

Zusammenfassung der BZgA Studie Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2017

Ein Factsheet, zusammengestellt von Patrick Sperber

Die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) hat im Jahr 2017 die sechste Repräsentativbefragung zum Glücksspielverhalten sowie zu glücksspielbezogenen Einstellungen und Problemen in der Bevölkerung in Deutschland durchgeführt (n = 11.503). Durch diese wiederholte wissenschaftliche Studie ist eine Einschätzung der glücksspielbezogenen Entwicklungen möglich. Folgend werden einige aus unserer Sicht zentrale Befunde dargestellt.

Den Daten der BZgA-Studien zufolge hat sich der **Spielerschutz seit 2011 kontinuierlich verbessert**. So ist die Teilnahme an gewerblichen Glücksspielen von Jugendlichen von 24,1 % auf 11,0 % sukzessive zurückgegangen. Auch wenn die Medienreichweite zu Informationsangeboten zur Glücksspielsucht ein wenig abgenommen hat, liegt sie dennoch mit fast 70 % auf einem hohen Niveau.

Basierend auf der Erhebung von Verhaltensdaten zu insgesamt 24 verschiedenen Formen des Glücksspiels (=Spiel mit Geldeinsatz, dessen Ausgang überwiegend durch Zufall bestimmt ist) haben 75,3 % der 16- bis 70-jährigen Befragten **Glücksspielerfahrung**, also irgendwann im Leben schon einmal an einem Glücksspiel teilgenommen. Bei den männlichen Befragten sind es 77,8 %, bei den weiblichen 72,7 %. Die Lebenszeitprävalenz der Glücksspielerfahrung ist gegenüber 2015 signifikant zurückgegangen (2015: 77,6 %, 2017: 75,3 %), wobei dieser Rückgang fast ausschließlich auf den Rückgang bei den Männern (um 4,4 Prozentpunkte) zurückzuführen ist. In den letzten zwölf Monaten vor der Befragung haben 37,3 % mindestens ein Glücksspiel gespielt (12-Monats-Prävalenz). Auch auf diesen Zeitraum bezogen sind es deutlich mehr männliche als weibliche Personen (41,4 % vs. 33,0 %).

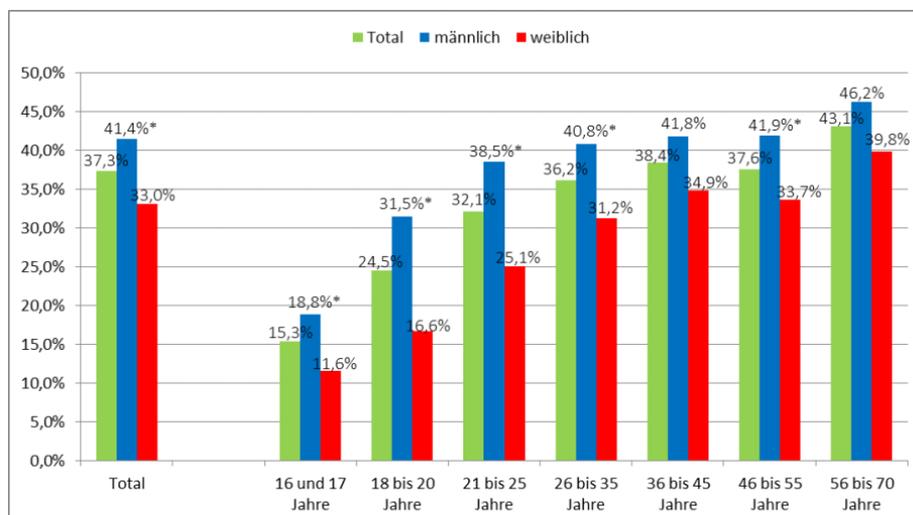


Abbildung 1: 12-Monats-Prävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel nach Altersgruppen und Geschlecht in der Befragung 2017

Basis alle Befragten;

*) statistisch signifikante Geschlechtsunterschiede;

Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle: n=11.418

Der Anteil der Bevölkerung mit mindestens problematischem Glücksspielverhalten ist im Vergleich zur Erhebung 2015 relativ konstant und weiterhin auf niedrigem Niveau (0,87 %, oder hochgerechnet auf die Bevölkerung: knapp über eine halbe Millionen Personen). Die Befragung 2017 kommt für die 16- bis 70-Jährigen bevölkerungsweit auf eine Schätzung der 12-Monats-Prävalenz des pathologischen Glücksspiels von 0,31 % (männliche Befragte: 0,55 %, weibliche: 0,06 %) und des wahrscheinlich problematischen Glücksspiels von 0,56 % (männliche Befragte: 0,64 %, weibliche: 0,47 %). Gegenüber der Befragung 2015 finden sich nur geringe, statistisch nicht signifikante Verschiebungen zwischen problematischem und pathologischem Spielverhalten. Leicht zugenommen hat lediglich der Anteil von Frauen mit problematischem Spielverhalten. Dafür hat die Prävalenz der wahrscheinlich pathologischen Spielerinnen und Spieler mit 0,31 % das bislang niedrigste Niveau erreicht.

