



ISD

Institut für interdisziplinäre
Sucht- und Drogenforschung

Auswirkungen der Schließung von terrestrischen Glücksspielangeboten aufgrund eines pandemiebedingten Lockdowns auf das Glücksspielverhalten

Dr. Sven Buth, Christian Schütze, Dr. Jens Kalke

unter Mitarbeit von: Johanna Brüggemann

November 2021



**Bundeszentrale
für
gesundheitliche
Aufklärung**

*Gefördert von der
Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA)*

Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD)

c/o FISD e.V.

Postfach 20 17 31

D-20207 Hamburg

Tel. 040 / 7410 57904

Fax: 040 / 7410 55121

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|-----|--|----|
| 1 | Zusammenfassung | 7 |
| 2 | Zielsetzungen und Hintergrund | 11 |
| 2.1 | Thematischer Hintergrund..... | 11 |
| 2.2 | Fragestellungen | 11 |
| 2.3 | Lockdown-Regelungen für Glücksspielangebote | 14 |
| 2.4 | Forschungsstand | 15 |
| 3 | Methodik..... | 19 |
| 4 | Ergebnisse..... | 23 |
| 4.1 | Glücksspielverhalten | 23 |
| 4.2 | Gründe für die Beendigung bzw. Intensivierung des Spielens | 33 |
| 4.3 | Gründe für den Glücksspiel-Beginn..... | 39 |
| 4.4 | Spielprobleme..... | 43 |
| 4.5 | Lebensqualität | 48 |
| 5 | Fazit | 52 |
| 6 | Literaturverzeichnis | 55 |
| 7 | Anhang..... | 57 |

Abkürzungsverzeichnis

| | |
|---------|---|
| AUDIT-C | Alcohol Use Disorders Identification Test (Konsum) |
| GBQ | Gamblers' Beliefs Questionnaire (Kognitive Verzerrungen) |
| HH | Haushalt |
| LQ | Lebensqualität |
| MHI-5 | Mental Health Inventory (five-item version) (Psychische Gesundheit) |
| MSLQ | Modular System for Quality of Life (Lebensqualität) |
| LD | Lockdown |
| PGSI | Problem Gambling Severity Index (Glücksspielbezogene Probleme) |
| UK | United Kingdom (Vereinigtes Königreich) |

Tabellenverzeichnis

| | |
|---|----|
| Tabelle 1: In der Umfrage erreichte Personen nach Glücksspielart und Setting..... | 8 |
| Tabelle 2: Regelungen für den terrestrischen Vertrieb der verschiedenen Glücksspielformen im ersten und zweiten Lockdown..... | 15 |
| Tabelle 3: Anvisierte Stichprobengrößen der verschiedenen Spielergruppen | 19 |
| Tabelle 4: In der Umfrage erreichte Personen nach Glücksspielart und Setting..... | 22 |
| Tabelle 5: Glücksspielverhalten nach dem I. Lockdown (Ausgangspunkt: stationäre Teilnahme im Januar/Februar 2020) | 29 |
| Tabelle 6: Glücksspielverhalten nach dem I. Lockdown (Ausgangspunkt: online Teilnahme im Januar/Februar 2020) | 29 |
| Tabelle 7: Glücksspielverhalten nach dem I. Lockdown (Ausgangspunkt: stationäre & online Teilnahme im Januar/Februar 2020) | 30 |

Abbildungsverzeichnis

| | |
|---|----|
| Abbildung 1: Entwicklung der Spielteilnahme, vor 1. LD stationär spielende Teilnehmer*innen..... | 24 |
| Abbildung 2: Entwicklung der Spielteilnahme, vor 1. LD online spielende Teilnehmer*innen | 24 |
| Abbildung 3: Entwicklung der Spielteilnahme, vor 1. LD online & stationär spielende Teilnehmer*innen..... | 25 |
| Abbildung 4: Teilnahme an Onlineglücksspiel nach Spielform, vor 1. LD stationäre Lotterieteilnahme..... | 26 |
| Abbildung 5: Teilnahme an Onlineglücksspiel nach Spielform, vor 1. LD stationäres Rubbellospiel | 27 |
| Abbildung 6: Teilnahme an Onlineglücksspiel nach Spielform, vor 1. LD stationäre Sportwetteilnahme..... | 28 |
| Abbildung 7: Einschätzung, wie sich das eigene stationäre Spielverhalten im 1. LD geändert hat | 31 |
| Abbildung 8: Einschätzung, wie sich das eigene Online-Spielverhalten im 1. LD geändert hat | 32 |
| Abbildung 9: Einschätzung, wie sich das eigene hybride Spielverhalten im 1. LD geändert hat | 33 |
| Abbildung 10: Gründe für die Beendigung der stationären Glücksspielteilnahme im 1. LD (Mehrfachantwort)..... | 36 |
| Abbildung 11: Gründe für die Steigerung der Online-Glücksspielteilnahme im 1. LD (Mehrfachantwort)..... | 38 |
| Abbildung 12: Gründe für Steigerung der kombinierten (online + stationär) Glücksspielteilnahme im 1. LD (Mehrfachantwort) | 39 |
| Abbildung 13: Entwicklung des Spielverhaltens von Personen, die während des 1. Lockdowns mit dem Glücksspielen begannen (N=1.073) | 40 |
| Abbildung 14: Art der Spielteilnahme von Personen, die während des 1. Lockdowns mit dem Glücksspielen begannen (N=1.073) | 42 |
| Abbildung 15: Glücksspielprobleme von Lotteriespieler*innen (vor 1. Lockdown) während der verschiedenen Pandemiephasen | 44 |
| Abbildung 16: Glücksspielprobleme von Rubbellosspieler*innen (vor 1. Lockdown) während der verschiedenen Pandemiephasen | 45 |

| | |
|---|----|
| Abbildung 17: Glücksspielprobleme von Kasinospieler*innen (vor 1. Lockdown) während der verschiedenen Pandemiephasen | 46 |
| Abbildung 18: Glücksspielprobleme von Automatenspieler*innen (vor 1. Lockdown) während der verschiedenen Pandemiephasen | 47 |
| Abbildung 19: Glücksspielprobleme von Sportwetter*innen (vor 1. Lockdown) während der verschiedenen Pandemiephasen | 48 |
| Abbildung 20: Lebensqualität allgemein, nach Lockdownphase und PGSI..... | 49 |

1 Zusammenfassung

Hintergrund und Fragestellung

- Es gibt in der Fachöffentlichkeit die verbreitete These, dass Beschränkungen bei terrestrischen Glücksspielen zu einem Ausweichen der Glücksspieler*innen auf die Onlineangebote führen. Ob und in welchem Maße dieses jedoch zutrifft, ist bisher weder national noch international auf Basis belastbarer Daten systematisch untersucht worden.
- Die COVID-19-bedingten Lockdowns mit den verfügbaren Schließungen gewerblicher Spielhallen, Spielbanken, Wettbüros und einem Teil der Lotto-Aannahmestellen zwischen März und Mai sowie ab November 2020 ermöglichten die Durchführung eines Forschungsprojektes mit einem quasi-experimentellen Untersuchungsdesign, in welchem die Auswirkungen der deutlichen Beschränkungen des gesamten terrestrischen Glücksspielangebotes erstmals für Deutschland empirisch untersucht werden konnten.
- Die vorliegende Untersuchung geht den folgenden Forschungsfragen nach:
 1. Wie veränderte sich das Glücksspielverhalten der an terrestrischen Glücksspielen teilnehmenden Personen nach der Schließung der Spielstätten?
 2. Führten stark eingeschränkte Möglichkeiten der Freizeitgestaltung dazu, dass Menschen, die bisher keine Affinität zum Glücksspiel aufwiesen, damit begannen, an Online-Glücksspielen teilzunehmen?
 3. Welche psychischen, sozialen und/oder finanziellen Probleme ergaben sich aus den pandemiebedingten Lockdowns im Allgemeinen und der Schließung der terrestrischen Glücksspielangebote im Besonderen?
 4. Welche begleitenden Spielerschutzmaßnahmen wären während der Lockdownphasen sinnvoll gewesen, um mögliche negative Folgen eines intensivierten Online-spielverhaltens zu minimieren?

Methodik

- Die formulierten Forschungsfragen sollten auf Grundlage quantitativer Daten untersucht werden. Zu diesem Zweck wurde eine Online-Befragung (Pay-Pack-Panel) durchgeführt. Um nicht nur Aussagen zu den Glücksspieler*innen im Allgemeinen, sondern auch zu den Nutzer*innen der unterschiedlichen Glücksspielformen treffen zu können, bedurfte es einer Stichprobe, welche eine hinreichend große Fallzahl pro Spieler*innen-

gruppe enthält. Zudem sollte in der Untersuchung auch nach dem Setting der Spielteilnahme unterschieden werden (überwiegend online, überwiegend stationär, online & stationär). Mit Blick auf die für Deutschland fünf bedeutsamsten Glücksspielarten – Lotterien, Rubbellose, Kasinospiele, Automatenspiele und Sportwetten – ergaben sich somit 15 Spielergruppen. Die jeweils in den einzelnen Gruppen erreichten Fallzahlen zeigt die folgende Übersicht.

Tabelle 1: In der Umfrage erreichte Personen nach Glücksspielart und Setting

| | Lotterien | Rubbellose | Kasinospiele | Automatenspiele | Sportwetten |
|---|-----------|------------|--------------|-----------------|-------------|
| <i>ausschließlich/ überwiegend Onlineglücksspiel</i> | 1.180 | 379 | 608 | 414 | 855 |
| <i>Online- und terrestrisches Glücksspiel zu etwa gleichen Anteilen</i> | 618 | 332 | 221 | 214 | 310 |
| <i>ausschließlich/ überwiegend terrestrisches Glücksspiel</i> | 1.089 | 1.131 | 282 | 527 | 280 |

- Der Onlinefragebogen wurde unter Anwendung der Umfragesoftware Lime Survey programmiert, welcher mittels eines Links im Web-Browser oder auch auf Tablets oder Smartphones aufgerufen und beantwortet werden konnte. Die Befragung startete am 2. Dezember 2020 und endete am 18. Januar 2021.
- Die Inhalte des Fragebogens orientierten sich an den einleitend formulierten Forschungsfragen. Ein besonderer Fokus lag hierbei auf der Differenzierung nach den verschiedenen Pandemiephasen:
 - Phase 1: Zeit unmittelbar vor dem ersten Lockdown (Januar & Februar 2020),
 - Phase 2: Zeit während des ersten Lockdowns (März-Mai 2020),
 - Phase 3: Zeit nach dem ersten Lockdown (Juni-Oktober 2020),
 - Phase 4: Zeit während des zweiten Lockdowns (ab November 2020).
- Dabei wurden zu folgenden Themen Daten erhoben:
 1. Teilnahme am Glücksspiel (Spielform, -frequenz, -geldeinsatz),
 2. glücksspielbezogene Probleme (PGSI),
 3. Inanspruchnahme von Hilfeangeboten,
 4. psychische Gesundheit (MHI-5),

5. Substanzkonsum & -probleme (Alkohol-, Tabak-/Nikotin-, Medikamentengebrauch),
6. Lebensqualität (MSLQ),
7. kognitive Verzerrungen (GBQ),
8. Gründe für die Steigerung und Beendigung des Glücksspielens,
9. soziodemografische Merkmale.

Ergebnisse

- Die Analysen zeigen, dass kurzfristige Schließungen von terrestrischen Spielstätten von einem Teil der Glücksspielenden als Anlass genommen werden, mit dem Glücksspiel – zumindest für einen mittelfristigen Zeitraum – aufzuhören. Die größten Anteile von Beender*innen – gemeint sind hiermit Spieler*innen, welche eine vor dem ersten Lockdown gespielte Spielform nach Beendigung des Lockdowns nicht weiterspielen – finden sich beim rein stationären Kasino- und Automatenspiel (68% bzw. 45%).
- Auch ist während und durch die beiden Lockdownphasen ein Ausweichen aus den stationären Angeboten auf die weiterhin verfügbaren Online-Glücksspiele nicht erkennbar. Selbst ein Teil der ausschließlich online spielenden Glücksspieler*innen stellt das Online-Glücksspiel – der jeweils betrachteten Spielform – ein. Das gilt für alle fünf der hier einbezogenen Glücksspielformen; überdurchschnittlich häufig ist ein solches Verhalten bei Frauen und jüngeren Personen zu beobachten. Die größten Anteile von diesen Beender*innen beim reinen Online-Setting finden sich auch hier beim Kasino- und Automatenspiel (47% bzw. 43%).
- Die Schließung der terrestrischen Angebote führt insgesamt weder zu einem nennenswerten Anstieg noch zu einer bedeutsamen Abnahme moderater oder auch schwerer Glücksspielprobleme.
- Die vorliegende Untersuchung weist unabhängig von den Lockdownphasen darauf hin, dass Personen, die sowohl online als auch terrestrisch spielen, von Spielproblemen in besonderem Maße betroffen sind; dies gilt für alle betrachteten Glücksspielarten.
- Glücksspiel-Werbung hat drei von zehn der Beginner*innen dazu animiert, mit dem Spielen anzufangen. Eine ähnliche Wirkung zeigt sie bei den aktiven Spieler*innen. Vier von zehn der Befragten, die von einer Steigerung der Spielteilnahme während des

ersten Lockdowns berichten, führen diese – neben anderen Gründen – auf die Wahrnehmung von Glücksspielbezogener Werbung zurück.

Limitationen

- Bei den Ergebnissen sind einige Limitationen zu beachten: Zum einen handelt es sich um ein Gelegenheits-sample. Es kann nicht eingeschätzt werden, wie repräsentativ die erhobenen Daten für die Glücksspielenden in Deutschland sind. Zum anderen basieren die dargestellten Ergebnisse auf (subjektiven) Selbstangaben der Befragten. Im Rahmen dieser Untersuchung konnten ferner nur die kurzfristigen Effekte der Schließungen von stationären Spielstätten untersucht werden.

Schlussfolgerungen für Prävention und Hilfe

- Die Ergebnisse dieser Studie geben empirische Hinweise auf die zu erwartenden Auswirkungen verhältnispräventiver Eingriffe im Glücksspielwesen. Die Schließungen während der beiden Lockdowns hatten offensichtlich für einen Teil der Spielerschaft positive Wirkungen auf das Spielverhalten. Es stellt sich deshalb die grundsätzliche Frage, ob kurze, zeitlich befristete Schließungen von terrestrischen Spielstätten geeignete Maßnahmen wären, um Glücksspielenden die Möglichkeit zu erleichtern, über ihr unkontrolliertes Spielverhalten nachzudenken oder das Spielen gänzlich zu beenden.
- Dabei wäre ein zahlenmäßig nennenswertes Ausweichen auf die bestehenden Glücksspielangebote im Internet durch eine solche „Angebotspause“ nach den Ergebnissen dieser Studie nicht zu erwarten. Suchtprävention und -hilfe im Glücksspielbereich müssten im Falle der Realisierung einer solchen Maßnahme so konzipiert sein, dass sie mit geeigneten Maßnahmen potenzielle Aussteiger*innen unterstützen könnten.
- Es wurde bereits darauf hingewiesen, dass die Untersuchung ebenfalls belegt, dass Personen mit einem kombinierten Glücksspielverhalten (online und terrestrisch) von Spielproblemen in besonderem Maße betroffen sind. Sie sollten deshalb zukünftig stärker in den Fokus von Forschung, Prävention und Hilfe genommen werden.
- Letztendlich weist die Untersuchung auch darauf hin, welchen bedeutsamen Einfluss die Werbung auf die Initiierung bzw. Steigerung eines Glücksspielverhaltens hat. Daraus lässt sich die Empfehlung ableiten, glücksspielbezogene Werbung in inhaltlicher, zeitlicher und räumlicher Hinsicht strengeren Restriktionen zu unterwerfen.

2 Zielsetzungen und Hintergrund

2.1 Thematischer Hintergrund

Der Glücksspielmarkt in Deutschland war über viele Jahrzehnte im Wesentlichen durch die Angebote der staatlichen Lotteriegesellschaften, der Spielbanken und der Spielhallenbetreiber geprägt. Das Onlineangebot spielte bis in die frühen 2000er-Jahre nur eine sehr untergeordnete Rolle. Dies änderte sich mit dem Markteintritt großer, international operierender Sportwetten-Anbieter, die häufig parallel auch andere Glücksspiele online anboten. Auch wenn solche onlinegestützten Glücksspiele in Deutschland formal nicht zulässig waren, wuchs ihr Umsatz in den zurückliegenden Jahren erheblich. Ähnliches gilt für die vielen terrestrischen Sportwettbüros. Diese Entwicklung blieb – so eine verbreitete Annahme – nicht ohne Auswirkungen auf die klassischen Anbieter: Deren Umsätze stagnierten bzw. gingen sogar zurück. In der Folge wurden Forderungen laut, solche Formen des „illegalen“ Glücksspiels zu unterbinden. In diesem Zusammenhang ist insbesondere auf den oft nur rudimentär vorhandenen Spielerschutz verwiesen worden, der nicht den rechtlichen Vorgaben des Glücksspielstaatsvertrages entspreche. Die klassischen Anbieter argumentierten, dass nur sie in der Lage seien, für die glücksspielaffinen Bevölkerungsgruppen ein Angebot vorzuhalten, welches diese effektiv vor Glücksspielproblemen schützt. Würden die terrestrischen Glücksspiele vom Markt verdrängt oder gar verboten werden – wie z. B. die Geldautomatenspiele in Norwegen –, käme es zu einem Ausweichen auf die unregulierten Onlineangebote. Ob und in welchem Maße diese These zutrifft, ist bisher jedoch weder national noch international auf Basis belastbarer Daten systematisch untersucht worden.

Die COVID-19-bedingten Lockdowns mit den verfügbaren Schließungen gewerblicher Spielhallen, Spielbanken, Wettbüros und einem Teil der Lotto-Annahmestellen zwischen März und Mai sowie ab November 2020 ermöglichen ein quasi-experimentelles Untersuchungsdesign, in welchem die Auswirkungen der deutlichen Beschränkungen des gesamten terrestrischen Glücksspielangebotes erstmals für Deutschland empirisch untersucht werden können.

2.2 Fragestellungen

Ausgehend von den obigen Ausführungen zum Hintergrund lassen sich folgende übergeordnete Forschungsfragen formulieren:

1. Wie verändert sich das Glücksspielverhalten der an terrestrischen Glücksspielen teilnehmenden Personen nach der Schließung der Spielstätten?

2. Führen stark eingeschränkte Möglichkeiten der Freizeitgestaltung dazu, dass Menschen, die bisher keine Affinität zum Glücksspiel aufwiesen, damit begannen, an Online-Glücksspielen teilzunehmen?
3. Welche psychischen, sozialen und/oder finanziellen Probleme ergeben sich aus den pandemiebedingten Lockdowns im Allgemeinen und der Schließung der terrestrischen Glücksspielangebote im Besonderen?
4. Welche begleitenden Spielerschutzmaßnahmen wären während der Lockdownphasen sinnvoll gewesen, um mögliche negative Folgen eines intensivierten Online-spielverhaltens zu minimieren?

Zu 1.

Nach Inkrafttreten der beiden Lockdowns war es den Teilnehmenden bestimmter terrestrischer Glücksspielangebote (Spielbanken, Spielhallen, z. T. Wettbüros) nicht mehr möglich, die entsprechenden Spielstätten aufzusuchen. Möglichkeiten, weiter an Glücksspielen teilzunehmen, bestanden fast ausnahmslos nur in Form des Onlineglücksspiels oder terrestrischer Lotterien (Annahmestellen). Im Rahmen des Projektes wird untersucht, inwieweit von den weiteren Spielformen Gebrauch gemacht wurde. Zudem soll untersucht werden, wie nachhaltig die während des ersten Lockdowns vollzogenen Veränderungen des Glücksspielverhaltens waren: Kehreten die Spieler*innen nach der Wiedereröffnung zu den terrestrischen Angeboten zurück, favorisierten sie nunmehr das Onlineglücksspiel oder nahmen sie insgesamt intensiver an Glücksspielen teil, da sie sowohl die terrestrischen als auch die onlinegestützten Angebote kennengelernt haben? Von besonderem Interesse ist darüber hinaus die Beantwortung der Frage, wie hoch der Anteil der vormals Spielenden ist, der durch den ersten Lockdown das Glücksspielen einstellte und nach dessen Beendigung sogar abstinent blieb (auch noch im zweiten Lockdown).

Zu 2.

Die zweite Hauptfragestellung fokussiert die Möglichkeit, dass Menschen, die bisher an keinen Glücksspielen teilnahmen, aufgrund der stark eingeschränkten Möglichkeiten der Freizeitgestaltung während des ersten Lockdowns auf Glücksspielangebote aufmerksam wurden und mit dem Glücksspielen begannen. Es soll untersucht werden, wie nachhaltig diese Spielteilnahme war, welche Spielformen favorisiert wurden, welche Gründe für den Spielbeginn von Bedeutung waren und welche Bevölkerungsgruppen im besonderen Maße von einem solchen Neueinstieg in das Glücksspiel betroffen waren.

Zu 3.

Die vielfältigen Folgen der Lockdownphasen und die damit einhergehende Schließung der terrestrischen Spielstätten lassen sich auf verschiedenen Problemebenen (psychisch, sozial, finanziell) verorten. So ist beispielsweise davon auszugehen, dass ein Teil der Glücksspieler*innen sich von den lockdownbedingten Schließungen unmittelbar belastet fühlt. Dies betrifft Personen, die das Spielen nutzen, um Problemen im häuslichen Umfeld zu entfliehen oder in den Spielstätten soziale Kontakte pflegen. Auch emotional vulnerable Spieler*innen, welchen das Glücksspiel dazu dient, bestehende psychische Probleme zu unterdrücken, dürften unter dem Lockdown gelitten haben. Andererseits ist davon auszugehen, dass die psychosozialen Belastungen, die aus den Lockdownphasen resultieren, zur Folge haben, dass Menschen überhaupt mit dem Glücksspielen beginnen bzw. ihr bisheriges Spielverhalten intensivieren (z. B. im Bereich des Onlineglücksspielens). Dies kann zu einer weiteren Verschlechterung der oftmals ohnehin angespannten finanziellen Situation – z. B. aufgrund geringerer Einnahmen aus einer Erwerbstätigkeit (Kurzarbeit, Wegbrechen von Nebenjobs, Einschränkung selbstständiger Erwerbsarbeit) – führen und die psychische Befindlichkeit der Betroffenen weiter einschränken. Analysen zur Lebensqualität sollen im Rahmen dieser Studie aufzeigen, wie stark sich diese pandemiebedingten Belastungen auf die Zufriedenheit der Glücksspieler*innen auswirken.

Zu 4.

Sollte sich die Annahme bestätigen, dass die Lockdowns zu einem sich intensivierenden Onlinepielverhalten und zu einem Anstieg glücksspielbezogener Probleme geführt haben, so wären in der Rückschau darauf bezogene Spielerschutz- und Präventionsmaßnahmen sinnvoll gewesen. Diese hätten aufgrund der sehr kurzfristigen Einsetzung der Schließung der Spielstätten für diesen ersten Lockdown jedoch kaum rechtzeitig entwickelt und implementiert werden können. Das Ziel des Projektes ist es von daher auch, Anhaltspunkte zu finden, welche Maßnahmen bzw. Hilfeangebote zukünftig bei solchen Ereignissen angebracht wären. Zudem soll eruiert werden, welche Möglichkeiten bestehen, die negativen Folgen eines möglicherweise intensivierten Onlineglücksspielens während eines Lockdowns durch präventive Maßnahmen abzumildern.

Andererseits könnte es sein, dass die kurzfristigen Schließungen von terrestrischen Spielstätten während der Lockdownphasen von Problemspieler*innen dafür genutzt werden, um mit dem Glücksspielen aufzuhören. Es stellt sich dann die Frage, wie ein adäquates Präventions- und Hilfsangebot aussehen könnte, um solche Ausstiege aus dem problematischen Glücksspiel zu fördern und zu stabilisieren.

2.3 Lockdown-Regelungen für Glücksspielangebote

Der erste Lockdown begann am 16. März 2020. Er beinhaltete zeitweise das Verbot, nicht lebens- bzw. systemrelevante Angebote im Publikumsverkehr gewerblich zu betreiben. Nach den Beschlüssen der Bundeskanzlerin im Einvernehmen mit allen Ministerpräsident*innen (Ministerpräsidentenkonferenz (MPK) 12.3.2020) wurden diese durch Allgemeinverfügungen bzw. Corona-Verordnungen der 16 Länder in vollziehbares Recht umgesetzt. Im Laufe der folgenden Wochen sind die Regeln durch neue Beschlüsse aktualisiert und in den Länderverordnungen umgesetzt worden. Im Mai und Juni 2020 nahmen einzelne Bundesländer die Schließungen der terrestrischen Glücksspielangebote schrittweise wieder zurück.

Der zweite Lockdown startete am 2. November 2020. Er hielt bis zum Mai/Juni 2021 an. Anders als im ersten Lockdown differierte die Einigkeit der Länder über die Umsetzung der zwischen MPK und Bundeskanzlerin vereinbarten Maßnahmen. Auch deshalb wurde das (Bundes-) Infektionsschutzgesetz zwischenzeitlich (April 2021) novelliert. Schrittweise und länderspezifisch wurden die Schließungsverfügungen für die Glücksspielanbieter durch veränderte Corona-Verordnungen wieder zurückgenommen.

Für die verschiedenen Glücksspielformen bestanden während der beiden Lockdownphasen unterschiedliche Regelungen (siehe Tabelle 2), die im Einzelnen wie folgt aussahen:

Lotto-Annahmestellen waren im ersten wie im zweiten Lockdown in der Regel geöffnet (unter Einhaltung der vorgegebenen Hygieneregeln). Dies war dann der Fall, wenn der Verkauf der Glücksspielprodukte im Nebengeschäft erfolgte und das (Haupt-)Geschäft eines für den notwendigen, täglichen Bedarf gewesen ist (z. B. Zeitungsverkauf, Lebensmittel, Kraftstoffe, etc.). Lotto-Annahmestellen in Blumengeschäften oder bei Friseuren mussten jedoch schließen. In einzelnen Ländern erfolgten – insbesondere während des ersten Lockdowns – im Einzelfall Schließungen durch die Ordnungsämter (z. B. Bayern, Hamburg, NRW). Das Produktangebot der Lotteriegesellschaften in den Annahmestellen wurde durch die Corona-Regelungen nicht berührt.

Spielhallen mussten im ersten und zweiten Lockdown schließen. Sie konnten nicht betrieben werden. Zum Ende des ersten Lockdowns im Frühsommer 2020 kam es in Einzelfällen zu erfolgreichen Klagen gegen die Schließung. Hier wurde bei stark gesunkenen Inzidenzwerten beispielsweise auf die Unverhältnismäßigkeit des Landkreises als Referenzgröße für lokale Schließungen Bezug genommen (z. B. OVG NRW, 6.7.2020) und die Spielhallen unter Hygieneauflagen wieder geöffnet.

Wettbüros durften im ersten und zweiten Lockdown nicht öffnen und konnten kein Publikum empfangen. **Wettannahmestellen** wurden insbesondere im zweiten Lockdown in mehreren Ländern Öffnungsmöglichkeiten analog den Lotto-Annahmestellen eingeräumt. Dort war die reine Abgabe der Wettscheine erlaubt, der längere Aufenthalt in den Geschäften aber untersagt (z. B. Baden-Württemberg, Hessen, NRW, Rheinland-Pfalz, Sachsen-Anhalt, Thüringen). Wo diese Möglichkeit nicht bestand, wurde sie z. T. auf dem Klageweg obergerichtlich erwirkt (z. B. VerfGH Saarland, 1.3.2021, aber auch OVG Magdeburg, November 2020). Wurden Wettannahmestellen (wieder) geöffnet, boten diese den Glücksspieler*innen anfänglich ein reduziertes Wettangebot, da Sportereignisse aufgrund der Corona-Restriktionen nur in geringer Anzahl stattfanden. Letzteres änderte sich im zweiten Lockdown wieder („Geisterspiele“).

Spielbanken mussten ihren Betrieb im ersten und im zweiten Lockdown einstellen; Glücksspieler*innen konnten nicht empfangen werden.

Neben den soeben beschriebenen Regularien gab es in den zwei Lockdownphasen Verstöße gegen die Vorgaben und somit illegale terrestrische Glücksspielangebote, die durch Ordnungsämter, Polizei und Staatsanwaltschaften beendet wurden, soweit sie bekannt geworden sind (Spielautomaten, Wetten).

