

Lausanne, den 15 Februar 2023

Online- Glücks- und Geldspiele im Zeitalter von COVID-19 und legalem Angebot

Projekt eGames Schweiz: **Ein quantitativer und qualitativer Blick auf die Spielpraktiken und ihre Entwicklungen während der COVID-19-Pandemie und nach dem Inkrafttreten des neuen BGS**

Luca Notari, Hervé Kuendig, Jeanne Vorlet, Kevin Salvetti & Christophe Al Kurdi

Übersetzung der Originalversion in französischer Sprache.

Dieses Forschungsprojekt wurde finanziert durch das Interkantonale Programm Glücksspielsuchtprävention Nordwest- und Innerschweiz, das Programme Intercantonal de Lutte contre la Dépendance au Jeu, das Interkantonale Programm Glücksspielsuchtprävention Ostschweiz, und der Fondo gioco patologico Canton Ticino.

Danksagung:

Wir möchten uns bei allen Teilnehmenden der quantitativen und qualitativen Studien bedanken, ohne deren Mitarbeit dieses Projekt nicht hätte durchgeführt werden können. Unser Dank gilt auch den Mitglieder/innen der eGames-Begleitgruppe (Camille Robert, Dörte Petit, Britta Thelitz, Doris Grauwiler, Léonard Dinkel und Martin Müller) für ihre Unterstützung und ihren Beitrag zur erfolgreichen Entwicklung dieses Forschungsprojekts.

Für den quantitativen Teil danken wir herzlich:

- Den Mitglieder/innen des E-GAMES International Research Network, insbesondere Jean-Michel Costes (Observatoire des jeux, Paris, Frankreich), Sylvia Kairouz (Research Chair on Gambling, Concordia University, Montréal, Kanada) und Ingo Fiedler (Universität Hamburg, Hamburg, Deutschland), die das internationale Projekt eGames initiiert haben.
- Massimo Sardi vom LINK Institut für seine Hilfe und Unterstützung während der Datenerhebungsphase.
- An alle Mitarbeiter/innen von Sucht Schweiz, die in irgendeiner Weise zum Projekt und zur Erstellung dieses Berichts beigetragen haben (insbesondere an Rahel Bischof und Ivo Krizic).

Für den qualitativen Teil danken wir herzlich:

- Dem *Centre du jeu excessif* (CJE) des CHUV, in Lausanne, dem *Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssuchte* von RADIX, in Zurich, sowie allen Organisationen, die die Stellenanzeigen weitergeleitet haben, für ihre Unterstützung bei der Suche nach Interview-Teilnehmer/innen.
- Den internationalen Projektpartner/innen, insbesondere den Professoren Sylvia Kairouz (Research Chair on the Study of Gambling, Concordia University, Montréal, Kanada) und Annie-Claude Savard (Laval University, Québec, Kanada) für den Austausch von Fachwissen und Dokumenten in der methodologischen Entwicklungsphase des qualitativen Projektteils.
- Samira Ruedin und Fabrice Rosselet für ihre wertvolle Arbeit bei der Durchführung und Transkription der Interviews und ihre Hilfe bei der Erstellung des Berichts.
- An alle Mitarbeiter/innen vom GREA, die in irgendeiner Weise zum Projekt und zur Erstellung dieses Berichts beigetragen haben (insbesondere an Besa Sulejmani und Luc Lichsteiner).

Impressum

Auskunft :	Luca Notari, Tel. ++41 (0)21 321 29 55 Inotari@addictionsuisse.ch
Bearbeitung :	Luca Notari, Hervé Kuendig, Jeanne Vorlet, Kevin Salvetti & Christophe Al Kurdi
Vertrieb :	Sucht Schweiz, 1003 Lausanne
Bestellnummer:	Forschungsprojekt N° 148b
Grafik/Layout:	Sucht Schweiz
Copyright:	Sucht Schweiz & GREA
ISBN:	978-2-88183-295-6
Zitierhinweis :	Notari L., Kuendig H., Vorlet J., Salvetti K., Al Kurdi, C. (2023). Online-Glücks- und Geldspiele im Zeitalter von COVID-19 und legalem Angebot. Lausanne: Sucht Schweiz & GREA.

Inhaltsverzeichnis

1	Zusammenfassung	6
2	Einleitung	9
2.1	Problematik und Hintergrund des neuen Geldspielgesetzes	9
2.2	Problematik und Kontext im Zusammenhang mit der COVID-19-Pandemie	9
2.3	Die beiden Schweizer eGames-Studien.....	10
2.4	Berichtsstruktur	10
3	Abschnitt A: Quantitative Studie	11
3.1	Methodik	12
3.2	Ergebnisse zu den Spieler/innen von Online-Glücks- und Geldspielen	15
3.2.1	<i>Profil der Spieler/innen von Online-Glücks- und Geldspielen</i>	<i>15</i>
3.2.2	<i>Praktizierte Spielkategorien</i>	<i>17</i>
3.2.3	<i>Teilnahmehäufigkeit an Online-Glücks- und Geldspielen</i>	<i>23</i>
3.2.4	<i>Spielpraxis auf schweizerischen oder ausländischen Plattformen</i>	<i>27</i>
3.2.5	<i>Präferenzen für Online- versus landbasierte Spiele</i>	<i>30</i>
3.2.6	<i>Ausgaben in den Online-Glücks- und Geldspielen</i>	<i>32</i>
3.2.7	<i>Probleme im Zusammenhang mit Online-Glücks- und Geldspielen</i>	<i>38</i>
3.2.8	<i>Wahrnehmung der Auswirkungen von Glücks- und Geldspielen auf die Lebensqualität</i>	<i>48</i>
3.2.9	<i>Kenntnis von Hilfs- und Unterstützungsangeboten</i>	<i>49</i>
3.2.10	<i>Entwicklung des Kontextes bei Online-Glücks- und Geldspielen zwischen 2018 und 2021</i>	<i>51</i>
3.3	Diskussion und Grenzen	54
4	Abschnitt B: Qualitative Erhebung	59
4.1	Ziele der qualitativen Erhebung	60
4.2	Methode	60
4.3	Entwicklung der Glücks- und Geldspielpraxis in der Corona-Pandemie	74
4.3.1	<i>Wirkung des BGS auf das Online-GGS-Verhalten</i>	<i>74</i>

4.3.2	<i>Weitere Fragestellungen zur Entwicklung des Online-Angebots: BGS-Wirkung zum Zweiten</i>	75
4.3.3	<i>Corona-Pandemie, ein Treiber für das Onlinespiel?</i>	75
4.3.4	<i>Spielen als Bedürfnisbefriedigung</i>	76
4.3.5	<i>Verlockung des Geldes als Spieltreiber und umgekehrt</i>	77
4.3.6	<i>Intensivierung des Online-GGS in der Pandemie: vielfältige Verläufe</i>	77
4.3.7	<i>Diversifizierung oder Intensivierung des Spiels: nie ohne Risiken</i>	78
4.3.8	<i>Landbasierte Spiele in der Pandemie</i>	79
4.3.9	<i>Instrumente für verantwortliches Spielen, Präventionsbotschaften und (Eigen-) Sperren seit BGS</i>	79
4.3.10	<i>Zwischenfazit: Wirkung der Pandemie und des BGS</i>	80
4.4	Punktuelle Kontextfaktoren für das GGS-Fortschreiten in der Pandemie	82
4.4.1	<i>Lockdown: kaum direkte Wirkung</i>	82
4.4.2	<i>Beruf und Bildung: Flexibilität und Orientierungsverlust</i>	83
4.4.3	<i>Spielen gegen Langeweile und für soziale Kontakte</i>	84
4.4.4	<i>Nebenwirkungen der Pandemie: Ängste und Phobien</i>	86
4.5	Weitere Kontextfaktoren: Angebot, Marketing, soziales Umfeld	88
4.5.1	<i>Online-Angebot: omnipräsent und diskret</i>	88
4.5.2	<i>Übermässiges Marketing und Angebotsausbau</i>	90
4.5.3	<i>Weitere Faktoren: gesellschaftlicher Trend und Soziale Medien</i>	92
4.6	Würdigung und Grenzen	95
4.6.1	<i>Vom Nutzen des Online-GGS in der Pandemie</i>	95
4.6.2	<i>... zu Abwärtsspirale und Kontrollverlust</i>	95
4.6.3	<i>Anpassung des Angebots oder Schaffung einer neuen Nachfrage?</i>	96
4.6.4	<i>Spielerschutz: Es besteht Handlungsbedarf</i>	97
4.6.5	<i>Nutzen und Grenzen des qualitativen Ansatzes</i>	97
5	SCHLUSSFOLGERUNG	98
6	Quellen	101
7	ANHANG	103
7.1	Anhang 1: Tabellen mit den Ergebnissen des quantitativen Teils	103

Zusammenfassung

7.2 Anhang 2: Übersicht über die von den Teilnehmenden des qualitativen Teils gespielten Glücks- und Geldspielen..... 120

7.3 Anhang 3 : Facteurs psychologiques : Le Locus de contrôle au temps du COVID-19 121

7.4 Anhang 4: Zusammenfassung der Ergebnisse des quantitativen Teils, für jede einzelne Spielkategorie 124

1 Zusammenfassung

Ziele der Studie

Im Jahr 2018 wurde eine erste Multi-Modul-Studie durchgeführt, um die Online-Glücks- und Geldspiele (GGs), ihre Auswirkungen auf die Spielerpopulation und die zunehmende Verbindung zwischen Glücksspielen und Videospiele zu untersuchen (Al Kurdi, Notari & Kuendig, 2020). Im Jahr 2021 wurde eine zweite Studie durchgeführt, um die Entwicklung des Online-Spielverhaltens zu untersuchen. Ursprünglich sollte diese zweite Studie die Auswirkungen des Inkrafttretens des Geldspielgesetz (BGS) untersuchen, sie wurde jedoch an den besonderen Kontext der Pandemie angepasst, um die Auswirkungen des neuen Online-Spielmarktes und der Covid-19-Pandemie auf das Verhalten der Spieler/innen zu beobachten.

Daten und Methode

Der **quantitative Teil** der Studie ist Teil einer internationalen Zusammenarbeit, die zur Untersuchung des Verhaltens von Online-Glücksspieler/innen initiiert wurde (Projekt «e-GAMES Electronic Gam(bl)ing: Multinational Empirical Surveys»). Das Projekt beinhaltet die Verwendung eines standardisierten Fragebogens und einer gemeinsamen Methodik, die es ermöglichte, die Ergebnisse zu vergleichen und Verhaltensweisen zu untersuchen, die auf nationaler Ebene marginal sind und daher ohne die Zusammenführung der Daten aus den verschiedenen Ländern statistisch schwer zu analysieren wären. Die Datenerhebung erfolgte vom 1. Juni bis 15. Juli 2021 mit dem «LINK Internet Panel». Gemäss LINK, bestand die Zielpopulation der Befragung aus in der Schweiz wohnhaften Personen im Alter von 18 bis 79 Jahren, die auf Deutsch, Französisch oder Italienisch befragt werden konnten und das Internet mindestens einmal pro Woche zu privaten Zwecken nutzten. Insgesamt wurden 19'960 Personen nach dem Zufallsprinzip ausgewählt und anschliessend kontaktiert, wobei die Panelstruktur bezüglich Geschlecht, Alter und Sprache eingehalten wurde. Von diesen Personen erklärten sich 8'323 bereit, an der Umfrage teilzunehmen (Teilnahmequote 41.7%). Basierend auf den vorab definierten Einschlusskriterien umfasst die endgültige Stichprobe der Befragung die Daten von 1'414 Personen, die in den letzten 12 Monaten für das Spielen von Online-Glücksspielen bezahlt haben (Zielgruppe 1), und von 794 Personen, die im gleichen Zeitraum für das Spielen von kostenlosen Videospiele bezahlt haben (Zielgruppe 2). Insgesamt gehören 290 Befragte beiden Zielgruppen an. Folgende Kategorien von Online-Glücks- und Geldspielen wurden in die Studie einbezogen: Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele, Poker, Spielautomaten, andere Casinospiele (z.B. Roulette, Blackjack etc.), Sportwetten, Pferdewetten, E-Sportwetten, Finanzmarktswetten.

Der **qualitative Teil** sollte die oben beschriebene quantitative Untersuchung ergänzen, indem er einen tieferen Einblick in die Erfahrungen und Spielpraktiken von rund zwanzig Spieler/innen oder ehemaligen Spieler/innen von GGs im «kumulativen» Kontext der COVID-19-Pandemie und der Öffnung des legalen Online-Angebots von GGs nach Inkrafttreten des neuen BGS ermöglichte. Zwischen Januar und August 2022 wurden zwanzig semistrukturierte Leitfadeninterviews - zehn in der Westschweiz und zehn in der Deutschschweiz - mit einer Dauer von 40 bis 99 Minuten und einer durchschnittlichen Dauer von 62 Minuten durchgeführt. Die Interviews dienten nicht dazu, die im quantitativen Teil aufgestellten Hypothesen zu widerlegen oder zu bestätigen. Vielmehr ging es darum, Praktiken zu beschreiben, die im Bereich des Online-Glücksspiels bzw. der Online-Videospiele nicht auf andere Weise direkt beobachtbar sind. Alle Interviews wurden digital aufgenommen (mit dem Einverständnis der Teilnehmer/innen) und der Grossteil des Inhalts wurde schriftlich transkribiert (wörtlich für die Interviews auf Französisch, aber nicht für die Interviews auf Schweizerdeutsch; die Interviews auf Schweizerdeutsch wurden von der Interviewerin direkt ins Französische übersetzt und transkribiert, um eine gemeinsame Analyse des gesamten Korpus zu ermöglichen). Die thematische Analyse diente

dazu, die gesammelten Informationen zu identifizieren, zu analysieren und zu strukturieren. Eine erste vertikale Kodierung der Interviews wurde durchgeführt, gefolgt von einer Querschnittsanalyse für jedes ausgewählte Thema.

Wichtigste Ergebnisse

Quantitativer Teil (Sektion A)

Profil und praktizierte Spiele:

- Wie im Jahr 2018 ist die Mehrheit der Spieler/innen von Online-Glücksspielen Männer [71.0%]. Die Altersverteilung bleibt im Vergleich zu 2018 mehr oder weniger gleich, mit Ausnahme eines Anstiegs bei den 50- bis 59-Jährigen.
- Wie bereits im Jahr 2018 vor der Markteröffnung für Online-Casinospiele beobachtet, spielten die Spieler/innen von Online-Casinospielen in der Schweiz überwiegende Lotterie-, Ziehungs-, Rubbelspiele und/oder Sportwetten. Poker und andere Spielformen blieben minoritär.
- Ein signifikanter Anstieg der Spielprävalenz ist bei den «Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspielen» [von 85.1% auf 87.7%] und bei den «Spielautomaten» [von 5.0% auf 7.2%] zu verzeichnen. Beim «Poker» ist die Entwicklung umgekehrt [von 8.6% auf 5.2%]. Bei allen anderen Spielarten konnten keine signifikanten Unterschiede festgestellt werden.

Veränderungen des Spielverhaltens zwischen 2018 und 2021:

- Die Befragung 2021 zeigt einen Anstieg der Personen, die angeben, mindestens einmal pro Woche zu spielen [von 24.8% auf 29.9%]. Auf der Ebene der einzelnen Spielkategorien ist dieser Anstieg bei der Mehrheit der Spiele leicht erkennbar.
- Im Vergleich zu 2018 ist der Anteil der Personen, die angaben, auch landbasierte Spiele (zusätzlich zu Online-Spielen) zu spielen, von 42.7 % im Jahr 2018 auf 33.5 % im Jahr 2021 gesunken.
- Für alle Online-GGS (ohne «Finanzmarktswetten») stiegen die durchschnittlichen Ausgaben zwischen 2018 und 2021 von 92.- CHF auf 105.- CHF.
- Zwischen 2018 und 2021 kommt es zu einem deutlichen Anstieg der «problematischen» Spieler/innen [von 2.3% auf 5.2%]. Nimmt man alle Spieler/innen mit einem «mässigen oder problematischen» Risikoprofil zusammen, so steigt ihr Anteil von 4.4% im Jahr 2018 auf 6.6% im Jahr 2021. Ein signifikanter Anstieg der Prävalenz des «mässigen oder problematischen» Risikoprofils ist bei den Männern [von 4.7% auf 7.1%] sowie bei den 18- bis 29-Jährigen [von 12.0% auf 18.8%] und bei den 30- bis 39-Jährigen [von 5.1% auf 9.8%] zu beobachten.
- Zwischen 2018 und 2021 kommt es zu einem signifikanten Rückgang der Anzahl der Spieler/innen, die angeben, das Hilfs- und Unterstützungsangebot bei Glücksspielproblemen nicht zu kennen [im Jahr 2018: 37.7%; im Jahr 2021: 32.6%].

Andere Erkenntnisse für 2021:

- Betrachtet man nur die Spielkategorien, die vom BGS als Online-GGS anerkannt und/oder auf Schweizer Webseiten angeboten werden (also ohne «Finanzmarktswetten» und «E-Sportwetten»), so beträgt der Anteil der Spiele, die nur auf Schweizer Plattformen gespielt werden, 90.1%, der Anteil der Spiele, die sowohl auf Schweizer als auch auf ausländischen Plattformen gespielt werden, 6.5% und der Anteil der Spiele, die nur auf ausländischen Plattformen gespielt werden, 3.4%.
- Die Ergebnisse für 2021 zeigen einen Effekt der Covid-19-Pandemie auf bestimmte Spielpraktiken. Insbesondere bei den Spielkategorien, die von Online-Spielbanken angeboten werden, kann auf einen gemeinsamen Effekt der Marktöffnung und der Pandemie geschlossen werden. In diesem speziellen Zeitraum ist der Anteil der Spieler/innen, die zum ersten Mal mit diesen Spielen begonnen haben, bedeutend.

Qualitativer Teil (Sektion B)

Aus dem qualitativen Teil ergeben sich folgende Feststellungen zum Spielverhalten:

- Die Online-Spielpraktiken der Teilnehmer/innen haben sich im kumulativen Kontext des neuen BGS und der COVID-19-Pandemie in den meisten Fällen intensiviert.
- Mehrere Teilnehmer/innen beschrieben, dass sich ihre Online-Spielpraktiken stark verändert haben und sie in eine Abwärtsspirale geraten sind. Einige Teilnehmer/innen mussten eine professionelle Betreuung in Anspruch nehmen, nachdem sie die Kontrolle über ihr Spielverhalten verloren hatten.

In Bezug auf das neue Online-Angebot von GGS, das aus dem BGS resultierte, wurden in den Interviews verschiedene spezifische Effekte hervorgehoben:

- Die «legale» Dimension des Angebots und die sehr grossen Anstrengungen zur Vermarktung des neuen Angebots wurden von einigen Teilnehmer/innen als ausschlaggebende Faktoren für die Einführung (oder das Ausprobieren) von Online-GGS beschrieben.
- Elemente, die sowohl mit der Omnipräsenz des Mediums (zahlreiche Online-GGS-Plattformen) und der neuen Technologien (Smartphones, Tablets, Computer...) als auch mit der ständigen Verfügbarkeit des Angebots (24/7) zusammenhängen, wurden als Verstärker der Dynamik beschrieben, mit der Online-GGS-Praktiken jederzeit und überall in den Alltag der Spieler/innen integriert werden.
- Die Umwandlung des zuvor illegalen Angebots in ein legales ging mit der Bündelung verschiedener Arten von GGS auf bestimmten Plattformen einher. Diese Bündelung des Angebots wurde von mehreren Teilnehmer/innen mit der Gefahr des Kontrollverlusts über bestimmte unerlaubte GGS-Praktiken in Verbindung gebracht (Selbstregulierungsperspektive).
- Die Auswirkungen der Vielzahl von Angeboten nach der Einführung des BGS scheinen in dem seit März 2020 erlebten sozio-sanitären Kontext umso bedeutender gewesen zu sein.
- IP-Blocking wird nicht generell als unüberwindbares technisches Hindernis für den Zugang zu internationalen Angeboten angesehen. Allerdings haben die damit verbundenen Einschränkungen einige Teilnehmer/innen dazu veranlasst, ihre Online-GGS-Praktiken zu reduzieren oder vorübergehend aufzugeben.

Im Hinblick auf die Auswirkungen der COVID-19-Pandemie sind die wichtigsten Erkenntnisse aus dem qualitativen Teil wie folgt:

- In diesem Zusammenhang wurde das Experimentieren mit neuen Online-Spielpraktiken häufig als Gelegenheit gesehen, etwas Neues auszuprobieren. Online-Spiele wurden dann als «Zeitvertreib zum Spass» oder als eine Beschäftigung wie jede andere im Zusammenhang mit der Pandemie beschrieben.
- Das Bedürfnis nach Beschäftigung und Ablenkung durch Online-Glücksspiele wurde immer wieder mit einem Mangel an längerfristigen sozialen Kontakten in Verbindung gebracht. Die Mehrheit unserer Interviewpartner/innen beschrieb daher einen positiven Beitrag des Online-Spiels in Bezug auf Ablenkung und Geselligkeit. Mehrere Teilnehmer/innen beschrieben jedoch Einsamkeit und Langeweile als Auslöser für eine neue GGS-Dynamik (Spiralenperspektive).
- Elemente, die sich auf die berufliche Unsicherheit und die Auswirkungen von Homeoffice oder Fernunterricht beziehen, wurden mehrfach als Faktoren identifiziert, die die Integration von Online-GGS-Praktiken in den Alltag der Teilnehmer/innen begünstigt haben.

2 Einleitung

2.1 Problematik und Hintergrund des neuen Geldspielgesetzes

Die Entwicklung des Internets hat viele Unterhaltungsaktivitäten verändert, und Glücks- und Geldspiele (GGS) sind hier keine Ausnahme. Bestimmte Eigenschaften dieses Mediums wie Zugänglichkeit, Anonymität, Interaktivität, die Möglichkeit verschiedene Kontexte zu simulieren oder Gemeinschaften zu bilden (Griffiths, 2003 ; Papineau et al., 2015), haben Online-Glücks- und Geldspiele (Online-GGS) zu einem sehr schnell wachsenden Markt gemacht.

Am 29. September 2017 hat das Parlament das neue Geldspielgesetz (BGS) verabschiedet. Dieses Gesetz hatte zum Ziel, den Online-Glücks- und Geldspielmarkt für Schweizer Spielbanken zu öffnen und gleichzeitig alle ausländischen Webseiten, die Glücks- und Geldspiele anbieten, zu sperren. Bis zu diesem Zeitpunkt beschränkte sich der legale Online-Markt auf Lotterie-, Ziehungs und Rubbelspiele sowie Sport- und Pferdewetten. Die einzigen Anbieter, die diese Spiele anbieten durften, waren Swisslos und die Loterie Romande. Das Gesetz wurde erfolglos per Referendum angefochten und ist am 1. Januar 2019 in Kraft getreten.

Seit Sommer 2019 hat sich das Angebot an nationalen Online-Spielbanken schrittweise entwickelt. Vier Plattformen haben 2019, drei im Laufe des Jahres 2020 und vier weitere im Jahr 2021 ihren Online-Betrieb aufgenommen. Auch das Spielangebot ist seitdem gewachsen: Die ersten Plattformen boten zunächst eine begrenzte Anzahl von Spielautomaten und anderen Casinospielen wie Roulette an. Erst ab Ende 2020 wurde in den Schweizer Online-Casinos auch Online-Poker angeboten.

Ab September 2019 wurden die ersten ausländischen Webseiten mit Online-Glücks- und Geldspielen in der Schweiz gesperrt, und im Juni 2021, als die quantitative Studie durchgeführt wurde, war die Zahl der gesperrten Webseiten bereits auf 434 angestiegen.

2.2 Problematik und Kontext im Zusammenhang mit der COVID-19-Pandemie

In einer Zeit, in der sich der Online-Glücks- und Geldspielmarkt prächtig entwickelte und von einem boomenden Angebot und einem besonders präsenten Marketing in allen Medien geprägt war, wurde die Welt von einem einzigartigen Ereignis getroffen und erschüttert: der COVID-19-Pandemie. Innerhalb kürzester Zeit wurden Massnahmen zur Eindämmung der Pandemie ergriffen und das Leben vieler Menschen auf den Kopf gestellt. Dieses weltweite Ereignis ging mit beispiellosen sozialen und psychologischen Auswirkungen einher.

Im Bereich der Glücks- und Geldspiele wurden die Casinos vorübergehend geschlossen, und auch nach der Wiedereröffnung mit Einschränkungen belegt (z. B. Mundschutz, Sicherheitsabstände, usw.). Gleichzeitig wuchs die Zahl der Schweizer Online-Casinos, die eine Alternative zu den landbasierten Spielbanken boten. Dieses wachsende Angebot wurde zudem von einer Werbewelle begleitet, die von der neu entstandenen Konkurrenz diktiert wurde.

2.3 Die beiden Schweizer eGames-Studien

Im Jahr 2018 wurde eine erste Multi-Modul-Studie durchgeführt, die Online-Glücks- und Geldspiele, ihre Auswirkungen auf die Spielerpopulation und die zunehmende Verknüpfung von Glücks- und Geldspielen mit Videospiele untersucht (Al Kurdi, Notari & Kuendig, 2020).

Im Jahr 2021 wurde eine zweite Studie durchgeführt, um die Entwicklung des Online-Spielverhaltens zu evaluieren. Ursprünglich sollte diese zweite Studie die Auswirkungen des Inkrafttretens des BGS untersuchen, wurde aber an den besonderen Kontext der Pandemie angepasst, um die Auswirkungen des neuen Online-Spielmarktes und der COVID-19-Pandemie auf das Verhalten der Spieler/innen zu beobachten.

2.4 Berichtsstruktur

Die Struktur des Berichts spiegelt die Ziele wider und ist in zwei verschiedene Abschnitte gegliedert.

- A. **Quantitative Studie:** Im ersten Abschnitt des Berichts wird über die bisher zweite Schweizer Studie zur Nutzung der Glücks- und Geldspiele im Internet berichtet. Sie gibt insbesondere Aufschluss über die praktizierten Spiele, die Häufigkeit und Dauer des Spielens, die Höhe der gespielten Beträge sowie die Prävalenz von problematischen Risikoprofilen gemäss den Kriterien des Problem Gambling Severity Index (PGSI). Die Entwicklung dieser verschiedenen Elemente wird ebenfalls dokumentiert.
- B. **Qualitative Studie:** Der zweite Abschnitt gibt die Ergebnisse von semistrukturierten Interviews wieder, die mit aktuellen und ehemaligen Spielenden geführt wurden. Sie erforscht insbesondere die Vorstellungen der Spieler/innen, ihre Nutzung von Präventionsmassnahmen oder auch die Art und Weise, wie die Spieler/innen ihr Geld verwalten. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf der Entwicklung ihres Spielverhaltens im Kontext der COVID-19-Pandemie und in gewissem Masse auf die Veränderungen, die sich aus der Anpassung des legalen Online-GGS-Angebots nach dem Inkrafttreten des neuen BGS ergeben haben.

3 Abschnitt A: Quantitative Studie

Sucht Schweiz | Luca Notari und Jeanne Vorlet

Der quantitative Teil des Projekts eGames II, der drei Jahre nach der ersten Studie aus dem Jahr 2018 und nach dem Inkrafttreten des neuen BGS im Jahr 2019 durchgeführt wurde, hatte zum Ziel, die Entwicklung des Spielverhaltens von Online-Glücks- und Geldspieler/innen zu beobachten. Gleichzeitig ermöglicht der quantitative Teil zu ermitteln, wie sich die COVID-19-Pandemie auf das Verhalten der Spieler/innen ausgewirkt hat.

Dieser Abschnitt ist Teil einer internationalen Zusammenarbeit, welcher eine gemeinsame Methodik mit standardisiertem Fragebogen beinhaltet.

3.1 Methodik

Vorlage der Umfrage

Die Studie eGames 2021 (eGames II) ist die zweite Welle der Studie eGames 2018 (eGames I). Wie bei der ersten Welle und um die Vergleichbarkeit der Ergebnisse zu gewährleisten, haben wir uns dafür entschieden, dasselbe Panel von Internetnutzer/innen wie im Jahr 2018 zu verwenden.

Im Jahr 2018 wurde diese Stichprobenmethodik aufgrund der internationalen Zusammenarbeit und Erfahrungen in anderen Ländern bei der eGames-Studie gewählt. 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. Das «LINK Internet Panel» vermeidet somit Bias durch Selbstselektion (Personen, die sich selbst in das Panel eintragen können) oder Multisource-Sampling, die zu systematischen Stichprobenverzerrungen führen können. Ein technischer Bericht über die Erhebungsphase und das Panel ist auf Anfrage bei den Autor/innen erhältlich.

Referenzbevölkerung

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. Das Umfrage- und Stichprobenmodell bedeutet also, dass die hier vorgestellten Ergebnisse nicht als repräsentativ für die Gesamtbevölkerung angesehen werden können und sollen, sondern für eine Untergruppe der in der Schweiz wohnhaften Bevölkerung, die wöchentlich im Internet aktiv ist und sich bereit erklärt hat, Zeil des LINK-Panel zu sein.

Die im Folgenden dargestellten Ergebnisse stammen von Personen, die in den letzten 12 Monaten Geld für Online-Glücks- und Geldspiele ausgegeben haben (erste Zielgruppe der Umfrage). Die Resultate der zweiten Zielgruppe werden im Laufe 2023 präsentiert.

Durchführung der Online-Umfrage

Alle registrierten Personen wurden per E-Mail eingeladen, an der Studie teilzunehmen. Personen, die eine Woche nach Erhalt der Einladungs-E-Mail noch nicht an der Umfrage teilgenommen hatten, erhielten eine Erinnerungs-E-Mail mit der Bitte, an der Umfrage teilzunehmen.

Die Online-Umfrage fand zwischen dem 1. Juni und dem 15. Juli 2021 statt.

Inhalt des Fragebogens

Der Hauptteil des Fragebogens für 2018 und 2021 leitete sich von der eGames International-Studie ab (der Basisfragebogen ist unter folgendem Link zugänglich: <https://www.concordia.ca/research/lifestyle-addiction/teams/egames.html>). Dieser Fragebogen befasste sich mit verschiedenen Themen im Zusammenhang mit der Ausübung von Online-Glücks- und Geldspielen. Die Umfrage enthielt Fragen zu acht Spielkategorien (12-Monats-Prävalenz, Häufigkeit, Ausgaben usw.), zu Praktiken ausserhalb des Internets, zu Spielproblemen, zu Glücksspielpraktiken ohne Echtgeld, zu «Free-to-Play»-Spielpraktiken und zu soziodemografischen Daten. Ein Teil des Fragebogens wurde an den Schweizer Kontext angepasst, um die Veränderungen zu messen, die durch die Eröffnung von Online-Casinos in der Schweiz hervorgerufen wurden. Im Vergleich zur Studie von 2018 wurde ein Modul zu den

Auswirkungen der COVID-19-Pandemie sowie der Gesundheitsmassnahmen eingeführt und das Modul zu kostenlosen Glücksspielen gestrichen.

Endstichprobe

Insgesamt wurden 19'960 Personen nach dem Zufallsprinzip ausgewählt und kontaktiert, wobei die Panelstruktur hinsichtlich Geschlechts, Alters und Sprache eingehalten wurde. Von diesen Personen erklärten sich 8'323 bereit, an der Umfrage teilzunehmen (41.7 % Teilnahmequote). Basierend auf den vorab definierten Einschlusskriterien setzt sich die endgültige Stichprobe der Umfrage aus den Daten von 1'414 Personen zusammen, die in den letzten 12 Monaten für das Spielen von Online-Glücks- und Geldspielen bezahlt hatten (Zielgruppe 1), und von 794 Personen, die im selben Zeitraum Geld für kostenlose Videospiele ausgegeben hatten (Zielgruppe 2). Insgesamt gehörten 290 Befragte beiden Zielgruppen an.

Im Rahmen des Verfahrens zur erneuten Stichprobenziehung, um die geplante Quote der Videospiele/innen zu erreichen, wurden insgesamt 81 Teilnehmenden keine Fragen zu Glücks- und Geldspielen angeboten. Um Auswirkungen auf die Ergebnisse zu vermeiden, wurde bei den statistischen Auswertungen eine statistische Gewichtung vorgenommen. Dies erklärt Unterschiede in der Gesamtzahl der Teilnehmenden in einigen Tabellen.

Bereinigung der Datenbank, Umkodierung von Antworten, Ausreissern und fehlenden Daten

Aufgrund von offenen Antworten in den Fragebögen konnten bei einer kleinen Anzahl von Befragten Inkohärenzen festgestellt werden. Diese Fälle wurden anhand der anderen Antworten überprüft und ggf. von den Analysen ausgeschlossen.

Der Fragebogen bot für jedes Spiel zwei Möglichkeiten zur Berechnung der monetären Ausgaben an. Eine erste Frage bezog sich auf die durchschnittlichen Ausgaben in einer normalen Spielsitzung, die zweite auf die Ausgaben im letzten Monat. Im Rahmen dieses Berichts entschieden wir uns, beide Fragen zu verwenden. Von den 1'314 Teilnehmenden, die gebeten wurden, ihre Ausgaben in den Online-GGS zu schätzen, antworteten 180, dass sie nicht wüssten, wie viel sie im letzten Monat gespielt hätten [13.7%] und 36 gaben an, ihre durchschnittlichen Ausgaben pro Spielsitzung nicht zu kennen [2.7%]. Darüber hinaus wurden bei der Datenanalyse Extremwerte im Vergleich zu anderen Ausgabenmassen festgestellt. Daher wurden Korrekturen auf mehreren Ebenen vorgenommen. Zum einen wurden die fehlenden Werte der monatlichen Ausgaben aus den Fragen zur Häufigkeit der Teilnahme an Online-Spielen, zur Anzahl der Spielsitzungen pro Woche (nur für Spieler/innen, die eine Häufigkeit von mehrmals pro Woche angaben) und zu den Ausgaben pro Spielsitzung berechnet. Zum anderen wurden Werte, die zwischen den beiden Berechnungsmethoden zu stark voneinander abwichen, (konservativ) korrigiert. Auf diese Weise konnten die Ausgaben von insgesamt 1'277 Teilnehmenden [97.2% der Stichprobe] ermittelt werden.

Während des Ausfüllens des Fragebogens konnte für jede Online-Spielkategorie angegeben werden, welche drei Plattformen für das Spielen am häufigsten genutzt wurden. Für jede Kategorie von Online-Glücks- und Geldspielen wurden die Antworten neu kodiert, um festzustellen, ob die jeweiligen Spiele auf inländischen (d. h. in der Schweiz erlaubten) oder ausländischen (d. h. nicht erlaubten) Plattformen gespielt wurden. Eine grosse Anzahl von Personen antwortete, dass sie sich nicht mehr an den Namen der verwendeten Plattform erinnern konnten. Diese Personen konnten jedoch in einer spezifischen Frage angeben, ob es sich um in- oder ausländische Webseiten oder um beides handelte. Durch die Zusammenstellung all dieser Informationen konnte bei 1'197 Befragten [91.1% der Stichprobe] die Herkunft (schweizerisch oder ausländisch) der verwendeten Plattformen ermittelt werden.

Analysen und statistische Tests

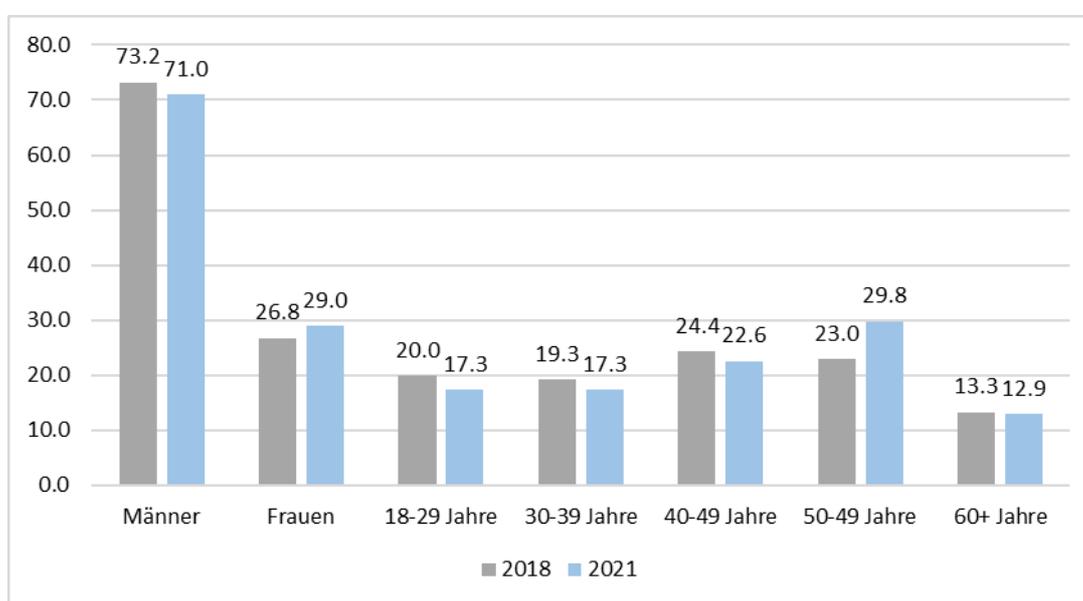
Für jede Variablenkreuzung haben wir statistische Tests durchgeführt (Chi-²-Tests für Kreuzungen von nominalen oder ordinalen Variablen und t-Tests für kontinuierliche Variablen). Im Text sind nur die statistisch signifikanten Unterschiede kommentiert.

3.2 Ergebnisse zu den Spieler/innen von Online-Glücks- und Geldspielen

3.2.1 Profil der Spieler/innen von Online-Glücks- und Geldspielen

Insgesamt nahmen 1'414 Spieler/innen von Online-Glücks- und Geldspielen an der Umfrage 2021 von eGames teil. Nach der Bereinigung von Ausreissern bestand die Stichprobe der Spieler/innen von Online-Glücks- und Geldspielen aus 1'395 Fällen. Es ist wichtig zu erwähnen, dass die soziodemografischen Merkmale der Spielpersonen in der Stichprobe der eGames-Studie 2021 denen der Studie 2018 sehr ähnlich waren (siehe Trend Nr. 1 unten für Informationen zu den Unterschieden). Die Spieler/innen von Online-GGS waren überwiegend männlich [71.0% der Stichprobe], und die am stärksten vertretene Altersgruppe war die der 50-59-Jährigen [29.8% der Stichprobe] [Abbildung 1].

Abbildung 1 - Soziodemografische Merkmale [Geschlecht, Alter] der Stichprobe der Spieler/innen von Online-GGS [%]: Vergleich 2018 [N=1666] - 2021 [N=1395]



Was das Bildungsniveau betrifft, so hatten 2.3% der Stichprobe höchstens die obligatorische Schule abgeschlossen, 37.2% eine Berufs- oder Allgemeinbildung ohne Maturität, 9.9% eine Ausbildung mit Maturität und 50.6% der Stichprobe hatten eine tertiäre Bildungsstufe (höhere Berufsbildung, Fachhochschule oder Universität, Doktorat/Habilitation) abgeschlossen (siehe Tabelle 1 im Anhang).

Mehr als drei Viertel der Teilnehmenden waren berufstätig [78.2%], 2.4% arbeitslos oder erwerbslos, 2.3% Hausfrauen/-männer sowie 5.0% Student/innen oder Lehrlinge. Rentner/innen machten 10.0% der Stichprobe von 2021 aus.

Was den Zivilstatus der Spieler/innen betrifft, so machten Verheiratete (oder Personen mit vergleichbarem Rechtsstatus) die Hälfte der Stichprobe [50.1%] aus, Ledige 36.1%, Geschiedene 11.2% und Verwitwete 1.5%.

Schliesslich lag das mediane monatliche Haushaltsnettoeinkommen der Teilnehmenden zwischen 6'000 und 7'499 Franken. Für mehr als ein Drittel der Befragten [33.8%] betrug dieses Einkommen mehr als 9'000 Franken, für 49.4% lag das Einkommen zwischen 3'000 und 8'999 Franken und für 4.7% war das Einkommen kleiner als 3'000 Franken. Der Anteil der Personen, die diese Frage nicht beantwortet haben, liegt bei 12.0%.

Abschnitt A: Quantitative Studie

Was die Sprachregion betrifft, so bestand die Stichprobe mehrheitlich aus Spieler/innen aus der Deutschschweiz [67.5%]. Personen aus der Westschweiz machten 23.5% der Stichprobe aus und Personen aus der italienischsprachigen Region 10.0%. Im Vergleich zu den in der Ausgangsstichprobe festgelegten Quoten (60%/30%/10%) waren die Deutschsprachigen gegenüber den Französischsprachigen überrepräsentiert.

Trend Nr. 1: Vergleich zwischen den soziodemografischen Merkmalen der Spieler/innen in der eGames-Umfrage von 2018 und 2021.

Tabelle 1 (im Anhang) enthält detaillierte Angaben zu den soziodemografischen Merkmalen der Stichprobe und einen Vergleich mit der Stichprobe aus dem Jahr 2018.

Die Altersverteilung bleibt im Vergleich zu 2018 mehr oder weniger gleich, mit Ausnahme der Personen im Alter von 50 bis 59 Jahren, die von 23.0% auf 29.8% gestiegen sind. Es gab auch einen leichten Anstieg der Personen mit einem tertiären Bildungsabschluss [von 46.5% auf 50.6%] und einen leichten Rückgang der Personen, die die obligatorische Schule nicht abgeschlossen haben [von 1.0% auf 0.4%]. Auch der Anteil der Ledigen sank von 39.0% auf 36.1%.

3.2.2 Praktizierte Spielkategorien

Glücks- und Geldspiele: eine Frage der Ansichten

Um die in diesem Bericht vorgestellten Ergebnisse richtig zu verstehen, ist es zunächst notwendig, die Begriffe und bestimmte Entscheidungen zu klären, die getroffen wurden, um die Ergebnisse dieser Studie logisch darzustellen.

Während Lotteriespiele, Rubbelspiele, Poker, verschiedene Casinospiele, Sport- und Pferdewetten als eigenständige Glücks- und Geldspiele gelten, müssen bei Finanzmarktvetten und E-Sportvetten einige Elemente diskutiert werden.

Rein theoretisch können alle in diesem Bericht vorgestellten Spiele als Glücks- und Geldspiele betrachtet werden, da der Zufall das Endergebnis des Spiels vollständig oder grösstenteils definiert. Besondere Aufmerksamkeit sollte jedoch dem gewidmet werden, was im Rahmen dieser Studie als «**Finanzmarktvetten**» bezeichnet wird.

Dabei handelt es sich nicht um klassische Wetten wie Sport- oder Pferdewetten, sondern vielmehr um die rein spekulative Nutzung von Plattformen, die dazu bestimmt sind, Finanzinvestitionen zu tätigen. In den letzten Jahren haben mehrere Faktoren zu dieser Entwicklung beigetragen, z. B. sinkende Kosten für Finanztransaktionen, die Zugänglichkeit der Devisenmärkte, die Möglichkeit von Echtzeitgeschäften, die Hebeltechnik sowie das Angebot an zugänglichen Plattformen und Webseiten. Diese Veränderungen haben die Möglichkeit eröffnet, Finanzereignisse wie Sportereignisse zu behandeln und Geld zu wetten, anstatt zu investieren. Es ist wichtig, die Leserin oder den Leser darauf hinzuweisen, dass die Spieler/innen, die die Frage nach dieser Form des Glücks- und Geldspiels beantwortet haben, ihre Praxis selbst als eine Form des Wettens betrachtet haben. Es bestehen daher keine methodischen Grenzen, diese Art von Wetten als Wetten auf Aktien- oder Devisenkurse zu betrachten.

Anders verhält es sich mit der Einstufung als Geldspiele im Sinne des Gesetzes. Artikel 3 des BGS definiert Geldspiele als «*Spiele, bei denen gegen Leistung eines geldwerten Einsatzes oder bei Abschluss eines Rechtsgeschäfts ein Geldgewinn oder ein anderer geldwerter Vorteil in Aussicht steht*». Gleichzeitig definiert Artikel 1, dass das BGS nicht gilt für «*Tätigkeiten, die gemäss Finanzmarktaufsichtsgesetz vom 22. Juni 2007 der Aufsicht der Eidgenössischen Finanzmarktaufsicht (FINMA) unterstehen*». In diesem Zusammenhang werden «Finanzmarktvetten» vom Gesetz nicht als Glücksspiel betrachtet.

Was die «**E-Sportvetten**» betrifft, so weisen diese alle Merkmale eines Glücks- und Geldspiels auf, werden aber derzeit von den Schweizer Betreibern (Swisslos und Loterie Romande) nicht angeboten. Auf internationaler Ebene besteht hingegen ein mit Sportvetten vergleichbares Wettangebot. Aus diesen Gründen werden «E-Sportvetten» in allen analysierten Kontexten der vorliegenden Untersuchung als Glücks- und Geldspiel betrachtet.

Zusammenfassend können folgende Glücks- und Geldspiele in allen ihren Aspekten als Glücksspiele betrachtet werden: Lotterien, Ziehungs- und Rubbelspiele, Poker, Spielautomaten und andere Casinospiele, Pferdewetten, Sportvetten und E-Sportvetten. Diese Spielkategorien werden in allen analysierten Kontexten der vorliegenden Studie als vollwertige Glücks- und Geldspiele behandelt. **Da «Finanzmarktvetten» im BGS hingegen nicht als Glücks- und Geldspiele gelten, werden diese von spezifischen Analysen ausgeschlossen.** Diese Entscheidung betrifft Analysen, die relevante Situationen im Rahmen der konkreten Anwendung des BGS und des Kontextes von Spielpraktiken, die als solche im Sinne des BGS gelten, abdecken (z. B. Ausgaben, Probleme im Zusammenhang mit Glücks- und Geldspielen).

Abschnitt A: Quantitative Studie

12-Monats-Prävalenzen von Online-Glücks- und Geldspielen

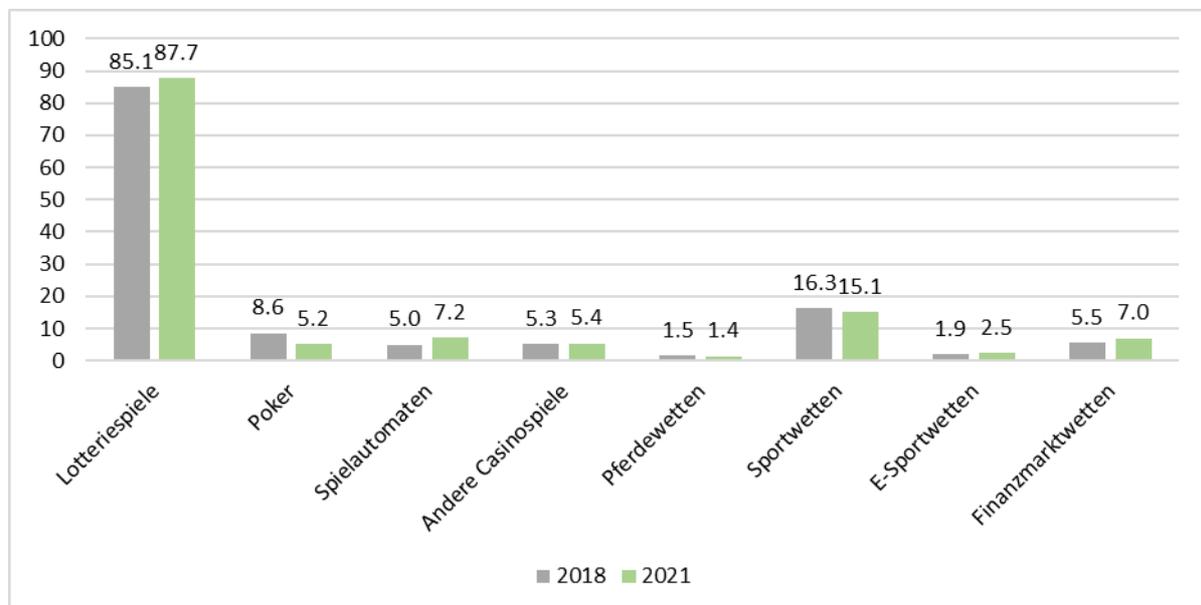
Die Teilnehmenden mussten aus einer Liste von acht Spielkategorien angeben, an welchen Online-GGS sie in den letzten 12 Monaten mit Echtgeldeinsatz teilgenommen hatten. Die Liste der Spiele ist die folgende:

Abbildung 2 - Liste der Online-Glücks- und Geldspiele

- 1) Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele online
- 2) Online-Poker
- 3) Online-Spielautomaten
- 4) Andere Online-Casinospiele (z. B. Blackjack, Roulette etc.)
- 5) Online-Pferdewetten
- 6) Online-Sportwetten
- 7) 'E-Sport'- oder 'Virtual Sports'-Wetten.
- 8) Finanzmarktewetten (z.B. Forex)

Abbildung 3 zeigt die Prävalenz der verschiedenen Online-GGS die in den 12 Monaten vor der Befragung gespielt wurden. Es wird sehr deutlich, dass eine Mehrheit der Befragten über das «Online-Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspielen» [87.7%] berichtete. An zweiter Stelle standen «Sportwetten», mit 15.1% der Teilnehmenden, die angaben, diese Spielkategorie zu spielen. Andere Online-Spiele folgen weit dahinter: «Online-Spielautomaten» wurden von 7.2% der Online-GGS-Spieler/innen unserer Stichprobe gespielt, «Finanzmarktewetten» von 7.0%, «andere Online-Casinospiele» von 5.4%, «Online-Poker» von 5.2%, «E-Sportwetten» von 2.5% und schliesslich «Pferdewetten» von 1.4%. Die Unterschiede zur Stichprobe der Erhebung 2018 werden in den Trend Nr.2 beschrieben.

Abbildung 3 - 12-Monats-Prävalenzen der verschiedenen Online-GGS-Typen [%]: Vergleich 2018 [N=1666] – 2021 [N=1395]



NB: Unter Lotteriespielen versteht man Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele.

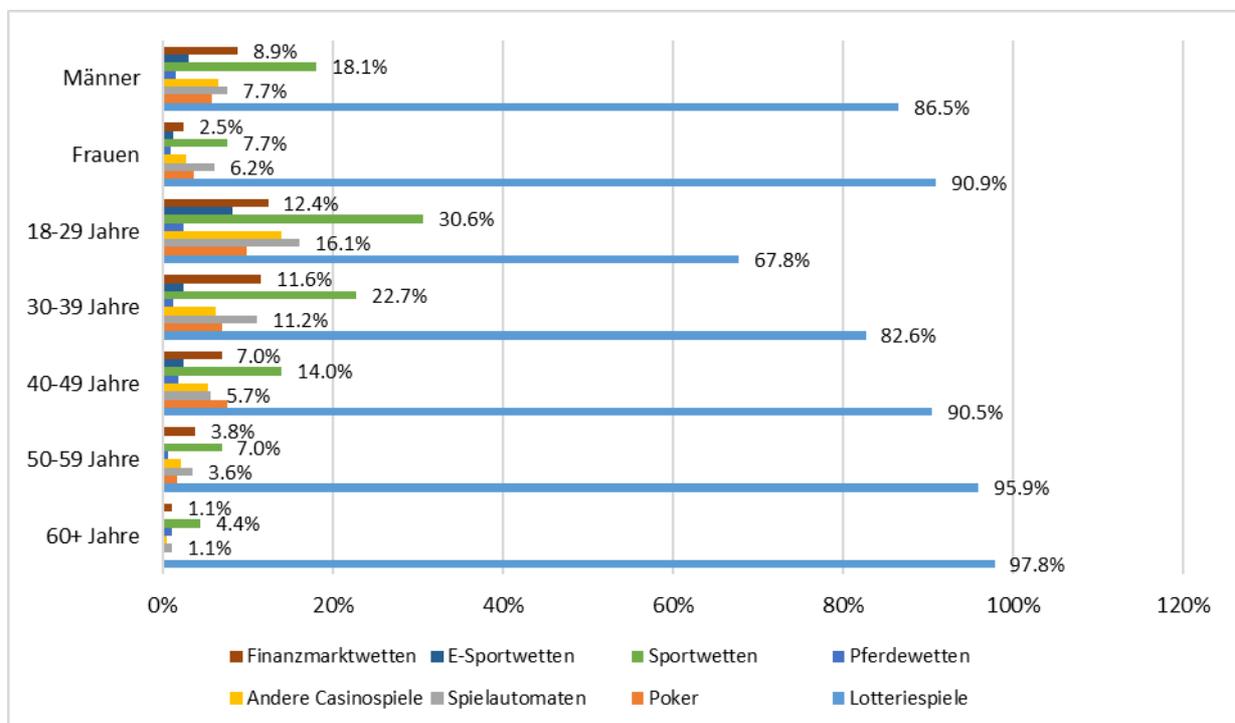
Abschnitt A: Quantitative Studie

12-Monats-Prävalenzen, nach Geschlecht und Alter

Betrachtet man die Verteilung der Spiele, die in den 12 Monaten vor der Studie gespielt wurden, nach Geschlecht und Alter, so zeigen sich signifikante Unterschiede [Abbildung 4]. Im Vergleich zu den Männern spielten Frauen proportional häufiger «Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele» [90.9% der Frauen im Vergleich zu 86.5% der Männer]. Männer hingegen spielten proportional häufiger «andere Casinospiele» [6.6 % der Männer gegenüber 2.7 % der Frauen], «Sportwetten» [18.1 % gegenüber 7.7 %] und «Finanzmarktvetten» [8.9 % gegenüber 2.5 %].

Hinsichtlich der Altersunterschiede wurden «Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele» proportional häufiger von älteren Gruppen praktiziert [90.5% der 40- bis 49-Jährigen, 95.9% der 50- bis 59-Jährigen und 97.8% der 60+-Jährigen gegenüber 67.8% der 18- bis 29-Jährigen]. Im Gegensatz dazu wurden «Poker», «Spielautomaten» und andere Wettarten proportional häufiger von 18- bis 29-Jährigen praktiziert. Interessant ist auch, dass die 30-39-Jährigen «Spielautomaten», «Sportwetten» und «Finanzmarktvetten» bevorzugten [siehe Tabelle 2 im Anhang].

Abbildung 4 - Verteilung der Prävalenzen von Online-GGS nach Geschlecht und Alter [N=1395]



NB: Unter Lotteriespielen versteht man Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele.

12-Monats-Prävalenzen, Geschlechts- und Altersverteilung für jede Spielkategorie

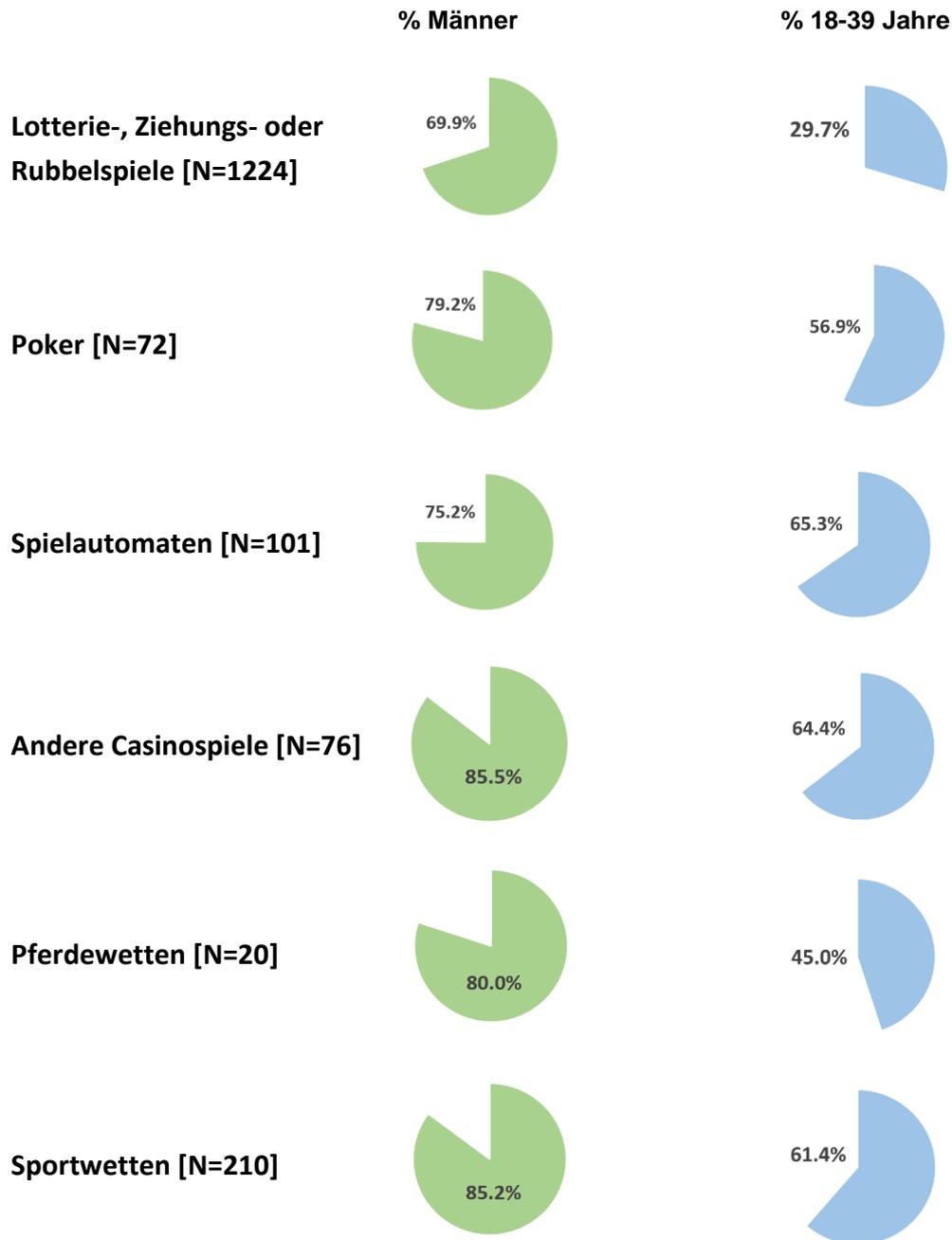
Hinsichtlich der Geschlechts- und Altersverteilung in den einzelnen Spielkategorien lassen sich mehrere Unterschiede feststellen [Abbildung 5]. Bei allen Spielkategorien waren die Männer in der Mehrheit, aber wie bereits im vorherigen Kapitel erwähnt, wurden einige Spiele von einer grösseren Anzahl an Männern gespielt als andere. Wetten wurden vor allem von Männern praktiziert [zwischen 80,0% und 89,8%]. Im Gegensatz dazu wurden «Spielautomaten» [75,2%] und «Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele» [69,9%] proportional von weniger Männern gespielt als die anderen Spiele [siehe Tabelle 3 im Anhang].

