten Rückgängen nochmals deutlich ab. Dies gilt für Jungen und Mädchen gleichermaßen, mit der Ausnahme, dass bei letzteren eine Zunahme in der Kategorie ‚seltener als einmal im Monat‘ zu konstatieren ist (bei im Zeitvergleich nahezu unveränderter Spielteilnahme insgesamt, 2013: 7,5 %, 2015: 11,9 %).

Auch hinsichtlich den Verteilungen der Spielhäufigkeitskategorien bei den in Tabelle 30 dargestellten einzelnen Glücksspielen zeigt sich, dass die 16- und 17-jährigen Jugendlichen im Jahr 2015 durchweg mit Abstand am häufigsten seltener als monatlich spielen. Höhere Spielhäufigkeiten werden kaum angegeben und sind zudem im Vergleich der fünf Erhebungszeitpunkte rückläufig (Ausnahme: Geldspielautomaten, bei denen sich die monatliche Spielweise von 0,4 % im Jahr 2013 auf 0,8 % im Jahr 2015 verdoppelt hat). Aufgrund der geringen Fallzahlen wird auf interferenzstatistische Angaben verzichtet.

Tabelle 30: Glücksspielhäufigkeit bei 16- und 17-jährigen Jugendlichen insges. und bei ausgewählten Glücksspielen nach Geschlecht und Erhebungsjahr

	gesamt					Jungen					Mädchen				
	2007	2009	2011	2013	2015	2007	2009	2011	2013	2015	2007	2009	2011	2013	2015
irgendein Glücksspiel*															
●●●●	2,0	2,8	2,6	1,4	0,4	3,2	5,5	4,8	1,7	0,7	0,7	0,1	0,3	1,2	0,0
●●●	4,6	2,1	1,5	1,4	0,9	4,7	4,2	2,1	2,3	1,8	4,5	0,0	0,9	0,4	0,0
●●	3,9	2,8	3,6	2,9	1,8	5,8	4,3	5,6	4,2	3,4	2,0	1,2	1,6	1,6	0,2
●	15,7	16,5	22,9	14,1	14,2	17,7	18,3	22,7	20,4	16,2	13,7	14,6	23,1	7,5	11,9
○	73,7	75,8	69,3	80,2	82,7	68,5	67,7	64,8	71,5	78,0	79,0	84,1	74,1	89,3	87,9
Sofortlotterien															
●●●●	0,0	0,4	0,2	0,3	0,1	0,0	0,7	0,4	0,0	0,1	0,0	0,0	0,0	0,6	0,0
●●●	1,4	0,5	0,2	0,3	0,1	1,5	1,0	0,2	0,6	0,1	1,3	0,0	0,3	0,0	0,0
●●	1,2	1,0	0,7	1,0	0,2	1,7	0,7	1,0	1,0	0,5	0,6	1,2	0,4	0,9	0,0
●	8,2	6,3	13,9	8,8	8,6	10,0	4,4	12,6	12,0	10,0	6,4	8,1	15,2	5,4	7,0
○	89,2	91,9	85,0	89,7	91,1	86,8	93,1	85,8	86,4	89,3	91,7	90,7	84,1	93,2	93,0
Lotto "6 aus 49"															
●●●●	0,3	0,0	0,1	0,2	0,0	0,6	0,0	0,1	0,1	0,0	0,0	0,1	0,0	0,2	0,0
●●●	1,1	0,0	0,0	0,0	0,0	1,4	0,0	0,0	0,0	0,0	0,7	0,0	0,0	0,0	0,0
●●	0,0	0,4	0,7	0,0	0,2	0,0	0,7	0,5	0,0	0,3	0,0	0,0	1,0	0,0	0,0
●	1,7	2,3	0,9	1,1	1,2	0,7	2,9	0,8	0,7	0,4	2,8	1,8	1,0	1,4	2,1
○	96,9	97,3	98,3	98,7	98,7	97,3	96,4	98,6	99,1	99,3	96,4	98,1	98,0	98,3	97,9
Sportwetten¹															
●●●●	0,0	0,9	0,9	0,4	0,1	0,0	1,6	1,8	0,9	0,2	0,0	0,1	0,0	0,0	0,0
●●●	1,2	0,3	0,3	0,4	0,6	2,3	0,6	0,6	0,7	1,1	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
●●	1,4	0,0	0,1	0,7	0,1	2,8	0,0	0,1	0,9	0,2	0,0	0,0	0,0	0,5	0,0
●	1,5	1,7	3,0	3,1	1,0	3,0	3,2	2,7	4,6	1,1	0,0	0,2	3,3	1,5	0,9
○	95,9	97,1	95,7	95,3	98,2	91,9	94,6	94,9	92,8	97,4	100,0	99,7	96,7	98,0	99,1
Geldspielautomaten															
●●●●	0,0	0,4	0,1	0,3	0,0	0,0	0,7	0,3	0,7	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
●●●	0,2	0,0	0,3	0,2	0,0	0,3	0,0	0,6	0,4	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
●●	0,3	0,0	0,5	0,4	0,8	0,6	0,0	0,8	0,6	1,4	0,0	0,0	0,1	0,3	0,0
●	1,8	1,9	3,7	1,6	1,7	3,3	3,0	5,2	2,3	2,2	0,3	0,8	2,1	0,9	1,2
○	97,7	97,7	95,5	97,4	97,5	95,7	96,2	93,2	96,0	96,3	99,7	99,2	97,8	98,8	98,8
privates Glücksspiel															
●●●●	0,9	1,8	0,8	0,1	0,3	1,8	3,6	1,2	0,3	0,6	0,0	0,0	0,3	0,3	0,0
●●●	1,4	1,3	1,1	1,1	0,3	0,9	2,6	1,8	1,7	0,5	1,9	0,0	0,4	1,7	0,0
●●	1,9	2,4	2,5	1,2	0,8	3,1	4,3	4,3	2,1	1,5	0,7	0,3	0,6	2,1	0,0
●	7,1	6,6	7,8	5,7	4,8	9,5	10,6	10,8	9,6	7,2	4,5	2,5	4,6	9,6	2,1
○	88,7	87,9	87,9	91,8	93,9	84,6	78,9	81,9	86,3	90,2	92,9	97,1	94,1	86,3	97,9

Legende zu Tabelle 30

Angaben in Prozent; Bezug: letzte 12 Monate vor Befragung;

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;

Basis: Jugendliche mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz des jeweiligen Glücksspiels;

$n_{(abs.)}$: gesamt 2007 $n = 353-355$; gesamt 2009 $n = 297-298$; gesamt 2011 $n = 714-720$; gesamt 2013 $n = 745-786$; gesamt 2015 $n = 686-687$;

* Maximum der Spielhäufigkeiten aller Glücksspiele, für die Angaben zu Spielhäufigkeiten erhoben wurden;

1 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.

5,3 % geben im Jahr 2015 eine Teilnahme an Glücksspielen über die Lotto-Annahmestelle an. Dies ist gegenüber 2013 (5,6 %) nur ein geringer, gegenüber den vorangegangenen Erhebungen dagegen ein statistisch signifikanter Rückgang.

Über das Internet nehmen 1,2 % an Glücksspielen teil (inkl. Internet-Casinospiele). Gegenüber 2013 (1,8 %) ist der Anteil des Internets als Spielort damit leicht zurückgegangen. Dies ist bedingt durch einen Rückgang bei Jungen, während der entsprechende Anteil bei den Mädchen, wie schon 2013, mit 0,3 % konstant bleibt.

Der Anteil von Wettbüros als Spielort/Zugangsweg für Sportwetten beträgt 2015 0,7 % und ist damit seit der höchsten Ausprägung in 2011 (2,6 %) weiter rückläufig. Es sind überwiegend Jungen, die in Wettbüros an Sportwetten teilgenommen haben (1,0 %, Mädchen: 0,4 %).

Während Bank oder Post als Bezugsweg/Spielort für Jugendliche praktisch keine Rolle spielen, erreichen die ‚übrigen Bezugswege‘ (über Telefon, gewerbliche Anbieter wie Faber, bei Klassenlotterien auch Direktbezug bei den Anbietern und die explizit angebbare Kategorie ‚andere Wege‘) im Jahr 2015 bei Jugendlichen 5,7 % (nach 7,5 % im Jahr 2013).

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. ‚Andere Wege‘ sind, wenn nicht anders ausgewiesen, identisch mit der im Fragebogen erhobenen Restkategorie ‚andere Wege‘.

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

	gesamt					Jungen					Mädchen				
	2007	2009	2011	2013	2015	2007	2009	2011	2013	2015	2007	2009	2011	2013	2015
Sofortlotterien															
Lotto-Annahmest.	9,7*	6,7	8,7*	4,3	4,1	11,8*	5,7	9,9	5,6	5,6	7,7*	7,6*	7,4*	2,9	2,5
Internet	0,1	0,9	0,1	0,5	0,2	0,2	1,2	0,1	0,9	0,3	0,0	0,7	0,0	0,0	0,0
„andere Wege“	1,4*	0,5*	7,7	5,6	4,8	1,4	0,0	5,6	7,1	5,0	1,3	1,1	10,0	3,9	4,5
insges.	10,8	8,1	15,6*	10,3	9,2	13,2	6,9	14,7	13,7	11,0	8,3	9,3	16,6*	6,8	7,3
Lotto “6 aus 49”															
Lotto-Annahmest.	2,7	2,7	0,9	1,2	1,3	2,7	3,6*	1,2	0,9	0,5	2,8	1,9	0,7	1,5	2,1
Internet	0,4	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,1	0,7	0,0	0,0	0,0	0,0
andere ¹	0,3	0,0	0,8	0,1	0,0	0,0	0,0	0,3	0,0	0,0	0,6	0,0	1,3	0,1	0,0
insges.	3,1	2,7	1,7	1,3	1,3	2,7	3,6*	1,4	0,9	0,6	3,6	1,9	2,0	1,7	2,1
Oddset-Spielangebote															
Lotto-Annahmest.	1,9	1,9	0,5	0,4	0,0	3,7	3,7	0,9	0,5	0,0	0,0	0,0	0,0	0,3	0,0
Internet	0,0	0,4	0,0	0,0	0,3	0,0	0,7	0,0	0,0	0,5	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Wettbüro	0,0	0,0	1,2	0,8	0,3	0,0	0,0	2,4	1,3	0,6	0,0	0,0	0,0	0,3	0,0
Andere	0,3	0,1	0,0	0,2	0,1	0,6	0,2	0,0	0,5	0,2	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
insges.	2,2*	2,3*	1,7	1,4	0,6	4,3*	4,6*	3,3	2,3	1,1	0,0	0,0	0,0	0,5	0,0
Live-Wetten²															
Internet	--	--	0,7	0,3	0,6	--	--	0,2*	0,5	1,1	--	--	1,2	0,0	0,0
Wettbüro	--	--	1,2	0,9	0,4	--	--	1,8	1,6	0,4	--	--	0,7	0,1	0,3
andere Wege	--	--	0,1	0,6	0,2	--	--	0,0	0,9	0,0	--	--	0,3	0,3	0,4
insges.	--	--	2,0	1,7	1,1	--	--	1,9	3,0	1,5	--	--	2,2	0,4	0,7

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 $n = 352-355$; gesamt 2009 $n = 297-298$; gesamt 2011 $n = 714-720$; gesamt 2013 $n = 745-786$; gesamt 2015 $n = 686$; 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: 2015 DF, Kovariate ‚gesamt‘: Geschlecht);

Im Jahr 2015 werden von 4,1 % der 16- und 17-jährigen Jugendlichen Lose der Sofortlotterien über Lotto-Annahmestellen bezogen. Dieser Anteil hat sich damit gegenüber 2013 (4,3 %) nur geringfügig reduziert. In etwas höherem Umfang erwerben die Jugendlichen im Jahr 2015 Lose über ‚andere Wege‘ (4,8 %).

Bei Lotto „6 aus 49“ ist im Jahr 2015 der einzige Spielort/Bezugsweg die Lotto-Annahmestelle. 1,3 % der Jugendlichen haben diesen angegeben, insbesondere Mädchen (2,1 % vs. 0,5 % bei den Jungen). Der Anteil bei den Jungen ist gegenüber 2013 rückläufig, bei den Mädchen dagegen im gleichen Maß angestiegen.

Auch Eurojackpot (nur Mädchen, ohne Abbildung) wird im Jahr 2015 ausschließlich über Lotto-Annahmestellen gespielt.

Das DLTB-Angebot ODDSET (nur in Lotto-Annahmestellen) wird von den Jugendlichen im Jahr 2015 nicht mehr gespielt. Illegale Oddset-Angebote werden weiterhin, jedoch weniger häufig als im Survey 2013, über Internet oder in Wettbüros gespielt. Nutzer sind ausschließlich Jungen (0,5 % resp. 0,6 %).

Live-Wetten werden im Jahr 2015 am häufigsten über Internet gespielt (0,6 %), was sowohl im Vergleich zu den beiden anderen Spielorten/Bezugswegen bei Live-Wetten gilt als auch im Vergleich zu den Anteilen über Internet spielender Jugendlicher bei den anderen Glücksspielen. Der Anteil Jugendlicher, die an Live-Wetten in Wettbüros teilnehmen, ist im Jahr 2015 gegenüber den vorangegangenen Erhebungen rückläufig.

Im Vergleich der fünf 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 Lotto „6 aus 49“ ist unter den Mädchen seit 2013 eine leichte Zunahme der Teilnahme in Lotto-Annahmestellen festzustellen. Das Internet als Spielort/Bezugsweg spielt bei den hier betrachteten Glücksspielen für Jugendliche nur eine geringe 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- und 17-Jährige getätigt werden. Einbezogen sind dabei wiederum alle Jugendlichen (inkl. Nichtspieler).

13,3 % geben danach im Jahr 2015 bis zu 10 Euro im Monat als Spieleinsatz an, 2,6 % zwischen 10 und 20 Euro und weitere 1,2 % zwischen 20 und 50 Euro. Lediglich 0,4 % der Jugendlichen wenden monatlich mehr als 50 Euro für Glücksspiele auf. Jungen tätigen in den Kategorien bis 50 Euro mo-

natlich jeweils deutlich höhere Ausgaben als Mädchen. Monatliche Ausgaben von mehr als 50 Euro erfolgen dann ausschließlich von Jungen (0,8 %).

Im Vergleich der fünf Erhebungszeitpunkte gehen die Ausgaben der 16- und 17-jährigen Jugendlichen für Glücksspiele seit 2009 tendenziell langsam zurück. Am deutlichsten nimmt im Jahr 2015 der Anteil Jugendlicher mit monatlicher Ausgaben über 50 Euro ab (gegenüber 2013 um 1,1 Prozentpunkte).

Betrachtet man nur die Jugendlichen, die an mindestens einem Glücksspiel im zurückliegenden Jahreszeitraum teilgenommen haben, so ergeben sich im Jahr 2015 Ausgaben in Höhe von im Median 5 Euro (beider Geschlechter). Gegenüber 2013 (im Median 3 Euro) ist dies ein leichter Anstieg.

3.7.5 Glücksspiel motive 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 2015 sind es 51,2 %, die dieses Motiv nennen, welches dabei nur wenig vor dem Motiv ‚Geldgewinn‘ (48,0 %) liegt. Interessanterweise ist dies auf den hohen Nennungsanteil bei den Mädchen zurückzuführen (67,1 %), während von den Jungen nur 42,8 % dieses Motiv angegeben haben. Bei letzteren dominiert, wie bei den Erwachsenen, Geldgewinn als Hauptmotiv (47,5 %). An dritter Stelle der Nennungshäufigkeiten liegt im Jahr 2015 auch bei den Jugendlichen das Motiv ‚Geselligkeit‘ (24,7 %) und an letzter Stelle ebenfalls das Motiv ‚ungestört sein‘ (0,4 %).

Im Vergleich der fünf Erhebungszeitpunkte schwanken die Nennungsanteile der Glücksspiel motive deutlich stärker als bei den Erwachsenen, auch die Reihenfolge der Nennungen ist zudem nicht konstant. Gegenüber der Ausgangsmessung im Jahr 2007 werden im Jahr 2015 die meisten Glücksspiel motive seltener angegeben, was am stärksten für ‚Entspannung‘ zutrifft (2007: 20,9 %, 2015: 3,5 %).

Analog zu den Ergebnissen bei den Erwachsenen haben Jungen und Mädchen etwa gleich häufig Geldgewinn als Teilnahmemotiv angegeben. Die Nennungshäufigkeiten der übrigen Spiel motive unterscheiden sich zwar ebenfalls zwischen den Geschlechtern, jedoch, mit Ausnahme des Motivs ‚sich auskennen‘, genau entgegengesetzt wie bei den Erwachsenen. D. h., sie werden deutlich häufiger von Mädchen als von Jungen angegeben.

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

Spiel- motiv	Geselligkeit		Geldgewinn		Entspannung		sich aus- kennen		Ablenkung		Aufregung		ungestört sein	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
insges.														
2007	37	35,6	50	52,6	21	20,9	23	23,6	14	15,7	64	67,6	7	9,7
2009	20	30,2	53	76,8	5	6,8	11	12,4	7	9,8	38	50,0	3	3,8
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
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	39,1	33	76,6	4	8,8	10	17,1	6	13,2	28	58,7	2	4,5
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
Mädchen														
2007	12	34,4	22	60,3	8	21,7	5	11,7	5	15,3	20	56,9	2	9,0
2009	3	9,9	20	77,3	1	2,2	1	1,6	1	2,2	10	30,5	1	2,2
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

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 (Test mit binär-logistischer Regression, Kontrollvariablen: Alter und ggf. Geschlecht);

n (abs.) 2007: 97, 2009: 70, 2011: 212, 2013: 179, 2015: 132.

3.7.6 Jugendliche und Geldspielautomaten

In Kapitel 3.3 ergab sich bei den 16- und 17-jährigen Jugendlichen für das Erhebungsjahr 2015 eine 12-Monats-Prävalenz des Spielens an Geldspielautomaten von 2,5 % (*n*=16, Jungen: 3,7 %, Mädchen: 1,2 %). Diese 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.

12 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 gibt an, stets nur in Begleitung Erwachsener zu spielen, bei weiteren drei ist dies manchmal der Fall. 5 Jugendliche spielen allein, d. h., ohne Begleitung Erwachsener. Bei den 11 Jugendlichen, bei denen ein Erwachsener zumindest manchmal anwesend ist, spielen fünf Jugendliche ausschließlich mit eigenem Geld, drei bekommen manchmal und jeweils einer meistens oder immer Geld zum Spielen von der erwachsenen Person.

3.7.7 Glücksspielassoziierte Probleme bei Jugendlichen

Um die entsprechenden Quoten der Jugendlichen aus den vorangegangenen Surveys (ab 2009) mit denen aus dem Survey 2013 besser vergleichbar zu machen, sind in Tabelle 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 ergeben sich im Einzelnen folgende Zahlen:

Tabelle 33: *Verbreitung glücksspielassoziiertter Probleme bei 16- und 17-jährigen Jugendlichen nach Geschlecht und Erhebungsjahr (ab 2009)*

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

Basis: alle Jugendlichen (gültige Fälle, 2009: n=290; 2011: n=714; 2013: n=782; 2015: n=683;

Bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: „Dual Frame“-Stichprobe;

n = absolute, ungewichtete Fallzahlen, % = gewichtet;

* = statistisch signifikante Unterschiede (Test mit multinomial-logistischer Regression; Referenzjahr: 2015).

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).

Auffällig spielende Jugendliche: Im Jahr 2015 zeigt sich bei 1,75 % der 16- und 17-jährigen Jugendlichen ein auffälliges Glücksspielverhalten. Bei den Jungen fällt dieser Anteil ca. dreimal so hoch aus wie bei den Mädchen (2,59 % vs. 0,83%). Vergleicht man die Quoten mit der vorangegangenen Erhebung 2011, so zeigt sich, nach einem leichten Anstieg in 2011 gegenüber 2009, auch im Jahr 2015 ein erneuter leichter Rückgang ungefähr wieder auf den Wert von 2009. Während sich bei den Jungen kaum Unterschiede zwischen den drei Erhebungszeitpunkten 2009, 2011 und 2013 feststellen lassen, hat sich der Anteil bei den Mädchen 2013 mehr als halbiert und ist 2015 dann nur wieder vergleichsweise geringfügig angestiegen. Weder bei den Jungen noch bei den Mädchen ergeben sich 2015 statistisch signifikante Veränderungen gegenüber den früheren Erhebungszeitpunkten. Im Vergleich zu den Erwachsenen (4,49 %) zeigt sich damit im Jahr 2015 bei weniger als halb so vielen der befragten Jugendlichen ein auffälliges Glücksspielverhalten.

Problematisches Spielverhalten: Im Vergleich zu den erwachsenen Befragten findet sich unter den 16- und 17-jährigen Jugendlichen im Jahr 2015 ein nur wenig geringerer Anteil, der ein problematisches Glücksspielverhalten aufweist (0,37 % vs. 0,42 %). Gegenüber dem Jahr 2013 ist hier lediglich bei den Jungen nominell eine Zunahme zu beobachten (von 0,17 % auf 0,71 %), während der entsprechende Anteil der Mädchen bereits im Jahr 2013 zu vernachlässigen war und im Jahr 2015 ganz auf null zurückgeht. Die Veränderungen sind statistisch nicht signifikant.

