



ISD

Institut für interdisziplinäre
Sucht- und Drogenforschung



Universität Bremen



Glücksspielverhalten in Deutschland

Ergebnisse des Glücksspiel-Survey 2023

Dr. Sven Buth
Prof. Dr. Gerhard Meyer
Moritz Rosenkranz
Dr. Jens Kalke

In Zusammenarbeit mit der Info GmbH Markt- und Meinungsforschung.
Gefördert vom Deutschen Lotto- und Totoblock.

Methodik: Hintergrund (I)

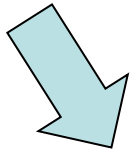
- Glücksspielsurvey: Befragung zum Glücksspielverhalten der Bevölkerung
- 2007 erstmalig durchgeführt; danach folgten im 2-Jahres-Rhythmus Wiederholungsbefragungen
- Erhebungen der Jahre 2007-2019:
 - ausschließlich telefonisch
 - durchgeführt von der BZgA und forsa
 - SOGS zur Erfassung von Glücksspielproblemen
- Erhebung 2021 & 2023:
 - Durchführung: ISD, Uni-Bremen & Info GmbH
 - Mixed-Mode-Design (2/3 telefonisch + 1/3 online)
 - Wechsel des Instruments: DSM-5

Methodik: Erhebungsmodus der GS-Surveys 2021-2025

- ausschließlich telefonisch:
 - Problem 1: stetig sinkende Antwortraten -> Zufallsauswahl praktisch kaum noch gegeben
[Beispiel 1: Suchtsurvey (IFT): Ausschöpfung (Telefon) 2012: 52%; 2021: 31%
Beispiel 2: GS-Survey: 2021: 27,0% ; 2023: 25,8%]
 - *Annahme: insb. onlineaffine junge Menschen & Intensivspieler*innen unterrepräsentiert*
 - Problem 2: direkter Kontakt zum Interviewer begünstigt sozial erwünschtes Antwortverhalten -> tatsächliche Spielteilnahme und -problematik wird heruntergespielt
 - Teilnahme- und Problemprävalenz wird unterschätzt
- ausschließlich Online-(Access-)Panels:
 - Problem: Panel repräsentiert nur Ausschnitt der Gesamtbevölkerung -> klassische Zufallsauswahl nur eingeschränkt gegeben
 - Vorteil 1: Erreichbarkeit von Bevölkerungsgruppen, die telefonische Interviews häufig ablehnen
 - *Annahme: insb. onlineaffine junge Menschen & Intensivspieler*innen überrepräsentiert*
 - Vorteil 2: Onlinefragebögen ermöglichen durch fehlenden direkten Kontakt zum Interviewer/Forscher ein ehrlicheres Antwortverhalten
 - Teilnahme- und Problemprävalenz wird überschätzt

In welchem Verhältnis werden Telefon- und Onlinestichprobe zusammengeführt?

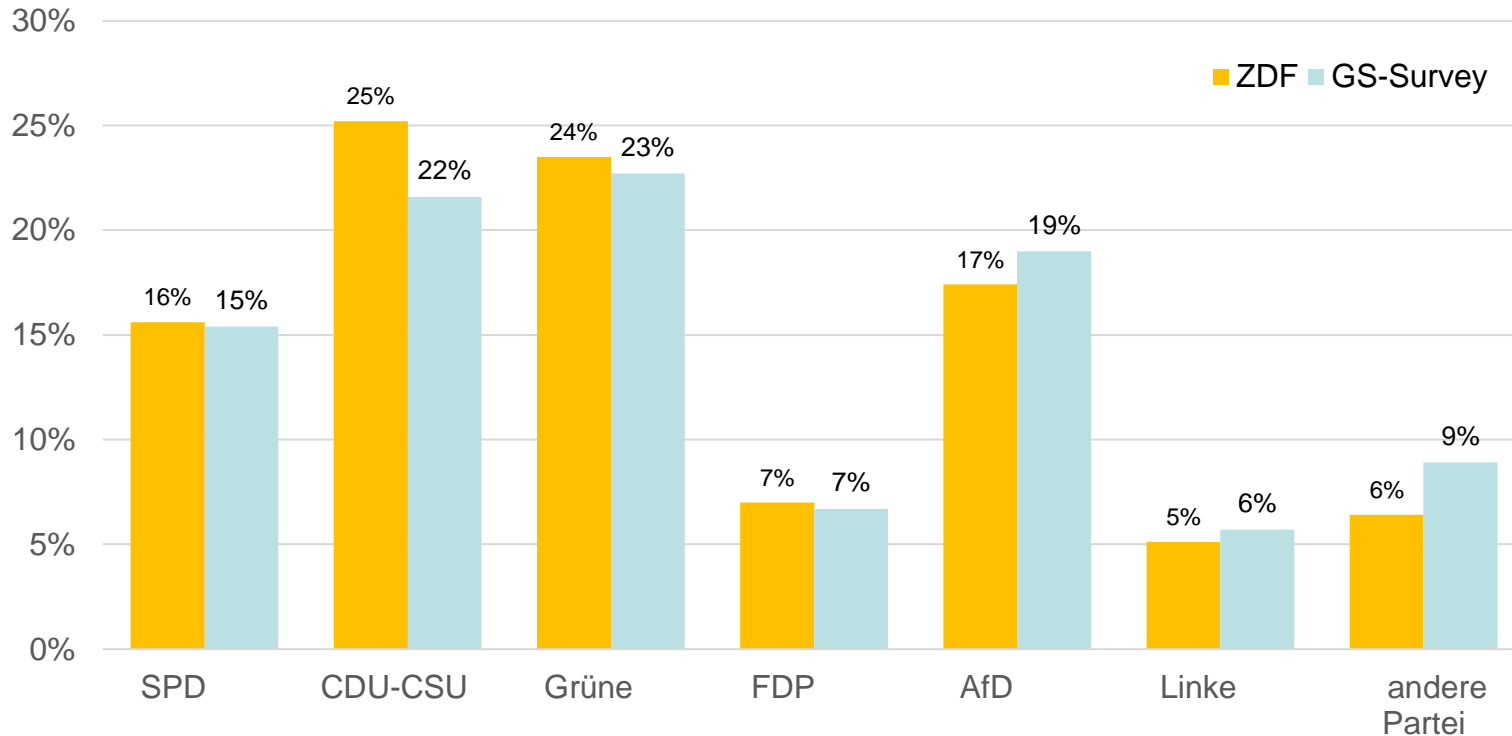
- Studie von Sturgis (2020):
 - höheres Gewicht der persönlichen Interviews
- Infratest dimap: Sonntagsfrage:
 - 2/3 telefonisch & 1/3 online
- Plausibilität der Befunde
 - Spielverhalten
 - riskanter Alkohol
 - psychische Gesundheit
 - Ausgaben für Glücksspiele



$\frac{2}{3}$ Telefon & $\frac{1}{3}$ Online

Wenn am nächsten Sonntag wirklich Bundestagswahl wäre, welche Partei würden sie wählen?

(Befragte zwischen 18 und 69 Jahren)



ZDF: Forschungsgruppe Wahlen: Daten zur politischen Stimmung, gemittelt für die Monate August und September

Warum DSM-5?

