

# Glücksspielverhalten und damit assoziierte Probleme in der Bevölkerung in Deutschland

Ergebnisse des vierten repräsentativen Surveys der BZgA 2013  
und Trendanalysen

Dr. Wolfgang Haß, Peter Lang  
Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA), Köln

RehaUpdate Verhaltenssucht, 16.5.2014, Freiburg



## Übersicht

1. Einführung
2. Glücksspiel-Repräsentativbefragung BZgA 2013
  - 2.1. Hintergrund, Gegenstand, Datengrundlage und Methodik
  - 2.2 Glücksspielnutzung insgesamt und von ausgewählten Glücksspielen
  - 2.3 Screening auf glücksspielassoziierte Probleme
3. Resümee



# 1. Einführung

## Rechtliche Grundlagen (1)

- Als Glücksspiele gelten Spiele, für die ein Entgelt verlangt wird und die Entscheidung über Gewinn allein oder überwiegend vom Zufall abhängt.
- Öffentliche Veranstaltung von Glücksspielen ist unerwünschte Tätigkeit („demeritorisches Gut“), deren Ausübung einer behördlichen Erlaubnis bedarf (§ 284 StGB).
- Komplexe bundes- und landesgesetzliche Regelungen: berührt Straf-, Gewerbe-, Lotterie- und Spielbankenrecht sowie Spielverordnung.
- Mit Ausnahme der Geldspielautomaten – hier greift zum Teil der Zuständigkeitsbereich der Gewerbeordnung (Bundesrecht) – fällt das Glücksspielwesen unter die Gesetzgebungskompetenz der Länder.



## Rechtliche Grundlagen (2): Staatsverträge

- Lotteriestaatsvertrag der Länder (2004 bis 2007)
- Staatsvertrag zum Glücksspielwesen in Deutschland (Glücksspielstaatsvertrag – GlüStV), seit 2008
- seit 1.7.2012: Glücksspieländerungsstaatsvertrag GlüÄndStV), u. a.
  - Teilliberalisierung (Freigabe Lotto „6 aus 49“ und Eurojackpot über Internet, § 4 (5), Erteilung von 20 Sportwettlizenzen, § 10a)
  - Lockerung des Werbeverbots für Sportwetten § 5 (3),
  - Einschränkungen für Spielhallen (§§25, 26).

Kohärenzgebot des Europäischen Gerichtshofes (EuGH) erfüllt?

- Spielverordnung (SpielV, 2006) für Geldspielautomaten

## Diagnostik (1)

- ICD\*-10: Form der abnormen Gewohnheiten, Impulskontrollstörung (F63, Dilling, Mombour & Schmidt, 2005).

- DSM\*\* IV: Impulskontrollstörung (312.31, Saß, Wittchen, Zaudig & Houben, 1998)

Pathologisches Glücksspiel (**PG**) als chronisch-rezidivierendes, maladaptives Verhalten, das zumindest 5 von 10 diagnostischen Kriterien erfüllen muss. Diese beschreiben spielbedingte psychopathologische Symptome auf der Verhaltens-, kognitiven und emotionalen Ebene. Differentialdiagnostischer Ausschluss des Vorliegens einer manischen Episode.

- DSM 5: Verhaltenssucht (Disordered Gambling, Zuordnung zu ‚Addiction and Related Disorders‘, APA\*\*\* 2010)

---

\* International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems

\*\* Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder, (4th edition, APA, 2000)

\*\*\* American Psychological Association.

Diagnostik (2): Kriterien für PG\*

- Vereinnahmung
- Toleranzentwicklung
- Abstinenzunfähigkeit
- Entzugerscheinungen bei Spieleinschränkung
- Flucht vor Problemen
- Chasing
- Verheimlichung
- Beschaffungsdelinquenz
- Negative Folgen des Glücksspiels
- Freikaufen

---

\* nach DSM-IV (Instrument mit 19 Fragen, Stinchfield, 2003)

## 2. Glücksspiel-Repräsentativbefragung BZgA 2013

### Hintergrund

Die Veranstalter und Vermittler von öffentlichen Glücksspielen ....

- *sind verpflichtet ... der Entstehung von Glücksspielsucht vorzubeugen (GlüÄndStV\*, § 6)*
- *erheben Daten über die Auswirkungen der von ihnen angebotenen Glücksspiele auf die Entstehung von Glücksspielsucht und berichten hierüber ... alle zwei Jahre den Glücksspielaufsichtsbehörden. (1.b)\*\*)*
- *ermöglichen es den Spielern, ihre Gefährdung einzuschätzen. (1.e)\*\*)*
- *richten eine Telefonberatung mit einer bundesweit einheitlichen Telefonnummer ein. (1.f)\*\*)*

Eine Information über Höchstgewinne ist mit der Aufklärung über die Wahrscheinlichkeit von Gewinn und Verlust zu verbinden. (2.\*\*)

---

\* Glücksspieländerungsstaatsvertrag (2012)

\*\* Anhang GlüÄndStV, „Richtlinien zur Vermeidung und Bekämpfung von Glücksspielsucht“

## Präventionskampagne der BZgA „Spiel nicht bis zur Glücksspielsucht“

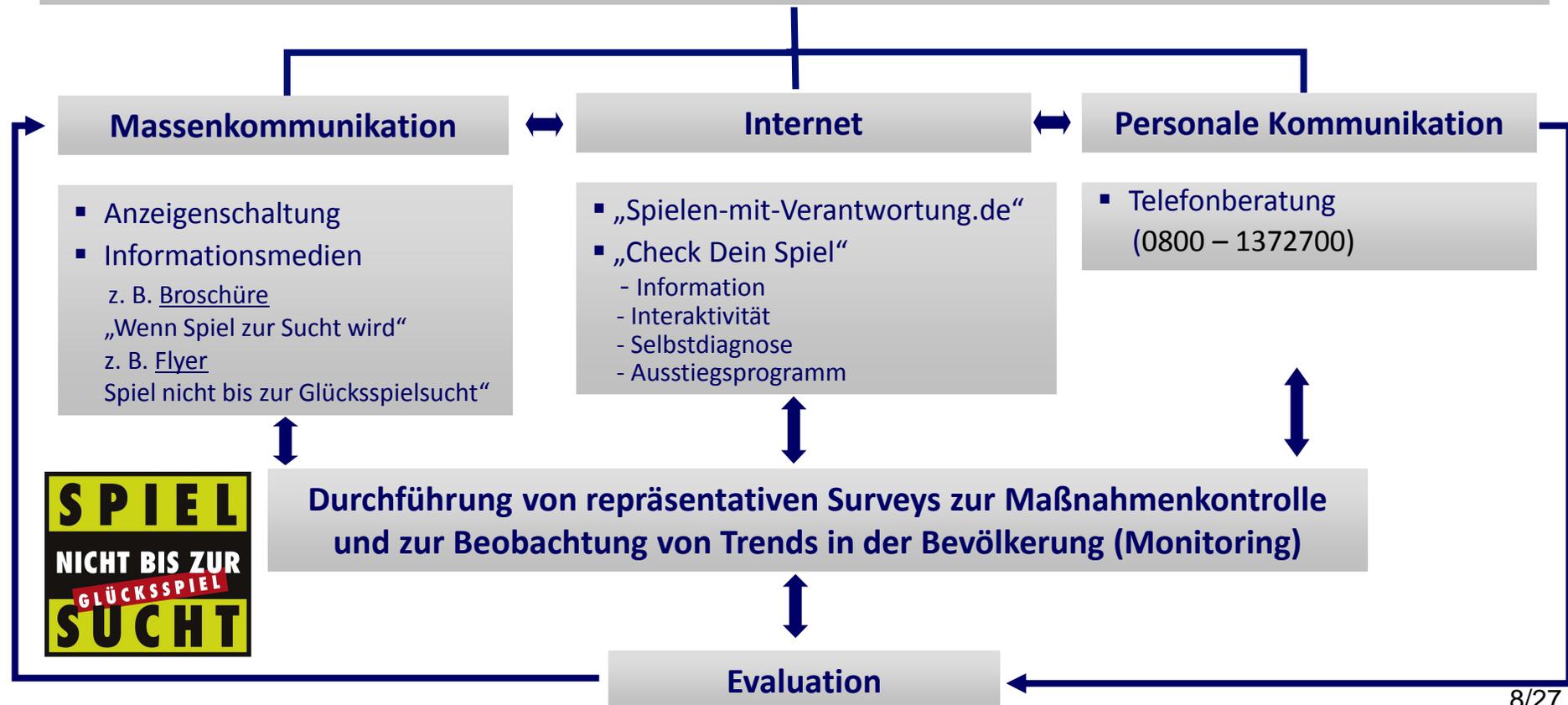
Erhöhung des Kenntnisstandes über negative Folgen des Glücksspiels

Förderung der Reflexionsfähigkeit des eigenen Nutzungsverhaltens

**Ziele:** Einstellungsänderungen und selbstkritischer Umgang mit Glücksspielangeboten

Förderung der Verhaltensänderung bis hin zur Abstinenz von (gefährlichen) Glücksspielen

Förderung der Bereitschaft, Beratung in Anspruch zu nehmen



Gegenstand der Studie:

Glücksspielnutzung und –verhalten in der 16- bis 65-jährigen Bevölkerung in Deutschland

Stichprobe:

Repräsentative bundesweite Bevölkerungsumfrage, altersdisproportionale Ziehung (Hochquotierung der 16-25-Jährigen, n=4.000). „Dual Frame“-Auswahlverfahren  
Festnetz: ADM\*-Haushaltsstichprobe (Last Birthday-Verfahren),  
mobil: personenbezogene Stichprobe.

