

Fazit. ForschungsSpiegel von Sucht Schweiz : Online-Geldspiele und -Glücksspiele : Analyse der Spielgewohnheiten vor der Marktöffnung in der Schweiz

Autor(en): **Notari, Luca / Kuendig, Hervé / Al Kurdi, Christophe**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **SuchtMagazin**

Band (Jahr): **45 (2019)**

Heft 5

PDF erstellt am: **17.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-865680>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Fazit.

ForschungsSpiegel von Sucht Schweiz

Online-Geldspiele und -Glücksspiele: Analyse der Spielgewohnheiten vor der Marktöffnung in der Schweiz

Für die Schweiz existieren wenig Daten zur Geldspielpraxis und noch weniger, wenn die Spiele online gespielt werden. Die in Kürze erscheinende Studie erörtert die Situation vor der Öffnung des Schweizer Marktes für Online-Casinospiele. Die ersten Resultate geben einen Einblick in die Probleme, die mit diesen Spielen verbunden sind, die Profile der SpielerInnen und ihre Strategien, wie sie das Geldspiel einzugrenzen versuchen. Sie zeigt zudem die Herausforderungen, welche die digitale Welt für die Prävention und die Erreichbarkeit der problematisch online Spielenden bedeutet.

Quelle:

Aus dem Artikel «Analyse des pratiques avant l'ouverture du marché en Suisse» in Dépendances Nr.65, aufdatiert mit den definitiven Resultaten der Studie, die in Kürze veröffentlicht wird.

Luca Notari, Hervé Kuendig (Sucht Schweiz) & Christophe Al Kurdi (GREA)

fazit@suchtschweiz.ch

Hintergrund

In den letzten 30 Jahren hat der Aufschwung des Internets die Unterhaltungsmöglichkeiten grundlegend verändert. Auch Geldspiele sind von dieser Entwicklung betroffen. Einige Merkmale des Internets wie dessen Zugänglichkeit, Anonymität, Interaktivität, die Fähigkeit verschiedene Kontexte zu simulieren (Griffiths 2003) oder die Möglichkeit, Gemeinschaften zu bilden (O'Leary & Carroll 2013) haben Online-Geldspiele zu einem stark wachsenden Markt gemacht. So wurde Anfang der 2010er-Jahre geschätzt, dass Online-Geldspiele fast 15 % des gesamten Spielmarktes auf europäischer Ebene ausmachten (European Commission 2012). Seitdem haben sich das Angebot und die Spielpraktiken weiterentwickelt und es wird erwartet, dass dieser Trend weiter deutlich zunimmt. In der Schweiz wurden solche Spiele bis Ende 2018 hauptsächlich von ausländischen Anbietenden bereitgestellt, was jedoch rechtswidrig war. Bis zum Inkrafttreten des neuen Geldspielgesetzes am 01.01.2019 durften nur Swisslos und die Loterie Romande Online-Geldspiele in der Schweiz anbieten, sofern diese mit den Offline-Spielen identisch waren. Alle Online-Casinos waren daher illegal.

Seit Anfang 2019 bietet das neue Geldspielgesetz Schweizer Betreibenden die Möglichkeit, Online-Casinospiele anzubieten. Diese Gesetzesänderung reguliert einerseits das Angebot über ein Lizenzsystem, andererseits wird das illegale Angebot eingeschränkt, indem der Zugang zu ausländischen Websites gesperrt wird. Das legale Angebot von Online-Casinospielen wird den legalen Schweizer Geldspielmarkt bedeutend erweitern.

In Anbetracht der veränderten Angebotssituation und der Annahme, dass Online-Spielpraktiken durch das gewählte Regulierungsmodell weiter begünstigt werden, wollte das Westschweizer Präventionsprogramm «Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu» (PILDJ) den Stand des Online-Geldspielverhaltens in der Schweiz vor dem Inkrafttreten des neuen Geldspielgesetzes dokumentieren. Eine solche Erhebung solle es auch ermöglichen, die Entwicklung des Online-Geldspielverhaltens in der Schweiz in den kommenden Jahren zu verfolgen.

