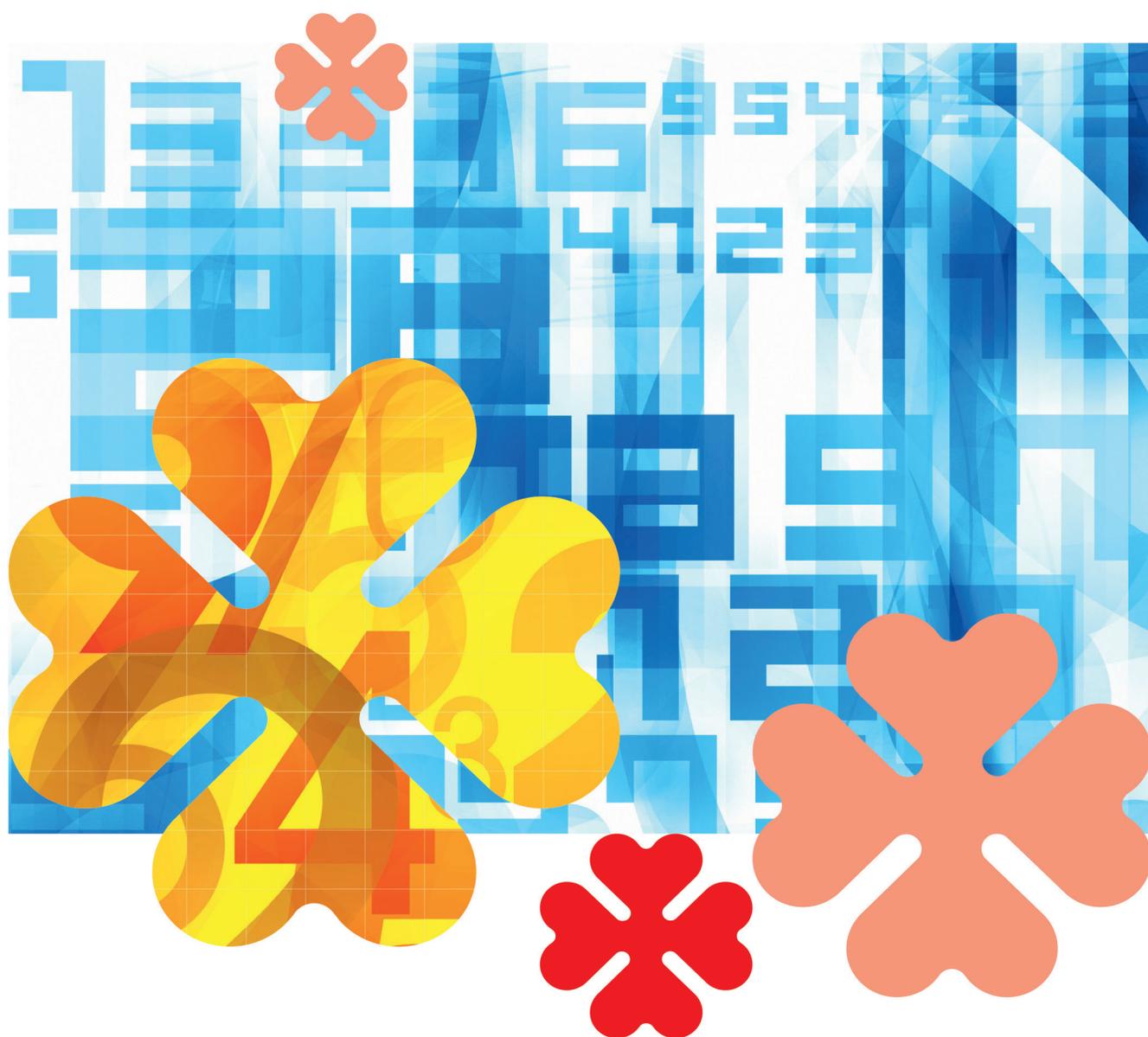


Spielverhalten von Jugendlichen *Kurzbericht über eine von der Swisslos initiierte Forschungsstudie*



Inhaltsverzeichnis

1	Ausgangslage, Ziel und Inhalt des vorliegenden Berichts	3
2	Design der Studie.....	3
2.1	Gegenstand und Ziel der Studie	3
2.2	Stichprobe und Erhebungsmethode	3
3	Wichtigste Ergebnisse der Studie	3
3.1	Nutzung und Geldeinsatz	3
3.2	Spielhäufigkeit	5
3.3	Quelle für die Kenntnis von Spielen	5
4	Diskussion der Studienergebnisse	5
4.1	Abgleich mit den Ergebnissen der Schweizerischen Gesundheitsbefragung.....	5
4.2	Zusammenfassende Schlussfolgerungen	6
	Quellenverzeichnis.....	7
	Anhang I: Ergebnisbericht Intervista-Studie «Spielverhalten von Jugendlichen».....	8
	Anhang II: Einnahmenanteile von In-Game-Inhalten im Deutschen Games-Markt.....	19

1 Ausgangslage, Ziel und Inhalt des vorliegenden Berichts

Die Interkantonale Geldspielaufsicht hat angekündigt, Sportwetten-Testkäufe von Jugendlichen in Verkaufsstellen durchführen zu lassen, die legale Sportwetten anbieten. Die Swisslos hat im Anschluss an diese Ankündigung darauf hingewiesen, dass der Themenbereich des Zugangs von Jugendlichen zu Geldspielen nicht auf Testkäufe bei legalen landbasierten Verkaufsstellen reduziert werden sollte.

Es ist vielmehr unerlässlich, in Erfahrung zu bringen, ob Jugendliche überhaupt (in grösserer Zahl) versuchen, in solchen Verkaufsstellen Geldspiele zu spielen. Weiter erscheint es auch wichtig, mehr darüber zu wissen, welche anderen Spiele Jugendliche konsumieren, wobei es sich bei diesen Spielen um reine Unterhaltungsspiele (ohne Geldeinsatz) oder um Mischformen zwischen solchen Unterhaltungs- und Geldspielen handeln kann. Diese Spiele weisen sehr unterschiedliche und teilweise erhebliche (Sucht-)Gefahrenpotenziale auf.

Die Antworten auf diese Fragen haben nicht nur einen Einfluss auf die Praxisrelevanz der Präventions-Massnahme von Testkäufen, sondern auch auf die Möglichkeiten, bei den Verkaufsstellen-Mitarbeitenden eine wirkungsvolle Sensibilisierung für das Mindestalter von 18 Jahren bei Geldspielen erreichen und den bei den Jugendlichen relevanten Spielsuchtgefahren wirkungsvoll begegnen zu können.

Es liegen bereits Forschungsergebnisse zur Nutzung von Geldspielen durch Jugendliche vor. Es fehlt aber oft an einer klaren Abgrenzung und begrifflichen Grundlage für die Abgrenzung zu reinen Unterhaltungsspielen (ohne Geldeinsatz) sowie zu Mischformen, also Gaming-Produkten mit Geldeinsatz. Die Swisslos beauftragte das Forschungsinstitut Intervista mit einer Studie, die einen Beitrag zur Schliessung der entsprechenden Wissenslücken leisten kann. Bei der nachstehenden Diskussion der resultierenden Ergebnisse wird auch ein Abgleich mit den Ergebnissen zur Geldspielnutzung durch Personen im Alter von 15 bis 17 Jahren aus der Schweizerischen Gesundheitsbefragung aus dem Jahr 2022 vorgenommen.

2 Design der Studie

2.1 Gegenstand und Ziel der Studie

Die Studie von Intervista untersucht, welche Spiele Deutschschweizer Jugendliche zwischen 15 und 17 Jahren spielen, wobei sowohl reine Unterhaltungsspiele (ohne Geldeinsatz) als auch Geldspiele sowie Mischformen mitberücksichtigt werden.

Neben der Spielenutzung wird auch eruiert, wie häufig diese Spiele genutzt werden und wie die Jugendlichen darauf aufmerksam wurden.

2.2 Stichprobe und Erhebungsmethode

Vom 18. März bis am 3. April 2025 wurden 516 Jugendliche aus der Deutschschweiz im Alter von 15 bis 17 Jahren aus dem Online-Panel des Forschungsinstituts Intervista online schriftlich befragt.¹

3 Wichtigste Ergebnisse der Studie

3.1 Nutzung und Geldeinsatz

a) Geldspiele (Lotterien, Sportwetten und Casinospiele)

Die meisten Jugendlichen im Alter von 15 bis 17 Jahren aus der Deutschschweiz haben noch nie Geldspiele gespielt. Diejenigen, die solche Spiele schon einmal gespielt haben, taten dies äusserst selten («seltener als mehrmals jährlich»).

¹ Weiterführende Angaben befinden sich auf S. 5f. des Ergebnisberichts von Intervista (vgl. Anhang I).

Die Frage, ob auch Geld eingesetzt wurde, wurde nur Befragten gestellt, die das betreffende Geldspiel mindestens «mehrmals pro Jahr» nachfragten.

