

ONLINE-GLÜCKS- UND GELDSPIELE WÄHREND DER COVID-19-PANDEMIE

Während der legale Zugang zu Online-Glücks- und Geldspielen (Online-GGS) im Jahr 2019 durch die Verabschiedung des neuen Geldspielgesetzes (BGS) deutlich erweitert wurde, wurde das Spielverhalten auch durch den «kumulativen» Kontext der Entwicklung dieses legalen Angebots, der Vermarktung dieses neuen Angebots und der kurz- und mittelfristig durch die COVID-19-Pandemie hervorgerufenen Veränderungen beeinflusst. Das Umfeld der Spieler/innen hat sich also in einem relativ kurzen Zeitraum deutlich verändert. Dieser Übergangszeitraum erscheint daher besonders geeignet, um die Auswirkungen des BGS zu bewerten, insbesondere im Hinblick auf den ausdrücklichen Wunsch des Gesetzgebers, den Markt für Online-Glücks- und Geldspiele zu regulieren, um die Spieler/innen besser zu schützen. Das Forschungsprojekt eGames zeigt mehrere Schwachstellen im Hinblick auf dieses Ziel auf, das der Umsetzung des BGS zugrunde liegt.

WIE HAT SICH DER KONTEXT ENTWICKELT?

Nach der Legalisierung des Zugangs zu Online-GGS auf schweizerischer Ebene im Jahr 2019 haben die ersten Spielbanken Bewilligungen erhalten und nach und nach verschiedene von der Schweiz aus zugängliche Spielplattformen eingerichtet und vermarktet. Illegale Angebote wurden in der Folge schrittweise geschlossen. Dieser Prozess wurde von einem sehr präsenten und gezielten Marketing begleitet. So konnte relativ rasch, zwischen Mitte 2019 und Ende 2020, ein neues legales Online-Angebot für GGS zur Verfügung gestellt werden. Diese neuen Spielplattformen bieten den Spieler/innen die Möglichkeit, überall und jederzeit unkompliziert auf GGS zuzugreifen und fügen sich so leichter in den Alltag jeder und jedes Einzelnen ein. Parallel dazu wird die Schweiz ab März 2020 durch die COVID-19-Pandemie in einen Teil-Lockdown und anschliessend in einen Zustand des «sanitären Krisenmanagements» versetzt. Die Spielbanken müssen zunächst die Türen ihrer landbasierten Einrichtungen schließen; nur die Online-Angebote von GGS bleiben zugänglich. Auch angesichts der Massnahmen zur sozialen Distanzierung müssen die Spieler/innen mehr Zeit zu Hause verbringen, oft isoliert und in größerer Unsicherheit.

Während weitere individuelle Faktoren hinzukommen können, haben diese beiden Kontextfaktoren - die Öffnung des Online-Marktes für GGS und der Ausbruch der COVID-19-Pandemie - das Leben der Spieler/innen stark geprägt und innerhalb weniger Monate die GGS-Praktiken und das Risiko des exzessiven Spielens neu definiert. Wenig überraschend scheint dieser Kontext die Abwanderung der Spieler/innen zum Online-Spielen begünstigt zu haben, eine Praxis, die sich langfristig herauskristallisieren könnte, selbst nach dem Ende der COVID-19-Pandemie.

WELCHE PROBLEME ERGEBEN SICH AUS DIESEM KONTEXT?

Neue Technologien: Während der suchtfördernde Charakter des landbasierten Glücks- und Geldspiels seit langem bekannt ist, definieren aktuelle Technologien die Konturen des GGS neu und können den Kontrollverlust der Spieler/innen über ihre Spielzeit und die eingesetzten Geldbeträge verstärken. Das Online-Angebot ermöglicht einen fast sofortigen und jederzeitigen Zugang zu Glücksspielen. Zudem dringt dieser Zugang in die Privatsphäre ein, so dass die Spieler/innen spielen können, ohne den Komfort ihrer Häuser zu verlassen.

Kommerzielle Bemühungen: Große Anstrengungen zur Vermarktung des GGS-Angebots können entscheidende Faktoren für die Einführung von Online-GGS-Praktiken sein. Die Vielzahl der Kanäle, über die die Werbemaßnahmen verbreitet werden, in Verbindung mit der Möglichkeit der Profilerstellung (zielgerichtete Werbung), zielen darauf ab, die Spieler/innen zu ermutigen, ihre Spielzeit und Spielhäufigkeit zu erhöhen. Diese Dimensionen können die Situation der Spieler/innen verschlechtern, insbesondere derjenigen, die am stärksten gefährdet sind, von pathologischem Glücksspiel betroffen zu sein. Diese Problematik wirft eine Reihe von Fragen auf, insbesondere in Bezug auf den rechtlichen Rahmen für Marketingpraktiken für Online-GGS.

