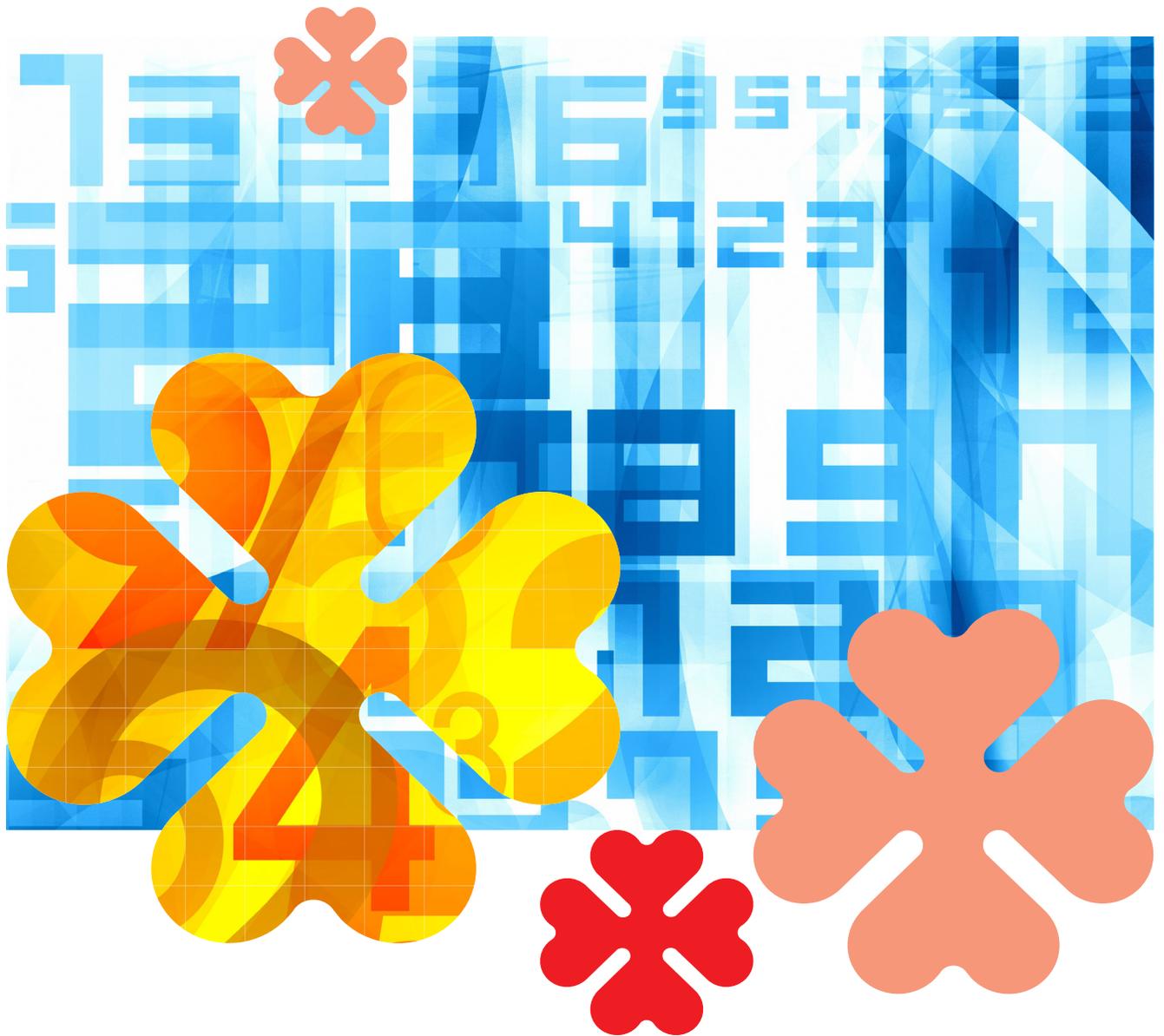


## **Erfahrungsbericht**

### **«Spielverhalten virtuelle Lose»**

*Zusatzauswertungen im Bereich der  
Höchstwerte und Spielsperren*



# ***Inhaltsverzeichnis***

<b>1</b>	<b>Ausgangslage und Zielsetzung</b>	<b>3</b>
1.1	Grundsatzüberlegungen zur Funktionsweise des Verantwortungsvollen Spiels	3
1.2	Remote-Spielbankenangebote	3
1.3	Spielverhaltensdaten	4
<b>2</b>	<b>Nutzung der Spielsperr-Funktion</b>	<b>4</b>
2.1	Selbstsperrn und Sperren durch Swisslos	4
2.2	Nutzung der Selbstsperrn	4
<b>3</b>	<b>Spielverhalten von Spielern, die mit virtuellen Losen in mindestens einem Monat mehr als CHF 500 Nettoumsatz erzielt haben und sich sperren liessen</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>Höchstwerte</b>	<b>8</b>
4.1	Zahl der Spieler mit mehr als CHF 1'000 Nettoumsatz mit virtuellen Losen im Juni, Juli bzw. August 2010	8
4.2	Spielverhalten von Spielern mit mehr als CHF 1'000 Nettoumsatz mit virtuellen Losen im Juli 2010	9
<b>5</b>	<b>Erweiterung des Spielangebots bei unveränderten Limiten</b>	<b>10</b>
<b>6</b>	<b>Fazit</b>	<b>10</b>
	<b>Anhang</b>	<b>11</b>
	<b>Zu den Swisslos-Forschungsberichten</b>	<b>12</b>
	Forschungsberichte im Überblick	12