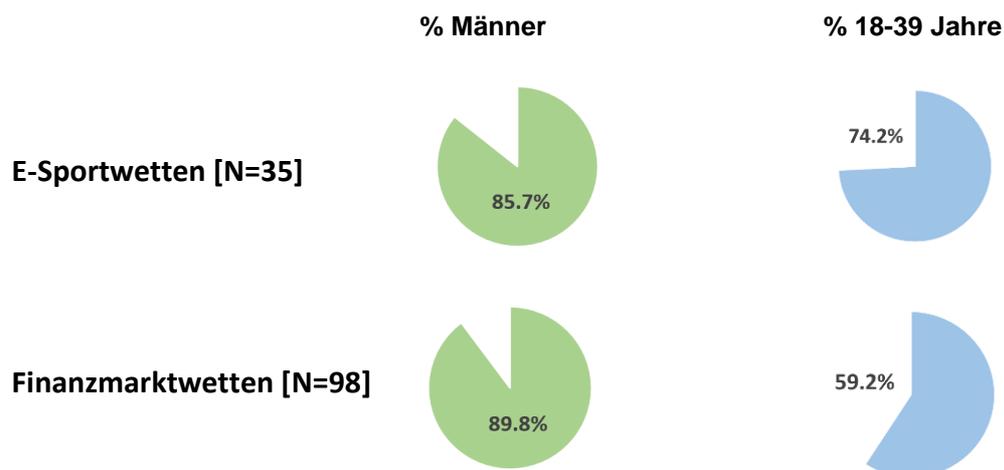
Abschnitt A: Quantitative Studie

Im Allgemeinen haben wir keine Online-Glücksspiele beobachtet, die vorwiegend von Frauen gespielt werden: Online-Spiele scheinen durchweg eine Männerdomäne zu sein.

Hinsichtlich des Alters [Abbildung 5] waren «Pferdewetten» und «Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele» die einzigen beiden Spiele, die überwiegend von Personen im Alter von 40 Jahren oder älter gespielt wurden. Die anderen Spielkategorien wurden vor allem von Personen zwischen 18 und 39 Jahren gespielt [siehe Tabelle 4 im Anhang für weitere Einzelheiten].

Abbildung 5 - Geschlechts- und Altersverteilung für jede Art von Online-GGS





Unterschiede im soziodemografischen Profil zwischen den Spieler/innen der verschiedenen Spielkategorien

Hinsichtlich des Bildungsniveaus wurden «Spielautomaten» und «andere Casinospiele» eher von Spieler/innen mit Primar- oder Sekundarschulbildung praktiziert, während «Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele» und «Finanzmarktvetten» eher von Spieler/innen mit Tertiärausbildung praktiziert wurden.

In Bezug auf den beruflichen Status ist der einzige statistisch signifikante Unterschied bei den «Finanzmarktvetten» zu beobachten, die verhältnismässig häufiger von berufstätigen Spielenden praktiziert wurden.

In Bezug auf den Familienstand wurden «Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele» eher von verheirateten Spielenden gespielt, während «Spielautomaten», «andere Casinospiele», «Sportwetten» und «Finanzmarktvetten» verhältnismässig häufiger von ledigen Spielenden gespielt wurden.

Hinsichtlich der Sprachregion gab es keine statistisch signifikanten Unterschiede.

ANMERKUNG: Ausführliche Informationen zu den Praktiken im Zusammenhang mit den verschiedenen Glücksspielen sowie eine Zusammenfassung der wichtigsten Ergebnisse nach Spielkategorie finden sich in Anhang 4.

Trend Nr. 2: Vergleich der 12-Monats-Prävalenzen von Glücks- und Geldspielen zwischen 2018 und 2021

Um die Entwicklung der Spielpraktiken zwischen 2018 und 2021 zu verstehen, müssen zwei Faktoren berücksichtigt werden: das im Januar 2019 in Kraft getretene Geldspielgesetz und die Massnahmen, die aufgrund der COVID-19-Pandemie ergriffen wurden.

In Bezug auf die Auswirkungen des Online-GGS auf die Spielpraxis ist die wichtigste Änderung, die es zu berücksichtigen gilt, die Zulassung des Betriebs von Online-Casinospielen. Der schweizweite Betrieb dieser Spiele (Poker, Spielautomaten, Blackjack usw.) sowie die Werbung dafür waren zum Zeitpunkt der ersten Online-GGS-Erhebung im Jahr 2018 verboten. Damals waren nur Online Lotterie- und Rubbelspiele sowie Online Sport- und Pferdewetten erlaubt.

Dabei ist zu berücksichtigen, dass die 12 Monate vor der Umfrage der zweiten eGames-Studie von den Massnahmen, die zur Eindämmung der Pandemie ergriffen wurden (Zugangsbeschränkungen, Gesundheitsempfehlungen usw.), betroffen waren.

Diese beiden Ereignisse können somit einen wesentlichen Teil der beobachteten Veränderungen im Verhalten der Spieler/innen zwischen 2018 und 2021 erklären. Eine detailliertere Analyse wird im Kapitel, das der Marktöffnung und den Auswirkungen der Pandemie gewidmet ist (siehe Kapitel 3.2.10), vorgestellt.

Hinsichtlich der beobachteten Veränderungen wurde ein signifikanter Anstieg bei «Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspielen» [von 85.1% auf 87.7%] und «Spielautomaten» [von 5.0% auf 7.2%] beobachtet. Im Fall von «Poker» war die Entwicklung umgekehrt [von 8.6% auf 5.2%]. Bei allen anderen Spielkategorien wurden keine signifikanten Unterschiede festgestellt.

Im Vergleich zu den Daten von 2018 blieb die Verteilung zwischen Männern und Frauen in Bezug auf die allgemeine Prävalenz und die Prävalenz der Teilnahme an den verschiedenen Spielen ziemlich ähnlich (es gab keine statistisch signifikanten Unterschiede).

Hinsichtlich des Alters wurden unter den Spieler/innen im Jahr 2021 signifikant mehr Personen im Alter von 50-59 Jahren [von 23.0% auf 29.8%] beobachtet. Für alle Spielkategorien wurde der einzige statistisch signifikante Unterschied darin gesehen, dass der Anteil der 50- bis 59-Jährigen, die «Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele» spielten, anstieg [von 25.7% auf 32.6%].

3.2.3 *Teilnahmehäufigkeit an Online-Glücks- und Geldspielen*

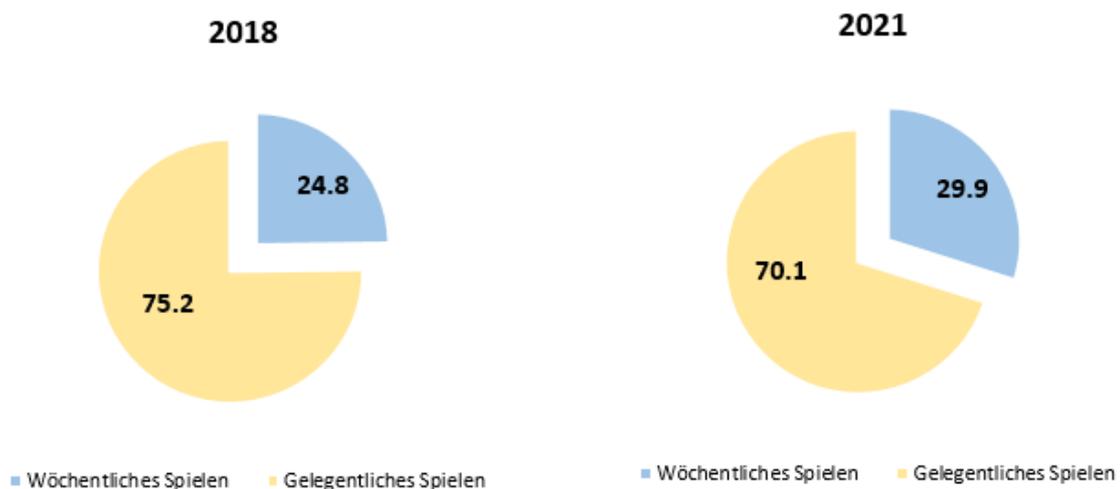
Häufigkeit der Spielteilnahme, alle Spielkategorien inbegriffen

Der Fragebogen enthielt keine Frage zur allgemeinen Teilnahmehäufigkeit an Online-Glücks- und Geldspielen, sondern nur Fragen, die die Häufigkeit für jede Spielkategorie erhoben. Daher wurde beschlossen, die höchste Häufigkeit, die für die verschiedenen Spiele angegeben wurde, als «Proxy»-Indikator für die Spielhäufigkeit zu verwenden.

Mehr als zwei von fünf Spieler/innen unserer Stichprobe [40.6%] gaben an, weniger als einmal im Monat zu spielen, 13.9% einmal im Monat, 14.6% ein paar Mal im Monat, 11.0% einmal pro Woche, 14.1% mehrmals pro Woche, 2.5% fast jeden Tag und 1.8% täglich (Tabelle 5 im Anhang).

Insgesamt spielte fast jede(r) zehnte Spieler/in [29.9%] mindestens einmal pro Woche online Glücksspiele (wöchentliche Spieler/innen), während 70.1% einmal im Monat oder seltener spielten (gelegentliche Spieler/innen). Die Unterschiede zur Stichprobe 2018 werden im Trend Nr.3 beschrieben.

Abbildung 6 - Verteilung der Teilnahmehäufigkeit an Online-Spielen [%], nach wöchentlichem Spielen versus gelegentlichem Spielen: Vergleich 2018 [N=1666] – 2021 [N=1295]



Wie wir aus den Ergebnissen in Tabelle 5 (Anhang) feststellen können, spielten Frauen insgesamt weniger häufig als Männer. Tatsächlich spielten 22.5% der Frauen (mindestens) wöchentlich, verglichen mit 33.5% der Männer. In Bezug auf das Alter wurde die höchste Prävalenz von (mindestens) wöchentlichen Spieler/innen bei den 50- bis 59-Jährigen [44.6%] beobachtet, während die niedrigste Prävalenz bei den 18- bis 29-Jährigen [24.5%] beobachtet wurde. Zu beachten ist, dass die höchste Prävalenz des täglichen Spielens trotzdem bei den 18- bis 29-Jährigen zu beobachten war [4.4%].

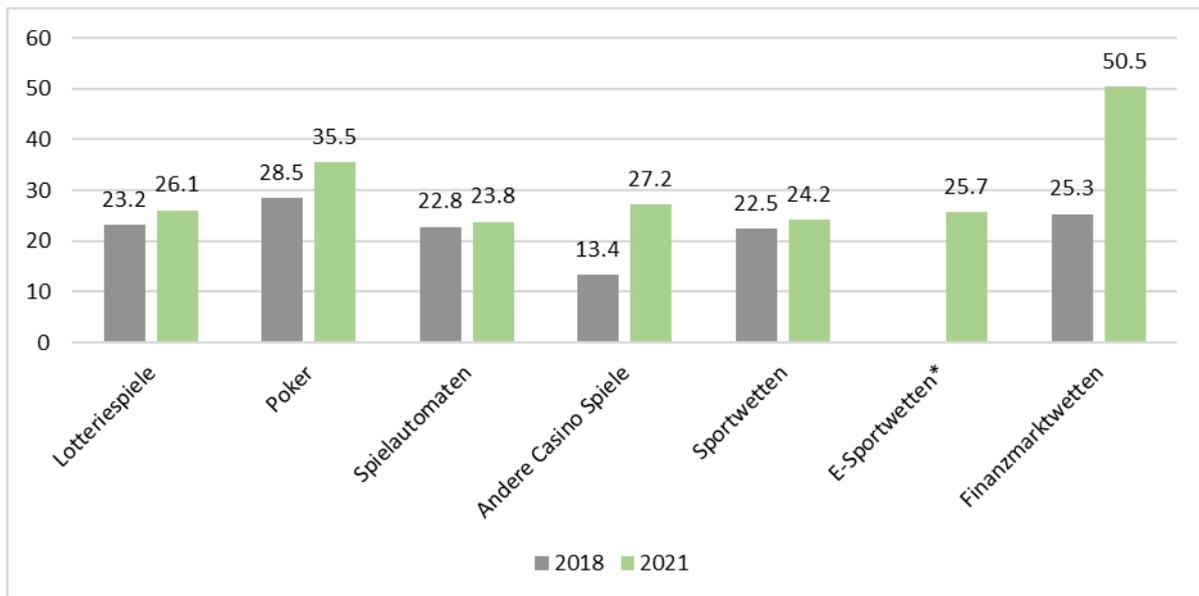
Was das soziodemografische Profil nach Spielhäufigkeit für alle Spielkategorien betrifft, waren die wöchentlichen Spieler/innen [N=1'295] hauptsächlich Männer [78.6%], 50 bis 59 Jahre alt [31.3%, im Vergleich zu 14.2% der 18-29-Jährigen, 17.8% der 30-39-Jährigen und 19.1% der 60+-Jährigen], verheiratet [51.9%, gegenüber 32.0% ledig, 2.3% verwitwet und 13.7% geschieden], mit einer Primar- oder Sekundarschulbildung [53.3%, gegenüber 46.5% mit einer Tertiärbildung].

Abschnitt A: Quantitative Studie

Häufigkeit der Spielteilnahme, für jede einzelne Spielkategorie

Die folgende Abbildung 7 zeigt die Verteilung der Häufigkeit, mit der wöchentliche Spieler/innen unserer Stichprobe an verschiedenen Spielkategorien teilnehmen. So gab etwa ein Viertel der Befragten an, dass sie bei «Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspielen», «Spielautomaten», «anderen Casinospiele», «Sportwetten» und «E-Sportwetten» mindestens einmal pro Woche spielten. Die wöchentlichen Spieler/innen waren etwas zahlreicher im «Poker» spielen [35.5%]. Schliesslich stellten «Finanzmarktswetten» die Spielkategorie mit den meisten wöchentlichen Spieler/innen dar, da die Verteilung zwischen wöchentlicher und gelegentlicher Spielhäufigkeit fast 50:50 betrug. Die Details der Teilnahmehäufigkeiten für jede Spielkategorie sind in Tabelle 6 im Anhang zu entnehmen.

Abbildung 7 - Anteil der wöchentlichen Spieler/innen nach Spielkategorie [%]: Vergleich 2018 [N=1666] – 2021 [N=1314]



NB: Unter Lotteriespielen versteht man Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele. Die Ergebnisse für Pferdewetten 2018 und 2021, und E-Sportwetten 2018 werden in dieser Grafik nicht dargestellt aufgrund eines N<30.

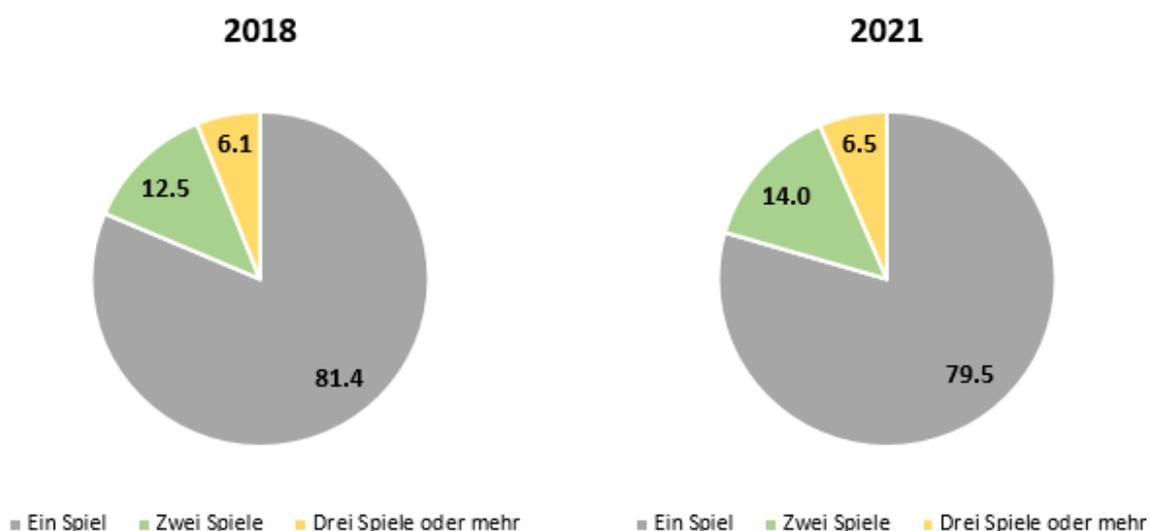
Trend Nr. 3: Vergleich der Häufigkeit der Spielteilnahme zwischen 2018 und 2021

Die Umfrage 2021 zeigt einen leichten Anstieg der Personen, die angaben, mindestens einmal pro Woche zu spielen [von 24.8 % auf 29.9 %]. Auf der Ebene der einzelnen Spiele ist dieser Anstieg bei den meisten Spielkategorien nur leicht zu erkennen. Bei «anderen Casinospiele» und vor allem bei «Finanzmarktswetten» ist der Anstieg des Anteils der wöchentlichen Spieler/innen recht spektakulär: In beiden Fällen hat sich der Anteil praktisch verdoppelt.

Anzahl der in den letzten 12 Monaten praktizierten Spielkategorien und Spielkombinationen

Die grosse Mehrheit der GGS-Spieler/innen unserer Stichprobe gab an, in den letzten 12 Monaten nur eine Spielkategorie gespielt zu haben [79.5%]. Von den Teilnehmenden gaben 14.0% an, zwei Spielkategorien zu spielen und 6.5%, drei oder mehr Spiele gespielt zu haben [Abbildung 8].

Abbildung 8 - Anzahl der Spielkategorien, die in den letzten 12 Monaten gespielt wurden [%]: Vergleich 2018 [N=1666] – 2021 [N=1395]



Hinsichtlich des soziodemografischen Profils waren die Personen, die drei oder mehr Spielkategorien angaben, eher wöchentliche Spieler/innen [52.2%], männlich [87.6%] und zwischen 18 und 29 Jahre alt [40.4%] [siehe Tabelle 7 im Anhang]. Im Gegensatz dazu waren die Spieler/innen, die ausschliesslich eine Spielkategorie ausübten, überwiegend gelegentliche Spieler/innen [73.1%], eher älter [48.0% waren 50 Jahre oder älter] und hatten eine geringere Männerproportion [67.6% waren Männer].

Abschnitt A: Quantitative Studie

Tabelle 8 beschreibt die wichtigsten praktizierten Spielkombinationen. Der grösste Teil der Teilnehmenden gab an, nur «Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele» [70.3%] zu spielen. Betrachtet man die Kombinationen, die mehr als 1% der Stichprobe ausmachten, kombinierten 6.5% der Teilnehmenden «Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele» und «Sportwetten», 3.9% spielten ausschliesslich «Sportwetten» und 2.6% spielten ausschliesslich «Finanzmarktwetten». Der Anteil der Spieler/innen [12.4%], die angaben, andere Spielkombinationen zu spielen, ist recht hoch. Dies deutet darauf hin, dass es im Allgemeinen keine typischen Spielkombinationen gibt, sondern dass die Spielpräferenzen von Spieler/in zu Spieler/in stark variieren können. Die Unterschiede zur Stichprobe der Erhebung 2018 sind im Trend Nr.4 festgehalten.

Tabelle 8 - Wichtigste Spielkombinationen (N=1395)

Spielkombinationen	Prävalenz [%]
Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele [ausschliesslich].	70.3%
Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele UND Sportwetten	6.5%
Sportwetten [ausschliesslich]	3.9%
Finanzmarktwetten [ausschliesslich]	2.6%
Lotteriespiele, Ziehungen oder Rubbelspiele UND Finanzmarktwetten	1.7%
Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele UND Spielautomaten	1.5%
Poker [ausschliesslich]	1.1%
Andere Kombinationen	12.4%

Trend Nr. 4: Vergleich der Anzahl der praktizierten Spielkategorien und Spielkombinationen zwischen 2018 und 2021

Im Vergleich zu der 2018 durchgeführten Umfrage ist die Anzahl der Personen, die in den letzten 12 Monaten nur ein einziges Online-Glücksspiel zu spielen angab, ziemlich stabil geblieben [81.4% im Jahr 2018 gegenüber 79.5% im Jahr 2021]. Variationen lassen sich bei der Kombination der praktizierten Spielkategorien feststellen. Während die «Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele» als ausschliessliche ausgeübte Spielkategorie stabil blieb, ging die Ausübung von «Sportwetten» sowie deren Kombination mit «Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspielen» zurück. Das ausschliessliche Spielen von «Finanzmarktwetten» war andererseits im Jahr 2021 höher, während dessen «Online-Poker» von 2.1% im Jahr 2018 auf 1.1% im Jahr 2021 gesunken ist.

3.2.4 Spielpraxis auf schweizerischen oder ausländischen Plattformen

Hintergrund und Entwicklung des einheimischen Glücks- und Geldspielangebots

Die Umfrage 2021 fand statt, nachdem im Januar 2019 das Geldspielgesetz (BGS) in Kraft getreten ist, welches den Betrieb von Online-Casinospielen erlaubt. Ab Juli 2019 durften mehrere Schweizer Spielbanken nach und nach ihre Online-Glücks- und Geldspielplattformen öffnen.

Diese Arten von Online-Glücks- und Geldspielen [Online-Poker, Spielautomaten, Blackjack, Roulette usw.] wurden zusätzlich zum legalen Angebot der «Online-Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele» und der «Pferde- und Sportwetten», die von den beiden nationalen Betreibern Swisslos und Loterie Romande angeboten werden, eingeführt.

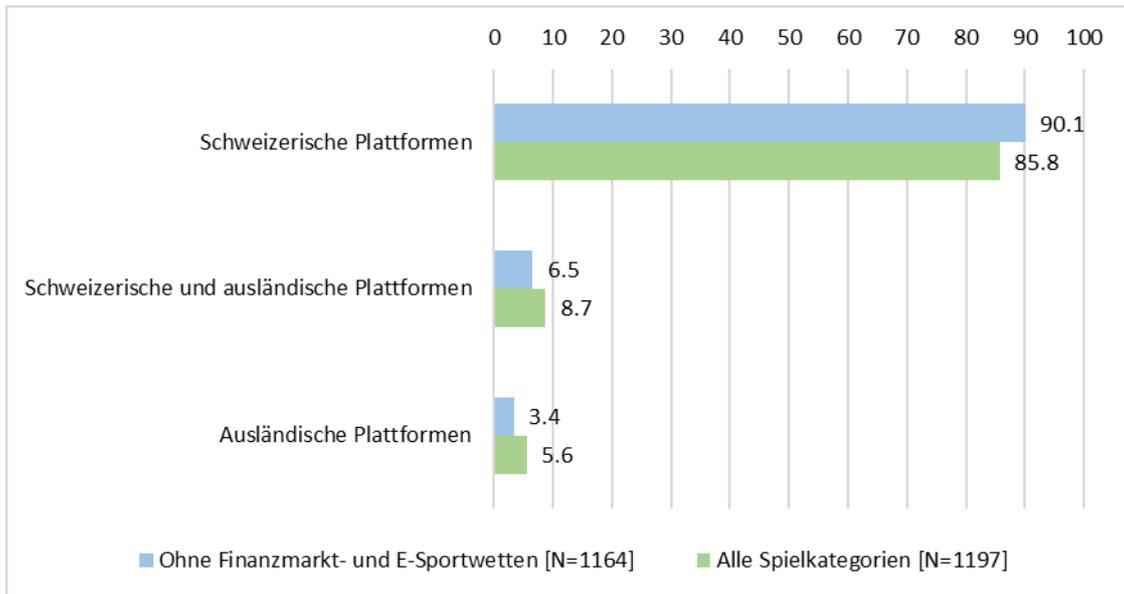
Diese Öffnung ging mit einer kontinuierlichen Blockierung des ausländischen Angebots einher - ein Angebot, das wir in diesem Bericht als «ausländisches Angebot» bezeichnen -, und zwar durch die Sperrung ausländischer Webseiten (IP-Blocking) durch die nationalen Internet Providern¹. Das Verwaltungsverfahren zur Verhinderung des Zugangs zu diesem unberechtigten Angebot ist langwierig und unsystematisch. Derzeit sind keine Informationen über die Wirksamkeit dieser Zugangsbeschränkung verfügbar.

Spielpraxis auf schweizerischen oder ausländischen Plattformen, alle Spielkategorien inbegriffen

Unter Berücksichtigung aller Spielkategorien gaben 85.8% der Befragten an, nur auf Schweizer Plattformen, 5.6% nur auf ausländischen Plattformen und 8.7% sowohl auf Schweizer als auch auf ausländischen Plattformen Online-Spiele zu spielen. Betrachtet man nur die Spiele, die vom Spielbankengesetz als Online-GGS anerkannt werden und/oder von Schweizer Plattformen angeboten werden (also ohne «Finanzmarkt wetten» und «E-Sport wetten»), belief sich der Anteil der Spielkategorien, die nur auf Schweizer Plattformen gespielt wurden, auf 90.1 %, der Anteil der Spielkategorien, die sowohl auf schweizerischen als auch auf ausländischen Plattformen gespielt wurden, auf 6.5 % und der Anteil der Spielkategorien, die nur auf ausländischen Plattformen gespielt wurden, auf 3.4 % (siehe Abbildung 9). Daraus geht also hervor, dass, obwohl das Angebot dieser Spielkategorien auf Schweizer Plattformen vorhanden war, ein Anteil der Spieler/innen dennoch ausländische Plattformen nutzte, um ihre bevorzugten Spielkategorien auszuüben.

¹ Im Rahmen der Rekodierungsarbeit der Antworten der Spieler/innen ist es interessant zu betonen, dass wir von den 94 ausländischen Plattformen, die von den Teilnehmenden angegeben wurden, 43 Plattformen aufgelistet haben, auf die die Forscher der Studie über eine normale Internetverbindung zugreifen konnten.

Abbildung 9 - Verteilung der Spielpraxis auf schweizerischen oder ausländischen Plattformen, für alle Spielkategorien (ohne Finanzmarkt- und E-Sportwetten) [%]



Hinsichtlich der Art der Verbindung, die für den Zugang zu den Webseiten oder Plattformen verwendet wurde, nutzte die überwiegende Mehrheit der Teilnehmenden eine normale Internetverbindung oder das Netz des Mobilfunkanbieters [94.9% der Stichprobe, N=1212]. Hingegen nutzten insgesamt 7.4% der Personen (auch) ein System, das das IP-Blocking umgeht, um sich mit Online-Glücks- und Geldspielen zu verbinden [N=98]. Die Spieler/innen, die Glücksspiele nur auf ausländischen Webseiten ausüben, gaben zu 85.1% an, sich über eine normale Verbindung einzuloggen.

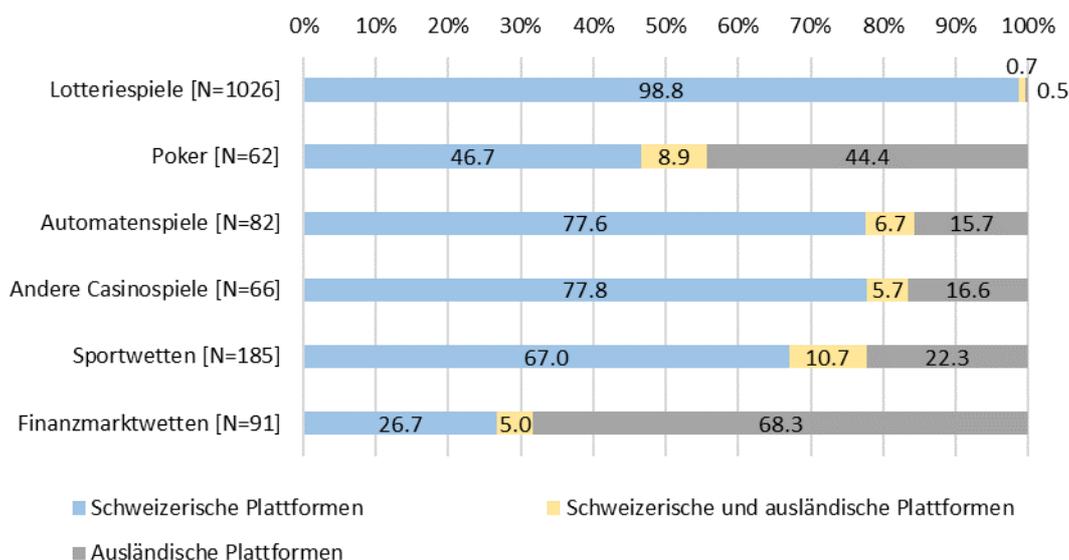
Betrachtet man Geschlecht und Alter, so zeigt sich, dass in unserer Stichprobe mehr Männer als Frauen zumindest teilweise ausländische Angebote nutzten [11.7% vs. 5.2%], wobei dieser Anteil bei den 18- bis 29-Jährigen am höchsten war und mit zunehmendem Alter abnahm [19.4% bei den 18- bis 29-Jährigen, 15.6% bei den 30- bis 39-Jährigen, 9.8% bei den 40- bis 49-Jährigen, 4.6% bei den 50- bis 59-Jährigen, 1.9% bei den 60-Jährigen und Älteren]. Es gibt keine Unterschiede hinsichtlich der Sprachregion der Befragten (siehe Tabelle 9 im Anhang für weitere Informationen).

Spielpraxis auf schweizerischen oder ausländischen Plattformen, für jede einzelne Spielkategorie

Konzentriert man sich auf die Antworten, die für jede Online-Spielkategorie gegeben wurden, kann man feststellen, dass «Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele» fast ausschliesslich auf Schweizer Webseiten oder Plattformen gespielt wurden [98.8%]. Etwas mehr als drei Viertel der Spieler/innen von «Spielautomaten» und «anderen Casinospiele» nutzten Schweizer Webseiten. Hingegen zeigt sich, dass ein grösserer Anteil der Befragten bei «Sportwetten» [10.7% auf in- und ausländischen Webseiten und 22.3% nur auf ausländischen Webseiten], «Online-Poker» [8.9% auf in- und ausländischen Webseiten und 44.4% nur auf ausländischen Webseiten] und «Finanzmarktswetten» [5.0% auf in- und ausländischen Webseiten und 68.3% nur auf ausländischen Webseiten] auf ausländischen Webseiten oder Plattformen spielten (siehe Abbildung 10). Zu beachten ist, dass die Daten zu «E-Sportwetten» und «Pferdewetten» aufgrund der geringen Anzahl von Personen, die diese Spiele spielen (weniger als 30 Befragte), nicht dargestellt werden.

Die Tatsache, dass die Spieler/innen von «Finanzmarktwetten» mehrheitlich ausländische Webseiten oder Plattformen nutzten, ist angesichts der fehlenden Regulierung dieser Spielkategorien in der Schweiz nicht überraschend. Hingegen zeigt sich auf, dass ein Teil der Spieler/innen von «Online-Poker», «Spielautomaten» und «anderen Casinospiele» trotz der Schweizer Markteröffnung für Online-Casinospiele im Jahr 2019 weiterhin ausländische Plattformen nutzten.

Abbildung 10 – Verwendung von schweizerischen oder ausländischen Spielplattformen für jede Online-GGS Spielkategorie [%]



NB: Unter Lotteriespielen versteht man Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele. Die Ergebnisse für Pferdewetten E-Sportwetten werden in dieser Grafik nicht dargestellt aufgrund eines N<30.

Trend Nr. 5: Vergleich der Glücks- und Geldspielpraxis in der Schweiz und im Ausland zwischen 2018 und 2021

Ein Vergleich der Spielpraktiken auf schweizerischen und/oder ausländischen Plattformen ist aufgrund einer recht grossen Änderung der Fragen zwischen der Umfrage 2018 und 2021 nicht möglich. Im Jahr 2021 hatten die Teilnehmenden die Möglichkeit anzugeben, ob sie auf schweizerischen oder ausländischen Plattformen spielen, falls sie die spezifischen Plattformen oder Webseiten, die sie für ihre Spielpraxis nutzen, vergessen hatten. Im Jahr 2018 wurde diese Frage nicht gestellt.

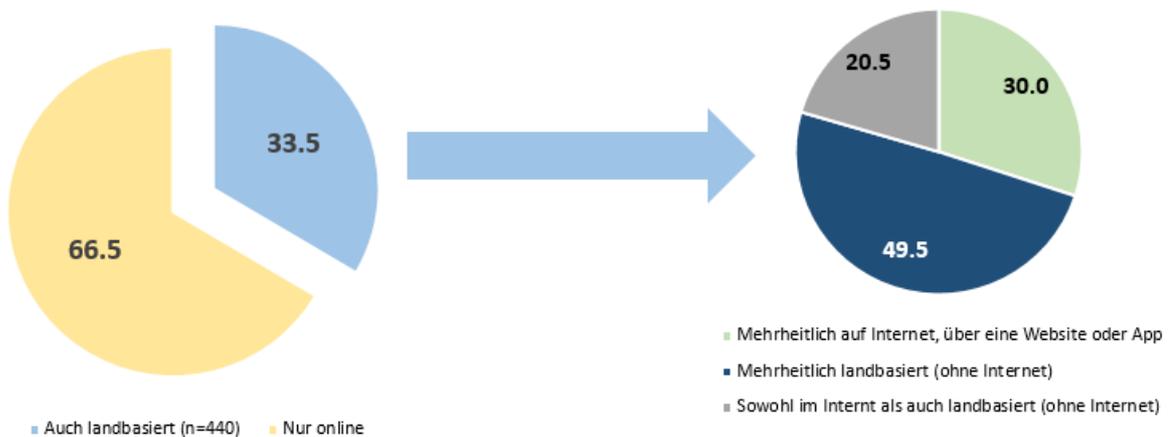
Abschnitt A: Quantitative Studie

3.2.5 Präferenzen für Online- versus landbasierte Spiele

Online- versus landbasierte Spiele, alle Spielkategorien inbegriffen

Die Online-GGS-Spieler/innen unserer Stichprobe wurden gefragt, ob sie in den letzten 12 Monaten auch landbasierte Geld- oder Glücksspiele gespielt hatten. Unter landbasierten Spielen versteht man Spiele, die in konventionellen Spielbanken ohne Internet angeboten werden. Zwei Drittel der Stichprobe [66.5%] gaben an, ausschliesslich Online zu spielen, während 33.5% angaben, auch landbasierte Spiele gespielt zu haben². Von den 440 Spieler/innen, die sich auch für landbasierte Spiele entschieden hatten, gaben 30.0% an, Online-GGS im Internet zu bevorzugen, 49.5 % bevorzugten eher GGS ohne Internet (landbasiert) und 20.5 % gaben an, sowohl im Internet als auch landbasiert zu spielen (siehe Abbildung 11). Die Unterschiede zwischen der Stichprobe 2018 und 2021 werden im Trend Nr.6 beschrieben.

Abbildung 11 - Spielpraxis nur online versus auch landbasiert [N=1314, %]



Wie bereits erwähnt, gab die Mehrheit der Befragten an, nur Online Glücks- und Geldspiele zu spielen. Dies gilt auch, wenn man die Verteilung nach Geschlecht, Alter und Sprachregion betrachtet.

Betrachtet man jedoch die soziodemografischen Merkmale, so spielten die Frauen unserer Stichprobe proportional häufiger auch terrestrisch als die Männer [31.4% der weiblichen Spieler gegenüber 30.3% der männlichen Spieler]. Was das Alter betrifft, so nahm die Teilnahme an terrestrischen Spielen bei unseren Spielenden in den Altersgruppen ab 30-39 Jahren ab [40.3% bei den 18-29-Jährigen, 43.5% bei den 30-39-Jährigen, 32.4% bei den 40-49-Jährigen, 29.2% bei den 50-59-Jährigen, 21.8% bei den 60-Jährigen und Älteren]. Ein signifikanter Unterschied wurde auch in Bezug auf die Sprachregion festgestellt: Die französischsprachigen Personen in unserer Stichprobe spielten proportional häufiger auch terrestrische Spiele [43.0%] als die beiden anderen Sprachregionen [31.4% der deutschsprachigen und 25.7% der italienischsprachigen Personen]. Weitere Informationen finden sich in Tabelle 10 im Anhang.

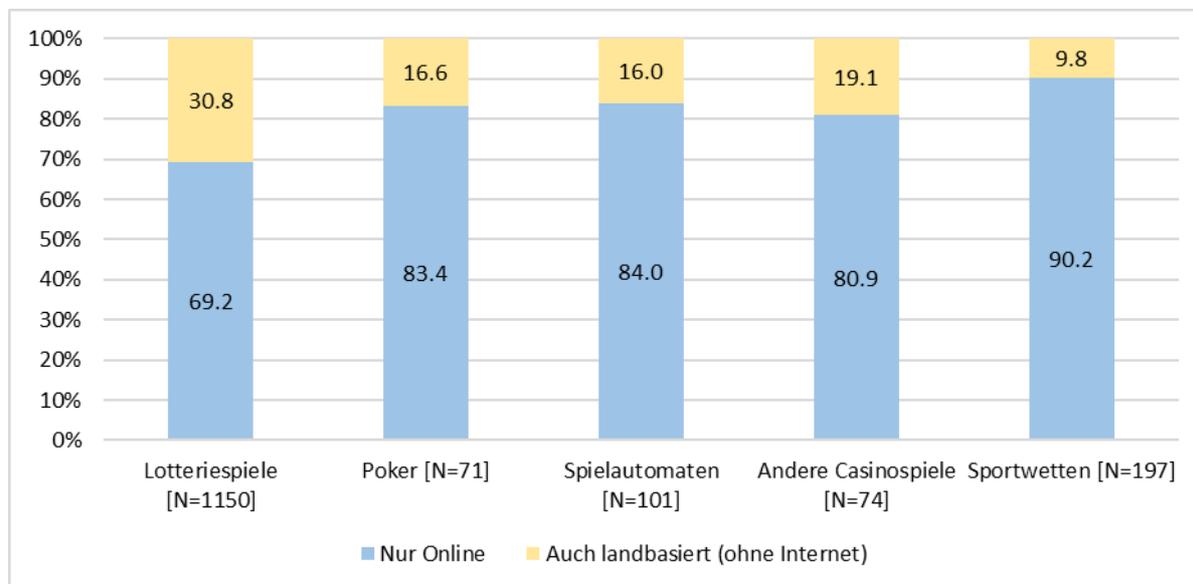
Online- versus landbasierte Spiele, für jede einzelne Spielkategorie

Teilnehmende wurden gebeten anzugeben, welche Spiele sie in den letzten 12 Monaten offline/landbasiert gespielt hatten (siehe Spielliste in Abbildung 12). Wiederum lässt sich feststellen,

² Diese Analysen schliessen «Finanzmarkt wetten» ein, da sich die Frage auf jede Art von Online-GGS beziehen konnte.

dass die meisten Glücks- und Geldspiele ausschliesslich Online gespielt wurden. Jedoch gaben bis zu einem Drittel der «Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspieler/innen» an, diese Spielkategorie auch landbasiert zu spielen [Abbildung 12]. Bei den anderen Spielkategorien ist der Anteil deutlich niedriger und erreicht seinen Tiefpunkt bei den «Sportwetten» [nur 9.8 % auch landbasiert].

Abbildung 12 - Verteilung der Praxis von Glücks- und Geldspielen nur Online oder auch landbasiert, nach Spielkategorie [%]



NB: Unter Lotteriespielen versteht man Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele.

Trend Nr. 6: Vergleich der Spielpraxis nur Online versus auch landbasiert zwischen 2018 und 2021

Im Vergleich zu 2018 ist der Anteil der Personen, die auch landbasierte Spiele (zusätzlich zu Online-Spielen) ausübten, von 42.7 % auf 33.5 % im Jahr 2021 stark zurückgegangen. Dieser Rückgang könnte auf die kurz- oder mittelfristigen Auswirkungen der Massnahmen zur Bekämpfung der COVID-19-Pandemie zurückzuführen sein. Ausführliche Beschreibungen hierzu finden sich in Kapitel 3.2.10.

Was die Präferenzen in Bezug auf Online- versus landbasierte Spiele angeht, so hat sich die Verteilung nicht signifikant verändert, mit Ausnahme von «Spielautomaten» und «anderen Casinospiele». In diesen beiden Fällen ist der Anteil der Spieler/innen, die diese Spiele nur Online spielten, im Vergleich zur Stichprobe von 2018 deutlich gestiegen.

Abschnitt A: Quantitative Studie

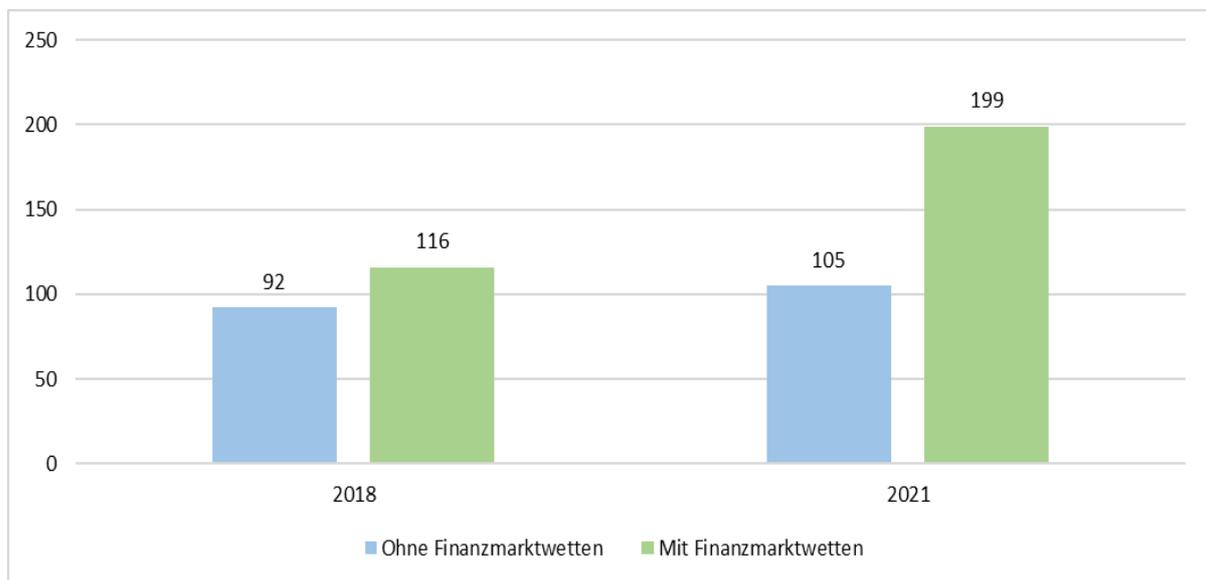
3.2.6 Ausgaben in den Online-Glücks- und Geldspielen

Von den 1'314 Teilnehmenden konnten die Ausgaben von insgesamt 1'277 Teilnehmenden [97.2% der Stichprobe] ermittelt werden³. Weitere Informationen zu dieser Variablen finden Sie im Kapitel «Methodik». Die Unterschiede zur Stichprobe der Erhebung 2018 sind in den Trend Nr.7 beschrieben.

Ausgaben in den Online-Glücks- und Geldspielen, alle Spielkategorien inbegriffen

Unter Berücksichtigung aller Online-GGS (ohne «Finanzmarktvetten») gaben die Spieler/innen in unserer Stichprobe 2021 durchschnittlich 105.- CHF pro Monat aus [199.-CHF mit Einbeziehung der «Finanzmarktvetten»] (Tabelle 11 im Anhang).

Abbildung 13 - Durchschnittliche monatliche Ausgaben in den Online-GGS (ohne und mit «Finanzmarktvetten») [CHF]: Vergleich 2018 [N 2018=1637] – 2021 [N 2021=1277]



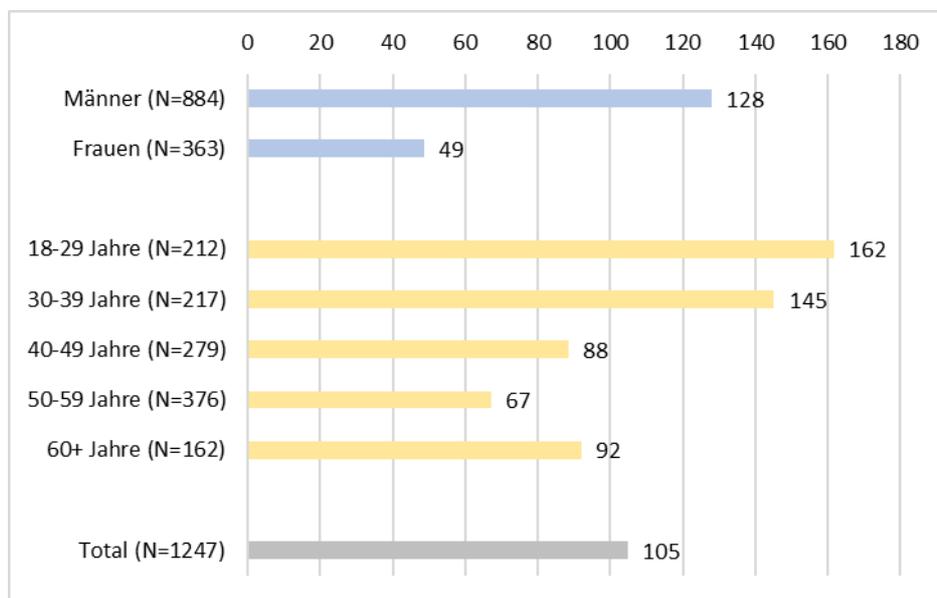
³ Die Ausgaben für «Finanzmarktvetten» waren besonders hoch im Vergleich zu den anderen Online-GGS. Da diese Spielkategorie in der Schweiz nicht offiziell als Geld- und Glücksspiel definiert ist, haben wir uns entschieden, sie in den Analysen für die Ausgaben in den anderen Spielen zu trennen. Die Ergebnisse mit «Finanzmarktvetten» befinden sich separat in den Tabellen im Anhang.

Abschnitt A: Quantitative Studie

Die folgende Grafik (Abbildung 14) beschreibt die durchschnittlichen monatlichen Ausgaben in den Online-GGS (ohne «Finanzmarktvetten») nach Geschlecht und Alter [Tabelle 11 im Anhang]. Interessanterweise gaben Männer im Durchschnitt mehr als doppelt so viel aus wie Frauen [128.- CHF gegenüber 49.- CHF bei den Frauen]. Die Altersgruppe, die durchschnittlich am meisten Geld pro Monat in Online-GGS ausgab, war die der 18- bis 29-Jährigen [162.- CHF], gefolgt von den 30- bis 39-Jährigen [145.- CHF].

Lässt man die Ausgaben für «Finanzmarktvetten» unberücksichtigt, so gaben Männer 86.5% und Frauen 13.5% des insgesamt in unserer Stichprobe ausgegebenen Geldes aus. Was das Alter betrifft, so gaben die 18- bis 29-Jährigen 26.3%, die 30- bis 39-Jährigen 24.1%, die 40- bis 49-Jährigen 18.9%, die 50- bis 59-Jährigen 19.3% und die 60-Jährigen und Älteren 11.4% des Gesamtbetrags aus.

Abbildung 14 - Verteilung der durchschnittlichen monatlichen Ausgaben in den Online-GGS (ohne «Finanzmarktvetten») in den letzten 12 Monaten, nach Geschlecht und Alter [CHF]

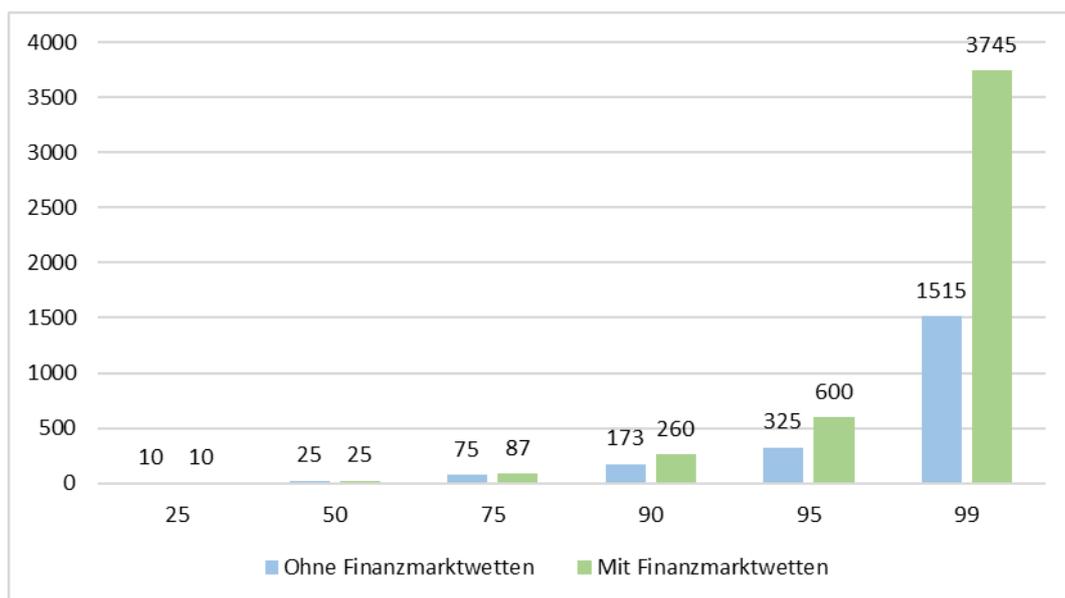


Abschnitt A: Quantitative Studie

Abbildung 15 zeigt die monatlichen Ausgaben aller Online-GGS nach verschiedenen Perzentilen. Diese Abbildung zeigt, dass 50% der Stichprobe berichteten, 25.- CHF oder weniger pro Monat auszugeben. Drei Viertel der Befragten gaben an, 75.- CHF oder weniger pro Monat auszugeben [87.- CHF inkl. «Finanzmarktvetten»]. Umgekehrt betrachtet bedeutet dies, dass die 25% der Spieler/innen, die am meisten ausgaben, durchschnittliche monatliche Ausgaben von über 75.- CHF pro Monat hatten. Bei den 10%, die am meisten ausgaben, beliefen sich die Ausgaben auf mindestens 173.- CHF pro Monat [260.- CHF inkl. «Finanzmarktvetten»]. Die 5% und 1% der Personen mit den höchsten Ausgaben gaben mindestens 325.- CHF bzw. 1'515.- CHF pro Monat aus [600.- CHF bzw. 3'745.- CHF inkl. «Finanzmarktvetten»].

Ohne Berücksichtigung der «Finanzmarktvetten» machten die Ausgaben der 50% der Spieler/innen mit den höchsten Ausgaben 95.4% der Gesamtausgaben aus. Die Ausgaben, die von den 25% der Spieler/innen mit den höchsten Ausgaben generiert wurden, machten 85.9% der Gesamtausgaben aus. Die Ausgaben, die von den 10% der Spieler/innen mit den höchsten Ausgaben generiert wurden, machten 69.6% der Gesamtausgaben aus. Die Ausgaben, die von den 5% der Spieler/innen mit den höchsten Ausgaben generiert wurden, machten 58.9% der Gesamtausgaben aus. Die Ausgaben, die von den 1% der Spieler/innen mit den höchsten Ausgaben generiert wurden, machten 35.2% der Gesamtausgaben aus.

Abbildung 15 - Verteilung der monatlichen Ausgaben in den Online-GGS während den letzten 12 Monaten [CHF], nach verschiedenen Perzentilen [N=1277]



Unter Berücksichtigung der Teilnahmehäufigkeit an Online-GGS (Tabelle 12 im Anhang) gaben Personen, die einmal pro Woche oder öfter spielten (wöchentliche Spieler/innen), im Durchschnitt am meisten Geld aus [275.- CHF gegenüber 34.- CHF für Personen, die weniger als einmal pro Woche spielten (gelegentliche Spieler/innen)]. Inklusiv «Finanzmarktvetten» beliefen sich die Beträge auf 529.- CHF (für wöchentliche Spieler/innen) bzw. 59.- CHF (für gelegentliche Spieler/innen). Im Allgemeinen gaben die wöchentlichen Spieler/innen in unserer Stichprobe fast drei Viertel (76.9%) der durchschnittlichen monatlichen Gesamtausgaben der Spielerpopulation aus [79.2% unter Einschluss der «Finanzmarktvetten»].

Betrachtet man die Anzahl der ausgeübten Spiele, so gaben Personen, die drei oder mehr Spielkategorien ausübten, durchschnittlich 605.- CHF [894.- CHF inkl. «Finanzmarktvetten»] aus.

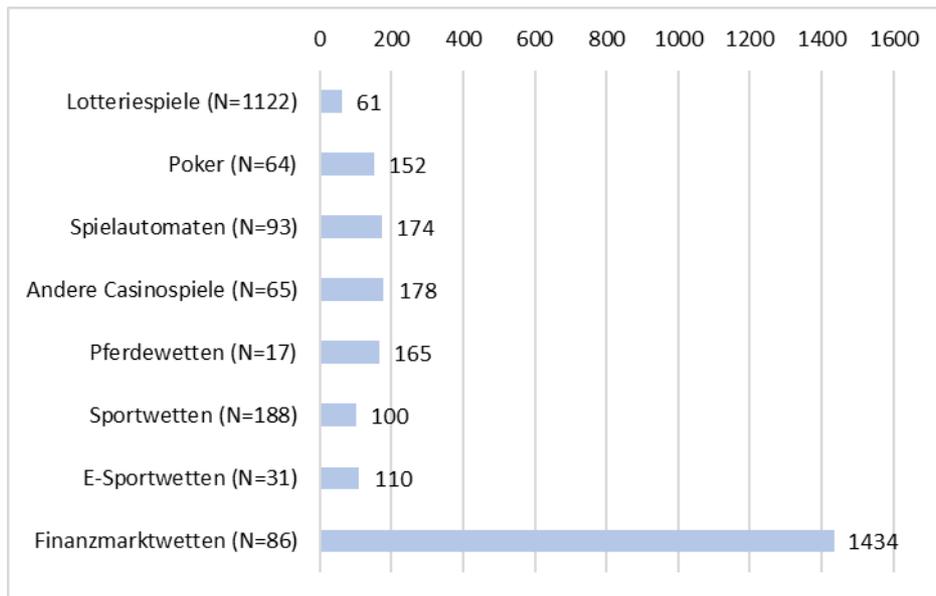
Abschnitt A: Quantitative Studie

Personen, die ausschliesslich eine Spielkategorie ausübten, gaben durchschnittlich 46.- CHF aus und Personen, die zwei Spielkategorien ausübten, durchschnittlich 176.- CHF [116.- CHF bzw. 311.- CHF inkl. «Finanzmarktswetten»] (siehe Tabelle 13 im Anhang). Insgesamt wurden 41.3% der Gesamtausgaben von Spieler/innen generiert, die drei oder mehr Spielkategorien ausübten, 24.6% von denjenigen, die zwei Spielkategorien ausübten, und 34.1% von denjenigen, die ausschliesslich eine Spielkategorie ausübten.

