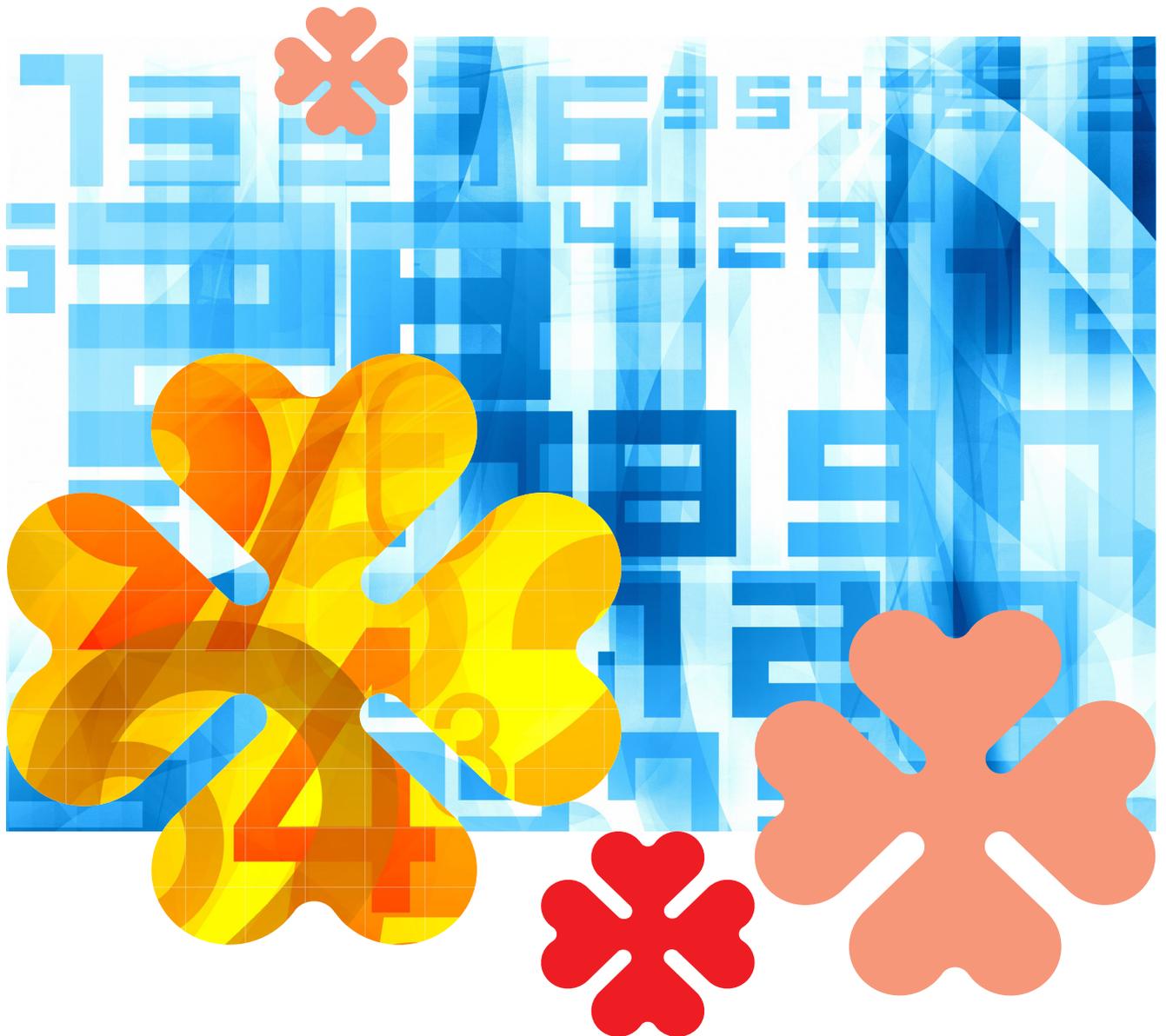


**Früherkennung von  
spielsuchtgefährdeten Spielenden  
auf [www.swisslos.ch](http://www.swisslos.ch)**



# ***Inhaltsverzeichnis***

<b>1</b>	<b>Ausgangslage und Zielsetzung</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Früherkennungsbeispiele aus Literatur und Praxis</b>	<b>4</b>
2.1	Österreichische Lotterien – Forschungsergebnisse von Meyer/Hayer	4
2.2	Bwin – Forschungsergebnisse von Braverman/Shaffer	5
2.3	(Früh-)Erkennung bei Schweizer Casinos	6
2.4	Früherkennungsinstrument Playscan	7
<b>3</b>	<b>Ansätze zur Früherkennung von spielsuchtgefährdeten Spielenden</b>	<b>8</b>
<b>4</b>	<b>Spielverhalten von „Vielspielern“ bei <a href="http://www.swisslos.ch">www.swisslos.ch</a></b>	<b>9</b>
4.1	Ausgewählte Überblicksvergleichswerte	9
4.2	Einsatzverhalten der „Vielspieler“	9
4.3	Durch „Vielspieler“ gespielte Produkte bzw. Produkt-Kombinationen	11
<b>5</b>	<b>Fazit</b>	<b>12</b>
	<b>Zu den Swisslos-Forschungsberichten</b>	<b>13</b>
	Forschungsberichte im Überblick	13

## 1 Ausgangslage und Zielsetzung

Die Regulierung des Glücksspiels ermöglicht es, ein sozialverträgliches und kontrolliertes Angebot sicherzustellen. So werden Geldwäscherei, Betrug, Spielsucht und Insolvenz von Anbietern (bzw. geprellte Spieler) bekämpft. Swisslos ist sich bewusst, dass das Spiel – welcher Art auch immer – zu persönlichen und sozialen Problemen führen kann. Sie nimmt deshalb ihre Verantwortung wahr; unter anderem durch Aufklärung und Prävention.

