

Schadensminderung und Risikominimierung im Bereich der Verhaltensabhängig- keiten.

Eine Annäherung

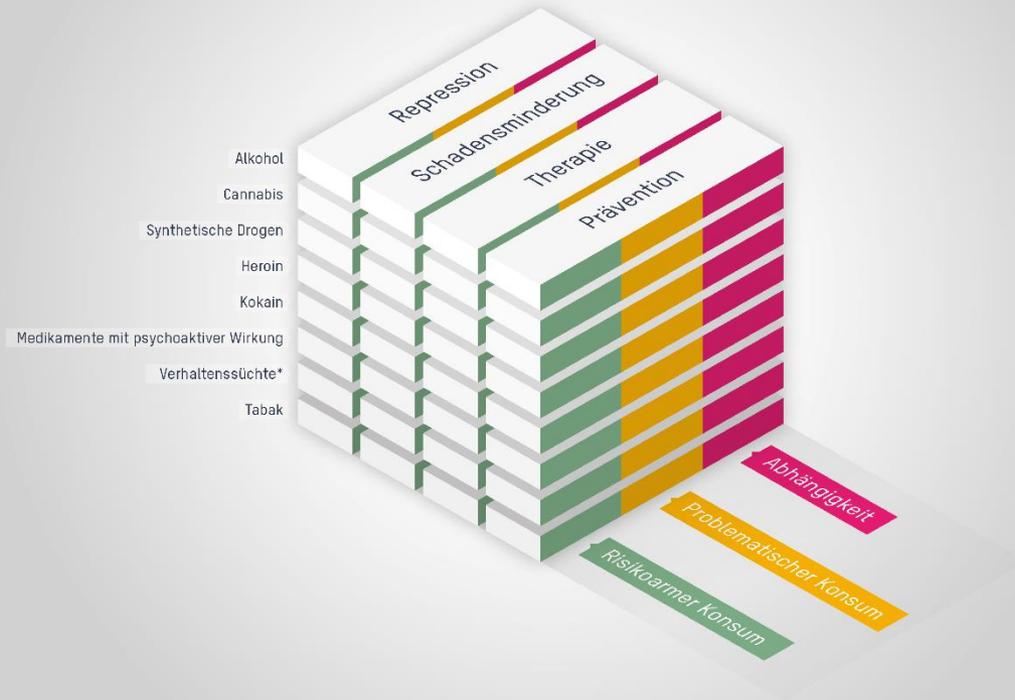
Domenic Schnoz, Gesamtleiter Zentrum für Spielsucht und andere
Verhaltenssuchte, RADIX

Safer

Gambling

Was ist Schadensminderung?

Nationale Strategie Sucht
WÜRFELMODELL DER EKDF



*Geldspiel, Internet etc.

Safer

Gambling

Substanz- versus Verhaltenssucht

Gemeinsamkeiten

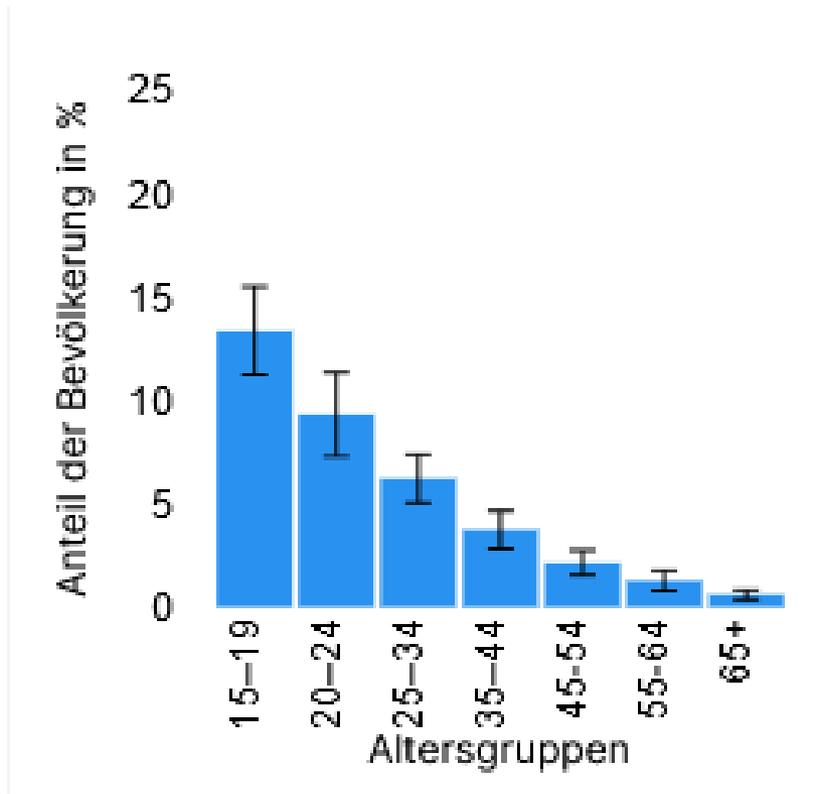
- Verdrängung, Herunterspielen durch Betroffene
- Veränderung erst bei grossem Druck
- Verlangen nach dem Suchtmittel
- Rückfälle kommen vor