Datenerhebung:

Computer Assisted Telephone Interview (CATI)

	<u>Festnetz</u>	<u>mobil</u>
Nettostichprobe (n, bereinigt):	17.602	4.053
Ausschöpfung Nettostichprobe (n):	10.001	1.500
in %:	56,8	37,0
Ø Interviewdauer in Minuten	23,9	24,1
Erhebungszeitraum:	April-Juni 2013	

\* Arbeitsgemeinschaft deutscher Marktforschungsinstitute

## Erfasst wurde:

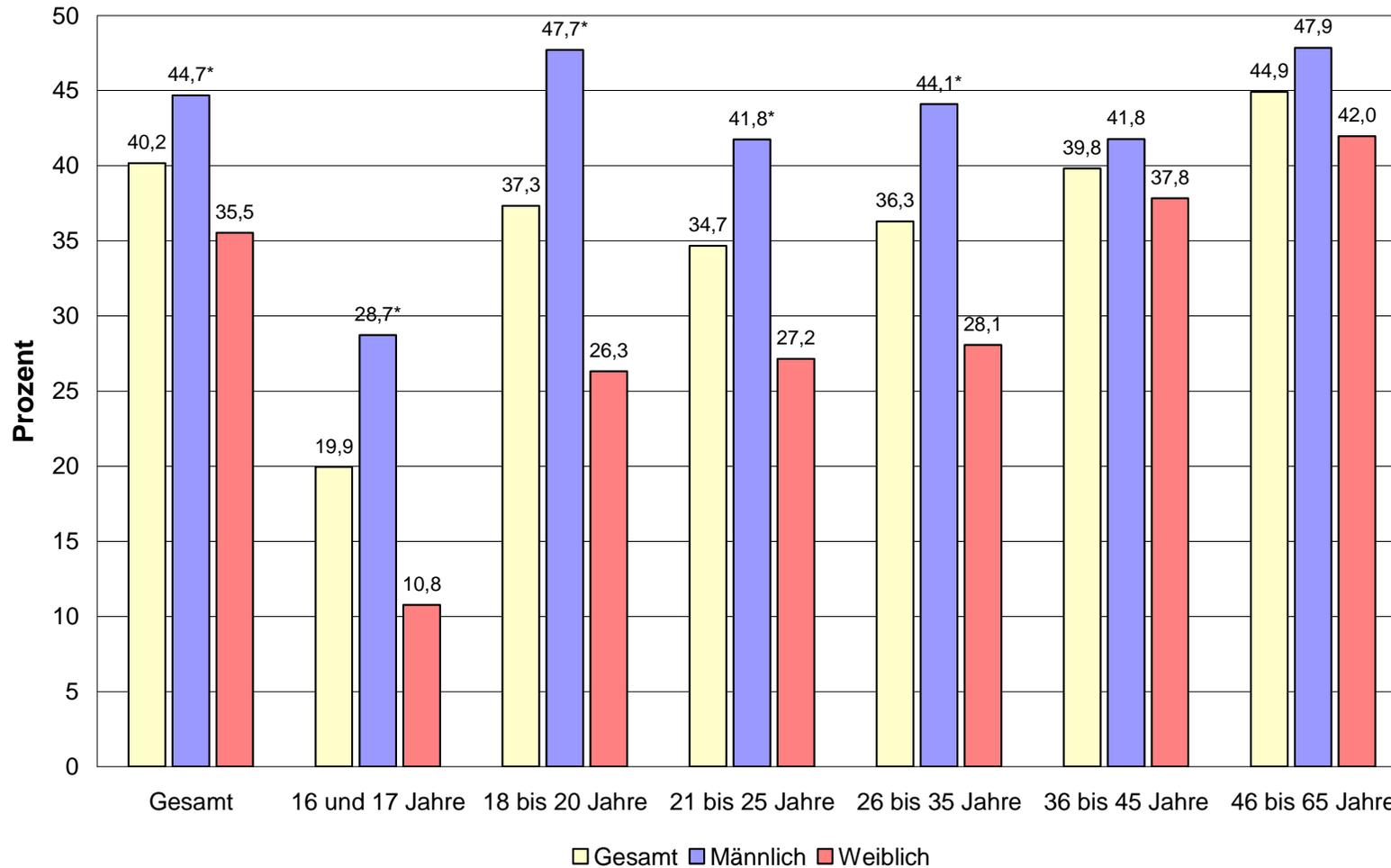
- Teilnahme an 22 Glücksspielen (LTP und 12MP), 2013 erstmals Eurojackpot/Euromillions, entfallen: Fernsehquiz, risk. Börsenspekulationen
- Erstes Glücksspiel im Leben
- Spielhäufigkeiten
- Spielorte/Bezugswege
- Spielzeit/-dauer (nur bei einigen Glücksspielen)
- Geldeinsätze und Nutzung bargeldlosen Zahlungsverkehrs
- Spielmotive

- Ausmaß problematischen/pathologischen Glücksspielverhaltens (SOGS/-RA)
- Ausmaß kognitiver Verzerrungen/Fehleinschätzungen (GABS)

- Einstellungen zum Glücksspiel
- Rezeption von Glücksspielwerbung und Aufklärungs- und Informationsmedien der BZgA zur Glücksspielsucht