	Nutzung	Geldeinsatz
Lotterien im Internet:	6% «schon einmal gespielt» (meist «seltener als mehrmals im Jahr»)	1% hat dabei selbst Geld eingesetzt
Lotterien in Verkaufsstellen	24% «schon einmal gespielt» (meist «seltener als mehrmals im Jahr») ²	6% haben dabei selbst Geld eingesetzt
Sportwetten im Internet	7% «schon einmal gespielt» (meist «seltener als mehrmals im Jahr»)	1% hat dabei selbst Geld eingesetzt
Sportwetten in Verkaufsstellen	2% «schon einmal gespielt» (meist «seltener als mehrmals im Jahr»)	<1% hat dabei selbst Geld eingesetzt
Casinospiele an Spielautomaten	3% «schon einmal gespielt» (meist «seltener als mehrmals im Jahr»)	<1% hat dabei selbst eingesetzt
Casinospiele im Internet	8% «schon einmal gespielt» (meist «seltener als mehrmals im Jahr»)	1% hat dabei selbst Geld eingesetzt

b) Gaming-Produkte (Videospiele, Fantasy Ligen)

Über drei Viertel der Jugendlichen nutzten Videospiele (bei den männlichen Befragten betrug der Anteil 88%) und 16% spielten bei Fantasy Ligen mit (Anteil bei den männlichen Jugendlichen 24%).

Die Frage, ob auch Geld eingesetzt wurde, wurde nur Befragten gestellt, welche die betreffende Gaming-Produktkategorie mindestens «mehrmals pro Jahr» nachfragten. Hervorzuheben ist der Prozentsatz von 17% der befragten Jugendlichen, die besonders suchtgefährdende In-Game-Käufe (für Hilfsmittel oder zusätzliche Spielinhalte) tätigten.

	Nutzung	Geldeinsatz
Video-Spiele	77% «schon einmal gespielt» (meist «mindestens einmal pro Woche»)	43% setzten Geld dafür ein; 37% für den Erwerb des Spiels und/oder 17% für Hilfsmittel oder zusätzliche Spielinhalte
Fantasy Ligen	16% «schon einmal gespielt» (zu einem Drittel mehrmals pro Woche)	4 % leisteten dabei Geldeinsätze

c) Spiele unter Bekannten und an Veranstaltungen

Die Teilnahme von Jugendlichen an Spielen unter Bekannten und an Veranstaltungen ist weit verbreitet. Zu beachten ist, dass diese Spiele nicht selten mit Geldeinsätzen und mit Geldgewinnen verbunden sind. Dabei wurde die Frage, ob auch Geld eingesetzt wurde, nur Befragten gestellt, welche die betreffende Spielkategorie mindestens «mehrmals pro Jahr» nachfragten.

	Nutzung	Geldeinsatz
Spiele unter Bekannten	77% «schon einmal gespielt» (meist mehrmals pro Jahr bis mind. einmal wöchentlich)	7% leisteten dabei Geldeinsätze
Spiele an Veranstaltungen	54% «schon einmal gespielt» (meist «mehrmals pro Jahr»)	13 % leisteten dabei Geldeinsätze

Zusammenfassend ist festzuhalten, dass 43% der Jugendlichen für Videospiele Geld einsetzen; der Anteil bei männlichen Jugendlichen beträgt sogar 63%. Die entsprechenden Anteile bei Lotterien, Sportwetten und Casinospielen sind massiv kleiner und betragen bis auf die Spielkategorie «Lotterien an Verkaufsstellen» 1% oder weniger. Aus der Sicht des Schutzes vor

² Dieser Wert dürfte so hoch ausgefallen sein, weil die regelmässigen Gewinnspiele des Detailhandels mit (Rubbel-)Losen in die Antwort auf die betreffende Frage eingeflossen sind. Der entsprechende Wert in den Ergebnissen der Gesundheitsbefragung, der auf der expliziten Frage nach der Teilnahme an Lotterien der Lotteriegesellschaften Swisslos und Loterie Romande basiert, ist erheblich kleiner.

exzessivem Geldspiel ist zu beachten, dass die Zahl der Jugendlichen, die während Videospiele Geldeinsätze leisteten für Hilfsmittel oder zusätzliche Spielinhalte («In-Game-Käufe»), mit 17% alarmierend hoch ist.

Mit einem Wert von 2% ist die Zahl der jugendlichen Nutzenden von Sportwetten in Verkaufsstellen sehr klein. Von diesen 2% leistete nur knapp die Hälfte die Wetteinsätze selbst. Diese Werte sind in Relation zu setzen mit den entsprechenden Prozentwerten für «In-Game-Einsätze» für Hilfsmittel oder zusätzliche Spielinhalte in Videospiele (17%), für (illegale) Internet-Sportwetten (7%) oder für Spieleinsätze für Fantasy Ligen (4%).

3.2 Spielhäufigkeit

In grösserer Zahl häufig genutzt («mindestens einmal pro Woche» und «ein- bis mehrmals pro Monat») wurden von Jugendlichen lediglich Videospiele (61%) und Spiele unter Bekannten (41%). Bei den Videospiele waren 85% der männlichen und lediglich 36% der weiblichen Jugendlichen Häufig-Nutzende. Mittlere Anteilswerte der Häufig-Nutzenden sind zu verzeichnen für Fantasy Ligen (8%; männliche Jugendliche 14%) und Spiele an Veranstaltungen (6%). Lotterien, Sportwetten und Casinospiele wurden dagegen von Jugendlichen nur in Einzelfällen häufig genutzt. Die geringste Spielhäufigkeit weisen Sportwetten in Verkaufsstellen auf: Von den 2% der Nutzenden spielte 1% «seltener als mehrmals pro Jahr» und 1% «ein- bis mehrmals pro Monat».

Zusammenfassend ist festzuhalten, dass im Hinblick auf die Prävention von exzessivem Geldspiel bei Jugendlichen auch in Bezug auf die Spielhäufigkeit vor allem von Videospiele, aber ebenfalls von Fantasy Ligen namhafte Gefahrenpotenziale ausgehen. Für Sportwetten an Verkaufsstellen wurden hingegen lediglich vereinzelte (meist Gelegenheits-)Spielende ermittelt.

3.3 Quelle für die Kenntnis von Spielen

Die wichtigste Quelle für die Kenntnis von Spielen («woher kennen Sie ...?») war bis auf eine Ausnahme Mundpropaganda («Von der Familie, FreundInnen, Bekannten»). Die Ausnahme sind Fantasy Ligen, für welche das Internet als wichtigste Quelle genannt wurde.

Werbe-Massnahmen an Plakatstellen oder im Fernsehen stellen keine oft genannte Informationsquelle dar.

4 Diskussion der Studienergebnisse

4.1 Abgleich mit den Ergebnissen der Schweizerischen Gesundheitsbefragung

Im Fragenblock zum Geldspiel in der Schweizerischen Gesundheitsbefragung 2022 wurden folgende Spielkategorien unterschieden:

Geldspiele in Schweizer Casinos

1. Tischspiele (z. B. Roulette, Black Jack)
2. Automaten, Slot Maschinen
3. Onlinespiele (von Schweizer Casinos online angebotene Automaten- und Tischspiele)

Geldspiele bei Schweizer Lotteriegesellschaften, inklusive Onlineangebot

4. Lotterien (z. B. Swiss Lotto, Euro Millions, Rubbellose, Loterie Electronique)
5. Sportwetten

Andere Geldspiele in der Schweiz

6. z. B. Tombola, privat, Spiel in «Hinterzimmer»

Ausländische Geldspiele

7. Bei internationalen Onlineanbietern (z. B. bwin, interwetten, Betfair, Partypoker)
8. Spielhallen und Casinos im Ausland, ausländische Lotterien

Es handelt sich um eine Mischung, die gebildet wurde aus Spielkategorien und Spielkategorie-Absatzkanal-Kombinationen sowie der Absender und Nationalität der Spielangebote. Bei den Lotterien und Sportwetten wurde keine Differenzierung nach Absatzkanal (online oder Verkaufsstellen) vorgenommen.

In der Forschung von Intervista wurden folgende Spielkategorien unterschieden:

- | | | |
|------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------|
| 1. Spiele unter Bekannten | 5. Lotterien an Verkaufsstellen | 9. Casinospiele im Internet |
| 2. Videospiele | 6. Lotterien im Internet | 10. Casinospiele an Spielautomaten |
| 3. Fantasy Ligen | 7. Sportwetten an Verkaufsstellen | 11. Andere Spiele |
| 4. Spiele an Veranstaltungen | 8. Sportwetten im Internet | |

Es handelt sich um eine Mischung von Spielkategorien und Spielkategorie-Absatzkanal-Kombinationen, wobei bei den Lotterien, Casinospiele und Sportwetten eine Differenzierung nach Absatzkanal vorgenommen wurde.

In Bezug auf die Sportwetten-Nutzung von Jugendlichen resultiert folgender Abgleich:

Gesundheitsbefragung 2022	Intervista-Studie 2025
<ul style="list-style-type: none"> 525 Befragte im Alter zwischen 15-17 Jahren 	<ul style="list-style-type: none"> 516 Befragte im Alter zwischen 15-17 Jahren
<ul style="list-style-type: none"> 4% Sportwetten-Nutzung (vermeintlich bei Schweizer Lotteriegesellschaften)³; in letzten 12 Monaten 	<ul style="list-style-type: none"> Sportwetten-Nutzung (generell): 7% online und 2% in Verkaufsstellen; Lebenszeitprävalenz
<ul style="list-style-type: none"> Grossmehrheitlich mit kleinster Häufigkeit („weniger als 1 Mal pro Monat“).^{4, 5} 	<ul style="list-style-type: none"> Internet: Grossmehrheitlich „Seltener als mehrmals pro Jahr“ (kleinste Antwortkategorie) Verkaufsstellen: Kleinste und zweitkleinste Häufigkeits-Antwortkategorie⁶
<ul style="list-style-type: none"> Ob die betreffenden Jugendlichen die Wett-Teilnahmen selbst gekauft haben, geht aus den Daten ebenso wenig hervor, wie der verwendete Absatzkanal. 	<ul style="list-style-type: none"> Der verwendete Absatzkanal geht aus den Daten hervor.
<ul style="list-style-type: none"> Es ist fraglich, ob alle Befragten die Differenzierung zwischen legalen und illegalen („ausländischen) Online-Sportwetten vornehmen konnten. 	<ul style="list-style-type: none"> Es wurde bewusst auf eine Differenzierung zwischen legalen und illegalen Angeboten verzichtet, um sozusagen im Gegenzug eine Differenzierung zwischen Online- und Verkaufsstellen-Verkauf vornehmen zu können.

