

---

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

---

Ausführliche Zusammenfassung

Yvonne Eichenberger und Margret Rihs-Middel

Villars-sur-Glâne im September 2014

## Inhaltsverzeichnis

<b>1 Ziel, Gegenstand und Datengrundlage der Studie</b> .....	<b>3</b>
<b>2 Forschungsfragen</b> .....	<b>3</b>
2.1 Schätzung der Lebenszeitprävalenz der Nutzung von Glücksspielen 2012 ....	3
2.2 Schätzung der 12-Monatsprävalenz der Nutzung von Glücksspielen 2012 ....	3
2.3 Vergleich des Anteils an Häufig-SpielerInnen 2002, 2007 und 2012 .....	4
2.4 Nutzung der Glücksspielangebote 2012 .....	4
2.5 Prävalenzschätzung des exzessiven Glücksspiels 2012 .....	4
<b>3 Methode und Stichprobe</b> .....	<b>5</b>
3.1 Befragungsvorgehen.....	5
3.2 Fragen zum Glücksspiel.....	5
3.2.1 <i>Fragekatalog</i> .....	5
3.2.2 <i>Schätzung der Problemprävalenz</i> .....	5
3.3 Begrifflichkeiten.....	6
3.4 Die Stichprobe der SGB 2012.....	6
<b>4 Forschungsergebnisse</b> .....	<b>7</b>
4.1 Schätzung der Lebenszeitprävalenz der Nutzung von Glücksspielen 2012 ....	7
4.2 Schätzung der 12-Monatsprävalenz der Nutzung von Glücksspielen 2012 ....	8
4.3 Vergleich des Anteils an Häufig-SpielerInnen 2002, 2007 und 2012 .....	8
4.4 Darstellung der Nutzung der Glücksspielangebote 2012 .....	10
4.5 Prävalenzschätzung des exzessiven Glücksspiels 2012 .....	11
<b>5 Diskussion der Ergebnisse</b> .....	<b>13</b>
5.1 Abnahme der Problemprävalenz im Vergleich zu 2007 .....	13
5.2 Vergleich zur Situation der Problemprävalenz im Ausland.....	13
<b>6 Referenzen</b> .....	<b>15</b>

## 1 Ziel, Gegenstand und Datengrundlage der Studie

Ziel der von der Eidgenössischen Spielbankenkommission (ESBK) FERARIHS in Auftrag gegebenen Untersuchung ist es, die Zahl der Personen mit unterschiedlichen Arten von Glücksspielverhalten für das Jahr 2012 in der Schweiz zu schätzen und diese Schätzung, wo dies möglich ist, mit den für die Jahre 2007 und 2002 vorliegenden Daten zu vergleichen.

Gegenstand dieser Studie bildet das Spielverhalten von Glücksspielen um Geld oder andere geldwerte Vorteile im Sinne des Bundesgesetzes über Glücksspiele und Spielbanken (SBG), nicht jedoch das Spielen von Computer- und Internetspielen wie beispielsweise World of Warcraft (das sog. „Gamen“).

Grundlage der in dieser Studie vorgenommenen Berechnungen und Vergleiche bilden die Daten der Schweizerischen Gesundheitsbefragungen (SGB) 2012, 2007 und 2002, sowie deren Auswertung (ESBK, 2009).

## 2 Forschungsfragen

### 2.1 Schätzung der Lebenszeitprävalenz der Nutzung von Glücksspielen 2012

Die Wohnbevölkerung in der Schweiz hat von 6'186'711 Personen im Alter von 15 Jahren und älter (Stand Dezember 2006) auf 6'838'268 Personen im Alter von 15 Jahren und älter (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, die Glücksspiel betreiben, erwarten. Aber selbst ohne Zunahme der Gesamtbevölkerung im Alter von 15 und mehr 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 Glücksspiel-Betreibenden ausscheiden würden, wie neu hinzukommen. Wir erwarten, dass die absolute Zahl an Personen, welche mindestens einmal in ihrem Leben Glücksspiele gespielt haben, zugenommen hat, wie auch die Lebenszeitprävalenz.

### 2.2 Schätzung der 12-Monatsprävalenz der Nutzung von Glücksspielen 2012

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 würden als neu hinzukommen.

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 daher eine Zunahme der 12-Monatsprävalenz der Nutzung von Glücksspielen.

