

**DEPARTEMENT
GESUNDHEIT UND SOZIALES**

Abteilung Gesundheit

Sektion Gesundheitsförderung und Prävention

1. Oktober 2020

**PRÄVENTION VON EXZESSIVEM GLÜCKSSPIEL IM KANTON AARGAU
KONZEPT**

Inhalt

1	Einleitung	3
2	Glücksspiel.....	3
2.1	Hintergrund.....	3
2.2	Definition.....	3
2.3	Nutzung und Verbreitung in der Schweiz	4
2.4	Gesetzliche Bestimmungen.....	4
2.4.1	National	4
2.4.2	Kantonal	5
3	Glücksspielsucht	6
3.1	Definition von Glücksspielsucht.....	6
3.1.1	Entstehung und Verlauf.....	6
3.1.2	Diagnostik.....	7
3.2	Prävalenz von exzessivem Glücksspiel in der Schweiz.....	8
3.3	Risikogruppen und –faktoren	9
3.3.1	Die Persönlichkeit des Spielers bzw. der Spielerin.....	9
3.3.2	Das Umfeld des Spielers beziehungsweise der Spielerin	10
3.3.3	Das Glücksspiel	10
3.4	Folgen von exzessivem Glücksspiel	12
4	Prävention von exzessivem Glücksspiel	13
4.1	Fachliche Grundlagen	13
4.1.1	Prävention nach Zeitpunkt der Intervention	13
4.1.2	Prävention nach Zielgruppe	15
4.1.3	Prävention nach Wirkungskreis (personen- oder strukturorientiert)	15
4.2	Nationale Strategien.....	19
4.3	Prävention von Glücksspielsucht in der Schweiz.....	19
4.4	Schlussfolgerung.....	21
5	Konzept Prävention von exzessivem Glücksspiel Kanton Aargau	21
5.1	Zweck	21
5.2	Ausgangslage Kanton Aargau.....	21
5.2.1	Angebote der Spielsuchtprävention	21
5.2.2	Angebote der Spielsuchtberatung und -therapie	22
5.3	Ziele und Massnahmen	24
5.4	Umsetzung und Finanzierung	26

6	Anhang	27
6.1	Online-Videospiele und Mikrotransaktionen.....	27
6.2	Zusammenfassung Präventionsmassnahmen	28
6.3	Angebotsanalyse	31
6.4	Interessante Links	39
	Literaturverzeichnis.....	40

1 Einleitung

Das vorliegende Konzept definiert die Grundlagen sowie die Ziele und Massnahmen der Prävention von exzessivem Glücksspiel im Kanton Aargau. In einem ersten Teil (Kapitel 2) werden die Grundlagen des Glücksspiels dargelegt. Dieses Kapitel beinhaltet Ausführungen zum Glücksspiel allgemein inklusive deren Nutzung sowie Erläuterungen der gesetzlichen Bestimmungen. Aufbauend darauf wird in einem zweiten Teil (Kapitel 3) das exzessive Glücksspiel besprochen. Dieses Kapitel beinhaltet Ausführungen zum Phänomen Glücksspielsucht, deren Prävalenz sowie Risikogruppen und -faktoren, die ein exzessives Glücksspielverhalten begünstigen. Des Weiteren werden mögliche Folgen eines solchen Verhaltens erläutert. In einem dritten Teil (Kapitel 4) folgen Ausführungen zur Prävention von exzessivem Glücksspiel. Der vierte und letzte Teil (Kapitel 5) stellt das eigentliche Konzept dar. Kapitel 5 beinhaltet die Darlegung der Ausgangslage im Kanton Aargau hinsichtlich Prävention von exzessivem Glücksspiel sowie die Ziele und Massnahmen der Prävention von exzessivem Glücksspiel im Kanton Aargau.

2 Glücksspiel

2.1 Hintergrund

Glücksspiele haben eine Jahrtausende lange Tradition. Zu den ältesten Glücksspielen gehören Würfelspiele. Seit der Römerzeit sind Glücksspiele unerlässlicher Bestandteil der gesellschaftlichen Unterhaltung. Dem Spiel wurde von Beginn an einen besonderen Reiz zugeschrieben: durch die Einfachheit der Spielregeln und Eindeutigkeit der Ergebnisse, die Präzision und Schnelligkeit des Ablaufs, die unbeeinflussbare Souveränität des Zufalls und den ständigen Wechsel von Gewinn und Verlust sowie die konstante Spannung (Meyer & Bachmann, 2017). Die Faszination besteht fort bis heute.

2.2 Definition

Als Glücksspiele werden Spiele mit folgenden drei Merkmalen definiert (Sucht Schweiz, 2019b):

- Das Ergebnis ist überwiegend zufallsabhängig.
- Die Teilnahme erfordert den Einsatz eines Vermögenswertes, meistens Geld.
- Der mögliche Gewinn besteht in einem Vermögenswert.

Zu den Glücksspielen zählen Spieltische in Spielbanken (zum Beispiel Roulette, Black Jack oder Poker), Geldspielautomaten (sog. «Slot-Machines»), Lotterien und Wetten (zum Beispiel Zahlenlotto, Sport-Toto, Rubbellose oder Sportwetten und ebenso Glücksspiele im Internet (zum Beispiel Poker- oder Roulettespiele über Onlinecasinos). Bei einigen dieser Spiele hängt das Ergebnis ausschliesslich vom Zufall ab; bei anderen beeinflussen neben dem Zufall auch Entscheidungen der Spielenden den Spielverlauf (Sucht Schweiz, 2019b).

Glücksspiele, wie sie hier beschrieben sind, sind auch Geldspiele. Geldspiele sind Spiele, die durch zwei Elemente charakterisiert sind¹: die Leistung eines Einsatzes und die Gewinnmöglichkeit. Sowohl der Einsatz wie der Gewinn muss in Geld oder in einem geldwerten Einsatz oder Vorteil bestehen.

Eine detaillierte Beschreibung der einzelnen Glücksspielarten ist auf der Plattform «Spielen ohne Sucht» ([hier](#)) zu finden.

¹ Botschaft zum Geldspielgesetz vom 21. Oktober 2015 (verfügbar unter: <https://www.admin.ch/opc/de/federal-gazette/2015/8387.pdf> [Zugriff am 23.09.2020]).

2.3 Nutzung und Verbreitung in der Schweiz

Die Nutzung legaler Glücksspiele ist weit verbreitet in der Schweiz. Daten der Schweizer Gesundheitsbefragung aus dem Jahr 2017 zeigen, dass 69 % der Schweizer und Schweizerinnen mindestens einmal in ihrem Leben (Lebenszeitprävalenz) und 55 % mindestens einmal im vergangenen Jahr (12-Monatsprävalenz) an einem Glücksspiel teilgenommen haben (Dey & Haug, 2019). 16 % der Schweizer Bevölkerung ab 15 Jahren gelten als Personen, die häufig spielen. Sie nutzen Glücksspiele mindestens einmal pro Monat.

Vergleiche mit Zahlen aus dem Jahr 2012 zeigen eine Zunahme der 12-Monatsprävalenz für das Glücksspiel (55.0 % gegenüber 46.4 %), wohingegen der Anteil an häufig Spielenden in den letzten 12 Monaten zu beiden Erhebungszeitpunkten ungefähr gleich war (2012: 16.9 %; 2017: 16.4 %). Zugenommen hat zudem die 12-Monatsprävalenz bei den Frauen.

Am häufigsten nutzen die Schweizer und Schweizerinnen Glücksspiele der Schweizer Lotteriegesellschaften (12-Monatsprävalenz für Lotterien von 48.2 % und für Sportwetten von 4.5 %), gefolgt von anderen Glücksspielen wie Tombola, privaten Glücksspielen oder Spiel in «Hinterzimmern» (12-Monatsprävalenz von 14.3 %). Glücksspiele in Schweizer Casinos werden im Vergleich dazu weniger häufig genutzt (12-Monatsprävalenz von 8.6 % bei Tischspielen und 6.7 % bei Automaten / Slot Maschinen) und auch Spiele ausländischer Anbieter werden mit einer 12-Monatsprävalenz von 8 % von einem geringen Anteil der Schweizer Bevölkerung gespielt.

Die meisten Spielenden investierten in den letzten 12 Monaten nur kleinere Geldbeträge für das Glücksspiel. So gaben 44.1 % an, weniger als 10 Franken pro Monat für das Glücksspiel aufgewendet zu haben und 39 % zwischen 10 und 99 Franken. Lediglich ein kleiner Anteil der Befragten berichtete aufgrund des Spielens über Probleme bei der Arbeit oder in der Beziehung zu Familienmitgliedern oder Freunden (0.5 % lebenszeitlich; 0.1 % in den letzten 12 Monaten) (Dey & Haug, 2019).

Mit 21 Casinos, die rund 250 Spieltische und insgesamt 4500 Spielautomaten anbieten, weist die Schweiz eine hohe Casino-Dichte auf. In acht A-Casinos und dreizehn B-Casinos kann gespielt werden (Sucht Schweiz, 2019a)². Zusätzlich ist die Verfügbarkeit von Geldspielen mit den Online-Angeboten breit. Es gibt zudem viele neue (Online-)Spielformen zu beobachten, die insbesondere die Grenzen zwischen Video- und Geldspielen fließend machen (Sucht Schweiz, 2019b). Auch die Möglichkeit zur Teilnahme an illegal angebotenen Geldspielen in der Schweiz ist gross. Solche werden zum Beispiel in Hinterzimmern, sogenannten Clubs, wie auch im Internet angeboten (Mäder, Poespodihardjo, Simon, Steiner, & Zumwald, 2019).

2.4 Gesetzliche Bestimmungen

2.4.1 National

Seit Januar 2019 sind alle Geldspiele im Bundesgesetz über Geldspiele (BGS) geregelt und der Geldspielmarkt steht auch Online-Geldspielen von Schweizer Casinos offen. Das BGS definiert Geldspiele als Spiele, bei denen gegen Leistung eines geldwerten Einsatzes oder bei Abschluss eines Rechtsgeschäfts ein Geldgewinn oder ein anderer geldwerter Vorteil in Aussicht steht (Art. 3 Bst. a BGS). Es definiert drei Spielkategorien:

² Gemäss dem Bundesgesetz über Geldspiele (BGS) Art. 6 wird zwischen den zwei Konzessionsarten A und B unterschieden. Der Bundesrat kann für die Spielbanken mit einer Konzession B die Anzahl und die Arten der angebotenen Spiele sowie die Höhe der Einsätze und Gewinne beschränken und besondere Voraussetzungen für den Betrieb von Jackpotsystemen festlegen. Nur Spielbanken mit einer Konzession A dürfen sich als «Grand Casino» bezeichnen.

1) Spielbankenspiele (Art. 3 Bst. g BGS)

- Geldspiele, die einer begrenzten Anzahl Personen offenstehen, ausgenommen sind Sportwetten, Geschicklichkeitsspiele und Kleinspiele.
- Bewilligungsgesuche sind an die Eidgenössische Spielbankenkommission ESBK zu richten, die sie an den Bundesrat weiterleitet.

2) Grossspiele (Art. 3 Bst. e BGS)

- Lotterien, Sport-/Pferdewetten und Geschicklichkeitsspiele, die automatisiert oder interkantonal oder online durchgeführt werden.
- Bewilligung der interkantonalen Behörde Comlot (zukünftig interkantonale Geldspielaufsicht GE-SPA) erforderlich.

3) Kleinspiele (Art. 3 Bst. f BGS)

- Kleine Lotterien, lokale Sportwetten und kleine Pokerturniere, die weder automatisiert noch interkantonal noch online durchgeführt werden.
- Bewilligung der kantonalen Behörde erforderlich.

Das BGS verfolgt sozialgesundheitliche, sozialrechtliche und sozialwirtschaftliche Zwecke. Es bezweckt unter anderem den angemessenen Schutz der Bevölkerung vor den Gefahren, die von Geldspielen ausgehen (Art. 2 BGS). Die Veranstalterinnen von Geldspielen sind verpflichtet, angemessene Massnahmen zu treffen zum Schutz der Spielerinnen und Spieler vor Spielsucht und vor dem Tätigen von Spieleinsätzen, die in keinem Verhältnis zu ihrem Einkommen und Vermögen stehen (exzessives Geldspiel) (Art. 71 BGS).

Für Spielbankenspiele und online durchgeführte Grossspiele gilt eine Altersgrenze von 18 Jahren; für Lotteriespiele ein Mindestalter von 16 Jahren, wobei die interkantonale Behörde je nach Gefährdungspotenzial über das Alter, das zur Teilnahme berechtigt, entscheidet (Art. 72 BGS). Für Kleinspiele definiert das BGS keine Altersgrenze.

Das BGS sieht für Spielbanken und Veranstalterinnen von Grossspielen die Erstellung eines Sozialkonzepts vor, das Massnahmen zum Spielerschutz definiert (Art. 76 Abs. 1 BGS). Dafür können sie unter anderem mit Suchtpräventionsstellen zusammenarbeiten (Art. 76 Abs. 2 BGS).

Die Kantone wiederum sind verpflichtet, Massnahmen zur Prävention von exzessivem Geldspiel zu ergreifen sowie Beratungs- und Behandlungsangebote für spielsuchtgefährdete und spielsüchtige Personen und für deren Umfeld anzubieten (Art. 85 Abs. 1 BGS). Die Kantone können ihre Massnahmen zum Schutz der Spielerinnen und Spieler vor exzessivem Geldspiel mit den Spielbanken und den Veranstalterinnen von Grossspielen koordinieren (Art. 85 Abs. 2 BGS).

2.4.2 Kantonal

Gemäss dem BGS entscheiden die Kantone darüber, ob sie Grossspiele (Grosslotterien, grosse Sportwetten und Geschicklichkeitsgrossspiele) zulassen wollen. Wenn sie dies tun, müssen sie einem Konkordat beitreten, das eine interkantonale Aufsichts- und Vollzugsbehörde vorsieht (Art. 105 BGS). Der Entwurf des neuen, nationalen Geldspielkonkordats deckt den Regelungsspielraum bezüglich der Grossspiele weitestgehend ab. Kleinspiele fallen gemäss dem Geldspielgesetz des Bundes in den Zuständigkeitsbereich der einzelnen Kantone.