- Der SOGS ist erstmals 1987 vorgestellt worden, basierte auf den noch älteren DSM-III und gilt mittlerweile als veraltet. Wird weltweit auch nur noch vereinzelt eingesetzt.
- Mit Ausnahme der BZgA nutzten alle wissenschaftlichen Institute, die für Deutschland Prävalenzstudien zum Glücksspielverhalten durchführten, den DSM-IV (IFT, Uni Bremen, Uni Lübeck/Greifswald).
- DSM-5 ist Weiterentwicklung des DSM-IV: Wegfall eines Kriteriums + Absenkung des Schwellenwertes → methodisch bedingte Anhebung der Prävalenz gestörten Spielens

Methodik: Grunddaten

Art der Datenerhebung: Mixed-Mode-Design

- computergestützte Telefoninterviews: Festnetz- und Mobiltelefon
- Onlinebefragung von Teilnehmer*innen verschiedener Online-Access-Panels

Grundgesamtheit:

- deutschsprachige Bevölkerung zwischen 16 und 70 Jahren

Stichprobengrößen:

- Gesamt: N=12.308
- Telefon: N=8.014; Online: N=4.294

Gewichtung:

- nach soziodemografischen Merkmalen (Alter, Geschlecht, Schulabschluss und Bundesland)
- Mode-Gewichtung: 66,7% Telefon; 33,3% Online

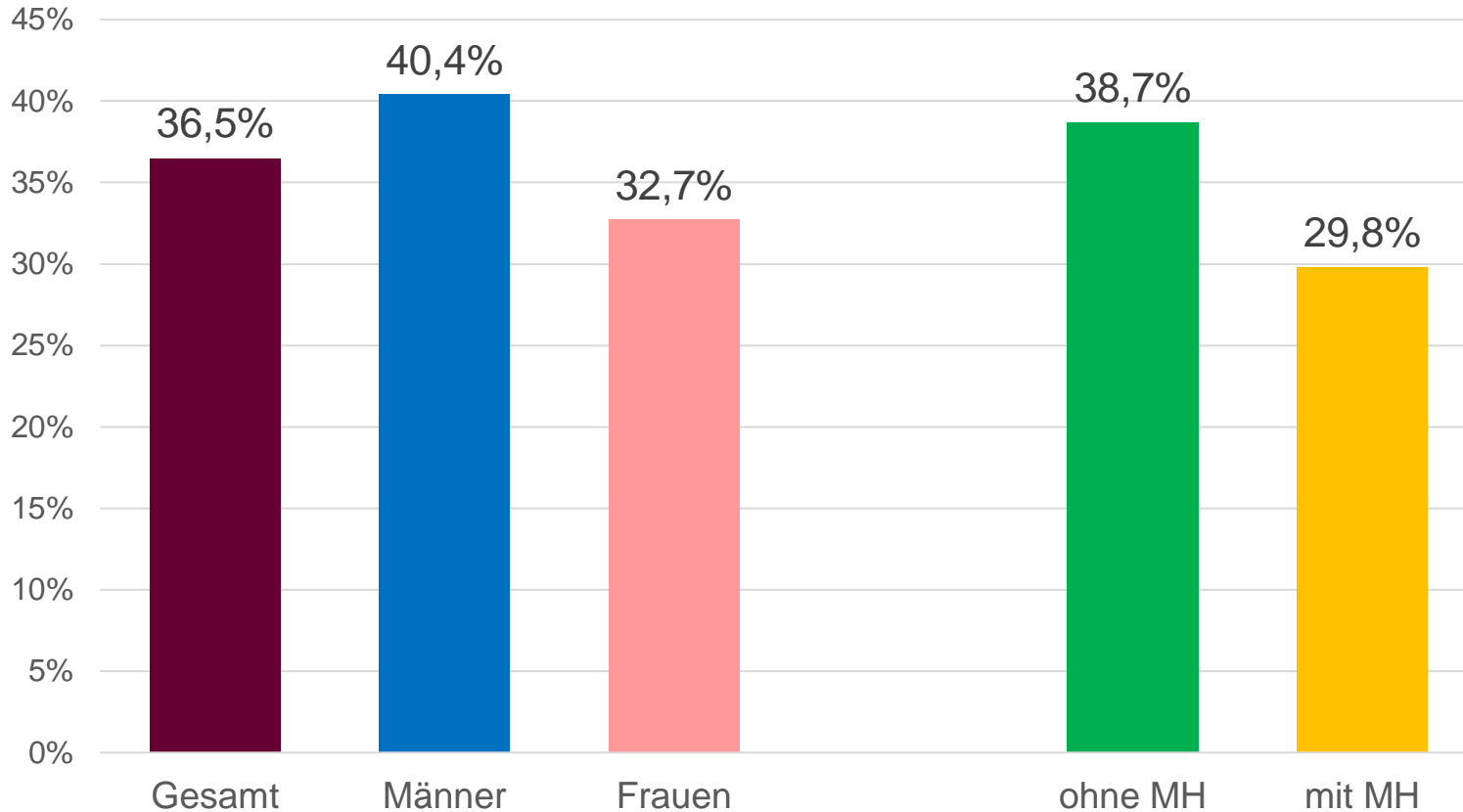
Befragungszeitraum:

- 1. August bis 16. Oktober 2023

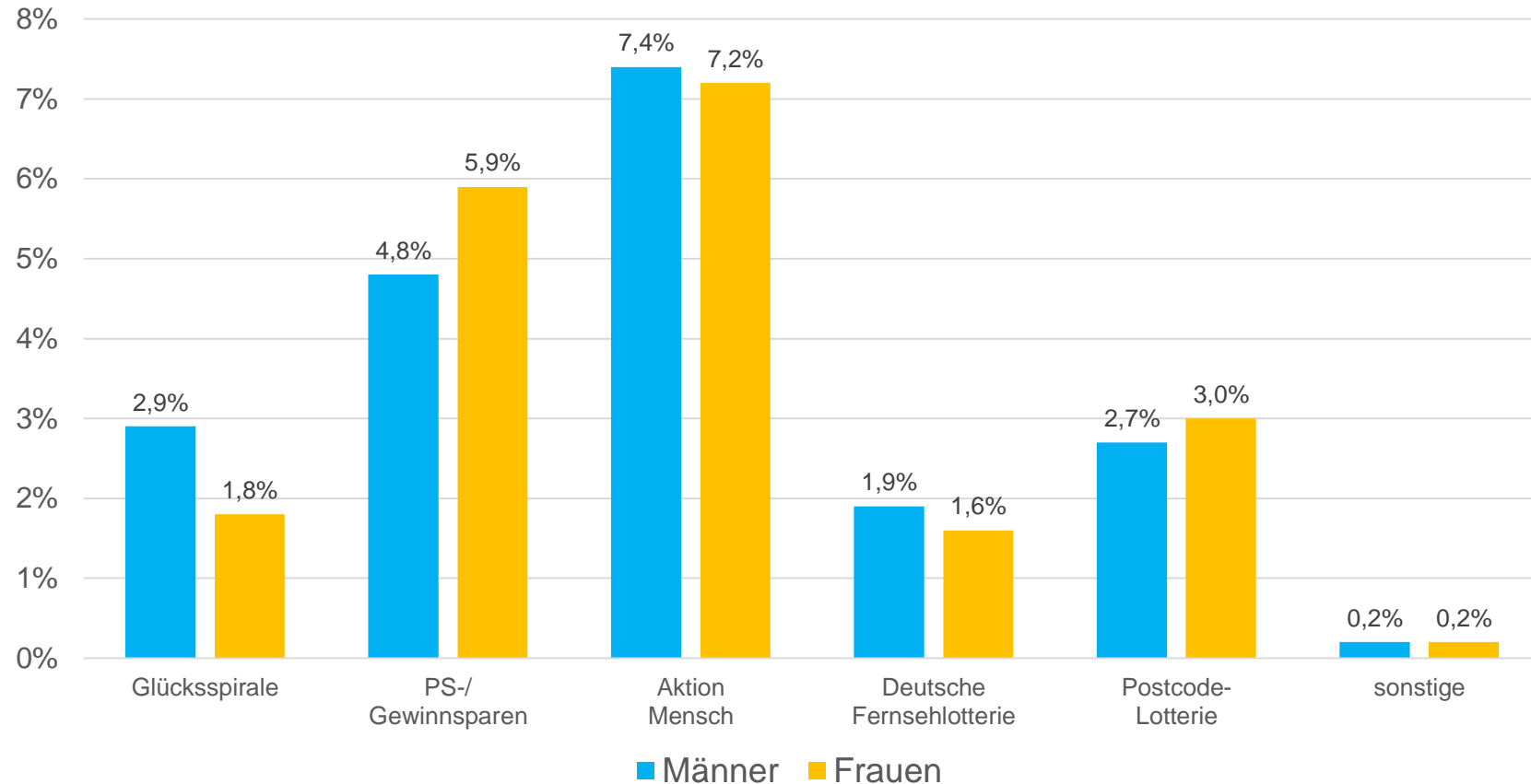
Teilnahme am Glücksspiel in den letzten 12 Monaten vor der Befragung