# 1 Ausgangslage und Zielsetzung

## 1.1 Grundsatzüberlegungen zur Funktionsweise des Verantwortungsvollen Spiels

Die im Anhang aufgeführten «Hypothesen und Fakten zum Glücksspiel und zur Glücksspielsucht» sowie die damit initiierten Arbeiten für den Aufbau eines integrierten Systems des Verantwortungsvollen Spiels in den Swisslos-Kantonen bilden eine zentrale Rahmenbedingung für den vorliegenden Forschungsbericht.

Swisslos hat den Auftrag, ihr Angebot einerseits möglichst attraktiv und andererseits sozialverträglich zu gestalten. Dies ist nur bedingt ein Widerspruch. Das Angebot muss attraktiv sein, um Spiele zur Verfügung zu stellen, welche die Bedürfnisse nach unterhaltendem Geldspiel erfüllen. Gleichzeitig ist dieses Spielangebot aber vor allem beim Vertrieb über das Internet auch dazu geeignet, Personen zu erkennen, die Probleme haben, ihr Geldspiel zu kontrollieren.

Die erste Funktion der Kanalisierung des natürlichen Bedürfnisses nach Geldspiel mit Hilfe eines attraktiven Angebots kann mit anderen Worten durchaus verbunden werden mit der Spielsuchtprävention, sie ist u. E. sogar ein Teil davon. Die Prävention erfolgt auf zwei Stufen: Die Spielangebote sind attraktiv, nicht aber aggressiv zu gestalten und in einigen Fällen mit geeigneten flankierenden Präventionsmassnahmen zu versehen (primäre Prävention – bei der Gestaltung und beim Vertrieb der Spiele). Andererseits sind Gesellschaften, die Geldspiele anbieten, am besten dazu geeignet, Spieler mit problemhaftem Spielverhalten zu identifizieren und an geeignete Beratungs- und Therapiestellen (sekundäre Prävention) zu vermitteln.

## 1.2 Remote-Spielbankenangebote

Insbesondere auch im Zusammenhang mit den virtuellen Losen (Lose Online) gilt es zu beachten, dass sich zur Zeit (Stand September 2010) eine Arbeitsgruppe mit Vertretern von Bund und Kantonen mit der Frage der Lockerung des Angebotsverbots von Spielbankenprodukten via Remote-Absatzkanäle (Internet, Mobile etc.) befasst. Der Remote-Absatz von Geldspielen befindet sich mit anderen Worten in der Schweiz in einer Übergangsphase, nachdem in den letzten zehn Jahren vornehmlich die Lotteriegesellschaften legal Geldspiele via Internet angeboten haben.

Spielbankenspiele werden in aller Regel mit höchsten Gewinnausschüttungsquoten, raschen Ereignisfrequenzen und im Vergleich zu Lotterienprodukten vielfach sehr hohen Einsätzen gespielt. Entsprechend gilt es, im Lotterie- und Sportwettenbereich nicht voreilig einschränkende Bestimmungen zu verankern, die dann zu einem Wettbewerbsnachteil für die Lotteriegesellschaften der Kantone werden können. Wie z.B. die jüngst erfolgte Erhöhung der Zahl der Spielautomaten in B-Casinos zeigt, ist der Bund wenig zimperlich, wenn es darum geht, dem ihm unterstehenden Spielbankenbereich gute Marktbedingungen zu ermöglichen. Eine Erörterung der Konsequenzen dieser massiven Erhöhung der Spielautomaten auf das Spielsuchtgefahrenpotenzial sucht man ebenso vergeblich wie konkrete, griffige Ansätze zur Spielsuchtprävention durch die neu zuzulassenden Spielbanken-Remote-Konzessionäre.

### 1.3 Spielverhaltensdaten

Folgende Spielverhaltensdaten aus dem Angebotsbereich Lose Online wurden ausgewertet und auch der Aufsichtsbehörde Comlot zur Verfügung gestellt (vgl. Ziffer 3 und 4):

1. Spielverhalten von Spielern, die mit virtuellen Losen in mindestens einem Monat mehr als CHF 500 Nettoumsatz erzielt haben und sich sperren liessen
2. Zahl der Spieler mit mehr als CHF 1'000 Nettoumsatz mit virtuellen Losen
3. Spielverhalten von Spielern mit virtuellen Losen in den Monaten bevor und nachdem sie mehr als CHF 1'000 Nettoumsatz erzielt haben

## 2 Nutzung der Spielsperr-Funktion

Bevor die Spielverhaltensdaten diskutiert werden, wird kurz die Nutzung der Spielsperr-Funktion thematisiert.