In Bezug auf die Nutzung von Computer- und Videospiele durch Jugendliche zwischen 15 und 17 Jahren wurden folgende, weitgehend konsistente Werte ermittelt:

- Gesundheitsbefragung 2022: 43.24% gaben an, täglich Computer-/Videospiele zu spielen.
- Intervista 2025: 43% gaben an, mindestens ein Mal pro Woche Videospiele zu spielen.

4.2 Zusammenfassende Schlussfolgerungen

Die Befragungsergebnisse zeigen auf, dass Sportwetten von Jugendlichen landbasiert kaum und online nur selten nachgefragt werden. Die Online-Sportwetten-Nachfrage wird zudem weitestgehend über illegale Angebote befriedigt.⁷ Diese Befunde werden dadurch gestützt, dass der Swisslos nur vereinzelte Fälle bekannt sind, in welchen Jugendliche in den letzten Jahren – online oder in Verkaufsstellen – Zugang zu ihren Sportwetten erhielten.

³ Anders als bei den Lotterien wurden im Fragebogen keine spezifischen Spiele bzw. Produktmarken (vorliegend die beiden Sportwettenmarken Sporttip und JouezSport) aufgeführt. Dies dürfte dazu geführt haben, dass auch Nutzende anderer Sportwetten die betreffende Antwort angekreuzt haben.

⁴ Die Antwortkategorie mit der grössten Nachfragefrequenz („mehr als ein Mal pro Woche“) wurde von keiner der 525 befragten jugendlichen Personen angekreuzt.

⁵ In der Gesundheitsbefragung 2017 – vor der Einführung des BGS sowie des Mindestalters von 18 Jahren und vor der Attraktivierung des legalen Sportwettenangebots – waren noch es 44 (6.1%) von insgesamt 724 befragten Jugendlichen in der Stichprobe.

⁶ Die zweitkleinste Antwort-Kategorie bedeutet, dass weniger als ein Mal pro Monat gewettet wurde.

⁷ «Weitestgehend», weil davon auszugehen ist, dass sich Jugendliche sehr vereinzelt unter missbräuchlicher Verwendung der Daten und Ausweise anderer, volljähriger Personen den Zugang zu den legalen Online-Sportwettenangeboten verschaffen.

Aus der Sicht des Jugendschutzes gilt es, zudem Folgendes zu beachten:

- Die Studienergebnisse zeigen, dass Videospiele, die zu einem erheblichen Teil mit Geldeinsätzen («In-Game-Käufe»)⁸ versehen und gespielt werden, nicht nur von massiv mehr Jugendlichen als Lotterien oder Sportwetten gespielt werden, sondern teilweise von den Jugendlichen auch sehr intensiv (grosse Häufigkeit) genutzt werden.
- Von den Online-Casinospielen und -Sportwetten gehen erheblich grössere Gefahrenpotenziale aus (Nutzungsanteile von 8% bzw. 7%) als vom landbasierten Sportwettenangebot (2%). Online-Casinospiele und -Sportwetten können von Jugendlichen nur bei illegal in der Schweiz operierenden Anbietern nachgefragt werden, die dem Jugendschutz in aller Regel keine oder nur eine untergeordnete Bedeutung zumessen.
- Fantasy Ligen weisen bei Jugendlichen deutlich höhere Nutzungsraten auf als die traditionellen Geldspiele (der Lotteriegesellschaften und Casinos) und werden von Jugendlichen zu einem erheblichen Teil mit Geldeinsätzen gespielt.

Der Jugendschutz beim landbasierten Verkauf von Sportwetten hat zu Recht und insbesondere auch bei der Swisslos einen hohen Stellenwert. Jugendliche sollten aus den bekannten Gründen von Sportwetten (und anderen Geldspielen) ausgeschlossen sein. Jeder Sportwetten-Verkauf an Jugendliche ist einer zu viel. Vor dem Hintergrund der voranstehend geschilderten Forschungsergebnisse stellt sich indessen die Frage, ob mit den grossen geplanten Aufwendungen im landbasierten Sportwettenbereich⁹ die Prioritäten und der Ressourceneinsatz beim Jugendschutz in optimaler Weise geplant werden. Von anderen Angebotsbereichen gehen offensichtlich erheblich grössere Gefahrenpotenziale aus.

Quellenverzeichnis

Bundesamt für Statistik (2017, 2022): Schweizerische Gesundheitsbefragung 2017, 2022

Game, Verband der Deutschen Games-Branche (2025): Entwicklung des deutschen Games-Marktes seit 1995; besucht am 25. April 2025 unter: <https://www.game.de/zahlen-und-fakten/>

Intervista (2025): Spielverhalten von Jugendlichen, Marktforschungsstudie für Swisslos, April 2025

⁸ Im Anhang II sind die mit In-Game-Käufen erzielten Umsatz- bzw. Einnahmenanteile im Deutschen Games-Markt aufgeführt.

⁹ Testkäufe und die vermutungsweise daran anschliessende Forderung, aufwändige und unter Umständen das legale Sportwettenangebot (wieder) unattraktiv machende Kontrollmassnahmen einzuführen, die eine Spielteilnahme von Jugendlichen zu 100% verunmöglicht.



Spielverhalten von Jugendlichen

Ergebnisse der Marktforschungsstudie

intervista AG
April 2025

Inhaltsverzeichnis



- 1 Management Summary
- 2 Spielverhalten
- 3 Geldeinsatz
- 4 Quelle für die Kenntnis von Spielen



Management Summary

Hintergrund der Studie und Zielsetzung



Hintergrund

Für die Entwicklung wirksamer Jugendschutzmassnahmen ist für Swisslos ein fundiertes Verständnis des Spielverhaltens Jugendlicher essenziell. Während bereits Forschungsergebnisse zu Geldspielen und Unterhaltungsspielen (ohne Geldeinsatz) vorliegen, fehlt es oft an einer klaren Abgrenzung und begrifflichen Grundlage für Mischformen, also Gaming-Produkten mit Geldeinsatz. Dies erschwert die Analyse und Gestaltung gezielter Massnahmen.

Zielsetzung

Es soll in einer umfassenden Studie untersucht werden, welche Spiele Deutschschweizer Jugendliche zwischen 15 und 17 Jahren spielen, wobei sowohl Unterhaltungsspiele (ohne Geldeinsatz) als auch Geldspiele sowie Mischformen mitberücksichtigt werden. Neben dem Spielverhalten soll auch eruiert werden, wie häufig diese Spiele genutzt werden und wie sie darauf aufmerksam wurden.

Studiendesign



Datenerhebungsmethode	Online-Befragung im intervista Online-Panel
Regionen	Deutschschweiz
Zielgruppe	Jugendliche im Alter von 15-17 Jahren
Gewichtung	Bevölkerungsrepräsentativ nach Geschlecht
Stichprobengrösse	n = 516 (maximaler Standardfehler +/- 4.3 Prozentpunkte)
Feldzeit	18. März bis 3. April 2025
Kleine Fallzahlen	Ergebnisse, die auf kleinen Fallzahlen beruhen (n≥30 und <90), sind mit * gekennzeichnet bzw. auf sehr kleinen Fallzahlen (n<30) mit **. Aufgrund des statistischen Fehlerrisikos sind die Anteile als Trend zu interpretieren.
Signifikante Unterschiede	Signifikante Unterschiede zwischen Subgruppen sind gekennzeichnet mit Grossbuchstaben (p<0.05).
Rundungen / Darstellungen	In den Auswertungen sind Rundungsdifferenzen von +/- 1 Prozentpunkten möglich. Prozentwerte < 5% werden aus Gründen der Übersichtlichkeit z.T. nicht beschriftet.
Auftraggeber	Swisslos, Mark Lauber
Durchführendes Institut	intervista AG, Céline Cheng und Felix Bernet

Stichprobenszusammensetzung



		absolut ungewichtet	in % ungewichtet	In % gewichtet
Gesamt		516	100%	100%
Alter	15 Jahre	117	22.7%	22.4%
	16 Jahre	211	40.9%	41.1%
	17 Jahre	188	36.4%	36.5%
Geschlecht	Männlich	225	43.6%	51.6%
	Weiblich	288	55.8%	47.8%
	Divers ^a	3	0.6%	0.6%

^a Wird aufgrund der kleinen Fallzahl nicht separat ausgewiesen

Zusammenfassung über alle Spiele hinweg

Geldspiele: Die meisten Jugendlichen unter 18 Jahren aus der Deutschschweiz haben noch nie Geldspiele gespielt. Diejenigen, die solche Spiele wie Lotterien oder Sportwetten schon einmal gespielt haben, tun dies äusserst selten (weniger als mehrmals jährlich). Aufmerksam auf Lotterien wurden sie hauptsächlich durch Mundpropaganda und Verkaufsstellen, Sportwetten kennen sie tendenziell durch Freund:innen, Familie und Bekannte.

