

Fazit.

ForschungsSpiegel von Sucht Schweiz

ONLINE-GLÜCKS- UND GELDSPIELE IN DER SCHWEIZ: RESULTATE DER EGAMES-II-STUDIE

Die eGames-II-Studie untersucht die Veränderungen von Verhaltensweisen bei Glücks- und Geldspielenden seit der letzten Studie im Jahr 2018, neue Formen des Online-Spiels und die Auswirkungen der Covid-19-Pandemie. Die Resultate zeigen beunruhigende Trends, namentlich eine Zunahme des problematischen Spielverhaltens und das Aufkommen neuer Spielformen wie Finanzmarkt- und E-Sport-Wetten. Zudem zeigt die Studie die «Gamblification» von Videogames auf und warnt insbesondere vor den negativen Wirkungen der Lootboxen.

Quellen¹

Notari, L./Kuendig, H./Vorlet, J./Salveti, K./Al Kurdi, C. (2023a): Online-Glücks- und Geldspiele im Zeitalter von COVID-19 und legalem Angebot. Lausanne: Sucht Schweiz & GREA.

Notari, L./Vorlet, J./Kuendig, H. (2023b): Free-to-Play Videospiele – eine Mischung aus Videospiele und Glücks- und Geldspielen. Lausanne: Sucht Schweiz & GREA.

LUCA NOTARI, JEANNE VORLET (SUCHT SCHWEIZ) UND HERVÉ KUENDIG (GREA)

Der Kontext: Legalisierung des Online-Geldspiels und Covid-Pandemie

In den letzten Jahren wurde die Glücks- und Geldspiellandschaft komplett neu ausgerichtet. In der Schweiz läutete das neue Bundesgesetz über Geldspiele (BGS, auch Geldspielgesetz genannt) 2017² den entscheidenden Wandel ein. Neu konnten die nationalen Anbieter ab 2019 auch im digitalen Markt aktiv sein, während der Zugriff auf ausländische Portale beschränkt werden sollte. Die Spielbanken der Schweiz konzentrierten sich zuerst auf herkömmliche Spiele wie Spielautomaten und Roulette, dehnten ihr Angebot aber rasch aus.

Zugleich führten die jüngsten technologischen Entwicklungen zu neuen Formen des Geldspiels, wie etwa den Finanzmarkt- und E-Sport-Wetten, und fügten der Entwicklung so zusätzliche Dimensionen hinzu. Generell wurde die Grenze zwischen Videogame und Glücksspiel in den letzten Jahren aufgeweicht, was sich am Beispiel der *Lootboxen* zeigt, einer Art Schatzkiste mit zufälligem Inhalt, die in (kostenlosen) *Free-to-play*-Games gekauft werden können.

Beschleunigt wurde dieser schnelle Umbruch zudem durch die Covid-19-Pandemie, die wie ein Katalysator auf die Online-Spielindustrie (Glücks- und Videogames) gewirkt hat: Die Ausgangsbeschränkungen für diverse Freizeitangebote beschleunigten den digitalen Wandel, indem sie die Online-Aktivitäten zu einer immer attraktiveren Alternative machten.

In den beiden Schweizer eGames-Befragungen (eGames I im 2018 und eGames II im 2021) wurde die Wirkung dieses Kontextes auf die Spieler:innen untersucht. In der Folge werden die wichtigsten Ergebnisse der zweiten Studienwelle (2021) vorgestellt, auf der beide neuen Berichte basieren.

Datenerhebung und Methodik

Die eGames II-Studie besteht aus einer quantitativen und einer qualitativen Umfrage, die sich beide mit dem Thema Glücksspiele (Notari et al. 2023a) und Free-to-Play-Videospiele (Notari et al. 2023b) befassen.