12-Monatsprävalenz nach Geschlecht und Migrationshintergrund

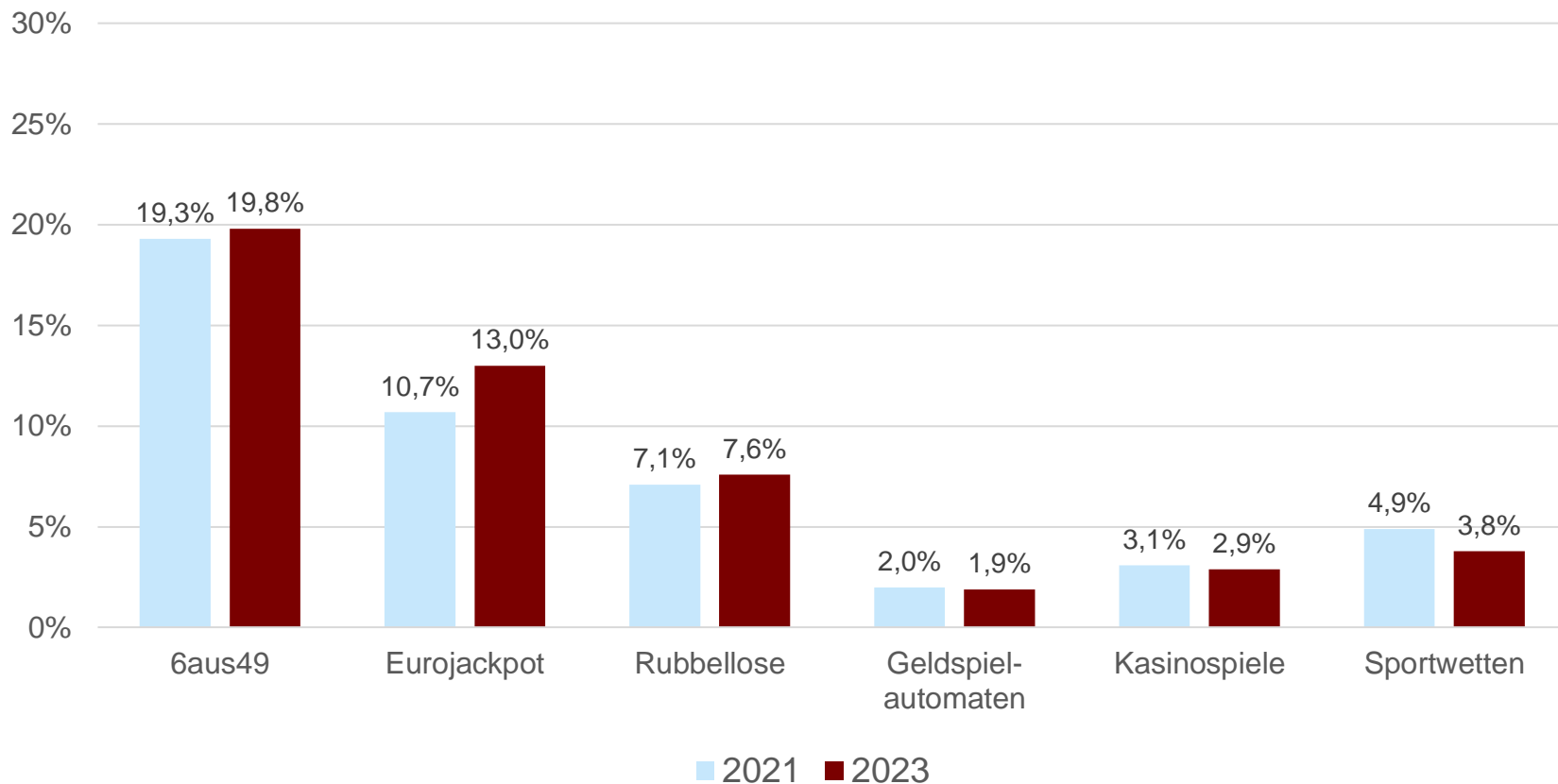
(N=12.308)



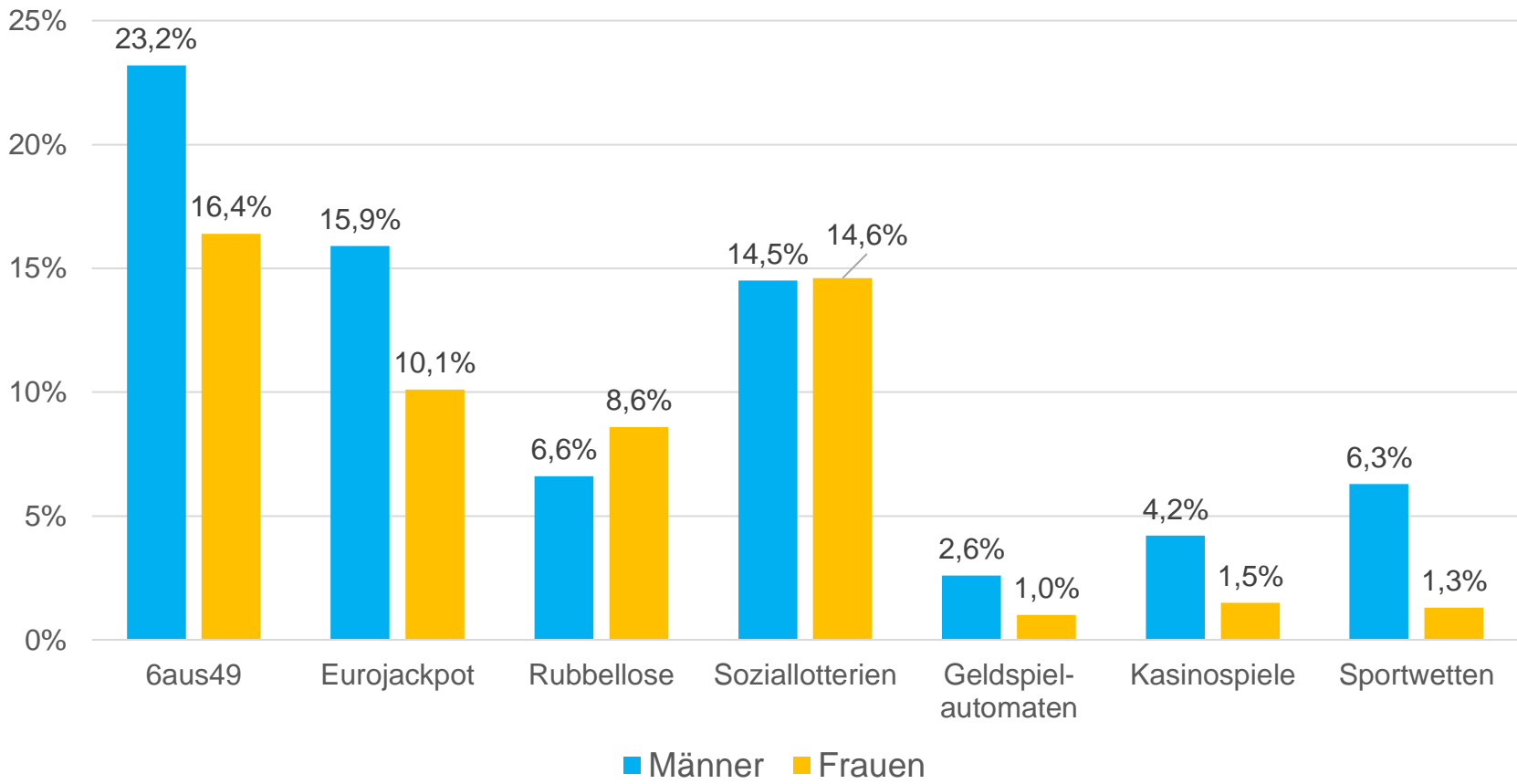
12-Monatsprävalenz der Teilnahme an Soziallotterien nach Geschlecht (2023)



