



# **Glücksspiel: Verhalten und Problematik in der Schweiz**

---

## Inhaltsverzeichnis

<b>Zusammenfassung</b>	<b>4</b>
<b>1. Einleitung</b>	<b>7</b>
1.1. Hintergrund und Ziel der Studie.....	7
1.2. Definitionen.....	7
1.2.1 Operationalisierung von Glücksspiel.....	8
1.3. Glücksspiel in der Schweiz.....	9
1.3.1 Glücksspielangebot.....	9
1.3.2 Glücksspielverhalten.....	10
1.3.3 Prävalenzstudien.....	10
1.4. Bestimmung von Prävalenzen: Probleme und Lösungsansätze.....	10
1.4.1 Ethik.....	11
1.4.2 Konzeptueller Rahmen.....	11
1.4.3 Qualität der Studien.....	11
1.4.4 Messinstrumente.....	11
1.4.5 Tatsächliches Spielverhalten.....	12
1.4.6 Gegenprüfung.....	13
1.5. Zusammenfassung.....	14
<b>2. Methodisches Vorgehen</b>	<b>15</b>
2.1. Stichproben.....	15
2.1.1 Stichprobe 2002.....	15
2.1.2 Stichprobe 2007.....	15
2.2. Statistische Auswertung.....	16
2.2.1 Datenaufbereitung.....	16
2.2.2 Umgang mit Anomalien in den Daten.....	17
2.2.3 Beschreibung der Personen mit Glücksspielverhalten.....	17
2.2.4 Assoziationsmasse: Charakterisierung von Personen mit Glücksspielverhalten im Vergleich zu Personen, die kein Glücksspielverhalten angeben.....	17
2.2.5 Analytische Statistik: Berechnung von Vorhersagemodellen.....	17
2.2.6 Vergleich und Hochrechnung der Daten.....	17
<b>3. Ergebnisse</b>	<b>18</b>
3.1. Nutzung des Glücksspielangebots.....	18
3.1.1 Anzahl Nutzer und Nutzerinnen 2007.....	18
3.1.2 Anzahl Nutzer und Nutzerinnen 2002.....	19
3.1.3 Entwicklung 2002 bis 2007.....	20
3.1.4 Nutzerinnen und Nutzer pro Spielangebot 2007.....	20
3.1.5 Soziodemographische Daten der Glücksspielnutzer.....	26
3.1.6 Ausgaben für Glücksspiele.....	26
3.1.7 Ausgaben Casinospieler und Lotteriespieler.....	28
3.2. Glücksspielproblematik.....	29
3.2.1 Prävalenzschätzung.....	29
3.2.2 Negative Auswirkungen des Glücksspiels.....	31
3.2.3 Verursachung von Glücksspielproblemen.....	32
3.3. Anzahl Spielsperren.....	33
3.4. Triangulation mit anderen Datenquellen.....	33
<b>4. Diskussion und Ausblick</b>	<b>34</b>

<b>Referenzen</b>	<b>37</b>
<b>Anhang</b>	<b>42</b>
<b>A. Methoden</b>	<b>42</b>
A.1. Operationalisierung .....	42
A.2. Statistische Hypothesen.....	43
<b>B. Anhangtabellen</b>	<b>45</b>

## Zusammenfassung

### Ziel der Studie

Das Ziel der vorliegenden Untersuchung ist es, die Zahl der Personen mit unterschiedlichen Arten von Spielverhalten für das Jahr 2007 in der Schweiz zu schätzen und diese Schätzung, wo dies möglich ist, mit den Daten des Jahres 2002 zu vergleichen. Die Daten der Schweizerischen Gesundheitsbefragungen (SGB) 2002 und SGB 2007 bilden die Grundlage der Berechnungen.

### Die Prävalenz des Glücksspiels in der Schweiz ähnelt den Prävalenzen anderer Länder

Der Vergleich des Glücksspiels in verschiedenen Ländern zeigt, dass dieses ein relativ stabiles Phänomen darstellt, jedoch bei einem kleinen Teil der Gesamtbevölkerung eine grosse Belastung darstellen kann. Glücksspiel führt je nach Land und Schätzmethode bei 1% bis 3% der erwachsenen Gesamtbevölkerung zu Problemen, in vielen Fällen sogar zu pathologischem beziehungsweise abhängigem Spielen (0.5% bis 1.8% der erwachsenen Bevölkerung). In der Schweiz deuten die meisten Indikatoren auf eine vergleichsweise stabile Situation hin. Während für die meisten Menschen in der Schweiz Glücksspiel keine Belastung darstellt, weisen vermutlich mindesten 2.0% der Befragten im Rahmen der Schweizerischen Gesundheitsbefragung 2007 (SGB 2007) Probleme mit Glücksspiel auf.

### Die Spielprobleme sind vermutlich konservativ geschätzt

Ausgelöst durch die Landesregierung und die Eidgenössischen Räte haben die bekannten Akteure des Glücksspielmarktes verschiedene Massnahmen ergriffen, um die schädlichen Auswirkungen des Glücksspiels zu begrenzen. Dazu gehören die durch die Spielenden meist freiwillig beantragten Spielsperren in Casinos (20'139 im Jahr 2007; plus 3'378 Personen im Vergleich zu 2006) sowie Massnahmen der Sensibilisierung der Angestellten von Lotto- und Lotterieverkaufsstellen. Die selbstberichteten Angaben aus der SGB 2007 ergeben hochgerechnet etwa 18'400 Spielsperren. Dies stellt eine leichte Unterschätzung der tatsächlich ausgesprochenen 20'139 Spielsperren dar. Wir können anhand dieser genau ausgezählten Angaben zu Spielsperren davon ausgehen, dass generell die Angaben in der vorliegenden Auswertung eine eher konservative Schätzung der Spielprobleme darstellt.

Eine vermutlich leichte Unterschätzung der tatsächlichen Situation zeigt sich auch für andere überprüfbare Angaben wie zum Beispiel die berichteten Ausgaben für Glücksspiel und die tatsächlichen Einnahmen. Auch weist die SGB 2007 im internationalen Vergleich tendenziell eher niedrige Häufigkeiten aus. Die tendenzielle Unterschätzung von Spielproblemen mag aus der Scheu der Betroffenen herrühren, Spielprobleme zu thematisieren.

### Glücksspiele im Internet und Internet-Spielverhalten können erstmals beziffert werden

Zu den bekannten Akteuren des Glücksspielmarkts sind die Lotterie- und Wettgesellschaften (Swisslos und Loterie Romande) und die Spielbanken zu zählen. Diese bekannten Akteure erwirtschafteten in der Schweiz im Jahr 2007 gemeinsam zirka 2 Milliarden Bruttospielgewinne. Hinzu kommen Glücksspielangebote im Internet und illegale Glücksspielangebote. Über das Ausmass der Einnahmen dieser in der Schweiz illegalen Akteure können nur Vermutungen angestellt werden. Die 2007 erstmals erhobenen Zahlen weisen darauf hin, dass

3.4% der Befragten Internet-Glücksspiele und 8.3% der Befragten Internetspiele allgemein nutzen (ohne Geldeinsatz); illegale Spiele hingegen werden von 0.4% der Befragten genutzt. Dies entspricht über 250'000 Personen der Schweizer Bevölkerung, die Glücksspiele im Internet nutzen, respektive knapp 600'000 Personen für andere Internetspiele und etwa 30'000 bis 35'000 Personen für illegale Spiele.

### Schätzung des Glückspielverhaltens nach Kategorien

Insgesamt geben fast zwei Drittel der befragten Personen an (60.5%), mindestens einmal in ihrem Leben Glücksspiel genutzt zu haben. Zwei von fünf Personen spielten während der letzten 12 Monate (41.9%).

Mit der vorliegenden Studie liegt eine Schätzung des Glückspielverhaltens in der Schweiz vor und zwar differenziert nach folgenden Kategorien:

- Nie-Spieler,
- risikoarmes Glücksspiel,
- problematisches Glücksspiel und
- pathologisches Glücksspiel.

Zur Kategorisierung von Glücksspiel nutzenden Personen wurde eine Skala mit 7 Punkten entwickelt, welche sich an den Kriterien des Diagnostischen und Statistischen Manuals der Amerikanischen Assoziation der Psychiater orientiert (DSM-IV; APA, 1994), ergänzt durch die Frage zur Häufigkeit des Spielens. In Tabelle 1 ist dargestellt, wie viele Personen den einzelnen Kategorien zugeordnet werden können.

**Tabelle 1:** Zuordnung der Glücksspiel praktizierenden Personen zu den Kategorien, 2007 (N=14'393)

Kategorie	Skala	Anzahl Befragte	% der Befragten	Hochrechnung für die Schweiz
kein Glücksspiel	0 Punkte (nie im Leben gespielt)	5'679	39.5	2'401'200
risikoarmes Glücksspiel	0 Punkte (mind. einmal im Leben gespielt)	8'436	58.5	3'664'900
problematisches Glückssp.	1 Punkt	210	1.5	85'700
pathologisches Glückssp.	2 bis 7 Punkte	69	0.5	34'900
exzessives Glückssp. (problematisches + pathologisches)	1 bis 7 Punkte	279	2.0	120'600

Die Gesamtzahl aller zum Glücksspiel befragten Personen beträgt 14'393. Davon geben 39.5% an, keine Probleme mit Glücksspiel zu haben, respektive nie zu spielen. 58.5% praktizieren risikoarmes Glücksspiel, 1.5% problematisches Glücksspiel und 0.5% möglicherweise abhängiges oder pathologisches Glücksspiel.

In der Schweizer Bevölkerung gibt es hochgerechnet geschätzte 34'900 Personen, die ein möglicherweise abhängiges beziehungsweise pathologisches Spielverhalten zeigen; mindestens 85'700 Personen zeigen ein problematisches und 6'066'100 Personen ein risikoarmes oder kein Spielverhalten (kein Glücksspiel 2'401'200, risikoarmes Glücksspiel 3'664'900). Insgesamt betreiben also etwa 120'600 Personen exzessives, das heisst entweder problematisches oder pathologisches Glücksspiel.

### Durchschnittlich niedrige Einsätze pro Monat

Die überwiegende Zahl der Glücksspiel praktizierenden Personen spielt Lotto und verschiedene Variationen davon, nämlich 39.0%. Knapp die Hälfte der Lotterienutzer gibt durchschnittlich unter 10 Franken im Monat aus (47.9%); weitere 44.4% der Lotteriespieler investieren zwischen 10 und 100 Franken. Verhältnismässig gering hingegen ist der Anteil an hohen Beträgen, das heisst mehr als 100 Franken (4.4%).

Im Casino spielen 6.9% der Befragten. Auch die Casinospieler geben meist geringe Beträge aus (45.0% 0 bis 9 Franken; 42.6% 10 bis 99 Franken). Allerdings gibt fast jeder zehnte Casinospieler mehr als 100 Franken aus (8.7%). Hochgerechnet belaufen sich die Ausgaben für Glücksspiel aufgrund der Befragung auf etwa CHF 1'500'000'000. Bei über zwei Milliarden Spieleinnahmen lediglich aus Lotterien und Casinos stellen die selbstberichteten Ausgaben ebenfalls eine Unterschätzung der tatsächlichen Ausgaben für Glücksspiel dar.

### Hilfsangebote werden nicht genutzt

Gesamthaft entfallen nur wenige Nennungen auf einzelne negative Auswirkungen im Zusammenhang mit Glücksspiel (82 Nennungen insgesamt). Damit geht einher, dass von den Personen, die von sich sagen, sie hätten Probleme mit dem Glücksspiel, nur die wenigsten Hilfsangebote nutzen (14 Nennungen insgesamt).

### Zwischen 2002 und 2007 zeigen sich geringe Veränderungen

Ein Vergleich der Jahre 2002 und 2007 zeigt, dass die Anzahl der häufig Glücksspiel praktizierenden Personen leicht angestiegen ist (von 17.2% im Jahr 2002 auf 18.0% im Jahr 2007). Dieser Befund ist allerdings vorsichtig zu interpretieren, da der Fragebogen zwischen 2002 und 2007 verändert wurde.

**Tabelle 2:** Vergleich der Häufigspieler während der letzten 12 Monate, 2002 und 2007

	<b>2002 (N=19'706)</b>	<b>2007 (N=14'393)</b>
	% (Anzahl Befragte)	% (Anzahl Befragte)
häufiges Glücksspiel	17.2 (3'398)	18.0 (2'592)

Die uns vorliegenden Daten lassen den Schluss zu, dass sich mit Ausnahme der Internet-Problematik, die 2007 erstmals erhoben wurde, nur unwesentliche Veränderungen im Vergleich zu 2002 ergeben, die zudem möglicherweise auf die unterschiedliche Art der Befragung zurückgeführt werden können.

# 1. Einleitung

## 1.1. Hintergrund und Ziel der Studie

Die Eidgenössische Spielbankenkommission ESBK wurde beauftragt, dem Bundesrat im Jahr 2009 über die Casinolandschaft Bericht zu erstatten. Im Rahmen dieses Auftrags soll auch eine Einschätzung des Glücksspielverhaltens, der damit verbundenen Probleme und schädlichen Auswirkungen gegeben werden.

Die vorliegenden Arbeiten zielen darauf ab, zu gut abgestützten Prävalenzschätzungen des Glücksspielverhaltens und der damit verbundenen Problematik in der Schweiz zu gelangen. Diese Schätzungen stützen sich auf die Daten der Schweizerischen Gesundheitsbefragung 2007 (SGB 2007) des Bundesamts für Statistik sowie weitere Datenquellen. Die Prävalenzangaben beziehen sich in der Regel auf ein Kalenderjahr. Im vorliegenden Fall gelten alle Aussagen für das Jahr 2007 respektive bei Vergleichen für die Jahre 2002 und 2007.

## 1.2. Definitionen

*Glücksspiel* ist eine besondere Form des Spiels mit folgenden Merkmalen: a) das Ergebnis des Spiels hängt ausschliesslich oder weitgehend vom Zufall ab, b) der potentielle Gewinn beinhaltet eine monetäre Form von Entschädigung (Geld oder eintauschbare Jetons) oder eine materielle Entschädigung (z.B. der Gewinn einer Reise oder Esswaren) und c) die Teilnehmenden müssen zunächst monetäre oder materielle Werte einbringen, bevor sie sich am Spiel beteiligen können (Korn & Shaffer, 1999; Shaffer, Hall & Vander Bilt, 1999).

Während die meisten der um Geld spielenden Menschen ihr Spielverhalten kontrollieren können, spielen einige exzessiv und versuchen, erlittene Verluste durch fortgesetztes Spiel wettzumachen. Auftauchende Spielprobleme können einen unterschiedlichen Schweregrad aufweisen. In Anlehnung an die Unterteilung der Eidgenössische Drogenkommission (EKDF, 2005) im Bereich der Substanzabhängigkeit und an Korn und Shaffer (1999) wird in der vorliegenden Arbeit zwischen keinem, risikoarmem, problematischem und abhängigem oder pathologischem Spiel unterschieden.

*Fehlendes Spiel* ist durch Nie-Spielen, also Spielabstinenz, gekennzeichnet. *Risikoarmes Glücksspiel* umfasst gelegentliches Spielen mit kontrollierten und dem Einkommen angepassten Einsätzen.

Unter *problematischem Glücksspiel* wird ein Verhalten verstanden, das über längere Zeitperioden anhält, wobei gelegentlich mit Summen gespielt wird, welche die Einkommensverhältnisse übersteigen. Dieses Verhalten ist gepaart mit Tendenzen der Verheimlichung. Zu problematischem Glücksspiel ist auch sporadisches Spielen mit Kontrollverlust zu zählen, sogenanntes punktuell exzessives Spielen.

*Abhängiges Glücksspiel* ist durch Spielen über einen längeren Zeitraum, meist mehrere Jahre, gekennzeichnet. Dies führt dazu, dass eine Person ihr Leben weitestgehend auf das Glücksspiel ausrichtet und Einsätze wählt, welche die Einkommensverhältnisse übersteigen. Zudem sind durch das abhängige Glücksspiel die sozialen und beruflichen Bezüge stark belastet oder zerrüttet.

Der Begriff *pathologisches Spielen* wird synonym für den Begriff des *abhängigen Spielens* verwendet. Pathologisches beziehungsweise abhängiges Spielen wurde in das internationale Klassifikationssystem für Krankheiten ICD-9 und ICD-10 (WHO, 1993) und in das diagnostische und statistische Manual der Amerikanischen Psychiatrischen Vereinigung DSM-III und DSM-IV (APA, 1994) eingeführt und damit als psychische Störung anerkannt (Wilson & Spitzer, 1968).

Pathologisches Spielen wird als eine Störung der Impulskontrolle definiert. Als wesentliches Merkmal gilt ein wiederkehrendes und fehlangepasstes Spielverhalten, das persönliche, familiäre und berufliche Vorhaben stark beeinträchtigt.

Problematisches und pathologisches (abhängiges) Glücksspiel werden häufig unter dem Begriff des *exzessiven Spielens* zusammengefasst. Die Unterscheidung zwischen problematischem und pathologischem (abhängigem) Glücksspiel wird in der Regel aufgrund von Fragebogen getroffen. Dazu liegen mehrere Instrumente vor, die wir im Folgenden kurz aufführen.

### 1.2.1 Operationalisierung von Glücksspiel

Der bisher am häufigsten für epidemiologische Studien verwendete Fragebogen ist der South Oaks Gambling Screen SOGS (2003, 2005), der auf der Basis einer früheren Version des diagnostischen und statistischen Manuals (DSM-III) entwickelt wurde. Er besteht aus 20 Items, die mit Ja oder Nein zu beantworten sind (Lesieur & Blume, 1987). Eine positive Antwort auf 5 und mehr Items gilt als Hinweis auf pathologisches Glücksspielverhalten. Ein Wert zwischen 3 und 5 Antworten gilt als Hinweis auf problematisches Glücksspielverhalten und ein positiver Wert unter drei Punkten wird als risikoarmes Spielverhalten gewertet.

Ein weiteres Instrument, das vor allem in der klinischen Praxis im Rahmen eines halbstandardisierten klinischen Interviews Verwendung findet, ist die vierte Version des Diagnostischen und Statistische Manuals (DSM-IV). Dieses Instrument existiert in verschiedenen Varianten und umfasst in seiner standardisierten Form 10 Items mit Ja-Nein-Antwortalternativen. Von diesem Instrument besteht auch eine computergestützte Version mit zwei Antwortalternativen (APA, 1994).

Weitere Fragebogen, die bei der Abklärung des Spielverhaltens bei epidemiologischen Untersuchungen Verwendung finden, sind:

- ICD-10: Der ICD ist ein internationales Klassifikationssystem der Medizin, herausgegeben durch die Weltgesundheitsorganisation (WHO, 1993).
- Lie/Bet: Hierbei handelt es sich um einen Kurzfragebogen mit zwei Fragen, bei welchen nur zwei Antwortmöglichkeiten bestehen.
- Erweiterter Lie/Bet (ELB): Hier liegen drei Fragen vor und es bestehen 4 Antwortmöglichkeiten. Der Erweiterte Lie/Bet hat Eingang in die Schweizerische Gesundheitsbefragung 2007 gefunden.
- Canadian Problem Gambling Index (CPGI; Ferris & Wynne, 2001) mit 33 Items und variierenden Antwortalternativen (2 bis 8 Alternativen).

