

Glücksspiel: Verhalten und Problematik in der Schweiz

Schlussbericht

von Yvonne Eichenberger und Margret Rihs-Middel

August 2014

Inhaltsverzeichnis

Executive Summary	5
1 Einleitung.....	9
1.1 Hintergrund und Ziel der Studie	9
1.2 Definitionen	9
1.2.1 Definition des Pathologischen Glücksspiels in DSM und ICD	12
1.2.2 Kriterien der Diagnosestellung	13
1.2.3 Erfassung der Symptomatik in epidemiologischen Erhebungen	14
1.2.4 Erhebungsinstrumente	15
1.3 Prävalenzraten.....	19
1.3.1 Definition.....	19
1.3.2 Prävalenzstudien	19
1.3.3 Verbreitung von Glücksspiel in den europäischen Ländern	20
1.4 Problematik des Vergleichs von Prävalenzraten	22
1.4.1 Ethische Probleme	22
1.4.2 Dichte der Untersuchungen.....	22
1.4.3 Stichprobenfehler	23
1.4.4 Qualität der Studien	24
1.4.5 Unterschiedliche Definitionen für Glücksspiel	24
1.4.6 Verwendung verschiedener Instrumente.....	24
1.4.7 Erhebungsmethoden	24
1.4.8 Spielverhalten.....	25
1.4.9 Gegenprüfung.....	26
1.5 Geldspiel in der Schweiz.....	26
1.5.1 Spielbanken.....	27
1.5.2 Lotteriespiele	27
1.6 Massnahmen der Prävention und Behandlung.....	28
1.6.1 Spielsperren	28
1.6.2 Hotline- und Online-Unterstützung	28
1.6.3 Selbsthilfegruppen.....	28
1.6.4 Schuldenberatung	29
1.6.5 Psychologische und psychiatrische Betreuung und Behandlung	29
1.7 Forschungsfragen.....	30

1.7.1	Schätzung der Lebenszeitprävalenz der Nutzerinnen und Nutzer von Geldspielangeboten in der Schweiz 2012	30
1.7.2	Schätzung der 12-Monatsprävalenz der Nutzung von Geldspielen	30
1.7.3	Vergleich des Anteils an Häufigspielerinnen und -Spielern mit den Erhebungen 2002, 2007 und 2012	31
1.7.4	Frequenz der Nutzung pro Spielangebot 2012.....	31
1.7.5	Merkmale von Spielenden und Nicht-Spielenden.....	32
1.7.6	Prävalenzschätzung des exzessiven Geldspiels.....	32
1.8	Zusammenfassung.....	33
2	Methodisches Vorgehen	34
2.1	Stichprobenziehung.....	35
2.2	Aufbau der Befragungen	36
2.3	Vergleichbarkeit der Befragungen von 2002, 2007 und 2012	37
2.4	Aufbereitung und Auswertung der Daten.....	45
2.4.1	Zur Auswertung verwendete Software	45
2.4.2	Vergleiche von Personen mit und ohne Geldspielverhalten	46
2.5	Die Stichprobe 2012.....	47
2.5.1	Charakterisierung der Stichprobe 2012.....	49
2.5.2	Merkmale von Geldspielenden und Niemals-Spielenden.....	51
2.5.3	Merkmale von Geldspielenden und Nicht-Nutzenden während der letzten 12 Monate	52
2.5.4	Vergleich von Einfach- und Mehrfachnutzern.....	56
2.6	Zusammenfassung.....	57
3	Ergebnisse.....	59
3.1	Lebenszeitprävalenz von Geldspiel	59
3.1.1	Lebenszeitprävalenz des Geldspiels 2012.....	60
3.1.2	Lebenszeitprävalenz von Glücksspiel 2007	61
3.1.3	Vergleich der Lebenszeitprävalenzen von 2002, 2007 und 2012.....	61
3.2.	12-Monats-Prävalenz von Geldspielen.....	61
3.2.1	Prävalenz von Geldspiel 2012 während der letzten 12 Monate	61
3.2.2	Vergleich der 12-Monats-Prävalenzen von 2007 und 2012	62
3.2.3	Häufigspielende 2002, 2007 und 2012.....	63
3.2.4	Nutzung der einzelnen Geldspiele 2012.....	64
3.2.5	Häufigspielerinnen und Häufigspieler.....	67
3.3	Geldspielproblematik	71

3.3.1	Schätzung der Problembelastung 2012	71
3.3.2	Problembelastung 2007.....	73
3.3.3	Schätzung der Problembelastung im Vergleich von 2007 und 2012.....	73
3.3.4	Problemeinschätzung durch die Befragten aufgrund von Geldspiel.....	75
3.3.5	Behandlung von Glücksspielproblemen	78
3.4	Spielsperren	79
3.5	Zusammenfassung.....	81
4	Diskussion der Ergebnisse und Ausblick	82
4.1	Methodische Aspekte	82
4.2	Befunde zu den Forschungsfragen.....	82
4.2.1	Prävalenzen.....	82
4.2.2	Häufig Spielende	83
4.2.3	Nutzung der Spielangebote	83
4.2.4	Prävalenzschätzung des Exzessiven Geldspiels	84
4.3	Triangulation mit anderen Ergebnissen und Datenquellen.....	85
4.4	Vergleich mit dem Ausland	87
5	Abschliessende Bemerkungen	88
6	Referenzen.....	89
	Anhang A: Zusätzliche Informationen	94
	Anhang B: Tabellen.....	96

Executive Summary

Der vorliegende Bericht beschreibt das Geldspielverhalten in der Schweiz auf der Grundlage der Daten der Schweizerischen Gesundheitsbefragung (SGB) des Jahres 2012, wobei auch die Erhebungen der Jahre 2007 und 2002 teilweise berücksichtigt werden.

- **Zuverlässigere Schätzung 2012**

Im Jahr 2012 konnte eine grössere Stichprobe von Personen schriftlich befragt werden (18'357 Personen) als im Jahr 2007 (14'393 Personen). Aufgrund von Änderungen im Erhebungsverfahren durch das Bundesamt für Statistik (BFS) haben zudem 2012 mehr Menschen, 13'578 Personen, detaillierte Fragen zum Geldspiel beantwortet als 2007 (6'036 Personen; für einige Fragen waren es 2'521 Personen). Durch die grössere Stichprobe und die Tatsache, dass 2012 mehr Personen zum Geldspielverhalten befragt werden konnten, ist davon ausgehen, dass sich 2012 die Schätzungen noch etwas besser den Verhältnissen in der Bevölkerung annähern als dies 2007 der Fall war.

- **Zunahme der Lebenszeitprävalenz entspricht den Erwartungen**

Die Zahl der Personen, die angeben, jemals im Leben gespielt zu haben, Lebenszeitprävalenz genannt, hat zugenommen. Sie entspricht den Erwartungen, da mehr Menschen beginnen, Geldspiele zu spielen als wegsterben. Sie steigt hochgerechnet von 3'785'200 (60.5%) im Jahr 2007 auf 4'825'893 (70.6%) im Jahr 2012. Das entspricht einer Zunahme der Lebenszeitprävalenz um 10.1%.

- **Zunahme der 12-Monats-Prävalenz von 2007 nach 2012**

Ebenfalls zugenommen hat die Zahl der Personen, die in den letzten 12 Monaten Geldspielangebote genutzt haben. Sie betrug 2007 hochgerechnet 2'641'500 Personen (41.9%) und 2012 hochgerechnet 3'173'190 (46.4%). Das entspricht einer Zunahme der 12-Monats-Prävalenz von 4.5%.

- **Abnahme des Anteils an Häufigspielerinnen und –Spielern**

Im Gegensatz zur Lebenszeitprävalenz und zur 12-Monatsprävalenz nahm der Anteil der Befragten, die angaben, häufig Geldspiele zu nutzen (mehrmals pro Monat) seit 2002 leicht ab. Waren es im Jahr 2002 noch 21.1%, so betrug der Anteil im Jahr 2007 noch 18.0%, während der Anteil 2012 auf 17.0% sank. Bei dieser Abnahme um 4.1% ist allerdings zu berücksichtigen, dass 2012 die in der Schweiz legalen Geldspiele erfasst sind, während Onlinespiele und Gamen 2012 unberücksichtigt bleiben.

- **Schätzung der Problematik im Zusammenhang mit Geldspiel**

Die Risikobehaftung des Geldspiels wurde 2012 durch drei Fragen mittels eines für die Schweiz validierten Kurzfragebogens, dem Erweiterten LieBet (ELB), erfasst (siehe Tabelle I).

Tabelle I: Schätzung der Problembelastung durch Geldspiel in der Schweiz 2007 (N=14'393) und 2012 (N=18'357).

Kategorie	2007		2012	
	N hochgerechnet = 6'186'711		N hochgerechnet = 6'838'268	
	Hochrechnung n	%	Hochrechnung n	%
Niemals-Spielende	2'401'200	39.5	1'766'666	25.8
Risikoarmes Spiel	3'664'900	58.5	4'231'174	61.9
Moderat riskantes Spiel*			197'083	2.9
Problematisches Spiel**	85'700	1.5	47'627	0.7
Pathologisches Spiel**	34'900	0.5	28'062	0.4
Exzessives Geldspiel**	120'600	2.0	75'689	1.1

Anmerkungen: *Diese Kategorie konnte in der Gesundheitsbefragung 2007 nicht erfasst werden.

**Hier sind 2012 die Online-Spiele und Gamen nicht eingeschlossen.

Die Prozentangaben beziehen sich auf die hochgerechnete Population.

Bei der Schätzung 2012 wurde ausschliesslich das Geldspiel berücksichtigt, während 2007 auch Internetspiele in die Schätzung eingingen. Auch waren Stichprobengrösse und Fragen 2007 unterschiedlich.

Im Jahr 2012 konnte ein differenzierteres Schätzverfahren eingesetzt werden. Unter diesen Vorbehalten fallen 2012 die Schätzungen für problematisches und pathologisches Spielverhalten geringer aus als 2007. Die obige Tabelle I zeigt den Vergleich im Überblick.

Risikoarmes Geldspiel nutzten 2012 geschätzte 61.9% der Spielenden.

Moderat risikoreiches Spiel zeigten 2012 geschätzte 2.9%.

Problematisches Spiel praktizierten 2012 geschätzte 0.7% der Bevölkerung.

Pathologisches Spiel wiesen 2012 insgesamt geschätzte 0.4% der Bevölkerung auf.

Exzessives Geldspiel (pathologisches und problematisches Geldspiel zusammen) praktizierten 2012 geschätzte 1.1% der Bevölkerung.

Aufgrund der Befundlage scheint sich bei der Problembelastung durch legales Geldspiel eine gewisse Entspannung abzuzeichnen. Sie geht für das exzessive Geldspiel von geschätzten 2.0% auf 1.1% zurück. Diese Vermutung wird gestützt durch die Abnahme der häufig Spielenden – trotz einer Zunahme sowohl der Lebenszeitprävalenz als auch der 12-Monatsprävalenz. Beachtenswert bleibt aber, dass geschätzte 2.9% vermutlich ein moderat risikobehaftetes Spiel praktizieren.

Im Vergleich fallen die Ergebnisse der Schweiz eher etwas niedriger aus als diejenigen, die in anderen europäischen Ländern vorgelegt wurden. Die Tabelle II zeigt eine entsprechende Übersicht. Anzumerken bleibt, dass wir für den Vergleich nur Studien angeführt haben, deren Stichprobe mehr als 2'500 Teilnehmende umfasste.

Tabelle II: Vergleich der Prävalenzraten in verschiedenen europäischen Ländern ab 2007. Ergänztes und aufdatierte Literaturübersicht von Kun, Balazs, Arnold, Paksi und Demetrovics (2012). Berücksichtigung von Studien mit > 2'500 Teilnehmenden.

Land / Exzessives Spiel %	Referenz Autoren (Jahr)	N (Stichprobe)	Methode	Prävalenz problematisches Glücksspiel %	Prävalenz pathologisches Glücksspiel %
Deutschland / Gesamt: 1.5%	BZgA (2014)	11'501 (16 bis 65 Jahre)	SOGS; SOGS-RA	0.68	0.82
Finnland / Gesamt: 3.1%	Aho & Turja (2007); Jaakkola (2009)	5'008 (Ab 15 Jahren)	SOGS-R	2.1	1.0
Frankreich / Gesamt: 1.7%	Costes et al. (2011)	25'034 (18 bis 75 Jahre)	CPGI	1.3	0.4
Grossbritannien	Wardle et al. (2011)	7'756 (Ab 16 Jahren)	PSGI	0.7	-
Norwegen / Gesamt: 1.5%	Bakken et al. (2009)	3'482 (16 bis 76 Jahre)	NODS	1.2	0.3
Schweiz / Gesamt: 1.1%	Eichenberger & Rihs-Middel (2014)	18'357 (Ab 15 Jahren)	ELB (Erweiterter LieBet)	0.7	0.4

Anmerkungen: CPGI = Canadian Problem Gambling Index (Ferris & Wynne, 2001); NODS = NORC Diagnostic Screen for Gambling Studies (Gerstein et al., 1999); SOGS = South Oaks Gambling Screening (Lesieur & Blume, 1987); SOGS-R = South Oaks Gambling Screening Revised (Lesieur & Blume, 1993); SOGS-RA = South Oaks Gambling Screening angepasst für Jugendliche (Winters, Stinchfield & Fulkerson, 1993); ELB = Erweiterter LieBet (ESBK, 2009).

Diese Erkenntnisse sollten aber so rasch wie möglich durch weitere Untersuchungen und Befragungen von Teilstichproben gegengeprüft werden.

1 Einleitung

1.1 Hintergrund und Ziel der Studie

Im Rahmen verschiedener Arbeiten wurden die Daten der Gesundheitsbefragungen 2002 und 2007 (Bundesamt für Statistik, BFS, 2003; BFS, 2008) im Hinblick auf die Darstellung des Glücksspielverhaltens in der Schweiz untersucht (Eidgenössische Spielbankenkommission, ESBK, 2009). Mit dem vorliegenden Bericht soll, aufbauend auf den vorhergehenden Erfahrungen, die Analyse der Gesundheitsbefragung 2012 dargestellt werden, um zu gut abgestützten Prävalenzschätzungen des Geldspielverhaltens und der damit verbundenen Problematik in der Schweiz zu gelangen. Die Befragungsdaten beziehen sich auf ein Kalenderjahr. Im vorliegenden Fall gelten alle Aussagen für das Jahr 2012 respektive bei Vergleichen für die Jahre 2002 und 2007.

Neben der statistischen Auswertung der Gesundheitsbefragung soll mit dem vorliegenden Bericht auch eine Aufdatierung des Stands der Forschung im Vergleich zum Jahr 2007 (Eidgenössische Spielbankenkommission, ESBK, 2009) und eine Darstellung von Befunden aus vergleichbaren anderen europäischen Ländern erfolgen.

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).

Wir werden im folgenden hauptsächlich den Begriff Geldspiel verwenden, dies in Anlehnung an das Geldspielgesetz, das sich gegenwärtig in der Vernehmlassung befindet (Bundesamt für Justiz, BJ, 2014). Der Gesetzesentwurf würde im Fall seiner

Annahme durch die Eidgenössischen Räte eine gemeinsame rechtliche Grundlage für Geldspiele in Spielbanken, in Lotterien und für Online-Geldspiele auf dem Territorium der Schweiz darstellen.

In der vorliegenden Arbeit beschäftigen wir uns vornehmlich mit Geldspielen. Online-Spiele, die auf Schweizer Territorium nach wie vor illegal sind, und Gamen (das heisst, Spiele auf Computer, auf Konsolen oder im Internet), werden lediglich am Rande erwähnt.

Während die meisten der um Geld spielenden Menschen ihr Spielverhalten kontrollieren können, spielen einige exzessiv. Sie versuchen, erlittene Verluste durch fortgesetztes Geldspiel wettzumachen. Auftauchende Spielprobleme können einen unterschiedlichen Schweregrad aufweisen. In Anlehnung an die Unterteilung der Eidgenössische Kommission für Drogenfragen (EKDF, 2005) im Bereich der Substanzabhängigkeit und an Korn und Shaffer (1999) wird Glücksspielverhalten generell als ein Kontinuum aufgefasst, das in unterschiedlichen Schweregraden vorliegen kann. In der vorliegenden Arbeit unterscheiden wir zwischen keinem, risikoarmem, moderat risikobehaftetem, problematischem und abhängigem oder pathologischem Geldspiel (Gambino, 2005).

Problematisches und pathologisches Geldspiel wird auch unter dem Begriff des exzessiven Spiels zusammengefasst (Ladouceur et al., 2005; Centre du jeu excessif CJE/CHUV, 2014). Es hat sich gezeigt, dass in epidemiologischen Studien eine Feindifferenzierung zwischen problematischem und pathologischem Spiel oft nicht möglich ist (Stucki & Rihs-Middel, 2007).

Eine Unterteilung in risikoarmes Spiel, moderat risikobehaftetes Spiel, problematisches Spiel und pathologisches (abhängiges) Spiel hat sich in der klinischen Praxis bewährt (Korn & Shaffer, 1999). Dabei werden die nachfolgenden Definitionen vorgeschlagen.

Die nachfolgende Tabelle 1 erläutert die Einteilung des Geldspiels anhand der von Wardle et al. (2011) sowie von Korn und Shaffer (1999) vorgenommenen Kategorisierung des Glücksspiels. Diese findet sich auch für andere Bereiche, in denen Suchtverhalten auftreten kann. Wie aus den Erläuterungen deutlich wird, überlappen die Begriffe sich zum Teil.

Tabelle 1: Einteilung des Geldspielverhaltens

Bezeichnung	Erläuterung
Fehlendes Geldspiel, Abstinenz	Die Person hat bisher während der gesamten Lebenszeit nie Geldspiele genutzt.
Risikoarmes Geldspiel	Die Person hat nie gespielt oder sie spielt nur sporadisch und mit Einsätzen, die dem Einkommen angemessen sind.
Spiele mit moderatem Risiko	Die Person weist ein einzelnes Merkmal des exzessiven Geldspiels auf.
Problematisches Geldspiel	Die Person spielt regelmässig über längere Zeitperioden, wobei gelegentlich Geldsummen eingesetzt werden, welche die persönlichen Einkommensverhältnisse übersteigen. Dieses Verhalten ist gepaart mit Tendenzen der Verheimlichung. Auch können Angehörige bereits negative Bemerkungen gemacht haben. Problematisches Geldspiel kann, muss aber nicht notwendigerweise mit häufigem Spielen einhergehen. Es kann sich auch um sporadisches Geldspiel mit Kontrollverlust handeln, sporadisches Exzess-Spielen (Binde, 2014).
Pathologisches (abhängiges) Geldspiel	Die Person spielt über einen längeren Zeitraum, meist mehrere Jahre. Das Leben ist weitestgehend auf Geldspiel ausgerichtet. Die Person wählt Einsätze, welche ihre Einkommensverhältnisse übersteigen. Zudem sind durch das abhängige Spiel die sozialen und beruflichen Bezüge stark belastet oder zerrüttet. Beim pathologischen Glücksspiel handelt es sich um eine chronische Abhängigkeitserkrankung. Die Person weist ein wiederkehrendes und fehlangepasstes Spielverhalten auf, das persönliche, familiäre und berufliche Belange stark beeinträchtigt.
Exzessives Geldspiel	Die Person weist entweder ein problematisches oder ein pathologisches Geldspielverhalten auf.

Wie bei allen anderen Abhängigkeitserkrankungen auch wird die klinische Diagnose „problematisches Spielverhalten“ und „abhängiges Spielverhalten“ aufgrund beobachtbarer Kriterien gestellt. Sie werden im nachfolgenden Abschnitt erläutert.

1.2.1 Definition des Pathologischen Glücksspiels in DSM und ICD

Pathologisches Glücksspiel wird aktuell in den beiden diagnostischen Systemen „Diagnostical and Statistical Manual of Mental Disorders VI Text Revision“ (DSM-IV-TR, APA, 2000) und der „International Classification of Diseases“ (ICD-10; WHO, 1993) als psychische Erkrankung aufgeführt. Sowohl das DSM als auch das ICD sind Systeme, welche die Klassifikation psychischer Störungen anhand definierter beobachtbarer Kriterien erlauben.

Pathologisches beziehungsweise abhängiges Spielen wurde früh als psychische Störung in die internationalen diagnostischen Instrumente aufgenommen, so in das internationale Klassifikationssystem für Krankheiten ICD-9 (World Health Organization [WHO], 1978) und ICD-10 (WHO, 1993) und in das diagnostische und statistische Manual der Amerikanischen Psychiatrischen Vereinigung DSM-III (APA, 1980) und DSM-IV-TR (APA, 2000) und DSM-V (APA, 2013) und damit als psychische Erkrankung anerkannt (Wilson & Spitzer, 1968). In den älteren Klassifikationssystemen wurde pathologisches Glücksspiel zu den Störungen der Impulskontrolle gezählt.

Aufgrund neuerer bildgebender Verfahren zeigt sich in den Neurowissenschaften, dass pathologisches Glücksspiel eher eine Abhängigkeitserkrankung darstellt (Potenza, 2008). Die neurowissenschaftlichen Befunde legen nahe, dass bei Spielsucht ähnliche Prozesse im Belohnungssystem des Gehirns ablaufen wie bei anderen Suchtformen. Diesem Umstand wird in den neueren Entwürfen der Manuale Rechnung getragen. Im ICD-11 (WHO, in Vorbereitung) und im DSM-V (APA, 2013) wird pathologisches Spielen nicht mehr als eine Störung der Impulskontrolle definiert, sondern den Abhängigkeitserkrankungen zugerechnet.

Die Klassifikationssysteme spiegeln somit die neuesten Erkenntnisse der Neurowissenschaften wie auch die Beobachtungen der psychiatrischen und psychologischen Praxis wider.

1.2.2 Kriterien der Diagnosestellung

Die für die Diagnosestellung zu beobachtende Symptomatik hat sich aber kaum verändert. Damit können fast alle Kriterien aus den früheren Versionen des DSM und des ICD auch weiter Verwendung finden.

Tabelle 2 gibt einen Überblick über die Diagnosekriterien nach DSM-IV-TR (APA, 2000) und ICD-10 (WHO, 1993). Die neueren Versionen DSM-V (APA, 2013) und ICD-11 (WHO, in Vorbereitung) sind für den deutschen und französischen Sprachraum noch nicht validiert. Für das DSM-V (APA, 2013) wird lediglich ein Item aus der Liste der diagnostischen Kriterien gestrichen, nämlich:

die Person „hat illegale Handlungen wie Fälschung, Betrug, Diebstahl oder Unterschlagung begangen, um das Spiel zu finanzieren.“

Die wichtigste Änderung betrifft, wie bereits erwähnt, die Neuklassifizierung als Abhängigkeitserkrankung in beiden Systemen. Die DSM-IV-TR (APA, 2000) Kriterien für pathologisches Spielen haben sich als reliabel und valide herausgestellt. In der Untersuchung von Stinchfield (2003) zeigte sich, dass bereits mit vier erfüllten Kriterien aus der in Tabelle 2 aufgeführten Kriteriumsliste eine gute diagnostische Differenzierung zwischen pathologischem Spiel und nicht-pathologischem Spiel gelang.

Tabelle 2: Diagnosekriterien des pathologischen Spielens nach DSM-IV-TR (APA, 2000) und ICD-10 (WHO, 1993).

Diagnose-System für die klinische Bewertung	
DSM-IV-Kriterien (für DSM-IV-TR)	ICD-10
312.31 Pathologisches Spielen	F63.0 Pathologisches Spielen
<ul style="list-style-type: none"> Ist stark eingenommen vom Glücksspiel (z.B. starkes Beschäftigtsein mit gedanklichem Nacherleben vergangener Spielerfahrungen, mit Verhindern oder Planen der nächsten Spielunternehmungen, Nachdenken über Wege, Geld zum Spielen zu beschaffen); Muss mit immer höheren Einsätzen spielen, um die gewünschte Erregung zu erreichen; Hat wiederholt erfolglose Versuche unternommen, das Spielen zu kontrollieren, einzuschränken oder aufzugeben; Ist unruhig und gereizt, beim Versuch, das Spielen einzuschränken oder aufzugeben; Spielt, um Problemen zu entkommen, oder um eine dysphorische Stimmung (z.B. Gefühle von Hilflosigkeit, Schuld, Angst, Depression) zu erleichtern; Kehrt, nachdem er beim Glücksspiel Geld verloren hat, oft am nächsten Tag zurück, um den Verlust auszugleichen (dem Verlust „hinterherjagen“); Belügt Familienmitglieder, den Therapeuten oder andere, um das Ausmass seiner Verstrickungen in das Glücksspiel zu vertuschen; Hat illegale Handlungen wie Fälschung, Betrug, Diebstahl oder Unterschlagung begangen, um das Spiel zu finanzieren*; Hat eine wichtige Beziehung, seinen Arbeitsplatz, Ausbildungs- oder Aufstiegschancen wegen des Spielens gefährdet oder verloren; Verlässt sich darauf, dass andere ihm Geld bereit stellen, um die durch das Spielen verursachte hoffnungslose finanzielle Situation zu überwinden. 	<ul style="list-style-type: none"> Dauerndes wiederholtes Spielen Anhaltendes und oft noch gesteigertes Spielen trotz negativer sozialer Konsequenzen wie Verarmung, gestörter Familienbeziehungen und Zerrüttung der persönlichen Verhältnisse

Anmerkung: *Dieses Kriterium wurde nicht in das DSM-V (APA, 2013) mitübernommen.

Die genannten Kriterien werden in der klinischen Beobachtung verwendet. Sie eignen sich aber weniger für Untersuchungen an grossen Stichproben.

1.2.3 Erfassung der Symptomatik in epidemiologischen Erhebungen

Um Kriterien, die in der Klinik von geschulten Beobachtern verwendet werden, für epidemiologische Studien in Form von Fragebögen verwenden zu können, muss geprüft werden, ob man aufgrund des Fragebogens zu einer gleichen Einteilung gelangt wie durch eine sorgfältige klinische Beobachtung.

Diesen Vorgang nennt man Validierung. In solchen Validierungsstudien zeigt sich, dass wenige Kriterien genügen, um problematisches und pathologisches Glücksspiel auch in epidemiologischen Umfragen ausserhalb des klinischen Kontextes als wahrscheinlich erscheinen zu lassen. Die Messung des exzessiven Geldspiels wird in epidemiologischen Untersuchungen aufgrund von Fragebögen in Kurzform vorgenommen.

Die meisten der für epidemiologische Studien verwendeten Fragebögen beruhen auf den in Tabelle 2 aufgelisteten Kriterien des DSM, so der SOGS (South Oaks Gambling Screen; Lesieur & Blume, 1987; 1990) oder der LieBet (Johnson et al., 1997). Es liegen mehrere Kurzformen von Fragebögen vor, die sich ausserhalb des klinischen Rahmens für die Beurteilung der Geldspielproblematik in Umfragen bewährt haben. Die gebräuchlichsten Instrumente sind in Tabelle 3 aufgeführt:

Tabelle 3: Fragebogen zur Messung des exzessiven Geldspiels in Umfragen mit den Entscheidungskriterien (Cut-Off Points), ab wie vielen bejahenden Antworten der Verdacht auf problematisches respektive pathologisches Glücksspiel besteht.

Bezeichnung	Problematisch	Pathologisch	Referenz
CPGI: Canadian Problem Gambling Index (CPGI)	9 Items von 31		Ferris & Wynne, 2001
Consumption Screen for Problem Gambling (CSPG)	4 Items von 11		Rockloff, 2012
Diagnostical and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-III; DSM-IV-TR)	2 und 3 Items von 10	4 Items von 10	(APA, 1980, 2000)
Erweiterter LieBet (ELB) Validierungsstudie	2 Items von 3	3 Items von 3	Tomei et al., 2009; ESBK, 2009
LieBet	1 Item von 2	2 Items von 2	Johnson et al., 1997
South Oaks Gambling Screen (SOGS)	3 – 5 Items von 20	> 5 Items von 20	Lesieur & Blume, 1987

1.2.4 Erhebungsinstrumente

Der SOGS

Der bisher am häufigsten für epidemiologische Studien verwendete Fragebogen ist der South Oaks Gambling Screen (SOGS, 2003, 2005; Lesieur & Blume, 1987), der auf der Basis einer früheren Version des diagnostischen und statistischen Manuals (DSM-III, APA, 1980) 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 Glücksspiel. Ein Wert zwischen 3 und 5 Antworten gilt als Hinweis auf problematisches Glücksspielverhalten und ein positiver Wert unter drei Punkten wird als Spielverhalten mit moderatem Risiko gewertet.