Der Kanton Aargau sieht im Entwurf zum neuen kantonalen Geldspielgesetz sowohl die Zulassung von Gross- wie von Kleinspielen vor. Die Durchführung von Kleinspielen erfordert eine Bewilligung des

zuständigen Departements. Zugelassene Kleinspiele können mit Einschränkungen und Auflagen verknüpft werden (Art. 6 Abs. 3 Entwurf kantonales Geldspielgesetz). Damit soll die Möglichkeit gegeben werden, bei der nicht abschätzbaren Entwicklung der kleinen Pokerturniere korrigierend einzugreifen (Botschaft an den Grossen Rat vom 22. Mai 2019, S. 22).

Weiter ist in Art. 6 Abs. 3 Entwurf kantonales Geldspielgesetz festgehalten, dass der Regierungsrat die Einzelheiten durch Verordnung regelt. Gemäss Botschaft an den Grossen Rat vom 22. Mai 2019 (S. 21) werden darunter unter anderem Bewilligungsvoraussetzungen, Übertragbarkeit und Entzug der Bewilligung, Berichterstattung und Rechnungslegung, Aufsicht und Zuständigkeiten verstanden.

Die Regelungen betreffend Kleinspielen werden momentan auf Verordnungsstufe ausgearbeitet. Das neue Geldspielgesetz des Kantons Aargau soll am 1. Januar 2021 in Kraft treten.

3 Glücksspielsucht

3.1 Definition von Glücksspielsucht

«Glücksspielsucht ist eine nicht stoffgebundene Sucht. Das heisst, es werden keine psychoaktiven Substanzen eingenommen. Das exzessive Verhalten löst körpereigene biochemische Veränderungen aus, welche das psychische Befinden beeinflussen und dazu beitragen, dass sich eine Abhängigkeit entwickelt. Die Mechanismen der Suchtentwicklung sind beim Glücksspiel ähnlich wie beim Konsum psychoaktiver Substanzen. In den medizinischen Klassifikationssystemen wird das pathologische (krankhafte) Glücksspielverhalten (...) definiert als Verhalten, das nicht kontrolliert werden kann und in häufigem wiederholtem Glücksspiel besteht, welches die Lebensführung der betroffenen Person beherrscht. ...» (Sucht Schweiz, 2019b, S. 3)

3.1.1 Entstehung und Verlauf

Die Glücksspielsucht ist eine Krankheit, die sich oft zunächst unauffällig entwickelt. Die Ursachen sind – wie bei anderen Süchten auch – vielschichtig und als Zusammenhang von Persönlichkeit, sozialem Umfeld sowie der Merkmale und der Verfügbarkeit des Glücksspiels zu sehen.

Eine Glücksspielsucht entwickelt sich häufig über Jahre hinweg. Man spricht von einer verborgenen Sucht, da es Betroffenen häufig gelingt, ihre Abhängigkeitserkrankung unter Umständen über mehrere Jahre geheim zu halten und diese somit häufig erst spät erkannt wird (Meyer & Hayer, 2008).

Sie kann grob in drei Stadien eingeteilt werden. Diese können dabei fließend ineinander übergehen.

1. Die Gewinnphase: Spielen mit Genuss

Die ersten Erfahrungen mit Glücksspielen finden oft eher zufällig in der Freizeit statt. Grössere oder mehrere kleinere Gewinne führen erst einmal zu positiven Gefühlen. Über 75 % der Spielsüchtigen haben am Anfang ihres Glücksspielverhaltens gewonnen. Gewinne werden als persönliche «Erfolgserlebnisse» bewertet, immer stärkere Gewinn-Erwartungen entwickeln sich. Es werden noch höhere Beträge gesetzt, um mehr zu gewinnen. Die Risikobereitschaft wächst. Spass, Unterhaltung, Nervenkitzel und Euphorie prägen das Spiel.

2. Die Verlustphase: problematisches Spielverhalten

Das Spielen wird intensiver und immer mehr eine Gewohnheit beziehungsweise eine Leidenschaft, die immer regelmässiger und exzessiver ausgeübt wird. Die Gedanken, wann und wie das nächste Mal wieder gespielt werden kann, beherrschen die Spielenden. Das inzwischen leidenschaftliche Spielen führt dazu, dass mehr Geld verloren als gewonnen wird. Viele Betroffene verheimlichen ihr Spielverhalten und beginnen unter Lügen und Täuschungsmanövern grössere Geldbeträge zu leihen. Das Spielen hat zunehmend negative Auswirkungen auf die Familie, das Berufsleben und die sozialen Kontakte.

3. Die Verzweiflungsphase: pathologisches Spielverhalten

Diese Phase ist gekennzeichnet von Kontrollverlust und enormen finanziellen Schwierigkeiten. Der zwanghafte Drang zu spielen, führt zu wiederholtem finanziellem Totalverlust. Alle finanziellen Mittel werden eingesetzt und verloren, die Betroffenen sind getrieben von der falschen Überzeugung, die Verluste wieder zurück zu gewinnen. Um ihre häufige Abwesenheit (von Zuhause oder der Arbeit) oder ihre Geldprobleme zu erklären, erfinden Glücksspielsüchtige oft Lügen. Die Spielenden fühlen sich wie ferngesteuert, haben die Kontrolle verloren und befinden sich in einer Abhängigkeit zum Glücksspiel. «Pathologische (= krankhafte) Glücksspielerinnen und Glücksspieler» versprechen sich selbst und anderen immer wieder, mit dem Spielen aufzuhören. Daran scheitern sie oft, was zu Selbstverachtung und Verzweiflung führen kann. Die finanzielle Katastrophe lässt sich häufig kaum mehr vor Familie und Freunden verbergen, geschweige denn aufhalten (Meyer & Bachmann, 2017; Spielen ohne Sucht, n.d.; Steiner & Inglin, 2010).

3.1.2 Diagnostik

Ob eine Person von Glücksspielsucht betroffen ist, kann nur durch eine strukturierte, klinische Abklärung mittels diagnostischen Verfahrens bestimmt werden. Dazu werden üblicherweise die diagnostischen Verfahren des ICD und des DSM³ verwendet (Häfeli & Schneider, 2005).

Das "Pathologische Glücksspiel" ist im ICD-10 unter dem Code F63.0 geführt und gehört somit zu den Impulskontrollstörungen. Das am 1. Januar 2022 in Kraft tretende ICD-11 katalogisiert auch Störungen, die bislang noch nicht als solche anerkannt worden waren, wie zum Beispiel Video- oder Online-spielsucht (Gaming disorder). Die Glücksspielsucht (Gambling disorder) wird im Kapitel der "Substanzabhängigkeiten und suchartigen Verhaltensweisen" eingeordnet. Zudem wird zwischen einer Online- (6C50.0), einer Offline- (6C50.1) sowie einer nicht näher bestimmten Spielsucht (6C50.2) differenziert.

Aktuell ist Glücksspielsucht wie folgt definiert:

ICD 10: „Die Störung besteht in häufigem und wiederholtem episodenhaften Glücksspiel, das die Lebensführung des betroffenen Patienten beherrscht und zum Verfall der sozialen, beruflichen, materiellen und familiären Werte und Verpflichtungen führt.“ (ICD-10 Kapitel V (F), F63.0)

DSM-5

Das Diagnostische und Statistische Manual Psychischer Störungen (DSM-5) stellt folgende Kriterien auf, um Störungen durch Glücksspiele zu diagnostizieren:

1. Notwendigkeit des Glücksspielens mit immer höheren Einsätzen, um eine gewünschte Erregung zu erreichen.
2. Unruhe und Reizbarkeit bei dem Versuch, das Glücksspielen einzuschränken oder aufzugeben.
3. Wiederholte, erfolglose Versuche, das Glücksspielen zu kontrollieren, einzuschränken oder aufzugeben.
4. Starke gedankliche Eingenommenheit durch Glücksspiele (zum Beispiel starke Beschäftigung mit gedanklichem Nacherleben vergangener Spielerfahrungen, mit Verhindern oder Planen der nächsten Spielunternehmung, Nachdenken über Wege, Geld zu den Glücksspielen zu beschaffen).

³ ICD (International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems) ist ein Klassifikationssystem für medizinische Diagnosen; DSM (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) ist ein Klassifikationssystem der Psychiatrie.

5. Häufiges Glücksspielen in belastenden Gefühlszuständen (zum Beispiel bei Hilflosigkeit, Schuldgefühlen, Angst, depressiver Stimmung).
6. Rückkehr zu den Glücksspielen am nächsten Tag, um Verluste auszugleichen (dem Verlust «hinterherjagen» («Chasing»)).
7. Belügen anderer, um das Ausmass der Verstrickung in das Glücksspielen zu vertuschen.
8. Gefährdung oder Verlust einer wichtigen Beziehung, eines Arbeitsplatzes, von Ausbildungs- oder Aufstiegschancen aufgrund des Glücksspielens.
9. Verlassen auf finanzielle Unterstützung durch andere, um die durch das Glücksspielen verursachte finanzielle Notlage zu überwinden.

Wenn mindestens vier der oben aufgeführten Kriterien innerhalb eines Zeitraums von 12 Monaten vorliegen und das Glücksspielen nicht besser durch eine manische Episode erklärt werden kann, kann eine Störung durch Glücksspiele diagnostiziert werden.

Das DSM-5 unterscheidet drei **verschiedene Schweregrade**:

- **Leicht:** vier bis fünf Symptomkriterien sind erfüllt
- **Mittel:** sechs bis sieben Symptomkriterien sind erfüllt
- **Schwer:** acht bis neun Symptomkriterien sind erfüllt

(Spielsuchtberatung Kanton Aargau, 2017)

Pathologische Glücksspielerinnen und Glücksspieler weisen zumeist auch stoffgebundene Süchte auf, vor allem Alkohol- und Nikotinabhängigkeit. Es bestehen zudem hohe Korrelationen zwischen der Glücksspielsucht und anderen psychischen Störungen wie Depressionen oder Persönlichkeitsstörungen (Petry et al., 2005). Ob das pathologische Glücksspiel Ursache oder Folge ist, kann höchstens im Einzelfall entschieden werden. Wahrscheinlich ist zumeist eine gegenseitige Abhängigkeit. Differentialdiagnosen sind nicht nur wichtig, sondern infolgedessen sehr schwierig zu stellen (Fiedler, 2008).

3.2 Prävalenz von exzessivem Glücksspiel in der Schweiz

Die 12-Monatsprävalenz von exzessivem Glücksspiel liegt gemäss der Schweizer Gesundheitsbefragung 2017 bei 3 % (2.8 % für problematisches Glücksspiel, 0.2 % für pathologisches Glücksspiel). Hochgerechnet auf die Schweizer Bevölkerung entspricht dies rund 192'000 Personen. Die geschätzte Lebenszeitprävalenz problematischen Glücksspiels liegt in der Schweiz bei 5.7 %, die Prävalenz pathologischen Glücksspiels bei 0.6 %.

Gemäss der Studie von Dey & Haug (2019) hat sich die durch das Glücksspiel verursachte Problemlast seit der letzten Erhebung aus dem Jahr 2012 nicht erhöht. So lag der Anteil der in den letzten 12 Monaten problematisch und pathologisch Spielenden im Jahr 2017 (3 %) tiefer als 2012 (3.7 %). Zudem deuten die vorliegenden Daten darauf hin, dass das problematische Glücksspiel in der Schweiz ungefähr gleich häufig ist wie in Deutschland, wohingegen das pathologische Glücksspiel in der Schweiz seltener auftritt (Dey & Haug, 2019).

Aufgrund der Zulassung von Online-Glücksspielen durch das neue Bundesgesetz über Geldspiele kann angenommen werden, dass sich das Problem der Glücksspielsucht zukünftig verschärfen wird. Dies auch aufgrund der Kombination von exzessiver Internetnutzung und Online-Geldspiel (Bundesamt für Gesundheit (BAG), 2015). Gemäss einer aktuellen [Studie](#) von Sucht Schweiz und dem GREA haben rund 10 % der Online-Spielenden mittelschwere bis schwere Probleme mit Online-Geldspielen, die 18- bis 29-Jährigen sind überdurchschnittlich betroffen (Kurdi et al., 2020).

Glücksspielsucht betrifft nicht nur die exzessiv Spielenden selbst. Bei jedem exzessiven Geldspielenden sind circa zehn weitere Personen aus dem näheren Umfeld mitbelastet. Aufgrund dessen ist die tatsächliche Problemlast vergleichbar mit derjenigen von Alkoholkrankungen oder affektiven Störungen (Mäder et al., 2019).

3.3 Risikogruppen und –faktoren

Risikofaktoren für ein exzessives Glücksspielverhalten zu identifizieren, ermöglicht der Prävention und dem Behandlungssektor adäquate Massnahmen zu ergreifen. Bei der Entwicklung einer Spielsucht beziehungsweise eines problematischen Spielverhaltens lassen sich so Risikofaktoren betreffend drei Bereiche unterteilen (SUCHT.HAMBURG, n.d.):

10. Die Persönlichkeit des Spielers beziehungsweise der Spielerin

11. Das Umfeld des Spielers beziehungsweise der Spielerin

12. Das Glücksspiel selbst

3.3.1 Die Persönlichkeit des Spielers bzw. der Spielerin

Menschen unterscheiden sich in ihrer Anfälligkeit für ein problematisches Spielverhalten und damit hinsichtlich der Entwicklung einer Glücksspielsucht. Die internationale Literatur identifiziert Risikofaktoren, die in Zusammenhang stehen mit exzessivem Glücksspielverhalten.

