



Online-Wetten « sportlich und nicht-sportlich »

Luca Notari
Selina Studer

Dieses Projekt wurde durch das Interkantonale Programm Glücksspielsuchtprävention Nordwest- und Innerschweiz und das Interkantonale Programm Glücksspielsuchtprävention Ostschweiz finanziert.

Die Datenerhebung wurde durch das "Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu" (PILDJ) im Rahmen der Studie "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" finanziert.

Danksagung

Unser Dank geht an Livia Staub und Nadia Rimann, sowie an die Kantone des Interkantonalen Programms Glücksspielsuchtprävention Nordwest- und Innerschweiz und des Programms Glücksspielsuchtprävention Ostschweiz für ihre Unterstützung bei diesem Forschungsbericht.

Unser Dank geht ebenfalls an das «Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu» (PILDJ) für ihre Unterstützung im Projekt «*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*» («Geldspiele im Internet in der Schweiz: Ein quantitativer, qualitativer und prospektiver Blick auf das Online-Geldspiel und seine Gemeinsamkeiten mit Videospiele»), welche die Datenerhebung für die Sekundäranalysen, welche in diesem Bericht präsentiert werden, erlaubt hat.

Ein grosser Dank geht zudem an Nora Balsiger und Marie-Noëlle McGarrity für das aufmerksame Gegenlesen des vorliegenden Berichts.

Impressum

Weitere Informationen:	Luca Notari, Tel. ++41 (0)21 321 29 55, lnotari@addictionsuisse.ch
Realisation:	Luca Notari & Selina Studer
Vertrieb:	Sucht Schweiz, 1001 Lausanne, Tel. ++41 (0)21 321 29 46, Fax ++41 (0)21 321 29 40
Grafik/Layout:	Sucht Schweiz
Copyright:	© Sucht Schweiz Lausanne 2020
ISBN:	978-2-88183-262-8
Zitiervorschlag:	Notari L., Studer S. (2020). Wetten « sportlich und nicht-sportlich» Online. Addiction Suisse, Lausanne, Suisse

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	5
2	Methoden	7
3	Online-Wetten	9
4	Wetten und anderen Online-Geldspiele in der Schweiz	12
	4.1.1 12-Monats-Prävalenz von Online-Geldspielen	12
	4.1.2 Ausgaben für Online-Spiele.....	15
5	Profil der Wetteteilnehmenden	16
	5.1.1 Profil der Spielenden, die in den letzten 12 Monaten Wetten abgeschlossen haben.....	16
	5.1.2 Profil der Spielenden, die in den letzten 12 Monaten auf Sport oder Finanzmärkte gewettet haben	17
	5.1.3 Anzahl der verschiedenen Formen von Wetten, die von Spielenden abgeschlossen wurden	18
6	Online-Wetten und Schwierigkeiten	20
	6.1.1 Problem Gambling Severity Index (PGSI)	20
	6.1.2 Wetten als Risikofaktor	22
	6.1.3 Risikofaktoren bei Wettenden	24
	6.1.4 Wetten als Hauptursache für Probleme unter Spielenden	25
7	Wissen über Möglichkeiten zur Hilfe und Unterstützung bei Geldspielproblemen	26
8	Fazit	29
9	Bibliographie	31
10	ANHANG	32

Tabellen

Tabelle 1	Prävalenz des Geldspiels nach Geschlecht und Alter (%).....	14
Tabelle 2	Charakteristika von Wettteilnehmenden (mindestens 1 der 4 Wettspiele) und Vergleich mit den Merkmalen anderer OGS-Spielenden	16
Tabelle 3	Charakteristika von Sport- und Finanzmarktwettenden	17
Tabelle 4	Logistische Regression um die Zugehörigkeit zur Gruppe der Spielenden mit einem moderaten/problematischen Spielverhalten zu erklären	23
Tabelle 5	Logistische Regression bei allen Wettenden um die Zugehörigkeit zur Gruppe mit einem moderaten bis problematischen Spielverhalten zu erklären.....	25
Tabelle 6	Kenntnisse über Unterstützungsangebote entsprechend den Charakteristika der Wettenden (mindestens eine der vier Wettformen).....	28
Tabelle 7	Detaillierte Antworten des PGSI nach Wettform (1. Teil)	32
Tabelle 8	Detaillierte Antworten des PGSI nach Wettform (2. Teil)	33
Tabelle 9	Detaillierte Antworten des PGSI nach Wettform (3. Teil)	34
Tabelle 10	Online Sportwetten: Häufigkeit, Ausgaben und Dauer von Geldspielsitzungen von Spielenden (12 Monaten)	35
Tabelle 11	Finanzmarktwetten: Häufigkeit, Ausgaben und Dauer von Geldspielsitzungen von Spielenden (12 Monaten)	36

Abbildungen

Abbildung 1	12-Monats-Prävalenz verschiedener Formen von Online-Geldspielen	13
Abbildung 2	12-Monats-Prävalenz verschiedener Formen von Online-Geldspielen unter OGS-Spielern, die mindestens einmal pro Woche gespielt haben	14
Abbildung 3	Anzahl der Wettformen, die in den letzten 12 Monaten abgeschlossen wurden, bei Spielern, die mindestens einmal gewettet haben.....	19
Abbildung 4	Risikoprofil der OGS-Spieler nach dem PGSI, nach Form des Glücksspiels in den 12 Monaten vor der Erhebung (%)	21
Abbildung 5	Wissen über Hilfsangebote nach betätigten Spielen (Wetten oder andere)	26
Abbildung 6	Wissen über Hilfsangebote bei Wettenden entsprechend ihrem PGSI-Risikoprofil	27

1 Einleitung

Wetten – dabei denkt man besonders an Sportwetten, die bereits eine Jahrzehnte lange Tradition aufweisen. Das Sport-Toto wurde in der Schweiz im Jahre 1938 eingeführt und hatte sich zunehmend weiterentwickelt, bis es Ende Dezember 2017 eingestellt wurde. Das Ende des Sport-Totos hing jedoch nicht mit mangelndem Interesse der Schweizer Bevölkerung an Sportwetten zusammen, sondern vielmehr damit, dass das Angebot ständig verändert und weiterentwickelt wurde.

Im Laufe der Zeit haben sich Sportwetten und die Art zu wetten radikal verändert. So nahmen Verfügbarkeit, Zugänglichkeit, Häufigkeit und Wettmöglichkeiten allmählich zu (Lopez-Gonzalez & Griffiths, 2016). Auch die Schweiz ist von dieser Entwicklung betroffen. So kann heute beispielsweise bereits auf laufende Spiele gewettet werden.

In der Schweiz sind Sportwetten ziemlich weit verbreitet: So hatten 2017 9.8% der Bevölkerung über 15 Jahre mindestens einmal in ihrem Leben an Sportwetten teilgenommen (ISGF, 2020). Die Daten zeigten weiter, dass im Jahr vor der Umfrage 4.5% der Bevölkerung auf Sport gewettet hatten. Dies entspricht knapp 300'000 Menschen.

Sportwetten stellen daher einen bedeutenden Marktumsatz dar. Dies belegt der Umsatz von Swisslos und der Loterie Romande (LoRo). Im Jahr 2019 haben Sportwetten 7% (21 Millionen Franken) der Bruttogeldspieleinnahmen von Swisslos und fast 5% (beinahe 20 Millionen Franken) deren der LoRo ausgemacht. Bei letzterer ist auch darauf hinzuweisen, dass Pferdewetten 7% (beinahe 29 Millionen Franken) der Bruttoeinnahmen aus dem Geldspiel entsprachen. Somit machte der Gesamtanteil der Wetten fast 12% der Bruttoeinnahmen der LoRo aus.

Online-Wetten sind ein bedeutendes und schnell expandierendes Geschäft. Auf europäischer Ebene haben Online-Wetten im Jahr 2018 42% der Bruttoeinnahmen der Online-Geldspiele ausgemacht (European Gaming & Betting Association, 2019). In der Schweiz kann dieser Anteil nicht genau bestimmt werden, doch laut der LoRo hatte die Anwendung "JOUENZSPORT" zwischen 2018 und 2019 einen Anstieg der erzielten Bruttoeinnahmen um 55% verzeichnet - und dies, ohne dass im Jahr 2019 grössere Sportwettkämpfe stattgefunden hatten (LoRo, 2020). Was Swisslos betrifft, so haben sich die Einnahmen aus Sportwetten zwischen 2018 und 2019 von 21 Millionen Franken auf 42 Millionen Franken verdoppelt (Swisslos, 2020).

Die Welt der Wetten beschränkt sich jedoch nicht auf Sport- und Pferdewetten. In den letzten Jahren ist eine neue Form von „Sportwette“ aufgekommen: Wetten auf elektronischen oder virtuellen Sport. Diese neue Form von Wette veränderte den Geldspielmarkt, indem Videospiele mit der Welt der Wetten vernetzt wurden. Dies führte laut Lopez-Gonzalez und Griffiths (2016) zu einer radikal neuen Art, Sport zu erleben. Virtueller Sport und eSport verändern die Betrachtungsweise von Sport und ersetzen traditionelle Sportveranstaltungen. Die traditionelle passive Rolle der Zuschauer kann in Frage gestellt werden, sind die Erlebnisse doch zunehmend aktiver und verlockender.

Der typische Wettende von früher, der unter der Woche Toto spielte und auf die Spiele am Sonntag wartete, ist somit nicht mehr zeitgemäss. Heute kann ein Wettender den ganzen Tag damit verbringen, auf jede Sportart weltweit zu wetten. Dies zeigt, wie wichtig es ist, die Auswirkungen solcher Spielpraktiken auf die Wettenden zu hinterfragen. Ausserdem gibt es Wetten, die in der allgemeinen Vorstellung nur selten mit dem Geldspiel in Verbindung gebracht werden, wie beispielsweise bestimmte Wettformen auf Finanzmärkte. Auch diese können zu erheblichen Schwierigkeiten führen.



Dieser Bericht zielt daher darauf ab, Sport- und andere Wetten bei Online-Geldspielenden zu analysieren. Es gilt, das Profil von Wettenden, ihr Spielverhalten und ihre Wettprobleme zu untersuchen.

2 Methoden

Der vorliegende Bericht beinhaltet Sekundäranalysen der Daten, die für den quantitativen Teil der Studie "Online-Geldspiele in der Schweiz - Ein quantitativer, qualitativer und prospektiver Blick auf das Online-Geldspiel und seine Gemeinsamkeiten mit Videospiele" erhoben wurden. Der Bericht wurde 2018 vom *Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu (PILDJ)* in Auftrag gegeben und finanziert. Weitere Informationen zu der Studie finden Sie unter Al Kurdi, Notari und Kuendig (2020).

Umfragenmodell

Für die Erhebung der Daten wurde beschlossen, ein Panel von Internet-Nutzenden zu verwenden. Die Wahl dieser Stichprobenmethode erfolgt im Rahmen der internationalen Zusammenarbeit der eGames-Studie und wurde auf Erfahrungen aus anderen Ländern aufgebaut.

Das LINK Institut wurde mit der Datenerhebung durch das LINK Internet-Panel beauftragt, das mehr als 130'000 Teilnehmende in der ganzen Schweiz umfasste (Stand Juni 2017). Alle Teilnehmenden am LINK Internet-Panel werden aktiv und ausschliesslich durch repräsentative Telefonumfragen bei der Schweizer Bevölkerung rekrutiert. Das LINK-Internet-Panel vermeidet auf diese Weise Selbstauswahlverzerrungen (Personen, die sich selbst im Panel registrieren) oder Stichproben von mehreren Quellen, die zu systematischen Verzerrungen der Stichproben führen können.