Der DSM IV-TR

Ein weiteres Instrument, das vor allem in der klinischen Praxis im Rahmen eines halb-standardisierten klinischen Interviews Verwendung findet, ist die vierte Version des Diagnostischen und Statistische Manuals (DSM-IV-TR, APA, 2000). Dieses Instrument existiert in verschiedenen Varianten und umfasst in seiner standardisierten Form 10 Items mit Ja-Nein-Antwortalternativen (APA, 2000). Hier gelten 4 bis 5 positiv beantwortete Fragen als Hinweis auf pathologisches Spielen.

Der LieBet

Ein noch wesentlich kürzeres Instrument wurde von Johnson et al. (1997) entwickelt. Hier werden zwei Fragen gestellt, die mit Ja oder Nein zu beantworten sind (Müller-Spahn & Margraf, 2003). Die Fragen lauten:

„Haben Sie jemals gegenüber Menschen, die Ihnen wichtig waren, über das Ausmass Ihres Spielens lügen müssen?“ und

„Haben Sie das Bedürfnis verspürt, mit einem immer höheren Geldeinsatz zu spielen?“

Auf der Basis dieses kurzen Screening-Instruments wurde eine erweiterte Form geschaffen und validiert, die bereits in der SGB 2007 Verwendung fand.

Der Erweiterte LieBet (ELB)

In den Schweizerischen Gesundheitsbefragungen (SGB) 2007 (BFS, 2008) und 2012 (BFS, 2013a) wurde ein eigens entwickeltes Instrument verwendet (Erweiterter LieBet-Fragebogen, ELB, ESBK 2009; BFS, 2013a). Das Instrument übernimmt die Fragen des ursprünglichen LieBet (Johnson et al., 1997), erlaubt jedoch vier Antwortalternativen (1 = immer, 2 = oft, 3 = selten, 4 = nie).

Die Verwendung einer mehrstufigen Skala bietet zwei Vorteile: Einerseits ist damit die Bestimmung der Auftretenshäufigkeit möglich. Andererseits erlaubt die Differenzierung die Verwendung einer grösseren Bandbreite an statistischen Verfahren.

In Anbetracht der Tatsache, dass exzessives Geldspiel seit neuerem den Abhängigkeitserkrankungen zuzurechnen ist, wurde der ursprüngliche LieBet mit einer Frage ergänzt, die aus einem Screening-Instrument für Alkoholkrankungen stammt, dem CAGE – die Buchstaben CAGE stammen aus den Begriffen „Cutting Down“, „Annoyance by criticism“, „Guilty feeling“ und „Eye Openers“ und repräsentieren damit die gestellten Fragen (Ewing, 1984).

Die dem CAGE entnommene Frage betrifft die Beunruhigung von nahe stehenden Menschen und Fachpersonen über das Suchtverhalten. Sie lautet:

„Haben Sie sich schon über die Bemerkungen anderer geärgert, die Ihr Glücksspiel kritisiert haben?“

In einer Validierungsstudie haben Tomei, Hardegger, Tichelli und Rihs-Middel (2009) den Erweiterten LieBet (ELB) – LBE auf französisch (LBE = LieBet Elargie) – in seinen verschiedenen Formen an unterschiedlichen klinischen, subklinischen und nicht klinischen Stichproben überprüft. Als Vergleichsmassstäbe wurden für die klinischen Stichproben der SOGS (Lesieur & Blume, 1987) und der DSM IV-TR (APA, 2000) herangezogen. Als nicht klinische Stichprobe dienten die Antwortenden der Schweizerischen Gesundheitsbefragung 2007, die zu ihrem Spielverhalten Stellung bezogen hatten.

Es zeigte sich, dass der LieBet und der Erweiterte LieBet geeignet sind, um in einen Screening-Test auf vermutlich moderat risikobehaftetes, vermutlich problematisches und vermutlich pathologisches Geldspielverhalten hin zu weisen.

Wenn der Original LieBet mit nur zwei Antwortalternativen (1 = Ja; 0 = Nein) verwendet wird, bedeutet 1 Punkt ein wahrscheinlich problematisches Spielverhalten. Beantworten die Befragten zwei Items positiv, so kann ein pathologisches Spielverhalten vermutet werden.

Für den Erweiterten LieBet ELB zeigt sich, dass bei vier Antwortmöglichkeiten (immer, oft, selten, nie) eine Frage affirmativ beantwortet sein musste (immer, oft, selten), um moderat risikoreiches Spiel vermuten zu können. Bei zwei Fragen, die bejahend beantwortet werden (immer, oft, selten) kann problematisches Spielverhalten vermutet werden. Von einem pathologischen Verhalten kann dann ausgegangen werden, wenn 3 Fragen positiv beantwortet werden.

Die erwähnten Kategorien des Glücksspielverhaltens lassen sich wie folgt definieren respektive zusammenfassen (siehe auch Wardle et al. 2011):

- **Risikoarmes Spiel:** Dazu gehört die Abwesenheit von Geldspielverhalten oder das sporadische Spielen mit Geldmitteln, die dem Einkommen angepasst sind.
- **Moderat risikoreiches Spiel:** Dazu ist Geldspielverhalten zu zählen, das für eine Frage zum exzessiven Spiel, gemessen durch den erweiterten LieBet ELB, einen zustimmenden Wert aufweist.
- **Problematisches Spiel:** Im Zusammenhang mit Geldspiel sind bereits Probleme aufgetreten. Die wird operationalisiert dadurch, dass im ELB zwei Fragen bejahend beantwortet werden.
- **Pathologisches (abhängiges) Geldspiel:** Hier ist das Leben der Betroffenen und von deren Angehörigen weitgehend durch das Geldspiel geprägt. Die Kriterien für eine klinische Diagnose sind gegeben. Diese Einteilung wird aufgrund von drei positiv beantworteten Fragen im ELB vorgenommen.

Aufgrund der erwähnten Vorarbeiten kann man nun in der Schweizerischen Gesundheitsbefragung 2012 ermitteln, welche Problembelastung durch Geldspielverhalten beobachtbar ist.

1.3 Prävalenzraten

1.3.1 Definition

Bei der Bestimmung von Prävalenzen geht es darum, mit Hilfe der unterschiedlichen Instrumente festzustellen, wie viele Menschen einer Population in einem gegebenen Zeitraum vermutlich ein bestimmtes Merkmal aufweisen wie zum Beispiel eine Krankheit (Vollberg, 1994; Audet et al., 2003). In diesem Zusammenhang spricht man von Prävalenzraten. In der Regel können Prävalenzraten nicht für eine ganze Population wie zum Beispiel die Bevölkerung der Schweiz erhoben werden. Daher wird versucht, aufgrund möglichst repräsentativer Stichproben eine Schätzung der Prävalenzraten vorzunehmen (Australian Institute for Gambling Research [AIGR], 2002).

Bei den Erhebungen zum Glücksspiel werden meist Prävalenzraten des problematischen und pathologischen Glücksspiels berichtet (Abbott, Volberg & Rönning, 2004). Wir verwenden nachfolgend den Begriff Prävalenzrate in Bezug auf die Verbreitung von Geldspiel in der Bevölkerung generell und nicht nur in Bezug auf die psychische Erkrankung „pathologisches Glücksspiel“. Das bedeutet, dass der Begriff „Prävalenz“ nicht nur problematisches und pathologisches Glücksspiel, sondern auch risikoarmes und moderat risikobehaftetes Spiel einschliesst.

Eine Prävalenzrate bezieht sich immer auf einen gegebenen Zeitraum. Dabei kann es sich um die Lebenszeit handeln (Lebenszeitprävalenz) oder um ein bestimmtes Jahr (Jahresprävalenz), einen Monat (Monatsprävalenz), die zurückliegende Woche (Wochenprävalenz) oder andere vorher festgelegte Zeiträume.

1.3.2 Prävalenzstudien

In den vergangenen Jahren wurden sowohl international wie auch in der Schweiz verschiedene Untersuchungen zur Prävalenz des Geldspiels realisiert. Dabei wurden in der Schweiz nur vergleichbar wenige Studien durchgeführt. Die jüngste stammt aus dem Jahr 2009 (ESBK, 2009) und betrifft die Schweizerische Gesundheitsbefragung 2007.

Frühere Studien wurden entweder von der Loterie Romande in Auftrag gegeben (Bondolfi, Jermann, Ferrero, Zullino & Osiek, 2008; Bondolfi, Osiek & Ferrero, 2000, 2002) oder von Swiss-Los unterstützt.

In vielen älteren Untersuchungen stützt sich die Schätzung der Prävalenz im Wesentlichen auf Telefonumfragen und schriftliche und vereinzelt auf direkte Befragungen ab (SGB, 2002; BFS, 2013a). In den letzten Jahren kommen zunehmend stärker gemischte Verfahren zum Einsatz. Die telefonische Befragung erfolgt über Festnetz- und Mobiltelefone und die schriftliche Befragung existiert in Papierversion und als Internetvariante. Diese Mischung wurde auch in der Schweizerischen Gesundheitsbefragung 2012 verwendet (BFS, 2013a). Die Veränderungen in den Erhebungsmethoden erschweren den Vergleich zwischen den Gesundheitsbefragungen 2002 (BFS, 2003), 2007 (BFS, 2008) und 2012 (BFS, 2013a).

Die verschiedenen älteren Untersuchungen differieren sowohl international als auch für die Schweiz (Bondolfi et al., 2008; Rihs-Middel et al., 2006; Shaffer et al., 1999; Abbott, Volberg & Rönnerberg, 2004; Chevalier et al., 2005; Ladouceur, Ferland, Poulin, Vitaro & Wiebe, 2005; Shaffer, 1991, 2003; Shaffer, Hall & VanderBilt, 1997; Shaffer, LaBrie, LaPlante & Kidman, 2002; Volberg, Abbott, Rönnerberg & Munck, 2001). Je nach untersuchtem Land und der regional zur Verfügung stehenden Möglichkeiten, Glücksspiel zu praktizieren, sind vom problematischen und pathologischen Glücksspiel in den meisten Fällen unter 3.5% der Gesamtbevölkerung über 15 Jahren betroffen (Stucki & Rihs-Middel, 2007).

1.3.3 Verbreitung von Glücksspiel in den europäischen Ländern

Tabelle 4 gibt einen Überblick über die neueren Prävalenzraten von problematischem und pathologischem Spiel in verschiedenen europäischen Ländern nach 2007. In der nachfolgenden Zusammenstellung haben wir uns auf Länder beschränkt, für welche die Originalberichte zur Verfügung standen und für uns sprachlich zugänglich waren. Weiter haben wir solche Studien ausgeschlossen, bei welchen die Ausgangsstichprobe kleiner als 2'500 Personen war.

Tabelle 4: Übersicht über Jahresprävalenzen und Prävalenzen des pathologischen und problematischen Geldspiels von repräsentativen nationalen europäischen Erhebungen mit mehr als 2'500 Teilnehmenden ab 2007. Ergänzte und aufdatierte Literaturübersicht von Kun, Balazs, Arnold, Paksi und Demetrovics (2012).

Land / Exzessives Spiel %	Referenz Autoren (Jahr)	N (Stichprobe)	Methode	Prävalenz problematisches Glücksspiel	Prävalenz pathologisches Glücksspiel
Deutschland / Gesamt: 1.5%	BZgA (2014)	11'501 (16 bis 65 Jahre)	SOGS; SOGS-RA	0.68%	0.82%
Finnland / Gesamt: 3.1%	Aho & Turja (2007); Jaakkola (2009)	5'008 (Ab 15 Jahren)	SOGS-R	2.1%	1.0%
Frankreich / Gesamt: 1.7%	Costes et al. (2011)	25'034 (18 bis 75 Jahre)	CPGI	1.3%	0.4%
Grossbritannien	Wardle et al. (2011)	7'756 (Ab 16 Jahren)	PSGI	0.7%	-
Norwegen / Gesamt: 1.5%	Bakken et al. (2009)	3'482 (16 bis 76 Jahre)	NODS	1.2%	0.3%
Schweiz / Gesamt: 2.0%	ESBK (2009)	14'393 (Ab 15 Jahren)	Plancherel Skala	1.5%	0.5%

Anmerkungen: CPGI = Canadian Problem Gambling Index (Ferris & Wynne, 2001); NODS = NORC Diagnostic Screen for Gambling Studies (Gerstein et al., 1999); SOGS = South Oaks Gambling Screening (Lesieur & Blume, 1987); SOGS-R = South Oaks Gambling Screening Revised (Lesieur & Blume, 1993); SOGS-RA = South Oaks Gambling Screening angepasst für Jugendliche (Winters, Stinchfield & Fulkerson, 1993); ELB Erweiterter LieBet (ESBK, 2009).

Es zeigt sich auf den ersten Blick, dass die Prävalenzraten zwischen den verschiedenen Ländern unterschiedlich ausfallen. Wie aus Tabelle 4 deutlich wird, wurden je nach Land auch unterschiedliche Messinstrumente eingesetzt, so dass ein direkter Vergleich erschwert ist. Je nach gewähltem Fragebogen, je nach Grösse der Stichprobe und je nach dem Kriterien, anhand derer die Antworten der Befragten als Hinweise auf exzessives Spiel interpretiert wurden, können die tatsächlichen Tatbestände exakt geschätzt oder unter- respektive überschätzt werden. Je grösser die Stichprobe ist, umso näher dürften die geschätzten Werte bei den tatsächlichen Werten der Population liegen (Bishop, Fienberg & Holland, 1975; Bonett, Woodward & Bentler, 1986).

Insgesamt scheinen verschiedene neuere europäische Studien einschliesslich Schweizer Befragungen somit nahe zu legen, dass es sich beim Problem des exzessiven Glücksspiels um ein Phänomen handelt, das in den meisten Ländern unter 3.5% der Bevölkerung über 15 Jahren betrifft (Kun, Balazs, Arnold, Paksi & Demetrovics, 2012). In einigen Ländern kann diese Rate höher liegen und sogar bis 6.5% betragen (Estland, siehe Kun et al., 2012).

Bei den besprochenen Prävalenzstudien lassen sich noch einige weitere Probleme erkennen, welche die Unterschiede zwischen den einzelnen Untersuchungen teilweise erklären können.

1.4 Problematik des Vergleichs von Prävalenzraten

Nachfolgend möchten wir aufzeigen, welche Probleme im Bereich der Erhebung von Prävalenzraten im Geldspielbereich auftreten und damit sowohl den Vergleich zwischen Ländern als auch innerhalb eines Landes erschweren können. Das ist insbesondere dann zu beachten, wenn Prävalenzraten zwischen verschiedenen Jahren miteinander verglichen werden, wie Wardle et al. (2011) deutlich machen.

1.4.1 Ethische Probleme

Ein Teil der in den letzten Jahren veröffentlichten Prävalenzschätzungen weist eine direkte oder indirekte Finanzierung durch die Glücksspielindustrie auf (Ikrath & Rohrer, 2013). Das kann aber nicht zu einer Verzerrung der Befunde führen. Da in der Schweiz die Geldspiele staatlichen Kontrollen unterworfen sind, stellt sich dieses Problem hier weniger.

1.4.2 Dichte der Untersuchungen

Im Gegensatz zu einigen anderen Ländern verfügt die Schweiz proportional über eine wesentlich niedrigere Forschungsfinanzierung als zum Beispiel Grossbritannien, Kanada oder Deutschland. Studien werden in einem zeitlichen Abstand von fünf Jahren vorgelegt (ESBK, 2009). Das führt dazu, dass Forschungsbefunde nur unzureichend abgesichert werden können, weil kaum Paralleluntersuchungen oder Untersuchungen an ausgewählten Stichproben durchgeführt werden.

Im Gegensatz zu anderen Abhängigkeiten wie Alkohol, Tabak und illegale Drogen, die in der Schweiz mit wesentlich höheren Forschungsbudgets dotiert sind und einem kontinuierlichen jährlichen Monitoring unterliegen (Suchtmonitoring Schweiz, 2014), ist man in der Schweiz auf zeitlich stark gespreizte Untersuchungen zum Geldspielverhalten angewiesen. Ohne weitere Abstützung bergen derartig isolierte Untersuchungen ohne Gegenprobe, die meistens auch noch mit einer unterschiedlichen Methodik durchgeführt werden, die Gefahr, dass eine Verzerrung des tatsächlichen Geldspielverhaltens vorliegen kann.

1.4.3 Stichprobenfehler

Wie aus Tabelle 4 deutlich wird, werden bei Bevölkerungsumfragen in den verschiedenen Ländern sehr unterschiedliche Stichprobengrössen verwendet. Eine Stichprobe stellt keine genaue Repräsentation der Verhältnisse in der Ausgangspopulation dar, aus der sie gezogen wurde. Werden mehrere Stichproben aus der gleichen Population gezogen, unterscheiden sich diese verschiedenen Stichproben. Sie weisen untereinander verschiedene Mittelwerte und unterschiedliche Varianzen auf, die sich wiederum von den Werten in der Ausgangspopulation unterscheiden. Diese Abweichungen von den Werten der Population nennt man Stichprobenfehler. Je grösser die Stichprobe ist, um so kleiner ist der Stichprobenfehler.

Zudem beantwortet in der Regel nur ein sehr geringer Prozentsatz aus der gesamten Stichprobe, das heisst sehr wenige reale Personen, die Fragen zum Glücksspiel. Dadurch können bei kleineren Stichproben ebenfalls Verzerrungen entstehen. In der Wissenschaft versucht man diesem Problem zu begegnen, indem man versucht, mehrere Stichproben aus der gleichen Population zu ziehen. Je dichter die Werte der verschiedenen Stichproben beieinander liegen, um so eher kann man den Ergebnissen vertrauen. In der Schweiz wurde zwischen der SGB 2007 (BFS, 2008) und der SGB 2012 (BFS, 2013a) keine repräsentative Erhebung zum Geldspielverhalten durchgeführt.

1.4.4 Qualität der Studien

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

1.4.5 Unterschiedliche Definitionen für Glücksspiel

Wie Korn und Shaffer (1999) bereits bemerkt haben, ist das Spektrum beim Glücksspielverhalten breit. Es reicht von risikoarmem Spiel über problematisches Spiel bis zum pathologischem Spiel. Wardle et al. (2011) führen eine weitere Differenzierung ein: Diese Forschungsgruppe differenziert zwischen risikoarmem Spiel, gemässigt risikoreichem Spiel und problematischem Spiel. Die Kategorie pathologisches oder abhängiges Spiel wird nicht verwendet.

1.4.6 Verwendung verschiedener Instrumente

Wie bereits erwähnt, existieren diverse Messinstrumente zur Erhebung von Spielproblemen in Umfragen. Diese liegen jedoch nur zum Teil in validierten Übersetzungen vor. Werden in mehreren Studien verschiedene Messinstrumente benutzt, so ist die Vergleichbarkeit zwischen diesen Studien nur bedingt gegeben, da oft nicht klar ist, ob Unterschiede auf tatsächliche Unterschiede zwischen den untersuchten Gruppen oder auch auf die Unterschiede zwischen den Messinstrumenten zurückzuführen sind.

1.4.7 Erhebungsmethoden

Aus verschiedenen anderen Gründen ist es auch schwierig, die Erhebungen aus verschiedenen Jahren zu vergleichen. So wird bei Telefonumfragen zum Teil auf Festnetzanschlüsse, zum Teil auf mobile Telefone zurückgegriffen. Bei Festnetzbefragungen sind junge Leute von vornherein durch die Art der Befragung unterrepräsentiert. Gegenwärtig verfügen die meisten Menschen, auch ältere Personen, über ein mobiles Telefon.

Welches hier das richtige Mischungsverhältnis zwischen Festnetz und mobilen Anschlüssen darstellt, ist schwer fest zu stellen, da die Situation sich ständig verändert. Das gilt auch für schriftliche Befragungen mit Papier und Bleistift gegenüber Internetbefragungen. Welcher Unterschied zwischen einer Online-Befragung und einer schriftlichen Befragung besteht, ist noch wenig bekannt (Blumberg & Luke, 2010).

Bei schriftlichen Befragungen, ob per Internet oder mit Papier und Bleistift, spielt das Sprach- und Leseverständnis eine wichtige Rolle. Neben einer grossen Zahl von Personen, deren Muttersprache keine der Landessprachen ist, befinden sich in der Bevölkerung auch viele sogenannte funktionelle Analphabeten, die Mühe haben, gedruckten Text zu verstehen.

Weiterhin spielen viele Personen in den frühen Abendstunden Glücksspiele. Dies ist ein Zeitfenster, in dem häufig Telefonumfragen durchgeführt werden. Damit stehen diese Personen für telefonische Befragungen tendenziell weniger zur Verfügung.

1.4.8 Spielverhalten

Das Spielverhalten ist wie alle suchterzeugenden Verhaltensweisen von starken Tabus belastet. Das führt dazu, dass viele Personen ihr Spielverhalten bagatellisieren oder gar verheimlichen. Dies kann als systematisches „underreporting“, also als „Tiefstapeln“ bezeichnet werden. Mit unkontrollierten Geldspielen prahlen die wenigsten Menschen. Weil das Problem verheimlicht oder bagatellisiert wird, ist es möglich, dass Umfragen die tatsächlichen Prävalenzraten unterschätzen.

All diese aufgelisteten Faktoren können zu einem systematischen Fehler führen, nämlich der Unterschätzung des tatsächlichen Spielverhaltens (Poenaru, Simon, Gonzales Groza & Rihs, 2007; Rihs-Middel et al., 2006; Stucki & Rihs-Middel, 2007).

1.4.9 Gegenprüfung

Eine Möglichkeit, das tatsächliche Geldspielverhalten in der Bevölkerung genauer und zuverlässiger zu schätzen besteht darin, verschiedene Methoden zur Prävalenzschätzung anzuwenden. Man spricht in diesem Fall von „Triangulation“. Die Triangulation umfasst die Prävalenzschätzung mit verschiedenen Methoden an unterschiedlichen Stichproben. Bei hoher Konvergenz der Schätzungen kann davon ausgegangen werden, dass diese genauer ist als bei niedrigerer Konvergenz. Solche Triangulations-Verfahren wurden im Bereich Spielsucht bisher aber kaum publiziert. Sie können auch für die nachfolgende Darstellung der Befunde nicht angewendet werden, da in der Schweiz in den letzten Jahren nur sehr wenige Studien durchgeführt wurden.

1.5 Geldspiel in der Schweiz

Wie bereits eingangs erwähnt unterscheiden wir zwischen Geldspiel und Glücksspiel. Mit Geldspielen bezeichnen wir diejenigen Glücksspiele, die in der Schweiz legal durchgeführt werden können und der staatlichen Kontrolle durch die Eidgenossenschaft oder durch die Kantone unterliegen. Dies wurde auch im Entwurf zum Geldspielgesetz (Bundesgesetz über die Geldspiele, BGS) so präzisiert. Die gesetzlichen Grundlagen für Spielbanken und Lotteriegesellschaften sowie für Internet-Geldspiele sollen im Rahmen dieses Bundesgesetzes (Bundesamt für Justiz, BJ, 2014) vereinheitlicht werden. Diese Verfassungsänderung befindet sich gegenwärtig in der Vernehmlassung und hat verschiedene Stellungnahmen hervorgerufen (Swiss Society of Addiction Medicine, SSAM, 2014). Ziel der Gesetzesrevision ist es unter anderem die sozial schädlichen Auswirkungen der Geldspiele durch präventive Massnahmen sowie staatliche Kontrollen seitens des Bundes und der Kantone zu begrenzen.

In der Schweiz bestehen verschiedene Arten von Geldspielangeboten. In der nachfolgenden Darstellung beschränken wir uns auf die Diskussion legaler Geldspielangebote. Internet-Geldspiele sind auf dem Territorium der Schweiz bis anhin prinzipiell verboten. Im Zentrum des Interesses stehen in dieser Arbeit die Angebote der Spielbanken und die Lotterieangebote (Meyer & Bachmann, 1999; Meyer & Hayer, 2010; Williams, West & Simpson, 2007).

1.5.1 Spielbanken

In der Schweiz gibt es zur Zeit 21 Casinos (ESBK, 2013b). Das Angebot umfasst Tischspiele sowie Spiele an Automaten. Um in der Schweiz eine Zulassung zum Betrieb einer Spielbank zu erhalten, müssen umfangreiche Auflagen erfüllt sein, welche von der ESBK regelmässig überprüft werden. So muss das Spielcasino unter anderem ein Sozialkonzept vorlegen (ESBK, 2013a; Müller-Spahn & Margraf, 2003).

Geldspielautomaten stellen dem Spieler einen Geldgewinn oder einen geldwerten Vorteil in Aussicht. In der Schweiz wird zwischen Geldspiel-Automaten und Geschicklichkeits-Automaten unterschieden. Bei Geldspielautomaten haben die Spielenden keinen Einfluss auf den Spielausgang. Der Betrieb von Geldspielautomaten ist nur in konzessionierten Spielbanken erlaubt (ESBK, 2013a). In der Praxis existieren neben reinen Geldspielautomaten, Automaten, bei denen der Ausgang des Spiels von den beiden Faktoren Glück und Geschicklichkeit abhängt. Oft ist es dann schwierig festzustellen, welcher der Faktoren vorherrschend ist. Geschicklichkeitsautomaten fallen unter kantonales Recht, daher ist ihr Betrieb ausserhalb von Spielbanken erlaubt (ESBK, 2013a).

1.5.2 Lotteriespiele

In der Schweiz gibt es zwei Gesellschaften, die Lotterien anbieten, Swisslos (Swisslos interkantonale Landeslotterie) und Loterie Romande („Société de la Loterie de la Suisse Romande“). Die Loterie Romande bietet zudem elektronische Lotterien an, sogenannte „Tactilos“. Inzwischen offerieren die Loterieanbieter Swisslos und Loterie Romande auch Lottospiele oder Pferdewetten auf dem Internet (Loterie Romande, 2014). Mittels mobiler Geräte (Smartphones) kann man nicht nur jederzeit, sondern auch praktisch überall im Internet Geldspiele betreiben (Ikrath & Rohrer, 2013). Andere Internet-Geldspiele wie Online-Casinos sind gegenwärtig in der Schweiz noch verboten.

1.6 Massnahmen der Prävention und Behandlung

Um zu verhindern, dass Geldspiel sozial und gesundheitlich schädliche Auswirkungen für die Betroffenen hat, werden in der Schweiz Massnahmen der strukturellen Prävention ergriffen wie die Prüfung von Geldspielautomaten und Auflagen für den Betrieb von Spielbanken. Neben den strukturellen Massnahmen werden auch Anstrengungen im Bereich der indizierten Prävention und der Behandlung unternommen. Seit 2007 haben sich die Angebote zur Prävention und Behandlung von Spielproblemen erhöht wie die nachfolgende Auflistung zeigt.

1.6.1 Spielsperren

Ein Mittel, um das exzessive Geldspiel einer im Casino spielenden Person einzuschränken, stellen Spielsperren dar. Diese Spielsperren können seitens der Spielbank verhängt werden. Jedoch kann auch der Casinobesucher selbst eine solche Spielsperre beantragen. Bis Ende 2012 wurden in der Schweiz 35'892 Spielsperren ausgesprochen (mündliche Angabe ESBK, 2014).

1.6.2 Hotline- und Online-Unterstützung

In der Schweiz können sich Spieler und Spielerinnen sowie deren Angehörige mittels einer Hotline in allen Landessprachen beraten lassen (SOS Spielsucht: Spielen ohne Sucht, 2014). Im Rahmen eines spezifischen Moduls können Spielende und deren Angehörige online Support erhalten und im Selbstversuch Anstrengungen unternehmen, ihr Spielverhalten einzuschränken oder ganz abzulegen (Stop Jeu, 2014).

1.6.3 Selbsthilfegruppen

Selbsthilfegruppen sehen sich als Unterstützungsmöglichkeit im Umfeld einer Behandlung. Sie geben dem Betroffenen die Möglichkeit, sich mit anderen Betroffenen auszutauschen und von der Erfahrung der anderen Gruppenmitglieder zu profitieren. Häufig werden solche Gruppen auch von Beratungsstellen zusätzlich angeboten. Das Konzept dieser Gruppen beruht auf den Prinzipien der Anonymen Spieler (SOS Spielsucht, Spielen ohne Sucht, 2014).