Unterschiede

- (Positive Bewertung)
- Verfügbarkeit
- (Legalität)
- (Unauffälligkeit)
- Fehlendes Wissen über Abhängigkeitspotential

Problematische Internetnutzung nach Alter

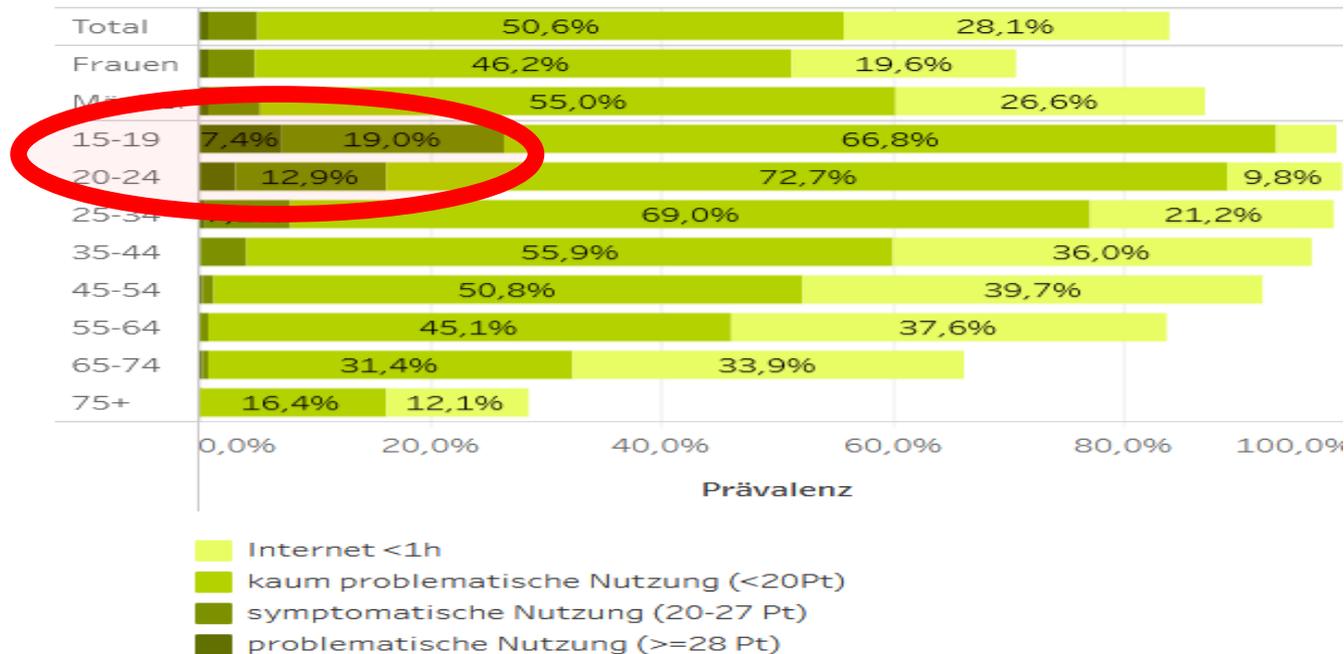


Allgemeine Bevölkerung: 3.8%
15-19-Jährige: 13.4%

*BFS – SGB für 2017 und Sucht Schweiz – CoRolAr für 2013 und 2015

Problematische Internetnutzung nach Alter

Problematische Internetnutzung, nach Geschlecht und Alter (2015)