12-Monatsprävalenz der Teilnahme an ausgewählten Glücksspielformen nach Jahr der Erhebung



12-Monatsprävalenz der Teilnahme an ausgewählten Glücksspielformen nach Geschlecht (2023)



GS-Teilnahme (letzte 12 Monate) von ausgewählten Glücksspielformen nach Alter

Spielform	16-17	18-20	21-25	26-35	36-45	46-55	56-70
Lotto 6aus49	1%	6%	9%	14%	21%	24%	26%
Eurojackpot	1%	2%	8%	14%	16%	15%	13%
Rubbellose	3%	7%	8%	10%	9%	8%	5%
Geldspielautomaten	0,4%	4%	5%	4%	1%	1%	0,7%
Poker	2%	2%	3%	2%	2%	0,7%	0,4%
Sportwetten mit festen Quoten	0,0%	3%	4%	4%	3%	2%	1%
Live-Sportwetten	0,0%	1%	2%	2%	2%	0,8%	0,3%
Online-Automatenspiele	0,0%	0,8%	0,7%	1%	0,9%	0,3%	0,1%

Glücksspielprobleme

Bestimmung einer Störung durch Glücksspielen nach DSM-5*

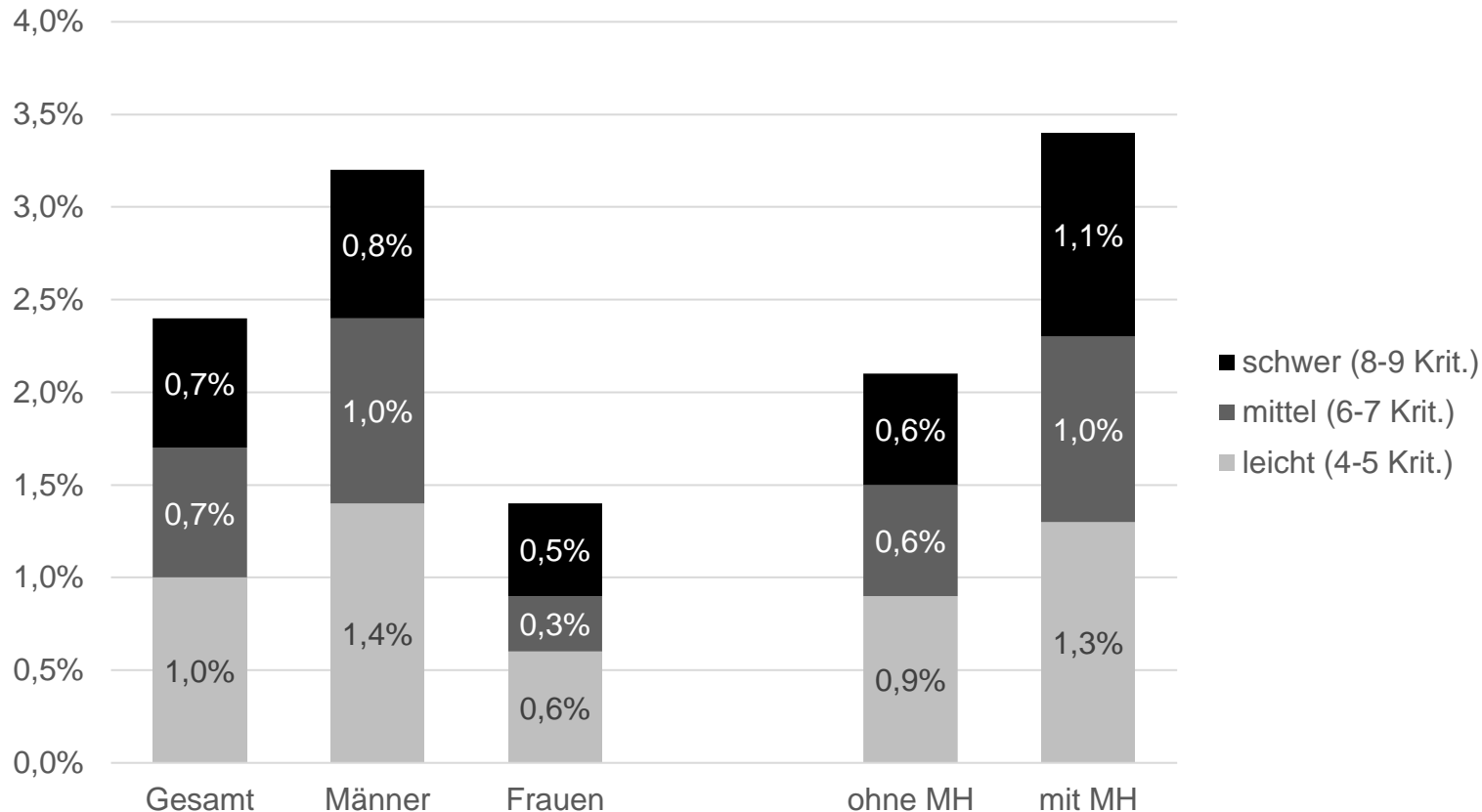
1. **Toleranzentwicklung** (z.B. Spielen mit immer höheren Einsätzen)
2. **Entzugerscheinungen** (z.B. Unruhe, Gereiztheit), wenn nicht gespielt werden kann
3. **Kontrollverlust** (Reduzierung/Beendigung der Spielteilnahme kaum möglich)
4. **starke gedankliche Eingenommenheit** durch das Glücksspielen
5. Glücksspielbeteiligung, um **vor Problemen zu fliehen**
6. **Ausgleichen von Verlusten** durch Intensivierung des Spielens (Chasing)
7. **Verheimlichung** des Glücksspielens
8. **Weiterspielen trotz negativer Folgen** (z.B. drohender Arbeitsplatzverlust)
9. **Freikaufen**: Hoffnung, dass Dritte (z.B. Angehörige, Freunde, etc.) die entstandenen Schulden begleichen

*) DSM=Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders

- **leichte** Glücksspielstörung: 4-5 erfüllte DSM-5-Kriterien
- **mittelschwere** Glücksspielstörung: 6-7 erfüllte DSM-5-Kriterien
- **schwere** Glücksspielstörung: 8-9 erfüllte DSM-5-Kriterien