1.6.4 Schuldenberatung

In den letzten Jahren hat sich in vielen Kantonen eine gute Zusammenarbeit zwischen Beratungsstellen für Spielsucht und Schuldenberatungsstellen etabliert. Oft trägt die Verschuldung dazu bei, dass ein Beratungs- und Behandlungsangebot in Anspruch genommen wird. Die Schuldenberatungen bieten ebenfalls eine Hotline sowie Online-Beratung an (www.schulden.ch, 2014).

1.6.5 Psychologische und psychiatrische Betreuung und Behandlung

Die Zahl der Beratungs- und Behandlungsangebote für Personen mit Spielproblemen hat sich in den letzten Jahren erhöht. Die Betroffenen können sich an die Suchtberatungsstellen der Kantone oder an speziell auf Spielprobleme ausgerichtete Stellen wenden, die nun überall in der Schweiz ausgewiesen sind (SOS Spielsucht, Spielen ohne Sucht, 2014).

Es gibt mehrere Behandlungsansätze, wobei die Wirksamkeit der kognitiv-verhaltenstherapeutischen Ansätze am besten belegt ist (Müller-Spahn & Margraf, 2003). Diese Ansätze basieren auf Desensibilisierung, Korrektur von Fehlüberzeugungen und auf der aus der Therapie von Zwangsstörungen bekannten Reizkonfrontation mit Reaktionsverhinderung (Müller-Spahn & Margraf, 2003).

Obwohl sich die Angebote in der Schweiz vervielfacht haben, fehlen mit Ausnahme der Angabe zur Anzahl Spielsperren Angaben zur Nutzung der verschiedenen Angebote.

Die Darstellung der Situation in der Schweiz erweist sich wegen des Mangels an Studien seit 2007 als unübersichtlich. Daher soll die hier vorgelegte Untersuchung einige der offenen Fragen klären. Die entsprechenden Forschungsfragen werden im nachfolgenden Abschnitt thematisiert.

1.7 Forschungsfragen

Im Rahmen der Schweizerischen Gesundheitsbefragung SGB 2012 stellen sich folgende Fragen im Zusammenhang mit Geldspielverhalten, die wir im Folgenden in Form von Hypothesen darstellen.

1.7.1 Schätzung der Lebenszeitprävalenz der Nutzerinnen und Nutzer von Geldspielangeboten in der Schweiz 2012

Die Wohnbevölkerung in der Schweiz hat von 6'186'711 Personen über 15 Jahren (Stand Dezember 2006) auf 6'838'268 Personen über 15 Jahren (Stand Dezember 2012) zugenommen. Die Berechnung basiert auf den Angaben des Bundesamtes für Statistik. Aufgrund der Zunahme der Wohnbevölkerung um 651'557 Personen lässt sich ebenfalls eine Zunahme der Anzahl Personen erwarten, die exzessiv spielen.

Aber selbst ohne Zunahme der Gesamtbevölkerung über 15 Jahren wäre eine prozentuale Stabilisierung auf den Zahlen von 2007 nur dann zu erwarten, wenn in jedem Jahr gleich viele Personen durch Tod aus der Population der Geldspiel-Betreibenden ausscheiden würden wie neu hinzukommen.

- ***Daher erwarten wir eine Zunahme der Lebenszeitprävalenz.***

1.7.2 Schätzung der 12-Monatsprävalenz der Nutzung von Geldspielen

Bei der Schätzung der 12-Monatsprävalenz ist ebenfalls davon auszugehen, dass eine Zunahme in diesem Bereich wahrscheinlich ist. Anders wäre es nur, wenn aufgrund von Eigeninitiative oder durch Behandlung oder durch Tod mehr Personen das Glücksspiel aufgeben als neu hinzukommen. Diese Annahme ist wenig wahrscheinlich, da sich nach wie vor die Nutzung von Behandlungsangeboten auf eher niedrigem Niveau bewegt und die Anzahl jährlich ausgesprochener Spielsperren in den letzten Jahren konstant geblieben ist (mündliche Auskunft ESBK, 2014).

In anderen Suchtbereichen wie zum Beispiel im Alkohol- und Drogenbereich wurde deutlich, dass sich in der Regel die 12-Monatsprävalenz des Gebrauchs einer Substanz in die gleiche Richtung bewegt wie die Lebenszeitprävalenz (EMCDDA, 2014).

- ***Wir erwarten eine Zunahme der 12-Monats-Prävalenz für die Nutzung von Geldspielen.***

1.7.3 Vergleich des Anteils an Häufigspielerinnen und -Spielern mit den Erhebungen 2002, 2007 und 2012

Trotz grosser methodischer Unterschiede zwischen den Erhebungen 2002, 2007 und 2012 gehen wir davon aus, dass für diese Variable ein Vergleich zwischen den drei Erhebungsjahren der Schweizerischen Gesundheitsbefragung möglich ist.

- ***Wir erwarten, dass sich die Ergebnisse für das Jahr 2012 proportional ebenfalls erhöhen entsprechend der Entwicklung der Lebenszeit-Prävalenz und der 12-Monats-Prävalenz.***

1.7.4 Frequenz der Nutzung pro Spielangebot 2012

Analog zur Erhebung 2007 wird erwartet, dass die Nutzung in allen Geldspielangeboten zwar zunimmt, sich jedoch ähnlich verteilt wie dies 2007 der Fall war. Auch wird erwartet, dass vergleichbare Angaben zur Häufigkeit der Nutzung gemacht werden. Dabei finden folgende Kategorien Verwendung: Geldspiele in Spielbanken; Lotto und Sportwetten; Geldspiele ausserhalb von Casinos; Glücksspiele im Internet; Gamen, Computer- und Internetspiele.

- ***Die Nutzung der Spielangebote sollte 2012 in den gleichen Kategorien wie 2007 zunehmen.***

1.7.5 Merkmale von Spielenden und Nicht-Spielenden

Ausgehend von den Ergebnissen der SGB von 2007 (ESBK, 2009) dürften sich die Geldspiel-praktizierenden Personen von den Nicht-Nutzerinnen und -Nutzern von Geldspielen bezüglich Geschlecht, Alter, Nationalität und sozialem Status (erfasst durch Ausbildung, Haushaltseinkommen sowie persönliches Einkommen) unterscheiden.

- ***Die Unterschiede zwischen Nutzenden und Nicht-Nutzenden sind gegeben und mit den Ergebnissen von 2007 vergleichbar.***

1.7.6 Prävalenzschätzung des exzessiven Geldspiels

Die Validierungsstudie zum Erweiterten LieBet ELB (Tomei et al., 2009), die aufgrund von zwei klinischen Stichproben, einer subklinischen Stichprobe und aufgrund der Gesundheitsbefragung 2007 errechnet wurde, erlaubt eine Zuordnung der Spieler und Spielerinnen in folgende Kategorien: risikoarmes Spiel (ELB = 0 Punkte); moderat risikoreiches Spiel (ELB = 1 Punkt); problematisches Spiel (ELB = 2 Punkte); pathologisches oder abhängiges Spiel (ELB = 3 Punkte).

- ***Da bei der vorliegenden Untersuchung nur das reine Geldspiel ohne Internetspiele und Gamen betrachtet wird, ist zu erwarten, dass die Prävalenzraten niedriger ausfallen als 2007.***

1.8 Zusammenfassung

Die scheinbar so einheitlichen Befunde zur Prävalenz des Geldspiels erweisen sich bei näherer Betrachtung als heterogen. Die aufgeführten Probleme können zu Ungenauigkeiten bei der Prävalenzschätzung führen, namentlich zu einer systematischen Unterschätzung oder Überschätzung. Dies kann vor allem dann auftreten, wenn zu kleine Stichproben gezogen werden, wenn zu wenige Stichproben gezogen werden und wenn Instrumente verwendet werden, die für die geographische und sprachliche Region nicht validiert sind.

Für die vorliegende Studie sollten die aufgeführten Probleme sich verringern dank einer wesentlich grösseren Stichprobe als 2007 und dank eines für die Schweiz validierten Instruments, nämlich des Erweiterten LieBets (ELB). In Ermangelung von Erhebungen in der Schweiz, die in einem vergleichbaren Zeitrahmen stattfanden wie die Schweizerische Gesundheitsbefragung 2012, entfällt für die vorliegende Studie die Möglichkeit der Abstützung aufgrund anderer schweizerischer Datenquellen. Die nachfolgend dargestellten methodischen Erläuterungen, die Ergebnisse und die durchgeführten Auswertungen beziehen sich somit auf Schweizerische Gesundheitsbefragungen, insbesondere auf die Gesundheitsbefragung 2012.

2 Methodisches Vorgehen

Das methodische Vorgehen orientiert sich grundsätzlich an demjenigen des Berichts der ESBK zum Thema „Glücksspiel: Verhalten und Problematik in der Schweiz“ (ESBK, 2009). Angaben zur Operationalisierung, zu den verwendeten Variablen und zu den Analysen, welche durchgeführt wurden, finden sich in den jeweiligen Abschnitten. Grundlage der Analysen stellen die Daten der Schweizerischen Gesundheitsbefragung des Jahres 2012 dar. Um dort, wo es sinnvoll erschien, Vergleiche zu den vergangenen Jahren anzustellen, wurden die Daten der Schweizerischen Gesundheitsbefragungen 2007 und 2002 beigezogen.

Das Hauptziel der Schweizerischen Gesundheitsbefragung (SGB), welche vom Bundesamt für Statistik (BFS) seit 1992 regelmässig alle fünf Jahre durchgeführt wird, besteht darin, den Gesundheitszustand der Schweizer Bevölkerung zu erfragen und mit den früheren Erhebungen zu vergleichen (BFS, 2013a). Neben zahlreichen Fragen zu Themen wie körperliche Beschwerden, psychisches und soziales Wohlbefinden, gesundheitsbezogene Einstellungen und Rahmenbedingungen, wird im Rahmen der SGB auch das Glücksspielverhalten der Bevölkerung abgeklärt (BFS, 2013a). Die Auswertung der Fragen zu diesem Teilaspekt wird in den nachfolgenden Kapiteln dargestellt.

In den folgenden Abschnitten fassen wir allgemeine Informationen zur Stichprobenerhebung und zu den Befragungsformen im Rahmen der SGB zusammen.

Detaillierte Ausführungen zum methodischen Vorgehen finden sich in der Dokumentation des Bundesamtes für Statistik, welches für die regelmässige Durchführung der SGB zuständig ist (BFS, 2003; BFS, 2008; BFS, 2013a).

2.1 Stichprobenziehung

Die Grundgesamtheit, zu welcher anhand der Ergebnisse der Schweizerischen Gesundheitsbefragung Schlussfolgerungen gezogen werden sollen, ist die „ständige Wohnbevölkerung der Schweiz im Alter von 15 und mehr Jahren“ (BFS, 2013a). Bei den Stichproben, welche für die Befragung gezogen werden, handelt es sich jeweils um eine geschichtete Zufallsstichprobe, wobei die Schichten den einzelnen Kantonen entsprechen. Dies wiederum bedeutet, dass aus allen Kantonen Zufallsstichproben gezogen werden (BFS, 2003; BFS, 2008; BFS, 2013a). Insbesondere bei kleineren Kantonen werden grössere Stichproben gezogen, um über den Kanton Aussagen machen zu können. Dieses „Oversampling“ genannte Verfahren muss aber wieder herausgerechnet werden. Daher werden für die Analysen die Angaben aus der Stichprobe, versehen mit den entsprechenden Gewichten, auf die gesamte Population hochgerechnet.

Das Vorgehen bei der Ziehung der Stichproben, welche mit dem Zweck, die Grundgesamtheit zu repräsentieren, erhoben wurden, unterscheidet sich zwischen den Befragungsjahren.

In den Jahren 2002 und 2007 wurden die Befragungsstichproben mit Hilfe des Telefonregisters ausgewählt (BFS, 2003; BFS, 2008). Dies bedeutet, dass nur ein bestimmter Teil der Grundgesamtheit die Chance hatte, in die Stichprobe aufgenommen zu werden – nämlich nur diejenigen Personen, welche in einem Privathaushalt mit Telefonanschluss lebten (BFS, 2003; BFS, 2008). Das heisst, dass die Stichproben im Hinblick auf die Bevölkerung der Schweiz verzerrt waren, weil Personen, die lediglich über ein mobiles Telefon verfügten, keine Chance hatten, in die Stichprobe aufgenommen zu werden.

Für die Gesundheitsbefragung 2012 wurde ein Vorgehen gewählt, mit welchem mehr Personen für die Befragung erreicht werden sollten: Die Zielpersonen wurden mit Hilfe der Einwohnerregister von Gemeinden und Kantonen – welche regelmässig durch die Informationen von Telefonanbietern ergänzt werden – ausgewählt (BFS, 2013a).

Dies ermöglichte es, aus den Registern auch Personen, welchen anfänglich keine Telefonnummer zugewiesen werden konnte – bezeichnet als „altel“-Substichprobe – für die Stichprobe zu ziehen.

Jedoch sind wie in den Befragungen der Jahre 2002 und 2007 auch in der SGB 2012 Personen, die zum Befragungszeitpunkt in einer Institution lebten (wie Personen in Alters- oder Pflegeheimen, Insassen in Gefängnissen, Personen in Kasernen oder Klöstern, Patienten in Spitälern), nicht in der Stichprobe enthalten. Dies trifft auch auf Personen im Asylprozess (BFS, 2013a) sowie auf Personen, die illegal in der Schweiz leben, zu. Ausserdem sind diejenigen Personen unterrepräsentiert, die in der Schweiz leben, aber keine der Landessprachen beherrschen und/oder funktionelle Analphabeten sind. Dies bedeutet, dass für das Jahr 2012 trotz verbessertem Vorgehen bei der Stichprobenziehung eine gewisse Verzerrung im Vergleich zur Grundgesamtheit in Kauf genommen werden muss.

Die weiter oben beschriebenen Unterschiede im Hinblick auf die Stichprobenziehung führen dazu, dass Vergleiche zwischen den Untersuchungen von 2002, 2007 und 2012 nur mit grossen Einschränkungen vorgenommen werden können. Da mit dem Ziehungsverfahren des Jahres 2012 eine grössere Anzahl von Personen die Chance hatte, in die Stichprobe aufgenommen zu werden, und da die Mobiltelefonbesitzer vermehrt repräsentiert sind, gehen wir davon aus, dass die Stichprobe 2012 repräsentativer für die Bevölkerung ist.

2.2 Aufbau der Befragungen

Das Befragungsvorgehen im Rahmen der Schweizerischen Gesundheitsbefragung gestaltet sich jeweils wie folgt: Die SGB besteht jeweils aus zwei Teilen, einem persönlichen, meist telefonischem Interview und einer nachfolgenden schriftlichen Befragung. Die Erhebungen werden jeweils über das ganze Kalenderjahr verteilt durchgeführt, um Einflüsse der Jahreszeiten kontrollieren und saisonale Schwankungen wie Erkrankungen berücksichtigen zu können. Die Befragung kann jeweils auf Deutsch, Französisch oder Italienisch durchgeführt werden (BFS, 2003; BFS, 2008; BFS, 2013a).

Das Interview wird in aller Regel am Telefon direkt mit der Zielperson durchgeführt. In speziellen Fällen, wenn die zu Befragenden bereits ein fortgeschrittenes Alter erreicht und Schwierigkeiten mit dem Hören oder Sprechen haben, kann es vorkommen, dass ein direktes, persönliches Interview („face-to-face“) durchgeführt wird. Kann zudem die Zielperson, welche gemäss des Stichprobenplans befragt werden müsste, nicht persönlich interviewt werden (aus Gründen wie Sprachaufenthalt, Gesundheitsproblemen oder weil sie weder Deutsch, noch Französisch oder Italienisch spricht), dann kommen Stellvertreter-Interviews, sogenannte Proxy-Interviews, zum Einsatz. Dabei beantwortet eine Person, die der Zielperson nahe steht, für diese die Interview-Fragen (BFS, 2003; BFS, 2008; BFS, 2013a).

Der schriftliche Fragebogen wird denjenigen Personen zugestellt, welche ein persönliches telefonisches oder face-to-face-Interview gegeben haben.

2.3 Vergleichbarkeit der Befragungen von 2002, 2007 und 2012

Das Vorgehen zur Stichprobenziehung unterscheidet sich wie erwähnt zwischen den verschiedenen Befragungen. Ebenso zeigen sich hinsichtlich der schriftlichen Fragebögen Unterschiede:

Beide Befragungen (2007 und 2012) enthalten sogenannte „Filter“. Im schriftlichen Fragebogen der SGB 2012 gibt es lediglich einen Filter (Abbildung 1). Dieser richtet sich nach der Antwort auf die erste Frage („Haben Sie einmal in Ihrem Leben Glücksspiele (z.B. Lotto, Toto, Roulette etc.) gespielt?“, SGLSP13). Verneint eine Person diese erste Frage, so muss sie alle weiteren Fragen zum Thema Glücksspiel nicht beantworten. Insgesamt haben 2012 4'674 Personen diese erste Frage verneint. Das bedeutet, dass in der SGB 2012 13'683 Personen alle weiteren Glücksspiel-Fragen (SGLSP14A bis SGLSP06) beantworten konnten. Dies sind 74.5% aller Befragten.

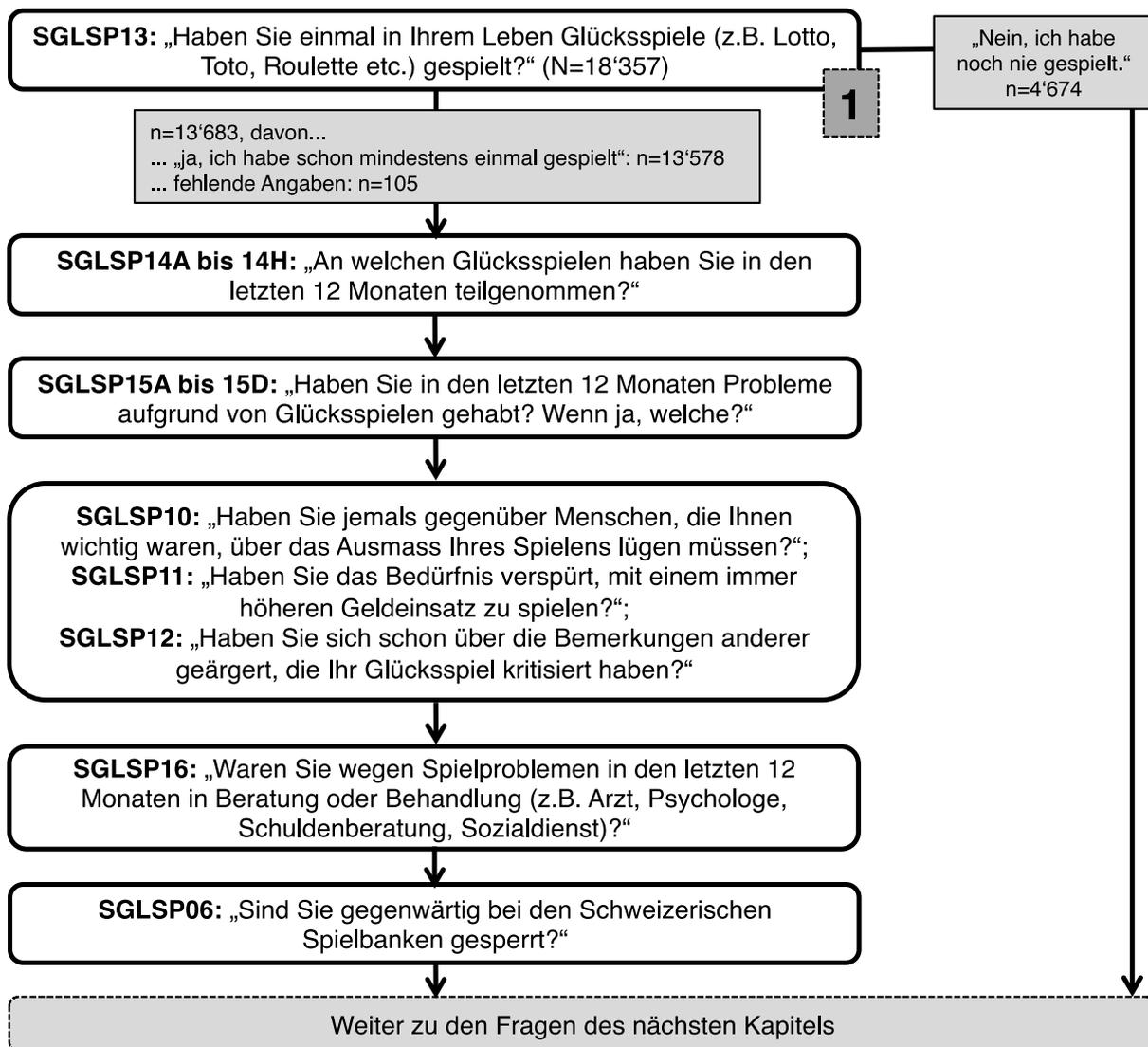


Abbildung 1: Fragen und Filterung der SGB 2012 (N=18'357).

Anmerkung: Das graue Kästchen (Nummer 1) stellt die Filter-Stelle des Fragebogens dar. Je nach Antwort mussten die Befragten unterschiedliche weitere Fragen beantworten.

Bei der SGB 2007 war die Befragung anders konzipiert (Abbildung 2): Insbesondere gibt es im Fragebogen 2007 insgesamt drei Filter. Der erste befindet sich bei der Frage „Haben Sie einmal in Ihrem Leben Glücksspiele gespielt?“. Wird diese Frage verneint, kann der Teilnehmende alle weiteren Glücksspiel-Fragen auslassen. Dies war bei insgesamt 5'397 Personen der Fall. Ein weiterer Filter befindet sich bei der zweiten Frage, welche folgendermassen lautet: „Haben Sie Glücksspiele in den letzten 12 Monaten gespielt?“.

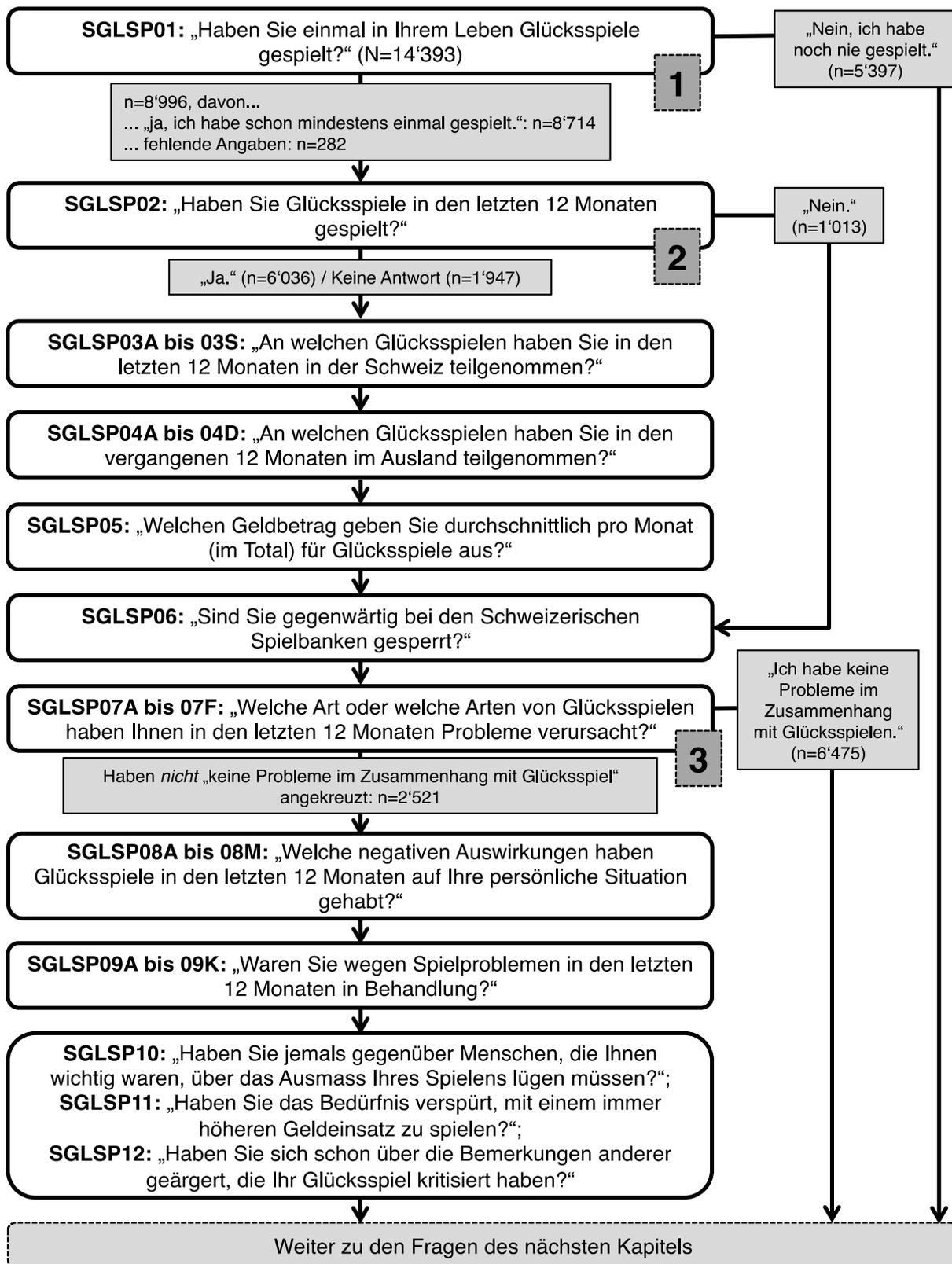


Abbildung 2: Fragen und Filterung der SGB 2007 (N=14'393).

Anmerkung: Die grauen Kästchen mit der Nummerierung von 1 bis 3 stellen die Filter-Stellen des Fragebogens dar. Je nach Antwort (in den grauen Kästchen) müssen die Befragten unterschiedliche weitere Fragen beantworten.

Wird diese Frage verneint, kann die befragte Person die drei darauffolgenden Fragen auslassen (SGLSP03A bis SGLSP03S (Frage nach den gespielten Glücksspielen in der Schweiz), SGLSP04A bis SGLSP04D (Frage nach den gespielten Glücksspielen im Ausland) und SGLSP05 (Frage nach den finanziellen Ausgaben für Glücksspiele). Der dritte und letzte Filter steht im Zusammenhang mit der Frage „Welche Art oder welche Arten von Glücksspielen haben Ihnen Probleme in den letzten 12 Monaten verursacht? (...)“. Kreuzt eine Person bei ebendieser Frage die Antwort „Ich habe keine Probleme im Zusammenhang mit Glücksspielen“ an, dann durfte sie die restlichen Fragen zum Thema Glücksspiel auslassen. Das war bei 6'475 Personen der Fall. Das bedeutet, dass im Jahr 2007 insgesamt nur 2'521 Personen (17.5% aller Befragten) die Fragen des Erweiterten LieBet (ELB) sowie andere Problembezogene Fragen gestellt wurden. Die geringen Fallzahlen im Glücksspielbereich sind bereits von Tomei et al. (2009) bemängelt worden. Tomei et al. (2009) führen aus, dass mit einer grösseren Stichprobe eher gewährleistet ist, dass die Ergebnisse der Stichprobe näher an den tatsächlichen Ergebnissen der Gesamtpopulation liegen, da störende Einflüsse die Ergebnisse weniger stark prägen können.

Die Rücklaufquoten betrug im Jahre 2007 rund 80% (BFS, 2008) während sie sich 2012 auf 88% belief (BFS, 2013a). Damit ist die Rücklaufquote im Vergleich zu anderen Studien (siehe Wardle et al., 2011) besonders hoch.

Auch auf der Ebene der Fragen zum Thema Glücksspiel gibt es deutliche Unterschiede. Dies betrifft sowohl die Anzahl, die Formulierung und die Reihenfolge der Fragen als auch die Bestimmung, welche Personen welche Fragen beantworten müssen beziehungsweise auslassen dürfen (Filterung).

In der SGB des Jahres 2002 wurden lediglich zwei Fragen zum Glücksspielverhalten gestellt (siehe Anhang A), die sich stark von denjenigen der Nachfolgejahre unterscheiden. Dies erschwert direkte Vergleiche.