Swisslos realisiert grundlegende, wirkungsvolle Massnahmen zur Spielsuchtprävention auf ihrer Internet-Spiel-Plattform ISP, dies sind insbesondere

-  Alterslimite von 18 Jahren
-  Selbstsperrern für einzelne oder alle Produkte (mindestens 7 Tage)
-  Verlust-Limiten für Lose Online und Bingo
-  Selbsttest
-  Informationen zu Spielsucht
-  Helpline 0800 713 713 sowie [help@swisslos.ch](mailto:help@swisslos.ch)
- 
  - Im Gegensatz zu ausländischen (Internet-)Anbietern oder Casinos, die Gewinnausschüttungsquoten von über 90% aufweisen, schüttet Swisslos nur 50 bis 65% der Umsätze wieder als Gewinne aus
  - Die Teilnahme an den Spielen von Swisslos via Internet setzt die Registrierung eines Accounts voraus
  - Verlangsamung diverser Spielabläufe

Folgende Spielverhaltensdaten für den – aufgrund seiner Angebotsmerkmale am stärksten zu überwachenden – Angebotsbereich „Lose Online“ wurden ausgewertet und auch der Aufsichtsbehörde Comlot zur Verfügung gestellt (vgl. Forschungsberichte Nr. 1 und 2):

1. Limiten (Überblick über die Höhe der von den Spielenden gesetzten Geldlimiten)
2. Limiten-Ausschöpfung (Anzahl Teilnehmende, die ihre Limite ausgeschöpft haben)
3. Limiten-Veränderung (Limitenerhöhungen pro Teilnehmer)
4. Sperrern (Anzahl Personen, welche die temporäre Selbstsperrre genutzt haben)
5. Spielverhalten von Spielern, die mit virtuellen Losen in mindestens einem Monat mehr als CHF 500 Nettoumsatz erzielt haben und sich sperren liessen
6. Zahl der Spieler mit mehr als CHF 1'000 Nettoumsatz mit virtuellen Losen
7. Spielverhalten von Spielern mit virtuellen Losen in den Monaten bevor und nachdem sie mehr als CHF 1'000 Nettoumsatz erzielt haben

Die in den Forschungsberichten Nr. 1 und 2 dokumentierten Erhebungen dienen der Überprüfung des Spielsuchtgenerierungspotenzials der Lose Online, welche den Angebotsbereich von Swisslos mit dem höchsten entsprechenden Potenzial darstellen. Die erhobenen Daten vermitteln einen guten Gesamtüberblick und deuten darauf hin, dass die ergriffenen Präventionsmassnahmen wirkungsvoll sind.

Es besteht indessen ein Bedürfnis nach der Identifikation und Erhebung/Auswertung von Daten, die es ermöglichen, gefährdete Spieler frühzeitig zu erkennen. Eine solche Früherkennung würde eine gezielte Ansprache bzw. gezielte Präventionsaktivitäten ermöglichen.

Der frühzeitigen Erkennung von problematischem Spielverhalten kommt eine besondere Bedeutung zu, denn je frühzeitiger eine gezielte Intervention (z.B. Limitierung oder Ausschluss) gesetzt werden kann, desto wahrscheinlicher wird diese erfolgreich sein und eine Selbstschädigung des Spielers abwenden, bevor sie ein bedeutsames Ausmass erreicht. Deswegen zielt ein besonders wichtiger Teil der Forschung darauf ab, aus dem tatsächlichen Spielverhalten Indikatoren abzuleiten, die auf problematische Entwicklungen hindeuten.

## 2 Früherkennungsbeispiele aus Literatur und Praxis

### 2.1 Österreichische Lotterien – Forschungsergebnisse von Meyer/Hayer

Im Werk „Die Effektivität der Spielsperre als Massnahme des Spielerschutzes<sup>1</sup>“ von G. Meyer und T. Hayer sind einige Hinweise für die Früherkennung von Glücksspielsucht vorhanden. Die Autoren haben sowohl Spielsperren im Casinobereich als auch auf dem Internet untersucht.

Es wurden Daten von 259 Personen ausgewertet, welche sich selber auf [www.win2day.at](http://www.win2day.at) gesperrt und im Anschluss den Bremer Fragebogen zur Spielsperre ausgefüllt hatten.

„... Hinweise auf das Spielverhalten ... liefern die Parameter „durchschnittliche Dauer eines Besuchs“ sowie „durchschnittliche Nettoverluste pro Woche“ (jeweils bezogen auf die letzten 6 Monate). So dauerte bei 156 Personen (60,2%) eine Spielsitzung im Schnitt mindestens eine Stunde an. 56 Probanden (21,6%) berichteten davon, in einer Woche üblicherweise mehr als 500 Euro nur auf win2day verspielt zu haben. Jene Merkmalsausprägungen können als erste Belege für etwaige Glücksspielprobleme bei einem nicht unerheblichen Anteil der Stichprobe interpretiert werden.“ (Meyer/Hayer, S. 110).

Potenzielle Problemspieler entscheiden sich zudem in der Tendenz für eine längere Sperrdauer als Personen mit einem unproblematischen Spielverhalten.

„Grundsätzlich rangieren Beweggründe, die auf ein exzessives Spielverhalten hinweisen, wie zum Beispiel zu hohe Geldeinbussen, ein übermässiger Zeitaufwand oder der Verlust der Handlungskontrolle, auf den vorderen Plätzen der Motivhierarchie. ... Dennoch überrascht der relativ hohe Anteil an Personen, der sich offenbar ohne suchttypische Symptomatik für eine Spielsperre im Internet entscheidet, auch im direkten Vergleich mit der Casinostichprobe.“ (Meyer/Hayer, S. 15).