Mischformen: Gaming-Produkte, bei welchen Geldeinsätze geleistet werden, nutzen 17% der Jugendlichen. Geld wird eher für den Erwerb des Spiels an sich ausgegeben, statt für Hilfsmittel oder zusätzliche Spielinhalte. Solche Spiele kennen Jugendliche mehrheitlich durch Mundpropaganda und aus dem Internet.

Unterhaltungsspiele: Bei Spielen unter Freund:innen, Familie, Bekannten, aber auch an Veranstaltungen setzen die meisten Jugendlichen kein Geld ein.

🎰🎰🎰 Lotterien		🏈🏈 Sportwetten	
📶 Im Internet	🏪 An Verkaufsstellen	📶 Im Internet	🏪 An Verkaufsstellen
<ul style="list-style-type: none"> Lotterien im Internet haben die wenigsten (6%) schon einmal gespielt. Davon spielt die Mehrheit seltener als einige Male im Jahr. 	<ul style="list-style-type: none"> Von allen getesteten Geldspielen haben Lotterien an Verkaufsstellen mit 24% den höchsten Anteil an Jugendlichen, die dieses Produkt schon einmal gespielt haben. Die meisten nutzen es aber seltener als mehrmals jährlich, weshalb die Anzeichen für regelmässig Spielende eher schwach sind. Zwei Drittel der 9% Jugendlichen, die mindestens mehrmals jährlich spielen, setzen selber Geld dafür ein. <p>Empfehlung: Strengere Ausweiskontrollen an Verkaufsstellen und gut geschultes Verkaufspersonal könnten diesen Anteil auf ein tieferes Niveau bringen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Sportwetten im Internet hat ein kleiner Anteil schon einmal gespielt (7%). Wenn Sportwetten gespielt werden, dann nur sehr selten. 	<ul style="list-style-type: none"> Fast keine Jugendliche haben Sportwetten an Verkaufsstellen jemals gespielt (2%).

🎮 Videospiele	🏆 Fantasy Ligen	👥 Spiele unter Bekannten	👥 Spiele an Veranstaltungen
<ul style="list-style-type: none"> Videospiele haben die meisten Jugendlichen schon einmal gespielt (77%). Mehr als 4 von 10 Jugendlichen geben Geld dafür aus: 37% für den Spielkauf und/oder 17% für Hilfsmittel oder zusätzliche Inhalte. 	<ul style="list-style-type: none"> Fantasy Ligen haben 16% schon einmal gespielt. Jugendliche unter 17 Jahren spielen dies häufiger als ältere. Die Mehrheit der Jugendlichen, die Fantasy Ligen mindestens mehrmals im Jahr spielen, spielt ohne Geld auszugeben. 	<ul style="list-style-type: none"> Die meisten Jugendlichen spielen Spiele unter Freund:innen, Familie und Bekannten (77%). 7% spielen dabei mit oder um Geld. 	<ul style="list-style-type: none"> 54% haben schon einmal bei Spielen an Veranstaltungen mitgemacht. Die meisten nehmen sehr selten an solchen Veranstaltungen teil. Über die Hälfte der Jugendlichen, die Spiele an Veranstaltungen spielen, setzen dabei Geld ein.

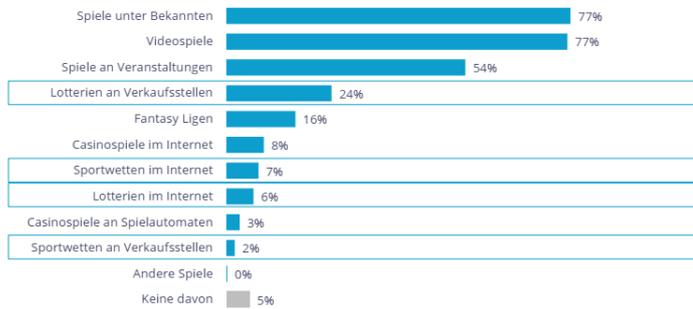
SWISSLOS



Spielverhalten

Spiele, die schon einmal gespielt wurden

Frage: Welche der folgenden Spiele haben Sie schon einmal gespielt?



Spiele unter Freund:innen, Familie und Bekannten (77%) sowie Videospiele (77%) haben die meisten Jugendlichen schon einmal gespielt.

Ein Viertel hat mindestens einmal bei Lotterien an Verkaufsstellen mitgemacht. Nur 6% haben Lotterien im Internet gespielt.

Weniger als 1 von 10 Jugendlichen hat jemals Sportwetten gespielt.

Basis: n=516 | Alle Befragten | Es werden nur „Ja“-Anteile angezeigt | Mehrfachantwort

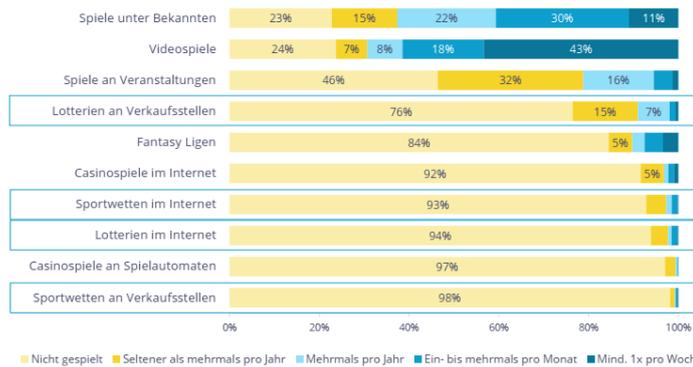
Alle Spiele im Vergleich

intervista AG | Swisslos | Spielverhalten von Jugendlichen | April 2025

10

Spielhäufigkeit

Frage: Wie häufig spielen Sie diese Spiele?



Der Grossteil der Jugendlichen, die Lotterien an Verkaufsstellen spielen, spielt es seltener als mehrmals pro Jahr.

Auf die wenigen, die Sportwetten (7%) und Lotterien (6%) im Internet spielen, trifft das gleiche zu: Die meisten, die spielen, spielen weniger als mehrmals pro Jahr.

Basis: n=516 | Alle Befragten

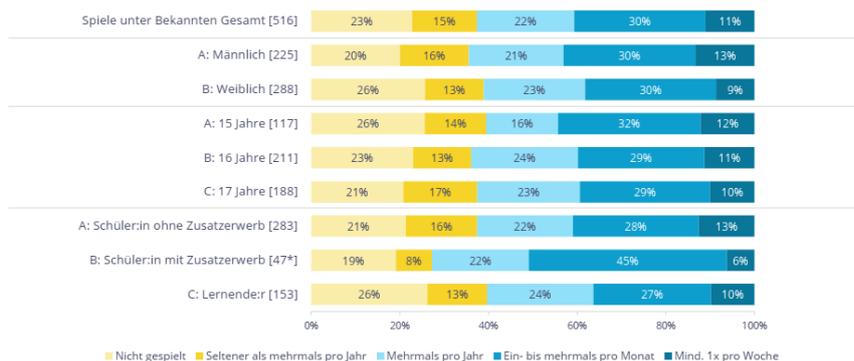
Alle Spiele im Vergleich

intervista AG | Swisslos | Spielverhalten von Jugendlichen | April 2025

11

Spielhäufigkeit

Frage: Wie häufig spielen Sie Spiele unter Freund:innen, Familie und Bekannten?



Mehr als 6 von 10 Jugendlichen spielen Spiele unter Freund:innen, Familie und Bekannten mindestens mehrmals pro Jahr.

Basis: n=[] | Alle Befragten | * Kleine Fallzahl | Signifikante Unterschiede zwischen Subgruppen sind mit Grossbuchstaben gekennzeichnet (p<0.05).

Spiele unter Bekannten

intervista AG | Swisslos | Spielverhalten von Jugendlichen | April 2025

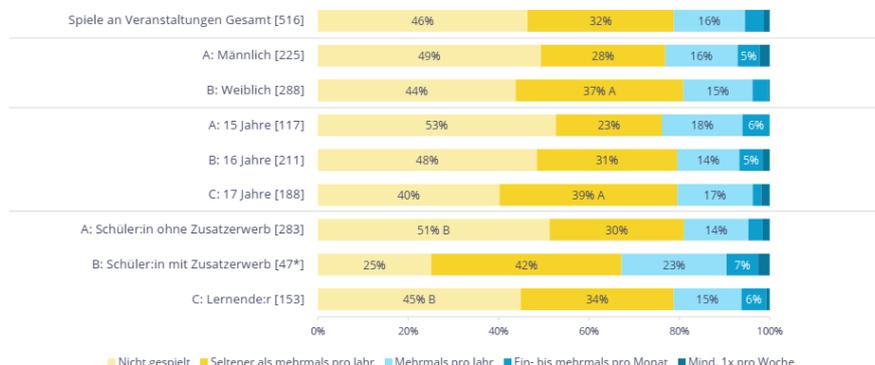
12

Spielhäufigkeit

Frage: Wie häufig spielen Sie Spiele an Veranstaltungen?



Spiele an Veranstaltungen



Nur ein kleiner Teil macht regelmässig bei Spielen an Veranstaltungen mit. Die meisten nehmen ein- bis mehrmals jährlich bei solchen Veranstaltungen teil.