Soziale Beziehungen und Unsicherheit: Die COVID-19-Pandemie hatte insbesondere auf Menschen in schwierigen sozioökonomischen Verhältnissen eine stark schwächende Wirkung. Durch die Verringerung der sozialen Beziehungen hat sie sowohl die natürliche Entwicklung eines sozialen Kontrollsystems für Glücksspielpraktiken verhindert als auch Gefühle der Unsicherheit, Einsamkeit und Langeweile verstärkt.

WELCHEN BEITRAG LEISTET DIE FORSCHUNG?

Laut der von GREA und Sucht Schweiz durchgeführten Studie schrieben die Spieler/innen den Marketingbemühungen der Spielbanken im Allgemeinen keine direkte Wirkung auf ihre GGS-Praxis zu. Dennoch hat sich das Online-Glücksspielverhalten der Befragten, die seit Beginn der COVID-19-Pandemie auf das Online-Glücksspiel umgestiegen sind oder damit begonnen haben, im Allgemeinen intensiviert. Während die Entwicklung der Spielpraktiken oft komplex war, beschrieben mehrere Teilnehmende einen spiralförmigen Prozess, der dazu führte, dass sie immer regelmäßiger und um immer größere Geldbeträge spielten. Darüber hinaus scheint die Leichtigkeit, mit der man «per Klick» von einem Online-Spiel zu einem anderen wechseln kann, einige Spieler/innen dazu motiviert zu haben, neue Arten von GGS auszuprobieren, was nach und nach zu einer Diversifizierung ihrer Spielpraktiken führte. Elemente, die mit der Omnipräsenz des Mediums (im technischen Sinne, d.h. Smartphone, Tablet usw.) und der ständigen Verfügbarkeit des Angebots zusammenhängen, wurden wiederholt als entscheidende und übereinstimmende Faktoren dieser Dynamik beschrieben. Die Kumulation dieser Elemente führte dazu, dass die GGS im Verlauf der COVID-19-Pandemie häufig einen wichtigen Platz im Leben der befragten Spieler/innen einnahmen und mehrere Teilnehmende eine Beschleunigung der Spielpraktiken beschrieben, die mittel- bis langfristig zu einem Kontrollverlust über das Spielverhalten führte.

Aus den Interviews geht auch hervor, dass die Pandemie viele soziale Situationen gefährdet hat. Sie hat zu einem Verlust sozialer Anhaltspunkte beigetragen, die es den Spieler/innen ermöglicht hatten, ihr Spielverhalten (allein oder in der Gruppe) selbst zu regulieren. Die als Reaktion auf die Pandemie eingeführten Massnahmen des «Teil-Lockdowns» und der sozialen Distanzierung haben auch die Entstehung von Gefühlen der Einsamkeit und Langeweile begünstigt, zwei Elemente, die oft als Auslöser einer neuen Dynamik in den Praktiken des Online-GGS beschrieben werden. Die Pandemie hat bei einigen Menschen Stress und Angst ausgelöst, obwohl kein direkter Zusammenhang zwischen diesen Emotionen und exzessivem Spielverhalten festgestellt werden konnte.

Die Ergebnisse der im Jahr 2021 durchgeführten Fragebogenerhebung deuten ebenfalls darauf hin, dass sich die Spielpraxis in diesem Zeitraum insgesamt intensiviert hat. Der Anteil der Online-Spieler/innen, die mindestens einmal pro Woche spielen, ist im Vergleich zu 2018 deutlich gestiegen (24.8% im Jahr 2018; 29.9% im Jahr 2021), ebenso die durchschnittlichen monatlichen Ausgaben aller Online-Spieler/innen (92.- Franken im Jahr 2018; 105.- Franken im Jahr 2021). Bezüglich der Frage, ob diese Veränderungen mit dem BGS oder mit der Pandemie selbst zusammenhängen, legen die Ergebnisse der quantitativen Studie ebenfalls nahe, dass diese beiden «Bedingungen» wahrscheinlich einen kumulativen Effekt auf die zwischen 2018 und 2021 beobachtete Entwicklung hatten. Bei der Frage nach dem Zeitpunkt des Einstiegs in das Online-Casinospiel (Poker, Spielautomaten und andere Casinospiele) gaben nämlich vergleichbare Anteile der Spieler/innen an, nämlich 26.0% bzw. 25.9%, dass sie zwischen der Eröffnung des ersten Online-Casinos in der Schweiz und dem Beginn der Pandemie (zwischen Juli 2019 und März 2020; 26.0%) und nach März 2020 (25.9%) online gespielt hätten; der restliche Teil (48.1%) gab an, bereits vor der Eröffnung des legalen Angebots online gespielt zu haben.