Tabelle 2: Regelungen für den terrestrischen Vertrieb der verschiedenen Glücksspielformen im ersten und zweiten Lockdown

| | 1. Lockdown (März – Mai 2020) | 2. Lockdown (November 2020 – Mai 2021) |
|---------------------------------------|----------------------------------|---|
| <i>Lotterien in Annahmestellen</i> | gestattet* | gestattet* |
| <i>Rubbellose in Annahmestellen</i> | gestattet* | gestattet* |
| <i>Kasinospiele in Spielbanken</i> | untersagt | untersagt |
| <i>Automatenspiele in Spielhallen</i> | untersagt | untersagt |
| <i>Sportwetten in Wettbüros</i> | untersagt | (teilweise) gestattet** |

Anmerkungen: * = sehr wenige Ausnahmen; ** = nur in Wettannahmestellen

2.4 Forschungsstand

Parallel zu und kurz nach den pandemiegeschuldeten Schließungen diverser Glücksspielangebote wurden deren Einflüsse auf Glücksspielverhalten und -störungen in verschiedenen Staaten mit unterschiedlichen Fragestellungen und Methoden wissenschaftlich untersucht (Hodgins &

Stevens, 2021). Die im Folgenden einbezogenen Untersuchungen beruhen auf Daten von Online-Panels bzw. Online-Spieldaten. Die Studien wurden seit April 2020 bis in den Sommer 2021 publiziert. Ihre Befundlage ist sehr heterogen.

Wie stark ist die Veränderung der Spielintensität?

Alle Studien berichten von einer grundsätzlichen, übergreifenden Reduktion der Teilnahmefrequenz und der Ausgaben für Glücksspiele (Hodgins & Stevens, 2021). Dabei ist es auf der Bevölkerungsebene zu einer Abnahme der Teilnahmeprävalenz von 13 (Australien) (Biddle, 2020) bzw. 10 Prozentpunkten (UK) (Gunstone, Gosschalk, Joyner, Diaconu, & Sheikh, 2020) im ersten Lockdown (LD 1) gekommen.

Für UK, Neuseeland und Australien wird nicht nur der Rückgang der Teilnahme am stationären, sondern auch am Online-Glücksspiel geschildert (Brown & Hickman, 2020; Gunstone et al., 2020; Leonard, Hodgins, & Williams, 2021). Auch in Schweden konnte zumindest kein Anstieg des Onlineglücksspiels ermittelt werden (Lindner, Forsström, Jonsson, Berman, & Carlbring, 2020). Für Neuseeland stellt Leonard (Leonard et al., 2021) dar, dass etwa 1/3 aller Glücksspieler*innen *während des ersten* Lockdowns die Teilnahme gänzlich eingestellt haben.

Welche Gruppen haben die Spielintensität reduziert?

Sharman et al. kommen für UK zu dem Ergebnis, dass es bei der Gruppe der Glücksspieler*innen mit höchster Spielfrequenz und höchsten Ausgaben zu keiner Veränderung bei der Teilnahme gekommen ist (Sharman, Roberts, Bowden-Jones, & Strang). Die größte Reduktion der Teilnahme am Glücksspiel wird sowohl für die mittlere Altersgruppe der 35- bis 45-Jährigen als auch für Personen aus Regionen mit den niedrigsten sozioökonomischen Niveaus beschrieben (Australien) (Biddle, 2020).

Aufgrund der *während des ersten* Lockdowns abgesagten Sportereignisse reduzierte sich das Wettangebot erheblich; auch daraus folgte eine deutliche Abnahme der (Online-) Wettteilnahme (Auer & Griffiths, 2021; Gunstone et al., 2020; Lindner et al., 2020). Mit Echtspieldaten eines Online-Anbieters aus Schweden, Deutschland, Finnland und Norwegen wurde gezeigt, dass dort grundsätzlich kein Wechsel der Online-Sportwetter/innen zum Online-Casino stattfand. Niedrigfrequent Spielende beendeten am ehesten das Wetten, hochfrequent Spielende setzten wiederum eher (bereits vorher parallel spielend) das Online-Casinospiel fort (Auer & Griffiths, 2021).

In Schweden zeigt sich, dass die Gruppe der Glücksspieler*innen mit moderaten oder manifesten Störungen, die Teilnahme eher fortsetzt (Hakansson, 2021). Wechselten ehemalige Sportwetter*innen hin zu anderen Glücksspielformen, befanden sich unter ihnen sehr hohe Anteile problematisch Spielender. Insbesondere fortgesetztes Sportwetten geht mit höheren Anteilen von Störungen, aber auch mit Arbeitslosigkeit und Verschuldungen einher (Hakansson, 2021). Der Anstieg der Teilnahme an Online-Casinospielen in Schweden wurde insbesondere von Spieler*innen mit niedrigen Einsätzen verursacht (Auer & Griffiths, 2021; Lindner et al., 2020). Die Teilnahme von Personen an Online-Casinospielen mit moderaten Glücksspielproblemen war gleichbleibend, bei Problemspieler*innen war nach diesen Analysen die Teilnahme als leicht rückgängig zu beobachten (Auer & Griffiths, 2021).

Eine Zunahme der Glücksspielteilnahme wird für junge Personen im Alter von 18-24 Jahren beschrieben, ebenso wie für den indigenen Teil der Bevölkerung (Neuseeland) (Hiringa, 2020). Darüber hinaus wird die Zunahme der Glücksspielteilnahme mit negativen finanziellen Auswirkungen der Pandemie (Sharman et al.), Langeweile (Fluharty, Paul, & Fancourt, 2020; Gunstone et al., 2020), Stress und erhöhtem Alkoholkonsum (Hakansson, 2021), Angststörungen und Depressionen (Fluharty et al., 2020; Price) sowie mit starken (Gunstone et al., 2020; Hakansson, 2021), aber auch moderaten GS-Problemen (Gunstone et al., 2020) in Verbindung gebracht. Für die Zunahme des Online-Glücksspiels wird insbesondere auf junge Erwachsene (Emond, Nairn, Collard, & Hollén) und Männer hingewiesen (Gunstone et al., 2020).

Welche Erkenntnisse gibt es zum Wechsel von den stationären Angeboten hin zu Online-Angeboten?

Über den Anteil der Wechselnden vom stationären hin zum Online-Glücksspiel differieren die Erkenntnisse: Nur geringe Anteile der *vor dem ersten* Lockdown ausschließlich stationär Spielenden wechselten *während des* Lockdowns in den USA zur Online-Teilnahme (15%) (Xuereb, Kim, & Clark). In Neuseeland war es ein noch geringerer Anteil (8%) (Hiringa, 2020). Unter diesen Wechsler*innen fanden sich höhere Anteile von Personen mit Glücksspielproblemen und niedrigeren Einkommen als bei denen, die nie online an Glücksspielen teilnahmen (Xuereb et al.). Ergebnisse aus Kanada zeigen einen stärkeren Wechsel zur Online-Teilnahme: Mehr als 60% der Online-Glücksspieler*innen nahmen vor den Pandemierestriktionen ausschließlich am stationären Glücksspiel teil. Die Wechselnden (von stationärer zur Online-Teilnahme) wiesen ein deutlich niedrigeres Risiko von Glücksspielstörungen auf als diejenigen, die bereits im Vorfeld Online-Glücksspiele praktizierten (Price).

Welche Auswirkungen auf Glücksspielstörungen werden beschrieben?

Es wird keine Zunahme problematischen oder hochfrequenten Glücksspiels (Lindner et al., 2020), sondern eine geringe Abnahme der Glücksspielstörungen von 2019 bis zum zweiten Lockdown beschrieben. Dies gilt für die Bevölkerung insgesamt und auch für die *im ersten* Lockdown am Glücksspiel Teilnehmenden. Bei Frauen, höher Gebildeten und Älteren sind die Glücksspielrisiken sogar gesunken. Dies trifft ausdrücklich weder für Männer, nicht für junge Teilnehmer*innen bis 34 Jahre, nicht für schlecht Ausgebildete, noch für Personen aus sozio-ökonomischen benachteiligten Regionen sowie nicht für Indigene zu (Biddle, 2020). Auch negative Beschäftigungsauswirkungen der Pandemie stehen in Zusammenhang mit gestiegenen Anteilen von Glücksspielstörungen (Price).

Eine Analyse nach der Höhe des PGSI-Summscores (1-8+) bzw. den PGSI-Kategorien (geringe, moderate und schwere Probleme) ergab: 45% der Spieler*innen mit mindestens einem PGSI-Kriterium haben das Glücksspiel *während des ersten* Lockdowns vollständig eingestellt, 9% zeigten eine Reduktion des PGSI-Problemstatus, bei 7% stieg er an (unverändert: 38%) (Gunstone et al., 2020).

3 Methodik

Die einleitend formulierten Forschungsfragen sollen auf Grundlage quantitativer Daten untersucht und beantwortet werden. Zu diesem Zweck wurde eine Online-Befragung durchgeführt. Um nicht nur Aussagen zu den Glücksspieler*innen im Allgemeinen, sondern auch zu speziellen Spielergruppen – insbesondere zu den Nutzer*innen der unterschiedlichen Glücksspielformen – treffen zu können, bedarf es einer Stichprobe, welche eine hinreichend große Fallzahl pro Spielergruppe enthält. Zudem ist in der Untersuchung nach dem Setting der Spielteilnahme zu unterscheiden (überwiegend online, überwiegend stationär, online & stationär zu etwa gleichen Anteilen).¹ Mit Blick auf die für Deutschland fünf bedeutsamsten Glücksspielarten – Lotterien, Rubbellose, Kasinospiele, Automaten Spiele und Sportwetten – ergeben sich somit 15 Spielergruppen (siehe Tabelle 3).

Tabelle 3: Anvisierte Stichprobengrößen der verschiedenen Spielergruppen

| | Lotterien | Rubbellose | Kasinospiele | Automaten Spiele | Sportwetten |
|---|-----------|------------|--------------|------------------|-------------|
| <i>ausschließlich/ überwiegend Onlineglücksspiel</i> | 300 | 300 | 300 | 300 | 300 |
| <i>Online- und terrestrisches Glücksspiel zu etwa gleichen Anteilen</i> | 300 | 300 | 300 | 300 | 300 |
| <i>ausschließlich/ überwiegend terrestrisches Glücksspiel</i> | 300 | 300 | 300 | 300 | 300 |

Als minimale Stichprobengröße wurde eine Fallzahl von N=300 pro Spielergruppe anvisiert. Zusätzlich sollten mindestens 600 Personen rekrutiert werden, die *während des ersten* Lockdowns an Glücksspielen teilnahmen, in den 12 Monaten davor dieser Freizeitaktivität aber nicht nachgingen.

Aufgrund der geringen Prävalenz der Automaten- und Kasinospiele wie auch der Sportwetten (2%-3% der Gesamtbevölkerung; Banz 2019) stellen die benötigten Stichprobengrößen für die Rekrutierung eine erhebliche Herausforderung dar. Im Rahmen einer klassischen Repräsentativbefragung wären diese Fallzahlen mit einem vertretbaren finanziellen Aufwand nicht zu re-

¹ Im Folgenden werden aus sprachlichen Gründen für diese Settings die Begriffe: stationär (terrestrisch), online und online & stationär (hybrid) verwendet.

alisieren gewesen. Gleiches gilt für eine Rekrutierung mittels persönlicher Ansprache vor Spielstätten bzw. im Internet oder in den sozialen Medien, da diese Befragungstechniken nur mit einer hinreichend hohen Aufwandsentschädigung funktionieren.

Aufgrund guter Erfahrungen im Rahmen eines früheren glücksspielbezogenen Projektes sind für die vorliegende Studie daher ausschließlich Teilnehmer*innen eines Online-Access-Panels einbezogen worden. Konkret handelt es sich hierbei um das PAYBACK Online Panel (www.payback-panel.de).

Die Panelisten*innen sind Teilnehmer*innen des Payback-Punkte-Systems und aus eben diesem rekrutiert worden. Sie erhielten eine Anfrage (Einladung) seitens der Payback-Panel-Administration, ob sie gegen eine Aufwandsentschädigung in Form von Payback-Punkten zukünftig bereit wären, an Onlinebefragungen teilzunehmen. Der Modus der Einladung stellt sicher, dass das Panel hinsichtlich wesentlicher Merkmale (Alter, Geschlecht, Wohnregion) repräsentativ für die Gesamtbevölkerung Deutschlands ist. Gleichzeitig ist die Antwortrate – welche je nach Thematik zwischen 40% und 60% liegt – vergleichsweise hoch. Zum Zeitpunkt der Befragung (12/2020-01/2021) beinhaltete das Panel ca. 120.000 Personen.

Fragebogen

Die Inhalte des Fragebogens orientieren sich an den einleitend formulierten Forschungsfragen. Ein besonderer Fokus liegt hierbei auf der Differenzierung nach den verschiedenen Pandemiephasen:

- Phase 1: Zeit unmittelbar *vor dem ersten* Lockdown (Januar & Februar 2020),
- Phase 2: Zeit *während des ersten* Lockdowns (März-Mai 2020),
- Phase 3: Zeit *nach dem ersten* Lockdown (Juni-Oktober 2020),
- Phase 4: Zeit *während des zweiten* Lockdowns (ab November 2020).

Folgende Themenbereiche sind – meist jeweils für diese vier Zeiträume separat – erhoben worden:²

- Teilnahme am Glücksspiel (Spielform, -frequenz, -geldeinsatz),
- glücksspielbezogene Probleme [PGSI: Ferris and Wynne (2001); Volberg and Williams (2012)] und Selbsteinschätzung,
- Inanspruchnahme von Hilfeangeboten,

² Um den Umfang des vorliegenden Berichtes in Grenzen zu halten, werden nicht zu allen Themenbereichen (Instrumenten) Ergebnisse dargestellt (z.B. GBQ, Tabak- & Medikamentenkonsum, Inanspruchnahme von Hilfeangeboten).

- psychische Gesundheit [MHI-5: Berwick et al. (1991)],
- Substanzkonsum & -probleme [Alkohol-, Tabak-/Nikotin-, Medikamentengebrauch & AUDIT-C: Bush, Kivlahan, McDonell, Fihn, and Bradley (1998)],
- Lebensqualität [MSLQ: Pukrop (2003)],
- kognitive Verzerrungen [GBQ: Steenbergh, Meyers, May, and Whelan (2002)],
- Gründe für die Steigerung und Beendigung sowie des Neubeginns des Glücksspiels *während* der Phase *des ersten* Lockdowns,
- soziodemografische Merkmale.

Durchführung der Befragung

Der Onlinefragebogen ist unter Anwendung der Umfragesoftware *Lime Survey* programmiert worden, welcher mittels eines Links im Web-Browser oder auch auf Tablets oder Smartphones (responsives Design) aufgerufen und beantwortet werden konnte. Im Mittel waren für die Beantwortung des Bogens 25 Minuten angesetzt. Nach Durchführung eines Pre-Tests startete die reguläre Befragung am 2. Dezember 2020 und endete am 18. Januar 2021. Insgesamt folgten 45.779 der insgesamt ca. 120.000 Payback-Panel-Teilnehmer*innen der Einladung zur Teilnahme an der Befragung. 44,5% von Ihnen hatten zwischen Dezember 2019 und November 2020 an Glücksspielen teilgenommen. Diese 12-Monats-Prävalenz fällt somit höher als für die Allgemeinbevölkerung aus (2019: 37,7%; (Banz, 2019)). Etwas mehr als vier von zehn aller Teilnehmer*innen (inkl. Nichtspieler*innen) waren weiblichen Geschlechts. Die Altersverteilung stellte sich wie folgt dar: 18-29 Jahre: 13%; 30-39 Jahre: 20%; 40-49 Jahre: 23%; 50-59 Jahre: 24%; 60-69 Jahre: 15%; 70+ Jahre: 7%.

Die Payback-Panel-Teilnehmer*innen wurden entsprechend der oben beschriebenen Spielergruppen quotiert. War die jeweilige Quote erfüllt (z.B. stationäre Lotteriespieler*innen), dann wurden alle weiteren Panel-Teilnehmer*innen die diese Spielform spielten, nach dem Eingangsscreening für die weitere Befragung nicht mehr zugelassen – es sei denn, sie nahmen an Glücksspielen teil, deren Quote noch nicht erfüllt war.

Insgesamt konnten die anvisierten Fallzahlen für elf der fünfzehn Spielergruppen erreicht (bzw. übererfüllt) werden. Bei den Personen, die Kasinospiele und Sportwetten terrestrisch spielen, ist das Rekrutierungsziel nur knapp verfehlt worden (ca. 280 Personen). Schwieriger gestaltete sich die Rekrutierung der sowohl stationär als auch online spielenden Kasino- und Automaten-spieler*innen (N=221 bzw. N=214). Gleichwohl sind auch hier die Fallzahlen ausreichend hoch, um statistisch aussagekräftige Analysen durchführen zu können (siehe Tabelle 3).

Tabelle 4: In der Umfrage erreichte Personen nach Glücksspielart und Setting

| | Lotterien | Rubbellose | Kasinospiele | Automatenspiele | Sportwetten |
|---|-----------|------------|--------------|-----------------|-------------|
| <i>ausschließlich/ überwiegend Onlineglücksspiel</i> | 1.180 | 379 | 608 | 414 | 855 |
| <i>Online- und terrestrisches Glücksspiel zu etwa gleichen Anteilen</i> | 618 | 332 | 221 | 214 | 310 |
| <i>ausschließlich/ überwiegend terrestrisches Glücksspiel</i> | 1.089 | 1.131 | 282 | 527 | 280 |

Insgesamt gaben 1.073 der 45.779 Studienteilnehmer*innen an, *während* des *ersten* Lockdowns mit dem Glücksspiel neu (wieder) begonnen zu haben.³ Da Lotteriespieler*innen wiederum hier deutlich häufiger vertreten waren als die Teilnehmer*innen der anderen Spielformen, erfolgte auch bezüglich der Beginner*innen eine Quotierung nach Spielform. Von diesen 1.073 Personen erhielten daher nur etwa die Hälfte die Möglichkeit, den Fragebogen vollständig zu durchlaufen. Zum Ende der Befragung lagen 525 ausgefüllte Bögen von den Beginner*innen vor.

Statistische Auswertungen

Sowohl die Datenaufbereitung als auch die statistischen Analysen sind mit dem Statistikprogramm SPSS (Version 25) vorgenommen worden. Die Ergebnisdarstellung erfolgt ausschließlich deskriptiv. Das heißt, dass auf die Prüfung von Unterschieden zwischen den Verteilungen der verschiedenen (fünfzehn) Spielergruppen wie auch der Veränderungen im Zeitverlauf (vor vs. im ersten LD vs. nach ersten LD vs. im zweiten LD) im Rahmen dieses vornehmlich explorativ angelegten Berichtes – zugunsten einer besseren Lesbarkeit – verzichtet wurde.

³ Der Beginn des Glücksspielens bezieht sich nur auf den Zeitraum zwischen Januar 2019 und Februar 2020. Es ist somit durchaus möglich, dass die als „Beginner*innen“ klassifizierten Personen vor dem Jahr 2019 schon irgendwann einmal an einem Glücksspiel teilnahmen.

4 Ergebnisse

4.1 Glücksspielverhalten

Das ganze Jahr 2020

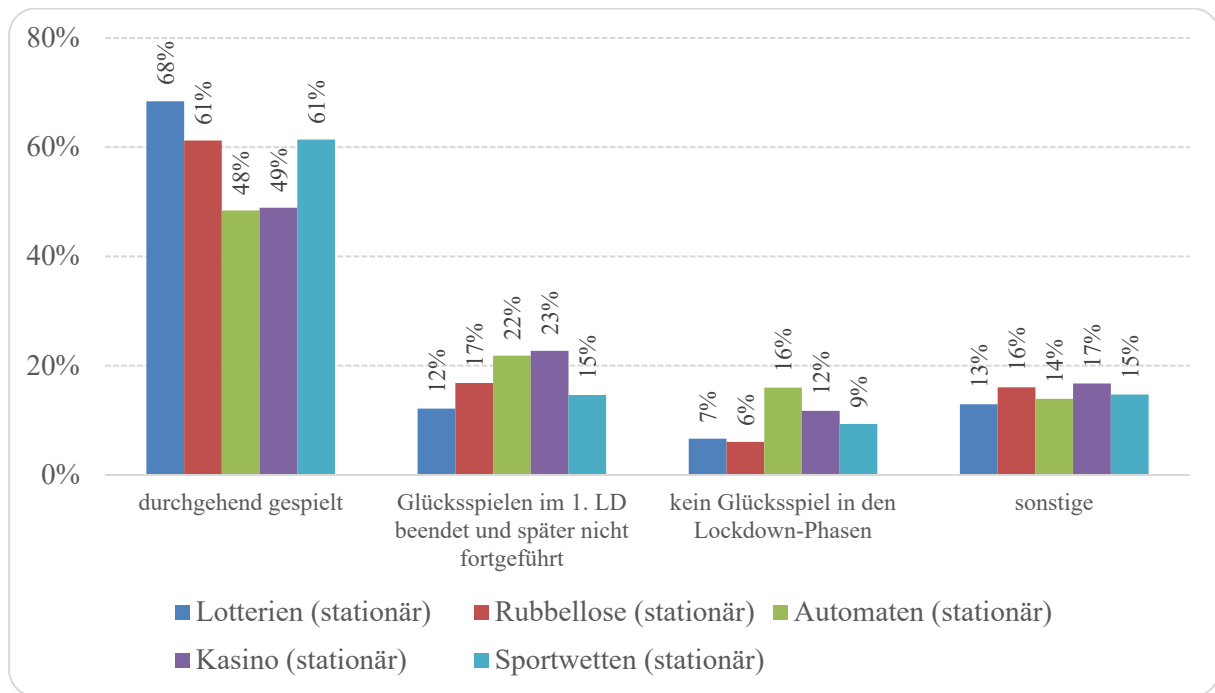
Die erste Auswertungsart zeigt, wie sich bei den einzelnen Glücksspielformen innerhalb der drei Settings (stationär, online, stationär & online) das Spielverhalten über das Jahr 2020 darstellt. Dabei wird für die Zeiträume *ab dem ersten* Lockdown die Glücksspielteilnahme insgesamt betrachtet, unabhängig davon, ob diese stationär, onlinegestützt oder in hybrider Form stattfindet.

Bei den Studienteilnehmenden, die *vor dem ersten* Lockdown in stationären Spielstätten an Glücksspielen teilnahmen, sind es insbesondere die Lotteriespieler*innen (68%) und Sportwetter*innen (61%), die von einer durchgehenden Spielteilnahme *während* der vier untersuchten Pandemiephasen berichten (siehe Abbildung 1). Die niedrigsten Anteile sind hier beim Automaten- (48%) und Kasinospiel (49%) zu finden.

Ein Teil der Spieler*innen hört *während des ersten* Lockdowns mit dem Glücksspielen für das ganze weitere Jahr auf. Die entsprechenden Anteile liegen zwischen 12% (Lotterien) und 23% (Kasinospiele).

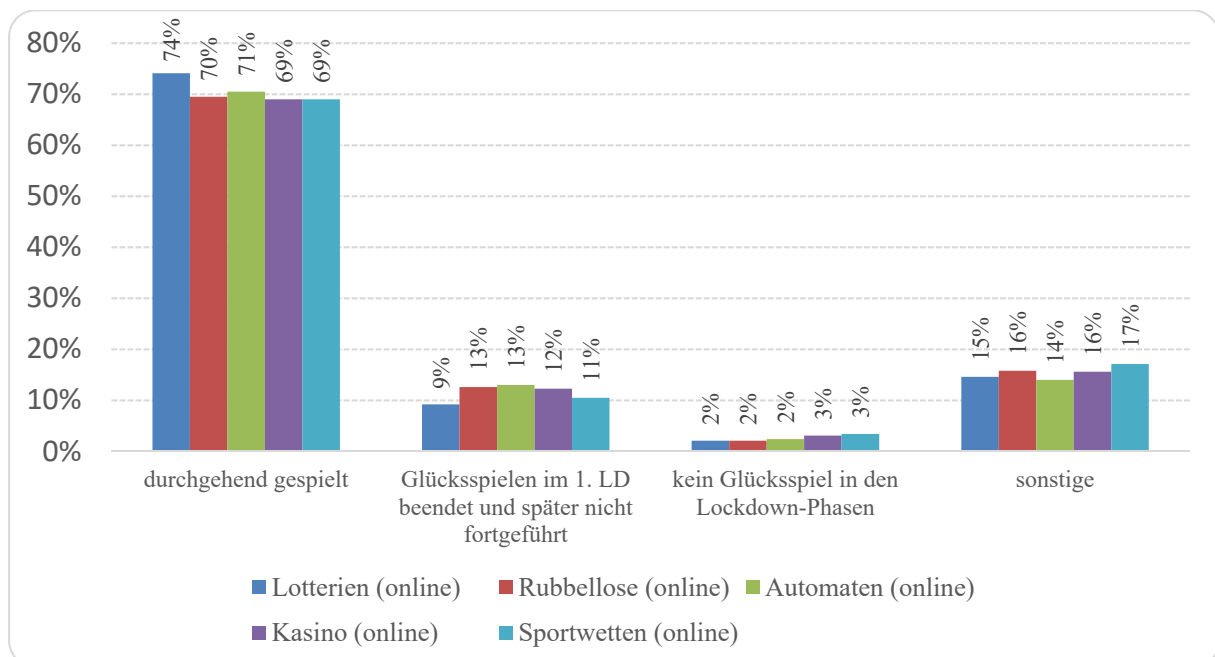
Jeweils eine kleinere Gruppe stellt ausschließlich in den *beiden* Lockdownphasen die Teilnahme am Glücksspiel ein (6% bis 16%). Alle anderen möglichen zeitlichen Verläufe der Spielteilnahme – z. B. das Beenden des Spiels *nach Ende des ersten* oder *während des zweiten* Lockdowns – treffen nur auf einen kleineren Teil der Studienteilnehmer*innen zu (13% bis 17%).

Abbildung 1: Entwicklung der Spielteilnahme, vor 1. LD stationär spielende Teilnehmer*innen



Beim Online-Glücksspiel liegen die Prozentwerte für die das ganze Jahr „Durchspielenden“ höher, teilweise deutlich: Die entsprechenden Anteile bewegen sich je nach Glücksspielform zwischen 69% und 74%. Beim Automatenenspiel und den Kasinospielen sind sie über 20 Prozentpunkte größer als bei der stationären Form (siehe Abbildung 2).

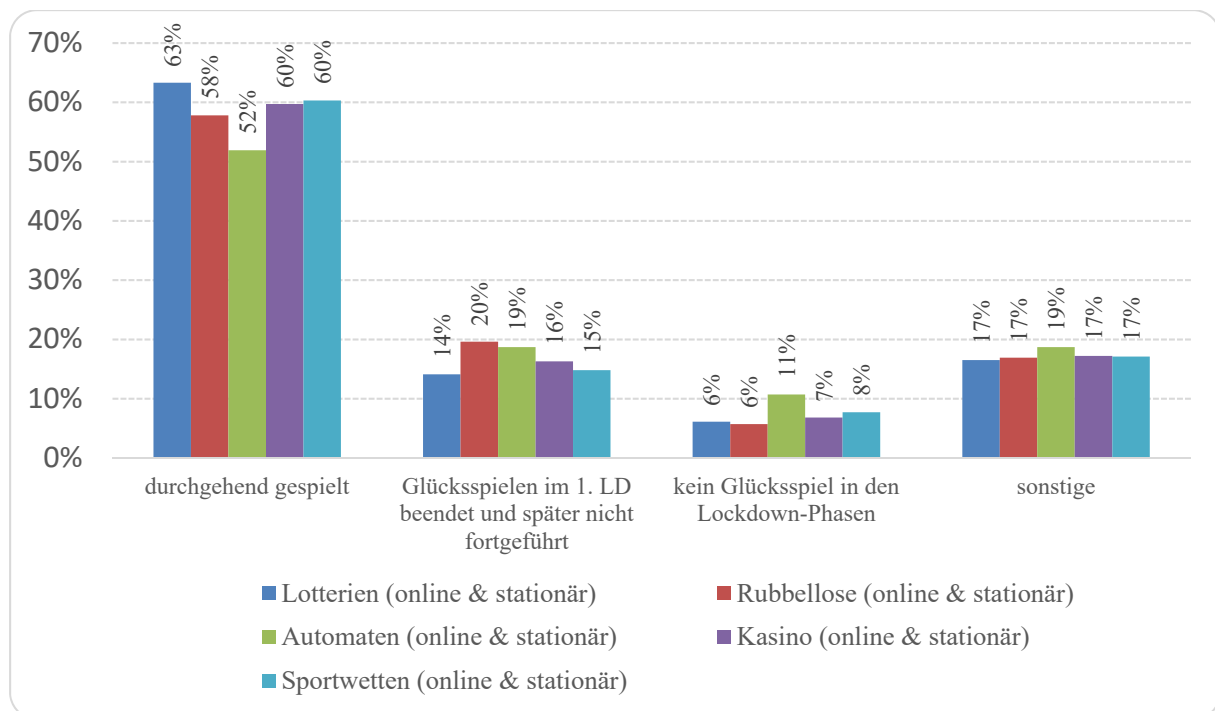
Abbildung 2: Entwicklung der Spielteilnahme, vor 1. LD online spielende Teilnehmer*innen



Umgekehrt ist der Anteil derjenigen, die *während des ersten* Lockdowns ihre Online-Spielform beenden und im Jahr 2020 kein Glücksspiel mehr praktizieren, geringer: 9% bis 13%. Ein noch kleinerer Teil hat hier das Spielen *während beider* Lockdowns eingestellt (2% bzw. 3%).