In der Befragung 2007 wurden schliesslich zahlreiche Detailinformationen zum Glücksspiel und zu verwandten Themen erhoben. Dies ist in Abbildung 2 ersichtlich. In der Erhebung 2012 wurde die Anzahl Fragen wieder etwas reduziert und es kam zu Umformulierungen sowie Anpassungen der Antwortmöglichkeiten im Vergleich zur vorherigen Befragung, wie aus Abbildung 1 deutlich wird.

Die Abbildungen 1 und 2 zeigen deutlich, wie stark sich das Vorgehen zwischen 2007 und 2012 verändert hat.

Bei Problemen mit Geldspielen handelt es sich um ein vergleichsweise seltenes Phänomen, so dass nur sehr wenige Personen aus einer kleinen Stichprobe die Fragen beantworten. Die kleine Teilstichprobe hat 2007 dazu geführt, dass viele Fragen wegen zu geringer Fallzahlen in den einzelnen Zellen nicht ausgewertet werden konnten – insbesondere die Antworten auf den Erweiterten LieBet (ELB). Daher musste eine neue Skala gebildet werden, nämlich die Plancherel-Skala, um zu gut abgestützten Schätzungen zu gelangen. Dieses Problem stellte sich bei der Auswertung der Daten 2012 nicht, da in den einzelnen Zellen genügend grosse Fallzahlen vorhanden waren, um eine direkte Auswertung zu rechtfertigen.

Vergleich der Fragen zur Lebenszeitprävalenz

Die Fragen zur Lebenszeitprävalenz von Glücksspiel der Jahre 2007 („Haben Sie einmal in Ihrem Leben Glücksspiele gespielt?“; SGLSP01) und 2012 („Haben Sie einmal in Ihrem Leben Glücksspiele (z.B. Lotto, Toto, Roulette etc.) gespielt?“; SGLSP13) sind – abgesehen von den Beispielen in der Frage von 2012 – ähnlich formuliert und somit vergleichbar. Sowohl 2007 als auch 2012 mussten alle schriftlich befragten Personen diese Frage beantworten. Gaben sie an, niemals im Leben gespielt zu haben, konnten sie alle nachfolgenden Fragen zum Thema Glücksspiel auslassen. Dies war in beiden Befragungen der erste Filter. Das bedeutet, anhand der Antwort auf diese erste Frage wurden die Befragten unterschiedlich im Fragekatalog weiter geleitet (siehe Abbildung 1 und Abbildung 2).

Vergleiche der Fragen zur 12-Monats-Prävalenz

In der SGB 2007 gab es zur Ermittlung der 12-Monats-Prävalenz ein eigenes Item („Haben Sie Glücksspiele in den letzten 12 Monaten gespielt?“; SGLSP02). Will man dieselbe Information aus den Daten der SGB 2012 extrahieren, muss man auf die Antworten der Befragten zu den einzelnen Glücksspielangeboten (Items SGLSP14A bis SGLSP14H) zurückgreifen. Hat eine befragte Person in den vergangenen 12 Monaten mindestens eines der aufgeführten Glücksspielangebote genutzt, kann dies im Sinne der 12-Monats-Prävalenz interpretiert werden. Damit ist auch hier eine gewisse Vergleichbarkeit mit den Daten von 2007 gegeben, obwohl diese Information 2012 nicht mehr direkt erfragt wurde, sondern extrapoliert werden muss.

Wenn eine befragte Person in der SGB 2007 angegeben hatte, in den vergangenen 12 Monaten keine Glücksspiele gespielt zu haben, konnte sie die nachfolgenden drei Fragen auslassen. Dies war der zweite Filter in der Erhebung 2007.

Vergleiche der Fragen zu den genutzten Glücksspielen

In beiden Erhebungen wurden die Teilnehmenden anschliessend aufgefordert, für jedes Spielangebot anzugeben, mit welcher Frequenz sie es in den vergangenen 12 Monaten genutzt hatten. Dabei stand in beiden Jahren eine fünf-stufige Skala zur Verfügung („zweimal oder mehr pro Woche“, „1- bis 7-mal pro Monat“, „6- bis 11-mal pro Jahr“, „weniger als 6-mal pro Jahr“, „in den letzten 12 Monaten nicht gespielt“). 2007 wurden 19 verschiedene Spielangebote erfragt, 2012 lediglich 8 (siehe die detaillierte im Liste Anhang A). Die Items decken zwar dieselben Spielformen ab, sind jedoch unterschiedlich ausdifferenziert. In der SGB 2012 kam zu den üblichen Glücks- beziehungsweise Geldspielen noch die Kategorie „Gamen, Computer- und Internetspiele (z.B. World of Warcraft)“ hinzu, wohingegen in der SGB 2007 lediglich von „Internetspielen ohne Geldeinsatz“ die Rede war. Sowohl die unterschiedliche Abgrenzung als auch Ausformulierung der Spielformen beeinträchtigt die Vergleichbarkeit der Befragungen 2007 und 2012.

Die Fragen, welche Spiele in den letzten 12 Monaten im Ausland genutzt wurden (SGLSP04A bis 04D) und wie viel Geld durchschnittlich für Glücksspiele ausgegeben wurde (SGLSP05), kamen nur im Jahr 2007 zum Einsatz. 2012 wurde diese Information nicht erfragt, weshalb keine Gegenüberstellungen möglich sind.

Vergleiche der Fragen zu den negativen Folgen von Glücksspielen

In beiden Erhebungen wurde mit derselben Frage ermittelt, ob die Teilnehmenden aktuell einer Spielsperre unterliegen („Sind Sie gegenwärtig bei den Schweizerischen Spielbanken gesperrt?“, SGLSP06). Im Vergleich zur SGB 2007 war diese Frage in der SGB 2012 ganz am Schluss des Kapitels „Glücksspiele“ plaziert.

Im Jahr 2007 forderte man die Befragten auf, anzugeben, „welche Art oder welche Arten von Glücksspielen ihnen in den vergangenen 12 Monaten Probleme verursacht haben“ (SGLSP07A bis 07F). Wählte eine teilnehmende Person dabei die letzte Antwortalternative („Ich habe keine Probleme im Zusammenhang mit Glücksspielen“; SGLSP07F), konnte sie alle weiteren Fragen auslassen. Dies war der dritte Filter (siehe Abbildung 2). Das heisst, sie musste keine Angaben zu negativen Auswirkungen (SGLSP08A bis 08M) und Behandlungen (SGLSP09A bis 09K) machen. Ausserdem brauchte sie die drei Fragen des Erweiterten LieBet (ELB) (SGLSP10, SGLSP11, SGLSP12) nicht zu beantworten.

In beiden Befragungsjahren wurde nach Schwierigkeiten, welche die Teilnehmenden aufgrund von Glücksspiel erlebt hatten, gefragt. 2007 folgte auf die Frage „Welche negativen Auswirkungen haben Glücksspiele in den letzten 12 Monaten auf Ihre persönliche Situation gehabt?“ eine Liste mit 13 Antwortalternativen, von welchen mehrere gewählt werden konnten (SGLSP08A bis 08M) (die detaillierten Fragen befinden sich im Anhang A).

2012 wurde folgendermassen gefragt: „Haben Sie in den letzten 12 Monaten Probleme aufgrund von Glücksspielen gehabt?“. Dabei standen 4 Antwortkategorien zur Verfügung („Nein, ich habe keine Probleme im Zusammenhang mit Glücksspielen gehabt“ (SGLSP15A), „Ja, Beziehungsprobleme, Trennung, Scheidung“ (SGLSP15B), „Ja, Geldprobleme, Schulden, Rechnungen nicht bezahlen können“ (SGLSP15C), „Ja, psychische Belastungen wie Stress, Schlafprobleme“ (SGLSP15D)). Es konnten mehrere Antworten angekreuzt werden.

Auch die Items zur Erfragung der Behandlungen, welche im Zusammenhang Glücksspielproblemen in Anspruch genommen wurden, unterscheiden sich. Auf die Frage „Waren Sie wegen Spielproblemen in den letzten 12 Monaten in Behandlung? Bitte alles Zutreffende ankreuzen!“ konnte man 2007 mehrere von 11 Antwortmöglichkeiten wählen (SGLSP09A bis 09K) (Liste siehe Anhang A). In der SGB 2012 existierten nur die Antworten „ja“ und „nein“ auf die Frage „Waren Sie wegen Spielproblemen in den letzten 12 Monaten in Beratung oder Behandlung (z.B. Arzt, Psychologe, Schuldenberatung, Sozialdienst)?“ (SGLSP16).

Die verbleibenden drei Fragen – diese sind Bestandteil des Erweiterten LieBet-Fragebogens (ELB) – waren in beiden Befragungen identisch. Sie waren im Fragekatalog allerdings an unterschiedlichen Stellen positioniert (siehe Abbildung 1 und Abbildung 2). Sie lauten folgendermassen: „Haben Sie jemals gegenüber Menschen, die Ihnen wichtig waren, über das Ausmass Ihres Spielens lügen müssen?“ (SGLSP10), „Haben Sie das Bedürfnis verspürt, mit einem immer höheren Geldeinsatz zu spielen?“ (SGLSP11) und „Haben Sie sich schon über die Bemerkungen anderer geärgert, die Ihr Glücksspiel kritisiert haben?“ (SGLSP12). Dabei standen jeweils 4 Antwortmöglichkeiten zur Verfügung („immer“, „oft“, „selten“, „nie“).

Abschliessende Bemerkungen zum Vergleich der Erhebungen 2007 und 2012

Die Tatsache, dass die Fragen in den beiden Erhebungsjahren nicht identisch sind, führt dazu, dass die Vergleichbarkeit der Ergebnisse eingeschränkt ist. Aussagen über zeitliche Entwicklungen sind daher mit Vorsicht zu interpretieren. Dies ist auch auf die Tatsache zurück zu führen, dass es sich bei den Schweizerischen Gesundheitsbefragungen um Querschnitterhebungen handelt. Dies bedeutet, dass es nicht dieselben Personen sind, die mehrfach befragt wurden. Die meisten Analysen beziehen sich auf die Daten der SGB des Jahres 2012.

2.4 Aufbereitung und Auswertung der Daten

Die Datensätze, welche den nachfolgenden Analysen zugrunde liegen, wurden vom Bundesamt für Statistik sorgfältig aufbereitet. Wenn beispielsweise Antworten der Befragten fehlten, so wurde im Datensatz mittels spezieller Codierung angegeben, aus welchem Grund (BFS, 2013c). So kann zwischen Personen, welche die Beantwortung einer Frage einfach ausgelassen haben, und Personen, von welchen die Antwort fehlt, weil ihnen die Frage nicht gestellt wurde, unterschieden werden. Bei den Analysen im nachfolgenden Kapitel wird jeweils angegeben, von wie vielen Personen aus welchen Gründen Daten fehlen.

Wenn in den nachfolgenden Abschnitten von „Filter“ die Rede ist oder wenn die Bezeichnung „nicht gefragt“ benutzt wird, dann bedeutet dies, dass die betroffenen Personen eine bestimmte Frage aufgrund einer vorhergehenden Antwort – in den meisten Fällen, weil sie angegeben hatten, noch nie in ihrem Leben Glücksspiele gespielt zu haben – nicht haben beantworten müssen.

2.4.1 Zur Auswertung verwendete Software

Die Daten der SGB 2002 und 2007 und 2012 wurden mit den statistischen Programmen SPSS, SAS und STATA ausgewertet. Einzelne Berechnungen wurden mit Hilfe von Microsoft Excel überprüft. Mit diesem Programm wurden ausserdem die Tabellen erstellt. Für die Anfertigung der Abbildungen wurde Microsoft PowerPoint verwendet. Alle Auswertungen wurden zweimal durchgeführt. Die Hochrechnungen basieren auf den Gewichten, die vom Bundesamt für Statistik angegeben wurden.

Die Syntax der Statistikprogramme SAS, STATA und SPSS wurden für 2002 und 2007 von Dr. Bernard Plancherel† und die Syntax von SPSS wurde für die Auswertung SGB 2012 von Dr. Jean Moreau überprüft und für gut befunden.

2.4.2 Vergleiche von Personen mit und ohne Geldspielverhalten

Personen, welche Geldspiele gespielt haben, wurden im Rahmen der Analysen mit Personen, welche nicht gespielt haben, hinsichtlich soziodemographischer Merkmale verglichen. Personen blieben unberücksichtigt, die ausschliesslich „Glücksspiele im Internet“ und/oder „Gamen, Computer- und Internetspiele“ angegeben hatten. Für die Vergleiche wurden diejenigen Personen untersucht, von welchen alle für die Analyse notwendigen Informationen vorlagen. Dies bedeutet, dass es vorkam, dass nur ein bestimmter Anteil der gesamten Stichprobe analysiert werden konnte. Die Prozentangaben im Text und in den zugehörigen Tabellen beziehen sich entsprechend auf die Anzahl Personen in der Stichprobe, von welchen alle analysierten Informationen vorhanden waren. Ausserdem sind in den Tabellen die Prozentanteile an der Gesamtstichprobe (N=18'357) ausgewiesen. Das statistische Verfahren, welches für die Vergleiche soziodemographischer Daten verwendet wurde, ist der Pearson Chi²-Test. Mit diesem wurde überprüft, ob statistisch signifikante Unterschiede vorliegen.

2.5 Die Stichprobe 2012

Wir beschränken uns in diesem Bericht auf die Darstellung der Stichprobenziehung für das Jahr 2012. Die Details der entsprechenden Verfahren für 2007 und 2002 sind der Dokumentation des Bundesamts für Statistik zu entnehmen (BFS, 2008; BFS, 2003). Die nachfolgende Abbildung 3 veranschaulicht die einzelnen Schritte, die bei der Ziehung der Stichprobe der SGB 2012 notwendig waren. Das BFS präsentiert folgende Zahlen für die Stichprobenziehung der SGB 2012: Insgesamt bildeten 41'008 Adressen, von welchen sich 338 als ungültig erwiesen, die Grundlage für die Befragungen. Von den verbleibenden Personen (n=40'670) konnten 19'073 aus unterschiedlichen Gründen – hauptsächlich Verweigerungen und Ausfälle (n=5'172) sowie unbeantwortete „altel“-Anfragen (n=5'841) – nicht erreicht werden. Schliesslich gelang es, insgesamt 21'597 mündliche Interviews (telefonische (96.4%), face-to-face- (0.2%) und Stellvertreter-Interviews (3.3%)) durchzuführen.

Von den „normal“ kontaktierten Personen – das sind diejenigen, bei welchen von Anfang an anhand der Einwohnerregister eine Telefonnummer zur Verfügung stand – haben 61.2% ein Interview gegeben. Von den Personen der „altel“-Substichprobe (das sind diejenigen, bei welchen anhand der Einwohnerregister anfänglich keine Telefonnummer zur Verfügung stand), willigten jedoch lediglich 29.1% ein, ein Interview zu geben. Gemäss BFS mag dies damit zusammen hängen, dass sie, um überhaupt telefonisch für ein Interview kontaktiert werden zu können, zunächst mit Hilfe einer Antwort-Postkarte eine Telefonnummer (unter der sie erreichbar sind) bekannt geben mussten – sie wurden also aufgefordert, selber aktiv zu werden (BFS, 2013a). Damit sind die Personen welche zur „altel“-Substichprobe gehören in der Befragung 2012 unterrepräsentiert.

Alle Personen – ausser die Personen, welche durch ein Stellvertreter-Interview (n=719) indirekt befragt worden waren (Proxy-Interview) –, welche an den mündlichen Interviews teilgenommen hatten, erhielten einen schriftlichen Fragebogen zugestellt (n=20'878). Insgesamt haben 18'357 Personen (87.9%) diesen Fragebogen ausgefüllt und retourniert. Ein Anteil von 61.3% aller schriftlich Befragten (n=11'253) bevorzugte dabei die Papier-Version. Die übrigen 7'104 Personen füllten den schriftlichen Fragebogen online aus (38.7%) (BFS, 2013a).

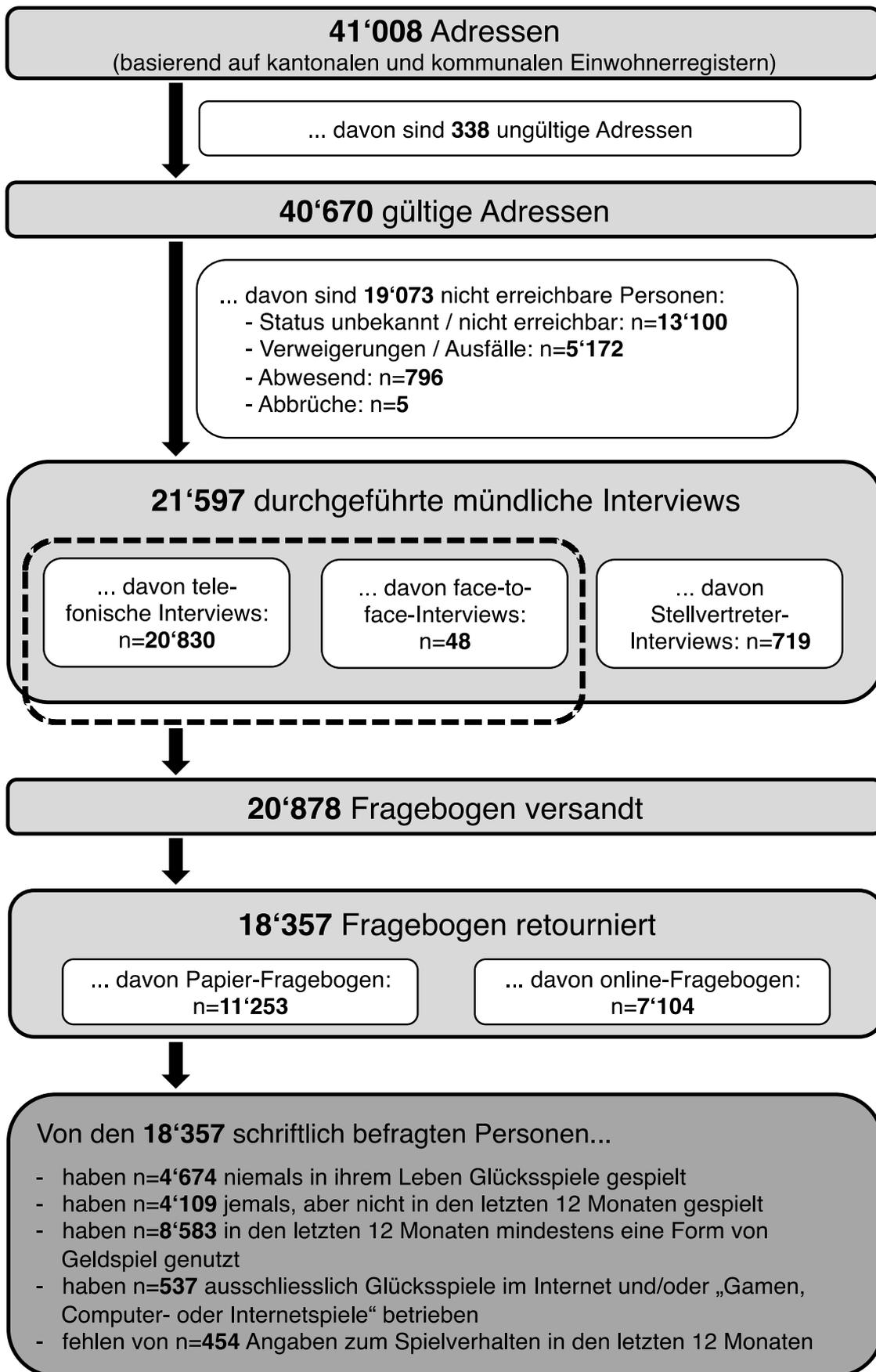


Abbildung 3: Stichprobenziehung der Schweizerischen Gesundheitsbefragung 2012.

2.5.1 Charakterisierung der Stichprobe 2012

Wir haben die soziodemographischen Merkmale derjenigen Personen, die nach dem mündlichen Interview auch an der schriftlichen Befragung teilgenommen hatten, ermittelt. Die Merkmale der besagten Substichprobe sind aus den Tabellen 5a und 5b ersichtlich. Alle nachfolgenden Analysen zum Thema Glücksspiel basieren auf der Stichprobe von 18'357 Personen, welche den schriftlichen Fragebogen beantwortet haben.

Tabelle 5a: Soziodemographische Angaben von allen schriftlich befragten Personen der SGB 2012 (N=18'357) (15 Jahre und älter) zu Geschlecht, Alter, Ausbildung und Nationalität.

Kategorie	Stichprobe Anzahl Befragter	Prozent % Stichprobe (N=18'357)	Hochrechnung Erwachsene Bevölkerung
Geschlecht			
Mann	8'634	47.0	3'351'429
Frau	9'723	53.0	3'486'839
Alter (in Jahren)			
15-19	1'187	6.5	408'179
20-39	4'700	25.6	2'070'688
40-64	8'343	45.4	2'909'648
65-79	3'317	18.1	1'100'297
80-99	810	4.4	349'456
Ausbildung			
Obligat. Schule	2'796	15.2	1'160'314
Sek. II	10'012	54.5	3'643'450
Tertiärstufe	5'508	30.0	2'019'478
Fehlende Angaben	41	0.2	15'026
Nationalität			
CH	15'689	85.5	5'265'997
Ausland	2'668	14.5	1'572'271

Anmerkung: Die Prozentangaben beziehen sich auf die Stichprobe.

Die Informationen zum Geschlecht, Alter und zur Nationalität sind von allen Erhebungsteilnehmenden bekannt. Die verbleibenden soziodemographischen Angaben stehen aber nicht von allen befragten Personen zur Verfügung. Bei 41 Personen fehlen Informationen zur höchsten abgeschlossenen Ausbildung.

Tabelle 5b: Soziodemographische Angaben zum Einkommen von allen schriftlich befragten Personen der SGB 2012 (N=18'357).

Kategorie	Stichprobe Anzahl Befragter	Prozent % Stichprobe (N=18'357)	Hochrechnung Erwachsene Bevölkerung
Netto Haushalts-Einkommen (CHF/Monat)			
0-3000	412	2.2	154'119
3001-5000	1'798	9.8	674'581
5001-7000	2'370	12.9	885'336
7001-9000	2'180	11.9	808'265
9001-11'000	1'599	8.7	620'712
11'001 u. mehr	2'124	11.6	832'465
Fehlende Angaben	7'874	42.9	2'862'789
Persönliches Netto-Einkommen (CHF/Monat)			
0-1000	3'049	16.6	1'128'166
1001-3000	3'996	21.8	1'502'851
3001-5000	4'257	23.2	1'618'274
5001-7000	2'520	13.7	911'012
7001-9000	1'056	5.8	389'551
9001 u. mehr	983	5.4	355'114
Fehlende Angaben	2'496	13.6	933'298

Anmerkung: Die Prozentangaben beziehen sich auf die Stichprobe.

Bei 7'874 befragten Personen (42.9%) ist nicht klar, in welchem Rahmen sich ihr monatliches Netto-Haushaltseinkommen bewegt, und 2'496 Befragte (13.6%) haben nicht präzisiert, wie hoch ihr persönliches Netto-Einkommen pro Monat ist, wie die obige Tabelle 5b zeigt. In den nachfolgenden Abschnitten wird die Stichprobe weiter im Hinblick auf Nutzerinnen und Nutzer von Spielangeboten und Nicht-Nutzerinnen und Nicht-Nutzer differenziert.

2.5.2 Merkmale von Geldspielenden und Niemals-Spielenden

Nachdem wir die soziodemographischen Angaben aller schriftlich befragten Personen (N=18'357) dargestellt haben, führen wir nachstehend zunächst auf, wie sich Merkmale von Geldspielerinnen und Geldspielern, die angegeben haben, in ihrem Leben jemals gespielt zu haben („Jemals-Spieler“, n=13'041), von denjenigen Personen, die angegeben haben, niemals gespielt zu haben („Niemals-Spieler“, n=4'674), unterscheiden. Es zeigte sich folgendes:

Hinsichtlich aller soziodemographischer Merkmale finden sich – mit Ausnahme der Nationalität – statistisch signifikante Unterschiede (siehe Tabelle im Anhang B). Die Prozentzahlen in der Spalte „% von n“ stellen jeweils die Anteile an Jemals- respektive Niemals-Spielern innerhalb der einzelnen soziodemographischen Variablen dar. Zudem sind die Prozentwerte bezogen auf die Gesamtstichprobe (N=18'357) ausgewiesen (siehe Tabelle Anhang B).

Ein signifikantes Ergebnis ist bei grossen Stichproben nichts Ungewöhnliches. Um sich abzusichern, dass dieses Ergebnis nicht doch dem Zufall zuzuschreiben wäre, wird zusätzlich die Effektstärke berechnet, bei welcher die Grösse der Stichprobe mit berücksichtigt wird. Eine gebräuchliche Kennzahl dafür ist Cramér's V. Die Interpretation von Cramér's V ist folgende: Je stärker der Wert von V gegen Null tendiert, um so geringer ist die Effektstärke, wobei V zwischen 0 und 1 variieren kann. Ab .06 spricht man je nach Anzahl der Freiheitsgrade von einem schwachen Effekt, ab .17 von einem mittleren Effekt und ab .29 von einem starken Effekt. Die Effektstärken für die einzelnen Vergleiche (Cramér's V) zwischen Jemals- und Niemals-Spielern bewegen sich um .10 und zeigen damit einen schwachen Effekt.

Die Tatsache, dass eine Person jemals in ihrem Leben Glücksspiele gespielt hat, sagt wenig darüber aus, wie sich ihre aktuelle Lebenssituation gestaltet. Daher wurden ebenfalls die Vergleiche der demographischen Variablen von aktuellen Nutzerinnen und Nutzern von Spielangeboten („Geldspieler“) im Vergleich zu Nicht-Nutzerinnen und –Nutzern für die zurückliegenden 12 Monate berechnet.

2.5.3 Merkmale von Geldspielenden und Nicht-Nutzenden während der letzten 12 Monate

Zur Gruppe der Nicht-Nutzenden während der letzten 12 Monate zählen diejenigen Personen, die niemals in ihrem Leben gespielt haben (n=4'674), diejenigen Personen, welche jemals, aber nicht in den letzten 12 Monaten gespielt haben (n=4'109), und diejenigen Personen, von welchen Angaben zum Spielverhalten in den letzten 12 Monaten fehlen (n=454). Die Resultate sind detailliert in den Tabellen 6a – 6f aufgeführt.

In der Spalte „Total“ ist jeweils die Gesamtzahl an Personen, von welchen alle für die Analyse notwendigen Informationen vorliegen – das heisst, sowohl die jeweilige soziodemographische Information als auch die Information zum Spielverhalten –, aufgeführt. Mit dem statistischen Test wurde schliesslich überprüft, ob sich die prozentuale Verteilung auf die Gruppen „GeldspielerInnen“ und „Nicht-NutzerInnen“ in Abhängigkeit vom jeweiligen soziodemographischen Merkmal unterscheidet.

Geschlecht

Tabelle 6a: Verteilung der Variable Geschlecht für Spielerinnen und Spielern, die in den vergangenen 12 Monaten Geldspiele genutzt haben (n=8'583), sowie von Nicht-Nutzerinnen und –Nutzern (n=9'237) für das Jahr 2012 (N=18'357).

Geschlecht	Total	GeldspielerInnen (n=8'583)			Nicht-NutzerInnen (n=9'237)		
		Anzahl	% von n	% von N	Anzahl	% von n	% von N
Mann	8'334	4'614	55.4	25.1	3'720	44.6	20.3
Frau	9'486	3'969	41.8	21.6	5'517	58.2	30.1

Anmerkung: In der Spalte „% von n“ sind die Anteile vom jeweiligen Zeilentotal („Total“) angegeben. In der Spalte „% von N“ sind die Anteile an der Gesamtstichprobe (N=18'357) enthalten. Der Chi²-Test prüft die prozentuale Verteilung der soziodemographischen Variablen auf die Gruppen „GeldspielerInnen“ und „Nicht-NutzerInnen“ auf statistisch signifikante Unterschiede.

Es zeigt sich, dass im vorausgegangenen Jahr insgesamt deutlich mehr Männer Geldspiele genutzt haben als Frauen. Der Unterschied ist für die Variable Geschlecht signifikant mit $\text{Chi}^2 = 324.95$, $p < .001$. Mit „p“ wird die Wahrscheinlichkeit bezeichnet, dass dieses Ergebnis zufällig entstanden ist. Für die Variable Geschlecht ist Cramér's V = .135. Das wird als eine eher schwache Effektstärke interpretiert.