Betrachtet man ausschließlich die Gruppe der 16- und 17-jährigen Jugendlichen, die die im zurückliegenden Jahreszeitraum an mindestens einem Glücksspiel teilgenommen haben, ist die Problemspielerquote von 4,50 % im Jahr 2009 auf 2,59 % im Jahr 2011 und dann auf 0,67 % im Jahr 2013 zurückgegangen und erst 2015 wieder angestiegen auf 2,07 % (n. s.).

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 17.3.2012 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 und in der Slowakei (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. 50 Cent 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 bei Lotto „6 aus 49“ mit einem im Jahr 2007 erzielten Rekordgewinn in Höhe von 38,4 Mio.

Aus dem Glücksspiel-Survey 2009 der BZgA ist bekannt, dass umso eher und auch umso anhaltender 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 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 dessen Gefährdungspotenzials.

Zur Umsetzung der wissenschaftlichen Begleitung wurde auch in den Fragebogen zum Glücksspiel-Survey 2015 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 ergänzt worden.

Daten zur Einführung des Eurojackpots lagen erstmals mit dem Glücksspiel-Survey der BZgA 2013 vor. Diese erfassten die Situation etwa ein Jahr nach dessen Einführung. Da keine Follow up-Daten von distinkten Eurojackpot-Spielenden vorliegen, handelt es sich 2015 erneut um eine zeitliche Einpunktbetrachtung. D. h., Änderungen in der Glücksspielnutzung im Vergleich zu 2013 lassen sich nur durch direkte Abfrage subjektiver Einschätzungen der Befragten ermitteln. Allerdings liegt im Jahr 2015 nun ein erweiterter Untersuchungszeitraum vor, der es ermöglicht, die Eurojackpot-Prävalenzen, auch relativ zu anderen Glücksspielen, im zeitlichen Trend zu vergleichen. Weitere Erkenntnisse zu Kanalisierungseffekten können nur indirekt aus den vorliegenden Daten abgeleitet werden.

Die Darstellung der Kennzahlen zum Eurojackpot folgt dem Schema bei den anderen Glücksspielen: 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 zunächst Eurojackpot-Spielenden charakterisiert und dann die Erkenntnisse, die mit dem in den BZgA-Glücksspiel-Survey 2015 integrierten, erweiterten Fragenkatalog zum Eurojackpot gewonnen wurden, dargestellt.

3.8.2 Charakteristika von Eurojackpot-Spielenden

Im Rahmen der Analysen zum Eurojackpot ist 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 2015 83 % der Eurojackpot-Spielenden in den zurückliegenden 12 Monaten auch Lotto „6 aus 49“ gespielt haben, die beiden Gruppen mithin eine beträchtliche Kongruenz aufweisen. Es ergeben sich folgende Unterschiede:

Eurojackpot-Spielende sind zu beiden Erhebungszeitpunkten 2013 und 2015 zu einem höheren Anteil männlichen Geschlechts als Lotto „6 aus 49“-Spielende und die restlichen Befragten. Im Altersgruppenvergleich mit den Lottospielenden fällt auf, dass Eurojackpot zu beiden 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 2015 höher als unter den Lottospielenden (10,6 % vs. 6,1 % bzw. 43,0 vs. 36,1 %) und der Anteil der über 45-Jährigen niedriger (46,2 % vs. 57,6 %). Die Altersmittelwerte unterscheiden sich erwartungsgemäß in beiden Gruppen aber nur unwesentlich. Eurojackpot-Spielende 2015: $43,3 \pm 12,3$ Jahre (2013: $44,1 \pm 12,2$ Jahre), Lottospielende: $46,3 \pm 12,4$ Jahre (2013: $45,8 \pm 12,2$ Jahre). Im Vergleich zu 2013 deutet sich damit eine leichte Altersschere an: Eurojackpot-Spielende werden in der zeitverlaufsbezogenen Betrachtung etwas jünger, Lottospielende etwas älter.

Tabelle 34: Charakteristika von Eurojackpot-Spielenden im Vergleich (2015)

Teilnahme an	Eurojackpot				Lotto „6 aus 49“				restliche Befragte			
	2013		2015		2013		2015		2013		2015	
Befragtenanteile	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
männlich	319	64,2	548	68,5	1.322	54,7	1.303	60,1	3.895	48,9	4.131	47,0
16-17 J.	0	0,0	2	0,2	13	0,1	9	0,2	772	4,0	677	3,8
18-25 J.	104	7,8	203	10,6	458	6,2	358	6,1	3.028	17,1	2.672	14,7
26-45 J.	298	46,0	392	43,0	1.292	39,6	993	36,1	3.294	39,7	3.192	35,5
über 45 J.	136	46,2	228	46,2	831	54,1	926	57,6	1.691	39,2	2.489	46,0
Schulbildung												
niedrig	66	33,5	95	36,5	331	34,7	289	39,2	893	33,6	838	32,3
mittel	218	37,8	238	32,4	943	36,4	720	31,7	2.388	29,2	2.368	31,5
hoch	238	26,8	458	29,5	1.233	26,6	1.181	27,5	4.159	28,8	4.453	29,2
sonstige	16	1,6	29	1,5	82	1,5	78	1,6	1.329	7,0	1.326	7,0
ledig	254	37,7	379	36,3	1.060	31,6	775	27,6	5.176	42,9	4.838	39,9
verheiratet	237	46,5	368	46,1	1.271	51,8	1.253	55,5	2.991	41,4	3.476	44,7
andere	46	15,8	76	17,4	260	16,4	249	16,9	612	15,7	674	15,4
erwerbslos	16	3,9	22	3,3	69	3,9	33	2,5	260	7,4	207	5,3
HH-einkommen												
< 1.500 €	57	11,3	59	16,3	254	13,5	142	15,7	1.316	25,1	855	21,5
1.500–3.000 €	240	58,8	313	46,8	1.130	57,3	802	47,4	3.145	50,0	2.888	48,1
> 3.000 €	169	29,9	323	36,9	857	29,2	926	36,9	2.400	24,9	2.725	30,4
Migr. hintergrund	102	23,5	158	15,7	422	19,7	361	14,1	2.026	20,2	1.672	18,5

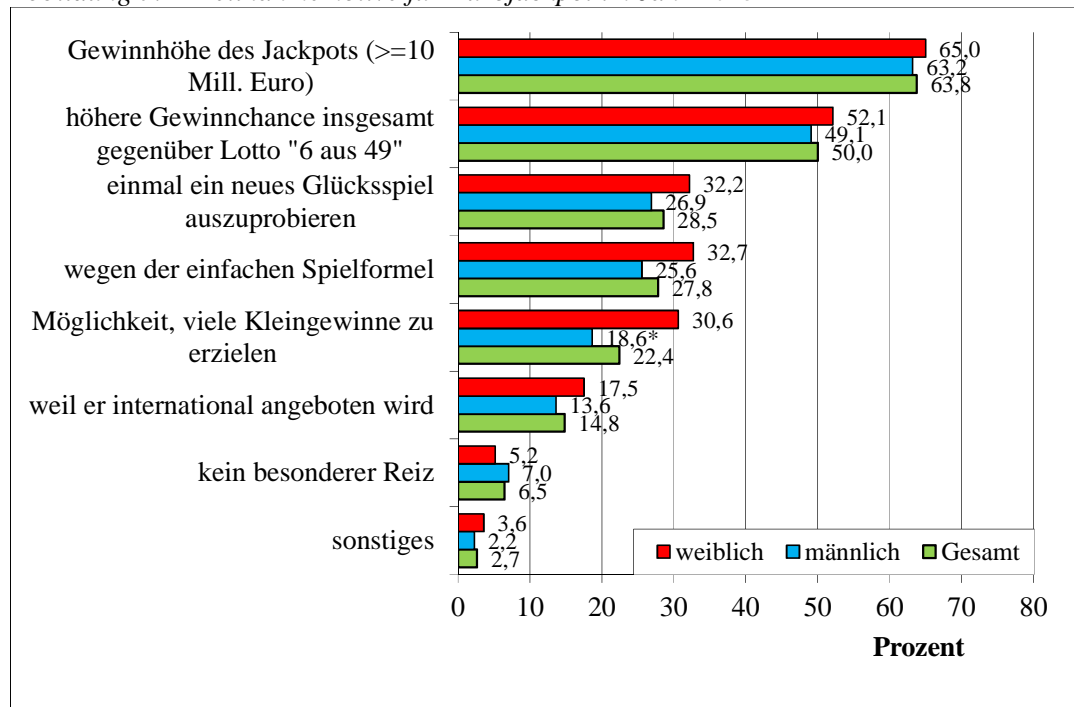
N Eurojackpot-Spieler: 2013: 539, 2015: 825; N Lottospieler: 2013: 2.598, 2015: 2.286; N restliche Befragte 2013: 8.801, 2015: 9.030; Bezugszeitraum: zurückliegende 12 Monate; % = Spaltenprozent, n = absolute, ungewichtete Fallzahlen; Schulbildung niedrig = max. Hauptschulabschluss, mittel= mittlere Reife, hoch = Fachhochschulabschluss oder höher. Sonstige: noch in Schule oder sonst. Abschluss.

Unter den Eurojackpot-Spielenden ist ein etwas höherer Anteil ledig (36,3 % vs. 27,6 %) und entsprechend ein etwas niedrigerer Anteil verheiratet (46,1 % vs. 55,5 %) als unter den Lottospielenden. Keine nennenswerten Unterschiede zwischen den beiden Gruppen sind bei der Schulbildung, dem Haushaltsnettoeinkommen und hinsichtlich eines Migrationshintergrundes festzustellen. Allerdings ist im Vergleich zu 2013 in beiden betrachteten Gruppen im Jahr 2015 der Anteil von Befragten mit Migrationshintergrund stärker zurückgegangen als in der Referenzgruppe der restlichen Befragten.

3.8.3 Teilnahmemotive für Eurojackpot

Neben den bei allen Glücksspielenden erhobenen allgemeinen Motiven der Glücksspielteilnahme werden beim Eurojackpot spezielle Teilnahmemotive abgefragt.

Abbildung 7: Teilnahmemotive für Eurojackpot im Jahr 2015



Basis: Befragte, in den letzten 12 Monaten Eurojackpot gespielt haben, Mehrfachnennungen;
 n ges.:825, n männlich: 548, n weiblich: 277;

*) Statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Geschlechtern, Test mit binär-logistischer Regression, kontrolliert für Alter.

63,8 % der Personen, die 2015 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 50,0 % an. An dritter Stelle findet sich das Motiv der Neugier, einmal ein neues Glücksspiel auszuprobieren zu wollen: Für 28,5 % der Eurojackpot-Spieler und –Spielerinnen ist dies von Bedeutung. Die einfache Spielformel bei Eurojackpot finden 27,8 % und die Möglichkeit, viele Kleingewinne zu erzielen, 22,4 % attraktiv. Deutlich weniger geben dagegen als Motiv an, dass das Glücksspiel international angeboten wird (14,8 %).

Die Spielermotive unterscheiden sich zwischen den Geschlechtern zumeist nur geringfügig. Eine Ausnahme ist Möglichkeit, viele Kleingewinne zu erzielen: Während dies für 30,6 % der weiblichen Befragten ein Motiv für die Spielteilnahme ist, ist es bei den männlichen nur bei 18,6 % der Fall.

Betrachtet man die Spielmotive differenziert nach Altersgruppen, so geht die Zustimmungseigung im Jahr 2015 nur beim Motiv ‚Gewinnhöhe des Jackpots‘ mit zunehmendem Alter tendenziell zurück. Bei den Nennungshäufigkeiten der weiteren Motive besteht kein klarer Zusammenhang zum Alter.

Im Vergleich zum Glücksspiel-Survey 2013 ergeben sich im Jahr 2015 bei den Teilnahmemotiven eine Reihe von Unterschieden: Zunächst werden 2015 alle Motive mit Ausnahme des Gewinnhöhe-Motivs deutlich seltener genannt als 2013. Dies betrifft insbesondere das Motiv, einmal ein neues Glücksspiel ausprobieren zu wollen. Sagten dies 2013 noch etwa die Hälfte der befragten Eurojackpot-Spielenden, sind es 2015 nur noch 28,5 %. Der Reiz des Neuen hat damit offenbar stark abgenommen. Auch die Nennungshäufigkeit der Gewinnhöhe als Motiv beim Eurojackpot reduziert sich um absolut 7,5 Prozentpunkte und die einer einfachen Spielformel und einer höheren Gewinnchance als bei Lotto um absolut jeweils ca. 4 Prozentpunkte. Der letztgenannte Rückgang wird dabei im Wesentlichen von männlichen Eurojackpot-Spielenden verursacht, während bei weiblichen diesbezüglich kaum ein Unterschied zwischen den beiden Erhebungsjahren besteht. Dagegen werden im Jahr 2015 die Motive Gewinnhöhe beim Eurojackpot und die international angebotene Spielmöglichkeit von absolut 7,3 % bzw. einem Prozent mehr der Eurojackpot-Spielenden angegeben als im Jahr 2013.

Wurde als Motiv die Gewinnhöhe des Jackpots genannt, sind die Eurojackpot-Spieler und –Spielerinnen, wie im Survey 2013, auch im Jahr 2015 gefragt worden, ob es für ihre Teilnahme an Eurojackpot eine Rolle gespielt hat, wie viele Millionen Euro als Gewinnsumme ausgespielt werden. 74,6 % der Befragten und damit absolut 8,5 Prozent mehr als im Jahr 2013 der hierzu Befragten bejahen dies (männliche Befragte: 76,8 % (2013: 68,4 %), weibliche: 70 % (62,2 %)).

17,1 % derjenigen, die in den letzten 12 Monaten Eurojackpot gespielt haben, setzen mehr Geld bei einzelnen Eurojackpot-Ziehungen ein, wenn der Jackpot groß ist. Dies ist ein deutlicher Anstieg gegenüber dem Anteil hierzu bereiter Spieler in der Befragung 2013 (7,5 %). Wie sich im Jahr 2015 diese Bereitschaft in Abhängigkeit verschiedener Jackpot-Höhen verteilt, ist Tabelle 35 zu entnehmen.

Tabelle 35: Wieviel Millionen Euro der Eurojackpot betragen muss, damit mehr Geld eingesetzt wird

Millionen Euro im Jackpot	2013	2015
	%	%
10 bis unter 15	34,9	25,7
15 bis unter 20	15,0	7,4
20 bis unter 25	18,6	16,7
25 bis unter 50	21,9	23,8
50 oder mehr	3,3	20,9
weiß nicht	4,4	5,4
k. A.	1,8	0,0

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: 102);

Für gut ein Viertel der Eurojackpot-Spielenden, die im Jahr 2015 bereit sind, mehr Geld einzusetzen bei einem hohen Jackpot (25,7 %), reicht ein Jackpot an der unteren Gewinnngarantiegrenze (10 bis 15 Mio. Euro) aus, um mehr Geld einzusetzen. 2013 betrug dieser Anteil noch 34,9 %. Weitere 7,4 % würden dies erst bei einem Ausspielbetrag zwischen 15 und 20 Mio. Euro tun (2013: 15 %), bei 16,7 % muss dieser Betrag zwischen 20 und 25 Mio. Euro liegen (2013: 18,6 %). 44,7 % würden erst ab einer Jackpot-Höhe von 25 Mio. Euro mitspielen (2013: 25,2 %).

Damit ist im Jahr 2015 unter den Eurojackpot-Spielenden im Vergleich zu 2013 eine deutliche Abnahme der Bereitschaft zu erkennen, auch bei niedrigen Jackpot-Höhen mehr Geld einzusetzen. Dagegen hat sich der Anteil derjenigen, die 50 oder mehr Millionen im Jackpot als Anreiz dafür sehen, auch mehr Geld einzusetzen, gegenüber 2013 mehr als versechsfacht. Dies könnte damit zusammenhängen, dass im Befragungszeitraum (April bis Juli 2015) am 15.5. auch tatsächlich ein Eurojackpot-Gewinn über 50 Millionen Euro realisiert wurde. Es unterscheiden sich jedoch weder die Nennungshäufigkeit des Motivs ‚Gewinnhöhe des Eurojackpots mindestens 10 Million‘ (vgl. Abbildung 7) in den Befragungen vor und nach diesem Datum noch die Anteile derjenigen, die angegeben haben, dass es für ihre Teilnahme an Eurojackpot eine Rolle gespielt hat, wie viele Millionen als Gewinnsumme ausgespielt werden oder derjenigen, die mehr Geld bei einzelnen Eurojackpot-Ziehungen einsetzen, wenn der Jackpot groß ist. Annähernd konstant bleibt im Vergleich der vor und nach diesem Datum Befragten auch der Anteil derjenigen in Tabelle 35, die über 50 Millionen als Betrag im Jackpot angegeben haben, um mehr Geld einzusetzen.

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 Fastgewinnen.

In einem Gutachten für den Fachbeirat Glücksspielsucht wird auf eine mögliche Suchtgefährdung des Eurojackpots aufgrund dessen Gewinnverteilungsstruktur abgehoben (Adams & Fiedler, 2010). Danach können Kleingewinne als Lockangebote angesehen werden, während ein hoher Jackpot die Phantasie befeuern und eine Trigger-Funktion zu suchtartigem Spielverhalten erhalten könnte, da es zu einer Überschätzung des Erwartungswertes der Lotterie durch die Spieler kommen könnte. In einer Stellungnahme Westlottos zu diesem Gutachten sowie wiederum in einer Replik auf diese seitens der Autoren des Gutachtens wird eine Gefährdungsminderung durch den gegenüber Lotto „6 aus 49“

höheren Spieleinsatz und die seltenere Ausspielung kontrovers beurteilt. Lediglich das Entfallen der Möglichkeit von Systemspielen wird übereinstimmend als suchtfahrmindernd 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 stehen eine verringerte Ereignisfrequenz und der derzeitige Verzicht auf das Angebot des als risikoreich eingestuften Systemspiels. Adams und Fiedler führen dazu in ihrem Gutachten für den Fachbeirat Glücksspiel aus: „Wenn ... das Suchtpotenzial der neuen beantragten Lotterie gering ist, sich die Nachfrage nach anderen Spielen mit hohem Suchtpotenzial durch die neue Lotterie verringern lässt und zudem die neu geschaffene Nachfrage eher gering ausfällt, geht das Gefährdungspotenzial des gesamten Marktes zurück und die Einführung von „Eurojackpot“ ist ... genehmigungsfähig“. Die Autoren argumentieren weiter, dass für die Höhe des Gefährdungspotenzials einer Lotterie auch die Auszahlungsstruktur von großer Bedeutung sei: Besteht diese vor allem aus mittleren Gewinnen wie z. B. bei Lotto „6 aus 49“, wird bei dieser Lotterie das Suchtpotenzial geringer eingeschätzt als bei einer Auszahlungsstruktur mit vielen Kleingewinnen (die als „Primer“ Spieler zum weiteren Spielen animieren) und nur wenigen Extremgewinnen, wie dies beim Eurojackpot der Fall ist.

Empirische Daten zum Zusammenhang zwischen der Teilnahme an Eurojackpot und dem Auftreten von problematischem oder pathologischem Glücksspielverhalten (=Problemspielverhalten) liegen aus den Glücksspiel-Surveys der BZgA 2013 und 2015 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 von Eurojackpots bestimmen:

- 1) der Anteil nach SOGS problematisch Spielender bei Personen, die 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,
- 3) das Risiko für Problemspielverhalten in Abhängigkeit der individuellen Glücksspielprävalenz bzw. -wahl und
- 4) die Ausprägung kognitiver Verzerrungen bei Eurojackpot-Spielenden.

Zu 1) Bei 14,39 % (2013: 11,70 %) der Eurojackpot-Spielenden zeigt sich im Jahr 2015 ein als auffällig einzustufendes Spielverhalten. Bei 1,60 % (0,78 %) findet sich ein problematisches und bei 0,93 % (1,69 %) ein pathologisches Spielverhalten (vgl. Tabelle 45). Vergleicht man diese Werte mit den jeweiligen Anteilen aller Befragten, die 2015 im zurückliegenden Jahreszeitraum an mindestens ei-

nem Glücksspiel teilgenommen haben (auffällig: 11,93 %, problematisch: 1,14 %, pathologisch: 1,01 %), so findet sich bei Eurojackpot-Spielenden lediglich ein etwas höherer Anteil problematischer Spieler. Während dies auch für Eurojackpot-Spieler gilt, findet sich bei Eurojackpot-Spielerinnen ein etwas höherer Anteil mit auffälligem Spielverhalten als bei allen Glücksspielerinnen (14,02 % vs. 10,20 %). In einer nach Problemspieleranteilen absteigend sortierten Liste aller Glücksspielformen findet sich Eurojackpot mit einem Wert von 2,53 % relativ weit am Ende wieder. Tabelle 45 im Anhang ist zu entnehmen, dass Eurojackpot ein ähnlich (niedriges) Gefährdungspotenzial aufweist wie Lotto „6 aus 49“ (1,9 %). Im Vergleich zum Erhebungsjahr 2013 ist unter Eurojackpot-Spielenden der Anteil mit mindestens problematischem Glücksspielverhalten nahezu unverändert geblieben.