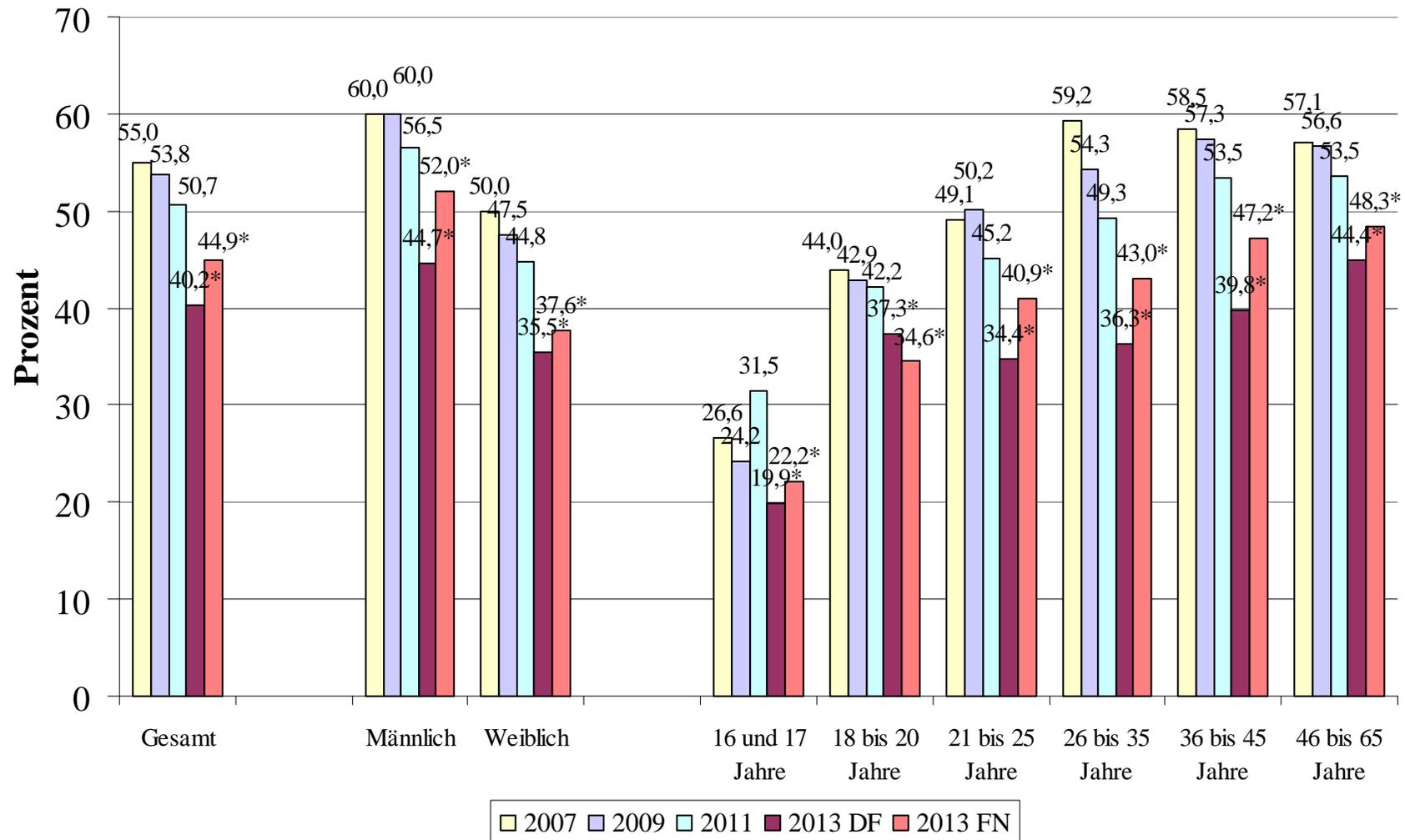
- Soziodemographie

## Glücksspielnutzung 2013 insges. nach Altersgruppen und Geschlecht



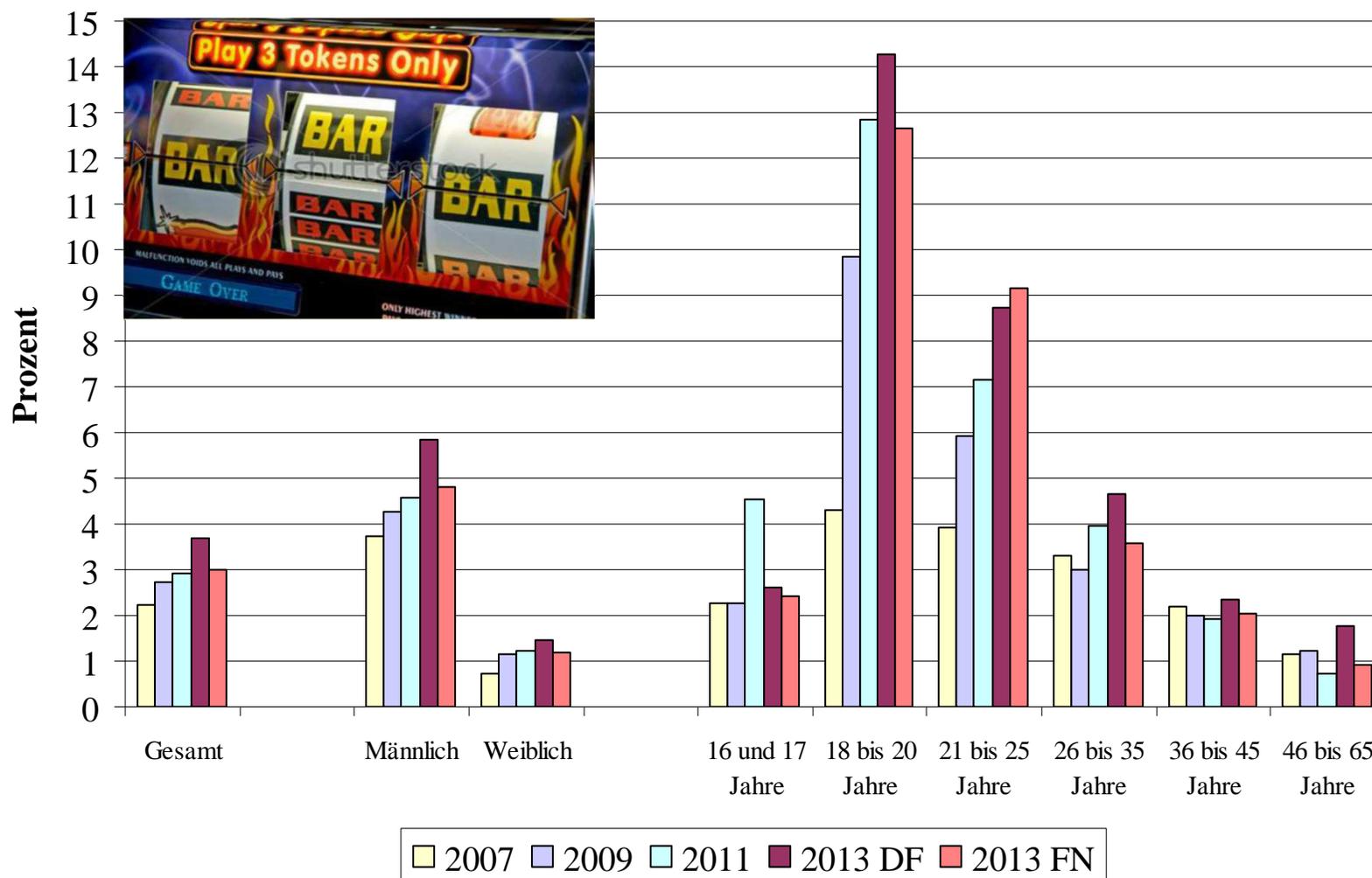
Datenbasis: „Dual Frame“-Auswahlrahmen, n=11.408, zurückliegender 12-Monatszeitraum.

## Trends Glücksspielnutzung insges. nach Altersgruppen (2007 bis 2013)



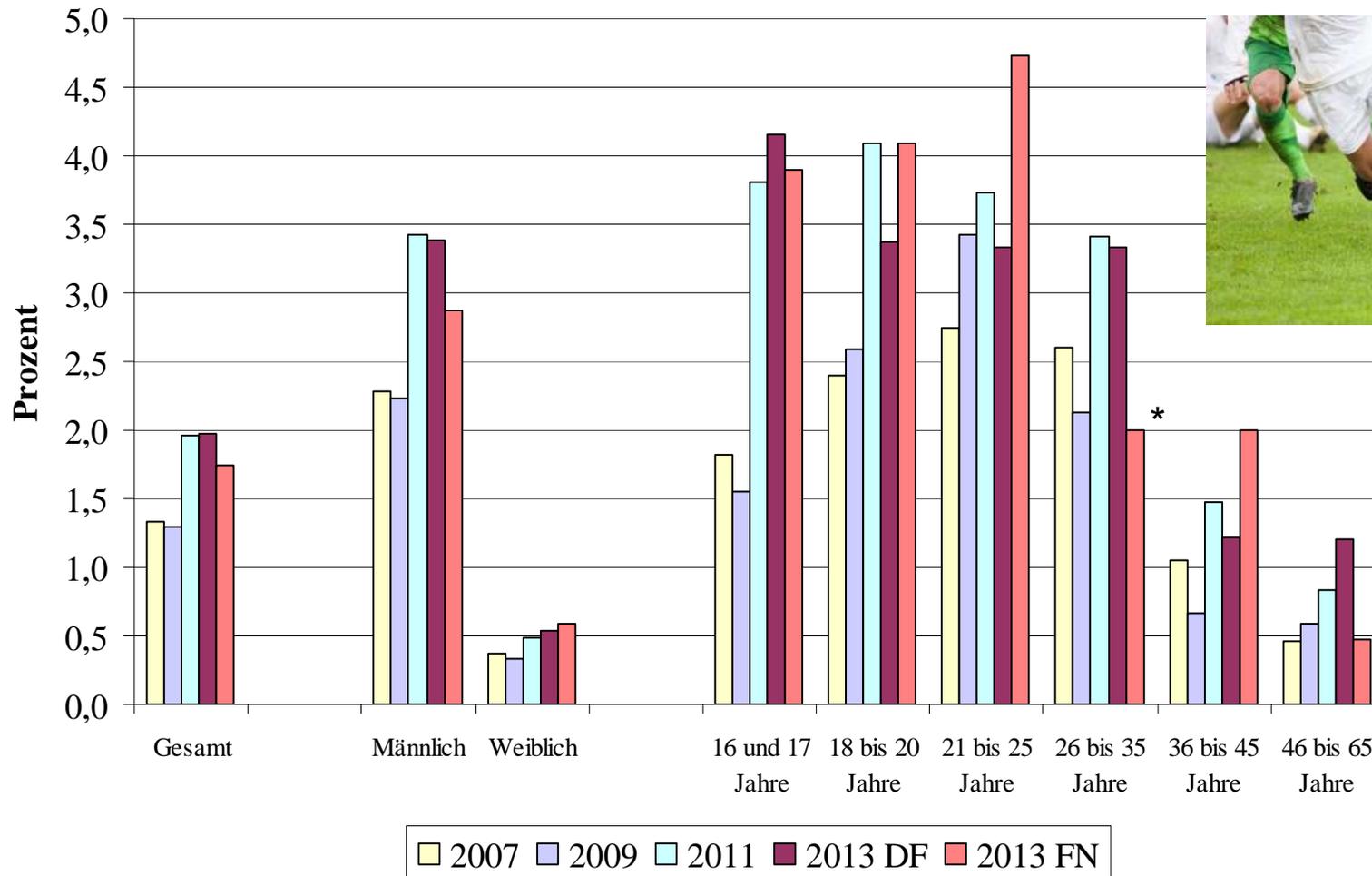
\* sign. Unterschiede 2013 zu 2011 ( $p < 0,05$ ); 2007 N = 9.894, 2009 N = 9.915, 2011 N = 9.921; 2013 (DF) N = 11.408; 2013 (FN) N = 9.920; DF=„Dual Frame“-; FN=Festnetzauswahlrahmen; zurückliegender 12-Monatszeitraum.