Alter

In der Tabelle 6b ist die Altersverteilung der beiden Gruppen dokumentiert.

Tabelle 6b: Altersverteilung der Spielerinnen und Spielern, die in den vergangenen 12 Monaten Geldspiele genutzt haben (n=8'583), sowie der Nicht-Nutzerinnen und -Nutzern (n=9'237) für das Jahr 2012 (N=18'357).

Alter	Total	GeldspielerInnen (n=8'583)			Nicht-NutzerInnen (n=9'237)		
		Anzahl	% von n	% von N	Anzahl	% von n	% von N
15-19 Jahre	1'145	417	36.4	2.3	728	63.6	4.0
20-39 Jahre	4'478	2'472	55.2	13.5	2'006	44.8	10.9
40-64 Jahre	8'112	4'225	52.1	23.0	3'887	47.9	21.2
65-79 Jahre	3'280	1'302	39.7	7.1	1'978	60.3	10.8
80-99 Jahre	805	167	20.7	0.9	638	79.3	3.5

Anmerkung: In der Spalte „% von n“ sind die Anteile vom jeweiligen Zeilentotal („Total“) angegeben. In der Spalte „% von N“ sind die Anteile an der Gesamtstichprobe (N=18'357) enthalten. Der Chi²-Test prüft die prozentuale Verteilung der soziodemographischen Variablen auf die Gruppen „GeldspielerInnen“ und „Nicht-NutzerInnen“ auf statistisch signifikante Unterschiede.

Altersmässig sind die höchsten Anteile an Geldspielerinnen und Geldspielern in den Kategorien der 20- bis 39-jährigen Personen und der 40- bis 64-Jährigen zu finden. In der jüngsten sowie in den beiden ältesten Alterskategorien finden sich prozentual jeweils mehr Nicht-Nutzer als Geldspieler. Auch für die Variable Alter sind die Unterschiede signifikant mit einem $\text{Chi}^2 = 538.67$, $p < .001$ und Cramér's $V = .174$, was auf eine mittlere Effektstärke hindeutet.

Ausbildung

Die nachfolgende Tabelle 6c differenziert zwischen Nutzenden und Nicht-Nutzenden von Geldspielen für die Variable „höchste erreichte Ausbildung“.

Tabelle 6c: Vergleich der höchsten erreichte Ausbildung der Spielerinnen und Spielern, die in den vergangenen 12 Monaten Geldspiele genutzt haben (n=8'583), sowie der Nicht-Nutzerinnen und -Nutzern (n=9'237) für das Jahr 2012 (N=18'357).

Ausbildung	Total	GeldspielerInnen (n=8'583)			Nicht-NutzerInnen (n=9'237)		
		Anzahl	% von n	% von N	Anzahl	% von n	% von N
Obligat. Schule	2'746	1'155	42.1	6.3	1'591	57.9	8.7
Sek. II	9'718	4'936	50.8	26.9	4'782	49.2	26.1
Tertiärstufe	5'318	2'478	46.6	13.5	2'840	53.4	15.5

Anmerkung: In der Spalte „% von n“ sind die Anteile vom jeweiligen Zeilentotal („Total“) angegeben. In der Spalte „% von N“ sind die Anteile an der Gesamtstichprobe (N=18'357) enthalten. Der Chi²-Test prüft die prozentuale Verteilung der soziodemographischen Variablen auf die Gruppen „GeldspielerInnen“ und „Nicht-NutzerInnen“ auf statistisch signifikante Unterschiede.

In Bezug auf die Ausbildung unterscheiden sich die Personen, die Geldspiel praktizieren, kaum von den Nicht-Nutzerinnen und Nicht-Nutzern. In beiden Gruppen dominiert die Ausbildung, die mit Sekundarstufe II abschliesst. Das Chi² für Ausbildung beträgt 73.08 und erweist sich als signifikant. Da Cramér's V jedoch lediglich .064 ausmacht, wird hier die Effektstärke als sehr schwach betrachtet.

Nationalität

Die nachfolgende Tabelle 6d zeigt ebenfalls keine bedeutsamen Unterschiede zwischen Personen mit Schweizer Pass und Angehörigen anderer Nationalitäten in Bezug auf die Nutzung von Geldspielangeboten (Chi² = 3.04, p > .05).

Tabelle 6d: Vergleich der Nationalität von Spielerinnen und Spielern, die in den vergangenen 12 Monaten Geldspiele genutzt haben (n=8'583), sowie von Nicht-Nutzerinnen und -Nutzern (n=9'237) für das Jahr 2012 (N=18'357).

Nationalität	Total	GeldspielerInnen (n=8'583)			Nicht-NutzerInnen (n=9'237)		
		Anzahl	% von n	% von N	Anzahl	% von n	% von N
CH	15'231	7'295	47.9	39.7	7'936	52.1	43.2
Ausland	2'589	1'288	49.7	7.0	1'301	50.3	7.1

Anmerkung: In der Spalte „% von n“ sind die Anteile vom jeweiligen Zeilentotal („Total“) angegeben. In der Spalte „% von N“ sind die Anteile an der Gesamtstichprobe (N=18'357) enthalten. Der Chi²-Test prüft die prozentuale Verteilung der soziodemographischen Variablen auf die Gruppen „GeldspielerInnen“ und „Nicht-NutzerInnen“ auf statistisch signifikante Unterschiede.

Bei der Variable Nationalität ist nicht auszuschliessen, dass die Ausländer in der Stichprobe mit lediglich 14.5% unterrepräsentiert sind. Der Ausländeranteil an der Gesamtbevölkerung beträgt gemäss BFS für 2012 insgesamt 23.3%, von welchen 18.5% Personen 20 Jahre und älter sind (BFS, 2014). Dies bedeutet wiederum, dass der Anteil von ausländischen Personen im Alter von 15 Jahren und mehr über 18.5% liegen müsste.

Die absoluten Zahlen für die Stichprobe sind jedoch hoch genug (Nutzende: 1'288; Nicht-Nutzende: 1'301), um anzudeuten, dass sich Schweizerinnen und Schweizer von den Ausländerinnen und Ausländern in Bezug auf die Nutzung von Spielangeboten kaum unterscheiden.

Haushaltseinkommen

Neben dem Ausbildungsstand stellt das Einkommen eine weitere wichtige Variable des sozialen Status dar, anhand derer überprüfbar ist, ob Unterschiede zwischen Nutzenden von Geldspielangeboten und Nicht-Nutzenden von Geldspielangeboten bestehen.

Tabelle 6e: Vergleich des Netto-Haushaltseinkommen (CHF/Monat) von Spielerinnen und Spielern, die in den vergangenen 12 Monaten Geldspiele genutzt haben (n=8'583), sowie von Nicht-Nutzerinnen und -Nutzern (n=9'237) für das Jahr 2012 (N=18'357).

Haushalts- Einkommen (CHF/Monat)	Total	GeldspielerInnen (n=8'583)			Nicht-NutzerInnen (n=9'237)		
		Anzahl	% von n	% von N	Anzahl	% von n	% von N
0-3000	404	170	42.1	0.9	234	57.9	1.3
3001-5000	1'760	806	45.8	4.4	954	54.2	5.2
5001-7000	2'293	1'220	53.2	6.6	1'073	46.8	5.8
7001-9000	2'103	1'207	57.4	6.6	896	42.6	4.9
9001-11'000	1'548	848	54.8	4.6	700	45.2	3.8
11'001 u. mehr	2'054	1'052	51.2	5.7	1'002	48.8	5.5

Anmerkung: In der Spalte „% von n“ sind die Anteile vom jeweiligen Zeilentotal („Total“) angegeben. In der Spalte „% von N“ sind die Anteile an der Gesamtstichprobe (N=18'357) enthalten. Der Chi²-Test prüft die prozentuale Verteilung der soziodemographischen Variablen auf die Gruppen „GeldspielerInnen“ und „Nicht-NutzerInnen“ auf statistisch signifikante Unterschiede.

Wenn wir das Haushaltseinkommen betrachten, so stellen wir fest, dass sich in den beiden niedrigsten Einkommenskategorien vergleichsweise am wenigsten Geldspielerinnen und -Spieler finden. In den Kategorien ab 5'001 Franken pro Monat überwiegen hingegen die Anteile an Geldspielern.

Die entsprechenden Werte betragen für das Netto Haushaltseinkommen $\chi^2 = 74.11$; $p = < .001$; Cramér's $V = .085$. Auch hier ist mit einem Wert unter .10 nur ein schwacher Effekt zu konstatieren.

In der nachfolgenden Tabellen 6f konzentrieren wir uns auf eine weitere Variable, welche Hinweise auf den Sozialstatus einer Person liefern kann, nämlich das persönliche monatliche Netto-Einkommen.

Persönliches Netto-Einkommen

Tabelle 6f: Vergleich des persönlichen Netto-Einkommen (CHF/Monat) von Spielerinnen und Spielern, die in den vergangenen 12 Monaten Geldspiele genutzt haben (n=8'583), sowie von Nicht-Nutzerinnen und -Nutzern (n=9'237) für das Jahr 2012 (N=18'357).

Persönliches Einkommen (CHF/Monat)	Total	GeldspielerInnen (n=8'583)			Nicht-NutzerInnen (n=9'237)		
		Anzahl	% von n	% von N	Anzahl	% von n	% von N
0-1000	2'941	1'171	39.8	6.4	1'770	60.2	9.6
1001-3000	3'903	1'706	43.7	9.3	2'197	56.3	12.0
3001-5000	4'124	2'181	52.9	11.9	1'943	47.1	10.6
5001-7000	2'443	1'446	59.2	7.9	997	40.8	5.4
7001-9000	1'019	557	54.7	3.0	462	45.3	2.5
9001 u. mehr	948	491	51.8	2.7	457	48.2	2.5

Anmerkung: In der Spalte „% von n“ sind die Anteile vom jeweiligen Zeilentotal („Total“) angegeben. In der Spalte „% von N“ sind die Anteile an der Gesamtstichprobe (N=18'357) enthalten. Der Chi²-Test prüft die prozentuale Verteilung der soziodemographischen Variablen auf die Gruppen „GeldspielerInnen“ und „Nicht-NutzerInnen“ auf statistisch signifikante Unterschiede.

Wie auch beim Haushaltseinkommen finden sich in den tiefsten beiden Kategorien des persönlichen Einkommens verhältnismässig die geringsten Anteile an Geldspielerinnen und -Spielern. In den drei höchsten Kategorien sind hingegen anteilmässig mehr Geldspielende als Nicht-Nutzende enthalten.

Beim persönlichen Einkommen ist der Unterschied zwischen den Gruppen mit einem Chi² = 285.31 und p < .001 signifikant. Auch Cramér's V = .136 weist auf eine schwache Effektstärke hin.

2.5.4 Vergleich von Einfach- und Mehrfachnutzern

Vergleicht man diejenigen Personen, welche in den letzten 12 Monaten lediglich eine Geld-Spielform genutzt haben („Einfach-Nutzer“, n=6'065), mit denjenigen, welche zwei oder mehr Spiele gespielt haben („Mehrfach-Nutzer“, n=2'518), zeigen sich Unterschiede hinsichtlich soziodemographischer Merkmale (Tabelle im Anhang B): In der Gruppe der Männer finden sich anteilmässig signifikant mehr Mehrfach-Nutzer (35.2%) im Vergleich zur Gruppe der Frauen (22.5%).

Des Weiteren hängt das Alter mit der Nutzung zusammen: Der prozentuale Anteil an Mehrfach-Nutzern nimmt mit ansteigendem Alter ab (15 bis 19 Jahre: 56.4%; 20 bis 39 Jahre: 48.5%; 40 bis 64 Jahre: 22.2%; 65 bis 79 Jahre: 10.4%; 80 bis 99 Jahre: 7.8%). In der Gruppe der Personen mit dem höchsten Netto-Haushaltseinkommen pro Monat (11'001 Franken und mehr) finden sich anteilmässig am meisten Mehrfachnutzer (39.0%). Im Vergleich zu den anderen Gruppen ist der Anteil der Mehrfachnutzer in der Gruppe der Personen mit dem niedrigsten persönlichen Netto-Einkommen (0 bis 1'000 Franken pro Monat) am höchsten (37.1%).

Die angegebenen Prozentwerte repräsentieren wiederum die Verteilung der jeweiligen soziodemographischen Variablen auf die beiden Gruppen „Einfach-Nutzer“ und „Mehrfach-Nutzer“. In der Tabelle in Anhang B sind zusätzlich die Prozentanteile an der Stichprobe (N=18'357) ausgewiesen. Der stärkste Effekt findet sich beim Alter (Cramér's V = .33), die anderen Effektgrössen liegen im Rahmen von .04 bis .14, weshalb sie als vernachlässigbar oder schwach zu beurteilen sind.

2.6 Zusammenfassung

Methodisch ergaben sich seit 2007 eine Reihe von bedeutsamen Veränderungen, die für die Auswertung der Daten 2012 ein verändertes Vorgehen erforderten. Zum einen stieg die Bevölkerung der Schweiz seit 2007 um 651'557 Personen an. Weitere Gründe sind in der neuen Form der Filterung zu suchen, was zu einer wesentlich grösseren Anzahl von Personen führte, die 2012 detailliert zu Glücks- und Geldspiel befragt werden konnten. Darüber hinaus wurden die Fragebogen zum Glücks- und Geldspiel seit 2007 verändert und verkürzt.

Die Gesamtstichprobe bildet in Bezug auf soziodemographische Merkmale die Gesamtbevölkerung der Schweiz mit einer Übervertretung kleinerer Kantone ab. Diesem Umstand wird bei der Gewichtung der Hochrechnung durch das BFS Rechnung getragen. Der Anteil bestimmter Gruppen, wie die ausländische Wohnbevölkerung oder Personen ohne Festnetzanschluss, sind möglicherweise untervertreten, andere Gruppen (Menschen in Institutionen) konnten nicht befragt werden und sind daher nicht repräsentiert.

In der Gruppe der Personen, die 2012 während des letzten Jahres Geldspiele genutzt haben, befinden sich tendenziell mehr Männer sowie mehr Personen, die angeben, über ein persönliches monatliches Einkommen von über CHF 5'000 zu verfügen. Ganz junge Menschen zwischen 15 und 20 Jahren und Personen über 65 Jahren geben weniger häufig an, Geldspiele zu praktizieren, während sich in den Altersgruppen zwischen 20 und 64 tendenziell mehr Geldspielende befinden.

Nachfolgend werden die Ergebnisse der Auswertung anhand der Forschungsfragen dargestellt.

3 Ergebnisse

Bei der Darstellung der Ergebnisse folgen wir dem üblichen epidemiologischen Vorgehen. Wir berichten zunächst über die Lebenszeitprävalenz des Geldspiels in der Schweiz, wie sie sich 2012 dargestellt hat. Daran anschliessend berichten wir über die 12-Monats-Prävalenzen für das Jahr 2012.

Die nachfolgenden Analysen beziehen sich – ausser es ist anders angegeben – auf diejenigen Personen, welche in den vergangenen 12 Monaten mindestens eine Form von Geldspiel gespielt haben. Das heisst, sie haben mindestens eine der nachfolgenden Spielformen (Items SGLSP14A bis SGLSP14F) genutzt: Lotto und Sportwetten (SGLSP14A), Spiele an Geldspielautomaten in Bars und Restaurants (SGLSP14B), Glücksspiele in Schweizer Casinos (Tischspiele (SGLSP14C), Automaten und Slot-Maschinen (SGLSP14D), Turniere (SGLSP14E)) sowie Glücksspiele im privaten Rahmen (SGLSP14F).

Diejenigen Spielenden, welche entweder nur „Glücksspiele im Internet“ (Item SGLSP14G) gespielt (n=15) oder nur „Gamen, Computer- und Internetspiele“ (Item SGLSP14H) betrieben haben (n=507) oder ausschliesslich beide Spielformen genutzt haben (n=15), haben wir nicht in die detaillierte Analyse eingeschlossen. Das sind insgesamt 537 Personen. In den Tabellen werden sie jeweils in der Zeile „Online-/PC-SpielerInnen“ ausgewiesen.

3.1 Lebenszeitprävalenz von Geldspiel

Die Lebenszeitprävalenz stellt einen Indikator für das Vorhandensein eines Merkmals in der Population während der gesamten Lebenszeit dar. Dieser Indikator sagt beim Geldspiel noch nichts über die Problematik aus, die damit verbunden ist. Wenn eine Person bejaht, irgendwann in ihrem Leben Geldspiele genutzt zu haben, so gilt sie als Merkmalsträger.

Wie in Abschnitt 1.7 dargelegt gehen wir davon aus, dass aufgrund des Bevölkerungswachstums zwischen Ende 2006 und 2012 das Nutzen von Geldspielangeboten jemals im Leben von der SGB 2007 bis zur SGB 2012 in absoluten Zahlen zugenommen hat.

Auch sollten sich die prozentualen Anteile weiter erhöhen. Das liegt daran, dass die Anzahl Personen, welche schon mindestens einmal in ihrem Leben Glücksspiele gespielt haben, im Verlaufe der Zeit ansteigt. Ausserdem ist zu erwarten, dass der Anteil der Personen, welche aufgrund ihres Ablebens aus dieser Gesamtheit wegfallen, geringer ausfällt als der Anteil der Personen, die in der Population verbleiben. Die Lebenszeitprävalenzrate wird auch nicht durch die Inanspruchnahme von Behandlungen tangiert. Daher ist anzunehmen, dass die Lebenszeit-Prävalenzrate über die Zeit zunimmt.

3.1.1 Lebenszeitprävalenz des Geldspiels 2012

Die Ermittlung der Lebenszeitprävalenz basiert auf der Frage „Haben Sie einmal in Ihrem Leben Glücksspiele (z.B. Lotto, Toto, Roulette, etc.) gespielt“? (Item SGLSP13). Tabelle 7 zeigt die Ergebnisse zur Lebenszeitprävalenz des Geldspielverhaltens in der SGB 2012 auf.

Tabelle 7: Lebenszeitprävalenz von Geldspiel 2012 (N=18'357).

Geldspielverhalten	Anzahl	Hochrechnung	Prozent*
Gesamtheit der Befragten der Stichprobe	18'357	6'838'268	100
Niemals gespielt	4'674	1'766'666	25.8
Schon mindestens einmal im Leben gespielt	13'041	4'825'893	70.6
Online-/PC-SpielerInnen	537	203'062	3.0
Fehlende Angaben	105	42'647	0.6

Anmerkung: *Die Prozentangaben beziehen sich auf die gesamte Population, basierend auf den Hochrechnungen.

Insgesamt haben 13'041 Befragte, dies entspricht einem Bevölkerungsanteil von 70.6% (hochgerechnet 4'825'893 Personen), angegeben, schon mindestens einmal in ihrem Leben Geldspiele gespielt zu haben. Noch nie in ihrem Leben Geldspiele gespielt zu haben, geben 4'674 Personen an (hochgerechnet 1'766'666 Personen, das entspricht 25.8%). Weiterhin fehlen die Angaben von 105 Personen und insgesamt 537 Befragte können zu den reinen Online-/PC-Spielerinnen und -Spielern gezählt werden. Das entspricht 3% der Population.

3.1.2 Lebenszeitprävalenz von Glücksspiel 2007

Aus dem Bericht „Glücksspiel: Verhalten und Problematik in der Schweiz“ (ESBK, 2009) geht hervor, dass für das Jahr 2007 (N=14'393) bei n=8'714 Befragten von einer Lebenszeitprävalenz von rund 60.5% (hochgerechnet 3'785'200 Personen) ausgegangen werden kann.

3.1.3 Vergleich der Lebenszeitprävalenzen von 2002, 2007 und 2012

Im Vergleich zur vorhergehenden Befragung (2007) fällt die Lebenszeitprävalenz 2012 rund 10% höher aus (Anstieg von 60.5% auf 70.6%). Da in der Gesundheitsbefragung 2002 lediglich zwei allgemeine Fragen zum Glücksspielverhalten (regelmässiges Spiel, Inanspruchnahme von Hilfe) gestellt wurden, ist es nicht möglich, für dieses Jahr eine Lebenszeitprävalenz zu berechnen. Die Entwicklung der Lebenszeitprävalenz seit 2007 entspricht den Erwartungen. Wesentlich aussagekräftiger als die Lebenszeitprävalenz ist, wie bereits erwähnt, die Frage, wie sich das Geldspielverhalten in den 12 Monaten vor der Befragung gestaltet hat. Um diese Frage zu klären, wird die 12-Monats-Prävalenz berechnet.

3.2. 12-Monats-Prävalenz von Geldspielen

Zunächst konzentrieren wir uns wieder auf die Befunde des Erhebungsjahres 2012.

3.2.1 Prävalenz von Geldspiel 2012 während der letzten 12 Monate

Zur Berechnung der 12-Monats-Prävalenz haben wir die Items SGLSP14A bis SGLSP14F analysiert. Diese bilden, wie weiter oben erwähnt, die einzelnen Spielformen ab. Hat eine Person bei mindestens einer Spielform angegeben, diese in den vergangenen 12 Monaten genutzt zu haben (unabhängig von der Spielfrequenz), wird sie zur Kategorie „in den letzten 12 Monaten gespielt“ gezählt.

Tabelle 8: Angaben zur 12-Monats-Prävalenz von Geldspiel 2012 (N=18'357).

Geldspielverhalten	Anzahl	Hochrechnung	Prozent*
Total	18'357	6'838'268	100
Niemals gespielt	4'674	1'766'666	25.8
Jemals gespielt, aber nicht in den letzten 12 Monaten	4'109	1'518'405	22.2
In den letzten 12 Monaten gespielt	8'583	3'173'190	46.4
Online-/PC-SpielerInnen	537	203'062	3.0
Fehlende Angaben	454	176'945	2.6

Anmerkung: *Die Prozentangaben beziehen sich auf die gesamte Population, basierend auf den Hochrechnungen.

Personen, die jemals in ihrem Leben gespielt haben, gleichzeitig jedoch bei allen Spielen angegeben haben, diese „in den letzten 12 Monaten nicht gespielt“ zu haben, fallen in die Kategorie „jemals gespielt, aber nicht in den letzten 12 Monaten.“

Fast die Hälfte der befragten Personen hat angegeben, in den vergangenen 12 Monaten Geldspiele gespielt zu haben (n=8'583, Hochrechnung: 3'173'190, 46.4%), wie aus Tabelle 8 hervorgeht. Weiterhin haben 4'109 Personen in den vergangenen 12 Monaten nicht gespielt, jedoch bereits einmal in ihrem Leben (Hochrechnung: 1'518'405, 22.2%). Total 4'674 Befragte gehören zu den Niemals-Spielern, 537 Personen sind reine Online-/PC-Spielerinnen oder -Spieler und von 454 sind die Angaben zur 12-Monats-Prävalenz unvollständig.

3.2.2 Vergleich der 12-Monats-Prävalenzen von 2007 und 2012

Obwohl die 12-Monats-Prävalenz in den Jahren 2007 und 2012 nicht auf dieselbe Art und Weise erhoben wurde, ist es aufgrund der geringen Differenzen gerechtfertigt, die Ergebnisse zu vergleichen: Von 2007 (41.9%) nach 2012 (46.4%) ist ein Anstieg der 12-Monats-Prävalenz von rund 4.5% zu verzeichnen. Dieser Anstieg steht im Einklang mit der Entwicklung, welche wir bereits im Kapitel zur Lebenszeitprävalenz festgestellt haben und entspricht den Erwartungen.

Die 12-Monats-Prävalenz wurde 2002 nicht direkt erfragt. Doch waren in allen Befragungsjahren Indikatoren dafür vorhanden, wie viele Personen regelmässig beziehungsweise häufig Glücksspiele betreiben. Wir haben diese Personengruppe als Häufigspielerinnen und -Spieler bezeichnet. Die Gegenüberstellung der Ergebnisse der drei Jahre folgt im nachstehenden Abschnitt.

3.2.3 Häufigspielende 2002, 2007 und 2012

Die Häufigspielerinnen und -Spieler definieren sich in der Befragung 2007 sowie 2012 dadurch, dass sie mindestens ein Spiel genannt haben, welches sie 1- bis 7-mal pro Monat oder zweimal oder häufiger pro Woche gespielt haben (2007: Items SGLSP03A bis SGLSP03S; 2012: Items SGLSP14A bis SGLSP14F). Gemäss der Befragung von 2002 sind es hingegen diejenigen Personen, welche angegeben haben, mindestens ein Spielangebot „regelmässig, das heisst mehr oder weniger jede Woche“, gespielt zu haben (Items SSPIE01 bis SSPIE04).

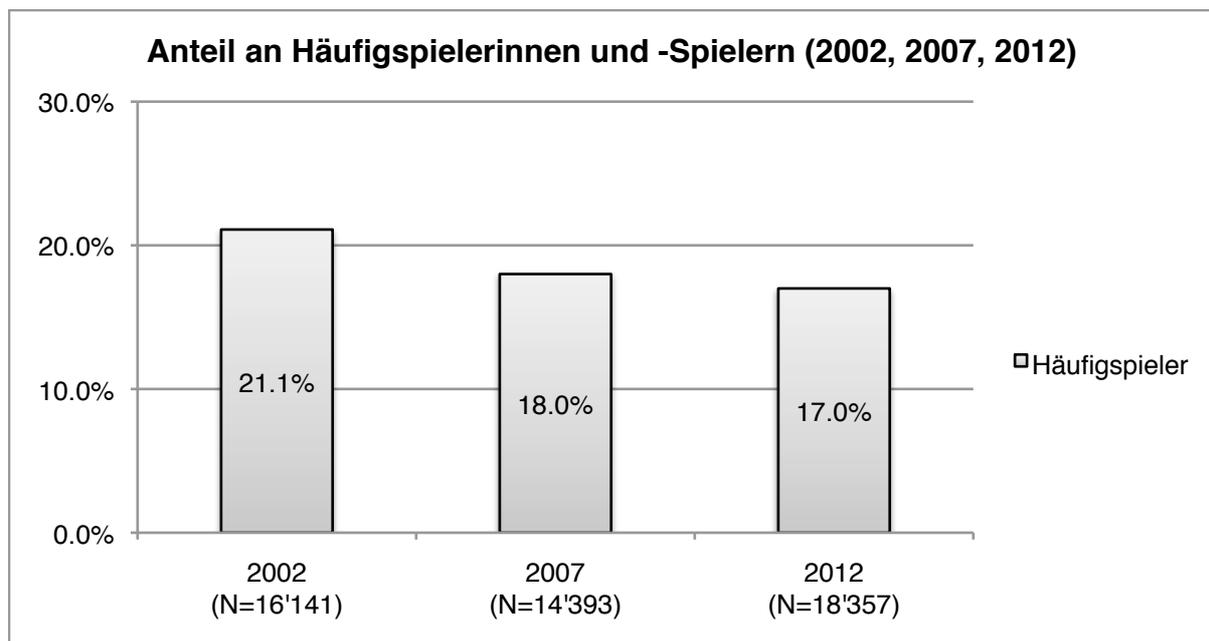


Abbildung 4: Anteil der Häufigspielerinnen und -Spieler von allen schriftlich befragten Personen der Jahre 2002, 2007 und 2012.

Anmerkung: Die Prozentwerte in der Abbildung beziehen sich auf die Stichprobenanteile.

Im Jahre 2002 haben 3'398 Befragte geäussert, regelmässig mindestens eine Art Glücksspiel zu spielen, was einem Anteil von 21.1% aller schriftlich befragten Personen entspricht (N=16'141), siehe Abbildung 4. In der darauffolgenden Gesundheitsbefragung 2007 betrug der Anteil an Häufigspielern 2'592 Personen (18.0%), was bedeutet, dass diese Personen mindestens eine Form von Glücksspiel angegeben haben, welche sie mindestens „1- bis 7-mal pro Monat“ bis zu „zweimal oder mehr pro Woche“ gespielt haben. Im Jahre 2012 hat ein Anteil von 17.0% der Befragten (n=3'120) angegeben, in den vergangenen 12 Monaten mindestens eine Art des Geldspiels regelmässig – das heisst „1- bis 7-mal pro Monat“ bis zu „zweimal oder mehr pro Woche“ – betrieben zu haben. Dies entspricht einem hochgerechneten Populationsanteil von 1'154'308 Personen (16.9%).