Bezugspopulation

Die Bezugspopulation der Umfrage besteht aus Personen mit Wohnsitz in der Schweiz im Alter zwischen 18 und 79 Jahren, die auf Deutsch, Französisch oder Italienisch befragt werden können und die das Internet mindestens einmal wöchentlich für private Zwecke nutzen. Das Umfragen- und Stichprobenmodell impliziert daher, dass die hier vorgestellten Ergebnisse nicht als repräsentativ für die Allgemeinbevölkerung gelten, sondern vielmehr für eine Untergruppe der in der Schweiz wohnhaften Population, die wöchentlich im Internet aktiv ist.

Die unten aufgeführten Ergebnisse betreffen Personen, die in den letzten 12 Monaten für Online-Geldspiele bezahlt haben (erste Zielgruppe der Umfrage). Personen, die in den letzten 12 Monaten für free-to-play-Online-Spiele bezahlt haben (zweite Zielgruppe), wurden ebenfalls befragt, werden aber in diesem Bericht nicht berücksichtigt.

Durchführung der Online-Umfrage

Alle angefragten Personen erhielten per E-Mail eine Einladung zur Studienteilnahme. Für diejenigen, die eine Woche nach Erhalt der E-Mail nicht an der Umfrage teilgenommen hatten, wurde ein Erinnerungsverfahren eingerichtet. So erhielten diese Personen eine weitere Aufforderung per E-Mail, um sie zur Teilnahme an der Umfrage zu bewegen.

Erhebungszeitraum

Die Online-Umfrage fand zwischen dem 30. Mai und 29. Juni 2018 statt.

Inhalt des Fragebogens

Der Hauptteil des Fragebogens wurde aus der in Frankreich durchgeführten e-Games-Studie entnommen. (Der Fragebogen ist verfügbar unter:

https://www.economie.gouv.fr/files/files/directions_services/observatoire-des-jeux/Questionnaire_e-Gambling_2016-V10.pdf.)

Endgültige Stichprobe

Insgesamt wurden 18'680 Personen nach dem Zufallsprinzip ausgewählt und kontaktiert, wobei die Panel-Struktur in Bezug auf Geschlecht, Alter und Sprache gewahrt wurde. Von diesen willigten 8'846 Personen ein, an der Umfrage teilzunehmen (Teilnahmequote 47,3%). Basierend auf den vordefinierten Einschlusskriterien besteht die endgültige Stichprobe der Umfrage aus 1'666 Personen, die in den letzten 12 Monaten für Online-Geldspiele bezahlt haben (Zielgruppe 1) und 776 Personen, die im gleichen Zeitraum für free-to-play-Videospiele bezahlt haben (Zielgruppe 2). Insgesamt gehörten 263 Befragte beiden Zielgruppen an.

Analysen und statistische Tests

Für jede Variablenkreuzung wurden statistische Tests durchgeführt (Chi-Quadrat-Tests für nominale oder ordinale Variablenkreuzungen und t-Tests für kontinuierliche Variablen). Die Tabellen zeigen die Signifikanz der Ergebnisse. Im Text wurden nur statistisch signifikante Unterschiede kommentiert.

3 Online-Wetten

Der Fragebogen enthielt spezifische Fragen zu vier Formen von Online-Wetten:

- a) Online-Sportwetten
- b) Online-Pferdewetten
- c) Wetten auf eSport-Wettkämpfe (Videospiele)
- d) Wetten auf Finanzmärkte

Untenstehend werden die vier Wettformen kurz erläutert.

Sportwetten

Sportwetten sind die bekannteste Form von Wetten. In der Schweiz werden sie von Swisslos und der Loterie Romande (Online und Offline) betrieben. International gibt es auf Sportwetten spezialisierte Anbieter (z.B. Bwin, Interwetten, Bet365).

Sportwetten haben sich im Laufe der Zeit stark weiterentwickelt und wurden durch das Internet mit immer vielfältigeren Angeboten ergänzt. In der Schweiz war Sport-Toto jahrelang die einzige Möglichkeit, auf Sport zu wetten. Mit dem Sporttip wurde das Angebot der Sportwetten erweitert, es konnte von nun an auf verschiedene Sportarten gewettet werden. Doch erst mit dem Online-Wettangebot und damit der Möglichkeit, noch während dem Spiel zu wetten, veränderten sich Sportwetten grundlegend. Von nun an kann auf jede Sportart gewettet werden, vor und während des Spiels. Beim Fussball beispielsweise auf die Anzahl Tore, die Torschützen und sogar auf die genaue Minute, in der das Tor fallen wird.

Zum Zeitpunkt der Umfrage, im Juni 2018, war das Schweizer Angebot noch nicht vollständig entwickelt. Im Gegensatz dazu umfasste das ausländische Angebot eine Vielzahl von Wettmöglichkeiten. Nach dem Inkrafttreten des neuen Geldspielgesetzes (BGS) im Juli 2019 wurde das internationale Angebot schrittweise gesperrt (IP-Blockierung).

Pferdewetten

Pferdewetten sind in der Deutschschweiz weniger verbreitet, in der Westschweiz jedoch weitaus häufiger anzutreffen. Im französischsprachigen Teil des Landes überstiegen die Bruttoeinnahmen aus Pferdewetten im Jahr 2019 die Bruttoeinnahmen der Sportwetten (LoRo, 2020). Des Weiteren gibt es in der Westschweiz eine beträchtliche Anzahl von Einrichtungen (Bars und Restaurants), die diese Form von Wette zur Verfügung stellen und die Rennen auf Bildschirmen anzeigen.

Diese Wetten unterscheiden sich von anderen Sportwetten vor allem aus zwei Gründen: 1) Pferdewetten sind Totalisatorwetten. Das bedeutet, dass der Endbetrag unter den Gewinnern aufgeteilt wird. Zur Erinnerung: Bei Sportwetten wird das Verhältnis zwischen Wetten und Gewinnen von einem «Bookmaker» festgelegt; 2) Wetten werden auf Tiere und nicht auf Menschen abgeschlossen.

Wetten auf eSport-Wettkämpfe (Videospiele)

Im Allgemeinen wird bei dieser Form von Wette auf das Ergebnis eines Spiels zwischen zwei Mannschaften gewettet, welches in Form von Online-Videospieltournieren ausgetragen wird. Diese Form von Wette entwickelte sich durch das Aufkommen der Online-Videospiele und stellt eine Marktnische dar. Derzeit ist es in der Schweiz nicht möglich, auf ein konkretes Resultat der Videospiele zu wetten. Die auf diese Form von Wette spezialisierten Unternehmen sind alle im Ausland ansässig.

Laut einer Marktanalyse waren im Jahr 2016 die Spiele, auf die Wettende am meisten Geld gesetzt hatten: League of Legends (38%), Counter Strike GO (29%), DOTA 2 (18%) und Starcraft 2 (7%) (Grove, 2016). Experten zufolge wird der legale internationale Markt für Wetten auf eSportwetten voraussichtlich von 750 Millionen im Jahr 2016 auf 16 Milliarden im Jahr 2020 ansteigen (Grove, 2016).

Wetten auf Finanzmärkte

Wetten auf Finanzmärkte stellen eine besondere Form von Wette dar. Für Arthur, Williams und Delfabbro (2016) unterscheidet sich das Geldspiel in vieler Hinsicht von Investitionen und sollte dementsprechend konzeptuell differenziert betrachtet werden. Gleichzeitig liegen Spekulationen konzeptuell zwischen dem Geldspiel und Investitionen. Einige Merkmale der Finanzmarktvetten können Investitionen, andere dem Geldspiel, wiederum andere den Investitionen und dem Geldspiel zugeordnet werden. Geldspiele unterscheiden sich grundsätzlich von Investitionen durch eine niedrigere Zeitspanne und ein höheres Einsatzrisiko. Bei hochspekulativen Investitionen (z.B. Forex) sind diese beiden Charakteristika jedoch fast identisch mit dem Geldspiel.

Der Begriff "Investition" wird oft als positiv betrachtet: geringes Risiko, hohe finanzielle Rendite und durch Kompetenz und Wissen bestimmt. Wissenschaftliche Erkenntnisse zeigen jedoch, dass nur wenige Experten (Investmentanalysten und Händler) in der Lage sind, ein überdurchschnittliches Ergebnis zu erzielen. Wie Arthur und Kollegen (2016) betonen, sind zwei wichtige Begleiterscheinungen der Markteffizienz, dass (a) die täglichen Kursänderungen der Aktienwerte weitgehend unabhängig vom vorherigen Wert sind (d.h. zufällig) und (b) die einzige Möglichkeit überdurchschnittliche Renditen am Markt zu erzielen darin besteht, über Informationen zu verfügen, die der Öffentlichkeit nicht zugänglich sind ("Insiderinformationen"), und/oder herausragende analytische Fähigkeiten zu besitzen, um die Bedeutung öffentlich zugänglicher Informationen beurteilen zu können.

Der Zusammenhang zwischen Wetten auf Finanzmärkte und Geldspielen ist bisher wenig untersucht worden, aber es wurden Verbindungen in Bezug auf Spielmerkmale (Arthur et al., 2016; LaPlante et al., 2011) und psychologisches Profil von Problemspielenden gefunden (Granero et al., 2012).

Es ist wichtig zu betonen, dass diese Formen von Wetten legal sind und in der Schweiz von Bank- und Finanzinstituten angeboten werden dürfen.

Forex: Investition oder Geldspiel?

Forex (Foreign exchange market, Devisenmarkt) ist der wichtigste Finanzmarkt der Welt. Der Umfang der täglich auf dem Devisenmarkt getätigten Transaktionen wird auf mehrere Tausend Milliarden Dollar geschätzt.

Der Devisenhandel besteht aus dem Kauf und Verkauf von Währungen auf internationalen Märkten mit dem Ziel, einen Gewinn zu erzielen. Die Hauptmerkmale des Forex-Handels sind:

- Der „Investor“ muss entscheiden, ob eine Währung (z.B. Schweizer Franken) gegenüber einer anderen (z.B. Euro) an Wert gewinnt oder verliert.
- Der Devisenmarkt ist 24 Stunden am Tag und fünf Tage die Woche geöffnet.
- Es herrscht eine enorme Marktvolatilität, was Chancen für grosse Gewinne aber auch grosse Verluste bedeutet.
- Es ist möglich, mehr zu investieren, als man besitzt, um den potentiellen Gewinn zu erhöhen (finanzielle Hebelwirkung). Der „Investor“ setzt beispielsweise 10'000 CHF auf den Wechselkurs CHF/EUR und erwartet eine Aufwertung des Schweizer Franken. Der „Investor“ benötigt keine 10'000 CHF, kann aber 50 CHF als eine Art Garantie hinterlegen, sollte der Schweizer Franken an Wert verlieren. Bei einer Aufwertung des Schweizer Frankens hat er Geld verdient (mit den 10'000 CHF), bei einer Abwertung des Frankens wird sein Finanzinstitut die Währungen verkaufen, sobald er die 50 CHF Garantie verloren hat.

Es ist sehr wichtig darauf hinzuweisen, dass der Devisenhandel von vielen Finanz- und Bankinstituten in der Schweiz und im Ausland angeboten wird. Weiter werden Bankkonten für diesen Handel eröffnet, es werden spezifische Kurse angeboten, um über die Funktionsweise des Forex-Handels aufzuklären und darüber, wie man reich wird. Es werden ebenfalls Bücher verkauft, um Einsteigern zu helfen, und es existieren Blogs, um die Möglichkeiten des Devisenhandels hervorzuheben.

Es ist weiter zu beachten, dass auf den Forex-Markt spezialisierte Plattformen Elitesportler sponsern (so wurden beispielsweise Usain Bolt oder Formel-1-Teams gesponsert) (Lopez-Gonzalez und Griffiths, 2018).