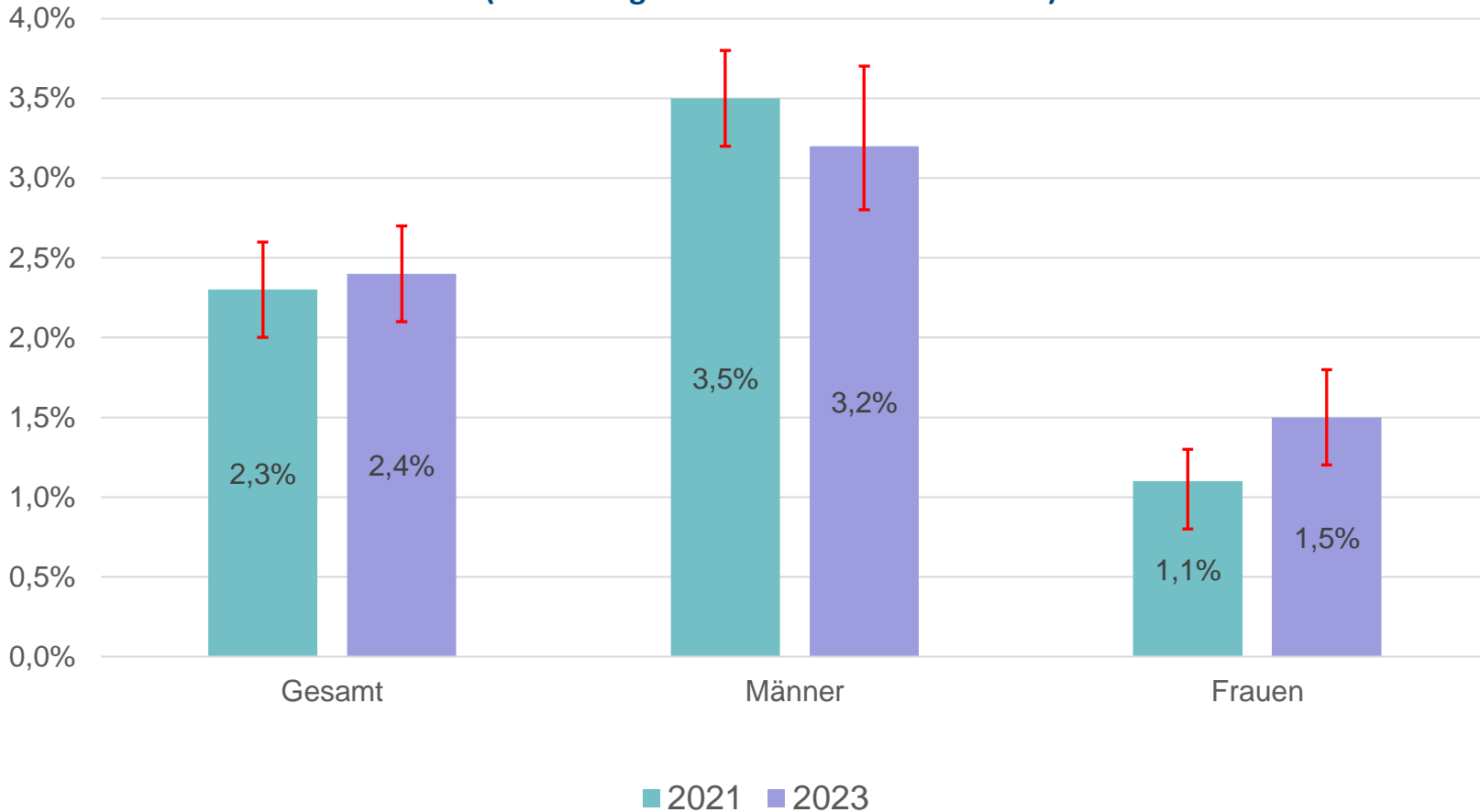
Schweregrad der Glücksspielprobleme (DSM-5) nach Geschlecht und Migrationshintergrund

(alle Befragten im Alter von 18-70 Jahre)



Glücksspielprobleme (DSM-5) nach Geschlecht und Jahr der Erhebung

(alle Befragten im Alter von 18-70 Jahre)



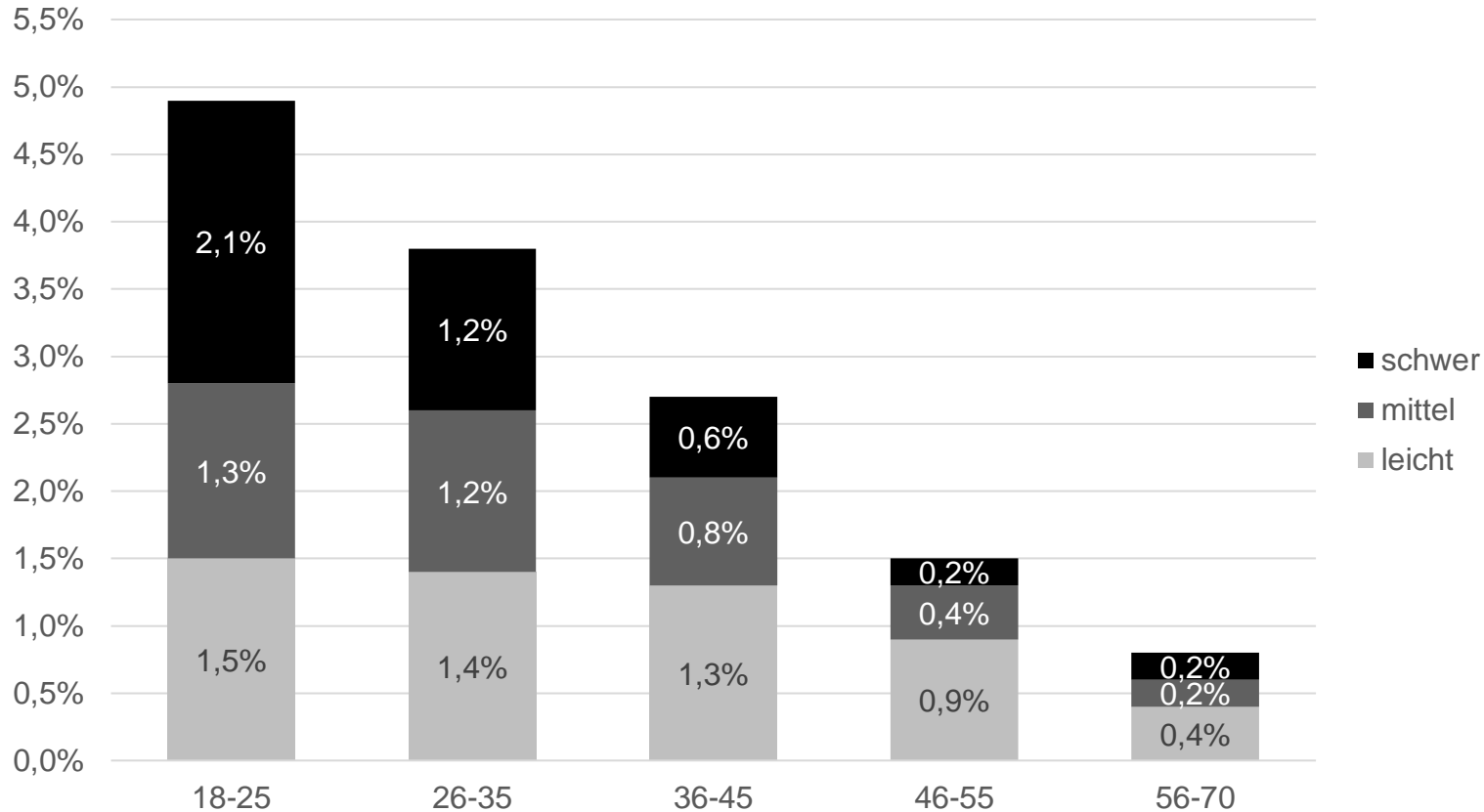
New Data Reveals Alarming Increase in UK Problem Gambling Rates

Data indicates that around 2.5% of the adult population in Britain, roughly equating to an estimated 1.3 million individuals, might be facing challenges associated with gambling

www.gamblingnews.com/news/new-data-reveals-alarming-increase-in-uk-problem-gambling-rates/