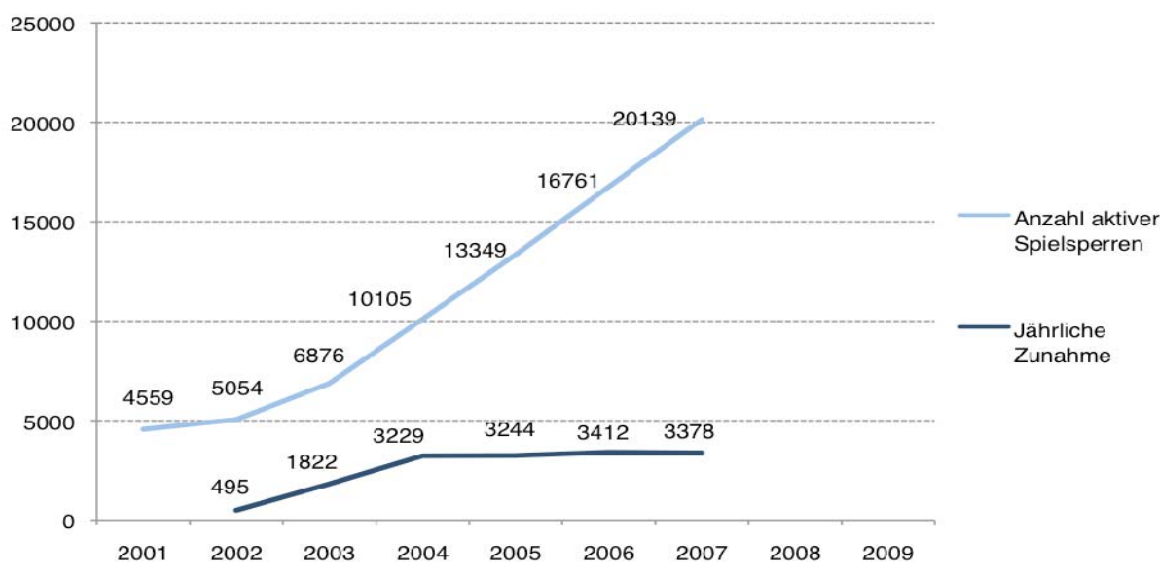


### 1.3. Glücksspiel in der Schweiz

#### 1.3.1 Glücksspielangebot

In der Schweiz bestehen verschiedene Arten von Glücksspielangeboten. Besonders ins Gewicht fallen dabei die Spielbanken und die Lotterieangebote.

Mit der Liberalisierung der Gesetzgebung konnten seit 2002 19 Spielbanken den Betrieb aufnehmen und sind aktuell noch tätig. Die Spielbanken erwirtschafteten mit 5 Millionen Besuchern im Jahr 2007 einen Bruttospielertrag von CHF 1'019'600'000, also über eine Milliarde (ESBK, 2008). Ende 2007 waren insgesamt 20'139 Personen gesperrt (Stand Dezember 2007). Abbildung 1 zeigt die Entwicklung der Spielsperren seit 2001 und die jährliche Zunahme an Spielsperren.



**Abbildung 1:** Die Entwicklung von Spielsperren 2001 bis 2007 (interne Angaben der ESBK, 2009)

Die Lotteriegesellschaften Swisslos und Loterie Romande betreiben verschiedene Lotterien sowie Sportwetten. Sie erwirtschafteten im Jahr 2007 einen Bruttospielertrag (Einnahmen minus ausgezahlte Gewinne) von rund CHF 895'250'000 (BJ, 2008). Im Jahr 2007 bestanden 9'005 Verkaufsstellen.

Die finanziellen Erträge von Internet-Glücksspielen können für die Schweiz nur grob geschätzt werden. Internet-Glücksspiele sind auf dem Territorium der Schweiz prinzipiell verboten. Das Verbot kann aber nicht umgesetzt werden, weil die Internetangebote die territorialen Grenzen überschreiten. Die hier versuchte Grob-Schätzung setzt sich folgendermassen zusammen: Häufigkeit Internet-Glücksspieler \* durchschnittlicher Einsatz. Dies ergibt Ausgaben im Bereich von CHF 235'550'200. Auch diese Hochrechnung stellt, wie die vorherigen Ausführungen darlegen, vermutlich eine Unterschätzung der tatsächlich in der Schweiz ausgegebenen Internet-Spieleinsätze dar.

### 1.3.2 Glücksspielverhalten

Wie die obigen Zahlen belegen, praktiziert ein grosser Teil der Schweizer Bevölkerung gelegentlich oder regelmässig verschiedene Formen des Glücksspiels. Glücksspiel ist damit in der Schweiz etwa so verbreitet wie der Alkoholkonsum. Mit dem Alkoholkonsum vergleichbar sind auch die Zahlen, die auf einen problematischen Umgang mit dieser Freizeitbeschäftigung hindeuten, beziehungsweise vermuten lassen, dass die betroffenen Personen alle Merkmale einer Abhängigkeit vom Glücksspiel aufweisen.

### 1.3.3 Prävalenzstudien

In den vergangenen Jahren wurden sowohl international wie auch in der Schweiz verschiedene Untersuchungen zur Prävalenz des Glücksspiels realisiert. In der Schweiz wurden seit der Liberalisierung des Glücksspiels vergleichbar wenige Studien durchgeführt, welche entweder von der Loterie Romande finanziert (Bondolfi, Jermann, Ferrero, Zullino & Osiek, 2008; Bondolfi, Osiek & Ferrero, 2000, 2002) oder von Swiss-Los unterstützt wurden. In bisher durchgeführten Untersuchungen stützt sich die Schätzung der Prävalenz im Wesentlichen auf Telefonumfragen. Andere mögliche Datenquellen wurden dagegen kaum genutzt, sieht man einmal von der Studie von Künzi, Fritschi und Egger ab (Künzi, Fritschi & Egger, 2004).

Aus den vorliegenden Befunden ergibt sich keine schlüssige Differenzierung zwischen problematischem Glücksspiel und abhängigem oder pathologischem Glücksspiel (Stucki & Rihs-Middel, 2007). Dennoch weisen die verschiedenen Untersuchungen sowohl international als auch für die Schweiz eine gewisse Übereinstimmung auf (Bondolfi et al., 2008; Rihs et al., 2006; Shaffer et al., 1999; Abbott, Volberg & Ronnberg, 2004; Chevalier et al., 2005; Ladouceur, Ferland, Poulin, Vitaro & Wiebe, 2005; Shaffer, 1991, 2003; Shaffer, Hall & Vander Bilt, 1997; Shaffer, LaBrie, LaPlante & Kidman, 2002; Volberg, Abbott, Ronnberg & Munck, 2001). Je nach untersuchtem Land und der regional zur Verfügung stehenden Möglichkeiten, Glücksspiel zu praktizieren, sind vom exzessiven Spielen zwischen einem und drei Prozent der Gesamtbevölkerung betroffen (Stucki & Rihs-Middel, 2007).

Insgesamt scheinen verschiedene internationale Studien und auch Schweizer Befragungen somit nahe zu legen, dass es sich beim Problem des Glücksspiels um ein relativ stabiles Phänomen handelt. Bei den besprochenen Prävalenzstudien lassen sich jedoch einige methodische Probleme erkennen, welche im folgenden Abschnitt aufgezeigt werden.

## 1.4. Bestimmung von Prävalenzen: Probleme und Lösungsansätze

Bei der Beurteilung der bisherigen Studien zur Schätzung der Prävalenz des Glücksspiels treten eine Reihe von Schwierigkeiten auf. Dazu gehören: (1) ethische Probleme, (2) der fehlende konzeptuelle Rahmen, (3) die mangelnde Qualität der Studien, (4) die Uneinheitlichkeit der Instrumente zur Schätzung des Spielverhaltens, (5) die Unterschätzung des tatsächlichen Spielverhaltens aufgrund von Bevölkerungsumfragen und (6) die oftmals fehlende Gegenprüfung (Triangulation). Die erwähnten Probleme werden in den folgenden Abschnitten diskutiert und es werden Lösungsansätze aufgezeigt.

### 1.4.1 Ethik

Ein grosser Teil der Prävalenzschätzungen, die in den letzten Jahren veröffentlicht wurden, weist eine direkte oder indirekte Finanzierung durch die Glücksspielindustrie auf. Diese Art von Wissenschaftssponsoring wirft eine Reihe von ethischen Fragen auf, welche die Methodwahl, die Durchführung und die Interpretation der Ergebnisse solcher Studien betreffen.

Aufgrund der Betreuung der Studie durch die Eidgenössische Spielbankenkommission und unter Berücksichtigung der Tatsache, dass die Datenerhebung vom Bundesamt für Statistik geplant, durchgeführt und in der Grobauswertung überwacht wurde, entsprechen Sponsoring und Umsetzung der vorliegenden Arbeit den Anforderungen von 'good epidemiological practice' und stehen damit ausserhalb eines potentiellen Interessenkonflikts bei der Auswertung.

### 1.4.2 Konzeptueller Rahmen

In vielen internationalen Publikationen wird der fehlende konzeptuelle Rahmen für die Einordnung von Prävalenzstudien beklagt (Korn & Shaffer, 1999; Abbott et al., 2004).

Im Rahmen der vorliegenden Arbeit wird ein konzeptueller Rahmen gewählt, welcher sich an den Erkenntnissen und Modellen des Public Health Bereichs zur Suchtproblematik in der Schweiz und an den Vorgaben der WHO orientiert.

### 1.4.3 Qualität der Studien

Bei 32 internationalen Prävalenzschätzungen, die von Stucki und Rihs (Stucki & Rihs-Middel, 2007) untersucht wurden, konnten methodische Probleme und Unzulänglichkeiten aufgedeckt werden. Dazu gehören die unzureichende Berichterstattung, die Mehrfachverwendung derselben Stichprobe, die unzureichende Beschreibung der Stichprobe und die Generalisierung der Ergebnisse aufgrund von kleinen Substichproben.

Bei der vorliegenden Arbeit ist das Bundesamt für Statistik (BfS) für die Durchführung der Schweizerischen Gesundheitsbefragung verantwortlich und führt die Qualitätssicherung und Datenaufbereitung *lege artis* durch.

### 1.4.4 Messinstrumente

Ein weiteres Problem besteht darin, dass Spielverhalten mit unterschiedlichen Messinstrumenten erfasst wird. Die bisherigen Forschungsergebnisse lassen vermuten, dass diese unterschiedlich sensibel in der Erfassung von Spielverhalten sind und Abweichungen in der Konzeptualisierung von problematischem und pathologischem beziehungsweise abhängigem Spielen aufweisen.

In einem Übersichtsartikel fanden Stucki und Rihs (2007) in insgesamt 32 Studien weltweit die in Tabelle 3 aufgeführten Prävalenzraten.

**Tabelle 3:** Durchschnitt von 32 publizierten Prävalenzschätzungen von 2000 bis 2005 (Stucki & Rihs, 2007) mit den Instrumenten South Oaks Gambling Survey (SOGS), dem Canadian Problem Gambling Index (CPGI) und dem Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-IV)

Instrument Prävalenzschätzung	problematisches Spielen in %	Abhängiges/ pathologisches Spielen in %	exzessives Spielen <sup>1</sup> in % (Minimum - Maximum)
SOGS	1.2	1.8	3.0 (0.6 - 6.4)
CPGI	2.4	0.9	3.3 (1.7 - 5.9)
DSM-IV	1.9	1.2	3.1 (0.6 - 5.8)

Anmerkung: Die Schätzungen beziehen sich auf den Anteil an der Gesamtbevölkerung des jeweiligen Landes; <sup>1</sup> exzessives Spielen = problematisches und möglicherweise abhängiges/pathologisches Spielen

Während die durchschnittlichen Schätzungen für exzessives Spielen, also problematisches und pathologisches (abhängiges) Spielen zusammengenommen, für die verschiedenen Instrumente nahe beieinander liegen, scheint die Unterscheidung zwischen problematischem und pathologischem (abhängigem) Spielen weniger deutlich. Auch weisen die verschiedenen Studien in Bezug auf die Prävalenz des exzessiven Spielens hohe Schwankungen auf, betrachtet man die gefundenen Extremwerte (Minima und Maxima). Daher haben wir uns in der vorliegenden Studie entschlossen, eine Skala zu schaffen, welche eine derartige Einteilung erleichtert.

Da mit Ausnahme des klinischen Fragebogens DSM-IV keines der gebräuchlichen Messinstrumente zur Prävalenzschätzung (SOGS, Lie/Bet, CPI) sowohl für den deutsch- als auch den französischsprachigen Raum validiert ist, wurde für die vorliegende Untersuchung ein Instrument mit drei Fragen ausgewählt, das Bestandteil der Schweizerischen Gesundheitsbefragung wurde. Dieser 'Erweiterte Lie/Bet' (ELB) wurde sowohl an einer klinischen Stichprobe, wie auch an mehreren nicht klinischen Stichproben validiert. Dieses Instrument erlaubt es, gemeinsam mit weiteren Kriterien, die Daten zur SGB zu differenzieren und damit eine erste Unterteilung in risikoarmes Spielverhalten, problematisches Spielverhalten und abhängiges Spielverhalten vorzunehmen. Damit kann auch geprüft werden, ob eine derartige Unterteilung für die Schweiz Sinn macht oder ob es angemessener erscheint, lediglich zwischen risikoarmem und exzessivem Spiel zu unterscheiden.

### 1.4.5 Tatsächliches Spielverhalten

Wie bei allen suchterzeugenden Verhaltensweisen ist auch das Spielverhalten von starken Tabus belastet. Dies führt dazu, dass viele Menschen ihr Spielverhalten verheimlichen oder bagatellisieren und es versäumen, professionelle Hilfe zu suchen. Während in der Medizin in der Schweiz zirka 60% bis 80% der von einem Problem betroffenen Personen eine Fachperson um Unterstützung bitten (Pellegrini, Jaccard Ruedin & Jeanrenaud, 2006), sind es bei Spielsuchtproblemen unter einem Prozent. In diesem Zusammenhang wird von systematischem 'underreporting' gesprochen. Verheimlichen kann somit dazu führen, dass bei Umfragen die Prävalenz deutlich unterschätzt wird.

Hinzu kommt, dass bei Telefonumfragen auf Festnetzanschlüsse zurückgegriffen wird und die Befragung in den Landessprachen erfolgt (BfS, 2008). Damit sind junge Leute, marginalisierte Personen und Personen mit unzureichenden Sprachkenntnissen bereits durch die Art der Befragung unterrepräsentiert. Möglicherweise sind es aber diese unterrepräsentierten Gruppen, welche exzessives Spielen aufweisen könnten.

Zudem ist die Antwortrate bei Telefoninterviews manchmal niedrig. Es kann daher nicht geklärt werden, ob die betroffenen Personen in ihren Antwortraten vom Rest der befragten Bevölkerung abweichen (Bondolfi et al., 2008).

Des Weiteren spielen viele Personen oftmals in den frühen Abendstunden, ein Zeitfenster, in welchem häufig Telefonumfragen durchgeführt werden. Damit stehen diese Personen für eine Befragung nicht zur Verfügung.

Alle diese Faktoren können zu einem systematischen Fehler führen, nämlich der Unterschätzung des tatsächlichen Spielverhaltens (Poenaru, Simon, Stucki, Preisig & Rihs-Middel, 2007; Rihs et al., 2006; Rihs-Middel, 2005; Rihs-Middel & Minder, 2006; Rihs-Middel, Roberts, & Winer, 2006; Stucki & Rihs-Middel, 2007).

Diesem Schätzfehler der tatsächlichen Prävalenz durch Telefonbefragungen kann dadurch entgegengewirkt werden, dass die Ausgangsstichprobe in der Schweizerischen Gesundheitsbefragung mit 14'393 Befragten relativ hoch liegt und damit rund fünfmal grösser ist als zum Beispiel bei den Arbeiten von Bondolfi et al. (Bondolfi et al., 2008). Durch die potentiell grössere Zahl von Glücksspielenden können differenziertere Aussagen gemacht werden.

Bei der Gesundheitsbefragung wird ein System der Mehrfachanrufe gewählt (beziehungsweise der schriftlichen Befragung für alle Fragen betreffend des Glücksspiels), um an die Zielpersonen heranzukommen. Die Selektionsverzerrung durch den fehlenden Zugang zu mobilen Telefonen bleibt jedoch weiter bestehen. Die Verzerrung kann durch verschiedene, alternative Methoden der Prävalenzschätzung eingegrenzt werden. Dazu bedarf es der Triangulation oder Gegenprüfung, auf die im nächsten Abschnitt eingegangen werden soll.

### 1.4.6 Gegenprüfung

Unter Berücksichtigung der vorgehend genannten Probleme empfiehlt sich die Anwendung verschiedener Methoden zur Prävalenzschätzung. Man spricht in diesem Fall von Triangulation. Diese umfasst das Schätzen der Prävalenz mit verschiedenen Methoden an unterschiedlichen Stichproben. Bei hoher Konvergenz der verschiedenen Schätzungen kann davon ausgegangen werden, dass die Schätzung genauer ist als bei geringer Konvergenz der verschiedenen Schätzmethode. Solche Triangulationsverfahren wurden im Bereich Spielsucht bisher nicht publiziert. Einzelne Methoden wurden zwar dargestellt, jedoch fehlt die Triangulation (Bondolfi et al., 2000; Shaffer et al., 1999; Ladouceur et al., 2005; Raylu & Oei, 2002; Schofield, Mummery, Wang & Dickson, 2004; Shaffer & Hall, 2001). Eine Ausnahme bildet hier die Studie von Künzi, Fritschi und Egger (Künzi et al., 2004).

In Tabelle 4 sind die verschiedenen Schätzmethode zusammengefasst, wie sie von der WHO zum Beispiel für die Schätzung von Drogen- und Alkoholprävalenzen empfohlen werden.

**Tabelle 4:** Methodenübersicht zur Prävalenzschätzung von Spielverhalten gemäss WHO-Empfehlungen (UNODC, 2003)

<b>1. Direkte Methoden der Prävalenzschätzung</b>		
<b>Methode</b>	<b>Vorteile</b>	<b>Nachteile</b>
<b>Nationale Bevölkerungsumfrage</b> Beispiel: Schweizerische Gesundheitsbefragung SGB	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Repräsentativ</li> <li>• Bezugsrahmen Allgemeinbevölkerung</li> <li>• Zusatzinformationen sind vorhanden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sehr geringe Fallzahlen erlauben wenig Differenzierung</li> <li>• Selektionsverzerrung</li> <li>• Unterschätzung der Prävalenz</li> </ul>
<b>Gebietsstichprobe</b> Beispiel: Spieler im Umfeld eines Casinos (Klingemann, 2007), Prävalenzschätzung Tessin (Molo Bettelini et al., 2000)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sehr genau</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Generalisierbarkeit auf andere Spieltypen und andere Gebiete fraglich</li> <li>• Sehr geringe Fallzahlen</li> <li>• Aufwendiges Zählverfahren</li> </ul>
<b>Listenstichproben</b> Beispiel: Spieler in Behandlung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sehr genau</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selektionsverzerrung</li> </ul>
<b>2. Indirekte Methoden der Prävalenzschätzung</b>		
<b>Methode</b>	<b>Vorteile</b>	<b>Nachteile</b>
<b>Benchmark Multiplikation</b> Beispiel: Freiwillige Ausschlüsse in Casinos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einfache Anwendung aufgrund bestehender Daten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bei alleiniger Anwendung oft geringe Reliabilität, oft sind Zusatzstudien erforderlich</li> </ul>
<b>Capture-Recapture</b> Beispiel: Bezahlung von Behandlungen durch Spielbanken	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hilft 'versteckte' Populationen aufzudecken</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stark von verwendeten Listen abhängig. Fälle müssen auf zwei Listen identifizierbar sein.</li> </ul>
<b>Modelle von Ereignisraten</b> Beispiel: Anzahl institutioneller Kontakte wegen Spielsucht	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guter Indikator für Problemlast</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anspruchsvoll in der Auswertung</li> </ul>
<b>Dynamische Modelle</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gesamtdarstellung aller Teilprävalenzraten in einer Gesamtschau</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datenquellen von unterschiedlicher Qualität werden miteinander kombiniert</li> </ul>

Aus der Betrachtung der Übersicht wird deutlich, dass jede Methode ihre Vor- und Nachteile hat, die tendenziell die Prävalenzschätzung verzerrt. Im vorliegenden Bericht können die Daten von 2007 teilweise mit den Daten von 2002 verglichen werden, ein Vergleich, der es erlaubt, den Schätzfehler zu begrenzen.