### 2.1 Selbstsperrren und Sperren durch Swisslos

Bei der Spielsperr-Funktion gilt es, zwischen Selbstsperrren und durch Swisslos verhängten Sperren zu unterscheiden. Letztere machen u. E. nur dann Sinn, wenn sie mit flankierenden Massnahmen für die betroffenen Spieler begleitet werden. Andernfalls führen solche Sperren lediglich dazu, dass diese Spieler zu illegalen, keiner Sozialkontrolle unterliegenden Angeboten im Internet wechseln. Auf der Internet-Seite [www.rubbellose.org](http://www.rubbellose.org) sind z.B. für deutschsprachige Spieler etliche Anbieter wie bwin, Betsson, Unibet, Bet365 etc. aufgeführt, welche Rubbellose oder ähnliche Spiele via Internet vertreiben. Die entsprechenden Angebote sind leicht zugänglich, werden mit aggressiven Marketingmassnahmen (z.B. Startboni im Wert mehrerer Hundert Franken) vertrieben, entziehen sich allen Sozialverträglichkeitskontrollen und werden von den Aufsichtsbehörden nicht oder kaum eingedämmt.

Wenn Swisslos Spieler sperrt, sollten diese im Rahmen eines integrierten Systems eines Verantwortungsvollen Spielangebots zumindest mit Informationen über Glücksspielsucht und entsprechende qualifizierte Beratungsangebote bedient werden können. Andernfalls wechseln sie ohne Weiteres zu illegalen Anbietern und es wird die Chance verpasst, diesen Spielern ihre möglichen Probleme mit dem Geldspiel bewusst zu machen und ihnen bei deren Bewältigung zu helfen. Im Übrigen ist anzufügen, dass ein solches Informationsangebot auch Spielern zu unterbreiten ist, die sich selbst sperren.

### 2.2 Nutzung der Selbstsperrren

Die Spielenden auf [www.swisslos.ch](http://www.swisslos.ch) können sich jederzeit für einzelne oder alle Produkte eine Selbstsperrre einrichten. Die Sperre gilt mindestens 7 und maximal 365 Tage; der Spieler kann diese Dauer selbst bestimmen. Dies ist durch einen Anruf bei der Internet-Hotline 0848 800 866 möglich oder per Kontaktformular bzw. auf dem Account unter «Mein Profil». Falls ein Spieler virtuelle Lose oder andere Spiele auf der Website wieder nutzen möchte und seine selbst definierte Zeitdauer vorbei ist, kann er die temporäre Selbstsperrre via Account unter «Mein Profil» aufheben. Falls er die temporäre Selbstsperrre nicht aktiv wieder aufhebt, bleibt diese bestehen.

Von Januar bis Ende August 2010 haben sich 87 Spieler für das virtuelle Losangebot sperren lassen. Anhand von Hochrechnungen kann davon ausgegangen werden, dass für diesen Angebotsbereich pro Jahr gut 100 Selbstsperrren zu erwarten sind.

Weitere Angaben finden sich im Forschungsbericht Nr. 1 vom 11. Januar 2010.

### 3 Spielverhalten von Spielern, die mit virtuellen Losen in mindestens einem Monat mehr als CHF 500 Nettoumsatz erzielt haben und sich sperren liessen

Zwischen Januar und August 2010 haben 11 Spieler in mindestens einem Monat mit virtuellen Losen mehr als CHF 500 Nettoumsatz erzielt und sich sperren lassen.

Tabelle 1 zeigt die Einsätze, Gewinne und Nettoumsätze (Nettoumsatz = geleistete Spieleinsätze minus gewonnene Beträge) dieser 11 Spieler sowie das jeweilige Sperrdatum im Überblick.