Ausgaben in den Online-Glücks- und Geldspielen, für jede einzelne Spielkategorie

Eine Analyse der Ausgaben für die einzelnen Spielkategorien zeigt erhebliche Unterschiede in den Durchschnittswerten (Tabelle 14 im Anhang). So lag der Durchschnitt für «Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele» bei 61.- CHF, für «Sportwetten» bei 100.- CHF, für «Online-Poker» bei 152.- CHF, für «Spielautomaten» bei 174.- CHF, für «anderen Casinospielen» bei 178.- CHF und schliesslich mit Abstand am höchsten für «Finanzmarktswetten» mit 1434.- CHF (Abbildung 16)⁴. Diese sehr hohen Beträge erklären sich durch die generell höheren Höchstbeträge [maximale monatliche Ausgabe =19'500.- CHF].

Abbildung 16 - Durchschnittliche monatliche Ausgaben, nach Online-Spielkategorie [CHF]



NB: Unter Lotteriespielen versteht man Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele.

Insgesamt trugen «Finanzmarktswetten» zu 48.5% der monatlichen Gesamtausgaben unserer Stichprobe bei, obwohl nur 7.0% der Stichprobe diese Spielkategorie ausübten. Gefolgt wurden sie von «Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele» [26.9%], «Sportwetten» [7.1%], «Spielautomaten» [6.4%], «anderen Casinospielen» [4.6%], «Poker» [3.8%], «E-Sportwetten» [1.3%] und «Pferdewetten» [1.1%]. Wenn man die «Finanzmarktswetten» nicht in den Gesamtausgaben miteinbezieht, zeigt sich, dass «Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele» den grössten Beitrag zu den Gesamtausgaben leisteten [52.2%], gefolgt von «Sportwetten» [14.4%], «Spielautomaten» [12.3%], «anderen Casinospielen» [8.9%], «Poker» [7.5%], «E-Sportwetten» [2.6%] und «Pferdewetten» [2.2%].

⁴ Angesichts der geringen Anzahl von Spieler/innen von «Pferdewetten» und «E-Sportwetten» werden die durchschnittlichen Ausgaben für diese beiden Spielkategorien nicht im Text dargestellt, sondern befinden sich nur in den Anhängen.

Abschnitt A: Quantitative Studie

Ausgaben nach Spielpraxis auf schweizerischen und ausländischen Plattformen

Ein Vergleich der monatlichen Ausgaben für Glücks- und Geldspiele auf schweizerischen und ausländischen Plattformen zeigt, dass Befragte, die sowohl auf schweizerischen als auch auf ausländischen Online-GGS Webseiten spielten, im Durchschnitt mehr ausgaben als Befragte, die nur auf schweizerischen Plattformen spielten [449.- CHF vs. 72.- CHF]. Sie gaben auch mehr aus als Befragte, die nur ausländische Plattformen nutzten [123.- CHF pro Monat] (Tabelle 15 im Anhang).

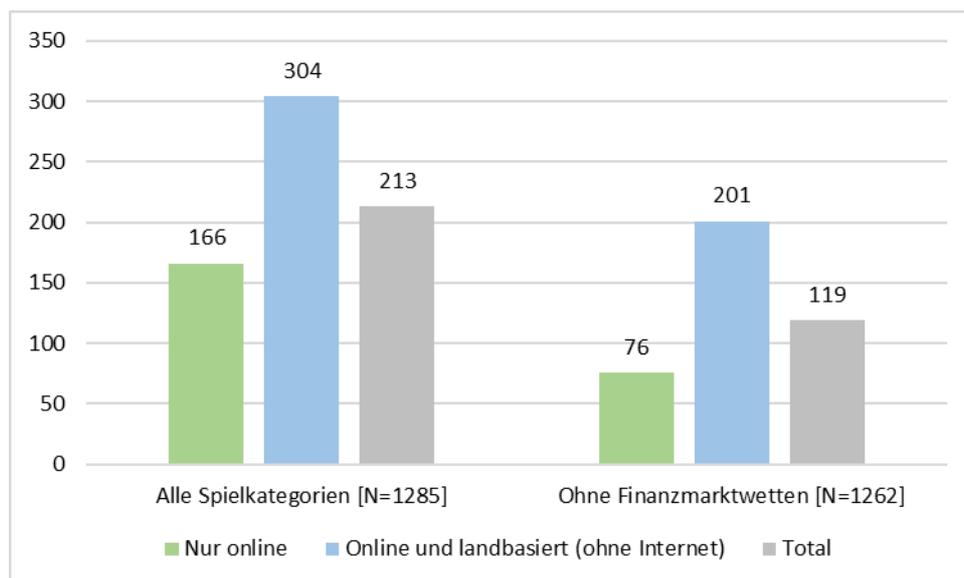
Insgesamt trugen Spieler/innen, die nur auf Schweizer Webseiten oder Plattformen spielten, zu den höchsten Gesamtausgaben der Stichprobe bei [58.6%, ohne « Finanzmarktvetten»]. Befragte, die sowohl auf schweizerischen als auch auf ausländischen Webseiten spielten, trugen zu 37.3% der Gesamtausgaben bei und Personen, die nur auf ausländischen Webseiten spielten, zu 4.2%.

Ausgaben für landbasierte Spiele und Gesamtausgaben

Befragte, die angaben, auch landbasiert zu spielen (ohne Internet), wurden gefragt, wie viel sie im letzten Monat für diese konventionelle Spielpraxis ausgegeben hatten. Insgesamt konnten 412 Befragte schätzen, wie viel sie im letzten Monat für landbasierte Glücks- und Geldspiele ausgegeben hatten: Der Median lag bei 20.- CHF pro Monat und der Mittelwert bei 48.- CHF (N=412; Standardabweichung: 98).

Um die Ausgaben nach Online- und/oder landbasierter Spielpraxis zu vergleichen, wurden die Ausgaben beider Spielpraktiken addiert. Dabei ist es interessant hervorzuheben, dass einen Unterschied hinsichtlich der durchschnittlichen monatlichen Ausgaben für diese beiden Spielpraktiken existiert (Abbildung 17). Befragte, die angaben, sowohl Online als auch landbasiert zu spielen, gaben im Durchschnitt insgesamt 201.- CHF aus. Im Vergleich gaben diejenigen, die angaben, nur Online zu spielen, 76.- CHF aus. Bezieht man die «Finanzmarktvetten» mit ein, so gaben die Befragten, die nur Online spielten, 166.- CHF aus, während die Befragten, die auch landbasierte Spiele ausübten, 304.- CHF ausgaben (Tabelle 16 im Anhang).

Abbildung 17 - Durchschnittliche Online- und/oder landbasierte Ausgaben und Gesamtausgaben für Glücks- und Geldspiele, in CHF [mit und ohne «Finanzmarktvetten»]



Trend Nr. 7: Vergleich der durchschnittlichen Ausgaben zwischen 2018 und 2021

Für alle Online-GGS (ohne «Finanzmarktvetten») betragen die durchschnittlichen Ausgaben, die die Befragten in den beiden Studien angegeben haben, 92.- CHF im Jahr 2018 und 105.- CHF im Jahr 2021. Unter Berücksichtigung der «Finanzmarktvetten» war dieser Unterschied noch deutlicher: 116.- CHF im Jahr 2018 und 199.- CHF im Jahr 2021.

Ohne Berücksichtigung der Ausgaben für «Finanzmarktvetten», ist ein signifikanter Unterschied der durchschnittlichen Ausgaben bei Männern [105.- CHF im Jahr 2018 und 128.- CHF im Jahr 2021], bei den 18- bis 29-Jährigen [145.- CHF im Jahr 2018 und 162.- CHF im Jahr 2021], bei den 30- bis 39-Jährigen [83.- CHF im Jahr 2018 und 145.- CHF im Jahr 2021] und bei den 60-Jährigen oder Älteren [77.- CHF im Jahr 2018 und 92.- CHF im Jahr 2021] festzustellen. Die übrigen Unterschiede sind nicht signifikant.

Hinsichtlich der durchschnittlichen Ausgaben für die verschiedenen Spielkategorien sind zwischen 2018 und 2021 keine signifikanten Unterschiede für die «Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele» und «Poker» feststellbar. Dagegen sind signifikante Unterschiede bei «Spielautomaten» [2018: 127.- CHF; 2021: 174.- CHF], «anderen Casinospiele» [2018: 87.- CHF; 2021: 178.- CHF], «Sportvetten» [2018: 83.- CHF; 2021: 100.- CHF] und «Finanzmarktvetten» [2018: 510.- CHF; 2021: 1434.- CHF] zu beobachten. Für «Pferdewetten» und «E-Sportvetten» reichen die Daten nicht aus, um Schlussfolgerungen über die Entwicklung der durchschnittlichen Ausgaben zu ziehen.

Ohne Berücksichtigung der «Finanzmarktvetten» war der Beitrag zu den monatlichen Gesamtausgaben der Online-GGS im Jahr 2021 höher für «Spielautomaten» [6.9% in 2018 und 12.3% in 2021] und «anderen Casinospiele» [4.9% in 2018 und 8.9% in 2021]. Bei «Sportvetten» blieb er stabil [14.5% im Jahr 2018 und 14.4% im Jahr 2021], bei «Poker» ist er viel niedriger [14.7% in 2018 und 7.5% in 2021] und bei «Lotterie, Ziehungs- oder Rubbelspielen» leicht niedriger [56.4% in 2018 und 52.2% in 2021]. Für «Pferdewetten» und «E-Sportvetten» reichen die Daten nicht aus, um Schlussfolgerungen über die Entwicklung der Beiträge zu den durchschnittlichen Gesamtausgaben zu ziehen.

Betrachtet man die Ausgaben in den Online- und landbasierten GGS (ohne «Finanzmarktvetten»), so sind die durchschnittlichen Ausgaben der Spieler/innen unserer Stichproben im Jahr 2021 leicht niedriger als im Jahr 2018 [136.- CHF im Jahr 2018 und 119.- CHF im Jahr 2021]. Vergleicht man die Spieler/innen, die nur Online spielen mit denjenigen, die auch landbasiert spielen, so zeigen die Ergebnisse 2021 höhere durchschnittliche Ausgaben der reinen Online-Spieler/innen [70.- CHF in 2018 auf 76.- CHF in 2021] und niedrigere durchschnittliche Ausgaben der Spieler/innen, die sowohl Online als auch landbasiert spielen [219.- CHF in 2018 und 201.- CHF in 2021], als im Jahr 2018.

Abschnitt A: Quantitative Studie

3.2.7 Probleme im Zusammenhang mit Online-Glücks- und Geldspielen

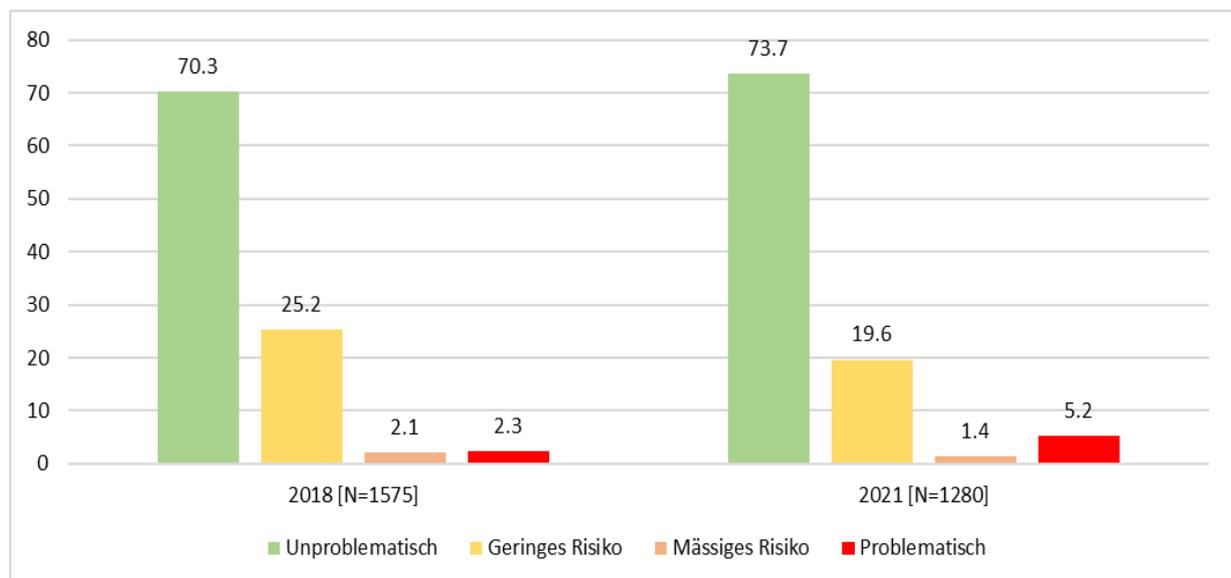
Problem Gambling Severity Index (PGSI)

Der Problem Gambling Severity Index (PGSI) besteht aus 9 Fragen, die mit 0 bis 3 bewertet werden (siehe Tabelle 17 im Anhang für die detaillierten Ergebnisse der Fragen). 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» [Ferris & Wynne, 2001]. Diese Bewertung wurde später ausgewertet und mehrere Autor/innen schlugen vor, die Bewertung der Kategorie «mässiges Risiko» zu ändern und das Minimum von 3 auf 5 zu erhöhen [Currie et al., 2010; Williams & Volberg, 2014]. In diesem Bericht werden wir diese Version des Scores verwenden; die Risikoprofile lauten daher wie folgt: 0 = «unproblematisch», 1-4 = «geringes Risiko», 5-7 «mässiges Risiko», 8+ = «problematische/r Spieler/in»⁵. Die Unterschiede zur Stichprobe der Erhebung 2018 werden in den Trend Nr.8 beschrieben.

Spielprobleme, alle Spielkategorien inbegriffen

Basierend auf den Antworten zum PGSI (und ohne Berücksichtigung der Spieler/innen, die ausschliesslich «Finanzmarktvetten» ausübten) wiesen drei Viertel der Befragten keine Probleme im Zusammenhang mit Glücks- und Geldspielen auf. Jeder fünfte Befragte wies ein geringes Risiko [19.6%] auf, 1.4% ein mässiges Risiko und 5.2% der Stichprobe waren problematisch eingestuft [Figur 17]. Die Ergebnisse, die «Finanzmarktvetten» mit einbeziehen, unterscheiden sich nur geringfügig (siehe Tabelle 18 im Anhang).

Abbildung 17 - Verteilung der Online-GGS-Spieler/innen, nach Risikokategorie des PGSI [%]: Vergleich 2018 - 2021



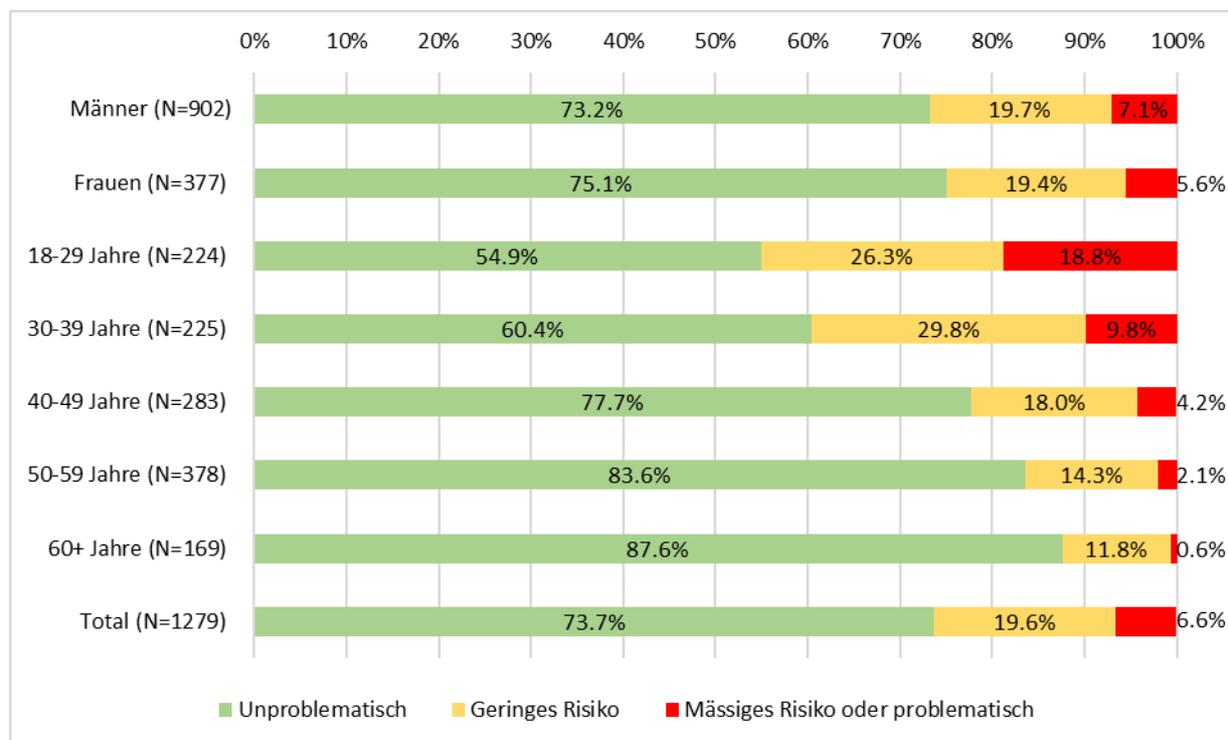
⁵ Angesichts der Besonderheit der Spieler/innen von «Finanzmarktvetten» (siehe Kasten in der Einleitung) schliessen die folgenden Analysen diese Spielkategorie aus. Dennoch werden die Ergebnisse mit und ohne «Finanzmarktvetten» in den Tabellen im Anhang beschrieben.

ANMERKUNG: Aufgrund des hohen Problemniveaus in der Gruppe der Spieler/innen mit mässigem Risikoprofil (5 Punkte oder mehr) werden die Gruppe der Spieler/innen mit mässigem Risikoprofil und die Gruppe der problematischen Spieler/innen in den folgenden Kapiteln als eine Gruppe behandelt.

Beim Vergleich der Risikoprofile unserer Teilnehmenden nach soziodemografischen Merkmalen können wir feststellen, dass sich der Anteil von Männern und Frauen pro Risikogruppe nur geringfügig unterscheidet. In Bezug auf das Alter sind hingegen deutliche Unterschiede zu erkennen. Junge Personen zwischen 18 und 29 Jahren stellten nur 13.0% der «unproblematischen» Spieler/innen, aber fast die Hälfte [49.4%] der Spieler/innen «mit mässigem oder problematischem Risikoprofil» dar. Umgekehrt machten Personen zwischen 50 und 59 Jahren ein Drittel der «unproblematischen» Spieler/innen und eine/n von 10 Spieler/innen «mit mässigem oder problematischem Risikoprofil» aus (siehe Tabelle 19 im Anhang).

Betrachtet man die soziodemografischen Merkmale nach Risikoprofil, so gibt es keine signifikanten Unterschiede der PGSI-Risikokategorien zwischen Frauen und Männern in unserer Stichprobe. Nimmt man hingegen die Verteilung der Risikoprofile der Online-GGS-Spieler/innen nach PGSI und nach Alter, so zeigt sich, dass die Anzahl der Personen, die ein mässiges Risiko aufwiesen oder problematisch eingestuft wurden, zwischen den Altersgruppen abnimmt. Während nämlich 18.8% der 18- bis 29-Jährigen ein mässiges Risiko aufwiesen oder problematisch waren, sinkt diese Prävalenz auf 9.8% bei den 30- bis 39-Jährigen, auf 4.2% bei den 40- bis 49-Jährigen, auf 2.1% bei den 50- bis 59-Jährigen und auf 0.6% bei den 60-Jährigen und Älteren (siehe Abbildung 18 und Tabelle 20 im Anhang).

Abbildung 18 - Risikokategorien gemäss PGSI der Online-GGS-Spieler/innen, nach Geschlecht und Alter [ohne «Finanzmarktvetten»]



Abschnitt A: Quantitative Studie

Betrachtet man die Verteilung der PGSI-Risikoprofile der Online-GGS-Spieler/innen nach Spielhäufigkeit (wöchentliches oder gelegentliches Spielen), so wiesen die wöchentlichen Spieler/innen im Vergleich zu den gelegentlichen Spielenden proportional häufiger ein mässiges oder problematisches Risikoprofil auf [11.4 % gegenüber 4.6 %].

In Bezug auf das soziodemografische Profil waren die Spieler/innen unserer Stichprobe mit einem «mässigen oder problematischen» Risikoprofil zu drei Vierteln Männer [75.3%], fast die Hälfte war im Alter von 18 bis 29 Jahren [49.4%] und ein Viertel im Alter von 30 bis 39 Jahren [25.9%]. Fast sieben von zehn waren erwerbstätig [69.8%], fast drei Viertel hatten eine Primar- oder Sekundarschulbildung [62.4%], etwas mehr als die Hälfte war ledig [55.8%] und fast die Hälfte hatte ein monatliches Einkommen von weniger als 6'000 CHF [48.8%]. Es gab keine signifikanten Unterschiede zwischen den Sprachregionen.

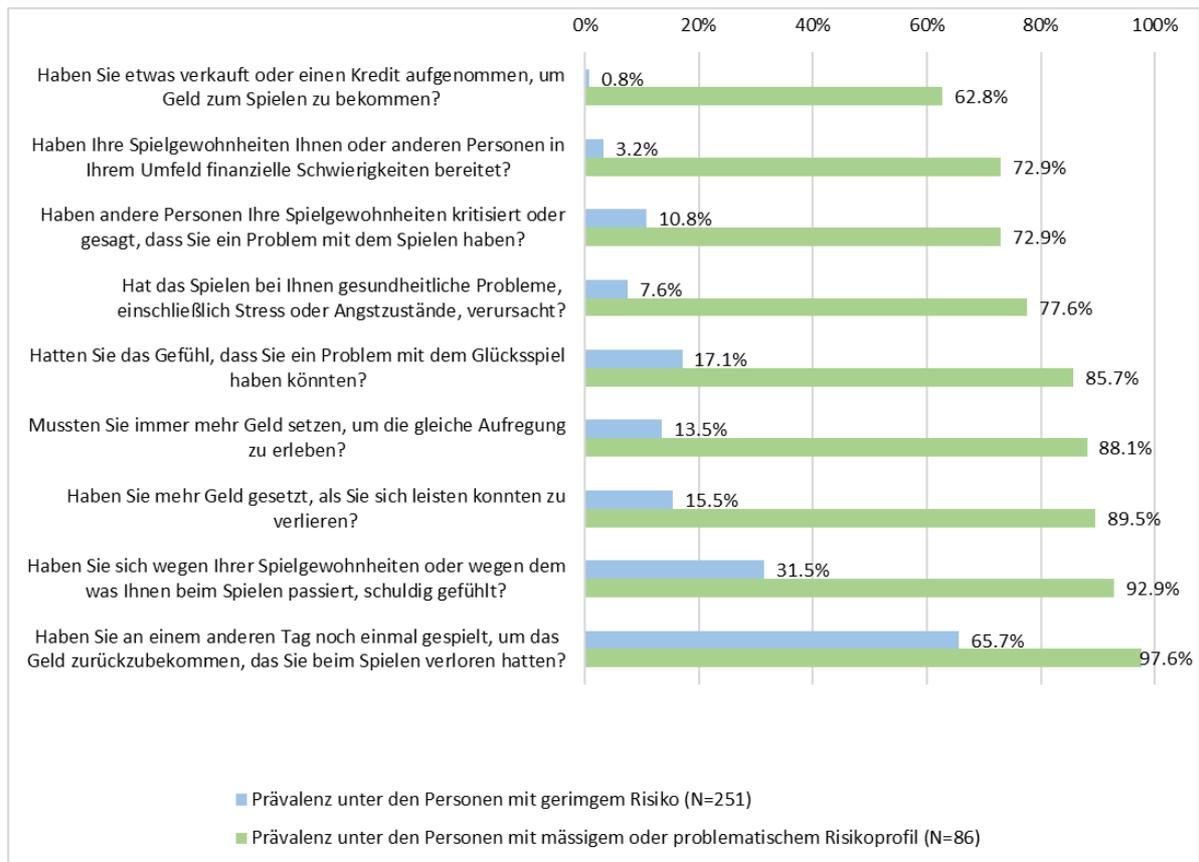
Antworten auf die PGSI-Fragen

In diesem Kapitel ist es auch interessant hervorzuheben, welche Fragen des PGSI von den Spielenden am häufigsten ausgewählt wurden (Tabelle 21 + 22 im Anhang). Unter Berücksichtigung aller Risikoprofile [N=1280] war die Frage mit der höchsten Prävalenz «*Haben Sie an einem anderen Tag noch einmal gespielt, um das Geld zurückzubekommen, das Sie beim Spielen verloren hatten?*» [19.4%], gefolgt von der Frage «*Haben Sie sich wegen Ihrer Spielgewohnheiten oder wegen dem, was Ihnen beim Spielen passiert, schuldig gefühlt?*» [12.3%].

Wenn wir die Antworten nach Kategorie des PGSI-Profiles betrachten (Abbildung 19), können wir feststellen, dass unter den Personen mit geringem Risikoprofil die höchste Häufigkeit bei der Frage «*Haben Sie an einem anderen Tag noch einmal gespielt, um das Geld zurückzubekommen, das Sie beim Spielen verloren hatten?*» [65.7%] lag, gefolgt von der Frage «*Haben Sie sich wegen Ihrer Spielgewohnheiten oder wegen dem, was Ihnen beim Spielen passiert, schuldig gefühlt?*» [31.5%]. Auch bei den Personen mit «mässigem oder problematischem Risikoprofil» war die Frage mit der höchsten Prävalenz «*Haben Sie an einem anderen Tag noch einmal gespielt, um das Geld zurückzubekommen, das Sie beim Spielen verloren hatten?*» [97.6%], gefolgt von «*Haben Sie sich wegen Ihrer Spielgewohnheiten oder wegen dem, was Ihnen beim Spielen passiert, schuldig gefühlt?*» [92.9%]. Erst ab der dritten Frage können wir einen Unterschied in der Antworthierarchie zwischen Spieler/innen mit geringem Risiko und «mässigem oder problematischem Risikoprofil» feststellen.

Die beiden Fragen zu finanziellen Schwierigkeiten «*Haben Sie etwas verkauft oder einen Kredit aufgenommen, um Geld zum Spielen zu bekommen?*» und «*Haben Ihre Spielgewohnheiten Ihnen oder anderen Personen in Ihrem Umfeld finanzielle Schwierigkeiten bereitet?*» gehörten demnach nicht zu den am häufigsten ausgewählten Fragen.

Abbildung 19 - Prävalenz der Antworten auf die neun Fragen, aus denen sich der PGSI zusammensetzt, nach Risikokategorie

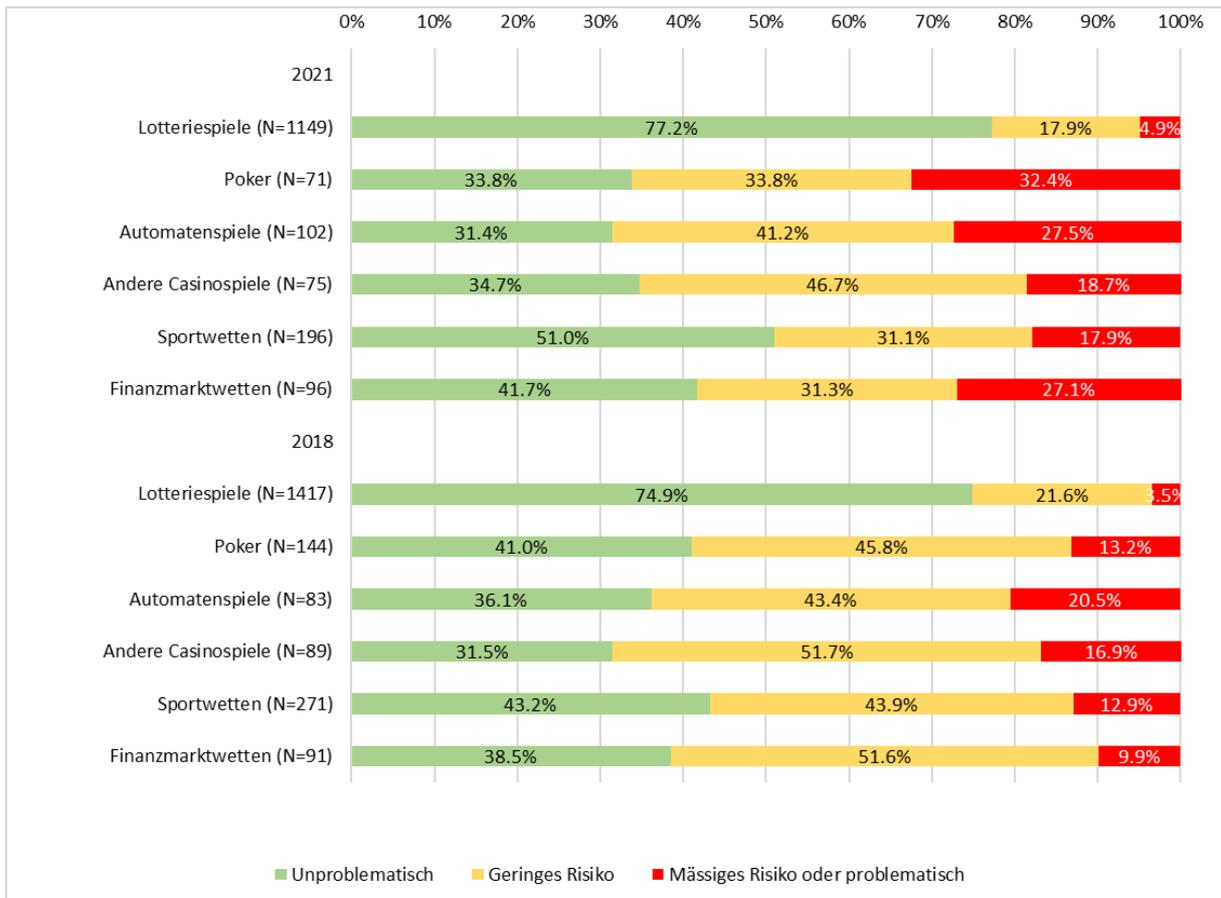


Abschnitt A: Quantitative Studie

Spielprobleme, für jede einzelne Spielkategorie

Abbildung 20 zeigt die Verteilung der drei Risikogruppen des PGSI in Bezug auf die Spielkategorien, die in den 12 Monaten vor der Befragung gespielt wurden (siehe Tabelle 23 im Anhang). Im Vergleich zu anderen Spielkategorien wurden signifikant weniger Spieler/innen «mit mässigem oder problematischem Risikoprofil» beobachtet unter den Befragten, die angaben, «Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele» auszuüben [4.9%]. Hingegen befand sich ein grösserer Anteil an Spieler/innen mit «mässigem oder problematischem Risikoprofil» unter den Befragten, die angaben, «Online-Poker» [32.4%], «Spielautomaten» [27.5%] oder «Finanzmarktswetten» [27.1%] zu spielen.

Abbildung 20 - Verteilung der Risikoprofile gemäss PGSI, nach Spielkategorie: Vergleich 2018 - 2021

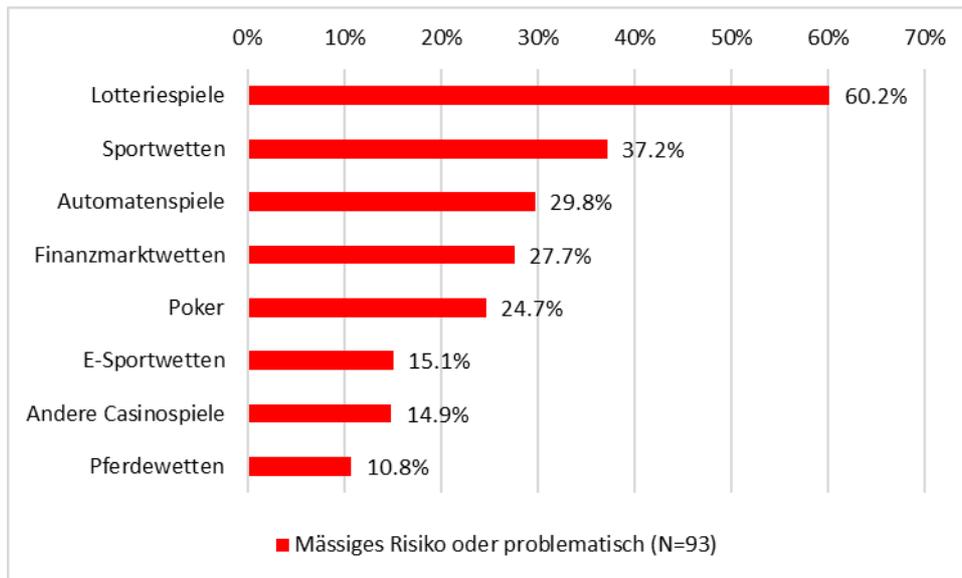


NB: Unter Lotteriespielen versteht man Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele. Die Ergebnisse für Pferdewetten und E-Sportwetten werden in dieser Grafik nicht dargestellt aufgrund eines N<30.

Abschnitt A: Quantitative Studie

Aus der Perspektive der Gesundheitsförderung ist es auch wichtig zu betrachten, welche Spielkategorien von den exzessiven Spielenden praktiziert werden (siehe Tabelle 24 im Anhang). Aus dieser Perspektive und wie in Abbildung 21 dargestellt, werden folgende Spiele von den Spieler/innen «mit mässigem oder problematischem Risikoprofil» am häufigsten gespielt: «Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele» [60.2%], «Sportwetten» [37.2%], gefolgt von «Spielautomaten» [29.8%]. Dies bedeutet nicht, dass diese Spiele die Ursache der Spielprobleme sind, sondern dass sie potenziell dazu beitragen.

Abbildung 21 - Spielkategorien, die von Spieler/innen mit «mässigem oder problematischem Risikoprofil» gespielt wurden [N=93]



NB: Unter Lotteriespielen versteht man Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele.

Ein kontraintuitives Ergebnis: Obwohl von allen «Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspieler/innen» nur 4.9% als Spieler/innen mit «mässigem oder problematischem Risikoprofil» eingestuft werden können, darf man nicht vergessen, dass diese Spielkategorie von 87.7 % der Spieler/innen in unserer Stichprobe gespielt wurden. In absoluten Zahlen stellen diese 4.9 % also die Mehrheit der Spieler/innen «mit mässigem oder problematischem Risikoprofil» dar.

Spielprobleme nach Spielpraxis auf schweizerischen oder ausländischen Plattformen

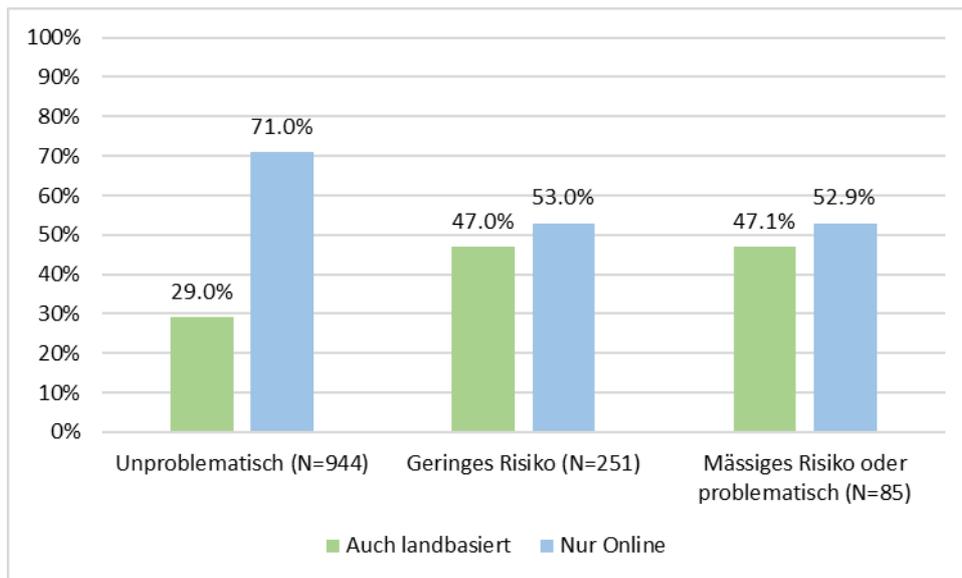
Ohne Berücksichtigung von «Finanzmarktswetten» und «E-Sportwetten» nutzten 2.2% der nicht problematischen Spieler/innen unserer Stichprobe ausschliesslich ausländische Webseiten für ihre Glücksspielpraxis, verglichen mit 9.7% der Spieler/innen «mit mässigem oder problematischem Risikoprofil». Ebenso nutzte im Vergleich zu den nicht problematischen Personen ein relativ geringer Anteil der Personen mit «mässigem oder problematischem Risikoprofil» ausschliesslich Schweizer Webseiten [59.7% vs. 94.1%] (Tabelle 25 im Anhang).

Abschnitt A: Quantitative Studie

Spielprobleme nach Online versus landbasiertes Spielen

Wie zuvor beschrieben, gaben 66.5% der Stichprobe an, Glücksspiele nur Online zu spielen und 33.5% gaben an, diese auch landbasiert zu spielen. Unter den «unproblematischen» Spieler/innen spielten 71.0% nur online und 29.0% kombinierten Online- mit landbasierten Spielen. In den Gruppen «mit geringem Risikoprofil» und «mit mässigem oder problematischem Risikoprofil» hingegen kombinierte fast die Hälfte der Befragten landbasiertes Spielen mit Online-Spielen [47.0% bzw. 47.1%] (siehe Abbildung 22).

Abbildung 22 - Verteilung der Spielpraxis ausschliesslich Online versus auch landbasiert, nach PGSI-Wert [ohne Finanzmarktvetten]



Spielprobleme und Ausgaben

Es sind Unterschiede zwischen den verschiedenen Kategorien des PGSI-Scores und den durchschnittlichen monatlichen Ausgaben zu beobachten (siehe Tabelle 26 im Anhang). Ohne Berücksichtigung der «Finanzmarktvetten» lässt sich feststellen, dass die Befragten mit «mässigem oder problematischem Risikoprofil» mit durchschnittlich 520.- CHF pro Monat am meisten Geld ausgaben. Bei den Spieler/innen mit «geringem Risiko» betrug dieser Durchschnitt 285.- CHF und 75.- CHF bei den «unproblematischen» Spieler/innen.

Insgesamt gaben die Spieler/innen «mit mässigem oder problematischem Risikoprofil» 23.1% der Gesamtsumme unserer Stichprobe aus (wobei sie 6.6% der Spieler/innen ausmachten), die Spieler/innen mit «geringem Risiko» gaben 39.2% (wobei sie 19.6% der Spieler/innen ausmachten) und die «unproblematischen» Spieler/innen gaben 37.7% der Gesamtsumme unserer Stichprobe aus (wobei sie 73.7% der Spieler/innen ausmachten).

Finanzielle Schwellenwerte und Screening von Spieler/innen mit mässigem oder problematischem Risikoprofil

Beim Screening von Spieler/innen mit möglichen Spielproblemen stellt ihre finanzielle Lage oft ein bevorzugtes Kriterium dar. Unter Berücksichtigung der Ausgaben für Online-GGS (Finanzmarktvetten ausgeschlossen) zeigen die Analysen, dass nur 2.5% der Spieler/innen mit «mässigem oder

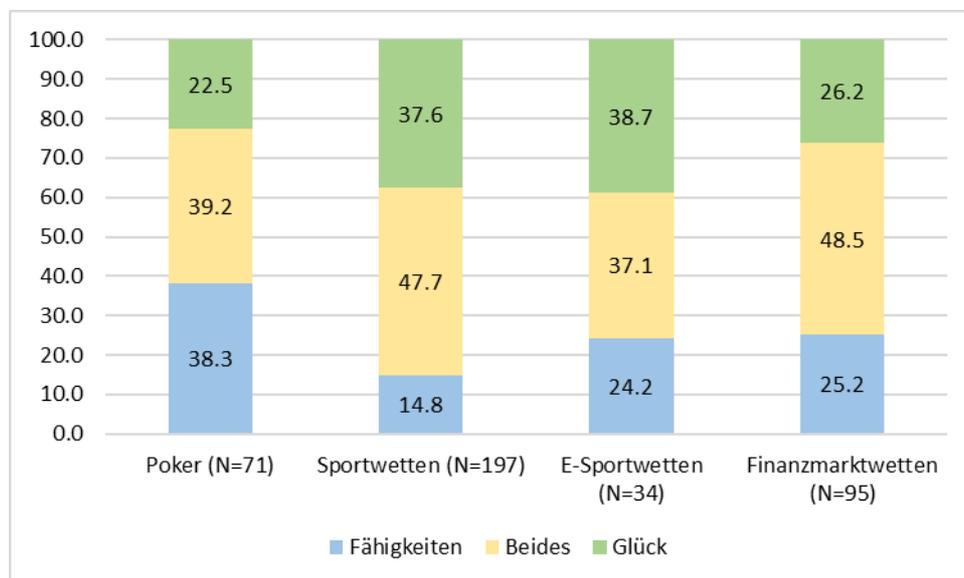
Abschnitt A: Quantitative Studie

problematischem Risikoprofil» in unserer Stichprobe 2'000.- CHF oder mehr pro Monat ausgaben. Bei einer Schwelle von 1'000.- CHF erreichten sie 8.5% der Spieler/innen. Bei einem Schwellenwert von 500.- CHF wären es 22.5% der Spieler/innen mit «mässigem oder problematischem Risikoprofil».

Spielprobleme und Glaube an die persönlichen Gewinnfähigkeiten

Die Teilnehmenden wurden gebeten, für «Poker», «Pferdewetten», «Sportwetten», «E-Sportwetten» und «Finanzmarktswetten» anzugeben, ob sie glaubten, dass ihre Gewinnmöglichkeiten eher von ihren persönlichen Fähigkeiten oder vom Glück abhängen. Das Spiel, bei dem die persönlichen Fähigkeiten von den Befragten am häufigsten angegeben wurde, war «Poker» [38.3 % gegenüber 14.8 % bei «Sportwetten»]. Bei «Sportwetten» und «E-Sportwetten» hingegen schienen die Spieler/innen ihre Gewinnchancen eher dem Glück und weniger ihren persönlichen Fähigkeiten zuzuschreiben [37.6% und 38.7% im Vergleich zu 14.8% und 24.2%] (Abbildung 23).

Abbildung 23 – Glaube an die Gewinnmöglichkeiten, die auf persönlichen Fähigkeiten, Glück oder beidem beruhen [%]



Die durchschnittlichen Ausgaben der Spieler/innen die «Poker», «Sportwetten» und «Finanzmarktswetten» ausübten waren höher für diejenigen, die angaben, dass ihre Gewinnmöglichkeiten von ihren persönlichen Fähigkeiten abhängen (Tabelle 27 im Anhang).

Unter Berücksichtigung des PGSI-Risikos lassen sich signifikante Unterschiede nur bei Spieler/innen von «Sportwetten» feststellen. Die Hälfte der Spieler/innen von «Sportwetten», die daran glaubten, dass ihre Gewinnchancen auf ihren persönlichen Fähigkeiten beruhen, zeigten ein «mässiges oder problematisches Risikoprofil» auf. Im Vergleich zeigten 23.3% dieser Spieler/innen ein geringes Risikoprofil auf und 26.7% ein unproblematisches Risikoprofil [N=197].

Spielprobleme und Spielausschlüsse in Schweizer Casinos

Die Teilnehmenden wurden gefragt, ob sie unter einem Spielausschluss in Schweizer Casinos stehen (freiwillig oder administrativ). Beim Vergleich der drei PGSI-Risikoprofile zeigte sich heraus, dass 29.8% der Spieler/innen «mit mässigem oder problematischem Risikoprofil» in der Schweiz unter Spielausschluss lagen. Umgekehrt wiesen 22.2% der Spieler/innen mit Spielausschluss ein «unproblematisches oder geringes Risikoprofil» auf (Tabelle 28 und 29 im Anhang).

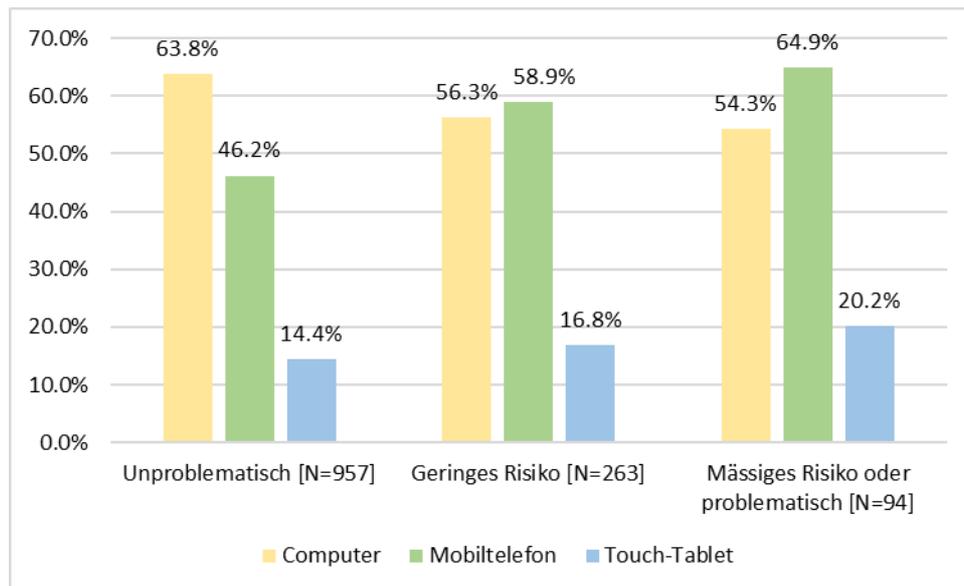
Abschnitt A: Quantitative Studie

Im Zusammenhang mit den ausgeschlossenen Befragten heben sich interessante Details hervor. Erstens haben 19 der 32 ausgeschlossenen Personen in unserer Stichprobe selbst darum gebeten, von den Casinospielen ausgeschlossen zu werden. Zweitens: Von den 19 ausgeschlossenen Personen, von denen wir wissen, wo sie spielten, antworteten 8, dass sie in der Schweiz gespielt haben, 7 in der Schweiz und im Ausland, und 4 ausschliesslich im Ausland. Leider ist es nicht möglich herauszufinden, ob das Spielen auf Schweizer Plattformen vor dem Ausschluss stattfand oder ob sie diese Spiele unter Verwendung eines Kontos mit den Namen einer anderen Person spielten.

Verwendetes Spielgerät und Spielprobleme

Online-GGS-Spieler/innen konnten non-exklusiv angeben, auf welchen Geräten sie sich im Internet einloggen, um Glücks- und Geldspiele zu spielen. Es stellte sich heraus, dass eine Mehrheit der Teilnehmenden antwortete, ihren Computer zu benutzen [61.6%], die Hälfte antwortete, ihr Mobiltelefon zu benutzen [50.1%] und eine Minderheit gab an, ihren Touch-Tablet zu benutzen [15.2%]. Die Nutzung des Mobiltelefons als Spielgerät war signifikant assoziiert mit dem «mässigen oder problematischen» PGSI-Risikoprofil. Interessanterweise nutzte die Mehrheit [64.9%] der Befragten mit « mässigem oder problematischem Risikoprofil» ihr Mobiltelefon, um Glücks- und Geldspiele zu spielen. Im Gegensatz dazu nutzten die Personen mit einem unproblematischen PGSI-Score mehrheitlich ihren Computer.

Abbildung 24 - Spielgerät, das für den Internetzugang für die Glücks- und Geldspielpraxis verwendet wird, nach PGSI-Score [alle Spielkategorien inbegriffen]



Trend Nr. 8: Vergleich der Risikoprofile gemäss PGSI-Score zwischen 2018 und 2021

In der Stichprobe der Spieler/innen im Jahr 2021 wurde eine höhere Prävalenz der «unproblematischen» Spieler/innen [70.3% in 2018 und 73.7% in 2021] beobachtet, aber auch der «problematischen» Spieler/innen [2.3% in 2018 und 5.2% in 2021]. Nimmt man alle Spieler/innen mit «mässigem oder problematischem Risikoprofil» zusammen, so steigt ihr Anteil von 4.4% im Jahr 2018 auf 6.6% im Jahr 2021.

Ein signifikanter Unterschied der Prävalenz von Personen mit «mässigem oder problematischem Risikoprofil» zwischen 2018 und 2021 ist bei Männern [4.7% in 2018 und 7.1% in 2021], sowie bei den 18- bis 29-Jährigen [12.0% in 2018 und 18.8% in 2021] und den 30- bis 39-Jährigen [5.1% in 2018 und 9.8% in 2021] zu beobachten.

Wird die Prävalenz von Risikoprofilen gemäss Spielkategorie analysiert, beobachtet man ein Anstieg zwischen den beiden Studien des Anteils der Spieler/innen «mit mässigem oder problematischem Risiko» beim «Poker» [von 13.2% auf 32.4%] und bei «Finanzmarktwetten» [von 9.9% auf 27.1%].

Betrachtet man schliesslich den Anteil der durchschnittlichen monatlichen Ausgaben je nach PGSI-Risikoprofil, so waren die Ausgaben der «unproblematischen» Spieler/innen höher im Jahr 2021 [33.1% in 2018 und 37.7% in 2021]. Im Gegenteil waren die Ausgaben der Spieler/innen mit «mässigem oder problematischem Risikoprofil» niedriger [28.7% in 2018 und 23.1% in 2021]. Dieser Unterschied lässt sich durch die durchschnittlichen monatlichen Ausgaben der «unproblematischen Spieler/innen» und den Befragten mit «geringem Risikoprofil» erklären, die 2021 im Vergleich zu 2018 deutlich höher waren.

Abschnitt A: Quantitative Studie

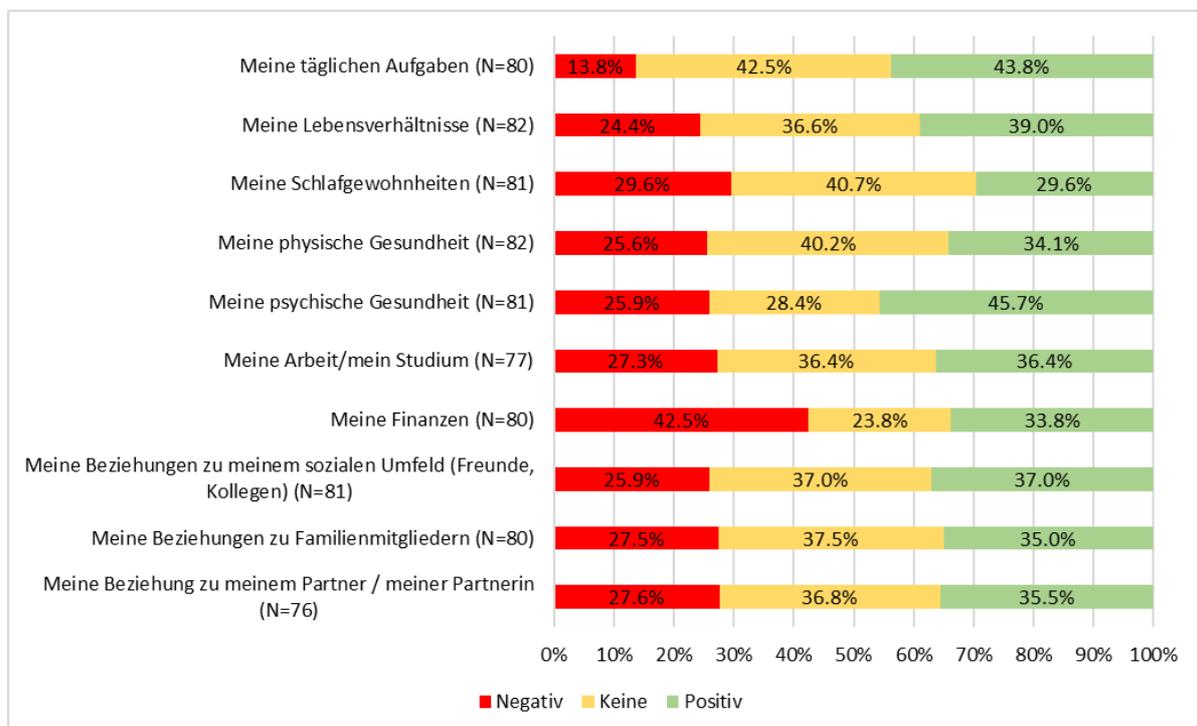
3.2.8 Wahrnehmung der Auswirkungen von Glücks- und Geldspielen auf die Lebensqualität

Die Teilnehmenden wurden gebeten anzugeben, ob die Online-GGS in den letzten 12 Monaten Auswirkungen auf verschiedene Bereiche ihres Lebens hatten. Tabelle 30 (im Anhang) listet diese Bereiche und ihre Antworten auf (für alle Spielkategorien). Daraus geht hervor, dass eine Mehrheit der Teilnehmenden angab, keine Auswirkungen auf den erfragten Lebensbereich durch ihre Online-GGS-Praxis wahrzunehmen. Im Vergleich zu den anderen aufgelisteten Lebensbereichen wurde die Auswirkung von Online-GGS auf die Finanzen von 14.2% der Spieler/innen negativ wahrgenommen [gegenüber weniger als 5% für jeden einzelnen Lebensbereich]. Interessanterweise gaben dagegen 8.8% der Befragten an, dass sie eine positive Auswirkung der Online-GGS auf ihre Finanzen wahrnahmen.

In dieser Hinsicht ist es interessant, jene Antworten in Anbetracht des PGSI-Scores zu analysieren. Dabei ist hervorzuheben, dass die Gruppe der unproblematischen Spieler/innen die Auswirkungen im Allgemeinen neutral (weder positiv noch negativ) bewertete. Hingegen wurden die Auswirkungen in der Gruppe der Spieler/innen mit «geringem Risikoprofil» etwas ausgeprägter bewertet, und letztendlich bewertete die Gruppe mit «mässigem oder problematischem Risikoprofil» die Auswirkungen als deutlich negativer oder positiver.

Trotz eines hohen PGSI-Wertes, ist für fast alle Bereiche in Abbildung 24, die Prävalenz von Spieler/innen, die einen positiven Effekt des Spielens angegeben haben, höher als die Prävalenz von Spieler/innen, die einen negativen Effekt angegeben haben. Besonders auffällig sind die Kategorien «meine psychische Gesundheit» [45.7%] und «meine täglichen Aufgaben» [43.8%]. Einzig für den finanzspezifischen Bereich war der Anteil der Spieler/innen, die eine negative Auswirkung wahrnahmen, grösser als der Anteil derer, die eine positive Auswirkung wahrnahmen [resp. 42.5% und 33.8%].

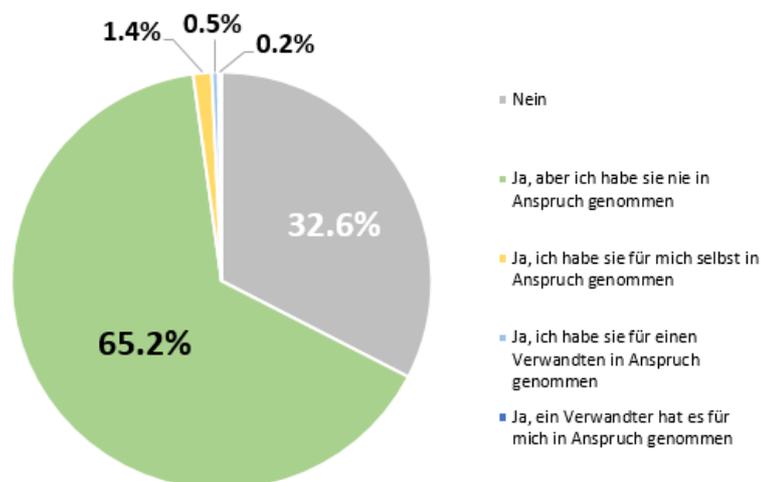
Abbildung 24 - Auswirkungen des Glücks- und Geldspiels auf verschiedene Lebensbereiche bei Spieler/innen mit mässigem oder problematischem Risikoprofil



3.2.9 Kenntnis von Hilfs- und Unterstützungsangeboten

Von den Teilnehmenden der Stichprobe 2021 [N=1'314] gaben 32.6% an, keine Hilfs- und Unterstützungsangebote bei Glücks- und Geldspielproblemen zu kennen. Obwohl 67.4% der Spieler/innen diese Angebote kannten, gaben 65.2% an, diese noch nie in Anspruch genommen zu haben, und 1.9% gaben an, Hilfe und Unterstützung bei eigenen Glücks- und Geldspielproblemen oder bei Problemen eines/r Verwandten erhalten zu haben (siehe Abbildung 25).