„In Bezug auf den Entwicklungsverlauf nach Abschluss der Sperrverfügung zeichnet sich ab, dass die zeitlich begrenzte Zugangsbeschränkung zu einem einzigen Internet-Glücksspielangebot durchaus günstige Auswirkungen nach sich ziehen kann. Die Reduzierung des Anteils potenzieller Problemspieler sowie das augenscheinlich kaum existente Ausweichen auf andere Websites liefern erste Hinweise für diese Schlussfolgerung.“ (Meyer/Hayer, S. 15).

<sup>1</sup>Gerhard Meyer/Tobias Hayer: Die Effektivität der Spielsperre als Massnahme des Spielerschutzes. Eine empirische Untersuchung von gesperrten Spielern. Peter Lang Verlag, Frankfurt am Main, 2010

## 2.2 Bwin – Forschungsergebnisse von Braverman/Shaffer

Das Ziel der Studie<sup>2</sup> von J. Braverman und H. Shaffer war es, Wettmuster von „live action betting“-Spielern auf [www.bwin.com](http://www.bwin.com) zu identifizieren, welche während des ersten Monats des Internet-Glücksspiels gezeigt wurden. Es sollen Vorhersagen gemacht werden können bezüglich der Entwicklung von Glücksspielbezogenen Problemen.

Aus einer Stichprobe von 48'114 bwin-Kunden („full sample“), die über einen Zeitraum von 24 Monaten beobachtet wurden, wurde eine Teilgruppe von 530 Personen untersucht, die innerhalb dieses Beobachtungszeitraums ihr Spielerkonto geschlossen haben. 33% berichteten, dass sie ihr Spielerkonto aufgrund von Spielproblemen geschlossen haben, 19% waren unzufrieden mit dem Service und 48% sagten aus, dass sie kein Interesse (mehr) am Glücksspiel hatten.

Basierend auf dem Spielverhalten innerhalb des ersten Monats nach der Registrierung sollten Risikomuster identifiziert werden, die als Indikator für ein zukünftiges Spielproblem geeignet sind.

Es wurden vier Variablen beobachtet:

1. Häufigkeit: Totale Anzahl an aktiven Tagen, d.h. Tage, an welchen der Spieler mindestens eine Live Wette platzierte.
2. Intensität: Totale Anzahl an Live Wetten dividiert durch die Häufigkeit.
3. Variabilität: Standarddifferenz der Wetteinsätze (in Euro)
4. Bewegungsablauf („trajectory“): der Bewegungsablauf der Wetteinsätze innerhalb des ersten Monats.

Zusätzlich zu diesen Früherkennungsvariablen wurden weitere Variablen kalkuliert, dies waren: Totale Wetteinsätze; totale Anzahl an Wetten; durchschnittlicher Wetteinsatz; Spielperiode (Anzahl Spieltage) und totale Verluste (Wetteinsätze minus Gewinne).

Anhand des tatsächlichen Spielverhaltens liessen sich in dieser Teilgruppe vier Spielertypen identifizieren (Cluster):

- Cluster 1: Involvierte Spieler mit hoher Variabilität, die im Gegensatz zur Gruppe 3 sehr stark auf vorherige Gewinne bzw. Verluste reagieren (n = 15; 13.5 bets/day).
- Cluster 2: Desinteressierte Spieler, die schon vor der Kontoschliessung vorwiegend inaktiv sind (n = 22).
- Cluster 3: Involvierte Spieler mit tiefer Variabilität, die zwar mit hoher Frequenz und hohem Volumen spielen, aber das in sehr gleichmässiger Form, ohne dabei stark auf Gewinn oder Verlust zu reagieren (n = 115; 14 bets/day).
- Cluster 4: Moderate Spieler, die in ihrem Verhalten unauffällig waren und bei denen bisher keine Risikomerkmale gefunden werden konnten (n = 378; 4 bets/day).

73% (n = 11) der Gruppe 1 berichtete, dass sie ihren Account aufgrund von Spielproblemen schlossen. Dies im Vergleich zu nur 45% der Gruppe 2, 29% der Gruppe 3 und 32% der Gruppe 4. Ebenfalls konnte beobachtet werden, dass Gruppe 1 signifikant mehr Wetteinsätze leistete als die anderen Gruppen. Die Gruppe 1 verlor zudem mehr Geld als die anderen Gruppen.

Gruppe 1 ist vorwiegend mit zukünftigem Problemverhalten assoziiert und damit ein guter Indikator für einen

<sup>2</sup>Julia Braverman/Howard J. Shaffer: How do gamblers start gambling: identifying behaviour markers for high-risk internet gambling. European Journal of Public Health, 2010

zukünftigen Selbstausschluss. Hohe Variabilität kann den Wunsch des Spielers reflektieren, sein Spiel zu limitieren bzw. seine Impulse zu kontrollieren. Die Resultate belegen indessen, dass keine der vier Variablen alleine genügt, um Glücksspielprobleme vorherzusagen.

Die Studie zeigt, dass es möglich ist, schon sehr früh im Spielverlauf Risikomuster zu identifizieren, die erst Monate später zu glücksspielbezogenen Problemen führen. Damit ist die Voraussetzung für einen individualisierten und auf frühzeitige Prävention ausgerichteten Spielerschutz gegeben. Gleichzeitig kann mit den bislang erforschten Risikomustern nur ein Teil der aufgefundenen Spielprobleme erklärt werden – zukünftige Forschungsprojekte müssen darauf abzielen, weitere Risikomuster zu identifizieren.