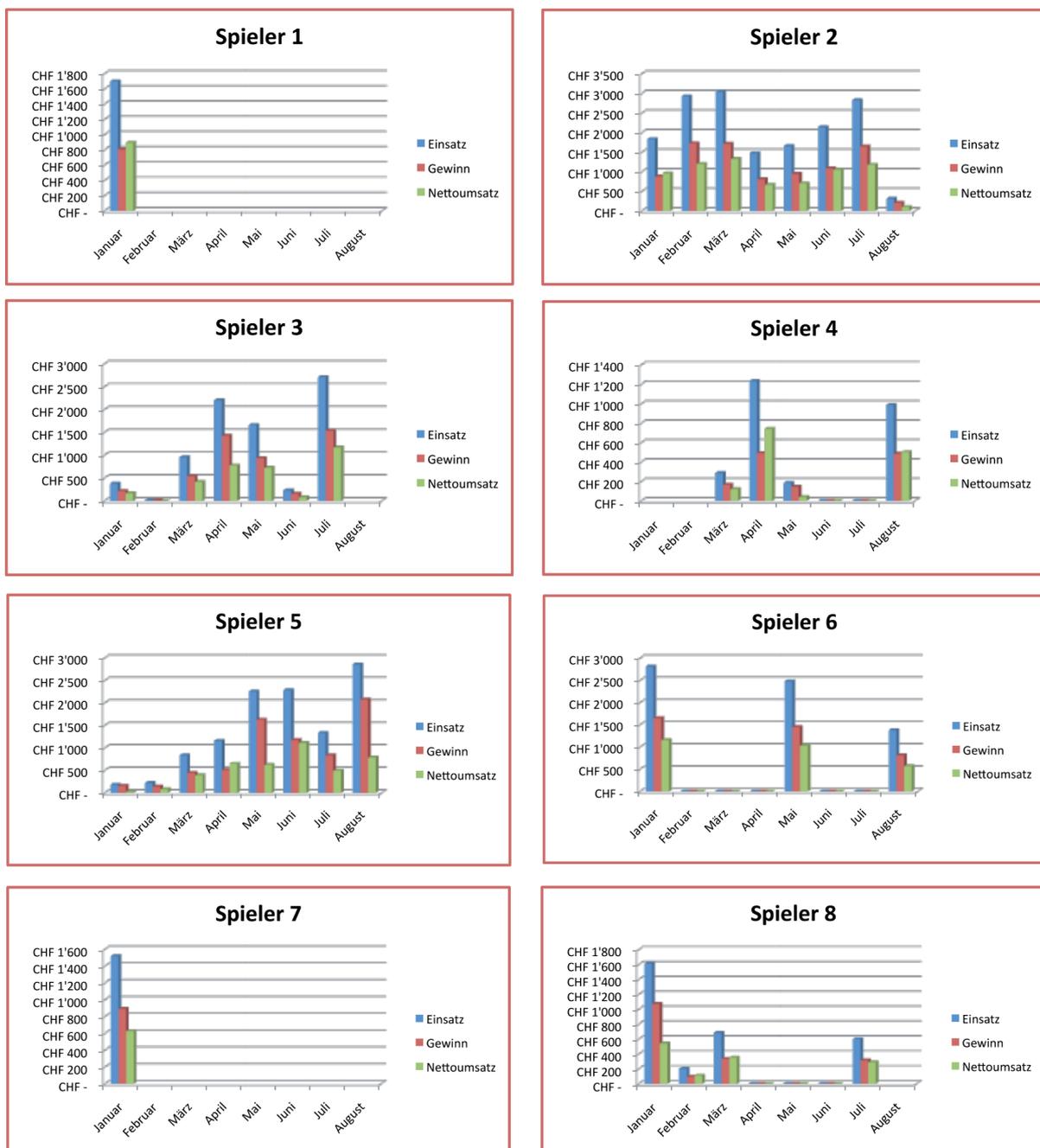
Spieler 1	Januar	Februar	März	April	Mai	Juni	Juli	August	Sperrdatum
Einsatz	CHF 1'700.00								28.01.2010
Gewinn	CHF 809.00								
Nettoumsatz	CHF 891.00								
Spieler 2	Januar	Februar	März	April	Mai	Juni	Juli	August	Sperrdatum
Einsatz	CHF 1'833.00	CHF 2'927.00	CHF 3'044.00	CHF 1'477.00	CHF 1'655.00	CHF 2'141.00	CHF 2'827.00	CHF 313.00	01.08.2010
Gewinn	CHF 878.00	CHF 1'729.00	CHF 1'714.00	CHF 809.00	CHF 951.00	CHF 1'090.00	CHF 1'650.00	CHF 211.00	
Nettoumsatz	CHF 955.00	CHF 1'198.00	CHF 1'330.00	CHF 668.00	CHF 704.00	CHF 1'051.00	CHF 1'177.00	CHF 102.00	
Spieler 3	Januar	Februar	März	April	Mai	Juni	Juli	August	Sperrdatum
Einsatz	CHF 380.00	CHF 15.00	CHF 955.00	CHF 2'201.00	CHF 1'659.00	CHF 232.00	CHF 2'708.00		31.07.2010
Gewinn	CHF 214.00	CHF 14.00	CHF 541.00	CHF 1'428.00	CHF 936.00	CHF 158.00	CHF 1'539.00		
Nettoumsatz	CHF 166.00	CHF 1.00	CHF 414.00	CHF 773.00	CHF 723.00	CHF 74.00	CHF 1'169.00		
Spieler 4	Januar	Februar	März	April	Mai	Juni	Juli	August	Sperrdatum
Einsatz			CHF 287.00	CHF 1'234.00	CHF 185.00	CHF -	CHF -	CHF 988.00	15.09.2010
Gewinn			CHF 166.00	CHF 492.00	CHF 145.00	CHF -	CHF -	CHF 486.00	
Nettoumsatz			CHF 121.00	CHF 742.00	CHF 40.00	CHF -	CHF -	CHF 502.00	
Spieler 5	Januar	Februar	März	April	Mai	Juni	Juli	August	Sperrdatum
Einsatz	CHF 181.00	CHF 219.00	CHF 837.00	CHF 1'155.00	CHF 2'252.00	CHF 2'281.00	CHF 1'331.00	CHF 2'856.00	07.09.2010
Gewinn	CHF 155.00	CHF 139.00	CHF 446.50	CHF 508.00	CHF 1'630.00	CHF 1'173.00	CHF 836.00	CHF 2'075.00	
Nettoumsatz	CHF 26.00	CHF 80.00	CHF 390.50	CHF 647.00	CHF 622.00	CHF 1'108.00	CHF 495.00	CHF 781.00	
Spieler 6	Januar	Februar	März	April	Mai	Juni	Juli	August	Sperrdatum
Einsatz	CHF 2'807.00	CHF -	CHF -	CHF -	CHF 2'476.00	CHF -	CHF -	CHF 1'377.00	24.08.2010
Gewinn	CHF 1'652.00	CHF -	CHF -	CHF -	CHF 1'446.00	CHF -	CHF -	CHF 809.50	
Nettoumsatz	CHF 1'155.00	CHF -	CHF -	CHF -	CHF 1'030.00	CHF -	CHF -	CHF 567.50	
Spieler 7	Januar	Februar	März	April	Mai	Juni	Juli	August	Sperrdatum
Einsatz	CHF 1'516.00								31.01.2010
Gewinn	CHF 891.00								
Nettoumsatz	CHF 625.00								
Spieler 8	Januar	Februar	März	April	Mai	Juni	Juli	August	Sperrdatum
Einsatz	CHF 1'616.00	CHF 203.00	CHF 685.00	CHF -	CHF -	CHF -	CHF 601.00		07.07.2010
Gewinn	CHF 1'074.00	CHF 94.00	CHF 335.00	CHF -	CHF -	CHF -	CHF 314.00		
Nettoumsatz	CHF 542.00	CHF 109.00	CHF 350.00	CHF -	CHF -	CHF -	CHF 287.00		
Spieler 9	Januar	Februar	März	April	Mai	Juni	Juli	August	Sperrdatum
Einsatz		CHF 947.00							08.02.2010
Gewinn		CHF 381.00							
Nettoumsatz		CHF 566.00							
Spieler 10	Januar	Februar	März	April	Mai	Juni	Juli	August	Sperrdatum
Einsatz				CHF 1'153.00	CHF 969.00	CHF 115.00			01.06.2010
Gewinn				CHF 586.00	CHF 457.50	CHF 46.00			
Nettoumsatz				CHF 567.00	CHF 511.50	CHF 69.00			
Spieler 11	Januar	Februar	März	April	Mai	Juni	Juli	August	Sperrdatum
Einsatz					CHF 472.00	CHF 690.00	CHF 1'462.00	CHF 288.00	09.08.2010
Gewinn					CHF 262.00	CHF 419.00	CHF 883.00	CHF 102.00	
Nettoumsatz					CHF 210.00	CHF 271.00	CHF 79.00	CHF 186.00	

