

Glücksspielverhalten 16- bis 65-Jähriger in Deutschland

Ergebnisse der repräsentativen bundesweiten
Bevölkerungsbefragungen 2007 und 2009

Fachtagung „Glücksspielsucht – Wissen, Erkennen, Handeln“, 30.9.2010 in Magdeburg

Gliederung

1. Die BZgA-Bevölkerungsumfragen 2007 und 2009:
Ziele, Inhalte und Instrumente
 2. Begriffserläuterungen
 3. Ergebnisse der BZgA-Studien: Was wird gespielt? 12-Monats-
Prävalenzen, Trends, Hintergrundvariablen
 4. Glücksspielsucht nach SOGS
 5. Differentielles Spielverhalten und Glücksspielsucht
 6. Epidemiologie der Glücksspielsucht in Deutschland: Studienübersicht
 7. GABS: kognitive Wahrnehmungen der Glücksspieler
 8. Einstellungen und Normen in der Bevölkerung zur Glücksspielsucht
 9. Aufklärung und Informationen zur Glücksspielsucht
- Zusammenfassung und Ausblick

Gp 1/9

Bundesweite Repräsentativbefragungen der BZgA zum Glücksspielverhalten der 16-65-jährigen Bevölkerung 2007 und 2009



Teil des Maßnahmenbündels „Spiel nicht bis zur
Glücksspielsucht“

Allgem. Ziel: Sensibilisierung der Allgemeinbevölkerung zum
kritischen Umgang mit Glücksspielen

Ziele der Befragungen: Ermittlung, ob sich in der Bevölkerung
Veränderungen im Glücksspielverhalten (Lebens- und 12-Monats-
Prävalenzen, Spielhäufigkeiten, Bezugswege. etc.), der Prävalenz
problematischen und pathologischen Glücksspielens, der
Wahrnehmung von Informationsangeboten zu den Gefahren des
Glücksspielens und weiterer Indikatoren zum Glücksspielen
nachweisen lassen.

Gp 1/9

Fragebogeninhalte

- Freizeitverhalten allgem.
- Glücksspiele:
 - Lebenszeitprävalenz
 - 12-Monats-Prävalenz
 - Spielhäufigkeit
 - Spieldauer
 - Ausgaben
 - Bezugs-/Zugangswege
 - Illegales Glücksspiel
- Spielmotive
- Screening auf Glücksspielsucht
- Kognitive Verzerrungen/ Irrationale
Einschätzungen
- Themenwahrnehmung, Relevanz und
Wissen
- Wahrnehmung von
Aufklärungsmaßnahmen
- Soziodemographie

Übersicht zu den Surveys



	2007	2009
Altersbereich:	16 – 65 Jahre	16 – 65 Jahre
Stichprobengröße:	15.812 (Brutto*)	16.227 (Brutto*)
Stichprobengröße:	10.001 (Netto)	10.000 (Netto)
Ausschöpfung:	63,3%	61,8%
Erhebungszeitraum:	Pre-Test Juli 2007, Feldphase August – November 2007	Feldphase März – Mai 2009
Anzahl erfasster GS:	19	19
Stand. Instrumente:	SOGS, GABS	SOGS, GABS

* bereinigt

South Oaks Gambling Screen (SOGS)

- Screening Instrument zur Erfassung negativer Konsequenzen des Spielens
- Umfasst 20 Fragen (entsprechend Maximalwert: 20 Punkte), z. B.
 - Haben Sie in den letzten 12 Monaten mehr gespielt, als Sie beabsichtigt hatten?
 - Hatten Sie in den letzten 12 Monaten den Wunsch, mit dem Spielen oder dem Wetten aufzuhören, fühlten sich aber gleichzeitig unfähig dazu?
- Ermöglicht Prävalenzschätzungen des problematischen und pathologischen Glücksspiels
- Cut-Off-Werte und Bezugszeitraum (Lebenszeit und 12 Monate) variieren in der internationalen Literatur
- Wir erheben die 12-Monatsprävalenz und klassifizieren
 - “keine Problematik/unauffällig“ (0 SOGS-Punkte),
 - “leichte Problematik/auffällig“ (1-2 SOGS-Punkte),
 - “problematisches Glücksspiel“ (3-4 SOGS-Punkte) und
 - „pathologisches Glücksspiel“ (5 SOGS-Punkte und mehr)

(Lesieur & Blume, 1987)

Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS)

(15-Item-Version)

- Erfasst kognitive Verzerrungen (nicht: Konsequenzen) des Spielens
- Verzerrte Kognitionen können die Spielfrequenz erhöhen und negativen Spielkonsequenzen vorausgehen
- Punkte-Score 1 (gering) - 4 (hoch)
- Beispielfragen:
 - Wenn ich einmal längere Zeit nicht gewonnen habe, wird es umso wahrscheinlicher, dass ein größerer Gewinn auf mich wartet.
 - Manchmal weiß ich einfach, dass ich Glück haben werde.
 - Wenn ich gerade eine Glückssträhne habe, sollte ich den Einsatz erhöhen.