Vergleicht man die Befragungen der drei Jahre, lässt sich feststellen, dass der Anteil an Personen, die häufig spielen, zwischen 2002 und 2012 leicht abgenommen hat, wie aus Abbildung 4 hervorgeht.

Dabei ist allerdings zu berücksichtigen, dass 2012 die Personen, die ausschliesslich Glücksspiele im Internet gespielt und/oder lediglich „Gamen, Computer- und Internetspiele“ angegeben haben, nicht eingeschlossen sind. Dies wird auch deutlich, wenn die Nutzung der Geldspiele betrachtet wird, wie sie im nachfolgenden Abschnitt dargestellt wird.

3.2.4 Nutzung der einzelnen Geldspiele 2012

Für das Jahr 2012 wurde analysiert, wie viele Personen Spiele aus den verschiedenen Kategorien oder in Kombination genutzt haben.

Die Spielkategorien haben wir folgendermassen gebildet: Die Spiele in Schweizer Casinos umfassen Tischspiele (wie Roulette oder Black Jack), Automaten- sowie Slot-Maschinen-Spiele und Turniere (wie Poker). Dies sind die Items SGLSP14C, SGLSP14D und SGLSP14E. Die Nutzung von Lotto und Sportwetten wird lediglich durch ein Item abgebildet (SGLSP14A).

Die Kategorie „Spiele ausserhalb von Casinos“ besteht aus Spielen an Geldspielautomaten in Bars und Restaurants (Item SGLSP14B) sowie aus Glücksspielen im privaten Rahmen (wie Pokerrunden) (Item SGLSP14F). Nach Glücksspielen im Internet (SGLSP14G) und nach „Gamen, Computer- und Internetspielen“ (SGLSP14H) wurde jeweils mit einem einzelnen Item gefragt. Eine Spielkategorie gilt als „genutzt“, wenn eine Person angegeben hat, in den vergangenen 12 Monaten mindestens ein Spiel aus dieser Kategorie gespielt zu haben. Die Spielfrequenz ist dabei unerheblich. Eingeschlossen werden die Angaben zwischen „zweimal oder mehr in der Woche“ und „weniger als 6-mal pro Jahr“.

Im Anhang B ist detailliert dargestellt, wie viele Personen Spiele aus den dargelegten Kategorien genutzt haben. In dieser Tabelle sind auch die 537 Personen, welche ausschliesslich Glücksspiele im Internet gespielt (n=15) oder ausschliesslich „Gamen, Computer- und Internetspiele“ genutzt (n=507) oder ausschliesslich beides gemeinsam gespielt haben (n=15) detailliert ausgewiesen.

Nutzung von Angeboten in Spielbanken

Die nachfolgende Tabelle 9a stellt die wichtigsten Ergebnisse dar. Zunächst präsentieren wir die Nutzung von Spielen in Spielbanken allein und in Kombination mit anderen Spielen.

Tabelle 9a: Casinospiele allein und in Kombination mit anderen Geldspielen in den letzten 12 Monaten (N=18'357).

Genutzte Spielkategorien	Anzahl Stichprobe	Hochrechnung	Prozent*
Total	18'357	6'838'268	100
Niemals gespielt	4'674	1'766'666	25.8
Jemals gespielt, aber nicht in den letzten 12 Monaten	4'109	1'518'405	22.2
Nur im Casino gespielt	193	65'276	0.9
Casino + Lotto u. Sportwetten gespielt	302	111'803	1.6
Casino + anderes gespielt	212	78'990	1.2
Casino + Lotto u. Sportwetten + anderes gespielt	478	190'638	2.8
Casinospielende insgesamt	1'185	446'707	6.5

Anmerkung: *Die Prozentzahlen beziehen sich auf die hochgerechnete Population.

Insgesamt 193 befragte Personen haben in den vergangenen 12 Monaten ausschliesslich Spiele in Schweizer Casinos gespielt (Hochrechnung: 65'276). Dies entspricht einem geschätzten Bevölkerungsanteil von 0.9%. Weitere 302 Befragte haben angegeben, sowohl in Schweizer Casinos gespielt als auch Lotto und Sportwetten genutzt zu haben (Hochrechnung: 111'803 Personen, 1.6%). Total 212 Personen haben in Schweizer Casinos gespielt und gleichzeitig Spiele aus anderen Kategorien wie „Spiele ausserhalb von Casinos“, „Glücksspiele im Internet“ oder „Gamen, Computer- und Internetspiele“ genutzt. Hochgerechnet sind dies 78'990 Personen (1.2%). Insgesamt 478 Befragte haben in den vergangenen 12 Monaten Casinospiele, Lotto und Sportwetten sowie Spiele aus anderen Kategorien genutzt (Hochrechnung: 190'638, 2.8%).

Gesamthaft haben 1'185 Personen angegeben, in Spielbanken gespielt zu haben. Das entspricht hochgerechnet 446'707 Personen und einem Bevölkerungsanteil von 6.5%. Diese Zahl entspricht nicht der hochgerechneten Zahl der Besuche in Spielbanken, da die Häufigkeit der Besuche nicht detailliert erfasst wurde.

Nutzung von Geldspiel-Angeboten ohne Casinobesuch

Die Mehrheit der Befragten hat angegeben, in den vergangenen 12 Monaten ausschliesslich Lotto und Sportwetten genutzt zu haben (n=5'685). Hochgerechnet entspricht dies 2'035'307 Personen (29.8%), wie aus Tabelle 9b ersichtlich ist.

Tabelle 9b: Nutzung der Geldspiele ohne Casinospiele in den letzten 12 Monaten.

Genutzte Spielkategorien	Anzahl		Prozent*
	Stichprobe	Hochrechnung	
Nur Lotto u. Sportwetten gespielt	5'685	2'035'307	29.8
Lotto u. Sportwetten + anderes gespielt	1'398	561'052	8.2
Andere Spielkombinationen	315	130'125	1.9
Online-/PC-SpielerInnen	537	203'062	3.0
Fehlende Angaben	454	176'945	2.6

Anmerkung: *Die Prozentzahlen beziehen sich auf die hochgerechnete Population.

Ein Stichprobenanteil von 1'398 Personen hat angegeben, sowohl Lotto und Sportwetten genutzt zu haben als auch Spiele aus anderen Kategorien („Spiele ausserhalb von Casinos“, „Glücksspiele im Internet“ oder „Gamen, Computer- und Internetspiele“) gespielt zu haben. Dies sind hochgerechnet rund 561'052 Personen, was einem Bevölkerungsanteil von 8.2% entspricht. Andere Spielkombinationen wurden von 315 Befragten genutzt, hochgerechnet 130'125 Personen (1.9%), nur Online- und PC-Spiele haben 537 Befragte gespielt (hochgerechnet 203'062 Personen; 3.0%). Bei 454 Personen fehlen Angaben (hochgerechnet 176'945 Personen; 2.6%).

3.2.5 Häufigspielerinnen und Häufigspieler

Wir haben analysiert, wie viele Personen zu den sogenannten „Häufigspielern“ gezählt werden können. Die Häufigspieler definieren sich dadurch, dass sie mindestens ein Spiel genannt haben, welches sie ein- bis siebenmal pro Monat oder zweimal oder häufiger pro Woche gespielt haben. Die Tabelle 10 zeigt die Ergebnisse für diese Gruppe der Geldspielenden auf. Zu den Geldspielern gehören wie bereits erwähnt diejenigen Personen, welche angegeben haben, in den vergangenen 12 Monaten mindestens eine Form von Geldspiel genutzt zu haben (Items SGLSP14A bis SGLSP14F).

Tabelle 10: Häufigspielerinnen und Häufigspieler 2012 (N=18'357).

Spielverhalten	Anzahl	Hochrechnung	Prozent*
Total	18'357	6'838'268	100
Niemals gespielt	4'674	1'766'666	25.8
Jemals, aber nicht in den letzten 12 Mt. gespielt	4'109	1'518'405	22.2
Anzahl Häufigspieler (Geldspieler)	3'120	1'154'308	16.9
Anzahl Seltenspieler (Geldspieler)	5'463	2'018'882	29.5
Online-/PC-SpielerInnen	537	203'062	3.0
Fehlende Angaben	454	176'945	2.6

Anmerkung: *Die Prozentzahlen beziehen sich auf Hochrechnung für die Population.

Die Aufgliederung zeigt, dass es in der Gruppe der Geldspielerinnen und Geldspieler vergleichsweise viele Personen gibt, die eher sporadisch spielen (n=5'463, Hochrechnung: 2'018'882, 29.5%). Als Häufigspieler können indes insgesamt 3'120 Personen (Hochrechnung: 1'154'308, 16.9%) eingeschätzt werden.

Weiter ist es von Interesse, darzustellen, wie sich die Häufigspielenden auf die unterschiedlichen Spielangebote verteilen. Zunächst werden die Häufigspielenden dargestellt, die Spielbanken allein oder in Kombination mit anderen Geldspielangeboten nutzen, siehe Tabelle 11a.

Häufigspielerinnen und Spieler in Spielbanken

Die Tabelle 11a zeigt auf, wie viele Personen in den einzelnen Spielkategorien zu den sogenannten „Häufigspielern“ zu zählen sind. In der Gruppe der Personen, welche nur Casino-Spiele gespielt haben, sind lediglich 9 Personen Häufigspieler (Hochrechnung: 2'744, < 0.1%). Dies bedeutet, dass sie in den vergangenen 12 Monaten lediglich Spiele im Casino genutzt haben und dass sie dies mit einer Frequenz von „1- bis 7-mal pro Monat“ bis zu „zweimal oder mehr pro Woche“ getan haben.

Tabelle 11a: Häufigspielerinnen und Häufigspieler nach Spielkategorie in den letzten 12 Monaten (N=18'357) unter Einbezug des Casinospiels.

Häufigspieler nach Spielkategorien	Anzahl	Hochrechnung	Prozent*
Total	18'375	6'838'268	100
Niemals gespielt	4'674	1'766'666	25.8
Jemals gespielt, aber nicht in den letzten 12 Monaten	4'109	1'518'405	22.2
Seltenspieler Casino	184	62'532	0.9
Nur im Casino gespielt	9	2'744	< 0.1
Casino + Lotto u. Sportwetten + anderes gespielt	262	102'199	1.5
Casino + Lotto u. Sportwetten gespielt	82	31'834	0.5
Casino + anderes gespielt	80	31'228	0.5
Total Häufigspieler Casino und andere Angebote	433	168'005	2.5

Anmerkung: *Die Prozentzahlen beziehen sich auf die Hochrechnung für die Population.

In Tabelle 11b ist dargestellt, welche anderen Angebote die Häufigspielenden mit Ausnahme von Spielbanken nutzen.

Tabelle 11b: Häufigspielerinnen und Häufigspieler nach Spielkategorie in den letzten 12 Monaten (N=18'357) ohne Einbezug des Casinospieles.

Häufigspieler nach Spielkategorien	Anzahl	Hochrechnung	Prozent*
Nur Lotto u. Sportwetten gespielt	1'821	634'341	9.3
Lotto u. Sportwetten + anderes gespielt	775	309'001	4.5
Andere Spielkombinationen	91	42'961	0.6
Online-/PC-SpielerInnen	537	203'062	3.0
Fehlende Angaben	454	176'945	2.6

Anmerkung: *Die Prozentzahlen beziehen sich auf die Hochrechnung für die Population.

Anteilmässig am meisten Häufigspieler finden sich in der Gruppe der Personen, die nur Lotto und Sportwetten gespielt haben (n=1'821, Hochrechnung: 634'341, 9.3%), wie aus Tabelle 11b deutlich wird. Ein Anteil von 775 Personen in der Gruppe der Befragten, die Lotto und Sportwetten sowie andere Spiele gespielt hatten, hat sich als Häufigspieler ausgewiesen (Hochrechnung: 309'001, 4.5%). In den anderen Gruppen sind die Anteile an Häufigspielern mit Werten zwischen 0.5% und 1.5% deutlich geringer.

Nutzung der einzelnen Spiele im Detail

Die nachstehenden Tabellen 12a und 12b zeigen auf, wie viele Personen in den vergangenen 12 Monaten mit welcher Frequenz welche Formen von Glücksspiel betrieben haben. Die Prozentangaben beziehen sich nach wie vor auf die hochgerechnete Gesamtbevölkerungszahl von 6'838'268 Personen. Die „reinen“ Online-/PC-Spielerinnen und –Spieler haben wir aus den Analysen ausgeschlossen. Dies bedeutet für die Interpretation der Tabellen folgendes: In den Kategorien „Glücksspiele im Internet“ und „Gamen, Computer- und Internetspiele“ sind nur diejenigen Personen enthalten, welche das betreffende Spiel *plus* mindestens eine Form von Geldspiel gespielt haben.

Wenn in den Casinos gespielt wurde, dann in den meisten Fällen weniger als sechsmal pro Jahr und hauptsächlich Tischspiele (n=677, 3.8%) gefolgt von Spielen an Automaten (n=552, 3.0%). Turniere haben die Befragten nur selten angegeben. Mit Abstand am häufigsten wurde „Lotto und Sportwetten“ mit der Frequenz „weniger als 6-mal pro Jahr“ genannt (n=4'041, 22.1%).

„Lotto und Sportwetten“ dominieren mit 943 (4.9%), 1'463 (7.7%) und 1'416 (7.7%) Nennungen ebenso in den anderen drei Häufigkeitskategorien.

Tabelle 12a: Nutzung der Spielformen im Casino in den letzten 12 Monaten (N=18'357).

Casino	≥ 2-mal / Woche	1- bis 7-mal / Monat	6- bis 11-mal / Jahr	< 6-mal / Jahr	nicht gespielt*	Niemals gespielt	Fehlende Angaben
	n	n	n	n	n	n	n
	HR %	HR %	HR %	HR %	HR %	HR %	HR %
Tischspiele	17 3'974 0.1%	28 9'843 0.1%	61 26'340 0.4%	677 260'862 3.8%	11'879 4'377'771 64.0%	4'674 1'766'666 25.8%	484 189'751 2.8%
Automaten	18 4'650 0.1%	35 10'574 0.2%	65 25'366 0.4%	552 203'087 3.0%	11'988 4'431'564 64.8%	4'674 1'766'666 25.8%	488 193'298 2.8%
Turniere	16 3'674 0.1%	14 4'631 0.1%	34 14'056 0.2%	139 57'821 0.8%	12'436 4'588'494 67.1%	4'674 1'766'666 25.8%	507 199'865 2.9%

Anmerkung: *nicht gespielt in den vergangenen 12 Monaten; die Abkürzung „HR“ steht für Hochrechnung; die Prozentzahlen beziehen sich auf die Hochrechnung für die Population.

Tabelle 12b: Nutzung der Spiele ausserhalb Casinos in den letzten 12 Monaten (N=18'357).

Spiele ausserhalb des Casinos	≥ 2-mal / Woche	1- bis 7-mal / Monat	6- bis 11-mal / Jahr	< 6-mal / Jahr	nicht gespielt*	Niemals gespielt	Fehlende Angaben
	n	n	n	n	n	n	n
	HR %	HR %	HR %	HR %	HR %	HR %	HR %
Lotto und Sportwetten	943 331'805 4.9%	1'463 527'283 7.7%	1'416 528'867 7.7%	4'041 1'510'845 22.1%	4'936 1'835'846 26.8%	4'674 1'766'666 25.8%	347 133'893 2.0%
Geldspielautomaten (ausserhalb von Casinos)	28 7'979 0.1%	31 11'694 0.2%	69 26'864 0.4%	403 161'625 2.4%	12'153 4'482'361 65.5%	4'674 1'766'666 25.8%	462 178'017 2.6%
Glücksspiele im privaten Rahmen	21 5'041 0.1%	71 29'801 0.4%	165 73'150 1.1%	690 274'421 4.0%	11'709 4'292'083 62.8%	4'674 1'766'666 25.8%	490 194'044 2.8%
Glücksspiele im Internet	39 13'894 0.2%	41 18'755 0.3%	59 24'039 0.4%	169 66'824 1.0%	12'342 4'548'142 66.5%	4'674 1'766'666 25.8%	496 196'886 2.9%
Gamen, Computer- u. Internet-spiele	430 173'527 2.5%	401 169'617 2.5%	263 106'757 1.6%	467 184'435 2.7%	11'097 4'039'636 59.1%	4'674 1'766'666 25.8%	488 194'568 2.8%

Anmerkung: *nicht gespielt in den vergangenen 12 Monaten; die Abkürzung „HR“ steht für Hochrechnung; die Prozentzahlen beziehen sich auf die Hochrechnung für die Population.

Nach dieser allgemeinen Übersicht zum Geldspielverhalten werden im folgenden Kapitel die mit Glücksspiel verbundenen Probleme im Einzelnen thematisiert.

3.3 Geldspielproblematik

Wie bereits in Kapitel 2 ausgeführt, bestehen zwischen den Schweizerischen Gesundheitsbefragungen 2007 und 2012 grosse Unterschiede. Dies betrifft sowohl die Stichprobenziehung als auch die Setzung der Filter (also die Steuerung, welche Personen aufgrund ihres Antwortverhaltens welche Fragen des Fragebogens beantworten müssen). Ausserdem unterscheiden sich die Formulierungen der Fragen und Antworten. Dies führte dazu, dass im Jahr 2012 andere Schätzverfahren als im Jahr 2007 für die Problembelastung gewählt wurden.

Die wesentlich grössere Anzahl von Personen, die 2012 Fragen zur Glücksspielproblematik beantwortet haben, erlauben es nun statt der 2007 verwendeten Plancherel-Skala zur Schätzung der Geldspielproblematik ein in der Schweiz validiertes Instrument einzusetzen, nämlich den Erweiterten Lie/Bet ELB (Tomei et al., 2009).

3.3.1 Schätzung der Problembelastung 2012

Die Schätzung der Problembelastung durch Geldspiele 2012 beruht auf den Antworten der befragten Personen auf die drei Fragen des Erweiterten LieBet-Fragebogens ELB (Items SGLSP10, SGLSP11 und SGLSP12). Dabei haben wir uns an der Validierungsstudie von Tomei et al. (2009) orientiert.

Wir haben die drei ELB-Fragen anhand des folgenden Schemas dichotomisiert: Die Antworten „immer“, „oft“ und „selten“ haben wir als Zustimmung, die Antwort „nie“ hingegen als Verneinung der Frage interpretiert. Dies wird auch in der Studie von Tomei et al. (2009) empfohlen. Anschliessend haben wir ermittelt, wie viele Personen keiner dieser Fragen zugestimmt haben, wie viele nur einer ELB-Frage zugestimmt haben sowie wie viele Befragte zwei ELB-Fragen bejaht und wie viele alle drei ELB-Fragen affirmativ beantwortet haben. In der nachfolgenden Tabelle 13 sind die Ergebnisse der Auswertung aufgelistet.

Tabelle 13: Schätzung der Geldspielproblematik 2012 (N=18'357).

Problem-Kategorien	Anzahl	Hochrechnung	Prozent*
Total	18'357	6'838'268	100
Niemals gespielt	4674	1'766'666	25.8
alle ELB-Fragen verneint (risikoarmes Spiel)	11'479	4'231'174	61.9
1 ELB-Frage bejaht (moderat risikoreiches Spiel)	514	197'083	2.9
2 ELB-Fragen bejaht (problematisches Spiel)	113	47'627	0.7
3 ELB-Fragen bejaht (pathologisches Spiel)	61	28'062	0.4
Online-/PC-Spieler	537	203'062	3.0
Fehlende Angaben	979	364'593	5.3

Anmerkung: *Die Prozentzahlen beziehen sich auf die Hochrechnung für die Population.

Insgesamt 11'479 Personen der Stichprobe (Hochrechnung: 4'231'174, 61.9%) können wir gemäss der Validierungsstudie von Tomei et al. (2009) als risikoarme Spieler klassifizieren, da sie alle drei ELB-Fragen verneint haben. Ein moderat risikobehaftetes Spielverhalten weisen 514 Befragte auf (Hochrechnung: 197'083, 2.9%); denn sie haben lediglich einer einzelnen ELB-Frage zugestimmt. Bei 113 befragten Personen (Hochrechnung: 47'627, 0.7%) ist davon auszugehen, dass sie problematisches Spielverhalten aufweisen könnten, denn sie haben 2 ELB-Fragen zugestimmt. Insgesamt 61 Personen müssen aufgrund ihres Antwortverhaltens vermutlich zu den Personen mit pathologischem Spielverhalten gezählt werden (Hochrechnung: 28'062, 0.4%).

Die Einführung der Kategorie „moderat riskantes Spielverhalten“ trägt der Tatsache Rechnung, dass es Personen gibt, welche noch nicht als problematische Spielerinnen oder Spieler gelten können (gemäss Tomei et al., 2009), deren Spielverhalten aber gleichzeitig unter Beobachtung bleiben muss, um eine Entwicklung hin zu problematischem oder gar pathologischem Spielverhalten zu verhindern. Die Bezeichnung „moderat risikobehaftetes Spielverhalten“ basiert auf der Arbeit von Wardle et al. (2011).

3.3.2 Problembelastung 2007

Gemäss Bericht „Glücksspiel: Verhalten und Problematik in der Schweiz“ (ESBK, 2009) kann für das Jahr 2007 von folgenden Prävalenzraten ausgegangen werden: Rund 1.5% (n=210; gewichtete Hochrechnung: 85'700 Personen) der Befragten sind als Personen mit vermutlich problematischem Spielverhalten einzustufen, etwa 0.5% hingegen als Personen mit wahrscheinlich pathologischem Spielverhalten (n=69; gewichtete Hochrechnung: 34'900). Ein Anteil von 58.5% (n=8435; gewichtete Hochrechnung: 3'664'900) kann als „risikoarme Spieler“ klassifiziert werden. Der verbleibende Anteil von 39.5% (n=5679; gewichtete Hochrechnung: 2'401'200) hat hingegen niemals Glücksspiele gespielt. In Tabelle 14 werden die Ergebnisse der beiden Befragungsjahre einander gegenübergestellt.

3.3.3 Schätzung der Problembelastung im Vergleich von 2007 und 2012

Zu den Zahlen des Jahres 2007 muss folgendes angemerkt werden: In der damaligen Schätzung sind diejenigen Personen, welche ausschliesslich „Internetspiele ohne Geldeinsatz“ (SGLSP03) gespielt haben, enthalten.

Tabelle 14: Schätzung der Problembelastung durch Geldspiel in der Schweiz 2007 und 2012.

Kategorie	2007 N hochgerechnet = 6'186'711		2012 N hochgerechnet = 6'838'268	
	Hochrechnung n	%	Hochrechnung n	%
Niemals-Spielende	2'401'200	39.5	1'766'666	25.8
Risikoarmes Spiel	3'664'900	58.5	4'231'174	61.9
Moderat risikoreiches Spiel*			197'083	2.9
Problematisches Spiel**	85'700	1.5	47'627	0.7
Pathologisches Spiel**	34'900	0.5	28'062	0.4
Exzessives Geldspiel**	120'600	2.0	75'689	1.1

Anmerkungen: *Diese Kategorie konnte in der Gesundheitsbefragung 2007 nicht erfasst werden.
 **Hier sind 2012 die Online-Spiele und Gamen nicht eingeschlossen.
 Die Prozentangaben beziehen sich auf die hochgerechnete Population.

Da wir für die Schätzung 2012 diejenigen Personen, die ausschliesslich „Glücksspiele im Internet“ oder nur „Gamen, Computer- und Internetspiele“ oder ausschliesslich beide Spielformen gleichzeitig genutzt haben, aus den Analysen ausgeschlossen haben, kann es sich beim unterschiedlich hoch ausfallenden Anteil an problematischen Spielern um einen Artefakt handeln. Um dieser Frage nachzugehen haben wir für die Problembelastung 2012 diejenigen Personen in einer separaten Analyse berücksichtigt die angegeben haben, lediglich Glücksspiele im Internet gespielt zu haben (n=15), wie aus Tabelle 15 deutlich wird.

Tabelle 15: Schätzung der Geldspielproblematik 2012 (N=18'357) unter Einschluss der Personen, die ausschliesslich online-Glücksspiele gespielt haben (n=15).

Problem-Kategorien	Anzahl	Hochrechnung	Prozent
Total	18'357	6'838'268	100
Niemals gespielt	4'674	1'766'666	25.8
alle ELB-Fragen verneint (risikoarmes Spiel)	11'490	4'235'002	61.9
1 ELB-Frage bejaht (moderat risikoreiches Spiel)	517	198'134	2.9
2 ELB-Fragen bejaht (problematisches Spiel)	114	47'820	0.7
3 ELB-Fragen bejaht (pathologisches Spiel)	61	28'062	0.4
Reine PC-SpielerInnen plus PC-SpielerInnen, die auch Online-Spiele gespielt haben	522	197'989	2.9
Fehlende Angaben	979	364'593	5.3

Anmerkung: Die Prozentzahlen beziehen sich auf die Hochrechnung für die Population.

Von den 15 Personen, die in den vergangenen 12 Monaten ausschliesslich Glücksspiele im Internet gespielt haben (n=15), haben 11 keiner einzigen ELB-Frage zugestimmt, 3 haben eine ELB-Frage bejaht und eine Person hat 2 ELB-Fragen affirmativ beantwortet. Keine einzige dieser 15 Personen hat alle 3 ELB-Fragen bejaht.

Die Schätzung der Problembelastung haben wir zusätzlich für alle schriftlich befragten Personen (N=18'357) vorgenommen (siehe Tabelle Anhang B). Das bedeutet, wir haben in einer separaten Analyse auch diejenigen Personen berücksichtigt, welche lediglich Glücksspiele im Internet gespielt (n=15) oder ausschliesslich „Gamen, Computer- und Internetspiele“ genutzt (n=507) oder ausschliesslich Spiele aus den beiden genannten Kategorien gespielt haben (n=15). Es zeigt sich, dass die Ergebnisse sehr ähnlich ausfallen.

Neben der Problemschätzung aufgrund eines für die Schweiz validierten Instruments, dem Erweiterten LieBet, ELB, soll im folgenden Abschnitt die Problemwahrnehmung durch die Betroffenen selbst dargestellt werden.

3.3.4 Problemeinschätzung durch die Befragten aufgrund von Geldspiel

In der folgenden Tabelle 16 ist dargestellt, welche Probleme die befragten Personen in den vergangenen 12 Monaten im Zusammenhang mit Glücksspiel angegeben haben. Um diese Frage zu beantworten, haben wir die Rückmeldungen auf die Items SGLSP15A, SGLSP15B, SGLSP15C und SGLSP15D analysiert.

Tabelle 16: Probleme aufgrund von Glücksspiel 2012: Beantwortung der Frage: "Keine Probleme gehabt im Zusammenhang mit Glücksspiel" (SGLSP15A) (N=18'357).

	Anzahl	Hochrechnung	Prozent
Total	18'357	6'838'268	100
Niemals gespielt	4'674	1'766'666	25.8
Trifft zu (keine Probleme gehabt)	12'002	4'434'018	64.8
Trifft nicht zu (Probleme gehabt)	70	31'594	0.5
Keine Antwort	984	368'038	5.4
Online-/PC-SpielerInnen	537	203'062	3.0
Fehlende Angaben	90	34'890	0.5

Anmerkung: Die Prozentzahlen beziehen sich auf die Hochrechnung für die Population.

Die Tabelle 16 zeigt die Häufigkeit, mit welcher das Item „Nein, ich habe keine Probleme im Zusammenhang mit Glücksspiel gehabt“ (SGLSP15A) angekreuzt wurde, auf. Insgesamt haben 12'002 Befragte dieses Item bejaht (Hochrechnung: 4'434'018, 64.8%).

Verneint – und damit angegeben, Probleme gehabt zu haben – haben dieses Item 70 Personen (Hochrechnung: 31'594, 0.5%). Ein Anteil von 984 Personen (Hochrechnung: 368'038, 5.4%) hat diese Frage nicht beantwortet.

In Tabelle 17 ist aufgeführt, wie viele Personen angegeben haben, in den vergangenen 12 Monaten aufgrund von Glücksspielen Beziehungsprobleme gehabt oder eine Trennung beziehungsweise Scheidung durchlebt zu haben (SGLSP15B).

Tabelle 17: Beziehungsprobleme, Trennung, Scheidung 2012 (SGLSP15B) (N=18'357).

