

Lausanne, le 27 mai 2020

Jeux d'argent sur internet en Suisse | Zusammenfassung

**Un regard quantitatif, qualitatif et prospectif sur les jeux d'argent en ligne
et leur convergence avec les jeux vidéo**

Christophe Al Kurdi, Luca Notari & Hervé Kuendig

Un projet réalisé sur mandat du Programme Intercantonal Romand de Lutte contre le Jeu excessif (PILDJ)

Zusammenfassung

Ausgangslage und Ziele der Studie

Am 29. September 2017 verabschiedete das Parlament das neue Bundesgesetz über Geldspiele (BGS). Dieses Gesetz sah die Öffnung des Schweizer Online-Geldspielmarktes für Schweizer Casinos und gleichzeitig die Sperrung jeglicher ausländischer Websites vor, die Glücksspiele anbieten. Bis dahin beschränkte sich der legale Online-Geldspielmarkt auf Lotteriespiele, Rubbelkarten und Sport-/Pferdewetten. Die einzigen Betreiber, die diese Spiele anbieten konnten, waren Swisslos und die Loterie Romande.

In diesem Zusammenhang hat das Westschweizer Präventionsprogramm PILDJ (Programme intercantonale de lutte contre la dépendance au jeu) Anfang 2018 Sucht Schweiz und das GREA (Groupement romand d'études des addictions) mit der Durchführung dieser Studie mit folgenden Zielen beauftragt:

1. Erstellung einer Bestandsaufnahme des Marktes und der Praktiken von Online-Geldspielen (OGS) vor dem Inkrafttreten des Gesetzes und der Marktöffnung in der Schweiz.
2. Bereitstellung von Informationen zum Verständnis der Praktiken und der Einstellungen der Spielerinnen und Spielern von OGS.
3. Bereitstellung von evidenzbasierten Fakten für Fachleute und Behörden, die die Entwicklung konkreter Massnahmen zur Prävention und Risikominimierung unterstützen und die öffentliche Debatte anregen.

Ziel war es, vor dem Inkrafttreten des BGS eine erste Bestandsaufnahme der Situation vorzunehmen, die in einer zweiten Phase wiederholt werden kann, um die Auswirkungen von Gesetzesänderungen auf die Entwicklung des OGS-Marktes und seiner Nutzerinnen und Nutzer zu verstehen. Darüber hinaus wurden die Beauftragten gebeten, bestimmte kostenlose Videospiele, sogenannte «Free-to-Play»-Spiele (F2P), aufgrund ihrer zunehmenden Nähe zum Geldspiel in die Untersuchungen einzubeziehen, da diese Spiele Monetarisierungstechniken verwenden, welche dem Geldspiel ähnlich sind und besonders vulnerable Nutzerinnen und Nutzer gefährden.

Daten und Methoden

Zur Beantwortung der Fragen wurden drei unterschiedliche, aber sich ergänzende methodische Ebenen berücksichtigt: eine quantitative Umfrage, eine qualitative Umfrage und eine dokumentarische Zusammenstellung. Alle methodischen Entscheidungen wurden einer Begleitgruppe von zehn Expertinnen und Experten zur Diskussion vorgelegt. Letztere waren auch an der Überarbeitung des Berichts und der Ausarbeitung der Handlungsempfehlungen beteiligt.

Die quantitative Erhebung der Studie ist Teil einer internationalen Zusammenarbeit, mit dem Ziel, das Verhalten von Onlinegeldspielenden zu untersuchen ("e-GAMES Electronic Gam(b)ing: Multinational Empirical Surveys"). Dabei wurden ein standardisierter Fragebogen und eine gemeinsame Methodik verwendet, welche den Vergleich der Ergebnisse unter den teilnehmenden Ländern zulies. Zudem konnten auch seltenere Verhaltensweisen innerhalb der einzelnen Länder untersucht werden, was aus