4 Wetten und anderen Online-Geldspiele in der Schweiz

Die Stichprobe der Online-Geldspieler umfasst 1'666 Personen. Eine ausführliche Beschreibung der Stichprobe befindet sich im Kapitel 3.1 des Berichts von Al Kurdi, Notari und Kuendig, 2020. Es ist hervorzuheben, dass drei von vier Online-Geldspielenden männlich waren (73.2 %). Was das Alter betrifft, so waren 20.0% der Befragten zwischen 18 und 29 Jahren, 19.3% zwischen 30 und 39 Jahren, 24.4% zwischen 40 und 49 Jahren, 23.0% zwischen 50 und 59 Jahren und 13.3% 60 Jahre oder älter.

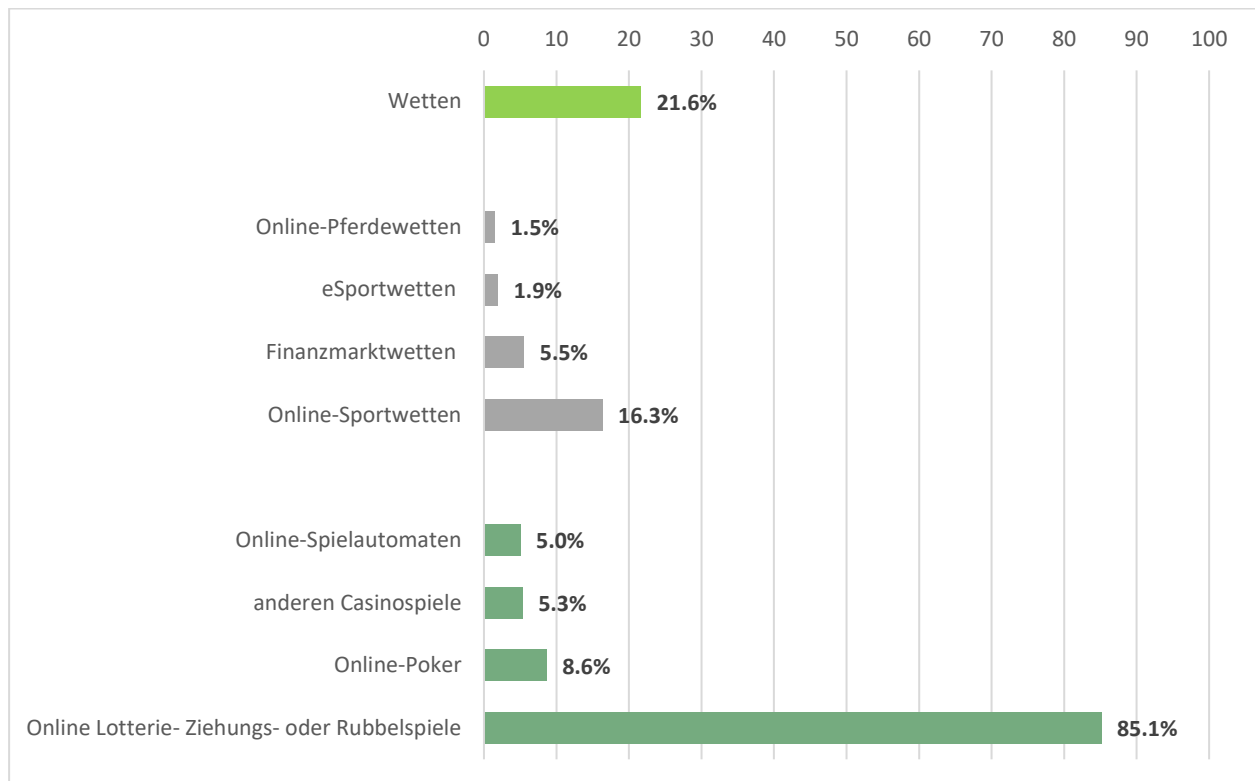
4.1.1 12-Monats-Prävalenz von Online-Geldspielen

Die Befragten wurden gebeten, aus einer Liste von acht Geldspielformen anzugeben, an welchem Online-Geldspiel (OGS) sie in den letzten 12 Monaten teilgenommen und dafür Geld ausgegeben hatten. Die Liste umfasste: 1) Online-Lotterie-, Ziehungs- und Rubbelspiele, 2) Online-Poker, 3) Online-Spielautomaten, 4) andere Casino-Spiele (z.B. Blackjack, Roulette usw.), 5) Online-Pferdewetten, 6) Online-Sportwetten, 7) Wetten auf eSport-Wettkämpfe, 8) Wetten auf Finanzmärkte (z.B. Forex).

Es ist zu betonen, dass zum Zeitpunkt der Studie der Schweizer Online-Geldspielmarkt nur sehr klein war. Online-Geldspiele wurden durch den Schweizer Rechtsrahmen auf Lotterie und Rubbelspiele, Sportwetten und Pferdewetten eingeschränkt. Nur die beiden nationalen Betreiber (Swisslos und Loterie Romande) durften diese Online-Spiele betreiben. Wetten auf Finanzmärkte (für weitere Erläuterungen siehe vorheriges Kapitel) werden nicht durch das Geldspielgesetz geregelt und sind daher legal. **Abbildung 1** zeigt die Prävalenz verschiedener Geldspielformen bei OGS-Spielern in den letzten 12 Monaten. Dabei lässt sich erkennen, dass Lotterie-, Ziehungs- und Rubbelspiele sowie Sportwetten die höchste 12-Monats-Prävalenz aufwiesen. Diese umfassen zwei der drei OGS, die zur Zeit der Umfrage in der Schweiz rechtlich erlaubt waren. Die überwiegende Mehrheit der OGS-Spielenden (85.1%) nahm an Online Lotterie-, Ziehungs- oder Rubbelspielen teil, gefolgt von Online-Sportwetten (16.3%). Beide Spielformen zusammengenommen wurden in den letzten 12 Monaten von 92.6% der Stichprobe mindestens einmal gespielt.

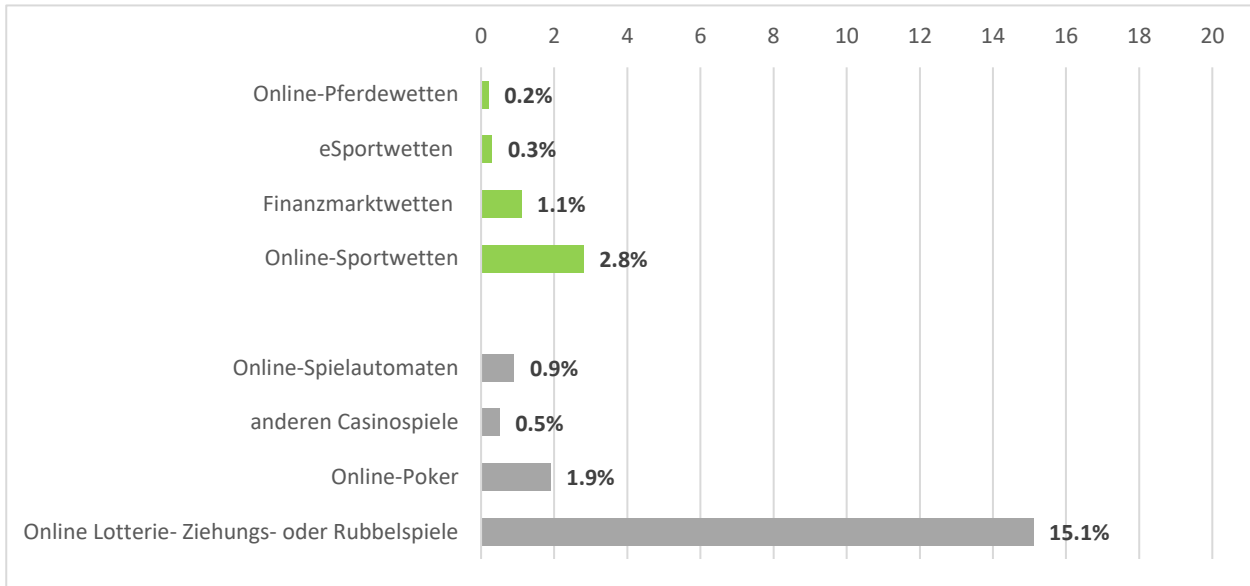
Alle anderen Kategorien wurden bedeutend seltener betätigt. So spielten 8.6% der OGS-Spielenden Online-Poker, 5.5% nahmen an Finanzmarktswetten teil, 5.0% spielten an Online-Spielautomaten, 5.3% nahmen an anderen Casino-Spielen teil, 1.9% an eSportwetten und 1.5% an Online-Pferdewetten.

Abbildung 1 - 12-Monats-Prävalenz verschiedener Formen von Online-Geldspielen



Bezüglich der 12-Monats-Prävalenz von OGS-Spielenden, die mindestens einmal pro Woche OGS gespielt haben (**Abbildung 2**), lässt sich ein vergleichbares Muster erkennen. Die grosse Mehrheit (15.1%) der Befragten spielten mindestens einmal wöchentlich Online-Lotterie-, Ziehungs- und Rubbelspiele. Darauf folgten Sportwetten, diese wurden von 2.8% der OGS-Spielern mindestens einmal wöchentlich abgeschlossen. Poker wurde von 1.9% der Befragten mindestens wöchentlich gespielt, gefolgt von Wetten auf Finanzmärkte (1.1%), Online-Spielautomaten (0.9%), anderen Casino-Spielen (0.5%), eSportwetten (0.3%) und Online-Pferdewetten (0.2%).

Abbildung 2 - 12-Monats-Prävalenz verschiedener Formen von Online-Geldspielen unter OGS-Spielern, die mindestens einmal pro Woche gespielt haben



Bezüglich Geschlecht kann festgestellt werden, dass Männer grundsätzlich häufiger an OGS teilnehmen als Frauen, eine Ausnahme stellte das Spielen von Online-Lotterie-, Ziehungs- und Rubbelspiele dar. Bei den Wetten war der Geschlechterunterschied besonders ausgeprägt, so nahmen 26.3% der Männer an Online-Wetten teil, bei den Frauen waren es lediglich 8.9% (**Tabelle 1**).

Betreffend Alter ist zu vermerken, dass je nach Alterskategorie andere OGS bevorzugt werden. So schienen Online-Lotterie, Ziehungs- und Rubbelspiele von über 50-Jährigen bevorzugt zu werden (95.5%), im Gegensatz zu den 18-29-Jährigen (65%). Bei den Wetten ist das Gegenteil zu vermerken, ca. jeder zweite Spielende (46.1%) zwischen 18-29 Jahren nahm an Online-Wetten jeglicher Form teil. Dieser Anteil sank bei den 30-49-Jährigen auf 22.1% und bei den Spielenden über 50 auf lediglich 7.4% (**Tabelle 1**).