Basis: n=[] | Alle Befragten | * Kleine Fallzahl | Signifikante Unterschiede zwischen Subgruppen sind mit Grossbuchstaben gekennzeichnet (p<0.05).

intervista AG | Swisslos | Spielverhalten von Jugendlichen | April 2025

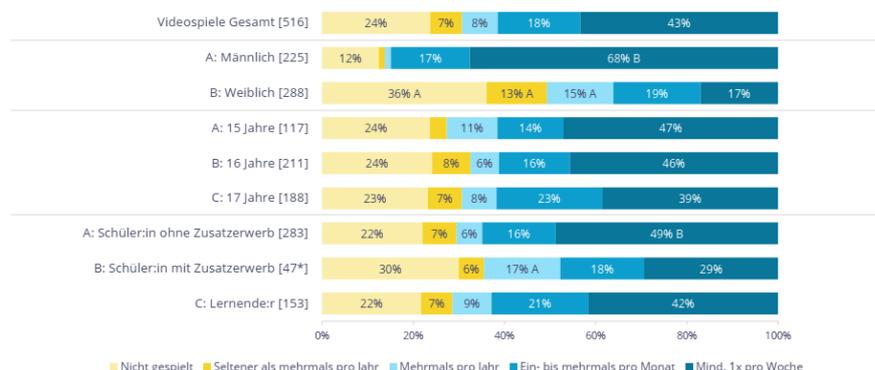
13

Spielhäufigkeit

Frage: Wie häufig spielen Sie Videospiele?



Videospiele



Nicht überraschend spielt ein Grossteil der jungen Männer wöchentlich Videospiele. Über die Hälfte der jungen Frauen spielt ebenfalls solche Spiele, aber weniger oft als die männlichen Jugendlichen.

Basis: n=[] | Alle Befragten | * Kleine Fallzahl | Signifikante Unterschiede zwischen Subgruppen sind mit Grossbuchstaben gekennzeichnet (p<0.05).

intervista AG | Swisslos | Spielverhalten von Jugendlichen | April 2025

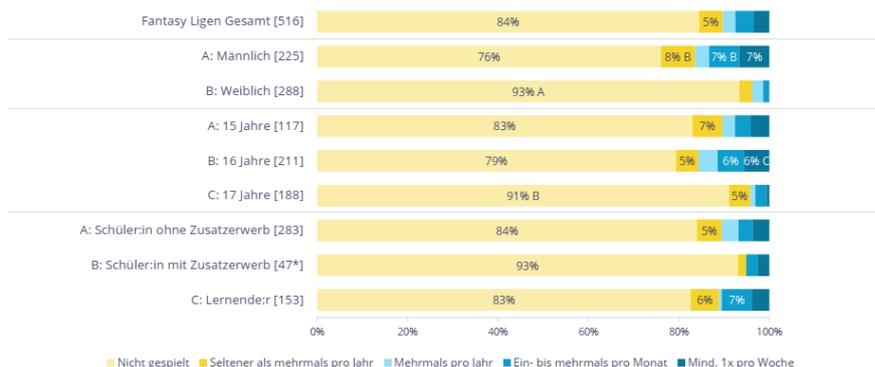
14

Spielhäufigkeit

Frage: Wie häufig spielen Sie Fantasy Ligen?



Fantasy Ligen



25% der jungen Männer haben schon einmal Fantasy Ligen gespielt. Bei den jungen Frauen ist diese Zahl viel niedriger (6%).

Diese Spiele werden von unter 17-Jährigen etwas häufiger gespielt als von Älteren.

Basis: n=[] | Alle Befragten | * Kleine Fallzahl | Signifikante Unterschiede zwischen Subgruppen sind mit Grossbuchstaben gekennzeichnet (p<0.05).

intervista AG | Swisslos | Spielverhalten von Jugendlichen | April 2025

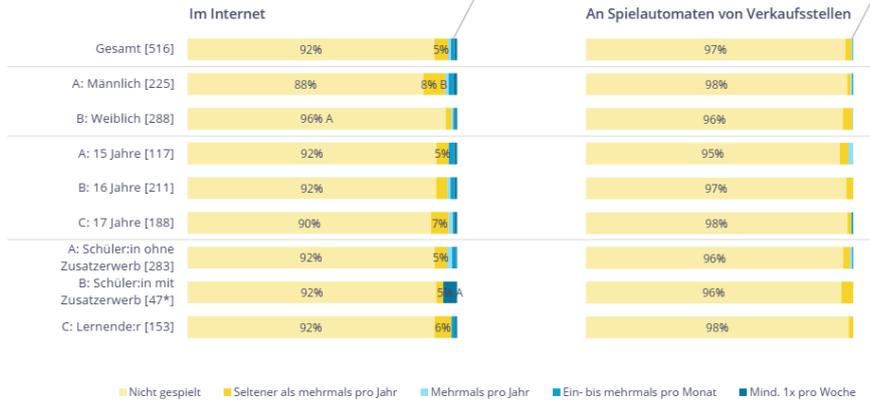
15

Spielhäufigkeit

Frage: Wie häufig spielen Sie **Casinospiele**?

1% mehrmals pro Jahr
1% ein- bis mehrmals pro Monat
1% mindestens einmal pro Woche

2% seltener als mehrmals pro Jahr
<1% mehrmals pro Jahr
<1% ein- bis mehrmals pro Monat
<1% mindestens einmal pro Woche



Die meisten spielen keine Casinospiele, weder im Internet noch an Spielautomaten von Verkaufsstellen.

Ein Grossteil der Jugendlichen, die Casinospiele spielen, spielen diese seltener als mehrmals jährlich.

Basis: n=[] | Alle Befragten | * Kleine Fallzahl | Signifikante Unterschiede zwischen Subgruppen sind mit Grossbuchstaben gekennzeichnet (p<0.05).

intervista AG | Swisslos | Spielverhalten von Jugendlichen | April 2025

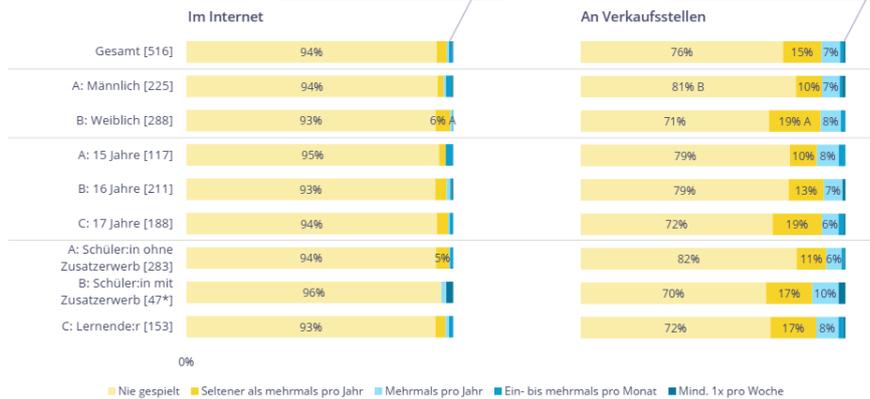
16

Spielhäufigkeit

Frage: Wie häufig spielen Sie **Lotterien**?

4% seltener als mehrmals pro Jahr
<1% mehrmals pro Jahr
1% ein- bis mehrmals pro Monat
<1% mindestens einmal pro Woche

1% ein- bis mehrmals pro Monat
<1% mindestens einmal pro Woche



Lotterien an Verkaufsstellen werden häufiger von Jugendlichen gespielt als im Internet.

Die meisten, die Lotterien spielen, spielen seltener als mehrmals im Jahr. Nur sehr wenige spielen Lotterien regelmässig.

Basis: n=[] | Alle Befragten | * Kleine Fallzahl | Signifikante Unterschiede zwischen Subgruppen sind mit Grossbuchstaben gekennzeichnet (p<0.05).

intervista AG | Swisslos | Spielverhalten von Jugendlichen | April 2025

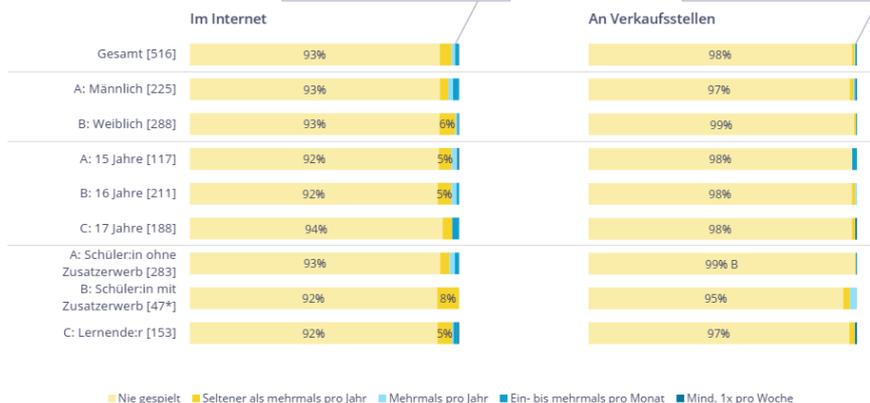
17

Spielhäufigkeit

Frage: Wie häufig spielen Sie **Sportwetten**?