## Trends Geldspielautomaten (2007 bis 2013)



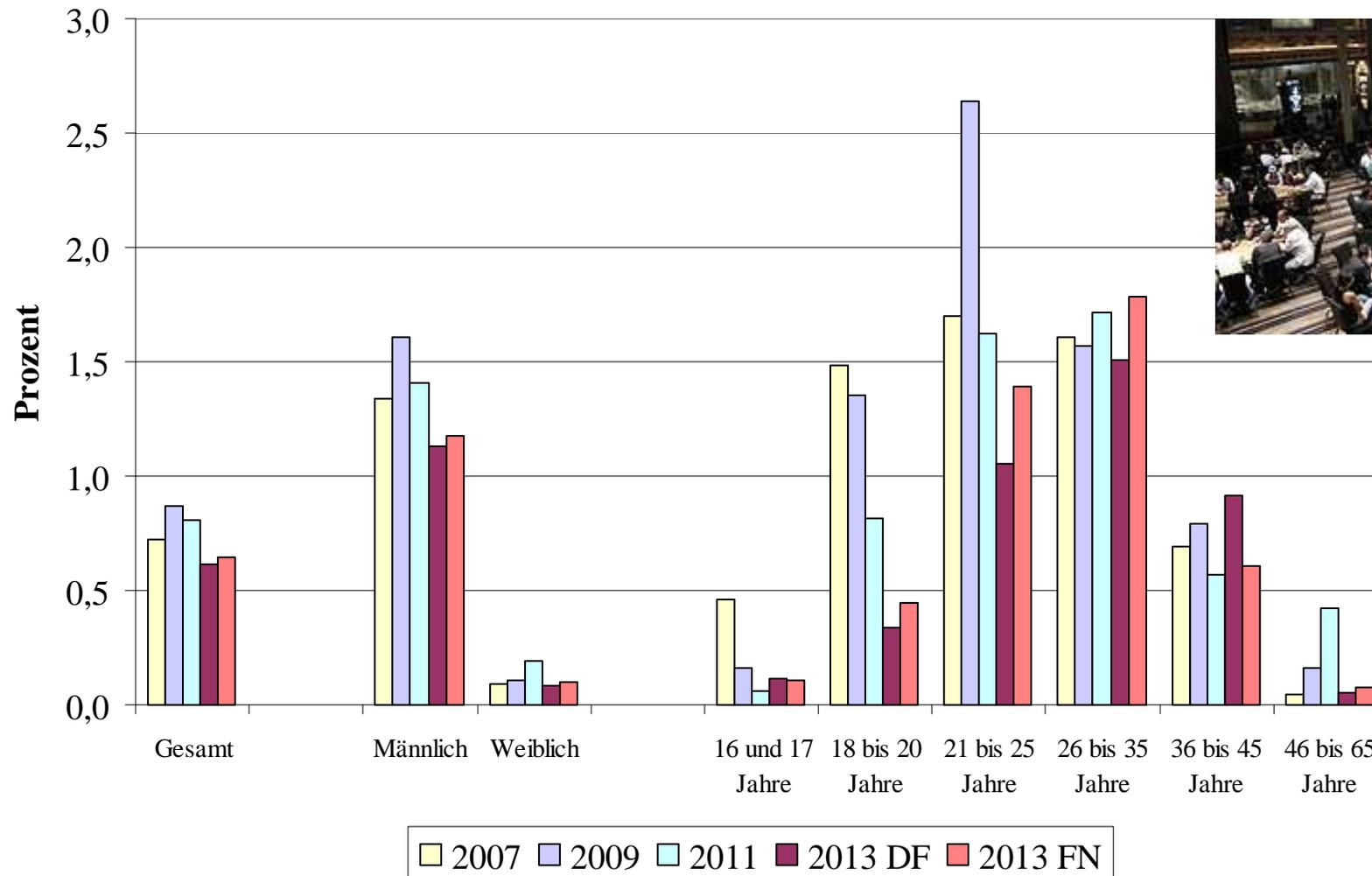
Zurückliegender 12-Monatszeitraum; Basis: alle Befragten, 2007 N = 9.998, 2009 N = 9.991, 2011 N=9.995; 2013 (DF) N=11.501, 2013 (FN) N=10.000; DF=„Dual Frame“-Auswahlrahmen; FN=Festnetz-Auswahlrahmen.

Trends illegale Sportwetten<sup>1</sup> (2007 bis 2013)



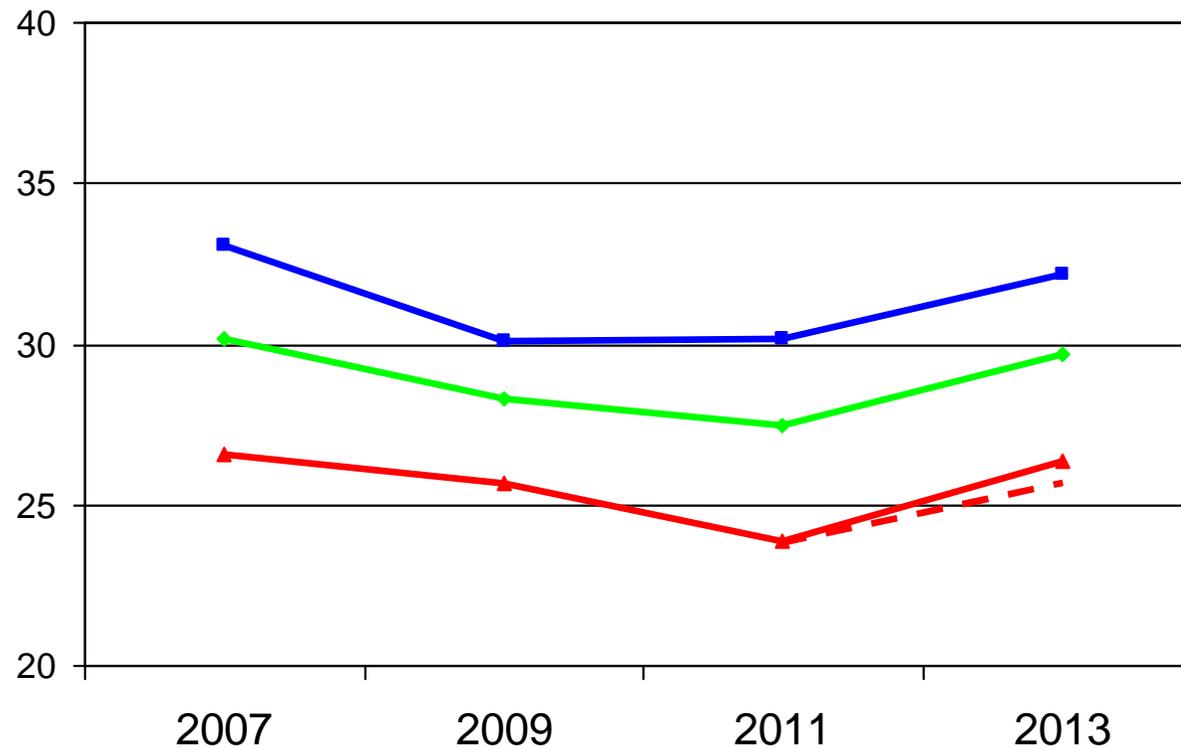
<sup>1</sup> über Internet oder in Wettbüros angeboten, zudem andere Sportwetten, Live-Wetten und Pferdewetten außerhalb der Rennbahn; zurückliegender 12-Monatszeitraum; Basis: alle Befragten, 2007 N = 9.989, 2009 N = 9.988, 2011 N= 9.994, 2013 (DF) N=11.484, 2013 (FN) N=9981; Live-Wetten erst seit 2011; \* = signifikante Unterschiede 2013 gegenüber 2011 (p < 0.05); DF=„Dual Frame“-, FN=Festnetz-Auswahlrahmen.

Trends Internet-Casinospiele<sup>1</sup> (2007 bis 2013)



1 hauptsächlich Poker; zurückliegender 12-Monatszeitraum; Basis: alle Befragten, 2007 N = 9.998, 2009 N = 9.991, 2011 N=9.995; 2013 (DF) N=11.501, 2013 (FN) N=10.000; DF=„Dual Frame“-Auswahlrahmen; FN=Festnetz-Auswahlrahmen.

## Trends Spielhäufigkeit insges.<sup>1</sup> mind. 1 X pro Woche (2007 bis 2013)



„Dual Frame“-Stichprobe 2013  
 Festnetzstichprobe 2013

◆ insges.	■ männlich	▲ weiblich
- - - insges.	- - - männlich	- - - weiblich

1 Maximum der zu den verschiedenen Spielformen angegebenen Spielhäufigkeiten; zurückliegender 12-Monatszeitraum; Basis: alle Befragten, die in den letzten 12 Monaten mindestens ein Spiel angegeben haben, zu dem Spielhäufigkeiten erhoben wurden. 2007 N = 4.910, 2009 N = 4.896, 2011 N=4.319; 2013 (DF) N=4.322, 2013 (FN) N=3.844; DF=„Dual Frame“-Auswahlrahmen; FN=Festnetz-Auswahlrahmen.



## Verfahren in den BZgA-Studien

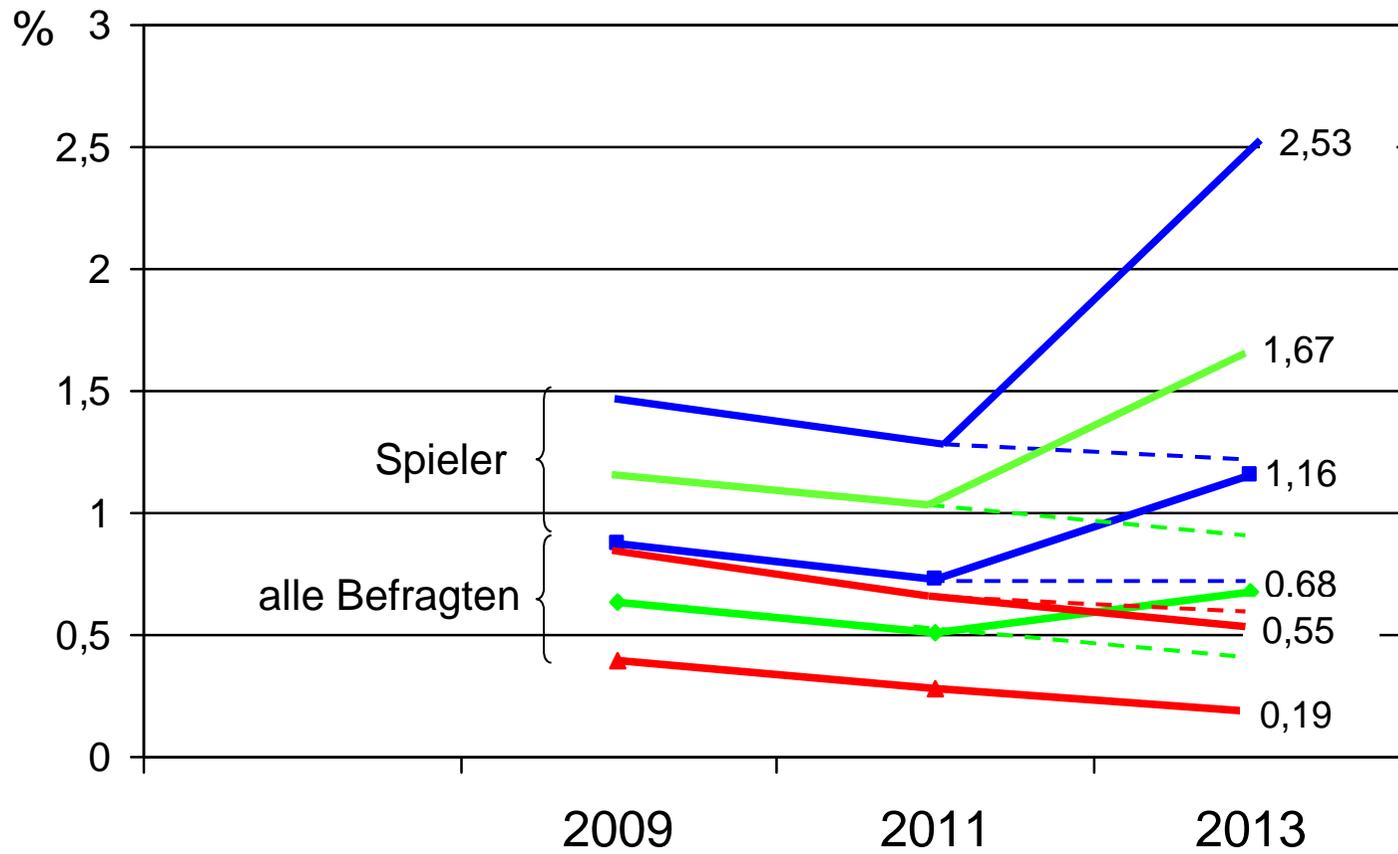
- South Oaks Gambling Screen (SOGS bzw. SOGS-RA, Revised for Adults), **validiertes Instrument** zur Erfassung negativer Konsequenzen des Spielens (Lesieur & Blume, 1987, 1992, 1993, Winters, Stinchfield & Fulkerson, 1993)