(Strong et al., 2004)

Begriffserläuterungen

Glücksspieler: hier: mind. ein Glücksspiel in den letzten 12 Monaten um Geld gespielt (Börsenspekulation unberücksichtigt)

Sportwetten: Oddset, Toto, Pferdewetten, andere Sportwetten

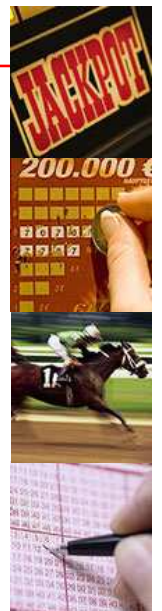
Andere Lotterien: Glücksspirale, Soziallotterien, Prämienlos, Lotteriesparen, Gewinnsparen

Glücksspiel im Internet: Automaten Spiele, Roulette, Poker, Black Jack u. a.

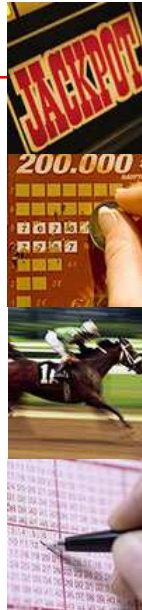
privates Spiel: Poker und andere Kartenspiele, Black Jack, Würfelspiele

Risikospiele: Geldspielautomaten, Casinospiele in der Spielbank und im Internet, Sportwetten

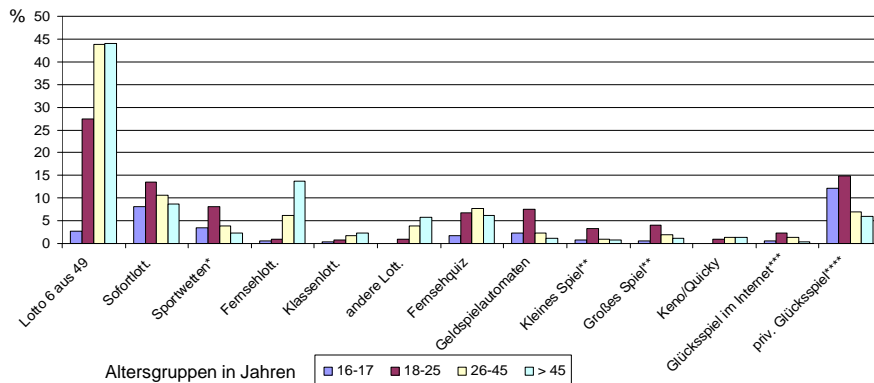
Problemspieler: mind. problemat. SOGS-Ausprägung



12-Monats-Prävalenzen einzelner Glücksspiele



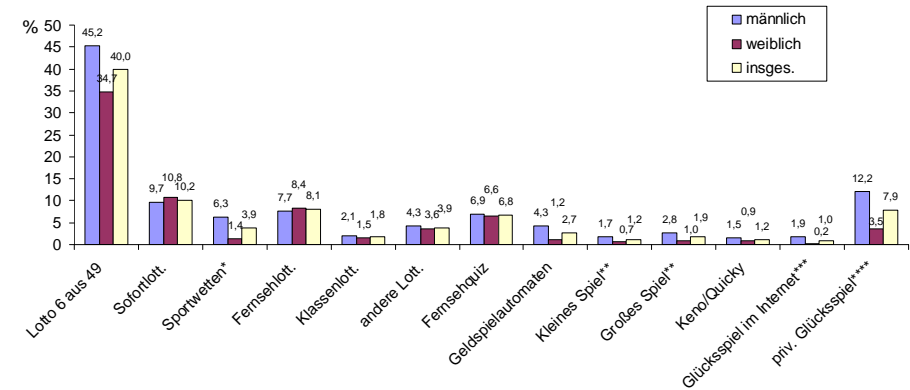
12-Monats-Prävalenzen einzelner Glücksspiele nach Altersgruppen (2009)



Basis: alle Befragten; * Oddset,Toto, Pferdewetten, sonst. Sportwetten; ** Spielbank
 *** u. a. Automaten Spiele, Roulette, Poker, Black Jack; **** Poker und andere Kartenspiele, Black Jack, Würfelspiele



12-Monats-Prävalenzen einzelner Glücksspiele (2009)



Basis: alle Befragten; * Oddset,Toto, Pferdewetten, sonst. Sportwetten; ** Spielbank;
 *** u. a. Automaten Spiele, Roulette, Poker, Black Jack; **** Poker und andere Kartenspiele, Black Jack, Würfelspiele