Zu 2) Die Chance, dass Befragte mit problematischem oder pathologischem Glücksspielverhalten Eurojackpot spielen, ist gegenüber unauffällig spielenden Befragten – ebenso wie bei Lotto „6 aus 49“ – nicht erhöht. Es ergeben sich vielmehr nur geringe Unterschiede zwischen unauffälligen, auffälligen und mindestens problematischen Spielergruppen in ihrer jeweiligen Präferenz für Eurojackpot: Die jeweiligen Anteile in den drei Spielergruppen betragen 18,6 %, 23,2 % und 22,5 %. Im Erhebungsjahr 2013 lagen diese Anteile entsprechend der geringeren 12-Monats-Prävalenz von Eurojackpot insgesamt, niedriger (12,5 %, 14,7 % und 8,3 %). Während damit im Jahr 2015 auffällig und mindestens problematisch Glücksspielende in etwa gleich hohem Ausmaß Eurojackpot nutzen, war dies bei den mindestens problematisch Glücksspielenden im Jahr 2013 seltener der Fall als bei den unauffällig Spielenden.

Zu 3) In einem multivariaten logistischen Regressionsmodell unter Einbeziehung aller jeweils in den zurückliegenden 12 Monaten gespielten Glücksspiele und kontrolliert für Alter und Geschlecht ergibt sich im Falle einer Teilnahme an Eurojackpot kein erhöhtes Risiko für Problemspielverhalten (Eurojackpot Odds Ratio: 1,1, 95%-KI: 0,5 – 2,4, zum Vergleich Lotto „6 aus 49“: Odds Ratio: 0,7, 95%-KI: -0,4-1,5). Ein ähnliches Ergebnis zeigte sich im Survey 2013 mit einem noch niedrigeren, ebenfalls statistisch nicht signifikanten Risiko.

Zu 4) Mit einem mittleren Wert von 1,74 wird im Jahr 2015 von Eurojackpot-Spielenden ein ähnlicher GABS-Wert erreicht wie von allen Befragten, die im zurückliegenden Jahreszeitraum an mindestens einem Glücksspiel teilgenommen haben (1,75, vgl. Tabelle 26, S. 104). Zwischen den Geschlechtern bestehen diesbezüglich nur geringe Unterschiede: Für Eurojackpot-Spieler ergibt sich ein Wert von 1,76 (alle Glücksspielenden: 1,81), für Eurojackpot-Spielerinnen 1,70 (1,66). Eurojackpot-Spieler unterschreiten damit den Referenzwert in etwa gleichem (geringfügigen) Ausmaß wie -Spielerinnen ihn überschreiten. Im Vergleich zu 2013 ergeben sich bei Eurojackpot-Spielenden nur geringfügig höhere 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 einer 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. 63) ist zu entnehmen, dass Eurojackpot-Spielende im Jahr 2015 Angebote in Spielbanken zu 4,8 %, Geldspielautomaten zu 5,9 % und Sportwetten zu 7,9 % nutzen. Diese Anteile sind nur geringfügig höher als die von Lotto „6 aus 49“-Spielenden, aber deutlich niedriger als die aller übrigen Glücksspielenden, für die sich die entsprechenden Anteile zu 6,6 %, 12,7 % und 11,5 % ergeben. Sowohl Eurojackpot- als auch Lottospielende weisen damit hinsichtlich ihrer weiteren Glücksspielnutzungen im Durchschnitt eine vergleichsweise risikoarme Spielweise auf.

Vor dem Hintergrund, dass der Großteil der Eurojackpot-Spielenden auch andere Glücksspielformen angibt (91,2 %), 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 drei Fälle unterscheiden:

1. Wenn Personen, die an Glücksspiel A teilnehmen, weniger als der Durchschnitt aller Glücksspielkonsumenten dazu tendieren, auch an Glücksspiel B teilzunehmen und Personen, die an Glücksspiel B teilnehmen, weniger als der Durchschnitt aller Glücksspielkonsumenten dazu neigen, auch an Glücksspiel A teilzunehmen, lassen sich beide Glücksspiele als für die Nachfrager tendenziell unattraktiv auffassen.
2. Wenn Personen, die an Glücksspiel A teilnehmen, auch (eher als der durchschnittliche Nachfrager) dazu tendieren, an Glücksspiel B teilzunehmen und umgekehrt Personen, die an Glücksspiel B teilnehmen, auch (eher als der durchschnittliche Nachfrager) dazu tendieren, an Glücksspiel A teilzunehmen, so lassen sich beide Glücksspiele als für den Nutzer des jeweils anderen Glücksspiels tendenziell als attraktiv auffassen.
3. Wenn Personen, die an Glücksspiel A teilnehmen auch (eher als der durchschnittliche Verbraucher) dazu tendieren, an Glücksspiel B teilzunehmen, diejenigen aber, die an Glücksspiel B teilnehmen, weniger als der durchschnittliche Verbraucher dazu tendieren, an Glücksspiel A 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,
- von Nutzern welches jeweils anderen Glücksspiels Eurojackpot präferiert wird im Vergleich mit den Nutzern der übrigen Glücksspiele.

Die in Tabelle 10 ermittelten Prozentwerte werden nun ins Verhältnis gesetzt zur jeweiligen durchschnittlichen Spielhäufigkeit (senkrechte Spalte gemittelt über alle betrachteten Glücksspiele bzw. Glücksspielkategorien). 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"	Sofortlotterien	Glücksspirale	Fernsehlotterien	Eurojackpot	weitere Lotterien*	Spielbank	Geldspielautomaten	Sportwetten	Internet-Casino	priv. Glücksspiel
Lotto "6 aus 49"		86,4%	113,6%	85,0%	134,1%	77,7%	44,5%	34,3%	35,7%	27,2%	60,8%
Sofortlotterien	92,4%		75,1%	87,1%	92,3%	95,9%	47,6%	71,4%	50,2%	35,4%	67,5%
Glücksspirale	148,3%	92,2%		174,4%	108,1%	145,7%	43,3%	29,0%	40,7%	79,0%	55,0%
Fernsehlotterien	87,1%	83,7%	137,1%		72,4%	184,7%	39,8%	6,6%	32,3%	38,1%	39,1%
Eurojackpot	165,3%	106,5%	102,1%	86,6%		94,8%	57,3%	58,7%	58,4%	49,0%	68,9%
weitere Lotterien*	101,3%	117,2%	145,2%	234,6%	100,8%		38,0%	37,7%	42,1%	62,7%	68,9%
Spielbank	96,1%	96,9%	71,5%	84,0%	100,7%	63,1%		262,1%	136,8%	182,6%	62,8%
Geldspielautomaten	60,6%	118,5%	39,1%	11,4%	84,1%	50,9%	212,6%		118,6%	128,1%	159,7%
Sportwetten	81,5%	107,8%	71,0%	71,8%	108,1%	73,7%	144,0%	153,8%		286,1%	153,6%
Internet-Casino	86,3%	106,1%	189,4%	114,5%	124,9%	149,3%	265,2%	226,1%	395,4%		263,8%
priv. Glücksspiel	81,1%	84,8%	55,9%	50,7%	74,6%	64,3%	107,7%	120,2%	89,7%	111,7%	

* Klassenlotterien, andere Lotterien, Keno, Bingo, Euromillions

Basis: Befragte mit mindestens einem genannten Glücksspiel in den letzten 12 Monaten (n=4.391).

Lesart der Tabelle ist waagrecht.

Wie bereits Tabelle 10 zu entnehmen war, haben im Jahr 2015 83 % 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 2015 bei Lotto erzielen (50,2 %) und weist diesen in Prozent aus, so ergeben sich die in Tabelle 36 ausgewiesenen 165,3 %. Auch andersherum betrachtet ergibt sich für Lottospieler bezogen auf Eurojackpot ein Wert von deutlich über

hundert Prozent, also deutlich über dem Durchschnitt (134,1%). D. h., 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 diese Glücksspiele jeweils Nutzenden interpretiert werden (wenngleich dies stärker für Eurojackpot-Spielende in Bezug auf Lotto gilt als andersherum). Am attraktivsten für Eurojackpot-Spielenden erscheint in dieser Betrachtungsweise im Vergleich mithin Lotto „6 aus 49“, gefolgt von Sofortlotterien und der Glücksspirale, die für Eurojackpot-Spielenden immer noch über dem Durchschnitt liegende Werte von 106,5 % resp. 102,1 % erreichen. Andersherum betrachtet ist aber Eurojackpot nur für Spieler der Glücksspirale ähnlich attraktiv (108,1 %), für Sofortlotterieteilnehmer dagegen unterdurchschnittlich (92,3 %). 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. D. h., 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 und annähernd vergleichbar häufig ein Besuch der Spielbank oder die Teilnahme an Sportwetten angegeben (57,3 % bzw. 58,4 %). Noch deutlicher ist der Unterschied bei Internet-Casinospielen, welche aus Sicht der Eurojackpot-Spielenden nur auf einen Attraktivitätswert von 49,0 % kommen. Befragte, die Spielbanken besuchen oder an Sportwetten teilnehmen, nehmen andererseits etwas und solche, die Internet-Casinospiele spielen, deutlich häufiger als der Durchschnitt an Eurojackpot teil (100,7 %, 108,1 % und 124,9 %). Während somit also diese drei 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 Spielbanken, Sportwetten und Internet-Casinospielen relativ attraktiv einzuordnen.

3.8.6 Auftreten von Kanalisierungseffekten?

Im Zusammenhang mit der Einführung des Eurojackpots sind, wie einleitend im Kapitel dargelegt, insbesondere potenzielle Kanalisierungseffekte im Spielverhalten der Befragten von Interesse. Bisher liegen, abgesehen von den im BZgA-Glücksspielbericht zum Survey 2013 präsentierten Ergebnissen (BZgA, 2014), keine Erkenntnisse zu solchen durch den Eurojackpot bedingten möglichen Effekten vor.

Die Einführung des Eurojackpots ist positiv zu bewerten, wenn dadurch das Gefährdungspotenzial des Glücksspielgesamtmarktes gesenkt werden würde. Als risikoreich eingeschätzte Glücksspiele würden dann als weniger attraktiv eingeschätzt und entsprechend weniger nachgefragt werden. Wenn daher Nutzer von Glücksspielen mit höherem Gefährdungspotenzial als das des Eurojackpots ihre bisherigen Spielpräferenzen zugunsten des Eurojackpots ändern würden, entstünde wahrscheinlich ein positiv zu bewertender Substitutionseffekt. Dieser wäre daran abzulesen, dass Personen das risikoreiche Glücksspiel nicht mehr oder seltener und/oder mit geringeren Geldeinsätzen spielen.

Treffen diese Annahmen dagegen nicht zu, sind verschiedene Szenarien denkbar. Etwa, dass Eurojackpot zusätzlich zum bisherigen individuellen Glücksspielportfolio gespielt wird (Komplementäreffekt). Möglich wäre auch ein Substitutionseffekt mit einem eher harmlosen Spiel (z. B. Lotto „6 aus 49“). Ein weiteres denkbare Szenario ist, dass bisherige Nichtspieler durch den Eurojackpot zum Glücksspiel animiert werden (Marktausdehnungseffekt). Dagegen würde ein negativer Effekt 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, d. h., es ist unklar, wieviel 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 globale Annäherung an das Auftreten durch die Einführung des Eurojackpot bedingte mögliche Kanalisierungseffekte besteht in der vergleichenden Betrachtung der Spielteilnahme insgesamt in den Jahren 2011, 2013 und 2015. 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 reduzieren sich indes im Zeitraum 2011 bis 2013 sowohl die als Glücksspielerfahrung interpretierte Lebenszeitprävalenz als auch die 12-Monats-Prävalenz irgendeines Glücksspiels deutlich, von 2013 zu 2015 dann noch einmal jeweils geringfügig. Die Markteinführung des Eurojackpots im Jahr 2012 (gemessen 2013, 12-Monats-Prävalenz: 5,0 %) und auch dessen Marktausweitung im Jahr 2015 (5,0 % + 2,0 %) konnten den globalen Rückgang der Glücksspielteilnahme in Deutschland offenbar nicht abfedern.

Aus den Glücksspiel-Surveys 2013 und 2015 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 und 2015 Daten des Spielverhaltens hinsichtlich des Ausmaßes der Nutzung von riskanten Glücksspielen vergleichen. Damit zu prüfende Hypothesen wären, ob sich im Jahr 2015 für Teilnehmer von Risikospielern die Attraktivität von Eurojackpot und vice versa, ob sich die Attraktivität von Eurojackpot für Teilnehmende an Risikospielen gegenüber 2013 jeweils verändert hat. Zudem, ob sich die Risikospielintensität bei Teilnahme an Eurojackpot im Vergleich der zwei Erhebungszeitpunkte geändert hat und auch umgekehrt, ob sich bei Eurojackpot-Teilnehmenden eine höhere Risikospielintensität 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 Glücksspiel-Survey 2013, 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 Eurojackpot nicht mehr, seltener oder auch häufiger gespielt werden und wie sich ggf. die jeweiligen Geldeinsätze seitdem geändert haben.

48,6 % der 2015 befragten Eurojackpot-Spielenden geben an, vor Einführung dieses Glücksspiels bereits an anderen Glücksspielen teilgenommen zu haben. Im Jahr 2013 betrug diese Quote noch 65,4 %. Im Umkehrschluss würde dies bedeuten, dass 2015 knapp über die Hälfte (51,4 %) 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 3,2% der Eurojackpot-Spielenden dieses Glücksspiel angeben.

Von den Eurojackpot-Spielenden, die vor Einführung dieses Glücksspiels bereits an anderen Glücksspielen teilgenommen haben (n=438, siehe Tabelle 37), wurde ganz überwiegend Lotto „6 aus 49“ angegeben (90,5 %, 2013: 92,2 %). Mit weitem Abstand folgen dicht aufeinander mit 6,2 % Poker (2013: 0,6 %), mit 4,3 % Klassenlotterien (2013: 2,9 %), mit 3,7 % TV-Lotterien (2013: 6,5 %), mit 2,4 % Sportwetten (2013: 4,7 %), mit jeweils 1,7 % die Glücksspirale (2013: 4,4 %) und Angebote in der Spielbank (2013: 0,9 %), mit 1,3 % Sofortlotterien (2013: 3,1 %) und mit 1,1 % Bingo (2013: 1,8 %). Alle übrigen genannten Glücksspiele erreichen jeweils nur sehr geringe Nennungshäufigkeiten.

Tabelle 37: *Art des vor Einführung des Eurojackpots gespielten Glücksspiels*

Art des Glücksspiels	2013	2015
	%	%
Lotto „6 aus 49“	92,2	90,5
Poker	0,6	6,2
Klassenlotterien	2,9	4,3
TV-Lotterien	6,5	3,7
Sportwetten	4,7	2,4
Angebote in der Spielbank	0,9	1,7
Glücksspirale	4,4	1,7
Toto	1,3	1,6
Keno	1,8	1,4
Sofortlotterien	3,1	1,3
Bingo	1,8	1,1

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

Lotto „6 aus 49“ ist damit die dominierende Glücksspielnutzung vor einer Eurojackpot-Teilnahme. Während Lotto in beiden Erhebungsjahren ähnlich häufig als Glücksspiel genannt wird, welches bereits vor Eurojackpot gespielt wurde, schwanken die Angaben zu allen anderen Glücksspielen erheblich zwischen den beiden Jahren; am stärksten ist dies bei Poker der Fall. Die meisten der in Tabelle 37 aufgelisteten Glücksspiele werden 2015 seltener genannt als 2013. Häufiger angegeben werden 2015 nur Poker, Klassenlotterien Angebote in der Spielbank und Toto.

Hinsichtlich Änderungen im Spielverhalten dieser Befragten nach der Eurojackpot-Einführung geben 12,2 % (n=46) an, dass sie ein Glücksspiel nicht mehr (2013: 11,8%, n=41), 14,4 % (n=63), dass sie ein Glücksspiel seltener (2013: 8,8 %, n=40) und 1,4 % (n=8) dass sie ein Glücksspiel häufiger spielen (2013: 1,3 %, n=5). Insgesamt geben 23,3 % (2013: 18,1 %) dieser Befragtengruppe an, nach Einführung des Eurojackpots ein zuvor gespieltes Glücksspiel nicht mehr oder seltener zu spielen.

In allen drei Fällen wurde als einziges konkretes Glücksspiel Lotto „6 aus 49“ angegeben. Dies ist bei 63,1 % der Eurojackpot-Spielenden, die seit Einführung des Eurojackpots ein Glücksspiel nicht mehr spielen, der Fall und bei 93,6 % derjenigen, die angegeben haben, ein Glücksspiel seltener zu spielen. Von den acht Befragten, die seit Einführung des Eurojackpots ein Glücksspiel häufiger spielen, nennen drei Lotto „6 aus 49“.

8,1 % der Eurojackpot-Spielenden, die vor Einführung des Eurojackpots bereits an anderen Glücksspielen teilgenommen haben, setzen bei einem anderen Glücksspiel weniger Geld ein. 94,7 % von diesen Befragten wiederum nennen in diesem Zusammenhang Lotto „6 aus 49“ und 25,3 % sonstige

Spiele. Nur einer von hundert hat dagegen nach Teilnahme an Eurojackpot bei einem zuvor bereits gespielten Glücksspiel mehr Geld eingesetzt.

Damit lässt sich zum einen festhalten, dass Angaben der Befragten, ob vor der Teilnahme an Eurojackpot auch andere Glücksspiele gespielt wurden, je nach zugrunde gelegtem Antwortverhalten im Fragebogen variieren. Zum anderen sind die erhaltenen Fallzahlen gering. Wie schon 2013 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 hat. Die Nutzung weiterer zuvor gespielter Glücksspiele wurde dem Antwortverhalten nach durch die Einführung des Eurojackpots nicht berührt.

3.8.6.2 Spielverhaltensänderungen durch Teilnahme an Eurojackpot?

Im Folgenden wird zunächst analysiert, ob sich im Jahr 2015 für Personen, die an Risikospielen teilnehmen, die Attraktivität von Eurojackpot gegenüber 2013 verändert hat. Dazu werden unter Rückgriff auf Tabelle 36 die Prozentwerte in der Eurojackpot-Spalte mit denen in der entsprechenden Tabelle aus dem Jahr 2013 (BZgA, 2014: 141) verglichen. Eurojackpot ist danach für die Nutzenden anderer Glücksspiele mit zwei Ausnahmen 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 2013 für Automatenspieler die Attraktivität von Eurojackpot zu 96,1%, sind es 2015 nur noch 84,1 %. Für Spielbankbesucher waren es 2013 114,7 % und 2015 100,7 %. Anders bei den beiden Ausnahmen, wobei es sich um Befragte handelt, die Sportwetten nutzen und an Internet-Casinospielen teilnehmen: Für diese ist eine Teilnahme an Eurojackpot im Jahr 2015 offenbar attraktiver geworden ist als im Jahr 2013: Kam Eurojackpot im Jahr 2013 für Sportwettenteilnehmende auf einen *unterdurchschnittlichen* Attraktivitätswert von 91,2 %, so beträgt dieser im Jahr 2015 *überdurchschnittliche* 108,1 %. Bei Befragten, die Internet-Casinospiele nutzen, betrug dieser Wert für Eurojackpot im Jahr 2013 93,0 %, im Jahr 2015 ist er beträchtlich angestiegen auf 124,9 %. In der entgegengesetzten Perspektive ist für Eurojackpot-Spielende im Jahr 2015 die Attraktivität von Spielbankbesuchen unverändert geblieben, die von Geldspielautomaten und Sportwetten geringfügig zurückgegangen (Geldspielautomaten: 2013: 63,7 %, 2015: 58,7 %, Sportwetten: 2013: 81,1 %, 2015: 58,4 %) und die von Internet-Casinospielen etwas angestiegen (2013: 40,9 %, 2015: 49,0 %). Damit erweisen sich die Veränderungen der Attraktivitätswerte der betrachteten Glücksspiele im Jahr 2015 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 wetteten Sportwettenteilnehmende, die auch Eurojackpot spielen, häufiger mehrmals monatlich auf Sportereignisse und gaben etwas häufiger Beträge über 50 Euro für Sportwetten aus als Sportwettenteilnehmende, die nicht Eurojackpot spielen. Dasselbe Nutzungsmuster findet sich bei Internet-Casinospielern. Dagegen wurde sowohl an Geldspielautomaten als auch in der Spielbank seltener mehrmals monatlich und etwas seltener mit monatlichen Ausgaben über 50 Euro gespielt, wenn zugleich an Eurojackpot teilgenommen wurde.

Tabelle 38: Spielintensität von Risikospielnutzenden mit und ohne Eurojackpot-Teilnahme 2013 und 2015 (jeweils zurückliegende 12 Monate)

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

%-Angaben: Basis = Teilnehmende am jeweiligen risikoreichen Glücksspiel ohne und mit zusätzlicher Eurojackpot-Teilnahme;

n Sportwetten-Teilnehmende 2013: 427, 2015: 421; *n* Spielbankbesucher/innen 2013: 312, 2015: 265;

n Automatenspieler/innen 2013: 505, 2015: 373; *n* Internet-Casinospieler/innen 2013: 94, 2015: 91.