Bei denjenigen, die online und stationär die hier betrachteten Glücksspiele spielen, stellt sich die Entwicklung des Spielverhaltens ähnlich dar wie im stationären Setting: Zwischen 52% (Automaten) und 63% (Lotterien) haben das *ganze Jahr* durchgehend Glücksspiele gespielt (siehe Abbildung 3). Dagegen hat ein kleinerer Teil – 14% (Lotterien) bis 20% (Rubbellose) – *während des ersten* Lockdowns das Spielen für das ganze weitere Jahr eingestellt.

Abbildung 3: Entwicklung der Spielteilnahme, vor 1. LD online & stationär spielende Teilnehmer*innen

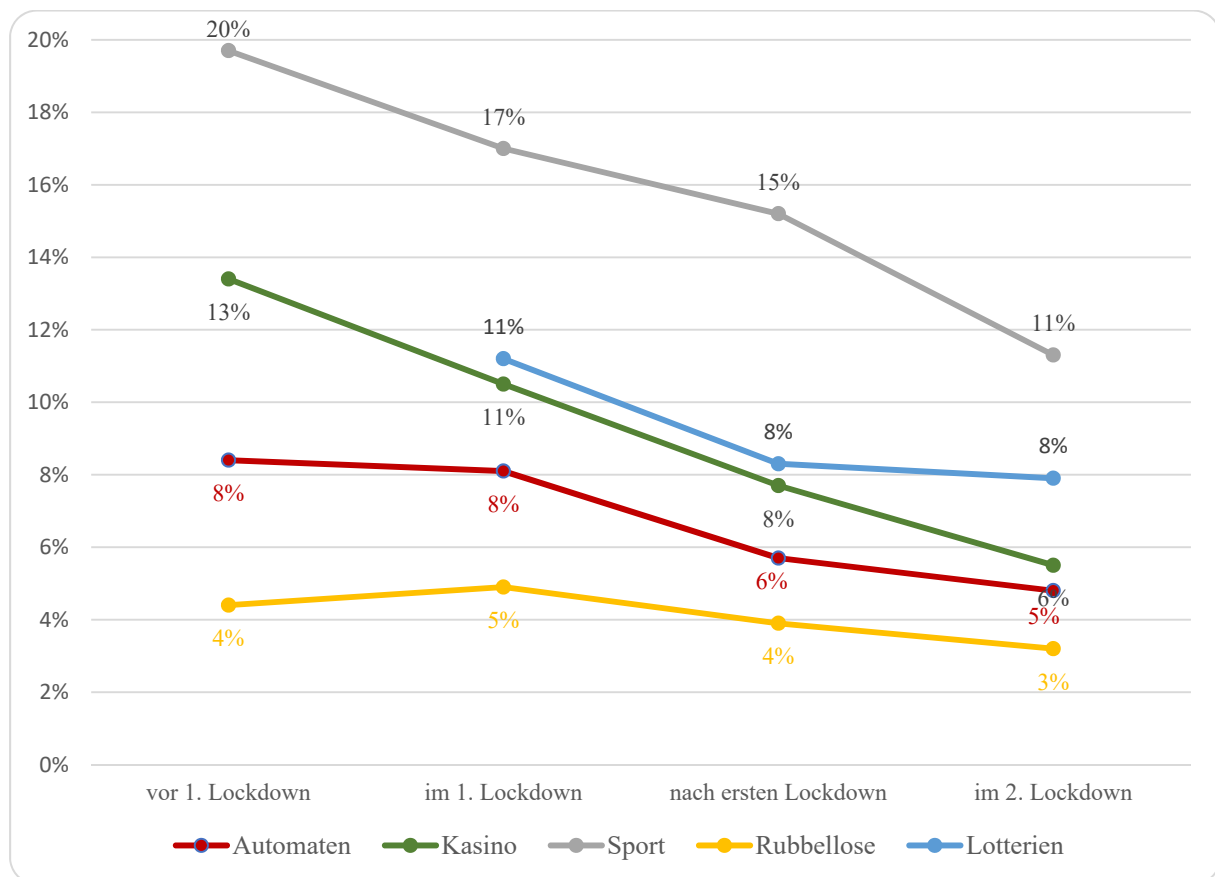


Während in den vorangegangenen Auswertungen der Verlauf der Glücksspielteilnahme innerhalb des Jahres 2020 insgesamt nachgezeichnet wurde, soll im Folgenden der Frage nachgegangen werden, ob mit den *beiden* Lockdowns ein Wechsel vom stationären Glücksspiel auf Online-Spielformen verbunden war.

Die Abbildung 4 zeigt die Entwicklung bei denjenigen, die *vor dem ersten* Lockdown an Lotterien in stationären Spielstätten teilnahmen. Diese Personen haben teilweise schon zu diesem Zeitpunkt Online-Glücksspiele gespielt, an erster Stelle sind hier Sportwetten mit einem Anteil von 20% zu nennen.

Von diesen stationären Lottospieler*innen beginnen *während des ersten* Lockdowns 11% diese Glücksspielform auch online zu spielen, während der *lockdownfreien* Phase im Sommer reduziert sich dieser Anteil auf 8% und verbleibt ungefähr auf diesem Niveau *im zweiten* Lockdown. Auch bei allen anderen Online-Glücksspielformen der stationär Lottospielenden nimmt im Verlauf des Jahres 2020 die Spielprävalenz ab, beispielsweise bei den Sportwetten auf nur noch 11% zum Jahresende.

Abbildung 4: Teilnahme an Onlineglücksspiel nach Spielform, vor 1. LD stationäre Lotterieteilnahme

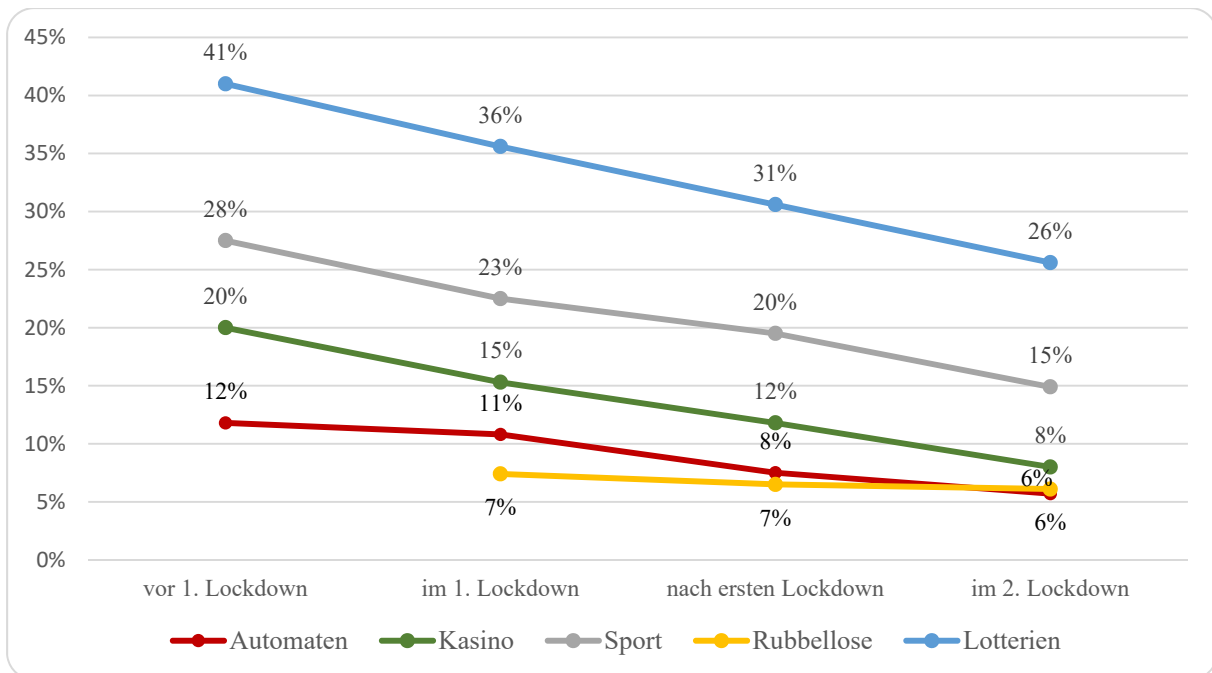


(Sport=Sportwetten)

Eine ähnliche Entwicklung lässt sich auch bei den stationär Rubbellospielenden beobachten: 7% von ihnen beginnen *während des ersten* Lockdowns dieses Produkt auch online zu spielen; bis Jahresende reduziert sich dieser Anteil leicht auf 6% (siehe Abbildung 5). Auch bei allen anderen Online-Glücksspielarten nimmt im *Verlauf des Jahres* der prozentuale Anteil der Spielenden ab, beispielsweise fällt er bei den Lotterien von 41% auf 26%.

Bei den stationären Automaten- und Kasinospieler*innen fängt ebenfalls auf einem etwa gleich hohen Niveau jeweils ein kleinerer Teil *im ersten* Lockdown an, diese Spielform auch online zu praktizieren (12% bzw. 13%). Auch hier reduziert sich dieser Anteil bis zum Jahresende wieder. Gleiches gilt für die anderen Spielteilnahmen (siehe Anhang Abbildungen 1 und 2).

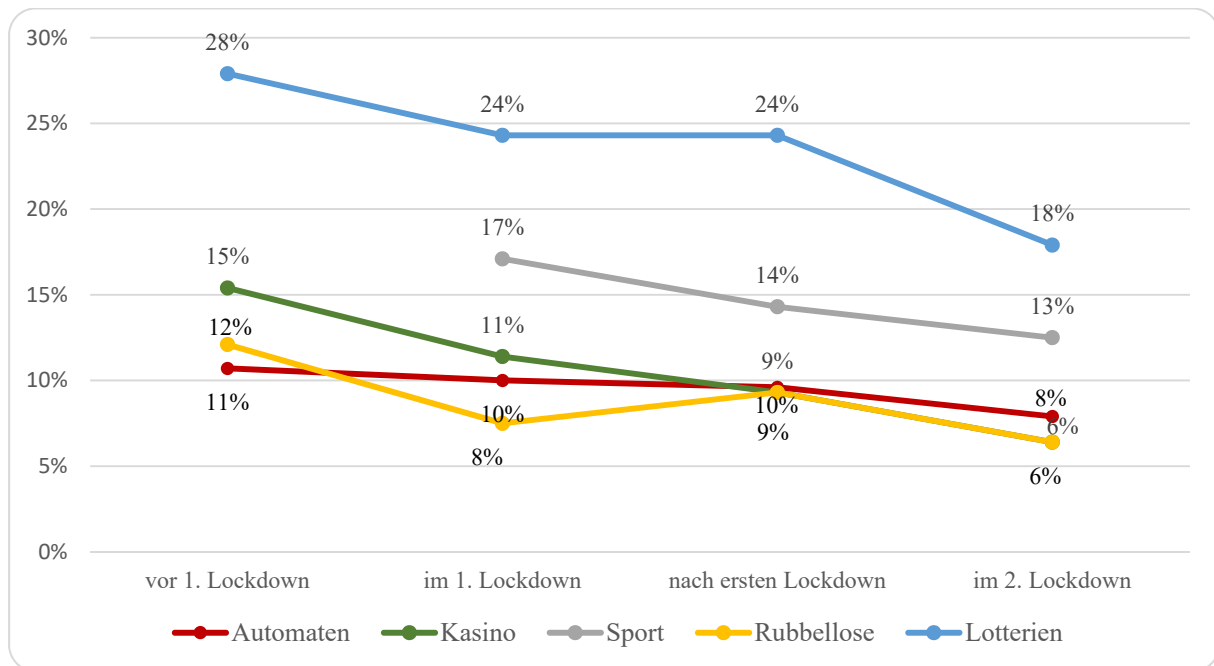
Abbildung 5: Teilnahme an Onlineglücksspiel nach Spielform, vor 1. LD stationäres Rubbellospiel



(Sport=Sportwetten)

Der höchste Anteil von Onlinespielenden, die *vor dem ersten* Lockdown überwiegend in stationären Spielstätten an Glücksspielen teilnahmen, lässt sich bei den Sportwetten ausmachen: *Im ersten* Lockdown sind es hier nun 17%, die auch online Sportwetten um Geld abschließen (siehe Abbildung 6). Auch bei ihnen sinkt dieser Anteil wie bei den von ihnen gespielten anderen Onlineformen im Laufe des Jahres.

Abbildung 6: Teilnahme an Onlineglücksspiel nach Spielform, vor 1. LD stationäre Sportwettteilnahme



(Sport=Sportwetten)

Vor dem ersten Lockdown bis zum zweiten Lockdown

Die folgenden drei Tabellen zeigen, wie sich das Spielverhalten bei den einzelnen Glücksspielformen *nach dem ersten* Lockdown entwickelt hat. Die Basis dieser Auswertungen bilden jeweils die Befragten, die in der *Zeit vor dem ersten* Lockdown an dem betreffenden Glücksspiel teilnahmen. Die in den Tabellen 4 bis 6 abgetragenen Prozentwerte weisen die Anteile der Spielteilnahme für den Zeitraum Juni bis Oktober 2020 aus – also die *Zeit nach dem ersten* und *vor dem zweiten* Lockdown.

Aus der Tabelle 4 wird deutlich, dass 70% der stationären Lotterie-Spieler*innen auch *nach* Ende des *ersten* Lockdowns weiterhin stationär an diesem Glücksspiel teilgenommen haben. Darüber hinaus haben 4% zusätzlich auch Online-Lotterien praktiziert; ein gleich hoher Anteil ist zur reinen Onlineform gewechselt; ein gutes Fünftel hat das Lotteriespiel gänzlich eingestellt (22%).

Werden die anderen Glücksspielformen betrachtet, ist insbesondere bei den stationär teilnehmenden Kasino- bzw. Automatenspieler*innen der hohe Anteil derer auffällig, welche die Teilnahme an diesen Glücksspielen beenden – hier hat (deutlich) über die Hälfte der Befragten das Spielen dieser Spielformen eingestellt (68% bzw. 54%).

Tabelle 5: Glücksspielverhalten nach dem I. Lockdown (Ausgangspunkt: stationäre Teilnahme im Januar/Februar 2020)

| <i>GS-Formen</i> | stationär geblieben | zusätzlich online | ausschließlich online | dieses GS eingestellt |
|-----------------------|---------------------|-------------------|-----------------------|-----------------------|
| <i>Lotterien</i> | 70% | 4% | 4% | 22% |
| <i>Rubbellose</i> | 49% | 4% | 2% | 45% |
| <i>Kasinospiele</i> | 22% | 4% | 6% | 68% |
| <i>Automatenspiel</i> | 39% | 4% | 4% | 54% |
| <i>Sportwetten</i> | 47% | 7% | 7% | 39% |

Im Folgenden wird ein Blick auf diejenigen Glücksspielteilnehmenden geworfen, die *vor* dem *ersten* Lockdown bereits Zeit mit Online-Glücksspielen verbracht haben. Die Veränderungen im Spielverhalten zeigt die Tabelle 5. Danach hat auch in dieser Gruppe ein nicht unerheblicher Teil der Befragten *nach dem ersten* Lockdown das Spielen der entsprechenden Glücksspielform eingestellt. Die Quoten liegen hier zwischen 22% (Lotterien) und 47% (Kasinospiele). Umgekehrt zeigt sich bei den Lotterien der höchste Anteil derjenigen, die weiterhin online diese Glücksspielform praktizieren (76%); der entsprechend niedrigste Anteilswert findet sich mit insgesamt 51% bei den Kasinospielen.

Tabelle 6: Glücksspielverhalten nach dem I. Lockdown (Ausgangspunkt: online Teilnahme im Januar/Februar 2020)

| <i>GS-Formen</i> | online geblieben | zusätzlich stationär | ausschließlich stationär | dieses GS eingestellt |
|-----------------------|------------------|----------------------|--------------------------|-----------------------|
| <i>Lotterien</i> | 72% | 4% | 2% | 22% |
| <i>Rubbellose</i> | 50% | 5% | 2% | 43% |
| <i>Kasinospiele</i> | 47% | 4% | 2% | 47% |
| <i>Automatenspiel</i> | 50% | 4% | 3% | 43% |
| <i>Sportwetten</i> | 61% | 4% | 1% | 34% |

Wird abschließend das Spielverhalten derjenigen analysiert, die *vor dem ersten* Lockdown sowohl stationär als auch online gespielt haben, zeigt sich wiederum, dass ein bemerkenswerter

Teil von Ihnen *nach dem ersten* Lockdown aufgehört hat zu spielen. Die entsprechenden Anteilswerte bewegen sich zwischen 25% bei den Lotterien und 43% beim Automatenspiel (siehe Tabelle 7). Ferner spielt ein Teil von ihnen danach seine Glücksspielform in einer ausschließlich stationären oder onlinegestützten Form weiter. Nur eine Minderheit – je nach Glücksspielform differierend (von 32% bis 48%) – behält die Kombination aus stationärem und Online-Glücksspiel *nach dem ersten* Lockdown bei.

Tabelle 7: Glücksspielverhalten nach dem I. Lockdown (Ausgangspunkt: stationäre & online Teilnahme im Januar/Februar 2020)

| <i>GS-Formen</i> | stationär & online | ausschließlich online | ausschließlich stationär | dieses GS eingestellt |
|-----------------------|--------------------|-----------------------|--------------------------|-----------------------|
| <i>Lotterien</i> | 48% | 17% | 10% | 25% |
| <i>Rubbellose</i> | 37% | 14% | 10% | 39% |
| <i>Kasinospiele</i> | 32% | 19% | 6% | 42% |
| <i>Automatenspiel</i> | 34% | 18% | 5% | 43% |
| <i>Sportwetten</i> | 38% | 21% | 7% | 34% |

Im ersten Lockdown

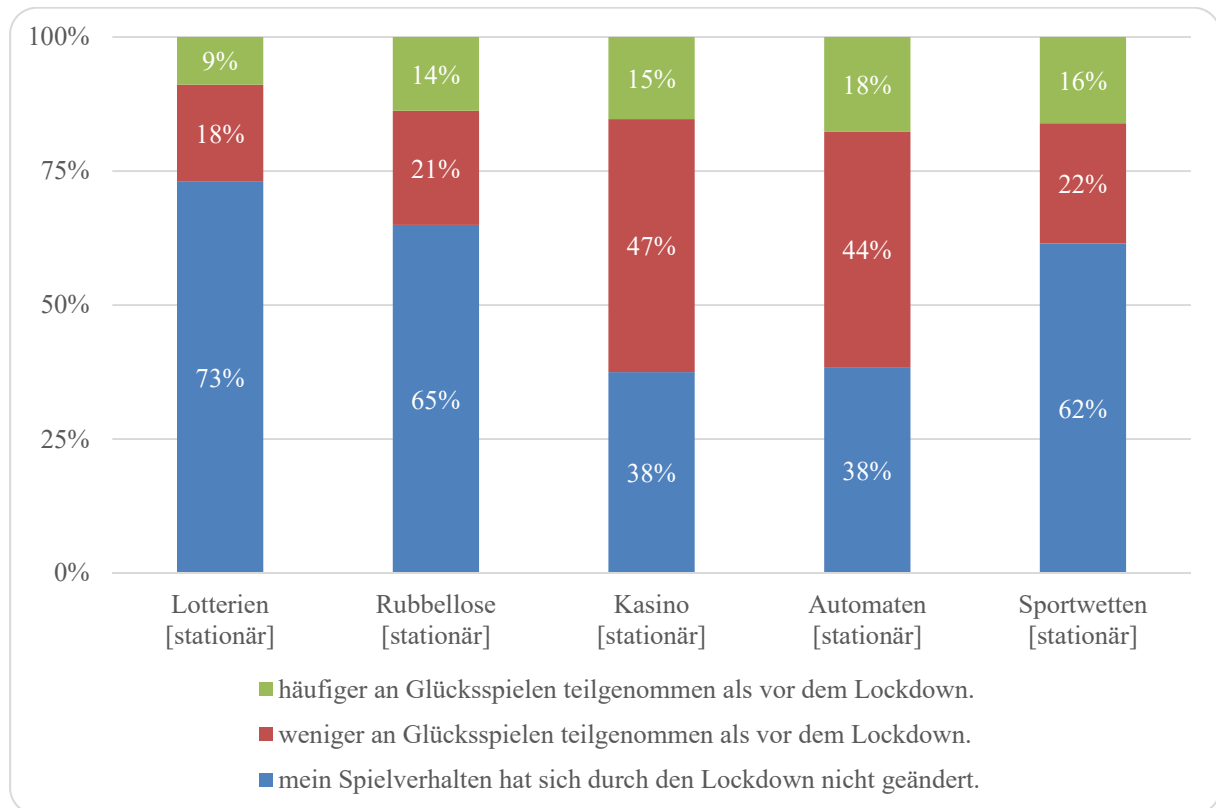
Die Glücksspieler*innen wurden auch gefragt, ob sie *im ersten* Lockdown ihr Spielverhalten geändert haben. Konkret wurde die Frage gestellt, ob sie weniger, häufiger oder unverändert in dieser Zeit gespielt haben, und zwar unabhängig von der Glücksspielform und davon, ob dies stationär und/oder online stattgefunden hat.

Für die einzelnen Glücksspielarten und die drei Spielsettings ergibt sich dabei ein differenziertes Bild: Mit Blick auf die *stationäre Spielteilnahme* geben fast drei Viertel der Lotteriespieler*innen an, ihr Spielverhalten *während des ersten* Lockdowns nicht geändert zu haben (siehe Abbildung 7). Bei den Rubbellosspieler*innen und den Sportwetter*innen sind es jeweils etwas weniger als zwei Drittel. Deutlich geringer sind diese Anteile bei dem Kasino- und Automatenspiel (jeweils 38%).

Bei den beiden letztgenannten Spielformen überwiegen die Anteile der Personen, welche dem Spielen dieser Glücksspiele jeweils weniger intensiv nachgehen als *vor dem ersten* Lockdown (44% bzw. 47%). Für jede der fünf Glücksspielformen lässt sich festhalten, dass nur ein sehr

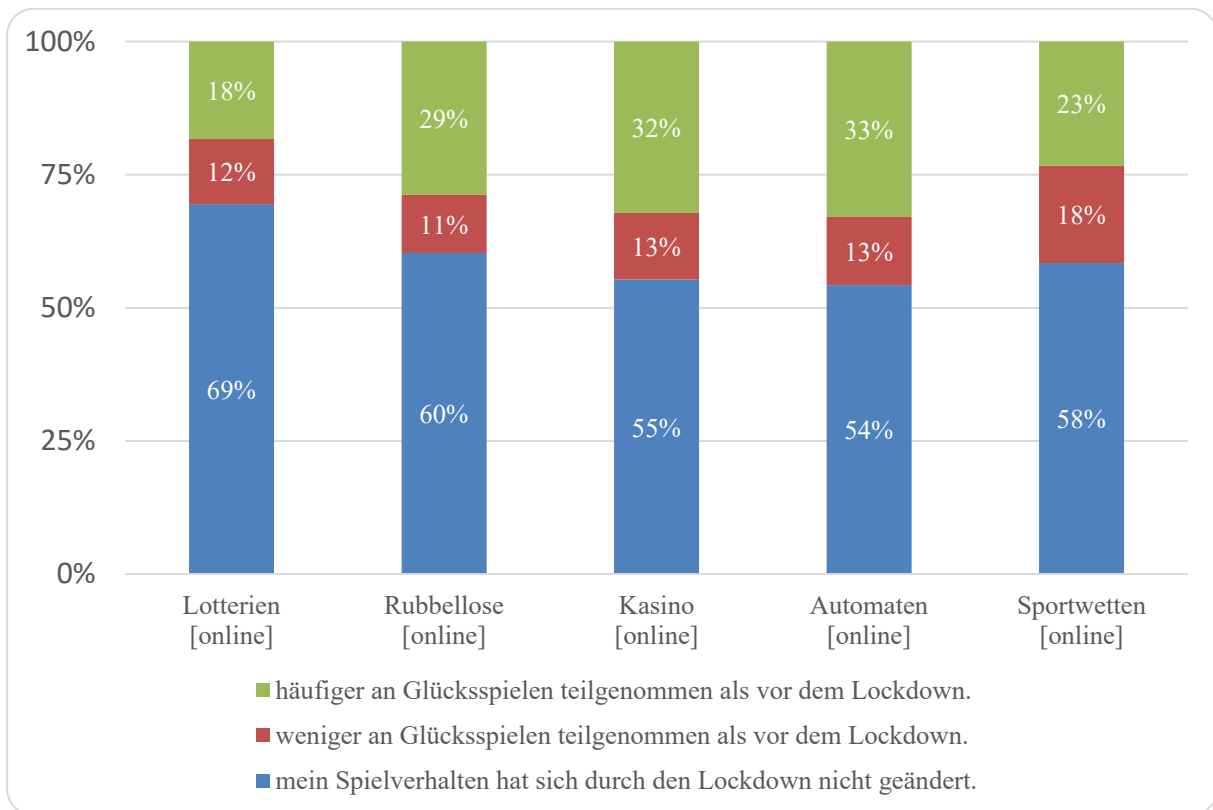
kleiner Teil häufiger spielt als *vor dem ersten* Lockdown. Die Werte bewegen sich hier zwischen 9% und 18%.

Abbildung 7: Einschätzung, wie sich das eigene stationäre Spielverhalten im 1. LD geändert hat



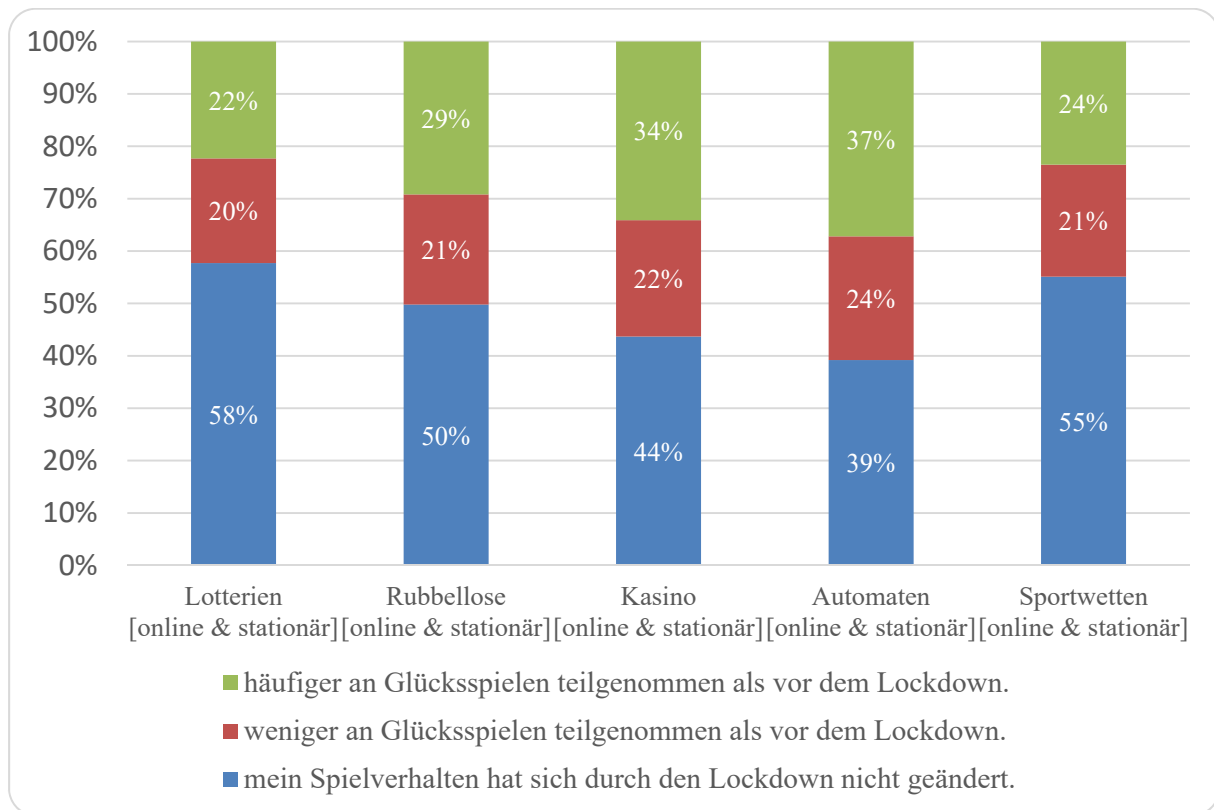
Bei den Spieler*innen, die *online* an Glücksspielen teilnehmen, fällt auf, dass hier ein größerer Anteil als beim stationären Spiel angibt, *während des ersten* Lockdowns häufiger als vorher gespielt zu haben. Das betrifft je nach Glücksspielart 33% (Automatenspiel) bis 18% (Lotterien) der Spielenden (siehe Abbildung 8). Der Anteil derjenigen, die in dieser Zeitphase weniger gespielt haben, ist bei jeder Glücksspielart kleiner (11% bis 18%).

Abbildung 8: Einschätzung, wie sich das eigene Online-Spielverhalten im 1. LD geändert hat



Die höchsten Anteile von häufiger Spielenden zeigen sich im hybriden Setting (stationär & online), und zwar bei jeder Glücksspielart. So geben hier 37% der Automatenspieler*innen an, *während des ersten* Lockdowns häufiger an Glücksspielen teilgenommen zu haben als vorher, und auch bei den Lotterien beträgt der entsprechende Anteil immerhin noch 22% (siehe Abbildung 9).