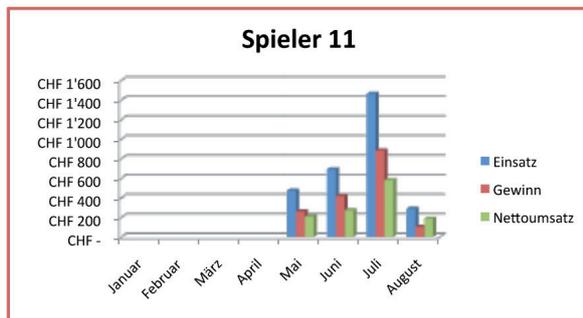
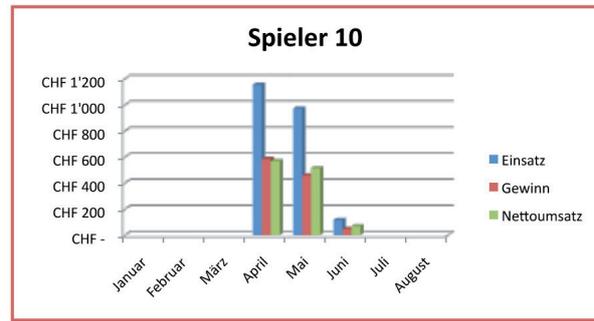
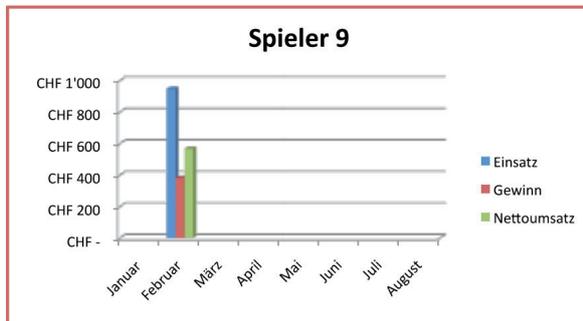
Tabelle 1: Spielverhalten von Spielern, die mit virtuellen Losen in mindestens einem Monat mehr als CHF 500 Nettoumsatz erzielt haben und sich sperren liessen