Anmerkungen: Schweizer Bevölkerung ab 15 Jahren; Klassifikation gemäss "Compulsive Internet Use Scale" (CIUS).

Quelle: CoRoIAR (Marmet et al., 2015)

Zahlen Jugendliche

- **Problematische Internetnutzung (15-19-Jährige)***
 - Insgesamt: **13.4%**
- **Problematische Nutzung sozialer Medien (11-15-Jährige)****
 - Insgesamt: 4.4%
 - 14-Jährige Mädchen: **7.3%**
- **Risikoreiches und problematisches Geldspielverhalten (15-24-Jährige)*****
 - Insgesamt: 4.6%
 - männlich: **6.5%**

*BFS – SGB für 2017 und Sucht Schweiz – CoRolAr für 2013 und 2015

**Schweiz – «Health Behaviour in School-aged Children Quelle: (HBSC) 2018

***BFS – Schweizerische Gesundheitsbefragung (SGB) 2017

Zahlen zu problematischem Kaufverhalten, Pornokonsum, Gamen

- **Problematisches Gamen (Gaming-Disorder) ***
 - Schweiz: ?
 - Weltweit: rund 3%
- **Problematisches Kaufverhalten (18+)***
 - Schweiz: 4.8%
- **Problematischer Pornokonsum*****
 - Schweiz: ?
 - Weltweit ?
 - Australien: 4.2% der Männer, 1.2% der Frauen

*1.Stevens MW, Dorstyn D, Delfabbro PH, King DL. Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. Australian & New Zealand Journal of Psychiatry. 2021;55(6):553-568. doi:10.1177/0004867420962851

**Wenger., A. et al. (2020) Kaufsucht im Zeitalter des Internets. Eine repräsentative Befragung der Schweizer Bevölkerung. Forschungsbericht Nr. 402. ISGF, Zürich: [Bericht](#).

***Rissel, et al. A Profile of Pornography Users in Australia: Findings From the Second Australian Study of Health and Relationships. [The Journal of Sex Research](#) Volume 54, 2017. [issue 2](#)

Zahlen zu problematischem Geldspielen (15-24-Jährige) aus Fribourg

- Gefährdendes und problematisches Geldspielen *
- Insgesamt: 4.5%
 - Männliche Jugendliche: 7.5%

*Barrense-Dias Y, Berchtold A, Suris JC. GenerationFree : Rapport final de l'étude longitudinale sur la problématique des jeux d'argent chez les jeunes (15-24 ans) du canton de Fribourg. Lausanne, Unisanté – Centre universitaire de médecine générale et santé publique, 2019 (Raisons de santé 304). <http://dx.doi.org/10.16908/issn.1660-7104/304>

Gamen (Selbstangaben)

- 74% aller Jugendlichen gamen (92% Jungen, 57% Mädchen)
 - 12/13-Jährige: 88%
 - 14/15-Jährige: 83%
 - 16/17-Jährige: 63%
- An Wochentagen: 1h 22min
- An Wochenenden: 2h 26min

Bernath, J., Suter, L., Waller, G., Külling, C., Willemse, I., & Süss, D. (2020). JAMES – Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

Risikofaktoren am Beispiel von Gaming

- Art des Games (besonders risikoreiche Faktoren)
 - Zeitlich
 - Wiederkehrende Belohnungen (Alle paar Stunden, ist die Energie aufgefüllt.)
 - Sozial
 - Soziale Verpflichtungen (Raid kann nur gewonnen werden, wenn ich als Heiler dabei bin.)
 - Monetär
 - Gambling-Elemente (z. B. Loot-Boxen)
 - Psychologisch
 - Kontrollillusion (z. B. «Shard»-Bildung in kompetitiven Games)