Abbildung 9: Einschätzung, wie sich das eigene hybride Spielverhalten im 1. LD geändert hat



Weitere differenzierte Ergebnisse zum veränderten Glücksspielverhalten *während des ersten* Lockdowns zeigen die Abbildungen 3 bis 18 im Anhang. Hier sind für jede der fünf Glücksspielformen in den drei Spielsettings die Veränderungen dargestellt.

4.2 Gründe für die Beendigung bzw. Intensivierung des Spielens

Die Teilnehmenden wurden auch nach den Gründen für die Beendigung bzw. Intensivierung des Glücksspiels während des ersten Lockdowns gefragt. Die wichtigsten Gründe – differenziert nach den Glücksspielformen und den drei Spielsettings – sind im Folgenden dargestellt. Jeweils abschließend werden relevante Ergebnisse verschiedener Subanalysen (u. a. nach soziodemografischen Merkmalen) über alle Glücksspielarten und -settings präsentiert.

Beendigung der Spielteilnahme

Der wichtigste angegebene Grund für die Teilnehmer*innen des stationären Glücksspiels, die Spielteilnahme zu beenden, ist die soziale Komponente: Die Teilnahme am Glücksspiel mache ohne Freunde keinen Spaß (46% bis 60%, siehe Abbildung 10). Besonders hohe Anteile weisen

hier die Kasino- und Automaten Spiele auf (60% bzw. 59%). Das fehlende, geeignete Spielgerät für die Onlineteilnahme ist der zweithäufigste Grund, die Beendigung des terrestrischen Glücksspiels nicht mit einem Wechsel in den Online-Zugangsweg zu verbinden: Die entsprechenden Anteile liegen hier zwischen 21% (Sportwetten) und 43% (Kasinospiele). Fehlende Zeit wird vornehmlich von terrestrisch spielenden Sportwetter*innen als Motiv zur Einstellung des Glücksspiels angegeben (27%). Für nur wenige Teilnehmer*innen scheinen Online-Glücksspiele grundsätzlich gar nicht geeignet zu sein (Anteile von 5% bis 7%, abweichend: Kasinospiel 14%) oder wirken zu kompliziert (Anteile von 9% bis 11%, abweichend: Sportwetten 18%), weshalb ein Wechsel dorthin nicht vollzogen wird. Unterschiedliche Anteile (zwischen 12% und 20%) der Spieler*innen der verschiedenen Glücksspielarten geben an, dass sie sowieso mit dem Glücksspiel aufhören wollten, was auf mögliche Glücksspielprobleme hinweisen kann. Von den Automaten Spieler*innen war dies jede/r Fünfte. Spezifische, ebenfalls auf eventuell vorhandene Glücksspielstörungen bezogene Gründe nennen weniger Personen: Der Wunsch, dass die eigene Familie nichts vom Spielverhalten erfahre und die Erkenntnis, dass es dem Spieler bzw. der Spielerin ohne das Glücksspiel besser geht, motiviert jeweils 6% bis 13% derjenigen, die das Glücksspiel beenden. Unter den Automaten Spieler*innen, die das Glücksspiel einstellen, war der Anteil bemerkenswert größer, der auf den höheren Lebenswert ohne Glücksspiel verwies (20%).

Zwischen den Teilnehmer*innen der verschiedenen präferierten Zugangswege (Settings) zum Glücksspiel gibt es nur geringe Unterschiede in der Motivation, das Glücksspiel in der Phase des ersten Lockdowns einzustellen. Wenig überraschend wird das fehlende, geeignete Spielgerät bei denjenigen, die vornehmlich oder ausschließlich terrestrisch spielen, häufiger als Grund genannt als bei denjenigen, die bereits online teilnehmen. Für jede fünfte Person der terrestrischen Sportwetter*innen sind die entsprechenden Online-Angebote zu kompliziert. Ein ebenso großer Anteil der Sportwetter*innen, die sowohl online als auch terrestrisch (= kombiniert) teilnehmen, ist zur Beendigung des Glücksspiels durch die Erkenntnis motiviert, dass es ihm ohne die Teilnahme besser gehen wird. In der Gruppe der kombinierten Spielteilnahme ist der Anteil derjenigen, der sowieso das Glücksspiel beenden wollte, etwas kleiner als in den beiden anderen Gruppen.

Für eine genauere Analyse der Motive für die Beendigung des Glücksspiels, die auch weitere, u. a. soziodemografische Variablen in den Blick nimmt, wurde spiel- und zugangsartübergreifend ausgewertet.⁴

⁴ Da für die Analysen zu den Motiven der Beendigung und nachfolgend zur Intensivierung des Spielverhaltens nur jeweils die Teilnehmer*innen einbezogen wurden, die das Glücksspiel entsprechend verändert haben, sinkt die

Das Fehlen sozialer Kontakte aufgrund der pandemiebedingten Beschränkungen beim Glücksspiel benennen Teilnehmer*innen mit hohem Haushaltseinkommen häufiger als Motiv für die Beendigung der Teilnahme als solche mit niedrigem. Auch jede zweite Person mit moderaten oder schweren Glücksspielproblemen, die das Glücksspiel beendet, verweist darauf, dass das Spielen ohne Freunde keinen Spaß mache.

Frauen nennen häufiger als Männer (29% vs. 21%) ein fehlendes, geeignetes Spielgerät zur Teilnahme als Grund der Glücksspielbeendigung.

Die grundsätzliche Ungeeignetheit der Online-Angebote wird eher von Personen mit schweren Glücksspielproblemen betont, die die Spielteilnahme beenden. (12%; PGSI 0: 1%).

Teilnehmer*innen, die geringe, moderate oder schwere Glücksspielprobleme haben, geben überdurchschnittlich häufig an, während des Lockdowns den Vorsatz, die Spielteilnahme endlich zu beenden, umgesetzt zu haben (Motiv: weil sie es sowieso schon vorhatten). In besonderem Maße gilt dies für Personen mit moderaten Problemen (PGSI 3-7: 26%).

Ebenfalls trifft dies in höherem Maße für Männer als für Frauen zu (18% vs. 10%). Bei Personen mit niedrigem Haushaltseinkommen (bis zu 2.000 €) ist dieses Motiv ebenfalls stärker vorzufinden.

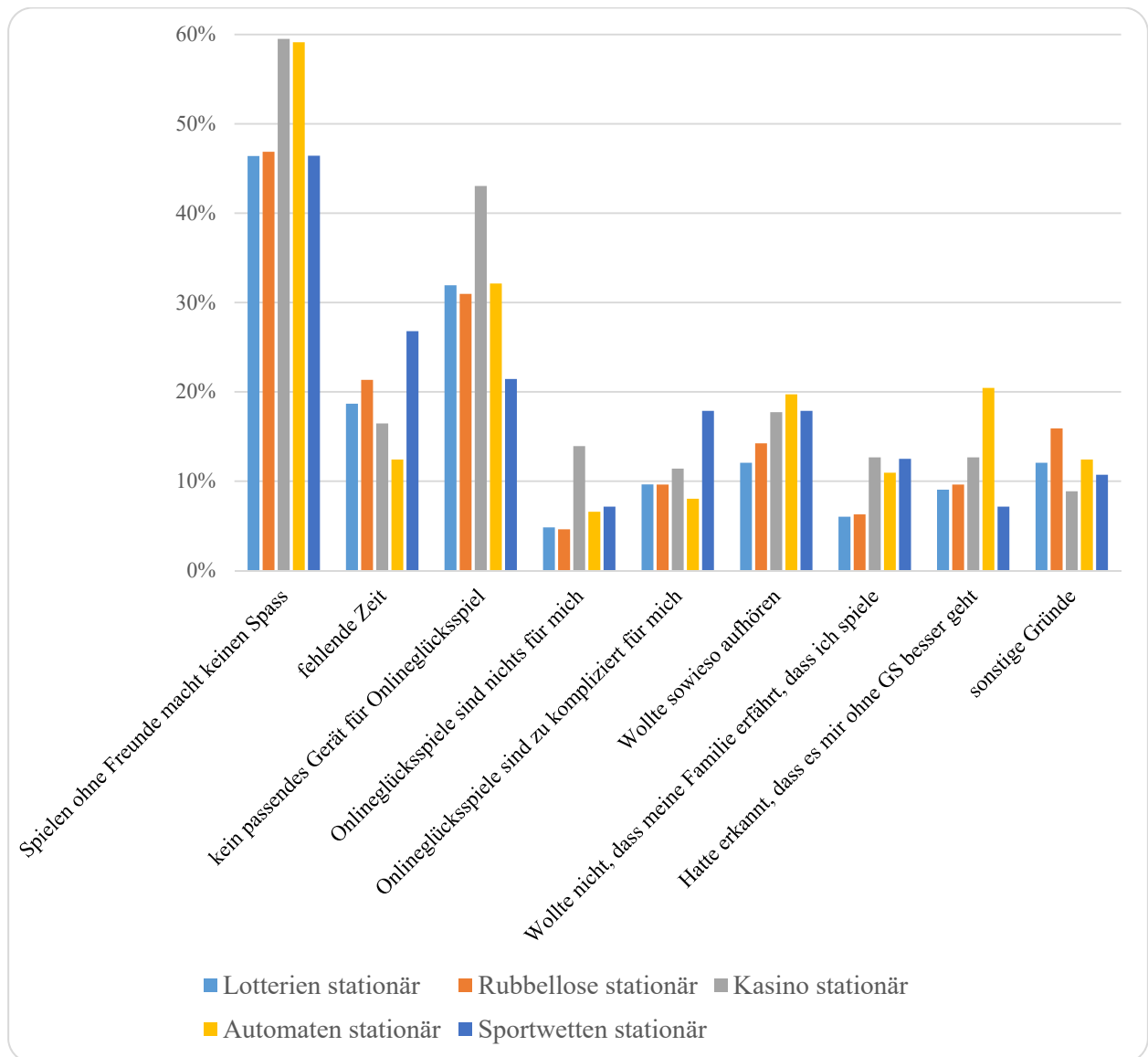
Personen mit psychischer Beeinträchtigung wurden in stärkerem Umfang von dem Willen motiviert, ihre Spielteilnahme vor der Familie zu verheimlichen und hörten deshalb auf, an Glücksspielen teilzunehmen. Dies gilt generell in zunehmendem Maße parallel zum Anwachsen der glücksspielbedingten Probleme (PGSI 0: 0,7%; PGSI >7: 14%).

Die Einsicht, dass das Leben ohne Glücksspiel angenehmer ist, motiviert Glücksspieler*innen mit Migrationshintergrund hinsichtlich des Beendens stärker als Personen ohne Migrationshintergrund (17% vs. 10%). Gleiches gilt für Menschen mit psychischen Beeinträchtigungen. Auch Personen mit Glücksspielproblemen (PGSI >7: 20%) werden von dieser Einsicht stärker motiviert als diejenigen ohne Probleme (6%).

entsprechende Anzahl der Befragten deutlich. Auswertungen dieser Motive nach Spielergruppe bzw. Spielart und weiteren relevanten Merkmalen hätten häufig zu kleine Zellenbesetzungen zur Folge. Bereits die hier berichteten Ergebnisse (Gruppenunterschiede) sollten mit Vorsicht interpretiert und rezipiert werden.

Es werden nur deutlich hervortretende Gruppenunterschiede berichtet. Liegen diese nicht vor, wird dies nicht erwähnt – so gibt es z. B. keine wesentlichen Unterschiede zwischen Beender*innen mit unterdurchschnittlicher Lebensqualität (LQ) und solchen mit (über-) durchschnittlicher LQ.

Abbildung 10: Gründe für die Beendigung der stationären Glücksspielteilnahme im 1. LD (Mehrfachantwort)



Intensivierung des Spielverhaltens

Teilnehmer*innen, welche angeben, während des ersten Lockdowns ihr Glücksspielverhalten intensiviert zu haben, sind gebeten worden, die Gründe für diese Steigerung der Glücksspielteilnahme zu nennen. In den beiden Gruppen der ausschließlich stationär und ausschließlich online Spielenden ist dies – grundsätzlich unabhängig von der Glücksspielart – aus ganz ähnlich gewichteten Motiven erfolgt. Die Flucht vor Langeweile war der mit Abstand wichtigste Grund für eine Steigerung des Glücksspiels (bis zu 75%, siehe Abbildung 11). Wahrgenommene Werbung (insgesamt) stellt das zweitstärkste Motiv dar (bis zu 52%). Fast genauso groß ist die Neugier auf andere Spielangebote: Sie wird von bis zu 47% der Glücksspieler*innen angeführt.

Die maladaptive Copingstrategie, mit verstärktem Glücksspiel von eigener Niedergeschlagenheit abzulenken, findet sich bei bis zu 33%. Von Streitigkeiten zu Hause, die das intensivere Glücksspiel auslösen, berichten bis zu 14%. Jede*r Vierte bis Fünfte wird von der Hoffnung auf einen Gewinn geleitet; bei den stationären Rubbelosspieler*innen ist dies jede*r Dritte.

Glücksspieler*innen, die sowohl in stationären Spielstätten als auch online teilnehmen, benennen nicht vorwiegend einen einzelnen, hauptwiegenden Grund für eine gesteigerte Spielteilnahme. Vielmehr stehen die Flucht vor der Langeweile, die Neugier andere Glücksspiele kennenzulernen und die wahrgenommenen Werbeangebote mit Anteilen von jeweils bis zu 63% in ähnlich hohem Maße gleichzeitig im Vordergrund. Maladaptive Copingstrategien nehmen hier einen größeren Raum ein: Die Glücksspielintensivierung dient bei bis zu 26% dieser Glücksspieler*innen der Ablenkung von Streitigkeiten zu Hause und bei bis zu 32% dem Abmildern eigener Niedergeschlagenheit.

Werbung im Internet hat für alle drei Glücksspieler*innen-Gruppen (je nach Zugangsweg) eine größere Bedeutung als solche im Fernsehen, Radio, in Zeitschriften oder im öffentlichen Raum. Soziodemografische Variablen, die in Zusammenhang mit einer Intensivierung des Glücksspiels stehen, sind ebenfalls übergreifend ausgewertet worden (s. o.).

Männer und Personen ab 60 Jahren intensivieren das Glücksspiel in besonderem Maße, um aufkommender Langeweile zu entgehen. Dieses Motiv zur verstärkten Teilnahme trifft in geringerem Maße auf Personen mit unterdurchschnittlicher Lebensqualität (LQ), Personen mit psychischen Beeinträchtigungen, solchen mit Migrationshintergrund oder mit manifesten Glücksspielstörungen (PGSI>7) zu.

Die maladaptive Coping-Strategie – Ablenkung von Niedergeschlagenheit als Grund für gesteigertes Glücksspiel – gilt eher für Personen mit unterdurchschnittlicher LQ ebenso wie für Personen mit psychischen Störungen (MHI-5). Auch Teilnehmer*innen, die nach dem PGSI leichte (PGSI 1-2) oder schwere (PGSI >7) glücksspielbezogene Probleme aufweisen, geben überdurchschnittlich häufig die Ablenkung von Niedergeschlagenheit als Grund für die Intensivierung des Spielverhaltens an. Bei älteren Personen (50-59 Jahre) ist dies ebenfalls ein hervortretendes Motiv (36%).

Männer intensivieren das Glücksspiel häufiger als Frauen, um der Langeweile zu entfliehen (69% vs. 60%). Gleiches gilt für Personen mit durchschnittlicher oder besserer LQ als bei solchen mit unterdurchschnittlicher LQ.

Streitigkeiten zu Hause als Antrieb zur gesteigerten Glücksspielteilnahme sind bei bestimmten Gruppen in ausgeprägterem Maße vorzufinden: So besonders bei Personen mit unterdurch-

schnittlicher LQ, psychisch Beeinträchtigten, Personen mit Alkoholproblemen (AUDIT-C) sowie solchen mit manifesten Glücksspielstörungen (PGSI >7). Dieses Motiv gilt für jüngere (bis 29 Jahre) und mittelalte (40- bis 49-Jährige) Personen ebenfalls in höherem Maße (15% bzw. 14%).

Die Hoffnung auf einen Gewinn als Grund für die gesteigerte Teilnahme am Glücksspiel ist ein Motiv in höherem Maße für Frauen als für Männer. Die dadurch erhöhte Spielteilnahme korreliert positiv mit einem jungen Lebensalter bis 29 Jahre, einem niedrigen Einkommen, einer unterdurchschnittlichen LQ, einer psychischen Beeinträchtigung und geht auch mit moderaten oder schweren Glücksspielproblemen einher.

Werbungsmaßnahmen motivieren stärker Personen mit unterdurchschnittlicher LQ zur intensiveren Glücksspielteilnahme ebenso wie Personen mit Alkoholproblemen und solche mit psychischen Beeinträchtigungen oder schweren Glücksspielproblemen; im Gegensatz weniger solche mit Migrationshintergrund.

Insbesondere psychisch Beeinträchtigte und Personen mit schweren Glücksspielproblemen verweisen zur Begründung der Steigerung der Glücksspielteilnahme auf ihre Neugierde hinsichtlich anderer Spielangebote.

Abbildung 11: Gründe für die Steigerung der Online-Glücksspielteilnahme im 1. LD (Mehrfachantwort)

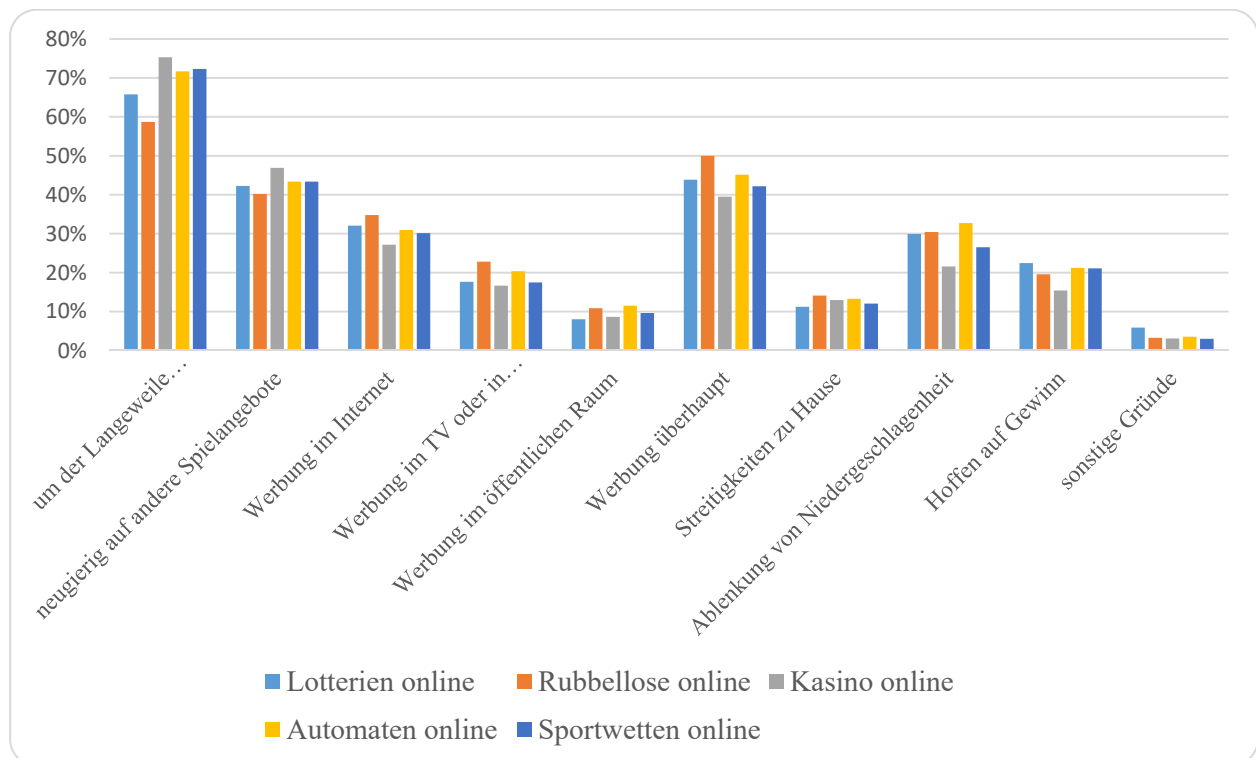
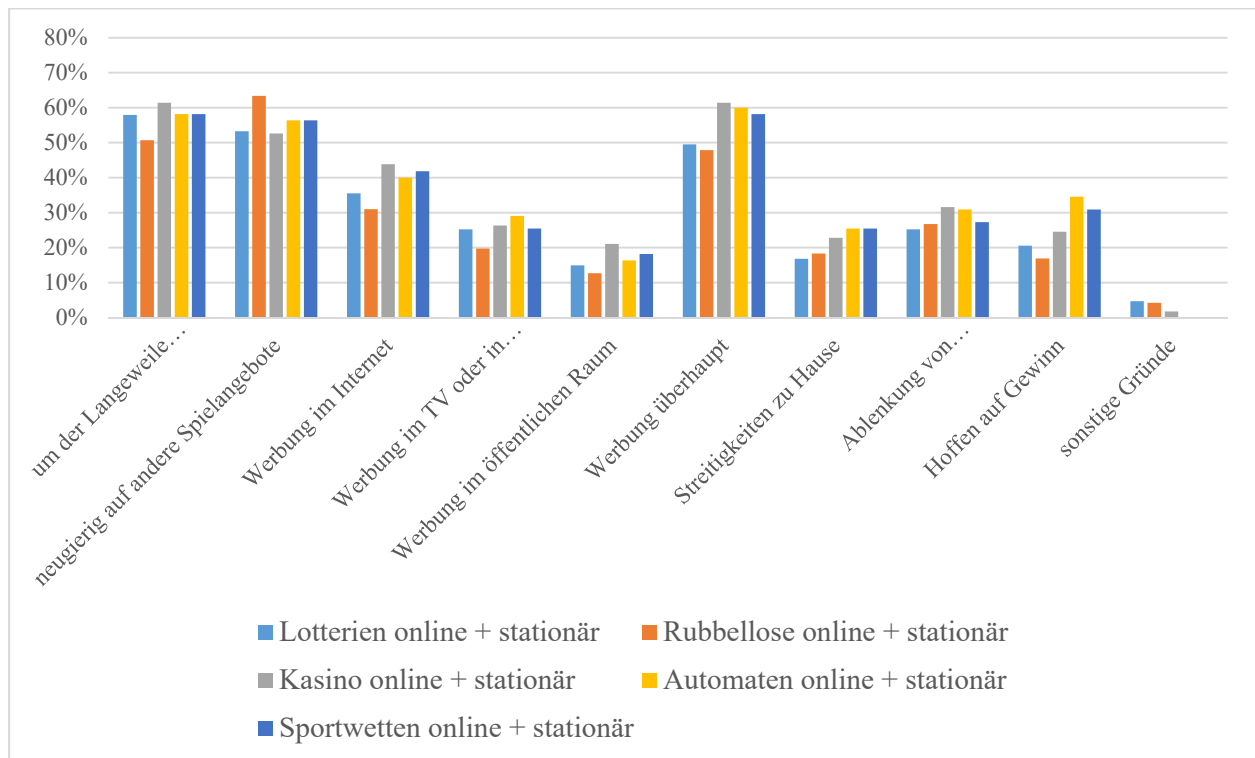


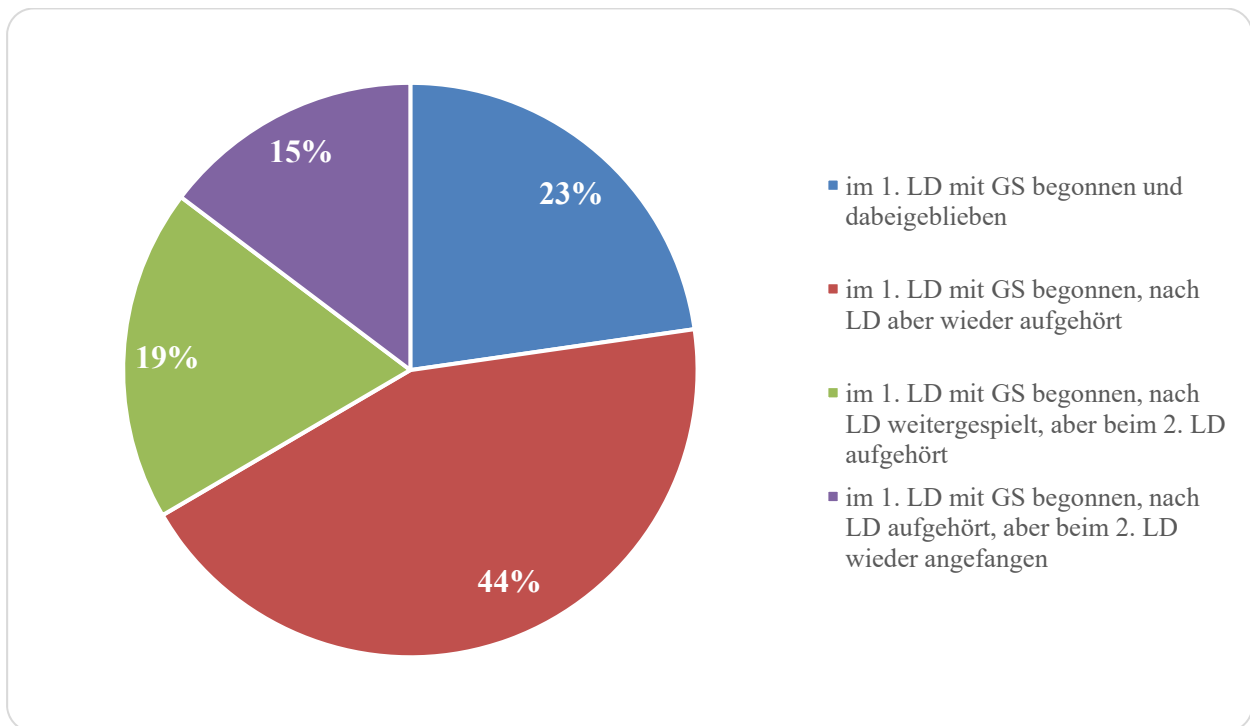
Abbildung 12: Gründe für Steigerung der kombinierten (online + stationär) Glücksspielteilnahme im 1. LD (Mehrfachantwort)



4.3 Gründe für den Glücksspiel-Beginn

Im Abschnitt zur Methodik ist bereits dargelegt worden, dass von den insgesamt 45.779 Studienteilnehmer*innen 1.073 während des ersten Lockdowns mit der Teilnahme an Glücksspielen begannen. Die Abbildung 13 verdeutlicht, dass hiervon etwas mehr als ein Fünftel das Glücksspielen in den nachfolgenden Pandemiephasen aufrechterhielt. Fast doppelt so hoch ist der Anteil der Teilnehmer*innen, die nach Ende des ersten Lockdowns das Spielen um Geld wieder einstellten. Weitere 19% beendeten diese Freizeitaktivität zum Zeitpunkt des zweiten Lockdowns und 15% spielten nur während der Lockdownphasen.

Abbildung 13: Entwicklung des Spielverhaltens von Personen, die während des 1. Lockdowns mit dem Glücksspielen begannen (N=1.073)



Die Entwicklung des Spielverhaltens der Beginner*innen unterscheidet sich je nach betrachteter Subgruppe in Teilen erheblich.⁵ So hört jeweils fast die Hälfte der 18- bis 49-jährigen Spieler*innen nach dem ersten Lockdown mit dem Spielen wieder auf. Bei den 50-bis 59-Jährigen liegt dieser Anteil hingegen bei nur 41% und bei den über 59-Jährigen bei noch geringeren 30%. Während sich hinsichtlich des Geschlechts und des Migrationshintergrundes keine nennenswerten Unterschiede zeigen, findet sich in der Gruppe derer, die über ein Haushaltsnettoeinkommen von maximal 2.000 Euro verfügen, ein bemerkenswert höherer Anteil (48%) von Personen, die nach dem ersten Lockdown mit den Glücksspielen wieder aufhören als bei denen mit einem Haushaltseinkommen von mehr als 4.000 Euro (39%). Entsprechend höher ist in der letztgenannten Gruppe der Anteil der Spieler*innen, die auch in den nachfolgenden Pandemiephasen an Glücksspielen teilnehmen (HH-Einkommen > 4.000 Euro: 25%; HH-Einkommen ≤ 2.000 Euro: 18%). Ein ähnliches Ergebnis zeigt sich mit Blick auf die Schulbildung: 48% derjenigen mit einem Realschulabschluss oder einem niedrigeren Schulabschluss beendeten nach dem ersten Lockdown das Glücksspielen. Bei den Teilnehmer*innen mit Abitur beträgt dieser Anteil 43%.

⁵ Im folgenden Abschnitt werden nur die Beginner*innen betrachtet, die den Fragebogen auch vollständig ausfüllten (N=525).