### 1.5. Zusammenfassung

Die scheinbar so homogenen Befunde zur Prävalenz des Glücksspiels erweisen sich bei näherer Betrachtung als teilweise heterogen. Die aufgeführten Problematiken führen zu Ungenauigkeiten bei der Prävalenzschätzung. Einige der Probleme legen sogar die Annahme nahe, dass das Ausmass des exzessiven Spielens systematisch unterschätzt wird: underreporting, methodische Probleme (z.B. geringe Fallzahlen), Uneinheitlichkeit der Messinstrumente und Unterrepräsentation der Glücksspielenden aufgrund von Telefoninterviews. Für die aufgezeigten Probleme gibt es zwar keine Patentlösungen, doch können die systematischen Schätzfehler, mit denen die meisten Prävalenzschätzungen national und international behaftet sind, zumindest reduziert werden.

## 2. Methodisches Vorgehen

Das methodische Vorgehen orientiert sich an den Vorgaben des Bundesamtes für Statistik BfS (Operationalisierung und statistische Hypothesen siehe Anhang A). Die vorliegende Arbeit verwendet Daten, welche das BfS in den Jahren 2002 und 2007 in jährlich je vier Befragungswellen mit annähernd gleicher Stichprobengrösse erhoben hat. Die Untersuchung dient der Abklärung der gesundheitlichen Situation der Schweizer Bevölkerung.

### 2.1. Stichproben

Die Studie basiert auf den öffentlich zugänglichen Festnetzanschlüssen in der Schweiz (ein Teil der Fragen wurde mittels schriftlicher Fragbogen erhoben; BfS, 2008). Dieser Zugang führt zu einer Selektionsverzerrung, da Personen mit Mobiltelefonen und ohne Festnetzanschluss nicht erfasst sind. Diese Verzerrung wird des Weiteren dadurch begünstigt, dass Personen in Institutionen wie Senioren in Heimen, Gefangene und Patienten von Spitälern nicht in der Stichprobe enthalten sind. Die Interviews wurden in den nationalen Sprachen Deutsch, Französisch und Italienisch durchgeführt. Deshalb werden zudem Personen nicht berücksichtigt, welche die Landessprachen nicht beherrschen.

Die jeweiligen Strata beruhen auf der politischen Einteilung in Kantone. Die erste Ebene bei der Stichprobenziehung umfasste private Haushalte in den Kantonen, wobei für kleinere Kantone überproportionale Stichproben gezogen wurden ('oversampling'). Auf der zweiten Ebene wurden bei der Stichprobenziehung Personen berücksichtigt, die in den jeweiligen Haushalten lebten und 15 Jahre oder älter waren. In den nachfolgenden Abschnitten stellen wir die Stichprobe 2002 und 2007 gesondert dar.

#### 2.1.1 Stichprobe 2002

Die Grundgesamtheit bestand aus 32'868 Adressen. 2'044 Adressen waren ungültig. 7'668 Haushalte (Primärebene) und 3'450 Personen (Sekundärebene) konnten nicht interviewt werden, weil das Interview verweigert wurde, weil Gesundheits- oder Sprachproblemen vorlagen oder weil sie nach 50 Versuchen nicht erreicht werden konnten. Gesamthaft wurden 19'706 Interviews durchgeführt, was einer Ausschöpfungsrate von 64% entspricht. Drei Arten von Interviews wurden organisiert: (a) Telephonische Interviews mit einer Dauer von etwa 40 Minuten (19'501 Personen); (b) 'Face to face': Personen, die 75 Jahre oder älter waren konnten an einem persönlichen Interview teilnehmen. Dies betraf 205 Personen; (c) Bei 947 Personen wurden Interviews mit nahe stehenden Personen durchgeführt. Insgesamt wurden somit 18'759 persönliche Interviews durchgeführt (a plus b). Zusätzlich erhielten alle 18'759 Personen einen schriftlichen Fragebogen. 16'141 Personen sandten einen ausgefüllten Fragebogen zurück. Eine detaillierte Beschreibung der Stichprobe ist beim Bundesamt für Statistik erhältlich (BfS, 2003).

#### 2.1.2 Stichprobe 2007

Die Durchführung der SGB 2007 geschah wie oben beschrieben (BfS, 2008). Zur Grundgesamtheit gehörten wiederum alle Personen ab 15 Jahren, die in privaten Haushalten mit einem Telefonanschluss lebten einschliesslich ausländischer Staatsangehöriger, die seit mehr als 3 Monaten in der Schweiz residierten. Die Netto-Stichprobe der SGB 2007 umfasst 18'760 realisierte telephonische Interviews. Im Anschluss an die telefonische Befragung wurde an die Teilnehmenden zusätzlich ein schriftlicher Fragebogen versandt, der von

## Glücksspiel: Verhalten und Problematik in der Schweiz

14'393 Personen retourniert wurde (im schriftlichen Fragebogen sind die Fragen zum Glücksspiel enthalten). Die 14'393 Personen, die den schriftlichen Fragebogen ausgefüllt haben, bilden in diesem Bericht die Stichprobe. Tabelle 5 gibt eine Übersicht der wichtigsten soziodemographischen Charakteristiken der Stichprobe von 2007.

**Tabelle 5:** Beschreibung der Stichprobe 2007 - soziodemographische Charakteristiken (N=14'393)

Charakteristik	n	%	Charakteristik	n	%
<b>Geschlecht</b>			<b>Haushaltseinkommen (n=7701)</b>		
Männer	6'485	45.1	0 bis 3'000	441	5.7
Frauen	7'908	54.9	3'001 bis 5'000	1'699	22.1
<b>Alter</b>			5'001 bis 7'000	1'938	25.2
15 bis 20 Jahre	752	5.2	7'001 bis 9'000	1'503	19.5
20 bis 39 Jahre	4'030	28.0	9'001 bis 11'000	962	
40 bis 64 Jahre	6'207	43.1	11'001 und mehr	1'158	15.0
65 bis 79 Jahre	2'614	18.2	<b>Nettoeinkommen (n=11'740)</b>		
80 bis 99 Jahre	790	5.5	0 bis 1'000	1'963	16.7
<b>Ausbildung (n=14'384)</b>			1'001 bis 3'000	3'241	27.6
Obligatorische Schule	2'099	14.6	3'001 bis 5'000	3'390	28.9
Sekundarstufe II	8'614	59.9	5'001 bis 7'000	1'853	15.8
Tertiärstufe	3'671	25.5	7'001 bis 9'000	673	5.7
<b>Nationalität (n=14'387)</b>			9'001 und mehr	620	5.3
CH	12'529	87.1			
andere	1'858	12.9			

## 2.2. Statistische Auswertung

Die statistische Analyse der Daten der schweizerischen Gesundheitsbefragungen 2007 und 2002 umfasst folgende Schritte:

- Darstellung der Ergebnisse in Bezug auf das Glücksspielverhalten
- Vergleich der Personen mit und ohne Glücksspielverhalten in Bezug auf wichtige Kriterien
- Hochrechnung der ermittelten Prävalenzen auf die gesamte Bevölkerung
- Vergleich mit den Ergebnisse der SGB 2002, soweit dies möglich ist

Alle statistischen Analysen erfordern eine sorgfältige Aufbereitung der Daten und die Auswertungen werden mit den Softwarepaketen SPSS und SAS durchgeführt.

### 2.2.1 Datenaufbereitung

Die Variablen, die zur weiteren Verwendung vorgesehen sind, werden einzeln geprüft. Dabei werden ungewöhnliche Werte beachtet, fehlende Werte durch den Mittelwert der jeweiligen Variable ergänzt, Variablen, die eine zu geringe Häufigkeit aufweisen, mit anderen Variablen kombiniert und Werte wie zum Beispiel das genaue Lebensalter in Klassen zusammengefasst oder wahlweise im Ausprägungsgrad auf zwei Werte eingegrenzt.



### 2.2.2 Umgang mit Anomalien in den Daten

Folgende Regeln werden bei der Datenaufbereitung beachtet:

- Variablen mit Häufigkeiten pro Zelle  $< 5$  werden kollabiert oder dichotomisiert.
- Variablen, die eine hohe Korrelation mit einer oder mehreren anderen Variablen aufweisen, werden sorgfältig evaluiert. Diejenige Variable findet Verwendung, die das zugrunde liegende Konzept am besten zu repräsentieren scheint.
- Konfundierungsvariablen (Störfaktoren), das heisst Variablen, die mit der Zielvariable assoziiert sind aber in keiner kausalen Beziehung zur Zielvariable stehen, werden stratifiziert, um den Effekt derselben zu bestimmen und zu kontrollieren.

Nach den Vorgaben des BfS gilt, dass Substichproben unter 30 Personen mit Vorsicht zu interpretieren sind, da die Repräsentativität nicht gewährleistet werden kann. Zu Stichproben mit weniger als 10 Personen können keine verlässlichen Aussagen gemacht werden (BfS, 2008).

### 2.2.3 Beschreibung der Personen mit Glücksspielverhalten

Das Glücksspielverhalten wird gemäss den Hypothesen mit den Methoden der deskriptiven Statistik dargestellt.

### 2.2.4 Assoziationsmasse: Charakterisierung von Personen mit Glücksspielverhalten im Vergleich zu Personen, die kein Glücksspielverhalten angeben

Hier wird für verschiedene Variablen berechnet, ob sich Personen mit und ohne Spielverhalten voneinander unterscheiden. Die Variablen umfassen: Alter, Geschlecht, höchste abgeschlossene Ausbildung, Netto- und Haushaltseinkommen, Nationalität und allenfalls weitere Merkmale. Wir gehen dabei von der Hypothese aus, dass die genannten Merkmale sich in beiden Gruppen gleich abbilden. Wir verwenden für diese Fragestellung Assoziationsmasse, namentlich Chi-Quadrat-Verfahren.

### 2.2.5 Analytische Statistik: Berechnung von Vorhersagemodellen

Bei Variablen, deren Häufigkeitsverteilung nicht einer Normalverteilung folgt, wird eine loglineare Transformation vorgenommen, welche bewirkt, dass die Daten sich einer Normalverteilung annähern. Variablen, welche die Ergebnisse auch beeinflussen können (sogenannte 'confounders'), werden mit Hilfe von Häufigkeitstabellen und logistischer Regression ermittelt.

### 2.2.6 Vergleich und Hochrechnung der Daten

Die Ergebnisse der Befragung von 2007 werden mit den Ergebnissen der Befragung von 2002 verglichen. Obwohl es sich nicht um eine Stichprobe handelt, welche wiederholt befragt wurde, erlaubt ein Vergleich der Daten von 2007 mit 2002 Aussagen darüber, ob sich möglicherweise grössere Veränderungen in diesem Zeitraum abzeichnen.

Für die Berechnung der Verteilung in der Schweizer Bevölkerung (Hochrechnung) werden die Gewichte des BfS verwendet. Alle Angaben beziehen sich dabei auf alle Personen ab 15 Jahren. Die Anzahl Personen wird auf 100 gerundet.

### 3. Ergebnisse

In der Epidemiologie hat es sich als nützlich erwiesen, Verhalten in Bezug auf einen bestimmten Zeitraum und auf die Art des Glücksspiels zu charakterisieren. Alle hier vorgelegten theoretischen Überlegungen und Hypothesen beziehen sich auf das Stichjahr 2007. Die Stichprobe der Schweizerischen Gesundheitsbefragung 2007 zum Thema Glücksspiel umfasst insgesamt 14'393 Personen (schriftlicher Fragebogen; in der Folge bezeichnet als Gesamtstichprobe; N).

#### 3.1. Nutzung des Glücksspielangebots

Zunächst stellt sich die Frage nach der generellen Nutzung des Schweizer Glücksspielangebots. Neben der Bestimmung des Umfangs der Nutzung im Befragungsjahr soll auch eine Entwicklung im Vergleich zur Gesundheitsbefragung 2002 aufgezeigt werden. Die Nutzung soll nach den verschiedenen Spielangeboten (Casino, Lotterie, Wetten etc.; Angebote im Inland oder Ausland) und den eingesetzten Geldbeträgen differenziert dargestellt werden. Bezüglich der Soziodemographie der Nutzer und Nutzerinnen soll nach Geschlecht, Alter, Nationalität und sozialem Status unterschieden werden. Die Forschungsfragen lauten konkret:

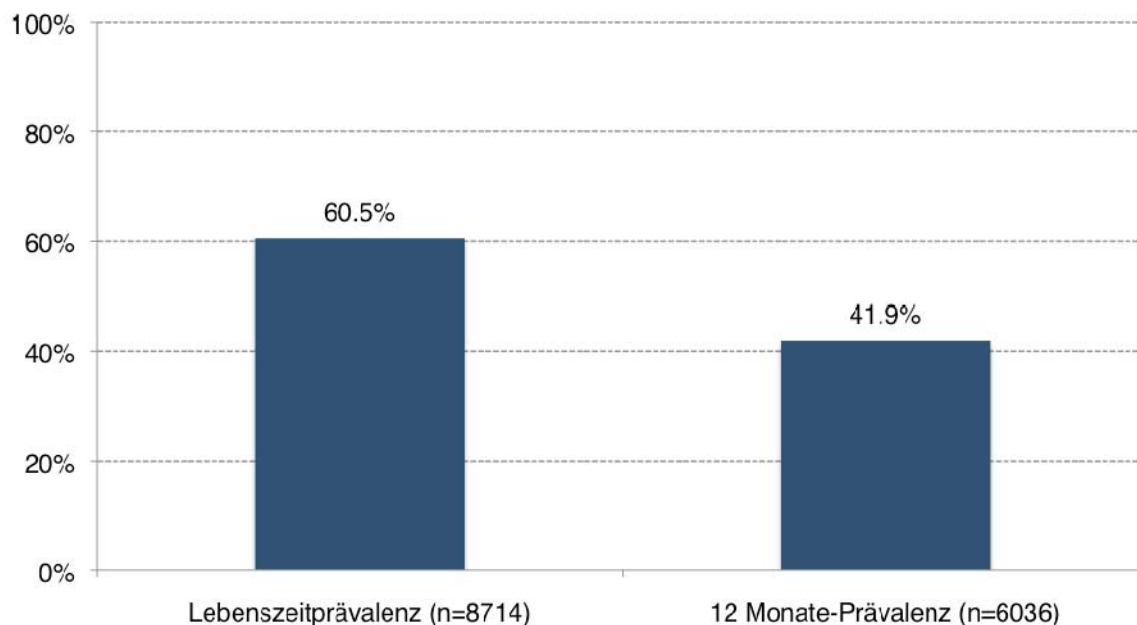
- Schätzung der Anzahl von Glücksspielnutzern gesamt 2007
- Schätzung der Anzahl von Glücksspielnutzern gesamt 2002
- Hat die Anzahl der Nutzer zwischen 2002 und 2007 zugenommen?
- Wie viele Personen nutzten die einzelnen Spielangebote 2007?
- Mit welcher Frequenz werden die einzelnen Spielangebote genutzt?
- Unterscheidet sich die Gruppe der Glücksspielnutzer von den Nicht-Glücksspielnutzern bezüglich Geschlecht, Alter, Nationalität und sozialem Status?
- Unterscheiden sich die Nutzer von Casinos und Lotterien bezüglich Geschlecht, Alter, Nationalität und sozialem Status?
- Wie hoch sind die mittleren Ausgaben für Glücksspiele?
- Unterscheiden sich Gruppen reiner Casino- und reiner Lotterie/Wettnutzer bezüglich mittlerer Ausgaben für das Glücksspiel?

Im Folgenden werden die Ergebnisse zu den genannten Fragen vorgestellt.

##### 3.1.1 Anzahl Nutzer und Nutzerinnen 2007

Insgesamt gaben 60.5% (n=8'714) der Befragten an, mindestens einmal in ihrem Leben gespielt zu haben (Abbildung 2). 37.5% (n=5'397) gaben hingegen an, nie in ihrem Leben gespielt zu haben. Weder beim Geschlecht und Alter noch bei der Bildung, beim Haushaltseinkommen, beim Nettoeinkommen oder bei der Nationalität gibt es signifikante Unterschiede zwischen Jemals-Spielern und Nie-Spielern ( $p > 0.05$ ).

Von den Befragten gaben 41.9% an, während der vergangenen 12 Monate gespielt zu haben (n=6'036; Abbildung 2). Allerdings beantwortete etwa jeder Siebte diese Frage nicht (13.5%, n=1'947), im Gegensatz zur Lebenszeitprävalenz, bei welcher dieser Anteil bedeutend tiefer lag (2%, n=282).



**Abbildung 2:** Übersicht zur Lebenszeit- und 12 Monate-Prävalenz, 2007 (N=14'393; Angaben in %)

Bezogen auf die Gesamtbevölkerung haben geschätzte 3'785'200 Personen jemals in ihrem Leben und etwa 2'641'500 während der letzten 12 Monate gespielt.

Aus den Angaben zur Regelmässigkeit, mit der verschiedene Spielangebote während der letzten 12 Monate genutzt wurden, kann die Häufigkeit von Glücksspiel erschlossen werden. Insgesamt 2'592 Befragte können so zu den Häufigspielern gerechnet werden, das heisst, sie spielten während der vorangehenden 12 Monate regelmässig wöchentlich oder monatlich (18.0%). Jährlich spielten etwa 3'313 Befragte (23.0%) und auf die aktuellen kaum oder nicht Spielenden (während der letzten 12 Monate), entfallen 8'488 Befragte (59.0%). Die Diskrepanz zu den oben genannten Zahlen ergibt sich dadurch, dass von einigen Personen keine Angaben zur Regelmässigkeit des Glücksspiels vorliegen. Bezogen auf die Schweizer Bevölkerung bedeuten die Angaben, dass etwa 1'108'400 Personen über 15 Jahren Häufigspieler sein dürften, etwa 1'469'800 ab und zu während eines Jahres aber nicht häufig spielen und 3'608'500 Personen zu den Nicht-Spielern oder kaum spielenden zu rechnen sind.

### 3.1.2 Anzahl Nutzer und Nutzerinnen 2002

2002 spielten 3'398 Personen (17.2%) regelmässig, das heisst, sie nutzten mindestens eines der in Tabelle 6 aufgeführten Spielangebote.

**Tabelle 6:** Regelmässiges Spielen 2002 (N=19'706; Mehrfachnennungen möglich)\*

	regelmässig gespielt		nicht gespielt	
	n	%	n	%
Zahlenlotto, Toto-X etc.	3'318	16.8	80	0.4
Geldspielautomaten	96	0.5	3'302	16.8
Kasino oder Kursaal	53	0.3	3'345	17.0
Pferdewetten	89	0.5	3'309	16.8

Anmerkung: \* die Spalten 'keine Antwort' mit jeweils n=12'743 (78.9%) und 'fehlend' mit n=3'565 (18.1%) werden nicht aufgeführt

## Glücksspiel: Verhalten und Problematik in der Schweiz

Lotterien wurden 2002 von 3'318 Personen (16.8%) regelmässig genutzt und waren somit die mit Abstand am häufigsten vertretene Spielart. Andere Spielangebote wurden hingegen eher selten genutzt.