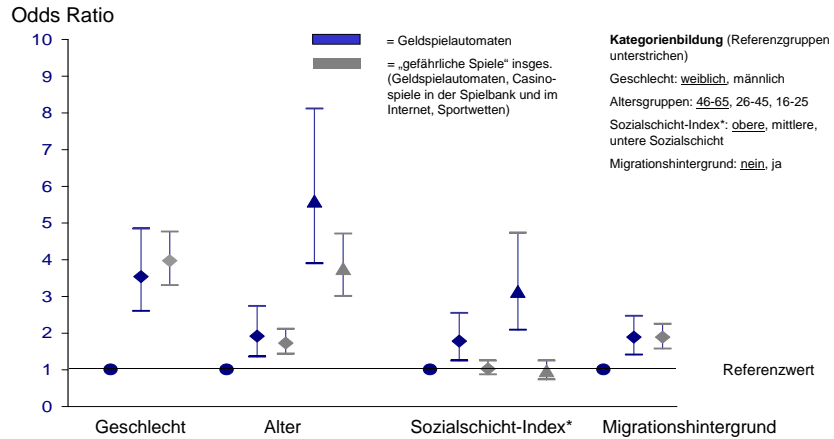
Veränderungen der 12-Monats-Prävalenzen 2009 gegenüber 2007

Zunahmen:	alle in %	Männer in %	Frauen in %
- Lotto:	+4,5*	+5,5*	+3,5
- Geldspielautomaten:	+0,5*	+0,6	+0,5*
18-20-jähr.		+9,5*	
- andere Lotterien:	+0,2	+0,8*	-0,3
- Glücksspiel Internet:	+0,2	+0,4	+0,1
- Risikospiele insges.:	+0,6	+1,0	+0,1
18-20-jähr.		+5,7*	
Rückgänge:			
- Quizsendungen:	-5,0*		
- Keno/Quicky:	-0,4*		
- Klassenlotterien:	-2,0*		
- Rubbellose:	-1,5*	-1,1	-1,8*
- priv. Spiel:	-0,7	-0,4	-1,0*

* p < 0,05.

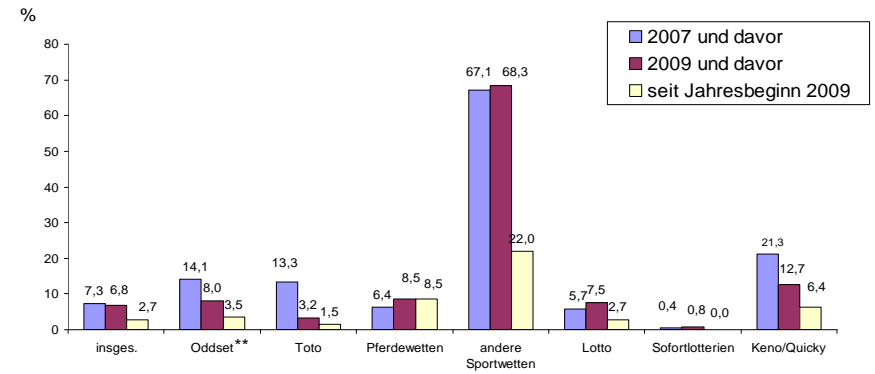


Einfluss soziodemographischer Variablen auf Spielen an Geldspielautomaten und von „gefährlichen Spielen“ insges.



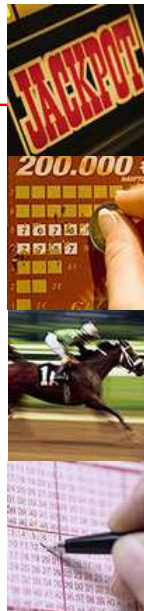
Survey 2009; 12-Monats-Prävalenz; binär-logistische Regression, Odds Ratios + 95% KI, Basis: alle Befragten (n=10.000); * 3-stufiger Index nach Winkler-Stolzenberg, 2006.

Welche Glücksspiele werden (auch) übers Internet gespielt?*

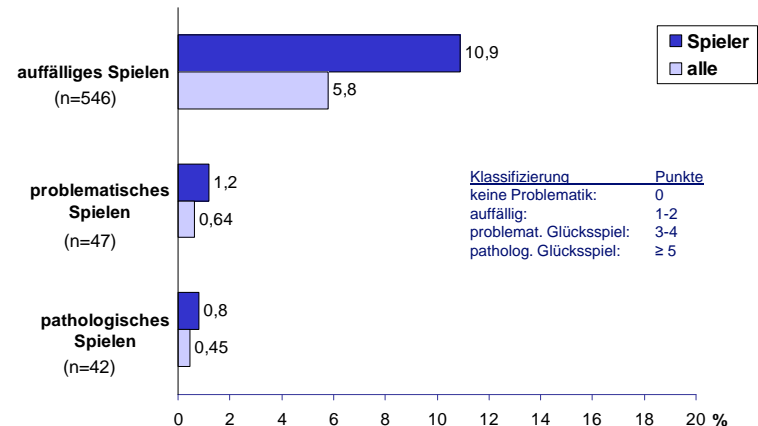


* Anteile der Glücksspieler an den jeweiligen Spielen, die angegeben haben, übers Internet zu spielen
 ** Oddset vom DLTB und von anderen Anbietern unter dem selben Namen vertriebene Sportwette