	Anzahl	Hochrechnung	Prozent
Total	18'357	6'838'268	100
Niemals gespielt	4'674	1'766'666	25.8
Trifft nicht zu (keine Probleme gehabt)	12'053	4'455'365	65.2
Trifft zu (Probleme gehabt)	19	10'247	0.1
Keine Antwort	984	368'038	5.4
Online-/PC-SpielerInnen	537	203'062	3.0
Fehlende Angaben	90	34'890	0.5

Anmerkung: Die Prozentzahlen beziehen sich auf die Hochrechnung für die Population.

Zugestimmt haben diesem Item 19 Teilnehmende (Hochrechnung: 10'247, 0.1%). Die deutliche Mehrheit von 65.2% hat diese Frage verneint (n=12'053, Hochrechnung: 4'455'365). Keine Antwort auf diese Frage gab es wiederum von 984 Befragten (Hochrechnung: 368'038, 5.4%).

Eine weitere wichtige Sorge für Geldspielende könnten ungelöste finanzielle Fragen darstellen, siehe Tabelle 18 (SGLSP15C).

Tabelle 18: Geldprobleme, Schulden, Rechnungen nicht bezahlen können 2012 (N=18'357).

	Anzahl	Hochrechnung	Prozent
Total	18'357	6'838'268	100
Niemals gespielt	4'674	1'766'666	25.8
Trifft nicht zu (keine Probleme gehabt)	12'040	4'454'261	65.1
Trifft zu (Probleme gehabt)	32	11'350	0.2
Keine Antwort	984	368'038	5.4
Online-/PC-SpielerInnen	537	203'062	3.0
Fehlende Angaben	90	34'890	0.5

Anmerkung: Die Prozentzahlen beziehen sich auf die Hochrechnung für die Population.

Wie in Tabelle 18 aufgeführt ist, haben 32 befragte Personen angegeben (Hochrechnung: 11'350, 0.2%), in den vergangenen 12 Monaten aufgrund von Glücksspielen Geldprobleme oder Schulden gehabt zu haben oder nicht mehr in der Lage gewesen zu sein, ihre Rechnungen bezahlen zu können. Rund zwei Drittel der Teilnehmenden haben diese Frage hingegen verneint (n=12'040, Hochrechnung: 4'454'261, 65.1%). Keine Antwort haben 984 Befragte (Hochrechnung: 368'038, 5.4%) gegeben. Ein weiteres häufiges Problem stellen psychische Belastungen wie Stress und Schlafprobleme dar, wie sie in Tabelle 19 dargestellt sind.

Tabelle 19: Psychische Belastungen wie Stress, Schlafprobleme (SGLSP15D) (N=18'357).

	Anzahl	Hochrechnung	Prozent
Total	18'357	6'838'268	100
Niemals gespielt	4'674	1'766'666	25.8
Trifft zu (Probleme gehabt)	38	17'529	0.3
Trifft nicht zu (keine Probleme gehabt)	12'034	4'448'083	65.0
Keine Antwort	984	368'038	5.4
Online-/PC-SpielerInnen	537	203'062	3.0
Fehlende Angaben	90	34'890	0.5

Anmerkung: Die Prozentzahlen beziehen sich auf die Hochrechnung für die Population.

Die Tabelle 19 enthält die Angaben zur Anzahl Personen, welche angegeben haben, in den vergangenen 12 Monaten wegen Glücksspielen unter psychischen Belastungen wie Stress oder Schlafproblemen gelitten zu haben. Dem zugestimmt haben total 38 befragte Personen (Hochrechnung: 17'529, 0.3%).

Die Mehrheit von insgesamt 12'034 Befragten (Hochrechnung: 4'448'083, 65.0%) hat hingegen verneint, wegen Glücksspielen unter psychischen Problemen gelitten zu haben. Wiederum 984 Personen haben keine Rückmeldung auf diese Frage gegeben (Hochrechnung: 368'038, 5.4%).

Insgesamt fällt auf, dass nur sehr wenige Personen von Problemen im Zusammenhang mit Glücksspielen berichtet haben. Obwohl sich die Items zu den Problemen im Zusammenhang mit Glücksspiel zwischen der SGB 2012 und 2007 unterscheiden, zeigt ein Vergleich der beiden Erhebungen, dass auch 2007 nur sehr wenige Befragte Probleme genannt haben (ESBK, 2009). Damals wurden Geldprobleme mit 0.2% (n=22 Nennungen) am häufigsten genannt, gefolgt von Medikamentenkonsum (0.1%, n=14 Nennungen) und negativen Auswirkungen auf die psychische Gesundheit (0.1%, n=12 Nennungen) (ESBK, 2009).

3.3.5 Behandlung von Glücksspielproblemen

Die nachfolgende Tabelle (Tabelle 20) zeigt auf, wie viele Personen angegeben haben, in den vergangenen 12 Monaten wegen Glücksspielproblemen Beratung oder Behandlung aufgesucht zu haben. Diese Information wurde in der SGB 2012 mit folgender Frage, die mit „ja“ oder „nein“ beantwortet werden konnte, ermittelt: „Waren Sie wegen Spielproblemen in den letzten 12 Monaten in Beratung oder Behandlung (z.B. Arzt, Psychologe, Schuldenberatung, Sozialdienst)?“ (SGLSP16).

Tabelle 20: In Anspruch genommene Beratung respektive Behandlung aufgrund von Glücksspielproblemen in den vergangenen 12 Monaten 2012 (SGLSP16) (N=18'357).

	Anzahl	Hochrechnung	Prozent
Total	18'357	6'838'268	100
Ja, Beratung / Behandlung	26	8'889	0.1
Nein, keine Beratung / Behandlung	12'701	4'704'906	68.8
Keine Antwort	419	154'745	2.3
Online-/PC-SpielerInnen	537	203'062	3.0
Niemals gespielt	4'674	1'766'666	25.8

Anmerkung: Die Prozentzahlen beziehen sich auf die Hochrechnung für die Population.

Insgesamt haben lediglich 26 Befragte, was einem Bevölkerungsanteil von 0.1% entspricht, angegeben, in den vergangenen 12 Monaten Behandlung oder Beratung wegen Glücksspielproblemen in Anspruch genommen zu haben (Hochrechnung: 8'889). Mehr als zwei Drittel der Teilnehmenden (n=12'701, Hochrechnung: 4'704'906, 68.8%) haben das Item hingegen verneint. Insgesamt 419 Befragte haben gar nicht geantwortet (Hochrechnung: 154'745, 2.3%).

Vergleich mit 2007

Aus den Daten der Schweizerischen Gesundheitsbefragung des Jahres 2007 lässt sich entnehmen, dass 11 Personen (0.1%) angegeben haben, in den letzten 12 Monaten wegen Spielproblemen mindestens eine Form von Behandlung in Anspruch genommen zu haben.

Es scheint so, dass Personen mit moderat risikobehaftetem, problematischem oder bereits pathologischem Spielverhalten die vorhandenen Beratungs- und Behandlungsangebote kaum in Anspruch nehmen.

3.4 Spielsperren

Wir haben ermittelt, wie viele Personen bestätigt haben, zum damaligen Zeitpunkt bei den Schweizerischen Spielbanken gesperrt zu sein (Item SGLSP06: „Sind Sie gegenwärtig bei den Schweizerischen Spielbanken gesperrt?“). Die Ergebnisse finden sich in Tabelle 21.

Tabelle 21: Gegenwärtige Spielsperren bei den Schweizerischen Spielbanken 2012 (SGLSP06) (N=18'357).

	Anzahl	Hochrechnung	Prozent
Total	18'357	6'838'268	100
Niemals gespielt	4'674	1'766'666	25.8
Ja, Spielsperre	43	17'094	0.25
Nein, keine Spielsperre	12'671	4'686'998	68.55
Keine Antwort	432	164'447	2.40
Online-/PC-SpielerInnen	537	203'062	3.0

Anmerkung: Die Prozentzahlen beziehen sich auf die Hochrechnung für die Population.

Es ist ersichtlich, dass insgesamt 43 Personen in der SGB 2012 angegeben haben, zum damaligen Zeitpunkt bei den Schweizerischen Spielbanken gesperrt gewesen zu sein. Dies entspricht hochgerechnet rund 17'094 Personen (0.25%). Keiner Spielsperre unterlagen 12'671 Befragte (Hochrechnung: 4'686'998, 68.55%).

Anzahl Spielsperren im Jahr 2007

Dem Bericht „Glücksspiel: Verhalten und Problematik in der Schweiz“ (ESBK, 2009) sind für das Jahr 2007 folgende Zahlen zu entnehmen: Insgesamt haben 27 Personen angegeben, gegenwärtig bei den Schweizerischen Spielbanken gesperrt zu sein. Dies entspricht einem hochgerechneten Bevölkerungsanteil von rund 18'400 Personen.

Die ESBK gibt für das Jahr 2012 an, dass 35'892 Personen als spielgesperrt gemeldet waren (Angabe der ESBK). Da anhand des Items SGLSP06 für die einzelnen Personen nicht präzisiert werden kann, wann deren Spielsperre genau in Kraft getreten ist, und weil die Zahl der ESBK mehr Personen umfasst als nur diejenigen, deren Sperre im Jahr 2012 neu ausgesprochen wurde (Angabe der ESBK), ist ein Vergleich zwischen der geschätzten und der tatsächlichen Anzahl Spielsperren nicht möglich. Ausserdem kann auch keine konkrete Aussage hinsichtlich der Entwicklung von 2007 nach 2012 gemacht werden, obwohl 2012 mehr Befragte (in absoluten Zahlen) angegeben haben, spielgesperrt zu sein als 2007.

3.5 Zusammenfassung

Die Ergebnisse entsprechen nur teilweise den Erwartungen. Lebenszeitprävalenz und 12-Monats-Prävalenz sind wie erwartet angestiegen. Hingegen sank der Anteil der häufig Spielenden. In der neu geschaffenen Kategorie der moderat risikobehafteten Personen finden sich aufgrund der Hochrechnung 2.9% der Bevölkerung. Der Anteil von Personen mit vermutlich problematischem Spielverhalten sank von 1.5% im Jahr 2007 auf 0.7% im Jahr 2012. Der Anteil von Personen, die vermutlich ein pathologisches Geldspiel betreiben sank auf 0.4% (2012), was einem leichten Rückgang im Vergleich zum Jahr 2007 entspricht (0.5%). Die Nutzung der unterschiedlichen Spielangebote nahm zwar leicht zu, verteilte sich aber ähnlich wie 2007.

Bei der Problembelastung durch Glücksspiel weisen die Ergebnisse für das Jahr 2012 eine leicht rückläufige Tendenz auf. Dies zeigt sich bei den Indikatoren des häufigen Spiels, des Exzessiven Spiels mit sehr geringfügigen Verschiebungen bei den Angaben zu den Spielsperren. Nach wie vor werden kaum Probleme im Zusammenhang mit Geldspiel genannt, auch hat der prozentuale Anteil der Personen, die Behandlungs- und Beratungsangebote nutzen sich zwischen 2007 und 2012 nicht verändert.

Diese Ergebnisse werden im folgenden Kapitel im Kontext diskutiert.

4 Diskussion der Ergebnisse und Ausblick

In den folgenden Abschnitten greifen wir die wichtigsten Ergebnisse heraus, um deren Plausibilität zu diskutieren.

4.1 Methodische Aspekte

Dank einer veränderten Stichprobenziehung mit Hilfe der Einwohnerregister konnte 2012 eine beeindruckend grosse Stichprobe erhoben werden (Stichprobe N = 18'357), die schriftlich zum Geldspielverhalten befragt werden konnte. Bestimmte Personengruppen sind jedoch unterrepräsentiert, wie die ausländischen Bewohner (14.5%), Menschen ohne Festnetzanschluss, funktionelle Analphabeten und Personen in Institutionen. Diese Unterrepräsentation einzelner Gruppen kann zu einer Verzerrung der Ergebnisse beitragen. Unter diesen Vorbehalten kann die Erhebung insgesamt für das Jahr 2012 als repräsentativ gelten.

Ein weiteres Problem der methodischen Umgestaltung besteht darin, dass die Befunde nicht direkt mit früheren Erhebungen verglichen werden können. Auch fehlen seit 2007 epidemiologische Studien, die einen Abgleich mit Befunden aus unterschiedlichen anderen Datenquellen ermöglichen würden. Daher sind alle erarbeiteten Ergebnisse im Lichte dieses Caveat zu betrachten.

4.2 Befunde zu den Forschungsfragen

4.2.1 Prävalenzen

Die Formulierung der Forschungsfragen beruht auf der epidemiologischen Erfahrung, dass Prävalenzraten im Lauf der Zeit zunehmen. Die Ergebnisse zeigen in der Tat eine Zunahme der Lebenszeitprävalenz. Sie steigt um 10.1% von 60.5% im Jahr 2007 auf 70.6% im Jahr 2012.

Bei der 12-Monats-Prävalenz ist ebenfalls zu erwarten, dass sie zunimmt. Diese Schätzung für das der Befragung vorausgehende Jahr sollte besonders dann stark ansteigen, wenn keine Anreize vorhanden sind, die es den Geldspielenden erlauben würden, das Geldspiel aufzugeben.

Anreize können Präventionskampagnen, Behandlungsangebote und persönliche Motivationen, wie eine Verknappung der Geldmittel sein. Die Ergebnisse zeigen eine Zunahme der 12-Monats-Prävalenz um 4.5% (2007: 41.9%; 2012: 46.4%). Damit entspricht die Zunahme der 12-Monats-Prävalenz ebenfalls den Erwartungen.

Um zu einer Schätzung der Problembelastung durch Geldspiel zu kommen, reicht es nicht aus, lediglich die Prävalenzrate zu betrachten, da diese keine Aussage über Frequenz und Intensität des Geldspiels zulässt. Als erster Problemindikator kann daher die Entwicklung der Frequenz des Geldspiels angesehen werden.

4.2.2 Häufig Spielende

Bei den Häufigspielenden zeigt sich eine leichte Abnahme im Verlaufe der Zeit: 2002 betrug der Stichproben-Anteil an Häufigspielenden 21.1% (n=3'398). 2007 waren 18.0% der Befragten Häufigspielerinnen oder –Spieler (n=2'592) und für das Jahr 2012 fanden wir schliesslich einen Stichproben-Anteil von 17.0% (n=3'120).

Für das Jahr 2012 kann man, hochgerechnet, von 1'154'308 Häufigspielenden ausgehen. Von diesen haben 2'744 (n=9, < 0.1%) nur im Casino gespielt. Weitere 634'341 Häufigspielende (n=1'824, 9.3%) haben hingegen ausschliesslich Lotto und Sportwetten gespielt.

Ein Stichprobenanteil von 5'463 Befragten (hochgerechnet: 2'018'882; 29.5%) gilt hingegen als Seltenspieler. Das bedeutet, dass diese Personen in den vergangenen 12 Monaten zwar Geldspiele gespielt haben, dies jedoch mit einer Frequenz unter einmal pro Monat.

4.2.3 Nutzung der Spielangebote

Analog zur Erhebung 2007 wird erwartet, dass die Nutzung in allen Geldspielangeboten zwar zunimmt, sich jedoch ähnlich verteilt wie dies 2007 der Fall war. Auch wird erwartet, dass vergleichbare Angaben zur Häufigkeit der Nutzung gemacht werden. Dabei finden folgende Kategorien Verwendung: Geldspiele in Spielbanken; Lotto und Sportwetten; Geldspiele ausserhalb von Casinos; Glücksspiele im Internet; Gamen, Computer- und Internetspiele.

Im Jahr 2012 haben 193 Befragte (Hochrechnung: 65'276; 0.9%) lediglich Spiele in Casinos genutzt. Ein bedeutend grösserer Anteil von 29.8% (Hochrechnung: 2'035'307) hat hingegen angegeben, lediglich Lotto und Sportwetten gespielt zu haben (n=5'685). Ausschliesslich die eben erwähnten Spielformen gleichzeitig genutzt haben 302 Befragte (Hochrechnung: 111'803; 1.6%). Damit werden die Spielangebote im etwa gleichen Verhältnis genutzt wie 2007.

4.2.4 Prävalenzschätzung des Exzessiven Geldspiels

Die Ergebnisse der Auswertung der Schweizerischen Gesundheitsbefragung lassen vermuten, dass sich die Belastung durch Geldspiele in der Schweiz seit 2007 leicht verringert hat. Wie aus Tabelle 22 zu ersehen ist, sind die entsprechenden Werte bei den Personen mit problematischem oder pathologischem Spielverhalten gesunken.

Tabelle 22: Schätzung der Problembelastung durch Geldspiel in der Schweiz 2007 (Stichprobe N=14'393) und 2012 (Stichprobe N=18'357).

Kategorie	2007 N hochgerechnet = 6'186'711		2012 N hochgerechnet = 6'838'268	
	Hochrechnung n	%	Hochrechnung n	%
Niemals-Spielende	2'401'200	39.5	1'766'666	25.8
Risikoarmes Spiel	3'664'900	58.5	4'231'174	61.9
Moderat riskantes Spiel*			197'083	2.9
Problematisches Spiel**	85'700	1.5	47'627	0.7
Pathologisches Spiel**	34'900	0.5	28'062	0.4
Exzessives Geldspiel**	120'600	2.0	75'689	1.1

Anmerkung: *Diese Kategorie konnte in der Gesundheitsbefragung 2007 nicht erfasst werden.

**Hier sind 2012 die Online-Spiel und Gamen nicht eingeschlossen.

Die Prozentzahlen beziehen sich auf die hochgerechnete Population.

Im folgenden Abschnitt gehen wir möglichen Erklärungen für diesen Rückgang nach.

4.3 Triangulation mit anderen Ergebnissen und Datenquellen

Die Befunde, die zur Beantwortung der Forschungsfragen erbracht wurden sollten mit einer gewissen Vorsicht aufgenommen werden. Das hat verschiedene Gründe.

Stichprobenziehung und Fragebogenmethodik unterscheiden sich, wie bereits mehrfach ausgeführt, zwischen den Gesundheitsbefragungen 2007 und 2012. Dadurch konnte 2012 nicht das gleiche Instrument zur Bestimmung des problematischen Geldspielverhaltens eingesetzt werden. Statt dessen war es aufgrund höherer Fallzahlen möglich, den für die französischsprachige Schweiz validierten Fragebogen Erweiterter LieBet (ELB) zu verwenden. Dieses Instrument erlaubte eine differenziertere Betrachtung des Geldspielverhaltens als das 2007 möglich war. Wie aus Tabelle 22 ersichtlich ist liegen die Schätzungen für pathologisches Spiel mit 0.5% 2007 und 0.4% 2012 recht nahe beieinander.

Der Anteil von Personen mit problematischem Spielverhalten liegt 2007 bei 1.5%; im Jahr 2012 ist dieser Anteil auf 0.7% zurückgegangen. Dieser Rückgang ist erklärungsbedürftig.

Einige Gründe könnten darauf hindeuten, dass es sich hier nicht um einen realen Rückgang des Problematischen Geldspiels handelt, sondern um einen Artefakt.

Zum Ergebnis könnten folgende Faktoren beigetragen haben: Während 2007 die „Internetspiele ohne Geldeinsatz“ in die Schätzung für problematisches Spiel und pathologisches Spiel eingeschlossen waren, sind diese Angaben 2012 separat ausgewiesen. Das kann 2007 für Geldspiel möglicherweise zu einer überhöhten Schätzung beigetragen haben. Wie wir zeigen konnten sind diese Effekte jedoch gering.

Auch konnte 2012 mit dem Erweiterten LieBet (ELB) ein für die Schweiz klinisch validiertes Instrument eingesetzt werden, während man sich 2007 aufgrund zu geringer Fallzahlen mit einer eigens konstruierten Skala, der Plancherel-Skala, behelfen musste. Damit scheinen die Unterscheidungen 2012 etwas besser abgesichert zu sein.

Aufgrund der Validierungsstudie und des Beitrags von Wardle et al. (2011) wurde zudem die Kategorie des moderat risikoreichen Spiels eingeführt. Diese Differenzierung wurde 2007 nicht getroffen. So ist zu vermuten, dass sich in der Kategorie „problematisches Spiel“ auch Personen wiederfinden, die 2012 in die Kategorie „moderat risikoreiches Spiel“ gefallen wären.

Für eine unveränderte Situation würde sprechen, dass 2012 (n = 45 Personen, 0.2%) ein gleicher Prozentanteil von Personen beobachtet wurde, die sich als spielgesperrt bezeichnet haben wie 2007 (n = 27; 0.2%).

Für einen tatsächlichen Rückgang der Problembelastung durch Exzessives Geldspiel würde die Tatsache sprechen, dass sich die Behandlungsangebote zwischen 2007 und 2012 vermehrt haben und dass sich möglicherweise mehr Personen einer Behandlung unterzogen haben. Dem steht die Beobachtung entgegen, dass Personen mit moderat risikobehaftetem, problematischem oder bereits pathologischem Spielverhalten die vorhandenen Beratungs- und Behandlungsangebote (aus der Befragung 2012) kaum in Anspruch zu nehmen scheinen.

Für einen Rückgang der Problembelastung würde weiter sprechen, dass sich die Zahl der Häufignutzenden seit 2002 stetig vermindert hat. Hier kann auch angeführt werden, dass nur sehr wenige Personen von Problemen im Zusammenhang mit Glücksspielen berichtet haben. Allerdings ist dabei auch zu bedenken, dass Nutzende von Geldspielen zu einer Untertreibung ihres Spielverhaltens neigen (ESBK, 2009).

Ein weiterer Aspekt, der bisher kaum thematisiert wurde, betrifft die Verlagerung von ortsgebundenen Geldspielen auf das Internet. Um diese Thematik beurteilen zu können, wäre eine eigene Studie nötig. Auffällig ist aber die Tatsache, dass viele Spielende mehrere Geldspielangebote nutzen.

All diese Überlegungen mahnen zur Vorsicht, was die Interpretation der niedrigen Prävalenzraten des Problematischen Spiels 2012 betrifft.

4.4 Vergleich mit dem Ausland

Im Vergleich zu anderen europäischen Ländern, befinden sich die Prävalenzraten der Schweizer Erhebung 2012 im unteren Bereich, wie aus der nachfolgenden Tabelle 23 deutlich wird.

Tabelle 23: Vergleich der Prävalenzraten in verschiedenen europäischen Ländern ab 2007. Ergänzte und aufdatierte Literaturübersicht von Kun, Balazs, Arnold, Paksi und Demetrovics (2012) (Berücksichtigung von Studien mit einer Stichprobengrösse von > 2'500 Personen).

Land / Exzessives Spiel %	Referenz Autoren (Jahr)	N (Stichprobe)	Methode	Prävalenz problematisches Glücksspiel %	Prävalenz pathologisches Glücksspiel %
Deutschland / Gesamt: 1.5%	BZgA (2014)	11'501 (16 bis 65 Jahre)	SOGS; SOGS-RA	0.68	0.82
Finnland / Gesamt: 3.1%	Aho & Turja (2007); Jaakkola (2009)	5'008 (Ab 15 Jahren)	SOGS-R	2.1	1.0
Frankreich / Gesamt: 1.7%	Costes et al. (2011)	25'034 (18 bis 75 Jahre)	CPGI	1.3	0.4
Grossbritannien	Wardle et al. (2011)	7'756 (Ab 16 Jahren)	PSGI	0.7	-
Norwegen / Gesamt: 1.5%	Bakken et al. (2009)	3'482 (16 bis 76 Jahre)	NODS	1.2	0.3
Schweiz / Gesamt: 2.0%	ESBK (2009)	14'393 (Ab 15 Jahren)	Plancherel-Skala	1.5	0.5
Schweiz / Gesamt: 1.1%	Aktuelle Studie Eichenberger & Rihs-Middel (2014)	18'357 (Ab 15 Jahren)	ELB (Erweiterter LieBet)	0.7	0.4

Anmerkung: Es wurden nur Untersuchungen berücksichtigt, die eine Stichprobe > 2'500 Personen untersucht haben. CPGI = Canadian Problem Gambling Index (Ferris & Wynne, 2001); NODS = NORC Diagnostic Screen for Gambling Studies (Gerstein et al., 1999); SOGS = South Oaks Gambling Screening (Lesieur & Blume, 1987); SOGS-R = South Oaks Gambling Screening Revised (Lesieur & Blume, 1993); SOGS-RA = South Oaks Gambling Screening angepasst für Jugendliche (Winters, Stinchfield & Fulkerson, 1993); ELM Erweiterter LieBet (ESBK, 2009).

Wardle et al. (2011) haben unter Verwendung des PSGI einen geschätzten Anteil von Problem Spielern von 0.7% gefunden. Sie weisen allerdings keine Zahlen zu pathologischem Geldspiel aus. Eine ähnliche tiefe Schätzung zum problematischen Geldspiel hat die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung in Deutschland (2014) berichtet (0.68%). Die Schätzung des Anteils an pathologischen Spielern fällt gleich aus wie bei Costes et al. (2011) (0.4%), welche den CPGI verwendet haben. Ausserdem entspricht sie in etwa der Studie von Bakken et al. (2009) (0.3%).

5 Abschliessende Bemerkungen

Die vorliegenden Befunde lassen den Schluss zu, dass sich die Problembelastung durch Geldspiel aufgrund der Daten der Schweizerischen Gesundheitsbefragung 2012 nicht wesentlich verschlechtert hat. Die Zahlen sprechen sogar für eine gewisse Entspannung der Situation. Inwieweit dieser Rückgang der veränderten Methodik geschuldet ist oder einen tatsächlichen Rückgang der Problembelastung widerspiegelt, kann abschliessend nicht ohne weiteres entschieden werden.

Es wurden keine Ergebnisse erbracht, die nahe legen würden, dass sich die Belastung durch exzessives Geldspiel erhöht hätte.

Einige Daten wie auch die verbesserte Methodik 2012 deuten darauf hin, dass sich die Situation zwischen 2007 und 2012 kaum verändert hat.

Eine Reihe von Befunden stützt die Annahme eines tatsächlichen Rückgangs des Geldspiels in der Schweiz. Eine derartige Annahme könnte durch weitere Untersuchungen untermauert werden.

6 Referenzen

- Abbott, M. W., Volberg, R. A., & Rönning, S. (2004). Comparing the New Zealand and Swedish national surveys of gambling and problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 20(3), 237-258.
- Aho, P. & Turja, T. (2007). *Suomalaisten rahapelaaminen 2007* [Gambling in Finland]. Ministry of Social Affairs & Health & Taloustutkimus : Helsinki.
- American Psychiatric Association [APA]. (1980). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (3rd ed.)*. Washington, DC : American Psychiatric Association.
- American Psychiatric Association [APA]. (2000). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (4th ed., text rev.)*. Washington, DC : American Psychiatric Association.
- American Psychiatric Association [APA]. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.)*. Arlington, VA: American Psychiatric Publishing.
- Audet, C., St-Laurent, D., Chevalier, S., Allard, D., Hamel, D., & Crépin, M. (2003). *Évaluation 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. Abgerufen von <http://www.gamblingandracing.act.gov.au>.
- Babor, Th. F., Higgins-Biddle, J.C., Saunders, J.B., & Monteiro, M.G. (2001). AUDIT The Alcohol Use Disorders Identification Test. Geneva: World Health Organization. WHO/MSD/MSB016a.
- Bakken, I. J., Götestam, K. G., Grawe, R. W., Wenzel, H. G., & Oren, A. (2009). Gambling behavior and gambling problems in Norway 2007. *Scandinavian Journal of Psychology*, 50(4), 333-339.
- Binde, P. (2014). Gambling in Sweden: the cultural and socio-political context. *Addiction*, 109(2), 193-198.
- Bishop, Y. M. M., Fienberg, S. E., & Holland, P. W. (1975). *Discrete Multivariate Analysis: Theory and Practice*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Blumberg, S. J., Luke, J.V. (2010). Wireless substitution: Early release of estimates from the National Health Interview Survey, January – June 2010. Atlanta: Division of Health Interview Statistics. National Center for Health Statistics. Center for Disease Control, CDC.
- Bondolfi, G., Jermann, F., Ferrero, F., Zullino, D., & Osiek, C. H. (2008). Prevalence of pathological gambling in Switzerland after the opening of casinos and the introduction of new preventive legislation. [Peer Reviewed]. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 117(3), 236-239.
- Bondolfi, G., C. Osiek, et al. (2000). Prevalence estimates of pathological gambling in Switzerland. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 101(6), 473-475.
- Bondolfi, G., Osiek, C. & Ferrero, F. (2002) : Pathological gambling : An increasing and underestimated disorder. *Archives Suisses de Neurologie et de Psychiatrie*, 153(3), 116–122.
- Bonett, D. G., Woodward, J. A., & Bentler, P. M. (1986). A linear model for estimating the size of a closed population. *British Journal of Mathematical and Statistical Psychology*, 39, 28-40.
- Bundesamt für Justiz, BJ (2014). Gesetz über Geldspiele, Geldspielgesetz (BGS). Vernehmlassung.
- Bundesamt für Statistik (BFS) (2008). *Die Schweizerische Gesundheitsbefragung 2007 in Kürze – Konzept, Methode, Durchführung*. Neuchâtel: BFS.
- Bundesamt für Statistik (BFS) (2013a). *Die Schweizerische Gesundheitsbefragung 2012 in Kürze – Konzept, Methode, Durchführung*. Neuchâtel: BFS.
- Bundesamt für Statistik (BFS) (2013b). *Schweizerische Gesundheitsbefragung 2012 – Übersicht*. Neuchâtel: BFS. Abgerufen am 19. Mai 2014 von <http://www.bfs.admin.ch/bfs/portal/de/index/themen/14/22/publ.html?publicationID=5352>.
- Bundesamt für Statistik (BFS) (2013c). *Schweizerische Gesundheitsbefragung 2012 – Dokumentation Indizes SGB12*. Neuchâtel: BFS.