### **2.3 (Früh-)Erkennung bei Schweizer Casinos<sup>3</sup>**

Gemäss der Website der ESBK [www.esbk.admin.ch](http://www.esbk.admin.ch) gilt: Die Spielbanken legen Kriterien für die Früherkennung von spielsuchtgefährdeten Spielerinnen und Spielern fest. Ziel dieser Kriterien ist es, Spieler frühzeitig zu entdecken, die der Gefährdung durch die Spielsucht ausgesetzt sind. Das Personal wird dazu ausgebildet, bei Verdacht mit spielsuchtgefährdeten Spielern Gespräche zu führen. Zudem klärt es ab, ob ein problematisches Spielverhalten oder Probleme finanzieller Art vorliegen. Gegebenenfalls spricht die Spielbank eine Spielsperre aus. Bis Ende 2010 wurden schweizweit 28'884 Spielsperren ausgesprochen.

Die Spielbank spricht eine Spielsperre aus, sofern sie weiss oder annehmen muss, dass eine Person:

- überschuldet ist oder ihren finanziellen Verpflichtungen nicht nachkommen kann;
- Spieleinsätze riskiert, die in keinem Verhältnis zu ihrem Einkommen und Vermögen stehen;
- den geordneten Spielbetrieb beeinträchtigt.

Ein Spieler hat aber auch jederzeit die Möglichkeit, sich selber sperren zu lassen.

Auf Grundlage der Erfahrungen von Casinomitarbeitern entwickelte der Schweizerische Casinoverband eine Früherkennungscheckliste. Die Checkliste beinhaltet 20 Kriterien, die nach ihrer Priorität in sieben A-Kriterien und 13 B-Kriterien eingeteilt werden. Die A-Kriterien umfassen Auffälligkeiten im Spiel- und Sozialverhalten eines Gastes. Spieler, die mindestens ein A-Kriterium erfüllen, haben ein erhöhtes Risikopotential. Mit ihnen wird ein Gespräch über das Spielverhalten und die finanzielle Situation geführt. Die B-Kriterien entsprechen leichteren Merkmalen. Trifft mindestens ein B-Kriterium zu, wird der Spieler gezielt beobachtet (vgl. Häfeli/Lischer 2010<sup>4</sup>).

Der Früherkennungsprozess beginnt mit der Aufnahme des Meldezettels im ReGaTo (Responsible Gambling Tool). Danach wird entweder ein „Kontaktgespräch“ (Gespräch über soziale Faktoren) oder ein „vertieftes Gespräch“ (Gespräch über finanzielle Situation und Spielverhalten) durchgeführt oder es findet eine „Einforderung des Finanznachweises“ statt. Zudem muss der Gast mindestens acht Wochen lang beobachtet werden. Ergeben sich aus den durchgeführten Massnahmen Hinweise auf ein Spielproblem, erfolgt eine selbst beantragte oder angeordnete Spielsperre.

Gemäss dem Jahresbericht 2010 der ESBK (S. 18) „wurden die Spielbanken eingeladen, der ESBK bis im Sommer 2011 konkrete Vorschläge zu unterbreiten, wie die Kriterienliste sinnvoll abzuändern wäre. Dies mit Blick darauf, ab 2012 im Rahmen der Früherkennung mit noch wirkungsvolleren Kriterien zu arbeiten“.

<sup>3</sup> <http://www.esbk.admin.ch/content/esbk/de/home/themen/spielbanken/sozialschutz/pravention.html> (Stand 28.7.2011)

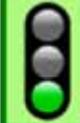
<sup>4</sup> Jörg Häfeli/Suzanne Lischer: Die Früherkennung von Problemspielern in Schweizer Kasinos, In: Prävention und Gesundheitsförderung 2, 2010

## 2.4 Früherkennungsinstrument Playscan<sup>5</sup>

Playscan AB ist eine Tochtergesellschaft von Svenska Spel, der schwedischen Lotteriegesellschaft. Playscan™ wurde in Kooperation von Playscan AB und dem schwedischen "Spelinstitutet" entwickelt. Playscan™ analysiert den individuellen Spieler und gibt ein wöchentliches, persönliches Feedback, d.h. nicht "JEMAND kann Probleme mit dem Spielen entwickeln" sondern "wir sehen Indikationen, dass SIE eine gefährdete Person sind". Playscan™ baut auf Freiwilligkeit. Es geht nicht um die ausgegebenen Summen, sondern um das Spielverhalten.

Playscan™ basiert auf folgenden Elementen:

1. Kognitive Analyse des bisherigen Verhaltens (entwickelt von Psychologen) aufgrund von vorhandenen Daten. Das System untersucht, wie und wann der Spieler spielt, wie er sich nach einem Verlust verhält, wie viel Zeit in das Spiel investiert wird, etc.
2. Vorausschauende Analyse basierend auf Entwicklungen (die künstliche Intelligenz-Software von Playscan).
3. (Statistisch validierter) Selbsttest (Input vom Spieler), wobei folgende Kategorien beachtet werden:
  - „Time spent
  - Money spent
  - Emotional consequences
  - Economic consequences
  - Reactions of family and friends on the player's gambling"

Color	Definition	Objective
	Healthy	Inform, build a relationship
	At risk	Prevent upcoming problems Motivate usage of RG tools
	Problematic	Motivate for change Give advise

Grafik 1: Kategorien von Playscan<sup>6</sup>

Ein „grüner“ Spieler wird alle 6 Monate aufgefordert, den Selbsttest zu machen. Ein „gelber“ Spieler wird alle 12 Wochen und ein „roter“ Spieler alle 2 Wochen daran erinnert, den Selbsttest auszufüllen.