statistischer Sicht auf Landesebene schwierig ist und eine Aggregation der Daten aus verschiedenen Ländern benötigt. Die Datenerhebung erfolgte vom 30. Mai bis zum 29. Juni 2018 mit Hilfe des "LINK Internet Panels", zu welchem in der damaligen Zeitspanne mehr als 130'000 Teilnehmerinnen und Teilnehmer aus der ganzen Schweiz gehörten. Die für die Teilnahme an der Umfrage angefragten Personen hatten ihren Wohnsitz in der Schweiz, waren im Alter von 18 bis 79 Jahren, konnten auf Deutsch, Französisch oder Italienisch antworten und nutzten das Internet mindestens einmal pro Woche für private Zwecke. Insgesamt 18'680 Personen wurden unter Berücksichtigung des Geschlechts, des Alters und der Sprache ausgewählt und kontaktiert. 8'846 der angefragten Personen stimmten einer Teilnahme an der Studie zu (47,3% Teilnahmequote). Basierend auf den zuvor definierten Einschlusskriterien umfasst die finale Stichprobe der Umfrage Daten von 1'666 Personen, die in den letzten 12 Monaten für Online-Geldspiele bezahlt haben (Zielgruppe 1) und 776 Personen, die im gleichen Zeitraum für kostenlose Videospiele Zahlungen getätigt haben (Zielgruppe 2). Insgesamt gehörten 263 Befragte zu beiden Zielgruppen.

Die qualitative Erhebung dieser Studie wurde zwischen dem 11. Januar und dem 15. Februar 2019 durchgeführt. Es wurden zehn semistrukturierte Interviews mit einer Dauer von 60 bis 105 Minuten und durchschnittlich 85 Minuten durchgeführt. Die Interviews sollten nicht Annahmen widerlegen oder bestätigen, welche auf der quantitativen Komponente basierten, sondern Praktiken, die bei Online-Geldspielen oder Videospiele sonst nicht direkt beobachtbar sind, beschreiben. Alle Interviews wurden digital aufgezeichnet und der grösste Teil der Inhalte wurde schriftlich transkribiert (non-verbatim). Die thematische Analyse wurde verwendet, um die gesammelten Informationen zu identifizieren, zu analysieren und zu strukturieren. Eine erste vertikale Kodierung der Interviews wurde vorgenommen, woraufhin eine Querschnittsanalyse für jedes identifizierte Thema durchgeführt wurde.

Die dokumentarische Komponente dieser Studie ergänzt die beiden empirischen Erhebungen. Sie gibt einen Überblick zu Konvergenzen zwischen Geldspielen und Videospiele - basierend auf der wissenschaftlichen Literatur zu diesem Thema, Informationen von Insidern (Produzenten von OGS / Videospiele), den neuesten Statistiken und unseren eigenen Beobachtungen zu den Spielformen, die in der Schweiz zu finden sind. Zunächst werden mehrere Spielformen beschrieben, die im Grenzbereich zwischen Videospiele (Skills) und Glücksspiel (Glück) liegen. Zweitens werden die Monetarisierungsstrategien beschrieben, welche in der Videospielewelt angewendet werden (Gamblification of Gaming). Drittens wird ein viel weniger erforschter Bereich dieser Konvergenz, nämlich die Gamification of Gambling, beschrieben.

Wichtigste Ergebnisse

Quantitative Komponente (Abschnitt A)

- Vor der Eröffnung von online Casinospielen spielte die überwiegende Mehrheit der OGS-Spielenden der Schweiz Geldspiele wie Sportwetten, Lotterien, Nummernspiele und/oder kaufte Rubbellose. Mehr als neun von zehn Spielenden frönte dieser Art von Spielen. Poker und andere Formen des Geldspiels waren in der Minderheit.
- Die Analyse der von den Spielenden genutzten Onlineplattformen zeigte deutliche Unterschiede in der Angebotswahrnehmung: Lotterien, Nummernspiele oder Rubbellos-Angebote wurden fast ausschließlich auf nationalen Plattformen genutzt, während bei Sportwetten von fast zwei Dritteln der Spielenden das Auslandsangebot bevorzugt wurde.



- Wetten auf den Finanzmärkten ist eine Praxis, die mit Geldspielen vergleichbar ist, da die gleichen Mechanismen wirken. Der Anteil der Personen, die diese Art von Wetten praktiziert (mehr als fünf Prozent der Spielenden) sowie die Ausgaben, die von diesen Spielenden mit dieser Art von OGS getätigt wurden, sind nicht unerheblich.
- Drei von fünf OGS-Spielerinnen oder -Spieler hatten in den letzten 12 Monaten vor der Umfrage nicht an Offline-Geldspielen teilgenommen. Die Antworten der Teilnehmenden an der OGS-Studie lassen darauf schliessen, dass sich die Online-Spielerpopulation mit der sogenannten terrestrischen Spielerpopulation in der Schweiz nur wenig überschneidet. Diese Schlussfolgerung hat starke Auswirkungen auf die Prävention, die Problemerkennung und die Intervention bei gefährdeten Spielerinnen und Spielern.
- Fast zehn Prozent der Spielenden, die OGS spielen, berichteten von mittelschweren bis schweren Problemen mit diesen Online-Geldspielen.
- In unserer Stichprobe machen Spielende mit mittlerem Risiko und problematisch Spielende knapp die Hälfte der Einnahmen von OGS aus.
- Free-to-Play (F2P) -Spiele schienen zum Zeitpunkt der Studie kein großes finanzielles Problem für die Umfrageteilnehmenden darzustellen. Dennoch werden über verschiedene Probleme im Zusammenhang mit dieser Art von Videospiel berichtet.