Tabelle 1 - Prävalenz des Geldspiels nach Geschlecht und Alter (%)

	Geschlecht		Alter		
	Männer (n=1219)	Frauen (n=407)	18-29 (n=334)	30-49 (n=727)	50+ (n=605)
Online-Wetten	26.3%	8.9%	46.1%	22.1%	7.4%
Online-Sportwetten	19.9%	6.5%	35.0%	17.6%	4.3%
Finanzmarktwetten	6.9%	1.6%	10.8%	5.4%	2.6%
eSportwetten	2.2%	0.9%	6.9%	1.1%	0.0%
Online-Pferdewetten	1.6%	1.3%	2.7%	1.4%	1.0%
Online Lotterie- Ziehungs- oder Rubbelspiele	83.3%	90.2%	65.0%	85.7%	95.5%
Online-Poker	10.3%	4.0%	17.1%	10.6%	1.7%
Online-Spielautomaten	5.3%	4.3%	10.8%	5.1%	1.7%
anderen Casinospiele	5.7%	4.3%	12.6%	5.2%	1.5%

4.1.2 Ausgaben für Online-Spiele

Die Stichprobe bestand aus 1'666 OGS-Spielenden, davon beantworteten 1'505 Fragen zu den Ausgaben, die sie im vergangenen Monat für OGS eingesetzt hatten. Die übrigen 161 Personen erinnerten sich nicht mehr an den eingesetzten Betrag. Für diese 161 Befragten wurden die Ausgaben jeweils geschätzt basierend auf deren Häufigkeit von Online-Geldspielen, der Anzahl Geldspiele pro Woche (für diejenigen, die mehrmals wöchentlich spielten) und der Ausgabe pro Spielsitzung. Auf diese Weise konnten die Ausgaben von 147 Spielenden geschätzt werden. Es ist zu betonen, dass die Ausgaben durch Gedächtnisverzerrungen beeinflusst werden konnten und daher mit Vorsicht zu betrachten sind.

Der durchschnittliche Betrag, den die OGS-Spielenden in der Stichprobe im Monat für Online-Spiele ausgaben, betrug 121.- CHF, während der Medianwert bei 20.- CHF lag. Das bedeutet, dass 50% der OGS-Spielende angaben, monatlich 20.- CHF oder weniger auszugeben.

Berücksichtigt man nur Spieler, die in den letzten 12 Monaten aktiv an einer bestimmten Spielform teilgenommen haben, gaben Spieler von Lotterie-, Ziehungs- und Rubbelspielen durchschnittlich 60.- CHF monatlich für diese Spiele aus. Online-Pokerspielende gaben durchschnittlich 157.- CHF aus, Spielautomaten-Spielende 121.- CHF, andere Casinospielende 80 CHF, Pferdewettende 62.- CHF, Sportwettende 66.- CHF, eSportwettende 46.- CHF und Wettende auf Finanzmärkte 628.- CHF. Weiter gaben Spielende, die an mindestens einem der vier Wettformen teilnahmen, durchschnittlich 215.- CHF aus.

Jeder zehnte Spielende gab an, mindestens 362.- CHF monatlich für Online-Wetten zu bezahlen. Bei den 10% der Wettenden auf Finanzmärkte, die am meisten Geld ausgaben, betrug der monatliche Betrag mindestens 1'336.- CHF, während dieser bei Wettenden auf Sport bei 100.- CHF lag.

5 Profil der Wettteilnehmenden

5.1.1 Profil der Spielenden, die in den letzten 12 Monaten Wetten abgeschlossen haben

Im Vergleich zu anderen OGS-Spielenden, ist der hohe Anteil an Männern (88.9%) zu vermerken, die Wetten abschlossen. Bezüglich des Alters waren besonders junge Menschen überrepräsentiert. So waren etwas mehr als 40% (42.8%) der Wettteilnehmenden unter 30 Jahre alt, bei anderen OGS waren dies lediglich 13.8%. Darüber hinaus unterschied sich der Zivilstand signifikant zwischen den Wettenden und den anderen OGS-Spielern. So waren Wettteilnehmende grösstenteils alleinstehend (60.5%), dies traf bei anderen OGS-Spielern lediglich auf einen Drittel (33.1%) zu. Es konnten jedoch keine Unterschiede bezüglich Sprachregion, Erwerbstätigkeit, Ausbildungsniveau und Haushaltseinkommen festgestellt werden.

Tabelle 2 - Charakteristika von Wettteilnehmenden (mindestens 1 der 4 Wettspiele) und Vergleich mit den Merkmalen anderer OGS-Spielenden

		Wetten	Andere OGS	Sig.
Geschlecht	Männer	88.9%	68.8%	***
	Frauen	11.1%	31.2%	
Alter	18-29	42.8%	13.8%	***
	30-39	25.3%	17.6%	
	40-49	19.4%	25.7%	
	50-59	10.6%	26.5%	
	60+	1.9%	16.4%	
Sprachregion	D	64.3%	68.4%	n.s.
	F	27.0%	22.8%	
	I	8.6%	8.8%	
Erwerbstätigkeit	erwerbstätig	78.5%	75.6%	n.s.
	auf Stellessuche	2.2%	2.7%	
	andere	19.3%	21.8%	
Ausbildungsniveau	Primär, oder Sekundärausbildung	54.9%	53.2%	n.s.
	Tertiärausbildung	45.1%	46.8%	
Zivilstand	ledig	60.5%	33.1%	***
	verheiratet/eingetragene Partnerschaft	32.8%	52.7%	
	verwitwet	0.3%	1.5%	
	geschieden/getrennt	6.4%	12.7%	
Haushaltseinkommen	< 6000 CHF	31.7%	28.5%	n.s.
	≥ 6000 CHF	68.3%	71.5%	

5.1.2 Profil der Spielenden, die in den letzten 12 Monaten auf Sport oder Finanzmärkte gewettet haben

Tabelle 3 zeigt eine Momentaufnahme von Spielenden, die auf Sport oder Finanzmärkte wetteten. Aufgrund der geringen Anzahl der Befragten bezüglich Online-Pferdewetten (n=25) und eSportwetten (n=31) konnten keine zuverlässigen Analysen für diesen beiden Wettformen durchgeführt werden. Wettende auf Sportwetten unterschieden sich nur gering von Wettenden auf Finanzmärkte. In beiden Gruppen waren Männer deutlich überrepräsentiert und es wetteten hauptsächlich junge Menschen. Auch bezüglich Sprachregion, Erwerbstätigkeit und Haushaltseinkommen ähnelten sich beide Gruppen. Bei dem Ausbildungsniveau zeigte sich jedoch ein gegensätzliches Muster. So wiesen bei Sportwettenden die Mehrheit eine Primär- oder Sekundärbildung auf (55.4%), bei den Wettenden auf Finanzmärkte hatte die Mehrheit eine Tertiärbildung abgeschlossen (57.8%). Bezüglich Zivilstand konnten ebenfalls Unterschiede vermerkt werden. Sportwettende waren häufiger ledig (61.7%) als Wettende auf Finanzmärkte (54.4%).

Tabelle 3 - Charakteristika von Sport- und Finanzmarktwettenden

		Online-Sportwetten (n=271)	Finanzmarktwetten (n=91)
Geschlecht	Männer	89.3%	92.3%
	Frauen	10.7%	7.7%
Alter	18-29	43.2%	39.6%
	30-39	26.2%	24.2%
	40-49	21.0%	18.7%
	50-59	8.5%	14.3%
	60+	1.1%	3.3%
Sprachregion	D	64.4%	65.9%
	F	27.4%	20.9%
	I	8.1%	13.2%
Erwerbstätigkeit	erwerbstätig	79.6%	83.3%
	auf Stellensuche	1.5%	3.3%
	andere	18.9%	13.3%
Ausbildungsniveau	Primär- oder Sekundärbildung	55.4%	42.2%
	Tertiärbildung	44.6%	57.8%
Zivilstand	ledig	61.7%	54.4%
	verheiratet/eingetragene Partnerschaft	32.3%	38.9%
	verwitwet	0.4%	0.0%
	geschieden/getrennt	5.6%	6.7%
Haushaltseinkommen	< 6000 CHF	29.7%	25.6%
	≥ 6000 CHF	70.3%	74.4%

Die Mehrheit (56.8%) der Sportwettenden schlossen einmal monatlich oder noch seltener Wetten ab (**Tabelle 10, Anhang**). Dies steht im Einklang mit anderen Online-Geldspielen¹. 14.8% der Sportwettenden gaben jedoch an, mehrmals wöchentlich auf Sport zu wetten, dies entsprach durchschnittlich 45 Sitzungen pro Woche (SD=97.8).

Die Ausgaben pro Sitzung von Online-Sportwettenden variierten deutlicher als z.B. bei Lotterie- und Rubbellos spielenden. Für 73.1% der Sportwettenden lagen die durchschnittlichen Ausgaben pro Sitzung zwischen 1.- und 20.- CHF. Im Monat vor der Umfrage gaben die Sportwettenden durchschnittlich 67.- CHF aus, der Median lag bei 15.- CHF.

Online-Sportwetten-Sitzungen werden als relativ kurz beschrieben: 46,9% der Befragten, die Online Wetten abschlossen, gaben an, weniger als 15 Minuten in einer Sitzung zu verbringen, verglichen mit 26,9%, die zwischen 15 und 30 Minuten und 22,9%, die 30 Minuten oder länger spielten.

Mehr als die Hälfte davon taten dies einmal monatlich oder seltener (51.6%; **Tabelle 11, Anhang**), 17.6% der Wettenden schlossen mehrmals wöchentlich Wetten auf Finanzmärkte ab.

Die Ausgaben pro Wettsitzung wiesen stärkere Schwankungen auf als bei anderen OGS. Gleichzeitig gaben Wettende auf Finanzmärkte höhere Beträge pro Sitzung aus. Nur bei 29,7% von ihnen lagen die durchschnittlichen Ausgaben pro Sitzung zwischen 1.- CHF und 20.- CHF. Auf der anderen Seite beliefen sich die Ausgaben für mehr als ein Drittel dieser OGS-Spielenden auf über 200.- CHF pro Sitzung. Im letzten Monat vor der Umfrage gaben Wettende auf Finanzmärkte durchschnittlich 628.20.- CHF aus. Der Median lag bei 55.00.- CHF. Ein Spielender bezahlte im Monat vor der Umfrage 25'000.- CHF für diese Form von Wette ². Diese hohe Ausgabe hat den Durchschnitt dieser Gruppe von OGS-Spielenden beeinflusst. Dennoch sind solch hohe Ausgaben keine Einzelfälle.

Weitere Unterschiede bezüglich Wetten auf Finanzmärkte und anderen OGS sind bezüglich der Spieldauer zu erkennen. Die Spieldauer dauerte bei Wettenden auf Finanzmärkte durchschnittlich länger. Weniger als 15 Minuten pro Sitzung zu verbringen, wurde lediglich von 18.7% der Wettenden angegeben, 27.5% gaben zwischen 15 und 30 Minuten an, 25,3% zwischen 30 Minuten und 1 Stunde und 25,3% eine Stunde oder länger.

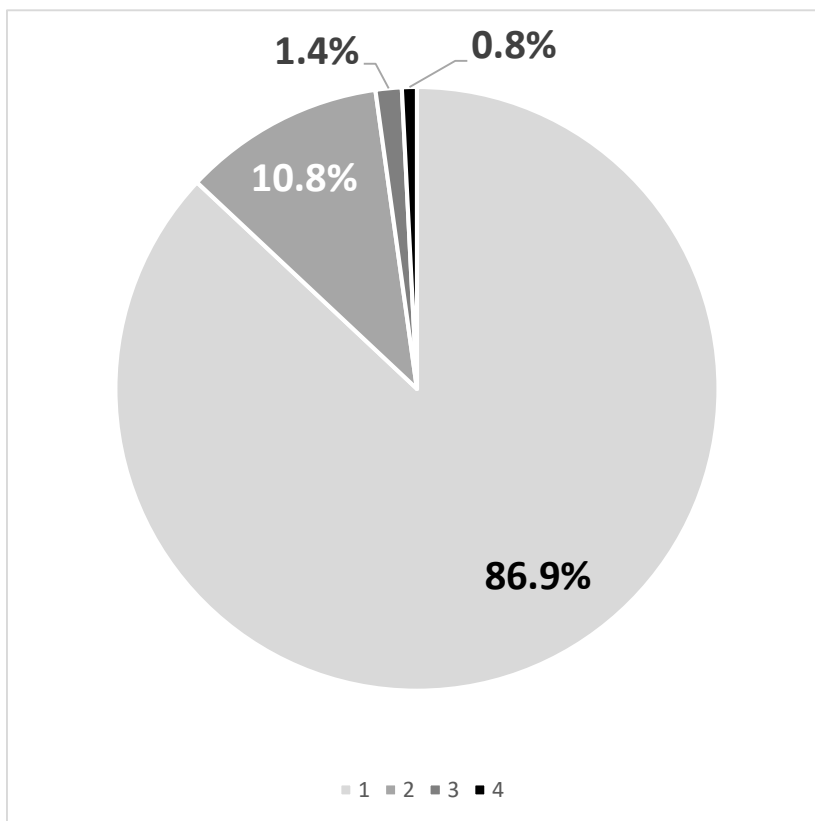
5.1.3 Anzahl der verschiedenen Formen von Wetten, die von Spielenden abgeschlossen wurden

Die Mehrheit der Spielenden, die mindestens einmal gewettet hatten, wettete auf lediglich eine Form von Wette (86.9%). Jeder zehnte Spieler (10.8%) wettete auf zwei unterschiedliche Wettformen. Nur eine kleine Minderheit wettete auf drei (1.4%), beziehungsweise vier (0.8%) unterschiedliche Wettformen (**Abbildung 5**).