Eine Marktanalyse der Online-Geldspiele in der Schweiz

Das Projekt zielt darauf ab, die Nutzung von Online-Geldspielen in der Schweiz im Jahr 2018 zu analysieren, um die Spielpraktiken besser zu verstehen und unterschiedliche Risikoprofile zu identifizieren. Um diese Forschungsziele zu erreichen, wurde das Projekt auf zwei Modulen aufgebaut. Es wurde eine replizierbare Methodik gewählt, um die Marktentwicklung und das Spielverhalten auch in Zukunft untersuchen zu können.

Das erste Forschungsmodul wurde von Sucht Schweiz durchgeführt und besteht aus einer quantitativen Umfrage mittels elektronischem Fragebogen, die bei einer Stichprobe von Internetnutzenden durchgeführt wurde (nachfolgend e-Games-Befragung genannt). Das zweite, vom GREA (Groupement Romand des Etudes d'Addictions) entwickelte Modul zielt darauf ab, ein detaillierteres Verständnis der Spielpraktiken durch eine begrenzte Anzahl (10) halbstrukturierter Interviews zu erlangen. Das gesamte Projekt wird von der Leitung des PILDJ der Westschweizer Kantone koordiniert.

Die e-Games-Befragung: Methodik

Die quantitative Befragung von Internetnutzenden wurde von Sucht Schweiz durchgeführt. Hierbei wurde die Methodik einer internationalen Forschungszusammenarbeit zu e-Games angewandt. Sie basiert auf der Durchführung von gleichartigen Studien in Frankreich (2017), Deutschland (2018) und Italien (2018), die 2019 auch in Polen und Kanada stattfinden. Das Projekt beinhaltet einen Fragebogen zur Nutzung von Online-Geldspielen und kostenlosen Online-Geldspielen in den vergangenen 12 Monaten sowie ein Modul zur Nutzung von «free-to-play»-Spielen mit finanziellem Einsatz. Letztere sind Computer-Spiele (Games), welche gratis übers Internet gespielt werden können, aber gleichzeitig finanzielle Einsätze und Kaufmöglichkeiten beinhalten.

In der Schweiz wurde die Datenerhebung im Sommer 2018 in Zusammenarbeit mit dem LINK-Institut durchgeführt. Aus dem LINK Internet Panel von rund 130 000 Teilnehmenden wurden 18 680 Personen nach dem Zufallsprinzip ausgewählt, indem jedoch die Struktur des Panels bezüglich Geschlecht, Alter und Sprache respektiert wurde. Aus dieser Zufallsauswahl waren 8846 Personen einverstanden, an der Umfrage teilzunehmen (47,3 % Teilnahme-

quote). Aufgrund der Einschlusskriterien waren schliesslich 2182 Befragte teilnahmeberechtigt. Die wichtigsten Einschlusskriterien waren eine Teilnahme an einem Online-Geldspiel oder an einem «free-to-play»-Spiel mit Geldeinsatz in den letzten 12 Monaten. Die Endstichprobe der Umfrage, deren Ergebnisse hier vorgestellt werden, besteht aus 1402 Befragten, die nur Online-Geldspiele spielen, aus 264 Spielenden, die sowohl Online-Geldspiele wie auch «free-to-play»-Spiele spielen sowie aus 513 Spielenden, die sich nur mit «free-to-play»-Spielen beschäftigen. Die im Bericht vorgestellten Ergebnisse beziehen sich jedoch nur auf die Daten der 1666 Personen, die Online-Geldspiele spielen (mit oder ohne «free-to-play»).

Häufigkeit von Online-Spielen und verschiedene Spielarten

24,8 % der Stichprobe gaben an, mindestens einmal pro Woche ein Online-Geldspiel zu nutzen, bei 42,4 % waren es weniger als eine Online-Spielsitzung im Monat.