Anfangszeitpunkt für Online-Casinospiele

vor der Eröffnung des ersten Schweizer Online-Casinos (Juli 2019)

48.1%

Zwischen Juli 2019 und Anfang März 2020 (vor dem Lockdown)

26.0%

Nach dem ersten Lockdown (MitteMärz 2020)

25.9%

WAS SIND DIE AKTUELLEN HERAUSFORDERUNGEN?

Das BGS war noch nicht lange in Kraft, als sich der Kontext, in dem es ursprünglich formuliert worden war, drastisch änderte. Die COVID-19-Pandemie förderte sowohl die Migration der Spieler/innen von landbasierten GGS zu Online-Alternativen als auch die Schwächung der sozialen Beziehungen. Diese neue Situation hat sich unweigerlich negativ auf die Fähigkeit der Spieler/innen ausgewirkt, ihre Spielpraxis selbst zu regulieren. Es erscheint daher wichtig, den Schutz der Spieler/innen zukünftig nicht nur auf der Ebene ihrer individuellen Online-Praxis zu berücksichtigen, sondern auch auf der Ebene des sozialen Kontextes, in den diese Praktiken eingebettet sind. Da diese Problematik im BGS nicht berücksichtigt wird, bleiben die GGS-Spieler/innen in einem von sozialer Isolation geprägten Kontext, der die Entwicklung exzessiven Spielens begünstigt, besonders gefährdet. Ebenso scheint es unumgänglich, dass die nahezu unbegrenzte Zugänglichkeit und Omnipräsenz von Bildschirmen ein besseres Verständnis der aktuellen Technologien erfordert, auf die sich GGS-Spieler/innen einlassen. Der von unseren Gesprächspartnern mehrfach beschriebene Spiralprozess beim Übergang von landbasierten Spielen zu Online-Spielen unterstreicht die Bedeutung des Verständnisses der Mechanismen, die zur Entwicklung eines Suchtverhaltens führen, und stellt den Ansatz der Industrie des «verantwortungsvollen Spielens» in Frage.

Die Tatsache, dass es praktisch keine Richtlinien für die Marketing- und Werbepraktiken für neue Online-Glücksspielangebote gibt, sobald ein Betreiber eine Betriebsgenehmigung erhalten hat, wirft Fragen hinsichtlich des Schutzes der Verbraucher/innen auf. Dies gilt insbesondere für Minderjährige, Spieler/innen mit mässigem oder problematischem Risikoprofil und all jene, die sich nicht ständig einem Angebot mit gewissem Risiko aussetzen möchten, sei es nur auf finanzieller Ebene. Überlegungen zu einer gesetzlichen Regelung der Vermarktungspraktiken von Online-GGS erscheinen daher als Ergänzung zum BGS in seiner jetzigen Form notwendig.

EGAMES SCHWEIZ :

Ziel des Forschungsprojekts eGames Schweiz ist es, ein besseres Verständnis der Praktiken von Online-Glücksspielen in quantitativer und qualitativer Hinsicht zu erlangen. Angesichts der aktuellen Entwicklungen auf dem Spielmarkt wird die Untersuchung auf sogenannte Free-to-Play-Spiele (F2P) ausgeweitet, deren Geschäftsmodell auf glücksspielähnlichen Formen des In-Game-Kaufs basiert.

Die erste Projektphase (eGames 2018) endete im Mai 2020, die zweite Projektphase (eGames 2021-2022) im Februar 2023. In jeder Phase wurden eine quantitative Erhebungswelle (Online-Fragebogenerhebung bei Glücks- und Geldspieler/innen einer Stichprobe von volljährigen Personen mit Wohnsitz in der Schweiz) und eine qualitative Erhebung (mittels Leitfadeninterviews) durchgeführt.

Dieses Factsheet wurde von Hervé Kuendig (GREA), Luc Lichsteiner (GREA), Luca Notari (Sucht Schweiz) und Jeanne Vorlet (Sucht Schweiz) verfasst. Es begleitet die Veröffentlichung des Forschungsberichts zur 2. Welle des eGames-Projekts in der Schweiz; der Bericht (Notari, Kuendig, Vorlet, Salvetti & Al Kurdi; 2023) sowie weitere populärwissenschaftliche Materialien aus der ersten Erhebungswelle sind auf der Projektwebseite <https://egames-suisse.ch> zugänglich.

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: GREA & Addiction Suisse.
- Bundesgesetz über Geldspiele (BGS).
- 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 : Addiction Suisse & GREA.