

Medienmitteilung

23. Februar 2023

**EMBARGO: Donnerstag, 23. Februar, 11.30 Uhr**

Online-Geldspiele

## **Verdoppelung des problematischen Spielverhaltens im Internet: Die Kantone lancieren eine Präventionskampagne**

**Sucht Schweiz und GREA veröffentlichen die zweite Welle der eGames-Studie zum Online-Geldspielverhalten in der Schweizer Bevölkerung. Sie folgt vier Jahre nach einer ersten Welle und nach Inkrafttreten des neuen Geldspielgesetzes (BGS). Die Ergebnisse zeigen, dass sich der Anteil der problematischen Spielerinnen und Spieler hat sich von 2,3 Prozent (2018) auf 5,2 Prozent (2021) verdoppelt. Jetzt einen die Kantone ihre Kräfte und lancieren eine gemeinsame Präventionskampagne unter [gambling-check.ch](https://gambling-check.ch).**

2018 führten Sucht Schweiz und GREA die erste Studie zum Online-Geldspielverhalten in der Schweiz durch. 2021 fand die zweite Studienwelle statt, um allfällige Veränderungen seit Inkrafttreten des neuen Geldspielgesetzes (BGS) 2019 und der Liberalisierung der Online-Casinos in der Schweiz zu dokumentieren. Die Studie befasst sich auch mit der Wirkung der Coronapandemie auf das Online-Spiel. Sie besteht in je einem quantitativen (n = 1395 Spielende) und einem qualitativen Teil mit 20 vertiefenden Interviews.

Problematisches Spiel nimmt zu

Als erster Befund der quantitativen Analysen beider e-Games-Studien ergibt sich, dass die Häufigkeit des Online-Spiels zugenommen hat: Spielten 2018 noch ein Viertel der Befragten wöchentlich, waren es 2021 bereits 30 Prozent. Die Ergebnisse zeigen insbesondere, dass sich der Anteil der problematischen Spielerinnen und Spieler mit einem Anstieg von 2,3 Prozent (2018) auf 5,2 Prozent (2021) verdoppelt hat. Am stärksten betroffen sind die jungen Altersgruppen (18–29 Jahre), bei denen 18,8 Prozent der Befragten von mässig risikoreichem oder von problematischem Spielverhalten betroffen sind. Sie geben auch am meisten Geld für Online-Spiele aus: durchschnittlich CHF 162 gegenüber CHF 105 für die Gesamtheit der Befragten.

Vervielfachung des Angebots und unbegrenzte Verfügbarkeit

Im qualitativen Teil mit je 10 Interviews aus der deutschen und französischen Schweiz wurde die Wirkung des neuen BGS und des besonderen, pandemiebedingten Umfelds auf das Online-Spielverhalten genauer untersucht. Die Befragten gaben grossmehrheitlich an, dass sich die explosionsartige Vermehrung des Schweizer Online-Angebots zusammen mit der Coronapandemie und dem Teil-Lockdown stark auf ihr Verhalten ausgewirkt hat. Die Vervielfachung des Angebots, das intensive Marketing, die unbegrenzte Verfügbarkeit der Spiele und die Bonus-Angebote stellten wichtige Faktoren für eine Intensivierung des Spielverhaltens dar.

Nationale Präventionskampagne

Angesichts der festgestellten Probleme im Zusammenhang mit den Online-Spielen, gerade unter einem jungen Publikum, schliessen sich erstmals alle Kantone zusammen, um eine

nationale Präventionskampagne durchzuführen. Denn die Studie zeigt auch, dass ein Drittel der Spielenden die bestehenden Hilfs- und Betreuungsangebote gar nicht kennt. Auf der Website *gambling-check.ch*, die in den drei Landessprachen vorliegt, können sich die Spielerinnen und Spieler mit den Gründen auseinandersetzen, die sie zum Spielen motivieren. Zudem erhalten sie Ratschläge zur Risikoreduktion. Ausserdem macht das Portal alle bestehenden Hilfs- und Betreuungsangebote bekannt. Die Kampagne wird während vier Wochen in den Sozialen Medien (Facebook, Instagram und TikTok) verbreitet und richtet sich vornehmlich an die unter 30-Jährigen, die auf Online-Portalen spielen.

### Weitere Informationen

---

Das Mediendossier befindet sich hier:

<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1UhN4T-PSZg6obs4LNLu8Qc8FmZn8vR5I>

- Studie «Online- Glücks- und Geldspiele im Zeitalter von COVID-19 und legalem Angebot»
- 4 Faktenblätter
- Bilder und Videos der Kampagne

### Kontakt

Camille Robert, Co-Generalsekretärin GREA, 078 891 39 41

Markus Meury, Mediensprecher Sucht Schweiz, 021 321 29 63

### Problematisches Spiel: Was ist das?

Spielsucht ist eine von der Weltgesundheitsorganisation WHO anerkannte und auch im DSM-5 erfasste psychische Störung. Von pathologischem Spielen ist die Rede, wenn die Person nach eigenen Angaben unter Schwierigkeiten mit dem eigenen Spielverhalten leidet. Dabei wird eine Reihe von Kriterien angewendet wie der Drang zu immer grösseren Einsätzen oder das Lügen über das eigene Spielverhalten. In der vorliegenden Studie wurde der *Problem Gambling Severity Index* (PGSI) angewendet, mit dem sich das Risikoprofil der Spielenden anhand von 9 Fragen, die mit 0 bis 3 bewertet werden, bemessen lässt. Eine Gesamtzahl zwischen 1 und 4 weist auf ein geringes Risiko hin, während eine Zahl zwischen 5 und 7 ein mässiges Risiko bedeutet. Eine Gesamtzahl von 8 Punkten gilt als Hinweis auf problematisches Spielverhalten.

Mit der Unterstützung von:

*Spielen ohne Sucht*

 **Zentrum für Spielsucht**  
und andere Verhaltenssüchte



Programme intercantonal  
de lutte contre la dépendance au jeu

**vjps** VEREIN FÜR JUGENDFRAGEN  
PRÄVENTION UND SUCHTHILFE

 **Gruppo**  
**Azzardo**  
**Ticino**  
**Prevenzione**