Im quantitativen Studienteil befragte Sucht Schweiz ein Online-User-Panel anhand der gemeinsamen Methodik, die für die internationale eGames-Zusammenarbeit gilt. Die Datenerhebung erfolgte vom 1. Juni bis 15. Juli 2021 mit dem «LINK Internet Panel».³ Die Zielpopulation

der Befragung bestand aus Personen im Alter von 18 bis 79 Jahren, die in der Schweiz wohnhaft sind, auf Deutsch, Französisch oder Italienisch befragt werden konnten und das Internet mindestens einmal pro Woche zu privaten Zwecken nutzten. Basierend auf den vorab definierten Einschlusskriterien umfasste die endgültige Stichprobe die Daten von 1414 Personen, die in den letzten 12 Monaten für das Spielen von Online-Glücksspielen bezahlt hatten, bzw. 794 Personen, die im gleichen Zeitraum innerhalb von kostenlosen Videospielen mit Zusatzkäufen Geld ausgaben. Dabei gehörten 290 Befragte beiden Zielgruppen an.

Der qualitative Teil der Studie ermöglichte einen vertieften Einblick in das Erleben und die Spielpraxis von rund 20 aktuellen und ehemaligen Spieler:innen von Glücks- und Geldspielen (GGs), und zwar im «kumulierten» Kontext der Covid-19-Pandemie und der Öffnung des legalen Online-Markts nach dem Inkrafttreten des neuen Geldspielgesetzes (BGS). In einem Teil dieser Interviews diskutierten die Spieler über die Verbindung zwischen Glücks- und Videospielen und ihre Erfahrungen. Zwischen Januar und August 2022 wurden 20 Leitfadeninterviews von 40 bis 99 Minuten durchgeführt: jeweils 10 Gespräche in der Romandie und 10 Gespräche in der Deutschschweiz (zur Repräsentativität siehe Endnote 3).

Relativ stabile Profile und Präferenzen

Der erste Teil der Erhebungswelle 2021 konzentrierte sich auf Online-Glücksspielpraktiken (Notari et al. 2023a). Ein Vergleich der Stichproben 2018 und 2021 zeigt, dass sich das Spielverhalten und das Profil der Online-Spielenden mehrheitlich kaum verändern. Abbildung 1 zeigt die Zusammensetzung der Stichprobe, also die Charakteristiken der Personengruppe, welche den oben erwähnten Kriterien für die Stichprobe entsprochen haben (Online-Geldspiel in den letzten 12 Monaten und Geldeinsatz). Es zeigt sich, dass, wie im Jahr 2018, auch 2021 viel mehr Männer (71,0 %) darunter zu finden sind. Die Altersverteilung bleibt im Vergleich zu 2018 mehr oder weniger konstant, mit Ausnahme eines Anstiegs bei den 50- bis 59-Jährigen.

Die Art der in den 12 Monaten vor der Befragung praktizierten Spiele hat sich zwischen 2018 und 2021 kaum verändert. 2021 wurden Lotterien-, Ziehungs- oder Rubbelspiele am meisten gespielt (87,7 %), gefolgt von Sportwetten (15,1 %), Spielautomaten (7,2 %), Finanzmarktswetten (7,0 %), Casinospielen ohne Spielautomaten und Poker (5,4 %), Poker (5,2 %), E-Sport-Wetten