Abbildung 25 - Kenntnis von Hilfs- und Unterstützungsangeboten bei Glücks- und Geldspielproblemen [N=1'314]



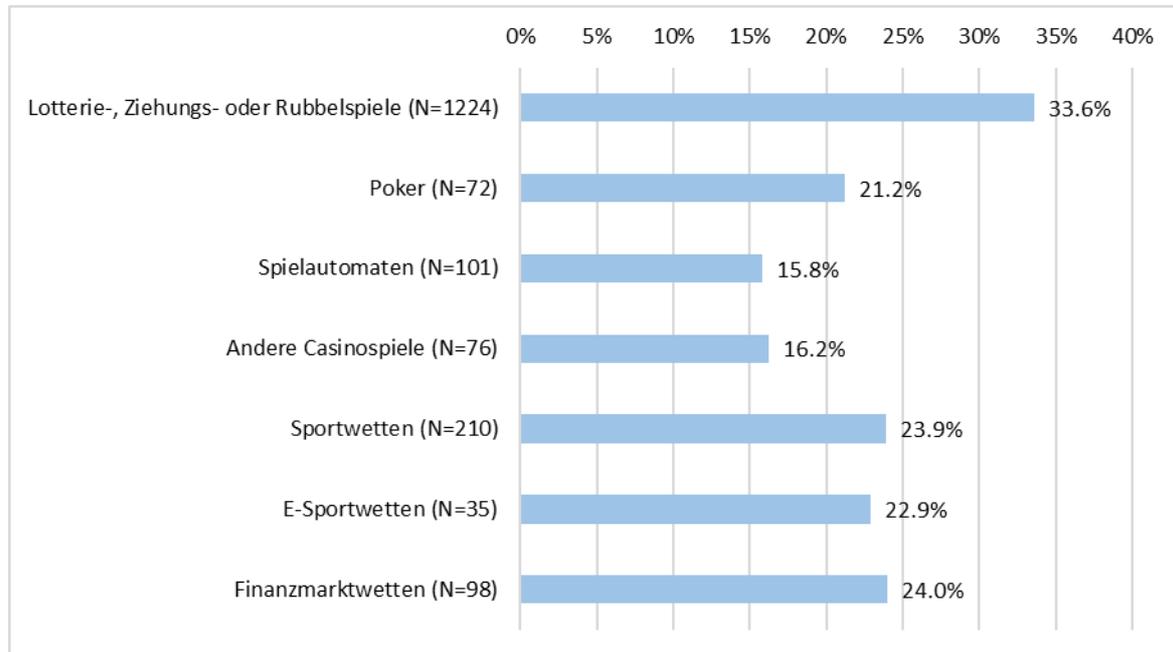
Auf der Ebene der soziodemografischen Daten war nur die Sprachregion mit einem signifikanten Unterschied in diesen Angebotskenntnissen verbunden. So kannten 79.4% der Personen aus dem Tessin Hilfs- und Unterstützungsmöglichkeiten, während es in der Westschweiz 72.5% und in der Deutschschweiz 63.7% waren [N=1'314].

Tabelle 31 (im Anhang) beschreibt die Kenntnisse über die Hilfs- und Unterstützungsangebote je nach Spielpraxis auf schweizerischen und ausländischen Plattformen. Unter den Spieler/innen, die das Hilfs- und Unterstützungsangebot nicht kannten, gaben 92.4% an ausschliesslich auf schweizerischen Plattformen zu spielen, 2.7% ausschliesslich auf ausländischen Plattformen und 4.9% sowohl auf schweizerischen als auch auf ausländischen Plattformen.

Unterschiede hinsichtlich des Zusammenhangs zwischen den ausgeübten Spielen und der Kenntnisse über die Hilfs- und Unterstützungsangebote sind in Abbildung 26 zu entnehmen. Während 15.8% bzw. 16.2% der Spieler/innen von «Spielautomaten» und «anderen Casinospielen» angaben, das Angebot nicht zu kennen, gab fast jede/r dritte/r Spieler/in von «Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspielen» an [33.6%], das Angebot nicht zu kennen.

Abschnitt A: Quantitative Studie

Abbildung 26 – Mangelnde Kenntnisse über Hilfs- und Unterstützungsangebote bei Glücks- und Geldspielproblemen, nach Spielkategorie



NB: Die Ergebnisse für Pferdewetten werden in dieser Grafik nicht dargestellt aufgrund eines $N < 30$.

Berücksichtigt man die Kenntnisse über die Hilfs- und Unterstützungsangebote je nach Risikoprofil des PGSI, so lassen sich keine statistisch signifikanten Unterschiede zwischen unproblematisch eingestufteten Befragten, jenen mit «geringem Risikoprofil» oder Befragten mit «mässigem oder problematischem» Risikoprofil feststellen.

Trend Nr. 9: Entwicklung der Kenntnisse über die Hilfs- und Unterstützungsangebote bei Glücks- und Geldspielproblemen zwischen 2018 und 2021

Im Jahr 2021 gibt es in unserer Stichprobe eine signifikant niedrigere Prävalenz von Spieler/innen, die angaben, das Hilfs- und Unterstützungsangebot bei Glücksspielproblemen nicht zu kennen [im Jahr 2018: 37.7%; im Jahr 2021: 32.6%].

Bezüglich der Anzahl der Spieler/innen, die angaben, dieses Angebot - für sich selbst oder einer/m Verwandten - in Anspruch genommen zu haben, beobachten wir keine signifikanten Unterschiede [im Jahr 2018: 2.0%; im Jahr 2021: 2.2%].

3.2.10 Entwicklung des Kontextes bei Online-Glücks- und Geldspielen zwischen 2018 und 2021

Im Vergleich zur Stichprobe der eGames I-Studie von 2018, unterlag die Stichprobe der eGames II-Studie von 2021 erheblichen kontextuellen Unterschieden. Insbesondere trat im Januar 2019 das neue Glücksspielgesetz (BGS) in Kraft. Seitdem hatten die Teilnehmenden der Umfrage 2021 die Möglichkeit, zusätzlich zu den bereits 2018 erlaubten Online «Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspielen», «Pferdewetten» und «Sportwetten» auch Schweizer Online-Casinospiele legal zu spielen.

Ausserdem wurde das Jahr 2020 durch den Beginn der COVID-Pandemie mit einem ersten Teil-Lockdown (16. März 2020) gekennzeichnet, der viele GGS-Spieler/innen daran hinderte, ihre Spiele konventionell oder landbasiert zu spielen. Die Studie zu eGames II fiel daher in den Zeitraum, der von diesen Massnahmen betroffen war.

Diese beiden Kontextfaktoren könnten das Spielverhalten der Teilnehmenden der Stichprobe 2021 beeinflusst haben, weshalb ihnen in den Fragebögen diesbezüglich spezifische Fragen gestellt wurden.

Auswirkungen des Lockdowns auf das Spielverhalten

Für jede Spielkategorie wurde gefragt, ob sich der erste Teil-Lockdown am 16. März 2020 auf die Teilnahmehäufigkeit an den Online-GGS, auf die Ausgaben sowie auf die Online-Spielzeit ausgewirkt hat. Die vollständigen Ergebnisse finden sich in der Tabelle 32 (im Anhang).

Es ist festzustellen, dass ein Teil der Befragten der Umfrage 2021 vor der Pandemie kein Geld für Online-Glücks- und Geldspiele ausgab. Dabei handelte es sich um 3.3% der «Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspieler/innen», 10.1% der Spieler/innen von «Spielautomaten», 15.0% der Spieler/innen von «anderen Casinospiele», 4.6% der Spieler/innen von «Pferdewetten», 5.7% der Spieler/innen von «Sportwetten», 12.1% der Spieler/innen von «E-Sportwetten» und schliesslich 6.8% der Spieler/innen von «Finanzmarkt看ten». Es scheint daher, dass «Spielautomaten», «andere Casinospiele» und «E-Sportwetten» nach dem Teil-Lockdown besonders viele neue Spieler/innen von Online-Glücks- und Geldspielen angezogen haben.

Die Teilnahmehäufigkeit von Online-GGS wurde von der COVID-19-Pandemie für eine Mehrheit der Spieler/innen nicht beeinflusst. Dies gilt insbesondere für 83.8% der «Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspieler/innen», für 66.7% der Spieler/innen von «Sportwetten» und für 61.5% der Spieler/innen von «anderen Casinospiele». Ein deutlicher Anstieg der Häufigkeit wurde hingegen bei Spieler/innen unserer Stichprobe von «Spielautomaten» [28.3%], «anderen Casinospiele» [17.3%] und «Finanzmarkt看ten» [34.1%] beobachtet. Bei «Pferdewetten» [27.1%] und «E-Sportwetten» [27.7%] gaben die Spieler/innen eher an, dass ihre Spielhäufigkeit abgenommen hatte.

Bezüglich der Ausgaben für Online-GGS gab wiederum eine Mehrheit der Befragten an, dass sie nicht von der COVID-19-Pandemie betroffen wurden (Tabelle 33, im Anhang). Dies betraf vor allem 86.2% der «Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspieler/innen», 69.2% der Spieler/innen von «Sportwetten», 64.5% der Spieler/innen von «Spielautomaten» und 62.9% der Spieler/innen von «Finanzmarkt看ten». Ein Anstieg der Ausgaben wurde von denjenigen festgestellt, die «Spielautomaten», «andere Casinospiele» und «Finanzmarkt看ten» spielten [27.5%, bzw. 28.2% und 31.3%]. Im Gegensatz dazu verzeichneten Personen, die «Pferdewetten» und «E-Sportwetten» spielten, einen stärkeren Rückgang der Ausgaben [40.3 % bzw. 40.9 %].

Der erste Teil-Lockdown hatte für die Mehrheit der Befragten bei «Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspielen» [88.3%] und «anderen Casinospiele» [64.5%] keine Auswirkungen hinsichtlich der

Abschnitt A: Quantitative Studie

Online-Spielzeit (Tabelle 34 im Anhang). Dennoch lässt sich ein deutlicher Anstieg bei Personen feststellen, die «Online-Poker» [24.5%], «Spielautomaten» [31.7%], «andere Casinospiele» [24.0%] und «Finanzmarktwetten» [33.9%] spielten. Im Gegensatz dazu tendierte der erste Teil-Lockdown dazu, die Spielzeit von Personen zu verringern, die «Pferdewetten» [47.2%], «Sportwetten» [47.2%] und «E-Sportwetten» [34.6%] spielten.

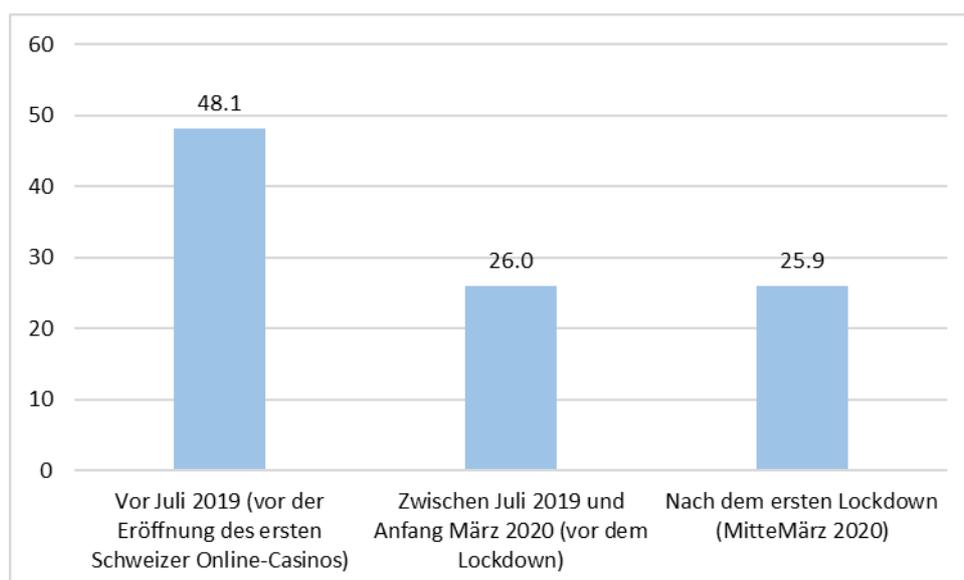
Insgesamt lässt sich also feststellen, dass die COVID-19-Pandemie offenbar einen besonderen Einfluss auf Spieler/innen unserer Stichprobe von «Spielautomaten», «anderen Casinospiele» und «Finanzmarktwetten» hatte.

Die Teilnehmenden wurden auch gefragt, ob sie Homeoffice machten. Insgesamt beantworteten 78.7% der Spieler/innen die Frage [N=1034]. Davon gaben hinsichtlich der Frequenz 26.9% an, dass sie meistens Homeoffice machten, 20.3% gelegentlich, 12.6% antworteten «*nein, aber ich habe in den letzten 12 Monaten Homeoffice gemacht*» und 40.1% «*nein, und ich habe kein Homeoffice gemacht*». Es gibt keine statistisch signifikante Assoziation zwischen den PGSI-Werten und Homeoffice.

Auswirkungen der Öffnung der Schweizer Online-Casinos seit 2019

Um zu beobachten, ob die Eröffnung der Schweizer Online-Casinos im Jahr 2019 Auswirkungen auf das Spielverhalten der Teilnehmenden hatte, wurden sie gefragt, wann sie mit dem Spielen von Poker, Spielautomaten, Roulette oder anderen Casinospiele begonnen hatten. «Vor Juli 2019» bedeutete einen Beginn vor der Eröffnung des ersten Schweizer Online-Casinos, «zwischen Juli 2019 und Anfang März 2020 (vor dem Teil-Lockdown)» bedeutete einen Beginn vor der COVID-19-Pandemie und «nach dem ersten Teil-Lockdown (Mitte März 2020)» bedeutete einen Beginn während der COVID-19-Pandemie. Abbildung 26 zeigt, dass etwa die Hälfte der Spieler/innen unserer Stichprobe vor der Eröffnung des ersten legalen Online-Casinos in der Schweiz mit dem Spielen von Online-Casinspielen begann, ein Viertel der Befragten nach dem Inkrafttreten des BGS im Jahr 2019 und ein Viertel nach dem ersten Teil-Lockdown.

Abbildung 26 - Zeitraum während dem die Spieler/innen mit Online-Casinspiele begonnen haben [%], N=178]



Abschnitt A: Quantitative Studie

Es ist wichtig zu betonen, dass etwas mehr als die Hälfte [55.3%] der Spieler/innen, die zwischen Juli 2019 und Mitte März 2020 mit dem Spielen von Online-Casinos begonnen haben, zuvor nicht in landbasierten oder konventionellen Casinos spielten. Dieser Anteil betrug 84.8% unter den Spielenden, die angaben, erst nach dem Teil-Lockdown begonnen zu haben. Die Ergebnisse deuten darauf hin, dass die Markteröffnung neue Casinospieler/innen angezogen hat, die diese Spielkategorie zuvor nicht landbasiert gespielt haben.

3.3 Diskussion und Grenzen

Einen wichtigen Kontextwechsel

Im Jahr 2018 wurde eine erste quantitative Studie zu Online-Glücks- und Geldspielen durchgeführt, um die Situation der GGS vor der Öffnung des Online-Spielmarktes zu bewerten, die mit dem Inkrafttreten des Geldspielgesetz (BGS) im Jahr 2019 vorgesehen war. Drei Jahre später, im Jahr 2021, wurde eine zweite Studie durchgeführt, um die Ergebnisse der ersten Studie zu replizieren und die Veränderungen nach der landesweiten Öffnung des Online-Spielmarktes zu ermitteln. Im selben Zeitraum veränderten jedoch auch die Massnahmen zur Bekämpfung und Begrenzung der COVID-19-Pandemie die Situation der Spieler/innen, indem sie zumindest zeitweise einige ihrer Verhaltensweisen änderten. So mussten die Spielbanken aufgrund der Massnahmen des Bundes vorübergehend geschlossen werden. Zudem wurde die Bevölkerung aufgefordert, möglichst wenig zu reisen, und das Homeoffice zu bevorzugen. Bei der Lektüre der einzelnen Ergebnisse ist es deshalb wichtig, sich vor Augen zu halten, dass sich in den drei Jahren zwischen den beiden Umfragen das Angebot und die Promotion von Online-Glücks- und Geldspielen im Internet enorm verändert haben. Diese Entwicklung hat das Verhalten der Bevölkerung in den drei Jahren bis zur zweiten Schweizer eGames-Studie von 2021 stark verändert.

Was sich im Verhalten der Spieler/innen kaum oder gar nicht verändert hat

Entgegen den Erwartungen haben sich die Verhaltensweisen zwischen der ersten Schweizer eGames-Studie von 2018 und der zweiten Studie von 2021 kaum verändert. Das Profil der Spieler/innen ist ziemlich stabil geblieben: Online-Spiele sind nach wie vor eine Männerdomäne (sieben von zehn Spieler/innen) und werden unerwartet von einer bedeutenden Anzahl von Befragten, die 50 Jahre oder älter waren, (vier von zehn Spieler/innen) gespielt.

In Bezug auf die Glücks- und Geldspielkategorien, die von den Online-Spieler/innen praktiziert wurden, zeigten sich relativ wenige Unterschiede zu 2018. Ein leichter Anstieg ist jedoch bei den «Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspielen» zu verzeichnen, die bereits 2018 mehrheitlich von den Teilnehmenden gespielt wurden. Dieser Anstieg war auch bei «Spielautomaten» zu beobachten.

Im Falle der «Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspielen» ist es schwierig, konkrete Hypothesen über die Gründe für diesen Anstieg aufzustellen. Wahrscheinlich haben die Massnahmen zur Eindämmung der Pandemie einen Teil der regelmässigen Spieler/innen dieser Spielkategorien zum Online-Spielen getrieben. Bei den «Spielautomaten» kann der Anstieg gegenüber 2018 sicherlich auf die Eröffnung der Schweizer Online-Casinos und die daraus resultierende Werbung zurückgeführt werden.

Hingegen ist der Anteil der Pokerspieler/innen zwischen 2018 und 2021 zurückgegangen. Auch hier ist die plausibelste Erklärung die Latenz zwischen den Massnahmen zur Einschränkung des ausländischen Angebots (IP-Blocking) und dem Entstehen eines einheimischen Online-Pokerangebots. Genauer gesagt öffneten die ersten nationalen Online-Spielbanken im Sommer 2019 ihre «Türen». Das erste legale «Online-Poker»-Angebot startete jedoch erst im Dezember 2020. Daher boten diese über ein Jahr lang nur Spiele wie «Spielautomaten» oder «andere Casinospiele» an. In der Zwischenzeit wurden zahlreiche ausländische Webseiten von der Interkantonalen Geldspielaufsicht (Gespa) und der Eidgenössischen Spielbankenkommission (ESBK) nach dem Inkrafttreten des BGS gesperrt (IP-Blockierung), und gleichzeitig verhinderten andere ausländische «Poker»-Plattformen spontan den Zugang von Schweizer Spieler/innen zu ihrer Webseite (z. B. Pokerstars). In Anbetracht dieses Hintergrundes ist es also sehr wahrscheinlich, dass ein Teil der Spieler/innen gezwungen waren, ihre Praxis des Online-Pokerspiels einzuschränken.

Ein Vergnügen für manche, ein riesiges Problem für andere

Die Ergebnisse der beiden Schweizer eGames Studien zeigen, dass die Probleme von Online-Spieler/innen in der Stichprobe 2021 höher als in der Stichprobe 2018 waren, und dass sich der Anteil der «problematischen Spieler/innen» (d.h. Spieler/innen mit einer Glücksspielsucht) mehr als verdoppelt hat und nun im Jahr 2021 einen von zwanzig Online-Spieler/innen [5.2%] betrifft. Dieses Ergebnis ist besonders besorgniserregend, wenn man bedenkt, dass im Jahr 2018 die «problematischen» Spieler/innen 2.3 % der Online-Spieler/innen ausmachten. Was den Anteil der Spieler/innen mit einem «mässigen Risiko» angeht, so gab es im Jahr 2021 kein signifikanter Unterschied im Vergleich zu 2018 [1.4% bzw. 2.1%]. Insgesamt war der beobachtete Anteil der Spieler/innen mit «mässigem oder problematischem Risikoprofil» im Jahr 2021 [6.6%] höher als im Jahr 2018 [4.4%].

Dieser Anstieg zwischen den beiden Studien ist jedoch nicht verallgemeinerbar und konzentriert sich insbesondere auf bestimmte Kategorien von Spieler/innen: Männer, junge Erwachsene im Alter von 18 bis 29 Jahren und Personen im Alter von 30 bis 39 Jahren. Bemerkenswert ist, dass in der Stichprobe von 2021 fast jede fünfte junge Person im Alter von 18 bis 29 Jahren ein «mässiges oder problematisches Risikoprofil» aufwies.

Ausserdem zeigten die Ergebnisse, dass die Spieler/innen «mit mässigem oder problematischem Risikoprofil» mehr Geld ausgaben als andere Spieler/innen. Tatsächlich waren 6.6% der Spieler/innen «mit mässigem oder problematischem Risiko» für 23.1% der Gesamtausgaben aller Spieler/innen verantwortlich (unter Ausschluss von Finanzmarktswetten).

Prävention und Früherkennung: Weitere Bemühungen sind erforderlich

Eines der Ziele des BGS, nämlich Spieler/innen, die Online-GGS auf ausländischen Plattformen spielten, durch die Eröffnung nationaler Spielplattformen zurück in die Schweiz zu holen, scheint erreicht worden zu sein. Mit Ausnahme der Pokerspieler/innen gaben die meisten Spieler/innen anderer Online-Glücks- und Geldspiele an, hauptsächlich oder zumindest teilweise auf Schweizer Plattformen gespielt zu haben. Von den Befragten wiesen 5.2% ein problematisches Risikoprofil auf und fast 60% der Personen mit einem «mässigen oder problematischen Risikoprofil» spielten ausschliesslich auf Schweizer Plattformen. Die Verantwortung für die Früherkennung dieser Personen liegt somit bei allen Online-Glücks- und Geldspielanbietern.

Die vielfältigen Informationen, die diese Studie liefert, sollten zu einer besseren Prävention und Erkennung von problematischem Glücksspielverhalten beitragen. Ein Grossteil der Ergebnisse steht jedoch nicht im Einklang mit den derzeitigen Praktiken zur Erkennung problematischen Spielverhaltens. Derzeit beziehen sich die Screening-Kriterien hauptsächlich auf die finanziellen Mittel der Spieler/innen, während die Glücks- und Geldspielstörung als psychiatrische Krankheit anerkannt ist, bei der der finanzielle Aspekt nur eines von vielen Elementen darstellt. Die Ergebnisse der Studie zeigen, dass die mit dem Glücks- und Geldspiel verbundenen finanziellen Schwierigkeiten nur einen Teil der Probleme darstellen, mit denen Spieler/innen mit «mässigem oder problematischem Risikoprofil» konfrontiert sind. Darüber hinaus zeigen die Ergebnisse, dass die Festlegung von monatlichen Ausgabenschwellen als Mittel zur Früherkennung nicht in Frage kommt: Selbst wenn man die Verluste aller ausgeübten Spiele zusammenzählt, würde weniger als eine/r von vier Spieler/innen mit «mässigem oder problematischem Risikoprofil» bei einer Schwelle von 500 CHF pro Monat erkannt werden.

Die Ergebnisse zeigen auch, wie entscheidend die Zusammenarbeit zwischen den verschiedenen Plattformen ist, um exzessive Spieler/innen frühzeitig zu erkennen (Spielbanken und Lotterie). Zwar spielen die meisten problematischen Spieler/innen zumindest teilweise auf nationalen Plattformen, doch

Abschnitt A: Quantitative Studie

ist auch festzustellen, dass sie verschiedene Spielkategorien auf unterschiedlichen Plattformen kombinieren, was die Früherkennung dieser Fälle erschwert. Alle Spielbetreiber sind aufgerufen, sich an den Bemühungen zur Früherkennung problematischen Spielverhaltens zu beteiligen. Die Ergebnisse zeigen auch, dass man sich nicht auf eine individualisierte Früherkennung beschränken sollte, die sich auf den Risiken eines bestimmten Spiels (z. B. Casinospiele) orientiert. Vielmehr muss der Ansatz umfassender sein und gleichzeitig alle Akteure einbeziehen, die gesetzlich verpflichtet sind, die Bevölkerung vor den Glücks- und Geldspielrisiken zu schützen. Ein gutes Beispiel hierfür stellen die «Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele» dar: Nur ein/e Spieler/in von zwanzig kann als Person mit einem «mässigen oder problematischen Risikoprofil» angesehen werden. Gleichzeitig stellen diese 5% der Lotteriespieler/innen mit «mässigem oder problematischem Risikoprofil» aufgrund der sehr breiten Beteiligung der Bevölkerung an diesen Spielen 60% aller Spieler/innen mit «mässigem oder problematischem Risikoprofil» dar. Dies bedeutet nicht, dass die Lotterien für diese Probleme verantwortlich sind. Auf keinen Fall können die Daten der Studie die Ursache der Spielprobleme definieren. Diese Ergebnisse deuten jedoch darauf hin, dass die Informationen über die Spieler/innen, die sich im Besitz der Lotteriebetreibern befinden, zentral und entscheidend für die Früherkennung von Spielproblemen sein können. Daher sollte die Praxis aller Spielkategorien auf verschiedenen Plattformen in Betracht gezogen werden, um Spieler/innen mit problematischem Spielverhalten zu erkennen.

Auch wenn sich die Kenntnis über das bestehende Hilfs- und Unterstützungsangebot bei Glücksspielproblemen im Jahr 2021 besser ist, muss festgestellt werden, dass immer noch ein Drittel der Befragten dieses Angebot nicht kennt. Eine bessere Sichtbarkeit dieser Hilfs- und Unterstützungsangebote wird es ermöglichen, zumindest ein Auffangnetz für all jene zu schaffen, die von den Glücks- und Geldspielbetreibern nicht erkannt und weitervermittelt werden.

Finanzmärkte: Die neue Grenze

Eine nennenswerte Glücks- und Geldspielkategorie sind die «Finanzmarktvetten». Diese extreme Form des Wettens oder Spekulierens ist heute in ihrer Form mit anderen Glücks- und Geldspielen vergleichbar, scheint aber in ihren Auswirkungen schädlicher zu sein. Zwischen den Studien aus 2018 und 2021 hat sich der im 2021 beobachtete Anteil der Spieler/innen, die sich dieser Art von Glücks- und Geldspielen widmen, nicht wesentlich verändert. Der Anteil der Finanzmarktvetter mit einem «mässigen oder problematischen Risikoprofil» und die von diesen Spielenden gemeldeten Verluste sind dagegen signifikant erhöht. Diese Spielform ist derzeit nicht als Glücks- und Geldspiel anerkannt und wird daher nicht als solches reguliert. Die Daten der Studie zeigen deutlich, dass die Behörden diesem Bereich mehr Aufmerksamkeit widmen sollten, um die Risiken und Handlungsmöglichkeiten klar zu identifizieren.

Eine Umgebung, die noch keine Normalität gefunden hat

Die Ergebnisse der Studie eGames 2021 fallen in eine ganz besondere Zeit, in der die Auswirkungen der Öffnung des Marktes für Online-Glücks- und Geldspiele mit den Auswirkungen der COVID-19-Pandemie, den Massnahmen zu ihrer Bekämpfung und den möglichen psychologischen und sozialen Auswirkungen auf die Bevölkerung kombiniert wurden. Ein Viertel der Spieler/innen von Casinospiele gab an, zwischen der Marktöffnung und der Pandemie mit dem Online-Spielen begonnen zu haben, und ein weiteres Viertel begann nach dem ersten Teil-Lockdown. Im gleichen Zeitraum stieg der Anteil der Spieler/innen, die nur online (und nicht landbasiert) spielten. Obwohl man sagen kann, dass die Pandemie bestimmte Spielverhalten beeinflusst hat, ist es schwierig zu sagen, ob der Markt weiterhin boomt oder ob es sich um einen vorübergehenden Trend im Zusammenhang mit der Pandemie handelt.

Methodische Einschränkungen des quantitativen Teils

Die Einschränkungen der eGames-II-Studie sind die gleichen wie bei der Vorgängerstudie. Im Hinblick auf den quantitativen Teil der Studie sind zwei Einschränkungen hervorzuheben. Die wichtigste Einschränkung betrifft die Repräsentativität der Stichprobe. Während eine Stichprobe aus einem Internet Panel aus Sicht des Verhältnisses zwischen Kosten und Anzahl der Befragten zweifellos sehr interessant ist, ist die Repräsentativität im Vergleich zu einer Zufallsstichprobe aus der Bevölkerung nicht gewährleistet. Es ist daher wichtig, diese Einschränkung bei der Interpretation der Ergebnisse zu berücksichtigen. Durch die Verwendung desselben Panels und derselben Stichprobenmethode für die zweite Studie ist jedoch eine gute Vergleichbarkeit der Ergebnisse über die Zeit gewährleistet. Eine zweite Einschränkung ergibt sich aus der Übernahme des gemeinsamen Fragebogens, der in den anderen Ländern für die internationale eGames Studie verwendet wurde. Diese Entscheidung bringt eine Reihe von Vorteilen mit sich: Die Validität des Fragebogens wurde bereits in anderen vergleichbaren Populationen getestet und es besteht die Möglichkeit, die Ergebnisse mit anderen Ländern zu vergleichen. Diese Entscheidung schränkt jedoch die Möglichkeit ein, bestimmte Fragen, die nicht immer an den nationalen Kontext angepasst sind (z.B. die verwendete Terminologie, die Ausgabenskalen), konsequent auszuwählen und zu ändern. Insbesondere hat die Analyse der Antworten zu den Ausgaben gezeigt, dass eine klare Unterscheidung zwischen Verlusten und Gewinnen schwierig ist. Spezifischere Fragen zu diesem Thema hätten eine bessere Interpretation der gegebenen Antworten ermöglicht.

4 Abschnitt B: Qualitative Erhebung

GRE | Hervé Kuendig, Kevin Salvetti und Christophe Al Kurdi

Ziel der qualitativen Erhebung des eGames-Projekts ist es, die beschriebene quantitative Komponente zu ergänzen, indem die Erfahrungen und Spielpraktiken von rund 20 Spieler/innen oder ehemaligen Spieler/innen von Online-Glücks- und Geldspielen oder Online-Videospielen im «kumulativen» Kontext der COVID-19-Pandemie und der Ausweitung des legalen Angebots von Online-Glücks- und Geldspielen nach dem Inkrafttreten des neuen Geldspielgesetzes (BGS) eingehender untersucht werden. Die qualitative Komponente beleuchtet und vertieft Aspekte, die in den statistischen Analysen des vorherigen Abschnitts im Dunkeln geblieben sind. Sie gibt dem Phänomen unserer Meinung nach die menschliche Dimension zurück, indem sie insbesondere die Bedeutung des Sinns hervorhebt, den die 20 Personen dem Glücks- und Geldspiel oder dem Verzicht darauf zu einem bestimmten Zeitpunkt in ihrem Leben beigemessen haben. Ausserdem werden die Auswirkungen der Pandemie und ihrer Bewältigung auf die Lebensumstände und das Spielverhalten dieser Spielenden beleuchtet. Auf den folgenden Seiten möchten wir die Komplexität der Erfahrung von Spieler/innen im Umgang mit einem Phänomen aufzeigen, das für manche ein Zeitvertreib bleibt, während es für andere schnell von Begeisterung zu Frustration oder sogar Leid umschlagen kann. Unserer Ansicht nach ermöglicht diese Vertiefung, die vielfältigen, ja sogar extremen Dimensionen der Spielwelt und des Erlebnisses der Spieler/innen aufzuzeigen.

4.1 Ziele der qualitativen Erhebung

Der qualitative Teil der Studie verfolgt zwei zentrale Ziele: Erstens sollen die Auswirkungen der COVID-19-Pandemie und ihre direkten und indirekten Folgen (Krisenmanagement) auf das Verhalten der Spieler/innen (z. B. Wechsel von Offline- zu Online-Spielen) genauer dokumentiert beziehungsweise veranschaulicht werden. Parallel dazu sollen auf individueller Ebene bestimmte kontextuelle Veränderungen der Rolle des Glücks- und Geldspiels während dieser Krisenzeit aufgezeigt werden. Zweitens soll dieser qualitative Teil die im Rahmen des quantitativen Teils vorgeschlagene Analyse darüber ergänzen, wie sich Online-Glücks- und Geldspiele und Videospiele im Hinblick auf die Gambification von Videospiele und der Mikrotransaktionen annähern. Es handelt sich hierbei allerdings um ein sekundäres Ziel, das aufgrund der mangelnden Erfahrungen unserer Teilnehmenden letztlich nur bedingt abgedeckt werden konnte: Obwohl einige der Befragten sowohl Online-Glücks- und Geldspiele als auch Videospiele nutzen, spielen nur wenige von ihnen «hybride Spiele» (d. h. Videospiele, die eigentliche Glücks- und Geldspielkomponenten in ihre Spielwelt integrieren, oder umgekehrt Glücks- und Geldspiele, die Videospieldkomponenten beinhalten).

4.2 Methode

Rekrutierung

Bei der ersten eGames-Erhebung bildete die Mitwirkung am quantitativen Teil die Grundlage für die Rekrutierung von Teilnehmenden für die qualitativen Interviews. Die vorliegende zweite qualitative Befragung ist breiter angelegt: 20 Interviews gegenüber 10 Interviews im Jahr 2018/19 und mit einem stärker exploratorischen Ansatz. Anhand der Erfahrungen aus 2018/2019 erschien das Profil der Teilnehmenden, die bereit waren, im Anschluss an eine quantitative Umfrage in einem vertieften Interview befragt zu werden, zu orientiert. Es wurde daher der Wunsch geäußert, Personen zu rekrutieren, die motiviert sind, über diese Problematik zu sprechen, anstatt lediglich an einer Umfrage teilzunehmen.

Um die 20 Teilnehmenden – zehn aus der Romandie und zehn aus der Deutschschweiz – zu rekrutieren, wurde ein hybrides und iteratives Rekrutierungsmodell entwickelt. Nachdem die in Frage kommenden Profile definiert worden waren, begann der Rekrutierungsprozess Ende Januar 2022 und endete mit der Durchführung des letzten Vorstellungsgesprächs am 31. August 2022. Während dieses Zeitraums wurden unabhängig von der Sprachregion die folgenden Rekrutierungsmethoden angewandt: Anzeigen in sozialen Netzwerken / auf institutionellen Webseiten; Plakate vor Ort / in Städten; Anzeigen in Ausbildungsstätten (Plakate und online); Kontaktaufnahme mit Fachpersonen spezialisierter Institutionen; direkte Rekrutierung im öffentlichen Raum (nur in der französischsprachigen Schweiz); Mitteilungen auf Discord-Servern (nur in der deutschsprachigen Schweiz); Rekrutierung über Bekannte (Teilnehmenden). Es ist anzumerken, dass diese Art der Anwerbung wesentlich mehr Zeit und Investitionen erforderte als die Rekrutierung, die 2018/19 durch den mit der Durchführung der quantitativen Erhebung beauftragten Dienstleister (Link Institut) vorgenommen wurde.

Ein-/Ausschlusskriterien

Personen, die an der Befragung teilnehmen wollten, konnten ihr Interesse per E-Mail, Telefonanruf oder SMS bekunden. Anschliessend wurden die Personen kontaktiert, um Informationen einzuholen, anhand derer überprüft werden konnte, ob sie die festgelegten Einschlusskriterien erfüllten. Im Wesentlichen ging es darum sicherzustellen, dass die Spielenden (oder ehemaligen Spielenden bei Personen, die über spezialisierte Behandlungszentren rekrutiert worden waren) volljährig waren und in der Schweiz

wohnten, dass sie eine der beiden Sprachen, in denen die Interviews durchgeführt wurden (Deutsch oder Französisch), ausreichend beherrschten und dass sie in den letzten Jahren (spätestens im Jahr vor dem Ausbruch der Pandemie) relativ regelmässig – mindestens einmal pro Monat – Online-Glücks- und Geldspiele spielten oder gespielt hatten. Wie bei der Teilnahme an der quantitativen Erhebung waren die Arten von Online-Spielen, die für die Teilnahme in Frage kamen, *Lotteriespiele* (z. B. Loterie Romande oder Swisslos), *Ziehungs- oder Rubbelspiele*, *Poker*, *Spielautomaten* (über eine Webseite oder eine App), andere *Online-Casinospiele* (*Black Jack*, *Roulette*, *Baccarat* etc.), *Pferdewetten*, *Sportwetten*, «*E-Sport*»- oder «*Virtual Sports*»-*Wetten* und *Finanzmarktwetten*. Es sei darauf hingewiesen, dass ein Interview mit einer Person geführt wurde, die aufgrund der vordefinierten Kriterien eigentlich nicht zur Teilnahme berechtigt war, da sie nur in sehr geringem Masse Online-Glücks- und Geldspiele nutzte. Als aktiver Konsument von Videospielen kaufte diese Person jedoch in grossem Umfang virtuelle Inhalte und Funktionen, deren Erwerbsprozess als eine Form des Glücks- und Geldspiels beschrieben werden kann.

Interviewleitfaden

Die Befragungen erfolgten anhand eines semistrukturierten Interviewrasters, das auf der Grundlage einer Literaturanalyse, des 2018/19 verwendeten Interviewleitfadens und der Datenerhebungsinstrumente entwickelt wurde, die vom internationalen Forschungsnetzwerk E-GAMES (International Research Network)⁶ und namentlich des Teams von Prof. Sylvia Kairouz (Research Chair on the Study of Gambling, Concordia University, Montreal) und Prof. Annie-Claude Savard (Laval University, Québec) gemeinsam genutzt werden. Die gewählte Vorgehensweise, insbesondere die Zusammenlegung der beiden Teilprotokolle zur Datenerhebung wurde von der Forschungsbegleitgruppe validiert (ursprünglich waren zwei getrennte Umfragen mit je zehn Befragungen geplant, von denen sich eine speziell mit dem Glücks- und Geldspiel und die andere mit der Verknüpfung von Glücks- und Geldspiel und Gaming befassen sollte).

Das Interviewraster (siehe Anhang) verfolgte einen exploratorischen Ansatz. Ziel war es nicht, die aus dem quantitativen Forschungsteil abgeleiteten Hypothesen zu widerlegen, oder zu bestätigen, weder «verborgene Bedeutungen» zu entschlüsseln. Vielmehr ging es darum, eine eingehende Beschreibung bestimmter Spielpraktiken vorzunehmen, die damit verbundenen positiven oder negativen Erfahrungen zu erfassen und die Auswirkungen dieser Praktiken auf den Lebenslauf der Spielenden zu beschreiben. Die Befragung begann mit einem einführenden Teil, in dem die Grundsätze der informierten Einwilligung und der Anonymität erörtert wurden. Anschliessend wurde das semidirektive Interview durchgeführt, das in folgende Themenbereiche unterteilt war:

1. Die Lebensumstände und die Auswirkungen dieser Lebensumstände und der mit COVID-19 verbundenen Veränderungen auf das Glücks- und Geldspielverhalten und ihre grundsätzliche Entwicklung («allgemeine» Sichtweise);
2. Die «spezifischen» Spielpraktiken der verschiedenen Online-Glücks- und Geldspiele und ihre Veränderungen vor, während und nach der akuten Pandemiephase (bis zum Interview), darunter die Spielmotivation, die Spielumstände und -kontexte, die Auswirkungen veränderter Online-Angebote und Marketingmassnahmen usw.
3. Nutzen und Schaden (Bedenken und negative Auswirkungen) des Online-Spielens;
4. Informations- und Hilfsuche sowie das Thema des «verantwortungsvollen Spielens»;
5. Die Angleichung des Online-Glücks- und Geldspiels an kostenlose Videospiele.

⁶ <https://www.concordia.ca/research/lifestyle-addiction/teams/egames.html>

Abschnitt B: Qualitative Erhebung

Befragungen

Insgesamt wurden 20 Spielende oder ehemalige Spielende, darunter nur zwei Frauen, persönlich oder online befragt. Die wissenschaftliche Literatur belegt die geringere Neigung von Frauen, zu spielen oder ein problematisches Spielverhalten zu entwickeln (z.B. Carneiro et al., 2020), und deutet darauf hin, dass bestimmte Prädispositionen für das Glücks- und Geldspiel eher bei Männern auftreten (z. B. mangelnde Planung und die «Erlebnissuche», beides Prädiktoren für die Entstehung von Problemen im Zusammenhang mit Glücks- und Geldspielen; z.B. von der Heiden et Egloff, 2021). Dies erklärt teilweise das Ungleichgewicht und unsere grossen Schwierigkeiten, weibliche Spielerinnen oder ehemalige Spielerinnen für diese Studie zu gewinnen.

In beiden Sprachregionen (Romandie und Deutschschweiz) konnten jeweils zehn Befragungen durchgeführt werden. Die Interviews wurden zwischen dem 28. Januar («Pre-Test»-Interview, das als qualitativ hochwertig eingestuft wurde und daher in den endgültigen Datenkorpus aufgenommen werden konnte) und dem 31. August 2022 durchgeführt. Die Dauer der Befragungen variierte zwischen 40 Minuten für das kürzeste und 1 Stunde und 29 Minuten für das längste Interview, wobei die durchschnittliche Dauer 62 Minuten betrug. Nach den Gesprächen erhielten die Teilnehmenden als Entschädigung entweder einen Gutschein im Wert von 50 CHF für ein Detailhandelsgeschäft oder denselben Betrag per TWINT-Überweisung.

Verarbeitung der erhobenen Daten und Analyse

Alle Interviews wurden in digitaler Form aufgezeichnet (nach Zustimmung der Teilnehmenden) und der Grossteil des Inhalts wurde schriftlich transkribiert (wortgetreue Wiedergabe der auf Französisch geführten Interviews, nicht-wortgetreue Wiedergabe der auf Schweizerdeutsch geführten Interviews; die Interviews auf Schweizerdeutsch wurden von der Interviewerin direkt ins Französische übersetzt und transkribiert, um eine gemeinsame Analyse des gesamten Datenkorpus zu ermöglichen). Die thematische Analyse wurde verwendet, um die gesammelten Informationen zu identifizieren, zu analysieren und zu strukturieren (Miles et al., 2014). Nach einer ersten vertikalen Kodierung der Interviews wurde für jedes ausgewählte Thema eine Querschnittsanalyse durchgeführt.

Aufgrund des induktiven Charakters der Fragestellung und der verfügbaren zeitlichen und finanziellen Ressourcen wurde nicht systematisch doppelt kodiert, sondern es wurden mehrfach Qualitätskontrollen für jeden Inhalt der Interviews durchgeführt.

HINWEIS: Auszüge aus Interviews, die in der Deutschschweiz geführt und frei ins Französische übersetzt wurden, sind in diesem Dokument mit einem * am Ende des Zitats gekennzeichnet.

Die soziodemografischen Merkmale der befragten Personen werden im Rahmen der nachstehenden «Profile» beschrieben (z. B. Geschlecht, Alter, Wohnregion, Aktivität). Piktogramme dienen zur Veranschaulichung der Spielpraktiken unserer 20 Befragten. Dabei werden die verschiedenen Spielarten dargestellt und Farben verwendet, um zwischen Online- und Offline-Spielpraktiken zu unterscheiden: Die Farbe **Blau** in der oberen linken Ecke eines Piktogramms verweist auf eine Online-Spielpraxis, die Farbe **Grün** unten rechts auf eine (landbasierte) Offline-Spielpraxis. Blau und grün umrahmte Kästchen deuten auf eine kumulierte Online- und Offline-Spielpraxis hin (duale Spieler/innen). Die **grauen** Schattierungen zeigen hingegen, dass sich die befragte Person von einer für sie relevanten Spielart abgewandt hat – und zwar online (wenn oben links im Piktogramm platziert) und/oder offline (unten rechts im Piktogramm). Eine Übersicht über die Arten von Glücks- und Geldspielen, die von unseren Befragten gespielt werden, finden Sie im Anhang (*Anhang 2*).

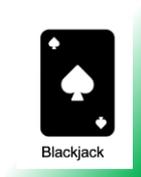
z. B.:



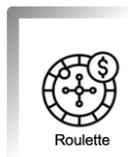
Platzieren von Online-Sportwetten (ausschliesslich)



Nutzung von Online- und Offline-Poker



Nutzung von Offline-Blackjack (ausschliesslich)



Abkehr einer Spielpraxis (hier Online-Roulette)

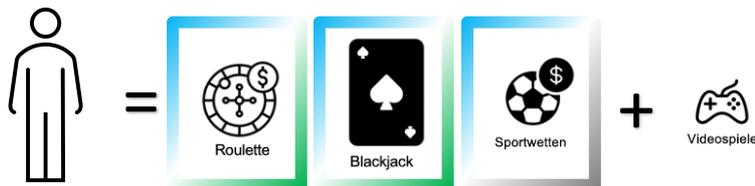
4.3 Profile der befragten Personen

#1 - Mann, 25-30 Jahre alt, ledig, Student, Waadt; 44 Minuten.



Spieler mit einem «dualen» Profil (Online- und Offline-Glücks- und Geldspiele), sowohl vor als auch nach der akuten Phase der COVID-19-Pandemie. Er beschreibt eine kontrollierte Ausübung von Poker und – mehr noch – von Sportwetten, die er als ernsthafte und organisierte Aktivitäten betrachtet. Dabei beschreibt er die Auswirkungen der Pandemie auf sein Spielverhalten als sehr gering, abgesehen von der Tatsache, dass er die üblichen Pokerspiele über ein Online-Tool organisieren musste. Die Organisation dieser Online-Spiele ermöglichte es ihm nicht nur, weiterhin mit seinen Freunden zu spielen, sondern auch eine wichtige soziale Verbindung zu seinem Freundeskreis aufrechtzuerhalten. Er berichtet jedoch auch, dass er zeitweise die Kontrolle über seine Glücks- und Geldspielpraxis verloren habe, insbesondere im Hinblick auf sein Zeitmanagement. In Bezug auf Sportwetten erörtert der Befragte nachdenklich und beharrlich die Frage, wie sich Unternehmen, die Spiele veranstalten und durchführen, im Zusammenhang mit der Pandemie verhalten. Er unterstreicht insbesondere die starke Zunahme an Marketingmassnahmen und Werbeaktionen im Zusammenhang mit neuen Wettangeboten seit Beginn der Pandemie. Seiner Meinung nach hat sich dies zwar nicht auf sein Spielverhalten ausgewirkt, aber unerfahrene Spieler/innen (insbesondere aus seinem Umfeld) angelockt, indem das Spiel vereinfacht und idealisiert dargestellt wurde und den Spielenden unerreichbare Gewinne in Aussicht stellte.

#2 - Mann, 20-25 Jahre alt, ledig, Student, Waadt; 81 Minuten.



«Dualer» Spieler (online und offline) vor und nach der akuten COVID-19-Pandemiephase. Er spielt auch Online-Videospiele. Im Ausland aufgewachsen, zog er 2020 für sein Studium in die Schweiz; bis dahin lebte er im Elternhaus. Da er bereits im Alter von 14/15 Jahren Transaktionen in Konsolenspielen tätigte, gibt er an, dass er möglicherweise bereits als Jugendlicher eine Veranlagung für Online-Glücks- und Geldspiele hatte. Er lebt in einer Einzimmerwohnung und beschreibt eine erhebliche Intensivierung seiner Online-Glücks- und Geldspieltätigkeit im Herbst 2020 (Roulette, Blackjack und Sportwetten, wobei Sportwetten in geringerem Umfang gespielt wurden, obwohl sie zuvor das vorherrschende Online-Glücks- und Geldspiel waren). Er bringt die Zunahme der Spieltätigkeit mit der Langeweile und Einsamkeit in Verbindung, die er in dieser Zeit empfand. Er beschreibt diese Entwicklung als «in ein Räderwerk geraten», wobei der Wunsch, ein Einkommen zu erzielen, eine weitere Rechtfertigung für das Spielen von Glücks- und Geldspielen war. Im Laufe der Monate bemühte er sich, die Kontrolle über seine Ausgaben zurückzugewinnen, mit unterschiedlichem Erfolg. Zum Zeitpunkt des Interviews spielt er ein Spiel, das er als «verantwortungsvoll» bezeichnet, wobei er seine Spielaktivität auf das gründet, was er als seine Fähigkeit beschreibt, zwischen «aufhören können» und «Strategien finden» zu unterscheiden. Im Rahmen von Free-to-Play-Spielen tätigt er ebenfalls Käufe und beschreibt dieses Vorgehen als ein Mittel, zu einer bestimmten Gruppe, einer Elite von Spieler/innen, zu gehören.

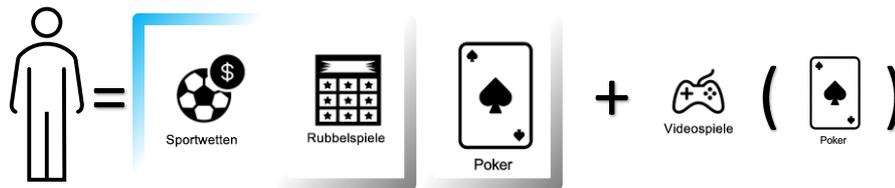
#3 - Mann, 30-35 Jahre alt, verheiratet mit Kindern, berufstätig und in Ausbildung, Waadt; 58 Min.


Dieser Teilnehmer ist ein Familienvater, der seit Beginn der Pandemie wieder studiert, und ein «dualer» Glücks- und Geldspielnutzer (auch wenn das Spielen landbasierter Spiele seit der akuten Phase der Pandemie zurückgegangen ist). Er spielt seit über zehn Jahren «professionell» Poker, betrachtet dies als Beruf und meidet alle anderen Glücks- und Geldspiele (offline und/oder online). Vor Beginn der Pandemie spielte er auch regelmässig in Casinos, doch seit dem ersten Lockdown (in dessen Verlauf er seinen Job verlor) spielt er hauptsächlich Online-Poker. Er beschreibt, dass er «beträchtliche Gewinne erzielt und sein bestes Pokerjahr erlebt» habe. Ende 2020 begann er in einem, wie er es nennt, «Verirrungsmoment» einige Wochen lang intensiv grosse Geldbeträge beim Online-Roulette einzusetzen. **Daraufhin verbot er sich selbst, auf der von ihm genutzten Online-Plattform Casinospiele zu spielen** (aber nicht Poker, worüber er eine grössere Kontrolle habe). Er erzählt, dass er eine Neigung zum Online-Poker (statt Offline-Poker) entwickelt habe, weil das Online-Spielen einfach, das Umfeld «professioneller» (Verwendung eines Trackers möglich) und die Teilnahme an Turnieren erschwinglicher (geringere Kosten) sei. Er sagt, dass er inzwischen ein Gleichgewicht in seinem Glücks- und Geldspielverhalten, insbesondere beim Poker, gefunden habe und seit über einem Jahr kein Roulette mehr spiele (weder online noch offline).

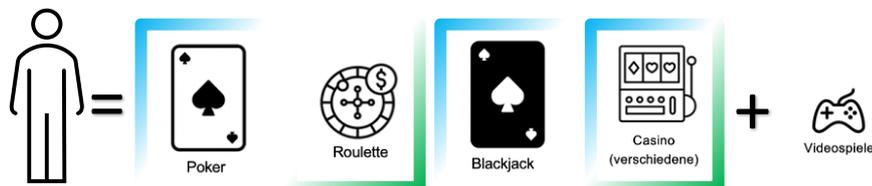
#4 - Mann, 25-30 Jahre alt, in einer Beziehung, Student, Wallis; 65 Minuten.


Dieser «duale» Spieler (online und offline) begann kurz vor der Pandemie damit, Online-Glücks- und Geldspiele zu nutzen, und zwar auf legalen Seiten. Er beschreibt, dass die erste COVID-Welle – die er in Bezug auf sein Studium als schwierig empfand, die aber ansonsten keine grossen Auswirkungen auf ihn hatte – ihn dazu gebracht habe, online zu spielen, insbesondere als Ersatz für das Spielen im Casino. Da er das mit dem Glücks- und Geldspiel und dem Casinobesuch verbundene feierliche Ritual geniesst, nahm er nach der ersten COVID-19-Phase das Spielen landbasierter Glücks- und Geldspiele in einem grösseren Umfang wieder auf. Die Pandemie führte ausserdem zu einer Diversifizierung der Online-Spiele: Während er früher nur Online-Poker gespielt hatte, spielt er nach eigenen Angaben seit der Pandemie auch Online-Casinospiele wie Blackjack, Roulette, Texas Hold'em und einige andere Spiele. Obwohl seine durchschnittlichen monatlichen Online-Ausgaben zunächst stabil blieben, stiegen sie nach dem Sommer 2021 an. Seit einigen Monaten und infolge der Erkenntnis, mehr auszugeben, als er sich leisten kann, und der Feststellung eines psycho-neurologischen Wandels, findet das, was er als eine Art Kontrollwiederaufnahme beschreibt, insbesondere mit einem deutlichen Rückgang der Spielhäufigkeit, statt.

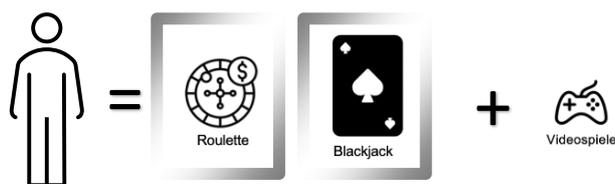
Auf der Ebene der Spiel motive und -dynamik wurden im Interview explizite primäre Rechtfertigungen wie die Suche nach Nervenkitzel/Adrenalin und die Illusion der Kontrolle deutlich («sobald man anfängt, ein bisschen zu gewinnen, glaubt man an die Illusion der Serie»). Auf einer allgemeineren Ebene wurde die Intensivierung des Online-Glücks- und Geldspiels im Zusammenhang mit der Pandemie auch mit einem «Überdruß» an Videospiele begründet (Online-Glücks- und Geldspiele wurden als eine Art Ventil nach einem Zuviel an Gaming beschrieben).

Abschnitt B: Qualitative Erhebung
#5 - Mann, 30-35 Jahre alt, ledig, Student, Waadt; 79 Minuten.


Während er vor der Pandemie episodisch Poker und «physische» Rubbelspiele gespielt hatte, nutzt dieser Spieler seit Beginn der Pandemie Glücks- und Geldspiele nur noch online. Die COVID-19-Pandemie führte dazu, dass er mit dem Rubbelspiel aufhörte (was er ohnehin bereits relativ selten tat), begünstigte dafür aber den – als relativ intensiv beschriebene – Einstieg in die Welt der Online-Sportwetten und eine Intensivierung des Online-«Pokerspiels». Es besteht jedoch Konfusion darüber, welche Art von «Poker» dieser Teilnehmer spielt, da es sich um eine Form von Poker-Videospiel und nicht um ein Glücksspiel im eigentlichen Sinne handelt (die Plattform, auf der dieses Spiel gespielt wird, ermöglicht keine effektive Auszahlung der erzielten Gewinne). Die Auswirkungen der Pandemie auf die Lebensbedingungen als Student und die daraus resultierende Entstehung neuer Bedürfnisse, die zu Online-Glücks- und Geldspielen führen, werden von diesem Studenten, der sein (Video-)Pokerspiel als «fast professionell» bezeichnet, nicht verschwiegen. Im Bereich der Sportwetten wird eine Ambivalenz zum Ausdruck gebracht zwischen der Tatsache, «überhaupt kein Profi auf dem Gebiet der Sportwetten zu sein», und dem Bedürfnis, auf Mannschaften zu wetten, zu denen eine «emotionale» Bindung besteht, und dann das Adrenalin zu geniessen, das mit dem Verfolgen eines Wettkampfs mit Wetten einhergeht. Die Erfahrung eines «Ausrutschers» (d. h. ein als zu hoch erachteter Betrag, der bei ein und demselben Ereignis gewettet und verloren wurde) wird als Auslöser für eine – möglicherweise endgültige – Abkehr von den Wetten kurz vor dem Interview genannt.

#6 - Mann, 25-30 Jahre alt, ledig, berufstätig, Wallis; 58 Minuten.