### 3.1.3 Entwicklung 2002 bis 2007

Da sich die Fragebogenitems zum Glücksspiel der SGB von 2002 und 2007 stark unterscheiden, ist ein direkter Vergleich nicht möglich. Die Entwicklung kann jedoch aus den vorhandenen Daten annäherungsweise erschlossen werden.

**Tabelle 7:** Häufigspieler im Vergleich, 2007 und 2002 (N=14'393 resp. N=19'706)

2007 (N=14'393)		2002 (N=19'706)	
n	%	n	%
2'592	18.0	3'398	17.2

Tabelle 7 zeigt, dass 2007 18.0% der Befragten angaben, während der letzten 12 Monate verschiedene Spielarten häufig, das heisst mehrmals wöchentlich bis mindestens einmal pro Monat ('2mal oder mehr pro Woche', '1- bis 7mal pro Monat'), genutzt zu haben (2'592 Personen). 2002 hingegen beantworteten 17.2% die Frage nach regelmässigem Spielen ('Spielen Sie regelmässig, das heisst mehr oder weniger jede Woche') zu verschiedenen Spielarten positiv (3'398 Personen).

### 3.1.4 Nutzerinnen und Nutzer pro Spielangebot 2007

Die Nutzung der verschiedenen Spielangebote gesamthaft, das heisst im In- und Ausland, wird in Tabelle 8 beschrieben. Lotterien und Wetten wurden während der vorangehenden 12 Monate mit 39% verhältnismässig am meisten genutzt. Zwischen 5% und 10% der Befragten nutzten Glücksspiele im Casino (6.9%), Glücksspiele ausserhalb Casinos (5.9%) und andere Internetspiele (8.3%). Glücksspiele im Internet wurden von immerhin 3.4% aller Befragten genutzt; illegale Spiele hingegen wurden mit 0.4% deutlich weniger oft angegeben.

**Tabelle 8:** Nutzerinnen und Nutzer der Spielangebot im In- und Ausland während der letzten 12 Monate, 2007 (N=14'393)

Spielangebot	genutzt		nicht genutzt		CH (gewichtet)
	n	%	n	%	
Casino	987	6.9	13'406	93.1	485'900
Lotterien und Wetten	5'620	39.0	8'773	61.0	2'420'500
Glücksspiele ausserhalb Casinos	856	5.9	13'537	94.1	489'800
illegale Spiele	51	0.4	14'342	99.6	33'900
Glücksspiele im Internet	494	3.4	13'899	96.6	255'200
andere Internetspiele	1'189	8.3	13'204	91.7	594'700

Geschätzte 2'400'000 Personen der Schweizer Bevölkerung über 15 Jahren spielten im Jahr 2007 Lotterien und Wetten. Geschätzte 600'000 spielten Internetspiele ohne Geldeinsatz. Je knapp 500'000 spielten hochgerechnet im Casino oder Glücksspiele ausserhalb von Casi-

## Glücksspiel: Verhalten und Problematik in der Schweiz

nos. Über 250'000 Personen spielten nach dieser Hochrechnung Glücksspiele im Internet und über 30'000 illegale Spiele.

In der oben stehenden Tabelle 8 wurde die Anzahl Nutzer und Nutzerinnen pro Spielangebot aufgeführt. Es gibt jedoch auch Spieler, die mehrere Angebote gleichzeitig nutzen. Tabelle 9 gibt eine Übersicht über die Mehrfachnutzung.

Die meisten Personen nutzten ein einzelnes Spielangebot (17.5%, n=2'517): Davon entfällt der grösste Teil auf Lotterien (16.5%, n=2374). Mehrere Spielangebote wurden von insgesamt 12.3% (n=1'769) genutzt:

- Zwei Spielangebote: 7.6% der Befragten (n=1'095). Eine der beiden Spielarten, die dabei genutzt wurden, waren wiederum die Lotterien (7.2%, n=1'044) in Kombination mit den anderen Spielangeboten.
- Drei Spielangebote: 3.2% der Befragten (n=463). Es gibt dabei zwei Kategorien, die relativ viele Spieler auf sich vereinen. In beide Gruppen wurden sowohl Lotterien und Internetspiele ohne Geldeinsatz gespielt, einmal ergänzt durch andere Glücksspiele (1.0%, n=139), das zweite Mal durch Glücksspiel im Casino (0.8%, n=121).
- Vier Spielangebote: 1.1% der Befragten (n=153). Die Kategorie, die hier am meisten vorkommt, ist jene der Spieler, die sowohl Lotterien als auch Glücksspiele im Casino, andere Glücksspiele und Internetspiele ohne Geldeinsatz nutzten (0.4%, n=62).
- Fünf Spielangebote: 0.3% der Befragten (n=47). Die meisten davon entfallen auf Spieler, die alle sechs Spielangebote ausser illegale Spiele nutzten (0.2%, n=35).
- Alle sechs Spielangebote wurden von 0.1% der Befragten genutzt (n=11).

**Tabelle 9:** Mehrfachnutzung der Spielangebote, 2007 (N=14'393)\*

Anzahl Spielangebote	n	%	CH (gewichtet)
ein Spielangebot	2517	17.5	1'036'500
zwei Spielangebote	1095	7.6	515'400
drei Spielangebote	463	3.2	239'400
vier Spielangebote	153	1.1	92'400
fünf Spielangebote	47	0.3	36'500
sechs Spielangebote	11	0.1	5700

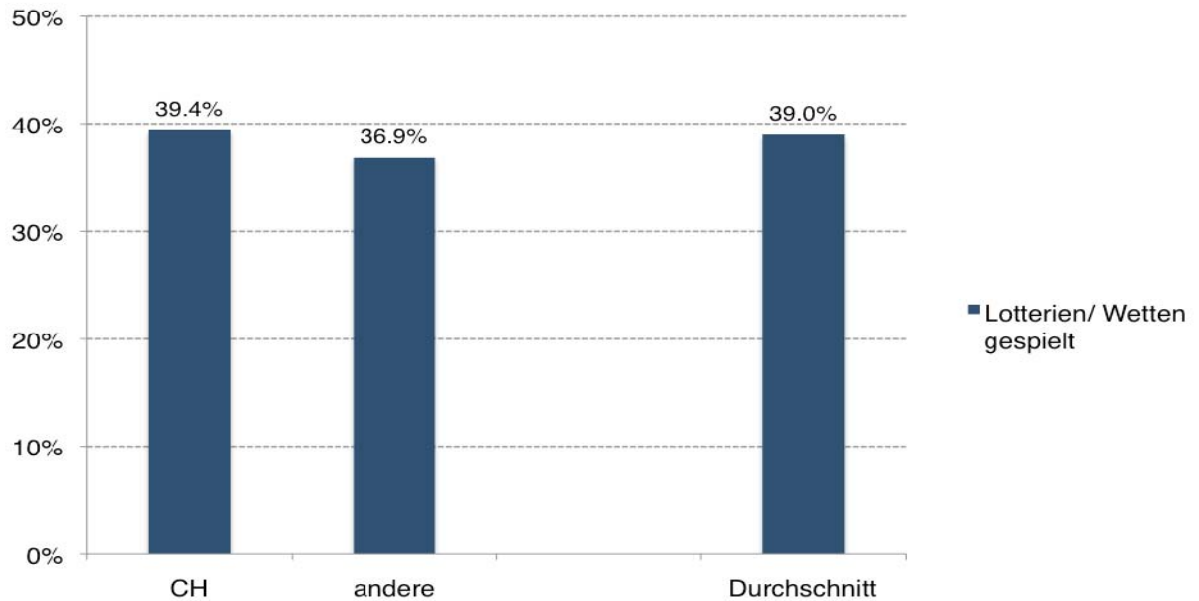
Anmerkung: \* Personen, die diese Frage nicht beantwortet haben, sind nicht aufgeführt (70.2%, n=10'107)

Bezogen auf die Schweizer Bevölkerung nutzten hochgerechnet etwa 1'000'000 Personen ein Spielangebot. Zwei Spielangebote wurden von mehr als 500'000 Personen, drei von mehr als 200'000, vier von mehr als 90'000, fünf von über 35'000 und sechs von etwa 5'700 Personen genutzt.

Werden die soziodemographischen Variablen bei den verschiedenen Spielangeboten betrachtet, so zeigt sich, dass es weder bei den Casinonutzerinnen und Casinonutzern noch den Glücksspielen ausserhalb von Casinos und den Glücksspielen im Internet signifikante Unterschiede gibt ( $p > 0.05$ ). Bei den Lotterien- und Wettnutzern, den Glücksspielen im Internet und den illegalen Spielen hingegen gibt es einen signifikanten Unterschied (Anhangtabelle B1).

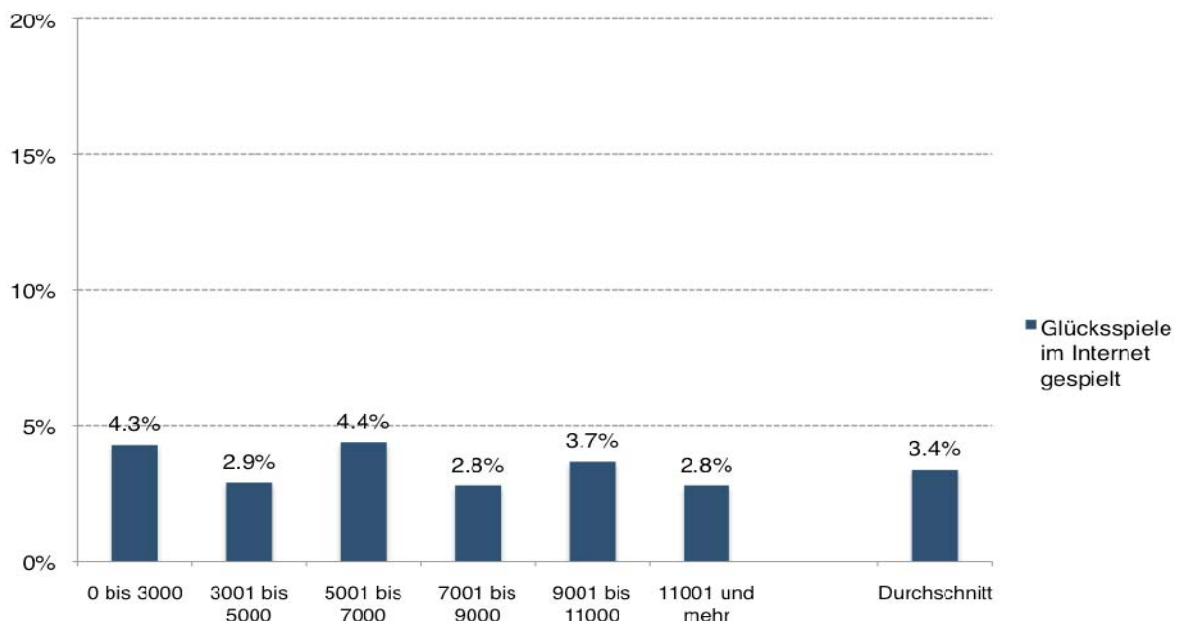
## Glücksspiel: Verhalten und Problematik in der Schweiz

Bei den Lotterie- und Wettnutzern liegt dieser signifikanten Unterschied bei der Nationalität: Abbildung 3 veranschaulicht, dass Personen mit einer nicht-schweizerischen Nationalität etwas weniger häufig Lotterien spielten als Personen mit Schweizer Nationalität (CH 39.4%, n=4'931; andere Nationalitäten 36.9%, n=686).



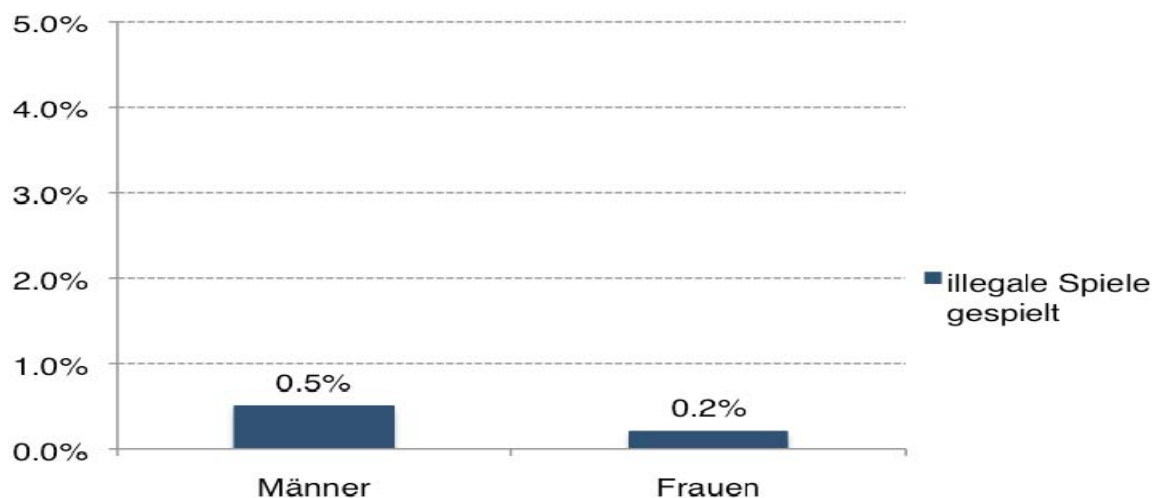
**Abbildung 3:** Unterschiede nach Nationalität bei den Lotterie- und Wettnutzern, 2007 (n=14'387; Angaben in %)

Bei den Glücksspielen, die im Internet gespielt wurden, gibt es einen signifikanten Unterschied beim Haushaltseinkommen (0 bis 3'000 Fr. 4.3%, n=19; 3'001 bis 5'000 Fr. 2.9%, n=49; 5'001 bis 7'000 Fr. 4.4%, n=85; 7'001 bis 9'000 Fr. 2.8%, n=42; 9'001 bis 11'000 Fr. 3.7%, n=36, 11'001 Fr. und mehr 2.8%, n=32; Abbildung 4).



**Abbildung 4:** Unterschiede nach Haushaltseinkommen bei Glücksspielen im Internet, 2007 (n=7'701; Angaben in %)

Bei den illegalen Spielen gibt es einen signifikanten Unterschied beim Geschlecht: Männer betrieben fast doppelt so häufig illegales Glücksspiel wie Frauen (Männer 0.5%, n=32; Frauen 0.2%, n=19; Abbildung 5).



**Abbildung 5:** Unterschiede nach Geschlecht bei illegalen Glücksspielen, 2007 (N=14'393; Angaben in %)

Bei den anderen soziodemographischen Variablen gibt es weder bei den Lotterienutzern, den illegalen Spielen noch den Glücksspielen im Internet signifikante Unterschiede ( $p > 0.05$ ). Diese Angaben sind wiederum mit Vorsicht zu interpretieren, da die Häufigkeiten teilweise sehr gering sind und daher die Repräsentativität nicht gewährleistet werden kann.

Eine detaillierte Übersicht über die Nutzung der verschiedenen Angebote gibt Tabelle 10. Bei den *Lotterien und Wetten*, die - wie weiter oben beschrieben wurde - den grössten Anteil der während der letzten 12 Monate genutzten Spielangebote ausmachten, wurden die Zahlenlotterien mit grossem Abstand am häufigsten genannt und zwar in allen Häufigkeitskategorien (4.0% bis 13.3%). Auch Rubbelspiele machen einen relativ hohen Anteil aus (0.6% bis 8.0%). Auf die anderen Kategorien bei den Lotterien und Wetten entfällt dagegen ein vergleichsweise geringer Anteil (0.1% bis 1.5%, mit Ausnahme der Vereinslotto/Bingo mit einem Anteil von 5.2% in der Kategorie 'weniger als 6x pro Jahr'). Wenn diese anderen Kategorien aber gespielt wurden, dann eher selten (weniger als sechs Mal pro Jahr).

Bei den *Glücksspielen in den Casinos* wurden alle drei Varianten, wenn überhaupt, weniger als sechs Mal pro Jahr gespielt (1.1% bis 3.3%), wobei dies vor allem für die Tische und Geldmaschinen zutrifft.

Die anderen Glücksspiele weisen, mit einigen wenigen Ausnahmen, jeweils alle eine Häufigkeit von 1% oder weniger auf. Bei den Internetspielen ohne Geldeinsatz sind alle Häufigkeitskategorien annähernd gleich vertreten, mit Werten zwischen 1.8% und 2.7%. Auch Glücksspiele ausserhalb der Casinos im privaten Rahmen enthalten Anteile in den Kategorien, die weniger häufiges Spielen ausweisen (mehrmals jährliches Spielen), von 1.1% bis 2.2%, das heisst, dass im privaten Rahmen zwar gespielt wurde, meist aber eher selten.

## Glücksspiel: Verhalten und Problematik in der Schweiz

**Tabelle 10:** Nutzerinnen und Nutzer der einzelnen Spielangebot in der Schweiz während der letzten 12 Monate, 2007 (N=14'393)<sup>\*</sup>

Spielangebote	≥ 2x pro Woche		1x bis 7x pro Monat		6x bis 11x pro Jahr		< 6x pro Jahr		nicht gespielt (letzten 12 Monate) <sup>1</sup>		keine Antwort	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
<b>Spiele in den Casinos</b>												
Tische	6	<0.1	16	0.1	26	0.2	373	2.6	4'021	27.9	3'541	24.6
Geldmaschinen	7	<0.1	21	0.1	63	0.4	470	3.3	3'938	27.4	3'484	24.2
Turniere (Poker, Black-Jack etc.)	14	0.1	34	0.2	40	0.3	157	1.1	4'131	28.7	3'607	25.1
<b>Lotterien und Wetten</b>												
Zahlenlotterie	576	4.0	1'310	9.1	1'123	7.8	1'919	13.3	766	5.3	2'289	15.9
Rubbelspiele	92	0.6	435	3.0	615	4.3	1'150	8.0	2'489	17.3	3'202	22.2
Vereinslotto/Bingo	23	0.2	75	0.5	123	0.9	747	5.2	3'580	24.9	3'435	23.9
Sportwetten	38	0.3	76	0.5	93	0.6	220	1.5	4'025	28.0	3'531	24.5
elektr. Lotterien	9	0.1	37	0.3	49	0.3	142	1.0	4'192	29.1	3'554	24.7
andere Lotterien	15	0.1	28	0.2	32	0.2	158	1.1	3'981	27.7	3'769	26.2
<b>Glücksspiele ausserhalb von Casinos</b>												
Geschicklichkeit mit Gewinnmöglichkeiten	13	0.1	27	0.2	50	0.3	163	1.1	4'191	29.1	3'539	24.6
im privaten Rahmen	31	0.2	119	0.8	155	1.1	313	2.2	3'732	25.9	3'633	25.2
illegale Spiele	5	<0.1	11	0.1	9	0.1	26	0.2	4'381	30.4	3'551	24.7
andere Spiele ausserhalb Casino	15	0.1	19	0.1	19	0.1	38	0.3	4'174	29.0	3'718	25.8
<b>Glücksspiele im Internet</b>												
Internet-Casino	10	0.1	16	0.1	13	0.1	30	0.2	4'354	30.3	3'560	24.7
Poker- oder Black-Jackturniere	25	0.2	29	0.2	33	0.2	55	0.4	4'251	29.5	3'590	24.9
Sportwetten	11	0.1	20	0.1	21	0.1	41	0.3	4'342	30.2	3'548	24.7
Lotterien	33	0.2	53	0.4	46	0.3	148	1.0	4'183	29.1	3'520	24.5
andere Internet-Glücksspiele	10	0.1	7	<0.1	10	0.1	34	0.2	4'230	29.4	3'692	25.7
<b>Internetspiele (ohne Geldeinsatz)</b>												
Internetspiele ohne Geldeinsatz	266	1.8	261	1.8	274	1.9	388	2.7	3'395	23.6	3'399	23.6

Anmerkung: <sup>\*</sup> die Spalte 'nicht gefragt (Filter)' mit jeweils n=6410 (44.5%) wird nicht aufgeführt; <sup>1</sup> mindestens ein Spielangebot wurde genutzt



## Glücksspiel: Verhalten und Problematik in der Schweiz

Etwas anders ausgedrückt: Zwei Mal oder mehr pro Woche wurden am ehesten Zahlenlotterien (4.0%), Internetspiele ohne Geldeinsatz (1.8%) und Rubbellose gespielt (0.6%). Dieselben Spielarten wurden auch am häufigsten ein bis sieben Mal pro Monat oder sechs bis elf Mal pro Jahr gespielt (1mal bis 7mal pro Monat 9.1%, 1.8%, 3.0%; 6mal bis 11mal pro Jahr: 7.8%, 1.9%, 4.3%). In der Kategorie 'weniger als sechs Mal pro Jahr' wurde wiederum am meisten die Zahlenlotterie (13.3%), gefolgt von den Rubbellosen (8.0%) und dem Vereinslotto/Bingo (5.2%) gespielt. Auch Geldmaschinen, Internetspiele ohne Geldeinsatz und Tische weisen jeweils Häufigkeiten zwischen 2.6% und 3.3% auf.