Im Jahr 2015 wird etwas seltener mehrmals monatlich auf Sportereignisse gewettet aber, wie auch im Jahr 2013, etwas häufiger dafür ein monatlicher Betrag über 50 Euro eingesetzt, wenn zudem auch Eurojackpot gespielt wird. Dasselbe Nutzungsmuster besteht bei Spielbankbesuchern, hier allerdings mit deutlich reduzierter Spielhäufigkeit. Dagegen finden sich bei Geldspielautomaten- und Internet-Casinospielern häufiger eine mehrmals monatliche Spielweise und häufiger Geldeinsätze über 50 Euro, wenn zusätzlich Eurojackpot gespielt wird.

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

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

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

Tabelle 39: Nutzungsverhalten von ausgewählten Glücksspielen von Eurojackpot-Spielenden 2013 und 2015 im Vergleich (jeweils zurückliegende 12 Monate)

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

%-Angaben: Basis: Eurojackpot-Spielende, *n* 2013: 539, *n* 2015: 825; 12-MP=12-Monats-Prävalenz:

* Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den Erhebungsjahren.

Bei der Interpretation der Ergebnisse ist zunächst zu berücksichtigen, dass sich die 12-Monats-Prävalenz von Geldspielautomaten 2015 gegenüber 2013 statistisch signifikant verringert hat, diese Kennzahl also im hier interessierenden Kontext nicht herangezogen werden kann. Die 12-Monats-Prävalenzen für die übrigen der hier betrachteten risikoreichen Glücksspiele sind in diesem Zeitraum dagegen relativ konstant geblieben, und auch unter Eurojackpot-Spielenden findet sich bei keinem von diesen im Jahr 2015 ein statistisch bedeutsamer Rückgang zu 2013.

Der Vergleich der Spielhäufigkeiten zu den beiden Zeitpunkten zeigt ebenfalls keine statistisch signifikanten Veränderungen. Allerdings geht neben häufigem Spielen an Geldspielautomaten auch häufiges Spielen von Sportwetten bei Eurojackpot-Spielenden im Jahr 2015 etwas zurück.

Auch der Vergleich der Häufigkeiten von Geldeinsätzen über 50 Euro für die risikoreichen Glücksspiele ergibt bei Eurojackpot-Spielenden im Jahresvergleich keine statistisch signifikanten Unterschiede.

Damit kann auch aus der Perspektive der Eurojackpot-Spielenden aus der vergleichenden Betrachtung der hier untersuchten Glücksspielverhaltensparameter im Jahr 2015 kein risikoärmeres Spielverhalten als im Jahr 2013 abgeleitet werden.

Neben der Betrachtung einer Eurojackpot-Teilnahme im Kontext von Teilnahmen an weiteren risikoreichen Glücksspielen soll abschließend auch der entsprechende Kontext weiterer Glücksspiele mit eher geringerem Risikopotenzial untersucht werden. So kann es bei für die jeweiligen Nutzer 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 65,3 Prozentpunkte (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. Im Vergleich der beiden Erhebungszeitpunkte und relativ zu weiteren Spielen hat damit, basierend auf Angaben zur jeweiligen Monats-Prävalenz, die wechselseitige Attraktivität von Lotto und Eurojackpot im Jahr 2015 zugenommen.

Vergleicht man die Lottospielhäufigkeit der Lottospielenden, die im Jahr 2013 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 54,7 %, für letztere dagegen auf 42,0 %. Im Jahr 2015 ergeben sich entsprechend 48,4 % und 44,4 %, somit entsprechende Verhältnisse, wenn auch mit geringerer Differenz. 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 2013

auf 22,0 %, für letztere dagegen auf 40,0 %. Im Jahr 2015 ergeben sich entsprechend 27,7 % und 34,9 %. 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 Lottogeldeinsätze der Lottospielenden, die zugleich Eurojackpot gespielt haben, mit denen, die nicht Eurojackpot spielen, so ergeben sich im Jahr 2013 für erstere im Median 15 (Mittelwert: 79,64) Euro, für letztere dagegen 10 (Mittelwert: 60,44) Euro. Im Jahr 2015 betragen die monatlichen Geldeinsätze für erstere im Median 12,50 (Mittelwert: 85,75) Euro und für letztere 10,50 (Mittelwert: 60,92) Euro. Andersherum betrachtet haben Eurojackpot-Spielende, die zugleich Lotto gespielt haben, im Jahr 2013 für Eurojackpot monatliche Geldbeträge in Höhe von im Median 6 (Mittelwert: 16,46) Euro eingesetzt, während diejenigen, die nicht zugleich Lotto gespielt haben, im Median 10,75 (Mittelwert: 18,37) Euro eingesetzt haben. Für 2015 ergeben sich hier für die erste Gruppe im Median ebenfalls 6 (Mittelwert: 87,70) Euro und für die zweite Gruppe 5 (Mittelwert: 25,11) Euro. Bei den Geldeinsätzen zeigt sich damit, dass Lottospielende, die auch an Eurojackpot teilnehmen, zu beiden Erhebungszeitpunkten niedrigere 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, höhere monatliche Beträge für Eurojackpot angeben.

Eurojackpot und Glücksspirale: Bei Teilnehmenden an der Glücksspirale bestimmt sich für beide Nutzergruppen und in beiden betrachteten Erhebungsjahren 2013 und 2015 ein monatlicher Spieleinsatz von im Median 10 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 in der erstgenannten Spielergruppe deutlich höher (51,58 vs. 39,21 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 beiden Erhebungsjahren Geldeinsätze von im Median 10 (Mittelwert 2013: 51,38, 2015: 20,19) Euro, für letztere 2013 im Median 6 (Mittelwert: 11,37) und 2015 im Median 5 (Mittelwert: 81,35) Euro. 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 2015 - etwa dreieinviertel Jahre nach dem Start des Eurojackpots auch in Deutschland - lässt sich für diese Lotterie eine Lebenszeitprävalenz von 9,9 % und eine 12-Monats-Prävalenz von 7,1 % ermitteln. Im zurückliegenden Jahreszeitraum spielen tendenziell mehr ältere als jüngere und in allen Altersgruppen mehr männliche als weibliche Befragte Eurojackpot. Eine Spiel-

teilnahme wird, im Gegensatz zu 2013, auch von Jugendlichen angegeben, wobei die Quote gering ist (0,5 %).

Personen, die im zurückliegenden Jahreszeitraum Eurojackpot gespielt haben, sind etwas häufiger männlichen Geschlechts als Lottospielende (68,5 % vs. 60,1 %) und gehören etwas seltenerer der Altersgruppe über 45 Jahre an (46,2 % vs. 57,6 %), darüber hinaus bestehen keine größeren Unterschiede zwischen diesen beiden Gruppen.

78,4 % der Eurojackpot-Teilnahmen im Jahr 2015 finden über Lotto-Annahmestellen statt (2013: 87,4 %) und 20,2 % (2013: 12,1 %) über Internet. Die Spielweise in Lotto-Annahmestellen hat damit ab- und die über Internet zugenommen.

Monatlich geben Eurojackpot-Spieler und -Spielerinnen im Median 6 Euro für dieses Glücksspiel aus und damit gegenüber 2013 in unveränderter Höhe.

Hauptsächlich drei spezielle Motive der Teilnahme an Eurojackpot werden genannt: Gewinnhöhe des Jackpots (63,8 %, 2013: 56,3 %), eine als höher beurteilte Gewinnchance als bei Lotto (50,0 %, 2013: 54,1 %) und die Neugier, einmal ein neues Glücksspiel auszuprobieren (28,5 %, 2013: 50,5 %). Während damit im Jahr 2015 im Vergleich zu 2013 das Motiv der Neugier auf ein neues Glücksspiel deutlich und das der Gewinnhöhe etwas seltener genannt wird, wird die gegenüber Lotto erhöhte Gewinnchance 2015 etwas häufiger genannt. Für knapp drei Viertel derjenigen, die als Teilnahmemotiv die Gewinnhöhe des Jackpots angegeben haben, spielt es eine Rolle, wie viele Millionen Euro als Gewinnsumme ausgespielt werden. 17,1 % der Eurojackpot-Spieler und -Spielerinnen und damit deutlich mehr als im Jahr 2013 (7,5 %) 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.

Mit 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 25,9 % der Lottospielenden auch eine Teilnahme an Eurojackpot genannt, was gegenüber 2013 (17,2 %) ein beträchtlicher Anstieg ist. Berücksichtigt man das gesamte Glücksspielgeschehen, erweisen sich den hierzu durchgeführten Analysen zufolge insbesondere Lotto „6 aus 49“ und die Glücksspirale als attraktiv für Eurojackpot-Spielenden und vice versa. Dagegen scheinen als eher risikoreich einzuschätzende Glücksspiele wie Geldspielautomaten, Sportwetten, Glücksspiele in der Spielbank und Internet-Casinospiele weniger attraktiv für Eurojackpot-Spielende zu sein. Umgekehrt jedoch erweist sich das Spielen von Eurojackpot als überdurchschnittlich (im Vergleich mit weiteren Glücksspielen) attraktiv für Nutzer und Nutzerinnen von Sportwetten und Internet-Casinospielen.

In welchem Umfang Eurojackpot-Spielende bereits vor ihrer Teilnahme an Eurojackpot an (anderen) Glücksspielen teilgenommen haben, lässt sich aufgrund der Unterschiedlichkeit der Antworten auf zwei hierzu direkt gestellte Fragen nicht eindeutig ermitteln. Auf Basis der Antworten zu der entspre-

chenden Frage im Eurojackpot-Abschnitt des Interviews, bei der 48,6 % der Eurojackpot-Spielenden Glücksspielerfahrung vor ihrer Teilnahme an Eurojackpot angegeben haben, berichten 23,3 %, ein zuvor gespieltes Glücksspiel nicht mehr oder seltener zu spielen und 8,1 %, dass sie weniger Geld einsetzen. Hauptsächlich betrifft dies Lotto „6 aus 49“. Fast alle übrigen dieser Befragten haben keine Auswirkungen der Einführung des Eurojackpots auf ihr Spielverhalten angegeben, so dass sich hier, wie schon im Jahr 2013, ein schwacher Substitutionseffekt zwischen Lotto und Eurojackpot andeutet.

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 beiden Erhebungszeitpunkte 2013 und 2015 zu vergleichen.

Die Attraktivität von Eurojackpot hat sich für Nutzer und Nutzerinnen von Risikospielen gegenläufig entwickelt: Während sie für Personen, die an Automaten spielen oder eine Spielbank besuchen, abgenommen hat, ist sie für Personen, die an Sportwetten teilnehmen und Internet-Casinospiele nutzen, 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 beiden Erhebungszeitpunkten 2013 und 2015 ergibt sich, dass die wechselseitige Attraktivität von Lotto „6 aus 49“ und Eurojackpot im Jahr 2015 zugenommen 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 (nur 2013). Daraus lässt sich ableiten, dass Eurojackpot auch im Jahr 2015 tendenziell zusätzlich zu Lotto „6 aus 49“ gespielt wird, Lotto von Eurojackpot-Spielenden dagegen zumindest teilweise komplementär. In Bezug auf die Glücksspirale ergeben sich diesbezüglich keine eindeutigen Ergebnisse.

Aufgrund der uneinheitlichen Ergebnisse sowie auch durch das der Befragung zugrunde liegende Querschnittsdesign lassen sich auch im Jahr 2015 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 mindes-

tens zwei Zeitpunkten identischen Befragten realisiert werden kann. Diese wären dann detailliert zu ihrem Spielverhalten zu befragen.

Die Analysen zur Glücksspielproblematik bei Eurojackpot-Spielenden ergeben, dass weder in den Verteilungen der SOGS-Ausprägungen noch bei den GABS-Mittelwerten größere Unterschiede zur Menge aller Glücksspielenden bestehen. 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 2015 nicht ableiten.

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

Wie auch in den vorangegangenen Surveys wurde im Survey 2015 die Wahrnehmung von verschiedenen Informationsangeboten zu den Gefahren des Glücksspiels erhoben. Damit lassen sich u. a. Aussagen über die in Medienkampagnen der BZgA erzielten Reichweiten einzelner Kommunikationskanäle ableiten. Unterscheiden lassen sich die Gesamtreichweite (Informationsgehalt einer Kampagne insges. bzw. über eine Kombination unterschiedlicher Medien ohne Berücksichtigung von Nutzerüberschneidungen) und die jeweiligen Einzelreichweiten (Anteil der Befragten, die durch ein spezifisches Medium bzw. einen spezifischen Kanal erreicht werden).

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

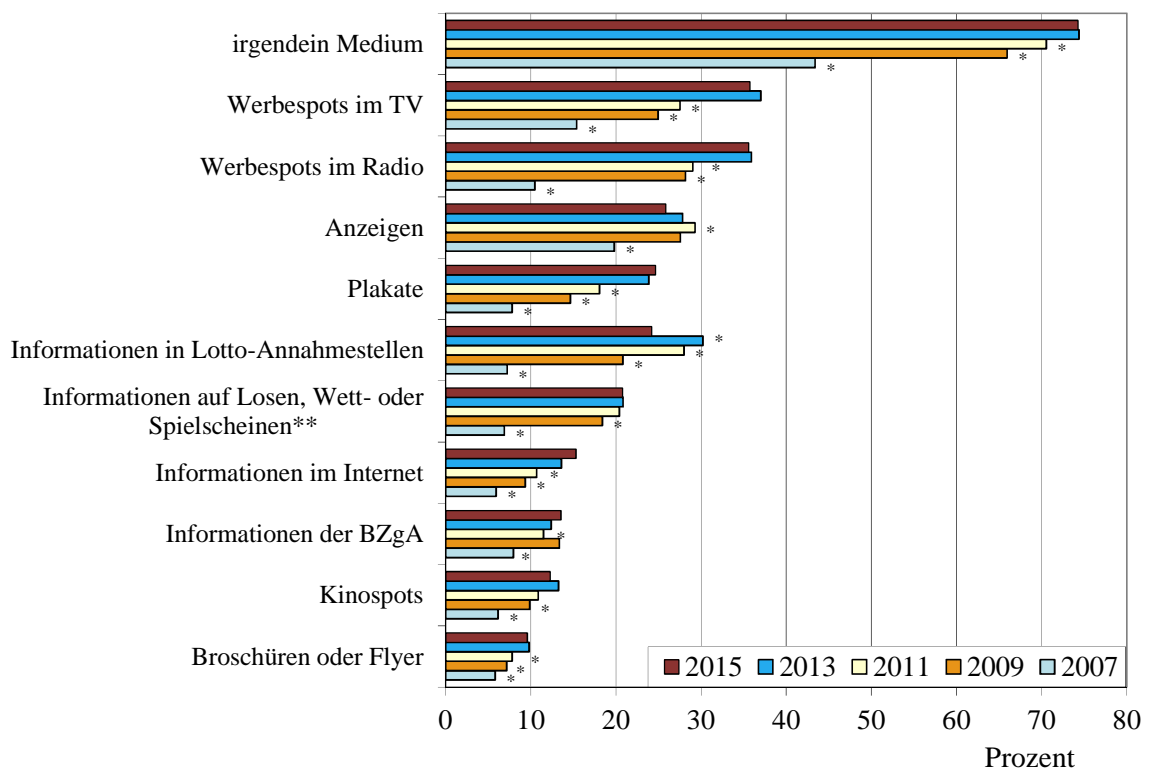
Zudem wurden Einstellungen in der Bevölkerung zu gesetzlichen Regelungen des Glücksspiels erfragt. Die Ergebnisse hierzu sind, jeweils differenziert nach Erhebungsjahr, den nachfolgenden drei Abschnitten zu entnehmen.

3.9.1 Präventions-, Informations- und Hilfsangebote

Insgesamt haben im Jahr 2015 74,2 % der Befragten angegeben, über irgendein Medium zu den Gefahren des Glücksspiels informiert worden zu sein. Dabei haben 20,0 % nur ein Medium genannt, 17,5 % zwei Medien, 29,1 % drei bis fünf Medien und 7,7 % mehr als fünf Medien. Im Verlauf der fünf 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.

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

Abbildung 8: Wahrnehmung von Informationsangeboten zu den Gefahren des Glücksspiels



Basis: alle Befragten; bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: „Dual Frame“-Stichprobe; Absteigende Sortierung nach Nennungshäufigkeit im Jahr 2015; *) Statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren Test mit binär-logistischer Regression, kontrolliert für Alter und Geschlecht; **) Hinweise auf ein Beratungstelefon oder Warnhinweise zu den Gefahren von Glücksspielen; Anzahl gültiger Fälle: $n = 10.001$ (2007); $n = 10.000$ (2009); $n = 10.002$ (2011); $n = 11.501$ (2013); $n = 11.500$ (2015).

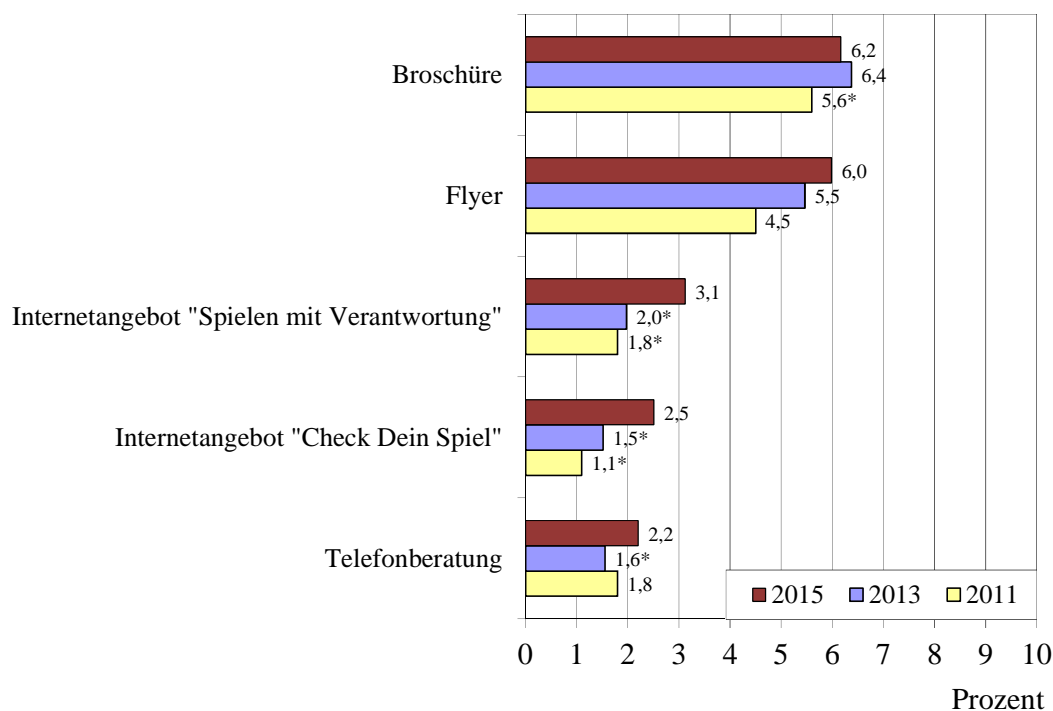
Die größte Verbreitung haben im Jahr 2015 Werbespots im Fernsehen oder Radio (35,8 % bzw. 35,6 %), gefolgt von Anzeigen (27,8 %), Plakaten (24,7 %) und Informationen in Lotto-Annahmestellen (24,2 %) und die geringste Verbreitung ist bei Broschüren oder Flyern zu erkennen (9,6 %). Im Vergleich der fünf Erhebungszeitpunkte zeigt sich, dass die meisten Angebote in der Erhebung 2015 annähernd gleich häufig wahrgenommen werden wie im Jahr 2013. Ausnahmen hiervon sind Informationen in Lotto-Annahmestellen (2015 rückläufig). Geringfügig zulegen in der Reichweite können

im Jahr 2015 Informationen im Internet (gegenüber 2013: + 1,7 Prozentpunkte), Informationsmaterialien der BZgA (+1,1 Prozentpunkte) und Plakate (+0,9 Prozentpunkte).

Für Konzeption und Erfolg von Präventions- und Aufklärungskampagnen ist das Erreichen von zielgruppenspezifischen Reichweiten von großer Bedeutung. Daher sind auch für das Jahr 2015 ergänzende Analysen der Medienrezeption in der Bevölkerung nach Geschlecht- und Alter erfolgt. Dabei lassen sich drei 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 in Lotto-Aannahmestellen, Plakaten und Informationen im Internet sowie Informationen auf Losen und Spielscheinen, die bei männlichen Befragten jeweils etwa um die Hälfte höher ist als bei weiblichen. Ausgeprägte Unterschiede in der Rezeption der Medien zwischen verschiedenen Altersgruppen bestehen nicht.

Im Survey 2015 wird zudem wieder dezidiert nach der Bekanntheit verschiedener Aufklärungsmedien und Informationsmaterialien der BZgA zu Gefahren des Glücksspiels gefragt (Abbildung 9).

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



Basis: alle Befragten; n 2011: 10.001, n 2013: 11.501, n 2015: 11.500.

*) Statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren, Test mit binär-logistischer Regression.