Tabelle 1: 12-Monats-Prävalenz des problematischen oder pathologischen Glücksspiels nach Geschlecht und Altersgruppen im Survey 2017

Altersgruppe	gesamt		männlich		weiblich	
	n	Zeilen %	n	Zeilen %	n	Zeilen %
16 bis 17 Jahre	3	0,63	3	1,21	0	0,00
18 bis 20 Jahre	20	1,57	17	2,44	3	0,60
21 bis 25 Jahre	24	2,13	20	3,84	4	0,23
26 bis 35 Jahre	12	1,11	10	0,99	2	1,23
36 bis 45 Jahre	8	0,37	5	0,56	3	0,18
46 bis 55 Jahre	7	0,32	5	0,29	2	0,35
56 bis 70 Jahre	10	0,98	6	1,37	4	0,57
Erwachsene	81	0,87	63	1,19	18	0,54

N = absolute, ungewichtete Fallzahlen.

Am stärksten mit glücksspiellozierten Problemen belastet erweisen sich im Jahr 2017 Männer mit einer Quote von 3,84 % bei den 21- bis 25-Jährigen und 2,44 % bei den 18- bis 20-Jährigen. Der Anteil Jugendlicher mit problematischem Glücksspielverhalten ist gegenüber 2015 von 0,37 % auf 0,63 % angestiegen. Dies ist auf einen Anstieg bei den Jungen zurückzuführen; im Jahr 2017 ist bei keinem der befragten Mädchen ein problematisches Glücksspielverhalten festzustellen.

Das „Kleine Spiel“ in der Spielbank, Internet-Casinospiele, Geldspielautomaten, Bingo und Oddset-Spielangebote weisen einen signifikanten Zusammenhang mit mindestens problematischem Spielverhalten auf. Es bestätigt sich erneut der **Zusammenhang zwischen Problemspielverhalten** und jungem Erwachsenenalter, niedriger Bildung, Migrationshintergrund und männlichem Geschlecht. Zudem beeinflussen auch Glücksspielverhaltensmerkmale wie ein hoher monatlicher Geldeinsatz, eine hohe Spielhäufigkeit oder Mehrfachspielen die Auftretenswahrscheinlichkeit von Problemspielverhalten.

Einmal mehr haben sich den zusammengeführten Daten aus 2015 und 2017 zufolge u. a. **Geldspielautomaten und Sportwetten**, als **risikoreich** für das Auftreten von Problemspielverhalten erwiesen. Spieler und Spielerinnen an Geldspielautomaten weisen, bei gleichzeitiger Betrachtung aller jeweils gespielten Glücksspiele, ein knapp 4-fach erhöhtes entsprechendes Risiko gegenüber Nichtspielern von Geldspielautomaten auf. Unter den Sportwetten ist bspw. bei Oddset-Spielangeboten das Risiko für mindestens problematisches Glücksspielverhalten (wiederum in der simultanen Betrachtung aller jeweils gespielten Glücksspiele) signifikant um das 9,2 fache erhöht gegenüber dem jeweiligen Nichtspielen.

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 2017 bspw. bei Internetcasinospielen ein entsprechender Anteil von 26,7 % ergeben, im Jahr 2015 dagegen von 7,8 % und im Jahr 2017 17,0 %. Würde man die Daten der beiden aktuellsten BZgA-Glücksspielsurveys aus dem Zeitraum 2015 bis 2017 insgesamt heranziehen und den durchschnittlichen Problemspieleranteil bei Internet-Casinospielen ermitteln, würde dieser 18,4 % betragen, womit Internet-Casinospiele nach dem „kleinen Spiel“ (21,1 %), unter allen in den BZgA-Surveys untersuchten, an zweiter Stelle in dieser Rangfolge stehen würden. Folgende Tabelle können Sie die **„Gefährlichkeit“ der verschiedenen Glücksspiele** entnehmen. Je höher der Anteil des problematisches und pathologisches GS ist, desto gefährlicher ist es.

Tabelle 2: 12-Monats-Prävalenzen für einzelne Glücksspiele nach Klassifikation im SOGS (2017)

Glücksspiele in 2017	unproblematisches GS in % (Zeile)	auffälliges GS in % (Zeile)	Problematisches und pathologisches GS in % (Zeile)
Lotto 6 aus 49 a	87,8	10,1	2,0
Fernsehlottorien	90,3	9,3	0,4
Glücksspirale	89,0	9,9	1,0
Klassenlotterien	87,7	9,7	2,5
Bingo	63,5	17,9	18,6
Keno f	78,0	21,3	0,7
Eurojackpot	87,1	11,7	1,1
Euromillions	80,4	19,6	0,0
Deutsche Sportlotterie f	76,2	23,8	0,0
„Andere Lotterien“ b	88,0	11,4	0,6
Lotterien insges. c	87,9	10,0	2,1
ODDSET (nur DLTB) f	95,6	1,5	2,9
Oddset-Spielangebote (insges.)	90,5	3,6	5,9
Toto e	74,1	23,4	2,5
Live-Wetten	69,1	26,5	4,5
Pferdewetten f	80,5	15,2	4,3
„Andere Sportwetten“ d	77,8	20,4	1,7
Online-Sportwetten	71,9	24,4	3,7
Sportwetten insges.	78,7	18,3	3,0
Großes Spiel in der Spielbank	80,2	15,1	4,7
Kleines Spiel in der Spielbank	64,6	13,2	22,2
Spielbank insges.	74,4	13,0	12,6
Geldspielautomaten	76,6	15,5	7,9
Internet-Casinospiele	44,7	28,3	26,9
Sofortlotterien, Rubbellose e	86,6	11,6	1,9
Privates Glücksspiel	79,1	15,4	5,5