Werden die von den Befragten genutzten Spielangebote im Ausland betrachtet (Tabelle 11), so zeigt sich, dass auch hier während der letzten 12 Monate mehrheitlich Lotterien und Wetten mit einem Anteil von 5.7% gespielt wurden (n=820). In Casinos spielten hingegen 2.1% (n=305); andere Geldspiele haben 0.7% der Personen (n=102) gespielt.

**Tabelle 11:** Nutzung der Spielangebote im Ausland während der letzten 12 Monate, 2007 (N=14'393)<sup>\*</sup>

Spielangebote Ausland	genutzt		nicht genutzt	
	n	%	n	%
Casino	305	2.1	2'001	13.9
Lotterien und Wetten	820	5.7	1'486	10.3
andere Geldspiele	102	0.7	2'204	15.3

Anmerkung: <sup>\*</sup> die Spalten 'keine Antwort' mit jeweils n=1'634 (11.4%) und die Personen, die diese Frage nicht beantwortet haben (n=10'453, 72.6%) werden nicht aufgeführt

1% der Personen gaben explizit an, während der letzten 12 Monate nicht im Ausland gespielt zu haben (n=4'043).

Abschliessend wird in Tabelle 12 dargestellt, wie hoch die Glücksspiel-Anteile der Casino-beziehungsweise Lotterienutzer sind, die während der letzten 12 Monate entweder ausschliesslich im In- oder ausschliesslich im Ausland, oder im In- und Ausland zusammen gespielt haben. Wie bereits weiter oben beschrieben, spielten insgesamt 987 Personen im Casino (6.9%) und 5'620 Personen Lotterien oder Wetten (39.0%). Werden die Angaben zu den Casinos nun gesondert betrachtet, so zeigt sich, dass während der letzten 12 Monate 1.5% sowohl im In- wie auch im Ausland gespielt haben (211 Personen), 4.7% spielten nur im Inland (682 Personen) und 0.7% ausschliesslich im Ausland (94 Personen). Lotterien hingegen wurden von 5.5% sowohl im In- als auch im Ausland genutzt (786 Personen), von 33.3% nur im Inland (4'800 Personen) und von 0.2% ausschliesslich im Ausland (34 Personen).

**Tabelle 12:** Nutzung der Spielangebote Casino und Lotterien/Wetten getrennt nach In- und Ausland während der letzten 12 Monate, 2007 (N=14'393)

Nutzung In- und Ausland	n	Casino		Lotterien/Wetten		
		%	CH (gewichtet)	n	%	CH (gewichtet)
In- und Ausland	211	1.5	103'200	786	5.5	350'300
nur Inland	682	4.7	345'400	4'800	33.3	2'053'400
vnur Ausland	94	0.7	37'300	34	0.2	16'800
nicht gespielt	13'406	93.1	5'700'800	8'773	61.0	3'766'200
<b>Total</b>	<b>14'393</b>		<b>6'186'700</b>	<b>14'393</b>		<b>6'186'700</b>

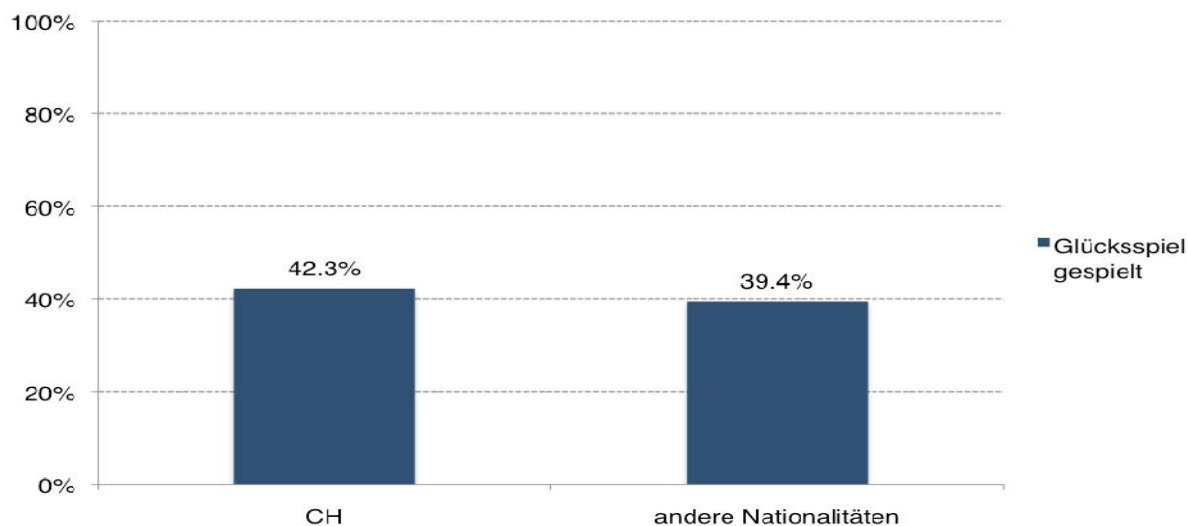
Mehr als zwei Drittel aller Casinospierer spielten also ausschliesslich im Inland (69.1%), etwa jeder fünfte sowohl im In- als auch im Ausland (21.4%) und etwa jeder zehnte ausschliesslich im Ausland (9.5%). Dies entspricht knapp 350'000 Personen in der Schweiz, die Casinos ausschliesslich im Inland nutzten, etwa 103'000 Personen, die sowohl im In- als auch im Ausland spielten und geschätzten 37'300 Personen, die ausschliesslich im Ausland spielten.

Die grosse Mehrheit der Lotterie- und Wettspieler spielte ausschliesslich im Inland (85.4%), etwa jeder siebte sowohl im In- als auch im Ausland (14.0%) und nur ein sehr geringer Anteil ausschliesslich im Ausland (0.6%). Insgesamt wurden Lotterien und Wetten von mehr als 2'050'000 Personen der Schweizer Bevölkerung ausschliesslich im Inland genutzt, etwa 350'000 nutzten diese sowohl im In- als auch im Ausland und geschätzte 16'800 Personen ausschliesslich im Ausland.

### 3.1.5 Soziodemographische Daten der Glücksspielnutzer

Wie bereits oben erwähnt, haben während der letzten 12 Monate insgesamt 6'036 Befragte Glücksspiele genutzt (41.9%). Eine Übersicht zu allen soziodemographischen Angaben findet sich im Anhang (Anhangtabelle B2).

Von den Personen, zu denen Angaben bezüglich der Nutzung während der letzten 12 Monate vorliegen, gibt es weder beim Geschlecht und beim Alter noch bei der Bildung, beim Haushaltseinkommen oder beim Nettoeinkommen signifikante Unterschiede ( $p > 0.05$ ). Bei der Nationalität hingegen unterscheiden sich die beiden Gruppen leicht: Glücksspiel während der letzten 12 Monate wurde etwas mehr von Personen mit Schweizer Nationalität betrieben als von jenen mit Zugehörigkeiten zu anderen Nationalitäten (42.3% vs. 39.4%; Abbildung 6).



**Abbildung 6:** Unterschiede nach Nationalität bei der Anzahl Glücksspieler während der letzten 12 Monate, 2007 (N=14'393; Angaben in %)

### 3.1.6 Ausgaben für Glücksspiele

Von 5'771 Befragten liegen Angaben bezüglich der Ausgaben beim Glücksspiel während des letzten Monats vor (40.1%). Die meisten Personen gaben an, pro Monat weniger als 100 Franken für Glücksspiele auszugeben. Bei 20.5% waren es unter 10 Franken (n=2'953) und bei 17.8% zwischen 10 und 99 Franken pro Monat (n=2'558; Tabelle 13). 1.7% der Befragten gaben zwischen 100 und 999 Franken aus (n=248), während es von 1'000 bis 2'499 Franken nur noch 0.1% waren (n=12).

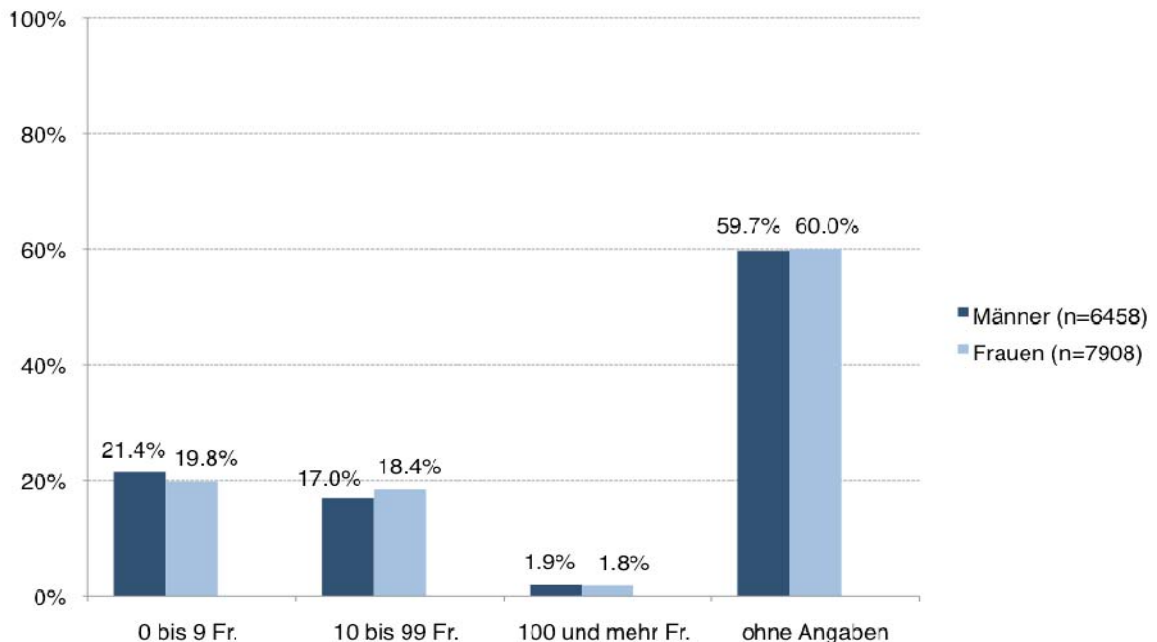
## Glücksspiel: Verhalten und Problematik in der Schweiz

**Tabelle 13:** Durchschnittliche Ausgaben für Glücksspiele pro Monat, 2007 (N=14'393)\*

Ausgaben für Glücksspiele	n	%
< 10 Fr.	2'953	20.5
10 bis 99 Fr.	2'558	17.8
100 bis 999 Fr.	248	1.7
1'000 bis 2'499 Fr.	12	0.1
<i>Total</i>	<i>5'771</i>	<i>40.1</i>

Anmerkung: \* die Spalten 'keine Antwort' mit n=2'212 (15.4%) und 'nicht gefragt (Filter)' mit n=6'410 (44.5%) werden nicht aufgeführt

Weder beim Alter noch bei der Bildung, beim Haushaltseinkommen, beim Nettoeinkommen oder der Nationalität gibt es signifikante Unterschiede bei den Ausgaben ( $p > 0.05$ ; um genügend Personen in den einzelnen Zellen zu haben, wurden die Kategorien '100 bis 999 Fr.' und '1'000 bis 2'499 Fr.' zu einer Kategorie zusammengefasst). Beim Geschlecht ist jedoch ein signifikanter Unterschied feststellbar (Abbildung 7; Anhangtabelle B3): Sowohl Männer als auch Frauen gaben meistens kleine Geldbeträge aus, wobei der Anteil der Männer etwas höher liegt als jener der Frauen (Männer 21.4%, n=1'386; Frauen 19.8%, n=1'567). Bei den mittleren Beträgen ist es genau umgekehrt: hier liegt der Anteil der Frauen etwas höher als jener der Männer (Männer 17.0%, n=1'104; Frauen 18.4%, n=1'454). Bei den hohen Beträgen gibt es praktisch keinen Unterschied zwischen den beiden Geschlechtern (Männer 1.9%, n=121; Frauen 1.8%, n=139).



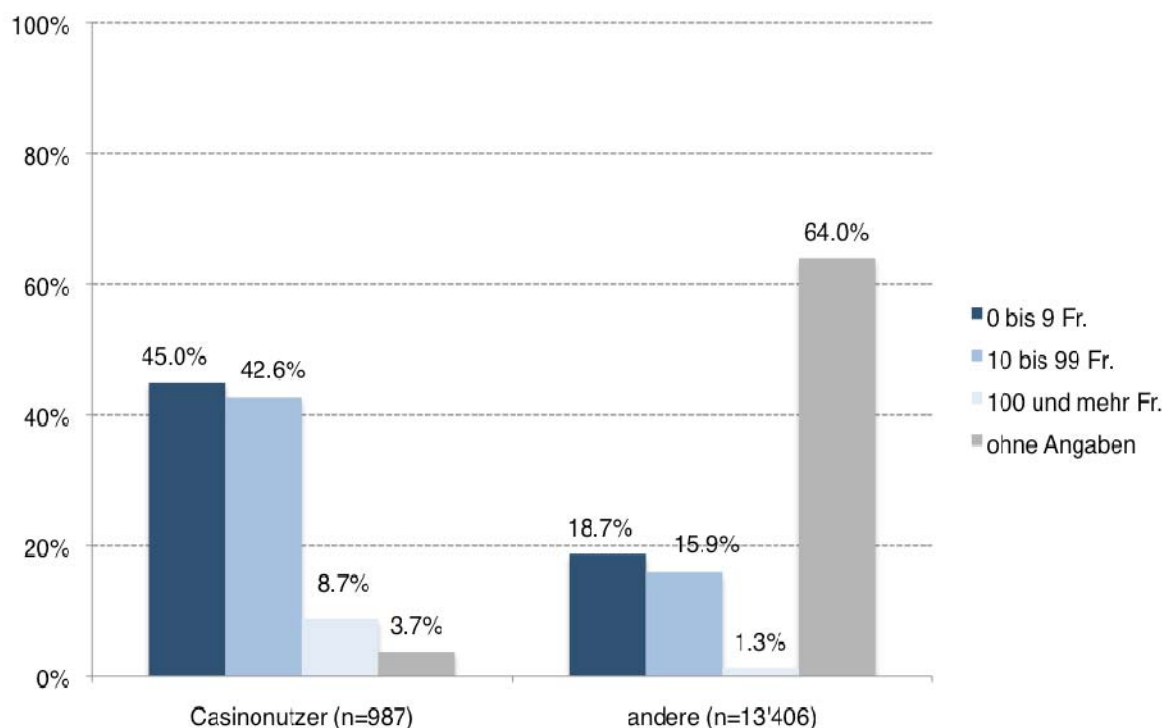
**Abbildung 7:** Durchschnittliche Ausgaben pro Monat für Glücksspiel nach Geschlecht, 2007 (N=14'393; Angaben in %)

Anmerkung: Die Kategorien '100 bis 999 Fr.' und '1'000 bis 2'499 Fr.' wurden zusammengefasst da mind. eine Zelle n<5

Aufgrund einer ersten Grobschätzung haben nach eigenen Angaben die Schweizer im Jahr 2007 rund 1'500'000'000 Franken für Glücksspiele ausgegeben.

### 3.1.7 Ausgaben Casinospierer und Lotteriespieler

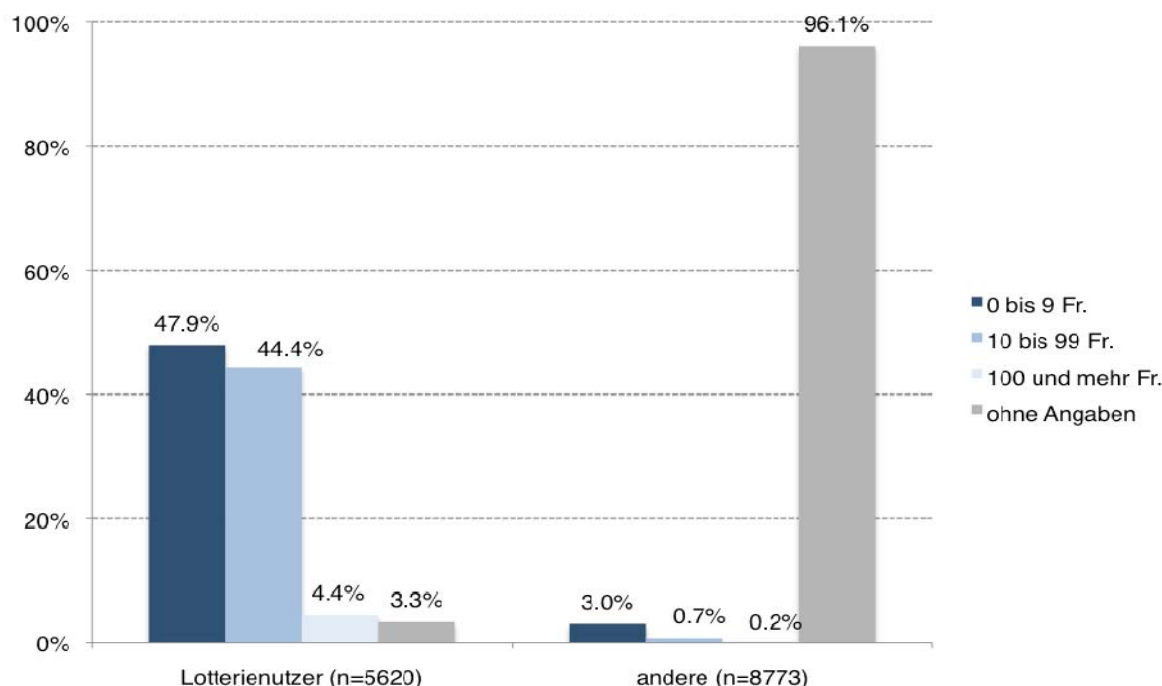
Werden die Spieler, die in Casinos gespielt haben, mit jenen verglichen, die dies nicht getan haben, so zeigen sich bei den Ausgaben für Glücksspiele hochsignifikante Unterschiede (Abbildung 8; Anhangtabelle B4). Der Anteil an den hohen Ausgaben liegt bei den Casinospielern höher (0 bis 9 Fr. n=444, 45.0%; 10 bis 99 Fr. n=420, 42.6%; 100 Fr. und mehr n=86, 8.7%; ohne Angaben n=37, 3.7%) als bei anderen Spielern oder Nicht-Spielern (0 bis 9 Fr. n=2'509, 18.7%; 10 bis 99 Fr. n=2'138, 15.9%; 100 Fr. und mehr n=174, 1.3%; ohne Angaben n=8'585, 64.0%).