Am häufigsten werden im Jahr 2015 mit 6,2 % (2013: 6,4 %) Broschüren der BZgA genannt. Es folgen mit 6,0 % (5,5 %) Flyer, die Internetangebote „Spielen mit Verantwortung“ mit 3,1 % (2,0 %) und „Check Dein Spiel“ mit 2,5 % (1,5 %) sowie schließlich die Telefonberatung der BZgA mit

2,2 % (1,6 %). Damit hat die Bekanntheit von vier der fünf erfragten BZgA-Medien im Jahr 2015 zugenommen, bei dreien davon ist die Zunahme statistisch signifikant (siehe Abbildung 9). Lediglich die Bekanntheit der Broschüre ist in geringem Ausmaß rückläufig.

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

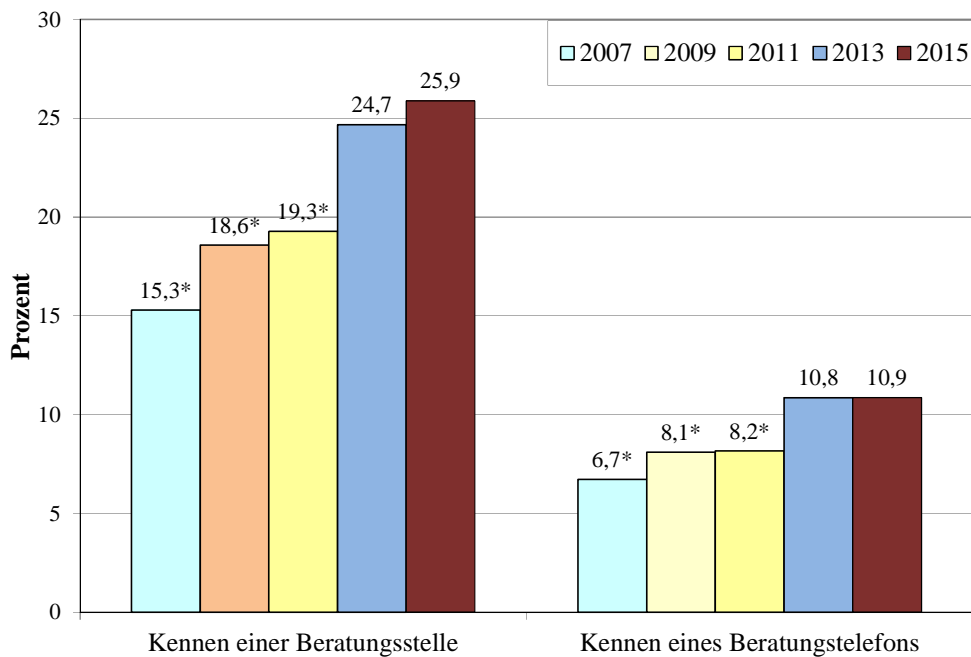
Sowohl die beiden Internetangebote der BZgA als auch das Beratungstelefon sind im Jahre 2015 deutlich mehr jüngeren als älteren Menschen bekannt. „Check Dein Spiel“ ist 3,7 % der bis 25- aber nur 2,3 % der älter als 25-Jährigen bekannt, für „Spielen mit Verantwortung“ betragen die entsprechenden Prozentangaben 5,2 % und 2,7 % und für das Beratungstelefon 3,0 % und 2,0 %.

Bei den in Abbildung 8 dargestellten 13,5 % der Befragten, die 2015 irgendein Aufklärungsmedium der BZgA kennen, entfallen 8,6 % auf nur ein Medium. 4,9 % 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 18,6 % im Jahr 2009 und 19,3 % im Jahr 2011 zugenommen und dann noch einmal sprunghaft auf 24,7 % im Jahr 2013 (Abbildung 10). Im Jahr 2015 ist dann nur noch ein geringfügiger Anstieg auf 25,9 % festzustellen. Ebenso hat sich die Bekanntheit eines Beratungstelefons, an das man sich aufgrund von glücksspielbedingten Problemen wenden kann, erhöht: In der Studie 2007 bejahten dies 6,7 % aller Befragten. In den Jahren 2009 und 2011 nahm diese Quote auf 8,1 %, resp. 8,2 % zu. Im Jahr 2013 erfolgte noch einmal ein deutlicher Anstieg auf 10,8 %, ein Niveau, welches im Jahr 2015 dann in etwa beibehalten wird.

Im Jahr 2015 gibt es nur geringe Unterschiede in den Häufigkeiten des Kennens einer Beratungsstelle oder einer Beratungs-Hotline nach Geschlecht oder Altersgruppe.

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



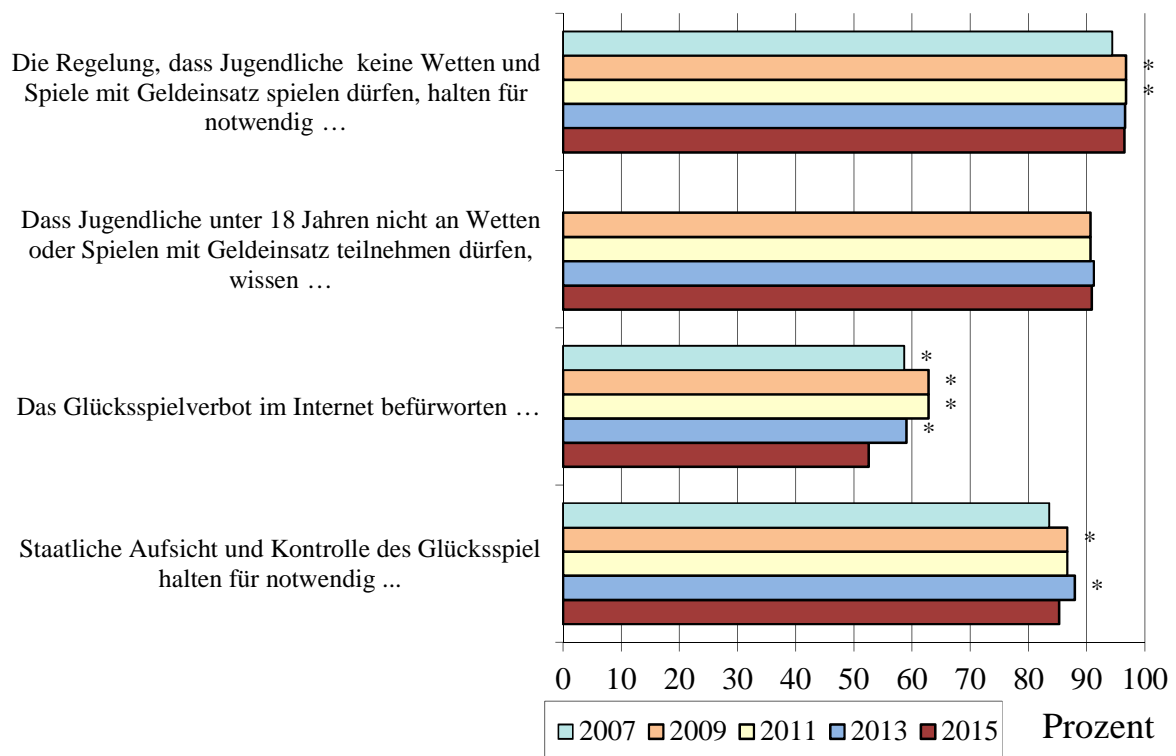
Basis: alle Befragten; bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: „Dual Frame“-Stichprobe; *) Statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren, Test mit binär-logistischer Regression, Referenzjahr: 2015; Anzahl gültiger Fälle: $n = 10.001$ (2007); $n = 10.000$ (2009); $n = 10.002$ (2011); $n = 11.501$ (2013); $n = 11.500$ (2015).

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

Zu diesem Themenkomplex wurden vier Fragen gestellt (Abbildung 11). Erstmals in der Erhebung 2009 wurde gefragt, ob bekannt ist, dass Jugendliche nicht an Glücksspielen mit Geldeinsatz teilnehmen dürfen. Diese Bestimmung war zu diesem Zeitpunkt 90,7 % der Befragten bekannt. Nach einem Anstieg im Jahr 2011 ist dieser Anteil in den Folgeerhebungsjahren geringfügig rückläufig und liegt im Jahr 2015 wieder annähernd auf dem initialen Niveau (90,9 %).

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 2015 bei 96,5 %.

Abbildung 11: Einstellungen und Wissen zu glücksspielbezogenen gesetzlichen Regelungen



Basis: alle Befragten; bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: „Dual Frame“-Stichprobe; Dass Wissen um das Verbot einer Spielteilnahme von Jugendlichen wurde erst seit 2009 erhoben; *) Statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren, Test mit binär-logistischer Regression, Referenzjahr: 2015; Anzahl gültiger Fälle: $n = 10.001$ (2007); $n = 10.000$ (2009); $n = 10.002$ (2011); $n = 11.501$ (2013); $n = 11.500$ (2015).

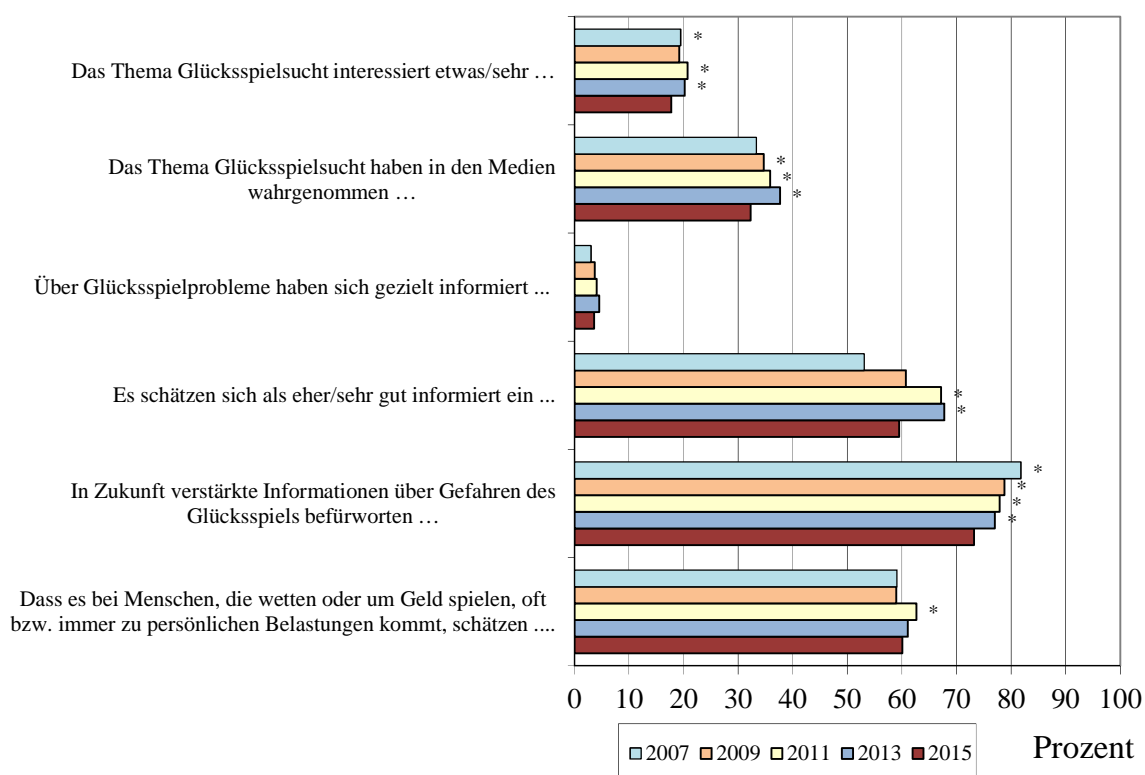
Im Jahr 2007 befanden 58,6 % der 16- bis 65-Jährigen, dass Glücksspiele mit Geldeinsatz im Internet verboten sein sollten. Im Jahr 2009 war dieser Anteil zunächst auf 62,8 % angestiegen, um dann im Jahr 2013 auf 59,0 % und im Jahr 2015 noch einmal deutlich auf 52,5 % zurückzugehen. Damit ist dieser Anteil im Jahr 2015 statistisch signifikant niedriger als in allen vorangegangenen Erhebungsjahren.

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 %) und im Jahr 2015 wieder leicht zurückgegangen auf 85,3 %.

Alters- und geschlechtsbezogene Unterschiede lassen sich im Jahr 2015 bei folgenden Einstellungs- und Wissensfragen nachweisen: Das Glücksspielverbot im Internet befürworten mehr weibliche als männliche Befragten (61 % vs. 44,1 %), hinsichtlich der Zustimmung in verschiedenen Altersgruppen gibt es keine klare Tendenzen. Hinsichtlich des Wissens um Jugendschutzbestimmungen sowie der Befürwortung der staatlichen Aufsicht und Kontrolle lassen sich weder Geschlechts- noch Altersunterschiede erkennen. Jugendliche befürworten in geringerem Ausmaß die geltenden Jugendschutzbestimmungen (88,5 %, alle übrigen Altersgruppen 96,8 %).

Das Interesse in der Bevölkerung am Thema Glücksspielsucht wurde anhand von sechs Fragen erhoben (Abbildung 12). Nach 19,5 % im Jahr 2007, 19,2 % im Jahr 2009, 20,7 % im Jahr 2011 und 20,2 % im Jahr 2013 sagen im Jahr 2015 noch 17,8 %, dass sie sich für das Thema Belastung und Probleme durch Glücksspiel mit Geldeinsatz etwas oder sehr interessieren. Damit geht das Ausmaß des Interesses nach einer langen Phase der Konstanz im Jahr 2015 erstmal geringfügig zurück. Nachdem im Zeitraum 2007 bis 2013 sowohl die Wahrnehmung des Themas ‚Glücksspielsucht‘ in den Medien als auch die Einschätzung, selbst gut informiert zu sein, sukzessive zugenommen haben, gehen beide Anteile im Jahr 2015 erstmals deutlich zurück. Ersterer beläuft sich aktuell auf 32,3 % (2013: 37,7 %) und letzterer auf 59,9 % (67,8 %). Bereits seit dem Erhebungsjahr 2007 rückläufig ist die Ansicht, dass die Öffentlichkeit in Zukunft stärker über die Gefahren des Glücksspiels informiert werden sollte: In der Studie 2007 waren es 81,8 %, 2009 78,8 %, 2011 77,9 %, 2013 77 % und 2015 noch 73,2 %.

Abbildung 12: *Interesse am Thema Glücksspielsucht sowie Informationsverhalten und -bewertung*



*) Statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren, Test mit binär-logistischer Regression, Referenzjahr: 2015; Anzahl gültiger Fälle: $n=10.001$ (2007); $n=10.000$ (2009); $n=10.002$ (2011); $n=11.501$ (2013); $n=11.500$ (2015).

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 2015 der Anteil der Befragten aus, die sich

selbst gezielt zum Thema Glücksspielsucht informiert haben (3,6 %). Dieser Anteil erweist sich seit 2007 als nahezu unverändert gering.

Alters- und geschlechtsdifferenzierte Analysen führen zu folgenden Erkenntnissen: Im Jahr 2015 sind am Thema ‚Glücksspielsucht‘ am stärksten die 18- bis 20-Jährigen (24,2 %) und die Jugendlichen (24,0 %) interessiert. In den höheren Altersgruppen nimmt das Interesse dann sukzessive leicht ab. Zudem sind weibliche Befragte etwas mehr als männliche am Thema interessiert (20,5 % vs. 15,1 %).

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 55-Jährigen fallen etwas ab (53,1 %). Es gibt etwas mehr männliche als weibliche Befragte mit dieser Einschätzung (61,4 % vs. 57,6 %), entsprechend bekunden letztere auch etwas mehr Informationsbedarf zu den Gefahren des Glücksspiels als erstere (78,2 % vs. 68,2 %).

Dass es beim Glücksspiel oft oder immer zu persönlichen Belastungen kommt, glauben (in allen Altersgruppen) etwas weniger männliche als weibliche Befragte (54,7 % vs. 64,5 %).

Nur geringe alters- und geschlechtsbezogene Unterschiede ergeben sich bei der Wahrnehmung des Themas ‚Glücksspielsucht‘ in den Medien und der gezielten Informationssuche nach Glücksspielproblemen.

4 Diskussion

Mit der Untersuchung des Jahres 2015 liegt von der BZgA die fünfte 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 Monitoring-Funktion, 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 Glücksspiel-Survey 2011, eine für statistische Analysen belastbarere Datengrundlage bereitgestellt werden konnte.

Um eine hohe methodische Konsistenz der BZgA-Studien sicherzustellen, ist 2015 das Interview gegenüber der Befragung 2013 nur in wenigen Details geändert worden. Zudem ist dasselbe Sozialforschungsinstitut (forsa) mit der Feldarbeit und Datenerhebung betraut worden. Die jeweils nahezu identische mittlere Interviewdauer, die ähnlich hohen Ausschöpfungsquoten und die gute Übereinstimmung aller fünf 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 2015 konnte dabei erstmals die Empfehlung der ADM umgesetzt werden, eine Stichprobenezusammensetzung (Festnetz- und Mobilfunkanschlüsse) im Verhältnis von 70:30 zu wählen. Um dem gesellschaftlichen Trend einer auch in höheren Altersgruppen anhaltenden aktiven Teilnahme am gesellschaftlichen Leben und damit potenziell auch am Glücksspiel besser zu entsprechen, wurde im Jahr 2015 zudem das Altersspektrum der Befragten von 16 bis 65 auf 16 bis 70 Jahre erweitert.

Alle fünf von der BZgA durchgeführten Glücksspiel-Untersuchungen zeigen übereinstimmend, dass die Glücksspielerfahrung (im Jahr 2015: 77,6 %) mit dem Alter zunimmt. D. h., 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 66- bis 70-Jährigen die höchste Teilnahmequote an irgendeinem

Glücksspiel (44,0 %). Von den männlichen Befragten dieser Altersgruppe beträgt die Teilnahmequote sogar die Hälfte. Somit sind hier die relativ aktivsten Glücksspielteilnehmer zu finden.

Wie schon im Jahr 2013 ist im Jahr 2015 ein weiterer Rückgang der Glücksspielprävalenz insgesamt (Lebenszeit und zurückliegende 12 Monate) 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), ist diese in Deutschland in diesem Zeitraum deutlich rückläufig (2009: 53,8 %, 2015: 37,3 %). Besonders erwähnenswert ist die erstmals deutlich zurückgegangene Nutzung von Geldspielautomaten in Spielhallen, Gaststätten etc. Nachdem diese Quote in den vorangegangenen Studien seit 2009 kontinuierlich angestiegen war (von 2,2 % in 2007 bis auf 3,7 % im Jahr 2013), kann 2015 ein Rückgang auf 2,6 % konstatiert werden. Damit ist etwa wieder das Niveau der Erhebung 2009 erreicht. Entgegen dem allgemein rückläufigen Trend hat einzig die Teilnahme an der europäischen Lotterie Eurojackpot zugenommen: Betrug die Teilnahmequote 2013, bezogen auf die zurückliegenden 12 Monate, noch 5,0 %, liegt sie 2015 bei 7,1 %.

Die in Deutschland wie auch in vielen anderen Ländern immer wieder konstatierte Zunahme illegaler Glücksspiele im Internet spiegelt sich in den Daten der Glücksspiel-Surveys der BZgA allerdings nicht wider. So beträgt der Anteil der Befragten, die in den zurückliegenden 12 Monaten Internet-Casinospiele gespielt hatten, lediglich 0,5 % und der Anteil an illegalen Online-Sportwetten 1,1 %. Beide Anteile sind damit seit 2007 auf nahezu gleich niedrigem Niveau geblieben. 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 erstmals wieder geringfügig anzusteigen auf 4,3 %. Auch für Wettbüros, die sich rechtlich in einer Grauzone bewegen, ergibt sich ein durchweg geringer Anteil, der mit 1,1 % im Jahr 2013 sein bisheriges Maximum erreicht hat und im Jahr 2015 noch 0,8 % beträgt. Die für illegale Glücksspiele ermittelten Anteile (insgesamt: 2,0 %) 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 illegalen Spielaktivitäten 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 teilnehmen.

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

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

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 %. Im Jahr 2015 ist diese Quote nochmals gesunken auf 14,6 %. Der Rückgang gegenüber 2013 ist dabei ausschließlich auf eine abnehmende gewerbliche Glücksspielnutzung der Jungen zurückzuführen. Hervorzuheben ist dabei insbesondere der Rückgang der Teilnahme Jugendlicher an Sportwetten (2013: 4,7 %, 2015: 1,8 %), während das Ausmaß jugendlichen Spielens an Geldspielautomaten nahezu unverändert geblieben ist (2,5 %).