- **Graduelles Verständnis des Problemspielverhaltens**, klassifiziert wird:

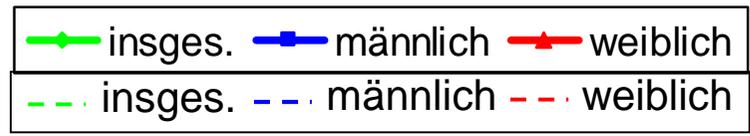
	<u>Punkte/Symptome</u> <u>(SOGS)</u>	<u>Punkte/Symptome</u> <u>(SOGS-RA f. Jugendliche)</u>
keine Problematik (unauffällig)	0	0-1
leichte Problematik (auffällig/risikoreich)	1-2	2-3
problematisches Glücksspiel	3-4	≥4
pathologisches Glücksspiel	≥ 5	--

- Umfasst **20 (SOGS-RA: 12) Fragen** (entsprechend Maximalwert: 20 (12) Punkte), z. B.
  - „Hatten Sie in den letzten 12 Monaten den Wunsch, mit dem Spielen oder dem Wetten aufzuhören, fühlten sich aber gleichzeitig unfähig dazu?“
  - „Haben Sie in den letzten 12 Monaten mehr gespielt, als Sie beabsichtigt hatten?“
- **Bezugszeitraum:** letzte 12 Monate
- **SOGS-RA:** „Narrow version“ (ohne Berücksichtigung der Spielhäufigkeit), modifizierte Schwellenwerte (kein pathologisches Glücksspiel), gegenüber Erwachsenenversion nur globale Abfrage von Geldbeschaffungsquellen, leicht modifizierter Text

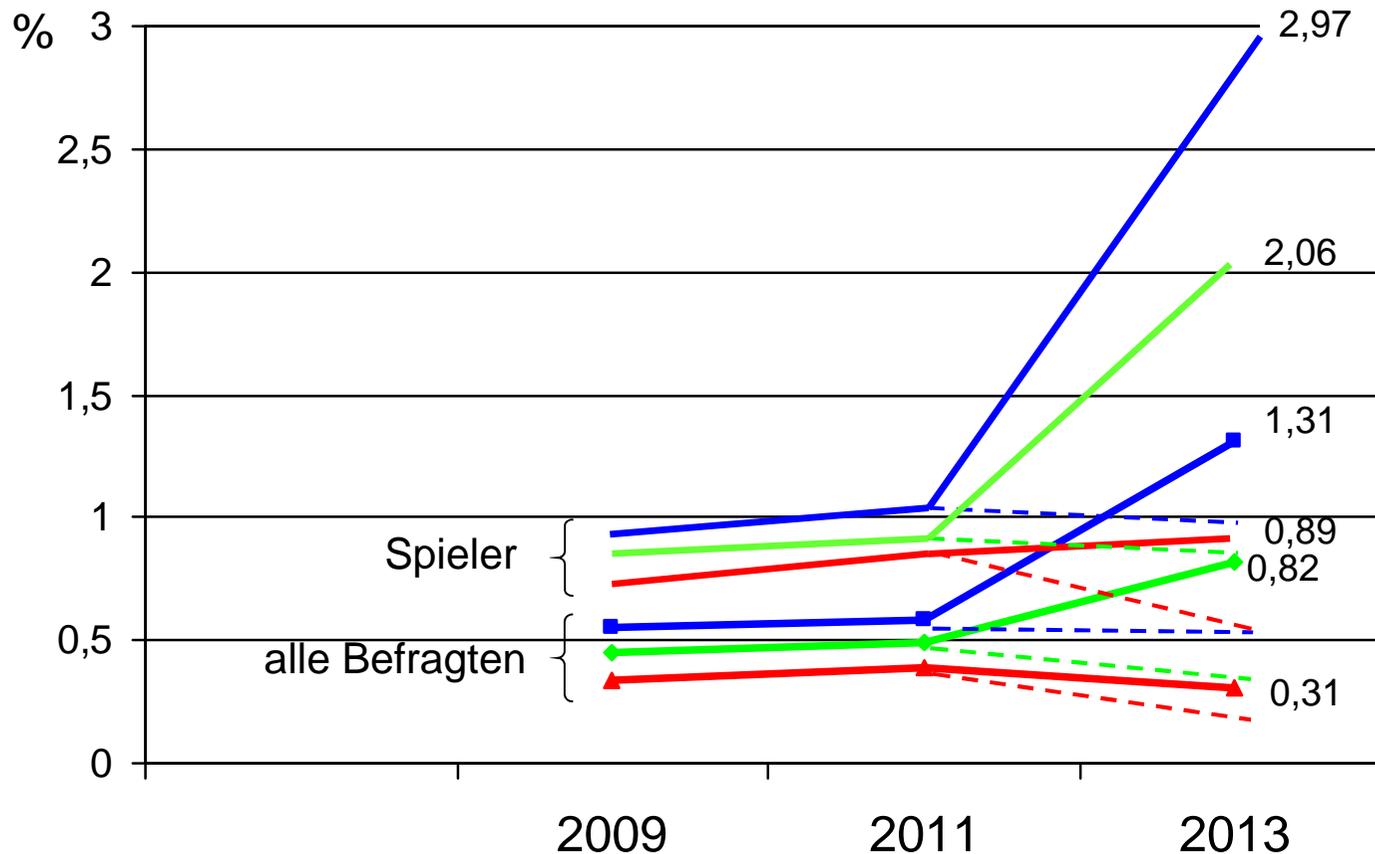
## Trends problematisches Spielverhalten in den BZgA-Surveys (2009 bis 2013)