**Abbildung 8:** Durchschnittliche Ausgaben pro Monat der Casinonutzer im Vergleich zu Personen, die keine Casinos genutzt haben, 2007 (N=14'393; Angaben in %)

Anmerkung: Die Kategorien '100 bis 999 Fr.' und '1000 bis 2'499 Fr.' wurden zusammengefasst da mind. eine Zelle n<5

Bei den Lotterie- und Wettnutzern zeigt sich ein sehr ähnliches Bild: Es gibt einen hochsignifikanten Unterschied zwischen den Personen, die Lotterien oder Wetten genutzt haben und jenen Personen, die dies nicht getan haben (Abbildung 9; Anhangtabelle B4). Personen, die Lotterien oder Wetten genutzt haben, gaben meistens kleine oder mittlere Beträge aus (0 bis 9 Fr. n=2'693, 47.9%; 10 bis 99 Fr. n=2'494, 44.4%; 100 Fr. und mehr n=245, 4.4%; ohne Angaben n=188, 3.3%), im Gegensatz zu den anderen Personen (0 bis 9 Fr. n=260, 3.0%; 10 bis 99 Fr. n=64, 0.7%; 100 Fr. und mehr n=15, 0.2%; ohne Angaben n=8'434, 96.1%).



**Abbildung 9:** Durchschnittliche Ausgaben pro Monat der Lotterie- und Wettnutzer im Vergleich zu Personen, die keine Lotterien und Wetten genutzt haben, 2007 (N=14'393; Angaben in %)

Anmerkung: Die Kategorien '100 bis 999 Fr.' und '1'000 bis 2'499 Fr.' wurden zusammengefasst da mind. eine Zelle n<5

### 3.2. Glücksspielproblematik

Bezüglich der mit dem Glücksspiel verbundenen Probleme wurden das Ausmass und die Art der Problematik, ihre Ursachen (verursachendes Spielangebot) und die Nutzung von professionellen Hilfsangeboten erfasst. Fragen betreffen die

- Erfassung und Hochrechnung der Prävalenz,
- Erfassung der Folgen (Trennung, Verschuldung etc.),
- Erfassung der in Anspruch genommenen Hilfsangebote und
- Erfassung der Probleme im Zusammenhang mit den Spielangeboten.

Auf eine Hochrechnung der Folgen und der Inanspruchnahme der Hilfsangebote muss aufgrund der kleinen Anzahl an Befragten, die dazu Angaben machten, verzichtet werden. Die Ergebnisse zu den erwähnten Forschungsfragen werden in den nachfolgenden Abschnitten vorgestellt.

#### 3.2.1 Prävalenzschätzung

Um die Prävalenz von möglicherweise pathologischem und problematischem Glücksspiel möglichst genau schätzen zu können, wurden verschiedene Variablen herangezogen. Diese Fragen entsprechen einer Auswahl, wie sie ähnlich im DSM-IV enthalten ist (APA, 1994). Es wurde berechnet, wie viele Personen folgende Fragen positiv beantwortet haben:

## Glücksspiel: Verhalten und Problematik in der Schweiz

- Welche Art oder welche Arten von Glücksspielen haben Ihnen Probleme in den letzten 12 Monaten verursacht? (Nennung mind. einer Art)
- Welche negativen Auswirkungen haben Glücksspiele in den letzten 12 Monaten auf Ihre persönliche Situation gehabt? (Nennung mind. einer negativen Auswirkung)
- Waren Sie wegen Spielproblemen in den letzten 12 Monaten in Behandlung? (Nennung mind. einer Behandlung)
- Haben Sie jemals gegenüber Menschen, die Ihnen wichtig waren, über das Ausmass Ihres Spielens lügen müssen? (Beantwortung mit Ja)
- Haben Sie das Bedürfnis verspürt, mit einem immer höheren Geldeinsatz zu spielen? (Beantwortung mit Ja)
- Haben Sie sich schon über die Bemerkungen anderer geärgert, die Ihr Glücksspiel kritisiert haben? (Beantwortung mit Ja)
- An welchen Glücksspielen haben Sie in den letzten 12 Monaten in der Schweiz teilgenommen? (Nennung mind. zwei Glücksspielarten, die 2mal oder mehr pro Woche gespielt wurden)

Insgesamt konnte eine Person sieben Punkte erreichen. Beantwortet eine Person mindestens zwei Fragen mit Ja, zählt sie zu den möglicherweise abhängigen oder pathologischen Spielern. Wird mindestens eine Frage mit Ja beantwortet, ist die Person zu den problematischen Spielern zu zählen. Risikoarme Spieler sind Personen, die mindestens einmal in ihrem Leben gespielt haben aber nicht zu den beiden vorherigen Kategorien zählen. Die restlichen Personen sind Niemals-Spieler, das heisst Personen, die angeben nie in ihrem Leben gespielt zu haben. Risikoarme, problematische und pathologische Spieler zusammen ergeben jene Gruppe, die zu Beginn angegeben hat, jemals in ihrem Leben gespielt zu haben. Die Anteile der einzelnen Gruppen werden in Tabelle 14 dargestellt.

**Tabelle 14:** Risikoarme, problematische und möglicherweise pathologische beziehungsweise abhängige Spieler während der letzten 12 Monate, 2007 (N=14'393)

	Prävalenzschätzung (N=14'393) <sup>1</sup>		CH (gewichtet)
	n	%	
risikoarme Spieler	8'435	58.5	3'664'900
problematische Spieler	210	1.5	85'700
pathologische/abhängige Spieler	69	0.5	34'900
Jemals-Spieler (Total 3 Kat.)	8'714	60.5	3'785'500
Niemals-Spieler	5'679	39.5	2'401'200
<i>Total</i>	14'393	100	6'186'700

Anmerkung: <sup>1</sup> Skala 0 bis 4; Mittelwert 0.48; 95%-Konfidenzintervall: 0.48 – 0.49

Auf die möglicherweise pathologischen (abhängigen) Spieler entfallen insgesamt 0.5% (n=69); problematische Spieler hingegen sind 1.5% (n=210). Auf die risikoarmen Spieler entfallen 58.5% (n=8'435). Niemals-Spieler sind hingegen 39.5% (n=5'679). Dies ergibt hochgerechnet geschätzte 34'900 Personen der Schweizer Bevölkerung, die möglicherweise ein pathologisches beziehungsweise abhängiges Spielverhalten zeigen. Geschätzte 85'700 Personen hingegen zeigen ein problematisches und mehr als 6'050'000 Personen ein risikoarmes oder kein Spielverhalten. Damit kann angenommen werden, dass bei gesamthaft etwa 120'600 Personen ein exzessives Spielverhalten vorliegen könnte.

### 3.2.2 Negative Auswirkungen des Glücksspiels

Die meisten negativen Auswirkungen von Glücksspiel bei Personen, die während der letzten 12 Monate gespielt haben, entfallen auf Geldprobleme (n=22, 0.2%); etwas weniger wurden Medikamentenkonsum (n=14, 0.1%) und Auswirkungen auf die psychische Gesundheit (n=12, 0.1%) angegeben. Tabak- (n=9, 0.1%) und Alkoholkonsum (n=8, 0.1%) wurden etwa gleich oft genannt. Fünf und weniger Nennungen (unter 0.1%) entfallen auf Betreuung/Lohnpfändung, Scheidung/Trennung, Spielschulden, Konkurs, Verlust Arbeitsplatz/Arbeitslosigkeit, strafrechtliche Klage und Selbstmordversuch. Keine Person nannte kriminelle Handlungen (Tabelle 15).

**Tabelle 15:** Negative Auswirkungen des Glücksspiels während der letzten 12 Monate, 2007 (N=14'393; Mehrfachnennungen möglich)\*

Negative Auswirkungen	n	%
Geldprobleme	22	0.2
Medikamentenkonsum	14	0.1
Psychische Gesundheit	12	0.1
Tabakkonsum	9	0.1
Alkoholkonsum	8	0.1
Betreibung, Lohnpfändung	5	<0.1
Scheidung, Trennung	4	<0.1
Spielschulden	3	<0.1
Konkurs	2	<0.1
Verlust Arbeitsplatz, Arbeitslosigkeit	1	<0.1
Strafrechtliche Klage	1	<0.1
Selbstmordversuch	1	<0.1
Kriminelle Handlung	0	0.0
<i>Total Nennungen</i>	<i>82</i>	<i>---</i>

Anmerkung: \* die Spalten 'keine Antwort' mit n=2'476 (17.2%) und 'nicht gefragt (Filter)' mit n=11'872 (82.5%) werden nicht aufgeführt

Praktisch niemand gab an, im Zusammenhang mit Spielproblemen Hilfe gesucht zu haben (jeweils unter 0.1%). Von einigen wenigen Personen wurde der allgemeine Arzt oder die allgemeine Ärztin und ein stationärer Aufenthalt genannt (n=5 resp. n=4). Einzelne Nennungen wurden zu auf Suchtproblematik spezialisierte Institutionen, Freunde oder Bekannte, Beratungsstelle/Sozialdienst, Psychologe/in oder Psychotherapeut/in und Psychiater/In gemacht (je n=1). Nicht genannt wurden Selbsthilfegruppe, Schuldenberatungsstelle und die Kategorie 'andere' (Tabelle 16).

**Tabelle 16:** Behandlung von Spielproblemen während der letzten 12 Monate, 2007 (N=14'393; Mehrfachnennungen möglich)

Behandlung von Spielproblemen	n	%
allgemeiner Arzt / Ärztin	5	<0.1
stationärer Aufenthalt	4	<0.1
auf Suchtproblematik spezialisierte Institution	1	<0.1
Freunde oder Bekannte	1	<0.1
Beratungsstelle / Sozialdienst	1	<0.1
Psychologe/in / Psychotherapeut/in	1	<0.1
Psychiater/in	1	<0.1
Selbsthilfegruppe	0	<0.1
Schuldenberatungsstelle	0	<0.1
andere negative Auswirkungen	0	<0.1
keine Behandlung während der letzten 12 Monate	150	1.0
<i>Total Nennungen</i>	<i>14</i>	<i>---</i>

Anmerkung: die Spalten 'keine Antwort' mit n=2360 (16.4%) und 'nicht gefragt (Filter)' mit n=12'022 (83.5%) werden nicht aufgeführt

### 3.2.3 Verursachung von Glücksspielproblemen

Eine Übersicht über Probleme aufgrund der verschiedenen Spielangebote gibt Tabelle 17. Die meisten Probleme wurden im Zusammenhang mit Internetspielen (n=36, 0.3%) genannt, gefolgt von Lotterien und Wetten (n=28, 0.2%). Von 15 Personen wurden Probleme im Zusammenhang mit Glücksspielen im Casino angekreuzt (0.1%) und von 11 Personen mit Glücksspielen ausserhalb Casinos (0.1%). Problemen im Zusammenhang mit Glücksspielen im Internet wurde am wenigsten oft genannt (n=6, weniger als 0.1%). Keine Probleme aufgrund von Glücksspielen während der letzten 12 Monate wurden explizit von 6'475 Personen erwähnt (45.0%).

**Tabelle 17:** Wahrgenommene Probleme aufgrund der verschiedenen Spielangebote während der letzten 12 Monate, 2007 (N=14'393; Mehrfachnennungen möglich)

Wahrnehmung Probleme	n	%	CH (gewichtet)
Glücksspiele im Casino	15	0.1	---
Lotterien/Wetten	28	0.2	---
Glücksspiele ausserhalb Casinos	11	0.1	---
Glücksspiele im Internet	6	<0.1	---
Internetspiele	36	0.3	19'900

Anmerkung: die Spalten 'keine Antwort' mit n=2'442 (17.0%) und 'nicht gefragt (Filter)' mit n=11'872 (82.5%) werden nicht aufgeführt

Von Problemen im Zusammenhang mit Internetspielen sind rund 19'900 Personen betroffen. Die anderen Probleme im Zusammenhang mit den Spielarten können aufgrund der zu kleinen Anzahl n nicht hochgerechnet werden.



### 3.3. Anzahl Spielsperren

Eine weitere Fragestellung der vorliegenden Arbeit betrifft die Auswirkung der Spielsperren für Schweizerische Casinos beziehungsweise für die betroffenen Personen.

Insgesamt gaben 27 Personen an (0.2%) gegenwärtig in der Schweiz gesperrt zu sein. Dieser Anteil entspricht hochgerechnet etwa 18'400 Personen der Schweizer Bevölkerung. Allerdings ist die n-Anzahl zu gering, um zuverlässige Aussagen dazu zu machen.

Etwas mehr Frauen (n=15) als Männer (n=12) geben an, gesperrt zu sein; die Spielsperren betreffen mehrheitlich Erwachsene im normalen, erwerbstätigen Alter (15 bis 19 Jahre n=2; 20 bis 39 Jahre n=9; 40 bis 64 Jahre n=12; 65 bis 79 Jahre n=4; und 80 bis 99 Jahre, n=0). Mehr als zwei Drittel der Spielsperren entfallen auf Personen, die eine Ausbildung der Sekundarstufe II haben (n=20; Obligatorische Schule n=1; Tertiärstufe n=6). Personen mit ganz niedrigen Haushaltseinkommen sind nicht gesperrt (0 bis 3'000 n=0; 3'001 bis 5'000 n=4; 5'001 bis 7'000 n=3; 7'001 bis 9'000 n=5; 9'001 bis 11'000 n=2; 11'001 und mehr n=1). Wird das Nettoeinkommen betrachtet, verteilen sich die Spielsperren mehrheitlich auf die mittleren bis tiefen Einkommen (0 bis 1'000 n=5; 1'001 bis 3'000 n=4; 3'001 bis 5'000 n=7; 5'001 bis 7'000 n=3; 7'001 bis 9'000 n=1, 9'001 und mehr n=0). Sowohl die Angaben beim Haushaltseinkommen als auch beim Nettoeinkommen müssen vorsichtig interpretiert werden, da nicht alle gesperrten Personen Angaben zum Einkommen gemacht haben (vorhanden n=15 resp. n=20). Die meisten Spielsperren entfallen auf Schweizer (CH n=23; andere Nationalitäten n=4). Eine Übersicht zu den soziodemographischen Angaben findet sich im Anhang (Anhangtabelle B5).

### 3.4. Triangulation mit anderen Datenquellen

Über die reine Analyse der Daten aus der SGB 2007 und 2002 hinaus sollen auch andere Forschungsergebnisse für eine Interpretation der Befunde herangezogen werden.

Wie weiter oben beschrieben wurde, hat sich die Anzahl der Häufigspieler von 2002 bis 2007 wenig verändert (Zunahme um 0.8%). In Bezug auf die Prävalenzen entsprechen die Resultate der SGB 2007 ungefähr jenen von Bondolfi et al. (2008). Sie weisen 0.5% pathologische Spieler und 0.8% problematische Spieler aus und betonen, dass sich die Anteile seit 1998 nicht verändert hätten. Der Anteil der möglicherweise pathologischen beziehungsweise abhängigen Spieler der SGB 2007 liegt gleich hoch, nämlich bei 0.5%. Sie weist hingegen etwas mehr problematische Spieler aus, nämlich 1.5%.

Weiter schätzen die Angaben zu den Spielsperren der SGB 2007 die tatsächlichen Spielsperren aus dem Jahr 2007 relativ gut, wenn auch eine leichte Unterschätzung vorliegt. Tatsächlich waren Ende 2007 20'139 Personen als gesperrt gemeldet (interne Angaben der ESBK, 2009). Die Angaben aus der SGB 2007 weisen hochgerechnet etwa 18'400 Personen aus, die von einer Spielsperre betroffen sind.

In Bezug auf die Ausgaben kann nur eine erste sehr grobe Schätzung vorgenommen werden. Werden die Angaben der Befragten der SGB 2007 hochgerechnet, so ergeben sich für das Jahr 2007 Ausgaben in der Höhe von CHF 1'500'000'000. Die Einnahmen aus Lotterien und Casinos alleine liegen bei über zwei Milliarden Franken. Die selbstberichteten Ausgaben stellen wohl eine deutliche Unterschätzung der tatsächlichen Ausgaben für Glücksspiel dar.

### 4. Diskussion und Ausblick

Es gibt verschiedene Herangehensweisen, die Problemlast, die durch Glücksspiel in der Schweiz entsteht, zu schätzen.

Insgesamt geben fast zwei Drittel der befragten Personen an (60.5%), jemals in ihrem Leben gespielt zu haben. Zwei von fünf Personen spielten sogar während der letzten 12 Monate (41.9%). Der Anteil an Häufigspielern, das heisst Personen, die mehr oder weniger wöchentlich spielten, hat sich seit 2002 geringfügig erhöht. Etwa jeder fünfte Spieler spielte im Jahr 2007 regelmässig mindestens wöchentlich (+0.8% von 17.2% im Jahr 2002 auf 18.0% im Jahr 2007).

Ein weiterer, epidemiologischer Indikator für die Problemlast ist die Anzahl der möglicherweise pathologischen beziehungsweise abhängigen und problematischen Spieler. Die Prävalenz für Glücksspiel wurde aus den Daten der SGB 2007 annäherungsweise berechnet, wobei sieben mögliche Kriterien herangezogen wurden. Etwa 0.5% der Befragten sind möglicherweise pathologische oder abhängige Spieler und 1.5% wahrscheinlich problematische Spieler. Insgesamt liegt der Anteil an exzessiven Spielern – den möglicherweise pathologischen beziehungsweise abhängigen Spielern und den problematischen Spielern zusammen – also bei 2.0%. Dies entspricht geschätzten 120'600 Personen der Schweizer Bevölkerung. Etwa 2'400'000 Personen spielen hochgerechnet überhaupt nie in ihrem Leben und etwa 3'650'000 Personen sind den risikoarmen Spielern zuzurechnen. Diese Zahlen sind in Übereinstimmung mit der internationalen Literatur und entsprechen auch innerhalb akzeptierbarer Toleranzgrenzen weiteren in der Schweiz durchgeführten Studien, wie wir bereits ausgeführt haben.

Die Angebote zu Glücksspiel sind sehr vielfältig. Lotterien und Wetten werden von den Befragten mit grossem Abstand am meisten genutzt (39.0%). Zwischen 5% und 10% nutzen Internetspiele ohne Geldeinsatz und Glücksspiele in und ausserhalb Casinos. Immerhin 3.4% nutzen Glücksspiele im Internet und auf illegale Spiele entfallen 0.4%. Am häufigsten werden also Glücksspiele gespielt, die überall verfügbar sind und, in Massen genutzt, kein übermässiges Abhängigkeitspotenzial haben. Glücksspiele, die an spezifische Orte gebunden sind oder legale Grenzen ausreizen, werden deutlich weniger genutzt, dürften aber ein entsprechend höheres Risiko aufweisen, oder auch zu Problemen führen. Als Indikator dafür können zum Teil die höheren Ausgaben für diese Art Spiele angeführt werden.