Glücksspielsucht nach SOGS

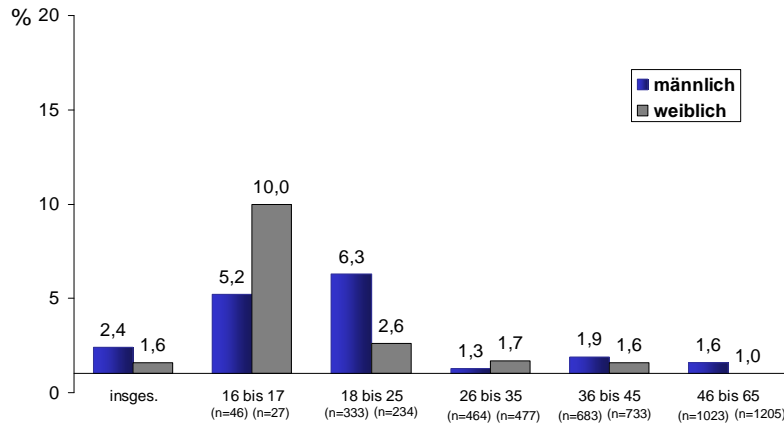


Glücksspielbezogene Probleme nach SOGS-Klassifikation



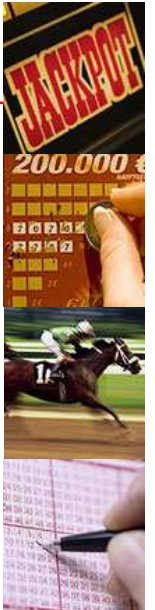
Survey 2009; Spieler: Befragte, die in den letzten 12 Monaten irgendein Spiel (ohne Börse) gespielt haben mit gültigen Angaben zur SOGS-Klassifikation; * ungewichtetes n alle Befragten: 9.943, n Spieler: 5.246.

Anteile mindestens problematischer Spieler (mind. 3 Probleme im SOGS genannt) nach Geschlecht und Altersgruppen

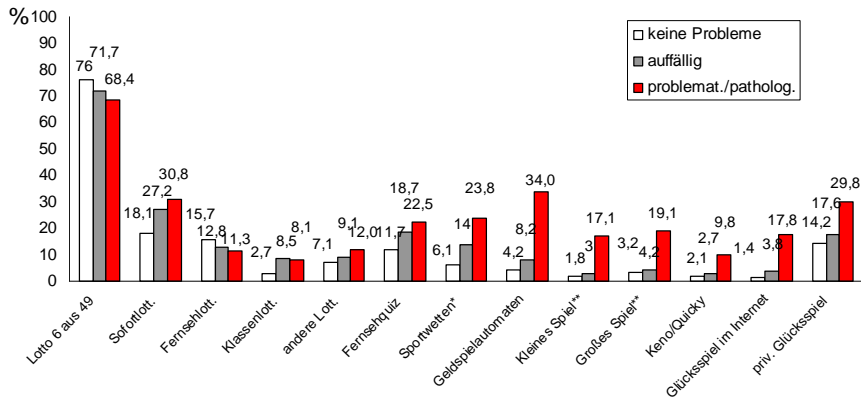


Survey 2009; Basis: Befragte, die in den letzten 12 Monaten irgendein Spiel (ohne Börse) gespielt haben mit gültigen Angaben zur SOGS-Klassifikation, n = 5.237. Angegeben sind zudem die Gesamtfallzahlen in den einzelnen Altersgruppen (=Prozentierungsbasis).