4% seltener als mehrmals pro Jahr
1% mehrmals pro Jahr
1% ein- bis mehrmals pro Monat
<1% mindestens einmal pro Woche

1% seltener als mehrmals pro Jahr
<1% mehrmals pro Jahr
<1% ein- bis mehrmals pro Monat
<1% mindestens einmal pro Woche



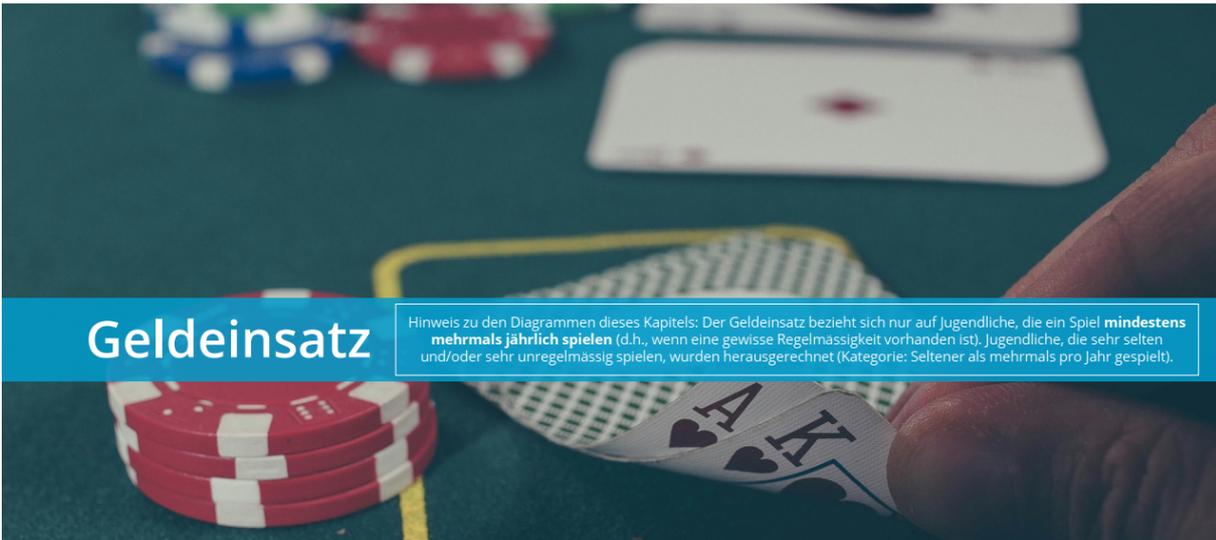
Maximal 1 von 10 Jugendlichen hat schon einmal Sportwetten gespielt.

Tendenziell werden Sportwetten eher im Internet gespielt als an Verkaufsstellen, aber sehr selten und auf sehr niedrigem Niveau.

Basis: n=[] | Alle Befragten | * Kleine Fallzahl | Signifikante Unterschiede zwischen Subgruppen sind mit Grossbuchstaben gekennzeichnet (p<0.05).

intervista AG | Swisslos | Spielverhalten von Jugendlichen | April 2025

18



Geldeinsatz

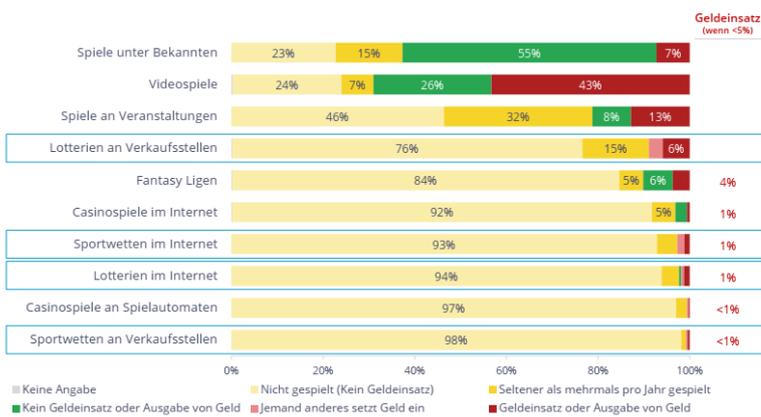
Hinweis zu den Diagrammen dieses Kapitels: Der Geldeinsatz bezieht sich nur auf Jugendliche, die ein Spiel **mindestens mehrmals jährlich spielen** (d.h., wenn eine gewisse Regelmässigkeit vorhanden ist). Jugendliche, die sehr selten und/oder sehr unregelmässig spielen, wurden herausgerechnet (Kategorie: Seltener als mehrmals pro Jahr gespielt).

Geldeinsatz

Frage: Setzen Sie bei [Spielekategorie] Geld ein?



Alle Spiele im Vergleich



Knapp 1 von 10 Jugendlichen setzt mindestens mehrmals pro Jahr Geld bei Lotterien an Verkaufsstellen ein.

Bei Casinospielen, Sportwetten und Lotterien im Internet betrifft das nur ein kleiner Bruchteil.

Basis: n=516 | Alle Befragten | Kategorie "Geldeinsatz oder Ausgabe von Geld" fasst alle Ja-Antworten der Mehrfachantwort zusammen

intervista AG | Swisslos | Spielverhalten von Jugendlichen | April 2025

Der Geldeinsatz bezieht sich nur auf Jugendliche, die ein Spiel **mindestens mehrmals jährlich spielen** (d.h., wenn eine gewisse Regelmässigkeit vorhanden ist). Jugendliche, die sehr selten und/oder sehr unregelmässig spielen, wurden herausgerechnet (Kategorie: Seltener als mehrmals pro Jahr gespielt).

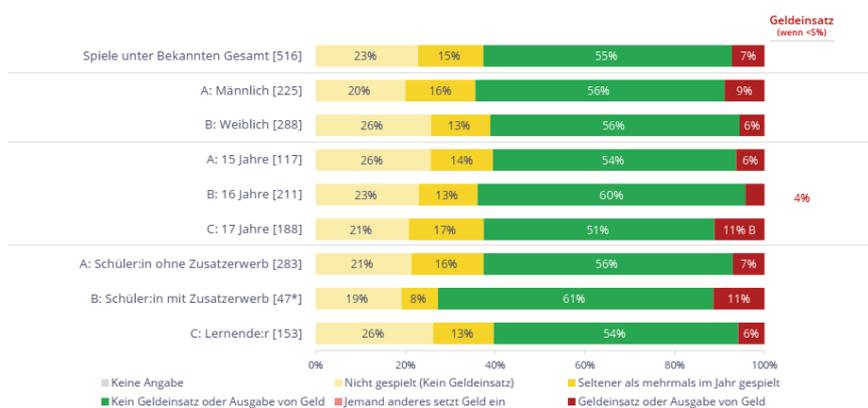
20

Geldeinsatz

Frage: Setzen Sie bei Spielen unter Freund:innen, Familie und Bekannten Geld ein?



Spiele unter Bekannten



Fast alle, die mindestens mehrmals jährlich Spiele unter Bekannten spielen, setzen kein Geld ein.

17-Jährige tendieren auf einem geringen Niveau eher dazu, mit einem Geldeinsatz zu spielen als jüngere.

Basis: n=[] | Alle Befragten | Kategorie "Geldeinsatz oder Ausgabe von Geld" fasst die Antworten "Ja, ich setze Geld ein" und "Ja, aber für anderes" zusammen | * Kleine Fallzahl | Signifikante Unterschiede zwischen Subgruppen sind mit Grossbuchstaben gekennzeichnet (p<0.05).

intervista AG | Swisslos | Spielverhalten von Jugendlichen | April 2025

Der Geldeinsatz bezieht sich nur auf Jugendliche, die ein Spiel **mindestens mehrmals jährlich spielen** (d.h., wenn eine gewisse Regelmässigkeit vorhanden ist). Jugendliche, die sehr selten und/oder sehr unregelmässig spielen, wurden herausgerechnet (Kategorie: Seltener als mehrmals pro Jahr gespielt).

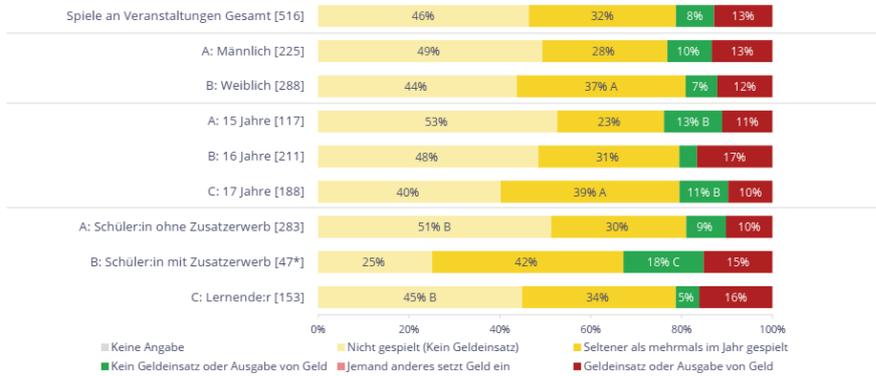
21

Geldeinsatz

Frage: Setzen Sie bei Spielen an Veranstaltungen Geld ein?



Spiele an Veranstaltungen



13% der Jugendlichen spielen bei Veranstaltungen regelmässig mit oder um Geld. 8% setzen bei solchen Spielen kein Geld ein.

Schüler:innen mit Zusatzerwerb nehmen zwar überdurchschnittlich häufig teil (33% mindestens mehrmals jährlich), spielen aber deutlich öfter / häufiger ohne Geldeinsatz.