Ein «dualer» Spieler, der sowohl Online- als auch Offline-Glücks- und Geldspiele spielt und im Laufe der Pandemie eine Präferenz für das Online-Spiel entwickelt hat. Neben Videospiele nutzt er insbesondere Poker, Roulette, Blackjack und Spielautomaten. Die akute Phase der Pandemie verbrachte er mit Vorsicht und unter Einhaltung der Gesundheitsvorschriften. Da er damals in einer Partnerschaft lebte, beschreibt er diese Zeit als nicht besonders stressig und sieht stattdessen einige Vorteile (u. a. Einsparung von Fahrten durch die Telearbeit, mehr Zeit für sich selbst usw.). Als er jedoch im Herbst 2020 merkt, dass sich die Situation wieder zuspitzt, verbringt er zunehmend Zeit damit, mit einem Freund Online-Glücks- und Geldspiele zu nutzen. Er setzt sich ein monatliches Budget von maximal 300 Euro und schafft es, sich daran zu halten. Parallel dazu verbessert sich sein Gaming-Niveau und er investiert in Lootboxen und Skins. Beides betrachtet er als «Unterhaltung», für die man bereit sein muss, Geld zu investieren. Zum Zeitpunkt des Interviews spielte der Befragte kaum noch Glücks- und Geldspiele. Nachdem die Beziehung zu seiner Partnerin in die Brüche gegangen war, ist er einige Monate vor dem Interview umgezogen, was sich auf seine Glücksspielpraxis auswirkte, da seine Routine unterbrochen wurde. Er bringt jedoch zum Ausdruck, dass es ihm ein Anliegen sei, weiterhin zu spielen ...

#7 - Mann, 20-25 Jahre alt, in einer Beziehung, berufstätig, Waadt; 66 Minuten


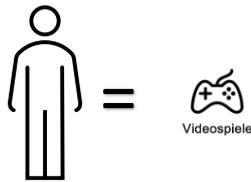
Dieser ehemalige Glücks- und Geldspiel-Spieler, der seit seiner Jugend Videospiele spielt, hat es dank professioneller Betreuung geschafft, mit dem Spielen aufzuhören. Er wurde kurz nach Inkrafttreten des neuen Geldspielgesetzes in das Online-Glücksspiel eingeführt und spielte hauptsächlich Black Jack und (in geringerem Masse) Roulette. Mehrfach erwähnt er seine Faszination für den mathematischen Aspekt und die Entwicklung von Strategien, die Black Jack mit sich bringt. Die COVID-Periode war unter anderem geprägt von einem Arbeitsplatz, der nicht seinen Wünschen entsprach, einem langen Militärdienst, einer Phase der Kurzarbeit und einem Arbeitsplatzverlust (Ereignisse in zufälliger Reihenfolge). Im Zuge dieser Ereignisse verspielte der Befragte nach und nach immer grössere Beträge, insbesondere aus früheren Ersparnissen, bis er schliesslich beträchtliche Summen erreichte. Sein Spiel wurde durch den Kontakt mit anderen «sehr engagierten» Spieler/innen intensiviert, mit denen eine Art symmetrische Steigerung stattgefunden zu haben scheint. Er setzte immer mehr Geld ein, bis zu Tausenden von Franken, und lieh sich kleine Beträge. Am Ende ging er so weit, dass er sein gesamtes Einkommen verspielte und alle seine Ersparnisse verprasste. Als er dieses Extrem erreichte, erkannten sein Umfeld sein Problem mit Geld- und Glücksspielen, das bis dahin verheimlicht worden war. Obwohl seine psychische Gesundheit und gewisse Vertrauensverhältnisse auf eine harte Probe gestellt wurden, gelang es ihm dank der Unterstützung seines Umfelds bei seiner **therapeutischen Betreuung**, nach und nach die Kontrolle wiederzuerlangen, wobei er weiterhin einer beruflichen Tätigkeit nachging und enge Beziehungen zu seinem Umfeld unterhielt. Zum Zeitpunkt des Interviews ist er froh, dass er seit einigen Monaten nicht mehr an Glücks- und Geldspielen teilnimmt, ist sich aber bewusst, dass das Gleichgewicht zwischen «Rückfall» und «die Kontrolle behalten» nach wie vor schwanken könnte.

#8 - Mann, 20-25 Jahre alt, ledig, berufstätig, Waadt; 89 Minuten.


Teilnehmer mit dem «dualen» Profil, der **wegen einer Spielproblematik betreut** wird und seither seine Online-Glücks- und Geldspielaktivitäten reduziert hat. Er spielt jedoch weiterhin regelmässig in Casinos im Ausland, insbesondere bei Pokerturnieren. Seine ersten Casinoerfahrung machte er in Begleitung eines Familienmitglieds mehrere Jahre vor seiner Volljährigkeit. Trotz seiner Minderjährigkeit gelingt es ihm später dank eines Tricks, regelmässig ein Casino zu besuchen. Er beginnt mit Roulette, Blackjack und Poker, für das er sich ab seinem 20. Lebensjahr besonders begeistert (insbesondere im Rahmen von «physischen» Turnieren in der Schweiz und im Ausland). Davor spielt er hauptsächlich Online-Poker. Kurz vor Beginn der COVID-19-Pandemie unternimmt er erste Schritte, um sich im Zusammenhang mit seinen Spielproblemen therapeutisch betreuen zu lassen. Die Zeit des Lockdowns steht jedoch ganz im Zeichen des Online-Spielens, getarnt als Abende, die er mit einem Freund verbringt. Jeden Monat gibt er sein gesamtes Lehrlingsgehalt aus – und das bis zum Ende seiner Ausbildung. Während der Pandemie bleibt er freiwillig von Casinos fern, kann sich aber nicht endgültig vom Online-Spielen lösen und nutzt «geliehene» Konten, um weiterzuspielen. Im Nachhinein ist er der Ansicht, dass die Problematik des Online-Spielens in seinem Werdegang als Jugendlicher identifiziert werden kann, insbesondere aufgrund bestimmter Praktiken, die er sich bei Videospiele angeeignet hat und die dem Glücksspiel ähneln.

Abschnitt B: Qualitative Erhebung

#9 - Mann, 30-35 Jahre alt, in einer Beziehung, berufstätig, Waadt; 68 Minuten.

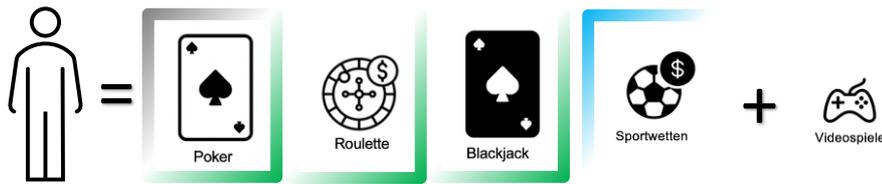


Der Befragte ist zu 100 % ein Gamer, dessen frühere und gegenwärtige Glücks- und Geldspielpraktiken vernachlässigbar sind und der aufgrund seiner intensiven Videospieldpraxis befragt wurde. Dieser Teilnehmer, der zu 100 % in zwei Beschäftigungsverhältnissen tätig ist, spielt (und spielte) eine Vielzahl von Online-Videospielen, darunter Fortnite, Fifa, League of Legend, Pokemon Unite und World of Warcraft, um nur einige zu nennen. Seine Tätigkeit als Spieler beschreibt er als eine Leidenschaft, der er schon in sehr jungen Jahren frönte. Schon als Jugendlicher gab er regelmässig (kleine oder grosse) Beträge für Videospiele in Form von Lootboxen, Skins oder anderen kosmetischen Gegenständen aus. Er beschreibt diese In-App-Käufe im Vergleich zu denen, die er als Erwachsener tätigt, als «weniger kontrolliert». Der Befragte beschreibt einen relativ stabilen Lebenskontext seit Beginn der Pandemie (Liebesbeziehung, berufliche Aktivitäten, wenig Krankheitsbezogener Stress) und sagt, seine Spielpraxis habe sich nicht grundlegend verändert, ebenso wenig wie seine In-App-Käufe.

#10 - Mann, 18-20 Jahre alt, ledig, in der Lehre, Jura/Berner Jura/Neuenburg; 52 Minuten.



Junger Mann am Ende seiner Ausbildung mit einem «dualen» Profil (Online- und Offline-Glücks- und Geldspiel). Er berichtet, dass er derzeit eine Präferenz für Offline-Casinospiele und Online-Sportwetten habe, aber auch Videospiele nutze. Diese Gaming-Praxis begann in seiner Jugend mit Smartphone- und Konsolenspielen. Während des Lockdowns, als die Casinos geschlossen waren, widmet er sich Rubbelspielen, die an Kiosken erhältlich sind, und Online-Sportwetten. In dieser Zeit intensiviert er auch das Spielen von Videospiele auf Konsolen. Nach dem ersten Lockdown im Jahr 2020 besucht er wieder physische Casinos, spielt weiterhin (landbasiert) Rubbelspiele und sein Spielverhalten wird so intensiv, dass es sich auf seinen Schlaf auswirkt. Er isoliert sich allmählich von seiner Umgebung und verbringt die meiste Zeit mit dem Spielen. Dank der enormen Unterstützung seines Freundeskreises wird er sich der Problematik bewusst und schafft es nach und nach, sich vom Gaming zu lösen. Heute spielt er weiterhin Offline-Glücks- und Geldspiele und setzt seine Gaming-Aktivitäten fort, allerdings in gemässigerer Form.

#11 - Mann, 30-35 Jahre alt, ledig, berufstätig, Aargau; 69 Minuten.


Hauptsächlich Offline-Spieler, der seit der «Schliessung» der Spielplattformen (nach der Einführung des neuen Glücksspielgesetzes), die er früher für Sportwetten und Casino/Poker genutzt hat, kaum noch Online-Glücks- und Geldspiele nutzt. Er betreibt jedoch sporadisch Online-Sportwetten auf einer legalen Plattform. Obwohl er den Begriff «Sucht» verwendet, wenn er über seine Vergangenheit spricht, hat er seine aktuelle Glücks- und Geldspieltätigkeit unter Kontrolle und konzentriert sich vor allem auf das Pokern mit Freunden und das Spielen in (landbasierten) Casinos. Die grösste Auswirkung der Pandemie auf seine Glücksspielpraxis war, dass er weniger häufig zum Spielen ausging, was er aber nicht durch Online-Glücks- und Geldspiele ersetzt hat (obwohl er ein einige Male Online-Pokerspiele mit Freunden ausprobiert hat). Er ist unzufrieden mit der Optik und der Funktionsweise der neuen legalen Online-Glücks- und Geldspielplattformen, denen es seiner Meinung nach an Vielfalt mangelt und die ihn nach und nach vom Online-Glücks- und Geldspiel abgebracht haben. Er unterscheidet insbesondere zwischen den Reizen des Offline-Glücks- und Geldspiels (Anreiz des Gewinns, aber vor allem der soziale Aspekt, einen schönen Abend zu verbringen) und des Online-Glücks- und Geldspiels (rasche Ablenkung, Reiz des schnellen und einfachen Gewinns). Er spielt auch regelmässig kostenlose Videospiele und obwohl er nie den Reiz von In-App-Käufen verspürt hat, schaut er sich manchmal Werbungen/Videos an, um Boni freizuschalten.

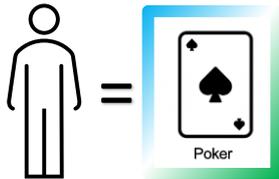
#12 - Mann, 25-30 Jahre alt, ledig, selbstständig und angestellt, Aargau; 66 Minuten.


Seit rund zehn Jahren Online- und Offline-Glücks- und Geldspiele Spieler. Derzeit spielt er hauptsächlich Poker, sowohl online (täglich) als auch offline (mehrmals pro Woche), betreibt aber auch sporadisch andere Online- und Offline-Casinospiele (insbesondere Black Jack und Roulette).

Insgesamt scheint sich seine Spielpraxis während der Pandemie verstärkt zu haben, was der Befragte als eine Folge der reduzierten sozialen Kontakte versteht. Konkret organisierte er beispielsweise während des Lockdowns täglich ein abendliches Online-Pokerturnier mit Freunden. Nach dem Lockdown fanden die Pokerspiele wieder offline statt, jedoch nicht mehr so häufig wie zuvor. Seine Spielpraxis nahm daraufhin vorübergehend ab. Danach begann er jedoch wieder täglich Online-Spiele ausserhalb seines Freundeskreises zu spielen. Er beschreibt, dass er zu Beginn der Pandemie eine Phase durchmachte, in der er sich sagte: «Es ist egal, wir wissen sowieso nicht, wo wir morgen sein werden», was ihn dazu veranlasst habe, generell mehr Risiken einzugehen. Seiner Meinung nach habe dies jedoch nicht dazu geführt, dass er besondere Risiken beim Glücks- und Geldspiel einging. Derzeit ist Poker ein fester Bestandteil seines Alltags. Er spielt um Geld und beschreibt Poker als eine seiner wichtigsten Einnahmequellen. Sporadisch spielt er auch Black Jack und Roulette (online und offline), eine Spielart, die er jedoch eher verpönt und der er ein- bis zweimal pro Jahr verfällt. Sportwetten werden sowohl bei grossen Sportereignissen als auch bei Underground-Wettbewerben abgeschlossen.

Abschnitt B: Qualitative Erhebung

#13 - Mann, 25-30 Jahre alt, ledig, Student, Aargau; 74 Minuten.



Spielt Online- und Offline-Poker mit Freunden. Seine Spielpraxis variiert je nach Periode. Während Lernphasen spielt er mehr, da er Online-Poker zur Stressbewältigung und zum Prokrastinieren nutzt. Sein Online-Spiel hat sich seit dem Aufkommen legaler Plattformen nach Inkrafttreten des neuen Geldspielgesetz erweitert. Vor dem Aufkommen dieser Plattformen nutzte er andere Ablenkungen zur Prokrastination und kann sich diese Veränderung nicht erklären. Die Pandemie scheint zu einer Zunahme seiner Online-Glücks- und Geldspieltätigkeit geführt zu haben, was sich zum einen dadurch erklären lässt, dass er häufiger zu Hause war (Online-Unterricht) und daher leichter zum Online-Spielen verleitet wurde. Andererseits scheint auch die Werbung für das neue legale Angebot einen möglichen Einfluss auf ihn gehabt und ihn zu Glücks- und Geldspielen verleitet zu haben.

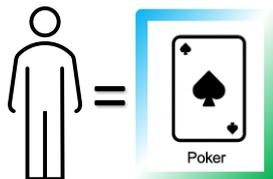
Obwohl er glaubt, dass er eher Geld verliert als gewinnt, gibt er keine grossen Summen aus und schätzt Poker wegen der mathematischen Grundlage, auf der es beruht. Er bevorzugt Online-Poker, weil er dort mit kleineren Beträgen spielen kann. Ein wichtiger Unterschied zwischen dem Online-Spiel und dem Spiel von Angesicht zu Angesicht im Casino oder in einem Club mit Freunden ist, neben dem Aspekt der Erschwinglichkeit, die fehlende Distanz zum Spiel: Das Geld ist greifbarer (man kann die Pokerchips anfassen) und es existiert zwangsläufig eine psychologischere Komponente, da der Gegner oder die Gegnerin einem gegenüber sitzt.

#14 - Mann, 45-50 Jahre alt, geschieden, berufstätig, Zürich; 43 Minuten.



Ehemaliger Spieler von Online- und Offline-Glücks- und Geldspielen, der derzeit ausschliesslich Videospiele mit In-App-Käufen spielt. Dieser Teilnehmer hat vor etwa zwanzig Jahren mit dem Online-Glücks- und Geldspiel begonnen, und zwar mit einer «einmaligen» Sportwette. Später begann er, im Casino an Spielautomaten zu spielen. Daraufhin wurde er rasch aus den Schweizer Casinos ausgeschlossen. Etwa 15 Jahre später begann er jedoch erneut, Spielautomaten zu benutzen, diesmal offline und online. Angesichts des Kontrollverlusts und der finanziellen Probleme, die mit seinem Spielverhalten verbunden waren, gelang es ihm mit **therapeutischer Hilfe eines spezialisierten Zentrums** mit dem Glücks- und Geldspiel aufzuhören. Der Beginn einer Therapie war eine Folge dessen, was er als Phase der «Besessenheit vom Glücks- und Geldspiel» beschreibt.

Da er «schon immer» Sportvideospiele auf Konsolen spielte, war die Pandemie für ihn ein Anlass, mittelgrosse In-App-Käufe für sein Lieblingsspiel zu tätigen. Er beschrieb diese Käufe als nicht lohnenswert, hielt sie aber in diesem speziellen Kontext für gerechtfertigt, da er wegen der Pandemie mehr Zeit zu Hause verbringen musste, sehr einsam war und sich ablenken wollte.

#15 - Mann, 20-25 Jahre alt, ledig, Student, Freiburg; 46 Minuten.


Spieler von Online- und Offline-Glücks- und Geldspielen. Er begann 2019 mit Freunden Offline-Poker zu spielen und fing kurz vor der Pandemie an, regelmässig online zu spielen. Online spielt er rund zwei- bis dreimal pro Woche (in Prüfungszeiten seltener, im Urlaub häufiger).

Für diesen Teilnehmer hatte die Pandemie in erster Linie den Effekt, dass er nicht mehr so oft offline mit seinen Freunden spielte. Er nutzte daher vermehrt Online-Spiele, zumal er gerne spielt, wenn er sich langweilt, und Langeweile während der Pandemie deutlich häufiger vorkam. In der Vergangenheit, vor der Pandemie, hatte er gelegentlich andere Spiele – Sputnik, Roulette, Blackjack, Spielautomaten – im Casino / in der Bar gespielt, aber seit März 2020 hat er kein Casino mehr aufgesucht. Seit Beginn der Pandemie hat er nur ein einziges Mal derartige Online-Glücks- und Geldspiele gespielt. Er mag Poker mit Geldeinsatz, weil es beim Poker auch um Geschicklichkeit und nicht nur um Glück gehe. Er betont, dass er lieber mit seinen Freunden ausgehe, aber spiele, wenn er keine Verabredung mit seinen Freunden habe. Das Spielen von Online-Poker beschreibt er als dynamischer und zugänglicher (7/7, 24/24), was es zu seiner bevorzugten Spielweise macht. Er beschreibt die Auswirkungen des Glücks- und Geldspiels auf sein Leben sowohl als negativ, da er mehr Zeit am Bildschirm verbringe, als ihm lieb sei, und zeitversetzt lebe (geht oft spät ins Bett und steht spät auf), als auch als positiv, da er dadurch eine – wie er es nennt – Art von «Disziplin» und Geduld entwickelt habe.

#16 - Mann, 30-35 Jahre alt, ledig, Student + berufstätig; Zürich; 69 Minuten.


Dieser Teilnehmer, der sowohl studiert als auch arbeitet, spielte zum Zeitpunkt des Interviews kaum noch Glücks- und Geldspiele. Er hat jedoch während der Pandemie sehr regelmässig und intensiv Online-Poker gespielt.

Nachdem er als Jugendlicher mit Freunden zunächst Brettspiele wie Kems und Uno und später auch Poker gespielt hatte, wandte er sich bald dem Online-Poker zu. Nach Abschluss der Sekundarstufe II erlebte er eine erste Phase, in der er sich intensiv mit dem Glücks- und Geldspiel (Online-Poker) beschäftigte, da er berufstätig war und eigenen Angaben zufolge über genügend Zeit und finanzielle Ressourcen verfügte. Mit Beginn des Hochschulstudiums nahm seine Glücks- und Geldspieltätigkeit ab. Im Winter 2020/21 kam es jedoch zu einer erneuten und bedeutenden Intensivierung seiner Glücks- und Geldspielpraxis, insbesondere des Online-Pokers. Er spielte bis zu fünfmal pro Woche, etwa vier Stunden pro Tag, nach dem Homeoffice. Er betont insbesondere, dass er sich mit Glücks- und Geldspielen die Zeit vertreiben und sein Einkommen aufbessern konnte (da er mitunter um beträchtliche Summen spielte, waren auch die Gewinne beträchtlich, so seine Aussage). Das Glücks- und Geldspiel hatte jedoch auch Auswirkungen auf seine Gesundheit (schlechte Ernährung, Rückenprobleme, Auswirkungen auf den Schlaf). Nach dieser intensiven Zeit des Spielens verlor er nach eigenen Angaben sowohl das Bedürfnis wie auch die Freude am Spielen und sehnte sich generell danach, auszugehen, Leute zu treffen usw. Seitdem spielt er episodisch (3 bis 4-mal pro Jahr) mit Freunden Offline-Poker und nimmt gelegentlich an Sportwetten teil.

Abschnitt B: Qualitative Erhebung

#17 - Mann, 45-50 Jahre alt, getrennt lebend (mit Kind), berufstätig, Zürich; 56 Minuten.



Ehemaliger Spieler von Glücks- und Geldspielen (verschiedene Spiele) online und in Casinos, der seit einigen Jahren ein Spielverbot hat und derzeit **noch in einer spezialisierten Einrichtung betreut** wird. Der Befragte spielt derzeit wöchentlich Offline-Lotto (seit der Spielsperre in den Casinos) und gelegentlich Sportwetten, ebenfalls offline. Darüber hinaus spielt er seit mehreren Jahren täglich ein kostenloses Videospiel mit In-App-Käufen. Er sagt, es falle ihm sehr schwer, diese Ausgaben zu stoppen, nachdem er bereits so viel in das Spiel investiert habe (insgesamt zehntausende von Franken).

Seiner Meinung nach hatte die Pandemie keine grossen Auswirkungen auf seine Glücks- und Geldspieltätigkeit (er wurde bereits in Behandlung und immer noch von Casinos ausgeschlossen). Er spielte jedoch häufiger sein kostenloses Lieblingsvideospiele, da er mehr Zeit zur Verfügung hatte. Für ihn sind Videospiele eine Ablenkung in schwierigen Zeiten, was während der Pandemie aufgrund einer zerrütteten Liebesbeziehung besonders der Fall war. Er sagt auch, dass er glaube, seine Glücksspielsucht im Griff zu haben, indem er sie auf Videospiele verlagert habe (die er für weniger schädlich in Bezug auf die Sucht hält).

#18 - Frau, 50-55 Jahre, geschieden (mit volljährigem Kind), berufstätig, Zürich; 57 Minuten.



Befragte, die seit etwa vier Jahren an Lotterien teilnimmt, sowohl online (hauptsächlich) als auch offline. Zum Zeitpunkt des Interviews spielt sie einige Male pro Woche. Sie spielt auf nationalen und internationalen Plattformen und hat in der Vergangenheit ein Lotterieabonnement (automatisch gekaufte Lose) abgeschlossen. Ausserdem spielt sie episodisch, etwa einmal pro Monat, Online-Roulette.

Obwohl sie ihre Erwerbstätigkeit während der Pandemie (freiwillig) aufgegeben hat, ist sie der Meinung, dass die COVID-19-Pandemie keine Auswirkungen auf ihr Spielverhalten hatte. Sie erklärt dies damit, dass sie weder COVID noch das Spielen ernst nehme und dass sie keinen besonderen Stress empfunden habe, der sie während der Pandemie zum Spielen veranlasst hätte.

Sie sagt, dass sie noch nie ein Glücks- und Geldspiel gewonnen habe, egal welches Spiel, und dass sie keine wirklichen Erwartungen an das Glücks- und Geldspiel habe. Sie betrachtet es als ein Hobby wie jedes andere, das mit Kosten verbunden sei, und vergleicht es mit einer gelegentlichen Süßigkeit. Sie interessiert sich auch für Pferderennen und -wetten, die sie faszinierend findet, auf die sie aber noch nie gewettet hat, da sie der Meinung ist, dass sie mehr Vorbereitung und Zeitaufwand erfordern. Gelegentlich hat sie sich auch an Spielautomaten versucht, fand aber keinen Gefallen an dieser Art von Glücksspiel.

#19 - Mann, 18-20 Jahre alt, ledig, Praktikant/Zivildienstleistender; Zürich; 40 Minuten.


Ehemaliger Sportwetten-Spieler, der in den zwei Jahren vor der Befragung (also in der Pandemiezeit) mit Sportwetten begonnen und aufgehört hat, und derzeit noch episodisch Rubbelspiele nutzt.

Der junge Mann, der mit seiner Volljährigkeit mit Sportwetten begonnen hatte, erlebte, wie die Wettaktivität rapide anstieg und etwa sechs Monate lang ein hohes Niveau aufwies. Daraufhin wurde er **«zu seinem eigenen Schutz» vom entsprechenden Anbieter ausgeschlossen**. Danach stellte er die Sportwetten ein. Parallel zur Sperre und **mithilfe therapeutischer Betreuung** gewann er allmählich die Kontrolle über seine Spielgewohnheiten bei Rubbellosen zurück, die er seit mehreren Jahren täglich offline gespielt hatte. Derzeit spielt er diese Spiele etwa einmal im Monat.

Er begann mit Online-Sportwetten, als er volljährig war, zunächst mit Freunden und später allein, wobei er das Spiel als moderat und kontrolliert beschreibt (er wettete etwa dreimal pro Woche, zwei bis drei Stunden pro Tag). Er schildert, dass er nach einem grossen Gewinn die Kontrolle verlor: Er spielte daraufhin täglich in der Regel mit dem maximal möglichen Betrag der Plattform (1000.- pro Tag). Mit jeder Wette wollte er verlorenes Geld zurückgewinnen.

#20 - Frau, 20-25 Jahre, ledig, Studentin; Zürich; 42 Minuten.


Diese Teilnehmerin ist eine Studentin, die sowohl online als auch offline Lotterien spielt. Sie wettet auch im Rahmen von Sportwetten, allerdings nur offline. Bei den Online-Lottospielen betreibt sie ihre Glücks- und Geldspieltätigkeiten sowohl auf einer «nationalen» als auch auf «internationalen» Plattformen.

Während ihre Lottospiele ein- bis zweimal im Monat «solo» gespielt werden, schliesst sie ihre Sportwetten gemeinsam mit Freunden ab, wobei Einsätze und Gewinne zusammengelegt werden (ebenfalls in einem Rhythmus von ein- bis zweimal im Monat).

Da sie seit etwa fünf Jahren Lotterien spielt und ihre Gewohnheiten auch während der Pandemie beibehalten hat, hat diese ihrer Meinung nach nichts an ihren Spielgewohnheiten geändert. Sie beschreibt, dass sie keine situationsbedingten Frustrationen erlebt habe, die sie durch das Spielen hätte kompensieren können, und dass sie nicht «leidenschaftlich» spiele oder Erwartungen an das Spielen habe. Sie ist nicht der Ansicht, dass das Spielen ihr im Zusammenhang mit der Pandemie etwas Besonderes gebracht habe oder dass es negative Auswirkungen auf sie hatte.

4.3 Entwicklung der Glücks- und Geldspielpraxis in der Corona-Pandemie

Das Interviewraster ist chronologisch aufgebaut und dokumentiert schwerpunktmässig den zeitlichen Verlauf und das Fortschreiten der Online- und Offline-GGS-Praktiken der letzten Jahre. Dabei wurden im wesentlichen drei Phasen unterschieden: (a) die Zeit vor der Pandemie; (b) die Zeit der akuten Pandemie – d. h. Teillockdown und Monate mit Bundes- und Kantonsmassnahmen –; (c) die aktuelle Zeit im weiteren Sinn. Doch wurden in den 20 Interviews in Übereinstimmung mit den ursprünglichen Zielsetzungen auch mehrere Aspekte des neuen BGS berücksichtigt.

4.3.1 Wirkung des BGS auf das Online-GGS-Verhalten

*«Wenn man digital schaut, wenn ich am PC sass, verlor ich das Zeitgefühl. Ich spielte beispielsweise sechs Stunden, von 6 Uhr abends bis Mitternacht, ohne aufzustehen und ohne etwas Produktives zu tun. Wenn man sich physisch in einem Casino oder einem Raum aufhält, nimmt man die Zeit bewusster wahr. Dort gibt es immer einen Freund, der sagt: <Komm, wir gehen raus, um mal die Beine zu vertreten.> Das schafft Zeitbewusstsein. So hat Corona zu mehr Spielen geführt, logisch.»**

Mit den Interviews ist keinerlei Anspruch auf eine erschöpfende Datenerhebung zur Wirkung des neuen BGS auf das Spielverhalten der Befragten verbunden. Vielmehr ergaben die Interviews verschiedene individuelle «Effekte» des neuen Regulierungsmodells auf das Online-GGS-Angebot.

So gab ein Befragter, der nach Einführung des legalen Online-Angebots mit Spielen begonnen hatte, von sich aus an, dass die «Legalität» des Angebots sowie die umfassenden Werbebemühungen dafür (mehr dazu unter 4.6.2) Hauptfaktoren für ihn gewesen seien, im besonderen Umfeld der Pandemie Online-GGS auszuprobieren und mit ihnen zu experimentieren. Ähnlich scheinen mehrere befragte landbasiert Spielende früher, als das Online-Angebot noch illegal war, vom Online-Spiel abgehalten worden zu sein, bis das Angebot der Schweizer Betreiber vorlag.

In derselben Logik berichteten einige langjährige Online-Spielende, dass das IP-Blocking, mit dem der Zugriff auf ausländische Portale und Angebote eingeschränkt wird, sie am Spielen auf den Lieblings-Sites hinderte, weshalb sie weniger oder zeitweise gar keine Online-GGS mehr praktizierten (in der Corona-Zeit aber wieder vermehrt). Ein Befragter erwähnte nebenbei, dass die ersten Schweizer Angebote unattraktiv gewesen seien, weshalb er aufgrund der genannten Veränderungen und der beschränkten Verfügbarkeit des Angebots ganz mit Spielen aufgehört habe. Doch wurde das IP-Blocking nicht unbedingt als unüberwindliche technische Schranke wahrgenommen. Mehrere Befragte betonten, wie einfach eine Umgehung via VPN sei. Namentlich ein Befragter, der mit der Einführung des neuen BGS keinerlei Wirkung auf sein Online-GGS verbindet: *«Das lässt sich ohne Weiteres mit VPN umgehen. Das ist kein Geheimnis. Darum hat mich das nicht beeinflusst.»** Mehrere Befragte – insbesondere Pokerspieler/innen – sagten aber, sie wollten kein VPN verwenden und so die geltenden Bestimmungen umgehen. Zudem gab jemand an, auch nach dem IP-Blocking auf demselben Portal weitergespielt zu haben, aber mit fiktivem Geld. (Offenbar eine alternative Übergangslösung eines ausländischen Anbieters, um bis zur Schaffung eines inländischen Angebots mit einem akkreditierten Schweizer Partner treue Kunden zu binden.)

4.3.2 Weitere Fragestellungen zur Entwicklung des Online-Angebots: BGS-Wirkung zum Zweiten

Neben den Aspekten eines veränderten Online-GGS-Verhaltens im Zusammenhang mit der neuen Angebotsregulierung (z. B. Einstieg/Zunahme bzw. Ausstieg/Abnahme) nannten mehrere Befragte direkte und indirekte Wirkungen des Inkrafttretens des neuen BGS auf ihr Verhalten. In mehreren Interviews wurde das «legale» Online-Spiel als eigentliches Medium thematisiert. Daraus lassen sich, ungeachtet der besonderen, pandemiebedingten Situation die wichtigsten Faktoren für das Fortschreiten des Online-GGS-Verhaltens ableiten.

Mehrere Befragte betonten, dass der Zugang zum neuen legalen Angebot, eben unabhängig vom pandemischen Umfeld mit seinen zahlreichen Auswirkungen auf den Alltag, eine Gelegenheit geboten habe, sich von anderen Zerstreuungsmöglichkeiten zu lösen, die nicht unbedingt erfüllender seien. So ein Befragter, wenn er von seiner Zeit vor dem Online-GGS-Einstieg spricht: *«Damals zerstreute ich mich anders. Viel YouTube. Jeden Tag viel Zeit auf YouTube. Oder essen. Oder sonst irgendwas, das schnell Dopamin ausschüttet. Porno und solche Dinge.»** Als Kontext dieses Wandels nennt er: *«Vielleicht einfach, weil es wieder legal wurde. [...] Ich weiss nicht mal. Ich glaube, das kam, als es in der Schweiz wieder legal wurde. Dann brauchte ich das Spiel, um Dinge vor mir herzuschieben. Vorher machte ich was anderes.»**

Mehrere Befragte betonten die Bedeutung der ständigen Verfügbarkeit des Online-Angebots nicht wegen seiner indirekten Wirkung im besonderen Fall der Pandemie, auf die wir unten zurückkommen (Ziff. 4.6.1), sondern positiv, weil es im privaten Rahmen zur Verfügung steht und so potenziell vor äusseren Einflüssen und unerwünschter Ablenkung geschützt ist: *«Beim Pokerspiel ist man in seinem Zimmer, hört Musik [...] Man kann sich konzentrieren, man hat keinen Lärm. Das sind so die Vorteile. Und man kommt schnell dazu, braucht nur den PC einzuschalten, und sind immer Leute da, 24 Stunden und 7 Tage, würde ich sagen. Man kann immer spielen, wenn man will. Um 5 Uhr früh oder 7 Uhr abends. Man stellt die Verbindung her und spielt.»**

Schliesslich stellt die von mehreren Befragten genannte Hybridisierung ein wichtiges Element dar, das unten behandelt wird. Die Umgestaltung des ursprünglich illegalen zu einem legalen Angebot mit «Schweizer» Anbietern ging einher mit Partnerschaften von international marktbeherrschenden Betreibern und der Bereitstellung zahlreicher und vielfältiger GGS auf den Schweizer Portalen. Mehrere Pokerspieler/innen bedauerten diesbezüglich, sie könnten ihren Spielgewinn nur über die legalen Portale ausschütten lassen. Dabei sahen sie sich ständig der Möglichkeit ausgesetzt, sich von anderen GGS ablenken zu lassen. Dies trifft besonders auf einen Befragten zu, der nach Spielproblemen sein GGS-Verhalten in den Griff bekommen hatte und nun auf die Risiken verwies, die eine solche Angebotsbündelung unter einem Dach mit sich bringe: *«Ich habe Angst, dass ich wieder mit Spielen anfangen. Eigentlich wollte ich nur Poker spielen. Aber auf dem Portal hat es eine Rubrik Poker und eine Rubrik Casino Live. Man kann also jederzeit abdriften und auf die andere Rubrik klicken. Sich einmal vergnügen, dann fertig amüsiert... und runter geht's.»*

4.3.3 Corona-Pandemie, ein Treiber für das Onlinespiel?

Einige Befragte gaben an, die Corona-Pandemie sei für ihre Lebensumstände relativ unbedeutend gewesen und habe kaum Stress ausgelöst, was die Gesundheit und die vorübergehenden sozioökonomischen Verhältnisse anbelangt. Sie habe keinen offensichtlichen Einfluss auf allfällige GGS-Verhaltensweisen (und deren Veränderung) gehabt. Dies formuliert eine der Befragten wie folgt: *«Ich könnte nicht sagen, dass ich während der Pandemie mehr gespielt oder mich mehr damit befasst hätte, dass ich mich mehr gefreut hätte oder süchtig geworden wäre. Nein. Auch weil ich nicht den psychischen Druck empfunden habe, den andere wegen der Pandemie erlebt haben und den ich möglicherweise mit Spielen abgebaut hätte. Das hätte mein Ziel sein können, war es aber nicht.»** Auf der anderen Seite nannten viele Befragte teils grosse Online-GGS-Verhaltensänderungen in dieser Zeit,

Abschnitt B: Qualitative Erhebung

bisweilen bis hin zum Einschalten einer negativen Mechanik: *«Ich war hauptsächlich auf dem Casino-Roulette, viel weniger Blackjack. Hauptsächlich Roulette. Und dann weiter, ich denke vor allem aus Langeweile und Einsamkeit, weil man nicht ausgehen konnte. Zuerst einmal, dann zweimal, dann bin ich voll darauf abgefahren. Und die Mechanik beginnt zu greifen.»** Und: *«Die Geldsummen hat man noch im Griff. Aber es stimmt schon, langsam habe ich den Bezug zum Geld verloren, ganz klar.»* Und weiter: *«Am Anfang ging es noch. Dann, mit der Langeweile sagte ich mir, ich mache das einmal pro Woche, zum Vergnügen. Schliesslich spielst du jeden zweiten Tag, dann jeden und schliesslich mehrmals am Tag. Und das ist mir vor dem Lockdown nie passiert, ganz klar.»** Ebenso klingt es bei diesem Pokerspieler: *«Also, ich würde sagen, im Zusammenhang mit der Pandemie hat sich mein Pokerspiel intensiviert. [...] Schliesslich haben wir von Ende Februar bis etwa Mai [2020] wirklich fast jeden Tag [online] gespielt. Wir haben mit einer kleinen Gruppe Turniere gespielt. Wirklich, das war eigentlich verrückt. Dann habe ich in der Gruppe weniger gespielt oder ganz aufgehört. Und jetzt wieder mehr. Jetzt spiele ich wieder extrem oft Online-Poker, fast jeden Tag.»** Dabei gilt zu beachten, dass mehrere der zwanzig Befragten zu regelmässigem Online-Spiel übergegangen sind, nachdem sie durch Erfahrungsaustausch oder vorübergehend regelmässigen Spielen im Freundeskreis.

Im Endeffekt begünstigte das besondere Umfeld der Pandemie bei einem grossen Teil der Befragten ein ausgeprägteres Online-Spielverhalten gesamthaft oder auf bestimmte GGS-Arten bezogen (z. B. Poker, Blackjack, Roulette, andere Casino-Spiele und Sportwetten). Oft diente als Einstieg in die GGS eine Gelegenheit für eine neue Erfahrung, die in diesem besonderen Umfeld ergriffen wurde.

4.3.4 Spielen als Bedürfnisbefriedigung

Beim Einstieg in die GGS allgemein oder in eine bestimmte Spielart bzw. bei der Steigerung eines bestehenden Spielverhaltens wurde das Online-Angebot mehrfach als *«amüsanter Zeitvertrieb»* und eine ganz normale Beschäftigung im Umfeld der Pandemie beschrieben: *«Du weisst, dass du in einer oder anderthalb Stunden etwas los hast, und weisst nicht, was du bis dann tun sollst. Na, man könnte doch mal kurz im Casino vorbeischaun. Das beschäftigt dich.»* Dieses Bedürfnis, sich zu beschäftigen, brachten mehrere Befragte mit den langfristig fehlenden sozialen Kontakten und der teils belastenden Einsamkeit während des Teil-Lockdowns in Verbindung. Für einige war das Online-Spielen mit Bekannten eine Art, den in ihren Augen wichtigen Kontakt mit Freunden und Freundesgruppen aufrecht zu halten oder auch eine verlorene Spielgewohnheit wiederzufinden, die mit Corona und den Casino-Schliessungen verloren gegangen war: *«Vor Corona ging ich so etwa einmal pro Monat [ins Casino]. Einmal pro Monat so ausgehen. Manchmal war es auch jeden zweiten Monat. Das war unterschiedlich. [...] Also ganz am Anfang [der Pandemie] spielte ich nicht mehr. [...] Nach einer Weile, weil es sich eingependelt hat, also weil Corona offiziell da war, wusste man, dass es einige Jahre dauern würde. Da bin ich in mein altes Fahrwasser geraten und habe wieder gleich gespielt, online, oft mit einem Freund. Dann spielten wir; oft zusammen. Manchmal machten wir kurze Sessions. Das konnte mehrmals pro Monat vorkommen. Oder eine grosse Session im Monat. Je nach Verfügbarkeit spielten wir zusammen oder alleine.»* In diesem besonderen Umfeld stellten einige Befragte eine Verbindung her zwischen dem Übergang zum Onlinespiel bzw. der Intensivierung des Onlinespiels und einer «Neuausrichtung der Interessen» vom Offline- zum Online-Spiel, das teils eine quasi palliative Funktion ausübte. Es gilt zu beachten, dass die Online-Praxis für gewisse Befragte nicht von Anfang an mit kommerziellen Spielen erfolgte sondern, zumindest was das eingesetzte Geld anging, im Privatbereich verblieb: *«Also, mit zwei Freunden spielen wir gern Poker. Und darauf haben wir uns eingelassen. [...] Und dann kam die Pandemie und wir konnten nicht mehr ins Casino. Darum haben wir Poker auf einem Portal gespielt, auf dem man mit fiktivem Geld spielen konnte. Wir konnten also eine Gruppe bilden und Leute einladen und wir spielten mit fiktivem Geld. Aber das ging so, dass wir uns offline twinteten. Wir bestimmten im Voraus den Gewinn für den ersten, zweiten, dritten Platz usw. Dann ging's los. So haben wir das fiktive Geld leicht illegal missbraucht. Und so haben wir also regelmässig Pokerturniere durchgeführt, sicher 2*

*bis 3 Mal pro Woche. [...] Vor einem Jahr wurde es etwas weniger. Die Leute hatten nicht mehr so Lust zum Spielen. Darum habe ich einfach begonnen, auf anderen Portalen um echtes Geld zu spielen. [...] Also, manchmal spielte ich auch vorher, vor Corona, alleine, aber wirklich selten. Und eben jetzt öfter, seit ich mit diesen Freunden weniger spiele.»**

4.3.5 Verlockung des Geldes als Spieltreiber und umgekehrt

Spielten Sie während Corona Poker?

*«Ja, das war der Schwerpunkt, das spiele ich bis heute am meisten. Einfach weil man so leicht darankommt, weil es bequem ist, weil du zu Hause am PC sitzt. Es ist produktiver als irgendein Game, weil du beim Geldspiel, anders als bei anderen Games auf der PlayStation oder so, Geld gewinnen kannst. Das war für mich eine Art Win-win-Situation.»**

Einige Befragte stellten für die Pandemie-Zeit eine klare Verbindung zwischen dem Fortschreiten ihres Online-GGS-Verhaltens (Intensität und Häufigkeit) und den erzielten bzw. erhofften Gewinnen fest. Namentlich für einen Befragten, einen erfahrenen Pokerspieler, führte die Pandemie zu einer Umorientierung auf das Online-Spiel, um Gewinne erzielen zu können: *«Im Februar, März 2020 spielte ich nicht mehr viel Poker online. Ich spielte vor allem live in Montreux. Aber da registrierte ich mich auf zwei Portalen, von denen ich wusste, dass recht viel neue Spieler kommen würden. Ich sah auf den Foren, wer kommt. Und dann habe ich's gewagt... Und in dieser Zeit habe ich recht viel gespielt. [...] Wie gesagt, war das vielleicht das beste Jahr, die gewinnmässig beste Zeit, weil das Niveau sehr tief war.»* Ebenso klingt es bei diesem Studenten: *«Eben, ich war Student und brauchte Geld, immer etwas, weil ich als Student weniger verdiente... Darum war das meine grosse Motivation, um während Corona online zu spielen. Denn das war die schnellste Art, um Geld zu verdienen.»** Andererseits gaben andere Befragte zu Protokoll, sie hätten zu gewissen Zeiten der Pandemie, in denen ihr Einkommen zurückging, *«etwas leiser treten»** und sich mit Spielen zurückhalten müssen.

Einige weniger gewinnorientierte Spieler/innen berichteten zwar von einer Intensivierung des Online-Spiels, aber ohne Ausgabensteigerung: *«In der Zeit zwischen März, Juni und Juli 2020 spielte ich häufiger, gab aber nicht mehr aus... Und es lief gut und wenn es gut läuft, nimmt die Häufigkeit zu.»* Im Gegensatz dazu stiegen die im Online-Spiel eingesetzten Geldbeträge mehrerer Befragter während der Pandemie im Vergleich zu den früheren, landbasierten Einsätzen deutlich an: *«Weil ich Student bin und so, habe ich nicht viel Geld. Ich habe trotzdem versucht, aufzupassen, auch wenn ich manchmal mehr ausgab als ich hatte. [...] Eine Zeit habe ich wirklich viel mehr ausgegeben, denn ich hatte einen Studentenjob und auch weil ich neben den Online-Casinos gleichzeitig im Casino spielte, weil die Casinos wieder aufgemacht hatten. Und da waren die Einsätze schon etwas höher. Ich würde sagen, innert 5 Monaten etwa 2 bis 3 Mal grösser.»* Ein solcher Anstieg erfolgte in diesem und in anderen Fällen zusammen mit einer Bewusstseinsbildung: *«Ich habe realisiert, dass ich mehr ausgebe als ich kann.»* Hierauf erwuchs der Wunsch, die eigene GGS-Praxis irgendwie zu beschränken.

4.3.6 Intensivierung des Online-GGS in der Pandemie: vielfältige Verläufe

Die einen Befragten beschrieben einen progressiven Verlauf oder eine temporär angestiegene GGS-Praxis: *«Am Anfang war der Einfluss negativ, denn ich war im Lockdown und habe darum viel Zeit mit Online-Glücksspielen verbracht. [...] Besonders im Winter 2020–2021 sass ich wirklich 10 bis 20 Stunden [pro Tag] am Computer. Auch aus Bequemlichkeit, denn am PC vergeht die Zeit schlicht und einfach schneller. Danach, im Frühling 2021 ist es deutlich zurückgegangen. Ab März war ich kaum*

Abschnitt B: Qualitative Erhebung

noch online, weil ich das Bedürfnis nicht mehr hatte.» Demgegenüber entwickelten sich die neuen Verhaltensweisen bei anderen Befragten über längere Zeit. In diesem Sinn stellte sich ein Befragter die Frage, inwiefern sich die Pandemie direkt (oder eher indirekt) auf sein Spielverhalten ausgewirkt habe und formulierte dies wie folgt: «Möglicherweise habe ich mich mehr für das Spielen interessiert und ganz generell mehr dazu gesucht. Und so hat das sicher mit der Pandemie zu tun. [...] Einfach, das Online-Spiel hat wirklich erst mit der Pandemie angefangen.» Und: «Das Geld, das ich einsetze, die Investition hat ganz klar zugenommen.»* Dann sinnierte er aber, dass die wachsenden Einsätze eventuell eher «mit den Kompetenzen, die mit der Zeit zunehmen» in Verbindung zu bringen seien. So stehe die Entwicklung seines GGS-Verhaltens nur indirekt in Verbindung mit dem Umfeld der Pandemie und hänge wohl vielmehr damit zusammen, dass er mehr Zeit gehabt habe, sich auf das GGS einzulassen, als unter normalen Umständen.*

4.3.7 Diversifizierung oder Intensivierung des Spiels: nie ohne Risiken

«Das zeigt schon, wie einfach man dazu kommt. Man braucht nur eine Bankkarte zu erfassen. Das geht wirklich ganz schnell. [...] Dann hoffst du, dass sich daraus ein Einkommen ergibt. Und zu Beginn funktioniert's oft, und du hast Glück. Dann sagst du dir, dass es immer besser werden wird. Und dann verlierst du alles und zahlst neu ein. Eigentlich ist es eine Abwärtsspirale.»

Die grossen Schwankungen beim individuellen GGS-Verhalten gingen oft einher mit einer Intensivierung des Spielverhaltens via einen bereits verwendeten Vektor (Poker, Roulette usw.). Für einige Befragte führten diese Schwankungen aber auch zum Einstieg in neue Online-Spielarten, womit das Online-GGS-Verhalten diversifiziert wurde. Jemand formulierte dies wie folgt: «Vor allem nach der Pandemie habe ich die Welt der Online-Casinos kennen gelernt. Zuvor, das heisst vor der Pandemie, spielte ich vor allem Pokerspiele wie Winamax und so.» In einigen Fällen kam es auch zu einem als zufällig dargestellten (Wieder-) Einstieg in bestimmte GGS-Praktiken. Ein aussagekräftiges Beispiel ist ein Pokerspieler, der sein Online-GGS-Verhalten während der Pandemie wegen dem vielfältigen Angebot auf den Portalen diversifiziert hat: «Da war diese kurze Zeit, in der ich dann doch Roulette gespielt habe. Am Anfang spielten wir mit Freunden recht viel [Poker] online und ich gewann ein Turnier, ein recht grosses Turnier. Und ich wollte einen Teil [meines Gewinns] abholen. Und dann kam ich auf das Portal, eben. Und da habe ich gespielt...». Nicht nur in diesem Fall anerkennt der Spieler einen gewissen Kontrollverlust bei einem Spiel, das eigentlich als nebensächlich beurteilt wird: «Und da hatte ich diese Zeit während 2 bis 3 Wochen, in der ich viel [Roulette] gespielt habe. [...] Das war das einzige Mal in meinem Leben, wo ich mir sagte: «Das ist wirklich ungesund.» Casino-Spiele habe ich mir selbst verboten. Wegen dem Roulette, ja.»

Ähnlich beschrieben mehrere Befragte komplexe Verläufe, bei denen sie nicht nur zu Online-GGS übergingen (oder diese intensivierten) sondern auch schrittweise zu landbasierten Spielen zurückkamen wie vor der Pandemie, diese aber mit den neuen Online-Praktiken kumulierten. Während in diesen Beispielen eine Art Mechanik in Gang kam, die relativ kurz andauerte (ein paar Wochen oder Monate), erwähnten einige Befragte eine Beschleunigung der GGS-Praxis, die fallweise mittel- bis langfristig voranschritt und teils mehr als problematische Ausmasse annahm. Dies trifft insbesondere auf einen Befragten zu, der es einige Monate vor dem Interview geschafft hatte, mit Spielen aufzuhören, und mit enormer Klarsicht die Mechanik beschrieb, in die er gezogen worden war: «Und dann im Casino war es nur Blackjack und von Zeit zu Zeit Roulette. [...] Es waren kleine Beträge, kleine Einsätze am Anfang. Es war ganz locker, weniger als einmal pro Woche. [...] Dass «Zack» 20 Franken weg sind und

«Zack» 20 Franken reinkommen oder ein kleiner Gewinn, dann sagt man sich: «Okay, gut, das sind 100 Franken, ich spiele noch einmal, und noch einmal.» Das kam progressiv. Ich war immer mehr auf diesen Portalen und im Hirn ist das mechanisch wie eine Zigarette. Man raucht einmal, dann hat man Lust auf eine Zweite, eine Dritte. [...] In 2019 ging es. Während der Pandemie begann ich, mit grösseren Beträgen zu spielen, weil ich auch etwas mehr Geld hatte. Denn ich hatte recht viel beiseite gelegt. Ich hatte die Möglichkeit, mehr zu setzen. Danach kam aber auch eine Zeit, in der es etwas ruhiger wurde. [...] Dann ging es wieder los, weil es gute Erinnerungen weckte. Ich sagte mir: «Oh, das war cool. Ich spiele wieder mal!» Und dann haben sich dieselben Mechanismen in Gang gesetzt. Ich spielte immer mehr. [...] Am Anfang nur kleine Beträge. Aber ich schaffte es doch, zwischen 250 und 500 Franken pro Woche zu gewinnen, würde ich sagen. [...] Und dann zwischen Oktober und Dezember ging nichts mehr. Innert 3 Monaten waren 15 000 Franken weg.»

4.3.8 Landbasierte Spiele in der Pandemie

Die meisten Befragten dieses qualitativen Studienteils betonten die wachsende Bedeutung des Online-Spiels im Umfeld der Pandemie. Ein Teil von ihnen beschrieb daneben auch eine Abnahme der landbasierte GGS-Praktiken oder die Aufgabe einzelner Praktiken, obschon die landbasierten Spielbanken wieder geöffnet wurden. Doch sahen einige Befragte in den Online-GGS nicht ein Allheilmittel und wandten sich bald einmal wieder den landbasierten Spielen zu. Diese Rückbewegung erfolgte zuweilen möglichst schnell: «Eines Abends mit meinem Freund sagten wir: «Wir gehen nach Zürich.» Denn in der Deutschschweiz hatten sie die Lage mit den Casinos entschärft. Hier konnte man ins Casino gehen, in Montreux nicht.» Zuweilen erfolgte die Rückbewegung progressiv: «Ja, so im Stil: «einfach nur Lust, wieder zurückzukommen». Und wieder gute Bedingungen haben, ohne Maske und so.» Einige landbasierte Spielpraktiken, insbesondere Poker, dauerten in gewissen privaten Kreisen fort, wobei weniger häufig gespielt worden sei als vor der Pandemie, weil gewisse Spielpartner Vorbehalte gegen zu häufige Treffen hatten.

4.3.9 Instrumente für verantwortliches Spielen, Präventionsbotschaften und (Eigen-) Sperren seit BGS

Ein weiterer Aspekt, der in den meisten Interviews zur Sprache kam, war die äusserst kritische Sicht der Befragten auf die vom Gesetzgeber vorgesehenen und von den Spielbetreibern eingerichteten Massnahmen zur Begleitung der Online-GGS-Praktiken. Einige Befragte sahen darin sogar einen möglichen Anreiz zum Spielen, weil die Massnahmen Vertrauen einflössten.

Einige Befragte hatten beim Online-Spiel schlicht und einfach keine Präventionsbotschaften oder Instrumente für verantwortliches Spielen wahrgenommen: «Habe ich nie gesehen... Gibt es wahrscheinlich, werden aber auf den Portalen irgendwo ganz tief unten vergraben.»* Deshalb waren sie offenbar nie mit den entsprechenden Botschaften oder Instrumenten der Betreiber konfrontiert worden (auch wenn einige davon gehört hatten). Andere Befragte hatten Kenntnis davon, interessierten sich aber nicht dafür oder beachtetten sie nicht, etwa weil sie davon ausgingen, sie hätten die eigenen Ausgaben fest im Griff. Wieder andere gaben an, dass sie diese Botschaften schlicht und einfach ignorierten: «Im Allgemeinen, wenn es heisst «Sie spielen seit 45 Minuten» oder «seit 1 Stunde», dann klicke ich einfach auf «Weiterfahren».»

Zudem betonten einige Befragte, wie inkonsequent dieses Vorgehen sei: «Du erhältst ein Mail oder ein Pop-up mit einem Text, der dich informiert. Aber das ist wie die AGB. Niemand liest das. Du klickst einfach darauf und sagst «Ja, ich bin nicht süchtig» und spielst weiter.»* Dasselbe für die Instrumente

Abschnitt B: Qualitative Erhebung

und Höchstwerte: «Sie lassen uns die Einsätze pro Woche oder pro Monat festlegen, aber [lacht] die Limitierung lässt sich schon am nächsten Tag ändern. Das ist Blödsinn, denn wenn du wirklich süchtig bist, dann stellst du den Betrag ein und siehst sofort, dass du ihn wieder ändern kannst. Dann änderst du ihn zwei Tage später.» Oder: «Wenn man in den Einstellungen sucht, kann man sie setzen aber auch wieder aufheben. Das ist kein Höchstwert. [...] Wenn ich alle 24 Stunden eine Einlage tätige, muss ich 24 Stunden warten, um das zu ändern. Okay, ich warte also 24 Stunden, aber schliesslich ändere ich das nach einem Tag.» Ein Befragter gab eine ziemlich brutale Sicht des verantwortlichen Spiels wieder: «All das [diese Beschränkungen], das ist Placebo. Das ist nur da, um sagen zu können: «Wir tun etwas für die Kunden.» Aber nein, das ist Schrott. Das ist dasselbe wie «Rauchen ist tödlich» auf den Zigarettenpaketen.» Etwas nuancierter brachte ein anderer Befragter vor, dass diese Botschaften möglicherweise Anreize setzen könnten: «Aber genau, dass es solche Hilfen usw. gibt, die auf den Portalen gross angezeigt werden. [...] Das flösst Vertrauen ein. Ich würde sogar sagen, das ist tückisch. [...] Du denkst: «Oh, die passen auf uns auf.» Man sieht die Sache viel... [denkt nach] Ich weiss nicht, wie sagen: viel «positiver» an. Man denkt, dass wenn es sowas gibt, dann reguliert eine Behörde das Ganze.» Schliesslich kam er zum Schluss, dass es sich um ein Vorgehen zu Marketingzwecken handle.

Im Endeffekt scheint unseren Befragten das einzige wirkungsvolle Instrument für verantwortliches Spielen die Eigensperre zu sein; entweder eine generelle (wurde von mehreren Befragten gewählt) oder eine partielle, bei der auf gewissen Portalen der eigene Zugriff auf bestimmte Angebote beschränkt werden kann (z. B. Sperrung der Casino-Rubrik auf einem hybriden Portal mit Casinospiele und Poker). Aber auch eine Eigensperrung oder eine Sperrung (ein Befragter war von einem Betreiber erfasst worden) ist nicht unbedingt die ideale Lösung, bekannte doch mindestens ein Befragter, dass er dank dem Benutzerkonto von Angehörigen auf legalen Portalen weiterspielen kann.