Hinsichtlich der 2015 erstmals mituntersuchten Glücksspielnutzung der über 65-Jährigen lässt sich feststellen, dass diese im Vergleich zu anderen Altersgruppen am häufigsten die Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel angegeben haben. Dies gilt sowohl hinsichtlich der Lebenszeit als auch des zurückliegenden Jahreszeitraumes. Gegenüber den 56- bis 65-Jährigen nimmt in dieser Altersgruppe zudem die Präferenzierung von Lotterieangeboten weiter zu (nicht: Eurojackpot), während die Neigung, an Sportwetten teilzunehmen oder an Geldspielautomaten zu spielen, gegen Null geht. Bezüglich weiterer Glücksspielverhaltensmerkmale der über 65-Jährigen lässt sich festhalten, dass die Anzahl gespielter Glücksspiele ähnlich und die Gesamtspielfrequenz (irgendein Glücksspiel) geringfügig höher ausfällt als in der Gruppe der 56- bis 65-Jährigen. Die Geldeinsätze nehmen wieder etwas ab. In der Altersgruppe der über 65-Jährigen ergeben sich keine Auffälligkeiten hinsichtlich einer Glücksspielsuchtproblematik.

Wie bereits in den vorangegangenen Glücksspielbefragungen der BZgA zeigen die mit der *Gambling Attitudes and Beliefs Scale* (GABS) ermittelten Befunde auch in der Studie 2015, 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 2013 jedoch nicht verändert.

Die für das Jahr 2015 ermittelten Prävalenzen des problematischen und pathologischen Glücksspiels in der 16- bis 70-jährigen Bevölkerung sind gegenüber dem Survey 2013 zurückgegangen und liegen mit zusammengenommen 0,79 % wieder geringfügig unter dem Niveau früherer Erhebungen der

BZgA. Dabei ist der Anteil der als pathologisch klassifizierten Glücksspielerinnen gegenüber 2013 statistisch zwar nicht signifikant, aber in der Tendenz zurückgegangen (2013: 0,31 %, 2015: 0,07 %). 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 Gender-Aspekte 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).

Der Anteil der als pathologisch klassifizierten Glücksspieler, der 2013 gegenüber 2011 gestiegen war (2013: 1,31 %, 2011: 0,58 %), liegt 2015 bei 0,68%, also nicht mehr so deutlich, aber immer noch leicht über dem Niveau von 2011. Die Quoten in den Jahren 2009, 2011 und 2013 differieren ebenfalls statistisch nicht signifikant vom Jahr 2015. Damit unterscheidet sich die Problemspielerquote im Survey 2015 in der „Dual Frame“-Stichprobe, also unter Berücksichtigung auch mobiltelefonisch erreichbarer Personen, kaum von den Quoten in den Studien bis 2011 mit Festnetztelefonstichproben. Auch wenn im Jahr 2015 nur über Festnetz befragte Personen berücksichtigt würden, wäre die Problemspielerquote mit 0,66 % nur geringfügig niedriger als im „Dual Frame“-Auswahlverfahren.

Der im Abschlussbericht zum Survey 2013 (BZgA, 2014) als mögliche Ursache für die relativ hoch erscheinende Problemspielerquote konstatierte Designeffekt ist somit dahingehend zu präzisieren, dass dieser vermutlich in dieser Höhe nicht allein durch den Wechsel auf das „Dual Frame“-Stichprobenverfahren bedingt war, sondern auch durch das seinerzeit aus Kostengründen gewählte, gegenüber der ADM-Empfehlung ungünstigere Verhältnis zwischen über Festnetz und über Mobilfunkanschluss kontaktierten Personen. So wurden im Jahr 2013 lediglich 13 % (und nicht 30 % wie empfohlen) mobiltelefonisch erreichte Befragte in die Gesamtstichprobe einbezogen und diese Unterrepräsentation durch einen Gewichtungsfaktor ausgeglichen. Dadurch ist die Effektivität der Gewichtung insbesondere in der Mobilfunkstichprobe 2013 deutlich geringer als 2015. Da 2013 offenbar auch zufällig etwas mehr pathologische Spieler kontaktiert wurden und insbesondere Befragte in der „Mobile only“-Substichprobe sehr hoch gewichtet wurden, diese eine starke Affinität zum Automatenpiel aufwiesen und diese wiederum in einem relativ hohen Maß glücksspielassoziierte Probleme aufwiesen, wurde die Problemspielerquote insgesamt in 2013 möglicherweise überschätzt.

Die Quote der als auffällig klassifizierten Glücksspielenden in der 16- bis 70-jährigen Bevölkerung in Deutschland im Jahr 2015 ist dagegen mit 4,41 % gegenüber 2013 (4,05 %) nahezu unverändert geblieben.

Hochgerechnet auf die 16- bis 70-jährige Bevölkerung in Deutschland (Angabe jeweils der 95%-Konfidenzintervalle) kann für 2015 von ca. 153 Tsd. bis ca. 382 Tsd. problematisch und ca. 111 Tsd. bis ca. 415 Tsd. pathologisch Glücksspielenden ausgegangen werden. Bei Bezugnahme lediglich auf die

Festnetzstichprobe lässt sich die Anzahl problematisch Glücksspielender auf 123 Tsd. bis 307 Tsd. und die der pathologisch Glücksspielenden auf 105 Tsd. bis ca. 327 Tsd. schätzen. Da nicht alle Personen in Deutschland über einen Telefonanschluss verfügen und die Befragten für eine Teilnahme am Interview der deutschen Sprache mächtig sein mussten (deren Anteil an der Gesamtbevölkerung unbekannt ist), dürften die angegebenen Zahlen die tatsächlichen Verhältnisse geringfügig überschätzen.

Die Anteile der problematisch und pathologisch Glücksspielenden liegen 2015, unabhängig vom gewählten Stichprobenrahmen, innerhalb der Spannweite der aufgeführten Vergleichsstudien und etwas unterhalb der aus Österreich reportierten Quoten (0,5 % und 0,6 %, Kalke, Wurst, Buth et al., 2015).

Die Problemspielerquote unter den 16- und 17-jährigen Jugendlichen fällt mit 0,37 % im Jahr 2015 ähnlich gering aus wie 2013 (0,13 %): Diese damit gegenüber den Glücksspiel-Surveys 2009 und 2011 deutlich niedrigeren Problemspielerquoten sind, wie schon im Abschlussbericht zum Glücksspiel-Survey 2013 vermerkt, allerdings zurückhaltend zu bewerten. Sie sind möglicherweise zum Teil auf die seit 2013 verwendete jugendadaptierte Version des SOGS (SOGS-RA, Revised for Adolescents) zurückzuführen (zuvor einheitlich SOGS). Da der Schwellenwert für problematisches Glücksspiel hier um einen Punktwert höher liegt als bei der Erwachsenenversion des SOGS, werden entsprechend weniger Personen dieser Kategorie zugeordnet. Die Frageformulierungen im SOGS-RA sind hingegen denen der „Erwachsenenversion“ sehr ähnlich, so dass diese keine größeren Auswirkungen auf das Antwortverhalten haben dürften. Der beobachtete Rückgang der Quoten in den Jahren 2013 und 2015 gegenüber den entsprechenden Quoten der Jahre 2009 und 2011 besteht auch fort, wenn letztere ex post auf den SOGS-RA und damit auf den veränderten Schwellenwert umcodiert werden. Es ist möglich, dass noch weitere, das Antwortverhalten beeinflussende Faktoren vorliegen, die aber nicht näher spezifizierbar sind. 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 An-

nahme einer unter Jugendlichen generell deutlich stärker als unter Erwachsenen verbreiteten Glücksspielproblematik zumindest für den deutschsprachigen Raum kritisch hinterfragt werden.

Es zeigt sich allerdings auch, dass die beiden Versionen des SOGS-Instruments bei den Jugendlichen zu verschiedenen Erhebungszeitpunkten variierende Werte liefern: Während die Problemspielerquote auf Grundlage der in den früheren Surveys eingesetzten Erwachsenenversion des SOGS im Jahr 2011 im Vergleich zu 2009 leicht zurückgeht, hat sich, auf Basis des SOGS-RA, diese Quote im Jahr 2011 gegenüber 2009 mehr als verdoppelt (vgl. BZgA, 2014). Die damit aufkommende Frage, inwieweit die Standardversion des SOGS die Problemspielquoten eher über- und die SOGS-RA-Version diese eher unterschätzt, wird sich nur mit entsprechenden Methodik-Studien beantworten lassen. Die einzigen für Deutschland existierenden Vergleichswerte zum SOGS-RA liegen aus einer im Jahr 2010 durchgeführten Schulstichprobe aus Schleswig-Holstein vor (Motschmann, Hanewinkel & Morgenstern, 2011). Dort ergab sich unter 15-17-jährigen Befragten aus allgemeinbildenden und Berufsschulen für (mindestens) problematisches Glücksspielverhalten eine Quote von 1,38 %. In einer landesweiten repräsentativen Erhebung in den USA kamen Welte, Barnes, Tidwell et al. (2008) mit diesem Instrument auf eine Quote von 2,1 %. Beide Quoten liegen mithin deutlich höher als die in den BZgA-Studien 2013 und 2015 bei den Jugendlichen ermittelten.

Im Survey 2015 zeigt sich ein deutlicher Zusammenhang zwischen Problemspielverhalten und männlichem Geschlecht, jungem Erwachsenenalter, einem niedrigen Bildungsstatus und einem Migrationshintergrund. 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 Daten 2015 zufolge u. a. Geldspielautomaten und Sportwetten, hier insbesondere Oddset-Sportwettenangebote 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. Für Lotto „6 aus 49“ wie auch für die meisten Lotterien (Ausnahme: Keno) ergibt sich dagegen nur ein geringes Risiko.

Spieler und Spielerinnen an Geldspielautomaten weisen, bei simultaner Betrachtung aller jeweils gespielten Glücksspiele, ein knapp 6-fach erhöhtes entsprechendes Risiko gegenüber Nichtspielern auf. Als gefährlich wird bei dieser Glücksspielform die hohe Ereignisfrequenz, das häufige Auftreten von Fastgewinnen, die Möglichkeiten des Synchronspielens an mehreren Geräten (in Spielhallen) und die Umwandlung des Geldeinsatzes in Punkte eingeschätzt, wodurch das Erleben von Verlusten gemindert wird.

Auch wenn die Quote der Automatenspieler(innen) erstmals im Gesamtbeobachtungszeitraum seit 2007 rückläufig ist, 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) um das 3,3fache erhöht gegenüber dem jeweiligen Nichtspielen. 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 (illegalen) Sportwettangeboten im Internet, bei denen die Einsätze per Mausclick 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 Glücksspiel-Survey 2015 ist die Teilnahme an illegalen Sportwetten insbesondere bei 18- bis 20-jährigen Männern deutlich angestiegen (2013: 5,7 %, 2015: 12,8 %). Insbesondere diese Zielgruppe der jungen Männer soll von einem Flyer der BZgA zu Sportwetten angesprochen werden („Wetten Du gibst alles?“, <http://www.bzga.de/infomaterialien/gluecksspielsucht/>), dem die relevanten Informationen zu Risiken, rechtlichen Grundlagen sowie auch Adressen und Kontakte zum Thema Glücksspielsucht zu entnehmen sind. Ein Selbsttest ermöglicht zudem eine Einschätzung des eigenen Wettverhaltens. Der Flyer ist in verschiedenen Sprachen verfasst, womit auch Ergebnissen des Surveys Rechnung getragen wird, denen zufolge ein erheblicher Anteil unter den jungen männlichen Teilnehmern an illegalen Sportwetten einen Migrationshintergrund aufweist.

Online-Glücksspiele 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 in den Daten des letzten wie auch des aktuellen BZgA-Glücksspiel-Surveys nicht 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 2015 bspw. bei Internet-Casinospielen ein entsprechender Anteil von 7,8 % ergeben, im Jahr 2013 dagegen von 17 %. Würde man die Daten der BZgA-Glücksspiel-Surveys aus dem Zeitraum 2009 bis 2015 insgesamt heranziehen und den

durchschnittlichen Problemspieleranteil bei Internet-Casinospielen ermitteln, ergäbe sich dieser zu 13,1 %, womit Internet-Casinospiele nach Geldspielautomaten (17,2 %) unter allen in den BZgA-Surveys untersuchten an zweiter Stelle in dieser mehrjährig gebildeten Rangfolge stehen würden. Auch die Richtung einer möglichen Kausalitätsbeziehung ist bei Online-Glücksspielen unklar, also, ob diese bei den 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 problemverursachend als eher -aufrechterhaltend oder -verstärkend wirkt, insbesondere bei intensiver Glücksspielnutzung und wahrscheinlich eher bei jüngeren, internetaffinen Menschen. Nicht nur in suchtpreventiver Hinsicht sollte daher eine strikte und umfassende Regulierung von Online-Glücksspielen angestrebt werden, die derzeit nur für einen Teil des Marktes (Angebote des DLTB) gilt. Diese 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, sondern nur ein assoziativer Zusammenhang zwischen dem Auftreten glücksspielassoziierter Probleme und der Nutzung einzelner Glücksspiele hergestellt werden. Dies gilt insbesondere für Internet-Casinospiele, die den Daten zufolge am seltensten ausschließlich, sondern zumeist zusammen mit weiteren Glücksspielformen genutzt wurden.

Dem Glücksspielfragebogen 2015 wurde zum zweiten 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 % im Jahr 2013 ist diese im Jahr 2015 auf 7,1 % deutlich angestiegen. Eurojackpot wird relativ häufig von Lottospielern angegeben (25,2 %). Umgekehrt spielen 83 % der Eurojackpot-Spielenden auch Lotto, eine Quote, die nur geringfügig über dem Anteil derjenigen Eurojackpot-Spielenden liegt, die über eine Lotto-Annahmestelle spielen (78,4 %). Somit besteht eine hohe Affinität zwischen diesen beiden Glücksspielen. Diese dürfte zurückzuführen sein auf ähnliche Spielmerkmale und eine Teilnahmemöglichkeit am selben Spielort (insbes. Lotto-Annahmestelle). Insgesamt nehmen 91,2 % der Eurojackpot-Spielenden und damit annähernd so viele wie im Jahr 2013 noch an mindestens einem weiteren Glücksspiel teil, d. h., es handelt sich bei dieser Nutzergruppe 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 gespiel-

ten Glücksspielen (hauptsächlich Lotto „6 aus 49“) lässt nur bei knapp einem Viertel derjenigen, die bereits vor Einführung des Eurojackpots an Glücksspielen teilgenommen hatten, eine reduzierte Nutzung erkennen. Nur ca. 8 % davon geben zudem an, weniger Geld für zuvor gespielte Glücksspiele einzusetzen. Bezogen auf Lotto „6 aus 49“ sind diese Anteile noch geringer, so dass sich aus der Direktbefragung nach dem früheren Spielverhalten hinsichtlich des Lottospiels allenfalls ein schwacher Substituierungseffekt ergibt. 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 und 2015. 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 positiv zu bewerten, dass die Reichweite von Informationsangeboten über verschiedene Medien zu den Gefahren des Glücksspiels 2015 auf hohem Niveau annähernd konstant geblieben ist. 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 einem Rückgang der Kenntnis von Informationen in Lotto-Annahmestellen gibt es gegenüber 2013 keine größeren Veränderungen bei den untersuchten Reichweiten.

Die gesetzlichen Bestimmungen zu Glücksspielen und Spielerschutz treffen in der Bevölkerung in Deutschland im Jahr 2015 auf eine nahezu unverändert hohe Akzeptanz. Bspw. besteht mit 96,5 % Zustimmung nahezu Konsens in der Bevölkerung, dass Jugendschutzbestimmungen notwendig sind. Auf fast gleich hohem Niveau wie im Jahr 2013 bleibt im Jahr 2015 jeweils auch die Befürwortung von staatlicher Aufsicht/Kontrolle über Glücksspiele und des Verbots von Glücksspielen im Internet. Letzteres halten im Jahr 2015 allerdings deutlich weniger Befragte (52,5 %, 2013: 59,0 %) als ersteres (85,3 %) für angemessen.

Auch wenn im Jahr 2015 nur ein vergleichsweise geringer Anteil in der Bevölkerung sich gezielt über Glücksspielprobleme informiert hat (3,6 %), schätzten sich doch knapp 60 % als bereits gut informiert ein. Während diese Einschätzung von 2007 bis 2013 sukzessive zugenommen hat, fällt dieser Anteil im Jahr 2015 aber statistisch signifikant niedriger aus. Der Anteil derjenigen, die in Zukunft verstärkte Informationen über Gefahren des Glücksspiels befürworten, entwickelt sich bis zum Jahr 2013 noch entgegengesetzt hierzu, geht jedoch im Jahr 2015 ebenfalls zurück. 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, in festen Abständen durchgeführte Studien beobachtet werden. In deren Rahmen erscheint auch ein Monitoring der Wahrnehmung, Nutzung 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 2015 eingesetzten, standardisierten Instrument zum Screening auf glücksspielassoziierte 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 glücksspielassoziierten 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.

Literaturverzeichnis

- 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/].
- 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., Scalse, 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. Niebank (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.
- 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 (2014). *JIM Studie 2014. Jugend, Information, (Multi-) Media*. Stuttgart (http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf14/JIM-Studie_2014.pdf).
- Meyer, G. (2015). Glücksspiel – Zahlen und Fakten. In Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (Hrsg.), *Jahrbuch Sucht 2015* (S. 140 – 155). Geesthacht: Neuland.
- 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, R., Gilberg, R., Hess, D., Rumpf, J. & John, U. (2013). *Relevance of the sample frame for telephone surveys in the field of psychiatric epidemiology. Evidence from a national prevalence study on pathological gambling*. Vortrag auf dem XIV. Kongress der IFPE, 5.-8.6.2013, Leipzig.
- Mörsen, C. P., Heinz, A., Bühler, M. & Mann, K. (2011). Glücksspiel im Gehirn: Neurobiologische Grundlagen pathologischen Glücksspielens. *SUCHT-Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis*, Vol. 57 (4), 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).
- 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.

Anhang

Methodisches Glossar

Binär-logistische Regression	Verfahren zur multivariaten Analyse nicht-metrischer abhängiger Variablen mit dichotomer Ausprägung (z. B. 0 und 1). Als Ausgabewert wird zumeist das ->Odds Ratio herangezogen.
Interquartilbereich (IQB)	Abgeleitetes Streuungsmaß (Maß der zentralen Tendenz): Der Bereich in einer nach Ausprägung eines Merkmals aufsteigend sortierten Häufigkeitsverteilung, aus dem die mittleren 50 % dieser Verteilung stammen.
Konfidenzintervall (KI)	Vertrauensbereich eines Schätzers aus der Stichprobe der den wahren Parameter mit einer vorgegebenen Wahrscheinlichkeit (z. B. 95 %) enthält.
Kruskal-Wallis-H-Test (auch: Rangvarianzanalyse, H-Test)	Test zum Vergleich der Rangwerte mehrerer unabhängiger Stichproben. Verteilungsfreies Analogon zur einfaktoriellem Varianzanalyse. Voraussetzungen sind lediglich unabhängige Stichproben, eine stetige Verteilung und mindestens ordinal skalierte Daten.
Median	Streuungsmaß (Maß der zentralen Tendenz): Der Wert in einer nach Ausprägung eines Merkmals aufsteigend sortierten Häufigkeitsverteilung, der diese in zwei Hälften teilt. Der Median ist gegenüber Extremwerten unempfindlicher als der Mittelwert und wird deshalb insbesondere bei kleinen Fallzahlen und/oder sehr schiefen Verteilungen ausgewiesen.
Mittelwert (arithmetisches Mittel)	Maß der zentralen Tendenz: Summe aller gültigen Werte einer mindestens intervallskalierten Variable geteilt durch deren Anzahl.
Multinomiale logistische Regression	Verallgemeinerte Analyseform der ->Binär-logistischen Regression, Verfahren zur multivariaten Analyse nicht-metrischer abhängiger Variablen mit mehrstufiger Ausprägung.
nicht-parametrische Verfahren	Statistische Verfahren, die zur Anwendung kommen, wenn Anwendungsvoraussetzungen varianzanalytischer Verfahren nicht erfüllt sind (z. B. Messwerte nicht normal verteilt oder/und Varianzen der Vergleichsgruppen stark unterschiedlich).
Odds Ratio (OR)	Maß für die Stärke des Unterschieds zwischen zwei Gruppen; Quotenverhältnis zweier 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.
Signifikanzniveau (alpha)	Vorab festzulegende (Irrtums-)Wahrscheinlichkeit, mit der ein gefundener Unterschied in einer Stichprobe nicht allein durch die Unschärfe erklärt werden kann, die mit der Stichprobenziehung verbunden ist. Verbreitete Signifikanzniveaus sind (fallzahlenabhängig) $p = 5 \%$, $p = 1 \%$ oder $p = 0,1 \%$.
Standardabweichung	Streuungsmaß (Maß der zentralen Tendenz). Wurzel aus der quadrierten Abweichung aller Messwerte (Varianz).