Folgende Risikofaktoren können gemäss Literaturreviews als gesichert angeschaut werden (Steiner & Inglin, 2010):

- **Geschlecht:** Von problematischem oder pathologischem Glücksspielverhalten sind deutlich mehr Männer betroffen als Frauen.
- **Alter:** Diverse Studien zeigten, dass ein jüngeres Alter (unter 29 Jahren; in einer Studie sogar unter 25 Jahren) ebenfalls ein Risikofaktor für problematisches Spielverhalten ist.
- **Arbeitslosigkeit und Sozialhilfeabhängigkeit:** Als klarer Risikofaktor wurde Arbeitslosigkeit identifiziert.
- **Illusion of control – falsche Kontrollüberzeugung:** Damit gemeint ist die erhöhte Erwartung eines Gewinns gegenüber der tatsächlichen Gewinnwahrscheinlichkeit (-chance). Personen, welche überzeugt sind, dass ihre Chancen zu gewinnen hoch sind (obwohl dies objektiv widerlegt werden kann), haben ein höheres Risiko, problematisches Spielverhalten zu entwickeln.
- **Delinquenz:** Delinquenz und illegale Machenschaften wurden in diversen Studien als klarer Risikofaktor für problematisches Glücksspielverhalten identifiziert.

Folgende Faktoren werden in der Literatur als mögliche, jedoch nicht absolut gesicherte Risikofaktoren erwähnt. Das heisst, sie wurden nur in einigen Studien als solche identifiziert, in anderen jedoch widerlegt. Sie werden daher nur kurz aufgelistet:

- Depression: erhöhte erbliche Veranlagung von Depressivität bei problematischen Spielenden, jedoch keine Hinweise auf die Einflussrichtung.
- Erhöhte Ängstlichkeit
- Zwangsstörungen (obsessive-compulsive disorder)
- Alkoholmissbrauch
- Illegaler Drogenkonsum
- Persönlichkeitsstörungen
- Coping: Problemverarbeitung durch Verdrängung und Konfrontation

- Impulsivität
- Hyperaktivität
- Sensation Seeking
- Sozialhilfeabhängigkeit

Die jüngsten Daten aus der Schweiz bestätigen unter anderem die Ergebnisse aus der Literatur. Dey & Haug (2019) weisen auf bestimmte Bevölkerungsgruppen hin, die besonderer Aufmerksamkeit bedürfen. Dazu gehören Personen, die 1) häufig spielen, 2) hohe Geldbeträge fürs Glücksspiel einsetzen, 3) aufgrund ihres Spielverhaltens ernste beziehungsweise wiederholte Probleme bei der Arbeit oder in der Beziehung zu Familienmitgliedern oder Freunden erleben sowie Personen, die 4) exzessiv spielen. Zudem fällt der Anteil der problematisch Spielenden in der Schweiz in bestimmten soziodemografischen Gruppen vergleichsweise hoch aus: So etwa bei 1) der jüngsten Altersgruppe (15-24-Jährige), 2) Männern, 3) Erwerbslosen, 4) Personen mit einem tieferen Bildungsniveau, 5) Personen mit einer bestimmten Nationalität (Südwest-, Ost- und Südosteuropa, ausserhalb Europa) und 6) Personen aus der französischsprachigen Schweiz (Dey & Haug, 2019).

3.3.2 Das Umfeld des Spielers beziehungsweise der Spielerin

Sowohl die unmittelbare Umgebung, in der eine Person lebt, als auch die allgemeinen sozialen Bedingungen beeinflussen das Risiko einer Spielsucht. Wenn zum Beispiel Glücksspiele in der Familie oder unter Freunden üblich oder sogar ein zentraler Bestandteil der Freizeit sind, kann es für Einzelpersonen schwieriger sein verantwortungsbewusst zu spielen. Werbung für Glücksspiele beeinflusst das Spielverhalten der Menschen ebenfalls und kann letztendlich dazu führen, dass jemand spielsüchtig wird (SUCHT.HAMBURG, n.d.)

3.3.3 Das Glücksspiel

Glücksspiele sind unterschiedlich riskant. Das jeweilige Suchtpotenzial eines Glücksspiels lässt sich anhand von konkreten Faktoren einschätzen (Meyer & Bachmann, 2017; Steiner & Inglin, 2010):

Gemäss Praxis Suchtmedizin⁴ ist das Gefährdungspotential besonders hoch bei Geldspielen mit rascher Spielabfolge und bei denen der Spieler wiederholt und über längere Zeit Euphorie-Gefühle erleben oder der Alltagsrealität entfliehen kann.

Folgende Faktoren sind bestimmend für das Suchtgefährdungspotential von Geldspielangeboten:

- die Ereignisfrequenz des Spiels
- das Angebot multipler Spiel- und Einsatzmöglichkeiten
- die Gewinnwahrscheinlichkeit
- Ton- und Lichteffekte
- die Variabilität der Einsatzhöhe
- hohe in Aussicht gestellte Gewinne (zum Beispiel in Form von Jackpots)
- das Auszahlungsintervall
- das Erlebnis von «Fast-Gewinnen»

⁴ Autorenliste siehe: <https://www.praxis-suchtmedizin.ch/praxis-suchtmedizin/index.php/de/geldspiele/impressum>

Der in der Literatur vielfach bestätigte Zusammenhang zwischen einer erhöhten Anzahl von Spielangeboten und einer Erhöhung der Anzahl exzessiver Spielenden wurde so in der Schweiz nicht bestätigt. Es wird jedoch angenommen, dass sich dies durch das neue Geldspielgesetz und damit verbunden die Zulassung von Online-Glücksspielen ändern könnte.

Betreffend eben genannten Charakteristika gilt folgende Rangfolge des Gefährdungspotenzials von Geldspielangeboten:

- Geldspielautomaten
- Online-Poker, Online-Live-Sportwetten, Roulettespiel
- Rubellose, Telegewinnspiele
- Lotto, Keno

Online-Glücksspiele / Computerspiele

Online-Glücksspiele weisen ein erhöhtes Gefährdungspotenzial auf. Insbesondere in Bezug auf die Nutzung von internationalen Onlineanbietern zeigt sich eine hohe Rate an problematisch beziehungsweise pathologisch Spielenden (22.1 % vs. zwischen 2.9 % und 14.3 % bei den anderen abgefragten Spielformen).

Online-Glücksspiele sind vor allem bezüglich ihrer situativen Merkmale problematisch, da sie eine hohe Verfügbarkeit aufweisen. Die meisten Personen haben heutzutage die Möglichkeit, von zu Hause oder von unterwegs auf das Internet zuzugreifen. Zudem kann im Internet anonym und bargeldlos gespielt werden. Aufgrund der permanenten Verfügbarkeit, der anonymen Umgebung sowie die schnellere Ereignis- und Auszahlungsfrequenzen geht die Übersicht über die getätigten Einsätze schnell verloren (Robin & Berger, 2015).

Jugendliche zeigen eine besonders starke Neigung zu Computerspielen. Besonders hoch ist das Suchtpotenzial bei Computerspielen, die einen Glücksspielcharakter haben (Krummenacher, 2019). Das ist zunehmend bei Free-to-play-Spielen (F2P)⁵ der Fall. Jene Spiele werden kostenlos angeboten. Solche Spiele sind so aufgebaut, dass der Spieler oder die Spielerin anfangs schnell Erfolge erlebt, irgendwann aber nicht mehr weiterkommt. Dann bekommt er oder sie das Angebot, Geld auszugeben, um die Spielhürde mithilfe bestimmter Spielgegenstände, sogenannter Items, zu überwinden.

Weiter können Wetten auf Items den Glücksspielcharakter eines Spiels verstärken. Dabei können Spieler Items auf die Resultate von Computerspiel-Meisterschaften verwetten. Zudem können sie in einigen Spielen sogenannte «Loot-Boxen» erwerben, wodurch man sich effektiv ein Glücksspiellos kauft. Dazu zählen Spiele wie FIFA, Counter-Strike oder Fortnite. Solche Angebote sind aufgrund der fehlenden Alterslimiten insbesondere für Jugendliche und junge Erwachsene attraktiv. Die Resultate der [Studie](#) von Sucht Schweiz und GREA zeigen, dass die Spielenden von Online-Spielen, insbesondere Kinder und Jugendliche verstärkt über diese Mechanismen aufgeklärt werden müssen (Kurdi et al., 2020).

Bei Online-Videospielen wird das Suchtpotenzial durch das soziale Feedback der Spieler-Community weiter verstärkt. So können sich die Spielenden über Text- oder Sprach-Chats austauschen und das Spiel-Level der Partner und Gegner verfolgen (Krummenacher, 2019). Weiterführende Informationen zu den Online-Videospielen in Zusammenhang mit Glücksspielsucht sind dem Anhang 6.1 zu entnehmen.

Die [Studie "GenerationFRee"](#) aus dem Kanton Freiburg gab im Jahr 2019 erstmals Auskunft über das Spielverhalten von Jugendlichen. Während fünf Jahren gaben knapp 2'000 Jugendliche an Freiburger

⁵ Gratisspiele, die Mikrotransaktionen (Kauf von virtuellen Gütern oder virtuellem Geld mittels Echtgeld, z.B. im Rahmen eines Videospiele: Skins, Waffen, zusätzliche Leben) nach sich ziehen können.

Schulen Auskunft, ob sie Glücksspiele spielen. Knapp 40 % der Befragten gaben an, dass sie im letzten Jahr für Glücksspiel Geld ausgegeben haben. Zudem spielen 10% der befragten Jugendlichen regelmässig Glücksspiele. Gemäss der Studie scheinen sich die Erwachsenen, welche die Jugendlichen begleiten, und insbesondere die Fachpersonen aus dem Sozial- und Gesundheitswesen, dieser Tatsache jedoch nur selten bewusst zu sein. Aus diesem Grund müssen die Erwachsenen stärker sensibilisiert werden, damit sie den Jugendlichen eine Präventionsbotschaft übermitteln können.

Weiter belegt die Studie, dass der Anteil an gefährdeten und problematischen Spielerinnen und Spieler – sie verschulden sich also vergleichsweise stark – zwischen Beginn und Ende der Studie von 0,4 auf 4,5 % angestiegen ist, wobei in der letzten Kategorie nur wenige Mädchen anzutreffen sind. Während der Anteil an gefährdeten und problematischen Spielerinnen zum Studienende extrem tief war, betrug er bei den Knaben 7,5 % (entspricht 1 von 13 Jugendlichen) (Barrense-Dias et al., 2019).

3.4 Folgen von exzessivem Glücksspiel

Die exzessive Nutzung von Glücksspielen kann zu schwerwiegenden Problemen psychischer, sozialer oder finanzieller Art führen. Bei fortgeschrittener Symptomatik sind oft auch Angehörige mitbetroffen (Petry et al., 2005).

Mögliche psychische und physische Folgen von exzessivem Glücksspiel sind (Spielsuchtberatung Kanton Aargau, 2017):

- Konzentrations- und Leistungsstörungen, Unruhe, Schlaflosigkeit
- depressive Verstimmung, Ängste
- Persönlichkeitsveränderungen (zum Beispiel Verlust des Realitätssinns oder der Interessen für andere Themen)
- Entwicklung einer Abhängigkeit
- steigender Konsum von Alkohol, Tabak und Medikamenten mit entsprechendem Abhängigkeitsrisiko
- erhöhtes Suizidrisiko
- Appetitlosigkeit
- Schweissausbrüche, Zittern, motorische Unruhe
- Magen-Darm-Beschwerden
- sexuelle Störungen

Mögliche soziale und finanzielle Folgen sind:

- Belastende finanzielle Situation bis hin zur Verschuldung
- Beschaffungskriminalität
- soziale Isolation
- negative Auswirkungen auf Partnerschaft, Familie, Arbeit

Die gesellschaftlichen Kosten in der Schweiz, die durch exzessives Glücksspiel entstehen, werden auf mindestens 545 Millionen Franken jährlich geschätzt (Jeanrenaud et al., 2012). Dazu gehören unter anderem Kosten aufgrund von Ausfall von Arbeitsleistungen, Behandlungen sowie Gerichtsverfahren bei Beschaffungsdelikten und Scheidungen.

4 Prävention von exzessivem Glücksspiel

4.1 Fachliche Grundlagen

Die gängige Unterscheidung in die drei Stufen der Prävention (**Primär-, Sekundär- und Tertiärprävention**), die Unterteilung nach Zielgruppe (**universell, selektiv oder indiziert**) sowie in die **Verhaltens- und Verhältnisprävention** sind auch für die Systematisierung von Präventionsmassnahmen von Glücksspielsucht ein sinnvolles Modell. Während sich die Ansätze auf Ebene der Anbieter vorwiegend auf die Beeinflussung gesellschaftlicher Strukturen und Rahmenbedingungen abzielen (Verhältnisprävention), sind jene auf der Ebene der Konsumierenden auf das Verhalten von Menschen ausgerichtet (Verhaltensprävention).

4.1.1 Prävention nach Zeitpunkt der Intervention

Die Primärprävention setzt zeitlich vor dem Auftreten von Symptomen ein und versucht, deren Auftreten zu verhindern. Die Sekundärprävention befasst sich mit der frühzeitigen Erkennung von Symptomen und zielt auf eine Beendigung oder Verbesserung der Problematik. Sie wendet sich an gefährdete Personen und deren Umwelt. Die Tertiärprävention soll Folgeschäden verhindern und Rückfällen vorbeugen (Sucht Schweiz, 2013b).