Insgesamt stellen die hier erhobenen Daten Sinn und Zweck solcher Massnahmen in Frage. Dies gilt sowohl für gesetzlich vorgeschriebene als auch für freiwillige Massnahmen, solange sie für die Spieler/innen und Betreiber nicht verbindlicher sind: «Habe ich gebraucht, ja natürlich... Ist aber reiner Bullshit! Das funktioniert überhaupt nicht. Wenn ich spielen will, dann spiele ich. Man kann gesperrt werden, man kann eine Weile gesperrt sein, man kann für immer gesperrt sein... Aber wenn ich mit einer E-Mail-Adresse gesperrt werde, logge ich mich mit einer anderen ein oder mit einer anderen Telefonnummer. Das wär's dann. Und dann gibt es so viele Online-Casinos... Wenn man wirklich spielen will, dann spielt man.»*

4.3.10 Zwischenfazit: Wirkung der Pandemie und des BGS

Generell verweisen mehrere Elemente im ersten Teil dieser qualitativen Studie darauf, dass in einem Umfeld, in dem die Einführung einer neuen Gesetzgebung (eines legalen Online-Angebots) mit einer weltweiten sozialen und gesundheitlichen Krise zusammenfällt, die Palette der Online-GGS-Praktiken äusserst breit und das individuelle Fortschreiten des GGS-Verhaltens äusserst vielfältig ist. Grundsätzlich lässt sich aufgrund des Datenkorpus aus den Interviews sagen, dass das Online-Spielverhaltens mehrheitlich eine Intensivierung erlebt hat (auch wenn mehrere Befragte von durchaus stabilen Praktiken berichteten). Mehrere Befragte gaben an, dass sich ihre Online-GGS-Praxis diversifiziert habe, dies sowohl im Zusammenhang mit dem Ausbau des legalen Angebots als auch mit ihren spezifischen Interessen im Umfeld der Corona-Pandemie. Ein weiterer nennenswerter Befund ist, dass für eine nicht vernachlässigbare Zahl Befragter der (teils unfreiwillige) Übergang zu Online-Praktiken während der Pandemie nicht unbedingt das Ende ihrer landbasierten Praxis einläutete, denn die aktiven Spieler/innen neigen dazu, unterschiedliche GGS-Praktiken zu kombinieren. Dies ergibt sich daraus, dass in den Profil-Piktogrammen der Befragten unter Ziffer 4.3 Blau und Grün häufig zusammen vorkommen. Zudem lassen die zwanzig Interviews den eindeutigen Schluss zu, dass die individuelle Entwicklung des Online-Verhaltens seit Beginn der Pandemie einen ganz unterschiedlichen Tribut

fordert und dass das Fortschreiten der Praxis von vielen individuellen und kontextuellen Faktoren abhängig ist. Darauf wird unten näher eingegangen.

Schliesslich wurde auf der Grundlage dieser ersten Erkenntnisse durch die Untersuchung der Vielfalt und des Umfangs des Online- und Offline-Spielverhaltens von 20 Teilnehmerinnen und Teilnehmern deutlich, dass GGS-Praktiken nicht nur in ihren Leben, sondern auch im besonderen Kontext der COVID-19-Pandemie oft eine zentrale Rolle spielen. Ein Befragter formulierte dies wie folgt: *«Also, ich würde sagen, im Zusammenhang mit der Pandemie hat sich mein Pokerspiel intensiviert. [...] Sagen wir mal, es hat meine Leidenschaft für Poker noch gestärkt. [Lacht] Und ja, das hat mit der Pandemie zu tun.»**

4.4 Punktuelle Kontextfaktoren für das GGS-Fortschreiten in der Pandemie

Wie erwähnt, gaben die Teilnehmenden der qualitativen Studie mehrheitlich an, im Umfeld der Pandemie auf persönlicher (sozioökonomische Lage und Krankheit) und familiärer Ebene (Krankheit oder Todesfall von Angehörigen) nicht unbedingt grossen Stressmomenten ausgesetzt gewesen zu sein. Doch ergaben praktisch alle Interviews gemeinsame Faktoren, welche die Auswirkungen der Corona-Pandemie auf die Lebensumstände nachzeichnen. Potenziell damit verbunden waren direkte und indirekte Wirkungen auf das Fortschreiten der GGS-Praktiken in dieser Zeit. In der Folge werden die wichtigsten Dimensionen des erhobenen Datenkorpus erörtert. Diese betreffen die direkten Auswirkungen der Lockdownperiode (d. h. Schliessung der Spielbanken und Verkaufsstellen), die unterschiedlichen Wirkungen von Telearbeit und Fernstudium auf die Spielgewohnheiten sowie den unvermeidlichen Rückgang der sozialen Kontakte wegen Abstandsmassnahmen und -verhaltensweisen.

4.4.1 Lockdown: kaum direkte Wirkung

Insgesamt erachteten sich nur wenige Befragte als wesentlich betroffen von der Schliessung von Spielbanken und Verkaufsstellen (landbasiertes Angebot) im Teil-Lockdown der ersten Pandemienmonate. Offenbar hatten die Befragten, die ja Online-Spieler/innen sind, keine wesentlichen Probleme, auf das landbasierte GGS-Angebot (zeitweise oder dauerhaft) zu verzichten. Mehrere Befragte erklärten indessen, dass sie nach der Wiedereröffnung schnell wieder zu ihren alten Gewohnheiten zurückgefunden hätten. (Wie dies oben von einem Befragten veranschaulicht wurde, der durch die halbe Schweiz fuhr, um in einem Kanton spielen zu können, in dem die Spielbanken früher wieder geöffnet wurden als anderswo.) Mehrere Befragten betonten, sie hätten sich *«gefremdet, wieder ins Casino gehen zu können»* bzw. sie seien erleichtert gewesen, wieder einer *«Ablenkung»* nachgehen zu können, die ihnen wichtig sei. Doch gaben mehrere Pokerspieler/innen an, dass das Spiel mit Freunden wegen den landbasierten und sozialen Abstandsgewohnheiten und -massnahmen längerfristig dann teilweise oder ganz versandet sei. Zugleich berichteten viele Pokerspieler/innen, ihr Spiel habe sich quasi logischerweise vorübergehend oder langfristig in den virtuellen Raum verschoben. In diesem Fall gaben einige an, dass sie den Schritt zum Online-Spiel mit anderen regelmässigen Spielpartnern von vor der Pandemie oder unter deren Einfluss gewagt hätten. Nebenbei bekannten mehrere von ihnen, dass sie alleine, also unabhängig von der Dynamik einer Gruppe, online weitergespielt hätten, nachdem ihre üblichen Spielpartner das Interesse am Online-Spiel verloren hätten. Dies zeigt, wie attraktiv das Online-Pokerangebot in der Schweiz ist und dass die Anbieter von der Pandemie profitiert haben, um gewisse GGS-Spieler/innen, die bislang nicht im kommerziellen Bereich aktiv waren, zu binden (oder zu fesseln).

Als Gegenbeispiel zu den quasi natürlichen Veränderungen beim Spielverhalten Pokerspielender berichteten mehrere Befragte, die gewohnheitsmässig Rubbelspiele machten (oder gemacht hatten), dass sie (zu) grosse Vorbehalte hätten, um dauerhaft auf Online-Angebote umzusteigen. Jemand formulierte es ganz einfach: *«Gerubbelt habe ich kaum noch. Ich glaube, während der ganzen Pandemie nie. Vorher ja, und nachher auch. Es hat mir virtuell einfach weniger Spass gemacht als physisch.»*

Trotz der relativ kleinen Zahl Teilnehmender im qualitativen Studienteil gab ein Befragter an, dass sie im Rahmen eines Pokervereins trotz verbotener Menschenansammlungen weiterhin landbasiert Poker gespielt hätten. Erst später, nach einem Polizeieinsatz im fraglichen Verein, als er auch anwesend war, sei er vom landbasierten definitiv (und dauerhaft) zum Online-Spiel übergegangen. So beschrieb er den Übergang zum Online-Spiel in gewisser Weise als indirekte Folge der Pandemie selbst.

4.4.2 Beruf und Bildung: Flexibilität und Orientierungsverlust

«Während der Pandemie, weil die Vorlesungen online stattfanden, fielen die 45 Minuten Anreise weg. So stand ich also schon mal später auf. Und natürlich ist es mir passiert, auch mit dem Online-Casino wie mit dem Gamen, dass ich während der Vorlesung gespielt habe. Das gebe ich zu. Aber das war wirklich nur einmal pro Monat. Und wirklich kurze Sessions. So im Stil 10 Minuten während der Vorlesung, wenn es langweilig war und so.»

Die pandemiebedingte Wirkung auf Beruf (kurz- und langfristig) und Bildung war nicht vernachlässigbar. Nur wenige Befragte gaben an, dass sie in keiner Weise von Telearbeit bzw. Formen des Fernunterrichts betroffen worden waren.

Für viele von ihnen bot die Pandemie die Gelegenheit, die Unwägbarkeiten der Telearbeit ungewollt und erzwungen kennenzulernen. Teils radikal: *«Mit den Kollegen lief alles über Teams; wir hatten keinen menschlichen Kontakt mehr.»* Für andere überwogen die Vorteile der Flexibilität: *«... Beruflich bedeutet es mehr Flexibilität und Öffnung. In der Berufswelt ist das angenehmer: von zu Hause aus arbeiten, Online-Meetings, das alles bringt viele Vorteile.»** Oder Zeiteinsparung: *«Beruflich kam mir das, gerade recht, denn so brauchte ich nicht mehr zur Arbeit in [Ort] zu fahren. Ich war also jeden Tag im Homeoffice. Damit sparte ich wirklich Zeit. [...] Dann sieht man die Kollegen zwar etwas weniger, dafür aber fast täglich via Teams, via Visio und so. In diesem Bereich war das keine grosse Umstellung. Und ich persönlich bin nicht jemand, der sehr... der die Kollegen jeden Tag zu sehen braucht. Darum hat sich das nicht stark auf mich ausgewirkt.»* Doch trat in fast allen Fällen eine eigentliche Konstante auf. Sie betraf einerseits die Monotonie im Alltag: *«... Also im täglichen Leben hat das trotzdem viel – wie soll ich sagen? – viel Monotonie im Alltagstrott gebracht. Andererseits ein Zuviel an Zeit, insbesondere da die zusätzlich verfügbare Zeit nicht durch andere Aktivitäten kompensiert werden konnte. Obschon Monotonie und Zeitüberschuss insgesamt positiv erlebt wurden, führten sie bei vielen Befragten dazu, GGS-Praktiken nachzugehen, wie folgende Beispiele zeigen: «Eben eine Zeit, als ich im Homeoffice war. Ich hatte nicht viel zu tun. Also da habe ich wirklich meine ganze Zeit dafür verbraucht, für das Spielen. [...] Damals habe ich auch viel verloren.»** *«Alles lief jetzt online, zu Hause. Aber das war okay. Das war lustig. Die Beziehungen sind recht gut weitergegangen dank neuer Apps wie Houseparty. Und daneben haben wir ironischerweise Pokerturniere online organisiert. Und mitten in der Pandemie haben wir jeden Abend kleine Pokerturniere gespielt. Jeden Abend spielten wir um 10 bis 20 Franken.»**

In diesem letzten Beispiel berichtete der Befragte (wie andere auch), ein Student, er habe mit dem Online-GGS ein Gleichgewicht gefunden, um den herausfordernden Übergang zum Online-Studium zu schaffen. Daneben berichtete ein anderer Student, seine Online-Poker-Praxis habe sich weiterentwickelt, weil der Stress des Studiums abgenommen habe: *«Also, Corona, das war für mich Glück im Unglück. Dank Corona war vieles online. Es gab viele Vorlesungen als Podcast und das war für mich eine grosse Entlastung, weil ich nicht mehr hinfahren musste.»** Dagegen berichtete ein anderer Student, der während der ganzen Pandemie übermässig viel Games und Online-GGS praktizierte, von grossen kontextbedingten Problemen in seiner akademischen Laufbahn: *«Das war wirklich hart. Ja, dann vor allem weil die Vorlesungen neu im via Internet erfolgten [...] Ich würde nicht behaupten, dass ich mein [Studienjahr] wegen der Pandemie verhaut habe, aber ich glaube, sie hat stark dazu beigetragen. [...] Das trifft für alle zu, ich habe mit recht vielen Leuten gesprochen ; das hat wirklich die Lust zum Arbeiten, zum Lernen geschmälert. Man sieht keine Kumpels mehr, man geht nicht mehr einen, oder ein paar Gläser trinken nach der Vorlesung oder so.»*

Abschnitt B: Qualitative Erhebung

Zudem scheint die Online-GGS-Praxis im Studienalltag, unabhängig vom Umfeld der Pandemie, während der Prüfungen nach oben und auch nach unten beeinflusst zu werden. Dazu ein Befragter: *«Wenn ich das Lernen aufschiebe, spiele ich mehr. So lenke ich mich ab, wenn ich gestresst bin. [...] Es gab Prüfungszeiten, in denen ich fast täglich spielte, und andere, in denen das wohl einmal pro Woche vorkam.»** Dagegen steht ein anderer Student, der angab, in solchen Zeiten weniger zu spielen: *«Ich spielte weniger. Auch wenn es mir schwer fiel, so musste ich gegen das Ende hin doch vernünftig sein und mir diese ganze Materie ins Hirn stopfen.»**

Die in den zwanzig Interviews erhobenen Daten zeigen auch, dass berufliche Unsicherheitsfaktoren, also die instabile wirtschaftliche Lage oder die Schwierigkeit der Befragten, sich ihre nahe berufliche Zukunft vorstellen zu können, beteiligt sind. Diese Faktoren scheinen sich in den meisten Fällen erheblich auf das Fortschreiten der Online-GGS-Praktiken ausgewirkt zu haben. Dies kommt im Bericht eines Befragten besonders stark zum Ausdruck, der immer mehr spielte und nach ein paar Monaten die Kontrolle völlig verlor: *«Im März, nach der Ankündigung der Massnahmen durch den Bundesrat, musste ich in KA [Kurzarbeit]. Mein Pensum sank schrittweise von 100 % auf 80 %, 60 % und 10 %. Also nicht einmal ein halber Tag pro Woche. Zu diesem Zeitpunkt, ja, da kamen schon Fragen hoch. [...] Ich war viel zu Hause. Ich machte nicht viel. Also ehrlich, das war ganz schön langweilig. Ich blühte nicht wirklich auf. [...] Ich machte mir doch auch Sorgen, wie das alles ausgehen würde.»* Und: *«Ende Juni 2020 wurde ich gekündigt; aus wirtschaftlichen Gründen und wegen einer eben coronabedingten Restrukturierung.»* Ein Teilnehmer, der damals am Ende seiner Lehre stand, beschrieb die Umstände der Entwicklung seiner Online-GGS-Praxis distanzierter und stellte eine Verbindung her sowohl zu seiner besonderen Ausbildungsphase als auch dazu, dass auch sein bester Freund vor dem Abschluss stand: *«Wir erhielten unseren Lohn, ohne unbedingt zu arbeiten. Wir blieben zu Hause und das war eine recht schwierige Zeit. Wir vertrieben die Zeit, wie wir konnten. [...] Für Schule und Arbeit liessen sie uns zu Hause. [...] Aber sie überwachten uns nicht so sehr, und so machten wir im Endeffekt nicht viel. Er nicht und ich nicht... Dann, während dieser ganzen Zeit und bis zu den Prüfungen spielten wir ununterbrochen, spielten, spielten und verspielten unseren ganzen Lohn.»* Ein anderer Befragter stellte einen Bezug her zwischen der ersten Pandemiephase und einer starken Intensivierung der Praxis seines Lieblings-GGS, weil er damals auf Arbeitssuche war: *«Während einer Zeit wurde es immer häufiger [...] Besonders von März bis Juni/Juli 2020 [...] Denn ich hatte keine Arbeit. Ausser Bewerbungen schreiben hatte ich nicht viel zu tun.»* Dann, ein paar Monate später, trat über eine kurze, sehr intensive Zeit eine neue Online-GGS-Praxis auf, für die er eine mögliche Verbindung mit der starken Ambivalenz in Bezug auf die damals gewählte Richtung (Wiederaufnahme einer Ausbildung). Diese Situationen sind zwar spezifisch und lassen sich kaum verallgemeinern, doch zeigen sie, dass diese Zeit für Menschen mit fragiler sozioökonomischer Lage (Stellenverlust, Ausbildungsabschluss, berufliche Neuausrichtung mit neuer Ausbildung) äusserst verunsichernd sein konnte. Auch wenn dies wahrscheinlich nicht der einzige Faktor war, ergab sich aus dieser Zeit in den drei genannten Fällen eine starke Intensivierung der Spielpraxis samt Kontrollverlust für ein bestimmtes Spielverhalten (einmal ein paar Wochen, also relativ kurz, zweimal auf lange Frist).

Schliesslich wurden die Themen Telearbeit, Fernstudium und berufliche Unsicherheit vielfach auch als Treiber genannt; bisweilen im positiven, viel öfter aber im negativen Sinn, indem sie einen grossen Teil der Befragten dazu führten, die Online-GGS-Verhaltensweisen im Alltag (oder in allen Alltagsmomenten) zu integrieren.

4.4.3 Spielen gegen Langeweile und für soziale Kontakte

Für alle Befragten bedeutete die Coronapandemie ein Verlust direkter Kontakte im beruflichen Umfeld, aber viel mehr noch einen Rückzug auf die Privatsphäre. In diesem Umfeld, besonders mit der Umsetzung der sozialen und physischen Abstandsregeln (wohl noch mehr als mit dem Lockdown)

erlebten viele Befragte Zeiten der Langeweile und der Einsamkeit, denen sie mit einer grösseren Online-GGS-Praxis begegneten. Dabei nahm das Spiel die Rolle einer Ablenkung und eines Zeitvertriebs ein oder diejenige eines Beziehungsermittlers.

Einige Befragte berichteten davon, dass sie diesen Rückzug in die Privatsphäre äusserst brutal erlebt hätten: *«Tja, als dann alles geschlossen wurde, war das... sehr brutal. [...] Und man war dann auch sehr schnell isoliert. Denn es gab keine Kontakte mehr mit Kollegen nach der Vorlesung, keinen Kaffee mehr in der Mensa, gar nichts... Und dann sass man wirklich alleine im Zimmer und machte nur das, den ganzen Tag. Und das war extrem brutal und kompliziert. Und das Einsamkeitsgefühl war dann wirklich schrecklich...»* In diesem Zusammenhang erkannten viele Befragte sehr schnell das Interesse von Online-GGS: *«Am Anfang war ich ganz streng. Wirklich. Und plötzlich haben mir diese Pokertische geholfen. Ich wusste, dass am Abend etwas los sein würde, dass es nett sein würde, dass ich mit anderen Kontakt haben würde.»** Wegen den fehlenden Begegnungen war auch viel mehr Zeit vorhanden, die man füllen musste: *«... Alles war langsamer. Man hatte mehr Zeit, mehr Langeweile und... Ja, ich denke, es hat mehr mit der Zeit als mit den Gefühlen zu tun.»** Viele Befragte beschrieben den Nutzen der Online-Spiele für Ablenkung und Geselligkeit: *«Also, das brachte soziale Kontakte. Wir waren auf unserer App, wir spielten und chatteten mit Audios. Also hatten wir wirklich <soziale Kontakte>. Wir sassen an unserem Pokertisch. Wir hatten Spass, wir diskutierten und wir spielten Poker.»* Einige entwickelten über das Spiel sogar eine Art digitale Geselligkeit: *«Es ist immer spannend, die Leute zu beobachten und sie auf diese etwas spezielle Art kennenzulernen, beim Spiel... Beim Spiel kann man auch den Charakter erahnen und herausspüren und Parallelen zum wahren Selbst ziehen, mit der wahren Person. Wie gesagt, weil sich mein Spielverhalten während der Pandemie weiterentwickelt hat und intensiver geworden ist, hat mir das viel gebracht.»** Während die meisten Online-GGS zu sozialen Zwecken mit Pokerpartien verbunden waren, gaben einige Befragte auch an, Einsamkeit und Langeweile auch mit anderen Online-GGS-Arten bekämpft zu haben; mit Casinospielen und mit Sportwetten: *«[Die Sportwetten,] das war mir ein richtiger Zeitvertrieb. Ich hatte nicht viel zu tun, darum... Deshalb habe ich damit angefangen und dann liebte ich das wirklich.»* Andererseits ist interessant, dass das Vorgehen, Online-GGS zu spielen, um die Langeweile zu bekämpfen oder Kontakte zu pflegen, bewusst oder unbewusst und in einigen Fällen auch eigentlich indirekt gewählt wurde. Dies zeigt ein Befragter, der von einer Art Game-Sättigung berichtet: *«Games sind mein Ding. Und sobald mich die Games etwas langweilten, abends, sagte ich mir: <Komm, jetzt bade ich mal und nach dem Bad mache ich 1 bis 2 Stunden eine [GGS-] Session.»* Das erklärte er so: *«Weil ich ziemlich hyperaktiv bin, denke ich, dass ich einfach immer Lust hatte, irgendetwas zu tun. Darum spielte ich [Games]. Daneben hatte ich aber auch Lust auf etwas anderes, denn es ist nicht cool, die ganze Zeit zu gamen. So bin ich auf die Welt der Online-Casinos gestossen und habe mich auch darauf eingelassen.»* Auch für diesen Befragten kann mit seiner Online-GGS-Praxis eine soziale Funktion assoziiert werden. Regelmässig teilte er seine Online-Casino-Sessions samt Austausch von Sprachbotschaften via Internet mit Freunden: *Manchmal ging ich auch mit Freunden auf dieses Portal. 1 oder 2 Freunde. [...] Eines Abends schickte ich zum Beispiel eine Nachricht an einen Freund: <Hast du Lust, mit mir im Online-Casino zu spielen?> Er antwortete Ja und das taten wir dann auch. So verabredeten wir uns beispielsweise am selben Pokertisch – beim Poker ist es sowieso derselbe – und beim Blackjack versuchten wir, am selben Tisch zu sein und zusammen zu spielen. Oder manchmal schaute mir ein Freund beim Spielen zu, dann lachten wir per Audio darüber.»*

Die erhobenen Daten zeigen, dass einige Befragte die Funktion «Langeweile bekämpfen» oder «Beziehungen pflegen» während der Pandemie (ungeachtet der grossen Vielfalt der individuellen Online-Spielverläufe) eindeutig mit dem Fortschreiten des eigenen GGS-Verhaltens in Verbindung bringen. Teils wurde die Einsamkeit und Langeweile sogar als Auslöser einer neuen GGS-Dynamik identifiziert: *«Das ist der Auslöser. Wirklich. Langeweile, Einsamkeit, das ist wirklich der Auslöser. [...] Und ich bin voll reingerasselt. Wenn man das so sagen kann. Es gibt Leute die spielen [GGS] und werden nie süchtig. Aber in diesem Alter liess ich mich wirklich in diesen Teufelskreis hineinziehen.»*

Abschnitt B: Qualitative Erhebung

*Ganz klar. Das trifft auf mich zu.» Auch interessant ist, dass sich bei einigen Befragten nach Abklingen der akutesten Pandemiephase ein «natürlicher» Rückzug aus den Online-GGS feststellen lässt. So berichtete jemand, er habe diese Dynamik durchbrochen, und setzte prompt hinzu: «Es ist keine Priorität mehr [...] Ich möchte mehr Zeit mit Menschen verbringen. Ich glaube auch, dass das, was man «FOMO, Fear Of Missing Out» nennt auch stärker präsent ist. Ich will immer präsent sein. Ich habe keine Lust, vor dem PC zu sitzen und dabei zu verpassen, was die Freunde tun.»**

Zum Abschluss dieses Abschnitts über die Entwicklung der Online-GGS als Reaktion auf die Verringerung der sozialen Kontakte und auf die Langeweile besteht ein letzter interessanter Aspekt: dass ein Befragter die Online-GGS nämlich als langweilig befindet. Obschon er während der Pandemie regelmässig und intensiv online Poker gespielt hatte, äusserte er sich wie folgt: «Ich würde sagen, dass ich das [Online-GGS] von Anfang an im Grossen und Ganzen langweilig fand. Eigentlich war das nie meine erste Wahl. Das war immer für den Notfall, ein Plan B. Ich setzte ihn ein, um in der freien Zeit etwas zu tun.»* Dieses Beispiel veranschaulicht die Ambivalenz mehrerer Befragter, was die Zeit- und Geldinvestition (sowie bei einigen deren pandemiebedingte Steigerung) für solche Vergnügungen anbelangt, die doch von einigen als unbedeutend oder gar langweilig bezeichnet wurden.

4.4.4 Nebenwirkungen der Pandemie: Ängste und Phobien

Über erlebte Langeweile und Einsamkeit hinaus, die, wie oben gesehen, das Fortschreiten des GGS bei vielen Befragten beeinflusst haben, trafen die Pandemie selbst (hauptsächlich die gesundheitlichen Risiken, aber auch die damit verbundene soziale und wirtschaftliche Unsicherheit) sowie die physischen und sozialen Abstandsregeln mehrere Befragte, bei denen diverse Ängste und Phobien ausgelöst oder geweckt wurden. Auch sie hatten das Potenzial, das Fortschreiten der Online-GGS-Praktiken zu beeinflussen.

Ohne Anspruch auf Vollständigkeit zu erheben, da es nicht das Ziel der zwanzig geführten Interviews war, die psychologischen Faktoren und Prozesse, die möglicherweise mit der Entwicklung von GGS im Zusammenhang mit der COVID-19-Pandemie verbunden sind, im Detail zu untersuchen, sollen hier lediglich einige Aspekte im Zusammenhang mit Faktoren von Stress, Angst und Phobien genannt werden. Sie werden hier knapp gehalten und dienen lediglich zur Veranschaulichung des Pandemieerlebens der Befragten. Zum Thema Kontakt mit dem familiären Umfeld während der Pandemie gaben mehrere Befragte an, dass sie Zeiten erlebt hätten, in denen sie sich im Wesentlichen um ältere Angehörige, Eltern oder Grosseltern, die durch coronabedingte Risiken gefährdet waren, sorgten. Einige Befragte berichteten von einer symptomatischen Coronainfektion, davon eine «wirklich sehr intensive», weshalb der Betroffene hospitalisiert werden musste und er «glaubte, dass jetzt wirklich Game Over» sei. Die meisten Befragten stellten von sich aus keinen direkten Bezug zwischen diesen Stressfaktoren und dem Fortschreiten ihrer Online-GGS-Praktiken her. Doch berichtete einer der Teilnehmer, dessen Online-GGS-Verhalten im Endeffekt pathologische Züge annahm (und eine Betreuung in einer Fachinstitution erforderte), dass er vom Stress der dramatischen wirtschaftlichen Situation des Kleinunternehmens seiner Mutter und deren Verzweiflung sehr stark getroffen worden sei und sich in diesem Zusammenhang zu stark auf das GGS eingelassen habe: «Da habe ich sie gesehen, wie sie am Boden zerstört war und weinte, weil sie meinte, sie müsse schliessen, dass damit Schluss sei. Das war ziemlich stressig. Und um das etwas zu mildern, versuchte ich es zu vergessen. Ich ging mit Freunden spielen, um mir zu sagen, dass das alles vorbeigehen würde.»

Individuelle Faktoren für das Spielverhalten: Kognitive Verzerrung und andere psychologische Faktoren

Anhand des Datenkorpus lassen sich weitere individuelle, intrinsische Faktoren feststellen. Auch wenn sie an und für sich unabhängig von der pandemischen Lage und der GGS-Angebotsentwicklung sind, treten diese Aspekte möglicherweise in eine Wechselwirkung zu diesen kontextuellen Faktoren.

So lassen sich bei einer Mehrheit der Befragten Elemente von kognitiver Verzerrung feststellen (eine Verfälschung der Information bei Ein-/Austritt aus dem kognitiven System), die bisweilen entscheidend sein können, insbesondere was die Adaptationsstrategie (die Massnahmen, um sich einer gegebenen Situation zu entziehen) und den Entscheidungsprozess anbelangt (Wood und Griffiths, 2007). Die Beschreibung einer typischen Session auf einem Casino-Portal stellt dafür ein anschauliches Beispiel dar: *«Und die ganze Zeit spielten wir Poker/Blackjack, dann von Zeit zu Zeit, wenn wir zu viel verloren hatten oder sahen, dass es nicht klappt, gingen wir zu einem etwas <weniger intellektuellen> Spiel über. Und dann spielten wir so.»** In Sachen kognitive Verzerrung beim kurz- und langfristigen Entscheidungsprozess berichteten mehrere Befragte von der grossen Wirkung, die ein grösserer Gewinn oder eine gewinnmässig positive Phase auf ihre GGS-Praxis hatte. Auf der anderen Seite berichteten einige Befragte, wie sie zeitweise weiter dem Gewinn nachgerannt seien, um Verluste zu kompensieren, und so in eine unkontrollierbare Spirale geraten seien: *«Dann sagte ich mir immer: <Ich wette noch einmal, um auf Null zu kommen und keinen Verlust zu haben.> [...] Ich versuchte es, aber es klappte nicht. Ich versuchte es noch einmal, aber es klappte wieder nicht... Manchmal hing es bei Wetten auf Kombiwetten an einem einzigen Tor. Das macht dich krank, sodass du es gleich noch einmal versuchst. Aber ja, mein Ziel war immer: zurück auf Null.»**

Auch ein wiederkehrender Faktor bei einer erheblichen Zahl Befragter war die Suche nach Nervenkitzel, also die beständige Lust auf spannende, neue Erfahrungen (die einen wichtigen prädiktiven Faktor für die Risikobereitschaft darstellt; Cyder und Smith, 2008). Diese Suche konnte sich wie folgt äussern: *«So bin ich halt schon, ein gewisses Risiko eingehen usw. [...] Ich gebe mich gerne ganz hinein.»* Oder: *«Und das Adrenalin, das hochschießt [...] Je mehr ich ausgab, desto mehr Adrenalin hatte ich. Wie man so sagt: Das war Gewinnsucht. Sehen Sie, wenn man mal etwas gewinnt, glaubt man an illusorische Gewinnserien. So will man mehr gewinnen und verliert auf einen Schlag mehr [lacht].»* Andere Befragte zeigten sich lustbetonter und suchten weniger den Nervenkitzel. Für sie beruhten die GGS-Praktiken vor allem auf einem Lustgewinn: *«Es geht eher um das Vergnügen [...] eher ein Lustmoment als... Man wird an einem solchen Abend nicht reich.»*

Das Konzept des Orts der Kontrolle (Rotter, 1966), das in Anhang 3 detailliert beschrieben wird, erscheint für die Reaktionen, die ein Individuum angesichts einer gegebenen Situation in einem so spezifischen Umfeld wie der Coronapandemie entwickelt, besonders geeignet. Tatsächlich haben Studien eine Assoziation zwischen Langeweile und GGS-Frequenz einerseits (Fluharty et al., 2020) und geminderter Selbstkontrolle andererseits (Boylan et al., 2021) ergeben. Anders gesagt: Je mehr sich ein Individuum langweilt, desto grösser ist die Wahrscheinlichkeit, dass es die Spielfrequenz erhöht und sich seine Selbstkontrolle verringert. Studien haben die Theorie bestätigt, wonach der Ort der Kontrolle angelernt ist und verändert werden kann (Cohen et al., 1976; Ozment und Lester, 2001). Doch scheint es möglich, dass in einem nicht-reaktiven Umfeld, in dem das Individuum kaum Kontrolle hat, wie dies bei den pandemiebedingten Massnahmen der Fall war, ein externaler Ort der Kontrolle mit einem erhöhten Zufriedenheitsgefühl assoziiert ist, welches umgekehrt bis zu einem gewissen Mass ein ausgeprägteres Interesse an GGS verursachen könnte.

4.5 Weitere Kontextfaktoren: Angebot, Marketing, soziales Umfeld

Ein grosser Teil der Befragten dieses qualitativen Teils haben während des Interviews kontextuelle Aspekte des Online-GGS-Angebots angesprochen; einige seiner Facetten, seine Entwicklung und seine Vermarktung. Alle diese Elemente müssen zusammen mit den pandemiebedingten Elementen und Wirkungen betrachtet werden, da es unmöglich ist, die Wirkung dieser externen Elemente, die im Zusammenhang mit dem Wandel des GGS-Umfelds nach Einführung des neuen BGS stehen, von denjenigen zu trennen, die direkter mit der Gesundheitskrise der letzten Jahre, den Gegenmassnahmen der Behörden und der bis heute davon ausgehenden sozioökonomischen Effekte verbunden sind.

Daher folgt hier eine knappe, dreiteilige Übersicht über weitere kontextuelle Faktoren, die möglicherweise in Wechselwirkung miteinander und mit den punktuellen, pandemiebedingten Faktoren gestanden haben. Insgesamt können sie die Entwicklung des Online-GGS der Befragten in den letzten Jahren signifikant beeinflusst haben. Die drei Teile betreffen die intrinsischen Charakteristiken des Online-Spielangebots (4.6.1), den schnellen Ausbau des neuen Angebots samt Vermarktungsanstrengungen (4.6.2) und die Entwicklung des sozialen Umfelds, in dem sich das Angebot in den letzten Jahren etabliert hat (4.6.3).

4.5.1 Online-Angebot: omnipräsent und diskret

*«Und man kommt schnell dazu, braucht nur den PC einzuschalten und es hat immer Leute da, 24 Stunden und 7 Tage, würde ich sagen. Man kann immer spielen, wenn man will. Um 5 Uhr früh oder 7 Uhr abends. Man stellt die Verbindung her und spielt.»**

Eine erhebliche Anzahl Befragter nannte Aspekte der quasi unbegrenzten Verfügbarkeit des Online-GGS-Angebots. Diese entfalten in Kombination oder in Verbindung mit den pandemiespezifischen Faktoren ein grosses Wirkungspotenzial auf die Online-GGS-Praktiken. Diesbezüglich nannten mehrere Befragte die Omnipräsenz des Mediums (Vielzahl der Portale) und der neuen Technologien (Smartphone, Tablet, PC usw.), also des Angebots, sowie seine zeitlich ununterbrochene Verfügbarkeit als Hauptfaktoren für ihre Online-GGS-Praktiken. Bei einigen Befragten lagen beide Faktorarten vor. Aufgrund der erhobenen Daten ergibt sich zudem, dass diese beiden Komponenten heutzutage dank Online-Angebot praktisch für alle Spielarten zutreffen; auch für die Sportwetten (deren landbasiertes Angebot sich bis anhin auf einige lokale oder internationale Wettkämpfe beschränkte) und die Lotterien. Zusammen genommen stellen diese beiden Dimensionen ein Binom dar, das bei der dynamischen Integration von Online-GGS-Praktiken in den Alltag, überall und jederzeit, die Hauptrolle spielt. Dabei können auch unerwartete Vorzüge gesehen werden, wie sie ein Befragter beschrieb: *«Die unmittelbare Verfügbarkeit. In den eigenen vier Mauern. Ich brauche nirgends hinzufahren. Dazu war ich in der Schweiz gesperrt, ich musste also nach Deutschland, eine Stunde mit dem Auto...»** Ein anderer Befragter beschrieb seine Spielpraxis und die zeitliche Omnipräsenz des Online-GGS wie folgt: *«Es hat meine Pausen im Alltag etwas gefüllt, wenn ich nichts zu tun hatte. Wenn ich bei der Arbeit nichts zu tun hatte, schaute ich mal rein. Oder wenn ich im Zug war. Wenn ich Pause hatte, am Mittag beim Essen, am Abend vor dem Essen, vor dem Schlafengehen... Wenn ich nicht schlafen konnte... Kurz: Es füllte meinen Tag aus.»* Andere verwiesen auf ein weiteres Kernelement der Attraktivität dieses Angebots, die Unmittelbarkeit des Spiels und das hohe Tempo: *«Aber es geht halt schneller. Und du siehst alles live, was geschieht.»** Aber auch, dass es in Echtzeit erfolgt: *«Online siehst du, wenn es einen Basketballmatch in Australien oder Baseball in Korea gibt. Alles ist live. Du kannst auf alles wetten.»** Andere beschrieben das noch einfacher: *«Es ist viel praktischer, alles online zu haben.»** Sie

assoziierten es mit: *«Einfachheit, Tempo, ohne Anfahrtsweg.»** Oder: *«Im Virtuellen switcht man einfacher von einem Spiel zum anderen. Wenn man von einem genug hat, schliesst man das Fenster und öffnet ein anderes, das ist schneller.»* So lassen sich die Online-GGS, auch wenn sie weniger harmlos sind, im gleichen Rhythmus konsumieren wie ein Fernsehabend, indem man nach Lust und Frust von einem Spiel zum anderen zappen kann.

Mehrere Befragte nannten einen weiteren persönlichen Vorteil, der beim Fortschreiten ihrer Online-GGS-Praxis im Umfeld der Pandemie eine Rolle gespielt habe; die fehlende Konfrontation mit Mitmenschen. Mitmenschen, die von mehreren Befragten als potenziell urteilend erachtet wurden: *«Und ja, du brauchst niemand in die Augen zu schauen [...] Wenn du im Casino bist, hat es immer Gaffer, die dir zu verstehen geben: <So, jetzt hast du aber wohl genug gespielt, oder?> Und das hast du online nicht.»** Ein Befragter sprach von sozialem *«Druck, den es beim landbasierten Spiel gibt, nicht aber beim virtuellen»*. Dies wurde in einigen Fällen auch positiv beschrieben: *«Man wird von den anderen nicht verurteilt.»* Doch scheint sich dieser Faktor potenziell auch auf die Einsätze (und Verluste) gewisser Befragter ausgewirkt zu haben: *«Wenn man alleine ist, behält man das für sich. Das kann positiv sein, aber auch negativ, je nach Anfangsgewinn. Aber meistens – machen wir uns mal nichts vor – sind es Verluste. Stimmt. Wenn niemand da ist, der es weiss und so, dann kapselt man sich ab. Und dann behält man das halt schon für sich. Man versucht viel gewagtere Aktionen und Ausgaben. Das Urteil ist schon ein wichtiger Aspekt.»*

Abschliessend überrascht es kaum, dass neben anderen, pandemiebedingten Faktoren die ständige und unmittelbare Verfügbarkeit der Online-Spielbanken, das Fehlen physischer und sozialer Schranken sowie die Einfachheit des Spiels für gewisse Spieler/innen, wenn sie einmal den Einstieg ins Onlinespiel getan haben, Hauptfaktoren für das Fortschreiten der Spielpraxis darstellen. Dies umso weniger als das Umfeld, wie unten ausgeführt, offenbar die Online-GGS-Verhaltensweisen aktiv fördert und stimuliert.

4.5.2 Übermässiges Marketing und Angebotsausbau

Haben Sie eine Intensivierung der Werbung für das neue Online-Spielangebot in der Schweiz festgestellt?
«Ja, massiv.»

Denken Sie, dass das eine Wirkung hat?
«Ich denke, ja. Wenn ich im Bahnhof bin und diese Plakate für Onlinespiele des Casinos Zürich oder Baden sehe, hätte ich sonst vielleicht nicht gewusst, dass sie das haben. Nach dem neuen Gesetz ging es eine Weile, bis die Casinos solche Angebote einführen. Darum haben sie Werbung gemacht, als es soweit war. Und du sagst dir: «Ah, cool. Das schaue ich mir an.» Das hat bestimmt eine Wirkung darauf gehabt, dass ich online spiele. Ja. Und auch auf dem Handy hatte es ziemlich viel Werbung.»*

Konkret tauchten die ersten legalen Online-GGS-Angebote der Schweiz erst in der zweiten Jahreshälfte nach Inkrafttreten des BGS auf. Nur allmählich wurde das Angebot ab Ende 2019 und das ganze Jahr 2020 ausgebaut und vervielfacht. Zeitlich trifft dieses neue legale Angebot also mit den ersten Monaten oder dem ersten Jahr der Corona-Pandemie zusammen. Mit dem Auftritt zahlreicher neuer Akteure ging auch ein wucherndes Marketing einher. Damit sollte einerseits das neue Angebot einer sehr breiten Öffentlichkeit bekannt gemacht werden, insbesondere mit Verweis auf die Legalität, andererseits wollte sich jeder Akteur einen möglichst grossen Teil dieses aufblühenden Markts sichern. Daher wurde äusserst grosszügig in das Marketing investiert. Viele Befragte hatten das Bedürfnis, sich auch zu diesem Faktor zu äussern.

Besonders hervorgehoben wurden die zahlreichen Werbekanäle: «Und auch die Werbungen auf Internet», «Werbungen mit so Pop-ups...», «... als YouTube-Videos» und «Die Werbung für jackpot.ch ist wirklich oft aufgetaucht, ja. Auch am Bahnhof, am Fernsehen...»* Bei einigen Werbungen wurde ihr gezielter Charakter vermerkt: «Das war vielleicht ein Algorithmus, aber auf Twitch, dem Streaming-Portal, und YouTube gibt es immer mehr Werbung für Online-Casinos.» Zum Inhalt der Werbebotschaften merkte einer der Befragten an, wie einfach sie daherkommen: «... die betonen, wie einfach die Spiele sind, ein Abend mit Popcorn usw. Sie beschönigen das mit diesen Werbungen: «Du willst online im Casino spielen? Kein Problem, es geht ganz schnell.» Jemand betont, dass gewisse Werbebotschaften simplifizierend oder unwahr seien: «Oft verkaufen sie Poker mit professionellen Spielern: «Er hat bei Null angefangen und hat gewonnen.» Das macht Lust. Aber manchmal kenne ich diese Typen. Und was sie [die Leute] nicht wissen: Er übt das Pokern 8 Stunden am Tag. Er arbeitet 60 Stunden pro Woche, und das ist nicht so schön, wie es aussieht.» Einige Befragte bedauerten auch, dass die Werbung immer aggressiver werde: «Also, die Werbung war aggressiver während der Pandemie. Es gab überall mehr Werbung für die Online-Casinos, und recht viel Werbung auf dem Internet.» Und dass sie immer demagogischer sei: «Diese Werbung finde ich wirklich hundsgemein, die sagt: «Sogar beim Verlieren können Sie gewinnen.» Echt zum Kotzen.»

Neben der Intensivierung des Marketings in dieser besonderen Zeit erwähnten einige Befragte ebenfalls den starken Ausbau des Angebots während der Pandemie: «Ich fand das ziemlich aufdringlich [...] Ich finde auch, dass alle diese Online-Spiele in der Schweiz extrem forciert wurden während der Pandemie. Ich hätte gehofft, dass vielleicht die Online-Schulungen oder Online-Weiterbildungen, oder was weiss ich: Online-Musikunterricht, ebenso gefördert würden. Ich finde, das hätte zumindest ebenso viel Aufmerksamkeit verdient wie das Online-Spiel.»* Jemand stellte zum damals laufenden Phänomen mit

Klarsicht fest: *«Die haben auch profitiert. Ihre Stunde war gekommen. Sie wussten, dass sie jetzt viel Geld machen konnten. Ganz bestimmt.»** Auf die Frage, ob er einen Anstieg des Marketings für GGS bemerkt habe, berichtete ein erfahrener Pokerspieler von einem Angebotsausbau im spezifischen Bereich des Pokers, der beinahe erdrückend gewirkt habe: *«... vielleicht nicht beim Marketing, aber bestimmt bei den Angeboten beim Poker, bei der Zahl der Turniere. Auch bei den Boings. Die Boings sind eine Art Eintrittsgebühr für Turniere. Die sind teurer geworden. Vorher gab es keine solchen Turniere, deren Eintritt 2000 Dollar, 5000 Dollar kosteten. Jetzt ist das fast Alltag, sagen wir mal, auf allen diesen Portalen. [...] Vorher kam das von Zeit zu Zeit vor, aber das war recht selten, so im Stil einmal alle 6 Monate oder alle 3 Monate, Series [d. h. mehrtägige oder mehrwöchige Turniere]. Heute, wenn man auf allen Websites spielt, die das anbieten, hat es praktisch jeden Monat Series.»*

Obwohl sie auch der Meinung waren, dass in diesem besonderen Umfeld zu viel Marketing für Online-GGS gemacht worden war, waren mehrere Befragte aus unterschiedlichen Gründen der Meinung, dies habe sich nicht auf ihre GGS-Praxis ausgewirkt: *«... denn ich kenne diese Spiele und sie interessieren mich nicht.»** Oder: *«Ich glaube nicht [dass es mich beeinflusst hat], ich bin überall in der Schweiz so gesperrt, dass das ziemlich egal war. Aber natürlich mussten sie die Möglichkeiten, die «Events» bekannt machen, bei all den geschlossenen Casinos.»** Andere Befragte waren offener für den Gedanken, ihr Verhalten könnte von diesem Marketingaufwand beeinflusst worden sein, auch wenn es ihnen nicht immer leicht fiel, dies einzugestehen, wenn sie direkt dazu befragt wurden. Dies zeigt der folgende Gesprächsausschnitt: *«Während der Pausen, wenn ich einen Fussballmatch schaute, hatte es solche Werbungen. Aber wenn sie kamen, hatte ich im Allgemeinen schon getippt [lacht]. Vielleicht sagte ich mir dann: <Ich mache noch eine.> [...] [Und denken Sie, dass die Werbungen Sie zum zusätzlichen Spielen gebracht haben?] Würde ich nicht sagen, nein. Ich glaube nicht, dass die Werbung ein Faktor war.»** Für einen anderen Wetter wurde schon nur das Planen eines Sportabends (mit Fussball oder Eishockey) hinter dem Fernseher zum Zünder für die Idee und meist auch ihre Materialisierung, auf den Ausgang der fraglichen Spiele zu tippen. Auf Anfrage stellten aber mehrere Befragte unumwunden fest, dass dieses Marketing ihre GGS-Praxis bis zu einem gewissen Grad beeinflusst habe. Jemand formulierte es so: *«Ich denke, ja. Wenn ich im Bahnhof bin und diese Plakate für Onlinespiele des Casinos Zürich oder Baden sehe, hätte ich sonst vielleicht nicht gewusst, dass sie das haben. Nach dem neuen Gesetz ging es eine Weile, bis die Casinos solche Angebote einführen. Darum haben sie Werbung gemacht, als es soweit war. Und du sagst dir: <Ah, cool. Das schaue ich mir an.> Das hat bestimmt eine Wirkung darauf gehabt, dass ich online spiele. Ja.»** Jemand anderes pflichtete diesem Einfluss noch deutlicher bei: *«Ja, ja, ich denke ja. Ja, ganz klar. Ich denke, dass die Marketingangebote ganz klar auf mir gelastet haben. Stimmt, man hat ziemlich Lust, solche Dinge anschauen zu gehen. Zum Beispiel wenn man Inserate sieht wie: <auf 400 Franken Depot 100 Franken geschenkt> [unten: <Voucher>], oder so. Stimmt, das ist ziemlich attraktiv. Und so habe ich, wie gesagt, kürzlich ein anderes Casino probiert, das in Montreux mit dem neuen Online-Portal und einer Aktion <100 % auf dem ersten Depot>, glaube ich.»*

Mehrere Online-Casino-Spieler/innen gaben an, dass sie der Praxis der sogenannten Vouchers erlegen seien. Doch waren alle davon abgekommen und wollten sie nicht mehr nutzen, weil die Möglichkeit effektiver Gewinne (die sich ausschütten lassen) im Allgemeinen an grosse Einschränkungen geknüpft sind: *«Leider habe ich mich einmal reinlegen lassen mit dieser Art Marketing. Und so habe ich das anderswo nicht wieder gemacht, denn ich hatte Geld eingesetzt, ich hatte gewonnen, konnte im Endeffekt aber fast nichts davon herausholen, weil der Einsatz x-mal zurückbezahlt werden musste usw. Also jetzt kenne ich die Praxis und mach's nicht mehr.»* Ein Befragter nannte folgendes Beispiel: *«Niemand realisiert, was passiert, wenn man einen Voucher akzeptiert. Man deponiert 100.–, sie geben uns 100.–. Aber dann heisst es da, dass man mindestens 300 % der Summe einsetzen muss, um sich auszahlen zu lassen. Das ist doof. Das ist wie ein Dealer, der eine Dosis gibt und sagt: <Ach, du brauchst nichts zu bezahlen, aber beim nächsten Mal kaufst du 3 Dosen.> Und deswegen zwingen sich die Leute, mehr zu spielen.»* Er habe dieses Experiment dann vorzeitig abgebrochen: *«Und ich denke, dass ich*

Abschnitt B: Qualitative Erhebung

mich damit recht zünftig habe reinlegen lassen. Aber auf dieser Online-Plattform war ich zum Schluss wirklich on <TILT> [(fast) alles von meiner Bank gesetzt] und hatte in dem Moment alles <all in>.»

Auch Plattform-interne Werbeverfahren wurden beschrieben. Sie erscheinen in geringfügig anderer Form, weil sie sich an eine bereits aktive Kundschaft richten, und zielen offenbar darauf ab, die Spieler/innen zu binden oder zu fesseln: *«Was in den Online-Casinos oft vorkommt, sind die Pop-ups, also Fenster die aufgehen. Im Casino ist das nicht etwa Werbung oder ein Virus oder so. Es geht wirklich um das Portal selber. Und man bietet einen Bonus an. Wenn man so und so viel mit dem und dem Spiel spielt erhält man so und so einen Cash Price oder sowas. Das ist wirklich... Jedes Mal, wenn ich gespielt habe, hatte ich diese Freude. Alle zehn Minuten taucht so ein Ding auf.»* Oder es geht darum, das GGS-Verhalten der Spieler/innen zu diversifizieren: *«Auf gewissen Seiten gibt es Meldungen wie: <Hey, wenn du hier klickst, erhältst du eine Runde [Glücksrad] gratis. Dreh' nur zu, es kostet nichts.> Und das tue ich, aber die nächste Runde kostet etwas, und das tue ich nicht.»**

Fazit: Das Marketing-Erleben der Befragten zeigt, wie wichtig diese Massnahmen und ihre Vielfalt in diesem besonderen Rahmen sind, der folgende Elemente vereint: (a) umfassende Bemühungen für den Ausbau und die Vermarktung eines neuen legalen Angebots, (b) eine Gesundheitskrise, während der sich ein grosser Teil der Bevölkerung in die Privatsphäre zurückzieht und darum viel freie Zeit hat, (c) omnipräsente neue Technologien, welche die Verbreitung von Marketing- und Konsumbotschaften für virtuelle Freizeitaktivitäten befeuern. Doch ist zu beachten, dass auch die herkömmlichen Marketingmassnahmen in diesem Umfeld einen höheren Wirkungsgrad aufweisen, weil das GGS-Phänomen viral gegangen ist (s. u.) oder durch die gesellschaftlichen Diskussionen, die das Ansteigen dieses Phänomens begleitet haben. Dies legte der (bereits zitierte) Wetter nahe, der angab, dass sein Einstieg in die Sportwetten durchaus das Ergebnis einer Synergie zwischen einem Medienkonsum zur Problematik und der Werbung sein könnte: *«Also das ist ziemlich paradox [...] Einmal gab es eben gerade eine Sendung zum Spielen und zu Spielsucht. Sie interviewten die Loterie Romande, die Geschäftsführer der Loterie Romande zu den Videoclips, die sie online stellen, um speziell die Jugendlichen anzusprechen. [...] Da gibt es diese Werbung, die finde ich wirklich hundsgemein, die sagt: <Sogar beim Verlieren können Sie gewinnen.> Echt zum Kotzen. Sowas von gemein. Und, tja, da sagte ich mir mal: <So, bald ist der nächste Match Schweiz-Spanien.> Und ich sagte mir: <Gut, mal probieren.> Denn wir waren im Siegeshype und so. [...] Und dann eine Sportwette, dann habe ich gesehen, dass es auch Hockey gab...»*

4.5.3 Weitere Faktoren: gesellschaftlicher Trend und Soziale Medien

Der Ausbau von Angebot und Marketing während der gesamten Pandemiezeit scheint das GGS-Verhalten einiger Befragter beeinflusst zu haben. Doch können es, wie gesagt, auch als Hauptfaktor im Reifungsprozess eines neuen, eigenständigen gesellschaftlichen Phänomens gesehen werden, das indirekt die Wahrnehmung und Akzeptanz der Online-GGS beeinflusst und sich im Endeffekt auf das Spielverhalten einiger Befragter selbst ausgewirkt haben mag. Die Integration der GGS-Praktiken im sozialen Austausch sowie das Spielverhalten von Angehörigen sind zweifellos auch Anreize für das GGS-Verhalten der Befragten: *«Beispielsweise ein Freund, der mir den Screenshot seines Tipps schickt. Das motiviert mich wieder und ich gehe auch schnell auf Sporttip...»** Dieser Befragte gab zwar nicht an, dass er direkt in seinem GGS beeinflusst worden sei, doch beschrieb er einen solchen Prozess für die Sportwetten. Als Auslöser des Prozesses sah er das Marketing und die Entwicklung neuer Angebote, welche die Sportwetten zu einer Modeerscheinung in seinem weiteren Umfeld gemacht hätten: *«Dann, ja, gibt es viele Leute, die sich für die Sportwetten interessiert haben. Die mir geschrieben haben, was ich wette oder so. [...] Was mich besonders beunruhigte, waren die Werbungen, die im Alltag immer präsenter waren. [...] Und wenn ich in meinem Umfeld schaue, da sind Leute, die haben keine Ahnung und wollen doch wetten. [...] Ich weiss, dass es in meinem Umfeld ganz*

viele gibt, die mit Onlinewetten angefangen haben, als das neue Angebot ‹Jouezsport!› eingeführt wurde, mit live tippen usw. [...] Ich denke, es war vor allem diese Werbung, die der Lotterie enorm viele neue Kunden gebracht hat.»

Hinweise auf einen gesellschaftlichen Boom für eine bestimmte GGS-Art während der Pandemie waren auch von mehreren Pokerspieler/innen zu hören, ob sie Neueinsteiger/innen waren oder jahrelange Erfahrung hatten: *«Also, ich sage Ihnen vor allem, was während der Pandemie passiert ist, ist dass es viele neue Spieler angezogen hat. Ich spreche vom Poker, denn die anderen Spiele kenne ich nicht. Aber das hat viele Spieler angezogen, enorm viele Spieler. [...] Es ist richtiggehend explodiert. Und dann wissen sie nicht unbedingt, wie spielen! [...] Ich meine, für die Spieler, die bereits spielen konnten, die schon professionell waren, ich denke, das war das beste Jahr online überhaupt. Weil es enorm viele neue Spieler online gebracht hat.»*

Ein Befragter verwies auch auf den Einfluss der Sozialen Medien auf diese Dynamik und, zumindest in seinem Fall, auf die Verschachtelung der (kostenlosen oder teils kostenpflichtigen) Inhalte darauf mit dem Online-GGS-Angebot und der eigenen Spielpraxis: *«Warum habe ich mehr Roulette gespielt als etwas anderes? Ich würde sagen wegen dem, was ich in den Sozialen Medien gesehen habe. Ich denke, dieser Bezug ist höchst wahrscheinlich. Auf den Sozialen Medien, auf YouTube, TikTok usw. ass man immer zu Hause ist, dass man auf den Sozialen Medien ist und spielt usw. Man taucht in eine Welt ein, eine recht spezielle Blase. Und ich habe mich in Twitch zu etwas live verleiten lassen. Ich wollte das probieren. Und dann ist das so passiert, ganz natürlich.»* Zudem verwies er auf die Rolle der Influencer in diesem Mikrokosmos: *«Das ist ganz eindeutig ein Problem mit diesen Spielen, würde ich sagen, die Aussicht, es zu einem Einkommen zu machen. Das wird uns in den Sozialen Medien so vorgegaukelt. Das sind Leute, Influencer usw., die auf diesen Portalen unterwegs sind. Das zeigt schon, wie einfach man dazu kommt. Man braucht nur eine Bankkarte zu erfassen. Das geht wirklich ganz schnell.»*

Individuelle Faktoren für das Spielverhalten: Lebenslauf, familiäre und externe Einflüsse

Ungeachtet des besonderen Umfelds der Pandemie und dem Ausbau des Online-GGS-Angebots mit Einführung des neuen BGS berichteten einige Befragte vom grossen spezifischen Einfluss familiärer und beziehungs-mässiger Faktoren auf ihre GGS-Praxis.