Online-Lotterie und Rubbellose sind die in den letzten 12 Monaten mit Abstand am häufigsten genutzte Spielkategorie (85,1 % der Stichprobe), gefolgt von Online-Sportwetten (16,3 %), Online-Poker (8,6 %), Online-Spielautomaten («slot machines»; 5,0 %), anderen Online-Casinospielen (5,3 %), Online-Wetten auf E-Sport (1,9 %) und Wetten auf Pferderennen (1,5 %). Die Prävalenz von Online-Wetten auf Finanzmärkten, die aufgrund ihrer Merkmale und Besonderheiten mit Online-Geldspielen verglichen werden können, übersteigt die Prävalenz einiger Online-Geldspiel-Arten und erreicht 5,5 %.

Die Online-Geldspiele, für die bereits 2018 ein legales Angebot bestand, d. h. Online-Spiele, die von Swisslos und der Loterie Romande angeboten wurden, waren am beliebtesten. Insgesamt 85,2 % der Spielenden haben nur potentiell legale Spiele gespielt, 9,8 % spielten potentiell legale Spiele und Spiele, für die es zum Befragungszeitpunkt kein entsprechendes legales Angebot gab und 4,9 % haben nur an illegalen Spielen teilgenommen. Wir sprechen hier von einem potentiell legalen Angebot, denn viele Befragte waren sich offenbar nicht ganz im Klaren über die Legalität des Angebotes.

Ausgaben für Online-Geldspiele

Die ersten Ergebnisse der Studie zeigen eine sehr grosse Variabilität bezüglich Ausgaben nach Spielart. Insgesamt berichteten Spielende, welche in den 12 Monaten eines der folgenden Spiele gespielt haben, in den letzten 30 Tagen durchschnittlich 121 CHF ausgegeben zu haben. Bei getrennter Betrachtung je nach Spielart gaben die Spielenden folgende durchschnittliche monatliche Ausgaben an: 46 CHF für Wetten auf E-Sport, 51 CHF für Lotterien und Rubbellose, 66 CHF für Pferdewetten, 80 CHF für Casinospiele (Poker und Spielautomaten ausgeschlossen), 66 CHF für Sportwetten, 157 CHF für Poker und 121 CHF für Spielautomaten und «slot machines». Es wird geschätzt, dass fast ein Viertel der erfassten Ausgaben auf Spiele entfiel, für die zum Zeitpunkt der Umfrage kein legales Angebot bestand.

Online- und Offline-Spiele

Online-Spielende scheinen sich von den Offline-Spielenden teilweise abzuheben. Das folgt daraus, dass 57,3 % der Online-Spielenden keine Offline-Geldspielaktivitäten in den letzten 12 Monaten angegeben haben. Dieses Ergebnis gibt Hinweise für die Prävention oder Früherkennung von Problemen im Zusammenhang mit dem Geldspiel; online Spielende können mit Prävention nicht bei Offline-Spielen erreicht werden. Aus diesem Grund ist es umso wichtiger, dass sich Anbietende von Online-Geldspielen verpflichten, online proaktive Screening-Systeme einzurichten.

Online-Spiele und Probleme

Nach dem «Indice Canadien du Jeu Excessif» (ICJE) (Kanadischer Index für problematisches Spielverhalten), der als Screeningtool in die e-Games-Umfrage aufgenommen wurde, wiesen 2,3 % der Spielenden der Stichprobe ein risikoreiches Spielverhalten auf (Score von 8+, sie haben also bereits Probleme), 6,7 % ein mittleres Risiko (Score zwischen 3 und 7) und 20,6 % ein geringes Risiko (Score von 1 oder 2). Die Mehrheit (70,3 %) der Spielenden zeigten kein riskantes Spielverhalten (Score von 0). Die Daten zeigen jedoch, dass sich die verschiedenen Spielarten bezüglich ihres Gefahrenpotenzials unterscheiden: Bei Lotterie- oder Rubbellosen wiesen 6,9 % der

Spielenden ein mittleres oder hohes Risiko auf, bei Sportwetten stieg dieser Anteil auf 22,5 %, beim Online-Casino (Poker, Spielautomaten und andere Casino-Spiele) auf 23,6 %.