Primär- und zum Teil auch sekundärpräventive Massnahmen verfolgen neben der Verhinderung des Auftretens fehlangepasster Entwicklungsverläufe das Ziel, die positiven Anreize des Glücksspiels herauszustellen. Das Ziel dabei ist, eine reflektierte, verantwortungsbewusste Teilnahme an Glücksspielen in den Vordergrund zu rücken. Entsprechende Ansätze des «Responsible Gaming/Gambling» beziehen die Dimensionen des Spielverhaltens mit ein, dienen der Vorbeugung und Schadensminimierung und umfassen Konzepte zur Förderung des Spieler- und Verbraucherschutzes, des gesellschaftlichen und individuellen Bewusstseins sowie eines verantwortungsbewussten Spielverhaltens (aus der Perspektive des Spielers) und Produktmanagements (Blaszczynski et al., 2004, 2011; Meyer & Bachmann, 2017). Solche Ansätze sind Teil der Sozialkonzepte der Spielbanken (siehe <https://www.careplay.ch/>) und stehen daher im Spannungsfeld zwischen Kundenbindung und Spielerschutz.

Meyer & Bachmann (2017, S. 401f.) führen 13 mögliche glücksspielformübergreifende Präventionsmassnahmen mit den entsprechenden Detailmassnahmen auf, getrennt nach primär- und sekundärpräventiven Schwerpunkten. Diese sind dem Anhang 6.2 zu entnehmen.

Anzeichen von exzessivem Glücksspiel sind oftmals schwierig zu erkennen. Umso wichtiger ist eine wirksame Früherkennung. Diese macht jedoch nur dann Sinn, wenn eine mögliche daran anschließende Intervention bekannt und verfügbar ist.

Früherkennung und Frühintervention (F+F)

Zur Sekundärprävention gehört die Früherkennung und Frühintervention (F+F). Mit diesem Ansatz werden Gefährdungen, wie zum Beispiel exzessiver Glücksspielkonsum, frühzeitig wahrgenommen und falls nötig, mit einer Intervention darauf reagiert. Eine möglichst frühzeitige Identifikation von glücksspielbezogenen Problemen ist eine Herausforderung für das soziale Umfeld, nicht zuletzt weil klinisch diagnostische Merkmale problematischen Spielverhaltens und subjektive Erlebnisse von Spielern der äusseren Beobachtung kaum zugänglich sind (Meyer & Bachmann, 2017).

Besondere Aufmerksamkeit bedürfen Risikogruppen (vgl. Kapitel 3.3.1). Weiter sollten präventive Massnahmen dem Sachverhalt Rechnung tragen, dass exzessiv Spielende gehäuft auch weitere psychische Probleme und Suchtprobleme haben, wie täglicher Tabakkonsum oder erhöhte Depressivität (Dey & Haug, 2019).

Frühinterventionen bestehen aus adäquaten, frühzeitigen, koordinierten und zielgerichteten Unterstützungsmassnahmen der Zielgruppe zur Verbesserung oder zumindest Stabilisierung der Situation durch das verantwortliche Umfeld. In Casinos dienen vor allem Beobachtungskriterien und Screeninginstrumente der Früherkennung. Häfeli et al. (2012) postulieren, dass Personen, die mit spezifischen Problemen der Glücksspielsucht zu kämpfen haben, sich relativ selten direkt an Suchtfachstellen wenden, sondern an Fachleute ausserhalb der Suchthilfe. Bei der Suchtberatung der Aargauischen Stiftung Suchthilfe ags macht man diesbezüglich die Erfahrung, dass es oft die Angehörigen von exzessiv Spielenden sind, die sich direkt an die Spielsuchtberatung wenden (mündliche Mitteilung Hanspeter Stocker, Suchtberatung ags, 24.04.2020). Und dennoch ist die Sensibilisierung und Schulung von externen Fachleuten bezüglich spezifischer Problemlagen von Betroffenen der Glücksspielsucht und betreffend Erkennungsmerkmale zentral, vor allem hinsichtlich Früherkennung beziehungsweise -intervention. Diesbezüglich kommt dem **Schnittstellenmanagement** zwischen externen Fachstellen und den Suchtfachstellen grosse Bedeutung zu.

Im Bereich Früherkennung und -intervention sind folgende Kooperationen und Interventionen denkbar (in Anlehnung an das Konzept zur Prävention und Behandlung von Glücksspielsucht, insbesondere Lotteriespielsucht, im Kanton Zürich):

- **Kantonspolizei:** Entwicklung eines Flyers, der anlässlich von Razzien bei illegalen Spielangeboten an die Spielerinnen und Spieler abgegeben werden kann.
- **Schulden-, Paar- und Familienberatungsstellen:** Informationsvermittlung zu Erkennungsmerkmalen und Handlungsanweisungen sowie Entwicklung einer Haltung gegenüber Betroffenen.
- **Arbeitsvermittlung und Sozialhilfe:** Fachinput, damit Beratende allfällige Betroffene erkennen und entsprechend unterstützen / weitervermitteln können.
- **Multiplikatorinnen und Multiplikatoren im Migrationsbereich:** Sensibilisierung mittels Fachinput; Bereitstellung von Unterlagen für deren Veranstaltungen (zum Beispiel FemmesTische).
- **Schule, Berufsbildner, Jugendarbeit:** Projekte und Ausstellungen zum Glücksspiel, Information und Aufklärung, Lebenskompetenztraining, Stärkung der Medien- und Spielkompetenz, Einbindung des Themas "problematisches Spielverhalten" in übergreifende suchtpreventive Handlungsmassnahmen.
- **Hausärztinnen und -ärzte, Fachpersonen der Psychiatrie und Psychologie, Krankenhauspersonal:** Sensibilisierung mittels Fachinput zu Komorbidität und Suizidrisiko.
- **Altenpflege:** im Zusammenhang mit dem demografischen Wandel und einem stetig steigenden Anteil älterer Menschen stellen sich zunehmend Fragen zur Sucht im Alter (nicht nur stoffgebundene Suchterkrankungen, sondern auch Verhaltenssüchte).

Das F+F Rahmenkonzept des Bundesamt für Gesundheit (BAG) ([Download](#)) unterstützt Fachleute in der Suchtprevention und der Gesundheitsförderung, in der Gesundheitsversorgung sowie Berufsgruppen und Angehörige (sogenannte Bezugspersonen), die mit potenziell gefährdeten Personen in Kontakt stehen, F+F in ihrem Alltag in verschiedenen Settings (Familie, Schule, Freizeit, Arbeit, Gemeinde) anzuwenden. Ebenso erhalten die Zuständigen in Kantonen, Gemeinden und Städten sowie Schlüsselpersonen in Institutionen Grundlagen und Argumente, die aufzeigen, weshalb und wie es sich lohnt, in F+F-Strukturen und deren Abläufe zu investieren.

4.1.2 Prävention nach Zielgruppe

Je nach Reichweite können Präventionsmassnahmen in **universelle, selektive oder indizierte** Prävention unterteilt werden. Die universelle Prävention wendet sich an die gesamte Bevölkerung beziehungsweise Bevölkerungssegmente (zum Beispiel junge Männer mit Migrationshintergrund). Die selektive Prävention richtet sich an definierte Risikogruppen. Die Personen dieser Risikogruppen sind in der Regel unauffällig, die Wahrscheinlichkeit einer Suchtentwicklung ist bei ihnen jedoch aufgrund empirisch bestätigter Risikofaktoren erhöht (zum Beispiel Alkoholsüchtige). Massnahmen der indizierten Prävention richten sich an Personen mit manifestem Risikoverhalten, bei denen aber die diagnostischen Kriterien einer Abhängigkeit (noch) nicht erfüllt sind (Sucht Schweiz, 2013b). In Bezug auf die Prävention von Glücksspielsucht lassen sich verschiedene Ziel- oder Anspruchsgruppen definieren:

- **Allgemeine Bevölkerungsgruppe**
- **Risikogruppen**
- **Multiplikatoren** (Angehörige sowie Personen aus betrieblichem Kontext, aus Glücksspielsektor, externe Fachpersonen, Lehrpersonen u.a).
- **Entscheidungsträger**, die strukturelle Massnahmen verantworten und einleiten können.

Nachfolgende Tabelle zeigt die drei Stufen der Glücksspielprävention und die dazugehörige Zielgruppe.

Art	Ziel	Zielgruppe
Primärprävention	Ziel: auf die Zukunft gerichtete Suchtvorbeugung, Förderung eines verantwortungsbewussten Spielens und Verhinderung der Entstehung von Sucht. Wirkt auf Spieler in oder gar noch vor der Gewöhnungsphase. Beispiel: Aufklärung	Allgemeinbevölkerung → universell
Sekundärprävention	Ziel: Verhinderung des Fortschreitens der Abhängigkeit suchtgefährdeter Spieler. Bewältigungsmechanismen sollten gestärkt und Störungsbilder frühzeitig zurückgedrängt werden. Beispiel: Früherkennung	Suchtgefährdete Spieler (Risikogruppe) → selektiv
Tertiärprävention	Ziel: weitere Schädigungen vermeiden und Rückfälle vorbeugen → schadensbegrenzende Massnahmen Beispiel: Behandlung, Rückfallprophylaxe	Personen mit manifestierter Glücksspielsucht → indiziert

Tabelle 1: Die drei Stufen der Prävention von Glücksspielsucht (eigene Darstellung in Anlehnung an Meyer & Hayer, 2008, S. 68).

4.1.3 Prävention nach Wirkungskreis (personen- oder strukturorientiert)

Massnahmen der Verhaltensprävention

Ziel von verhaltenspräventiven Massnahmen/Ansätzen ist es, den Menschen zu einem Lebensstil zu befähigen, der ihn vor problematischem Spielen bewahrt (Meierjürgen, 2011). Durch die Wissensvermittlung und/oder Veränderung der Einstellungen und Glauben sowie der Entwicklung von Fähigkeiten wird eine direkte Veränderung des Verhaltens des Individuums vorgenommen (Ryser et al., 2012). Verhaltensbezogene Präventionsmassnahmen müssen wie bei allen anderen Suchtproblemen früh ansetzen. Denn wer schon im Jugendalter mit dem Spielen anfängt, hat ein grösseres Risiko, später Probleme zu entwickeln (Barrense-Dias et al., 2019; Meyer & Bachmann, 2017). Im Zentrum steht sowohl die Reduktion von Risikofaktoren als auch die Förderung von Schutzfaktoren. Letzteres bezieht sich, in Anlehnung an das Suchttrias, auf die personenbezogenen (zum Beispiel soziale Kompetenz) und umweltbezogenen (Familienbegleitung/-beratung, Schule als Ort der sozialen Unterstützung, Möglichkeit des Zugangs zu prosozialen Aktivitäten) Schutzfaktoren.

Massnahmen im Bereich der Verhaltensprävention, die in der Literatur vielfach beschrieben und deren Wirksamkeit belegt sind, werden nachfolgend aufgeführt. Es handelt sich um Interventionsansätze wie auch um Interventionssettings.

Massenmediale Kampagnen

Die Glücksspielsucht wird aktuell noch stark tabuisiert und soll primär thematisiert werden. Dazu eignen sich einerseits Sensibilisierungsmassnahmen (zum Beispiel zum Gefährdungspotenzial von exzessivem Glücksspiel) als auch die Hinweise auf mögliche Symptome sowie die Bekanntmachung von Hilfsangeboten mittels massenmedialen Kampagnen. Sensibilisierungsmassnahmen können in Form von Kampagnen- und Öffentlichkeitsarbeit aber mittels Flyer, pädagogischen Materialien oder Apps (siehe Anhang 6.3) erfolgen. Durch die Zusammenarbeit mit anderen Kantonen können Ressourcen gebündelt und die Medienpräsenz vergrössert werden (Amt für soziale Sicherheit, 2019; Sucht Schweiz, 2013a).

Massenmediale Kampagnen umfassen in der Regel kurze, wiederkehrende Botschaften mit dem Ziel der Bereitstellung von Information, Vermittlung von Wissen, Einstellungen und Verhaltensempfehlungen an die breite Bevölkerungsgruppe beziehungsweise grosse Teilpopulationen, die über die sogenannten Massenmedien (TV, Kino, Radio, Zeitungen, Internet, u.a.m.) angesprochen werden. Es geht dabei um:

- Informationen zum Risikopotenzial von Glücksspielangeboten.
- Identifikation von Anzeichen des Problemspielens (Symptome, Selbsttest etc.).
- Information zu Unterstützungsangeboten (zum Beispiel Telefonhotlines, Onlineberatung).
- Bestärkung zum verantwortungsvollen Spiel (Sucht Schweiz, 2013a).

Evaluationen zeigen, dass vor allem über die sozialen Medien junge Leute erreicht werden können. Gemäss Williams (2008) werden im Glücksspielbereich Unterstützungsangebote nach einer Kampagne deutlich häufiger in Anspruch genommen, insbesondere von den Angehörigen (Sucht Schweiz, 2013a). Eine erfolgreiche Aufklärung setzt zudem voraus, dass die Aufmerksamkeit der Zielpersonen explizit geweckt wird oder ein intrinsisches Interesse an Informationen besteht.

Lebenskompetenzprogramme

Die Lebenskompetenzprogramme haben sich als einer der wirksamsten Ansätze der verhaltensorientierten Suchtprävention erwiesen und zwar in Bezug auf die Verzögerung des Einstiegs. Bei den Lebenskompetenztrainings geht es um die Vermittlung und das Training allgemeiner Lebensfertigkeiten («Life Skills») wie Selbstwahrnehmung, Empathie, kreatives und kritisches Denken, Stress- und Gefühlsbewältigung, sowie die Fähigkeit, Entscheidungen zu treffen und Probleme zu lösen. Auch der Umgang mit Aggression und Frustration soll gelernt sein (Sucht Schweiz, 2013a).

