

Sperrfrist: 28. Oktober 2019, 9 Uhr

Factsheet: Studie E-Games Schweiz

1. Hauptergebnisse

Die folgenden Zahlen stammen aus der E-Games-Studie des Westschweizer Präventionsprogramm «*Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu*» (PILDJ), welche demnächst veröffentlicht wird. Sie basieren auf einer Stichprobe von 1666 Personen, welche angegeben haben, in den letzten 12 Monaten vor dem Befragungszeitpunkt an einem Online-Geldspiel teilgenommen zu haben. Die Befragung wurde im Sommer 2018 durchgeführt.

- Häufigkeit von Online-Spielen. 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.
- Häufigkeit der Spielarten (Mehrfachantworten möglich)
 - 85,1% Online-Lotterie und Rubbellose
 - 16,3% Online-Sportwetten
 - 8.6% Online-Poker
 - 5.5% Online-Wetten auf Finanzmärkten
 - 5.0% Online-Spielautomaten
 - 5.3% andere Online-Casinospiele
 - 1,9% Online-Wetten auf E-Sport
 - 1,5% Pferdewetten
- Problematisches Spielverhalten
 - 9% Online-Spielende mit einem mittleren oder hohen Risikoverhalten (= risikohaft Spielende)
 - 20.6% Online-Spielende mit einem geringen Risikoverhalten
 - 70.3% Online-Spielende mit keinem riskanten Spielverhalten
- Anteil risikohaft Spielende nach Spielarten
 - 6.9% der Online-Spielenden bei Lotterien oder Rubbellose
 - 22.5% der Online-Spielenden bei Sportwetten
 - 26.8% der Online-Spielenden bei Casinospielen (Poker, Spielautomaten etc.)
- Ausgaben für Online-Geldspiele. In den letzten 30 Tagen vor dem Befragungszeitpunkt wurden von den Spielenden durchschnittlich 121 CHF für Online-Geldspiele ausgegeben. 45,8% aller Ausgaben werden durch risikohaft Spielende getätigt (9% der Stichprobe). Werden die Ausgaben der gleichen Spielergruppe für das Spielen insgesamt zusammengefasst, d.h. Online- und Offline-Spiele, steigt der Ausgabenanteil auf 50,3%.
- Online- und Offline-Spiele. 57.3% der Online-Spielenden haben in den letzten 12 Monaten keine offline Geldspiel-Aktivitäten angegeben.
- Konsequenzen des Spielverhaltens. Nach Angaben von Spielenden, die ein mittleres bis hohes Risiko aufwiesen, wird das Online-Spiel in 43,3% der Fälle als einzige Ursache für die aufgewiesenen Probleme bezeichnet. Von 40,7% der Spielenden mit mittlerem bis hohem Risiko werden Online- und Offline-Spiele gemeinsam als „mitverantwortlich“ für Probleme beschrieben. Nur 16.0% der Spielenden beschreiben Offline-Spiele als Ursache für Probleme.
- Gerätenutzung und Spielverhalten. Wie die Mehrfachantworten zeigen, wird teilweise auf mehreren Geräten gespielt (75.8% Desktop/Computer, 37.6% Handy, 14.9% Tablets). 7.9% der Spielenden, die einen Computer benutzten, zeigten ein problematisches Spielverhalten, 10.5%

waren es bei den Tablet-Spielenden und 13.4% bei den Spielenden, die ein Handy zum Spielen benutzen.

2. Zur Methodik

Die dargestellten Zahlen stammen aus der demnächst veröffentlichten Studie E-Games des Westschweizer Präventionsprogramm PILDJ. 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 Online-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% Teilnahmequote). 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»).