Basis: n=[] | Alle Befragten | Kategorie "Geldeinsatz oder Ausgabe von Geld" fasst die Antworten "Ja, ich setze Geld ein" und "Ja, aber für anderes" zusammen | * Kleine Fallzahl | Signifikante Unterschiede zwischen Subgruppen sind mit Grossbuchstaben gekennzeichnet (p<0.05).

intervista AG | Swisslos | Spielverhalten von Jugendlichen | April 2025

Der Geldeinsatz bezieht sich nur auf Jugendliche, die ein Spiel mindestens mehrmals jährlich spielen (d.h., wenn eine gewisse Regelmässigkeit vorhanden ist). Jugendliche, die sehr selten und/oder sehr unregelmässig spielen, wurden herausgerechnet (Kategorie: Seltener als mehrmals pro Jahr gespielt).

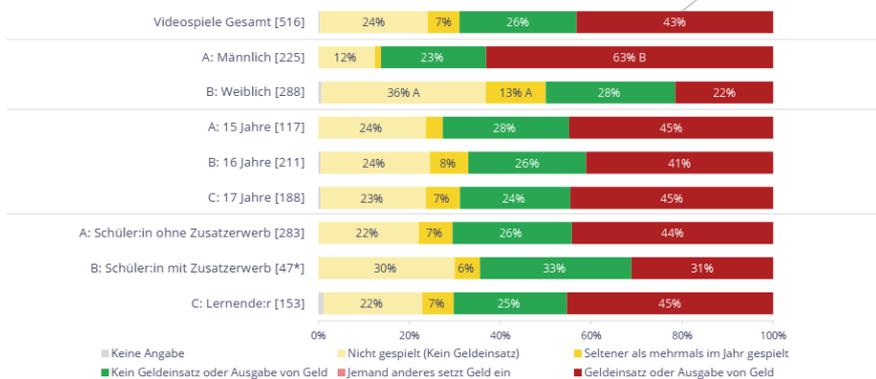
22

Geldeinsatz

Frage: Setzen Sie bei Videospiele Geld ein?



Videospiele



Personen geben öfter / häufiger Geld aus, um das Spiel zu kaufen als für Hilfsmittel oder zusätzliche Inhalte. Werden diese Aspekte separat betrachtet, dann geben 37% Geld für das Kaufen des Spiels aus und/oder 17% für Hilfsmittel/zusätzliche Inhalte.

Fast zwei Drittel aller Jungen und fast ein Viertel aller Mädchen geben Geld für Videospiele aus.

Wenn Geld für Videospiele ausgegeben wird, dann häufiger für den Kauf des Spiels als für Hilfsmittel.

Basis: n=[] | Alle Befragten | Kategorie "Geldeinsatz oder Ausgabe von Geld" fasst die Antworten "Ja, um das Spiel zu kaufen", "Ja, für Hilfsmittel" und "Ja, aber für anderes" zusammen | * Kleine Fallzahl | Signifikante Unterschiede zwischen Subgruppen sind mit Grossbuchstaben gekennzeichnet (p<0.05).

intervista AG | Swisslos | Spielverhalten von Jugendlichen | April 2025

Der Geldeinsatz bezieht sich nur auf Jugendliche, die ein Spiel mindestens mehrmals jährlich spielen (d.h., wenn eine gewisse Regelmässigkeit vorhanden ist). Jugendliche, die sehr selten und/oder sehr unregelmässig spielen, wurden herausgerechnet (Kategorie: Seltener als mehrmals pro Jahr gespielt).

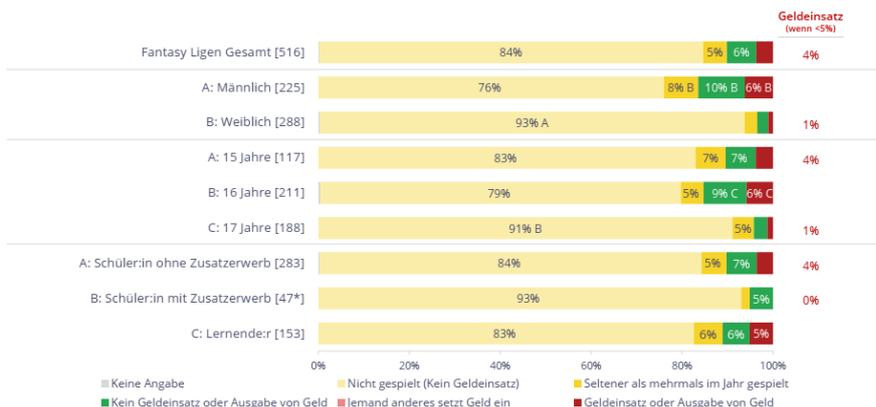
23

Geldeinsatz

Frage: Setzen Sie bei Fantasy Ligen Geld ein?



Fantasy Ligen



4% geben regelmässig Geld für Fantasy Ligen aus.

Basis: n=[] | Alle Befragten | Kategorie "Geldeinsatz oder Ausgabe von Geld" fasst die Antworten "Ja, um das Spiel zu kaufen", "Ja, für Hilfsmittel" und "Ja, aber für anderes" zusammen | * Kleine Fallzahl | Signifikante Unterschiede zwischen Subgruppen sind mit Grossbuchstaben gekennzeichnet (p<0.05).

intervista AG | Swisslos | Spielverhalten von Jugendlichen | April 2025

Der Geldeinsatz bezieht sich nur auf Jugendliche, die ein Spiel mindestens mehrmals jährlich spielen (d.h., wenn eine gewisse Regelmässigkeit vorhanden ist). Jugendliche, die sehr selten und/oder sehr unregelmässig spielen, wurden herausgerechnet (Kategorie: Seltener als mehrmals pro Jahr gespielt).

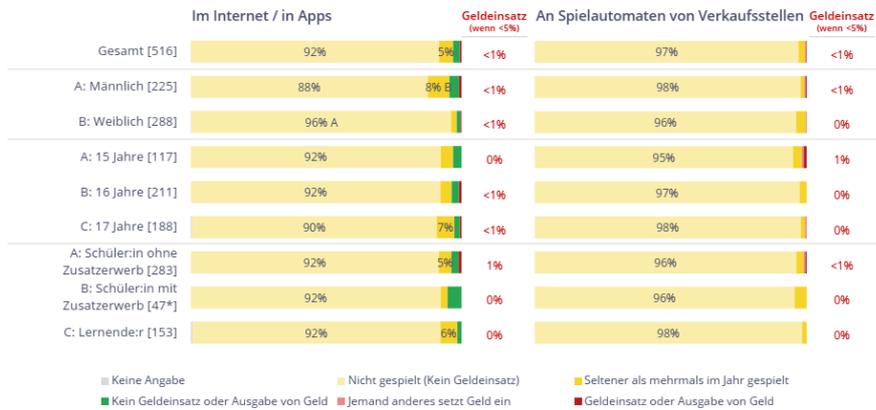
24

Geldeinsatz

Frage: Setzen Sie bei Casinospielen Geld ein?



Casinospielen



Nur ein sehr kleiner Bruchteil spielt regelmässig Casinospiele mit einem Geldeinsatz.

Die meisten, die regelmässig Casinospiele im Internet spielen, setzen kein Geld ein.

Basis: n=[] | Alle Befragten | Kategorie "Geldeinsatz oder Ausgabe von Geld" fasst die Antworten "Ja, ich setze Geld ein" und "Ja, aber für anderes" zusammen | * Kleine Fallzahl | Signifikante Unterschiede zwischen Subgruppen sind mit Grossbuchstaben gekennzeichnet (p<0.05).

intervista AG | Swisslos | Spielverhalten von Jugendlichen | April 2025

Der Geldeinsatz bezieht sich nur auf Jugendliche, die ein Spiel mindestens mehrmals jährlich spielen (d.h., wenn eine gewisse Regelmässigkeit vorhanden ist). Jugendliche, die sehr selten und/oder sehr unregelmässig spielen, wurden herausgerechnet (Kategorie: Seltener als mehrmals pro Jahr gespielt).

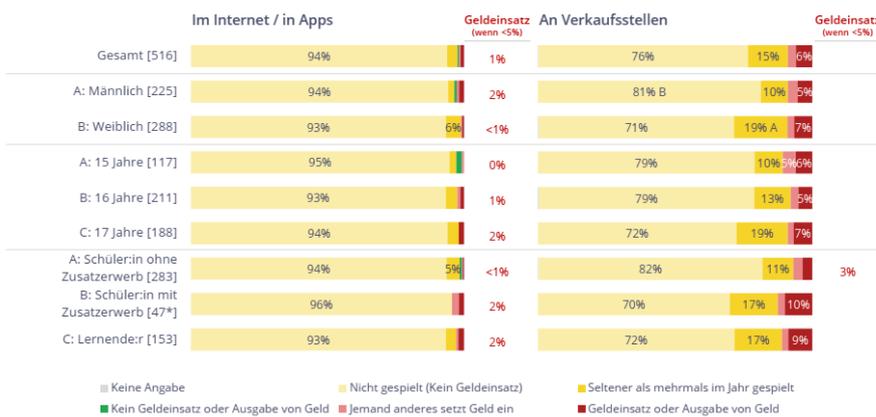
25

Geldeinsatz

Frage: Setzen Sie bei Lotterien Geld ein?



Lotterien



6% setzen selbst Geld bei Lotterien an Verkaufsstellen ein.

Bei 15-Jährigen setzt noch eher jemand anderes Geld für Lotterien an Verkaufsstellen ein als bei älteren.

Jugendliche mit einem Einkommen setzen tendenziell etwas häufiger Geld ein als Schüler:innen ohne Zusatzwerb.