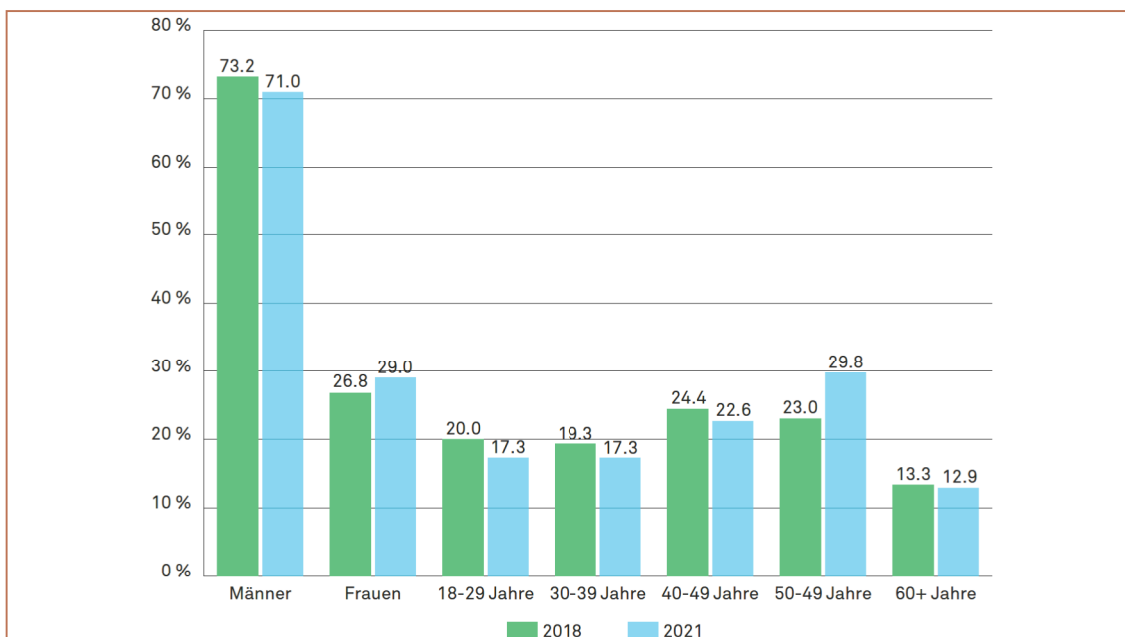


Abbildung 1: Soziodemografische Merkmale [Geschlecht, Alter] der Stichprobe der Spieler:innen von Online-GGS [%]: Vergleich 2018 [N = 1666] und 2021 [N = 1395] (Notari et al. 2023a).

(2,5 %) und Pferdewetten (1,4 %). Ein signifikanter Anstieg war bei den Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspielen zu verzeichnen (von 85,1 % auf 87,7 %), wie auch bei den Spielautomaten (von 5,0 % auf 7,2 %). Dagegen war die Entwicklung beim Poker rückläufig (von 8,6 % auf 5,2 %).

Intensivere und problematischere Praxis

Andere Veränderungen waren hingegen markanter. Insgesamt war das Spielverhalten im Jahr 2021 intensiver. So wurde im Durchschnitt signifikant häufiger online gespielt als im Jahr 2018 sowie mit grösseren Geldeinsätzen (Fr. 199.– pro Monat im Jahr 2021 gegenüber Fr. 116.– im Jahr 2018).

Die Veränderung bei der Prävalenz von problematischem Spielverhalten ist noch grösser: Der Anteil der Spielenden mit problematischem Risikoprofil⁴ hat sich von 2,3 % (2018) auf 5,2 % (2021) mehr als verdoppelt. Diese Tendenz ist in gewissen Altersgruppen besonders ausgeprägt: Bei den 18- bis 29-Jährigen ist die Prävalenz des mässigen oder problematischen Risikoprofils von 12,0 % (2018) auf 18,8 % (2021) angestiegen, bei den 30- bis 39-Jährigen von 5,1 auf 9,8 %.

Intensivierung und Diversifizierung aufgrund der Marktöffnung und der Covid-19-Pandemie

Der quantitative Teil der Studie zum Online-Geldspiel zeigt, dass die Eröffnung von Schweizer Online-Casinos 2019 und die erste Periode des Teil-Lockdowns bei einigen Befragten zu einem Wechsel von terrestrischen zu Online-Spielen

oder gar zu einem Ersteinstieg in das Glücks- und Geldspiel geführt haben. In dieser Zeit hat sich für einige Spieler:innen auch eine Intensivierung der Spielpraktiken ergeben (Anzahl Spielsitzungen, Zeit- und Geldaufwand).

Der qualitative Teil untersuchte das persönliche Erleben, das sich hinter diesen Zahlen verbirgt. Obschon grosse individuelle Unterschiede bei der Veränderung des GGS-Verhaltens vorhanden sind, gab eine Mehrheit der Befragten für die fragliche Periode eine Zunahme des Online-Spiels an. Diese ging einher mit einer Intensivierung des Spielverhaltens bezüglich eines bereits praktizierten Spieltyps (Poker, Roulette usw.), führte in gewissen Fällen aber mit dem Einstieg in neue GGS-Arten auch zu einer Diversifizierung des GGS-Verhaltens über die Online-Spiele hinaus.