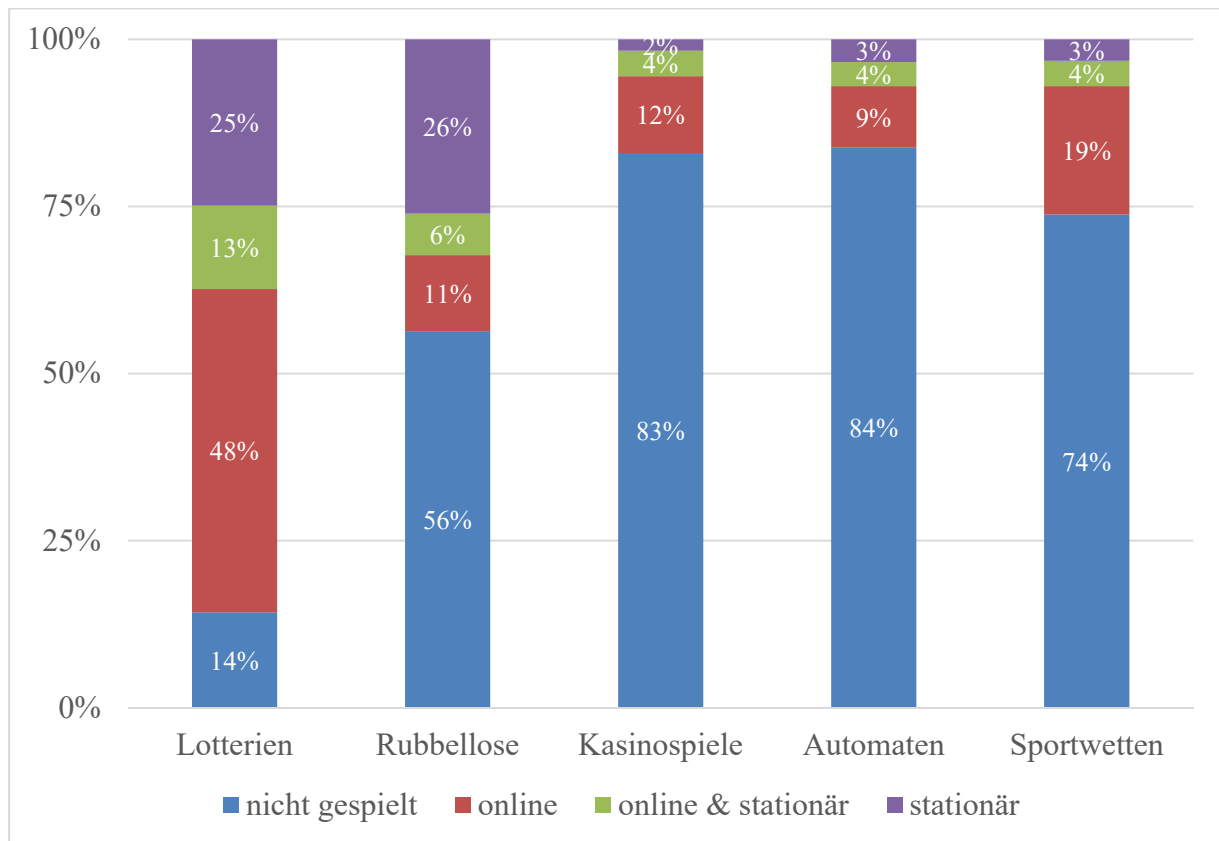
Im Abschnitt zur Methodik wurde bereits erwähnt, dass die Mehrzahl der Beginner*innen im ersten Lockdown an Lotterien teilnahmen (86%). Aus Abbildung 14 wird des Weiteren deutlich, dass der weit überwiegende Teil mit dem Lotteriespiel online startete (48% aller Beginner*innen). Von einer stationären Teilnahme berichten 25% und weitere 13% kauften während des ersten Lockdowns die Spielscheine sowohl online als auch in stationären Verkaufsstellen. Rubbellose sind von etwas weniger als der Hälfte der Beginner*innen gekauft worden (44%). Anders als bei den Lotterien, erfolgte der Kauf jedoch überwiegend stationär. Gut ein Viertel aller Beginner*innen berichtet davon, während der Onlinekauf nur von 11% benannt wurde. Etwas mehr als ein Viertel derer, die mit dem Glücksspiel während des ersten Lockdowns begannen, setzten Geld auf den Ausgang von Sportereignissen (26%). Der weit überwiegende Teil nutzte hierfür die Angebote der Onlinewettanbieter. Eine hybride Wettteilnahme (online & stationär) wie auch das stationäre Wetten wurde nur von einem kleinen Teil der Beginner*innen berichtet (4% resp. 3%).

Deutlich geringer sind die Anteile der Studienteilnehmer*innen, die während des ersten Lockdowns in das Kasino- (17%) bzw. das Automatenspiel (16%) einstiegen. Überwiegend erfolgte dies online (12% resp. 9%). Entsprechend wurden hybride (jeweils 4%) oder rein stationäre Angebote (2% resp. 3%) nur von einem sehr kleinen Teil der Beginner*innen genutzt.

Die Beginner*innen sind darüber hinaus gebeten worden anzugeben, welche Gründe sie dazu bewogen haben, während des ersten Lockdowns mit dem Glücksspiel zu beginnen.⁶ Die Abbildung A18 macht deutlich, dass die fehlenden Möglichkeiten der Freizeitgestaltung während des Lockdowns diesbezüglich von besonderer Bedeutung waren. So benannten exakt die Hälfte der Rubbellospieler*innen und Sportwetter*innen bestehende Langeweile als Grund für den Spielbeginn. Bei den Kasino- (63%) und Automatenspieler*innen (61%) liegen die entsprechenden Anteile noch einmal mehr als zehn Prozentpunkte darüber.

⁶ Aufgrund der Quotierung erhielten auch hinsichtlich der Fragen nach den Gründen des Beginns des Spielens nur 524 (der insgesamt 1.073) Beginner*innen die Möglichkeit, diese zu beantworten. Da, abgesehen von den Lotterien, die Anzahl der Beginner*innen, wenn Sie nach Spielart und Spielsetting unterschieden werden, mitunter recht klein werden, erfolgt die Darstellung der Gründe des Beginns des Spielens nur differenziert nach Spielform und nicht noch zusätzlich nach dem Setting.

Abbildung 14: Art der Spielteilnahme von Personen, die während des 1. Lockdowns mit dem Glücksspielen begannen (N=1.073)



Auch die Neugier auf bestehende, bisher noch nicht ausprobierte Spielangebote war für den Spielbeginn der Befragten von besonderer Relevanz – die zugehörigen Anteile bewegen sich je nach Spielform zwischen 45% und 48%. Eine mögliche Antwort auf die Frage, wie diese Neugier bei den Befragten geweckt wurde, ergibt sich aus der Analyse der Bedeutung der Werbung für den Beginn des Glücksspielens.

Jeweils mehr als ein Drittel der Rubbellos-, Kasino- und Automatenspieler*innen sowie der Sportwetter*innen, benennen Werbung als wichtigen Grund für die Spielteilnahme. Bei den Lotterien sind die entsprechenden Anteile mit 31% nur leicht geringer. Ein differenzierterer Blick auf die verschiedenen Medien, in denen Werbung platziert wird, zeigt, dass die Teilnehmenden an der Befragung vorrangig mit Glücksspielwerbung im Internet konfrontiert waren. Anzeigen in den klassischen Medien (TV/Zeitungen/Zeitschriften) sowie Plakate im öffentlichen Raum spielten hingegen nur für wenige eine Rolle.

Zwischen 15% (Sportwetten) und 21% (Kasinospiele) der Beginner*innen nutzten nach eigenem Bekunden den Einstieg in das Glücksspiel, um sich von einem bestehenden Gefühl der

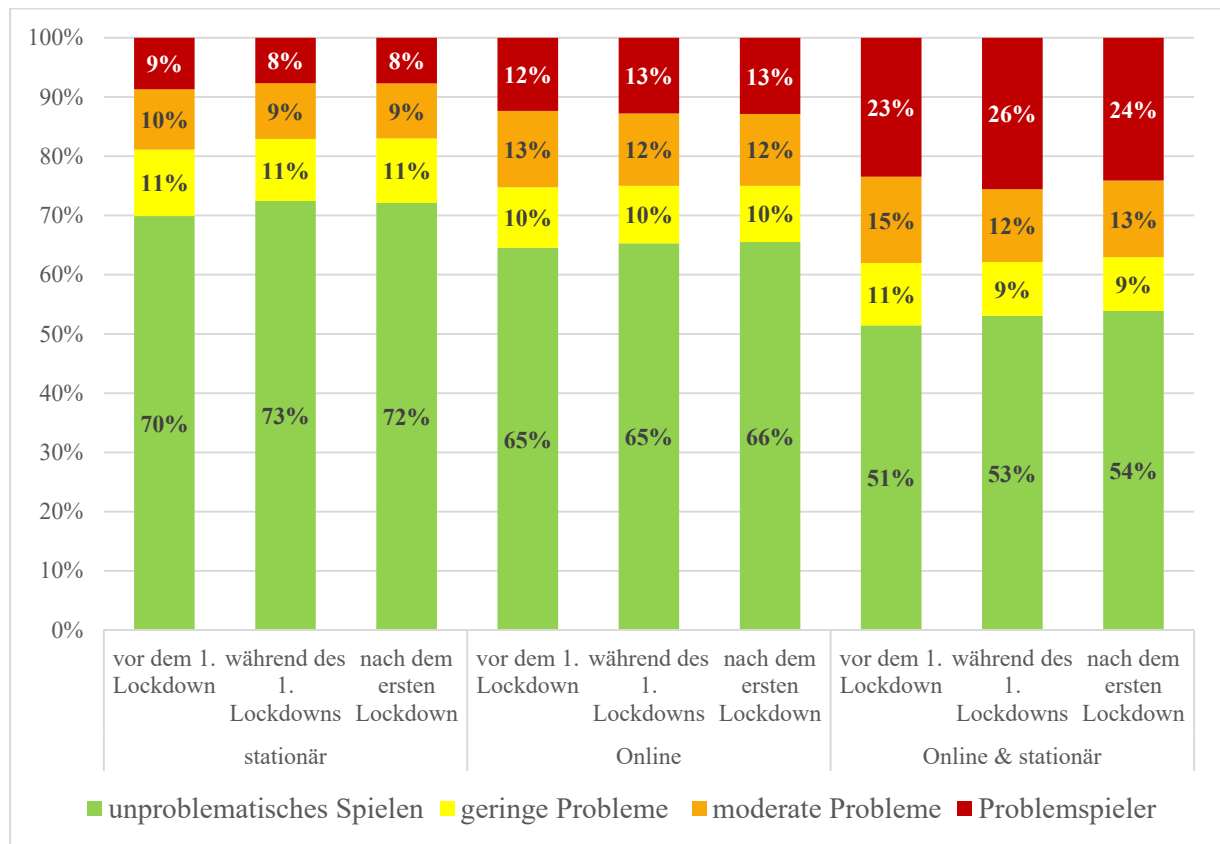
Niedergeschlagenheit abzulenken. Ähnlich hoch sind die Anteile derer, die durch die Spielteilnahme auf einen größeren Gewinn hofften. Streitigkeiten im häuslichen Umfeld der Befragten gaben hingegen nur wenige an (zwischen 6% und 9%). Einen genauen Überblick über die Gründe im ersten Lockdown, erstmalig das Glücksspiel aufzunehmen, findet sich nach Grund und Art des Glücksspiels aufgegliedert im Anhang in der Abbildung 18.

4.4 Spielprobleme

Die Teilnehmer*innen der vorliegenden Studie sind gebeten worden anzugeben, ob Sie während der verschiedenen Pandemiephasen von glücksspielbezogenen Belastungen betroffen waren. Hierfür ist der Canadian Problem Gambling Severity Index (PGSI) zur Anwendung gekommen; ein Instrument, welches insbesondere für den Einsatz in Bevölkerungsumfragen entwickelt wurde. Mit dem PGSI ist es möglich, ein riskantes Spielverhalten auch unterhalb der Schwelle des pathologischen Spielens zu klassifizieren (4 Problemgruppen: keine, geringe, moderate Spielprobleme & Problemspieler).

Die nachfolgenden Abbildungen 15 bis 19 zeigen, dass zwischen den einzelnen Spielformen und -settings (stationär, online, online & stationär) erhebliche Unterschiede hinsichtlich des Ausmaßes der festgestellten Glücksspielprobleme bestehen. In der Abbildung 15 sind die Glücksspielprobleme der Befragten wiedergegeben, die zum Zeitpunkt vor dem ersten Lockdown an Lotterien teilnahmen. Auffällig ist zunächst einmal, dass die Anteile derer mit moderaten bzw. manifesten glücksspielbezogenen Problemen für die stationären Lottospieler*innen – im Vergleich zu den online und hybrid daran Teilnehmenden – am geringsten sind (moderat: 9%-10%; Problemspieler*innen: 8%-9%). In der Gruppe der Onlinespieler*innen liegen die Werte beider Problemkategorien jeweils drei bis fünf Prozentpunkte darüber. Ein deutlicher Anstieg bei den Problemspieler*innen zeigt sich in der Gruppe derer, die sowohl online als auch stationär an Lotterien teilnehmen. Von ihnen erfüllt nahezu jede bzw. jeder Vierte die Kriterien eines problematischen Spielverhaltens. Auch die Anteile der moderaten Glücksspielprobleme sind für diese Gruppe leicht höher als bei den Spieler*innen, die ausschließlich stationär bzw. onlinegestützt dem Lotteriespiel nachgehen. Für alle drei Spieler*innen-Gruppen lässt sich erkennen, dass es im Laufe der Pandemiephasen nur zu geringen Veränderungen des Problemausmaßes kommt.

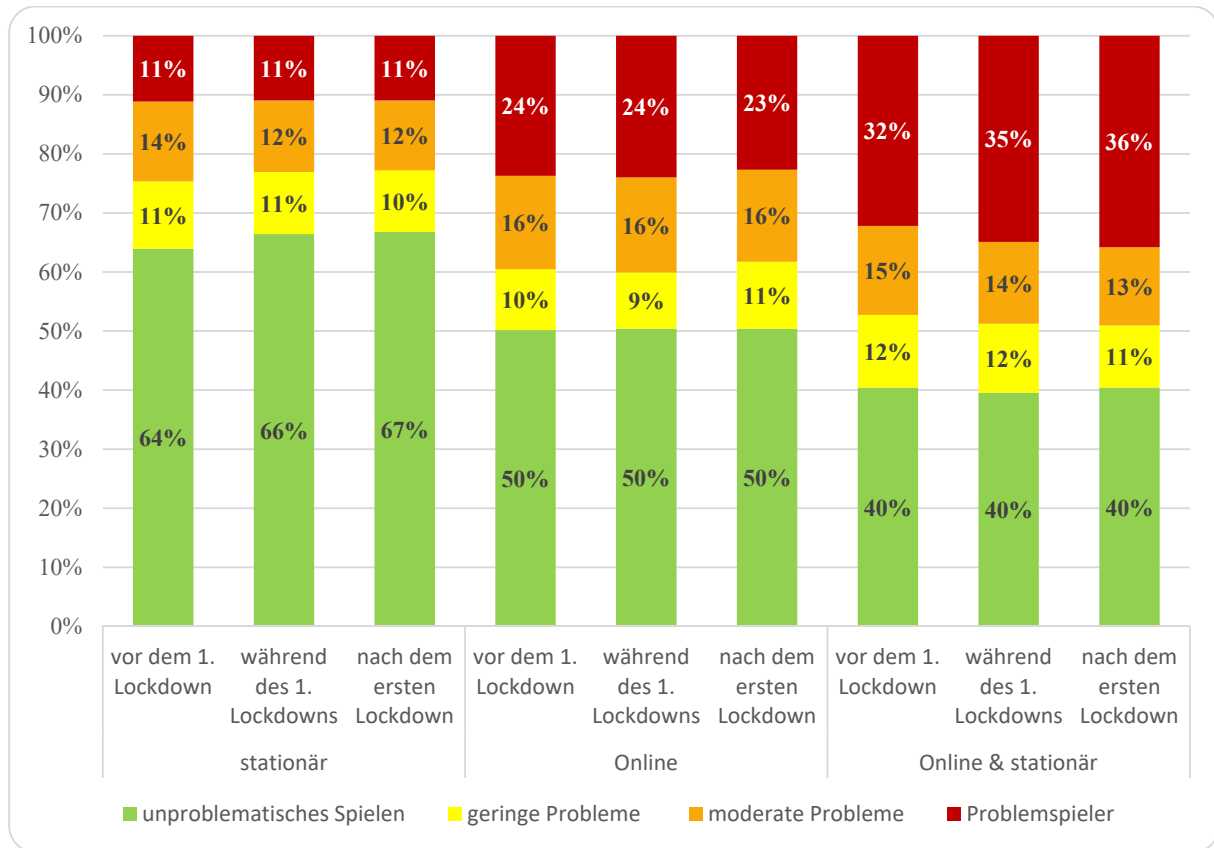
Abbildung 15: Glücksspielprobleme von Lotteriespieler*innen (vor 1. Lockdown) während der verschiedenen Pandemiephasen



Rubbellospieler*innen zeigen sich insgesamt stärker belastet als die Lotteriespieler*innen. So lassen sich fast ein Viertel der Käufer*innen von online angebotenen Sofortlotterien als Problemspieler*innen klassifizieren (siehe Abbildung 16). Weitere 16% weisen moderate Probleme auf. Bei den hybrid an Rubbellosen teilnehmenden Befragten ist bereits gut ein Drittel von einer Glücksspielproblematik betroffen.

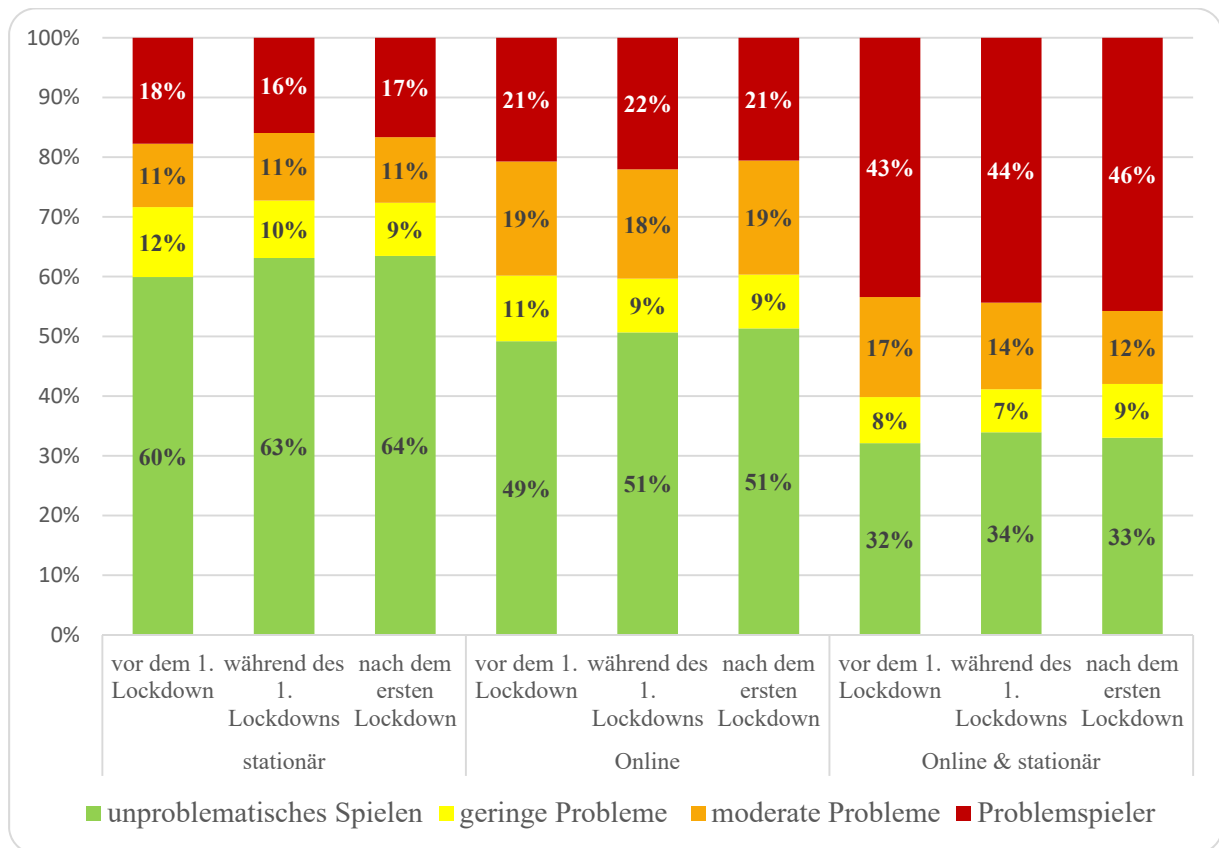
Weitere 13% bis 15% weisen moderate glücksspielbezogene Probleme auf. Die Befragten mit einem unproblematischen Spielverhalten stellen mit einem Anteil von 40% eine Minderheit dar.

Abbildung 16: Glücksspielprobleme von Rubbelospieler*innen (vor 1. Lockdown) während der verschiedenen Pandemiephasen



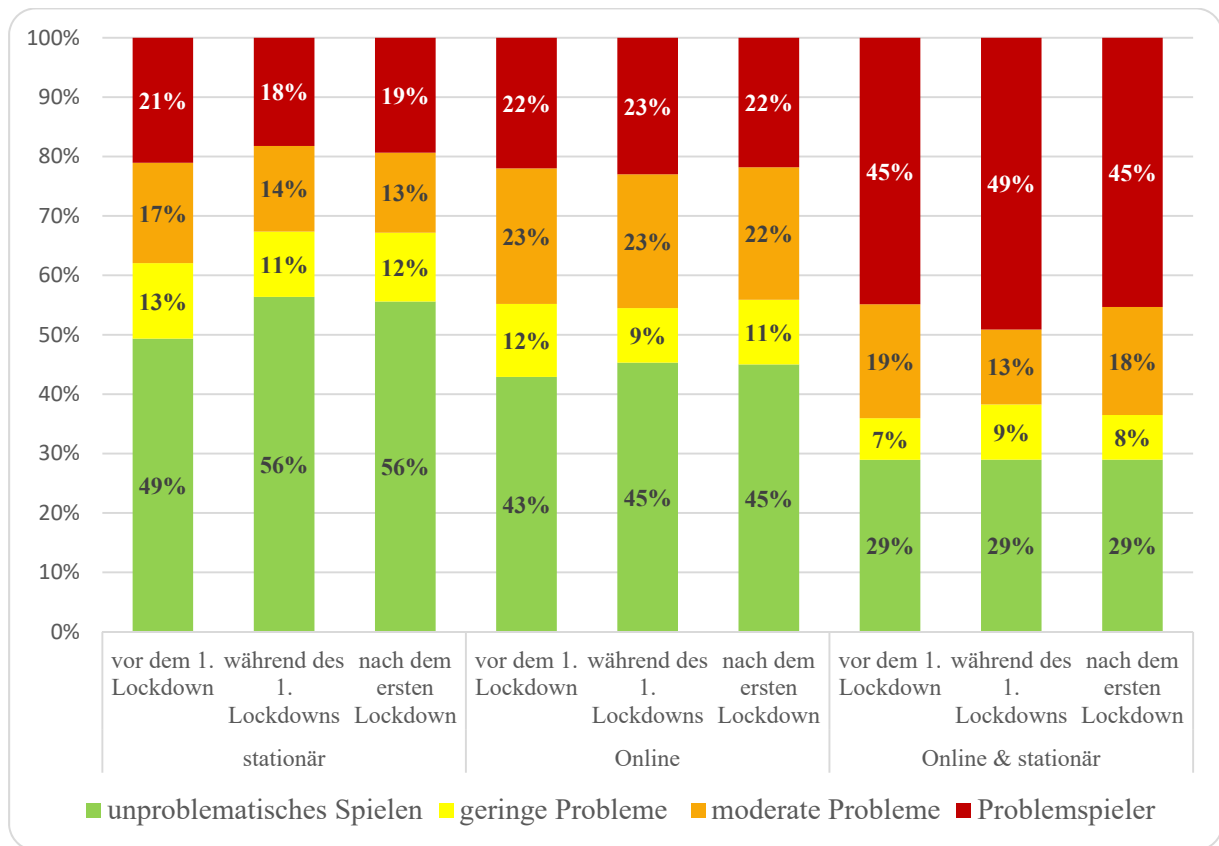
Auch beim Kasinospiel zeigen sich hohe Anteile von Problemspieler*innen. Dies gilt im Besonderen für die Personen, die daran sowohl online als auch stationär teilnehmen (siehe Abbildung 17). Zwischen 43% und 46% erfüllen die Kriterien eines problematischen Spielverhaltens. Nur noch ca. ein Drittel dieser Gruppe spielt unproblematisch. Deutlich geringer fallen die Anteile der Problemspieler*innen bei den Spielergruppen aus, die Kasinospiele überwiegend stationär bzw. überwiegend online spielen. Bei den stationären Spielteilnehmer*innen sind es etwas weniger – bei den Onlinespieler*innen hingegen etwas mehr – als ein Fünftel der jeweiligen Gruppe. Unterschiede in den Anteilen der Problemklassifikation im zeitlichen Verlauf der Pandemie zeigen sich auch bei den Kasinospielen kaum.

Abbildung 17: Glücksspielprobleme von Kasinospieler*innen (vor 1. Lockdown) während der verschiedenen Pandemiephasen



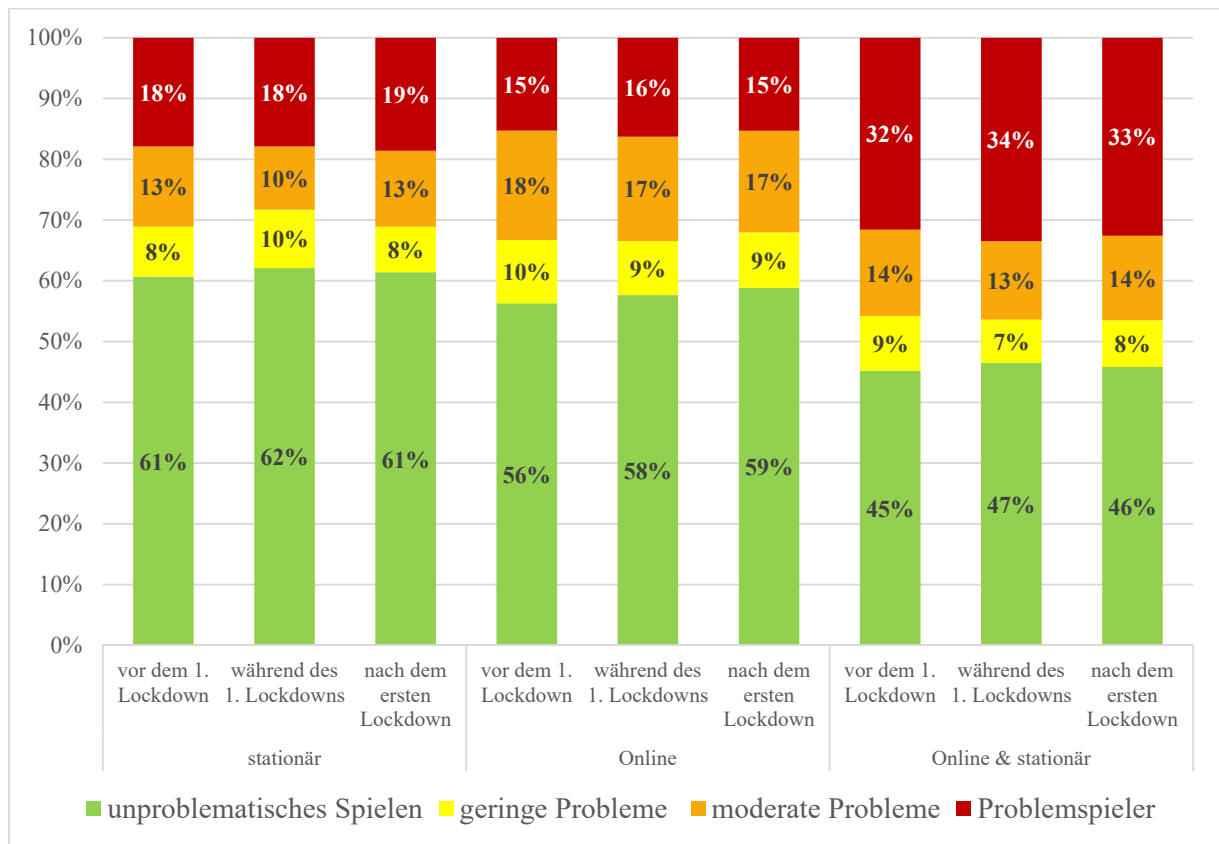
Nochmals eine im Vergleich zum Kasinospiel leichte Steigerung der Anteile von Problemspieler*innen findet sich beim Automatenenspiel. So treffen auf 45% bis 49% der hybrid daran Teilnehmenden die Kriterien eines problematischen Spielverhaltens zu. Auch der Anteil derer mit moderaten Problemen ist hier höher als bei den bisher beschriebenen Spielformen. Insgesamt sind nur 29% dieser Gruppe als unproblematische Spieler*innen zu klassifizieren. In der Gruppe der stationären Automatenspieler*innen sind es hingegen 60% bis 64% und bei den online daran Teilnehmenden etwa die Hälfte ohne Probleme. Der Anteil der Problemspieler*innen in dieser letztgenannten Gruppe ist mit 22% bis 23% nur etwa halb so hoch wie in der hybrid spielenden Gruppe. Die Teilnehmer*innen, die stationär dem Glücksspiel nachgehen, zeigen hier – wie auch bei den anderen Spielformen – die geringsten Anteile problematischen Spielens. Gleichwohl ist noch immer gut ein Fünftel davon betroffen.