GS = Glücksspiel; a) ohne Zusatzspiele b) Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinnsparen o. ä.; c) ohne Lotto „6 aus 49“, Eurojackpot und Sofortlotterien; d) nicht weiter ausdifferenzierte Restkategorie von Sportwetten (ohne Oddset-Spielangebote, Toto, Live- und Pferdewetten); e) Rubbel- und Aufreißlose, Lose auf Jahrmärkten, Instantgames im Internet, Angebote von den Lottogesellschaften und anderen Anbietern; f) Ergebnisse sind aufgrund von geringer Fallzahl mit Vorsicht zu interpretieren! *) statistisch signifikanter Unterschied zwischen den nach SOGS gebildeten Gruppen (multivariate Datenanalyse mit logistischer Regression, Referenzkategorie: unproblematisches Glücksspiel, Modell: Geschlecht, Alter und alle bundesweit angebotenen Glücksspiele mit ausreichender Varianz [ohne „0-Zellen“]). Lotterie Logeo und GENAU werden hier nicht dargestellt, da sie nicht bundesweit angeboten werden.

Die **gesetzlichen Bestimmungen** zu Glücksspielen und Spielerschutz treffen in der Bevölkerung in Deutschland im Jahr 2017 auf eine nahezu unverändert hohe Akzeptanz. Bspw. besteht mit 96,3 % Zustimmung nahezu Konsens in der Bevölkerung, dass Jugendschutzbestimmungen notwendig sind. Auf fast gleich hohem Niveau wie im Jahr 2015 bleiben im Jahr 2017 jeweils, die Befürwortung des Verbots von Glücksspielen im Internet und das Wissen darüber, dass für Jugendliche unter 18 Jahren das Glücksspiel verboten ist. Die Befürwortung von staatlicher Aufsicht/Kontrolle über Glücksspiele ist im Jahr 2017 gegenüber der Erhebung 2015 signifikant von 85,3 % auf 87,1 % angestiegen.

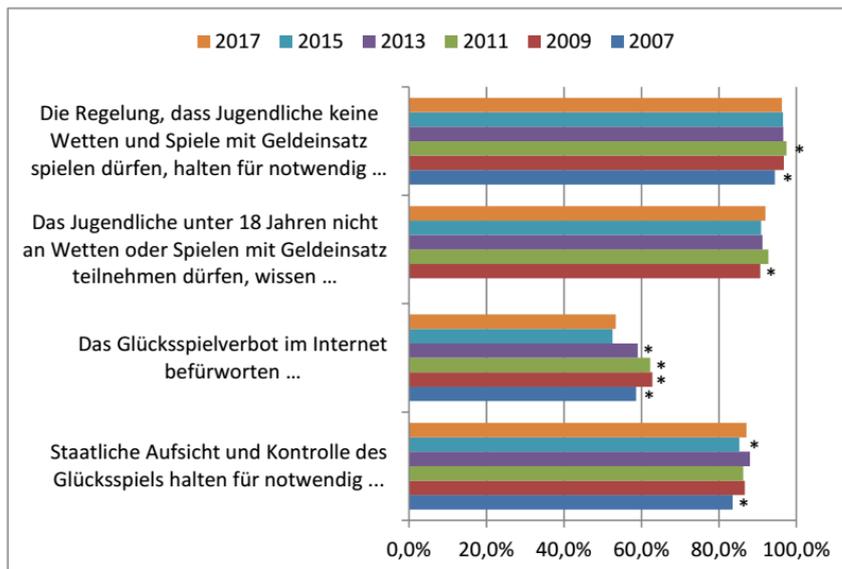


Abbildung 2: Einstellungen und Wissen zu glücksspielbezogenen gesetzlichen Regelungen

Die Grafiken und die Daten sind aus der Veröffentlichung der BZgA entnommen:

Banz, M. und Lang, P. (2017). GLÜCKSSPIELVERHALTEN UND GLÜCKSSPIELSUCHT IN DEUTSCHLAND. Ergebnisse des Surveys 2017 und Trends. BZgA-Forschungsbericht. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. doi: 10.17623/BZGA:225-GS-SY17-1.0

Den vollständige Bericht finden Sie im Internet:

<https://www.bzga.de/forschung/studien-untersuchungen/studien/gluecksspiel/?sub=112>