Die Legalisierung des Angebots in der Schweiz und die Werbeflut nach der GGS-Marktöffnung wurden als ausschlaggebende Faktoren für den GGS-Einstieg (bzw. das Experimentieren mit GGS) beschrieben. Eine grosse Zahl Befragter nannte auch Aspekte der quasi unbegrenzten Verfügbarkeit des Online-GGS-Angebots. Diese entfalten kombiniert bzw. assoziiert mit den pandemiespezifischen Faktoren ein grosses Wirkungspotenzial auf die Online-GGS-Praxis. Der pandemiebedingte Kontext scheint diese Dynamik befeuert sowie bei einigen Befragten auch das Experimentieren mit und die Etablierung von neuen Spielpraktiken begünstigt zu haben.

Finanzmarkt- und E-Sport-Wetten sind bisher zu wenig beachtet worden

Die eGames-II-Studie hat sich auch mit Formen der Glücks- und Geldspiele befasst, die zurzeit vom BGS nicht erfasst werden: die Finanzmarkt- und die E-Sport-Wetten.

Die Finanzmarktswetten weisen Ähnlichkeiten zu herkömmlichen Spielformen wie Sport- und Pferdewetten auf. Diese Wetten können auf den Kurs von Währungen, Aktien, Kryptowährungen oder anderen Finanzanlagen abgeschlossen werden. Obschon sie sich in einem regulierten Finanzsektor abspielen, werden sie im Wesentlichen durch den Zufall gesteuert. Über spezialisierte Portale und Applikationen, die tiefere Transaktionskosten sowie Echtzeit-Geschäfte ermöglichen, sind sie so zugänglich wie nie zuvor. Die eGames-II-Studie hat gezeigt, dass die in dieser Spielart getätigten Ausgaben am höchsten sind und der Anteil der Spielenden mit problematischem Risikoprofil (27,1 %) direkt hinter Poker (32,4 %) und Spielautomaten (27,5 %) liegt.

E-Sport-Wetten gelten in der Schweiz nicht als legitime Form der Sportwette, obschon sie von den internationalen Betreibern zunehmend als solche erachtet werden. Während die nationalen Betreiber Swisslos und Loterie Romande diese Möglichkeit noch nicht anbieten, sind E-Sport-Wetten auf zahlreichen internationalen Portalen bereits möglich. Die Studie zeigt, dass die E-Sport-Wetten aktuell noch ein Nischendasein pflegen: Lediglich 2,5 % der Befragten gaben an, in den letzten 12 Monaten vor der Befragung E-Sport-Wetten getätigt zu haben.

Lootboxen: Gambifizierung der Videogames

Im zweiten Studienteil (Notari et al. 2023b) wurde das Verhalten von Spielenden, die sowohl GGS als auch (kostenlose) Free-to-Play-Videogames spielen, mit solchen verglichen, die nur Free-to-Play-Videogames spielen (und keine GGS). Die Studie 2018 hatte ergeben, dass die erste Gruppe mehr Geld für Free-to-Play-Games ausgibt als die zweite. Dieser Unterschied lässt sich 2021 nicht mehr nachweisen.

Bezüglich Mikrotransaktionen zeigt die Studie, dass Lootboxen mit erhöhtem Geldeinsatz assoziiert sind: Die durchschnittlichen Ausgaben von Free-to-Play-Spielenden, die Lootboxen gekauft haben, belief sich auf Fr. 338.– pro Jahr im Vergleich zu durchschnittlich Fr. 140.– bei Spielenden, die keine Lootboxen kauften. Zudem wurde bei der ersten Gruppe eine erhöhte Wahrscheinlichkeit finanzieller Probleme festgestellt.

Im Verhältnis gaben sie öfter an, «bisweilen» oder «oft» mehr Geld als sie es sich eigentlich leisten konnten, für Videogames ausgegeben zu haben (18,9 %) als Spielende, die keine Lootboxen kauften (5,1 %). Zwar ist der diesbezügliche Kausalzusammenhang noch nicht geklärt, doch scheint sich der Kauf von Lootboxen negativ auf Spieler:innen von Free-to-Play-Games auszuwirken.