Differentielles Spielverhalten und Glücksspielsucht

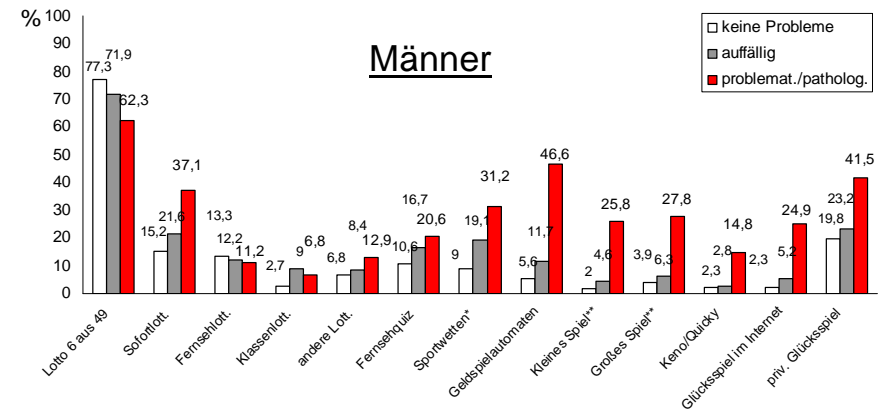


Glücksspielverhalten nach Problembelastung im SOGS



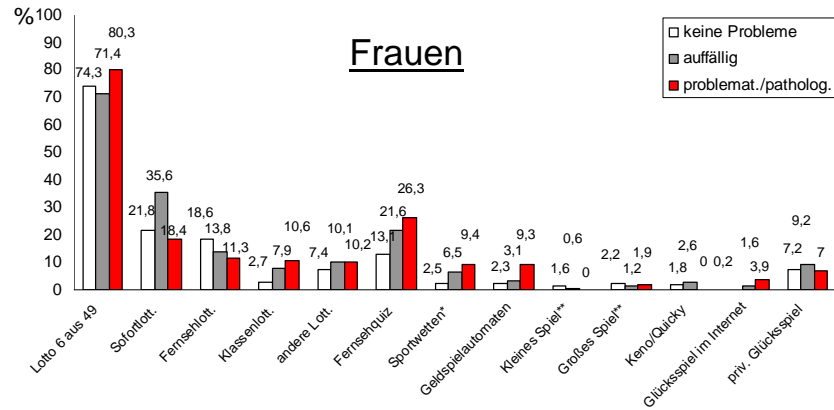
Survey 2009; Basis: Befragte, die in den letzten 12 Monaten irgendein Spiel gespielt haben mit gültigen Angaben zur SOGS-Klassifikation (n = 5.246). * Oddset, Toto, Pferdewetten, sonst. Sportwetten; ** Spielbank.

Glücksspielverhalten nach Problembelastung im SOGS



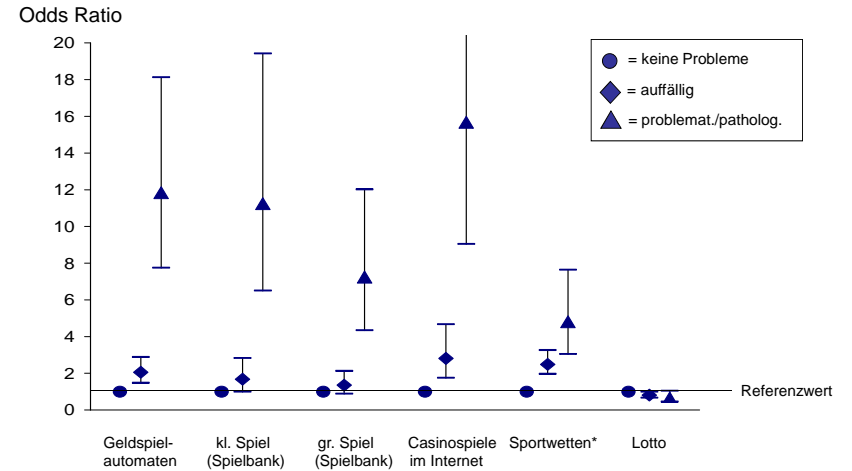
Survey 2009; Basis: Männliche Befragte, die in den letzten 12 Monaten irgendein Spiel gespielt haben mit gültigen Angaben zur SOGS-Klassifikation (n = 2.994). * Oddset, Toto, Pferdewetten, sonst. Sportwetten; ** Spielbank.

Glücksspielverhalten nach Problembelastung im SOGS



Survey 2009; Basis: Weibliche Befragte, die in den letzten 12 Monaten irgendein Spiel gespielt haben mit gültigen Angaben zur SOGS-Klassifikation (n=2.310). * Oddset,Toto, Pferdewetten, sonst. Sportwetten; ** Spielbank.

Zusammenhang zwischen dem Spielen ausgewählter Glücksspiele und SOGS-Problembelastung

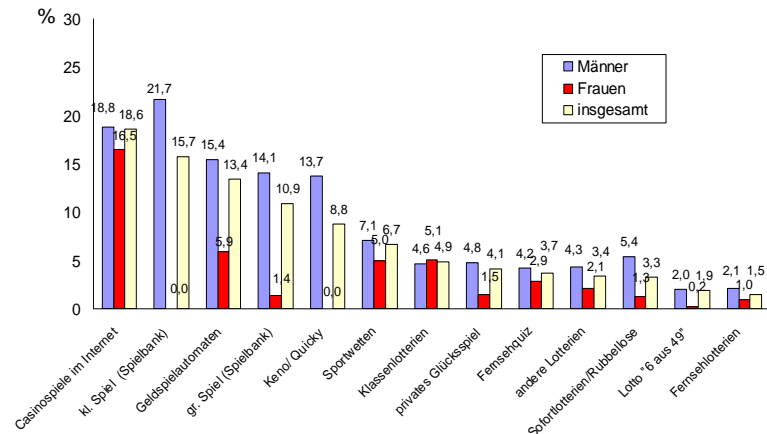


Binär-logistische Regression, OR + 95%KI, Kontrollvar.: Alter und Geschlecht; * Oddset, Toto, Pferdewetten, sonst. Sportwetten; Basis: gültige Angaben zur 12-Monats-Prävalenz des jeweiligen Glücksspiels und zur SOGS-Klassifikation in 2009 (n=9.943).