### **2.3 Vergleich des Anteils an Häufig-SpielerInnen 2002, 2007 und 2012**

Wir erwarten, dass sich die Ergebnisse für das Jahr 2012 proportional entsprechend der Entwicklung der Lebenszeitprävalenz und der 12-Monatsprävalenz ebenfalls erhöhen.

### **2.4 Nutzung der Glücksspielangebote 2012**

Wir gehen davon aus, dass sich die Nutzung der Glücksspielangebote seit 2007 wenig verändert hat. Dabei stellt sich die Frage, welche Glücksspielangebote die befragten Personen in den vergangenen 12 Monaten genutzt haben. Wir nehmen an, dass sich die prozentualen Anteile ähnlich wie 2007 auf die verschiedenen Spielkategorien verteilen. Wir konzentrieren uns bei der Darstellung insbesondere auf die Glücksspiele in Schweizer Casinos und auf die Kategorie „Lotto und Sportwetten“.

### **2.5 Prävalenzschätzung des exzessiven Glücksspiels 2012**

Die Validierungsstudie zum Erweiterten LieBet (ELB) (Tomei, Hardegger, Tichelli & Rihs-Middel, 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 Glücksspiel ohne „Gamen, Computer- und Internetspiele“ betrachtet wird, ist zu erwarten, dass die Prävalenzraten niedriger ausfallen als 2007, da damals auch Spielangebote berücksichtigt wurden, welche 2012 nicht zu den Glücksspielen gezählt wurden.

### 3 Methode und Stichprobe

#### 3.1 Befragungsvorgehen

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, 2013). Die Zielpersonen für die SGB 2012 wurden mit Hilfe der Einwohnerregister von Gemeinden und Kantonen – welche regelmässig durch die Informationen von Telefonanbietern ergänzt werden – ausgewählt, wobei 40'670 gültige Adressen ausfindig gemacht werden konnten (BFS, 2013). Die Befragung erfolgte in zwei Schritten: Als erstes wurde ein telefonisches Interview durchgeführt (total: n=21'597), worauf eine schriftliche Befragung – diese enthielt die Fragen zum Glücksspielverhalten – folgte (total retournierte Fragebögen: n=18'357).

#### 3.2 Fragen zum Glücksspiel

##### 3.2.1 *Fragekatalog*

Insgesamt gab es in der SGB 2012 acht Fragen zum Glücksspielverhalten. Zunächst wurde gefragt, ob man im ganzen Leben sowie in den vergangenen 12 Monaten Glücksspiele gespielt hat. Anschliessend folgten die Items zu Problemen im Zusammenhang mit Glücksspiel, zu Behandlungen wegen Glücksspielproblemen und zu Spielsperren. Zusätzlich mussten die Befragten, wie im nächsten Abschnitt näher erläutert wird, die drei Fragen des Erweiterten LieBet beantworten.

##### 3.2.2 *Schätzung der Problemprävalenz*

Zur Schätzung der Prävalenz der Glücksspielproblematik wurde auf die Items des Erweiterten LieBet (ELB), ein für die Schweiz validierter Screening-Fragebogen, zurückgegriffen (Tomei et al., 2009). Der ELB beinhaltet drei Fragen, welche mit Hilfe von je vier Antwortmöglichkeiten beantwortet werden können (1=immer, 2=oft, 3=selten, 4=nie). Wie bei Tomei et al. (2009) wurden die Antworten „immer“, „oft“ und „selten“ als Zustimmung, die Antwort „nie“ hingegen als Verneinung der Frage interpretiert. Anschliessend wurde ermittelt, wie viele Personen keiner dieser Fragen zugestimmt haben (risikoarmes Spiel), wie viele nur einer ELB-Frage zugestimmt haben (moderat risikoreiches Spiel; neue Kategorie) sowie wie viele Befragte zwei ELB-Fragen bejaht (problematisches Spiel) und wie viele alle drei ELB-Fragen affirmativ beantwortet haben (pathologisches Spiel).

### 3.3 Begrifflichkeiten

Der in der Studie verwendete Begriff „Prävalenzrate“ wird in Bezug auf die Verbreitung von Glücksspiel in der Bevölkerung generell und nicht nur in Bezug auf die psychische Erkrankung „pathologisches Glücksspiel“ verwendet; der Begriff umfasst folglich nicht nur problematisches und pathologisches Glücksspiel, sondern auch risikoarmes und moderat risikobehaftetes Spiel.