Um einen verantwortungsbewussten Umgang mit Glücksspielen zu fördern, gilt es also, bestimmte emotionale, soziale und handlungsorientierte Kompetenzen zu stärken. Diese verhaltensbezogenen Präventionsmassnahmen sollten bereits im Kindes- und Jugendalter ansetzen. Kinder und Jugendliche sollen lernen, mit negativen Gefühlen umzugehen, konstruktive Strategien zur Stressbewältigung und Problemlösung anzuwenden und befriedigende Sozialbeziehungen aufzubauen. Dies reduziert die Wahrscheinlichkeit, dass auf Risikoverhaltensweisen als Ersatzbefriedigung ausgewichen wird. Die Stärkung der Widerstandsfähigkeit, die sogenannte Resilienz⁶, bekommt bei der Verhaltensprä-

⁶ Fähigkeit, relativ unbeschadet mit den Folgen belastender Lebensumstände umgehen und Bewältigungskompetenzen entwickeln zu können

vention einen besonders hohen Stellenwert (Meyer & Bachmann, 2017). Scheithauer et al. (2005) verweisen auf folgende Resilienzfaktoren, die das Risiko für das Auftreten von Problemverhaltensweisen und psychischen Störungen im Kindes- und Jugendalter minimieren:

- Positives Sozialverhalten
- Hohe Sprachfertigkeiten
- Positives Selbstwertgefühl und Selbstwirksamkeitsüberzeugung
- Aktives Bewältigungsverhalten
- Fähigkeit, sich zu distanzieren
- Internale Kontrollattribution
- Vorausplanendes Verhalten
- Selbsthilfefertigkeiten

Diese Lebenskompetenzprogramme finden Anwendungen in diversen Settings. So zum Beispiel im familiären Umfeld oder in der Schule. Des Weiteren kommen viele verhaltenspräventive Massnahmen auch in der Freizeit und bei vulnerablen Gruppen zum Einsatz.

Familienbasierte Suchtprävention

Interventionen zur Stärkung der Familien und Optimierung der Elternkompetenz werden als effektivste Massnahme zur Vorbeugung späterer Probleme angesehen (Meyer & Bachmann, 2017). Gemäss Williams (2008) gilt dies auch für die Spielsuchtprävention. Stabile emotionale Beziehungen innerhalb der Familie, ein offenes, unterstützendes Erziehungsklima aber auch die Einbeziehung in eine gut funktionierende Peergroup sowie Unterstützung durch das schulische Umfeld sind besonders zielführend. Wie bei anderen Risikoverhalten zeigen Jugendliche mit wenig elterlicher Aufsicht ein höheres Risiko für exzessive Nutzung von Geldspielen (Sucht Schweiz, 2013a).

Eltern nehmen nicht nur in Bezug auf die Vermittlung von sogenannten "Life Skills" eine Schlüsselrolle in der Prävention ein, sondern auch wenn es um die Förderung der Medien- und Spielkompetenz von ihren Kindern geht. Der Förderung der Medienkompetenz, im Sinne der Ressourcenstärkung, leistet einen erwiesenen Beitrag auch zur Verminderung von Glücksspielproblemen. Die Eltern sind für die Medienbildung ihrer Kinder verantwortlich und müssen ihnen die Risiken und Chancen von digitalen Medien aufzeigen können (Meyer & Bachmann, 2017). Dies setzt voraus, dass sich Eltern über die Risiken von Glücksspielen informieren und sich bewusst sind, welchen Einfluss diese auf ihre Kinder haben können (Meyer & Bachmann, 2017; Sucht Schweiz, 2013a). Solche Hilfs- und Beratungsangebote für Eltern gibt es bereits (siehe Anhang 6.3), jedoch sind sie in der Bevölkerung noch wenig. Zudem gilt es aktuelle Themen, wie zum Beispiel Free-to-play-Spiele, aufzugreifen. Allgemein gilt: Familienbasierte Präventionsmassnahmen sollten frühzeitig beginnen, Risiko- und Schutzfaktoren miteinbeziehen sowie den kulturellen Hintergrund der Zielgruppe berücksichtigen (Sucht Schweiz, 2013a).

Schulische Massnahmen

Medienbildung sowie Programme zur Stärkung der sozialen und kommunikativen Kompetenzen finden bereits in der Volksschule statt. Die Schüler und Schülerinnen lernen, Medien konstruktiv zu nutzen, mit negativen Gefühlen umzugehen und Strategien zu Problemlösung und Stressbewältigung anzuwenden, ohne auf riskante Verhaltensweisen auszuweichen. Unterrichtsmaterialien zur Prävention von Glücksspielsucht sind im Anhang 6.3 aufgelistet.

Die Ergebnisse einer Expertenbefragung zum Thema Prävention der Glücksspielsucht zeigen,

dass die schulische Suchtprävention über die Gefahren des Glücksspiels und die Gewinnwahrscheinlichkeiten aufklären, Standfestigkeitstrainings beinhalten und über einzelne Glücksspielformen, Jugendschutzbestimmungen, Glücksspiel im Internet und dem kontrollierten Umgang mit Glücksspiel informieren sollten (Becker et al., 2009).

Jugend und Freizeit

Gerade im ländlichen Raum spielen offene Einrichtungen (Jugendzentren und -treffs mit offenen Angeboten) eine wichtige Rolle. Über die Jugendarbeiter kann eine kritische Auseinandersetzung mit dem Thema Sucht angestoßen und gefährdende Gewohnheiten können verhindert beziehungsweise frühzeitig erkannt und verändert werden (Becker et al., 2009).

In der Arbeit mit Jugendlichen haben Projekte und Programme mit Einbezug von Peers zunehmend an Bedeutung gewonnen. Peer Involvement stellt eine mögliche Methode in der Präventionsarbeit dar, die auf der besonderen Beziehung zwischen Gleichaltrigen aufbaut und Jugendliche als Experten ihrer eigenen Situation anerkennt (Becker et al., 2009; Sucht Schweiz, 2013a).

Vulnerable Gruppen

Neben den Kindern und Jugendlichen sollte man sich in der Glücksspielprävention auf besonders vulnerable Personen konzentrieren. Dazu gehören Spielerinnen und Spieler mit Migrationshintergrund. Diese Zielgruppe ist überproportional von den sozialschädlichen Auswirkungen des (illegal organisierten) Glücksspiels betroffen (Buth et al., 2017). Folglich gilt es die spezifischen Präventions- und Beratungsangebote auszuweiten, um den besonderen Bedürfnissen der Angehörigen dieser vulnerablen Gruppen gerecht zu werden. Entsprechende Angebote in verschiedenen Sprachen anzubieten, dürfte sich als zielführend erweisen, da gerade bei Problemspielerinnen und Problemspielern mit Migrationshintergrund die Sprache als zusätzliche Barriere für die Inanspruchnahme von Hilfsangeboten bestehen kann. Für die Vermittlung von präventiven Botschaften eignen sich von Migrantinnen und Migranten genutzte Medien sowie Schlüsselpersonen (Lischer et al., 2017). Letztere sollten gut geschult und vernetzt sein. Zusammenfassend sind Präventionsangebote notwendig, die spezifisch auf die Zielgruppen zugeschnitten sind, sowie niederschwellige Beratungs- und Behandlungsangebote (Amt für soziale Sicherheit, 2019).

Massnahmen der Verhältnisprävention

Nebst verhaltenspräventiven Massnahmen muss die Suchtprävention auch bei den Verhältnissen ansetzen. Solche Massnahmen zielen in erster Linie auf Lebensräume (strukturelle Rahmenbedingungen) ab; sprich, das Umfeld wird so verändert, dass die Menschen bei einem ansonsten identischen Verhalten weniger Glücksspielprobleme entwickeln, da sie weniger stark von Glücksspielen angesprochen werden oder diese weniger stark suchtauslösend sind (Fiedler et al., 2017). Dazu zählen Eingriffe in die Angebots- und Spielstruktur durch staatliche Regulation wie zum Beispiel die Einschränkung zu Spielen. Eine solche Massnahme setzt voraus, dass die Präventionsanliegen in die dafür relevanten Gesetzgebungsprozesse einfließen und gesetzliche Regelungen lokal mit grösstmöglicher Wirkung umgesetzt werden.

Die Umsetzung struktureller Massnahmen sind oft direkter und zielgerichteter realisierbar als der Einfluss auf psychosoziale Bedingungen wie etwa auf bestimmte Persönlichkeitsmerkmale oder auf das soziale Umfeld (Amt für soziale Sicherheit, 2019; Meyer & Bachmann, 2017).

Folgende Massnahmen zählen zur Verhältnisprävention:

- **Verfügbarkeitsbeschränkung:** zum Beispiel Reduktion der Lokalitäten, in denen dem Glücksspiel nachgegangen werden kann
- **Werbeverbote beziehungsweise Werbeeinschränkungen:** Werbemassnahmen wirken als Verfügbarkeitsausweitung, da sie den Suchaufwand für Glücksspielangebote reduzieren und das Spiel vertrauter machen.
- **Einschränkung des Alkohol- und Tabakkonsums:** zum Beispiel für Casinos
- **Verbot von Geldautomaten in der Nähe von Glücksspielen**
- **Limitierung Höchstesätze**
- **Reduzierte Spielgeschwindigkeit**
- **Durchsetzung von Jugendschutzmassnahmen (zum Beispiel Altersbeschränkung):** Jugendliche und Heranwachsende tendieren entwicklungsbedingt zu risikoreicherem Verhalten sowie zu irrationale Entscheidungen.
- **Werbeverbote beziehungsweise Werbeeinschränkungen für Glücksspiele**
- **Selbstsperrn und Fremdsperrn**
- **Schulung und Vernetzung von Fachpersonen:** wie zum Beispiel der interdisziplinären Schuldenberatung, Sozialdienste aber auch Ärzte, zum Thema Spielsucht
- **Automatische Intervention aufgrund Besuchshäufigkeiten in Casinos:** wenn beispielsweise signifikante Zunahme der Besuchshäufigkeiten eines Spielenden festgestellt wird, wird automatisch das Gespräch mit dieser Person gesucht (in den Niederlanden wird dies umgesetzt).

4.2 Nationale Strategien

Der Bund hat nichtübertragbare Krankheiten und Sucht als wichtige Treiber der Gesundheitskosten identifiziert. Um diesen Herausforderungen zu begegnen, hat der Bundesrat in seiner Strategie "Gesundheit 2030"⁷ einen Schwerpunkt auf die Prävention nichtübertragbarer Krankheiten über die gesamte Lebensspanne und in allen sozialen Gruppen gesetzt; Sucht ist hier mitgemeint. Die nationale Strategie Sucht 2017–2024⁸ definiert Sucht als umfassendes Phänomen, das sowohl substanzgebundene wie substanzungebundene Suchtformen miteinschliesst. Die Strategie anerkennt, dass die meisten Menschen einen vernünftigen, massvollen und risikoarmen Umgang mit psychoaktiven Substanzen und mit Verhaltensweisen pflegen, die zu einer Sucht führen können. Dort wo sie jedoch die Kontrolle zu verlieren und sich oder anderen Schaden zuzufügen drohen, sollen Suchtprävention (inklusive Früherkennung und Frühintervention) und strukturelle Massnahmen vorbeugend eingreifen und dort, wo Menschen zu Suchtpatientinnen oder Suchtpatienten werden, soll ein Netz von Suchtthilfeangeboten sie auffangen. Phänomene wie Spielsucht und Internetabhängigkeit werden dabei explizit aufgegriffen. So heisst es in der nationalen Strategie Sucht (S. 1): "Neben Süchten wie Alkohol, Heroin oder Tabak muss die Gesellschaft heute auch Antworten finden auf Phänomene wie Medikamentenmissbrauch, Spielsucht oder Internetabhängigkeit."

4.3 Prävention von Glücksspielsucht in der Schweiz

In der Schweiz wird die Hauptarbeit im Bereich Prävention von Glücksspielsucht durch verwaltungsexterne Leistungserbringer erbracht. Sie führen im Auftrag einzelner oder mehrerer Kantone, die sich zu einem Konkordat zusammengeschlossen haben, Programme der Glücksspielsucht aus.

⁷ Bundesamt für Gesundheit. (2019). *Die gesundheitspolitische Strategie des Bundesrates 2020–2030*. Bern: Bundesamt für Gesundheit.

⁸ Bundesamt für Gesundheit. (2015). *Nationale Strategie Sucht 2017–2024*. Bern: Bundesamt für Gesundheit.

- Groupement Romand d'Etudes des Addictions GREA (Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu PILDJ; Kantone Fr, NE, JU, VD, VS, GE),
- Gruppo Azzardo Ticino GAT-P (Kanton TI),
- Radix Zürich (Zentrum für Spielsucht; Kanton ZH),
- Perspektive Thurgau (Ostschweizer Verbund; Kantone AI, AR, GL, GR, SG und TG),
- Sucht Schweiz (Kooperationsmodell Spielsuchtprävention Nordwest- und Innerschweiz; Kantone AG, BE, BL, BS, LU, NW, OW, SO, UR und ZG)

Der Kanton Aargau hat sich im Jahr 2009 mit neun weiteren Nordwest- und Innerschweizer Kantonen (BE, BL, BS, LU, OW, NW, SO, UR und ZG) zu einem interkantonalen Kooperationsmodell zusammengeschlossen und Sucht Schweiz, einer landesweit tätigen Fachorganisation, das Mandat zur Planung und Durchführung von Präventionsmassnahmen im Bereich Glücksspiel erteilt. Finanziert wird das Mandat aus der Spielsuchtabgabe der Landeslotterien an die Kantone⁹. Die beteiligten Kantone stellen Sucht Schweiz dafür jährlich jeweils 25 % der ihnen im Rahmen der Spielsuchtabgabe zugewiesenen Mittel zur Verfügung. Im Auftrag der Kantone führt Sucht Schweiz ein Angebot im Bereich der Prävention und Beratung von exzessivem Glücksspiel mit folgender Ausrichtung:

- Universell: Sensibilisierungsmassnahmen in der Bevölkerung
- Selektiv: zum Beispiel Sensibilisierung für problematische Sportwetten von sich selbst überschätzenden Fussballspielern
- Indiziert: Früherkennung und Frühintervention durch Multiplikatorinnen und Multiplikatoren in den Sozial- und Suchtberatungsstellen

In Zusammenarbeit mit den Ostschweizer-Verbund (AR, AI, GL, GR, SG und TG) konnten im Jahr 2010 die Website www.sos-spielsucht.ch aufgebaut werden. Weiter wurden durch die interkantonale Kooperation eine telefonische Helpline und ein Online-Beratungsangebot eingerichtet sowie Kampagnen zur Sensibilisierung der Bevölkerung und Bekanntmachung der Hilfsangebote durchgeführt. Zudem wurden verschiedene Forschungsprojekte umgesetzt und Bedarfsabklärungen im Bereich Migration vorgenommen.