Wechsel der Perspektive:

Wie hoch sind die Anteile mindestens problematischer Spieler und Spielerinnen an einzelnen Glücksspielformen?

Anteile von Befragten mit mindestens problematischer SOGS-Ausprägung an einzelnen Glücksspielen nach Geschlecht*



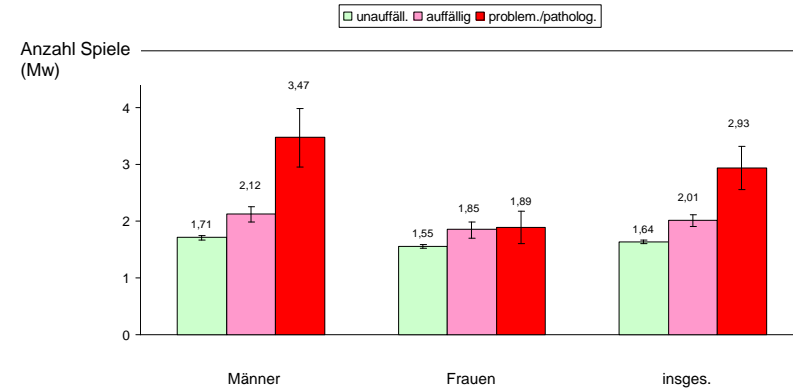
* Basis: 12-Monats-Prävalenzen Survey 2009, Fallzahlen variieren, geordnet nach Prozentanteilen insgesamt.

Glücksspielmuster: Ein paar Zahlen ...*

- 56% haben in den letzten 12 Monaten nur ein Spiel, knapp 28% zwei und knapp 17% drei und mehr Spiele angegeben.
- 37% spielen ausschließlich Lotto 6 aus 49, insges. 60% spielen ausschließlich Lotterien.
- Spieler, die Glücksspiel im Internet oder das „kleine Spiel“ in der Spielbank angegeben haben, spielen am häufigsten auch weitere Glücksspiele.

* Survey 2009, Basis: jeweils Glücksspieler, ohne Börsenspekulationen

Glücksspielgesamtengagement* nach Belastung im SOGS (2009)



Basis: Befragte, die in den letzten 12 Monaten irgendein Spiel (ohne Börse) gespielt haben mit gültigen Angaben zur SOGS-Klassifikation; n = 5.246;
* Summe aller angegebenen Spiele, ohne Börsenspekulationen, Sportwetten zusammengefasst.

Vorhersagewahrscheinlichkeiten für mindestens problematische SOGS-Ausprägung bei verschiedenen Glücksspielarten, ohne und mit Kontrolle des Glücksspielgesamtengagements

	Fallzahlen			mittlere Anzahl SOGS-Symptome			mittlere Anzahl Spiele (Involvement*)			Modell ohne Kontrolle			Modell mit Kontrolle		
	ges.	w	m	ges.	w	m	ges.	w	m	OR	95% CI	95% CI	OR	95% CI	95% CI
Lotto 6 aus 49	3989	2018	1971	0,22	0,21	0,23	1,80	1,70	1,88	0,70	0,45	1,06	0,47	0,30	0,72
Sofortlotterien	971	574	397	0,37	0,24	0,52	2,61	2,30	2,95	1,88 *	1,24	2,84	0,69	0,42	1,12
Klassenlotterien	176	83	93	0,77	0,64	0,86	3,10	2,86	3,27	2,53 *	1,25	5,15	0,77	0,35	1,70
TV-Lotterien	936	554	382	0,23	0,16	0,31	2,24	2,11	2,38	0,70	0,38	1,28	0,45	0,24	0,83
andere Lotterien	434	233	201	0,46	0,29	0,60	2,81	2,60	2,98	1,74	0,96	3,13	0,55	0,28	1,10
TV-Quiz	603	342	261	0,40	0,34	0,47	2,53	2,22	2,81	2,03 *	1,29	3,22	0,83	0,49	1,41
Sportwetten	337	77	260	0,60	0,51	0,62	3,02	2,80	3,07	4,17 *	2,64	6,57	1,52	0,89	2,61
Geldspielautomaten	203	53	150	0,92	0,39	1,06	3,29	3,06	3,36	10,64 *	7,00	16,17	4,63 *	2,76	7,80
Kl. Spiel Spielbank	106	37	69	1,17	0,04	1,61	4,08	3,23	4,42	10,47 *	6,11	17,95	2,30 *	1,12	4,71
Gr. Spiel Spielbank	198	65	133	0,83	0,10	1,07	3,53	2,94	3,74	6,95 *	4,20	11,51	2,07 *	1,13	3,81
Keno/Quicky	100	43	57	0,77	0,20	1,09	3,66	2,89	4,10	4,96	2,56	9,62	1,03	0,46	2,32
GS im Internet	93	9	84	1,43	1,91	1,39	4,00	3,66	4,03	13,07 *	7,62	22,41	3,47 *	1,78	6,79
Privates Glücksspiel alle***	780	217	563	0,37	0,26	0,40	2,47	2,18	2,55	2,48 *	1,63	3,78	1,18	0,74	1,88
alle***	5293	2703	2590	0,24	0,20	0,26	1,70	1,59	1,79						