Abbildung 18: Glücksspielprobleme von Automatenspieler*innen (vor 1. Lockdown) während der verschiedenen Pandemiephasen



Die glücksspielbezogenen Probleme fallen bei den Sportwetter*innen geringer als bei den beiden zuletzt beschriebenen Spielformen aus. Eine Besonderheit stellen hier die Onlinewetter*innen dar. Die Anteile der Problemspieler*innen liegen hier bei 15% bis 16% und sind somit zwei bis drei Prozentpunkte geringer als bei den stationären Sportwetter*innen. Jedoch sind bei den Onlinewetter*innen anteilsbezogen mehr Personen von moderaten Problemen betroffen, sodass in der Summe die Anteile der unproblematischen Wetter*innen hier etwas unter denen der stationär daran Teilnehmenden liegt. Wiederum sind es die hybrid spielenden Personen, welche die höchsten Anteile von Problemspieler*innen aufweisen. Gut ein Drittel ist dieser Problemkategorie zuzuordnen.

Abbildung 19: Glücksspielprobleme von Sportwetter*innen (vor 1. Lockdown) während der verschiedenen Pandemiephasen



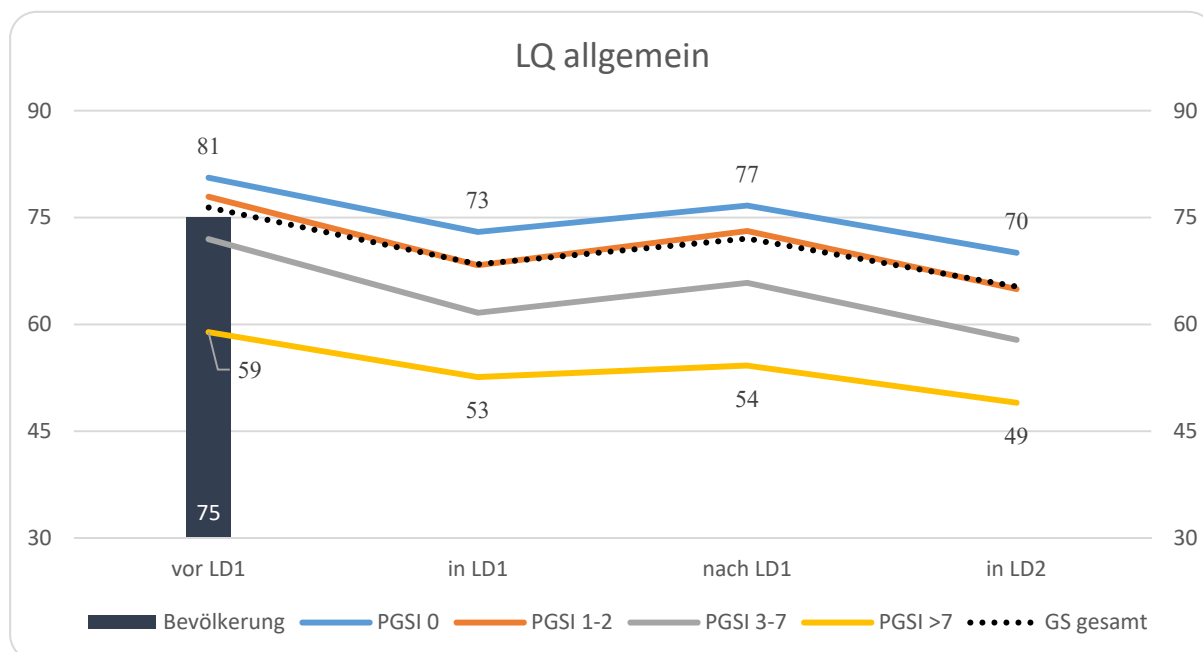
4.5 Lebensqualität

Im nachfolgenden Abschnitt soll die subjektiv empfundene Lebensqualität der untersuchten Glücksspieler*innen während der verschiedenen Pandemiephasen analysiert werden. Ein besonderer Fokus liegt hierbei auf der Gruppe der Problemspieler*innen, da angenommen werden kann, dass diese von den coronabedingten Schließungen der Spielstätten in besonderer Weise betroffen waren.

Abbildung 20 gibt die Befunde für die Subskala „allgemeine Lebensqualität“ (LQ) wieder. Ihr ist zu entnehmen, dass – sofern alle Studienteilnehmer*innen einbezogen werden – die LQ zum Zeitpunkt vor dem ersten Lockdown ähnlich hoch bewertet wird wie in der Referenzgruppe von Pukrop (2003, 76 bzw. 75 Punkte)⁷. Überdurchschnittlich zeigt sich insbesondere das Niveau der Glücksspieler*innen ohne Probleme (PGSI 0; 81 Punkte), aber auch das derjenigen mit einzelnen Problembereichen (PGSI 1-2).

⁷ In der Studie von Pukrop dienten als Referenzgruppe Personen, die zum Zeitpunkt der Befragung weder von einer Depression noch von einer Schizophrenie betroffen waren (Pukrop 2003). Ihr Durchschnittsalter lag bei 30 Jahren und 74% verfügten über das Abitur.

Abbildung 20: Lebensqualität allgemein, nach Lockdownphase und PGSI



Unterdurchschnittlich stellt sich die LQ der Glücksspieler*innen bei moderaten (PGSI 3-7) und sogar sehr stark unterdurchschnittlich bei manifesten Glücksspielstörungen (PGSI >7; 59 Punkte) dar.⁸

Es ist eine deutliche Abnahme der LQ der Glücksspieler*innen im ersten Lockdown zu verzeichnen, der sich eine leichte Erholung in der Phase der Aufhebung der einschneidenden Restriktionen anschließt. Allerdings ist der zweite Lockdown mit einem erneuten Rückgang der LQ verbunden, deren Niveau noch unter dem des ersten Lockdowns liegt.

Zu allen betrachteten Pandemiephasen unterscheiden sich die vier betrachteten PGSI-Problemguppen deutlich in der Rangfolge der Einschätzung ihrer LQ: Immer wird die LQ von Personen ohne Glücksspielstörungen am besten beurteilt, höher als die derjenigen mit geringen Glücksspielproblemen. Durchgehend schlechter wird die LQ von Teilnehmer*innen mit moderaten Problemen eingeschätzt; und ausnahmslos am schlechtesten bewerten Glücksspieler*innen mit schweren Störungen ihre LQ. Die Einschätzung der Gruppe mit den stärksten Glücksspielstörungen zur LQ befindet sich mehr als 20 Punkte (MSLQ) unter derjenigen der Gruppe ohne solche Störungen. Die Entwicklung zwischen den vier Zeitpunkten der Betrachtung vollzieht sich zwischen den vier Gruppen weitestgehend gleichförmig und parallel – was zum einen auf

⁸ Eine Standardabweichung beträgt bei der Allgemeinen LQ 17 Punkte (Pukrop o. J.).

den starken Einfluss der pandemiebedingten Restriktionen und der daraus resultierenden Folgen und zum anderen auf stabile Unterschiede zwischen den nach Störungsgrad differenzierten Gruppen der Glücksspieler*innen schließen lässt.

Insgesamt ist die Pandemie mit ihren Beschränkungen individueller Freiheiten für die Glücksspieler*innen also mit starken, fortschreitenden Einbußen ihrer LQ verbunden gewesen.

Neben der allgemeinen LQ sind die Teilnehmer*innen auch gebeten worden, anzugeben, wie zufrieden Sie mit konkreten Lebensbereichen – wie z. B. Beruf, materielle Versorgung, Freizeit, soziale Beziehungen und körperliche Gesundheit – während der verschiedenen Pandemiephasen waren. Sowohl in der Beurteilung der beruflichen als auch der Freizeitsituation zeigen sich die Glücksspieler*innen zum Zeitpunkt vor dem ersten Lockdown insgesamt überdurchschnittlich zufrieden. Auf durchschnittlichem Bevölkerungsniveau liegt ihre LQ bei der materiellen Situation und in Bezug auf die sozialen Beziehungen. Unterdurchschnittlich beurteilen die Glücksspieler*innen ihre körperliche Situation.

In allen Einzelbereichen nimmt die Lebensqualität über die betrachtete Zeit ab. In den Bereichen der beruflichen Situation wie auch der materiellen Versorgung geschieht dies – im Unterschied zur Freizeitsituation, den sozialen Beziehungen sowie der Gesamteinschätzung – über die Lockdownphasen hinweg bei allen Glücksspieler*innen zusammen betrachtet nur in vergleichsweise geringem Ausmaß (MSLQ, minus 3 bzw. minus 4 Punkte).

Es zeigen sich grundsätzlich stabile Unterschiede zwischen den nach Spielproblemstatus differenzierten Gruppen über die verschiedenen Zeitpunkte der Pandemieentwicklung hinweg: Immer ist die LQ in der Gruppe mit den schwersten Glücksspielstörungen am niedrigsten, gefolgt von den Personen mit moderaten und dann denen mit geringen Störungen. Immer und zu allen Zeitpunkten am höchsten ist sie bei den Teilnehmer*innen an Glücksspielen ohne solche Störungen.

Während die Beurteilung der Freizeitsituation sich zwischen den nach Störungsausmaß differenzierten Gruppen kaum voneinander unterscheidet und sich zum LD 2 weiter annähert (5 Punkte), differiert die Lebensqualität zwischen diesen Gruppen in Bezug auf die materielle Versorgung zu allen vier betrachteten Zeitpunkten erheblich (23 Punkte). In Bezug auf die körperliche Situation beschreiben die Personen mit schweren Glücksspielstörungen im betrachteten Zeitraum einen etwas stärkeren Rückgang ihrer LQ (3 Punkte) als die Glücksspieler*innen ohne Störungen. In den Bereichen der beruflichen Situation und insbesondere der materiellen Versorgung zeigen die Personen mit schweren Glücksspielstörungen im Vergleich zu den anderen Spielproblemgruppen deutlich verringerte Werte.

Die Unterschiede in der Beurteilung der LQ sind zwischen der Referenzgruppe (stellvertretend für die Gesamtbevölkerung) und der Gruppe der Glücksspieler*innen mit schweren Störungen in den Bereichen der materiellen Versorgung (minus 16 Punkte), der sozialen Beziehungen (minus 14 Punkte) und der körperlichen Gesundheit (minus 13 Punkte) am größten.

Weitere differenzierte Ergebnisse zu der Lebensqualität finden sich im Anhang (Abbildungen 19-23).

5 Fazit

Wichtigste Ergebnisse

Die durchgeführten Analysen zeigen, dass kurzfristige Schließungen von terrestrischen Spielstätten von einem Teil der Glücksspielenden als Anlass genommen werden, mit dem Spielen – zumindest für einen mittelfristigen Zeitraum – aufzuhören. So gibt ein Fünftel der Befragten, die das Glücksspiel während des ersten Lockdowns einstellen, als Grund hierfür die Erkenntnis an, dass es ihnen ohne das Glücksspiel besser gehen würde. Auch ist während und durch die beiden Lockdownphasen ein Ausweichen auf die weiterhin verfügbaren Online-Glücksspiele nicht erkennbar. Ein Teil stellt sogar (auch) das Online-Glücksspiel ein. Das gilt für alle fünf der hier einbezogenen Glücksspielformen; überdurchschnittlich häufig ist ein solches Verhalten bei Frauen und jüngeren Personen zu beobachten. Die größten Anteile von Beender*innen finden sich beim Automaten- und Kasinospiel. Diese Erkenntnisse entsprechen Befunden aus internationalen Studien. Insbesondere aus UK, Neuseeland und Australien werden ähnliche Entwicklungen berichtet (siehe hierzu Kapitel Forschungsstand 2.4).

Die vorliegende Untersuchung weist unabhängig von den Lockdownphasen darauf hin, dass Personen, die sowohl online als auch terrestrisch spielen, von Spielproblemen in besonderem Maße betroffen sind; dies gilt für alle betrachteten Glücksspielarten. Auch hierzu liegen entsprechende internationale Befunde vor (Hayer, Girndt, & Kalke, 2019).

Glücksspiel-Werbung hat drei von zehn der Beginner*innen dazu animiert, mit dem Spielen anzufangen. Eine ähnliche Wirkung zeigt sie bei den aktiven Spieler*innen. Vier von zehn der Befragten, die von einer Steigerung der Spielteilnahme während des ersten Lockdowns berichten, führen diese – neben anderen Gründen – auf die Wahrnehmung von glücksspielbezogener Werbung zurück.

Abschließend sei zu den zentralen Ergebnissen der Studie festgehalten, dass die subjektiv empfundene Lebensqualität sich im Laufe der Pandemiephasen bemerkenswert verringert hat. Gleichzeitig machen die Befunde dieser Studie deutlich, dass ein Teil der Spieler*innen das Glücksspiel für sich als eine Möglichkeit des Ablenkens von persönlichen Belastungen (maladaptive Coping) entdeckt hat. Sollte bei ihnen die Unzufriedenheit mit dem eigenen Leben über einen längeren Zeitraum anhalten, so ist davon auszugehen, dass es mittel- bis langfristig zu einer Verfestigung der Glücksspielteilnahme und somit zu einem Anwachsen glücksspielbezogener Probleme kommt.

Limitationen

Bei der vorliegenden Studie sind einige Limitationen zu beachten: Zum einen handelt es sich um ein Gelegenheits-sample. Es kann nicht eingeschätzt werden, wie repräsentativ die erhobenen Daten für die Glücksspielenden in Deutschland sind; Referenzumfragen zur Einordnung fehlen. Zum anderen basieren die dargestellten Ergebnisse auf (subjektiven) Selbstangaben der Befragten. Im Rahmen dieser Untersuchung konnten ferner nur die kurzfristigen Effekte der Schließungen von stationären Spielstätten untersucht werden. Inwiefern die dargestellten Ausstiegs- und Umsteigeprozesse nachhaltig sind, ist eine offene empirische Frage. Darüber hinaus sei angemerkt, dass insbesondere hinsichtlich der Anteile der Beender*innen bzw. Beginner*innen keine Befunde aus Studien für andere Zeiträume vorliegen, die von (pandemiebedingten) Restriktionen des Glücksspielmarktes nicht betroffen waren.

Schlussfolgerungen für Prävention und Hilfe

Die Ergebnisse dieser Studie deuten darauf hin, dass kurzzeitige Schließungen von Spielstätten von den Glücksspieler*innen – insbesondere denen mit bereits bestehenden glücksspielbezogenen Problemen – dafür genutzt werden, um mit dem Glücksspielen aufzuhören. Wie nachhaltig und langfristig diese Effekte sind, konnte im Rahmen dieser Untersuchung nicht erfasst werden. Hierfür müsste eine Wiederholungsbefragung durchgeführt werden. Inwiefern eine solche erneute Befragung der Teilnehmenden möglich ist, wäre zu prüfen.

Gleichwohl verweisen die Ergebnisse auf die zu erwartenden Auswirkungen verhältnispräventiver Eingriffe im Glücksspielwesen. Auch wenn die Schließungen während der beiden Lockdowns nicht dem Spielerschutz galten, haben sie offensichtlich für einen Teil der Spieler*innen positive Wirkungen auf das Spielverhalten. Es stellt sich deshalb die grundsätzliche Frage, ob kurze, zeitlich befristete Schließungen von terrestrischen Spielstätten geeignete Maßnahmen wären, um Glücksspielenden die Möglichkeit zu erleichtern, über ihr unkontrolliertes Spielverhalten nachzudenken oder das Spielen gänzlich zu beenden. Ein zahlenmäßig nennenswertes Ausweichen auf die bestehenden Glücksspielangebote im Internet wäre nach den Erkenntnissen dieser Studie durch eine solche „Angebotspause“ nicht zu erwarten. Suchtprävention und -hilfe im Glücksspielbereich müssten im Falle der Realisierung einer solchen Maßnahme so konzipiert sein, dass sie mit geeigneten Maßnahmen potenzielle Aussteiger*innen unterstützen können.

Es wurde bereits darauf hingewiesen, dass die Untersuchung ebenfalls belegt, dass Personen mit einem kombinierten Glücksspielverhalten (online und terrestrisch) von Spielproblemen in

besonderem Maße betroffen sind. Sie sollten deshalb zukünftig stärker in den Fokus von Forschung, Prävention und Hilfe genommen werden. Das Online-Glücksspiel ist seit dem 01.07.2021 in Deutschland erlaubt. Von daher besitzt diese Problematik eine aktuelle Relevanz. Letztendlich weist die Untersuchung auch darauf hin, welchen bedeutsamen Einfluss die Werbung auf die Initiierung bzw. Steigerung eines Glücksspielverhaltens hat. Daraus lässt sich die Empfehlung ableiten, glücksspielbezogene Werbung in inhaltlicher, zeitlicher und räumlicher Hinsicht strengeren Restriktionen zu unterwerfen.

6 Literaturverzeichnis

- Auer, M., & Griffiths, M. (2021). Gambling Before and During the COVID-19 Pandemic Among Online Casino Gamblers: An Empirical Study Using Behavioral Tracking Data. *Int J Ment Health Addict*.
- Banz, M. (2019). *GLÜCKSSPIELVERHALTEN UND GLÜCKSSPIELSUCHT IN DEUTSCHLAND. Ergebnisse des Surveys 2019 und Trends*. Retrieved from Köln:
- Berwick, D. M., Murphy, J. M., Goldman, P. A., Ware, J. E., Jr., Barsky, A. J., & Weinstein, M. C. (1991). Performance of a five-item mental health screening test. *Med Care*, 29(2), 169-176.
- Biddle, N. (2020). Gambling during the COVID-19 pandemic. *ANU Centre for Social Research and Methods and Centre for Gambling Research*.
- Brown, R., & Hickman, A. (2020). *Changes in online gambling during the COVID-19 pandemic*. Statistical Bulletin.
- Bush, K., Kivlahan, D. R., McDonell, M. B., Fihn, S. D., & Bradley, K. A. (1998). The AUDIT alcohol consumption questions (AUDIT-C): an effective brief screening test for problem drinking. Ambulatory Care Quality Improvement Project (ACQUIP). Alcohol Use Disorders Identification Test. *Arch Intern Med*, 158(16), 1789-1795.
- Emond, A., Nairn, A., Collard, S., & Hollén, L. Gambling by Young Adults in the UK During COVID-19 Lockdown. *Journal of Gambling Studies*.
- Ferris, J., & Wynne, H. (2001). *The Canadian problem gambling index: Final report*. Retrieved from Ottawa:
- Fluharty, M., Paul, E., & Fancourt, D. (2020). Predictors and patterns of gambling behaviour across the COVID-19 lockdown: findings from a UK cohort study doi:<https://doi.org/10.31234/osf.io/8qthw>
- Gunstone, B., Gosschalk, K., Joyner, O., Diaconu, A., & Sheikh, M. (2020). *The impact of the COVID19 lockdown on gambling behaviour, harms and demand for treatment and support*. Retrieved from London: <https://about.gambleaware.org/media/2284/yougov-covid-19-report.pdf>
- Hakansson, A. (2021). Changes of Gambling Patterns during COVID-19 in Sweden, and Potential for Preventive Policy Changes. A Second Look Nine Months into the Pandemic. *Int J Environ Res Public Health*, 18(2342).
- Hayer, T., Girndt, L., & Kalke, J. (2019). Das Gefährdungspotenzial von Online-Glücksspielen: Eine systematische Literaturanalyse.

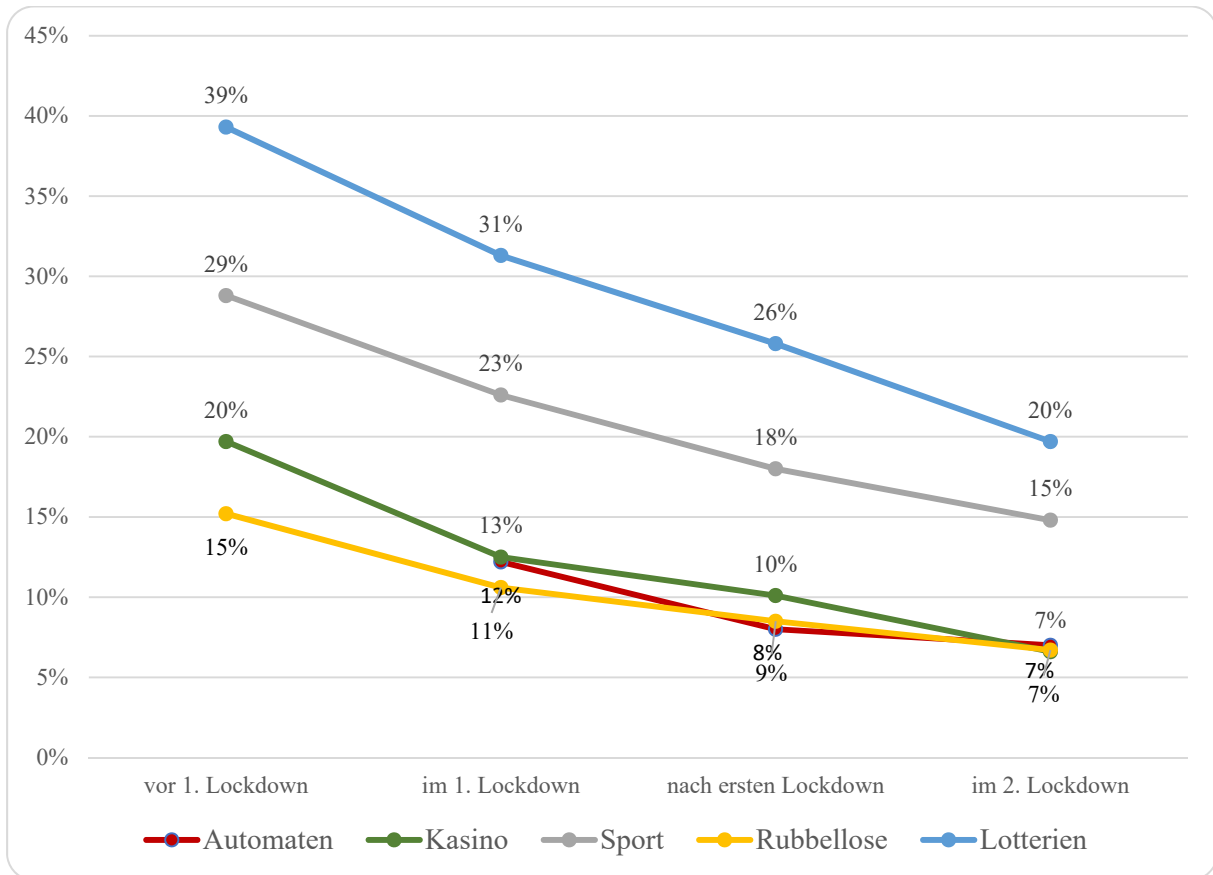
- Hiringa, T. (2020). *The impact of lockdown on health risk behaviours* Wellington New Zealand.
- Hodgins, D., & Stevens, R. (2021). The impact of COVID-19 on gambling and gaming disorder: emerging data. *Curr Opin Psychiatry*, 33.
- Leonard, C., Hodgins, D., & Williams, R. (2021). *Gambling in Canada during the COVID-19 lockdown: prospective National Survey*. Retrieved from <https://www.hpa.org.nz/research-library/research-publications/post-lockdown-survey-the-impact-on-health-risk-behaviours>
- Lindner, P., Forsström, D., Jonsson, J., Berman, A., & Carlbring, P. (2020). Transitioning Between Online Gambling Modalities and Decrease in Total Gambling Activity, but No Indication of Increase in Problematic Online Gambling Intensity During the First Phase of the COVID-19 Outbreak in Sweden: A Time Series Forecast Study. *Frontiers in Public Health*, 8(554542).
- Price, A. Online gambling in the midst of COVID-19: A Nexus of Mental Health Concerns, Substance Use and Financial Stress. *Int J Ment Health Addict*.
- Pukrop, R. (2003). *MODULARES SYSTEM ZUR LEBENSQUALITÄT (MSLQ)*: Universität zu Köln.
- Sharman, S., Roberts, A., Bowden-Jones, H., & Strang, J. Gambling and COVID-19: Initial Findings from a UK Sample. *International Journal of Mental Health and Addiction*.
- Steenbergh, T. A., Meyers, A. W., May, R. K., & Whelan, J. P. (2002). Development and validation of the Gamblers' Beliefs Questionnaire. *Psychology of Addictive Behaviors*, 16(2), 143-149.
- Volberg, R., & Williams, R. (2012). *Developing a Short Form of the PGSI*. Retrieved from
- Xuereb, S., Kim, H., & Clark, L. Substitution behaviors among casino gamblers during COVID-19 precipitated casino closures. *International Gambling Studies*.