Schweregrad der Glücksspielprobleme (DSM-5) nach Alter

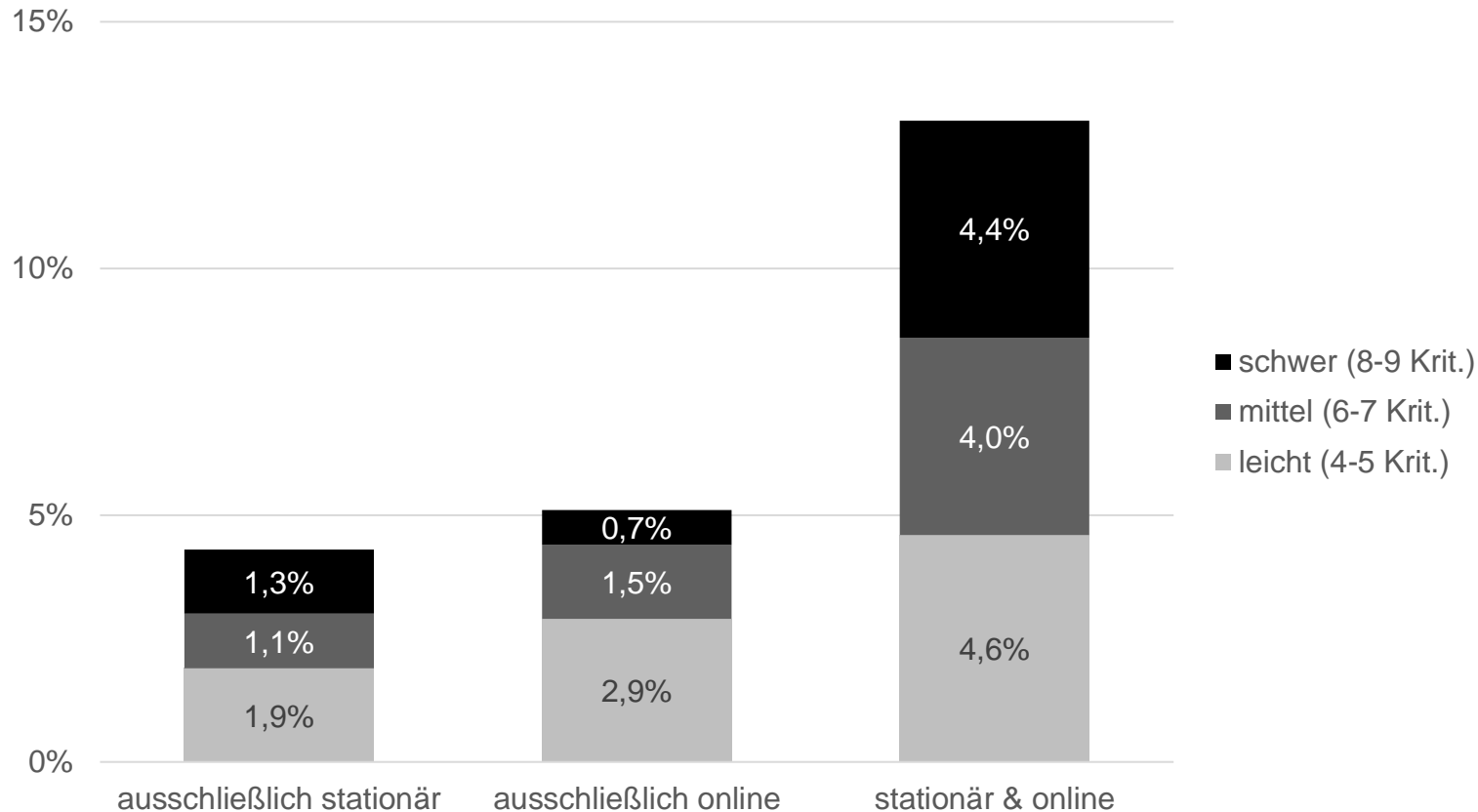
(alle Befragten im Alter von 18-70 Jahre)



Schweregrad der Glücksspielprobleme (DSM-5)

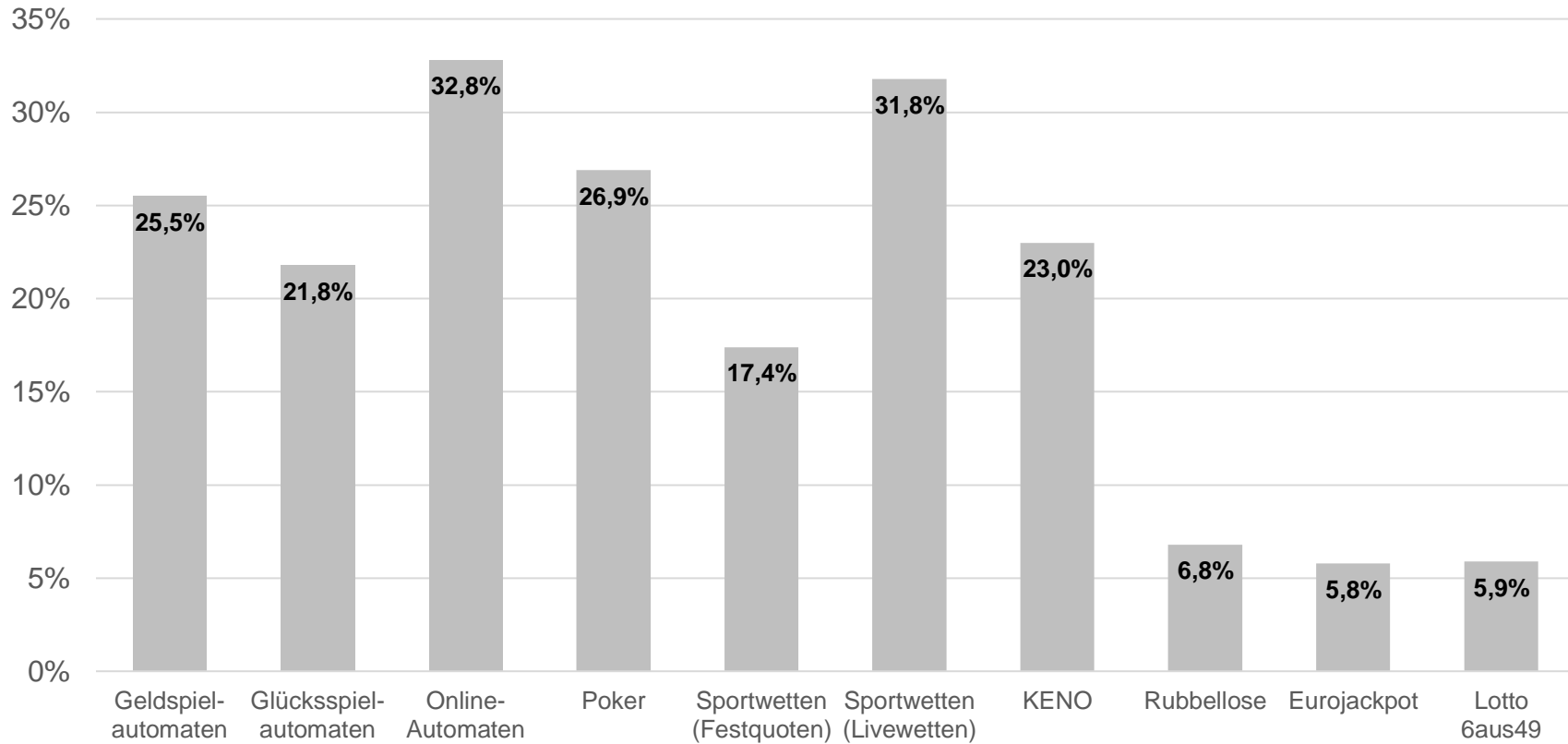
nach Zugang zum Glücksspiel

(18-70 Jahre, nur Spieler*innen der letzten 12 Monate)