- Bundesamt für Statistik (BFS) (2014). *Altersmasszahlen der ständigen Wohnbevölkerung nach Staatsangehörigkeitskategorie und Geschlecht (1999-2012)*. Neuchâtel: BFS. Abgerufen am 5. August 2014 von: http://www.bfs.admin.ch/bfs/portal/de/index/themen/01/02/blank/key/alter/nach_staatsangehoerigkeit.html.
- Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung [BZgA] (2014). *Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2013 und Trends*. Köln: Bundeszentrale für Gesundheitliche Aufklärung.
- Chao, A. (1987). "Estimating the population size for capture-recapture data with unequal catchability." *Biometrics* 43: 783-791.
- 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.
- Costes, J.-M., Pouset, M., Eroukmanoff, V., Le Nezet, O., Richard, J.-B., Guignard, R., Beck, F., & Arwidson, P. (2011). Les niveaux et pratiques des jeux de hasard et d'argent en 2010. *Tendances*, 77, 1-8.
- 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. (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.
- Eidgenössisches Justiz- und Polizeidepartement (EJPD) (2014). *Neues Gesetz für alle Geldspiele*: Abgerufen am 2. Juni 2014 von <http://www.ejpd.admin.ch/content/ejpd/de/home/dokumentation/mi/2014/2014-04-300.html>.
- Eidgenössische Kommission für Drogenfragen, EKDF, 2005. Pschoactiv.ch. Bern: Bundesamt für Gesundheit.
- Eidgenössische Spielbankenkommission, ESBK (2007). "Jahresbericht 2006." Retrieved 15. Nov, 2008, from www.esbk.admin.ch/esbk/de/home/dokumentation/medienmitteilungen/2008.html.
- Eidgenössische Spielbankenkommission, ESBK (2008). "Jahresbericht 2007." Retrieved 15. Nov, 2008, from www.esbk.admin.ch/esbk/de/home/dokumentation/medienmitteilungen/2008.html.
- Eidgenössische Spielbankenkommission (ESBK) (2009). *Glücksspiel: Verhalten und Problematik in der Schweiz – Schlussbericht*. Bern: ESBK. Abgerufen am 24. April 2014 von <http://www.esbk.admin.ch/content/dam/data/esbk/berichte/studie-esbk-gluecksspiel-d.pdf>.
- Eidgenössische Spielbankenkommission (ESBK) (2013a). *Spielbanken*. Abgerufen am 7. Mai 2014 von <http://www.esbk.admin.ch/content/esbk/de/home/themen/spielbanken.html>.
- Eidgenössische Spielbankenkommission (ESBK) (2013b). *Unterscheidung Glück/Geschick*. <http://www.esbk.admin.ch/content/esbk/de/home/themengeldspiel/spielunterschied.html>.
- Eidgenössische Spielbankenkommission (ESBK) (2014). *Spielsperren*. Abgerufen am 7. Mai 2014 von <http://www.esbk.admin.ch/esbk/de/home/themen/spielbanken/sozialschutz/spielsperren.html>.
- The European Monitoring Center for Drugs and Drug Addiction, EMCDDA (2014). <http://www.emcdda.europa.eu/data/2014/methods-hrdu>.
- Ewing, J. A. (1984). Detecting alcoholism: the CAGE Questionnaire. *Journal of the American Medical Association*, 252, 1905-1907.
- Ferris, J., & Wynne, H. (2001). *The Canadian problem gambling index. final report*. Ottawa: Canadian Centre on substance abuse.
- Gambino, B. (2005). Interpreting prevalence estimates of pathological gambling: Implications for policy. *Journal of Gambling Issues*, 14, 1-19.

- Gerstein, D., Hoffmann, J., Larison, C., Engelman, L., Murphy, S., & Palmer, A. (1999). *Gambling impact and behavior study. report to the National Gambling Impact Study Commission*. Chicago, USA: National Opinion Research Center at the University of Chicago.
- H2GC (2014). *H2 Global Gambling Data Service Gambling View*. Abgerufen am 23. März 2014 von <http://www.h2gc.com/>.
- Ikrath, P., & Rohrer, M. (2013). *Bericht zur Studie Nutzung von (Online-) Glücksspielen bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen in Österreich*. Wien: Institut für Jugendkulturforschung.
- Jaakkola, T. (2009). Finland. In G. Meyer, T. Hayer & M. Griffiths (Eds.), *Problem Gambling in Europe. Challenges, prevention and intervention* (53-70). New York: Springer.
- Jacques, C. R. Ladouceur, et al. (2000). "Impact of availability on gambling: A longitudinal study." *Canadian Journal of Psychiatry* 45: 810-815.
- Jeanrenaud, C., Gay, M., Kohler, D., Besson, J., Simon, O. (2012). Le coût social du jeu excessif en Suisse. Institut de recherche économique (IRENE). Université de Neuchâtel.
- Johnson, E., Hamer, R., & Nora, R. (1998). The Lie/Be questionnaire for screening pathological gamblers : a follow-up study. *Psychological Reports*, 83, 1219-1224.
- Johnson, E., Hamer, R., Nora, R. M., Tan, B., Eisenstein, N., & Engelhart, C. (1997). The Lie/Bet questionnaire for screening pathological gamblers. *Psychological Reports*, 80, 83-88.
- 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.
- Kun, B., Balazs, H., Arnold, P., Paksi, B., & Demetrovics, Z. (2012). Gambling Western and Eastern Europe: The example of Hungary. *Journal of Gambling Studies*, 28, 27-46.
- 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.
- Lesieur H. R., & Blume, S. B. (1993). Revising the South Oaks Gambling Screen in different settings. *Journal of Gambling Studies*, 9(3), 213-233.
- 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.
- Lesieur, H. R., & Blume, S. B. (1987). The South Oaks Gambling Screen (Sogs). A New Instrument for the Identification of Pathological Gamblers. *American Journal of Psychiatry*, 144, 1184-1188.
- Loterie Romande. (2014). *Swiss Loto*. Abgerufen am 4. April 2014 von <https://jeux.loro.ch/FR/1/>
- Meyer, G., & Bachmann, M. (1999). *Spielsucht*. Berlin: Springer.
- Meyer, G., & Hayer, T. (2010). Problematisches und pathologisches Spielverhalten bei Glücksspielen. *Bundesgesundheitsblatt*, 53, 295-305.
- Molo Bettelini, C., Alippi, M., & Wernli, B. (2000). *Il gioco patologico in Ticino: Uno studio epidemiologico*. Mendrisio : Accento.
- Müller-Spahn, F., & Margraf, J. (2003). *Wenn Spielen pathologisch wird*. Freiburg: Karger.
- Office Fédéral de la Statistique [OFS] (2002). *Enquête suisse sur la santé*. Neuchâtel : Office Fédéral de la statistique.
- Pellegrini S., Jaccard Ruedin H., & Jeanrenaud, C. (2006). Coûts des établissements médico-sociaux et des services d'aide et de soins à domicile. Neuchâtel: Obsan.
- Poenaru, L., Simon, O., Gonzales Groza, A., & Rihs, M. (2007). Clinique du jeu pathologique ou l'objet disponible aléatoirement: Une perspective psychodynamique. *Psychotropes*, 13, 177-188.
- Potenza, M. N. (2008). The neurobiology of pathological gambling and drug addiction: An overview and new findings. *Philosophical Transactions of the Royal Society*, 363, 3181-3189.

- Raylu, N., & Oei, T. P. (2002). Pathological gambling: A comprehensive review. *Clinical Psychology Review*, 22, 1009-1061.
- Rihs-Middel, M., Andronicos, M., Stucki, S., Stach, M., Simon, O., Aufrère, L., Preisig, M., & Besson, J. (2006). Vulnérabilité par rapport au jeu de hasard et d'argent: Implications pour la prévention. In *Recherches de l'OFSP en matière de dépendances 2002-03* (113-120). Bern : Office fédéral de la santé publique (OFSP).
- Rihs-Middel, M., & Minder, W. (2006). Einleitung Suchtforschung des BAG. In *Recherches de l'OFSP en matière de dépendances 2002/03 (V-X)*. Bern: Bundesamt für Gesundheit.
- Rockloff, M. J. (2012). Validation of the Consumption Screen for Problem Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 28, 207-216.
- Schofield, G., Mummery, K., Wang, W., & Dickson, G. (2004). Epidemiological study of gambling in the non-metropolitan region of central Queensland. *Australian Journal of Rural Health*, 12, 6-10.
- Schulden.ch (2014). www.schulden.ch.
- 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., & Hall, M. N. (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., Hall, M. N., & Vander Bilt, J. (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.
- SOS Spielsucht: Spielen ohne Sucht. <http://www.sos-spielsucht.ch/gluecksspiel.html>
- Spitzer, R. L., & Wilson, P. T. (1968). Section 7 : A guide to the new nomenclature. In *American Psychiatric Association, Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (2nd ed.)*. Washington, DC: American Psychiatric Association.
- Stinchfield, R., Govoni, R., & Frisch, R. (2007). A Review of Screening and Assessment Instruments for Problem and Pathological Gambling. In G. Smith, D. Hodgins & R. Williams (Eds.), *Research and Measurement Issues in Gambling Studies* (pp. 180-205). Burlington: Elsevier.
- Stinchfield, R. (2003). Reliability, Validity, and Classification Accuracy of a Measure of DSM-IV Diagnostic Criteria for Pathological Gambling. *American Journal of Psychiatry*, 160, 180-182.
- Stop Jeu (2014). <http://www.stop-jeu.ch/>
- Stucki, S. & Rihs-Middel, M. (2007). Prevalence of adult problem and pathological gambling between 2000 and 2005: An Update. *Journal of Gambling Studies*, 23(3), 245-257.
- Suchtmonitoring Schweiz (2014). <http://www.suchtmonitoring.ch/de> .
- Swiss Society of Addiction Medicine, SSAM (2014).
- Tomei, A., Hardegger, S. Tichelli, E. & Rihs-Middel, M. . (2009). Validation du test LBE en langue française pour le dépistage du jeu pathologique dans la population adulte. Rapport final. 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.
- 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., Moody, A., Spence, S., Orford, J., Volberg, R. A., Jotangia, D., Griffiths, M., Hussey, D., & Dobbie, F. (2011). *British Gambling Prevalance Survey 2010*. London, England: National Centre for Social Research.
- Williams, R. J., West, B. L., & Simpson, R. I. (2007). *Prevention of problem gambling: A comprehensive review of the evidence. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre*. Guelph, Ontario : Canada.

- Williams, R. J., West, B. L., & Simpson, R. I. (2012). Prevention of problem gambling: a comprehensive review of the evidence and identified best practices: Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care.
- Wolter, K. M. (1990). "Capture-recapture estimation in the presence of a known sex ratio." *Biometrics* 46: 157-162.
- World Health Organization [WHO]. (1978). *International statistical classification of diseases and related health problems (9th ed.)*. Geneva: World Health Organization.
- World Health Organization [WHO]. (1993). *The ICD-10 classification of mental and behavioural disorders: Clinical descriptions and diagnostic guidelines*. Geneva: World Health Organization.

Anhang A: Zusätzliche Informationen

Tabelle A1: Erfragte Spielformen und die zugehörigen Item-Codes in der Schweizerischen Gesundheitsbefragung 2007.

Kategorie	Spielform	Item-Code
Spiele in den Casinos	Tische	SGLSP03A
	Geldmaschinen	SGLSP03B
	Turniere (Poker, Black-Jack, usw.)	SGLSP03C
Lotterie und Wetten	Zahlenlotterie (Swiss lotto, Euromillion, usw.)	SGLSP03D
	Rubbelspiele (Scratch, Breakopen)	SGLSP03E
	Vereins-Lotto / Bingo	SGLSP03F
	Sportwetten (Toto-R, Toto-X, Sporttip, PMU)	SGLSP03G
	Elektronische Lotterien: Tactilo, Express-Lotto, usw.	SGLSP03H
	Andere	SGLSP03I
Glücksspiele ausserhalb von Casinos	Geschicklichkeitsspiele mit Gewinnmöglichkeiten	SGLSP03J
	Glücksspiel im privaten Rahmen	SGLSP03K
	Illegale Spiele (Spielautomaten, Spielhöhle, usw.)	SGLSP03L
	Andere	SGLSP03M
Glücksspiele im Internet	Internet-Casino	SGLSP03N
	Poker-Turniere / Black-Jack-Turniere	SGLSP03O
	Sportwetten (Bet&Win, usw.) / PMU	SGLSP03P
	Lotterie	SGLSP03Q
	Andere	SGLSP03R
Internetspiele ohne Geldeinsatz	Internetspiele ohne Geldeinsatz	SGLSP03S

Die übergeordnete Frage lautet:

„An welchen Glücksspielen haben Sie in den letzten 12 Monaten in der Schweiz teilgenommen?“

Die Antwortmöglichkeiten sind für jede Spielform die folgenden:

- „zweimal oder mehr in der Woche“ (=1)
- „1- bis 7-mal pro Monat“ (=2)
- „6- bis 11-mal pro Jahr“ (=3)
- „weniger als 6-mal pro Jahr“ (=4)
- „in den letzten 12 Monaten nicht gespielt“ (=5)

Tabelle A2: Erfragte negative Auswirkungen von Glücksspielen in der Schweizerischen Gesundheitsbefragung 2007.

Frage	Antwortmöglichkeiten	Item-Code
„Welche negativen Auswirkungen haben Glücksspiele in den letzten 12 Monaten auf Ihre persönliche Situation gehabt? Bitte alles Zutreffende ankreuzen!“	a) Scheidung, Trennung	SGLSP08A
	b) Verlust des Arbeitsplatzes	SGLSP08B
	c) Geldprobleme (mit Rechnungen in Verzug, usw.)	SGLSP08C
	d) Spielschulden	SGLSP08D
	e) Betreibung / Lohnpfändung	SGLSP08E
	f) Konkurs	SGLSP08F
	g) Psychische Gesundheit	SGLSP08G
	h) Selbstmordversuch	SGLSP08H
	i) Strafrechtliche Klage	SGLSP08I
	j) Kriminelle Handlung	SGLSP08J
	k) Tabakkonsum	SGLSP08K
	l) Alkoholkonsum	SGLSP08L
	m) Einnahme von Medikamenten	SGLSP08M

Tabelle A3: Erfragte Behandlungen aufgrund von Spielproblemen in der Schweizerischen Gesundheitsbefragung 2007.

Frage	Antwortmöglichkeiten	Item-Code
„Waren Sie wegen Spielproblemen in den letzten 12 Monaten in Behandlung? Bitte alles Zutreffende ankreuzen!“	a) Beratungsstelle / Sozialdienst	SGLSP089A
	b) Auf Suchtproblematik spezialisierte Institution	SGLSP09B
	c) Selbsthilfegruppe	SGLSP09C
	d) Allgemeiner Arzt / Ärztin	SGLSP09D
	e) Psychiater	SGLSP09E
	f) Psychologe/in / Psychotherapeut/in	SGLSP09F
	g) Schuldenberatungsstelle	SGLSP09G
	h) Stationärer Aufenthalt (Spital, Klinik)	SGLSP09H
	i) Freunde oder Bekannte	SGLSP09I
	j) Andere	SGLSP09J
	k) Ich hatte keine Behandlung in Zusammenhang mit den Glücksspielen in den letzten 12 Monaten.	SGLSP09K

Tabelle A4: Items zum Thema Glücksspiel in der Schweizerischen Gesundheitsbefragung 2002.

Frage	Antwortmöglichkeiten	Item-Code
„Spielen Sie regelmässig, das heisst mehr oder weniger jede Woche: (Bitte alles Zutreffende ankreuzen!)“	Zahlenlotto, Toto-X, Sporttoto (oder ähnliche Spiele)	SSPIE01
	An Geldspielautomaten	SSPIE02
	Im Kasino oder Kursaal	SSPIE03
	Pferdewetten (PMU, Tiercé, usw.)	SSPIE04
„Haben Sie wegen Ihrer Spielgewohnheiten schon einmal Hilfe oder Rat in Anspruch genommen?“	Von einer Selbsthilfegruppe	SSPIE05
	Von einer Sozialberatungsstelle	SSPIE06
	Von einem Allgemeinpraktiker	SSPIE07
	Von einem Psychologen	SSPIE08
	Von einem Psychiater	SSPIE09
	Von jemand anderem	SSPIE10

Anhang B: Tabellen

Tabelle B1: Vergleich von Jemals-SpielerInnen (n=13'041) (GeldspielerInnen) und Niemals-SpielerInnen (n=4'674) für das Jahr 2012 (N=18'357).

Variable	Total	Jemals-SpielerInnen (n=13'041)		Niemals-SpielerInnen (n=4'674)			Unterschied		Effekt	
	Anzahl	n	% von n	% von N	n	% von n	% von N	χ^2	sig.	Cramér's V
Geschlecht										
Männer	8303	6476	78.0	35.3	1827	22.0	10.0			
Frauen	9412	6565	69.8	35.8	2847	30.2	15.5	154.38	< .001	.093
Alter										
15-19 Jahre	1142	536	46.9	2.9	606	53.1	3.3			
20-39 Jahre	4470	3296	73.7	18.0	1174	26.3	6.4			
40-64 Jahre	8084	6390	79.0	34.8	1694	21.0	9.2			
65-79 Jahre	3235	2327	71.9	12.7	908	28.1	4.9			
80-99 Jahre	784	492	62.8	2.7	292	37.2	1.6	593.59	< .001	.183
Höchste abgeschlossene Ausbildung										
Obligat. Schule	2695	1747	64.8	9.5	948	35.2	5.2			
Sek. II	9671	7373	76.2	40.2	2298	23.8	12.5			
Tertiärstufe	5311	3898	73.4	21.2	1413	26.6	7.7	141.72	< .001	.09
Nationalität										
CH	15'141	11137	73.6	60.7	4004	26.4	21.8			
Ausland	2574	1904	74.0	10.4	670	26.0	3.6	0.20	0.66	.003
Haushalts-Einkommen (netto; CHF/Monat)										
0-3000	401	287	71.6	1.6	114	28.4	0.6			
3001-5000	1743	1261	72.3	6.9	482	27.7	2.6			
5001-7000	2288	1795	78.5	9.8	493	21.5	2.7			
7001-9000	2101	1660	79.0	9.0	441	21.0	2.4			
9001-11'000	1547	1196	77.3	6.5	351	22.7	1.9			
11'001 u. mehr	2053	1575	76.7	8.6	478	23.3	2.6	34.94	< .001	.06
Persönliches Einkommen (netto; CHF/Monat)										
0-1000	2931	1799	61.4	9.8	1132	38.6	6.2			
1001-3000	3868	2819	72.9	15.4	1049	27.1	5.7			
3001-5000	4098	3169	77.3	17.3	929	22.7	5.1			
5001-7000	2442	1978	81.0	10.8	464	19.0	2.5			
7001-9000	1019	812	79.7	4.4	207	20.3	1.1			
9001 u. mehr	948	750	79.1	4.1	198	20.9	1.1	361.1	< .001	.15

Anmerkung: In der Spalte „% von n“ sind die Anteile vom jeweiligen Zeilentotal („Total“) angegeben. In der Spalte „% von N“ sind die Anteile an der Gesamtstichprobe (N=18'357) enthalten. Der χ^2 -Test prüft die prozentuale Verteilung der soziodemographischen Variablen auf die Gruppen „Jemals-SpielerInnen“ und „Niemals-SpielerInnen“ auf statistisch signifikante Unterschiede.

Tabelle B2: Vergleich von Einfach-NutzerInnen (n=6'065) und Mehrfach-NutzerInnen (n=2'518) für das Jahr 2012 (N=18'357).

	Total	Einfach-NutzerInnen (n=6'065)			Mehrfach-NutzerInnen (n=2'518)			Unterschied		Effekt
Variable	Anzahl	n	% von n	% von N	n	% von n	% von N	χ^2	sig.	Cramér's V
Geschlecht										
Männer	4614	2991	64.8	16.3	1623	35.2	8.8			
Frauen	3969	3074	77.5	16.7	895	22.5	4.9	164.1	< .001	.14
Alter										
15-19 Jahre	417	182	43.6	1.0	235	56.4	1.3			
20-39 Jahre	2472	1274	51.5	6.9	1198	48.5	6.5			
40-64 Jahre	4225	3289	77.8	17.9	936	22.2	5.1			
65-79 Jahre	1302	1166	89.6	6.4	136	10.4	0.7			
80-99 Jahre	167	154	92.2	0.8	13	7.8	0.1	949.76	< .001	.33
Höchste abgeschlossene Ausbildung										
Obligat. Schule	1155	840	72.7	4.6	315	27.3	1.7			
Sek. II	4936	3524	71.4	19.2	1412	28.6	7.7			
Tertiärstufe	2478	1689	68.2	9.2	789	31.8	4.3	11.13	< .005	.04
Nationalität										
CH	7295	5147	70.6	28.0	2148	29.4	11.7			
Ausland	1288	918	71.3	5.0	370	28.7	2.0	0.27	0.6	< .01
Haushalts-Einkommen (netto; CHF/Monat)										
0-3000	170	122	71.8	0.7	48	28.2	0.3			
3001-5000	806	636	78.9	3.5	170	21.1	0.9			
5001-7000	1220	910	74.6	5.0	310	25.4	1.7			
7001-9000	1207	838	69.4	4.6	369	30.6	2.0			
9001-11'000	848	561	66.2	3.1	287	33.8	1.6			
11'001 u. mehr	1052	642	61.0	3.5	410	39.0	2.2	89.34	< .001	.13
Persönliches Einkommen (netto; CHF/Monat)										
0-1000	1171	736	62.9	4.0	435	37.1	2.4			
1001-3000	1706	1305	76.5	7.1	401	23.5	2.2			
3001-5000	2181	1519	69.6	8.3	662	30.4	3.6			
5001-7000	1446	984	68.0	5.4	462	32.0	2.5			
7001-9000	557	368	66.1	2.0	189	33.9	1.0			
9001 u. mehr	491	330	67.2	1.8	161	32.8	0.9	69.42	< .001	.10

Anmerkung: In der Spalte „% von n“ sind die Anteile vom jeweiligen Zeilentotal („Total“) angegeben. In der Spalte „% von N“ sind die Anteile an der Gesamtstichprobe (N=18'357) enthalten. Der χ^2 -Test prüft die prozentuale Verteilung der soziodemographischen Variablen auf die Gruppen „Einfach-NutzerInnen“ und „Mehrfach-NutzerInnen“ auf statistisch signifikante Unterschiede.

Tabelle B3: Die Nutzung der einzelnen Spielkategorien im Detail 2012 (N=18'357).

Anzahl Kategorien	Anzahl	Hochrechnung	Prozent
Total	18'357	6'838'268	100
1 Kategorie, davon...			
... nur im Casino	193	65'276	0.9
... nur Lotto und Sportwetten	5685	2'035'307	29.8
... nur Spiele ausserhalb des Casinos	187	73'613	1.1
... nur Glücksspiele im Internet	15	5'073	0.1
... nur Gamen, Computer- und Internetspiele	507	189'601	2.8
2 Kategorien, davon...			
... Casino + Lotto u. Sportwetten	302	111'803	1.6
... Casino + Spiele ausserhalb des Casinos	69	25'749	0.4
... Casino + Glücksspiele im Internet	5	1'171	< 0.1
... Casino + Gamen, Computer- und Internetspiele	61	21'956	0.3
... Lotto u. Sportwetten + Spiele ausserhalb des Casinos	317	117'263	1.7
... Lotto u. Sportwetten + Glücksspiele im Internet	34	14'050	0.2
... Lotto u. Sportwetten + Gamen, Computer- und Internetspiele	815	331'455	4.8
... Spiele ausserhalb des Casinos + Glücksspiele im Internet	12	5'730	0.1
... Spiele ausserhalb des Casinos + Gamen, Computer- und Internetspiele	98	41'625	0.6
... Glücksspiele im Internet + Gamen, Computer- und Internetspiele	15	8'388	0.1
3 Kategorien, davon...			
... Casino + Lotto u. Sportwetten + Spiele ausserhalb des Casinos	147	57'915	0.9
... Casino + Lotto u. Sportwetten + Glücksspiele im Internet	14	5'127	0.1
... Casino + Lotto u. Sportwetten + Gamen, Computer- und Internetspiele	96	34'743	0.5
... Casino + Spiele ausserhalb des Casinos + Glücksspiele im Internet	5	1'721	< 0.1
... Casino + Spiele ausserhalb des Casinos + Gamen, Computer- und Internetspiele	58	24'658	0.4
... Casino + Glücksspiele im Internet + Gamen, Computer- und Internetspiele	5	1'165	< 0.1
... Lotto u. Sportwetten + Spiele ausserhalb des Casinos + Glücksspiele im Internet	23	12'891	0.2
... Lotto u. Sportwetten + Spiele ausserhalb des Casinos + Gamen, Computer- und Internetspiele	150	61'255	0.9
... Lotto u. Sportwetten + Glücksspiele im Internet + Gamen, Computer- und Internetspiele	30	13'289	0.2
... Spiele ausserhalb des Casino + Glücksspiele im Internet + Gamen, Computer- und Internetspiele	18	9'156	0.1
4 Kategorien, davon...			
... Casino + Lotto u. Sportwetten + Spiele ausserhalb des Casinos + Glücksspiele im Internet	29	11'238	0.2
... Casino + Lotto u. Sportwetten + Spiele ausserhalb des Casinos + Gamen, Computer- und Internetspiele	97	47'059	0.7
... Casino + Lotto u. Sportwetten + Glücksspiele im Internet + Gamen, Computer- und Internetspiele	7	1'429	< 0.1
... Casino + Spiele ausserhalb des Casinos + Glücksspiele im Internet + Gamen, Computer- und Internetspiele	9	2'570	< 0.1
... Lotto u. Sportwetten + Spiele ausserhalb des Casinos + Glücksspiele im Internet + Gamen, Computer- und Internetspiele	29	10'849	0.2
Alle 5 Kategorien			
Casino + Lotto u. Sportwetten + Spiele ausserhalb des Casinos + Glücksspiele im Internet + Gamen, Computer- und Internetspiele	88	33'128	0.5
Jemals gespielt, aber nicht in den letzten 12 Monaten	4'109	1'518'405	22.2
Niemals gespielt	4'674	1'766'666	25.8
Fehlende Angaben	454	176'945	2.6

Tabelle B4: Schätzung der Geldspielproblematik 2012 unter Einbezug aller schriftlich befragten Personen (N=18'357).

Problem-Kategorien	Anzahl	Hochrechnung	Prozent*
Total	18'357	6'838'268	100
Niemals gespielt	4'674	1'766'666	25.8
alle ELB-Fragen verneint (risikoarmes Spiel)	11'981	4'420'383	64.6
1 ELB-Frage bejaht (moderat risikoreiches Spiel)	535	206'321	3.0
2 ELB-Fragen bejaht (problematisches Spiel)	117	48'806	0.7
3 ELB-Fragen bejaht (pathologisches Spiel)	62	28'617	0.4
Fehlende Angaben	988	367'475	5.4

Anmerkung: *Die Prozentzahlen beziehen sich auf die Hochrechnung für die Population.