### 3.4 Die Stichprobe der SGB 2012

Die nachfolgende Tabelle 1 stellt die soziodemographischen Merkmale der Stichprobe (18'357 schriftlich befragte Personen) dar.

**Tabelle 1: Soziodemographische Angaben aller schriftlich befragten Personen der SGB 2012 (N=18'357).**

Merkmal	Anzahl	% von N	Hochrechnung	Merkmal	Anzahl	% von N	Hochrechnung
<b>Geschlecht</b>				<b>Haushalts-Einkommen (netto/Mt. in CHF)</b>			
Mann	8'634	47.0	3'351'429	0-3000	412	2.2	154'119
Frau	9'723	53.0	3'486'839	3001-5000	1'798	9.8	674'581
<b>Alter (in Jahren)</b>				5001-7000	2'370	12.9	885'336
15-19	1'187	6.5	408'179	7001-9000	2'180	11.9	808'265
20-39	4'700	25.6	2'070'688	9001-11'000	1'599	8.7	620'712
40-64	8'343	45.4	2'909'648	≥ 11'001	2'124	11.6	832'465
65-79	3'317	18.1	1'100'297	Angabe fehlt	7'874	42.9	2'862'789
80-99	810	4.4	349'456	<b>Persönliches Einkommen (netto/Mt. in CHF)</b>			
<b>Höchste abgeschlossene Ausbildung</b>				0-1000	3'049	16.6	1'128'166
Oblig. Schule	2'796	15.2	1'160'314	1001-3000	3'996	21.8	1'502'851
Sek. II	10'012	54.5	3'643'450	3001-5000	4'257	23.2	1'618'274
Tertiärstufe	5'508	30.0	2'019'478	5001-7000	2'520	13.7	911'012
Angabe fehlt	41	0.2	15'026	7001-9000	1'056	5.8	389'551
<b>Nationalität</b>				≥ 9001	983	5.4	355'114
CH	15'689	85.5	5'265'997	Angabe fehlt	2'496	13.6	933'298
Ausland	2'668	14.5	1'572'271				

Bezüglich Glücksspielverhalten zeigten sich bei den 18'357 schriftlich befragten Personen folgende Ergebnisse:

- 4'674 Personen haben niemals in ihrem Leben Glücksspiele gespielt;
- 4'109 Personen haben jemals, jedoch nicht in den letzten 12 Monaten Glücksspiele gespielt;

## Glücksspiel: Verhalten und Problematik in der Schweiz 2012

- 8'613 Personen haben in den letzten 12 Monaten mindestens eine Form von Glücksspiel genutzt (unabhängig von der Nutzungsfrequenz);
- 507 Personen haben in den letzten 12 Monaten ausschliesslich Computer- und Internetspiele (sog. „Gamen“) genutzt;
- Von 454 Personen liegen keine Angaben zu ihrem Spielverhalten in den vergangenen 12 Monaten vor.

Diejenigen Personen, die in den vergangenen 12 Monaten ausschliesslich Computer- und Internetspiele genutzt haben (n=507), stellen wir der Vollständigkeit halber in den Tabellen jeweils in einer separaten Zeile dar.

## 4 Forschungsergebnisse

### 4.1 Schätzung der Lebenszeitprävalenz der Nutzung von Glücksspielen 2012

Die Ermittlung der Lebenszeitprävalenz basiert auf der Frage „Haben Sie einmal in Ihrem Leben Glücksspiele (z.B. Lotto, Toto, Roulette, etc.) gespielt?“. Tabelle 2 zeigt die Ergebnisse zur Lebenszeitprävalenz des Glücksspielverhaltens in der SGB 2012 auf.

**Tabelle 2: Lebenszeitprävalenz von Glücksspiel 2012 (N=18'357).**

	Anzahl	Hochrechnung	Prozent*
Gesamtheit aller befragten Personen	18'357	6'838'268	100
Niemals im Leben gespielt	4'674	1'766'666	25.8
Schon mindestens einmal gespielt	13'578	5'028'955	73.6
Fehlende Angaben	105	42'647	0.6

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

Insgesamt haben 13'578 Befragte, dies entspricht einem Bevölkerungsanteil von rund 73.6% (hochgerechnet 5'028'955 Personen), angegeben, schon mindestens einmal in ihrem Leben Glücksspiele gespielt zu haben. Noch nie in ihrem Leben Glücksspiele gespielt haben 4'674 Personen (hochgerechnet 1'766'666 Personen, das entspricht 25.8%). Von 105 Personen fehlen die Angaben zu dieser Frage.