Nach Angaben von Spielenden, die ein mittleres bis hohes Risiko aufwiesen (ICJE-Wert von 3+), wird das Online-Spiel in 43,3 % der Fälle als einzige Ursache für die von ihnen genannten Probleme bezeichnet; von 40,7 % der Spielenden mit mittlerem bis hohem Risiko werden Online- und Offline-Spiele gemeinsam als «mitverantwortlich» für Probleme beschrieben und nur 16,0 % der Spielenden beschreiben Offline-Spiele als Ursache für Probleme.

Wie wird online gespielt?

Die grosse Mehrheit (75,8 %) der Spielenden gibt an, einen Computer zum Spielen von Online-Geldspielen zu benutzen, einige (14,9 %) verwenden auch Tablets. Darüber hinaus berichteten mehr als ein Drittel der Online-Geldspielenden der Stichprobe, dass sie manchmal mit ihrem Handy spielen (37,6 %). Die zum Spielen verwendeten technischen Geräte scheinen auch mit den Geldspielproblemen zusammenzuhängen: 7,9 % der Spielenden, die einen Computer benutzten, zeigten Spielprobleme (ICJE Wert von 3+), 10,5 % waren es bei den auch Tablet-Spielenden und 13,4 % bei denjenigen, die auch ein Handy zum Spielen benutzen.

Wie sieht das Profil des Online-Spielers aus?

Gemäss den vorliegenden Daten sieht das «typisierte» Profil des Online-Geldspielers unter unseren Befragten wie folgt aus: männlich (73,2 %), etwa 45 Jahre alt, verheiratet (48,4 %), mit mindestens einem Maturitätsabschluss oder einer höheren Berufsausbildung (56,6 %), erwerbstätig (Vollzeit oder Teilzeit – 76,1 %), mit einem monatlichen Haushaltsnettoeinkommen von CHF 6 000 oder mehr (58,3 %).

Selbstkontrolle der Spielenden

Die vorläufige Analyse der qualitativen Interviews mit 10 Spielenden (Modul 2) ergab, dass die meisten Befragten die Höhe der einzusetzenden Beträge, die Spielhäufigkeit und sogar die Spielart begrenzen.

Sie tun dies auf unterschiedliche Weise: indem sie ihr Spielkonto nur einmal im Monat mit einem vorbestimmten Geldbetrag finanzieren, indem sie die Spielzeiten auf bestimmte Daten

im Monat und/oder bestimmte Tage in der Woche beschränken, indem sie darauf verzichten, ein als zu gefährlich eingeschätztes Spiel zu spielen, oder indem sie die App eines zu zeitaufwendigen und/oder zu teuren Spiels deinstallieren.

Die Gründe für diese selbstlimitierenden Praktiken sind vielfältig. Sie reichen von biografischen Einschnitten (ein Kind zu bekommen oder einen neuen zeitaufwendigen Job zu beginnen) über Wissen zu den Gewinnwahrscheinlichkeiten bis hin zum Gefühl, dass es in diesem Spiel nichts zu gewinnen gibt.

Diese Bereitschaft, die eigene Spielpraktik zu begrenzen, gilt sowohl für Offline- und Online-Geldspiele (Ausgaben wie auch Häufigkeit) wie auch für Online-Videospiele (Käufe während des Spiels und/oder Spieldauer).

Zwischen pathologischem Spiel und Freizeitspiel

Bislang hat sich die Forschung überwiegend auf eine kleine Minderheit von klinisch auffälligen SpielerInnen konzentriert. Spielende von Geldspielen und/oder Videospielen werden daher häufig kategorisiert in Spielende, die keine Spielprobleme aufweisen (Freizeitspielende) und solche, die die Kontrolle über das Spielen verloren haben (pathologisch Spielende).