Erklärend kann Folgendes ergänzt werden:

- Spieler 4 spielt erst (wieder) seit 7.3.2010.
- Spieler 6 und 8 spielten zwischenzeitlich keine virtuellen Lose.
- Spieler 9 hat am 1.2.2010 ein Kundenkonto eröffnet, sich am 8.2.2010 gesperrt und am 11.2.2010 sein Konto gelöscht.
- Spieler 10 hat am 8.4.2010 ein Kundenkonto eröffnet.
- Spieler 11 hat am 19.5.2010 ein Kundenkonto eröffnet.

Grafik 1 umfasst eine grafische Umsetzung von Tabelle 1, welche die Lesbarkeit und Interpretation erleichtert.





Grafik 1: Spielverhalten von Spielern, die mit virtuellen Losen in mindestens einem Monat mehr als CHF 500 Nettoumsatz erzielt haben und sich sperren liessen

## 4 Höchstwerte

### 4.1 Zahl der Spieler mit mehr als CHF 1'000 Nettoumsatz mit virtuellen Losen im Juni, Juli bzw. August 2010

Tabelle 2 zeigt, dass im Juni 2010 22 Spieler einen Nettoumsatz von mehr als CHF 1'000 beim Spiel mit virtuellen Losen verzeichneten. Im Juli waren es 16 Spieler und im August nur noch 15. Die jeweiligen Beträge pro Spieler sind jeweils in absteigender Höhe aufgeführt. Es ist zu beachten, dass es sich nur teilweise um dieselben Spieler handelt. Es ist davon auszugehen, dass die Ferienzeit im Juli und August sowie die Wetterlage einen Einfluss auf die Werte haben

Anzahl Nr	Nettoumsatz Juni	Nettoumsatz Juli	Nettoumsatz August
1	CHF 1'468.00	CHF 1'412.00	CHF 1'431.00
2	CHF 1'377.00	CHF 1'295.00	CHF 1'324.00
3	CHF 1'316.00	CHF 1'283.00	CHF 1'292.00
4	CHF 1'290.00	CHF 1'267.00	CHF 1'281.00
5	CHF 1'255.50	CHF 1'237.00	CHF 1'278.00
6	CHF 1'255.00	CHF 1'211.50	CHF 1'217.00
7	CHF 1'169.00	CHF 1'184.00	CHF 1'209.00
8	CHF 1'139.00	CHF 1'179.00	CHF 1'166.00
9	CHF 1'136.50	CHF 1'177.00	CHF 1'130.00
10	CHF 1'136.00	CHF 1'167.00	CHF 1'103.00
11	CHF 1'130.00	CHF 1'147.00	CHF 1'072.00
12	CHF 1'110.00	CHF 1'103.00	CHF 1'061.00
13	CHF 1'108.00	CHF 1'099.00	CHF 1'047.00
14	CHF 1'108.00	CHF 1'088.00	CHF 1'034.00
15	CHF 1'105.00	CHF 1'033.00	CHF 1'017.00
16	CHF 1'103.00	CHF 1'025.00	
17	CHF 1'092.00		
18	CHF 1'083.50		
19	CHF 1'061.00		
20	CHF 1'051.00		
21	CHF 1'026.00		
22	CHF 1'000.00		
<b>Total</b>	<b>CHF 25'519.50</b>	<b>CHF 18'907.50</b>	<b>CHF 17'662.00</b>

Tabelle 2: Zahl der Spieler, die in den Monaten Juni, Juli bzw. August 2010 mehr als CHF 1'000 Nettoumsatz verzeichneten, und deren jeweilige Nettoumsätze