Seit Ende Juni 2007 ist Playscan bei [www.svenskaspel.se](http://www.svenskaspel.se) im Einsatz. Das Tool ist freiwillig, einzige Bedingung ist, dass der Spieler die Kundenkarte „Spelkortet“ besitzt. 2010 wurde Playscan von mehr als 47'000 Spielern von Svenska Spel benutzt, dies sind 7'000 Spieler mehr als im Jahr 2009.<sup>7</sup>

<sup>5</sup>[www.playscan.com](http://www.playscan.com)

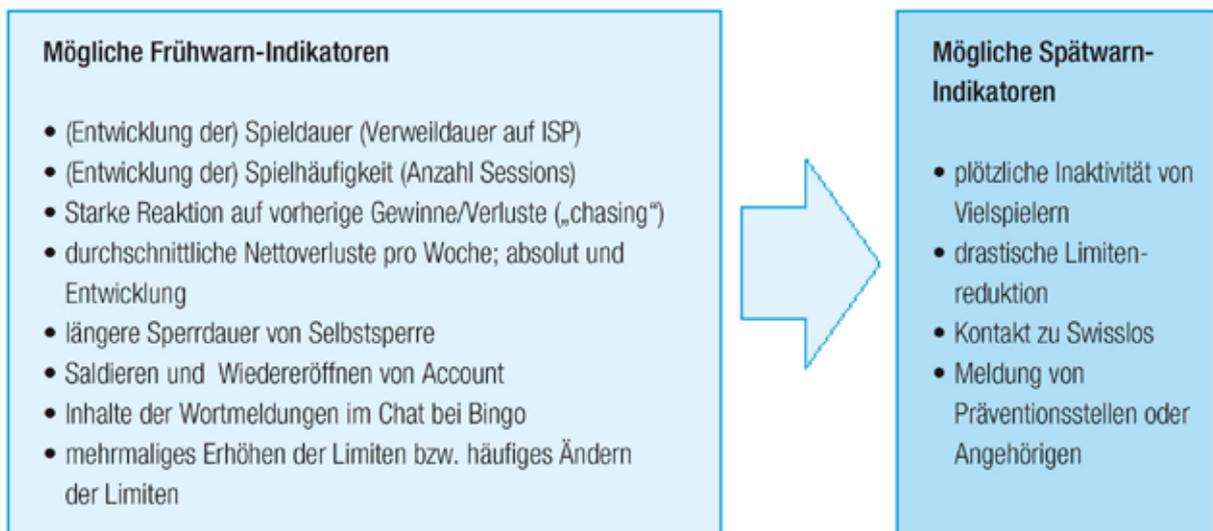
<sup>6</sup><http://www.playscan.com/pages/Evaluation> (Stand 10.8.2011)

<sup>7</sup>Svenska Spel, Annual Report 2010, S. 112

### 3 Ansätze zur Früherkennung von spielsuchtgefährdeten Spielenden

Aufgrund der Sekundärdatenanalyse (vgl. Kapitel 2) hat Swisslos folgende Ansätze zur Früherkennung identifiziert und auch Indikatoren benannt, welche erst vergleichsweise spät anzeigen, wenn ein Spieler Probleme haben könnte. Es handelt sich indessen lediglich um Forschungshypothesen, welche soweit wie möglich sukzessive zu überprüfen sind.

Mögliche Indikatoren zur Erkennung von Spielern mit problematischem Spielverhalten:



Grafik 2: Mögliche Indikatoren zur Erkennung von Spielern mit problematischem Spielverhalten

Als Ausgangspunkt zur Generierung von Erkenntnissen zur Früherkennung wurden in den folgenden Kapiteln Spielende mit Mindesteinsätzen pro Monat höher als CHF 2'000 („Vielspieler“) herausgefiltert und analysiert. Die Analyse auf der Basis von Einsätzen gilt es insofern zu relativieren, als dass Spielende im Durchschnitt 30 – 40% wieder als Gewinne verbuchen können. Deshalb wird bei anderen Swisslos-Forschungsberichten der Spielverlust und nicht der Spieleinsatz als Kriterium zur Selektion der zu analysierenden Spieler verwendet.

## 4 Spielverhalten von „Vielspielern“ bei www.swisslos.ch

### 4.1 Ausgewählte Überblicksvergleichswerte

Monat	Aktive Spieler ISP (Spieler, die mind. 1 Spieldauftrag in diesem Monat abgesetzt haben)	Anzahl Spieler mit Einsatz $\geq$ CHF 2'000	Anteil der Spieler mit Einsatz $\geq$ CHF 2'000 an aktiven Spielern ISP	Mittelwert der Einsätze von Spielern mit Einsätzen $\geq$ CHF 2'000
Januar 2011	74'007	129	0.17%	CHF 3'167
Februar 2011	99'813	224	0.23%	CHF 3'346
März 2011	92'334	215	0.23%	CHF 3'307
April 2011	88'889	164	0.18%	CHF 3'342
Mai 2011	81'783	271	0.33%	CHF 3'189
Juni 2011	83'791	324	0.39%	CHF 3'462
Juli 2011	97'654	353	0.36%	CHF 3'268

Tabelle 1: Internet - "Vielspieler" Januar bis Juli 2011

Tabelle 1 zeigt, dass bei hohen Lotto-Jackpots (Februar: Swiss Lotto; März/Juli: Euro Millions) sowohl die Anzahl aktiver Spieler wie auch die Anzahl derjenigen Spieler steigt, welche Einsätze von über 2'000 Franken geleistet haben.

Nur ein sehr kleiner Prozentsatz (ca. 0.27%) der Spieler auf www.swisslos.ch setzt pro Monat mehr wie CHF 2'000 ein. Anders gesagt bedeutet dies, dass über 99% der Spielenden Einsätze unter CHF 2'000 / Monat tätigen. Die Mittelwerte der Einsätze blieben über den Betrachtungszeitraum konstant.