Safer

Gambling

Kriterien des Suchtrisikos von Computer- und Videospiele

Belohnungssystem	Benennung der Belohnungsfamilien. Zufälligkeit der Vergabe.
Komplexität des Belohnungssystems	Anzahl der Belohnungsfamilien. Interdependenz der Belohnungsfamilien.
Zufallselemente in der Belohnungsvergabe	Anzahl der Belohnungsfamilien mit zufälliger Vergabe.
Veränderung der Belohnungsvergabe im Zeitverlauf	Steigerung der Freispielzeit, Steigerung der Unvorhersehbarkeit.
Unmittelbares Belohnungsfeedback	Visuell, akustisch, taktil, interaktiv. Gesamteinschätzung, wie sehr Belohnungsfeedback Spieldesign prägt.
Verluste während des Spiels	Verluste von Spielitems, Fähigkeiten oder Spielwährung während des Spiels
Spiel suggeriert Fast-Gewinne	Inszenierung von Komplikationen, welche die Belohnungsvergabe verzögern.
Bezahlsystem	Nur Spielerwerb / Abonnementsystem / Free-2-Play-System mit Micropayments.
Spielgüter können gegen Bezahlung erworben werden	Kein Erwerb vorgesehen / Spielgüter können erworben werden
Spielgüter können gegen Bezahlung verkauft oder versteigert werden	Kein Verkauf bzw. keine Versteigerung vorgesehen / Spielitems können verkauft bzw. versteigert werden

Rumpf 2017: Expertise
«Suchtfördernden Faktoren zu
Computer und Internetspielen».

Schadensminderung Beispiele aus der Praxis

- Mechanismen und risikoreiche Faktoren aufzeigen und besprechen
- Aushandeln, welche Games überhaupt und wenn ja, wie oft gespielt werden.
- Geldlimiten setzen («Micro-»Transaktionen)
- Zeitlimiten setzen bzw. Runden-Limiten setzen (Art des Games einbeziehen)
- An bestimmte Bedingungen knüpfen (erst wenn Hausaufgaben gemacht sind)
- Soziales System miteinbeziehen!
- Aufsuchende Sucht- und Sozialarbeit in Games- und Gameforen

Aufsuchende Sozial- und Suchtarbeit (Streetwork) online

- Verein «Let's talk: Gaming»
 - Beschäftigung mit Gaming und dessen Nutzung.
 - Ziel: Kommunikation rund Thema «Gaming» zu fördern.
 - Angebote:
 - INSIGHT: **Wissensvermittlung** und Informationsweitergabe zum Thema Gaming für Eltern und Interessierte
 - CHECKPOINT: **Austausch über Gamingplattformen** (Discord, Battle.net, Steam) mit Fachpersonen.
<https://www.lets-talk-gaming.com/>

→ Auszeichnung mit dem Prix sozialinfo.ch 2020

Werbung für Geldspielangebote terrestrisch



Safer

Gambling

Werbung für Geldspielangebote online



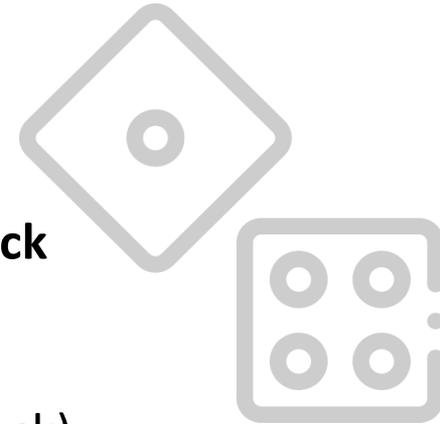
er
Gambling

Welche Arten von Glücksspiel gibt es (online & offline)?



Welche Arten von Glücksspiel gibt es (online & offline)?