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. Im Vergleich zur vorhergehenden Befragung (2007) fällt die Lebenszeitprävalenz 2012 rund 13 Prozentpunkte höher aus. Dies entspricht den Erwartungen.

### 4.2 Schätzung der 12-Monatsprävalenz der Nutzung von Glücksspielen 2012

Die nachfolgende Tabelle 3 zeigt die Ergebnisse zur 12-Monatsprävalenz von Glücksspielen für das Jahr 2012.

**Tabelle 3: 12-Monatsprävalenz von Glücksspiel 2012 (N=18'357).**

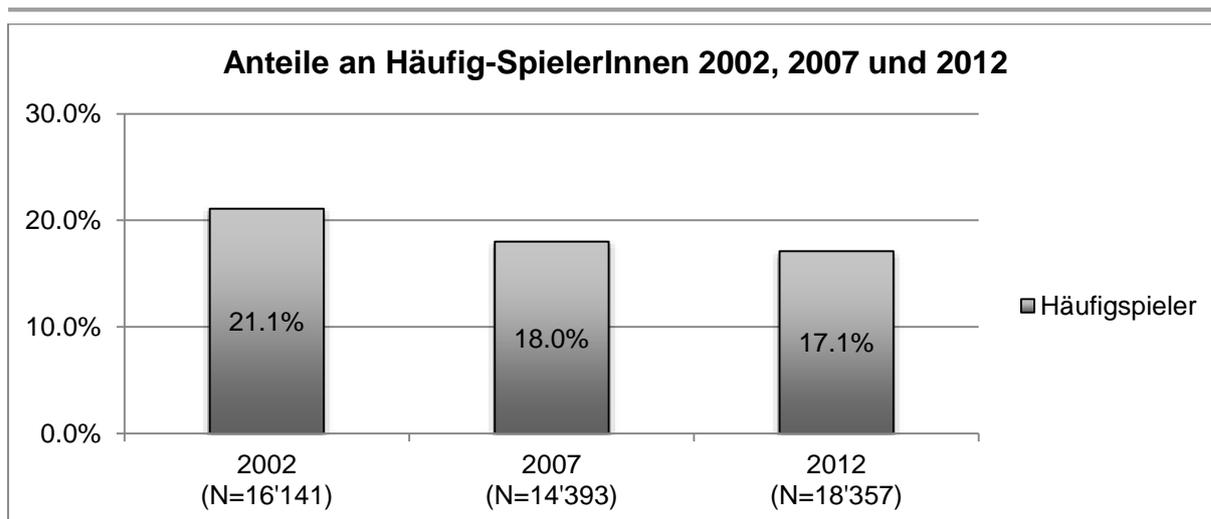
	Anzahl	Hochrechnung	Prozent*
Gesamtheit aller befragten Personen	18'357	6'838'268	100
Niemals im Leben gespielt	4'674	1'766'666	25.8
Jemals gespielt, aber nicht in den letzten 12 Monaten	4'109	1'518'405	22.2
In den letzten 12 Monaten Glücksspiele gespielt	8'613	3'186'651	46.6
Nur Computer- und Internetspiele gespielt	507	189'601	2.8
Fehlende Angaben	454	176'945	2.6

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

Fast die Hälfte der befragten Personen hat angegeben, in den vergangenen 12 Monaten Glücksspiele gespielt zu haben (n=8'613, Hochrechnung: 3'186'651, 46.6%). Weiterhin haben 4'109 Personen angegeben, in den vergangenen 12 Monaten nicht gespielt, jedoch bereits einmal in ihrem Leben (Hochrechnung: 1'518'405, 22.2%) gespielt zu haben. Total 4'674 Befragte gehören zu den Niemals-Spielern, 507 Personen haben ausschliesslich Computer- und Internetspiele genutzt (sog. „Gamen“) und von 454 Personen sind die Angaben zur 12-Monatsprävalenz unvollständig. Wie erwartet hat auch die 12-Monatsprävalenz zugenommen, denn von 2007 (41.9%) (ESBK, 2009) nach 2012 (46.6%) ist ein Anstieg der 12-Monats-Prävalenz von rund 4.7 Prozentpunkten zu verzeichnen.