Es wird davon ausgegangen, dass die Einführung von Bingo am 27. April 2011 einen Einfluss auf die Anzahl der „Vielspieler“ hatte.

### 4.2 Einsatzverhalten der „Vielspieler“

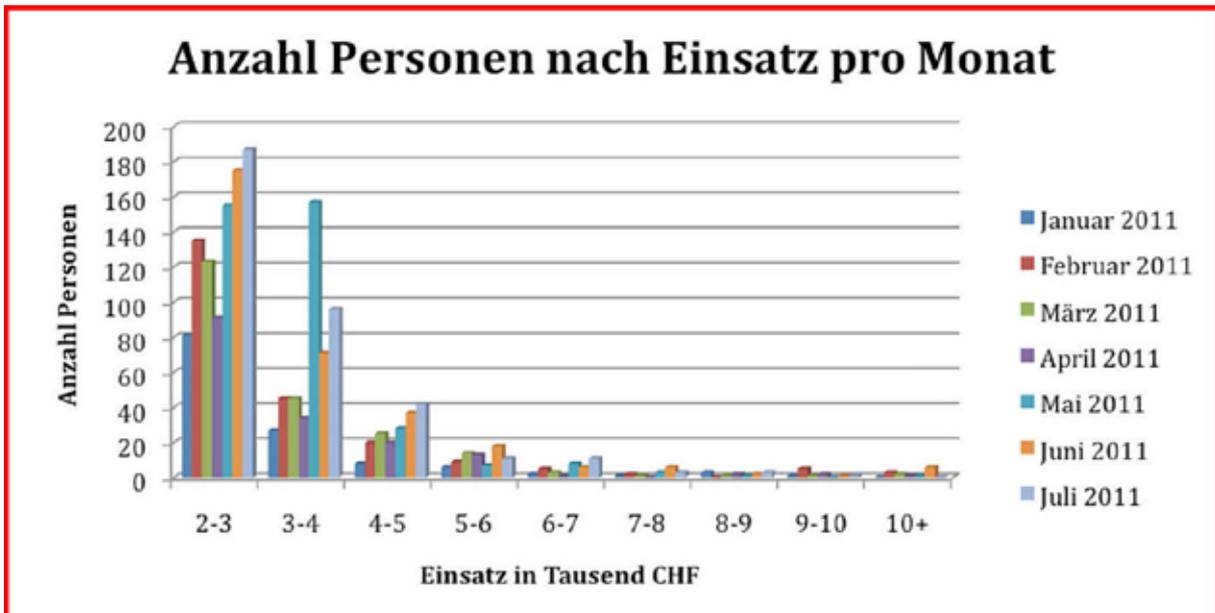
Tabelle 2 zeigt die Einsatz-Struktur der Spielenden auf, welche pro Monat über CHF 2'000 auf www.swisslos.ch einsetzen:

- ca. 55% setzten zwischen CHF 2'000 und 3'000 pro Monat ein;
- ca. 25% setzten zwischen CHF 3'000 und 4'000 pro Monat ein;
- ca. 10% setzten zwischen CHF 4'000 und 5'000 pro Monat ein;
- etc.

Einsatz in KCHF	Januar 2011		Februar 2011		März 2011		April 2011		Mai 2011		Juni 2011		Juli 2011	
	Anzahl Spieler	%												
2-3	81	62.79%	135	60.27%	123	57.21%	91	55.49%	155	43.06%	175	54.35%	187	52.82%
3-4	27	20.93%	45	20.09%	45	20.93%	34	20.73%	157	43.61%	71	22.05%	96	27.12%
4-5	8	6.20%	20	8.93%	25	11.63%	20	12.20%	28	7.78%	37	11.49%	42	11.86%
5-6	6	4.65%	9	4.02%	14	6.51%	13	7.93%	7	1.94%	18	5.59%	11	3.11%
6-7	2	1.55%	5	2.23%	3	1.40%	1	0.61%	8	2.22%	6	1.86%	11	3.11%
7-8	1	0.78%	2	0.89%	1	0.47%	0	0.00%	3	0.83%	6	1.86%	3	0.85%
8-9	3	2.33%	0	0.00%	1	0.47%	2	1.22%	1	0.28%	2	0.62%	3	0.85%
9-10	1	0.78%	5	2.23%	1	0.47%	2	1.22%	1	0.31%	1	0.28%		
10+	3	1.34%	2	0.93%	1	0.61%	1	0.28%	6	1.86%				
<b>Total-&gt;CHF 2'000</b>	<b>129</b>	<b>100.00%</b>	<b>224</b>	<b>100.00%</b>	<b>215</b>	<b>100.00%</b>	<b>164</b>	<b>100.00%</b>	<b>360</b>	<b>100.00%</b>	<b>322</b>	<b>100.00%</b>	<b>354</b>	<b>100.00%</b>

Tabelle 2: Einsatz-Struktur der „Vielspieler“

Grafik 3 stellt die Ergebnisse in der Form eines Balkendiagrammes dar.