7 Anhang

| | |
|--|----|
| Abbildung A1: Teilnahme an Onlineglücksspiel nach Spielform, vor 1. LD stationäres Automatenspiel..... | 59 |
| Abbildung A2: Teilnahme am Onlineglücksspiel nach Spielform, vor 1. LD stationäres Kasinospiel | 60 |
| Abbildung A3: Teilnahme an einer Lotterie (stationär) vor, während und nach dem ersten coronabedingten Lockdown | 61 |
| Abbildung A4: Teilnahme an einer Lotterie (online) vor, während und nach dem ersten coronabedingten Lockdown | 62 |
| Abbildung A5: Teilnahme an einer Lotterie (online und stationär) vor, während und nach dem ersten coronabedingten Lockdown..... | 63 |
| Abbildung A6: Rubbellose (stationär) vor, während und nach dem ersten coronabedingten Lockdown..... | 64 |
| Abbildung A7: Rubbellose (online) vor, während und nach dem ersten coronabedingten Lockdown..... | 65 |
| Abbildung A8: Rubbellose (online & stationär) vor, während und nach dem ersten coronabedingten Lockdown | 66 |
| Abbildung A9: Kasino (stationär) vor, während und nach dem ersten coronabedingten Lockdown..... | 67 |
| Abbildung A10: Kasino (online) vor, während und nach dem ersten coronabedingten Lockdown..... | 68 |
| Abbildung A11: Kasino (online & stationär) vor, während und nach dem ersten coronabedingten Lockdown | 69 |
| Abbildung A12: Automatenspiel (stationär) vor, während und nach dem ersten coronabedingten Lockdown | 70 |
| Abbildung A13: Automatenspiel (online) vor, während und nach dem ersten coronabedingten Lockdown..... | 71 |
| Abbildung A14: Automatenspiel (online und stationär) vor, während und nach dem ersten coronabedingten Lockdown | 72 |
| Abbildung A15: Sportwetten (stationär) vor, während und nach dem ersten coronabedingten Lockdown..... | 73 |
| Abbildung A16: Sportwetten (online) vor, während und nach dem ersten coronabedingten Lockdown..... | 74 |

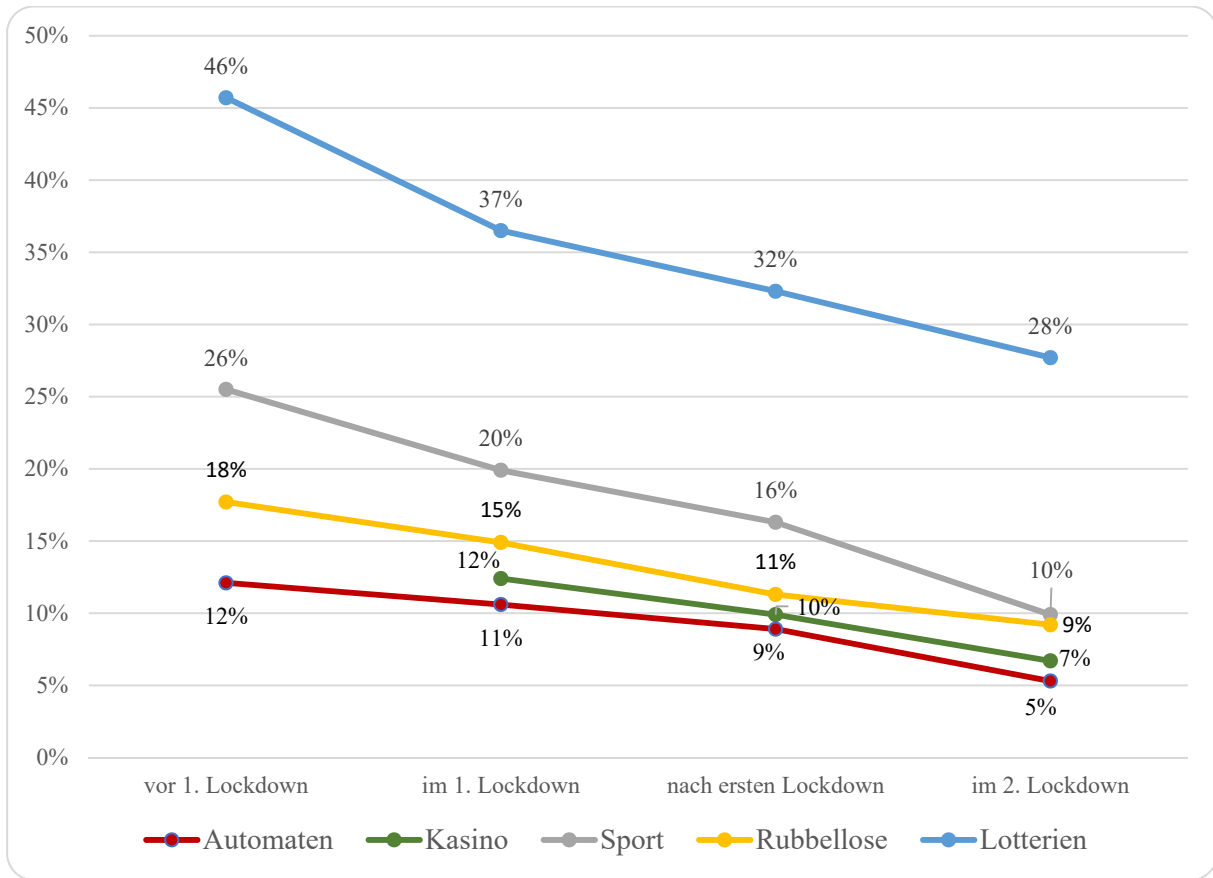
| | |
|---|----|
| Abbildung A17: Sportwetten (online & stationär) vor, während und nach dem ersten coronabedingten Lockdown | 75 |
| Abbildung A18: Gründe für Beginn des Spielens im 1. LD (Mehrfachantwort)..... | 76 |
| Abbildung A19: Lebensqualität: berufliche Situation, nach Lockdownphase und PGSI | 77 |
| Abbildung A20: Lebensqualität: materielle Versorgung, nach Lockdownphase und PGSI.... | 77 |
| Abbildung A21: Lebensqualität: Freizeit, nach Lockdownphase und PGSI | 78 |
| Abbildung A22: Lebensqualität: soziale Beziehungen, nach Lockdownphase und PGSI..... | 78 |
| Abbildung A23: Lebensqualität: körperliche Gesundheit, nach Lockdownphase und PGSI .. | 79 |

Abbildung A1: Teilnahme an Onlineglücksspiel nach Spielform, vor 1. LD stationäres Automatenenspiel



(Sport=Sportwetten)

Abbildung A2: Teilnahme am Onlineglücksspiel nach Spielform, vor 1. LD stationäres Kasinospiel



(Sport=Sportwetten)

Abbildung A3: Teilnahme an einer Lotterie (stationär) vor, während und nach dem ersten coronabedingten Lockdown

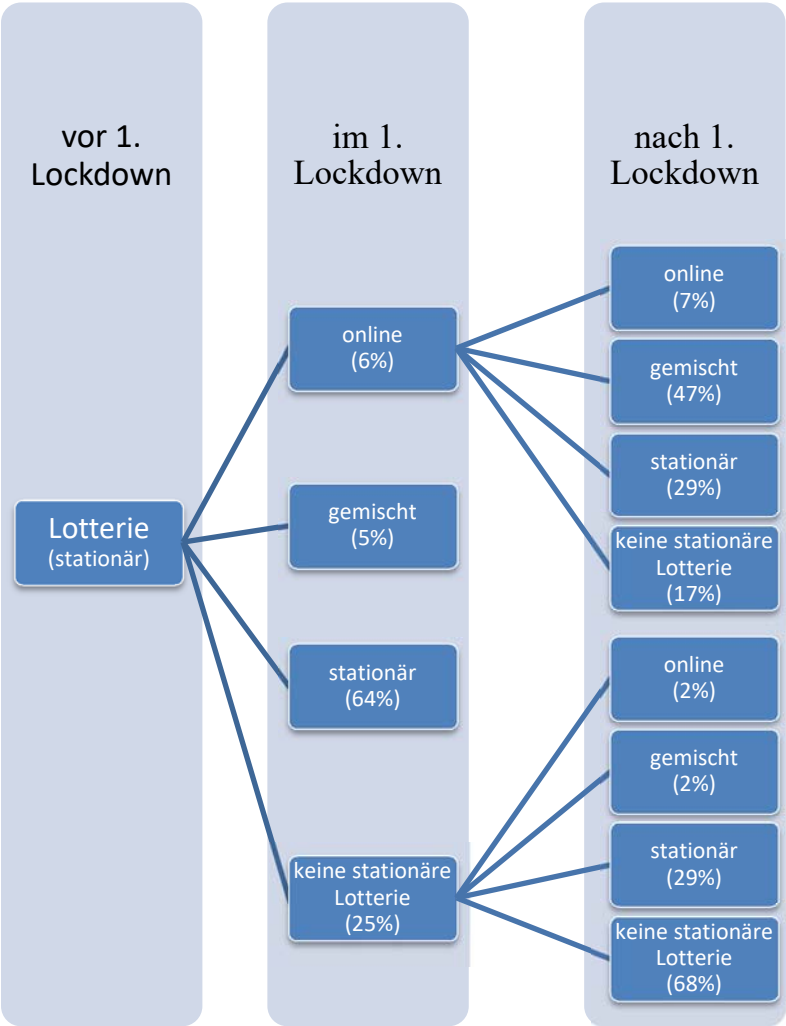


Abbildung A4: Teilnahme an einer Lotterie (online) vor, während und nach dem ersten coronabedingten Lockdown

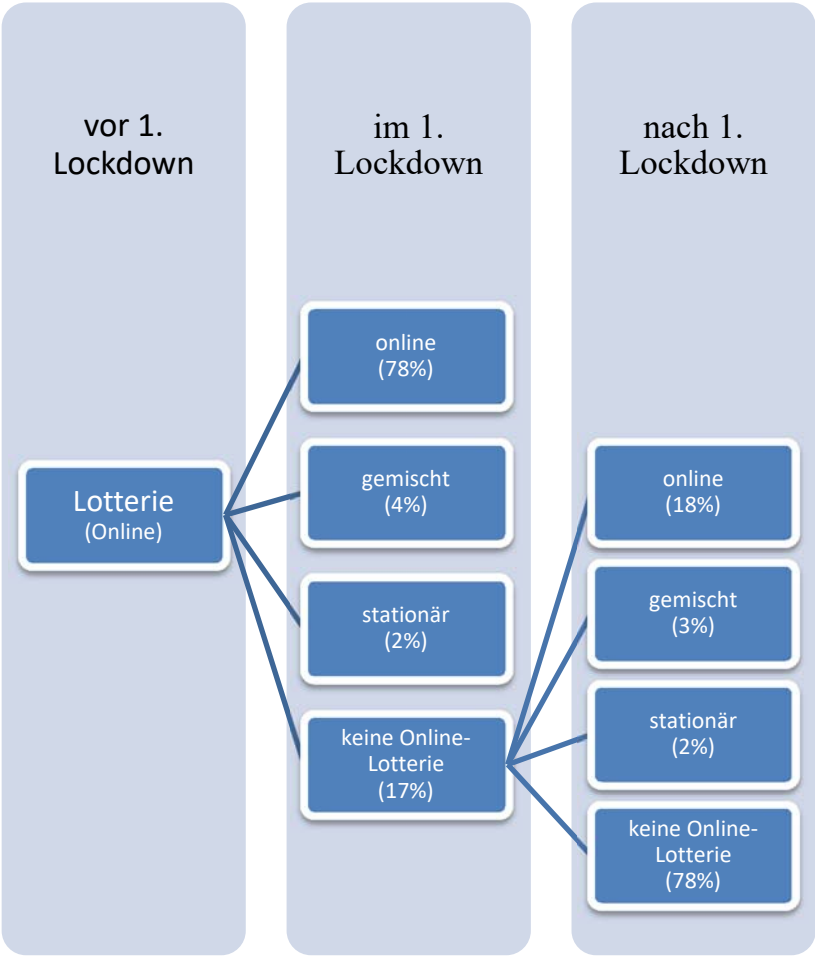


Abbildung A5: Teilnahme an einer Lotterie (online und stationär) vor, während und nach dem ersten coronabedingten Lockdown

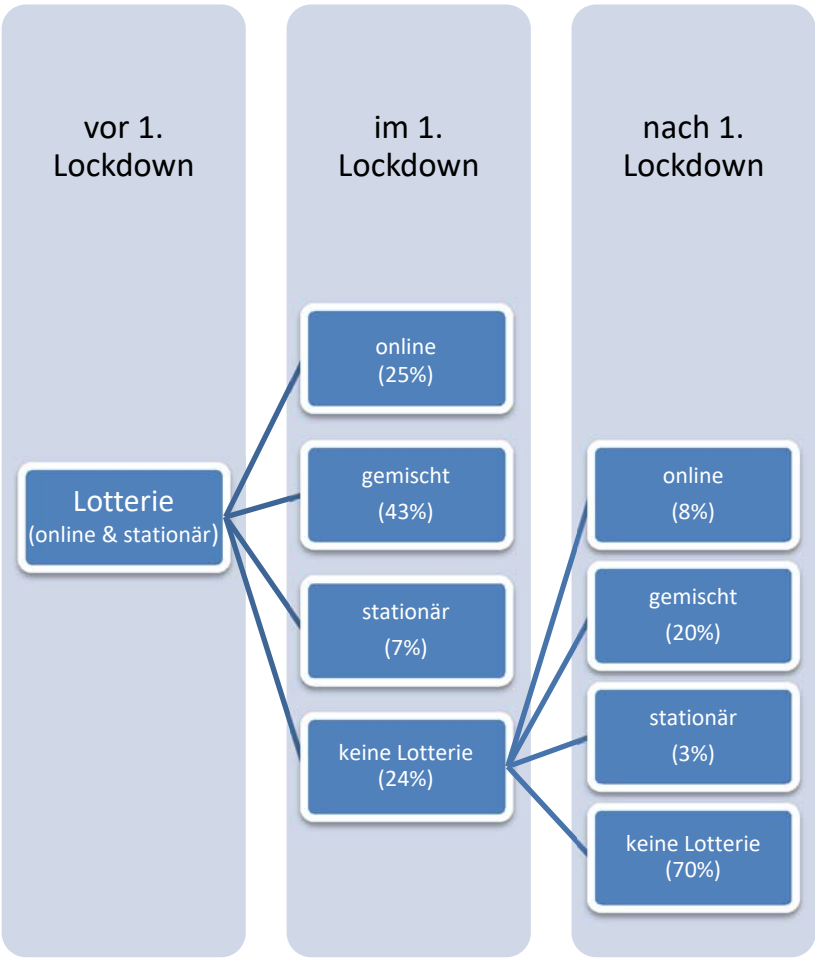


Abbildung A6: Rubbellose (stationär) vor, während und nach dem ersten coronabedingten Lockdown

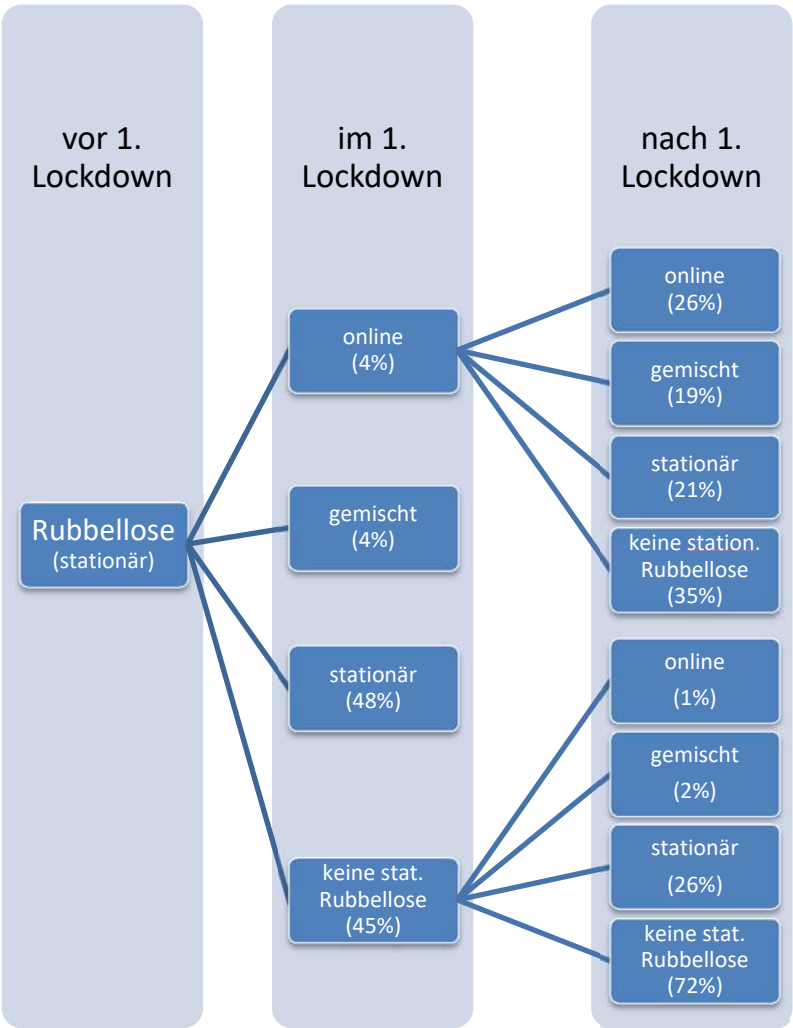


Abbildung A7: Rubbellose (online) vor, während und nach dem ersten coronabedingten Lockdown

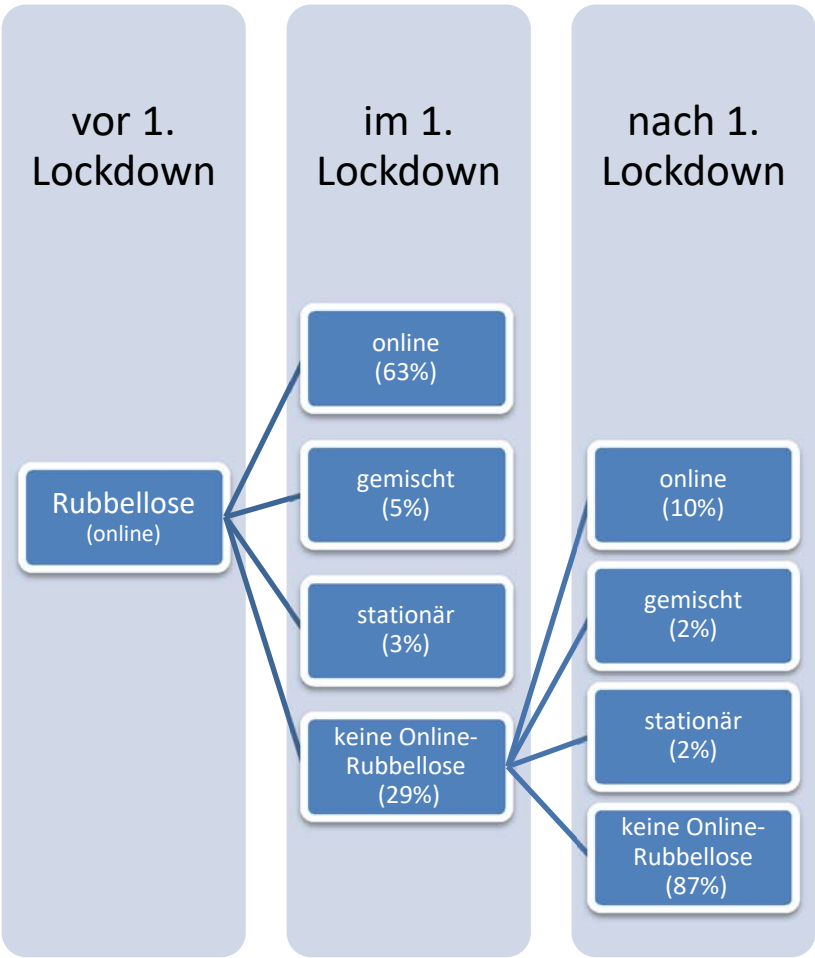


Abbildung A8: Rubbellose (online & stationär) vor, während und nach dem ersten coronabedingten Lockdown

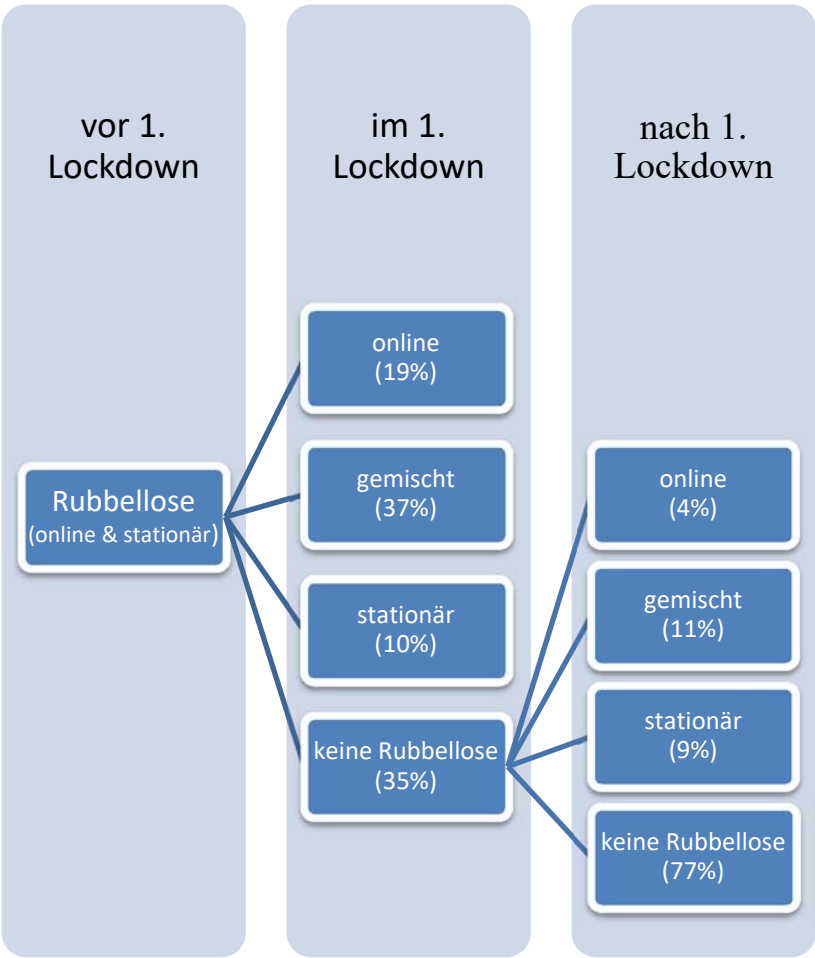


Abbildung A9: Kasino (stationär) vor, während und nach dem ersten coronabedingten Lock-down

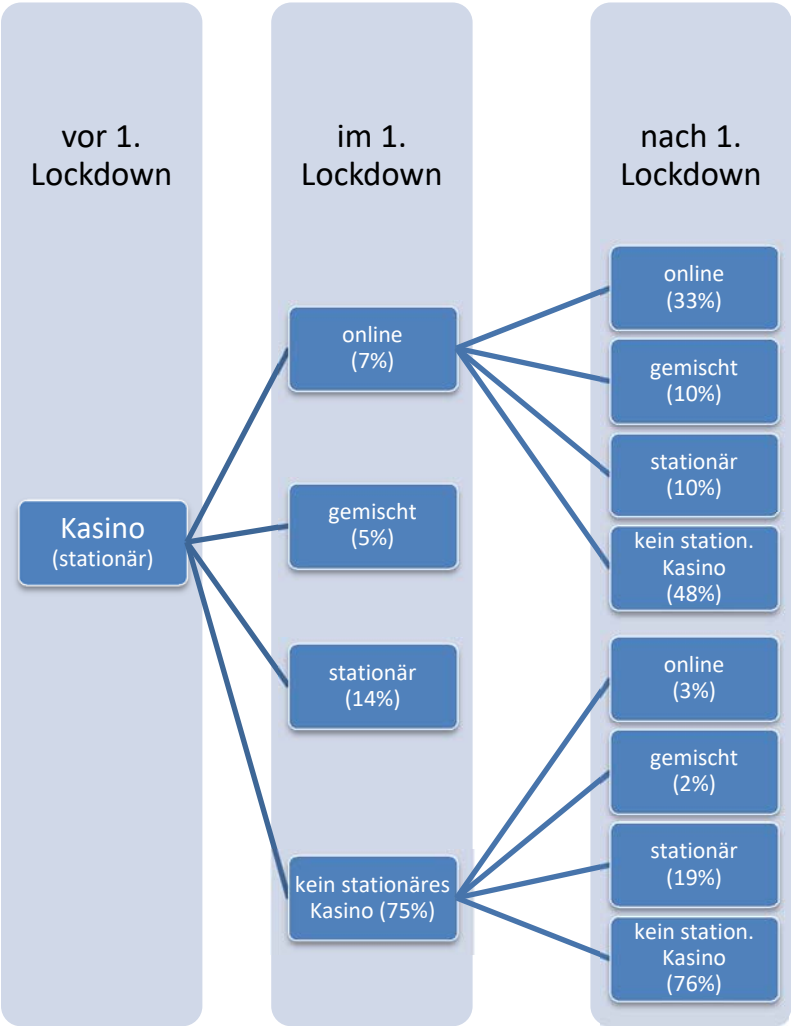


Abbildung A10: Kasino (online) vor, während und nach dem ersten coronabedingten Lockdown

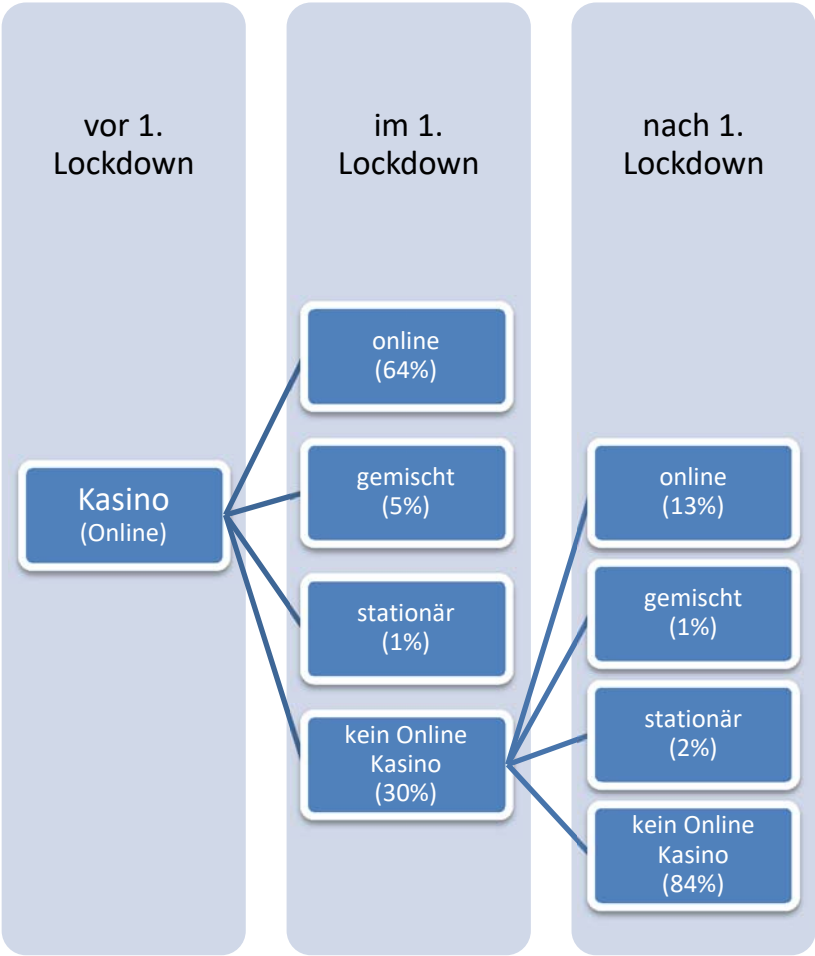


Abbildung A11: Kasino (online & stationär) vor, während und nach dem ersten coronabedingten Lockdown

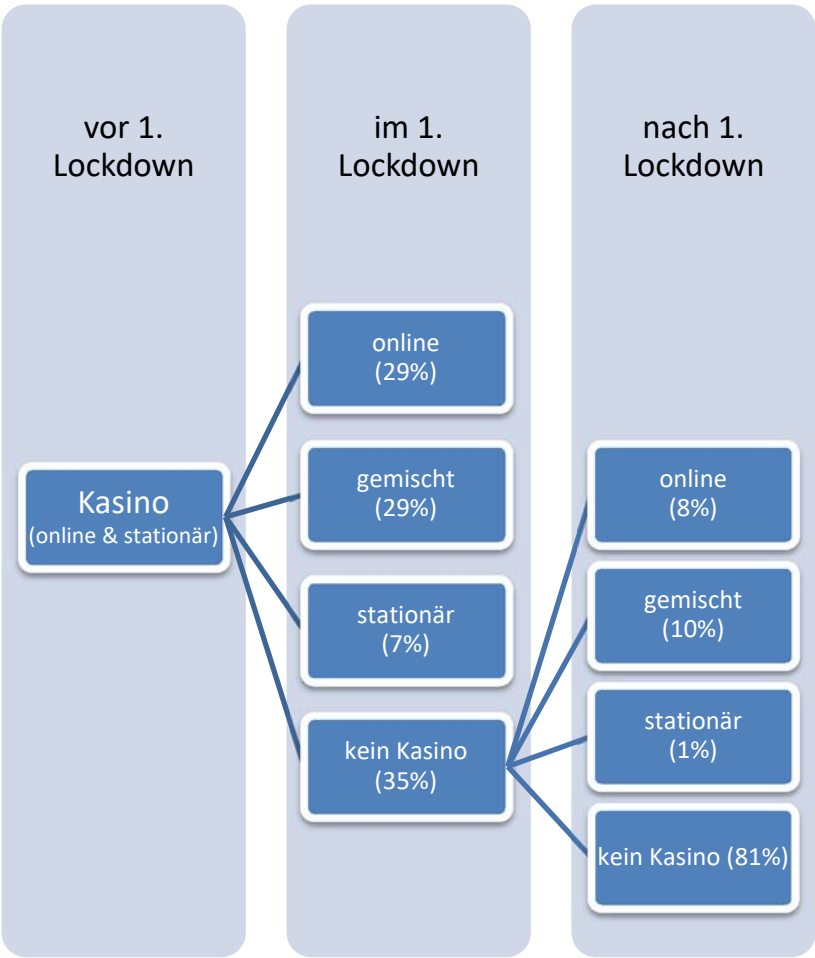


Abbildung A12: Automatenspiel (stationär) vor, während und nach dem ersten coronabedingten Lockdown

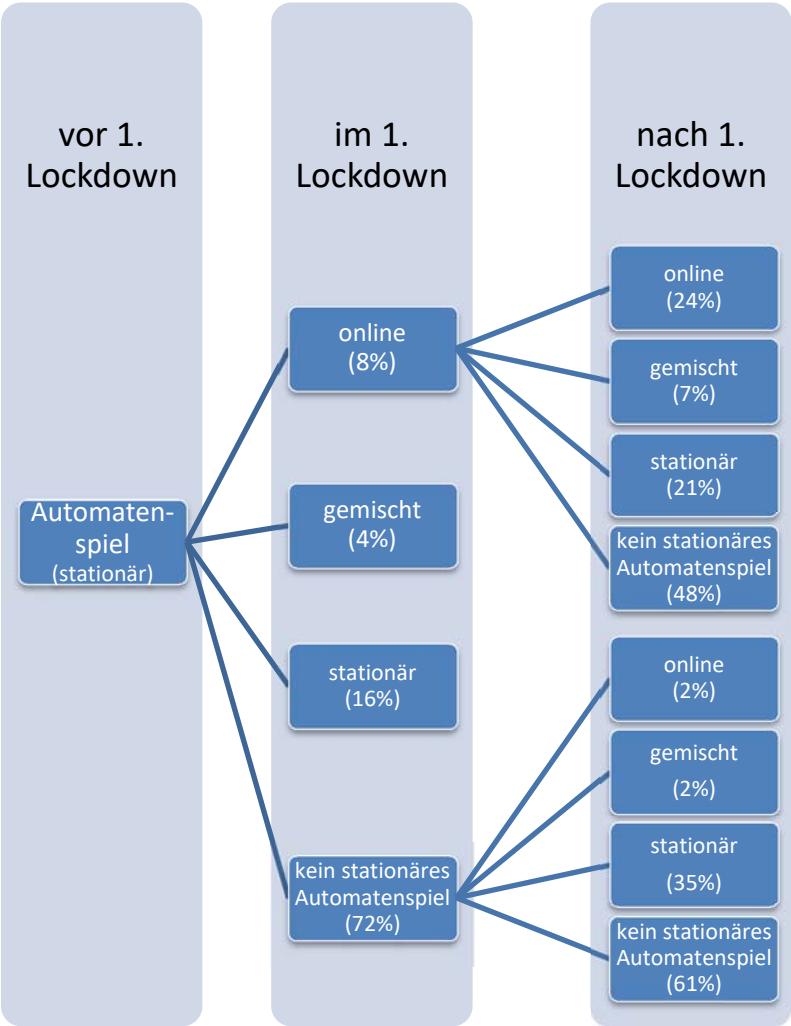


Abbildung A13: Automatenspiel (online) vor, während und nach dem ersten coronabedingten Lockdown