Qualitative Komponente (Abschnitt B)

- Die von den Spielanbietern im Rahmen ihrer "Responsible Gambling"-Richtlinien zur Verfügung gestellten Präventionsmassnahmen, einschliesslich Informationen, Massnahmen zur Spielkontrolle und Selbstbewertungstests, wurden von keinen der befragten OGS-Spielenden genutzt.
- Das Geldspiel wird von unseren Gesprächspartnerinnen und -partnern jedoch nicht als risikofreie Tätigkeit angesehen: Die meisten von ihnen wenden eigene Selbstkontrollstrategien, Betrags- oder Frequenzlimiten an und informieren sich über die Art des Spiels.
- Im Hinblick auf F2P-Spiele haben unsere Interviews zwei Alternativen zu Mikrotransaktionen für den Erwerb virtuellen Guthabens in Videospielen aufgezeigt: Erfüllung von Mission/Aufgaben (Grinding) und Werbeeinblendung (View to Play).
- Die Praxis des Grindings, als Ersatz für Mikrotransaktionen, erfordert für die Spielenden einen hohen Zeitaufwand. Diese für F2P-Spiele aufgewendete Zeit scheint aber für das Verstehen der getätigten Geldausgaben der Spielenden unerlässlich zu sein.
- Da F2P-Spiele zu erheblichen, unkontrollierten Geldausgaben (Mikrotransaktionen) oder erheblichem Zeitaufwand (Grinding) führen können, informierten uns mehrere Gesprächspartnerinnen und -partner, ähnlich wie bei den OGS, über die Umsetzung von Selbstkontrollstrategien, die darauf abzielten, den Zeitaufwand oder die Geldausgaben zu begrenzen.
- Mehrere Befragte bezeichneten bestimmte Freispiele (wie z.B. Candy Crush) als "Pay-to-Win" (P2W): Bei diesen erhöhen sich die Gewinnchancen durch Mikrotransaktionen während des Spiels im Vergleich zu Spielenden, die nicht bezahlen, deutlich. Sie erwähnten auch den sich ändernden Charakter dieser Spiele, die zunächst auf Geschicklichkeit (Skills) und dann auf dem Geld basieren, das die Spielenden nachfolgend bereit sind auszugeben.
- Bezüglich der Verwendung einer bestimmten Form von Mikrotransaktionen, den Loot Boxes, waren sich unsere Gesprächspartnerinnen und -partner deren Nähe zu den OGS bewusst. Allerdings

wurde zu keinem Zeitpunkt von den Befragten erwähnt, dass einige Anbieter gezielt Inhalte in Loot Boxes platzieren, welche sie aufgrund des Spielverhaltens des Spielenden massgeschneidert einsetzen. Dies deutet auf einen Informationsmangel auf Seiten der Spielenden bezüglich der angewendeten Monetarisierungsmechanismen innerhalb von Videospiele hin, was Fragen bezüglich des Verbraucherrechts aufwirft.

- Schliesslich erwähnte fast die Hälfte der Befragten Zeiträume in ihrem Leben, in denen sie vermehrt, und andere, in denen sie weniger spielten. Diese Schwankungen der Spielintensität (Wetteinsätze, Zeitaufwand für Video- oder Geldspiele) hängen nachvollziehbar mit persönlichen Zeiträumen und/oder Ereignissen zusammen, die sich direkt auf die Kaufkraft (verfügbares Geld) oder auf die verfügbare Spielzeit ausgewirkt haben.