### 4.3 Vergleich des Anteils an Häufig-SpielerInnen 2002, 2007 und 2012

Die Häufig-Spielerinnen 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. 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. Die Abbildung 1 stellt die Ergebnisse der drei Jahre einander gegenüber.



**Abbildung 1: Anteil der Häufig-Spielerinnen 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 (N=16'141, 21.1%). In der darauffolgenden Befragung 2007 betrug der Anteil an Häufig-Spielern 2'592 Personen (18.0%). Im Jahre 2012 hat ein Anteil von 17.1% der Befragten (n=3'136) angegeben, in den vergangenen 12 Monaten mindestens eine Art des Glücksspiels regelmässig betrieben zu haben. Dies entspricht einem hochgerechneten Populationsanteil von 1'160'635 Personen (17.0%). 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.

#### 4.4 Darstellung der Nutzung der Glücksspielangebote 2012

Die folgende Tabelle 4 zeigt auf, welche Spielangebote und Kombinationen von Angeboten die befragten Personen in den vergangenen 12 Monaten genutzt haben.

**Tabelle 4: Nutzung der Glücksspielangebote für das Jahr 2012 (N=18'357).**

Genutzte Spielkategorien	Anzahl	Hochrechnung	Prozent*
Gesamtheit aller befragten Personen	18'357	6'838'268	100
Niemals im Leben 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 Casinospiele	193	65'276	0.9
Nur Lotteriespiele u. Sportwetten	5'685	2'035'307	29.8
Casinospiele + Lotteriespiele u. Sportwetten	302	111'803	1.6
Casinospiele + anderes**	212	78'990	1.2
Lotteriespiele u. Sportwetten + anderes**	1'398	561'052	8.2
Casinospiele + Lotteriespiele u. Sportwetten + anderes**	478	190'638	2.8
Andere Spielekombinationen	345	143'586	2.1
Nur Computer- und Internetspiele gespielt	507	189'601	2.8
Fehlende Angaben	454	176'945	2.6

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

\*\*Die Kategorie „anderes“ umfasst, um die Vergleichbarkeit zur SGB 2007 zu gewährleisten, folgende Spielangebote: „Glücksspiele ausserhalb von Casinos“, „Glücksspiele im Internet“ und „Gamen, Computer- und Internetspiele“.

Der Anteil an Personen, welche in den vergangenen 12 Monaten ausschliesslich Lotto und Sportwetten gespielt haben, fällt hoch aus (n=5'685, hochgerechnet 2'035'307 Personen, 29.8%). Ausschliesslich in Schweizer Casinos gespielt haben 193 Befragte (hochgerechnet 65'276 Personen, 0.9%).

Insgesamt haben 7'863 Personen angegeben (hochgerechnet 2'898'800 Personen, 42.4%), Lotto und Sportwetten genutzt zu haben (allein oder in Kombination mit anderen Spielangeboten). Dieser Anteil ist mit Abstand am höchsten – wie dies auch 2007 der Fall war (n=5'620, 39.0%) (ESBK, 2009). In der SGB 2012 haben gesamthaft 1'185 Personen angegeben, in Spielbanken – ausschliesslich dort oder in Kombination mit anderen Angeboten – gespielt zu haben. Das entspricht hochgerechnet 446'707 Personen und einem Bevölkerungsanteil von 6.5%. In der vorhergehenden Befragung 2007 war dieser Anteil vergleichbar hoch (6.9%) (ESBK, 2009).

### 4.5 Prävalenzschätzung des exzessiven Glücksspiels 2012

Die nachfolgende Tabelle 5 stellt die Prävalenzschätzung des exzessiven Glücksspiels für das Jahr 2012 dar.

**Tabelle 5: Schätzung der Glücksspielproblematik 2012 (N=18'357).**

Problem-Kategorien	Anzahl	Hochrechnung	Prozent*
Gesamtheit aller befragten Personen	18'357	6'838'268	100
Niemals im Leben gespielt	4'674	1'766'666	25.8
alle ELB-Fragen verneint	11'504	4'243'038	62.1
1 ELB-Frage bejaht	517	198'134	2.9
2 ELB-Fragen bejaht	114	47'820	0.7
3 ELB-Fragen bejaht	61	28'062	0.4
Nur Computer- und Internetspiele gespielt	507	189'601	2.8
Fehlende Angaben	980	364'946	5.3

*Anmerkung:* \*Die Prozentangaben beziehen sich auf die gesamte Population, basierend auf den Hochrechnungen. Diejenigen Personen, die in den letzten 12 Monaten nur Computer- und Internetspiele gespielt haben (sog. „Gamen“, n=507), sind in den Analysen nicht eingeschlossen.