¹ Siehe den Bericht Al Kurdi, Notari und Kuendig (2020) für Einzelheiten zu anderen Spielen.

² Obwohl dieser Betrag sehr hoch ist, ist er plausibel. Fallstudien (Grall-Bronnec et al., 2017) zeigen, dass solche Beträge bei Wetten auf Finanzmärkte in sehr kurzen Zeiträumen verloren werden können.

Abbildung 3 - Anzahl der Wettformen die in den letzten 12 Monaten abgeschlossen wurden, bei Spielenden, die mindestens einmal gewettet haben



Im Allgemeinen gaben 13.1% der Wettenden an, mindestens zwei unterschiedliche Wettformen abgeschlossen zu haben. Diese Wettformen waren (nur einfache Kombinationen): Sportwetten und Finanzmarktwetten (8.6% der Spielenden), Sportwetten und eSportwetten (3.9% der Spielenden), Finanzwetten und eSportwetten (2.5% der Spielenden), Sportwetten und Pferdewetten (2.2% der Spielenden) und Pferdewetten/Finanzmarktwetten und Pferdewetten/eSportwetten (jeweils 1.4% der Spielenden).

Die "treuesten" Wettenden sind die Sportwettenden, von denen nur 15.5% andere Formen von Wetten abschlossen, gefolgt von Pferdewettenden (36.0%), Wettenden auf Finanzmärkte (38.5%) und schliesslich eSportwettende: In diesem Fall schlossen fast zwei von drei eSportwettenden andere Formen von Wetten ab (61.3%).

6 Online-Wetten und Schwierigkeiten

6.1.1 Problem Gambling Severity Index (PGSI)

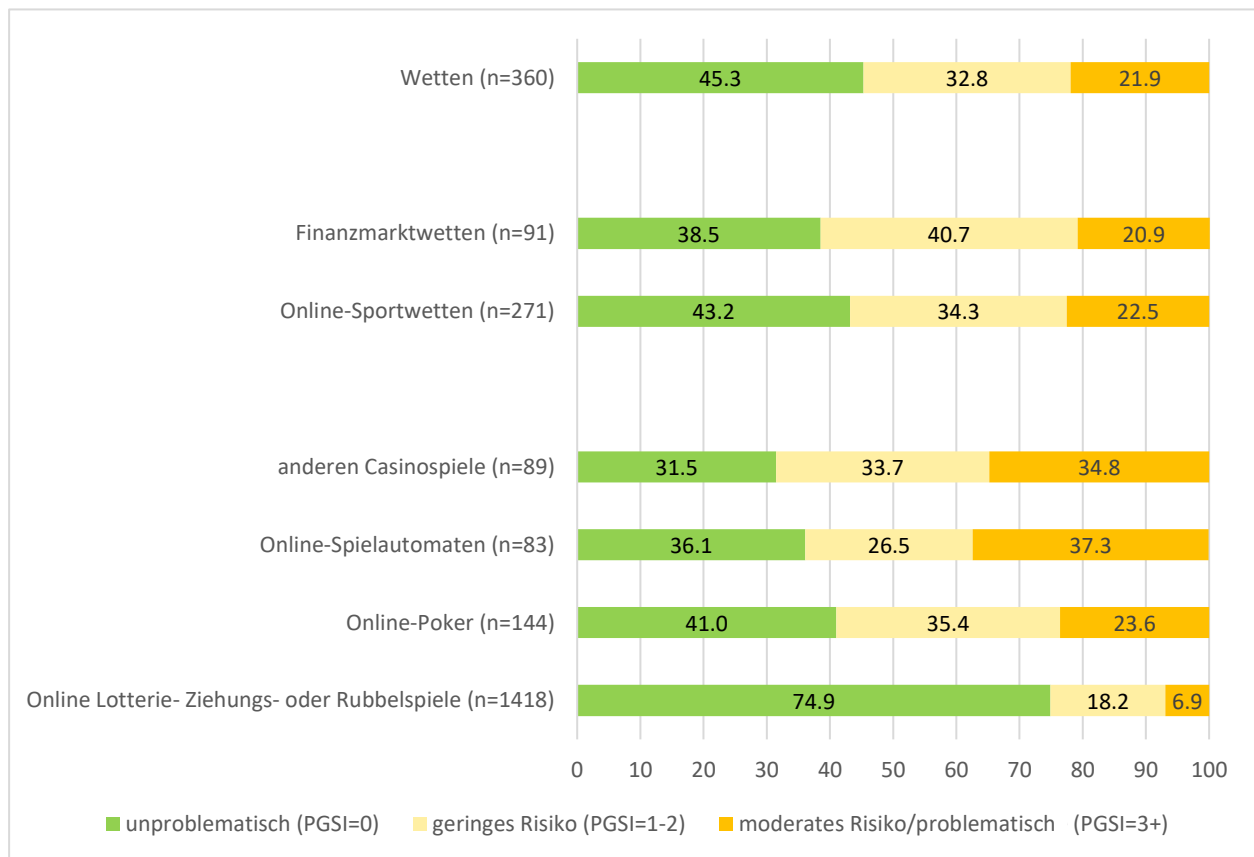
Der Problem Gambling Severity Index (PGSI) besteht aus 9 Fragen, die von 0 bis 3 bewertet werden. Addiert man die Punktzahlen, erreicht man somit eine Summe zwischen 0 und 27. Dieser Score definiert die unterschiedlichen Risikoprofile: Bei einem Score von 0 werden Spielende als „unproblematisch“ eingestuft, bei einem Score von 1 bis 2 besteht ein "geringes Risiko", bei 3 bis 7 ein "moderates Risiko" und bei einem Score von 8 oder mehr besteht ein "problematisches" Spielverhalten (Ferris et Wynne, 2001).

In der Stichprobe konnte die Mehrheit als unproblematische Spieler eingeschätzt werden (70.3%), immerhin jede fünfte Person (20.6%) wies ein geringes Risiko auf, 6.7% ein moderates Risiko und 2.3% der Spielenden wurden als problematische Spielende eingestuft. Da die letzten zwei Gruppen wenig Spielende aufwiesen, wurden sie bei einigen statistischen Analysen zu einer Gruppe zusammengefasst.

Abbildung 6 zeigt die Verteilung der drei Risikogruppen nach Glücksspielaktivität in den letzten 12 Monaten. Es zeigen sich deutliche Unterschiede zwischen den einzelnen Spielen. Im Vergleich zu anderen Spielen wiesen Spielende von Online Lotterie-, Ziehungs- und Rubbelspielen deutlich seltener ein moderates bis problematisches Spielverhalten auf. Umgekehrt wiesen Spielende, die sich an Online-Spielautomaten oder anderen Online-Casinospielen beteiligten, häufiger ein moderates Risiko oder ein problematisches Spielverhalten auf (rund 35% der Spieler). Ungefähr ein Fünftel der Spielenden (21.9%), die Wetten abschlossen, wies ein moderates bis problematisches Spielverhalten auf. Sportwettende und Wettende auf Finanzmärkte unterschieden sich nur geringfügig bezüglich ihres Risikoprofils.

Die geringe Anzahl von Personen, die eSport- oder Pferdewetten abschlossen, konnte keinen zuverlässigen Hinweis auf die Prävalenz der Risikokategorien nach PGSI liefern. Jedoch konnte festgestellt werden, dass das Profil von eSportwettenden den Sportwettenden ähnelt, im Gegensatz dazu kann bei Pferdewettenden ein erhöhtes Risiko für ein moderates bis problematisches Spielverhalten beobachtet werden.

Abbildung 4 - Risikoprofil der OGS-Spielenden nach dem PGSI, nach Form des Glücksspiels in den 12 Monaten vor der Erhebung (%)



Es ist wichtig anzumerken, dass 13.9% der Wettenden ein unproblematisches Spielverhalten, 34.3% ein geringes Risiko und 52.7% ein moderates Risiko für problematisches Spielverhalten aufwiesen.

Aus den einzelnen Fragen des PGSI (**Tabellen 7, 8, 9; siehe Anhang**) geht hervor, dass die am häufigsten genannten Probleme unter Online-Geldspielenden („manchmal“, „meistens“ oder „fast immer“) darin bestehen, dass die Spielenden *erneut gespielt haben, um das verlorene Geld zurückzubekommen* (19.8% der Spielenden) oder dass sie sich *wegen des Spielverhaltens oder des Spielverlaufs schuldig fühlen* (10.9% der Spielenden). Diese beiden Probleme sind auch diejenigen, bei denen der Unterschied zwischen Wettenden und anderen Spielenden am grössten ist: 40.0% der Wettenden gaben an, dass sie zumindest manchmal wiederholt gespielt haben, um Geld zurückzugewinnen und 21.9% gaben an, dass sie sich zumindest manchmal schuldig fühlten.

Die Ergebnisse zeigen weiter, dass Wettende, die mindestens einmal pro Woche spielen, mehr Probleme berichten als Wettende, die seltener Wetten abschlossen. Von den Spielenden, die mindestens einmal pro Woche spielen, gibt fast ein Drittel (29.5%) an, dass sie zumindest manchmal *das Gefühl hatten, dass sie ein Problem mit dem Geldspiel haben könnten*.

Sportwettende haben im Vergleich zu Wettenden auf Finanzmärkte proportional jeweils eine höhere Wahrscheinlichkeit, zumindest manchmal Probleme aufgrund der Wetttätigkeit zu haben. Eine Ausnahme stellte die Aussage, *erneut zu spielen, um verlorenes Geld zurückzugewinnen*, dar (41.8% bei Wettenden auf Finanzmärkte gegenüber 35.5% bei Sportwettenden). Die grössten Unterschiede zwischen diesen beiden Wettenden lassen sich bei folgenden Problemen feststellen: *Etwas verkauft oder Geld geliehen zu haben, um Geld fürs Spielen einzutreiben* (19.4% bei Sportwettenden gegenüber 3.3% bei denjenigen, die auf Finanzmärkte wetten), *das Gefühl haben, mit dem Geldspiel ein Problem haben zu können* (32.3%

gegenüber 15.4%) und *um mehr Geld gewettet zu haben, als sie es vermochten, zu verlieren* (29.1% gegenüber 15.4%).

