

Der Glücksspielsurvey - eine Mixed-Mode-Befragung zur Erfassung von Glücksspielverhalten und glücksspielbedingten Problemen in Deutschland

Sven Buth^{1*}, Gerhard Meyer², Moritz Rosenkranz¹, Kalke Jens¹

¹ *Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD), Hamburg, Deutschland*

² *Universität Bremen, Bremen, Deutschland*

* *Korrespondenz, E-Mail: s.buth@isd-hamburg.de*

© 2025 Sven Buth; Lizenznehmer Infinite Science Publishing

Dies ist ein Open-Access-Abstract, das unter den Bedingungen der Creative Commons Attribution License veröffentlicht wird, welche uneingeschränkte Nutzung, Verbreitung und Reproduktion in jedem Medium erlaubt, sofern das Originalwerk ordnungsgemäß zitiert wird. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>)

Hintergrund und Fragestellung

Zwischen 2006 und 2019 sind in Deutschland eine Vielzahl von Bevölkerungsbefragungen zum Thema Glücksspiel durchgeführt worden. Sie basierten fast ausschließlich auf telefonisch geführten Interviews. Teilnahme- wie auch Problemprävalenz unterschieden sich zwischen diesen Erhebungen – trotz eines stetig wachsenden Glücksspielmarktes – kaum. Gleichzeitig sind international eine Vielzahl von Befragungen durchgeführt worden, die ausschließlich onlinegestützt waren. Hier zeigten sich oftmals sehr hohe Anteilswerte hinsichtlich Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogener Probleme. Der Glücksspielsurvey (ab dem Jahr 2021) kombiniert telefonische und onlinegestützte Befragungen, um so ein möglichst realitätsnahes Abbild des Spielverhaltens der deutschsprachigen Bevölkerung zu zeichnen. Die Vorteile und Limitationen dieses neuen methodischen Erhebungsdesigns sollen im Vortrag benannt und diskutiert werden.

Methoden

Die Datenerhebung des Glücksspielsurveys erfolgt in Form eines Mixed-Mode-Designs (CATI: Festnetz- und Mobiltelefonnutzer*innen & CAWI: Online-Access-Panelist*innen). Es werden jeweils ca. 12.000 Personen zwischen 16 und 70 Jahren befragt (CATI: ca. 8.000; CAWI: ca. 4.000). Die Gewichtung erfolgt nach soziodemografischen Merkmalen (Alter, Geschlecht, Schulabschluss) sowie der Erhebungsart (2/3 telefonisch; 1/3 online). Glücksspielbezogene Probleme der erwachsenen Bevölkerung (18-70 Jahre) wurden auf Basis des DSM-5 erhoben.

Ergebnisse

Während die Ergebnisse zur Teilnahme an Glücksspielen insgesamt wie auch an den verschiedenen Glücksspielformen sich nur leicht von den Befunden der früheren (ausschließlich telefonisch durchgeführten) Erhebungen unterschieden, ergab der neue Mixed-Mode-Ansatz deutlich höhere Anteilswerte für glücksspielbedingte Störungen.

Diskussion und Schlussfolgerung

Aktuelle Befunde aus anderen Ländern (z.B. Großbritannien) wie auch die stetig wachsende Zahl der gesperrten Personen in der Spielersperrdatei OASIS sprechen dafür, dass der neue methodische Ansatz des Glücksspielsurveys eine adäquate Schätzung von Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogenen Problemen in Deutschland ermöglicht.

Offenlegung von Interessenskonflikten sowie Förderungen

Während der letzten 3 Jahre bestanden folgende wirtschaftlichen Vorteile oder persönliche Verbindungen, die die Arbeit zum eingereichten Abstract beeinflusst haben könnten: Das diesem Vortrag zu Grunde liegende Forschungsprojekt wurde vom Deutschen Lotto- und Totoblock gefördert. Die Verwertungsrechte liegen ausschließlich bei den am Projekt beteiligten wissenschaftlichen Institutionen. Jegliche Entscheidungen hinsichtlich des methodischen Vorgehens, der zu publizierenden Inhalte und der Interpretation der gewonnenen Erkenntnisse obliegen ausschließlich

den an diesem Projekt mitwirkenden Wissenschaftlern. Sven Buth und Jens Kalke führten darüber hinaus Projekte durch, welche die Evaluation des Spielerschutzes von Onlineangeboten verschiedener Lotteriegesellschaften zum Inhalt hatten und von diesen finanziert wurden.

Erklärung zur Finanzierung: Das diesem Vortrag zu Grunde liegende Forschungsprojekt wurde vom Deutschen Lotto- und Totoblock vollumfänglich gefördert.