„Dual Frame“-Stichprobe 2013  
 Festnetzstichprobe 2013

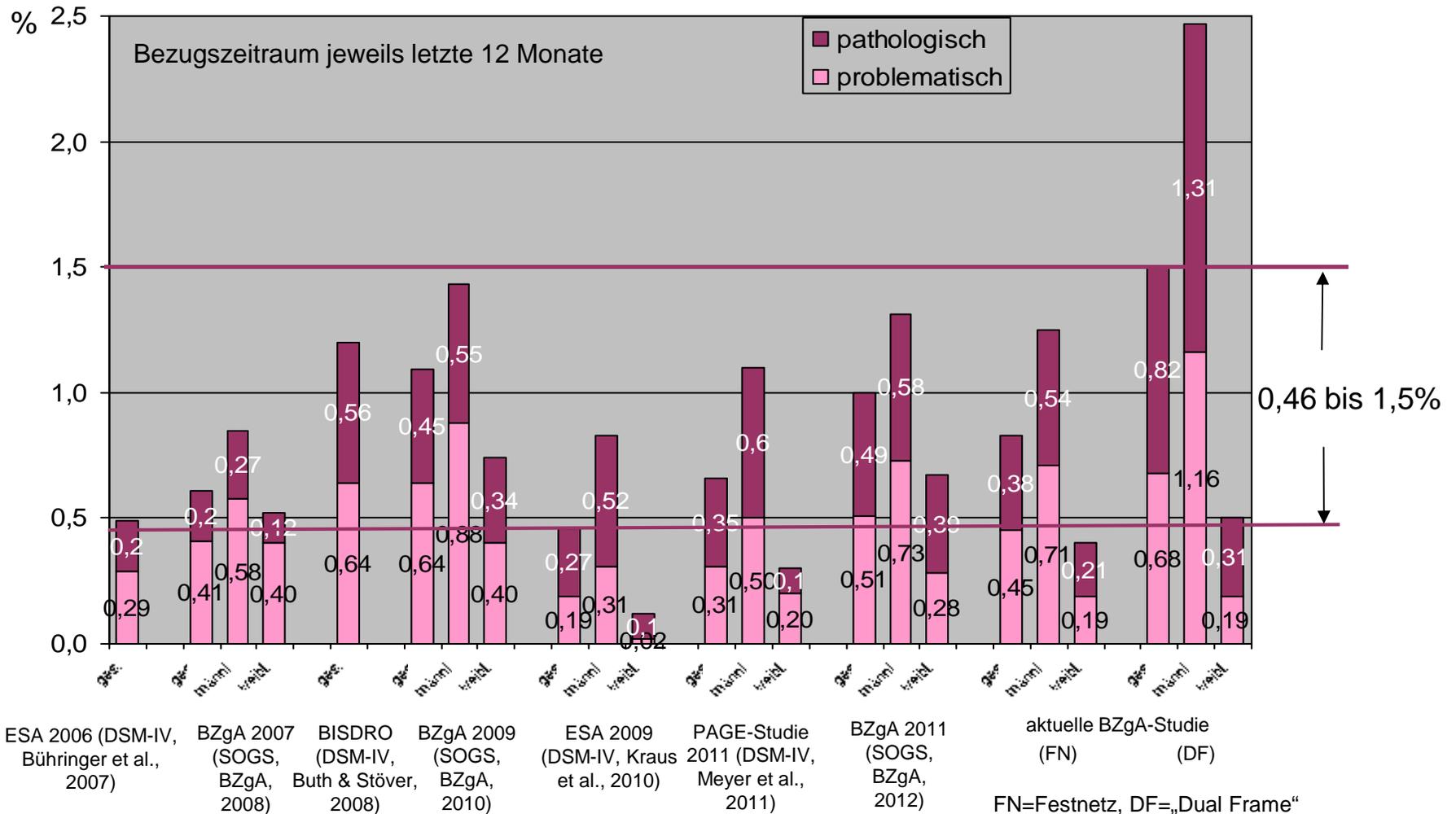


## Trends pathologisches Spielverhalten in den BZgA-Surveys (2009 bis 2013)

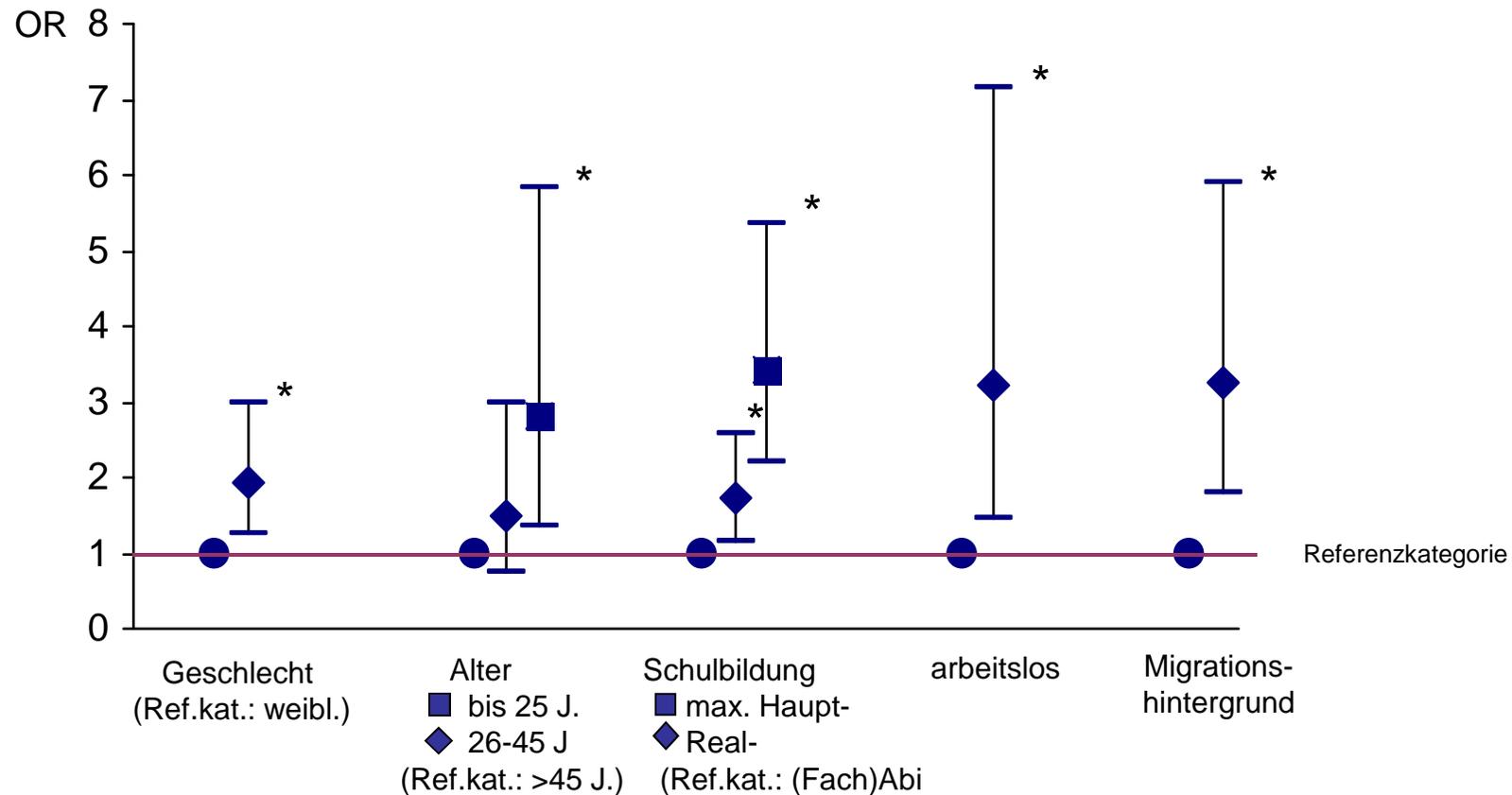


„Dual Frame“-Stichprobe 2013    ◆ insges.    ■ männlich    ▲ weiblich  
 Festnetzstichprobe 2013    - - - insges.    - - - männlich    - - - weiblich

## Epidemiologie Problematisches und pathologisches Glücksspiel im Vergleich repräsentativer Studien in Deutschland (2006 bis 2013)