Während 2012 geschätzte 62.1% der Spielenden risikoarmes Glücksspiel nutzten, zeigten geschätzte 2.9% ein moderat risikoreiches Glücksspielverhalten. Problematisches Glücksspiel praktizierten im Jahr 2012 geschätzte 0.7% der Bevölkerung, pathologisches Glücksspielverhalten wiesen insgesamt geschätzte 0.4% der Bevölkerung auf. Exzessives Glücksspiel (pathologisches und problematisches Glücksspiel zusammen) praktizierten demzufolge im Jahr 2012 geschätzte 1.1% der Bevölkerung, das heisst hochgerechnet 75'882 Personen.

Gemäss Bericht „Glücksspiel: Verhalten und Problematik in der Schweiz“ (ESBK, 2009) wurde für das Jahr 2007 von folgenden Prävalenzraten ausgegangen: Rund 1.5% (n=210; gewichtete Hochrechnung: 85'700 Personen) der Befragten wurden als Personen mit vermutlich problematischem Spielverhalten eingestuft, 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) wurde als „risikoarme Spieler“ klassifiziert. Der verbleibende Anteil von 39.5% (n=5679; gewichtete Hochrechnung: 2'401'200) hatte hingegen niemals Glücksspiele gespielt.

In Tabelle 6 werden die Ergebnisse der beiden Befragungsjahre einander gegenübergestellt.

**Tabelle 6: Vergleich der geschätzten Problembelastung durch Glücksspiel in der Schweiz 2007 (N=14'393) und 2012 (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	4'243'038	62.1
Moderat riskantes Spiel*			198'134	2.9
Problematisches Spiel	85'700	1.5	47'820	0.7
Pathologisches Spiel	34'900	0.5	28'062	0.4
Exzessives Glücksspiel (problematisches + pathologisches Glücksspiel)	120'600	2.0	75'882	1.1

*Anmerkungen:* \*Diese Kategorie konnte in der Gesundheitsbefragung 2007 nicht erfasst werden.  
Für das Jahr 2012 sind die Personen, die ausschliesslich Computer- und Internetspiele (sog. „Gamen“) gespielt haben, nicht eingeschlossen.  
Die Prozentangaben beziehen sich auf die hochgerechnete Population.

Bei der Problembelastung durch Glücksspiel weisen die Ergebnisse für das Jahr 2012 eine leicht rückläufige Tendenz auf. 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 Glücksspiel betreiben sank auf 0.4% (2012), was einem leichten Rückgang im Vergleich zum Jahr 2007 entspricht (0.5%). Für das exzessive Glücksspiel (problematisches und pathologisches Glücksspiel zusammen) geht der Anteil von geschätzten 2.0% in 2007 auf 1.1% in 2012 zurück.

Nach wie vor werden kaum Probleme im Zusammenhang mit Glücksspiel genannt. Auch hat sich der prozentuale Anteil der Personen, die Behandlungs- und Beratungsangebote nutzen zwischen 2007 und 2012 nicht verändert.

## 5 Diskussion der Ergebnisse

Die vorliegenden Befunde lassen den Schluss zu, dass sich die Problembelastung durch Glücksspiel aufgrund der Daten der Schweizerischen Gesundheitsbefragung 2012 nicht verschlechtert hat. Die Zahlen sprechen sogar für eine gewisse Entspannung der Situation.

### 5.1 Abnahme der Problemprävalenz im Vergleich zu 2007

Die Abnahme des Anteils an Personen mit problematischem sowie pathologischem Spielverhalten von 2007 nach 2012 widerspiegelt sich in der Abnahme an häufig spielenden Personen, die trotz einer Zunahme sowohl der Lebenszeitprävalenz als auch der 12-Monatsprävalenz für denselben Zeitraum festgestellt werden kann. Beachtenswert bleibt weiter, dass geschätzte 2.9% vermutlich ein moderat risikobehaftetes Spiel praktizieren.