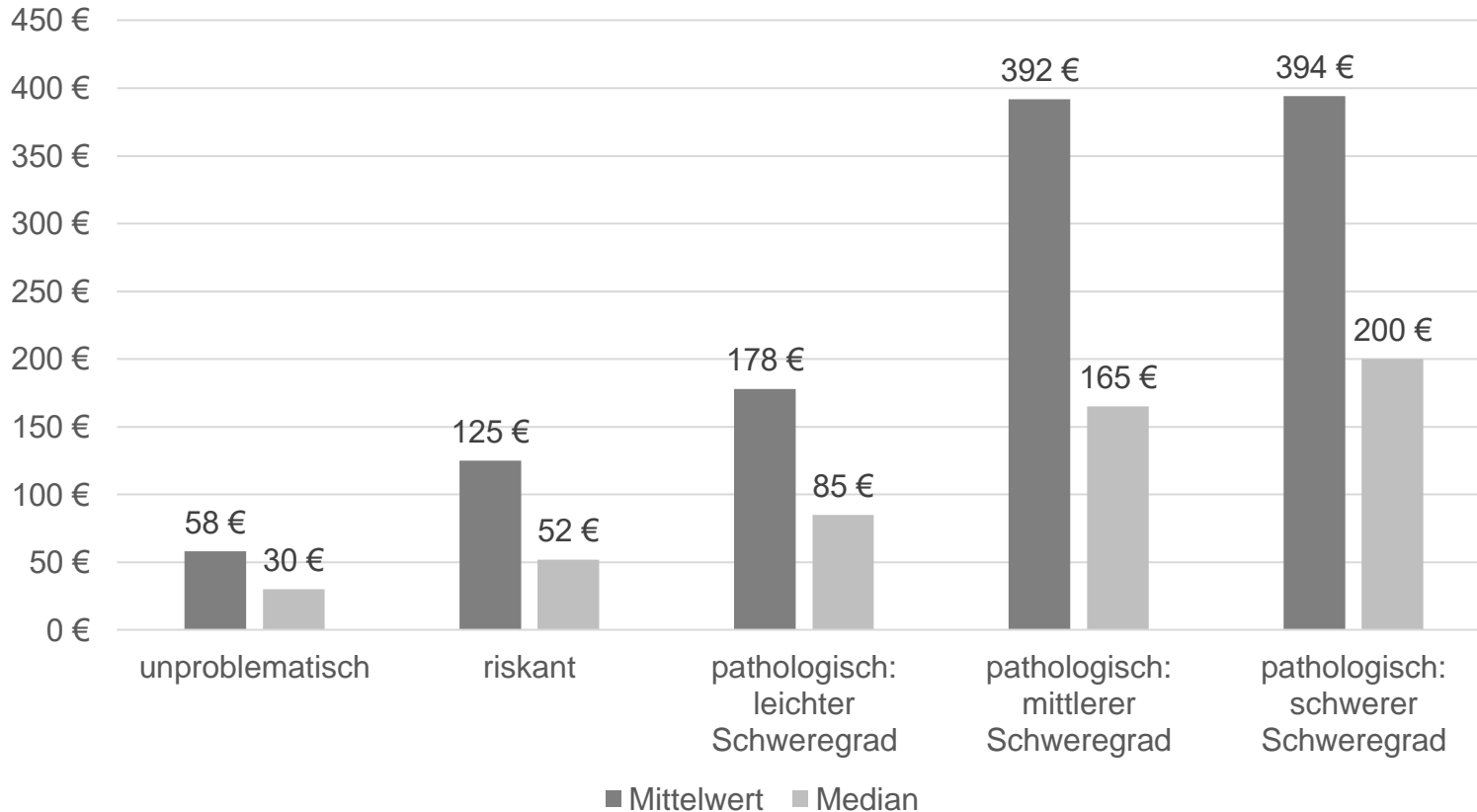
Glücksspielprobleme (DSM-5) nach Spielform

(18-70 Jahre, Spieler*innen der jeweiligen Spielform)



Geldeinsatz für Glücksspiele nach Problemstatus (DSM-5)

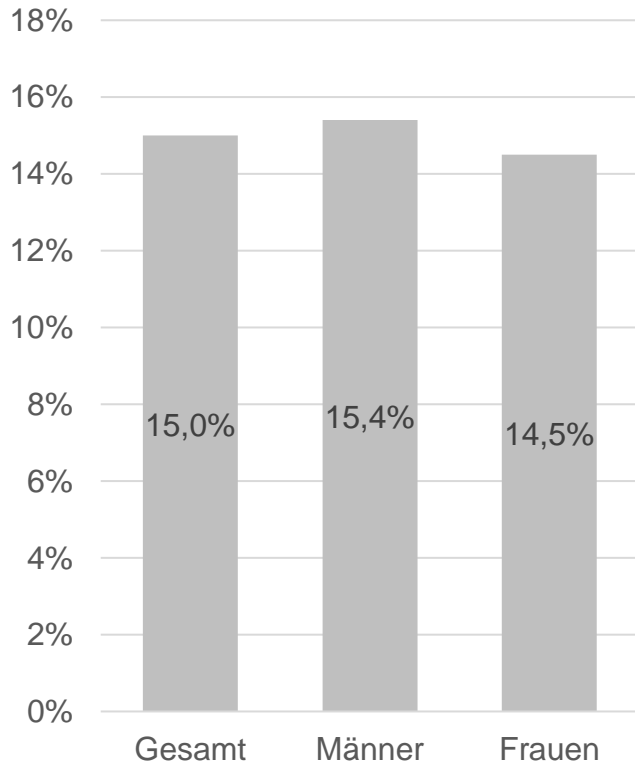
(Personen, die mindestens monatlich spielen, 18-70 Jahre, N=3.152)