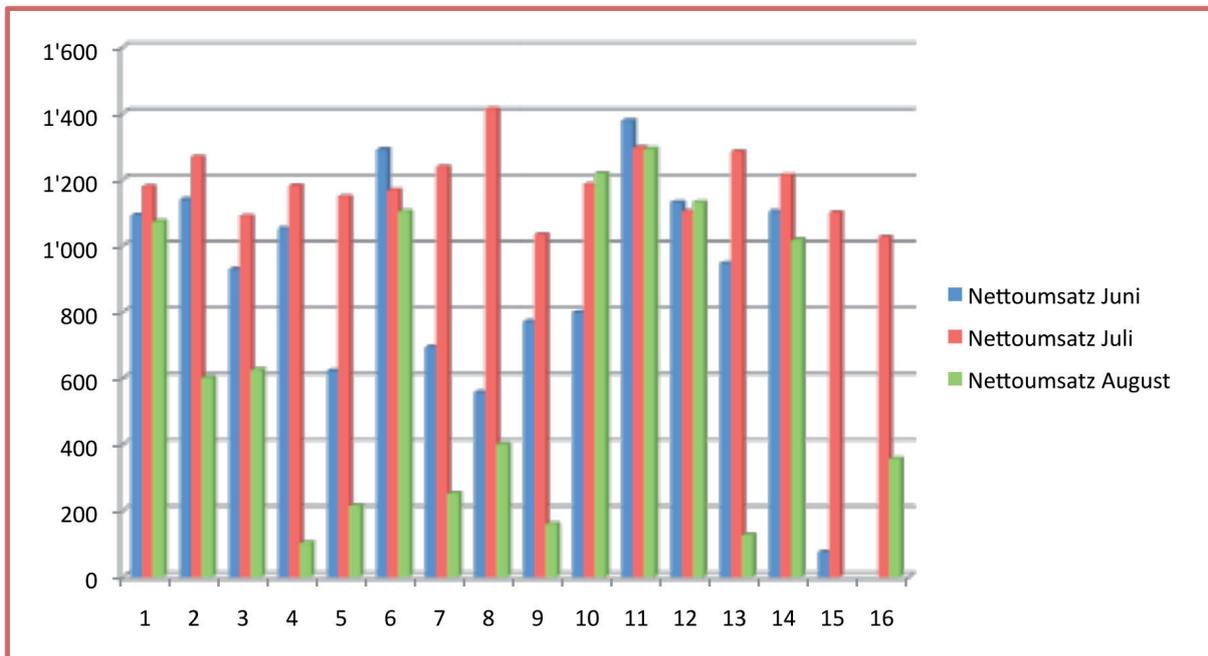
## 4.2 Spielverhalten von Spielern mit mehr als CHF 1'000 Nettoumsatz mit virtuellen Losen im Juli 2010

Tabelle 3 zeigt, wie viel die 16 Spieler, welche im Juli 2010 mehr als CHF 1'000 Nettoumsatz mit virtuellen Losen erzielten, im Monat vorher (Juni) und nachher (August) mit diesen Produkten verloren haben.

Spieler Nr.	Nettoumsatz Juni	Nettoumsatz Juli	Nettoumsatz August
1	CHF 1'092.00	CHF 1'177.00	CHF 1'072.00
2	CHF 1'139.00	CHF 1'267.00	CHF 601.00
3	CHF 929.00	CHF 1'088.00	CHF 625.00
4	CHF 1'051.00	CHF 1'179.00	CHF 102.00
5	CHF 621.00	CHF 1'147.00	CHF 214.00
6	CHF 1'290.00	CHF 1'167.00	CHF 1'103.00
7	CHF 693.50	CHF 1'237.00	CHF 251.00
8	CHF 556.00	CHF 1'412.00	CHF 400.00
9	CHF 770.00	CHF 1'033.00	CHF 159.00
10	CHF 798.00	CHF 1'184.00	CHF 1'217.00
11	CHF 1'377.00	CHF 1'295.00	CHF 1'292.00
12	CHF 1'130.00	CHF 1'103.00	CHF 1'130.00
13	CHF 946.00	CHF 1'283.00	CHF 126.00
14	CHF 1'103.00	CHF 1'211.50	CHF 1'017.00
15	CHF 74.00	CHF 1'099.00	
16		CHF 1'025.00	CHF 356.00
<b>Total</b>	<b>CHF 13'569.50</b>	<b>CHF 18'907.50</b>	<b>CHF 9'665.00</b>

*Tabelle 3: Nettoumsätze mit virtuellen Losen im Vor- und Folgemonat der 16 Spieler, die im Juli 2010 mehr als CHF 1'000 Nettoumsatz mit diesen Produkten verzeichneten*

Grafik 2 zeigt, dass die 16 Spieler, welche im Juli mehr als CHF 1'000 Nettoumsatz verzeichneten, im August ihr Spielverhalten bis auf zwei Ausnahmen gedrosselt haben (insgesamt um fast die Hälfte). Es ist mithin kein Trend zu einer kontinuierlichen Steigerung festzustellen. Dieser Rückschluss lässt sich indessen einerseits aufgrund dieser einzigen entsprechenden Beobachtung noch nicht verallgemeinern. Er wird andererseits auch nicht durch Spielsperren verfälscht, welche im August gegriffen hätten (Spieler Nr. 15 liess sich Ende Juli sperren und Spieler Nr. 16 hat sich im Juli erstmals für das Spiel mit den virtuellen Losen registriert).



Grafik 2: Nettoumsätze mit virtuellen Losen im Vor- und Folgemonat der 16 Spieler, die im Juni 2010 mehr als CHF 1'000 Nettoumsatz mit diesen Produkten verzeichneten

## 5 Erweiterung des Spielangebots bei unveränderten Limiten

Bei der Beurteilung der vorliegenden Auswertungen gilt es zu beachten, dass die Nettoumsatz-Limiten für die virtuellen Lose auch für das neue Internet-Bingoangebot gelten (Launch Bingo April 2011). Die Limiten für diese beiden Spielbereiche werden mit anderen Worten nicht summiert bzw. nicht separat voneinander behandelt, sondern gelten für die virtuellen Los- und Bingo-Spielumsätze gemeinsam. Wenn ein Spieler virtueller Lose neu auch bei Bingo mitspielt, wird er bei den virtuellen Losen weniger Nettoumsätze realisieren können, falls er seine Limite nicht herauf setzt bzw. nicht mehr weiter herauf setzen kann.