Der Rückgang des Anteils an Personen mit problematischem oder pathologischem Spielverhalten kann auch zufällig entstanden oder durch die unterschiedliche Art der Stichprobenziehung 2007 und 2012 begründet sein. Einflüsse der Methodik wie die unterschiedliche Formulierung der Fragen können ebenso wenig ausgeschlossen werden.

Inwieweit dieser Rückgang mit der veränderten Methodik zur Schätzung der Problembelastung in Zusammenhang steht, dem Zufall geschuldet ist oder einen tatsächlichen Rückgang der Problembelastung widerspiegelt, kann nicht abschliessend beurteilt werden. Zur Abstützung der Ergebnisse sind zeitnahe weitere Studien mit denselben Messinstrumenten nötig.

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

### 5.2 Vergleich zur Situation der Problemprävalenz im Ausland

Im Vergleich zu den Ergebnissen, die in ausgewählten europäischen Ländern vorgelegt wurden, fallen diejenigen der Schweiz ähnlich aus. Die Tabelle 7 zeigt eine entsprechende Übersicht. Anzumerken bleibt, dass für den Vergleich nur Studien angeführt wurden, deren Stichprobe mehr als 2'500 Teilnehmende umfasste.

**Tabelle 7: Vergleich der Prävalenzraten in ausgewählten europäischen Ländern ab 2007. Ergänzte 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
Grossbritannien	Wardle et al. (2011)	7'756 (Ab 16 Jahren)	PGSI	0.7	-

*Anmerkungen:* SOGS = South Oaks Gambling Screen (Lesieur & Blume, 1987); SOGS-RA = South Oaks Gambling Screen - revised for adolescents (Winters, Stinchfield & Fulkerson, 1993); PGSI = Problem Gambling Severity Index (Ferris & Wynne, 2001).

Wardle et al. (2011) haben unter Verwendung des PGSI einen geschätzten Anteil an Personen mit problematischem Spielverhalten von 0.7% gefunden. Sie weisen allerdings keine Zahlen zu pathologischem Glücksspiel aus. Eine ähnliche tiefe Schätzung zum problematischen Glücksspiel hat die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung in Deutschland (2014) berichtet (0.68%). Die genannten Schätzungen beziehen sich auf die vergangenen 12 Monate.

Wie aus Tabelle 7 deutlich wird, wurden je nach Land unterschiedliche Messinstrumente eingesetzt, so dass ein direkter Vergleich erschwert ist. Je nach gewähltem Fragebogen, je nach Grösse der Stichprobe und je nach den 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 2.5% der Bevölkerung über 15 Jahren betrifft (Kun, Balazs, Arnold, Paksi & Demetrovics, 2012).

Ob es sich beim beobachteten Rückgang der Problembelastung durch Glücksspiel um einen einmaligen Ausreisser handelt oder ob sich hier tatsächlich ein Trend abzeichnet, kann nur durch weitere Studien geklärt werden.

## 6 Referenzen

- Bishop, Y. M. M., Fienberg, S. E., & Holland, P. W. (1975). *Discrete Multivariate Analysis: Theory and Practice*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- 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 Statistik (BFS) (2013). *Die Schweizerische Gesundheitsbefragung 2012 in Kürze – Konzept, Methode, Durchführung*. Neuchâtel: BFS.
- Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) (2014). *Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2013 und Trends*. Köln: Bundeszentrale für Gesundheitliche Aufklärung.
- 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>.
- European Monitoring Center for Drugs and Drug Addiction (EMCDDA) (2014). *European Drug Report 2014: Data and statistics. High risk drug use — an overview of the methods and definitions used*. Abgerufen am 17. September 2014 von <http://www.emcdda.europa.eu/data/2014/methods-hrdu>.
- Ferris, J., & Wynne, H. (2001). *The Canadian problem gambling index. Final report*. Ottawa: Canadian Centre on substance abuse.
- Kun, B., Balazs, H., Arnold, P., Paksi, B., & Demetrovics, Z. (2012). Gambling in Western and Eastern Europe: The example of Hungary. *Journal of Gambling Studies*, 28, 27-46.
- 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.
- 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.
- Winters, K. C., Stinchfield, R., & Fulkerson, J. (1993). Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale. *Journal of Gambling Studies*, 9, 371-386.
- 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.