6.1.2 Wetten als Risikofaktor

Die fortfolgenden Analysen dienen dazu, festzustellen, ob Wetten einen Risikofaktor darstellt. Anhand einer logistischen Regression wurde untersucht, wie die unterschiedlichen Glücksspielformen das Risikoverhalten der Spielenden beeinflussen können. Dabei wurden Spielende ohne oder mit geringem Risiko mit Spielenden, die ein moderates oder problematisches Spielverhalten aufweisen, verglichen. Als soziodemographische Kontrollvariablen dienten Geschlecht, Alter, Haushaltseinkommen, Ausbildungsniveau, Erwerbstätigkeit und Sprachregion. Für das Geldspiel wurde die Teilnahme an Offline-Geldspielen und die Teilnahme an allen acht Formen von Online-Geldspielen in den letzten 12 Monaten genutzt.

Die Resultate zeigen, dass besonders junge Menschen ein moderates oder problematisches Spielverhalten aufweisen. Ebenso sind Menschen mit einem niedrigeren Einkommen oder mit einer primären oder sekundären Ausbildung stärker gefährdet. Bezüglich Spielformen ist zu vermerken, dass Spielende, die an Online-Spielautomaten, anderen Casino-Spielen (z.B. Blackjack, Roulette usw.) spielten, Online Sport- oder Pferdewetten abschlossen, ein erhöhtes Risiko aufwiesen, ein problematisches Spielverhalten zu zeigen. Besonders Pferdewettende und Spielende von Online-Spielautomaten wiesen ein fast doppelt so hohes Risiko auf, ein moderates oder problematisches Spielverhalten zu zeigen.

Tabelle 4 – Logistische Regression um die Zugehörigkeit zur Gruppe der Spieler mit einem moderaten/problematischen Spielverhalten zu erklären

Variablen	O.R.	Sig.
Geschlecht	1.031	n.s.
Alter	0.981	*
Haushaltseinkommen <4500	4.143	***
Haushaltseinkommen 4500-8999 CHF	1.332	n.s.
Haushaltseinkommen ≥ 9000 CHF	1.312	n.s.
allein lebend (Ref. mit dem Partner/der Partnerin lebend)	0.86	n.s.
andere (Ref. mit dem Partner/der Partnerin lebend)	1.336	n.s.
Tertiärausbildung (Ref. Primär- o. Sekundärausbildung)	0.604	*
arbeitslos (Ref. erwerbstätig)	1.005	n.s.
andere (Ref. erwerbstätig)	0.732	n.s.
Romandie/Tessin (Ref. Deutschschweiz)	1.056	n.s.
hat terrestrische Geldspiele gespielt (in den letzten 12 Monaten)	0.697	n.s.
Online-Sportwetten (in den letzten 12 Monaten)	1.518	***
Finanzmarktwetten (in den letzten 12 Monaten)	1.312	n.s.
Online-Pferdewetten (in den letzten 12 Monaten)	2.137	**
eSportwetten (in den letzten 12 Monaten)	1.048	n.s.
Online Lotterie- Ziehungs- oder Rubbelspiele (in den letzten 12 Monaten)	0.839	n.s.
Online-Poker (in den letzten 12 Monaten)	1.018	n.s.
Online-Spielautomaten (in den letzten 12 Monaten)	1.904	***
andere Casino-Spiele (in den letzten 12 Monaten)	1.361	*
Konstante	3.269	n.s.

6.1.3 Risikofaktoren bei Wettenden

Anhand des nachfolgenden logistischen Regressionsmodells soll ermittelt werden, welche Faktoren bei Spielenden, die Wetten abgeschlossen haben, mit einem moderaten oder problematischen Risiko verbunden sind.

Als Prädiktoren wurden die folgenden soziodemographischen Angaben verwendet: Geschlecht, Alter, Haushaltseinkommen, Zivilstatus, Bildungsniveau, Erwerbstätigkeit und Sprachregion sowie die Anzahl der täglich im Internet verbrachten Stunden. Als Prädiktoren für Geldspiele wurden die Teilnahme an Offline-Geldspielen, die Teilnahme an Offline-Pferde- oder Sportwetten sowie die Teilnahme an kostenlosen Geldspielen verwendet (Pferdewetten, Sportwetten, eSportwetten und Finanzmarktvetten).

Die Teilnahme an kostenlosen Sport- oder Pferdewetten war mit einem höheren Risiko, ein problematisches Spielverhalten zu zeigen, assoziiert. Verhaltensweisen wie länger wach bleiben oder Mahlzeiten auslassen um zu spielen, sind ebenfalls Anzeichen für ein Risikoverhalten.

Tabelle 5 – Logistische Regression bei allen Wettenden um die Zugehörigkeit zur Gruppe mit einem moderaten bis problematischen Spielverhalten zu erklären

Variablen	O.R.	Sig.
Geschlecht	1115	n.s.
Alter	1016	n.s.
Haushaltseinkommen <4500	0.692	n.s.
Haushaltseinkommen 4500-8999 CHF	0.648	n.s.
Haushaltseinkommen ≥ 9000 CHF	0.45	n.s.
allein lebend (Ref. mit dem Partner/der Partnerin lebend)	1326	n.s.
andere (Ref. mit dem Partner/der Partnerin lebend)	2920	n.s.
Tertiärausbildung (Ref. Primär- o. Sekundärausbildung)	0.784	n.s.
arbeitslos (Ref. erwerbstätig)	0.073	n.s.
andere (Ref. erwerbstätig)	0.828	n.s.
Romandie/Tessin (Ref. Deutschschweiz)	1317	n.s.
im Internet verbrachte Stunden	1057	n.s.
hat terrestrische Geldspiele gespielt (in den letzten 12 Monaten)	0.962	n.s.
Mobiltelefongebrauch für Geld- und Glücksspiele	1465	n.s.
Gratisspiele: Pferdewetten	9.996	*
Gratisspiele: Sportwetten	2.137	*
Gratisspiele : eSportwetten	1487	n.s.
Gratisspiele : Finanzmarktvetten	1567	n.s.
Spielsperre in Schweizer Casinos	1406	n.s.
Verhaltensweisen : länger wach bleiben, um zu spielen	0.189	***
Verhaltensweisen : Mahlzeiten auslassen, um zu spielen	0.169	**
Verhaltensweisen : während dem Spielen naschen	0.849	n.s.
Offline- Pferdewetten (in den letzten 12 Monaten)	0.937	n.s.
Offline-Sportwetten (in den letzten 12 Monaten)	1.302	n.s.
Konstante	31.625	n.s.

6.1.4 Wetten als Hauptursache für Probleme unter Spielenden

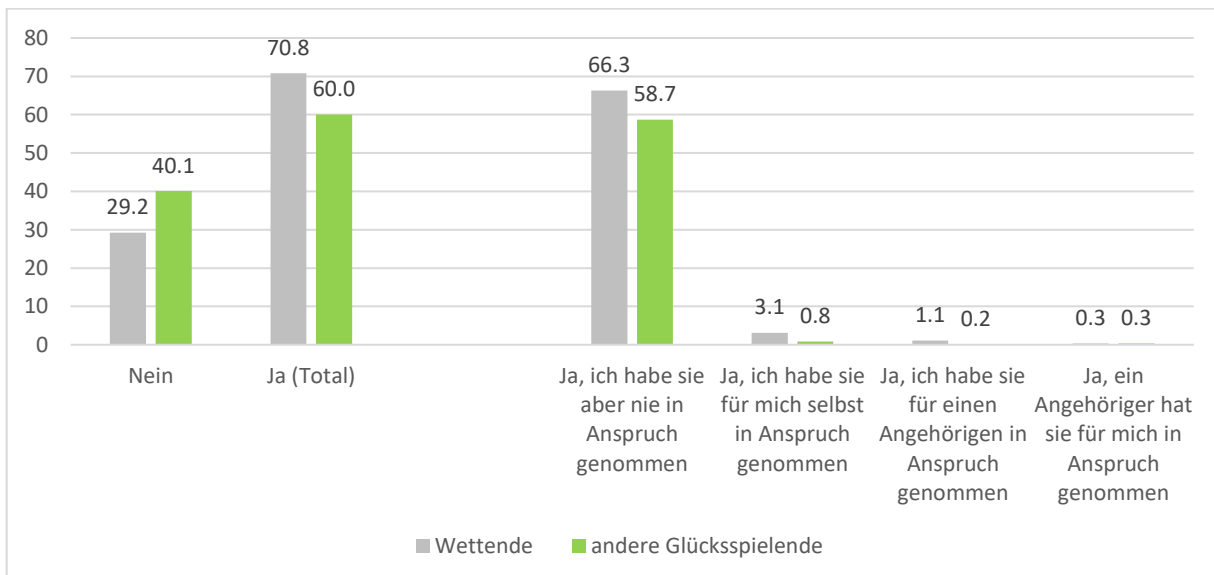
Jede fünfte Person (20.5%), die ein moderates oder hohes Risiko (PGSI-Wert von 3+) aufwies, gab an, dass ein bestimmtes Spiel einen bedeutenden Einfluss auf die Lebensgewohnheiten hatte. Folgende Spiele wurden von den 31 Personen am häufigsten aufgezählt: Poker (10), Sportwetten (9), Lotterie- oder Ziehungsspiele (8), Rubbelspiele (7), Finanzmarktvetten (5), andere Casinospiele (3) sowie Pferdewetten und Spielautomaten (2). Kein Spielender hat eSportwetten als problematisches Spiel genannt.

7 Wissen über Möglichkeiten zur Hilfe und Unterstützung bei Geldspielproblemen

Der Fragebogen enthielt eine Frage, welche erfasste, ob Spielende über Hilfs- und Unterstützungsmöglichkeiten bei Geldspielproblemen Bescheid wussten. Dabei gaben 62.3% der Spielenden an, dass sie unterstützende Angebote kennen würden, 37.7% verneinten solche Kenntnisse. Über die Hälfte der Spielenden (60.3%) haben das Angebot nicht in Anspruch genommen. Diejenigen, die sich Hilfe geholt haben, holten meistens für sich selbst Hilfe (1.3%), selten für eine nahestehende Person (0.4%) und noch seltener hat eine nahestehende Person Hilfe für die betroffene Person geholt (0.3%).

Bei den Wettenden (**Abbildung 5**), ist das Wissen bezüglich Hilfsangeboten etwas höher (70.8%) als bei Nichtwettenden (59.9%). Doch auch bei Wettenden nahm die Mehrheit (66.3%) die Hilfsangebote nicht in Anspruch. Von den Personen, die Hilfe in Anspruch nahmen, war dies auch bei Wettenden hauptsächlich für sich selbst (3.1%), selten für Angehörige (1.1%) und noch seltener holten sich Angehörige Hilfe für die betroffene Person (0.3%).