Explorative und prospektive Komponente (Abschnitt C)

- In der Schweiz dürfen nur Erwachsene (ab 18 Jahren) Online-Geldspiele spielen. Hingegen existiert keine schweizweite Rechtsgrundlage für die Regulierung von Videospiele.
- Bei F2P-Videospiele, die Mikrotransaktionen anbieten, stellt sich die Frage nach dem Alter und insbesondere nach der Urteilsfähigkeit der Käuferinnen und Käufer virtueller Güter. Dies gilt insbesondere für die Loot Boxes (10.4) und so genannte Pay-to-Win-Spiele (10.3), die in der Literatur als besonders aggressive Formen der Monetarisierung von Videospiele beschrieben wurden.
- Andere Arten, die Glücksspiele simulieren, wie z.B. Free Money Gambling (10.5), werfen ebenfalls Bedenken hinsichtlich des Jugendschutzes auf. Solche Spiele "lehren und fördern nicht nur das Spielen" (nach PEGI), sondern könnten auch den Wechsel zu Echtgeldspielen fördern und in Zukunft zu problematischem Glücksspielverhalten führen (10.5.2).
- Generell beinhalten alle F2P-Spiele zahlreiche Mechanismen, die die Spielenden dazu bringen, Mikrotransaktionen durchzuführen (11). Um diese Transformation im Bereich der Videospiele zu beschreiben sprechen mehrere Autoren von "Gamblification of Gaming", dies aufgrund der zunehmenden Bedeutung der Rolle des Geldes auf Kosten der Spielerfähigkeit (Skills).
- Einige F2P-Verlage haben begonnen, auf der Grundlage einer Analyse des Spielverhaltens der Spielenden, ohne deren Wissen, den Preis und die virtuellen Güter die im Rahmen des Spiels angeboten werden zu individualisieren (11.4.2). Die Verwendung von Big Data zu Manipulationszwecken ist erst seit kurzem etabliert. Sie wirft wichtige Fragen in ethischer (Schutz von gefährdeten Spielerinnen und Spielern) und rechtlicher (Verbraucherschutz) Hinsicht auf.
- In der Welt des Online-Glücksspiels (OGS) ist ein gegenläufiges Phänomen am Aufkommen. Es wird "Gamification des Gambling" genannt und zeichnet sich durch die Anwendung des Designs und der Mechanismen von Videospiele auf Online-Geldspiele aus.
- In letzter Zeit ähneln viele Online-Geldspiele auf verwirrende Weise den kostenlosen Videospiele (F2P). Auf diese Weise kann die Geldspielbranche mit denselben bewährten F2P-Rezepten ein jüngeres und weiblicheres Publikum erreichen. Diese Ähnlichkeiten werden wahrscheinlich zu Verwirrung und zu Missverständnissen bei den am stärksten gefährdeten Spielenden führen.
- Im Rahmen der Gamification der OGS wurden nicht nur die Ästhetik und die Monetarisierungsmechanismen von F2P übernommen, sondern auch die Verwendung von Big Data für Marketingzwecke (12.2), was eine große Herausforderung für die OGS-Regulierungsbehörden darstellen könnte.

Handlungsempfehlungen

Die Autoren dieses Berichts und die Mitglieder der Begleitgruppe geben die folgenden Empfehlungen:

- Informieren der Konsumierenden über die Monetarisierungsmechanismen in F2P (Loot Boxes, Pay-to-Win) und über die Gefahren, welche von simulierten Geldspielen ausgehen (Free Money Gambling, Demos), insbesondere für Kinder und Jugendliche.
- Aktuelles Wissen über die Gefahren von F2P in den Lehrplänen im Bereich Medienkompetenz integrieren, um Kinder und Jugendliche für dieses Thema zu sensibilisieren.
- Wiederholung einer ähnlichen Studie innerhalb der nächsten zwei bis drei Jahren, damit die Wirksamkeit der zum Schutz der Spielenden getroffenen Massnahmen der OGS überprüft werden können.
- Identifizieren der rechtlichen/normativen Hebel von durch F2P-Spiele betroffenen Bereichen (Geldspielrecht, Verbraucherrecht, Datenschutzrecht und Jugendschutzrecht), die die Umsetzung der Empfehlungen des GREF unterstützen würden.
- In ein potenzielles nationales Geldspiel-Monitoring eine Komponente bezüglich F2P aufnehmen, die nicht nur die Kosten oder Ausgaben, sondern auch die für diese Aktivität aufgewendete Zeit berücksichtigt.
- Schliesslich sollten die Aufsichtsbehörden zu Handen der Kantone und der Forschung Indikatoren festlegen, die zur Überwachung der laufenden Gamification von OGS erforderlich sind.

Ce résumé exécutif accompagne la publication du rapport du GRE A et d'Addiction Suisse sur les jeux d'argent sur internet

C. Al Kurdi, L. Notari, et H. Kuendig, « 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 », GRE A & Addiction Suisse, Lausanne, 2020.

Le rapport et les factsheets sont téléchargeables à partir du site web du GRE A :

www.grea.ch/rapport-jhal