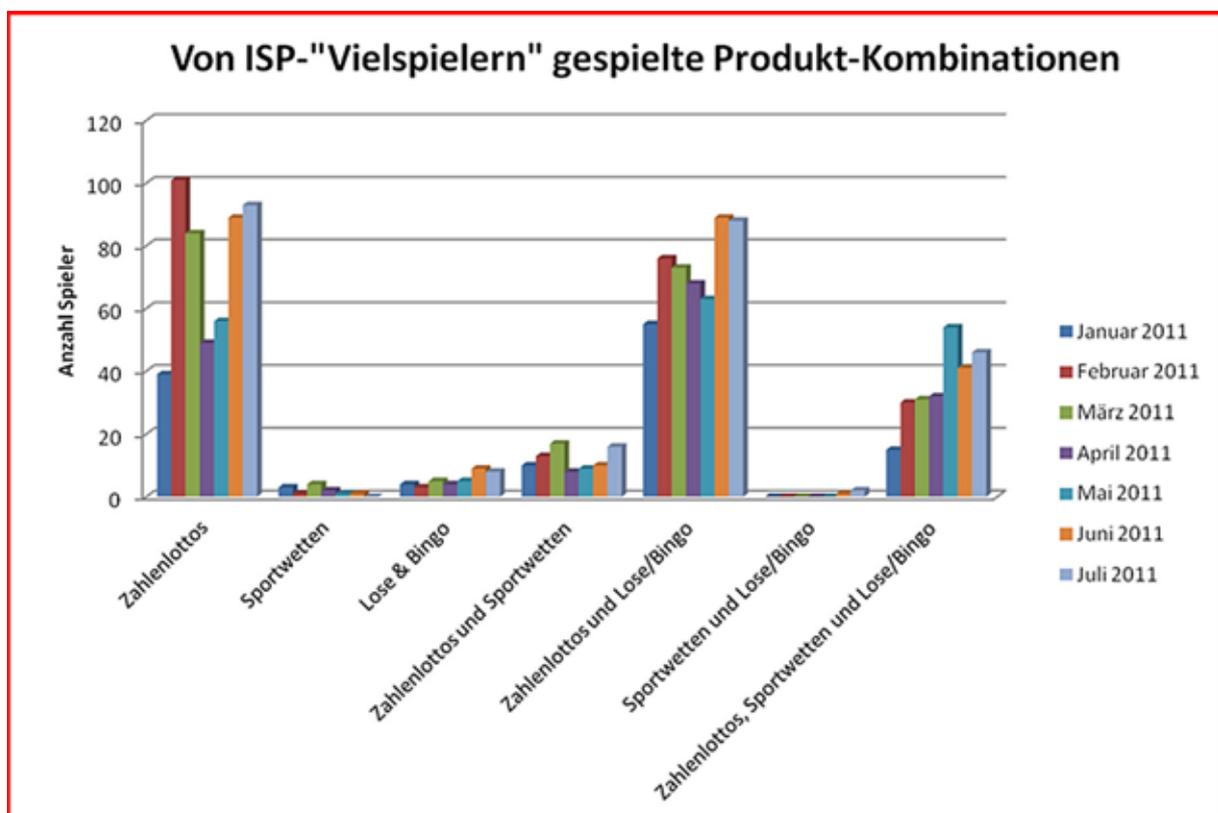
Grafik 3: Einsatz-Struktur der „Vielspieler“

### 4.3 Durch „Vielspieler“ gespielte Produkte bzw. Produkt-Kombinationen

Als nächstes interessiert, welche Produkte die Spielenden mit Einsätzen > CHF 2'000 („Vielspieler“) nachfragten. Die folgende Grafik zeigt die gespielten Produkt-Kombinationen auf. Es fällt auf, dass im Februar/März und Juni/Juli viele Spieler Zahlenlottos spielten. Dies ist auf die hohen Jackpots zurückzuführen: Swiss Lotto hatte einen JP-Höhepunkt am 24.2.2011 mit CHF 25 Mio. (mit Plus); Euro Millions stieg im März von CHF 75 auf CHF 170 Mio. an und im Juli betrug der Jackpot CHF 225 Mio.

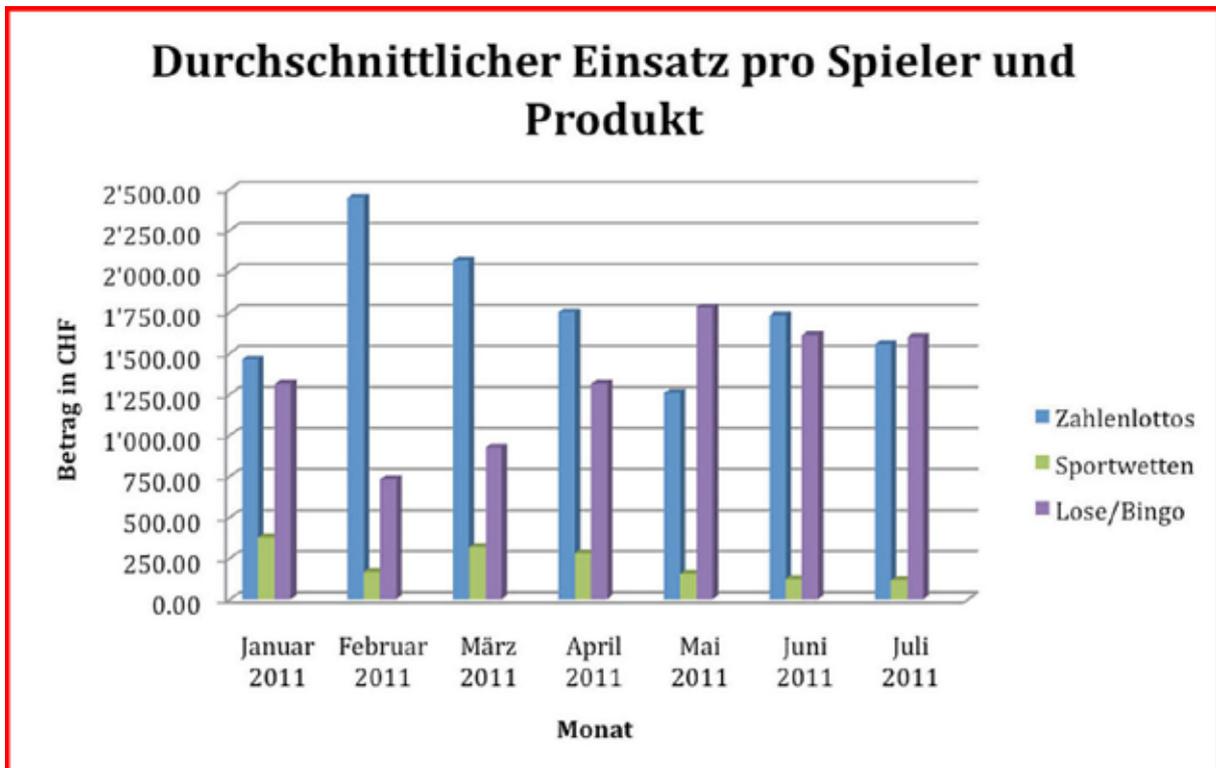
Bei den Produkten „Lose & Bingo“ ist zu beachten, dass bis zum 26. April 2011 nur das Produkt „Lose Online“ im Angebot war. Nach der Einführung von Bingo steigt die Anzahl der Spieler in dieser Produktgruppe aufgrund neuer Spieler konsequenter Weise an.