Ein besonderes Augenmerk ist dabei auf Glücksspiele im Internet und Internetspiele zu richten. Da auch viele Internetspiele zum Beispiel für den Ankauf von Avatars, also Spielfiguren, Geld verlangen, ist zu fragen, wie die von dieser Art Spiel berichteten Probleme eingeschränkt werden können.

Auf Glücksspiele und andere Spiele im Internet sollte zukünftig eingehender eingegangen werden. Sie wurden in der SGB 2007 erstmals erfasst und bilden nun eine Grundlage, um zukünftig Trends in der Nutzung verfolgen zu können.

Personen, die mehrere Angebote gleichzeitig nutzen, dürften tendenziell von einer grösseren Problemlast betroffen sein als jene, die nur ein Angebot nutzen. Mehrere Angebote werden von insgesamt 12.3% genutzt (1'769 Personen).

Neben den Angeboten in der Schweiz gibt es nahe der Grenze zur Schweiz in den umliegenden Ländern eine beträchtliche Menge an Spielangeboten. 5.7% der Befragten nutzen Lotterien und Wetten im Ausland, 2.1% Casinos und 0.7% geben an, andere Geldspiele im Ausland genutzt zu haben. Die Anteile an Personen, die Casinos und Lotterien oder Wetten ausschliesslich im Ausland nutzen, liegen mit unter 1% relativ tief (0.7% resp. 0.2%). Etwas mehr Personen nutzen hingegen Angebote sowohl im In- wie auch im Ausland (Casino 1.5%, Lotterien/Wetten 5.5%). Mit Abstand am meisten werden aber weiterhin Spielangebote in der Schweiz selber genutzt (Casino 4.7%, Lotterien/Wetten 33.3%).

Probleme im Zusammenhang mit den verschiedenen Spielangeboten werden vor allem im Zusammenhang mit Glücksspielen im Internet und Internetspielen genannt (0.3%), gefolgt von Problemen im Zusammenhang mit Lotterien und Wetten (0.2%).

Auf die einzeln aufgeführten negativen Auswirkungen von Glücksspiel entfallen relativ wenig Nennungen. Nur vereinzelt werden Geldprobleme, Medikamentenkonsum, Einflüsse auf die psychische Gesundheit, Tabakkonsum und Alkoholkonsum genannt. Und die in der Schweiz vorhandenen Angebote zur Behandlung von Spielproblemen werden anscheinend so gut wie gar nicht genutzt, zumindest nicht von den in der SGB 2007 Befragten.

Mögliche Gründe dafür könnten sein, dass das eigene Verhalten nicht als problematisch erkannt und damit auch keine Notwendigkeit gesehen wird, Hilfe zu suchen. Auch kann die Kenntnis von Hilfsangeboten zu gering sein oder aber die Schwelle der Angebote zu hoch liegen.

Weiter geben insgesamt 0.2% der Befragten an, in Schweizer Casinos gesperrt zu sein. Dies entspricht hochgerechnet knapp 18'400 Personen der Schweizer Bevölkerung. Dies ist möglicherweise ein Hinweis darauf, dass selbst bei anonymen Befragungen Spielprobleme unterschätzt werden, liegt doch die tatsächliche Zahl der Spielsperren bei 20'139 (Ende 2007). Die Anzahl der gesperrten Spieler ist insgesamt zwar eine gute, aber immer noch unterschätzende Annäherung an die tatsächlich gesperrten Personen.

Vielfach werden für Glücksspiele kleine oder mittlere Beträge ausgegeben. Jeder Fünfte gibt weniger als 10 Franken aus (20.5%), während etwas weniger als jeder Vierte zwischen 10 und 100 Franken ausgibt (17.8%). Immerhin 1.8% geben mehr als 100 Franken pro Monat aus. Die Ausgaben variieren je nach Spielart: In Casinos werden beispielsweise deutlich mehr hohe Beträge ausgegeben als bei Lotterien und Wetten. Die Ausgaben in den Casinos und für Lotterien alleine werden auf etwa zwei Milliarden Franken beziffert. Eine Grobschätzung der Ausgaben für *alle* Spielangebote aufgrund der Angaben in der SGB 2007 kommt hingegen auf etwa 1'500'000'000 Franken, ein deutlich niedrigerer Wert.

Der Vergleich der Resultate der SGB 2007 mit nationalen und internationalen Studien zeigt, dass die Prävalenz beziehungsweise die Problemlast des Glücksspiels tendenziell unterschätzt wird. Man kann also davon ausgehen, dass die oben genannten Angaben der Befragten beziehungsweise der Schweizer Bevölkerung tendenziell zu tief sind. Das heisst, dass angenommen werden kann, dass es *mindestens* 120'600 exzessiv Spielende in der Schweiz gibt. Im internationalen Vergleich liegen die Prävalenzen der Schweiz im Rahmen, tendenziell aber eher im tiefen Bereich. Die Prävalenzen sind im Allgemeinen sowohl über die Zeit als auch über die Länder hinweg eher stabil.

Auch beim Vergleich mit anderen Erhebungen der Schweiz zeigen sich leichte Unterschiede. Bondolfi et al. weisen 0.5% möglicherweise pathologische und 0.8% problematische Spieler

aus (Bondolfi et al., 2008). In der SGB 2007 hingegen liegen die entsprechenden Werte bei 0.5% und 1.5%.

Daher wäre es sinnvoll in einer gesonderten Studie ein Gewicht für die Unterschätzung von Spielproblemen zu entwickeln, um für die Planung von Massnahmen besser gewichtete Schätzungen abgeben zu können.

Zum Abschluss soll auf einige Einschränkungen hingewiesen werden, welche die Resultate beeinflussen können.

Die Daten der Schweizerischen Gesundheitsbefragung von 2002 und 2007 sind wegen der unterschiedlichen Fragestellungen nicht direkt vergleichbar. Trend- beziehungsweise vergleichende Aussagen können also nicht oder nur unter grossen Einschränkungen gemacht werden. Nur eine Beibehaltung derselben Fragestellung über mehrere Befragungswellen erlaubt eine Übersicht über die Entwicklung des Glücksspiels in der Schweiz.

In der SGB 2007 wurde kein geeignetes Instrument zur Erfassung der Prävalenzen in der gesamten Bevölkerung eingesetzt, das heisst ein grosser Teil der Befragten beantwortete die Fragen des Erweiterten Lie/Bet nicht. Dies erschwert den Vergleich mit andern, nationalen und internationalen Studien. Eine derartige Strategie der Filterung mag aus ökonomischen Gründen sinnvoll erscheinen, erschwert aber die Interpretierbarkeit der Resultate. Eine vergleichbar ökonomische Studie, welche die Erfassung der Prävalenzen in der gesamten Bevölkerung erlauben würde, könnte als Anhang zum nationalen Tabakmonitoring (Instrument finanziert vom Bundesamt für Gesundheit bzw. Tabakpräventionsfonds) mit 10'000 Befragten jährlich konzipiert werden. Als Ergänzung zur Validierungsstudie des Erweiterten Lie/Bet könnte hier auch einmalig der SOGS (South Oaks Gambling Screen) mitgeführt werden.

Ein weiterer Faktor für die tendenzielle Unterschätzung der Prävalenzen liegt möglicherweise darin, dass es sich bei Glücksspiel - also beim risikoarmen beziehungsweise problematischen oder pathologischen Spielen - um ein Verhalten handelt, das stigmatisiert und die Erreichbarkeit vorbelasteter Personen eingeschränkt ist (siehe auch Kapitel 2). Um die Prävalenz beziehungsweise die Problemlast genauer schätzen zu können, sind spezifische Untersuchungen in betroffenen Gruppen nötig, also zum Beispiel in Casinos und an Lottostellen, respektive Automaten.

Die zum Teil doch recht hohe Anzahl an fehlenden Werten, also die Nicht- Beantwortung von Fragen, obwohl sie vorgelegt wurden, ist möglicherweise ein Hinweis auf die obene erwähnte Stigmatisierung von Glücksspiel.

Erfreulich ist, dass erstmals in der Schweiz im Rahmen einer Schweizerischen Gesundheitsbefragung vertiefte Aussagen zur Verteilung von Glücksspiel in der Schweiz anhand einer grossen Stichprobe gemacht werden können. Ein Vergleich der Angaben der SGB 2007 mit zukünftigen Daten wird genauere Aussagen über die Entwicklungen über die Zeit erlauben, beispielsweise im Zusammenhang mit Glücksspielen im Internet und Internetspielen.

## Referenzen

- Abbott, M. W. and B. McKenna (2000). "Gambling and problem gambling among recently sentenced women in New Zealand prisons." *Journal of Gambling Studies* 21(4): 559.
- Abbott, M. W., B. G. McKenna, et al. (2000). "Gambling and problem gambling among recently sentenced males in four New Zealand prisons." *Journal of Gambling Studies* 21(4): 537-558.
- Abbott, M. W. and B. McKenna (2000). "Gambling and problem gambling among recently sentenced women in New Zealand prisons." *Journal of Gambling Studies* 21(4): 559.
- Abbott, M. W., B. G. McKenna, et al. (2000). "Gambling and problem gambling among recently sentenced males in four New Zealand prisons." *Journal of Gambling Studies* 21(4): 537-558.
- Abbott, M. W., R. A. Volberg, et al. (2004). A review of research on aspects of problem gambling: final report. Auckland, Auckland: Gambling Research Center, Auckland University of Technology.
- Abbott, M. W., R. A. Volberg, et al. (2004). "Comparing the New Zealand and Swedish national surveys of gambling and problem gambling." *Journal of Gambling Studies* 20: 237-258.
- Audet, C., D. St-Laurent, et al. (2003). Evaluation du programme expérimental sur le jeu pathologique. Rapport 7. Monitoring évaluatif - indicateurs d'implantation - données rétrospectives. Montréal, Institut national de santé publique du Québec.
- Australian Institute for Gambling Research AIGR (2002). "Survey of the Nature and Extent of Gambling and Problem Gambling in the ACT." from <http://www.gamblingandracing.act.gov.au>
- BfS (2003). Schweizerische Gesundheitsbefragung 2002. Die Erhebungsmethode in Kürze. Bern, Bundesamt für Statistik.
- BfS (2008). Die Schweizerische Gesundheitsbefragung 2007 in Kürze. Konzept, Methode, Durchführung. Bern, Bundesamt für Statistik.
- Biernacki, P. (1981). "Snowball sampling. Problems and techniques of chain referral sampling." *Sociological Methods and Research* 10 (2): 141-163.
- Bishop, Y. M. M., S. E. Feinberg, et al. (1975). "Estimating the size of a closed population", in *Discrete Multivariate Analysis: Theory and Practice*. Cambridge, Massachusetts, MIT Press.
- BJ (2008). Lotteriestatistik 2007. Bern, Bundesamt für Justiz.
- Blaszczynski, A. and Z. Steel (1998). "Personality disorders among pathological gamblers." *Journal of Gambling Studies* 14: 51-71.
- Bondolfi, G., C. Osiek, et al. (2000). "Prevalence estimates of pathological gambling in Switzerland." *Acta Psychiatrica Scandinavica* 101: 473-475.
- Bonett, D. G., J. A. Woodward, et al. (1986). "A linear model for estimating the size of a closed population." *British Journal of Mathematical and Statistical Psychology* 39: 28-40.
- Brownie, C. (1987). "Reader reaction - recent models for mark-recapture and mark-resighting." *Biometrics* 43: 1017-1022.
- Chao, A. (1987). "Estimating the population size for capture-recapture data with unequal catchability." *Biometrics* 43: 783-791.
- Chevalier, S. and D. Allard (2001). *Jeu pathologique des joueurs problématiques. Le jeu à Montréal*. Montréal, RRSSS de Montréal-Centre et DSP Montréal.
- Chevalier, S., D. Hamel, et al. (2004). *Comportements de jeu et jeu pathologique selon le type de jeu au Québec en 2002*. Montréal et Québec, InSPQ et Université de Laval.
- Cormack, R. M. (1986). "Log-linear models for capture-recapture." *Biometrics* 45: 395-413.

- Cowan, C. D. and D. Malec (1986). "Capture-recapture models when both sources have clustered observations." *Journal of the American Statistical Association* 81 (394).
- Cox, B. J., N. Yu, et al. (2005). "A national survey of gambling problems in Canada. ." *Canadian Journal of Psychiatry* 50: 213-217.
- Crockford, D. N. and N. El-Guebaly (1998). "Psychiatric comorbidity in pathological gambling: A critical review." *Canadian Journal of Psychiatry* 43: 43-50.
- Cunningham-Williams, R. M., L. B. Cottler, et al. (1998a). "Taking Chances: problem gamblers and mental health disorders - results from the St. Louis Epidemiologic Catchment Area Study." *American Journal of Public Health* 88: 1093-1096.
- Cunningham-Williams, R. M., L. B. Cottler, et al. (2000). "Problem gambling and comorbid psychiatric and substance use disorders among drug users recruited from drug treatment and community settings." *Journal of Gambling Studies* 16: 347-376.
- Dowling, N., D. Smith, et al. (2005). "Electronic gaming machines: Are they the 'crack-cocaine' of gambling?" *Addiction* 100: 33-45.
- ESBK (2007). "Jahresbericht 2006." Retrieved 15. Nov, 2008, from [www.esbk.admin.ch/esbk/de/home/dokumentation/medienmitteilungen/2008.html](http://www.esbk.admin.ch/esbk/de/home/dokumentation/medienmitteilungen/2008.html).
- ESBK (2008). "Jahresbericht 2007." Retrieved 15. Nov, 2008, from [www.esbk.admin.ch/esbk/de/home/dokumentation/medienmitteilungen/2008.html](http://www.esbk.admin.ch/esbk/de/home/dokumentation/medienmitteilungen/2008.html).
- Ferris, J. and H. Wynne (2001). *The Canadian problem gambling index. Final report.* Ottawa, Canadian Centre on substance abuse.
- Fewell, Z., G. Davey Smith, et al. (2007). "The impact of residual and unmeasured confounding in epidemiologic studies: A simulation study." *American Journal of Epidemiology* 166: 646-665.
- Goodman, L. (1961). "Snowball sampling." *The Annals of Mathematical Statistics* 32: 148-170.
- Haber, M. (1986). "Testing for pairwise independence." *Biometrics* 42: 429-435.
- Harbord, R. M., M. Egger, et al. (2006). "A modified test for small study effects in meta-analyses of controlled trials with binary endpoints." *Statistics in Medicine* 25: 3443-3457.
- Hing, N. and H. Breen (2002). "A profile of gaming machine players in clubs in Sydney, Australia." *Journal of Gambling Studies* 18: 185-205.
- Hook, E. B. and R. R. Regal (1992). "Effects of variation in probability of ascertainment by sources upon 'capture-recapture' estimates of prevalence." *American Journal of Epidemiology* 137 (10).
- Hook, E. B. and R. R. Regal (1995). "Capture recapture methods in epidemiology: methods and limitations", *Epidemiologic Reviews*.
- Houle, V. and I. Paradis (2007). *Avis de santé publique sur l'implantation des salons de jeux au Québec*, Les Directeurs régionaux de santé publique.
- Jacques, C., R. Ladouceur, et al. (2000). "Impact of availability on gambling: A longitudinal study." *Canadian Journal of Psychiatry* 45: 810-815.
- Jetté, M. (2002). "Enquête: description et méthodologie, setion I - Logistique d'enquête et collectes longitudinales" dans l'étude longitudinale d développement des enfant du Québec (ELDEQ 1998-2002) - De la naissance à 29 mois. Québec, Institut de la statistique du Québec: vol. 2, no 1.
- Klingemann H. and Schweizer B. (2007). "Wie alkohol- und rauchfreundlich sind Schweizer Casinos? Sozialkonzepte zwischen Anspruch und Realität." *abhängigkeiten* 13(1): 50-66.
- Korn, D. A., R. Gibbins, et al. (2003). "Framing public policy towards a public health paradigm for gambling." *Journal of Gambling Studies* 19: 235-256.
- Korn, D. A. and H. J. Shaffer (1999). "Gambling and the health of the public: Adopting a public health perspective." *Journal of Gambling Studies* 15: 289-365.
- Kowalchuk, R. K. and K. H.J. (2001). "Mixed-model pairwise multiple comparisons of repeated measures means." *Psychol Methods* 2001 6: 282-296.

- Künzi, K., T. Fritschi, et al. (2004). Glücksspiel und Spielsucht in der Schweiz. Bern, Switzerland, Büro BASS.
- Ladouceur, R., C. Jacques, et al. (2005). "Prevalence of pathological gambling in Quebec in 2002." *Canadian Journal of Psychiatry* 50: 451-456.
- Ladouceur, R., C. Sylvain, et al. (2006). "Pathological gamblers: Inpatients' versus outpatients' characteristics." *Journal of Gambling Studies* 22(4): 443-450.
- Le Centre de référence du Grand Montréal (2006). Rapport annuel 2005-2006. Montréal, Centre de référence du Grand Montréal.
- Lepage, C. M. P., R. P. Ladouceur, et al. (2000). "Prevalence of problem gambling among community service users." *Community Mental Health Journal* 36: 597-601.
- Lesieur, H. R. and S. B. Blume (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. and S. B. Blume (1990). "Characteristics of pathological gamblers identified among patients on a psychiatric admissions service." *Hospital & Community Psychiatry* 41: 1009-1012.
- Lotto-Québec (2006). Loto-Québec. Rapport annuel. Montreal.
- MacKay, T.-L. (2005). "Betting on youth: Adolescent Internet gambling in Canada. Presented at the Discovery 2005, Niagara Falls, ON." Retrieved September 25, 2006, from [www.responsiblegambling.org/articles/Terri\\_Lynn\\_MacKay\\_discovery\\_2005.pdf](http://www.responsiblegambling.org/articles/Terri_Lynn_MacKay_discovery_2005.pdf).
- Mateja, W., R. Wilson, et al. (1998). "A survey of gambling in Delaware." from <http://www.udel.edu/healthserpolresgrp/gamrepchp1.pdf>.
- Miller, M. A. R. M. and J. M. Westermeyer (1996). "Gambling in Minnesota." *American Journal of Psychiatry* 153: 845.
- Molo Bettelini, C., M. Alippi, et al. (2000). Il gioco patologico in Ticino: uno studio epidemiologico (An investigation into pathological gambling). Mendrisio, Centro di documentazione e ricerca OSC: 47, 48.
- Mongeau, P., J. Saint-Charles, et al. (2005). Une approche communicationnelle de la problématique des appareils électroniques de jeu dans la région montréalaise. Montréal, RRSSS de Montréal-Centre, UQAM.
- Nichols, L. A. and R. Nicki (2004). "Development of a psychometrically sound internet addiction scale: a preliminary step." *Psychology of Addictive Behaviors* 18 (4): 381-384.
- Office fédéral de la statistique (2002). Enquête suisse sur la santé. Neuchâtel, Office fédéral de la statistique.
- Office fédéral de la statistique (2004). Statistique administrative des hôpitaux et des établissements de santé non hospitaliers en 2002. Neuchâtel, Office fédéral de la statistique.
- Pellegrini S., Jaccard Ruedin H., et al. (2006). Coûts des établissements médico-sociaux et des services d'aide et de soins à domicile. Neuchâtel, Obsan.
- Poenaru, L., O. Simon, et al. (2007). "Clinique du jeu pathologique ou l'objet disponible aléatoirement: une perspective psychodynamique." *Psychotropes* 13: 177-188.
- Raylu, N. and T. P. Oei (2002). "Pathological gambling. A comprehensive review." *Clinical Psychology Review* 22: 1009-1061.
- Responsible Gaming Council (2006). Electronic gaming machines and problem gambling. Toronto, Responsible Gaming Council.
- Rihs, M., M. Andronicos, et al. (2006). Vulnérabilité par rapport au jeu de hasard et d'argent: Implications pour la prévention. Recherches de l'OFSP en matière de dépendances 2002-03. E. o. f. d. l. s. publique. Bern, Office fédéral de la santé publique 2006. 2/3: Prévention: 113-120.
- Schofield, G., K. Mummery, et al. (2004). "Epidemiological study of gambling in the non-metropolitan region of central Queensland." *Australian Journal of Rural Health* 12: 6-10.