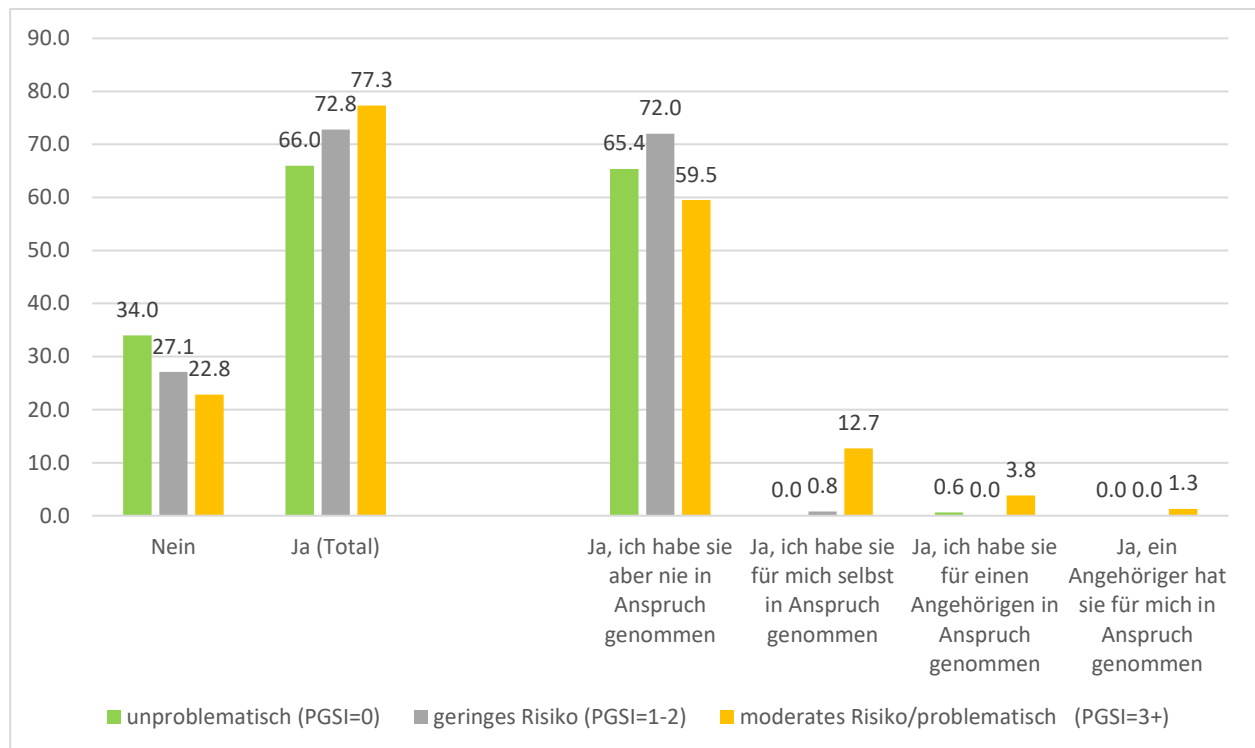
Abbildung 5 – Wissen über Hilfsangebote nach betätigten Spielen (Wetten oder andere)



Interessant ist auch, dass es kaum Unterschiede zwischen Sportwettenden und Finanzmarktwettenden gibt. So wussten 71.9 % der Sportwettenden über das Angebot Bescheid, bei den Wettenden auf Finanzmärkte waren es 65.9%.

Wettende, die ein moderates bis problematisches Spielverhalten aufwiesen, waren besser über Hilfsangebote informiert. Etwas mehr als jeder zehnte Spielende (12.7%) kannte die Hilfsangebote, weil er oder sie diese bereits in Anspruch genommen hatte. Spielende mit einem moderaten bis problematischem Spielverhalten nahmen auch deutlich häufiger Angebote für Angehörige in Anspruch (3.8%) als dies bei Spielenden ohne oder mit geringem Risikoverhalten der Fall war (zusammengenommen 0.6%) (**Abbildung 6**).

Abbildung 6 – Wissen über Hilfsangebote bei Wettenden entsprechend ihrem PGSI-Risikoprofil



Frauen, die Wetten abschliessen, sind weniger mit den Unterstützungsangeboten vertraut als Männer. Fast drei von vier Männern (72.8%), gaben an, das Hilfsangebot zu kennen, bei Frauen sank der Anteil auf etwas über die Hälfte (53.8%). Weiter wussten Spielende aus der Deutschschweiz im Vergleich zu Spielenden aus der Romandie (79.4%) und dem Tessin (87.1%) weniger gut über die Hilfsangebote Bescheid (65.1%). Es konnten keine Unterschiede bezüglich der Kenntnisse über Hilfsangebote und Alter, Erwerbstätigkeit, Ausbildungsniveau, Zivilstand und Haushaltseinkommen gefunden werden.

Tabelle 6 – Kenntnisse über Unterstützungsangebote entsprechend den Charakteristika der Wettenden (mindestens eine der vier Wettformen)

		Keine Kenntnisse	Kenntnisse		Sig.
Geschlecht	Männer	27.2%	72.8%	100.0%	**
	Frauen	46.2%	53.8%	100.0%	
Alter	18-29	30.5%	69.5%	100.0%	n.s.
	30-39	30.8%	69.2%	100.0%	
	40-49	25.7%	74.3%	100.0%	
	50-59	24.3%	75.7%	100.0%	
	60+	-	-	-	
Sprachregion	D	34.9%	65.1%	100.0%	**
	F	20.6%	79.4%	100.0%	
	I	12.9%	87.1%	100.0%	
Erwerbstätigkeit	angestellt	30.2%	69.8%	100.0%	n.s.
	auf Stellensuche	-	-	-	
	andere	24.6%	75.4%	100.0%	
Ausbildungsniveau	Primär- oder Sekundärausbildung	27.0%	73.0%	100.0%	n.s.
	Tertiärausbildung	31.7%	68.3%	100.0%	
Zivilstand	ledig	26.9%	73.1%	100.0%	n.s.
	verheiratet/eingetragene Partnerschaft	36.8%	63.2%	100.0%	
	verwitwet	-	-	-	
	geschieden/getrennt	-	-	-	
Haushaltseinkommen	< 6000 CHF	28.3%	71.7%	100.0%	n.s.
	≥ 6000 CHF	29.5%	70.5%	100.0%	

8 Fazit

Beim Wort Wetten stellen sich die meisten Menschen als erstes Sportwetten vor. Pferdewetten sind in der Schweiz nicht gleichermassen präsent und eSportwetten sind ein eher neues Phänomen. Wetten auf Finanzmärkte werden nur selten betrachtet. Dies mag überraschen, wenn man bedenkt, dass der spekulative Handel Sport breit sponsert.

Die Daten aus der Studie "Online-Geldspiele in der Schweiz - Ein quantitativer, qualitativer und prospektiver Blick auf das Online-Geldspiel und seine Gemeinsamkeiten mit Videospielen" ermöglichten die Analyse dieser vier Online-Wettformen. Die Ergebnisse zeigen, dass mehr als jeder fünfte Online-Geldspielende in den 12 Monaten vor der Umfrage Online-Wetten abgeschlossen hat. Dabei waren Sportwetten am beliebtesten, doch auch Wetten auf Finanzmärkte erwiesen sich als häufiger als angenommen – ca. jeder zwanzigste Online-Geldspielende schloss Wetten auf Finanzmärkte ab.

Es wurde festgestellt, dass Online-Wetten im Allgemeinen Männer und im Vergleich zu anderen Online-Geldspielen eher junge Menschen anziehen (46.1% der Spielenden im Alter von 18 bis 29 Jahren hatten mindestens einmal eine Wette abgeschlossen).

Nahezu neun von zehn Wettenden sind Männer und vier von zehn sind unter 30 Jahre alt. Zwischen den Sportwettenden und den Finanzmarkt Wettenden konnten nur wenige Unterschiede festgestellt werden. Der einzig relevante Unterschied bestand darin, dass erstere eher über ein primäres oder sekundäres Bildungsniveau verfügten, während letztere häufiger ein tertiäres Bildungsniveau aufwiesen (Universität oder Fachhochschule). Dieses Ergebnis stimmt mit den wenigen Befunden in der Literatur überein und deutet darauf hin, dass das Bildungsniveau zu einer bestimmten Form von Wette führt, die sozial anerkannt ist und für die angenommen wird, dass höhere Kompetenzen erforderlich sind.

In finanzieller Hinsicht geben die Wettenden monatlich über 200.- CHF aus. Diese Zahl wird jedoch deutlich durch Wetten auf Finanzmärkte beeinflusst, für welche die monatlichen Ausgaben höher sind.

In Bezug auf Probleme, die das Geldspiel verursachen kann, hat jeder fünfte Wettende ein moderates bis problematisches Spielverhalten. Die Unterschiede zwischen den vier Wettformen sind relativ gering. Jedoch wurde festgestellt, dass über die Hälfte der Geldspielenden mit einem moderaten bis problematischem Spielverhalten Personen waren, die Wetten abschlossen. Dies kann auf die hohe Anzahl von Wettenden zurückgeführt werden. Aus diesem Grund sollte die öffentliche Gesundheit sich vermehrt mit dieser Gruppe von Spielenden auseinandersetzen.

Wird auf Sport oder Pferderennen gewettet, so ist dies mit einem statistisch signifikanten Risiko verbunden, ein moderates bis problematisches Spielverhalten aufzuweisen. Bei Wettenden sind die kostenlosen Pferde- und Sportwetten (d.h. Wetten ohne den Einsatz von echtem Geld) und Verhaltensweisen, wie spät ins Bett gehen oder Mahlzeiten auslassen, um zu spielen, mit einem erhöhten Risiko verbunden.

Schliesslich ergaben die Analysen, dass die Wettenden mit dem Hilfsangebot bei Spielproblemen ziemlich vertraut waren. Diese Kenntnisse waren umso ausgeprägter, je höher das Risiko für ein problematisches Spielverhalten war. Frauen schienen das Angebot weniger zu kennen, ebenso wie die Geldspielenden im deutschsprachigen Raum. Es ist jedoch anzumerken, dass die Datenerhebung vor den interkantonalen Sensibilisierungskampagnen zu Sportwetten (2018) und Online-Glücksspiel (2019) durchgeführt wurde.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Sportwetten (sowie Pferdewetten oder eSportwetten) mehr in den Fokus der öffentlichen Gesundheit gestellt werden sollten. Wetten auf Finanzmärkte werden öfters als „Investitionen“ bezeichnet, dies macht sie jedoch nicht weniger riskant. Der Bericht betont, dass Behörden auch dieser Form von Wette vermehrt Aufmerksamkeit schenken sollten.

9 Bibliographie

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. GREA & Addiction Suisse, Lausanne, 2020.

Arthur, J. N., Williams, R. J., & Delfabbro, P. H. (2016). The conceptual and empirical relationship between gambling, investing, and speculation. *Journal of behavioral addictions*, 5(4), 580-591.

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

European Gaming & Betting Association (EGBA), « EU28 – Most popular gambling activities », <https://www.egba.eu/eu-market/>, 20-Aug-2020.

Grall-Bronnec, M., Sauvaget, A., Boutin, C., Bulteau, S., Jiménez-Murcia, S., Fernández-Aranda, F., ... & Caillon, J. (2017). Excessive trading, a gambling disorder in its own right? A case study on a French disordered gamblers cohort. *Addictive behaviors*, 64, 340-348.

Granero, R., Tárrega, S., Fernández-Aranda, F., Aymamí, N., Gómez-Peña, M., Moragas, L., ... & Jiménez-Murcia, S. (2012). Gambling on the stock market: an unexplored issue. *Comprehensive Psychiatry*, 53(6), 666-673.

Grove, C. (2016). « Esports And Gambling: Where's The Action (Version 2) », Eilers & Krejcik Gaming & Narus Advisors, August 2016.

LaPlante, D. A., Nelson, S. E., LaBrie, R. A., & Shaffer, H. J. (2011). Disordered gambling, type of gambling and gambling involvement in the British Gambling Prevalence Survey 2007. *The European Journal of Public Health*, 21(4), 532-537.

Lopez-Gonzalez, H., & Griffiths, M. D. (2018). Understanding the convergence of markets in online sports betting. *International Review for the Sociology of Sport*, 53(7), 807-823.

Société de la Loterie de la Suisse Romande (2020). Loterie Romande – Rapport annuel 2019. Lausanne : Loterie Romande.

Swisslos (2020). Geschäftsbericht 2019. Basel : Swisslos.