Aus unseren Interviews scheint es, dass die Realität viel nuancierter ist als diese Typisierung:

- Erstens begrenzen die Befragten auf unterschiedliche Weise ihr Spielverhalten. Es kann also sein, dass Geldspiele für sie zwar eine lohnenswerte, doch risikobehaftete Tätigkeit ist, die es zu kontrollieren gilt.
- Zweitens erzählten alle Befragten von Abschnitten in ihrem Leben, in denen sie mehr spielten und umgekehrt von Phasen, in denen sie weniger spielten. Unabhängig von der Lebensphase und dem tatsächlichen Spielverhalten (in Stunden oder in Geld) empfanden die Gesprächspartner ihre Spielaktivität als verträglich mit ihrer jeweiligen Lebenssituation.

Fazit

Es ist sinnvoll, die in der quantitativen Studie (Modul 1) erfassten Kategorien von Spielenden mit einem hohen (2,3 %), mittleren (6,7 %) oder niedrigen Risikoverhalten (20,6 %), auch noch

durch die Brille des qualitativen Moduls (Modul 2) zu verstehen. Die in diesen vertiefenden Interviews erfassten Personen zeigen beispielsweise, dass eine Grauzone zwischen problematischen und unproblematischen Spielenden existiert. Sie spielen oft, aber können ihr Spielverhalten einer sich verändernden Lebenssituation noch anpassen.

Angesichts der homogenen Methodik, die über alle teilnehmenden Länder angewandt wird, sollte es die e-Games-Umfrage (Modul 1) ermöglichen, nicht nur die inhärente Gefährlichkeit bestimmter Geldspielarten aufzuzeigen, sondern auch und vor allem den Einfluss der Online-Geldspielpolitik jedes Landes auf die dortige Verbreitung des problematischen Geldspiels darzustellen.

Diese Informationen sowohl zu den Spielendenprofilen wie auch zu den Spiel- und Marktmerkmalen sind für die Präventionsarbeit wichtige Grundlagen. Ausgehend von diesem

Wissen können sowohl spezifische strukturelle Massnahmen zu Spielendenschutz und Früherkennung im Online-Geldspiel gefordert als auch zielgruppenspezifische Präventionsbotschaften entwickelt werden.

Die endgültigen Ergebnisse der Studie werden Ende 2019 veröffentlicht und auf den Webseiten der Forschungspartner zugänglich sein.

Literatur

- European Commission (2012): Commission staff working document – online gambling in the Internal Market. Accompanying the document: Communication from the commission to the european parliament, the council, the economic and social committee and the committee of the regions – towards a comprehensive framework for online gambling. Strasbourg: European Commission.
- Griffiths, M. (2003): Internet gambling: Issues, concerns, and recommendations. *Cyberpsychology & Behavior* 6(6): 557-568.
- O'Leary, K./Carroll, C. (2013): The online poker sub-culture: Dialogues, interactions and networks. *Journal of Gambling Studies* 29(4): 613-630.



Fachhochschule Nordwestschweiz
Hochschule für Soziale Arbeit

Praxis der Suchtberatung

Certificate of Advanced Studies CAS (Aufbaukurs)

Teil des Masters of Advanced Studies

MAS Spezialisierung in Suchtfragen

Neben Rechtsfragen, transkulturellen und emotionalen Kompetenzen wird eine professionelle Gesprächsführungsmethode (Motivational Interviewing) in der Suchtarbeit vermittelt.

Nähere Informationen zu den Modulen, welche auch einzeln belegbar sind, finden Sie auf www.mas-sucht.ch.

Dieses Certificate of Advanced Studies CAS-Programm wird im Rahmen der Weiterbildung im Suchtbereich durch das Bundesamt für Gesundheit (BAG) unterstützt.

Beginn, Dauer, ECTS-Punkte

16. März bis 24. November 2020, 22 Kurstage, 15 ECTS-Punkte

Leitung

Prof. Urs Gerber, lic. phil. I, Dozent und Fachpsychologe für Psychotherapie FSP, urs.gerber@fhnw.ch

Information und Anmeldung

Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW
Hochschule für Soziale Arbeit
Riggenbachstrasse 16, 4600 Olten
T +41 62 957 20 39, christina.corso@fhnw.ch



www.mas-sucht.ch