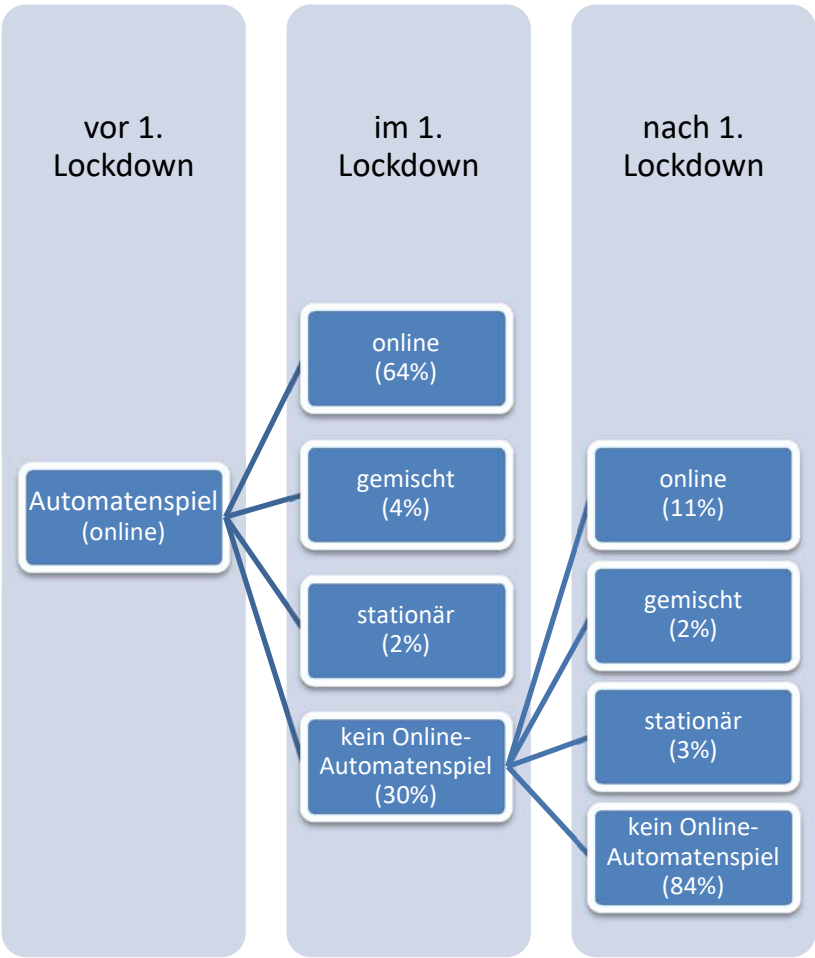


Abbildung A14: Automatenspiel (online und stationär) vor, während und nach dem ersten coronabedingten Lockdown

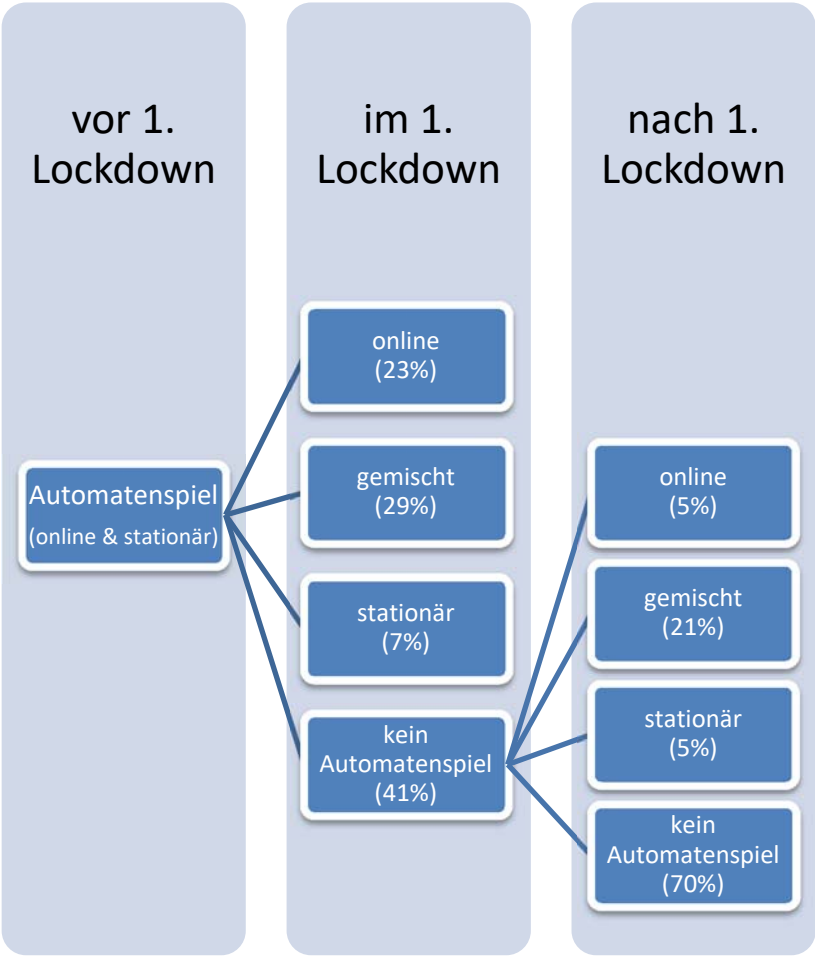


Abbildung A15: Sportwetten (stationär) vor, während und nach dem ersten coronabedingten Lockdown

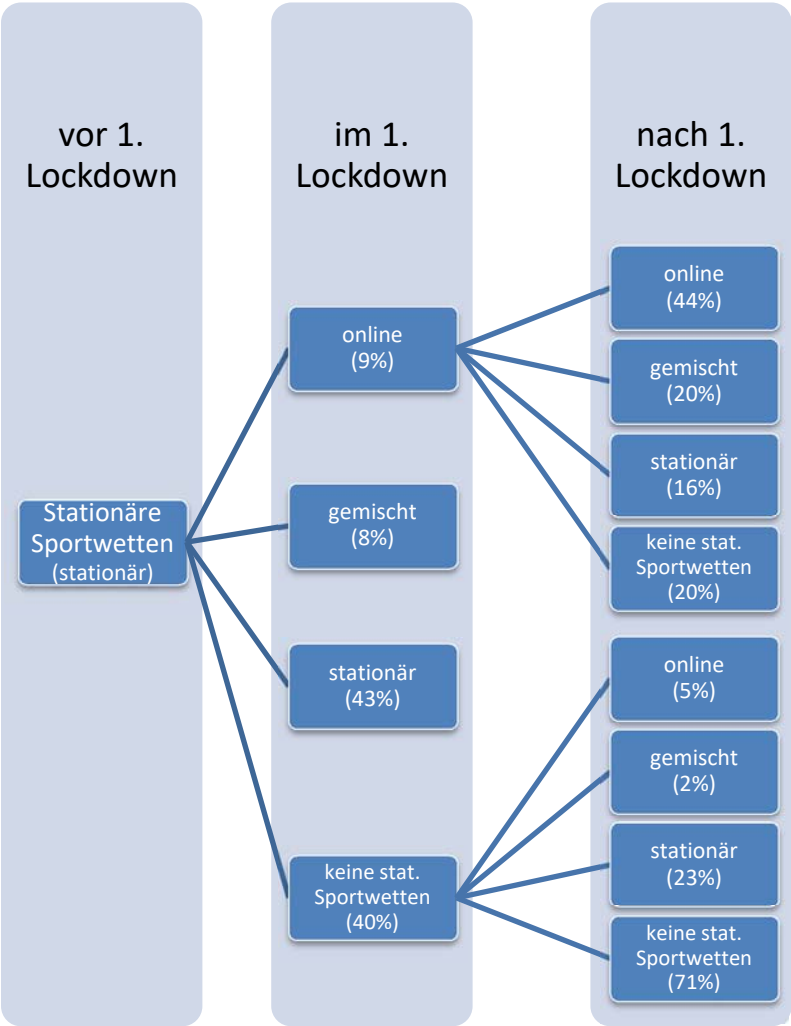


Abbildung A16: Sportwetten (online) vor, während und nach dem ersten coronabedingten Lockdown

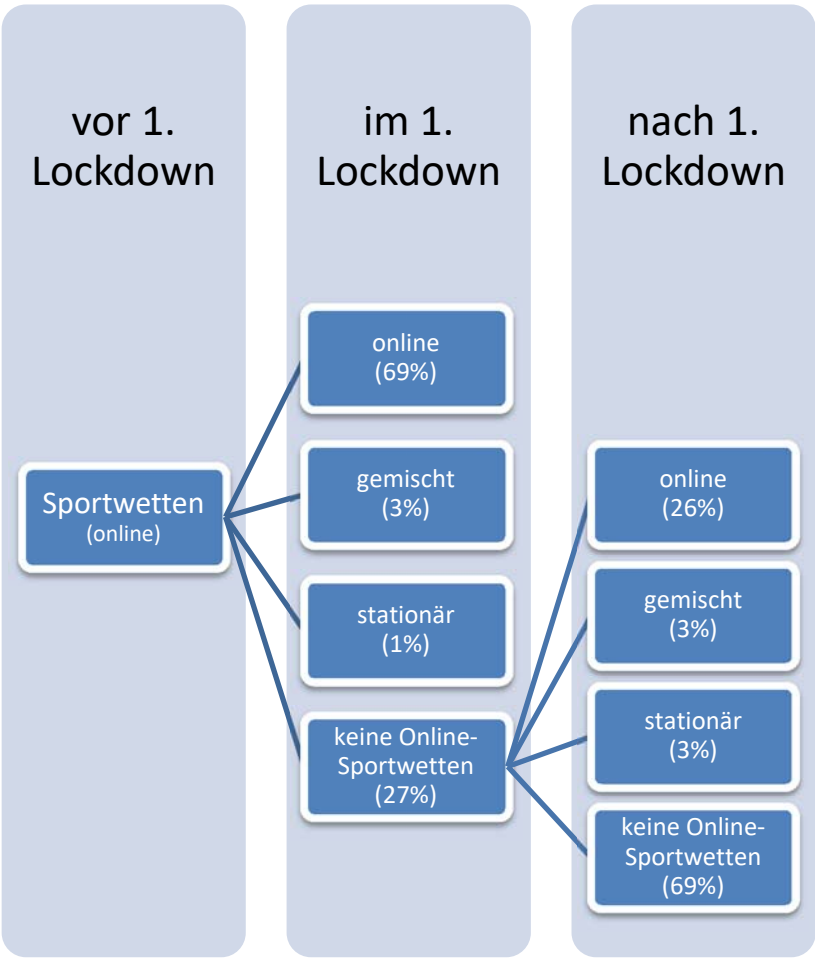


Abbildung A17: Sportwetten (online & stationär) vor, während und nach dem ersten coronabedingten Lockdown

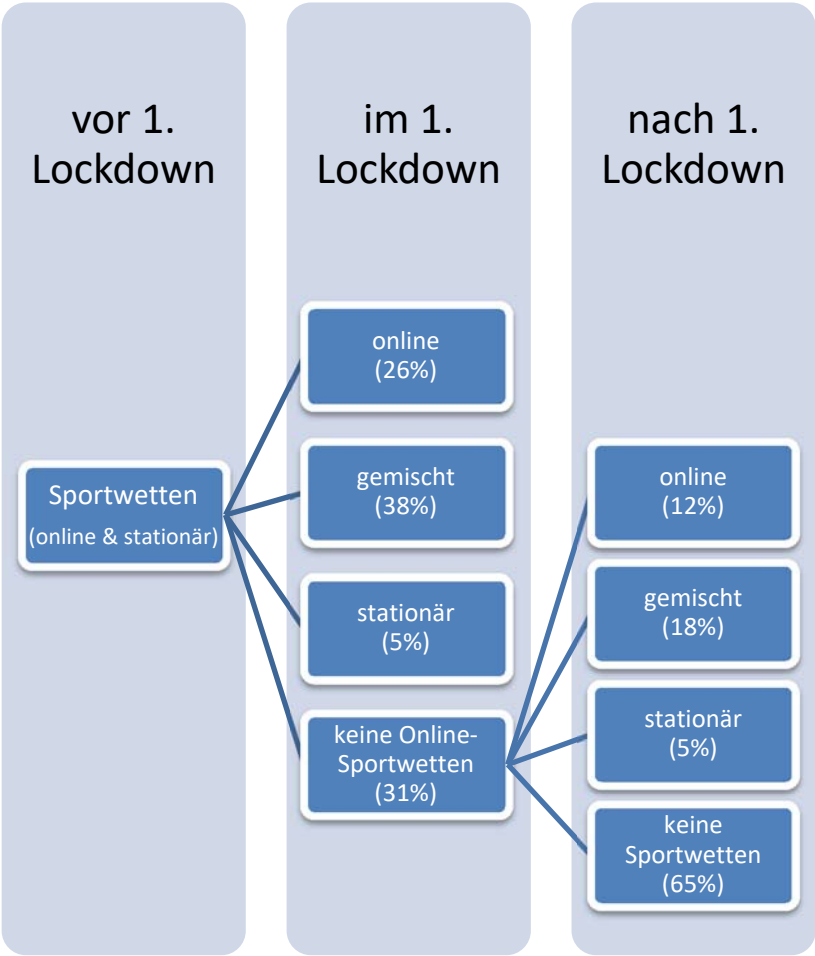


Abbildung A18: Gründe für Beginn des Spielens im 1. LD (Mehrfachantwort)

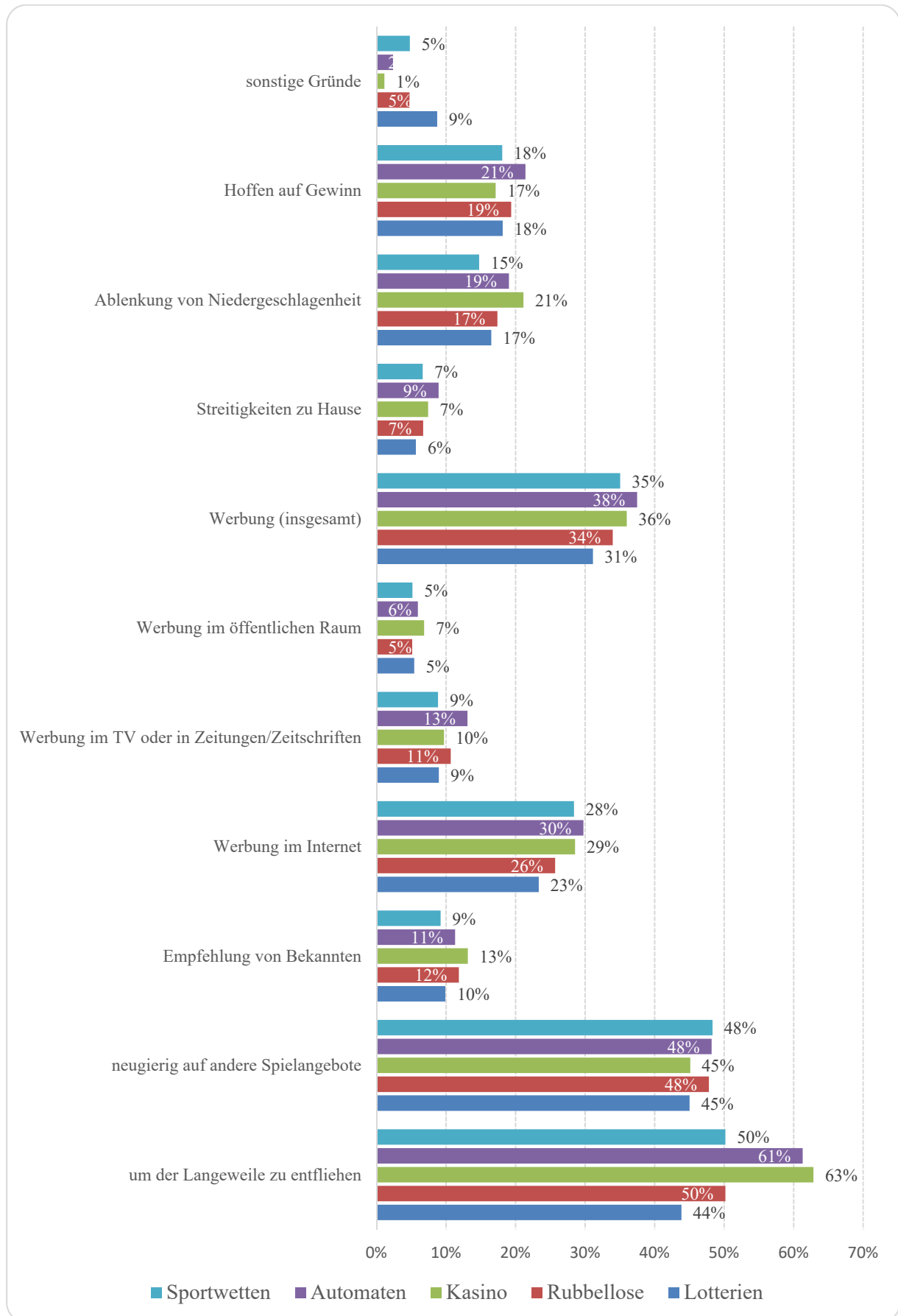


Abbildung A19: Lebensqualität: berufliche Situation, nach Lockdownphase und PGSI

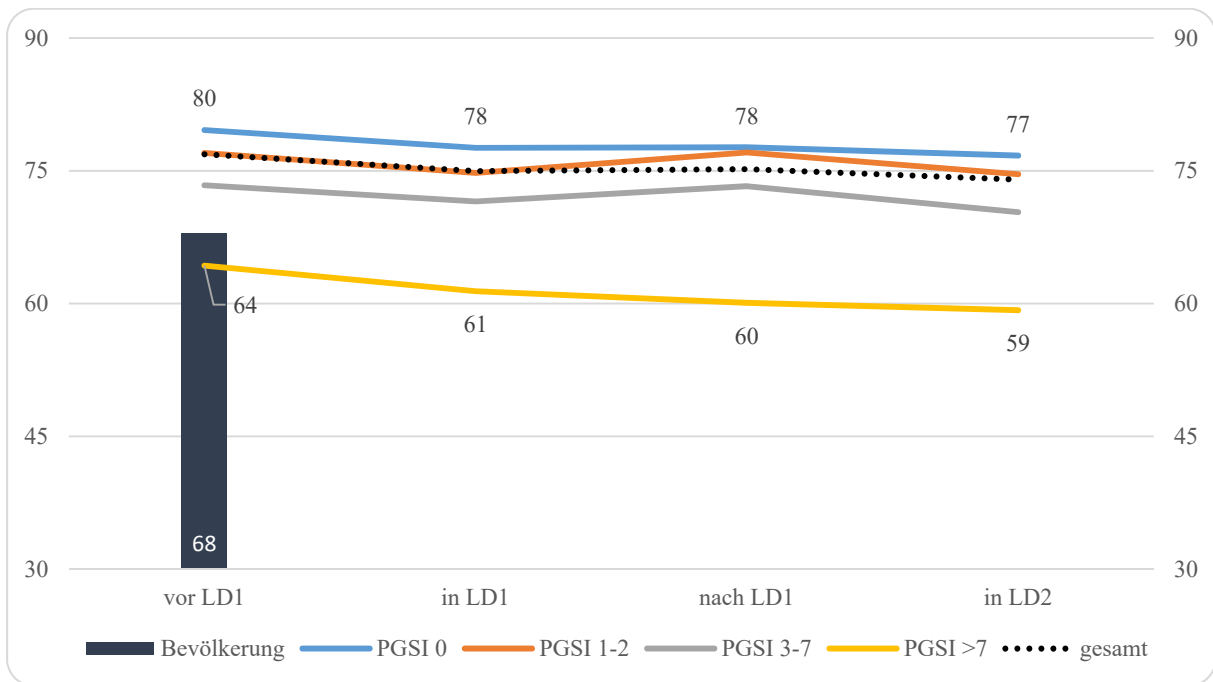


Abbildung A20: Lebensqualität: materielle Versorgung, nach Lockdownphase und PGSI

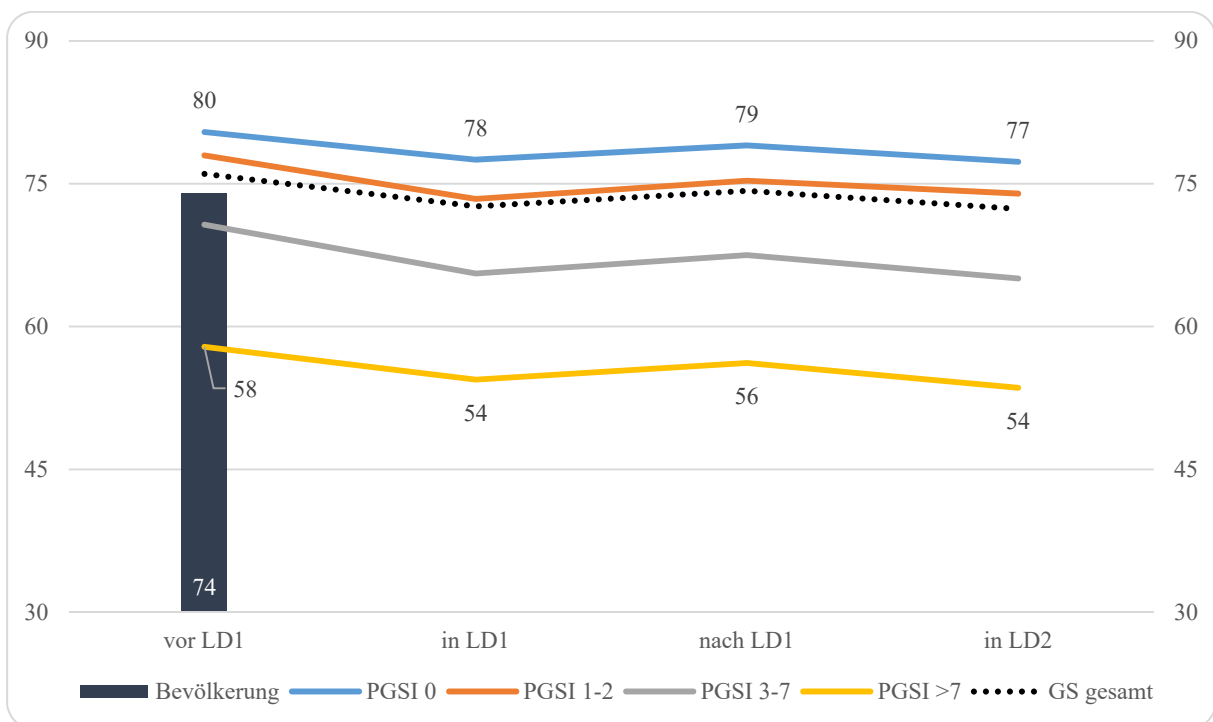


Abbildung A21: Lebensqualität: Freizeit, nach Lockdownphase und PGSI

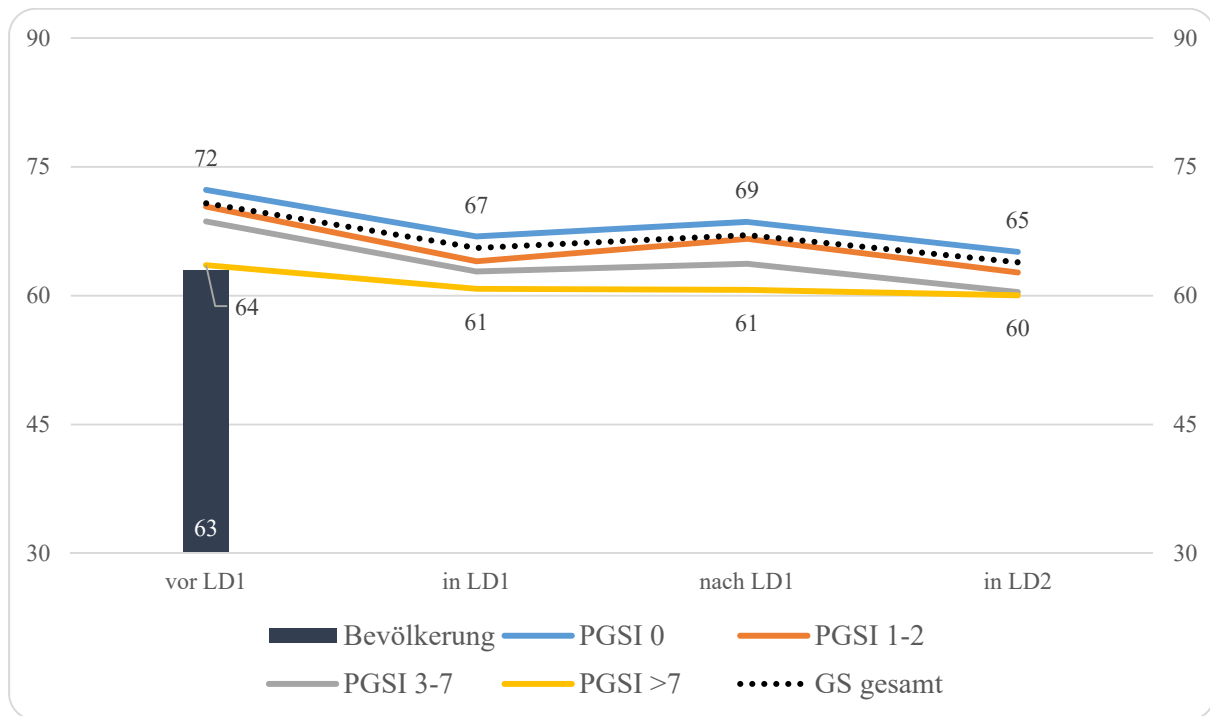


Abbildung A22: Lebensqualität: soziale Beziehungen, nach Lockdownphase und PGSI

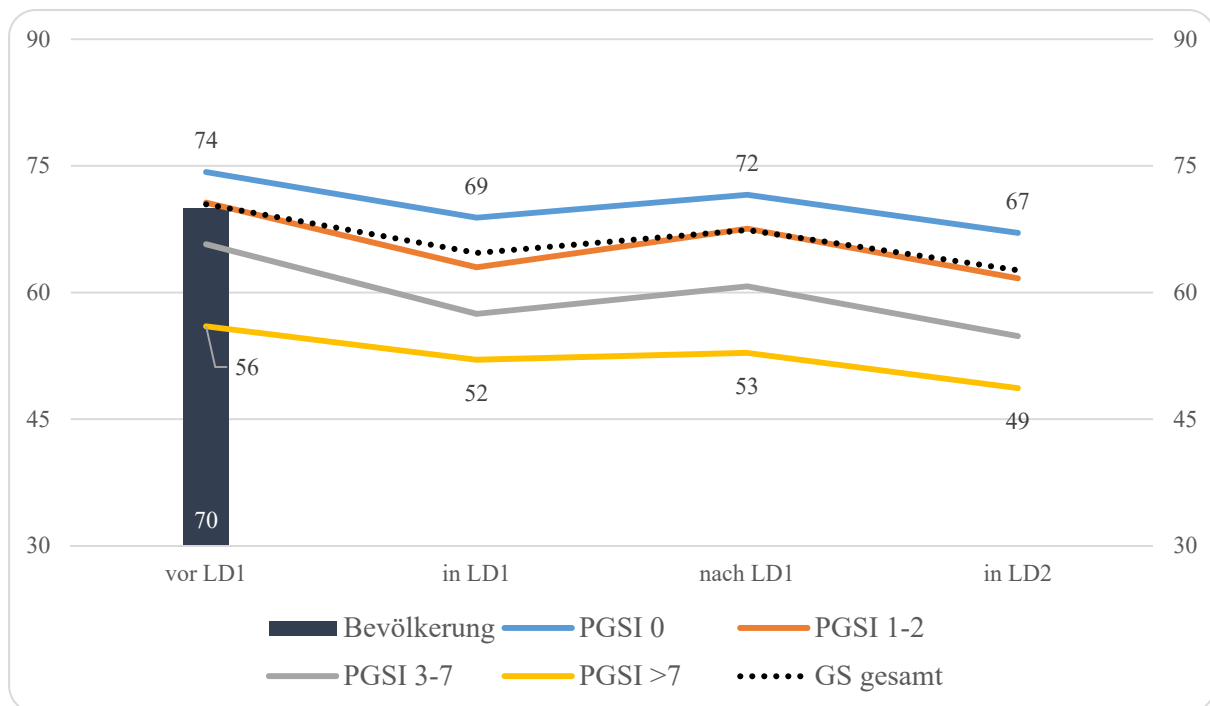


Abbildung A23: Lebensqualität: körperliche Gesundheit, nach Lockdownphase und PGSI