- **Lotterien, Lose und Bingo**
 - geringe Abhängigkeit
- **Casinospiele: Automaten, Roulette, Poker/Black Jack**
 - hohe Abhängigkeit
 - Spielbeeinflussung z.T. möglich (Poker / Black Jack)
- **(Sport-) Wetten: diverse Anbieter**
 - hohe Abhängigkeit
- **Börsenspekulation**



Risikofaktoren am Beispiel von Geldspielen

- Ereignisfrequenz
- Mehrere Einsätze/Spiele gleichzeitig möglich
- Gewinnwahrscheinlichkeit
- Ton- und Lichteffekte
- Einsatzhöhe selbst bestimmbar
- Verfügbarkeit (online, 24/7)
- Jackpot
- Auszahlungsintervall
- Beinahe-Gewinne
 - Verstärkt das Gefühl, das nächste Mal zu gewinnen, weil man ja «fast» richtig lag.
- Kontinuität des Spiels

G. Meyer et al. 2010. Einschätzung des Gefährdungspotentials von Glücksspielen. Sucht, 56 (6), 405-414.

Schadensminderung Beispiele aus der Praxis

- Selbsttests mit entsprechenden Botschaften (Screenings)
- Aufklärung über Gewinnchancen – insbesondere bei Sportwetten
- Geldlimiten setzen (Prepaid-Karten)
- Spieltagebuch führen
- Sensibilisierung der Eltern (Rubbellösli, Lotto, Sportwetten, etc.)
- Geldspielart anpassen
- Zeitlimiten setzen (z. B. mittels Apps)
- Soziales System miteinbeziehen!

Was braucht es?

- Fachliche Auseinandersetzung mit dem Thema
- Vermittlung von wichtigen Risiko- und Schutzfaktoren
- Vertieftes Wissen (insbesondere Überschneidungen/Vermischungen).
 - Geldspiele (insbesondere Sportwetten und ausl. Online-Casinos)
 - Gaming
 - Social Media
 - Porno
 - Shopping
- Vermittlung an Multiplikator:innen
 - Eltern, Jugendliche, Jugendarbeitende, Schulsozialarbeitende, etc.

Fragen



Safer

Gambling

Fragen zur Schadensminderung

- Wie leben wir die Idee der Schadensminderung im Bereich Verhaltenssuchte (Ebenen Prävention und Therapie)?
- Welche Grundsätze verfolgen wir?
- Ist das Model der Risiko- und Schutzfaktoren übertragbar?
- Kontrollierter Konsum als schadensmindernde Massnahme? (analog zum kontrollierten Trinken?)

Vielen Dank

schnoz@radix.ch

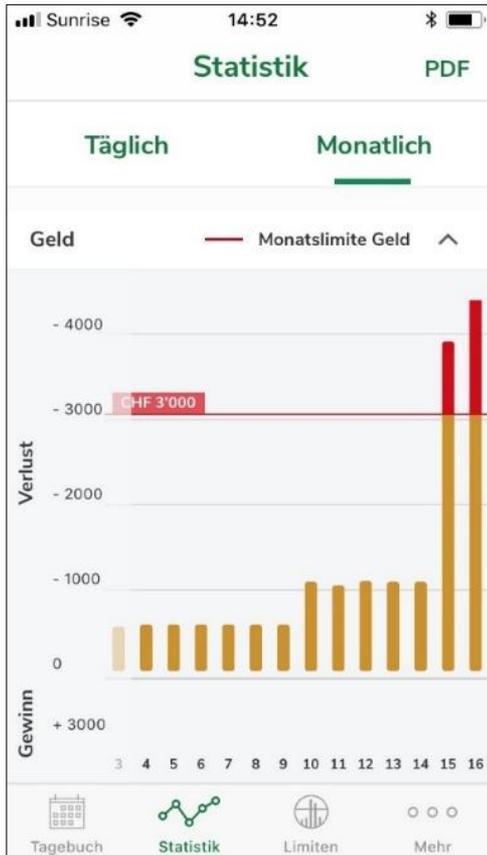
Alle Icons via flaticon.com

Freepik
Smashicons
Eucalyp
Smashicons

Safer

Gambling

Safer Gambling



SAFER GAMBLING

MEIN SPIELVERHALTEN INFORMATIONEN & FAKTEN TIPPS & ERFAHRUNGEN

SAFER GAMBLING
Glücksspiel, Schulden, Probleme, Einsamkeit? Dieses Tool hilft mir, mein Spielverhalten besser zu verstehen. Ich finde heraus, ob und wie ich mein Verhalten ändern möchte.