Die Romandie hat für die Prävention von Glücksspielsucht das interkantonale Programm «Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu» (PILDJ). Im Rahmen des PILDJ wurde die Website und die App «Jeu-contrôle» entwickelt und umgesetzt. Informationen rund um das Thema Glücksspiel sowie Hinweise auf regionale und kantonale Unterstützungsangebote sind auf der Website www.jeu-controle.ch/ verfügbar.

Für das Tessin gibt es für den gleichen Zweck das Angebot <https://giocoresponsabile.com/>.

Einige Kantone verfügen über ein kantonales Konzept zur Prävention der Spielsucht. Im Kanton Zürich besteht seit 2011 ein Konzept zur Prävention und Behandlung von Glücksspielsucht, insbesondere Lotteriespielsucht. RADIX als privater Leistungserbringer wurde vom Kanton danach beauftragt, das „Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltensüchte“ zu realisieren. Seit dem Jahr 2019 verfügt der Kanton Thurgau über ein Konzept zur Prävention und Bekämpfung der Spielsucht. Und weiter beinhaltet das Intergrale Suchtpräventionsprogramm 2018 – 2021 des Kantons Solothurn Wirkungsziele zur Prävention von Glücksspielsucht für die Lebensphasen Kindheit und Jugend, Erwachsenenalter und Alter.

Eine Übersicht über Präventionsmassnahmen im Bereich Glücksspielsucht in der Schweiz zeigt die Tabelle im Anhang 6.3.

⁹ Zur Prävention und Bekämpfung der Spielsucht werden in der Schweiz seit 2006 jährlich 0,5% der Bruttospielerträge der Landeslotterien an die Kantone ausgeschüttet.

4.4 Schlussfolgerung

Auf Basis der erläuterten fachlichen Grundlage wird ersichtlich, dass eine Vielzahl an Präventionsmassnahmen in der Schweiz vorhanden ist. Jedoch ist die Glücksspielsucht nach wie vor ein Tabuthema. Menschen mit problematischem Glücksspielverhalten sind bis heute im professionellen Unterstützungssystem kaum anzutreffen. Zahlen für die Schweiz zeigen, dass 3 % der aktuell pathologischen Spielenden professionelle Unterstützung in Anspruch nehmen (Toneatto & Nett, 2006). Gemäss der Literaturanalyse von Laging (2009) nehmen Menschen häufig erst bei einer akuten Krise (hohe Verschuldung, psychische Krisen beziehungsweise Zusammenbruch etc.) Hilfe in Anspruch. Ein akuter Problemdruck wirkt also als Motivator. Die Ergebnisse dieser Studie zeigen weiter, dass es dem Hilfesystem bisher kaum gelungen ist, Spielende zu erreichen, welche noch nicht in der Verzweigungsphase beziehungsweise akuten Krise sind. Eine Früherkennung ist also kaum existent respektive greift nicht. Faktoren, die einer Inanspruchnahme von Unterstützungsangeboten im Weg stehen, sind vor allem Scham und Stolz sowie der Wunsch, das Problem aus eigener Kraft zu lösen. Häufig fehlt den Betroffenen die Problemeinsicht (Steiner & Inglin, 2010).

Für die Prävention von Glücksspielsucht wird ein Mix von strukturellen (Verhältnisprävention) und verhaltenspräventiven Massnahmen empfohlen. Keine präventive Massnahme für sich allein erzielt auch nur annähernd die gleiche Wirkung wie ein Massnahmenpaket von diversen Ansätzen. Konkret bedeutet dies, dass es nebst gesetzlichen Regelungen und Restriktionen eine Diffusion von Informationen zu den Risiken des Glücksspiels, zu Unterstützungsmöglichkeiten im Falle von Fragen und Problemen sowie die Stärkung von Schutzfaktoren beziehungsweise das Aufzeigen alternativer Handlungsstrategien braucht. Präventionsmassnahmen sollen zudem über einen längeren Zeitraum und wiederholt durchgeführt werden, da Veränderungen von Einstellungen und Verhalten erst nach einer gewissen Zeit eintreten (Steiner & Inglin, 2010). Präventionsmassnahmen setzen idealerweise bereits im Jugendalter an und konzentrieren sich auf besonders vulnerable Personengruppen.

Viele Risikofaktoren beziehen sich auch auf andere Suchtformen beziehungsweise Problemfelder und psychopathologische Entwicklungsverläufe. Deshalb stellen - speziell im Jugendalter - Präventionsmassnahmen, die auf ein breites Spektrum von Störungsbildern ausgerichtet sind, notwendige und wirksame Aspekte der Spielsuchtprävention dar. Zur Entwicklung und Aufrechterhaltung der Glücksspielsucht tragen eine grosse Anzahl interner und externer Faktoren bei. Dies erfordert nebst einer effektiven Vorbeugung einen nachhaltigen, vielfältigen und koordinierten Ansatz, der nicht zuletzt auch auf unterschiedliche Zielgruppen und langfristig ausgerichtet ist (Williams et al., 2012).

5 Konzept Prävention von exzessivem Glücksspiel Kanton Aargau

5.1 Zweck

Das vorliegende Konzept soll die Ziele der Prävention von exzessivem Glücksspiel im Kanton Aargau beschreiben und definieren, welche Massnahmen sinnvoll und zielführend sind, um die Entwicklung von Risiko- und Suchtverhaltensweisen im Bereich Glücksspiel zu verhindern resp. frühzeitig zu erkennen und zu intervenieren. Es beinhaltet bestehende bewährte sowie bedarfsgerechte weiterführende Präventionsmassnahmen.

5.2 Ausgangslage Kanton Aargau

5.2.1 Angebote der Spielsuchtprävention

Seit 2009 setzt der Kanton Aargau Massnahmen zur Prävention von Glücksspielsucht um. Er ist Partner eines interkantonalen Kooperationsmodells zur Spielsuchtprävention, wie im Kapitel 4.3 beschrieben. Weiter führt im Kanton Aargau Suchtprävention Aargau Leistungen der Suchtprävention und

-information aus. Suchtprävention Aargau ist eine Dienstleistung der Suchthilfe ags (Aargauische Stiftung Suchthilfe ags) und arbeitet im Auftrag des Kantons Aargau. Suchtprävention Aargau entwickelt und bietet Angebote für Menschen in allen Lebensphasen an. Die Angebote erstrecken sich von Primärprävention bis zur Vermittlung von Früherkennungs- und Frühinterventionsmethoden bei stoffgebundenen Süchten wie bei Verhaltenssuchten. Spezifische Angebote zur Glücksspielsuchtprävention führt Suchtprävention Aargau bisher nicht. Jedoch gibt es verschiedene Angebote zur Förderung der Medienkompetenz (zum Beispiel [Upd@ate digitale Medien](#)) und Lebenskompetenzen (zum Beispiel [Elternalltag](#), [Lehrmittel zu Lebenskompetenz](#)), die sich sowohl an Schülerinnen und Schüler richten, als auch an deren Eltern oder Lehrpersonen.

5.2.2 Angebote der Spielsuchtberatung und -therapie

Ebenfalls seit 2009 wird im Kanton Aargau in zwei ambulanten Suchtberatungsstellen der Träger-schaften Suchthilfe ags und Beratungszentrum Bezirk Baden (BZBplus) eine spezifische ambulante Spielsuchtberatung angeboten. Dazu zählt auch die Webseite <https://www.spielsucht-beratung.ch/>. Die Spielsuchtberatung wird ebenfalls über die zweckgebundene Spielsuchtabgabe finanziert. Das Beratungsangebot steht Betroffenen und Angehörigen offen und wird seit seiner Etablierung zunehmend in Anspruch genommen, wie Abbildung 1 zeigt.

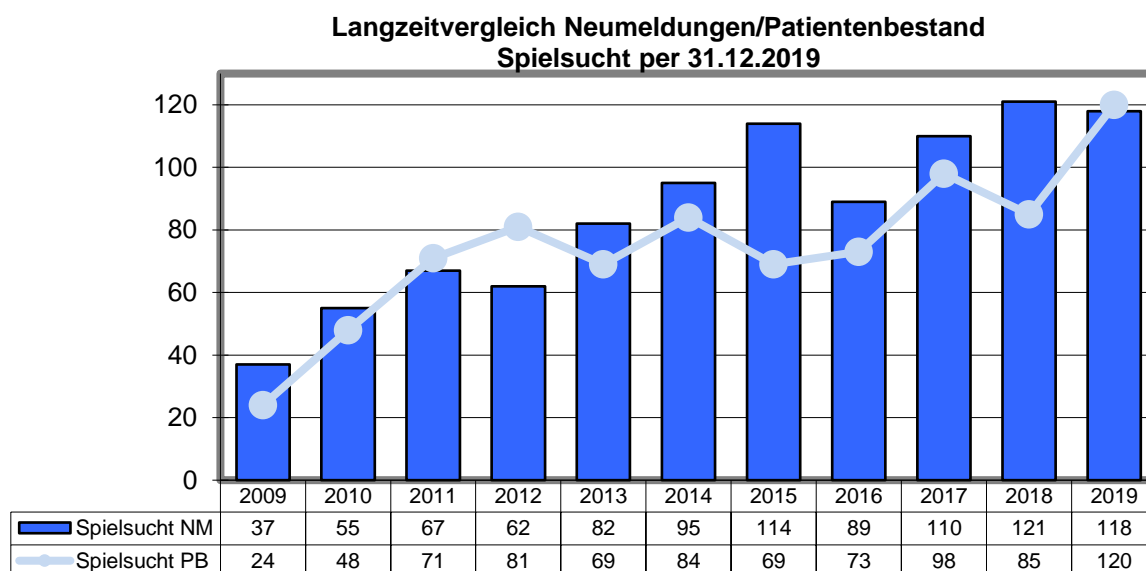


Abb. 1: Langzeitvergleich Anzahl Neuanmeldungen (NM) und Patientenbestand (PB) der Spielsuchtberatung Kanton Aargau über die Jahre 2009 bis 2019.

Die Suchthilfe ags arbeitet zudem seit dem Jahr 2002 mit dem Grand Casino Baden zusammen (Kooperationsvereinbarung zwischen Grand Casino Baden und Suchthilfe ags). Kommt es zu einer Spielsperre, werden die Betroffenen auf die Spielsuchtberatung aufmerksam gemacht. Sie haben die Möglichkeit, an drei Gesprächen kostenlos, finanziert durch das Grand Casino Baden, teilzunehmen. Falls die Person ihren Wohnsitz im Kanton Aargau hat, kann sie nach diesen drei Gesprächen vom Angebot der Suchtberatung des Kantons weiterhin profitieren. Auch die Aufhebungsgespräche zu den Spielsperren werden durch die Spielsuchtberatung der Suchthilfe ags geführt. Für das Sozialkonzept arbeitet das Grand Casino Baden mit der Hochschule Luzern, Soziale Arbeit zusammen.

Ergänzend zum Beratungsangebot bieten die psychiatrischen und suchtmmedizinischen Kliniken, die auf der Spitalliste¹⁰ des Kantons aufgeführt sind, für Aargauer und Aargauerinnen Behandlungen für Verhaltensüchte einschliesslich Glücksspielsucht an. Die Klinik im Hasel AG und die Psychiatrischen Dienste Aargau AG haben sich mit den Trägerschaften der ambulanten Suchtberatung zur Kooperation Integrierte Suchtbehandlung Aargau zusammengeschlossen und arbeiten auch im Bereich der Behandlung von Glücksspielsucht zusammen.

¹⁰ Siehe unter: https://www.ag.ch/media/kanton_aargau/dgs/dokumente_4/gesundheit_1/gesundheitsversorgung/spitaeler_kliniken/RRB_Anhang_6_Spitalliste_2020_Psychiatrie.pdf

5.3 Ziele und Massnahmen

Die folgende Tabelle führt die Ziele und Massnahmen der Prävention von exzessivem Glücksspiel im Kanton Aargau auf. Integriert sind auch Ziele und Massnahmen, die Sucht Schweiz im Rahmen des interkantonalen Kooperationsmodells umsetzt.

Wirkungsziele	Massnahmen
1 Problembewusstsein schaffen und enttabuisieren	
Aargauerinnen und Aargauer kennen die Risiken des Glücksspiels und sind sich der Problematik der Spielsucht bewusst.	A Allgemeine Sensibilisierung der Bevölkerung Vermittlung von verständlichen, kompatiblen und eindeutigen Botschaften über die Risiken des Glücksspiels und die Problematik der Spielsucht.
	B Sensibilisierung von Zielgruppen Informations- und Aufklärungskampagnen zum Thema Glücksspiel (Risiken, Problematik, Online-Spiele u.a.) in spezifischen Settings (Schule, Sportvereine u.a.) und bei spezifischen Gruppen (Lehrpersonen, Eltern, vulnerable Gruppen u.a.).
2 Verantwortungsvolle Nutzung von Glücks- und Computerspielen fördern	
Spieler und Spielerinnen haben realistische Gewinnerwartungen. Sie spielen ohne sich und anderen zu schaden.	A Förderung der Spielkompetenz bei Nutzenden von Glücksspielen Informations- und Bildungsmassnahmen zur Förderung einer verantwortungsvollen Nutzung von Glücksspielen.
Jugendliche und deren Eltern verfügen über Medien- und Spielkompetenzen.	B Förderung von Lebens- und Sozialkompetenzen bei Kindern und Jugendlichen Beratung und Unterstützung von Volks- und Berufsschulen in der Stärkung der Lebens- und Selbstkompetenzen der Schüler und Schülerinnen (inklusive verantwortungsbewusster Umgang mit Geld).
	C Förderung der Medien- und Spielkompetenz bei Jugendlichen Elternbildung zur Unterstützung der Jugendlichen in einem verantwortungsvollen Umgang mit Spiel- und Medienutzung und Schulung von Jugendlichen in der Medienkompetenz.
3 Inanspruchnahme von Informations- und Unterstützungsangeboten fördern	
Informationsangebote zum Thema Spielsucht (inklusive Risiken von Glücksspielen und Verhaltensempfehlungen zu verantwortungsvollem Spielen) sind Personen aus der Bevölkerung, insbesondere vulnerablen Gruppen, bekannt und werden genutzt.	A Bekanntmachung von Informationsangeboten zu Glücksspielsucht Zielgruppenspezifische Information mittels Öffentlichkeitsarbeit, Fachstellen-, Produkte- und Dienstleistungsmarketing.