Basis: n=[] | Alle Befragten | Kategorie "Geldeinsatz oder Ausgabe von Geld" fasst die Antworten "Ja, ich setze Geld ein" und "Ja, aber für anderes" zusammen | * Kleine Fallzahl | Signifikante Unterschiede zwischen Subgruppen sind mit Grossbuchstaben gekennzeichnet (p<0.05).

intervista AG | Swisslos | Spielverhalten von Jugendlichen | April 2025

Der Geldeinsatz bezieht sich nur auf Jugendliche, die ein Spiel mindestens mehrmals jährlich spielen (d.h., wenn eine gewisse Regelmässigkeit vorhanden ist). Jugendliche, die sehr selten und/oder sehr unregelmässig spielen, wurden herausgerechnet (Kategorie: Seltener als mehrmals pro Jahr gespielt).

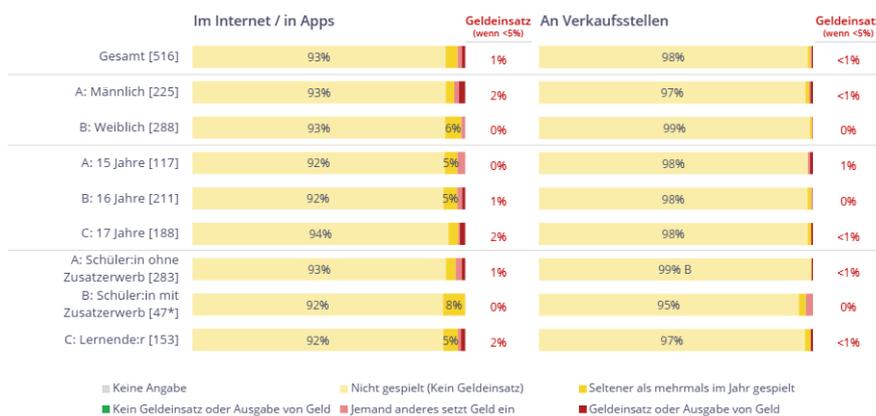
26

Geldeinsatz

Frage: Setzen Sie bei Sportwetten Geld ein?



Sportwetten



Die wenigen, die Sportwetten spielen, setzen Geld ein oder lassen jemand anderen Geld für sie einsetzen.

Das Niveau ist jedoch sehr tief, weil nur ein geringer Anteil der Jugendlichen Sportwetten spielt.

Basis: n=[] | Alle Befragten | Kategorie "Geldeinsatz oder Ausgabe von Geld" fasst die Antworten "Ja, ich setze Geld ein" und "Ja, aber für anderes" zusammen | * Kleine Fallzahl | Signifikante Unterschiede zwischen Subgruppen sind mit Grossbuchstaben gekennzeichnet (p<0.05).

intervista AG | Swisslos | Spielverhalten von Jugendlichen | April 2025

Der Geldeinsatz bezieht sich nur auf Jugendliche, die ein Spiel mindestens mehrmals jährlich spielen (d.h., wenn eine gewisse Regelmässigkeit vorhanden ist). Jugendliche, die sehr selten und/oder sehr unregelmässig spielen, wurden herausgerechnet (Kategorie: Seltener als mehrmals pro Jahr gespielt).

27



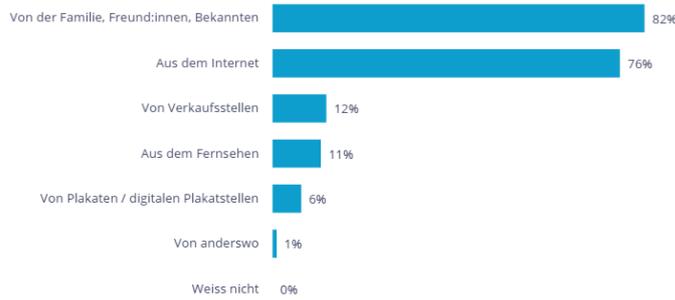
Quelle für die Kenntnis von Spielen

Quelle für die Kenntnis von Spielen

Frage: Woher kennen Sie Videospiele?



Videospiele



Die meisten Jugendlichen kennen Videospiele von der Familie, Freund:innen, Bekannten, oder aus dem Internet/den sozialen Medien.

Basis: n=337 | Alle Befragten, die Videospiele schon einmal gespielt haben | Mehrfachantwort

intervista AG | Swisslos | Spielverhalten von Jugendlichen | April 2025

29

Quelle für die Kenntnis von Spielen

Frage: Woher kennen Sie Fantasy Ligen?



Fantasy Ligen



Fantasy Ligen kennen die meisten tendenziell aus dem Internet/den sozialen Medien oder von der Familie, Freund:innen und Bekannten.

Basis: n=65* | Alle Befragten, die Fantasy Ligen schon einmal gespielt haben | * Kleine Fallzahl | Mehrfachantwort

intervista AG | Swisslos | Spielverhalten von Jugendlichen | April 2025

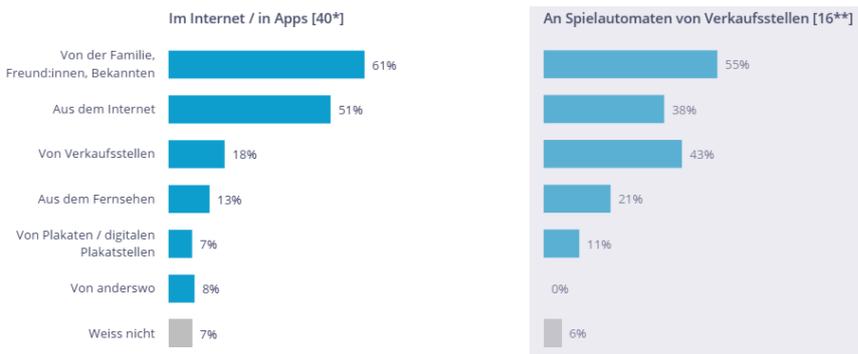
30

Quelle für die Kenntnis von Spielen



Casinospiele

Frage: Woher kennen Sie Casinospiele?



Auch Casinospiele kennen die Jugendlichen tendenziell durch Mundpropaganda oder aus dem Internet/durch soziale Medien.

Basis: n=[] | Alle Befragten, die Casinospiele schon einmal gespielt haben | * Kleine Fallzahl | ** Sehr kleine Fallzahl | Mehrfachantwort

intervista AG | Swisslos | Spielverhalten von Jugendlichen | April 2025

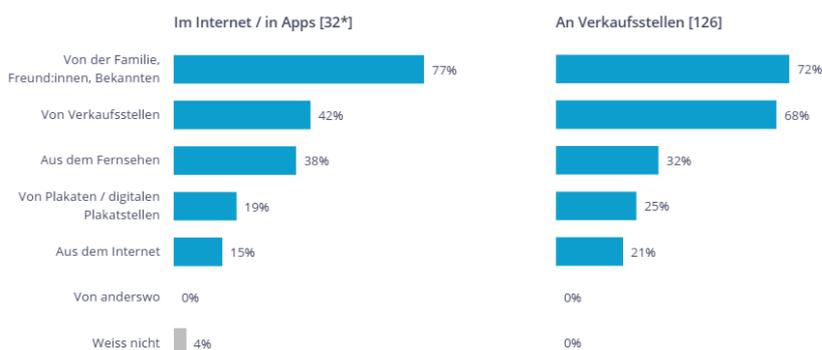
31

Quelle für die Kenntnis von Spielen



Lotterien

Frage: Woher kennen Sie Lotterien?



Lotterien sind bei den Jugendlichen ebenfalls (tendenziell) durch Mundpropaganda bekannt.

Viele werden auch an den Verkaufsstellen darauf aufmerksam.

Etwas ein Drittel kennt es aus dem Fernsehen.

Basis: n=[] | Alle Befragten, die Lotterien schon einmal gespielt haben | * Kleine Fallzahl | Mehrfachantwort

intervista AG | Swisslos | Spielverhalten von Jugendlichen | April 2025

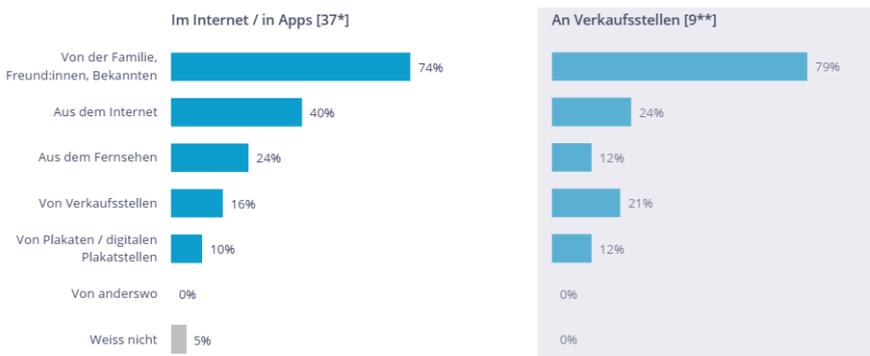
32

Quelle für die Kenntnis von Spielen



Sportwetten

Frage: Woher kennen Sie Sportwetten?



Sportwetten folgen tendenziell demselben Muster: Jugendliche kennen diese Spiele häufig von der Familie, Freund:innen und Bekannten.

Basis: n=[] | Alle Befragten, die Sportwetten schon einmal gespielt haben | * Kleine Fallzahl | ** Sehr kleine Fallzahl | Mehrfachantwort

intervista AG | Swisslos | Spielverhalten von Jugendlichen | April 2025

33

Anhang II: Einnahmenanteile von In-Game-Inhalten im Deutschen Games-Markt

Entwicklung des deutschen Games-Marktes seit 1995