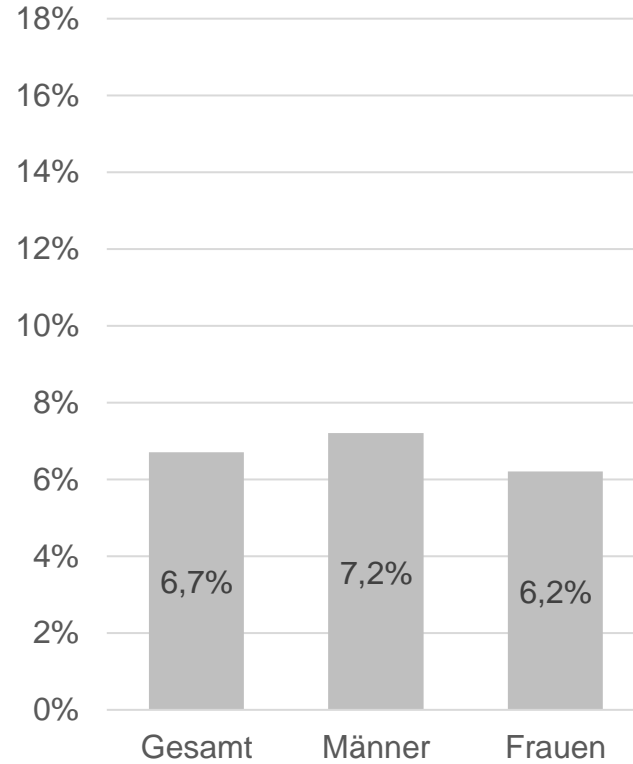
Glücksspielprobleme im sozialen Umfeld

Kenntnis von Personen mit Glücksspielproblemen

jemals im Leben

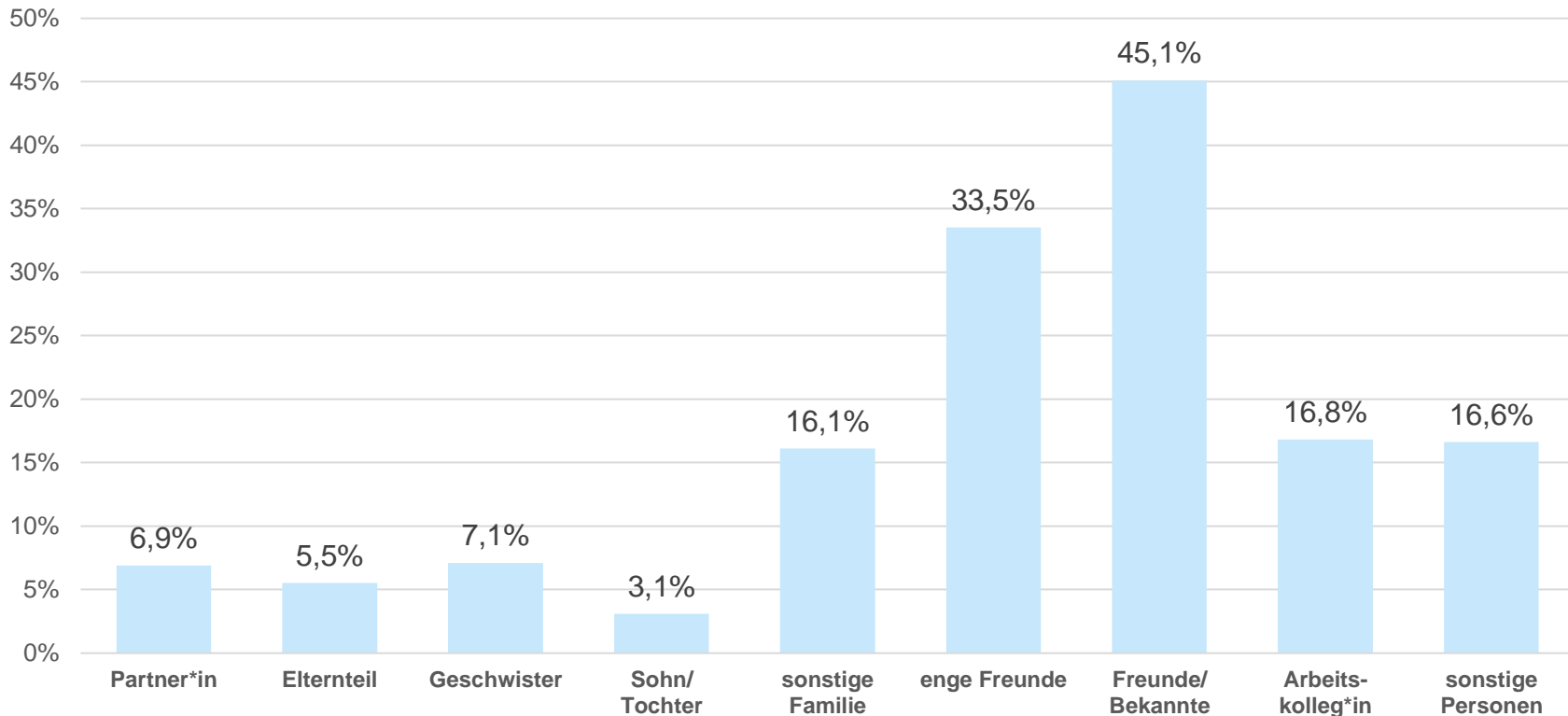


letzte 12 Monate



Kenntnis von Personen mit Glücksspielproblemen

(letzte 12 Monate; Personen, die jemanden mit GS-Problem kennen)



Empfundene Belastungen aufgrund von Glücksspielproblemen des engeren sozialen Umfeldes

Aufgrund der Glücksspielprobleme der Ihnen nahestehenden Person kam es...	
soziale Folgen/Belastungen	
... dazu, dass Sie ärgerlich darüber waren, dass die Ihnen nahestehende Person das Glücksspielen nicht kontrollieren kann.	61,0 %
... dazu, dass Sie weniger Freude an der Zeit hatten, die Sie mit Menschen verbringen, die Ihnen wichtig sind.	22,8 %
... dazu, dass Sie gedroht haben, sich zu trennen oder die Beziehung zu beenden.	15,8 %
finanzielle/berufliche Folgen	
... zu verspäteten Zahlungen von Rechnungen.	23,0 %
... zu verminderter Leistung bei der Arbeit oder beim Lernen (z. B. aufgrund von Müdigkeit oder Ablenkung).	21,9 %
... dazu, dass Sie Geld oder Gegenstände von Freunden oder der Familie genommen haben, ohne vorher zu fragen.	9,3 %
gesundheitliche Belastungen	
... zu Schlafproblemen aufgrund von Stress oder Sorgen.	26,0 %
... zu Gefühlen der Hoffnungslosigkeit.	24,0 %
... zu stressbedingten Gesundheitsproblemen (z. B. Bluthochdruck, Kopfschmerzen).	15,0 %
... zu verstärktem Auftreten von Depressionen.	14,5 %
keine der genannten Folgen/Belastungen treffen zu	27,1 %

Unter Ausschluss von Personen, die selbst von einer Glücksspielstörung betroffen sind.

Fazit

- Riskante Spielformen (Automaten- & Kasinospiele, Sportwetten) werden überdurchschnittlich von den jungen Erwachsenen nachgefragt
 - Entsprechend zeigt diese Gruppe auch die höchsten Anteile problematischen Spielens
 - Prävention und Spielerschutz sollte auf diesen Personenkreis einen besonderen Fokus legen
- Hybrid-Spielende (parallele Teilnahme an Online- und Offline-GS) sind besonders gefährdet, eine GS-Störung zu entwickeln
 - Notwendigkeit der Implementierung von Routinen zur Früherkennung von Problemspieler*innen
 - Diese Gruppe sollte zukünftig intensiver „beforscht“ werden, um so eine fundierte Grundlage für die Entwicklung passgenauer Spielerschutzmaßnahmen zu schaffen.

Empfehlungen

- **Präventionskonzepte** für die riskanten Glücksspiele eher restriktiv gestalten und **verhältnispräventiv ausrichten**.
- **Beratungs- und Hilfeangebote für Angehörige und Freunde** von Menschen mit einer glücksspielbezogenen Problematik **ausbauen und weiterentwickeln**.



Problem gambling in Germany: results of a mixed-mode population survey in 2021

Gerhard Meyer, Jens Kalke & Sven Buth

To cite this article: Gerhard Meyer, Jens Kalke & Sven Buth (2023): Problem gambling in Germany: results of a mixed-mode population survey in 2021, International Gambling Studies, DOI: [10.1080/14459795.2023.2182337](https://doi.org/10.1080/14459795.2023.2182337)

To link to this article: <https://doi.org/10.1080/14459795.2023.2182337>

Originalarbeit

Thieme

Kenntnis und Akzeptanz von Spielerschutzmaßnahmen bei den Glücksspielenden – Ergebnisse des Glücksspiel-Surveys 2021

Knowledge and Acceptance of Prevention Measures Among Gamblers – Results of the 2021 Gambling Survey

Autorinnen/Autoren
Sven Buth^{1,2}, Gerhard Meyer³, Jens Kalke^{1,2}

Zeitschrift: Suchttherapie

Vielen Dank!

Kontaktaten



Dr. Sven Buth
Dr. Jens Kalke

Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD)

Telefon: 0176-56 733 497

E-mail: s.buth@isd-hamburg.de
j.kalke@isd-hamburg.de



Prof. Dr. rer. nat. Gerhard Meyer, Dipl.-Psych.

Universität Bremen - Glücksspielforschung
Grazer Str. 2
28359 Bremen

E-Mail: gerhard.meyer@uni-bremen.de

Telefon: 0421-218 68701

Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogene Probleme in der Bevölkerung

Ergebnisse des Glücksspiel-Survey 2023

Sven Buth • Gerhard Meyer • Moritz Rosenkranz • Jens Kalke