bimär-logistische Regressionen, abhängige Variable: mind. problematisches Spielverhalten nach SOGS (=1, sonst: 0), * p < .05; ** Glücksspielgesamtengagement; *** mit gültigen Angaben zum Geschlecht

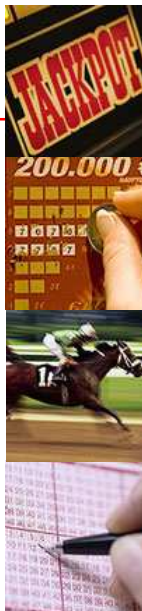
Epidemiologische Studien zur Glücksspielsucht in Deutschland

	BZgA (2008)	BZgA (2010)	Bühringer et al. (2007)	Buth & Stöver (2008)
Erhebungsjahr:	2007	2009	2006	2007
Netto-N:	10.001	10.000	7.912	7.980
Stichprobe:	Random (Telefon, CATI)	Random (Telefon, CATI)	Random (schriftlich, mit der 3. Erinnerung auch telefon.)	Random (2 Sample) (Telefon, Online-Access-Panel)
Diagnose:	SOGS ¹	SOGS ¹	DSM-IV-TR ²	DSM-IV-TR ²
Antwortrate:	63,3 %	61,8 %	48,0 %	55,8 % (Keine Angabe, Panel)
Leichte Problematik:	≥ 5,8 %*	5,8 %	--	--
Problemat. Glücksspiel:	≥ 0,4 %* (n ≥ 225.000)	0,64 % (n = 348.000) (95%KI: 261-435 Tsd.)	0,3 % (n = 149.000)	0,6 % (n = 340.000)
Patholog. Glücksspiel:	≥ 0,2 %* (n ≥ 104.000)	0,45 % (n = 239.000) (95%KI: 169-310 Tsd.)	0,2 % (n = 103.000)	0,6 % (n = 290.000)

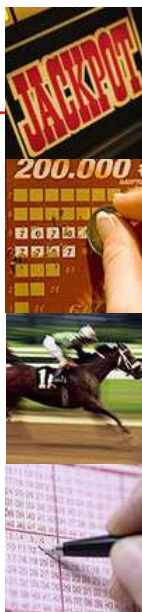
¹ South Oaks Gambling Screen; ² Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Text Revision (2000);

* Wegen einer erst in 2009 erfolgten Präzisierung in der Fragefilterführung sind die Zahlen in 2007 geringfügig unterschätzt.

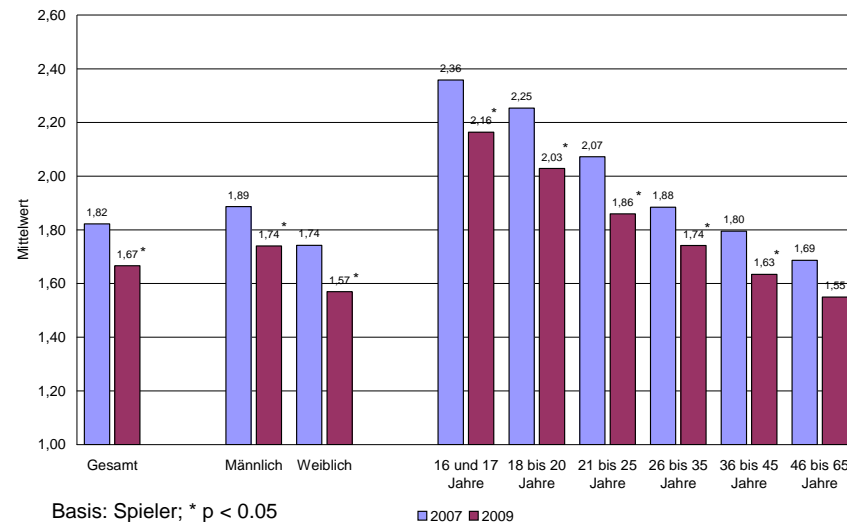
Kognitive Verzerrungen über Glücksspiele (GABS)