## 6 Fazit

Die bislang vorliegenden Auswertungen (vgl. Ziffern 2 bis 4 dieses Berichts und der Forschungsbericht Nr. 1 vom 11. Januar 2010) erlauben noch keine abschliessende Beurteilung. Sie deuten indessen darauf hin, dass das virtuelle Losangebot und die flankierenden Präventionsmassnahmen die gewünschte Wirkung entfalten. Nur ein sehr kleiner Teil der Spieler schöpft die selbst gesetzten Limiten aus. Die Limiten werden offensichtlich vorsichtig bzw. moderat gesetzt. Die von Swisslos per 31.8.2009 in Eigenregie eingeführte Oberlimite von CHF 2'000 pro Monat wurde z.B. in den voranstehend ausgewiesenen Monaten Juni bis August 2010 von keinem einzigen Spieler auch nur annähernd erreicht. Das von Wissenschaft und Praxis propagierte Konzept der Eigenverantwortlichkeit scheint durchaus zu greifen.

Der Aufbau eines systematischen Monitoring wird gesicherte Erkenntnisse und Beobachtungen über die Zeit ermöglichen. Flankierend zum Aufbau eines solchen Monitoring, gilt es die Ziele und Strukturen eines integrierten Spielsuchtpräventions-Systems festzulegen, an welchem alle beteiligten Organisationen mitwirken. Swisslos muss in Zukunft Personen, die Probleme mit dem Glücksspiel haben, qualifizierte Hilfsangebote (mit der Möglichkeit zu psychologischer oder psychiatrischer Therapie sowie Schuldenberatung) unterbreiten können.

## Anhang

### Fakten und Hypothesen zum Glücksspiel und zur Glücksspielsucht

1. Die Lotteriegesellschaften sollen den «natürlichen» Spieltrieb kanalisieren, d.h. das Angebot muss so attraktiv sein, dass es konkurrenzfähig ist im Vergleich zum illegalen Angebot. Dies ermöglicht eine kontrollierte und sozialverträgliche Bedürfniserfüllung.
2. Auch bei einem kontrollierten, sozialverträglichen Angebot wird immer ein kleiner Teil der Spieler auffallen und sich als problematische Spieler identifizieren lassen.
3. Geht man von Prävalenzraten zwischen 1 – 2% in der Gesamtbevölkerung aus, müssten auch bei den Spielern der Lotteriegesellschaften Problemspieler anfallen.
4. Es wäre falsch, das Angebot so zu gestalten, dass keine Spieler mit Problemen auffallen/identifiziert werden können.
5. Ausländische Lotteriegesellschaften identifizieren Problemspieler und weisen diese geeigneten Beratungsstellen zu – auch dort wird davon ausgegangen, dass ein gewisser Anteil an Problemspielern vorhanden ist bzw. anfallen muss.
6. Den von den Lotteriegesellschaften identifizierten Problemspielern sind geeignete Hilfsangebote zur Verfügung zu stellen.
7. Die gesetzlichen Rahmenbedingungen im Bereich Identifikation und Vermittlung an Beratungsstellen sollten geklärt werden (Datenschutz).
8. Zwischen den Präventionskonzepten der Spielbanken, der Lotteriegesellschaften, aber auch der Kantone fehlt die notwendige Abstimmung. Vielerorts fehlt die Bereitschaft zur Koordination und Kooperation noch.
9. Zur Realisierung einer zweckmässigen Spielsuchtpräventionspolitik ist ein umfassendes System aufzubauen, das primäre und sekundäre Präventionsmassnahmen integriert und abstimmt, was eine Kooperation aller Beteiligten bedingt.
10. Die Comlot ist für die Umsetzung des Konkordats und damit auch für den zweckmässigen Einsatz der 0.5% BSE-Abgabe (Prävention und Spielsuchtbekämpfung) verantwortlich.
11. Die Angebote, welche mit der 0.5% BSE-Abgabe finanziert werden, müssen eine gute Qualität aufweisen. So sollten z.B. die Therapieangebote von qualifizierten Psychologen oder Psychiatern sicher gestellt werden.

## Zu den Swisslos-Forschungsberichten

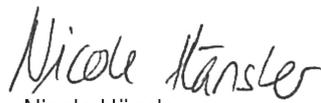
Im Leitbild von Swisslos befindet sich folgende Aussage: «Wir bieten attraktive und sozialverträgliche Spiele an, die den technischen und gesellschaftlichen Entwicklungen sowie unserer Politik des Verantwortungsvollen Spielens Rechnung tragen.».

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  
Leiterin 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	Kommunikation von Anlaufstellen für Personen mit Spielproblemen – 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