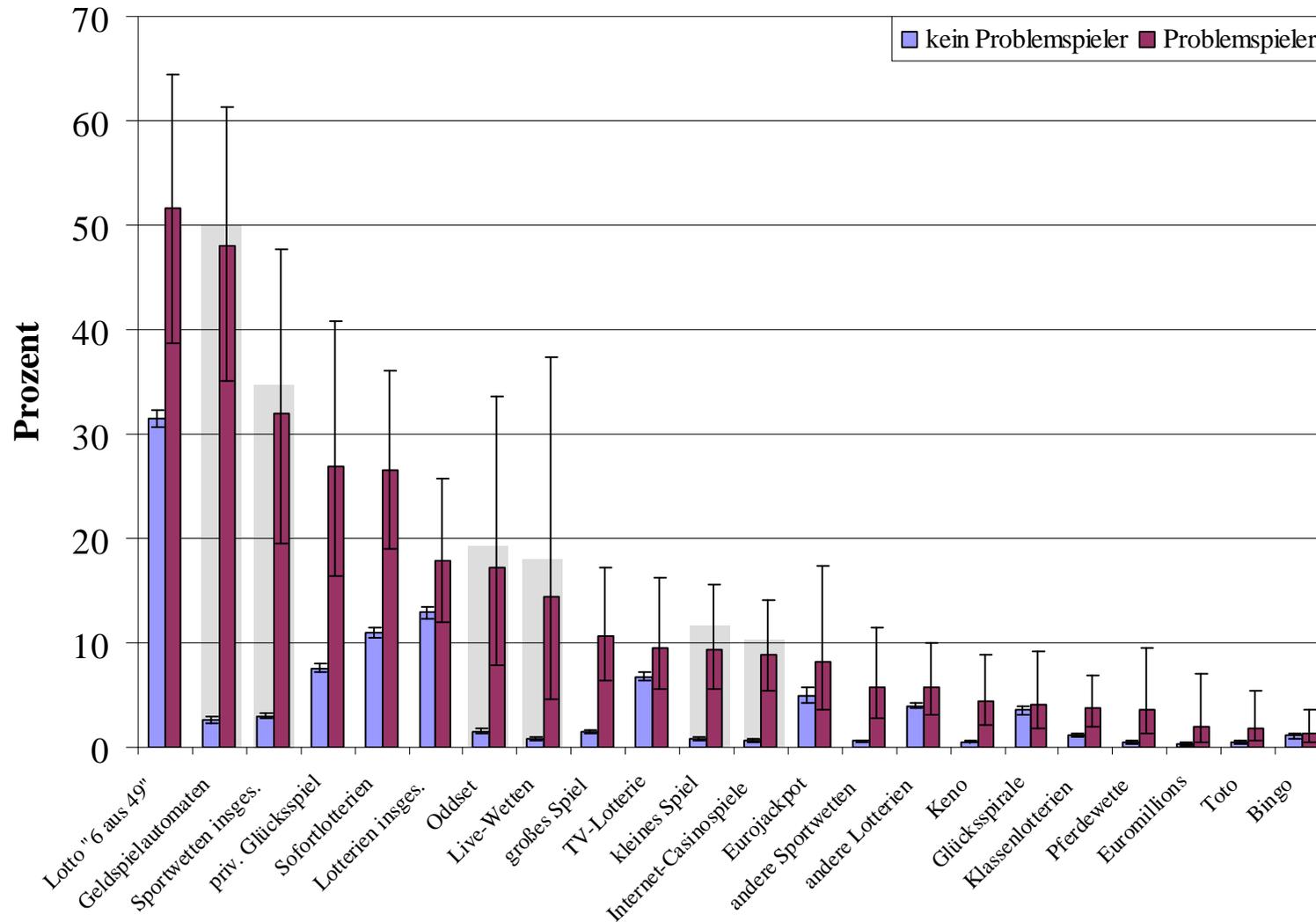


## Soziodemographische Risikofaktoren für mindestens problematisches Glücksspiel



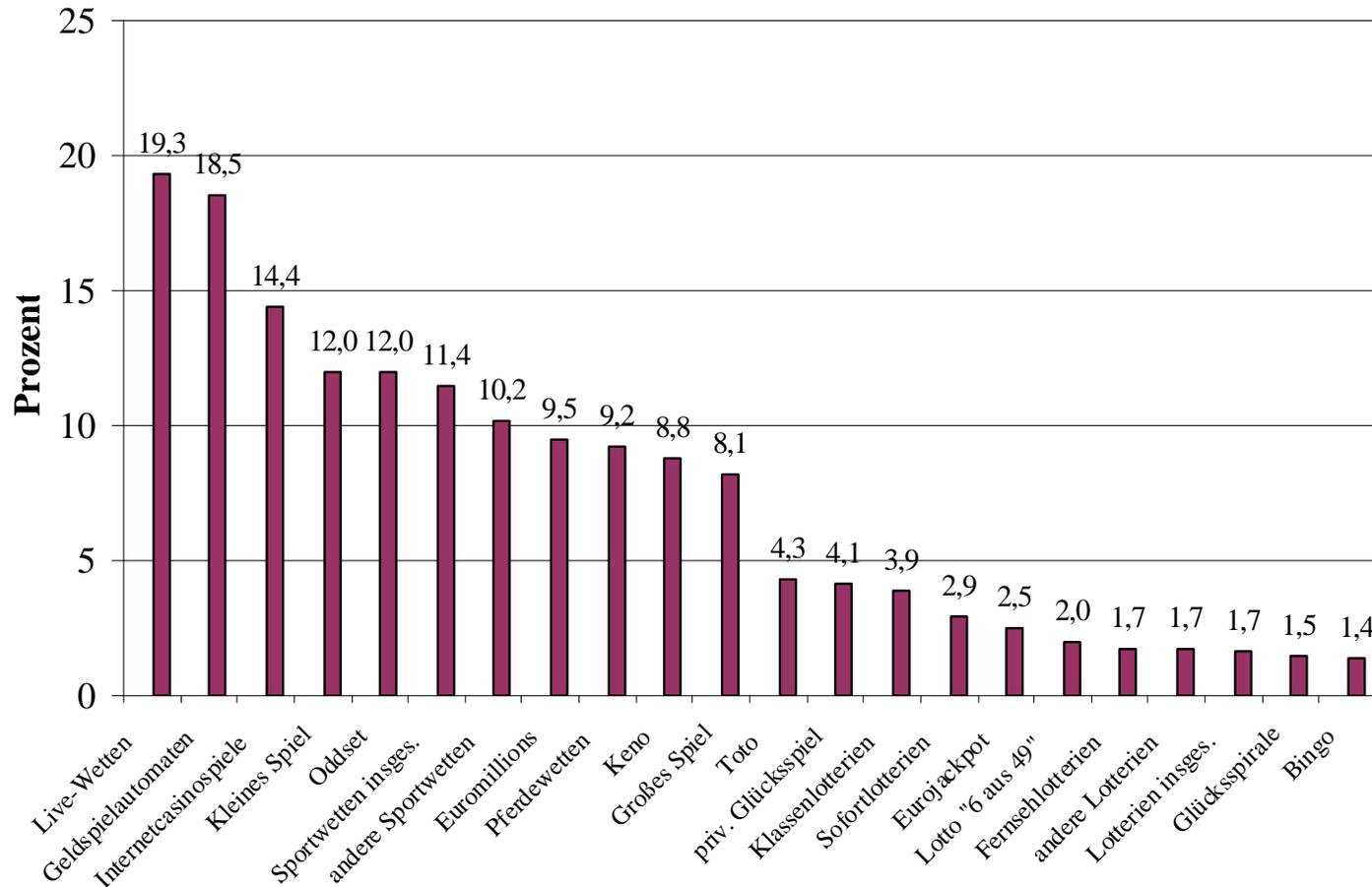
Multivariates binär-logistisches Regressionsmodell;  
 Basis: Gültige Angaben gematchter Datensatz 2009, 2011 und 2013 zur SOGS-Klassifikation und zu den soziodemographischen Variablen, n=14.463; 2013: „Dual Frame“-Auswahlrahmen; OR=Odds Ratios; \* = p < 0,05.

## Glücksspielnutzung in Abhängigkeit der Klassifizierung nach SOGS (dichotomisiert)



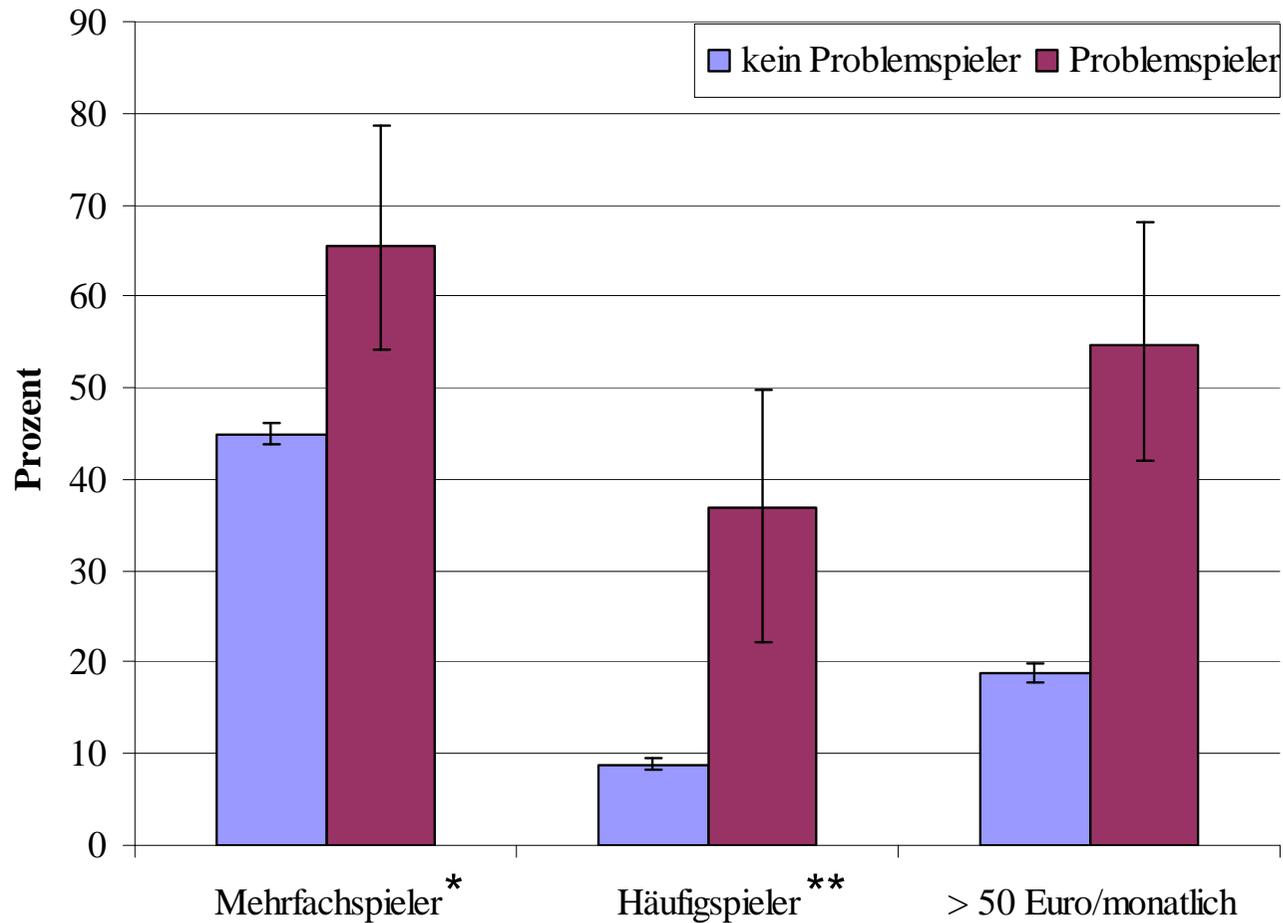
Basis: Gemachter Datensatz 2009, 2011 und 2013, n=14.463, gültige Angaben zur SOGS-Klassifikation und zu den einzelnen Glücksspielen; 12-Monats-Prävalenz, 2013: „Dual Frame“-Auswahlrahmen; absteigende Reihenfolge nach prozentualer Nutzung von Problemspielern. Lotterien insges.: ohne Lotto „6 aus 49“, andere Lotterien: Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä.