Die zwanzig Interviews lassen keinen Anspruch auf Vollständigkeit zu, doch lässt sich zu diesen individuellen, pandemie-unabhängigen Faktoren eine signifikante Wirkung bestimmter sozialer Situationen oder beziehungs-mässiger Elemente auf das GGS-Verhalten einzelner Befragter belegen. Beispielsweise bei einem ehemaligen Spieler, der eine zerbrochene Liebesbeziehung als wichtigen Faktor für das Fortschreiten seines GGS-Verhaltens beschrieb: *«Also bei mir gab es mehrere Faktoren, denke ich. Einer war damals die Trennung von meiner Ex-Frau. Ich brauchte etwas, um meine Gedanken in andere Bahnen zu lenken. Und spielen ist etwas, das halt schon sehr hilft, um sich ganz abzulenken.»** Für andere war der Einfluss der Familie für den Spieleinstieg zentral mit Geschwistern, Eltern oder anderen Verwandten, die GGS praktizierten. So ein Befragter, der von einer ersten GGS-Erfahrung im Casino berichtete, die er als Minderjähriger mit einem Elternteil erlebt hatte. Diese Einführung unter elterlicher Aufsicht erscheint für die Entwicklung seines GGS-Verhaltens umso bedeutungsvoller als sie dank einer List die Möglichkeit eröffnete, während mehrerer Jahre bis zur Volljährigkeit ohne elterliche Begleitung Zutritt zum Casino zu erlangen. Einige Befragte gaben zudem an, dass sie tendenziell je nach sozialem Umfeld des Moments spielen. Es können Kollegen sein, die einen Nichtspieler in eine GGS-Partie ziehen, oder das besondere Umfeld des Militärdienstes: *«Das ist einmal im WK passiert, als es uns langweilig war. Wir waren zu Dritt, mit zwei Kollegen, wir haben etwas Geld eingesetzt und gespielt.»** Ein Befragter berichtete auch, dass in diesem besonderen Umfeld, in dem pandemiebedingt viele andere Ablenkungsmöglichkeiten unmöglich waren, sein Online-Casino-Spiel mit zwei Kollegen zusammen drastisch angestiegen sei.

Noch einmal gilt hier zu beachten, dass diese paar Beispiele nicht umfassend sind, doch werfen sie ein Licht auf die grosse Vielfalt der Situationen und Umstände, in denen bestimmte GGS-Praktiken im Laufe der Zeit auftauchen und sich weiterentwickeln, und bieten somit auch Deutungsansätze.

4.6 Würdigung und Grenzen

Hauptziel dieser qualitativen Studie war die qualitative Vertiefung, ohne Anspruch auf Vollständigkeit, der Effekte, welche die Corona-Pandemie und die Einführung des neuen BGS auf das Fortschreiten der GGS-Verhaltensweisen in diesem äusserst speziellen Umfeld gehabt haben. Damit sollten insbesondere die Erkenntnisse zum Prozess vertieft werden, der beim Übergang der GGS-Praktiken auf die Online-Portale zum Tragen kommt. Zudem bestand ursprünglich die Erwartung, die Annäherung zwischen *Gaming* und *Gambling* oder einfacher die Wechselwirkung bzw. Hybridisierung dieser beiden Phänomene detaillierter zu untersuchen. Da sich in den Interviews keine Teilnehmenden identifizieren liessen, die hybriden Spielen im eigentlichen Sinne nachgingen (also GGS im Gaming-Umfeld oder umgekehrt), lässt das Datenkorpus keine Vertiefung dieser Frage zu. Doch soll die Verbindung zwischen *Gaming* und *Gambling* (sowie der Kumulierung beider Praktiken) im Rahmen künftiger Analysen betrachtet werden.

4.6.1 Vom Nutzen des Online-GGS in der Pandemie...

Aufgrund der hier genannten Befunde ergibt sich als erstes Zwischenfazit, dass die zwanzig Befragten ihrer Online-GGS-Praxis im besonderen Umfeld der Pandemie mehrheitlich eine besondere Bedeutung und einen persönlichen Sinn verliehen. Anhand des Datenkorpus ergeben sich generell relativ regelmässige, längerfristig oft zunehmende Spielpraktiken. Es lässt sich kaum leugnen, dass die GGS während der verschiedenen Pandemiephasen einen erheblichen Platz im Leben der Befragten eingenommen haben. Konkret vermitteln mehrere Befragte den Eindruck, dass sie sich mit bestimmten GGS-Praktiken identifizierten, um ihrer Beschäftigung Sinn zu geben und die erlebte Langeweile, Einsamkeit und Frustration zu überwinden, die in den Interviews regelmässig Thema waren. Insbesondere scheint für mehrere Befragte die soziale Dimension der Glücks- und Geldspiele ein entscheidender Faktor für den Übergang zum Online-Angebot gewesen zu sein (z. B. regelmässig organisierte Spielpartien mit Gleichgesinnten). Diese Gruppendynamik scheint für mehrere zum Weichensteller geworden zu sein, der sie zu längerfristigem Online-GGS gebracht hat, das sie allmählich alleine und regelmässiger praktizierten. Das Datenkorpus lässt überdies den Schluss zu, dass eine nicht vernachlässigbare Anzahl Spieler/innen ihr Leben im Umfeld sozialer Isolation rund um ihre GGS-Praxis organisiert hat. Einige Befragte beschrieben ihren Zeit- und Geldeinsatz für GGS auch als Unterhaltungskonsum. Der Einstieg in das Online-GGS ergab sich so einfach aus dem Nutzen einer Gelegenheit, etwas Neues zu erleben, um «*sich zu vergnügen*» und Zeit zu vertreiben. Einige Befragte, die bereits landbasierte Spiele praktiziert hatten, berichteten von einer «*Neuausrichtung der Interessen*» vom Offline- zum Online-Spiel, mit einer praktisch palliativen Komponente. Mehrere Befragte nannten als Motivation für ihr Online-Spiel die Hoffnung auf Erträge. Alle diese zugrundeliegenden Beweggründe bilden die äusserst vielfältigen Erlebenswelten und Motivationen für das Online-GGS ab. Sie konnten dazu beitragen, die GGS-Praxis auszulösen, zu verstärken, zu diversifizieren und sie erfüllend oder auch potenziell problematisch zu machen. Mehrere Befragte berichteten denn auch vom dynamischen Fortschreiten ihrer GGS-Praxis, die sich nach einer positiven Phase in eine negative Abwärtsspirale verkehrte.

4.6.2 ... zu Abwärtsspirale und Kontrollverlust

Von den verschiedenen GGS-Verläufen der Befragten treten diejenigen besonders hervor, bei denen es zu einem erheblichen Kontrollverlust kam, was den Zeit- und Geldeinsatz sowie die Verluste anbelangt. In einigen Fällen dauerte er an und führte die Betroffenen dazu, Hilfe oder fachliche Betreuungsangebote in Anspruch zu nehmen, um diese Eigendynamik zu brechen. Der Lebenslauf

Abschnitt B: Qualitative Erhebung

dieser Personen weist oft die Gemeinsamkeit auf, dass in diesem Umfeld, das ungewöhnliche Lebensumstände für alle mit sich brachte, markante Erlebnisse oder ein erheblicher Orientierungsverlust eintraten, wobei zu den pandemiebedingten Risikofaktoren weitere hinzukommen konnten. Die Werbung, die immer grössere Vielfalt und die Omnipräsenz eines jederzeit verfügbaren Online-GGS-Angebots spielten hier eine zentrale Rolle beim Fortschreiten der Spielpraxis und in gewissen Fällen beim Auftreten des Kontrollverlusts. Auch wenn mehrere Befragte, die über andere Kanäle gewonnen worden waren, für bestimmte Momente ihrer GGS-Entwicklung Begriffe wie «Mechanik» oder «Abwärtsspirale» verwenden, veranschaulicht die Tatsache, dass mehrere Befragte ein Betreuungsangebot für problematisches und pathologisches Spiel in Anspruch nahmen, wie gross der Kontrollverlust sein kann und wie schwierig die Rückkehr zu einem normalen Leben danach ist. Ein diesbezüglich besonders anschauliches Beispiel ist der junge Mann aus Steckbrief 7 unter 4.3 *Profil der Befragten*. Seit seiner Jugend war er ein Game-Liebhaber und stieg kurz nach Einführung des neuen BGS ins Online-Casino-Spiel ein. Seine GGS-Praxis intensivierte sich aufgrund verschiedener bedeutsamer Lebensereignisse und -phasen seit Beginn der Pandemie (u. a. Boreout, langer Militärdienst, Kurzarbeit und Entlassung). Dadurch spielte er immer mehr. Mit der Zeit setzte er mehrere Tausend Franken ein, lieh sich kleinere Beträge aus und verspielte schliesslich sein ganzes Einkommen und seine Ersparnisse. Er verheimlichte sein GGS-Problem so lange wie möglich, bis es schliesslich von seinem Umfeld entdeckt wurde. Erst jetzt, in dieser Extremsituation, sah er sich gezwungen, Betreuung anzunehmen.

4.6.3 Anpassung des Angebots oder Schaffung einer neuen Nachfrage?

Neben den Lebensumständen und den individuellen Bedürfnissen, deren potenzieller Einfluss auf die GGS-Praxis hier für die Pandemiezeit festgestellt wurde, hat das Datenkorpus auch für die neue Regulierung des Online-Angebots mehrere Wirkungen auf das individuelle Spielverhalten ergeben. Während für einige die Legalisierung des Angebots eine wichtige Rolle spielte, trifft dies auch auf die mediale Eigenschaft des Online-Spiels (GGS als Kommunikationsmittel) zu. Dabei geht es um das schiere Vorhandensein dieser neuen Art der Vergnügung oder Zerstreuung, um die mühelose, ungestörte und ablenkungsfreie Verfügbarkeit in der Privatsphäre oder um diverse Faktoren, die für das Fortschreiten von Online-Praktiken als entscheidend dargestellt wurden, wie die Omnipräsenz des Mediums (Vielzahl der Online-Portale) und der neuen Technologien für dessen Konsum (Smartphone, Tablet, PC usw.), also des Angebots generell. Diese Eigenschaften, die für das Online-Spiel intrinsisch sind, haben offenbar zusammen mit dem rasanten Ausbau des neuen Angebots im schweizerischen Kontext und mit den umfassenden Vermarktungsbemühungen die individuellen Bedürfnisse und Motivationen, die im besonderen Umfeld der Pandemie besonders ausgeprägt waren, beeinflusst und befriedigt. Ob die jüngste Entwicklung des legalen Online-GGS-Angebots aufgrund vorbestehender Bedürfnisse erfolgte oder die Nachfrage aufgrund des überbordenden Angebots verändert (oder geweckt) wurde, ist ein Huhn-Ei-Problem, das sich nicht beantworten lässt.

4.6.4 Spielerschutz: Es besteht Handlungsbedarf

Ein letzter Aspekt betrifft die Massnahmen des Spielerschutzes, die vom Gesetzgeber vorgeschrieben und von den Spielbetreibern eingeführt wurden, um die Online-GGS-Praxis zu begleiten. Zu den diesbezüglichen Datenerhebungen sei auf 4.4.9 *Instrumente für verantwortliches Spielen, Präventionsbotschaften und (Eigen-) Sperre seit BGS* verwiesen.

Es zeigte sich in den Interviews, dass die Befragten die Massnahmen der Betreiber im Rahmen sogenannter «Richtlinien für verantwortliches Spiel» den Befragten zwar mehrheitlich kannten, diese aber nicht berücksichtigten und problemlos umgehen konnten. Somit erscheint zweifelhaft, ob Artikel 87, Absatz 2 Geldspielverordnung (VGS, 2021) effektiv zum Spielerschutz beiträgt: *«Ab der Eröffnung des Spielerkontos verlangt die Veranstalterin von der Spielerin oder vom Spieler, einen oder mehrere Höchstwerte festzulegen, auf die sie oder er die täglichen, wöchentlichen oder monatlichen Einsätze oder Verluste beschränken will.»* Daneben erscheint die Bestimmung aus Art. 88 VGS unzweckmässig. Diese verlangt vom Online-Spielbetreiber, dass er Informationen über das exzessive Spielverhalten bereitstellt, u. a. *«eine Methode zur Selbstbeurteilung des eigenen Spielverhaltens»* (Bst. A). Doch werden die hier vorgesehenen Instrumente und Tests von den Spielenden gar nicht angewendet. Die Interviews zeigen, dass es möglicherweise sinnvoller gewesen wäre, die Spielbetreiber zur Einrichtung systematischer, nicht manipulierbarer Protokolle zu verpflichten, welche die Spielweisen aller registrierten Spieler/innen erfassen würden. So liessen sich intensiver werdende Spielpraktiken identifizieren und mit Benutzerinnen und Benutzern, deren Spielverhalten sich zu einem bestimmten Zeitpunkt problematisch entwickelt, könnte Kontakt aufgenommen werden.

4.6.5 Nutzen und Grenzen des qualitativen Ansatzes

Der qualitative Teil der vorliegenden Studie dient als Ergänzung zu den Ergebnissen eines quantitativen Ansatzes (Teil A), der oft weniger Nuancen aufweist. Damit soll das konkrete Erleben und die Online-GGS-Praxis von zwanzig Spieler/innen und ehemalige Spieler/innen ausführlicher dargestellt werden. Damit lassen sich gewisse Aspekte, die in der statistischen Analyse von Teil A im Dunkeln bleiben, herausarbeiten. Ebenso wird so die menschliche Dimension des Phänomens ins Licht gerückt und damit auch die Komplexität und die grosse Erlebnisvielfalt der Spieler/innen dargestellt, die bisweilen fast zeitgleich grosse Befriedigung und tiefstes Leiden umfasst.

Zwar hat dieser Ansatz mehrere Dimensionen und Extreme der Welt des Spiels und der Erlebniswelt der Spieler/innen etabliert, doch beruht er auf einer relativ kleinen Gruppe von 20 Probandinnen und Probanden. Diese Zahl ist zwar nicht unerheblich da sie aber durch die verfügbaren Ressourcen begrenzt war, lässt sie wahrscheinlich keine eindeutigen Schlussfolgerungen zu. Aus diesem Grund und wegen der besonderen zeitlichen Einreihung der Erhebung sei einmal mehr darauf hingewiesen, dass für die Befunde in diesem Bericht kein Anspruch auf Vollständigkeit besteht. Zudem ist zu betonen, dass ein erheblicher Teil unserer Teilnehmenden GGS-Typen spielten oder gespielt hatten, die auf der Grundlage der im Rahmen der quantitativen Erhebung erhobenen Daten nicht dominant erscheinen (z. B. Poker, Casino-Spiele). Nur wenige Befragte berichteten in den Interviews etwa von Lotteriespielen. Diese Unterschiede legen nahe, dass die Referenzwelt der Spielerpopulationen in den beiden Studienteilen nicht identisch war. Diese Beschränkung ergibt sich sowohl aus dem qualitativen als auch dem quantitativen Teil der Studie.

5 SCHLUSSFOLGERUNG

Eine besorgniserregende Entwicklung

Im Jahr 2018 wurde in der Schweiz eine erste eGames-Studie durchgeführt, um das Online-Glücks- und Geldspielverhalten der Schweizer Bevölkerung vor dem Inkrafttreten des neuen Geldspielgesetzes (BGS) im Jahr 2019 zu erfassen. Ein weiteres Ziel der Studie war es, den Markt für diese Spiele und ihre Ähnlichkeit mit Videospiele zu untersuchen. Zwischen 2021 (quantitativer Teil) und 2022 (qualitativer Teil) wurde eine zweite Studie durchgeführt, um zu beobachten, ob sich seit der Öffnung des legalen Angebots von Online-Casinos in der Schweiz Veränderungen ergeben haben. Aufgrund der COVID-19-Pandemie und der getroffenen Massnahmen zur Eindämmung deren Folgen wurde auch eine vertiefte Befragung zu diesen Aspekten in die Studie aufgenommen.

Vergleicht man die Stichproben der Spieler/innen von 2021 und 2018, so zeigt sich, dass sich einige Spielverhaltensweisen und Charakteristika der Online-Spieler/innen zwischen den beiden Erhebungen nur geringfügig verändert haben - insbesondere die Spielerprofile und die Präferenzen für verschiedene Spielarten -, während sich andere deutlich verändert haben. Insbesondere hat sich die Spielintensität im Jahr 2021 verstärkt. So ist die durchschnittliche Spielhäufigkeit signifikant höher, ebenso wie die durchschnittlich online ausgegebenen Geldbeträge. Zudem ergibt sich ein wichtiger Unterschied in der Prävalenz des problematischen Glücksspielverhaltens. Der Anteil der Personen, die als problematische Spieler/innen identifiziert wurden, ist doppelt so hoch und von 2.3% im Jahr 2018 auf 5.2% im Jahr 2021 gestiegen. Dieser Trend geht einher mit einer erhöhten Konzentration von Spieler/innen mit «mässigem oder problematischem» Risikoprofil in bestimmten Spielarten, insbesondere Poker und Finanzmarktswetten.

Auswirkungen der Öffnung des Online-Glücksspielmarktes und der COVID-19-Pandemie

Die Studie wollte herausfinden, welche Rolle die Öffnung des Online-Glücksspielmarktes und die COVID-19-Pandemie für das Verhalten der Spieler/innen gespielt hat. Der quantitative Teil der Studie hat gezeigt, dass die Öffnung der Schweizer Online-Casinos im Jahr 2019 und die erste Periode des Teil-Lockdowns dazu geführt haben, dass einige Personen von den landbasierten Spielen zu den Online-Glücksspielen gewechselt sind oder sogar zum ersten Mal Glücks- und Geldspiele gespielt haben. Dieser Teil zeigte auch eine Zunahme der Spielpraktiken (Anzahl der Spielsitzungen, Zeit und Geld) für bestimmte Spieler/innen, die durch die Teil-Lockdown-Periode verursacht wurde. Die Erfahrungen, die sich hinter diesen Zahlen verbergen, wurden im qualitativen Teil erhoben.

In diesem zweiten Teil der Studie wurde die im quantitativen Teil vorgeschlagene Ausgangslage weiter verfeinert. Er dokumentiert zunächst relativ grosse individuelle Unterschiede in der Entwicklung des GGS-Verhaltens. Die Teilnehmenden des qualitativen Teils beschrieben am häufigsten eine Zunahme des Online-Spielverhaltens im betrachteten Zeitraum. Dieser Anstieg ging meist mit einer Intensivierung des Spielverhaltens über ein bereits genutztes Medium (Poker, Roulette etc.) einher. Dieser Anstieg konnte aber bei einigen Spieler/innen auch das Ergebnis einer Diversifizierung der Spielpraktiken durch Online-Spiele (oder der Einführung von neuen Online-Glücksspielarten) sein.

In Bezug auf die Marktöffnung wurden die Legalität des Schweizer Angebots und die sehr grossen Bemühungen, dieses neue Angebot zu vermarkten, als ausschlaggebende Faktoren für die Einführung (oder das Experimentieren) von Online-GGS beschrieben. Viele Teilnehmer/innen beschrieben auch Elemente im Zusammenhang mit der nahezu unbegrenzten Verfügbarkeit des Online-Angebots von GGS. Diese schienen zusammen oder in Verbindung mit Faktoren im Zusammenhang mit der COVID-19-Pandemie einen starken Einfluss auf die Entwicklung ihrer GGS-Praktiken gehabt zu haben. Der

Kontext der COVID-19-Pandemie scheint diese Dynamik verstärkt und das Experimentieren und die Etablierung neuer Spielpraktiken bei einigen Befragten begünstigt zu haben.

Online-Glücks- und Geldspiele wurden anfangs oft als eine Möglichkeit gesehen, etwas Neues in dieser besonderen Umgebung zu erleben, und wurden im Zusammenhang mit der COVID-19-Pandemie manchmal als eine Beschäftigung wie jede andere beschrieben. Für viele war das Bedürfnis nach Beschäftigung und Ablenkung durch Online-Glücks- und Geldspiele jedoch eher mit einem tatsächlichen Mangel an sozialen Kontakten und sogar mit einem belastenden Gefühl der Einsamkeit verbunden. Darüber hinaus wurden Elemente beruflicher Unsicherheit und die Auswirkungen von Homeoffice oder Fernunterricht als Faktoren identifiziert, die die Integration von Online-GGS in den Alltag - oder sogar in jeden Moment des Alltags - der Teilnehmenden des qualitativen Teils der Studie begünstigten.

Die Grenzen der derzeitigen Anwendung des Geldspielgesetzes im Hinblick auf den Schutz von Spieler/innen

Es ist zu beachten, dass diese Studie einige problematische Punkte aufgezeigt hat, die im Rahmen der derzeitigen Umsetzung des BGS so schnell wie möglich angegangen werden sollten:

- Erstens scheint das IP-Blocking-System nicht in der Lage zu sein, die Nutzung ausländischer Plattformen durch Spieler/innen im Allgemeinen und insbesondere durch Spieler/innen mit Glücksspielproblemen zu verhindern. Die Teilnehmer/innen der Studie berichteten, dass das IP-Blocking-System generell keine unüberwindbare technische Hürde darstellt.
- Die Studie stellt ausserdem fest, dass Spieler/innen dazu neigen, verschiedene Glücksspielkategorien auf unterschiedlichen Plattformen zu kombinieren und Online-Spiele mit landbasierten Spielen zu verbinden. Dies zeigt, dass die Erkennung potenziell gefährdeter Spieler/innen ohne eine Zusammenarbeit zwischen den verschiedenen Betreibern sehr begrenzt ist.
- Die Studie zeigt auch, dass die Erkennungspraktiken, die hauptsächlich oder ausschliesslich auf finanziellen Kriterien beruhen (das aktuelle Modell, das von den Betreibern im Rahmen ihrer sozialen Massnahmen verwendet wird), nur eine begrenzte Reichweite haben. Tatsächlich zeigen unsere Analysen, dass die Betrachtung von Glücksspielproblemen als rein finanzielle Frage dazu führt, dass weniger als die Hälfte der Spieler/innen, die über Glücksspielprobleme berichten, erkannt werden.
- Schliesslich zeigt die Studie, dass ein erheblicher Teil der Online-Spieler/innen nach wie vor nicht über Hilfs- und Unterstützungsangebote bei Glücksspielproblemen informiert ist, obwohl die meisten von ihnen zumindest teilweise Glücksspiele im nationalen Angebot spielen.

Zusammengenommen zeichnen diese Ergebnisse ein eher beunruhigendes Bild der Situation. Es scheint, dass die Zunahme der Probleme nicht auf einen einzigen Faktor (z.B. das Auftreten einer vorübergehenden gesundheitlichen Krise) zurückgeführt werden kann. So erscheint es angesichts der Unterschiede zwischen 2018 und 2021 unwahrscheinlich, dass der Anteil der als problematisch eingestuften Spieler/innen wieder auf das Niveau vor Inkrafttreten des BGS zurückgehen oder sich gar auf dem aktuellen Niveau stabilisieren wird, ohne dass es eine oder mehrere angemessene Massnahmen gibt. Tatsächlich kann diese «negative» Zunahme bei den Online-Spieler/innen - Anstieg des Anteils der als problematisch eingestuften Spieler/innen von 2.3% auf 5.2% - nicht als vorübergehend und aussergewöhnlich betrachtet werden. Es ist zu befürchten, dass sich dieser Anstieg im Laufe der Zeit fortsetzt, bis er möglicherweise das in den Nachbarländern beobachtete Niveau erreicht oder übersteigt (13.0% in Frankreich, 17.6% in Italien und 21.3% in Deutschland; Costes et al., 2022). Vor diesem Hintergrund liefert unsere Studie wertvolle Informationen, die bei der relativ kurzfristigen Entwicklung neuer Massnahmen berücksichtigt werden können, um die Spieler/innen und

SCHLUSSFOLGERUNG

die Allgemeinbevölkerung konsequent und wirksam vor den Schäden des Online-Glücks- und Geldspiels zu schützen.

6 Quellen

Al Kurdi C., Notari L., & Kuendig H. (2020). Jeux d'argent sur internet en Suisse : Un regard quantitatif, qualitatif et prospectif sur les jeux d'argent en ligne et leur convergence avec les jeux vidéo. Lausanne: GREAA & Addiction Suisse.

Boylan, J., Seli, P., Scholer, A., Danckert, J. (2021). Boredom in the COVID-19 pandemic: Trait boredom proneness, the desire to act, and rule-breaking. *Pers Individual Dif.* 171:110387. doi: 10.1016/j.paid.2020.110387.

Carneiro, E., Tavares, H., Sanches, M., Pinsky, I., Caetano, R., Zaleski, M., Laranjeira, R. Gender Differences in Gambling Exposure and At-risk Gambling Behavior. *J Gambl Stud.* 2020 Jun;36(2):445-457. doi: 10.1007/s10899-019-09884-7.

Cohen, S., Rothbart, M., Phillips, S. (1976). Locus of control and the generality of learned helplessness in humans. *Journal of Personality and Social Psychology*, 34(6), 1049–1056. doi: 10.1037/0022-3514.34.6.1049

Costes, J-M., Kairouz, S., Fiedler, I., Bartczuk R.P., Lelonek-Kuleta B., Minutillo, A., & Notari L. (in review). Online gambling practices and related problems in five European countries: Findings from the Electronic Gam(bl)ing (E-GAMES) Multinational Survey. *Journal of Gambling Studies*.

Currie, S. R., Hodgins, D. C., & Casey, D. M. (2013). Validity of the problem gambling severity index interpretive categories. *Journal of gambling studies*, 29, 311-327.

Cyders, M.A., Smith, G.T. (2008) Clarifying the role of personality dispositions in risk for increased gambling behavior. *Pers Individ Dif.* 45(6):503-508. doi: 10.1016/j.paid.2008.06.002.

Dey, M., & Haug, S. (2019). Glücksspiel: Verhalten und Problematik in der Schweiz im Jahr 2017.

Ferris, J. A., & Wynne, H. J. (2001). The Canadian problem gambling index (pp. 1-59). Ottawa, ON: Canadian Centre on substance abuse.

Fluharty, M., Bu, F., Steptoe, A., & Fancourt, D. (2021). Coping strategies and mental health trajectories during the first 21 weeks of COVID-19 lockdown in the United Kingdom. *Soc Sci Med.* 279:113958. doi: 10.1016/j.socscimed.2021.113958.

Griffiths, M. (2003). Internet gambling: Issues, concerns, and recommendations. *CyberPsychology & behavior*, 6(6), 557-568.

von der Heiden, J.M., Egloff, B. Associations of the Big Five and locus of control with problem gambling in a large Australian sample. *PLoS One.* 2021 Jun 14;16(6):e0253046. doi: 10.1371/journal.pone.0253046.

Miles, M.B., Huberman, A.M., Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: a methods sourcebook*, Third edition. Thousand Oaks, California: SAGE Publications, Inc, 2014.

Notari, L., Al Kurdi, C., Jordan, M. D., & Sivanesan, N. (2022). Jeux de hasard et d'argent, gaming, sexualité, achats, réseaux sociaux et Internet: des conduites addictives sans substance?.

Quellen

VGS (2018). Schweizerische Bundesrat, « RS 935.511 Verordnung über Geldspiele vom 7. November 2018 (VGS) ». [Online]. Verfügbar unter: <https://www.fedlex.admin.ch/eli/cc/2018/796/de>. [Abgerufen am 19 Dezember 2022].

Ozment, J.M., Lester, D. (2001). Helplessness, locus of control, and psychological health. *J Soc Psychol.* 141(1), 137-138. doi: 10.1080/00224540109600535.

Papineau, E., Lacroix, G., & Sévigny, S. (2015). Les impacts socioéconomiques attribuables aux jeux de hasard et d'argent en ligne : dimensions individuelles et collectives. Fonds québécois de la recherche sur la société et la cul-ture (FQRSC), Canada.

Rotter, J.B. (1966). Generalized expectancies for internal versus external control of reinforcement. *Psychol Monogr.* 80(1), 1-28.

Williams, R. J., & Volberg, R. A. (2014). The classification accuracy of four problem gambling assessment instruments in population research. *International Gambling Studies*, 14(1), 15-28.

Wood, R.T., Griffiths, M.D. (2007). A qualitative investigation of problem gambling as an escape-based coping strategy. *Psychol Psychother.* 80(1), 107-125. doi: 10.1348/147608306X107881

7 ANHANG

7.1 Anhang 1: Tabellen mit den Ergebnissen des quantitativen Teils

**Nur auf Französisch vorhanden.*

		2021		2018	
		N	%	N	%
Genre	un homme	990	71.0%	1219	73.2%
	une femme	405	29.0%	447	26.8%
Âge	18-29 ans	242	17.3%	334	20.0%
	30-39 ans	242	17.3%	321	19.3%
	40-49 ans	315	22.6%	406	24.4%
	50-59 ans	416	29.8%	384	23.0%
	60+ ans	180	12.9%	221	13.3%
Région linguistique	D	927	66.5%	1122	67.5%
	F	328	23.5%	394	23.7%
	I	140	10.0%	146	8.8%
Statut civil	Célibataire	503	36.1%	645	39.0%
	Marié ou autre statut légal comparable (mariage, Pacs)	715	51.3%	801	48.4%
	Veuf·ve	21	1.5%	21	1.3%
	Divorcé·e ou séparé·e	156	11.2%	188	11.4%
Contexte de vie	Seul·e sans enfant	278	19.9%	359	21.6%
	Seul·e avec un/des enfant(s)	39	2.8%	55	3.3%
	En couple sans enfant	416	29.8%	471	28.4%
	En couple avec un/des enfant(s)	489	35.1%	535	32.2%
	En colocation, avec des amis	35	2.5%	42	2.5%
	Chez votre/vos parent(s)	113	8.1%	163	9.8%
	Autre	25	1.8%	34	2.0%

Tableau 1 : continuation					
		2021		2018	
		N	%	N	%
Formation	Aucune ou école obligatoire inachevée [aucune formation achevée, école primaire, jusqu'à 7 ans d'école obligatoire]	6	0.4%	17	1.0%
	Ecole obligatoire [école obligatoire, 8 ou 9 ans; école secondaire, cycle d'orientation, pré-gymnase, école de culture g	26	1.9%	56	3.4%
	Formation de transition [formation d'un an: préapprentissage, 10ème année scolaire, école professionnelle d'une année, s	18	1.3%	20	1.2%
	Formation générale sans maturité [formation de 2 à 3 ans: école de degré diplôme, école de culture générale ECG, école d	45	3.2%	54	3.3%
	Formation professionnelle de base et apprentissage [formation de 2 à 4 ans: apprentissage, formation professionnelle de	456	32.7%	571	34.5%
	Maturité ou école normale [maturité professionnelle, maturité (gymnase); école normale (école préparatoire pour les ense	138	9.9%	168	10.2%
	Formation professionnelle supérieure [formation professionnelle supérieure avec brevet fédéral, diplôme fédéral, maîtris	334	23.9%	363	21.9%
	Haute école spécialisée ou université [bachelor (universtité, école polytechnique, haute école spécialisée, haute école	351	25.2%	372	22.5%
	Doctorat et habilitation	21	1.5%	34	2.1%
Statut d'emploi	En emploi à plein temps (même si actuellement en arrêt de travail pour congé maternité, parental, maladie-accident)	874	62.7%	1002	60.4%
	En emploi à temps partiel (même si actuellement en arrêt de travail pour congé maternité, parental, maladie-accident)	216	15.5%	262	15.8%
	A la recherche d'un emploi (au chômage/sans emploi)	34	2.4%	43	2.6%
	Homme/Femme au foyer	32	2.3%	44	2.7%
	A la retraite	140	10.0%	161	9.7%
	Apprenti-e	8	0.6%	25	1.5%
	Etudiant-e	61	4.4%	85	5.1%
	Autre	30	2.2%	37	2.2%

Tableau 1 : continuation					
		2021		2018	
		N	%	N	%
Revenu du ménage	Moins de 2000 fr. par mois	30	2.2%	43	2.6%
	Entre 2000 et 2999 fr. par mois	36	2.6%	63	3.8%
	Entre 3000 et 4499 fr. par mois	101	7.2%	134	8.1%
	Entre 4500 et 5999 fr. par mois	173	12.4%	243	14.7%
	Entre 6000 et 7499 fr. par mois	211	15.1%	252	15.2%
	Entre 7500 et 8999 fr. par mois	205	14.7%	231	14.0%
	Plus de 9000 fr. par mois	472	33.8%	482	29.1%
	Ne sait pas / Refus	167	12.0%	207	12.5%

Tableau 2. Prévalences à 12 mois des différents types de jeux en ligne parmi les joueur-euse-s JHAL : au total, par genre et par âge.									
		Loterie, tirage ou grattage	Poker	Machines à sous	Autres jeux de casino	Paris hippiques	Paris sportifs	Paris E-sport	Paris marchés financiers
Jeux	Total (N=1395)	87.7%	5.2%	7.2%	5.4%	1.4%	15.1%	2.5%	7.0%
Genre	Hommes (N=990)	86.5%	5.8%	7.7%	6.6%	1.6%	18.1%	3.0%	8.9%
	Femmes (N=405)	90.9%	3.7%	6.2%	2.7%	1.0%	7.7%	1.2%	2.5%
Âge	18-29 (N=242)	67.8%	9.9%	16.1%	14.0%	2.5%	30.6%	8.3%	12.4%
	30-39 (N=242)	82.6%	7.0%	11.2%	6.2%	1.2%	22.7%	2.5%	11.6%
	40-49 (N=315)	90.5%	7.6%	5.7%	5.4%	1.9%	14.0%	2.5%	7.0%
	50-59 (N=416)	95.9%	1.7%	3.6%	2.2%	0.7%	7.0%	0.2%	3.8%
	60+ (N=180)	97.8%	0.0%	1.1%	0.6%	1.1%	4.4%	0.0%	1.1%

ANHANG

Jeux	Hommes	Femmes
Loterie, tirage ou grattage (N=1224)	69.9%	30.1%
Poker (N=72)	79.2%	20.8%
Machines à sous (N=101)	75.2%	24.8%
Autres jeux de casino (N=76)	85.5%	14.5%
Paris hippiques (N=20)	80.0%	20.0%
Paris sportifs (N=210)	85.2%	14.8%
Paris E-sport (N=35)	85.7%	14.3%
Paris marchés financiers (=98)	89.8%	10.2%
Total (N=1395)	71.0%	29.0%

Jeux	Âge					
	Total	18-29 ans	30-39 ans	40-49 ans	50-59 ans	60+ ans
Loterie, tirage ou grattage (N=1224)	87.7%	13.4%	16.3%	23.3%	32.6%	14.4%
Poker (N=72)	5.2%	33.3%	23.6%	33.3%	9.7%	0.0%
Machines à sous (N=101)	7.2%	38.6%	26.7%	17.8%	14.9%	2.0%
Autres jeux de casino (N=76)	5.4%	44.7%	19.7%	22.4%	11.8%	1.3%
Paris hippiques (N=20)	1.4%	30.0%	15.0%	30.0%	15.0%	10.0%
Paris sportifs (N=210)	15.1%	35.2%	26.2%	21.0%	13.8%	3.8%
Paris E-sport (N=35)	2.5%	57.1%	17.1%	22.9%	2.9%	0.0%
Paris marchés financiers (N=98)	7.0%	30.6%	28.6%	22.4%	16.3%	2.0%
Total (N=1395)	100%	17.3%	17.3%	22.6%	29.8%	12.9%

Tableau 5 – Distribution de la fréquence maximale de la participation à des jeux en ligne parmi les joueur-euse-s de JHAL : au total, par genre et par âge

Fréquence de participation	Genre			Âge				
	Total (N=1297)	Hommes (N=923)	Femmes (N=374)	18-29 (N=228)	30-39 (N=233)	40-49 (N=287)	50-59 (N=383)	60+ (N=166)
Moins d'une fois par mois	40.6%	37.6%	50.0%	40.4%	43.3%	38.1%	32.5%	41.2%
Une fois par mois	13.9%	14.0%	14.4%	18.4%	13.3%	14.9%	9.6%	14.1%
Quelquefois par mois	14.6%	15.6%	13.1%	16.7%	13.7%	15.4%	13.3%	14.8%
Une fois par semaine	11.0%	11.7%	9.6%	7.9%	10.3%	11.5%	19.9%	11.1%
Plusieurs fois par semaine	14.1%	16.4%	9.4%	8.3%	12.0%	17.2%	23.5%	14.3%
Presque tous les jours	2.5%	2.9%	1.6%	3.9%	4.3%	2.3%	1.2%	2.6%
Tous les jours	1.8%	1.8%	1.9%	4.4%	3.0%	0.5%	0.0%	1.9%

ANHANG

	Loterie, tirage ou grattage (N=1133)	Poker (N=70)	Machines à sous (N=100)	Autres jeux de casino (N=72)	Paris hippiques (N=18=)	Paris sportifs (N=194)	Paris sur les 'e-Sports' (N=33)	Paris sur les marchés financiers (N=94)
Moins d'une fois par mois	44.9%	38.0%	42.3%	50.5%	27.8%	41.1%	31.7%	30.2%
Une fois par mois	14.8%	6.5%	13.3%	7.6%	5.1%	15.2%	18.1%	8.4%
Quelquefois par mois	14.2%	20.0%	20.7%	14.6%	29.9%	19.5%	24.5%	10.9%
Une fois par semaine	11.4%	13.8%	8.3%	6.3%	19.7%	8.2%	4.0%	9.3%
Plusieurs fois par semaine	13.4%	10.3%	10.8%	12.6%	17.5%	10.3%	14.8%	16.6%
Presque tous les jours	1.1%	5.4%	1.9%	3.9%	-	4.8%	6.8%	9.9%
Tous les jours	0.3%	6.0%	2.8%	4.4%	-	1.0%	-	14.7%

	Un jeu	Deux jeux	Trois jeux ou plus
Joueur-euse-s hebdomadaires	26.9%	35.7%	52.2%
Joueur-euse-s occasionnel-le-s	73.1%	64.3%	47.8%
Total (N)	1022	185	90
Homme	67.6%	81.1%	87.6%
Femme	32.4%	18.9%	12.4%
Total (N)	1041	185	89
18-29 ans	13.8%	28.6%	40.4%
30-39 ans	15.8%	27.0%	25.8%
40-49 ans	22.4%	20.5%	21.3%
50-59 ans	32.6%	18.9%	11.2%
60+ ans	15.4%	4.9%	1.1%
Total (N)	1040	185	89

		CH [N=1027]	CH et ET [N=104]	ET [N=66]
Tous jeux confondus	Hommes	70.3%	90.4%	78.8%
	Femmes	29.7%	9.6%	21.2%
	18-29 ans	14.3%	32.0%	35.8%
	30-39 ans	16.1%	25.2%	34.3%
	40-49 ans	23.0%	20.4%	17.9%
	50-59 ans	31.7%	18.4%	10.4%
	60+ ans	14.9%	3.9%	1.5%
	<hr/>			
		CH [N=1050]	CH et ET [N=75]	ET [N=40]
Sans paris sur les marchés financiers et 'e-Sports'	Hommes	70.8%	89.3%	77.5%
	Femmes	29.2%	10.7%	22.5%
	18-29 ans	14.7%	32.4%	33.3%
	30-39 ans	16.0%	24.3%	33.3%
	40-49 ans	22.9%	23.0%	23.1%
	50-59 ans	31.6%	17.6%	7.7%
	60+ ans	14.8%	2.7%	2.6%

		Uniquement en ligne [%]	Aussi en terrestre [%]
Genre	Hommes	74.3%	64.1%
	Femmes	25.7%	35.9%
	Total (N)	873	440
Âge	18-29 ans	15.9%	21.4%
	30-39 ans	15.3%	23.4%
	40-49 ans	22.4%	21.4%
	50-59 ans	31.1%	25.5%
	60+	15.2%	8.4%
	Total (N)	874	440
Région linguistique	D	68.5%	62.3%
	F	19.9%	29.8%
	I	11.6%	8.0%
	Total (N)	874	440

ANHANG

Tableau 11 - Dépenses mensuelles moyennes des JHAL au cours des 12 derniers mois (tous jeux confondus et sans les "paris sur les marchés financiers"), selon le genre et l'âge.				
	Tous jeux confondus		Sans les paris sur les marchés financiers	
	N	CHF (écart type)	N	CHF (écart type)
Homme	909	256 (1209)	884	128 (650)
Femme	368	57 (172)	363	49 (119)
18-29 ans	219	228 (1412)	212	162 (1148)
30-39 ans	229	402 (1693)	217	145 (449)
40-49 ans	285	162 (588)	279	88 (311)
50-59 ans	382	122 (552)	376	67 (127)
60+ ans	163	117 (458)	162	92 (375)
Total	1277	199 (1228)	1247	105 (552)

Tableau 12 - Dépenses moyennes mensuelles selon la fréquence de participation (tous jeux confondus et sans les « paris sur les marchés financiers ») et % des dépenses moyennes totales						
	Tous jeux confondus			Sans paris sur les marchés financiers		
	N	CHF (écart type)	% des dépenses moyennes totales	N	CHF (écart type)	% des dépenses moyennes totales
Joueur-euse-s hebdomadaires	380	529 (1768)	79.2%	365	275 (991)	76.9%
Joueur-euse-s occasionnel-le-s	897	59 (340)	20.8%	882	34 (88)	23.1%
Total	1277	199 (1028)		1247	105 (552)	

Tableau 13 - Dépenses moyennes des JHAL selon le nombre de jeux joués au cours des 12 derniers mois (tous jeux confondus et sans les « paris sur les marchés financiers »)						
	Tous jeux confondus			Sans paris sur les marchés financiers		
	N	CHF (écart type)	% des dépenses moyennes totales	N	CHF (écart type)	% des dépenses moyennes totales
1 jeu	1005	116 (844)	46.1%	975	46 (88)	34.1%
2 jeux	182	311 (689)	22.4%	182	176 (465)	24.6%
3+ jeux	89	894 (2364)	31.5%	89	605 (1861)	41.3%
Total	1277	199 (1028)		1247	105 (552)	

Tableau 14 – Dépenses moyennes, percentiles et contribution aux dépenses totales, pour chaque type de JHAL.

	N	Moyenne (écart type)	25%	50%	75%	90%	95%	Contribution aux dépenses totales (avec MF)	Contribution aux dépenses totales (sans MF)
Loterie, tirage ou grattage	1122	61.- (188)	10.-	20.-	50.-	125.-	217.-	26.9%	52.2%
Poker	64	152.- (300)	10.-	44.-	108.-	601.-	796.-	3.8%	7.5%
Machines à sous	93	174.- (708)	16.-	40.-	77.-	250.-	604.-	6.4%	12.3%
Autres jeux de casino	65	178.- (785)	10.-	25.-	82.-	260.-	600.-	4.6%	8.9%
Paris hippiques	17	165.- (221)	25.-	50.-	325.-	582.-		1.1%	2.2%
Paris sportifs	188	100.- (369)	5.-	14.-	50.-	199.-	445.-	7.4%	14.4%
Paris sur les 'e-Sport'	31	110.- (205)	10.-	19.-	150.-	351.-	801.-	1.3%	2.6%
Paris sur les marchés financiers	86	1434.- (2837)	66.-	300.-	1300.-	3900.-	7072.-	48.5%	

Tableau 15 - Dépenses moyennes des JHAL selon la pratique de jeux sur des plateformes suisses ou étrangères (tous jeux confondus et sans les "paris sur les marchés financiers") et contribution aux dépenses totales

	Tous jeux confondus			Sans paris sur les marchés financiers		
	N	CHF (écart type)	Contribution aux dépenses totales (%)	N	CHF (écart type)	Contribution aux dépenses totales (%)
CH	1006	95 (360)	40.6%	1005	72 (223)	58.6%
CH et ET	103	682 (2160)	29.9%	103	449 (1745)	37.3%
ET	61	1'123 (3089)	29.5%	42	123 (278)	4.2%
Total	1170	200 (1040)		1150	108 (572)	

Tableau 16 - Dépenses moyennes totales selon la pratique de jeux en ligne versus hors internet (tous jeux confondus et sans les "paris sur les marchés financiers")

	Tous jeux confondus		Sans paris sur les marchés financiers	
	N	CHF (écart type)	N	CHF (écart type)
En ligne uniquement	846	166 (882)	824	76 (231)
En ligne et hors ligne	438	304 (1269)	438	201 (889)
Total	1285	213 (1032)	1262	119 (559)

	Sans les paris sur les marchés financiers				Avec les paris sur les marchés financiers			
	Jamais	Parfois	La plupart du temps	Presque tous les jours	Jamais	Parfois	La plupart du temps	Presque tous les jours
Avez-vous misé plus d'argent que vous pouviez vous permettre de perdre?	91.0%	5.7%	2.2%	1.1%	90.4%	6.1%	2.2%	1.3%
Avez-vous eu besoin de miser de plus en plus d'argent pour avoir la même excitation?	91.5%	6.3%	1.5%	0.7%	91.0%	6.6%	1.6%	0.7%
Avez-vous rejoué une autre journée pour récupérer l'argent que vous aviez perdu en jouant?	80.6%	15.2%	3.0%	1.2%	80.4%	15.3%	3.2%	1.2%
Avez-vous vendu quelque chose ou emprunté pour obtenir de l'argent pour jouer?	95.7%	2.5%	1.5%	0.3%	95.4%	2.7%	1.6%	0.3%
Avez-vous senti que vous aviez peut-être un problème avec le jeu?	91.0%	6.8%	1.4%	0.8%	90.7%	7.0%	1.5%	0.8%
Le jeu a-t-il causé chez vous des problèmes de santé, y compris du stress ou de l'anxiété?	93.3%	4.6%	1.7%	0.4%	92.5%	5.0%	2.0%	0.5%
Des personnes ont-elles critiqué vos habitudes de jeu ou dit que vous aviez un problème avec le jeu?	93.0%	5.0%	1.5%	0.5%	92.6%	5.1%	1.6%	0.6%
Vos habitudes de jeu ont-elles causé des difficultés financières, à vous ou à votre entourage?	94.5%	4.0%	1.0%	0.4%	94.3%	4.0%	1.2%	0.4%
Vous êtes-vous senti coupable de vos habitudes de jeu ou de ce qui vous arrive quand vous jouez ?	87.7%	9.2%	2.5%	0.6%	87.3%	9.5%	2.6%	0.6%

Tableau 18 - Résultats des profils de risque des joueur·euse·s de JHAL selon le PGSI, tous jeux confondus et sans paris sur les marchés financiers [%]

	Tous jeux confondus [N=1314]	Sans paris sur les marchés financiers [N=1280]
Non problématique	72.9%	73.7%
Faible risque	20.0%	19.6%
Risque modéré	1.7%	1.4%
Problématique	5.4%	5.2%

Tableau 19 - Répartition de l'âge selon les profils de risque des joueur·euse·s de JHAL selon le PGSI (avec et sans paris sur les marchés financiers)

	Total	Hommes	Femmes	18-29 ans	30-39 ans	40-49 ans	50-59 ans	60+ ans
Non problématique (N=943) - Sans paris sur les marchés financiers	73.7%	70.0%	30.0%	13.0%	14.4%	23.3%	33.5%	15.7%
Non problématique (N=958) - Avec paris sur les marchés financiers	72.9%	70.2%	29.8%	13.2%	14.5%	23.5%	33.4%	15.4%
Faible risque (N=251) - Sans paris sur les marchés financiers	19.6%	70.9%	29.1%	23.5%	26.7%	20.3%	21.5%	8.0%
Faible risque (N=262) - Avec paris sur les marchés financiers	19.9%	71.5%	28.5%	24.0%	26.7%	19.8%	21.4%	8.0%
Risque modéré à problématique (N=85) - Sans paris sur les marchés financiers	6.6%	75.3%	24.7%	49.4%	25.9%	14.1%	9.4%	1.2%
Risque modéré à problématique (N=94) - Avec paris sur les marchés financiers	7.2%	76.3%	23.7%	46.8%	29.8%	13.8%	8.5%	1.1%

ANHANG

	Non problématique	Faible risque	Risque modéré	Problématique
Hommes (N=902) - Sans paris sur les marchés financiers	73.2%	19.7%	1.7%	5.4%
Hommes (N=931) - Avec paris sur les marchés financiers	72.2%	20.2%	1.9%	5.7%
Femmes (N=377) - Sans paris sur les marchés financiers	75.1%	19.4%	1.1%	4.8%
Femmes (N=382) - Avec paris sur les marchés financiers	74.6%	19.6%	1.3%	4.7%
18-29 ans (N=224) - Sans paris sur les marchés financiers	54.9%	26.3%	2.7%	16.1%
18-29 ans (N=233) - Avec paris sur les marchés financiers	54.1%	27.0%	3.4%	15.5%
30-39 ans (N=225) - Sans paris sur les marchés financiers	60.4%	29.8%	1.3%	8.4%
30-39 ans (N=237) - Avec paris sur les marchés financiers	58.6%	29.5%	2.1%	9.7%
40-49 ans (N=283) - Sans paris sur les marchés financiers	77.7%	18.0%	2.1%	2.1%
40-49 ans (N=290) - Avec paris sur les marchés financiers	77.6%	17.9%	2.1%	2.4%
50-59 ans (N=378) - Sans paris sur les marchés financiers	83.6%	14.3%	1.1%	1.1%
50-59 ans (N=384) - Avec paris sur les marchés financiers	83.3%	14.6%	1.0%	1.0%
60+ ans (N=169) - Sans paris sur les marchés financiers	87.6%	11.8%	0.0%	0.6%
60+ ans (N=170) - Avec paris sur les marchés financiers	87.1%	12.4%	0.0%	0.6%
Total (N=1279) - Sans paris sur les marchés financiers	73.7%	19.6%	1.4%	5.2%
Total (N=1314) - Avec paris sur les marchés financiers	72.9%	19.9%	1.8%	5.4%

	Prévalence parmi tous les profils de risque (N=1280)	Prévalence parmi les personnes à risque faible (N=251)	Prévalence parmi les personnes à risque modéré à problématique (N=86)
Avez-vous misé plus d'argent que vous pouviez vous permettre de perdre?	9.1%	15.5%	89.5%
Avez-vous eu besoin de miser de plus en plus d'argent pour avoir la même excitation?	8.5%	13.5%	88.1%
Avez-vous rejoué une autre journée pour récupérer l'argent que vous aviez perdu en jouant?	19.4%	65.7%	97.6%
Avez-vous vendu quelque chose ou emprunté pour obtenir de l'argent pour jouer?	4.4%	0.8%	62.8%
Avez-vous senti que vous aviez peut-être un problème avec le jeu?	9.0%	17.1%	85.7%
Le jeu a-t-il causé chez vous des problèmes de santé, y compris du stress ou de l'angoisse?	6.7%	7.6%	77.6%
Des personnes ont-elles critiqué vos habitudes de jeu ou dit que vous aviez un problème avec le jeu?	7.0%	10.8%	72.9%
Vos habitudes de jeu ont-elles causé des difficultés financières, à vous ou à votre entourage?	5.5%	3.2%	72.9%
Vous êtes-vous senti coupable de vos habitudes de jeu ou de ce qui vous arrive quand vous jouez ?	12.3%	31.5%	92.9%

Tableau 22 - Prévalence des questions du PGSI selon profils de risque (Avec les paris sur les marchés financiers)

	Prévalence parmi tous les profils de risque (N=1314)	Prévalence parmi les personnes à risque faible (N=263)	Prévalence parmi les personnes à risque modéré à problématique (N=94)
Avez-vous misé plus d'argent que vous pouviez vous permettre de perdre?	9.6%	16.0%	89.4%
Avez-vous eu besoin de miser de plus en plus d'argent pour avoir la même excitation?	9.0%	14.1%	87.1%
Avez-vous rejoué une autre journée pour récupérer l'argent que vous aviez perdu en jouant?	19.6%	64.3%	94.7%
Avez-vous vendu quelque chose ou emprunté pour obtenir de l'argent pour jouer?	4.6%	0.8%	61.7%
Avez-vous senti que vous aviez peut-être un problème avec le jeu?	9.3%	16.3%	85.1%
Le jeu a-t-il causé chez vous des problèmes de santé, y compris du stress ou de l'anxiété?	7.5%	8.7%	79.8%
Des personnes ont-elles critiqué vos habitudes de jeu ou dit que vous aviez un problème avec le jeu?	7.4%	11.0%	72.3%
Vos habitudes de jeu ont-elles causé des difficultés financières, à vous ou à votre entourage?	5.7%	3.0%	71.3%
Vous êtes-vous senti coupable de vos habitudes de jeu ou de ce qui vous arrive quand vous jouez ?	12.7%	30.8%	90.4%

Tableau 23 - Distribution des profils de risque des joueur-euse-s de JHAL selon le PGSI, pour chaque type de jeu pratiqué au cours des 12 mois précédents l'enquête

	Non problématique	Faible risque	Risque modéré à problématique
Loterie, tirage ou grattage (N=1149)	77.2%	17.9%	4.9%
Poker (N=71)	33.8%	33.8%	32.4%
Machines à sous (N=102)	31.4%	41.2%	27.5%
Autres jeux de casino (N=75)	34.7%	46.7%	18.7%
Paris hippiques (N<30)			
Paris sportifs (N=196)	51.0%	31.1%	17.9%
Paris sur les 'e-Sports' (N=34)	32.4%	26.5%	41.2%
Paris sur les marchés financiers (N=96)	41.7%	31.3%	27.1%
Total (N=1314)	72.9%	20.0%	7.1%

ANHANG

	Total (N=1314)	Non problématique (N=957)	Faible risque (N=263)	Risque modéré à problématique (N=93)
Loterie, tirage ou grattage	87.5%	92.7%	78.3%	60.2%
Poker	5.4%	2.5%	9.1%	24.7%
Machines à sous	7.8%	3.3%	16.0%	29.8%
Autres jeux de casino	5.7%	2.7%	13.3%	14.9%
Paris hippiques	1.5%	0.8%	0.8%	10.8%
Paris sportifs	14.9%	10.4%	23.2%	37.2%
Paris sur les 'e-Sport'	2.6%	1.1%	3.4%	15.1%
Paris sur les marchés financiers	7.3%	4.2%	11.4%	27.7%

	CH	CH et ET	ET
Non problématique (N=874) - Sans paris sur les marchés financiers et 'e-Sports'	94.1%	3.8%	2.2%
Non problématique (N=889) - Tous jeux confondus	91.1%	5.3%	3.6%
Faible risque (N=228) - Sans paris sur les marchés financiers et 'e-Sports'	83.8%	10.1%	6.1%
Faible risque (N=241) - Tous jeux confondus	75.9%	13.7%	10.4%
Risque modéré à problématique (N=62) - Sans paris sur les marchés financiers et 'e-Sports'	59.7%	30.6%	9.7%
Risque modéré à problématique (N=67) - Tous jeux confondus	50.7%	35.8%	13.4%
Total (N=1164) - Sans paris sur les marchés financiers et 'e-Sports'	90.2%	6.4%	3.4%
Total (N=1197) - Tous jeux confondus	85.8%	8.7%	5.5%

	Non problématique		Faible risque		Risque modéré à problématique	
	N	CHF (écart type)	N	CHF (écart type)	N	CHF (écart type)
Total: avec paris sur les marchés financiers	930	94 (449)	259	389 (1822)	88	742 (1722)
Total: sans paris sur les marchés financiers	917	74 (314)	249	285 (1375)	80	520 (956)
Loterie, tirage ou grattage	865	44 (67)	204	74 (287)	53	281 (551)
Poker	19	(26 (29)	24	162 (287)	21	252 (400)
Machines à sous	30	29 (30)	38	343 (1082)	24	84 (85)
Autres jeux de casino	24	24 (22)	31	311 (1132)	10	138 (91)
Paris hippiques	7	21 (16)	2	142 (144)	8	294 (259)
Paris sportifs	94	43 (161)	60	181 (597)	33	115 (184)
Paris sur les 'e-Sport'	10	5 (4)	9	153 (325)	12	161 (144)
Paris sur les marchés financiers	38	1145 (1905)	28	1688 (3726)	20	1628 (3000)

Tableau 27 – Dépenses mensuelles moyennes par type de jeu selon la croyance des possibilités de gagner (capacités personnelles, chance, les deux) [CHF]

	Poker [N=64] (écart type)	Paris sportifs [N=188] (écart type)	Paris sur les 'e-Sport' [N=31] (écart type)	Paris sur les marchés financiers [N=86] (écart type)
Capacités	238 (435)	157 (291)	80 (88)	3'079 (4'415)
Les deux	110 (195)	119 (483)	128 (296)	951 (1'778)
Chance	89 (102)	53 (166)	110 (159)	1'434 (2'834)

Tableau 28 – Distribution de l'exclusion de jeu selon les profils de risque selon le PGSI

	Sans les paris sur les marchés financiers			Avec les paris sur les marchés financiers		
	Total (N=1314)	Oui (N=36)	Non (N=1278)	Total (N=1280)	Oui (N=34)	Non (N=1245)
Non problématique	72.8%	8.3%	74.6%	73.7%	8.8%	75.5%
Faible risque	20.0%	13.9%	20.2%	19.6%	14.7%	19.8%
Risque modéré à problématique	7.2%	77.8%	5.2%	6.6%	76.5%	4.7%

Tableau 29 – Répartition des profils de risque du PGSI selon l'exclusion de jeu

	Oui	Non
Non problématique (N=957) - Avec MF	0.3%	99.7%
Non problématique (N=943) - Sans MF	0.3%	99.7%
Faible risque (N=263) - Avec MF	1.9%	98.1%
Faible risque (N=251) - Sans MF	2.0%	98.0%
Risque modéré à problématique (N=94) - Avec MF	29.8%	70.2%
Risque modéré à problématique (N=85) - Sans MF	30.6%	69.4%
Total (N=1314) - Avec MF	2.7%	97.3%
Total (N=1280) - Sans MF	2.7%	97.3%

NB : MF = marchés financiers.