Wirkungsziele	Massnahmen
Beratungs- und Unterstützungsangebote zum Thema Spielsucht sind Personen aus der Bevölkerung, Betroffenen, Angehörigen, Bezugs- und Fachpersonen bekannt und werden genutzt.	B Bekanntmachung von Unterstützungs- und Beratungsangeboten Zielgruppenspezifische Information mittels Öffentlichkeitsarbeit, Fachstellen-, Produkte- und Dienstleistungsmarketing.
4 Früherkennung und Frühintervention fördern	
Spieler und Spielerinnen, Angehörige, Bezugs- und Fachpersonen erkennen Anzeichen von Spielsucht und reagieren rasch und adäquat darauf.	A Schulung von Fachpersonen und Fachstellen Sensibilisierung, Weiterbildung (bezüglich Erkennungsmerkmale, Handlungsanweisungen) und Vernetzung von Fachpersonen und Fachstellen aus dem Medizin-, Sozial- und Gesundheitsbereich zum Thema Spielsucht.
	B Förderung des niederschweligen Zugangs zu Unterstützungs- und Beratungsangeboten Ausbau von niederschweligen Kontaktmöglichkeiten für Spieler und Spielerinnen und Angehörige.
5 Spieler- und Verbraucherschutz gewährleisten	
Der Spielerschutz im Kanton Aargau ist gewährleistet.	A Unterstützung von Vollzugsstellen in der Gewährleistung des Spielerschutzes.
	B Unterstützung von Anbieter von Gelspielen in der Gewährleistung des Spielerschutzes.
6 Schnittstellenmanagement fördern	
Fachpersonen sind untereinander zum Thema Spielsucht(prävention) vernetzt.	A Förderung der Kooperation und Zusammenarbeit Förderung der Vernetzung zwischen Fachstellen, Präventionsstellen und relevanten Akteuren inner- und interkantonal sowie Nutzung von Synergien.

5.4 Umsetzung und Finanzierung

Bereits umgesetzt sind Massnahmen der Spielsuchtprävention innerhalb des interkantonalen Kooperationsmodells. Diese sollen gemäss der vertraglichen Vereinbarung weiterlaufen. Die Massnahmen des interkantonalen Kooperationsmodells sollen durch kantonale Massnahmen verstärkt und ergänzt werden. Die Verantwortung für den Aufbau und die Umsetzung der kantonalen Massnahmen soll auf die Suchtprävention Aargau übertragen werden. In einem ersten Schritt sollen während fünf Jahren (2021 bis 2025) kantonale Massnahmen aufgebaut und umgesetzt werden. In der zweiten Hälfte dieser Laufzeit wird entschieden, welche kantonalen Massnahmen weitergeführt und welche zusätzlich aufgebaut werden sollen. Die Umsetzung der kantonalen Massnahmen soll von einer Arbeitsgruppe bestehend aus Suchtprävention Aargau, Vertretern der Spielsuchtberatung der Suchthilfe ags und des BZBplus sowie der Fachstelle Sucht des Kantons Aargau begleitet werden.

Flavia Glanzmann
Praktikant Gesundheitsförderung und Prävention

6 Anhang

6.1 Online-Videospiele und Mikrotransaktionen

Nachfolgend werden die wichtigsten Begriffe zur Thematik Online-Videospielen in Zusammenhang mit der Glücksspielsucht genauer erläutert.

- **Mikrotransaktion:** Kauf von virtuellen Gütern oder virtuellem Geld mittels Echtgeld (zum Beispiel im Rahmen eines Videospiele: Skins, Waffen, zusätzliche Leben)
- **Lootbox:** Erwerb von Zubehör / ästhetischen Elementen / zusätzlichen Vorteilen in einem Videospiel mit oder ohne Zahlung. Der Spieler oder die Spielerin weiss zum Zeitpunkt des Erwerbs nicht, was die Lootbox enthält.
- **Skin Gambling:** Skins sind rein ästhetische Elemente, die das Erscheinungsbild der Spielfiguren verändern (Kleider, Muster, Farben, Schmuck usw.).
 - Der rechtmässige Kauf von Skins (ausserhalb von «Lootboxes») ist geldspielrechtlich nicht relevant. Problematisch ist aber, dass die erworbenen Skins auf gewissen Internetseiten als Einsatz bei illegalen Geldspielen benutzt werden können.
 - Skins können mit Echtgeld erworben und in der Regel über entsprechende Plattformen auch wieder in echtes Geld zurückgewandelt werden: Sie lassen sich auch als virtuelle Währung verwenden. Aufgrund dieser Möglichkeit zum Handel haben Skins einen Geldwert und stellen somit auch einen geldwerten Gewinn dar.
 - Die Verwendung von Skins als Einsätze kann somit unter bestimmten Voraussetzungen ein Geldspiel gemäss BGS darstellen: Internetseiten, die Spiele mit Gewinnmöglichkeit unter Einsatz von Skins anbieten, fallen folglich unter die geldspielrechtliche Gesetzgebung und müssen die Bestimmungen, insbesondere zum Minderjährigenschutz, beachten und im Besitze der erforderlichen Bewilligungen sein. Andernfalls handelt es sich um ein illegales Geldspiel.
- **Free-to-play (F2P):** Gratisspiele, die Mikrotransaktionen nach sich ziehen können.
- **Pay-to-win (P2W):** spezielles Gratisspiel (Free-to-play), bei dem die Möglichkeit zu Mikrotransaktionen besteht, welche die Gewinnchancen der Spielenden deutlich erhöhen.
- **Spiele, die Geldspiele simulieren (Play Money Gambling (PMG) / Social Casino Games / Demos):** Gesetztes Geld ist fiktiv und die Spieleinheiten sind kostenlos. Virtuelles Geld kann mit Echtgeld gekauft werden, aber geldwerte Gewinne sind nicht möglich.

Jede Veranstalterin von Videospielen mit Mikrotransaktionen des Typs Lootbox oder Skin Gambling, die als Geldspiel qualifiziert werden, muss sowohl eine Veranstalterbewilligung oder Konzession als auch eine Spielbewilligung einholen. Jedes Lootbox-oder Skin Gambling-Angebot, dass die Definitionskriterien

eines Geldspiels erfüllt, darf nur durchgeführt werden von Swisslos, der Loterie Romande oder einer Spielbank mit Konzessionserweiterung für Online-Spiele.

6.2 Zusammenfassung Präventionsmassnahmen

Nachfolgende Tabelle zeigt 13 mögliche glücksspielformübergreifende Präventionsansätze mit den entsprechenden Massnahmen gemäss Meyer & Bachmann (2017, S. 401f.) dar, getrennt nach primär- und sekundärpräventiven Schwerpunkten.

Ansätze	Massnahmen
Primärprävention	
Verfügbarkeit/Griffnähe	<p>Massvolle Zulassung von Glücksspielangeboten und restriktiver Umgang mit Angebotserweiterungen</p> <p>Nachweis des Bedarfs und der Auswirkungen im Vorfeld neuer Angebote, Begrenzungen der Anzahl verschiedener Spielformen</p> <p>Ansiedlung der Standorte an der Peripherie der Stadt und nicht in sozial schwachen Einzugsgebieten</p> <p>Einbau von Massnahmen, die den Zugang zum Glücksspiel erschweren (wie zum Beispiel Ausweispflicht)</p>
Verbraucherschutz	<p>Eindeutige und gut sichtbare Produktinformationen inklusive prägnanten Warnhinweisen zum problematischen Spielverhalten</p> <p>Angemessene Aufklärung der Kundschaft über Gewinn-/Verlustwahrscheinlichkeiten und Ausschüttungsquoten sowie Hinweise zu den psychotropen Effekten und möglichen negativen Konsequenzen</p> <p>Schutz vor übermässigen finanziellen Verlusten, etwa über Begrenzungen der Einsatzhöhe, Verluste pro Monat, Reduzierung der Spielgeschwindigkeit, Option von Selbstbeschränkungen (Geld, Zeit)</p> <p>Einführung von persönlicher Identifizierung mithilfe eines Chipkartensystems (und damit zum Beispiel Ermöglichung der Speicherung ausgewählter Parameter des Spielverhaltens) unter Berücksichtigung des Datenschutzes und Verbot der missbräuchlichen Nutzung zum Zweck der Kundenbindung</p>
Kinder- und Jugendschutz	<p>Bestimmung einer Altersgrenze von 18 Jahren als Voraussetzung für die Teilnahme an Glücksspielen</p> <p>Informations- und Aufklärungskampagnen in der Schule unter Einbeziehung der Lehrer und Eltern</p> <p>Einbindung des Themas «problematisches Spielverhalten» in übergreifende suchtpreventive Handlungsmassnahmen</p> <p>stringente Überwachung der Jugendschutzbestimmungen</p>

Ansätze	Massnahmen
Werbung	<p>Werbebeschränkung (bei Glücksspielen mit relativ niedrigem Gefährdungspotenzial) beziehungsweise Werbeverbot (bei Glücksspielen mit relativ hohem Gefährdungspotenzial)</p> <p>Verzicht auf extensive und irreführende Werbestrategien</p> <p>Verpflichtung zur aufklärenden Werbung Beschränkung von Hauspostsendungen und Fernsehwerbespots</p> <p>Verbot von besonderen Spielanreizen, wie Freispiele oder Gratisgeschenke (zum Beispiel bei Anwerbung neuer Kunden)</p>
Öffentlichkeitsarbeit	<p>Sensibilisierung der Öffentlichkeit mithilfe verschiedener Medien und Kanäle</p> <p>Projekte und Ausstellungen zum Glücksspiel / problematischen Spielverhalten</p> <p>Aussenden konsistenter, kompatibler und eindeutiger Botschaften über die Vor- und Nachteile des Glücksspiels</p> <p>Setzen des problematischen Spielverhaltens auf die politische Agenda als eine bedeutsame gesundheitswissenschaftliche Aufgabe</p>
Steuerpolitik/Einnahmeverteilungspolitik	<p>Steueranhebungen auf das Betreiben von Glücksspielen als Lenkungsinstrument zur Reduktion des problematischen Spielverhaltens unter gleichzeitigem Verzicht auf Modifikation des Glücksspielangebots in Richtung einer Erhöhung der Spielanreize. Alternativ: Steuerentlastungen, um mit den frei gewordenen Mehreinnahmen von Anbieterseite gesetzlich zu fordern, sich proaktiv für den Spielerschutz einzusetzen</p> <p>Einführung von allgemeinen Pflichtabgaben: zweckgebundene Abführung und zielgerichteter Einsatz von Einnahmeanteilen in die Beratung/Behandlung von Problemspielern, als Forschungsmittel, in die Gesundheitsförderung und zur kontinuierlichen Finanzierung flächendeckender Präventionsarbeit</p> <p>Erhebung von Einlassgebühren</p>
Alkoholkonsum	<p>Einschränkung der Verknüpfung von Alkoholkonsum und Glücksspiel</p> <p>Kein Alkoholausschank während der Glücksspielteilnahme beziehungsweise in unmittelbarer zeitlich-räumlicher Nähe</p>
Zahlungsverkehr	<p>Einschränkung/Unterbindung von bargeldlosem Zahlungsverkehr</p> <p>Verbot von EC-Cash-Terminals in Spielstätten</p>
Verzahnung von Präventionsarbeit und Versorgungsstrukturen	<p>Festlegung einer einheitlichen politischen Grundorientierung</p> <p>Einrichtung eines überregionalen und umfassenden Verbundsystems mit Abstimmung der einzelnen präventiven Massnahmen (auf Bundes- und EU-Ebene)</p> <p>Einberufung eines staatlichen Referenten mit dem Aufgabengebiet «Responsible Gambling»</p>

Ansätze	Massnahmen
Qualitätsmanagement (Struktur-, Prozess- und Ergebnisqualität)	<p>Qualitätskontrolle und -sicherung in Form von evidenzbasiertem Controlling</p> <p>Einführung einer unabhängigen und interdisziplinären Kommission zur Evaluation des Spielverhaltens, des problematischen Spielverhaltens und der gesellschaftlichen Folgen mit Berichtspflicht an die zuständigen Ministerien</p> <p>Regelmässige und systematische Evaluation der Präventionsmassnahmen mit dem Ziel ihrer Weiterentwicklung und Optimierung anhand von wissenschaftlichen Befunden</p> <p>Vergabe von Gütesiegeln für ein verantwortungsbewusstes Produktmanagement</p>
Sekundärprävention	
Versorgung und »Ausstiegshilfen«	<p>Bereitstellung eines facettenreichen Versorgungsangebotes</p> <p>Ausbau niedrigschwelliger Kontaktmöglichkeiten für Spieler</p> <p>Etablierung von Beratungsangeboten für Angehörige von Spielern</p> <p>Einführung von glücksspielformübergreifenden Spielsperren</p>
Personalschulung, Coaching und Supervision	<p>Vermittlung umfassender Fähigkeiten (Sachwissen) und Fertigkeiten (Handlungswissen) rund um das Thema des problematischen Spielverhaltens für die im Glücksspielsektor beschäftigten Personen</p> <p>Erstellung von Leitlinien zur Beobachtung und Erkennung von Symptomen problematischen Spielverhaltens in den Spielstätten auf empirischer Basis</p> <p>Identifikation des problematischen Spielverhaltens und dessen aktive Unterbindung (zum Beispiel durch den Ausschluss vom Spielbetrieb)</p> <p>Kommunikationstraining: Erlernen von Strategien zum Ansprechen vermeintlich gefährdeter Spieler</p> <p>Team- und Fallsupervision unter externer Begleitung</p>
Verpflichtung zur Aus-, Weiter- und Fortbildung	<p>Konzipierung von Aus-, Weiter- und Fortbildungsangeboten zum problematischen Spielverhalten für Bedienstete von Suchtberatungsstellen</p> <p>Aufbau und Evaluation eines Curriculums »Problematisches Spielverhalten« mit besonderer Berücksichtigung des Gefährdungspotenzials unterschiedlicher Glücksspielangebote</p>