10 ANHANG

Tabelle 7 – Detaillierte Antworten des PGSI nach Wettform (1. Teil)

		Mindestens eine Wettform in den letzten 12 Monaten			Mindestens eine Wette mit einer Häufigkeit von mindestens 1 x wöchentlich (nur Wetten = ja)			Online-Spielende insgesamt		Online-Pferderennwetten - In den letzten 12 Monaten		Online-Sportwetten - In den letzten 12 Monaten		Online-eSportwetten - In den letzten 12 Monaten		Paris online auf den Finanzmärkten - In den letzten 12 Monaten	
		Nein	Ja	Online-Spielende insgesamt	Nein	Ja	Online-Spielende insgesamt	Nein	Ja	Nein	Ja	Nein	Ja	Nein	Ja	Nein	Ja
Haben Sie mehr Geld eingesetzt, als Sie sich eigentlich zu verlieren hätten leisten können?	nie	94.4%	84.2%	92.2%	86.4%	77.3%	84.2%	92.5%	72.0%	93.7%	84.1%	92.6%	71.0%	92.6%	84.6%		
	manchmal	4.6%	13.1%	6.4%	12.5%	14.8%	13.1%	6.2%	24.0%	5.2%	12.9%	6.3%	12.9%	6.0%	14.3%		
	meistens	0.7%	1.4%	0.8%	0.7%	3.4%	1.4%	0.8%	4.0%	0.6%	1.8%	0.7%	9.7%	0.9%			
	fast immer	0.3%	1.4%	0.5%	0.4%	4.5%	1.4%	0.5%		0.4%	1.1%	0.4%	6.5%	0.5%	1.1%		
Haben Sie mehr Geld eingesetzt, als Sie sich eigentlich zu verlieren hätten leisten können?	nie	95.2%	83.1%	92.6%	86.4%	72.7%	83.1%	92.9%	68.0%	94.4%	82.7%	92.9%	74.2%	93.2%	80.2%		
	manchmal	4.2%	13.1%	6.1%	11.4%	18.2%	13.1%	6.0%	20.0%	4.9%	12.9%	6.0%	16.1%	5.5%	17.6%		
	meistens	0.3%	3.1%	0.9%	1.8%	6.8%	3.1%	0.8%	8.0%	0.4%	3.7%	0.9%	3.2%	0.9%			
	fast immer	0.3%	0.8%	0.4%	0.4%	2.3%	0.8%	0.4%	4.0%	0.4%	0.7%	0.3%	6.5%	0.3%	2.2%		
Haben Sie versucht, im Glücksspiel verlorenes Geld an einem anderen Tag wieder zurückzugewinnen?	nie	85.8%	60.0%	80.3%	66.5%	39.8%	60.0%	80.5%	60.0%	84.8%	56.5%	80.5%	64.5%	81.4%	58.2%		
	manchmal	12.8%	32.2%	17.0%	27.6%	46.6%	32.2%	16.8%	32.0%	13.6%	35.1%	16.9%	25.8%	16.0%	36.3%		
	meistens	0.8%	6.7%	2.1%	5.5%	10.2%	6.7%	2.0%	8.0%	1.1%	7.4%	2.0%	9.7%	2.0%	3.3%		
	fast immer	0.5%	1.1%	0.7%	0.4%	3.4%	1.1%	0.7%		0.6%	1.1%	0.7%		0.6%	2.2%		

Tabelle 8 - Detaillierte Antworten des PGSI nach Wettform (2. Teil)

		Mindestens eine Wettform in den letzten 12 Monaten			Mindestens eine Wettform mit einer Häufigkeit von mindestens 1 x wöchentlich (nur Wetten = ja)			Online-Spielende insgesamt		Online-Pferderennwetten - In den letzten 12 Monaten		Online-Sportwetten - In den letzten 12 Monaten		Online-eSportwetten - In den letzten 12 Monaten		Paris online auf den Finanzmärkten - In den letzten 12 Monaten	
		Nein	Ja	Online-Spielende insgesamt	Nein	Ja	Online-Spielende insgesamt	Nein	Ja	Nein	Ja	Nein	Ja	Nein	Ja	Nein	Ja
Haben Sie sich Geld geliehen oder etwas verkauft, um Geld für das Glücksspiel zu bekommen?	nie	98.9%	94.2%	97.8%	96.0%	88.6%	94.2%	98.0%	88.0%	98.7%	93.4%	98.2%	80.6%	97.9%	96.7%		
	manchmal	0.8%	3.9%	1.4%	2.6%	8.0%	3.9%	1.3%	8.0%	0.9%	4.4%	1.2%	12.9%	1.4%	2.2%		
	meistens	0.2%	1.7%	0.5%	1.5%	2.3%	1.7%	0.4%	4.0%	0.2%	1.8%	0.4%	6.5%	0.4%	1.1%		
	fast immer	0.2%	0.3%	0.2%		1.1%	0.3%	0.2%		0.2%	0.4%	0.2%		0.3%			
Hatten Sie das Gefühl, dass Sie ein Problem mit dem Glücksspiel haben könnten?	nie	95.2%	83.1%	92.6%	87.1%	70.5%	83.1%	92.8%	76.0%	94.4%	83.0%	93.0%	67.7%	93.0%	84.6%		
	manchmal	4.0%	13.6%	6.1%	10.7%	22.7%	13.6%	5.9%	20.0%	4.6%	13.7%	5.7%	25.8%	5.7%	13.2%		
	meistens	0.6%	2.2%	1.0%	1.1%	5.7%	2.2%	0.9%	4.0%	0.8%	1.8%	0.9%	6.5%	0.9%	2.2%		
	fast immer	0.2%	1.1%	0.4%	1.1%	1.1%	1.1%	0.4%		0.2%	1.5%	0.4%		0.4%			
Hatten Sie das Gefühl, dass Sie ein Problem mit dem Glücksspiel haben könnten?	nie	97.6%	90.3%	96.0%	93.0%	81.8%	90.3%	96.3%	80.0%	97.0%	91.1%	96.5%	74.2%	96.6%	86.8%		
	manchmal	1.9%	7.8%	3.2%	5.9%	13.6%	7.8%	2.9%	20.0%	2.4%	7.0%	2.9%	19.4%	2.7%	12.1%		
	meistens	0.2%	1.4%	0.5%	1.1%	2.3%	1.4%	0.5%		0.3%	1.5%	0.4%	6.5%	0.5%			
	fast immer	0.2%	0.6%	0.3%		2.3%	0.6%	0.3%		0.3%	0.4%	0.3%		0.3%	1.1%		

Tabelle 9 - Detaillierte Antworten des PGSI nach Wettform (3. Teil)

		Mindestens eine Wettform in den letzten 12 Monaten			Mindestens eine Wettform mit einer Häufigkeit von mindestens 1 x wöchentlich (nur Wetten = ja)			Online-Spieler*innen insgesamt		Online-Sportwetten - In den letzten 12 Monaten		Online-eSportwetten - In den letzten 12 Monaten		Paris online auf den Finanzmärkten - In den letzten 12 Monaten	
		Nein	Ja	Online-Spielende insgesamt	Nein	Ja	Online-Spielende insgesamt	Nein	Ja	Nein	Ja	Nein	Ja	Nein	Ja
Haben andere Personen Sie wegen Ihrer Spielgewohnheiten kritisiert, oder wurde Ihnen gesagt, dass Sie ein Glücksspielproblem hätten?	nie	96.2%	86.7%	94.1%	90.8%	73.9%	86.7%	94.4%	76.0%	95.9%	84.9%	94.4%	80.6%	94.4%	90.1%
	manchmal	3.1%	11.4%	4.9%	8.1%	21.6%	11.4%	4.7%	16.0%	3.3%	13.3%	4.7%	16.1%	4.7%	8.8%
	meistens	0.5%	1.7%	0.7%	1.1%	3.4%	1.7%	0.6%	8.0%	0.6%	1.5%	0.7%	3.2%	0.7%	1.1%
	fast immer	0.2%	0.3%	0.2%		1.1%	0.3%	0.2%		0.2%	0.4%	0.2%		0.3%	
Hatte Ihre Teilnahme am Glücksspiel finanzielle Probleme für Sie oder Ihren Haushalt zur Folge?	nie	97.5%	93.3%	96.6%	96.0%	85.2%	93.3%	96.7%	92.0%	97.3%	93.0%	96.8%	87.1%	96.8%	92.3%
	manchmal	2.0%	5.3%	2.7%	2.9%	12.5%	5.3%	2.7%	4.0%	2.1%	5.9%	2.6%	9.7%	2.5%	6.6%
	meistens	0.2%	0.8%	0.4%	0.7%	1.1%	0.8%	0.3%	4.0%	0.4%	0.4%	0.3%	3.2%	0.3%	1.1%
	fast immer	0.2%	0.6%	0.3%	0.4%	1.1%	0.6%	0.3%		0.2%	0.7%	0.3%		0.3%	
Haben Sie sich wegen Ihres Glücksspielverhaltens oder dem, was Ihnen beim Spielen passiert, schuldig gefühlt?	nie	92.3%	78.1%	89.2%	81.3%	68.2%	78.1%	89.5%	60.0%	91.1%	78.2%	89.6%	61.3%	89.9%	73.6%
	manchmal	6.7%	16.1%	8.8%	14.0%	22.7%	16.1%	8.6%	28.0%	7.5%	16.2%	8.7%	22.6%	8.4%	18.7%
	meistens	0.6%	5.0%	1.6%	4.8%	5.7%	5.0%	1.4%	12.0%	0.9%	4.8%	1.3%	12.9%	1.3%	5.5%
	fast immer	0.4%	0.8%	0.5%		3.4%	0.8%	0.5%		0.4%	0.7%	0.4%	3.2%	0.4%	2.2%

Tabelle 10 – Online Sportwetten: Häufigkeit, Ausgaben und Dauer von Geldspielsitzungen von Spielenden (12 Monaten)

Häufigkeit	[%]	Ausgaben pro Sitzung	[%]	Dauer einer Sitzung	[%]	Ausgaben pro Monat	
täglich	1.5	1 CHF	1.1	weniger als 15 Minuten	46.9	Durchschnitt	66.5
beinahe jeden Tag	3.0	2 oder 3 CHF	13.3	15-30 Minuten	26.9	Standardabweichung	243.6
mehrmals in der Woche	10.3	5 CHF	18.8	30 Minuten – 1 Stunde	14.8	Median	15.0
einmal in der Woche	7.7	10 CHF	23.6	1-2 Stunden	5.5		
mehrmals im Monat	19.2	20 CHF	16.2	2-3 Stunden	0.4		
einmal im Monat	17.3	30 CHF	5.2	mehr als 3 Stunden	2.2		
mehrmals im Jahr	39.5	50 CHF	9.6	weiss nicht	3.3		
weiss nicht	1.5	75 CHF	1.8				
		100 CHF	4.1				
		150 CHF	0.7				
		200 CHF oder mehr	3.0				
		weiss nicht	2.6				

Tabelle 11 - Finanzmarktvetten: Häufigkeit, Ausgaben und Dauer von Geldspielsitzungen von Spielenden (12 Monaten)

Häufigkeit	[%]	Ausgaben pro Sitzung	[%]	Dauer einer Sitzung	[%]	Ausgaben pro Monat	
täglich	6.6	1 CHF	3.3	weniger als 15 Minuten	18.7	Durchschnitt	628.2
beinahe jeden Tag	5.5	2 oder 3 CHF	4.4	15-30 Minuten	27.5	Standardabweichung	2710
mehrmals in der Woche	5.5	5 CHF	5.5	30 Minuten – 1 Stunde	25.3	Median	55
einmal in der Woche	7.7	10 CHF	9.9	1-2 Stunden	12.1		
mehrmals im Monat	19.8	20 CHF	6.6	2-3 Stunden	5.5		
einmal im Monat	12.1	30 CHF	3.3	mehr als 3 Stunden	7.7		
mehrmals im Jahr	39.6	50 CHF	14.3	weiss nicht	3.3		
weiss nicht	3.3	75 CHF	2.2				
		100 CHF	8.8				
		150 CHF	2.2				
		200 CHF oder mehr	35.2				
		weiss nicht	4.4				