Fazit

Insgesamt zeichnen die Studienresultate ein eher besorgniserregendes Bild. Offenbar lassen sich die wachsenden Probleme nicht einem einzigen Faktor zuordnen (z. B. einer vorübergehenden Gesundheitskrise). Angesichts der Differenzen zwischen 2018 und 2021 scheint es denn auch eher unwahrscheinlich, dass der Anteil der Spieler:innen mit problematischem Risikoprofil wieder auf den Wert vor dem Inkrafttreten des Geldspielgesetzes zurückgeht oder sich auch nur auf dem aktuellen Stand stabilisiert. Darum ist eine angemessene politische Reaktion erforderlich. Denn dass der Anteil der GGS-Spieler:innen mit problematischem Spielverhalten von 2,3 % auf 5,2 % zugenommen hat, ist eine negative Entwicklung, die nicht als vorübergehend und einmalig erachtet werden kann. Vielmehr ist zu befürchten, dass sie sich auch in Zukunft fortsetzen wird, um einen Stand zu erreichen, wie ihn unsere Nachbarländer schon heute kennen.⁵ In diesem Zusammenhang sind die Informationen dieser Studie wertvoll, um neue Massnahmen für einen konsequenten und wirksamen Schutz der Spieler:innen sowie der Gesamtbevölkerung vor den Risiken des Online-Glücks- und Geldspiels möglichst kurzfristig zu erarbeiten. Konkrete Beispiele für mögliche Massnahmen sind

- das Überdenken des IP-Blockings als einzige Möglichkeit, den Zugang zu ausländischen Seiten zu verhindern,
- die engere Zusammenarbeit zwischen allen Akteuren des legalen Marktes und die Möglichkeit einer gemeinsamen Datenbank zur Bewertung des Risikoprofils von Spieler:innen, die auf verschiedenen Plattformen spielen, sowie
- die Einsicht, auch andere als nur finanzielle Kriterien heranziehen zu müssen, um Spieler:innen mit Problemen im Zusammenhang mit dem Spielen zu identifizieren.

Endnoten

¹ Die dargestellten Zahlen basieren auf der sogenannten eGames-II-Studie. Die Passagen über Glücks- und Geldspiel basieren auf dem Bericht «Online-Glücks- und Geldspiele

im Zeitalter von COVID-19 und legalem Angebot». Die Textabschnitte bezüglich des Videospelens beziehen sich auf den Bericht «Free-to-Play Videospiele – eine Mischung aus Videospiele und Glücks- und Geldspielen».

² Vgl. Bundesgesetz über Geldspiele:

<https://tinyurl.com/ylw32tnj>, Zugriff 06.11.2023.

³ Mit der Datenerhebung wurde das LINK Institut beauftragt, welches das «LINK Internet Panel» mit über 115 000 Teilnehmenden aus der ganzen Schweiz betreibt. Alle Teilnehmenden des «LINK Internet Panels» werden aktiv und ausschliesslich durch repräsentative Telefonumfragen in der Schweizer Bevölkerung rekrutiert. Gemäss Link umfasst die Referenzbevölkerung der Umfrage in der Schweiz wohnhafte Personen im Alter von 18 bis 79 Jahren, die auf Deutsch, Französisch oder Italienisch befragt werden können und mindestens einmal pro Woche das Internet für private Zwecke nutzen.

⁴ Der Problem Gambling Severity Index (PGSI) besteht aus 9 Fragen, die mit 0 bis 3 bewertet werden. Die Summe der Ergebnisse der Fragen kann also zwischen 0 und 27 liegen. Auf der Grundlage dieser Punktzahl werden Risikoprofile definiert: Bei einem Score von 0 wird der/die Spieler/in als «unproblematisch» eingestuft, bei einem Score von 1 bis 2 als Spieler/in mit «geringem Risiko», bei einem Score von 3 bis 7 als Spieler/in mit «mässigem Risiko» und bei einem Score von 8 oder mehr als «problematische/r Spieler/in».

⁵ Costes, J.M./Kairouz, S./Fiedler, I./Bartczuk, R.P./Lelonek-Kuleta, B./Minutillo, A./Notari, L. (2023): Online Gambling Practices and Related Problems in Five European Countries: Findings from the Electronic Gam(b)ling Multinational Empirical Survey (E-GAMES) Project. *Journal of Gambling Studies* 2023 Jul 19. doi: 10.1007/s10899-023-10229-8