Abbildungsverzeichnis

	<u>Seite</u>
Abbildung 1: Lebenszeitprävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel nach Altersgruppen und Geschlecht in der Befragung 2015.....	48
Abbildung 2: 12-Monats-Prävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel nach Altersgruppen und Geschlecht in der Befragung 2015	55
Abbildung 3: Anzahl gespielter Glücksspiele nach Erhebungsjahr und Geschlecht	62
Abbildung 4: Spielfrequenz irgendeines Glücksspiels in den letzten 12 Monaten in den Befragungen 2007 bis 2015	65
Abbildung 5: Spielorte/Zugangswege (irgendein Glücksspiel) in den letzten 12 Monaten in den Befragungen 2007 bis 2015	67
Abbildung 6: Geldeinsätze für Glücksspiele von 16- bis 65-Jährigen in den Befragungen 2007 bis 2015.....	69
Abbildung 7: Teilnahmemotive für Eurojackpot im Jahr 2015	126
Abbildung 8: Wahrnehmung von Informationsangeboten zu den Gefahren des Glücksspiels.....	145
Abbildung 9: Kenntnisnahme von Medien oder Informationsmaterialien der BZgA, in denen auf Gefahren des Glücksspiels aufmerksam gemacht wird	146
Abbildung 10: Kennen einer Beratungsstelle oder eines Beratungstelefon für Probleme und Belastungen durch Glücksspiel.....	148
Abbildung 11: Einstellungen und Wissen zu glücksspielbezogenen gesetzlichen Regelungen	149
Abbildung 12: Interesse am Thema Glücksspielsucht sowie Informationsverhalten und -bewertung	150

Tabellenverzeichnis

	<u>Seite</u>
Tabelle 1:	Zusammensetzung der Gesamtstichprobe nach gewähltem Zugang und prinzipieller telefonischer Erreichbarkeit der Befragten 25
Tabelle 2:	Verteilung ausgewählter Merkmale in den beiden Teilstichproben (Festnetz und Mobilfunk) und der Gesamtstichprobe 2015 27
Tabelle 3:	Im Survey 2013 erfragte Glücksspielformen und Spielorte/Bezugswege 31
Tabelle 4:	Lebenszeitprävalenzen von einzelnen Glücksspielen und Glücksspielkategorien nach Geschlecht in der Befragung 2015 50
Tabelle 5:	Lebenszeitprävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel nach Geschlecht..... und Altersgruppen in den Befragungen 2007 bis 2015 51
Tabelle 6:	Lebenszeitprävalenzen einzelner Glücksspiele und Glücksspielkategorien in den Befragungen 2007 bis 2015 52
Tabelle 7:	12-Monats-Prävalenzen von einzelnen Glücksspielen und Glücksspielkategorien..... nach Geschlecht in der Befragung 2015 56
Tabelle 8:	12-Monats-Prävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel nach Geschlecht und Altersgruppen in den Befragungen 2007 bis 2015 58
Tabelle 9:	12-Monats-Prävalenzen einzelner Glücksspiele in den Befragungen 2007 bis 2015. 60
Tabelle 10:	Korrespondenzspielverhalten (2015, letzte 12 Monate) 63
Tabelle 11:	Lotto „6 aus 49“: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr 72
Tabelle 12:	Lotto „6 aus 49“: 12-Monats-Spielhäufigkeit nach Geschlecht, Erhebungsjahr und Spielort/Bezugsweg 75
Tabelle 13:	Eurojackpot: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr 78
Tabelle 14:	Eurojackpot: 12-Monats-Spielhäufigkeit nach Geschlecht im Vergleich der Jahre 2013 und 2015 80
Tabelle 15:	Sofortlotterien: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr 82
Tabelle 16:	Sofortlotterien: 12-Monats-Spielhäufigkeit nach Geschlecht, Erhebungsjahr und Spielort/Bezugsweg 84
Tabelle 17:	Oddset-Spielangebote: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und..... Erhebungsjahr (in Klammern: DLTB-Produkt)..... 86
Tabelle 18:	Oddset-Spielangebote: 12-Monats-Spielhäufigkeit nach Geschlecht, Bezugsweg (ab 2011) und Erhebungsjahr..... 89
Tabelle 19:	Geldspielautomaten: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und..... Erhebungsjahr 92
Tabelle 20:	Spielorte von Geldspielautomatenspielen..... 93
Tabelle 21:	Geldspielautomaten: 12-Monats-Spielhäufigkeit nach Geschlecht und Erhebungsjahr 94
Tabelle 22:	Subjektiv empfundene Belastung und ggf. Beratungsanspruchnahme nach Geschlecht und Erhebungsjahr 96
Tabelle 23:	Klassifizierung nach South Oaks Gambling Screen (SOGS) bei 16- bis 65-Jährigen.... nach Erhebungsjahr 97
Tabelle 24:	12-Monats-Prävalenz des problematischen oder pathologischen Glücksspiels nach Geschlecht und Altersgruppen im Survey 2015 99
Tabelle 25:	Verteilung ausgewählter soziodemografischer und glücksspielverhaltens- bezogener Merkmalsausprägungen nach Klassifizierung im SOGS (2015)..... 100
Tabelle 26:	Durchschnittliche Testwerte in der Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS) nach Geschlecht und Altersgruppen in den Glücksspiel-Surveys 2007 bis 2015..... 104

Tabelle 27:	GABS-Werte bei Nutzung einzelner Glücksspiele (2015)	105
Tabelle 28:	Glücksspiel motive	106
Tabelle 29:	12-Monats-Prävalenz irgendeines und einzelner Glücksspiele nach Geschlecht und Erhebungsjahr bei 16- und 17-jährigen Jugendlichen	109
Tabelle 30:	Glücksspielhäufigkeit insgesamt und bei ausgewählten Glücksspielen nach..... Geschlecht und Erhebungsjahr bei 16- und 17-jährigen Jugendlichen.....	113
Tabelle 31:	Spielorte/Bezugswege bei ausgewählten Glücksspielen (16- und 17-jährige Jugendliche).....	116
Tabelle 32:	Glücksspiel motive von 16- und 17-jährigen Jugendlichen.....	119
Tabelle 33:	Verbreitung glücksspielassoziierter Probleme bei 16- und 17-jährigen Jugendlichen nach Geschlecht und Erhebungsjahr (ab 2009)	120
Tabelle 34:	Charakteristika von Eurojackpot-Spielenden im Vergleich (2015).....	125
Tabelle 35:	Wieviel Millionen Euro der Eurojackpot betragen muss, damit mehr Geld..... eingesetzt wird	127
Tabelle 36:	Beziehungen in der Nutzung von Eurojackpot und anderen Glücksspielen.....	132
Tabelle 37:	Art des vor Einführung des Eurojackpots gespielten Glücksspiels	136
Tabelle 38:	Spielintensität von Risikospiele-Teilnehmern mit und ohne Eurojackpot-..... Teilnahme 2013 und 2015 (jeweils zurückliegende 12 Monate).....	138
Tabelle 39:	Nutzungsverhalten von ausgewählten Glücksspielen von Eurojackpot-Spielenden 2013 und 2015 im Vergleich (jeweils zurückliegende 12 Monate).....	139
Tabelle 40:	Lebenszeitprävalenz des Glücksspiels insges. und einzelner Glücksspiele..... (in %) nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr	172
Tabelle 41:	12-Monats-Prävalenz des Glücksspiels insgesamt und einzelner Glücksspiele (in %) nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr	177
Tabelle 42:	Spielorte/Bezugswege von Glücksspielen nach Geschlecht, Alter und..... Erhebungsjahr	182
Tabelle 43:	Monatliche Geldeinsätze (alle Glücksspiele) nach Geschlecht, Alter und..... Erhebungsjahr	184
Tabelle 44:	12-Monats-Prävalenzen und Odds Ratios für einzelne Glücksspiele nach Klassifikation im SOGS (2015).....	186
Tabelle 45:	Anteil mindestens problematischer Glücksspielender (nach Klassifikation..... im SOGS) bei einzelnen Glücksspielen (2015)	188
Tabelle 46:	Gewichtungsfaktoren in der „Dual Frame“-Stichprobe nach Altersgruppen, Geschlecht, Bildung und Region	189

Tabellenanhang

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

	Jahr	n	gesamt	Geschlecht		Altersgruppen							
			16-65 ¹	männl.	weibl.	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 55	56-65 ¹	18 - 65 ¹
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	78,7	82,0	75,4*	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
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
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
Bingo ^c	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
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
Plus 5 ^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

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

	Jahr	gesamt n	Geslecht		Altersgruppen								
			16-65 ¹	männl.	weibl.	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 55	56-65 ¹	18 - 65 ¹
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
Spiel 77/Super 6	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
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
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
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
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
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

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

	Jahr	n	gesamt	Geschlecht		Altersgruppen							
			16-65 ¹	männl.	weibl.	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 55	56-65 ¹	18 - 65 ¹
,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
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
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	11.499	37,6	38,4	36,8	26,9	35,4	41,0	41,6	44,0	36,7	30,3	37,9
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
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

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

	Jahr	n	Gesamt		Geschlecht		Altersgruppen						
			16-65 ¹	männl.	weibl.	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 55	56-65 ¹	18 - 65 ¹
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
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
'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	9.997	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
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
Großes Spiel (Spielbank)	2007	9.997	13,9*	16,3*	11,4	1,2	3,9	8,7	14,4*	18,6*	14,6	14,6	14,5*
	2009	9.997	15,7*	18,3*	13,1*	1,2	3,9	11,8	17,2*	19,8*	16,3	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
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

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

	Jahr	n	gesamt	Geschlecht		Altersgruppen							
			16 – 65 ¹	männl.	weibl.	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 55	56-65 ¹	18 – 65 ¹
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
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
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
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	11.498	20,7	29,4	11,8	10,2	17,1	22,7	24,9	21,6	20,7	17,5	21,0

Basis: Personen im Alter von 16 bis 65 Jahren (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: 2015, Kovariaten: ggf. Alter und Geschlecht);

1 im Jahr 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“ 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); seit 2011 inkl. Live-Wetten; k inkl. Internet-Glücksspiele ohne Geld.

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

	Jahr	n	gesamt	Geschlecht		Altersgruppen							
			16 – 65 ¹	männl.	weibl.	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 55	56-65 ¹	18 – 65 ¹
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	11.408	40,2*	44,7	35,5*	19,9	37,3	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
Gewerbl. 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	11.408	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
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
Bingo ^c	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
Keno	2007	9.969	1,3*	1,6*	1,0*	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
Plus 5 ^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

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

	Jahr	n	gesamt	Geschlecht		Altersgruppen							
			16 – 65 ¹	männl.	weibl.	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 55	56 – 65 ¹	18 – 65 ¹
Glücksspirale	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
Spiel 77/Super 6	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
Fernsehtotterien	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
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
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
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
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

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

	Jahr	n	gesamt	Geschlecht		Altersgruppen							
			16 – 65 ¹	männl.	weibl.	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 55	56-65 ¹	18 – 65 ¹
'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
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
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
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
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

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

	Jahr	n	gesamt	Geschlecht		Altersgruppen							
			16 – 65 ¹	männl.	weibl.	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46-55	56-65 ¹	18 – 65 ¹
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
Live-Wetten ^c	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
'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
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
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
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	0,8
	2015	11.494	0,8	1,1	0,4	0,2	2,9	1,1	0,6	1,4	0,5	0,2	0,8

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

	Jahr	n	gesamt	Geschlecht		Altersgruppen							
			16 – 65 ¹	männl.	weibl.	16 – 17	18 – 20	21 – 25	26 – 35	36 – 45	46 – 55	56-65 ¹	18 – 65 ¹
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
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
Internet -Casinospiele	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	11.498	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
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

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz des jeweiligen Glücksspiels; Angaben in Prozent; bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: „Dual Frame“-Stichprobe;

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

1 im Jahr 2015: bis 70 Jahre;

a bis einschließlich 2009 inkl. Quickly, 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“ und Sofortlotterien; seit 2013 inkl. Kenos; 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.

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

Erhebungsjahr	gesamt					männlich					weiblich				
	2007	2009	2011	2013	2015	2007	2009	2011	2013	2015	2007	2009	2011	2013	2015
	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
Lotto-Annahmest.															
gesamt	37,2*	40,9*	34,8	28,6*	25,6	39,8*	45,4*	38,6*	30,8*	29,4	34,5*	36,4*	30,9*	26,4*	21,7
16 und 17 Jahre	13,1*	9,8*	10,0*	5,6	5,3	15,6*	10,3*	12,1*	6,5	5,9	10,4*	9,2*	7,7*	4,7*	4,6
18 bis 20 Jahre	20,7*	30,6*	19,1*	14,6	11,8	25,7*	36,9*	24,1*	14,1	14,8	14,2*	22,6*	13,7*	15,2*	8,7
21 bis 25 Jahre	28,4*	36,1*	24,4*	18,5	19,7	28,5*	37,9*	26,3*	21,2	22,4	28,3*	34,3*	22,5*	15,7	17,0
26 bis 35 Jahre	40,8*	42,3*	34,4*	25,8	23,2	42,4*	46,6*	38,2*	29,2*	25,9	39,2*	37,9*	30,5*	22,1*	20,4
36 bis 45 Jahre	41,1*	44,8*	39,9*	30,7	29,8	44,8*	51,1*	44,4*	32,8*	32,8	37,2*	38,2*	35,3*	28,4*	26,8
46 bis 55 Jahre	40,9*	43,7*	36,5*	34,9*	28,4	44,5*	46,9*	41,0*	36,1*	34,3	37,2*	40,5*	32,1*	33,6*	22,9
56 bis 65 Jahre ¹	38,4*	42,9*	40,1*	33,4	28,2	39,7*	47,8*	43,6*	36,5*	32,5	37,0*	37,9*	36,7*	30,5*	23,6
Internet^a															
gesamt	4,5	4,2	3,7	3,2*	4,3	6,7	6,4	5,5	4,8*	6,3	2,2	2,0	1,8	1,6	2,2
16 und 17 Jahre	2,0	1,5	0,8	1,8	1,2	3,3	2,2	0,3*	3,3	2,1	0,7	0,7	1,4	0,3	0,3
18 bis 20 Jahre	2,5	2,5	2,3*	1,7*	3,8	3,9	4,3	4,0*	3,3*	7,1	0,5	0,4	0,4	0,1	0,4
21 bis 25 Jahre	4,9	6,1	3,6*	4,3	5,7	8,3	11,3	6,0*	6,2*	9,3	1,8	1,3	1,2	2,3	2,0
26 bis 35 Jahre	7,8	6,9	5,9	4,2*	6,5	10,8	10,1	8,4	6,2*	9,4	4,8	3,6	3,3	2,1*	3,5
36 bis 45 Jahre	5,5	4,5	4,8	4,8	4,9	8,6	6,7	6,7	7,3	6,3	2,2	2,2	2,9	2,3	3,5
46 bis 55 Jahre	3,1	3,2	3,0	2,3*	3,6	4,7	4,7	5,3	3,3	5,4	1,5	1,6	0,8	1,2	2,0
56 bis 65 Jahre ¹	2,2	2,4	1,9	1,6	2,6	3,1	3,2	2,8	2,2	4,3	1,4	1,6	0,9*	1,0	0,7
Wettbüro/Rennbahn															
gesamt	0,8	0,6*	1,3	1,4	1,0	1,0*	0,9*	2,1	2,3	1,7	0,6*	0,4	0,4	0,5	0,3
16 und 17 Jahre	0,3	0,6	2,6*	2,4*	0,7	0,6	1,0	3,3	3,5*	1,0	0,0	0,2	1,8	1,3	0,4
18 bis 20 Jahre	0,6*	0,8*	2,8	1,7*	4,6	0,6*	1,0*	4,7	2,7*	8,7	0,7	0,4	0,7	0,6	0,1
21 bis 25 Jahre	1,3	1,0	1,7	1,4	2,1	1,1*	0,5*	2,4	2,2	3,6	1,5	1,5	0,9	0,5	0,6
26 bis 35 Jahre	0,8	0,5	2,4*	2,7*	0,8	1,1	0,9	4,1*	4,3	1,3	0,5	0,2	0,8	1,1	0,4
36 bis 45 Jahre	0,8	0,7	0,5	0,5	1,2	1,0	1,0	0,9	0,6	1,9	0,6	0,3	0,2	0,5	0,4
46 bis 55 Jahre	1,0	0,4	0,8	1,7	0,5	1,5	0,6	1,5	3,0	0,9	0,5*	0,3	0,2	0,2	0,0
56 bis 65 Jahre ¹	0,3	0,7	0,7	0,8	0,5	0,3	0,9	1,4	1,4	0,6	0,4	0,5	0,1	0,1	0,3

Tabelle 42: Spielorte/Bezugswege von Glücksspielen nach Geschlecht, Alter und Erhebungsjahr (Fortsetzung)

Erhebungsjahr	gesamt					männlich					weiblich				
	2007	2009	2011	2013	2015	2007	2009	2011	2013	2015	2007	2009	2011	2013	2015
	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
Bank/Post															
gesamt	8,2*	7,4*	8,2*	5,7*	4,8	7,3*	6,9*	7,9*	4,9*	3,9	9,2*	7,9*	8,5*	6,5	5,6
16 und 17 Jahre	0,3	0,2	0,5	0,0	0,2	0,5	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,3	1,1	0,0	0,4
18 bis 20 Jahre	1,0	0,7	0,4	0,4	0,6	1,3	1,0	0,1	0,3	0,8	0,6	0,4	0,7	0,6	0,4
21 bis 25 Jahre	0,8	0,8	1,3	0,9	0,9	0,7	1,1	1,3	0,9	1,1	0,9	0,5	1,2	1,0	0,8
26 bis 35 Jahre	5,4*	3,0*	3,8*	2,7*	1,3	4,4*	2,6*	3,4*	2,9*	1,0	6,4*	3,5*	4,3*	2,5	1,6
36 bis 45 Jahre	9,1*	7,3*	9,4*	6,0	5,6	8,7*	6,6	9,1*	5,1	5,2	9,6*	8,0	9,6*	6,9	6,0
46 bis 55 Jahre	11,4*	11,7*	10,8*	7,4	6,0	10,2*	11,5*	9,3*	6,2	4,5	12,6*	11,8*	12,2*	8,7	7,4
56 bis 65 Jahre ¹	13,6*	14,2*	14,4*	10,4	8,5	11,3*	12,7*	15,3*	9,1	6,9	15,9*	15,7*	13,5	11,6	10,1
übrige^b															
gesamt	7,0*	5,3	7,7*	6,1	5,5	7,4*	5,6	8,4*	6,8	6,1	6,7*	4,9	7,1*	5,4	4,8
16 und 17 Jahre	2,5*	1,2*	9,8*	7,5	5,7	2,4	0,6*	7,6	9,7	5,9	2,5	1,8	12,2*	5,2	5,5
18 bis 20 Jahre	3,1*	4,3	8,0	6,2	6,0	2,9*	5,0	8,7	5,7	7,2	3,4	3,5	7,2	6,7	4,7
21 bis 25 Jahre	4,5	2,2*	5,9	5,0	6,4	5,7	2,6*	6,1	5,1	7,2	3,5	1,9*	5,8	4,9	5,6
26 bis 35 Jahre	7,2	4,7	6,0	4,2*	6,2	7,4	5,3	6,3	4,3*	6,8	7,0	4,2	5,8	4,1	5,6
36 bis 45 Jahre	7,5	5,1	7,8	4,9	6,2	7,6	5,3	9,0	5,5	7,5	7,4*	4,9	6,5	4,3	4,8
46 bis 55 Jahre	8,0*	6,4*	7,9*	6,8*	4,0	8,2*	6,5*	9,0*	8,1*	3,9	7,8*	6,2*	6,7*	5,3	4,2
56 bis 65 Jahre ¹	8,6*	7,4	9,5*	8,6*	5,6	9,8	8,2	10,0	9,7	6,5	7,5*	6,6	8,9*	7,7*	4,7

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: 2015, Kovariaten: ggf. Alter und Geschlecht; 1 im Jahr 2015: 56 bis 70 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 $n = 11.501$.