<p>Spielmotive Weshalb spiele ich? Was suche ich beim Spiel?</p>	<p>Erfahrungen Wie gehen andere mit dem Glücksspiel um?</p>	<p>Erfahrungen » Wenn ich an der Börse gewinne, bin ich der Grösste. Wenn ich verliere, habe ich Pech gehabt.« z. Börsenzocker Weitere Erfahrungen ansehen</p>
<p>Soll ich spielen oder nicht? Soll ich spielen oder nicht?</p>	<p>Wenn die Roulettekugel dreimal hintereinander auf Rot gefallen ist, dann steigt die Wahrscheinlichkeit, dass Schwarz kommt. Antwort anzeigen</p>	<p>Tipps vor dem Spiel Erfahrungen und Empfehlungen</p>
<p>Tipps zum Aufhören Erfahrungen und Empfehlungen</p>	<p>Bei einem Spiel mit 50% Gewinnchance kann ich meinen Einsatz verdoppeln, bis ich wieder auf Null komme. Antwort anzeigen</p>	<p>Überzeugung & Aberglaube Aussagen, wie sie oft vertreten werden</p>
<p>Erfahrungen »Der grösste Verlust war nicht das Geld, sondern die verlorene Zeit.« »Weniger ist mehr.« Weitere Erfahrungen ansehen</p>	<p>Alternativen finden Was kann ich sonst tun, ausser spielen?</p>	<p>Fakten über das Glücksspiel Fragen und Antworten zu Glücksspielen</p>
<p>Selbsttest Was sind meine Spielgewohnheiten? Bin ich gefährdet?</p>	<p>Beratungsstellen Hilfestellungen und Links</p>	



<https://www.safer-gambling.ch/>

Internet Gaming Disorder DSM 5

Klinisch signifikante Behinderung oder Einschränkung von 5 oder mehr der folgenden Symptome über eine Periode von 12 Monaten Dauer:

- 1. Andauernde Beschäftigung (auch gedanklich)**
- 2. Entzugssymptome**
- 3. Toleranzentwicklung**
- 4. Erfolglose Versuche das Online-Spielen zu beenden**
- 5. Verlust des Interesses an Hobbies oder Aktivitäten**
- 6. Spielen trotz des Wissens um die psychosozialen Probleme**
- 7. Täuschen anderer Personen in Bezug auf das Ausmaß**
- 8. Nutzung um aus negativen Emotionen zu kompensieren/ lindern**
- 9. Gefährdung oder Verlust von Freundschaften, Beruf, Ausbildung**

Fragebogen nach den DSM-5-Kriterien

1. Meine Einsätze haben zugenommen.
2. Wenn ich versucht habe, weniger zu spielen, habe ich mich unruhig und gereizt gefühlt.
3. Ich habe wiederholt erfolglos versucht, mein Spielen einzuschränken oder aufzugeben.
4. Ich habe häufig an vergangene Spiele gedacht oder zukünftige Spielaktivitäten geplant.
5. Ich habe oft gespielt, wenn es mir schlecht ging.
6. Oft habe ich versucht, einen Verlust durch Weiterspielen auszugleichen.
7. Ich habe gelogen, um mein Spielen zu verheimlichen.
8. Wegen dem Spielen habe ich wichtige berufliche oder private Beziehungen gefährdet oder verloren.
9. Zur Lösung meiner finanziellen Probleme habe ich mich auf andere abgestützt.

4-5 Ja-Antworten leicht pathologisches Spielverhalten hin (mild)



Zentrum für Spielsucht
und andere Verhaltenssuchte

Pathologie mittleren Grades (moderate)
schweren Pathologie (severe)