Die beliebteste Kombination ist „Zahlenlottos und Lose Online/Bingo“.



Grafik 4: Von ISP-„Vielspielern“ gespielte Produkt-Kombinationen

Grafik 5 zeigt den pro Kopf-Einsatz pro Monat der von den „Vielspielern“ nachgefragten Produkte. Es zeigt sich, dass der durchschnittliche Einsatz pro Spieler und Produkt bei den Zahlenlottos ansteigt (Februar/März), sobald der Jackpot ansteigt bzw. eine gewisse Höhe erreicht hat.



Grafik 5: Durchschnittlicher Einsatz pro Spieler und Produkt

## 5 Fazit

Die Analyse von Spielern, welche in den Monaten Januar bis Juli 2011 auf [www.swisslos.ch](http://www.swisslos.ch) mehr wie CHF 2'000 pro Monat eingesetzt haben zeigt, dass es sich um wenige Spielende handelt (im Vergleich zu den aktiven Spielenden auf der ISP um ca. 0.27%) und dass die Mehrheit dieser Spieler (ca. 55%) monatliche Einsätze von CHF 2'000 bis 3'000 tätigt. Die grössten Spieleinsätze vereinigen die Zahlenlottos Swiss Lotto und Euro Millions auf sich. Dabei gilt zu beachten, dass für die virtuellen Lose und Bingo Nettoausgabelimiten installiert sind.

In Bezug auf die Früherkennung problematischer Spielender vermag die vorliegende Analyse der „Vielspieler“ nur wenige Hinweise zu liefern. Einerseits ist der Betrachtungszeitraum von sieben Monaten vergleichsweise kurz. Dies gilt vor allem auch deshalb, weil andererseits die „Vielspieler“ mit den klassischen Zahlenlottos primär Produkte nachfragen, die nur zwei Mal (Euro Millions im Betrachtungszeitraum zu Beginn sogar nur ein Mal) pro Woche eine Ziehung aufweisen. Immerhin kann festgehalten werden, dass bei den „Vielspielern“

- damit die Spielhäufigkeit nicht zugenommen haben kann
- keine kontinuierliche Erhöhung der Spieleinsätze zu verzeichnen war (insofern auch kein „chasing“); der Mittelwert der Einsätze blieb über den Betrachtungszeitraum hinweg konstant

Nachfolgende Forschungen werden sich stärker an den in Grafik 2 aufgeführten möglichen Indikatoren zur Erfassung von Spielenden mit problematischem Spielverhalten orientieren müssen.

## Zu den Swisslos-Forschungsberichten

Im Leitbild von Swisslos befindet sich folgende Aussage: „Wir bieten attraktive und sozialverträgliche Spiele an, die den technischen und gesellschaftlichen Entwicklungen sowie unserer Politik des Verantwortungsvollen Spielens Rechnung tragen.“

Mit den Swisslos-Forschungsberichten soll ein Beitrag zur Gewinnung von Wissen über das Verhalten von Geldspielern geleistet werden. Es ist klar, dass die von Swisslos publizierten Ergebnisse als wenig unabhängig bezeichnet werden können. Andererseits ist darauf hinzuweisen, dass Spielanbieter aufgrund ihres täglichen Kontakts mit Spielenden und der ihnen zur Verfügung stehenden Daten dazu prädestiniert sind, das Spielverhalten zu erforschen.

Swisslos beweist seit Jahren, dass ein attraktives und ein sozialverträgliches Angebot keinen Widerspruch darstellen muss. Für die sozialverträgliche Gestaltung ihres Angebots realisiert sie auch Forschungsarbeiten. Diese Arbeiten werden publiziert, um sie Interessierten zur Verfügung zu stellen. Für Fragen zu diesen Arbeiten stehen wir gerne zur Verfügung (Tel. 061 284 11 11).



Roger Fasnacht  
CEO



Nicole Hänslér  
Verantwortliche Verantwortungsvolles Spiel

### Forschungsberichte im Überblick

Nr.	Titel	Erscheinungsdatum
1	Erfahrungsbericht «Spielverhalten virtuelle Lose»: Limiten und Selbstsperrern	11. Januar 2010
2	Erfahrungsbericht «Spielverhalten virtuelle Lose»: Zusatzauswertungen im Bereich der Höchstwerte und Selbstsperrern	24. September 2010
3	Kundenkontakte zu Glücksspielsucht 2010	1. Februar 2011
4	Früherkennung von spielsuchtgefährdeten Spielenden auf <a href="http://www.swisslos.ch">www.swisslos.ch</a>	11. August 2011
5	Kundenkontakte zu Glücksspielsucht 2011	13. Januar 2012