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

Alter	Erhebungsjahr	gesamt					männlich					weiblich				
		2007	2009	2011	2013	2015	2007	2009	2011	2013	2015	2007	2009	2011	2013	2015
		%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
16 und 17	0 Euro	73,5	76,1	70,2	79,6	81,6	68,0	67,7	70,2	71,0	77,2	79,2	84,6	76,0	88,7	86,5
	bis 10 Euro	15,7	15,2	20,7	14,0	13,1	19,1	20,0	20,7	19,6	15,9	12,3	10,2	17,8	8,1	10,0
	10 bis 20 Euro	3,4	4,5	3,1	2,3	2,6	4,6	6,5	3,1	3,9	3,8	2,2	2,5	1,8	0,6	1,3
	20 bis 50 Euro	4,7	1,8	3,2	1,4	1,2	5,7	2,2	3,2	2,0	1,3	3,6	1,5	1,3	0,8	1,1
	50-100 Euro	1,1	0,9	1,0	0,7	0,3	1,5	1,5	1,0	0,9	0,5	0,6	0,3	1,6	0,5	0,0
	über 100 Euro	0,3	0,7	0,5	0,9	0,2	0,5	1,2	0,5	1,5	0,4	0,0	0,2	0,3	0,1	0,0
	k. A.	1,3	0,8	1,4	1,1	0,9	0,5	0,9	1,4	1,1	0,7	2,1	0,7	1,1	1,2	1,1
18 bis 20	0 Euro	56,4	58,5	58,6	62,4	68,1	46,5	49,8	58,6	52,0	56,7	69,3	69,5	72,8	73,4	80,3
	bis 10 Euro	24,0	25,6	25,2	21,7	20,4	29,2	27,8	25,2	24,1	26,3	17,3	22,7	19,0	19,3	14,0
	10 bis 20 Euro	6,8	5,6	5,4	4,0	3,9	7,5	6,7	5,4	4,8	6,1	5,9	4,2	2,5	3,2	1,6
	20 bis 50 Euro	5,7	3,4	4,5	2,6	3,4	6,9	5,8	4,5	3,3	5,8	4,2	0,4	1,7	1,9	0,7
	50-100 Euro	3,3	3,0	2,9	3,0	2,3	5,4	3,4	2,9	5,6	3,2	0,6	2,5	2,0	0,3	1,4
	über 100 Euro	2,0	3,5	2,5	5,1	1,1	3,4	5,9	2,5	9,6	1,3	0,1	0,5	0,9	0,4	0,8
	k. A.	1,8	0,4	1,0	1,1	0,9	1,1	0,6	1,0	0,7	0,7	2,7	0,1	1,0	1,5	1,2
21 bis 25	0 Euro	51,0	50,1	55,6	65,8	65,8	45,1	41,3	55,6	58,4	57,6	56,1	58,3	64,4	73,7	74,2
	bis 10 Euro	26,2	26,8	26,6	16,1	16,8	27,3	29,6	26,6	17,6	19,8	25,3	24,2	25,1	14,5	13,8
	10 bis 20 Euro	7,4	6,7	6,5	6,2	5,6	6,9	8,1	6,5	7,4	6,6	7,8	5,5	4,0	5,0	4,6
	20 bis 50 Euro	6,3	7,4	5,4	4,0	5,6	8,1	8,0	5,4	5,8	7,4	4,7	6,9	2,7	2,1	3,8
	50-100 Euro	2,7	4,3	1,8	3,3	2,4	4,5	6,0	1,8	4,0	3,1	1,1	2,7	0,7	2,6	1,7
	über 100 Euro	3,9	3,1	2,5	3,6	3,0	6,7	5,5	2,5	6,2	5,0	1,4	0,8	0,9	0,7	0,9
	k. A.	2,6	1,6	1,6	1,0	0,7	1,4	1,5	1,6	0,6	0,5	3,6	1,7	2,3	1,3	1,0
26 bis 35	0 Euro	41,8	46,4	51,1	63,7	61,8	37,6	40,0	51,1	56,1	53,8	46,1	53,1	57,4	71,8	70,1
	bis 10 Euro	26,4	27,7	21,8	16,6	19,4	25,7	29,6	21,8	18,7	24,1	27,2	25,7	21,7	14,5	14,5
	10 bis 20 Euro	9,6	9,4	9,1	6,9	5,7	10,4	9,6	9,1	8,5	5,4	8,8	9,1	7,2	5,2	6,1
	20 bis 50 Euro	10,5	8,1	7,8	6,3	6,8	12,7	10,2	7,8	9,0	7,3	8,2	5,9	6,4	3,5	6,3
	50-100 Euro	4,9	4,0	4,2	2,5	2,7	5,3	5,3	4,2	3,5	4,3	4,4	2,7	3,2	1,4	1,1
	über 100 Euro	3,9	2,3	3,8	2,9	2,2	5,5	3,2	3,8	3,5	3,6	2,3	1,4	1,8	2,2	0,8
	k. A.	2,9	2,1	2,2	1,1	1,4	2,9	2,0	2,2	0,7	1,6	3,0	2,1	2,2	1,5	1,1

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

Alter	Erhebungsjahr	gesamt					männlich					weiblich				
		2007	2009	2011	2013	2015	2007	2009	2011	2013	2015	2007	2009	2011	2013	2015
		%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
36 bis 45	0 Euro	41,9	43,1	47,8	59,9	58,6	36,6	36,3	47,8	57,9	52,6	47,3	50,2	53,3	61,9	64,7
	bis 10 Euro	21,4	24,8	19,9	17,4	14,0	21,7	25,7	19,9	16,1	14,4	21,1	23,9	21,2	18,8	13,5
	10 bis 20 Euro	10,1	10,4	10,2	6,4	6,3	10,2	12,6	10,2	6,9	6,4	10,0	8,2	10,1	5,8	6,2
	20 bis 50 Euro	11,4	10,0	11,0	7,9	7,7	12,0	11,3	13,9	9,1	9,4	10,7	8,5	8,0	6,6	6,0
	50-100 Euro	6,6	6,5	3,9	4,5	4,0	8,9	7,1	5,3	5,8	4,7	4,2	6,0	2,6	3,2	3,1
	über 100 Euro	6,3	3,3	5,5	3,0	7,3	8,3	5,1	7,6	3,4	9,9	4,2	1,5	3,3	2,6	4,6
	k. A.	2,3	1,8	1,8	1,0	2,2	2,2	1,9	1,9	0,9	2,6	2,5	1,8	1,6	1,1	1,8
46 bis 55	0 Euro	44,4	43,5	45,9	53,6	62,8	42,4	39,0	42,2	49,8	57,2	46,3	47,9	49,6	57,2	67,8
	bis 10 Euro	15,7	14,8	12,5	11,8	11,4	15,5	14,7	11,0	11,5	10,1	16,0	14,9	14,1	12,1	12,6
	10 bis 20 Euro	8,8	9,4	8,5	9,0	6,7	10,2	10,5	9,3	9,9	7,6	7,5	8,3	7,7	8,1	6,0
	20 bis 50 Euro	13,9	16,4	13,4	11,4	7,8	13,1	18,8	16,2	10,3	10,0	14,6	14,0	10,7	12,4	5,8
	50-100 Euro	8,2	8,5	8,3	7,4	5,3	8,7	9,3	8,7	10,3	6,4	7,7	7,7	8,0	4,7	4,2
	über 100 Euro	6,3	5,6	9,0	4,6	5,2	8,0	6,3	10,6	4,8	7,9	4,7	5,0	7,4	4,4	2,8
	k. A.	2,7	1,8	2,3	2,2	0,8	2,2	1,4	2,2	3,4	0,9	3,3	2,2	2,5	1,1	0,7
56 bis 65*	0 Euro	45,3	46,6	50,0	59,6	61,5	40,7	40,6	44,2	55,2	57,7	50,0	52,8	56,0	64,3	65,6
	bis 10 Euro	21,1	22,7	19,5	15,5	9,0	21,4	23,6	19,3	15,6	7,3	20,8	21,9	19,7	15,4	10,8
	10 bis 20 Euro	8,9	9,1	8,5	6,8	6,7	9,6	10,3	9,7	7,6	6,1	8,3	7,9	7,2	6,0	7,3
	20 bis 50 Euro	11,2	10,1	10,2	8,0	9,3	12,3	11,6	12,5	9,1	11,9	10,0	8,5	7,8	6,9	6,4
	50-100 Euro	5,9	5,6	4,8	4,6	3,9	7,2	6,3	5,7	6,0	4,6	4,7	4,8	3,9	3,1	3,2
	über 100 Euro	5,1	3,9	5,1	4,2	8,4	6,8	5,6	6,7	5,3	11,8	3,4	2,2	3,4	3,0	4,8
	k. A.	2,5	2,0	1,9	1,3	1,2	2,1	1,9	1,8	1,3	0,5	2,8	2,0	1,9	1,3	1,9

Basis: alle Befragten, Bezugszeitraum: letzte 12 Monate; bis 2011: Festnetzstichprobe, seit 2013: „Dual Frame“-Stichprobe;
 n 2009 = 10.001; n 2009 = 10.000; n 2011 = 10.002; n 2013 = 11.501; n 2015 = 11.501; Kategoriengrenzen gerundet; ab = x.01, bis = x.99.

* im Jahr 2015: 56 bis 70 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 (2015)

Art des Glücksspiels	unproblematisches GS			auffälliges GS		problemat./patholog. GS	
	N	Spalten %	Referenzgröße	Spalten %	OR (95 %-KI)	Spalten %	OR (95 %-KI)
Lotto "6 aus 49"	2.261	61,5	1,00	62,1	1,2* (0,9 – 1,6)	52,9	0,8 (0,3 – 1,8)
Fernsehlottorien	504	12,1	1,00	6,7	0,6 (0,4 – 1,0)	6,8	0,7 (0,3 – 1,9)
Glücksspirale	245	7,0	1,00	4,2	0,6 (0,3 – 1,2)	7,4	1,0 (0,3 – 3,8)
Klassenlotterien	52	1,4	1,00	1,1	1,25 (0,4 – 3,1)	2,6	2,1 (0,4 – 12,6)
Bingo	109	2,1	1,00	2,0	0,9 (0,5 – 1,8)	3,4	1,9 (0,6 – 6,1)
Keno	16	0,5	1,00	0,2	0,3 (0,1 – 1,6)	6,8	11,7* (2,0 – 69,3)
Eurojackpot	818	18,6	1,00	23,2	1,3 (0,9 – 1,8)	22,5	1,1 (0,4 – 2,8)
Euromillions	22	0,6	1,00	0,3	--	0,0	--
Deutsche Sportlotterie	17	0,5	1,00	0,1	0,2 (0,0-1,7)	2,2	3,8 (0,4-35,3)
„Andere Lotterien“	315	8,1	1,00	6,3	0,9 (0,5 – 1,5)	1,1	0,2* (0,0 – 0,8)
Lotterien insges.	1.697	41,2	1,00	37,1	0,9 (0,7 – 1,3)	41,0	1,1 (0,5 – 2,4)
ODDSET (DLTB)	46	1,2	1,00	0,4	0,3 (0,1 – 0,8)	12,3	8,0* (1,7 – 36,8)
Oddset-Wettangebote (insges.)	113	2,3	1,00	1,8	0,6 (0,3 – 1,1)	14,8	4,6* (1,2 – 17,6)
Toto	48	0,7	1,00	4,0	5,5* (1,4 – 21,9)	2,4	2,7 (0,7 – 9,9)
Live-Wetten	189	1,9	1,00	5,5	2,1* (1,3 – 3,5)	8,4	3,0* (1,4 – 6,4)
Pferdewetten	49	0,7	1,00	0,7	--	0,0	--
„Andere Sportwetten“	146	1,7	1,00	3,6	1,5 (0,9–2,5)	5,2	1,9 (0,7 – 4,8)

Tabelle 44: 12-Monats-Prävalenz und Odds Ratios für einzelne Glücksspiele nach Klassifikation im SOGS (2015, Fortsetzung)

Art des Glücksspiels	unproblematisches GS			auffälliges GS		problematis./patholog. GS	
	n	Spalten %	Referenzgröße	Spalten %	OR (95 %-KI)	Spalten %	OR (95 %-KI)
Online-Sportwetten	205	2,5	1,00	5,2	1,5 (0,9 – 3,4)	6,2	1,5 (0,7 – 3,3)
Sportwetten insges.	419	6,3	1,00	12,3	1,6 (0,9 - 2,8)	18,9	2,2 (0,7 – 6,8)
Großes Spiel in der Spielbank	198	3,1	1,00	4,1	1,1 (0,7 – 1,9)	19,2	5,9* (1,3 – 27,3)
Kleines Spiel in der Spielbank	111	1,7	1,00	1,8	0,9 (0,5 – 1,6)	19,1	10,9* (2,2 – 52,5)
Spielbank insges.	264	4,2	1,00	5,1	1,0 (0,7 – 1,6)	23,0	5,4* (1,4 – 20,3)
Geldspielautomaten	371	5,6	1,00	10,7	1,5 (1,0-2,2)	42,3	10,4* (3,4-31,6)
Internet-Casinospiele	89	1,4	1,00	1,0	0,6 (0,3-1,1)	5,1	2,4 (0,9-6,8)
Sofortlotterien, Rubbellose	1.301	25,9	1,00	26,4	1,0 (0,7-1,4)	34,1	1,6 (0,7-3,8)
Privates Glücksspiel	859	15,4	1,00	15,7	0,9 (0,6-1,2)	42,6	3,2* (1,3-7,8)

n= Personen, die in den letzten 12 Monaten das jeweilige Glücksspiel angegeben haben und gültige Werte im SOGS aufweisen; -- aufgrund zu geringer Fallzahl nicht ausweisbar; GS = Glücksspiel; OR = Odds Ratios (singuläre Betrachtung für jedes Glücksspiel); KI = Konfidenzintervall; a Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä.; b ohne Lotto „6 aus 49“ und Sofortlotterien; seit 2013 inkl. Keno; 2015 inkl. Eurojackpot, Euromillions und der Deutschen Sportlotterie; c Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet, Angebote von den Lottogesellschaften und anderen Anbietern; d nicht weiter ausdifferenzierte Restkategorie von Sportwetten (ohne Oddset-Spielangebote, Toto, Live- und Pferdewetten); * Statistisch signifikanter Unterschied zwischen den nach SOGS gebildeten Gruppen (Test mit binär-logistischer Regression, Referenzkategorie: unproblematisches Glücksspiel, Kovariaten: Geschlecht und Alter).

Tabelle 45: Anteil mindestens problematisch Glücksspielender (nach Klassifikation im SOGS) bei einzelnen Glücksspielen (2015)

Art des Glücksspiels	gesamt		männl.		weibl.	
	n	%	n	%	n	%
Keno	3	23,2	3	30,8	0	0,0
Kleines Spiel in der Spielbank	7	19,8	7	26,7	0	0,0
ODDSET (DLTB)	5	19,5	5	20,5	0	0,0
Geldspielautomaten	19	13,0	16	15,3	3	4,0
Oddset-Wettangebote	10	12,5	10	13,1	0	0,0
Großes Spiel in der Spielbank	10	11,7	9	15,7	1	1,0
Spielbank insges.	14	10,5	13	14,4	1	0,7
Deutsche Sportlotterie	1	10,4	1	13,9	0	0,0
Internet-Casinospiele	8	7,8	7	7,7	1	9,5
Live-Wetten	16	7,4	15	8,2	1	2,2
Privates Glücksspiel	30	5,7	28	7,6	2	0,8
„Andere Sportwetten“ ^a	12	5,6	11	6,1	1	2,5
Sportwetten insges.	22	5,6	21	6,3	1	0,7
Toto	4	4,7	4	5,5	0	0,0
Online-Sportwetten	14	4,6	14	5,1	0	0,0
Oddset andere Anbieter	5	4,4	5	4,6	0	0,0
Klassenlotterien	2	4,1	2	6,5	0	0,0
Bingo	6	3,5	4	6,3	2	1,7
Sofortlotterien, Rubbellose ^b	28	2,8	23	5,1	5	0,7
Eurojackpot	17	2,5	15	3,3	2	0,8
Glücksspirale	4	2,4	4	3,4	0	0,0
Lotterien insges. ^c	33	2,2	27	3,2	6	0,7
Lotto "6 aus 49"	34	1,9	27	2,6	7	0,7
Fernsehlottorien	8	1,3	6	2,1	2	0,7
„Andere Lotterien“ ^d	2	0,3	1	0,2	1	0,4
Pferdewetten	0	0,0	0	0,0	0	0,0
Euromillions	0	0,0	0	0,0	0	0,0

Basis: Befragte, die in den letzten 12 Monaten irgendein Glücksspiel angegeben haben ($n = 4.676$);

Absteigende Sortierung nach , Spalte ,gesamt'; n = ungew. Anzahl; % = waag. Prozentuierung;

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

b Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instant-Games im Internet, Angebote von den Lottogesellschaften und anderen Anbietern; c ohne Lotto „6 aus 49“ und Sofortlotterien, seit 2013 inkl. Keno, 2015 inkl. Eurojackpot, Euromillions und Deutsche Sportlotterie; d Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä.

Tabelle 46: Gewichtungsfaktoren in der „Dual Frame“-Stichprobe nach Altersgruppen, Geschlecht, Bildung und Region

	Amtl. Statistik *) %	Stichprobe %	Gewichtungsfakt
West mit Berlin			
männlich			
16-17 Jahre	1,31	2,99	0,44
18-20 Jahre	1,97	4,45	0,44
21-25 Jahre	3,75	8,29	0,45
26-35 Jahre	7,44	7,56	0,98
36-45 Jahre	7,91	7,11	1,11
46-70 Jahre	20,02	11,34	1,77
weiblich			
16-17 Jahre	1,24	2,47	0,50
18-20 Jahre	1,87	4,03	0,46
21-25 Jahre	3,61	7,70	0,47
26-35 Jahre	7,36	8,17	0,90
36-45 Jahre	7,88	8,35	0,94
46-70 Jahre	20,41	13,82	1,48
Bildung			
Schüler	3,37	8,87	0,38
Niedrig	30,51	9,02	3,38
Mittel	21,70	21,71	1,00
Hoch	25,92	46,29	0,56
Ost ohne Berlin			
männlich			
16-17 Jahre	0,16	0,24	0,66
18-20 Jahre	0,21	0,44	0,47
21-25 Jahre	0,59	0,64	0,92
26-35 Jahre	1,41	1,49	0,95
36-45 Jahre	1,36	1,15	1,18
46-70 Jahre	4,03	2,01	2,00
weiblich			
16-17 Jahre	0,15	0,23	0,65
18-20 Jahre	0,19	0,40	0,48
21-25 Jahre	0,54	0,82	0,66
26-35 Jahre	1,25	1,47	0,85
36-45 Jahre	1,23	1,47	0,84
46-70 Jahre	4,10	2,36	1,74
Bildung			
Schüler	0,40	0,90	0,44
Niedrig	2,20	0,86	2,56
Mittel	8,53	5,16	1,65
Hoch	3,48	5,75	0,61

Ohne Gewichtungsanteil, der durch die Disproportionalität der Stichprobe entsteht;

*) Statistisches Bundesamt: Bevölkerungsfortschreibung per 31.12.2013; Mikrozensus 2013.

Im Survey verwendete standardisierte Instrumente**South Oaks Gambling Screen (SOGS, 20 Items, SOGS-RA: 12 Items)**

Item	SOGS (Standardversion)	SOGS-RA*
1	Wenn Sie spielen, wie häufig versuchen Sie an einem der nächsten Tage durch erneutes Spielen Geldverluste zurück zu gewinnen?	
2	Wie häufig haben Sie in den letzten 12 Monaten behauptet, dass Sie beim Spielen Geld gewonnen haben, obwohl Sie in Wirklichkeit verloren haben?	Haben Sie in den letzten 12 Monaten schon mal behauptet, dass Sie beim Spielen Geld gewonnen haben, obwohl Sie in Wirklichkeit verloren hatten?
3	Haben Sie den Eindruck, dass Sie in den letzten 12 Monaten ein Problem mit Geldwetten oder Geldspielen hatten?	Hat Ihr Spielen um Geld in den letzten 12 Monaten schon mal zu Problemen geführt (z. B. Streit mit Ihrer Familie oder mit Freunden oder Schwierigkeiten in der Schule oder auf der Arbeit)?
o. Num.	Hatten Sie früher schon einmal den Eindruck, ein Problem mit Geldwetten oder Geldspielen zu haben?***	--
4	Haben Sie in den letzten 12 Monaten mehr gespielt, als Sie beabsichtigt hatten?	
5	Einmal abgesehen davon, wie Sie selbst das sehen, haben in den letzten 12 Monaten andere Menschen Ihr Wettverhalten kritisiert oder Ihnen gesagt, Sie hätten ein Spielproblem?	
6	Haben Sie sich in den letzten 12 Monaten schuldig gefühlt wegen der Art, wie Sie spielen oder was passiert, wenn Sie spielen?	
7	Hatten Sie in den letzten 12 Monaten den Wunsch, mit dem Spielen oder dem Wetten aufzuhören, fühlten sich aber gleichzeitig unfähig dazu?	
8	Haben Sie in den letzten 12 Monaten Spielbelege, Lotterietickets, Spielgeld, Schuldscheine oder andere Anzeichen für Wetten oder Spielen vor Ihrem Ehe- oder Lebenspartner, Ihren Kindern oder anderen wichtigen Personen aus Ihrem Leben versteckt?	Haben Sie in den letzten 12 Monaten Spielbelege, Lotterietickets, Spielgeld, Schuldscheine oder andere Anzeichen für Wetten oder Spielen vor Ihrer Familie oder vor Freunden versteckt?
o. Num.	Haben Sie in den letzten 12 Monaten mit Menschen, mit denen Sie zusammenleben, darüber gestritten, wie Sie selbst mit Geld umgehen?***	--
9	Hatte dieser Streit um Geld mit Ihrem Spielverhalten zu tun?	Hatten Sie in den letzten 12 Monaten mit Ihrer Familie oder mit Freunden Streitigkeiten, in denen es um Geld ging und die sich um Ihr Spielverhalten drehten?
10	Haben Sie in den letzten 12 Monaten von jemandem Geld geliehen und dieses aufgrund Ihres Spielens nicht zurückbezahlt?	
11	Haben Sie in den letzten 12 Monaten bei der Arbeit oder während des Schulunterrichts gefehlt, um zu spielen?	
12	Falls Sie sich in den letzten 12 Monaten zum Spielen oder für die Rückzahlung von Spielschulden Geld geliehen haben, wo oder von wem haben Sie es sich geliehen?	Haben Sie sich in den letzten 12 Monaten Geld geliehen oder etwas gestohlen, um zu spielen oder um Spielschulden zu begleichen?
13	Vom Haushaltsgeld	--
14	Vom Ehe- oder Lebenspartner	--
15	Von Banken oder Kreditinstituten	--
16	Von Kreditkarten	--
17	Von Kreditthaien	--
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.