## Anteil mindestens problematischer Glücksspieler (nach SOGS) an verschiedenen Glücksspielformen



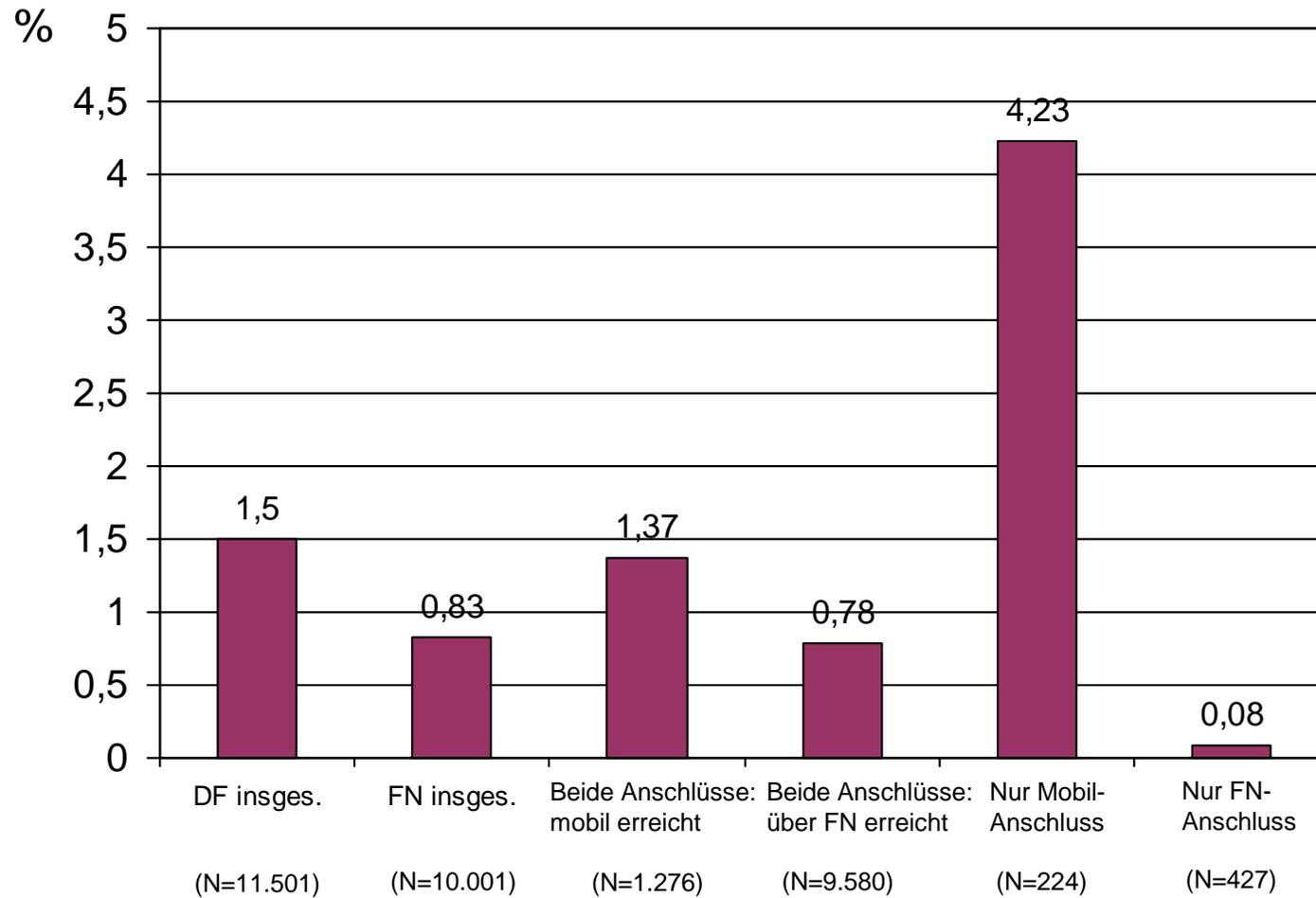
Basis: Gemachter Datensatz 2009, 2011 und 2013 („Dual Frame“-Auswahlrahmen), n=14.463, gültige Angaben zur SOGS-Klassifikation und zu den einzelnen Glücksspielen (12-Monats-Prävalenz); absteigende Reihenfolge nach prozentuellem Anteil der Problemspieler je Spielform. Lotterien insges.: ohne Lotto „6 aus 49“, andere Lotterien: Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä.

## Ausprägung glücksspielverhaltensbezogene Parameter in Abhängigkeit der Klassifizierung nach SOGS (2009, 2011, 2013)



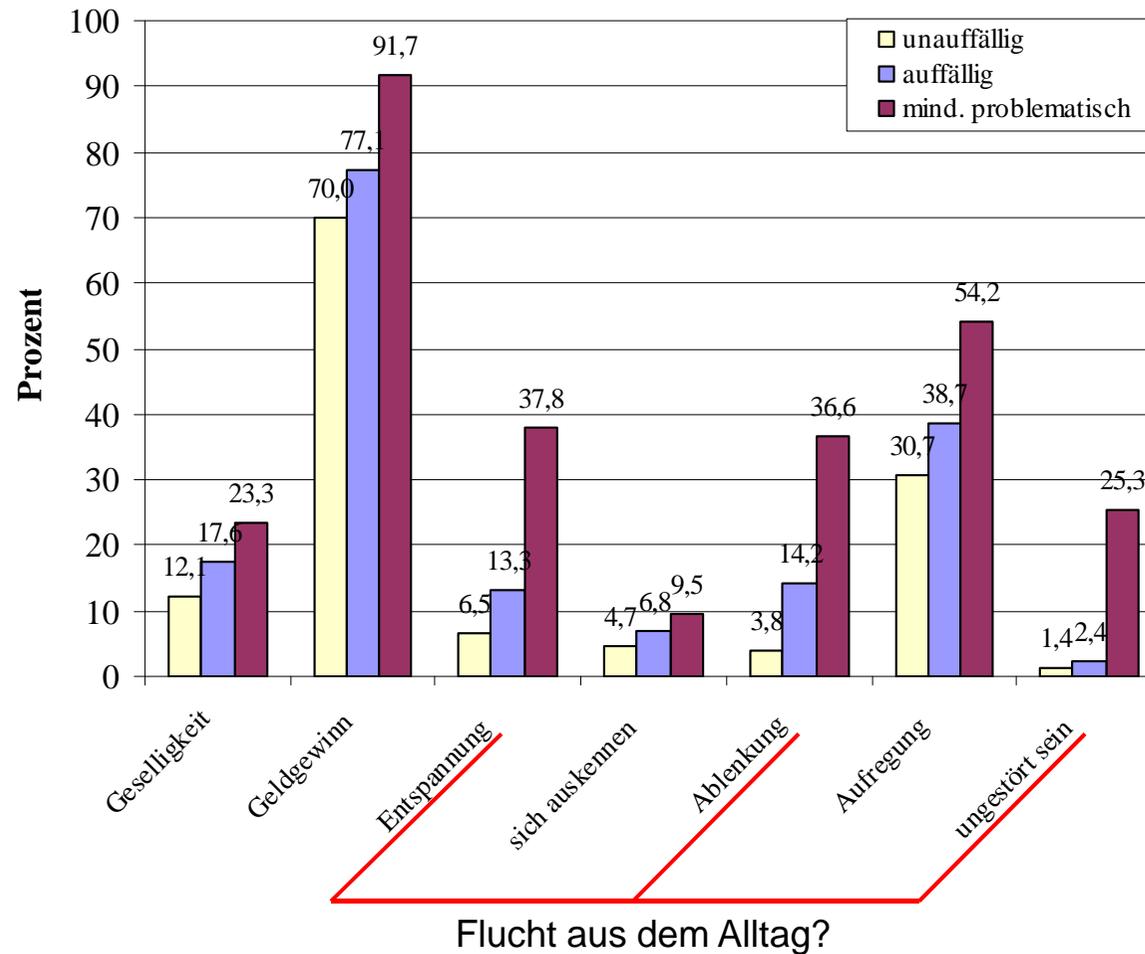
\* mehr als ein Glücksspiel in den letzten 12 Monaten gespielt; \*\* mind. 1 x pro Woche gespielt;  
Basis: gematchter Datensatz 2009, 2011 und 2013 („Dual Frame“-Auswahlrahmen), n=14.463; Gültige Angaben zur SOGS-Klassifizierung und zu den spielverhaltensbezogenen Variablen.

## Mindestens problematisches Glücksspiel in Abhängigkeit des Auswahlrahmens/telefonischen Zugangs (2013)



N=11.501, 2013, DF=„Dual Frame“, FN=Festnetz-Auswahlrahmen.

## Glücksspielmotive in Abhängigkeit der Klassifizierung nach SOGS (2013)



Basis: Gültige Angaben 2013 von Befragten mit mind. einer Spielteilnahme in den letzten 12 Monaten (n=4.643-4.673; „Dual Frame“-Auswahlrahmen).

### 3. Resümee

- Glücksspieltrend 2013 rückläufig (gegen den Trend Zunahme von GSG, kaum Relevanz des Sportwetten- u. Internetglücksspielmarktes), aber höhere Spielfreq.
- Prävalenz des problem./patholog. Glücksspiels bei konstantem Auswahlrahmen (Festnetz) kaum verändert (2009: 1,09%, 2011: 1,0%, 2013: 0,83%).  
Im „Dual Frame“-Auswahlrahmen 2013 erhöht sich Quote auf 1,5% (Designeffekt).  
Höchste Quote bei „Mobil onlies“ (4,2%).
- Risikoexponiert sind insbesondere junge Männer, Arbeitslose und Menschen mit niedriger Schulbildung und/oder Migrationshintergrund.
- Als besonders risikoreiche Glücksspiele erweisen sich Geldspielautomaten, Live-Wetten und Internet-Casinospiele.
- Prävention (Kombination aus verhältnis- und verhaltenspräventiven Maßnahmen):
  - Universelle P. in der Bevölkerung durch Aufklärung (Kampagnen), bei Jugendlichen Stärkung von Wissen und persönlichen Kompetenzen (in Schulen, Sportvereinen etc.)
  - Spielerschutz für Automatenspieler (vernetzte Sperrdateien etc.)
  - Ausbau von Beratungsangeboten
  - Einschränkung der Verfügbarkeit von riskanten Spielen, gesetzliche Regelungen

#### Einschränkungen des Surveys:

- keine Daten von Non-Respondern,
- Bestimmung von Problemspielern nach Selbsteinschätzung,
- weitere Suchtproblematiken sowie familiärer Hintergrund unberücksichtigt.

# Danke für Ihre Aufmerksamkeit!

Die Berichte zu den BZgA-Glücksspiel-Surveys 2007, 2009, 2011 und 2013 gibt es als Downloads unter:

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

**Kontakt:**

Dr. Wolfgang Haß

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung

Referat 2-25, Wissenschaftliche Untersuchungen, Qualitätssicherung

Ostmerheimer Str. 220, 51109 Köln

Tel.: 0221/8992-327

E-mail: Wolfgang.Hass@BZgA.de