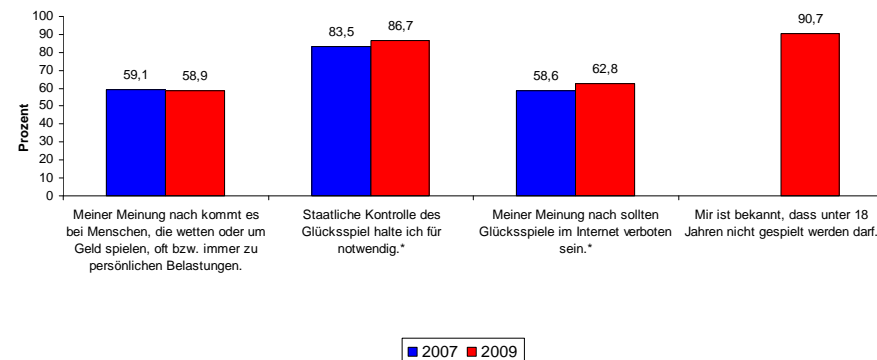
Einstellungen und Normen zur Glücksspielsucht in der Bevölkerung



Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS) nach Geschlecht und Altersgruppen



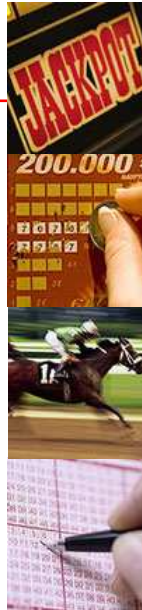
Einstellungen und Normen



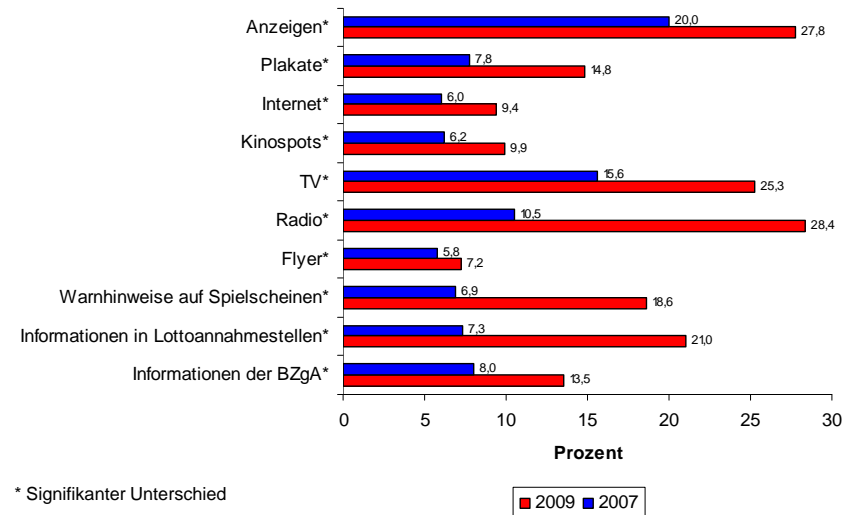
* Signifikanter Unterschied



Aufklärung und Informationen zur Glücksspielsucht



„Welche der Aufklärungsmedien wurden im letzten halben Jahr wahrgenommen?“



Zusammenfassung (1)

- Trends 2007 - 2009
 - 1) insges. nur geringe Änderungen der 12-Monats-Prävalenzen, aber u. a. signifikante Zunahme von 18-25-jährigen männlichen Automaten Spielern.
 - 2) - nur geringfügiger Anstieg der Problemspieler (SOGS) - signifikante Reduzierung der kognitiven Verzerrungen unter den Glücksspielern (GABS).
 - 3) Deutliche Zunahme der Reichweite von Aufklärungsmedien

Zusammenfassung (2)

- Glücksspielsucht ist assoziiert mit jungem Lebensalter, männlichem Geschlecht, Migrationshintergrund (insbes. türkischem) und unterer Sozialschicht.
- Hohe Risiken sind in erster Linie mit Geldspielautomaten, aber auch mit Glücksspiel im Internet assoziiert. Zu berücksichtigen ist dabei auch das Glücksspielgesamtengagement.
- Glücksspielprävention: Anzustreben ist eine weitere Verstärkung des Jugendschutzes, die Aufrechterhaltung des Verbots von Glücksspielen im Internet sowie eine möglichst kohärente Regelung auch bei Automaten spielen.

Ausblick

➤ **Vertiefung der Analysen**, u. a.

- Spielfrequenzen
- Spielertypen/Spielmuster
- Zusammenhänge GABS mit differentiellem Spielverhalten
- Zusammenhänge GABS und SOGS

➤ **Geplanter Survey 2011**

- Trendanalyse dann über 4-Jahreszeitraum (2007-2011) möglich
- Zusätzliche Befragung von jungen Erwachsenen (16-25 J.)

Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit!

Kontakt:

Wolfgang Haß
Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung
Referat Wissenschaftliche Untersuchungen, Qualitätssicherung
Ostmerheimer Str. 220, 51109 Köln, Tel.: 0221/9992-327
Email: Wolfgang.Hass@BZgA.de
www.BZgA.de