Tableau 30 - Impact des jeux de hasard et d'argent sur différentes sphères de vie au cours des 12 derniers mois (tous jeux confondus) [N=1314]

	Négatif	Positif	Aucun
Ma relation avec mon/ma partenaire	3.1%	5.7%	79.5%
Mes relations avec les membres de ma famille	2.5%	5.5%	84.2%
Mes relations avec mon entourage (amis, collègues)	2.7%	6.0%	83.5%
Mes finances	14.2%	8.8%	70.5%
Mon travail/mes études	3.0%	4.8%	82.9%
Ma santé mentale	4.5%	7.1%	81.0%
Ma santé physique	2.9%	4.4%	84.8%
Mes habitudes de sommeil	4.4%	4.0%	83.6%
Mes conditions de vie	2.3%	5.4%	84.7%
Mes tâches quotidiennes	2.9%	5.0%	84.5%

ANHANG

Tableau 31 - Distribution de la connaissance des possibilités d'aide et de soutien selon la pratique de jeu en suisse versus à l'étranger

	Oui (N=818) - tous jeux confondus	Oui (N=794) - Sans paris sur les marchés financiers et 'e-Sports'	Non (N=379) - Tous jeux confondus	Non (N=370) - Sans paris sur les marchés financiers et 'e-Sports'
CH	84.0%	89.0%	89.7%	92.4%
CH et ET	9.9%	7.2%	5.8%	4.9%
ET	6.1%	3.8%	4.5%	2.7%

Tableau 32 - Impact du premier semi-confinement (16 mars 2020) sur la fréquence de participation aux JHAL [%]

	A augmenté en raison de la pandémie de COVID-19	A diminué en raison de la pandémie de COVID-19	N'a pas été affectée par la pandémie de COVID-19	Je ne dépensais pas d'argent en ligne avant la pandémie
Loterie, tirage ou grattage (N=1150)	9.4%	3.5%	83.8%	3.3%
Poker (N=112)	23.3%	11.5%	54.8%	10.4%
Machines à sous (N=101)	28.3%	9.0%	52.5%	10.1%
Autres jeux de casino (N=74)	17.3%	6.1%	61.5%	15.0%
Paris hippiques (N=20)	18.6%	27.1%	49.6%	4.6%
Paris sportifs (N=197)	14.1%	13.5%	66.7%	5.7%
Paris sur les 'e-Sports' (N=34)	17.6%	27.7%	42.6%	12.1%
Paris sur les marchés financiers (N=95)	34.1%	4.4%	54.7%	6.8%

Tableau 33 - Impact du premier semi-confinement (16 mars 2020) sur les dépenses aux JHAL [%]

	Ont augmenté en raison de la pandémie de COVID-19	Ont diminué en raison de la pandémie de COVID-19	N'ont pas été affectés par la pandémie de COVID-19
Loterie, tirage ou grattage (N=1112)	10.1%	3.7%	86.2%
Poker (N=71)	26.0%	15.0%	59.0%
Machines à sous (N=91)	27.5%	16.0%	56.5%
Autres jeux de casino (N=63)	28.2%	7.2%	64.5%
Paris hippiques (N=19)	21.5%	40.3%	38.2%
Paris sportifs (N=185)	17.5%	13.3%	69.2%
Paris sur les 'e-Sports' (N=30)	22.7%	40.9%	36.5%
Paris sur les marchés financiers (N=89)	31.3%	5.8%	62.9%

Tableau 34 - Impact du premier semi-confinement (16 mars 2020) sur le temps joué aux JHAL [%]			
	A augmenté en raison de la pandémie de COVID-19	A diminué en raison de la pandémie de COVID-19	N'a pas été affecté par la pandémie de COVID-19
Loterie, tirage ou grattage (N=1112)	8.1%	3.6%	88.3%
Poker (N=64)	24.5%	20.1%	55.4%
Machines à sous (N=91)	31.7%	16.0%	52.4%
Autres jeux de casino (N=63)	24.0%	11.5%	64.5%
Paris hippiques (N=19)	14.6%	47.2%	38.2%
Paris sportifs (N=185)	14.6%	47.2%	38.2%
Paris sur les 'e-Sports' (N=30)	21.3%	34.6%	44.0%
Paris sur les marchés financiers (N=89)	33.9%	7.7%	58.4%

ANHANG

7.2 Anhang 2: Übersicht über die von den Teilnehmenden des qualitativen Teils gespielten Glücks- und Geldspielen

	 Sportwetten	 Poker	 Blackjack	 Roulette	 Rubbel-spiele	 Casino (verschiedene)	 Lotterie	 Video-spiele
1	X	X						
2	X		X	X				X
3		X		X				
4		X	X	X				X
5	X	X			X			X
6		X	X	X		X		X
7			X	X				X
8		X	X	X				X
9								X
10	X				X	X		X
11	X	X	X	X				X
12	X	X	X	X				
13		X						
14	X					X		X
15		X						
16	X	X						
17	X					X	X	
18				X			X	
19	X				X			X
20	X						X	

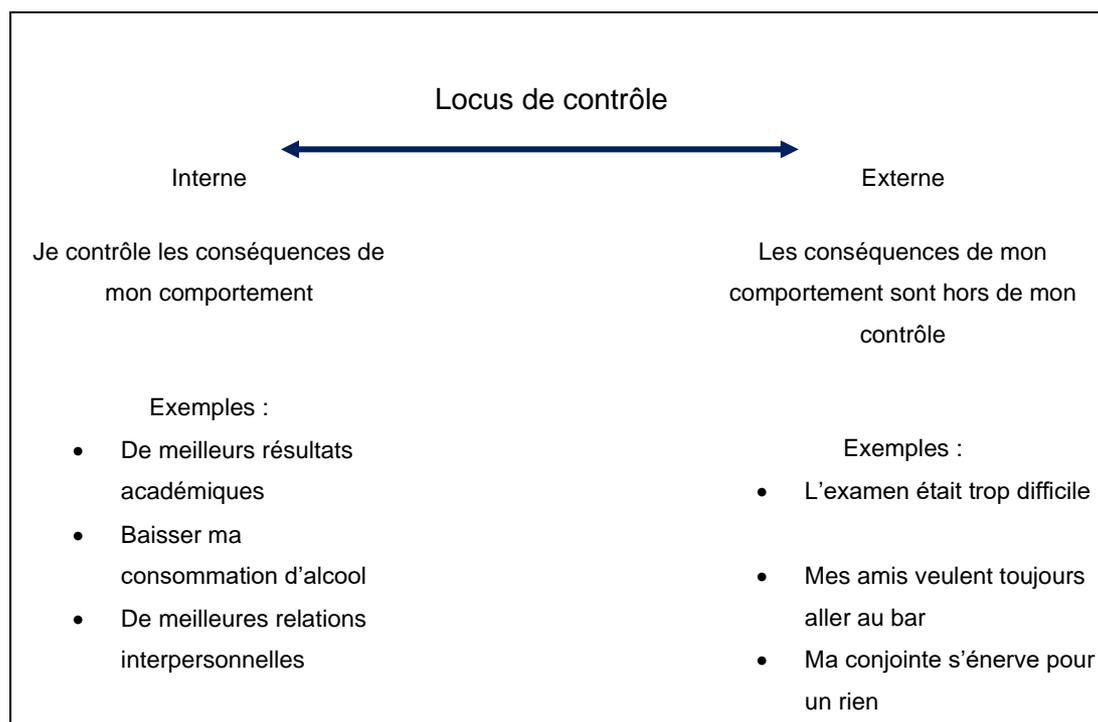
7.3 Anhang 3 : Facteurs psychologiques : Le Locus de contrôle au temps du COVID-19

Kevin Salvetti

*Nur auf Französisch vorhanden.

Le *Locus de contrôle* (LoC de l'anglais *Locus of Control*) désigne l'étendu de la perception, dans laquelle les individus croient qu'ils peuvent contrôler les événements (de leur vie) les affectant. Plus précisément, Rotter (1966) le définit comme un spectre se situant entre interne et externe :

Tableau 1. Illustration du modèle théorique *Locus of Control* (Rotter, 1966) plaçant un individu sur un spectre entre interne et externe.



Le concept de *Locus de contrôle* peut paraître particulièrement pertinent pour aborder la question des réponses développées par un individu à une situation donnée dans un contexte aussi spécifique que celui de la pandémie de COVID-19. En effet, des études ont par exemple montré une association entre l'ennui et à la fois sur la fréquence du JHA (Fluharty et al., 2021) et la réduction de l'autocontrôle (Boylan et al., 2021). En d'autres termes, ces résultats suggèrent que plus un individu s'ennuie, plus il risquera d'augmenter sa fréquence de jeu tout en ayant un autocontrôle amoindri. Il est à noter que des études ont étayé la théorie que **LoC est acquis** et qu'il **peut être modifié** (Cohen et al., 1976 ; Ozment et Lester, 2001). Cependant, il apparaît possible, dans un environnement non-réactif où l'individu n'a pas beaucoup de contrôle comme ce fût le cas à la suite des décisions prises pendant la pandémie, qu'un *LoC* externe soit associé à un sentiment de satisfaction plus grand, ce qui en retour pourrait, dans une certaine mesure, également expliquer un intérêt davantage marqué pour les JHA chez les personnes ayant un *LoC* plutôt externe.

Le **LoC interne**, chez les individus, représente la croyance que les gratifications/récompenses, dans leur vie, sont **le fruit de leurs propres décisions et efforts**. S'ils ne réussissent pas, ils croiront que cela est dû à un manque d'effort. Il a été démontré qu'un locus de contrôle interne se développe en même temps que les capacités d'autorégulation (habiletés de contrôler ses comportements, ses émotions et ses impulsions afin d'atteindre ses objectifs). Les personnes avec un *LoC* interne ont tendance à internaliser les échecs et les succès. Par ailleurs, plusieurs facteurs ont été associé avec le

LoC interne, notamment l'âge (les individus ayant tendance à devenir plus interne en vieillissant) ou encore le fait d'occuper une position professionnelle à responsabilité au sein de structures organisationnelles pyramidales (Rotter, 1966). **Des études soulignent que d'autres facteurs comme la confiance, l'autocontrôle et la patience, peuvent émerger chez des joueur-euse-s de jeux d'hasard et d'argent ayant un LoC interne (Kusyszyn et Rubenstein, 1985). Des auteur-ice-s suggèrent également de renforcer le LoC interne chez les joueur-euse-s pathologiques en renforçant le sentiment d'auto-efficacité et l'habileté d'influencer les événements, afin de réduire les risques de comportement excessif (Clark, 2004).** À l'inverse, les personnes avec un **LoC externe** ont la tendance de voir leur vie comme étant contrôlée par le hasard, la chance, ou par autrui – plus particulièrement ceux ayant plus de pouvoir qu'eux. S'ils ne réussissent pas, ils croiront que cela est **dû à des forces externe à/hors de leur contrôle**. Les personnes ayant LoC externe ont tendance à externaliser les échecs et réussites. Les individus ayant grandi dans des circonstances dans lesquelles ils ne voient pas les fruits d'un travail acharné, et/ou appartenant à une catégorie socio-économique défavorisée, pourrait tendanciellement développer un LoC externe. Lorsque celui-ci est développé, il pourrait se rapporter à **l'impuissance apprise** (Seligman, 1972). Pour rappel, l'impuissance apprise désigne la condition d'un animal ou d'un être humain, ayant appris à se comporter de façon impuissante, c'est-à-dire étant dans l'incapacité à réagir même lorsqu'il y a des opportunités pour ce faire. Cette condition se traduit par l'évitement de situations désagréables ou par la recherche de récompenses positives. **Des études suggèrent que des facteurs comme l'influence des pairs, l'isolement social et le manque d'autocontrôle peuvent se refléter auprès de joueur-euse-s de jeux d'hasard et d'argent ayant un LoC externe (Kusyszyn et Rubenstein, 1985). Une autre étude suggère qu'un LoC externe est plus présent chez les joueur-euse-s de JHA ayant un jeu problématique (Ohtsuka et Hyam, 2003). À noter finalement qu'une étude australienne ayant investigué la relation entre le LoC, les variables de traits de personnalité d'un individu (Big Five : ouverture, consciencieux, extraversion, agréabilité, névrosisme) et le vécu de problèmes liés aux JHA a relevé que les hommes avec un niveau d'éducation plus bas développaient tendanciellement plus fréquemment des problèmes de JHA et que les traits de personnalités considérés étaient également prédicteurs de problèmes de JHA, au-delà des variables socio démographiques (von der Heiden et Egloff, 2021).** À ce titre, un faible niveau de stabilité émotionnelle, un LoC externe et, mais à moindres mesures, un faible niveau de conscience et un niveau élevé d'extraversion, permettraient prédire une problématique de JHA selon cette étude.

Quellen :

Boylan, J., Seli, P., Scholer, A., Danckert, J. (2021). Boredom in the COVID-19 pandemic: Trait boredom proneness, the desire to act, and rule-breaking. *Pers Individual Dif.* 171:110387. doi: 10.1016/j.paid.2020.110387.

Cohen, S., Rothbart, M., Phillips, S. (1976). Locus of control and the generality of learned helplessness in humans. *Journal of Personality and Social Psychology*, 34(6), 1049–1056. doi: 10.1037/0022-3514.34.6.1049

Fluharty, M., Bu, F., Steptoe, A., & Fancourt, D. (2021). Coping strategies and mental health trajectories during the first 21 weeks of COVID-19 lockdown in the United Kingdom. *Soc Sci Med.* 279:113958. doi: 10.1016/j.socscimed.2021.113958.

von der Heiden, J.M., Egloff, B. Associations of the Big Five and locus of control with problem gambling in a large Australian sample. *PLoS One.* 2021 Jun 14;16(6):e0253046. doi: 10.1371/journal.pone.0253046.

Kusyszyn, I., & Rubenstein, L. (1985). Locus of control and race track betting behaviors: A preliminary investigation. *Journal of gambling behavior*, 1(2), 106-110.

Ohtsuka, K., & Hyam, P. (2003). Internal and External Attribution of Success and Failure in a Gambling and Non-Gambling Situation (Doctoral dissertation) In Coman, G., Walker, M., Jackson, A., Thomas, P. (Eds.), The proceedings of the 12th Annual National Association for Gambling Studies Conference, Melbourne, November 2002 (pp. 357 – 369). Alphington, Australia: The National Association for Gambling Studies.

Ozment, J.M., Lester, D. (2001). Helplessness, locus of control, and psychological health. *J Soc Psychol.* 141(1), 137-138. doi: 10.1080/00224540109600535.

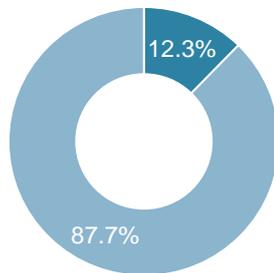
Rotter, J.B. (1966). Generalized expectancies for internal versus external control of reinforcement. *Psychol Monogr.* 80(1), 1-28.

7.4 Anhang 4: Zusammenfassung der Ergebnisse des quantitativen Teils, für jede einzelne Spielkategorie

Factsheet «Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele»

12-Monats-Prävalenz im Vergleich zu anderen Spielen [N=1395]

■ Andere ■ Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele

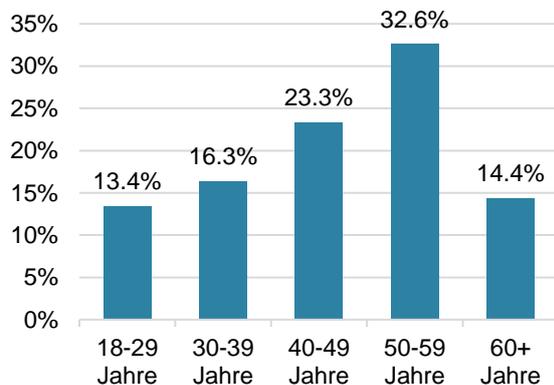


80% Online-Ziehungsspiele

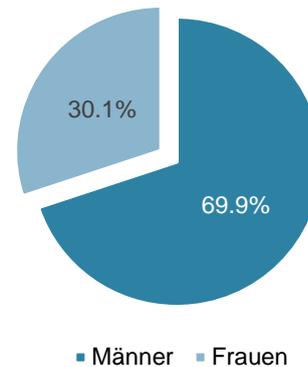
27% Online-Rubbelspiele

Von den Online-Glücksspieler/innen gaben **87.7%** an, **Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele** zu spielen. Die Mehrheit, d.h. vier von fünf dieser Personen, spielten Ziehungsspiele und etwas weniger als ein Drittel spielte Rubbelspiele.

Verteilung nach Alter [N=1224]



Verteilung nach Geschlecht [N=1224]



Ein Drittel der Personen, die online Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele spielten, waren zwischen **50 und 59 Jahre alt**.

- Von den Personen, die online **Ziehungsspiele** spielten, waren 34.9% zwischen 50 und 59 Jahre alt.
- Von den Personen, die online **Rubbelspiele** spielten, waren 23.6% zwischen 30-39 Jahre alt und 23.3% zwischen 50-59 Jahre alt.

Der Anteil der Frauen, die Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele spielten, betrug **30.1%**.

- Von den Personen, die online **Ziehungsspiele** spielten, waren 28.3% Frauen.
- Von den Personen, die online **Rubbelspiele** spielten, waren 36.8% Frauen.

Andere soziodemografische Merkmale

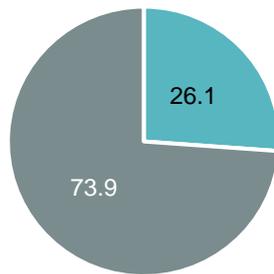
Unter den Lotteriespieler/innen waren 33% ledig und 54% verheiratet. Etwa die Hälfte verfügte über einen Primar- oder Sekundarschulabschluss und die andere Hälfte über einen Tertiärschulabschluss. 78% waren erwerbstätig. Zwei Drittel lebten in der Deutschschweiz, ein Viertel in der Westschweiz und knapp 10% im Tessin*. Das monatliche Haushaltsnettoeinkommen betrug bei 64.9% der Lotteriespieler/innen CHF 6'000.- oder mehr. Bei den Ziehungs- oder Rubbelspielen gab es keine signifikanten Unterschiede.

*Ergebnisse nicht signifikant ($p \geq 0.05$)

** Finanzmarktetten ausgeschlossen

*** PGSI: Problem Gambling Severity Index

Spielhäufigkeit [N=1133, %]



- Wöchentliches Spielen ■ Gelegentliches Spielen

Unter den Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspieler/innen waren **26.1% wöchentliche Spieler/innen**.

Spielpraxis auf in- oder ausländischen Plattformen

- ✓ **98.8%** spielten ausschliesslich auf Schweizer Plattformen



Online- oder landbasierte Glücks-spiele

- ✓ Unter den Personen, die angaben, auch landbasierte Glücksspiele zu spielen, waren **30.0%** Ziehungsspieler/innen und **40.9%** Rubbelspieler/innen.

Durchschnittliche monatliche Ausgaben



Personen, die online Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspiele spielten, gaben durchschnittlich **CHF 60.-** pro Monat aus: dies entspricht **52% der durchschnittlichen monatlichen Gesamtausgaben**** für alle Online-Glücks- und Geldspiele.

Personen, die Ziehungsspiele spielten, gaben durchschnittlich 63.-CHF pro Monat aus und Personen, die Rubbelspiele spielten, gaben durchschnittlich 88.- CHF pro Monat aus.

Auswirkungen des Lockdowns während der COVID-19-Pandemie

Für die Mehrheit der Spieler/innen von Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspielen hatte der Teil-Lockdown nur geringe Auswirkungen auf das Spielverhalten. In der Stichprobe 2021 gaben nur 3.3% dieser Spieler/innen vor der Pandemie kein Geld für diese Spielkategorie aus. 83.8% bzw. 86.2% dieser Spieler/innen haben ihre Spielhäufigkeit und ihre Ausgaben für diese Spielkategorie nicht geändert. 88.3% dieser Spieler/innen haben auch ihre Spielzeit nicht verändert.

Glücks- und Geldspielprobleme

Betrachtet man den PGSI-Score***, so wiesen etwas mehr als drei Viertel der Spieler/innen von Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspielen keine Spielprobleme auf, weniger als eine von fünf Personen hatte ein geringes Risikoprofil und 4.9% wiesen ein mässiges oder problematisches Risikoprofil auf (3.5% der Spieler/innen von Ziehungsspielen und 9.6% der Spieler/innen von Rubbelspielen).

Diese 4.9% exzessiven Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspieler/innen entsprechen 60% der Spieler/innen mit mässigem oder problematischem Risikoprofil in unserer gesamten Stichprobe.

Mangelnde Kenntnisse über Hilfs- und Unterstützungsangebote

Von allen Teilnehmenden der Stichprobe waren 33.6% der Spieler/innen von Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspielen nicht über Hilfs- und Unterstützungsangebote bei Spielproblemen informiert, was im Vergleich zu den Spieler/innen der anderen Spielkategorien einen hohen Anteil darstellt.

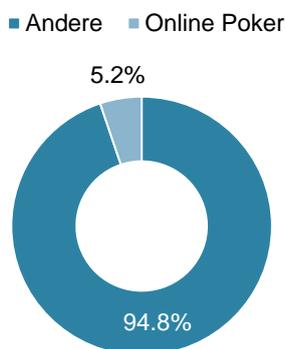
*Ergebnisse nicht signifikant ($p \geq 0.05$)

** Finanzmarktswetten ausgeschlossen

*** PGSI: Problem Gambling Severity Index

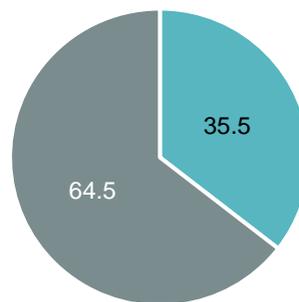
Factsheet « Online-Poker »

12-Monats-Prävalenz im Vergleich zu anderen Spielen [N=1395]



Von den Online-Glücksspieler/innen gaben **5.2%** an, **Online-Poker** zu spielen.

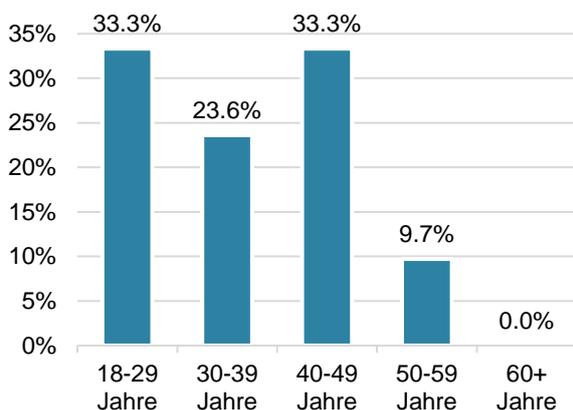
Spielhäufigkeit [N=70, %]



■ Wöchentliches Spielen ■ Gelegentliches Spielen

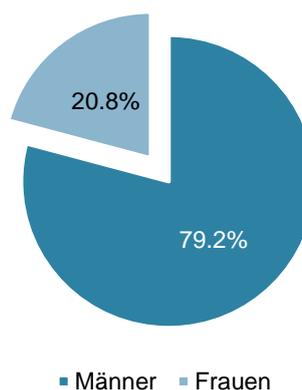
Unter den Online-Pokerspieler/innen waren **35.5% wöchentliche Spieler/innen**.

Verteilung nach Alter [N=72]



Online-Pokerspiele zogen überwiegend Personen zwischen 18 und 49 Jahren an, mit einem Spitzenwert von **33.3%** in der Altersgruppe der **18- bis 29-Jährigen** und der **40- bis 49-Jährigen**. Nur 9.7% waren zwischen 50 und 59 Jahre alt und niemand war über 60 Jahre alt.

Verteilung nach Geschlecht [N=72]



■ Männer ■ Frauen

Der Anteil der Männer, die Online-Pokerspiele spielten, betrug **79.2%**.

Andere soziodemografische Merkmale

Unter den Pokerspieler/innen waren 45.8% ledig und 37.5% verheiratet*. Mehr als die Hälfte verfügte über einen Primar- oder Sekundarschulabschluss und 45.8% über einen Tertiärschulabschluss*. 86.1% waren erwerbstätig*. Fast 60% lebten in der Deutschschweiz, 31.9% in der Westschweiz und etwas weniger als 10% im Tessin*. Das monatliche Haushaltsnettoeinkommen betrug bei 51.4% der Online-Pokerspieler/innen CHF 6'000.- oder mehr.

*Ergebnisse nicht signifikant ($p \geq 0.05$)

** Finanzmarktetten ausgeschlossen

*** PGSI: Problem Gambling Severity Index

Spielpraxis auf in- oder ausländischen Plattformen

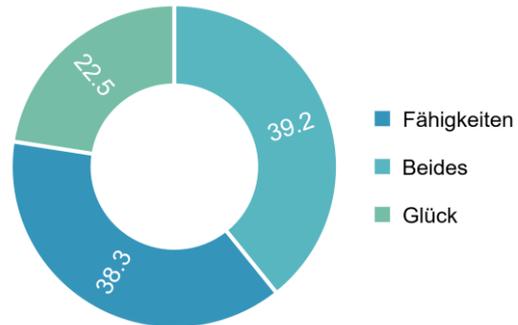
- ✓ **46.7%** spielten ausschliesslich auf Schweizer Plattformen
- ✓ **44.4%** spielten ausschliesslich auf ausländischen Plattformen
- ✓ **Jede zehnte Person** spielte sowohl auf schweizerischen als auch auf ausländischen Plattformen



Online- oder landbasierte Glücksspiele

- ✓ Unter den Personen, die angaben, auch landbasierte Glücksspiele zu spielen, waren **16.6%** Pokerspieler/innen.

Gewinnmöglichkeiten beim Online-Poker [N=71, %].



Von den Online-Pokerspieler/innen gaben **38.3% an**, dass ihre Gewinnmöglichkeiten mit ihren Fähigkeiten zusammenhingen, **22.5%** mit Glück und **39.2%** mit beidem.

Durchschnittliche monatliche Ausgaben



Personen, die Online-Poker spielten, gaben durchschnittlich aus **152.- CHF** pro Monat: Dies entspricht **7.5% der durchschnittlichen monatlichen Gesamtausgaben**** für alle Online-Glücks- und Geldspiele.

Auswirkungen des Lockdowns während der COVID-19-Pandemie

Für die Mehrheit der Online-Pokerspieler/innen hatte der Teil-Lockdown nur mässige Auswirkungen auf ihr Spielverhalten. In der Stichprobe 2021 gaben 10.4% dieser Spieler/innen vor der Pandemie kein Geld für diese Spielkategorie aus. Außerdem wurden bei 23.3% die ausgegebenen Beträge erhöht und bei 24.5% dieser Spieler/innen wurde die Spielzeit verlängert.

Glücks- und Geldspielprobleme

Betrachtet man den PGSI-Score***, so wiesen ein Drittel der Online-Pokerspieler/innen keine Spielprobleme auf, ein Drittel hatte ein geringes Risikoprofil und 32.4% wiesen ein mässiges oder problematisches Risikoprofil auf. Diese 32.4% der exzessiven Online-Pokerspieler/innen entsprechen fast ein Viertel der Spieler/innen mit mässigem oder problematischem Risikoprofil in unserer gesamten Stichprobe.

Mangelnde Kenntnisse über Hilfs- und Unterstützungsangebote

Von allen Teilnehmenden der Stichprobe waren 21.2% der Online-Pokerspieler/innen nicht über Hilfs- und Unterstützungsangebote bei Spielproblemen informiert.

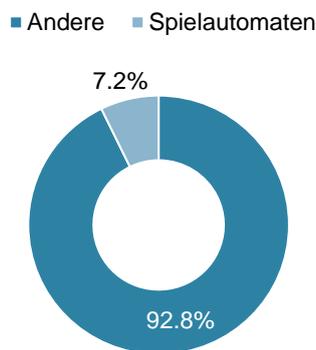
*Ergebnisse nicht signifikant ($p \geq 0.05$)

** Finanzmarktetten ausgeschlossen

*** PGSI: Problem Gambling Severity Index

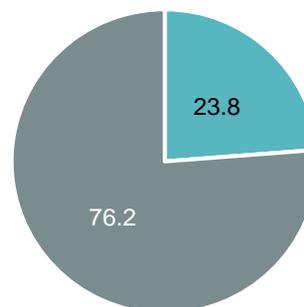
Factsheet « Online-Spielautomaten »

12-Monats-Prävalenz im Vergleich zu anderen Spielen [N=1395]



Von den Online-Glücksspieler/innen gaben **7,2%** an, **online-Spielautomaten** zu spielen.

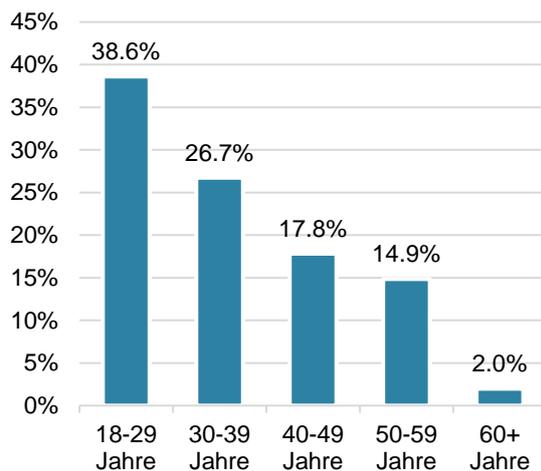
Spielhäufigkeit [N=100, %]



■ Wöchentliches Spielen ■ Gelegentliches Spielen

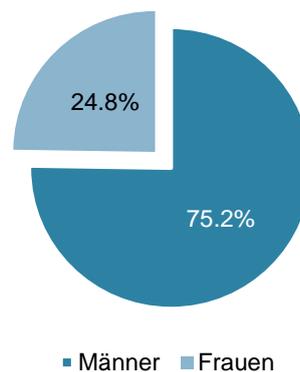
Unter den Spielautomatenspieler/innen waren **23.8%** **wöchentliche Spieler/innen**.

Verteilung nach Alter [N=101]



Spielautomatenspiele zogen überwiegend junge Menschen zwischen **18 und 29 Jahren [38.6%]** sowie Personen zwischen **30 und 39 Jahren [26.7%]** an.

Verteilung nach Geschlecht [N=101]



■ Männer ■ Frauen

Der Anteil der Männer, die an Spielautomaten spielten, betrug **75.2%**.

Andere soziodemografische Merkmale

Unter den Spieler/innen von Online-Spielautomaten waren 51.5% ledig und 39.6% verheiratet. Fast zwei Drittel verfügten über einen Primar- oder Sekundarschulabschluss und 37.6% über einen Tertiärschulabschluss. 86.1% waren erwerbstätig*. Fast 60% lebten in der Deutschschweiz, 31.7% in der Westschweiz und etwas weniger als 10% im Tessin*. Das monatliche Haushaltsnettoeinkommen betrug bei 54.5% der Spieler/innen von Online-Spielautomaten CHF 6'000.- oder mehr.

*Ergebnisse nicht signifikant ($p \geq 0.05$)

** Finanzmarktetten ausgeschlossen

*** PGSI: Problem Gambling Severity Index

Spielpraxis auf in- oder ausländischen Plattformen

- ✓ **77.6 %** spielten ausschliesslich auf Schweizer Plattformen
- ✓ **15.7%** spielten ausschliesslich auf ausländischen Plattformen
- ✓ **6.7%** spielten sowohl auf schweizerischen als auch auf ausländischen Plattformen



Online- oder landbasierte Glücksspiele

- ✓ Unter den Personen, die angaben, auch landbasierte Glücksspiele zu spielen, waren **16.0%** Spielautomatenspieler/innen.

Hintergrund des Angebots von Glücksspielen in der Schweiz

Im Juli 2019, nach dem Inkrafttreten des neuen Geldspielgesetzes (BGS), durften mehrere Schweizer Spielbanken ihre Online-Spielplattformen öffnen und ein einheimisches Angebot an Spielautomaten, Poker, Roulette oder auch Online-Blackjack anbieten. Zu den Spieler/innen von Spielautomaten:

- ✓ **38.0%** praktizierten diese Online-Spielkategorie bereits vor dem Inkrafttreten des BGS
- ✓ **32.7%** begannen nach Juli 2019
- ✓ **29.3%** begannen nach dem ersten Teil-Lockdown im März 2020

Von denjenigen, die nach Juli 2019 begannen, hatten 55.3% diese Spielkategorie noch nie gespielt, weder online noch landbasiert.

Durchschnittliche monatliche Ausgaben



Personen, die online an Spielautomaten spielten, gaben durchschnittlich **174.- CHF** pro Monat: Das waren **12.3% der durchschnittlichen monatlichen Gesamtausgaben**** für alle Online-Glücks- und Geldspiele.

Auswirkungen des Lockdowns während der COVID-19-Pandemie

Für die Mehrheit der Spieler/innen von Online-Spielautomaten hatte der Teil-Lockdown einen besonderen Einfluss auf ihr Spielverhalten. In der Stichprobe 2021 gaben 10.1% dieser Spieler/innen vor der Pandemie kein Geld für diese Spielkategorie aus. Die Spielhäufigkeit hat sich bei 28.3% dieser Spieler/innen erhöht und die ausgegebenen Beträge haben sich bei 27.5% dieser Spieler/innen erhöht. 31.7% der Spieler/innen von Online-Spielautomaten gaben an, ihre Spielzeit verlängert zu haben.

Glücks- und Geldspielprobleme

Betrachtet man den PGSI-Score***, so wiesen 31.4% der Spieler/innen von Online-Spielautomaten keine Spielprobleme auf, 41.2% hatten ein geringes Risikoprofil und 27.5% wiesen ein mässiges oder problematisches Risikoprofil auf. Diese 27.5% der exzessiven Spieler/innen von Spielautomaten entsprechen fast ein Drittel der Spieler/innen mit mässigem oder problematischem Risikoprofil in unserer gesamten Stichprobe.

Mangelnde Kenntnisse über Hilfs- und Unterstützungsangebote

Von allen Teilnehmenden der Stichprobe waren 15.8% der Spieler/innen von Online-Spielautomaten nicht über Hilfs- und Unterstützungsangebote bei Spielproblemen informiert.

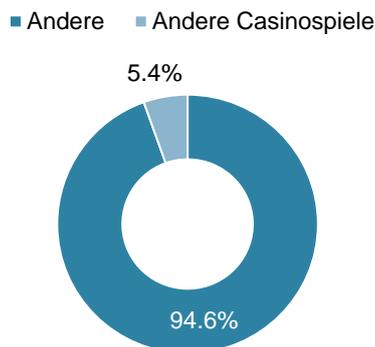
*Ergebnisse nicht signifikant ($p \geq 0.05$)

** Finanzmarktetten ausgeschlossen

*** PGSI: Problem Gambling Severity Index

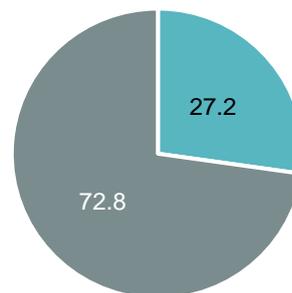
Factsheet « Andere Casinospiele »

12-Monats-Prävalenz im Vergleich zu anderen Spielen [N=1395]



Von den Online-Glücksspieler/innen gaben **5.4%** an, **Casinospiele** zu spielen (z.B. Roulette, Blackjack etc.).

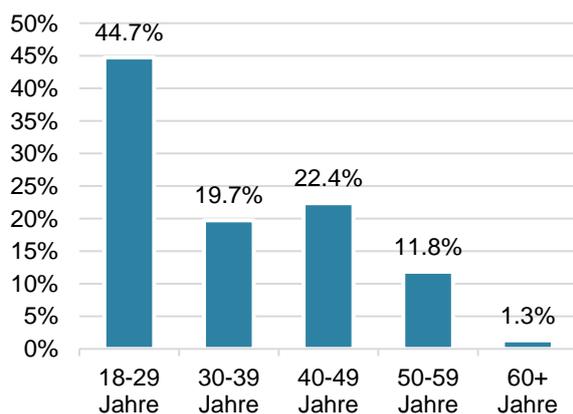
Spielhäufigkeit [N=72, %]



■ Wöchentliches Spielen ■ Gelegentliches Spielen

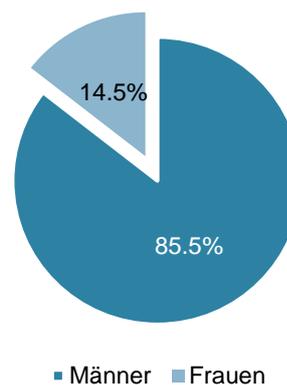
Unter den Casinospierer/innen waren **27.2%** **wöchentliche Spieler/innen**.

Verteilung nach Alter [N=76]



Die Online-Casinospiele zogen überwiegend junge Menschen zwischen **18 und 29 Jahren** an [**44.7%**]. **42.1%** waren zwischen 30 und 49 Jahre alt.

Verteilung nach Geschlecht [N=76]



Der Anteil der Männer, die andere Casinospiele spielten, betrug **85.5%**.

Andere soziodemografische Merkmale

Unter den Spieler/innen anderer Online-Casinospiele waren 59.2% ledig und 34.2% verheiratet. 68.4% verfügten über einen Primar- oder Sekundarschulabschluss und 31.6% über einen Tertiärschulabschluss. 85.5% waren erwerbstätig*. Fast 60% lebten in der Deutschschweiz, ein Viertel in der Westschweiz und 15.8% im Tessin*. Das monatliche Haushaltsnettoeinkommen betrug bei 57.9% der Spieler anderer Online-Casinospiele* CHF 6'000.- oder mehr.

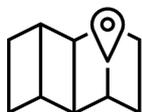
*Ergebnisse nicht signifikant ($p \geq 0.05$)

** Finanzmarktetten ausgeschlossen

*** PGSI: Problem Gambling Severity Index

Spielpraxis auf in- oder ausländischen Plattformen

- ✓ **77.8%** spielten ausschliesslich auf Schweizer Plattformen
- ✓ **16.6%** spielten ausschliesslich auf ausländischen Plattformen
- ✓ **5.7%** spielten sowohl auf schweizerischen als auch auf ausländischen Plattformen



Online- oder landbasierte Glücksspiele

- ✓ Unter den Personen, die angaben, auch landbasierte Glücksspiele zu spielen, waren **19.1%** Casinospieler/innen.

Hintergrund des Angebots von Glücksspielen in der Schweiz

Im Juli 2019, nach dem Inkrafttreten des neuen Geldspielgesetzes (BGS), durften mehrere Schweizer Spielbanken ihre Online-Spielplattformen öffnen und ein einheimisches Angebot an Spielautomaten, Poker, Roulette oder auch Online-Blackjack anbieten. Zu den Spieler/innen anderer Casinospiele (z.B. Blackjack, Roulette) :

- ✓ **46.9%** praktizierten diese Online-Spielkategorien bereits vor dem Inkrafttreten des BGS
- ✓ **28.3%** begannen nach Juli 2019
- ✓ **24.7%** begannen nach dem ersten Teil-Lockdown im März 2020

Von denjenigen, die nach Juli 2019 begannen, hatten 61.9% diese Spielkategorie noch nie gespielt, weder online noch landbasiert*.

Durchschnittliche monatliche Ausgaben



Personen, die andere Online-Casinospiele spielten, gaben durchschnittlich aus **178.- CHF** pro Monat: Dies entspricht **8.9% der durchschnittlichen monatlichen Gesamtausgaben**** für alle Online-Glücks- und Geldspiele.

Auswirkungen des Lockdowns während der COVID-19-Pandemie

Für die Mehrheit der Online-Casinospiele/innen hatte der Teil-Lockdown einen besonderen Einfluss auf ihr Spielverhalten. In der Stichprobe 2021 gaben 15.0% der Casinospieler/innen vor der Pandemie kein Geld für diese Spielkategorien aus. Die Spielhäufigkeit ist bei 17.3% dieser Spieler/innen gestiegen und die ausgegebenen Beträge haben sich bei 28.2% dieser Spieler/innen erhöht. 24.0% der Casinospieler/innen gaben an, ihre Spielzeit verlängert zu haben.

Glücks- und Geldspielprobleme

Betrachtet man den PGSI-Score***, so wiesen 34.7% der Casinospieler/innen keine Spielprobleme auf, 46.7% hatten ein geringes Risikoprofil und 18.7% wiesen ein mässiges oder problematisches Risikoprofil auf. Diese 18.7% exzessiven Online-Casinospiele/innen entsprechen 14.9% der Spieler/innen mit mässigem oder problematischem Risikoprofil in unserer gesamten Stichprobe.

Mangelnde Kenntnisse über Hilfs- und Unterstützungsangebote

Von allen Teilnehmenden der Stichprobe waren 16.2% der Online-Casinospiele/innen nicht über Hilfs- und Unterstützungsangebote bei Spielproblemen informiert.

*Ergebnisse nicht signifikant ($p \geq 0.05$)

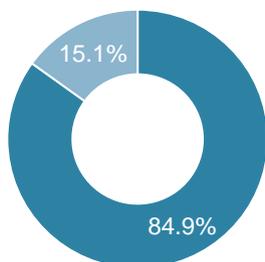
** Finanzmarktetten ausgeschlossen

*** PGSI: Problem Gambling Severity Index

Factsheet « Online-Sportwetten »

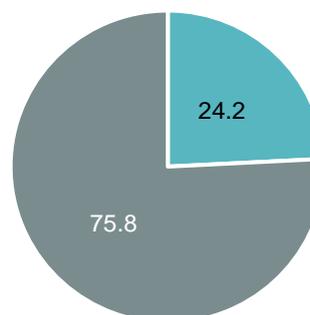
12-Monats-Prävalenz im Vergleich zu anderen Spielen [N=1395]

■ Andere ■ Sportwetten



Von den Online-Glücksspieler/innen gaben **15.1%** an, **online-Sportwetten** zu spielen.

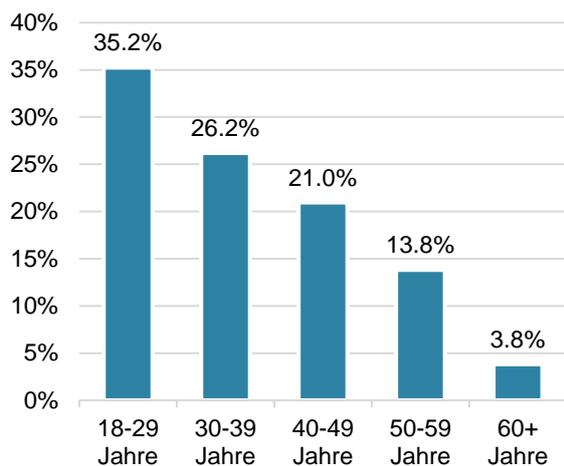
Spielhäufigkeit [N=194, %]



■ Wöchentliches Spielen ■ Gelegentliches Spielen

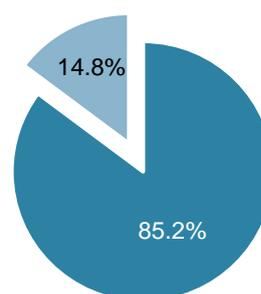
Unter den Sportwettenspieler/innen waren **24.2%** **wöchentliche Spieler/innen**.

Verteilung nach Alter [N=210]



Online-Sportwetten zogen überwiegend junge Personen zwischen **18 und 29 Jahren** an [**35.2%**], ein Viertel war **30-39 Jahre alt** und ein Fünftel **40-49 Jahre alt**.

Verteilung nach Geschlecht [N=210]



■ Männer ■ Frauen

Der Anteil der Männer, die Sportwetten spielen, betrug **85.2%**.

Andere soziodemografische Merkmale

Unter den Sportwettenspieler/innen waren 54.8% ledig und 40.5% verheiratet. 49% verfügten über einen Primar- oder Sekundarschulabschluss und 51.0% über einen Tertiärschulabschluss. 81% waren erwerbstätig*. 64.8% lebten in der Deutschschweiz, 21% in der Westschweiz und 14.3% im Tessin*. Das monatliche Haushaltsnettoeinkommen betrug bei 62.4% der Spieler/innen von Online-Sportwetten* CHF 6'000.- oder mehr.

*Ergebnisse nicht signifikant ($p \geq 0.05$)

** Finanzmarktswetten ausgeschlossen

*** PGSI: Problem Gambling Severity Index

Spielpraxis auf in- oder ausländischen Plattformen

- ✓ **67.0%** spielten ausschliesslich auf Schweizer Plattformen
- ✓ **22.3%** spielten ausschliesslich auf ausländischen Plattformen
- ✓ **Jede zehnte Person** spielte sowohl auf inländischen als auch auf ausländischen Plattformen



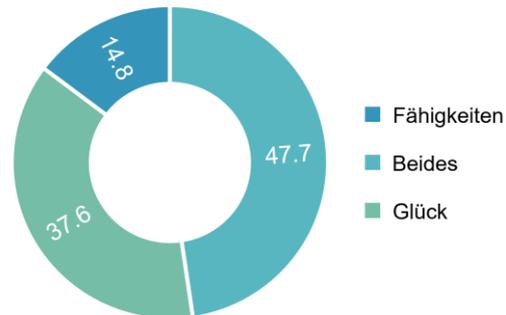
Online- oder landbasierte Glücksspiele

- ✓ Unter den Personen, die angaben, auch landbasierte Glücksspiele zu spielen, waren **9.8%** Sportwettenspieler/innen.

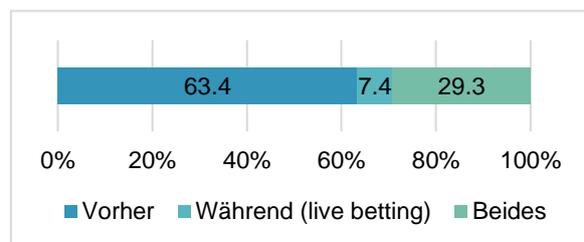
Timing von Sportwetten [N=194, %]

Zwei Drittel der Spieler/innen von Sportwetten schlossen ihre Wetten vor dem Ereignis ab, 7.4% nur während des Ereignisses und fast ein Drittel bei beiden Gelegenheiten. Ein PGSI-Score für mässiges oder problematisches Risikoprofil wurde bei 10.6% der Personen festgestellt, die vor einem Ereignis wetten, verglichen mit 31.0% bei den Personen, die Live-Betting betrieben.

Gewinnmöglichkeiten bei Sportwetten [N=197, %]



Von den Spieler/innen von Sportwetten gaben **14.8%** an, dass ihre Gewinnmöglichkeiten mit ihren Fähigkeiten zusammenhängen, **37.6%** mit Glück und **47.7%** mit beidem.



Durchschnittliche monatliche Ausgaben



Personen, die Online-Sportwetten spielen, gaben durchschnittlich **CHF 100.-** pro Monat aus: Dies entspricht **14.4% der durchschnittlichen monatlichen Gesamtausgaben**** für alle Online-Glücks- und Geldspiele.

Auswirkungen des Lockdowns während der COVID-19-Pandemie

Für die Mehrheit der Spieler/innen von Sportwetten hatte der Teil-Lockdown nur mässige Auswirkungen auf ihr Spielverhalten. In der Stichprobe 2021 gaben 5.7% dieser Spieler/innen vor der Pandemie kein Geld für diese Spielkategorie aus. Auch die Spielhäufigkeit nahm bei 14.1% dieser Spieler/innen zu und bei 13.5% dieser Spieler/innen ab. Die ausgegebenen Beträge sind bei 17.5% der Spieler/innen von Sportwetten gestiegen und die Spielzeit hat sich bei 17.0% verlängert, aber auch bei 15.9% dieser Spieler/innen verringert.

Glücks- und Geldspielprobleme

Betrachtet man den PGSI-Score***, so wiesen 51.0% der Spieler/innen von Online-Sportwetten keine Spielprobleme auf, 31.1% hatten ein niedriges Risikoprofil und 17.9% wiesen ein mässiges oder problematisches Risikoprofil auf. Diese 17.9% exzessiven Spieler/innen von Sportwetten entsprechen 37.2% der Spieler/innen mit mässigem oder problematischem Risikoprofil in unserer gesamten Stichprobe.

Mangelnde Kenntnisse über Hilfs- und Unterstützungsangebote

Von allen Teilnehmenden der Stichprobe waren 23.9% der Spieler/innen von Online-Sportwetten nicht über Hilfs- und Unterstützungsangebote bei Spielproblemen informiert.

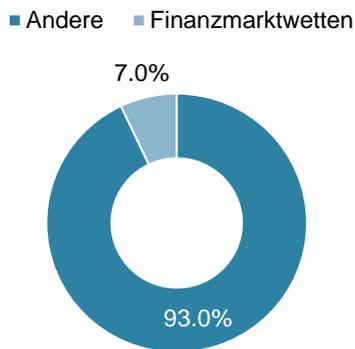
*Ergebnisse nicht signifikant ($p \geq 0.05$)

** Finanzmarkt wetten ausgeschlossen

*** PGSI: Problem Gambling Severity Index

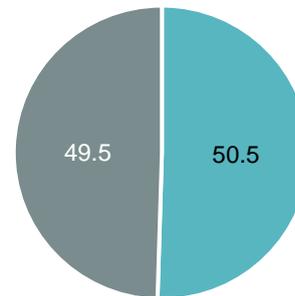
Factsheet «Finanzmarktwetten»

12-Monats-Prävalenz im Vergleich zu anderen Spielen [N=1395]



Von den Online-Glücksspieler/innen gaben **7.0%** an, **Finanzmarktwetten** zu spielen.

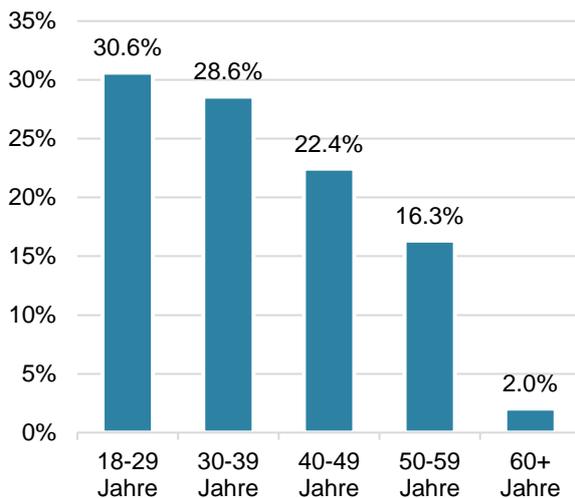
Spielhäufigkeit [N=94, %]



■ Wöchentliches Spielen ■ Gelegentliches Spielen

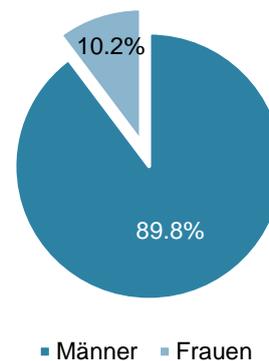
Unter den Spieler/innen von Finanzmarktwetten waren **50.5%** **wöchentliche Spieler/innen**.

Verteilung nach Alter [N=98]



Finanzmarktwetten zogen mehrheitlich Personen zwischen **18 und 49 Jahren an**, insbesondere **die 18-29-Jährigen [30.6%]** und **die 30-39-Jährigen [28.6%]**.

Verteilung nach Geschlecht [N=98]



■ Männer ■ Frauen

Der Anteil der Männer, die Finanzmarktwetten spielen, betrug **89.8%**.

Andere soziodemografische Merkmale

Unter den Spieler/innen von Finanzmarktwetten waren 52.0% ledig und 38.8% verheiratet. 34.7% verfügten über einen Primar- oder Sekundarschulabschluss und 65.3% über einen Tertiärschulabschluss. 82.7% waren erwerbstätig. 67.3% lebten in der Deutschschweiz, 17.3% in der Westschweiz und 15.3% im Tessin*. Das monatliche Haushaltsnettoeinkommen betrug bei 65.3% der Spieler/innen von Finanzmarktwetten* CHF 6'000.- oder mehr.

*Ergebnisse nicht signifikant ($p \geq 0.05$)

** Finanzmarktwetten ausgeschlossen

*** PGSI: Problem Gambling Severity Index

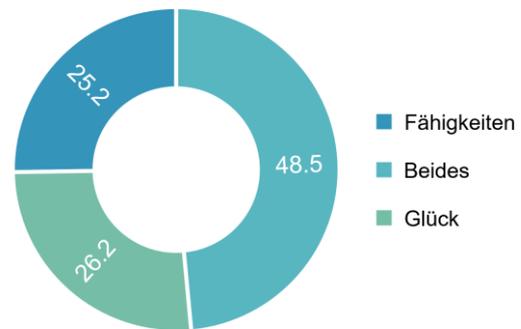
Spielpraxis auf in- oder ausländischen Plattformen

- ✓ **26.7%** spielten ausschliesslich auf Schweizer Plattformen
- ✓ **68.3%** spielten ausschliesslich auf ausländischen Plattformen
- ✓ **5.0%** spielten sowohl auf schweizerischen als auch auf ausländischen Plattformen

Durchschnittliche monatliche Ausgaben

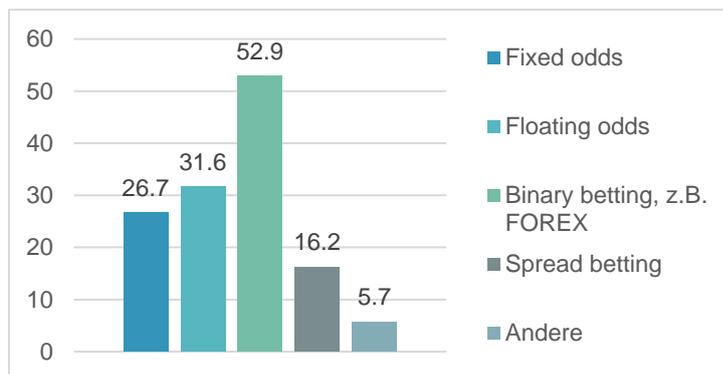
Personen, die Finanzmarktswetten spielen, gaben durchschnittlich **CHF 1434.-** pro Monat aus: Dies entspricht **48,5% der durchschnittlichen Gesamtausgaben** für alle Online-Glücks- und Geldspiele.

Gewinnmöglichkeiten bei Finanzmarktswetten [N=95, %]



Von den Spieler/innen von Finanzmarktswetten gaben **25.2 %** an, dass ihre Gewinnmöglichkeiten mit ihren Fähigkeiten zusammenhingen, **26.2%** mit Glück und **48.5%** mit beidem.

Arten von Finanzmarktswetten [%]



Mehr als die Hälfte der Spieler/innen von Finanzmarktswetten gab an, nach dem Modell des **binary betting** zu wetten, ein Drittel nach dem Modell der **floating odds** und ein Viertel nach dem Modell der **fixed odds**. Unter "anderem" wurden **Knockout- und Call-and-Put-Optionen** genannt.

Auswirkungen des Lockdowns während der COVID-19-Pandemie

Für die Mehrheit der Spieler/innen von Finanzmarktswetten hatte der Teil-Lockdown einen besonderen Einfluss auf ihr Spielverhalten. In der Stichprobe 2021 gaben 6.8% dieser Spieler/innen vor der Pandemie kein Geld für diese Art von Wetten aus. Auch die Spielhäufigkeit der Wetten ist bei 34.1% dieser Spieler/innen gestiegen. Die ausgegebenen Beträge wurden bei 31.3 % der Spieler/innen von Finanzmarktswetten erhöht und die Spielzeit dieser Spieler/innen wurde bei 33.9% verlängert.

Glücks- und Geldspielprobleme

Betrachtet man den PGSI-Score^{***}, so wiesen 41.7% der Spieler/innen von Finanzmarktswetten keine Spielprobleme auf, 31.3% hatten ein niedriges Risikoprofil und 27.1% wiesen ein mässiges oder problematisches Risikoprofil auf. Diese 27.1% der exzessiven Spieler/innen von Finanzmarktswetten entsprechen 27.7% der Spieler/innen mit mässigem oder problematischem Risikoprofil in unserer gesamten Stichprobe.

Mangelnde Kenntnisse über Hilfs- und Unterstützungsangebote

Von allen Teilnehmenden der Stichprobe waren 24.0% der Spieler/innen von Finanzmarktswetten nicht über Hilfs- und Unterstützungsangebote bei Spielproblemen informiert.

*Ergebnisse nicht signifikant ($p \geq 0.05$)

** Finanzmarktswetten ausgeschlossen

*** PGSI: Problem Gambling Severity Index