- Sévigny, S., R. Ladouceur, et al. (2008). "Links between casino proximity and gambling participation, expenditure, and pathology." *Psychology of Addictive Behaviors* 22(2): 295-301.
- Shaffer, H. J. (2005). "From disabling to enabling the public interest: natural transitions from gambling exposure to adaptation and self-regulation." *Addiction* 100(9): 1227-1229.
- Shaffer, H. J. and M. N. Hall (2001). "Updating and refining prevalence estimates of disordered gambling behaviour in the United States and Canada." *Revue Canadienne de Sante Publique* 92: 168-172.
- Shaffer, H. J., M. N. Hall, et al. (1999). "Estimating the prevalence of disordered gambling behavior in the United States and Canada: a research synthesis." *American Journal of Public Health* 89(9): 1369-1376.
- Slutske, W. S., S. Eisen, et al. (2000). "Common genetic vulnerability for pathological gambling and alcohol dependence in men." *Archives of General Psychiatry* 57: 666-673.
- Smart, R. G. and J. Ferris (1996). "Alcohol, drugs and gambling in the Ontario adult population, 1994." *Canadian Journal of Psychiatry - Revue Canadienne de Psychiatrie* 41: 36-45.
- Sterne, J. A. C., P. Juni, et al. (2002). "Statistical methods for assessing the influence of study characteristics on treatment effects in "meta-epidemiological" research." *Statistics in Medicine* 21: 1513-1524.
- Stucki, S. and M. Rihs-Middel (2007). "Prevalence of adult problem and pathological gambling between 2000 and 2005: An Update." *Journal of Gambling Studies* 23(3): 245-257.
- The American Psychiatric Association APA (1994). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-IV)* Washington, DC, American Psychiatric Association.
- The International Working Group for Disease Monitoring and Forecasting "Capture-recapture and multiple record systems estimation I: history and theoretical development." *American Journal of Epidemiology* 142: 1047-1057.
- Tilling, K. and J. A. C. Sterne (1999). "Capture-recapture models including covariate effects." *American Journal of Epidemiology* 149(4): 392-400.
- Tilling, K., J. A. C. Sterne, et al. (2001). "Capture-recapture models including covariates: an application to estimation of the incidence of stroke." *International Journal of Epidemiology* 30: 1351-1359.
- Tomei, A., S. Hardegger, et al. (2009). Validation du test Lie/Bet élargi en langue française pour le dépistage du jeu pathologique dans la population adulte. Rapport de recherche No. 1. Villars-sur Glâne, FERARIHS.
- UNODC (2003). *Estimating prevalence: indirect methods for estimating the size of the drug problem*. New York, United Nations, Office on Drugs and Crime.
- Van Meter, K. M. (1990). "Methodological and design issues: techniques for assessing the representatives of snowball samples." *National Institute of Drug Abuse Research Monograph* 98: 31-43.
- Volberg, R. A. (1994). "The prevalence and demographics of pathological gamblers: implications for public health." *American Journal of Public Health* 84: 237-241.
- Volberg, R. A. (2002). *Gambling and problem gambling in Nevada*. Northampton, MA, Gemini Research Ltd.
- Wardle, H., K. Sproston, et al. (2007). *British gambling prevalence survey*. Prepared for gambling commission. London, England, National Center for Social Research.
- Welte, J., G. Barnes, et al. (2001). "Alcohol and gambling pathology among U.S. adults: prevalence, demographic patterns and comorbidity." *Journal of Studies on Alcohol* 62: 706-712.
- Welte, J., G. M. Barnes, et al. (2002). "Gambling participation in the U.S.-Results from a national survey." *Journal of Gambling Studies* 18: 313-337.
- Wiebe, J., P. Mun, et al. (2006). *Gambling and problem gambling in Ontario 2005*. Guelph, ON, Ontario Problem Gambling Research Centre.



- Wiebe, J., E. Single, et al. (2001). "Measuring Gambling and Problem Gambling in Ontario." from <http://www.responsiblegambling.org/>.
- Wittes, J. T. (1974). "Capture-recapture methods for assessing the completeness of case ascertainment when using multiple information sources." *Journal of Chronic Diseases* 27: 25-36.
- Wolter, K. M. (1990). "Capture-recapture estimation in the presence of a known sex ratio." *Biometrics* 46: 157-162.
- Wood, R. and R. Williams (2005). "Problem gambling on the Internet: Characteristics, prevalence, and policy implications. Presented at the Discovery 2005." Retrieved September 25, 2006, from [www.responsiblegambling.org/articles/robert\\_wood\\_discovery\\_2005.pdf](http://www.responsiblegambling.org/articles/robert_wood_discovery_2005.pdf).

# Anhang

## A. Methoden

### A.1. Operationalisierung

Die in der Schweizerischen Gesundheitsbefragung 2007 verwendeten und in der vorliegenden Arbeit relevanten Eigenschaften und deren Operationalisierung soll hier kurz dargestellt werden. Die entsprechenden Itemnummern sind in Klammern angegeben.

#### A.1.1 Soziodemographie

Im telefonischen Interview wurden Geschlecht (SEX), Alter (TSODE02), Zivilstand (TSODE59), Haushaltsform (TSODE60 bis 67), Religion (TSODE68), Bildung (TSODE69 bis 74), Nationalität und Aufenthaltsstatus (TSODE56, 58 sowie 75 bis 80) und Einkommen (TSODE40 bis 52, sowie TFIUN5) erfragt.

#### A.1.2 Glücksspielnutzung

In der schriftlichen Befragung wurde die Nutzung von Glücksspielangeboten wie folgt erfasst. Zum einen wurde gefragt, ob jemals (SGLSP01) und innerhalb der letzten 12 Monate (SGLSP02) ein Glücksspiel gespielt wurde. Weiter wurde nach der Art der genutzten Angebote gefragt (Mehrfachnennung möglich). Für die verschiedenen Angebote (Spiele in Casinos, Lotterien und Wetten, Glücksspiele ausserhalb Casinos, Glücksspiele im Internet, sowie zur Differenzierung anderer Internetspiele ohne Geldeinsatz wurde auch die Häufigkeit der Nutzung erfragt (2mal oder mehr pro Woche, 1- bis 7mal pro Monat etc.; SGLSP03a bis s). Um die Problematik des grenzübergreifenden Glücksspiels genauer zu betrachten, wurde auch die Nutzung von ausländischen Glücksspielangeboten (Lotterien/Wettspiele, Casinos, andere, keine) innerhalb der letzten 12 Monate erfragt (SGLSP04a bis d). Weiter sollten die Befragten angeben, welchen Geldbetrag sie durchschnittlich monatlich für das Glücksspiel ausgeben (SGLSP05).

#### A.1.3 Spielsperre

In SGLSP06 ist kodiert, ob die befragte Person aktuell einer Spielsperre für die Schweizerischen Spielbanken unterliegt.

#### A.1.4 Glücksspielproblematik

Um die mit den einzelnen Spielarten verbundenen Risiken einschätzen zu können, wurde gefragt, welche Arten von Glücksspiel (Mehrfachnennung möglich) in den letzten 12 Monaten Probleme verursachten (SGLSP07a bis f). Die negativen Auswirkungen (Scheidung, Arbeitsplatzverlust, Geldprobleme, Spielschulden etc.) (SGLSP08a bis m) und die in den letzten 12 Monaten genutzten Behandlungseinrichtungen (SGLSP09a bis k) wurden erfasst (Mehrfachnennung möglich). Schliesslich sollen die Fragen des Erweiterten Lie-Bet-Screens (SGLSP10 bis 12) erlauben, Aussagen zur Schwere einer möglichen Glücksspielproblematik zu machen.

### A.2. Statistische Hypothesen

#### A.2.1 Nutzung des Spielangebots 2007

- 1. Anzahl Nutzer 2007:** Schätzung der Anzahl der Personen, die zum Zeitpunkt der Befragung 2007 jemals (SGLSP01) und innerhalb der letzten 12 Monate (SGLSP02) ein Glücksspielangebot genutzt haben.
- 2. Anzahl Nutzer 2002:** Schätzung der Anzahl der Personen, die zum Zeitpunkt der Befragung 2002 ein Glücksspielangebot genutzt haben.
- 3. Entwicklung 2002 bis 2007:** Hat die Nutzung von Glücksspielangeboten (12-Monats-Prävalenz) zwischen 2002 und 2007 zugenommen? Überprüfung der Unterschiedshypothese  $SGLSP02_{2007} > SGLSP02_{2002}$ .
- 4. Nutzer pro Spielangebot 2007:** Auf welche Spielangebote verteilen sich die Nutzer? Wie viele Personen haben in den letzten 12 Monaten folgende Angebote genutzt:
  - Casino (SGLSP03a-c)
  - Lotterien und Wetten (SGLSP03d-i)
  - Glücksspiele ausserhalb Casinos (SGLSP03j-m)
  - Illegale Spiele (SGLSP03l)
  - Glücksspiele im Internet (SGLSP03n-r)
  - andere Internetspiele (SGLSP03s)
- 5. Frequenz Nutzung pro Spielangebot 2007:** Mit welcher Frequenz werden die einzelnen Spielangebote genutzt? Hier nur Beschreibung der Stichprobe. Evtl. Beschränkung auf Spiele in Casinos und Lotterien.
- 6. Soziodemographische Daten Glücksspielnutzer:** Unterscheidet sich die Gruppe der Glücksspielnutzer von der Gesamtstichprobe bezüglich Geschlecht, Alter, Nationalität und sozialem Status?
- 7. Soziodemographische Daten Casinospieler und Lotterie- und Wettspieler:** Unterscheidet sich die Gruppe der Casino- und Lotteriegäste von der Gesamtstichprobe bezüglich Geschlecht, Alter, Nationalität und sozialem Status?
- 8. Ausgaben für Glücksspiele:** Wie hoch sind die Ausgaben insgesamt?
- 9. Ausgaben Casinospieler und Lotterie- und Wettspieler:** Wie hoch sind die Ausgaben von Spielern, die nur im Casino beziehungsweise Lotterien und Wetten spielen?

#### A.2.2 Glücksspielproblematik

- 1. Prävalenzschätzung:** Die Validierungsstudie (FERARIHS, 2009) liefert die Cut-Off-Points für die Einteilung der Scores in die Gruppen von pathologischen, problematischen und risikoarmen Spielern. Die Gruppengrösse wird auf die gesamte Schweiz hochgerechnet.
- 2. Negative Auswirkungen:** Berechnung der Häufigkeiten der von den Befragten genannten negativen Auswirkungen (SGLSP08a bis m)

**3. Wahrgenommene Probleme:** Erfassung der Häufigkeiten der von den Befragten genannten Probleme im Zusammenhang mit Spielangeboten (SGLSP07a bis f)

### **A.2.3 Spielsperre**

Hochrechnung der Anzahl gesperrter Spieler. Deskriptive Statistik zur Subgruppe von gesperrten Spielern bzgl. Nutzung anderer Spielangebote, der Problemlast und der genutzten Hilfsangebote.

## B. Anhangtabellen

**Anhangtabelle B1:** Signifikante soziodemographische Unterschiede bei der Nutzung der Spielangebote während der letzten 12 Monate, 2007 (N=14'393)

Spielangebote		Total	genutzt		nicht genutzt		sig.
		n	n	%	n	%	
<b>Lotterien/ Wetten</b>							
Nationalität	CH	12'529	4'931	39.4	7'598	60.6	*
	andere Nationalitäten	1'858	686	36.9	1'172	63.1	
	<i>Total</i>	<i>14'387</i>	<i>5'617</i>	<i>39.0</i>	<i>8'770</i>	<i>61.0</i>	
<b>illegale Spiele</b>							
Geschlecht	Männer	6'485	32	0.5	6'453	99.5	*
	Frauen	7'908	19	0.2	7'889	99.8	
	<i>Total</i>	<i>14'393</i>	<i>51</i>	<i>0.4</i>	<i>14'342</i>	<i>99.6</i>	
<b>Glücksspiele im Internet</b>							
Haushalts- einkommen	0 bis 3'000	441	19	4.3	422	95.7	*
	3'001 bis 5'000	1'699	49	2.9	1'650	97.1	
	5'001 bis 7'000	1'938	85	4.4	1'853	95.6	
	7'001 bis 9'000	1'503	42	2.8	1'461	97.2	
	9'001 bis 11'000	962	36	3.7	926	96.3	
	11'001 und mehr	1'158	32	2.8	1'126	97.2	
	<i>Total</i>	<i>7'701</i>	<i>263</i>	<i>3.4</i>	<i>7'438</i>	<i>96.6</i>	

Anmerkung: \* p<0.05

## Glücksspiel: Verhalten und Problematik in der Schweiz

**Anhangtabelle B2:** Signifikante soziodemographische Unterschiede zwischen Personen, die während der letzten 12 Monate gespielt haben und jenen, die dies nicht getan haben, 2007 (N=14'393)

Soziodemographische Angaben		Total	genutzt		nicht genutzt		sig.
		n	n	%	n	%	
Geschlecht	Männer	6'485	2'729	42.1	3'756	57.9	n.s.
	Frauen	7'908	3'307	41.8	4'601	58.2	
Alter	15 bis 19 Jahre	752	323	43.0	429	57.0	n.s.
	20 bis 39 Jahre	4'030	1'686	41.8	2'344	58.2	
	40 bis 64 Jahre	6'207	2'608	42.0	3'599	58.0	
	65 bis 79 Jahre	2'614	1'081	41.4	1'533	58.6	
	80 bis 99 Jahre	790	338	42.8	452	57.2	
Bildung	Obligatorische Schule	2'099	874	41.6	1'225	58.4	n.s.
	Sekundarstufe II	8'614	3'639	42.2	4'975	57.8	
	Tertiärstufe	3'671	1'516	41.3	2'155	58.7	
Haushalts- einkommen	0 bis 3000	441	188	42.6	253	57.4	n.s.
	3001 bis 5000	1'699	719	42.3	980	57.7	
	5001 bis 7000	1'938	816	42.1	1'122	57.9	
	7001 bis 9000	1'503	618	41.1	885	58.9	
	9001 bis 11'000	962	385	40.0	577	60.0	
	11'001 und mehr	1'158	472	40.8	686	59.2	
Nettoeinkommen	0 bis 1000	1'963	839	42.7	1'124	57.3	n.s.
	1001 bis 3000	3'241	1'362	42.0	1'879	58.0	
	3001 bis 5000	3'390	1'455	42.9	1'935	57.1	
	5001 bis 7000	1'853	776	41.9	1'077	58.1	
	6001 bis 9000	673	274	40.7	399	59.3	
	9001 und mehr	620	257	41.5	363	58.5	
Nationalität	CH	12'529	5'301	42.3	7'228	57.7	*
	andere Nationalitäten	1'858	732	39.4	1'126	60.6	
<i>Total</i>		<i>14'393</i>	<i>6'036</i>	<i>41.9</i>	<i>8'357</i>	<i>58.1</i>	

Anmerkung: \* p<0.05

## Glücksspiel: Verhalten und Problematik in der Schweiz

**Anhangtabelle B3:** Signifikante soziodemographische Unterschiede bei den Ausgaben für Glücksspiel, 2007 (N=14'393)

	Total	0 bis 9 Fr.		10 bis 99 Fr.		100 Fr. und mehr		ohne Angaben		sig.
	n	n	%	n	%	n	%	n	%	
Männer	6'485	1'386	21.4	1'104	17.0	121	1.9	3'874	59.7	*
Frauen	7'908	1'567	19.8	1'454	18.4	139	1.8	4'748	60.0	
<i>Total</i>	<i>14'393</i>	<i>2'953</i>	<i>20.5</i>	<i>2'558</i>	<i>17.8</i>	<i>260</i>	<i>1.8</i>	<i>8'622</i>	<i>59.9</i>	

Anmerkung: \*  $p < 0.05$

## Glücksspiel: Verhalten und Problematik in der Schweiz

**Anhangtabelle B4:** Signifikante Unterschiede bei den Ausgaben der Casinospieler und der Lotteriespieler, 2007 (N=14'393)

	Total		0 bis 9 Fr.		10 bis 99 Fr.		100 Fr. und mehr		ohne Angaben		sig.
	n		n	%	n	%	n	%	n	%	
<b>Casino</b>											
Casino gespielt	987		444	45.0	420	42.6	86	8.7	37	3.7	***
nicht gespielt	13'406		2'509	18.7	2'138	15.9	174	1.3	8'585	64.0	
<b>Lotterien/ Wetten</b>											
Lotterien gespielt	5'620		2'693	47.9	2'494	44.4	245	4.4	188	3.3	***
nicht gespielt	8'773		260	3.0	64	0.7	15	0.2	8'434	96.1	

Anmerkung: \*\*\* p<0.001



## Glücksspiel: Verhalten und Problematik in der Schweiz

**Anhangtabelle B5:** Soziodemographische Angaben der Personen mit Spielsperren, 2007 (N=14'393)

Soziodemographische Angaben		Total	gesperrt		nicht gesperrt	
		n	n	%	n	%
Geschlecht	Männer	6'485	12	0.2	6'473	99.8
	Frauen	7'908	15	0.2	7'893	99.8
Alter	15 bis 19 Jahre	752	2	0.3	750	99.7
	20 bis 39 Jahre	4'030	9	0.2	4'021	99.8
	40 bis 64 Jahre	6'207	12	0.2	6'195	99.8
	65 bis 79 Jahre	2'614	4	0.2	2'610	99.8
	80 bis 99 Jahre	790	0	0.0	790	100.0
Bildung	Obligatorische Schule	2'099	1	0.0	2'098	100.0
	Sekundarstufe II	8'614	20	0.2	8'594	99.8
	Tertiärstufe	3'671	6	0.2	3'665	99.8
Haushalts- einkommen	0 bis 3'000	441	0	0.0	441	100.0
	3'001 bis 5'000	1'699	4	0.2	1'695	99.8
	5'001 bis 7'000	1'938	3	0.2	1'935	99.8
	7'001 bis 9'000	1'503	5	0.3	1'498	99.7
	9'001 bis 11'000	962	2	0.2	960	99.8
	11'001 und mehr	1'158	1	0.1	1'157	99.9
Nettoeinkommen	0 bis 1'000	1'963	5	0.3	1'958	99.7
	1'001 bis 3'000	3'241	4	0.1	3'237	99.9
	3'001 bis 5'000	3'390	7	0.2	3'383	99.8
	5'001 bis 7'000	853	3	0.2	1'850	99.8
	6'001 bis 9'000	673	1	0.1	672	99.9
	9'001 und mehr	620	0	0.0	620	100.0
Nationalität	CH	12'529	23	0.2	12'506	99.8
	andere Nationalitäten	1'858	4	0.2	1'854	99.8
<b>Total</b>		<b>14'393</b>	<b>27</b>	<b>0.2</b>	<b>14'366</b>	<b>99.8</b>