6.3 Angebotsanalyse

Kantonale Angebote

Anbieter	Angebot
Kanton Bern	Massnahmen im Bereich „digitale Medien“: Angebote zur Stärkung der Medienkompetenz von Jugendlichen, Eltern, Multiplikatorinnen und Multiplikatoren. Diese Massnahmen zielen auch auf die Prävention von problematischem und pathologischem Glücksspiel. Der beschriebene Ressourceneinsatz zur Förderung von Medienkompetenz leistet einen erwiesenen Beitrag auch zur Verminderung von Glücksspielproblemen.
Kanton Bern	Bewährt hat sich aufsuchende, niederschwellige Arbeit mit geschulten Schlüsselpersonen. Die gut vernetzten Personen sind in verschiedenen Communities unterwegs und versuchen, an spezifische Risikogruppen heranzukommen, wie etwa junge Männer mit Migrationshintergrund. Im Projekt «Migram» sind zum Beispiel sieben Schlüsselpersonen im Setting von sozioökonomisch benachteiligten Familien unterwegs. Im Projekt «Peers» wurden fünf junge Erwachsene zum Thema Glücksspiel geschult. Sie sprechen Passantinnen und Passanten im öffentlichen Raum auf ihre Erfahrungen mit Glücksspielen an. Die Auswertungen sind positiv: Die Atmosphäre ist ungezwungen und spielerisch. So entstehen gute Gespräche und die Informationen zu den Risiken und möglichen Folgen von Glücksspielen kommen bei den Leuten an.
Kanton Nidwalden	Im Rahmen der Aktionstage 2019 zur Förderung der Psychischen Gesundheit fand in Stans (NW) ein Laientheater zum Thema Glücksspielsucht statt. Das Theaterstück «Box Box Babuschka» von Franziska Schmid wurde eigens für die Kampagne «Wie geht's dir?» zum Thema Glücksspielsucht geschrieben. Es erzählt davon, was passiert, wenn einen etwas (fast) nicht mehr loslässt.
Kanton Obwalden	Empfehlung der bewährten Flimmerpausen den Schulen zur Umsetzung → finanzieller Unterstützungsbeitrag durch Kanton OW. Das gesamte Massnahmenpaket zielt unter anderem auch auf die Prävention von Online-Gambling. Mit der Förderung von Medienbildung an den Schulen soll ein chancengerechter Zugang zu allen Familien gelingen.
Kanton Zug	Veranstaltung/Fortbildung für Fachpersonen (Schuldenberatungsstellen, Sozialdienste, Hausärzte, Psychiater, Psychologen, Jugendarbeitende etc.) findet einmal pro Jahr statt.

Institutionelle/nationale Angebote

Anbieter	Angebot	Beschrieb
Berner Gesundheit	1x1 des Glücksspiels – Glücksspielprävention für die Schule	Unterrichtsmaterial für die Oberstufe: Spiele, Glücksspiele, das Geschäft mit dem Glücksspiel und die Glücksspielsucht werden umfassend behandelt und mit anderen Unterrichtsfächern (Mathematik) gekoppelt.
Caritas Schweiz	Unterrichtsunterlagen Schulden (3-5 Lektionen)	Merkblätter in verschiedenen Sprachen zu den <u>10 Goldene Regeln für den Umgang mit Geld.</u>
Dachorganisation freelance	Unterrichtsmaterial zu <u>Online-Glücksspiel</u>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Gefahren einschätzen und Suchtentstehung (3-Stufen-Modell), 2 Lektionen.</u> • <u>Fachwissen für Lehrpersonen zu Online-Glücksspielen.</u>

Anbieter	Angebot	Beschrieb
Feel-ok, Facheinheit der Schweizerischen Gesundheitsstiftung RADIX	Internetbasiertes Interventionsprogramm für Jugendliche zum Thema <u>Glücksspiel</u>	<p>feel-ok.ch ist ein Internetportal für Jugendliche zwischen 12 und 17 Jahren zur Förderung ihrer Gesundheitskompetenz und Vorbeugung des Suchtmittelkonsums. Den Lehrpersonen, Jugendarbeitenden oder andere Fachperson stehen zahlreiche didaktische Unterlagen zum kostenlosen Download zur Verfügung, um die Inhalte von feel-ok.ch mit Jugendlichen zu bearbeiten. Alle Inhalte wurden von renommierten Fachorganisationen verfasst.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Arbeitsblätter für Multiplikatoren</u> • <u>Seite für Jugendliche</u>
Hochschule Luzern Soziale Arbeit	<u>Careplay@</u>	<p>Die Teilnahme an Glücksspielen ist für die meisten Spielerinnen und Spieler unproblematisch. Glücksspiele können bei Betroffenen jedoch mit Konsequenzen einhergehen und zu psychischen und sozialen Belastungen bis hin zu Glücksspielsucht führen. Die Spielbanken in der Schweiz müssen daher über ein Sozialkonzept verfügen und darin aufzeigen, mit welchen Massnahmen sie den sozialschädlichen Auswirkungen des Spiels vorbeugen oder diese eindämmen wollen.</p> <p>Das Sozialkonzept der Grand Casinos Baden, Bern, Luzern, Davos sowie des Casinos Neuenburg wurde von der Hochschule Luzern - Soziale Arbeit ausgearbeitet.</p> <p>Das Label Careplay wurde für die Erkennung aller im Zusammenhang mit dem Sozialkonzept stehenden Massnahmen entwickelt.</p> <p>Nebst der Umsetzung des Sozialkonzepts bietet Careplay folgende Dienstleistungen an:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schulung: Personalschulung und Training, Schulung für Fachpersonen • Beratung: zum Beispiel im Bereich Responsible Gambling Policy, Expertisen für Glücksspielerinnen und Glücksspieler, sowie für politische Entscheidungsträgerinnen und Entscheidungsträger • Information: Vermittlung von Triage für Betroffene von Spielsucht, Auskunfts- und Anlaufstelle für Medien
IdéeSport	<u>EverFresh</u> (von Jugendlichen für Jugendliche)	<p>Im Präventionsmodell EverFresh engagieren sich Jugendliche zwischen 14 und 18 Jahren als sogenannte EverFresh-Coachs. Sie besuchen als Team jeden Samstagabend ein anderes MidnightSports-Projekt von IdéeSport. Vor Ort führen sie verschiedene Aktivitäten und Spiele durch und thematisieren den Suchtmittelkonsum sowie dessen negativen Auswirkungen. Die Präventionsaktivitäten werden zusammen mit Fachstellen und unter starkem Einbezug der EverFresh-Coachs entwickelt. Letztere ermöglichen im Sinne der Peer-Education eine spielerische Auseinandersetzung auf Augenhöhe. Darüber hinaus sind EverFresh-Coachs in der Lage, auch in einer anderen Situation als Multiplikatoren beziehungsweise Peer-Educators zu wirken.</p>
InfoSet	<u>Website</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Info-Materialien • Adressen • Selbsthilfe • Justiz/Gesetze • Publikationen • Casino und Spielsucht

Anbieter	Angebot	Beschrieb
PILDJ (Programme Intercantonal de Lutte contre la Dépendance au Jeu)	<u>JEU-CONTROLE</u>	Das Online-Programm soll Spielende dabei unterstützen, ihr Spielverhalten besser zu verstehen. Jeu-contrôle ist ein Instrument, mit dem Spielende ihre Spieldaten speichern und sich selbst beobachten können.
Pro Juventute	Div. Materialien / Informationen zu " <u>Die Welt der Games</u> "	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Themenreihe</u> • <u>Elternberatung</u> • <u>Elternbriefe</u> • <u>Elternveranstaltungen</u>
Schweizer Institut für Sucht- und Gesundheitsforschung, Universität Zürich (Förderung durch Manitoba Gambling Research Program)	<u>Changing to win</u>	Entwicklung und Prüfung der Wirksamkeit einer neuen webbasierten integrierten Intervention für exzessivem Glücksspielverhalten und Tabakkonsum (01.2018-01.2021).
Schweizer Institut für Sucht- und Gesundheitsforschung, Universität Zürich	<u>Winbackcontrol</u>	<p>Glücksspiel kann zu Problemen in verschiedenen Lebensbereichen führen. Viele regelmässige Spielerinnen und Spieler möchten ihr Glücksspiel reduzieren oder sogar ganz aufgeben. Nicht allen fällt dies gleich leicht. Win Back Control unterstützt die Spielenden dabei, Ihr Ziel zu erreichen. Es ist dem Bereich des Selbstmanagements chronischer Krankheiten angesiedelt. Es ermöglicht mittels neuer Technologien neue wichtige Schnittstellen. Im Rahmen des Projekts «Win Back Control» soll eine webbasierte Selbsthilfeoberfläche zur Reduktion von problematischem beziehungsweise pathologischem Glücksspiel unter Berücksichtigung häufiger komorbider Störungen entwickelt und programmiert werden. Anschliessend soll sie pilotiert, übersetzt und schweizweit vernetzt werden. Betroffene erhalten dadurch erstmals ein geeignetes und rund um die Uhr verfügbares Selbsthilfeangebot. Zudem können sich in Behandlung befindliche Personen gezielt ihre gesundheits- und therapielevanten Informationen Fachpersonen zugänglich machen. Umgekehrt können Behandelnde sowie Therapeutinnen und Therapeuten ihrer Klientel beziehungsweise ihren Patientinnen und Patienten die Selbsthilfeoberfläche zum Blended Counseling anbieten.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projekt: Erstellung, Pilotierung, Vernetzung und Evaluation einer online Selbsthilfeoberfläche bei problematischem und pathologischem Glücksspielverhalten (Projektdauer: 01.2018-01.2021)
SoS-Spielsucht	<u>Flyer über SoS-Spielsucht</u>	Für Betroffene, Angehörige und Interessierte. In sechs verschiedenen Sprachen verfügbar.
SoS-Spielsucht	<u>Kurzfilm</u>	<p>Dokumentarfilm mit fachlichen Zusatzinformationen (2 Lektionsvorschläge) zum Thema Geldspiel für die Sekundarstufe I und II.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Lektionsblätter</u> • <u>Arbeitsblätter</u>

Anbieter	Angebot	Beschrieb
SoS-Spielsucht	<u>Selbsttest</u>	Verschiedenfarbige Spielkarten zum Aufdecken mit Tipps: <ul style="list-style-type: none"> • Grün: ja klar, ich spiele nur ab und zu in meiner Freizeit <ul style="list-style-type: none"> • kenne das Spiel, hab trotzdem einen Plan, nimm hin und wieder eine Auszeit • Blau: na ja, ich spiel schon ziemlich viel <ul style="list-style-type: none"> • time-out, spiele nur wenn es dir gut geht, setze Limiten • Rot: ich weiss nicht, Spass macht es mir schon lange nicht mehr <ul style="list-style-type: none"> • der Preis des Spielens, suche Hilfe, sperr dich selbst
SoS-Spielsucht	Sensibilisierungskampagne: Glücksspiele können abhängig machen. Auch online.	Sportwetten: https://www.youtube.com/watch?v=ttQAFz5moj8&feature=youtu.be Casinospiele: https://www.youtube.com/watch?v=8vf_YqfKOdc&feature=youtu.be Rubbellose: https://www.youtube.com/watch?v=vgGHI41daSA&feature=youtu.be
Sucht Schweiz	<u>Elternbrief Nr. 9</u>	Mit Kindern und Jugendlichen über Geld- und Glücksspiele sprechen. Diese Nummer richtet sich an Eltern von Jugendlichen von 12 bis 16 Jahren. „Wer wagt, gewinnt“, lautet ein Sprichwort. Und sogar: „Wer nicht wagt, hat schon verloren.“ Für viele Entscheidungen mag das stimmen. Wer jedoch beim Glücksspiel etwas wagt, gewinnt letztlich meist nichts. Im Gegenteil.
Sucht Schweiz	<u>Im Fokus – Glücksspielsucht</u>	Faktenblatt mit Informationen zu Glücksspielsucht und Prävention.
Sucht Schweiz, femmesTische	<u>Karten-Set</u> für die Prävention bei Migrantinnen und Migranten	Mehrsprachiges Material für Gesprächsgruppen mit Frauen und Männern mit Migrationshintergrund. «Sensibilisierung zum Thema Geldspielsucht» – das Kartenset in 11 verschiedenen Sprachen ist konzipiert für Gesprächsgruppen mit Frauen und Männern mit Migrationshintergrund. Was wird unter Geldspielsucht verstanden? Welches sind die Anzeichen einer Geldspielsucht und wie kann man Betroffene ansprechen? Welches sind Risiko- und Schutzfaktoren? Wo erhalten Betroffene Unterstützung?
Sucht Schweiz, femmesTische	<u>Moderationsanleitung</u>	Ergänzend zum Kartenset. Mit weiterführenden Informationen zu den Karten in Deutsch, Französisch oder Italienisch.
SWISSLOS	<u>Glücksspieltagebuch</u>	Verantwortungsvolles Spiel: Wertvolle Tipps für den Umgang mit Glücksspielen. <ul style="list-style-type: none"> • Informationen • Tipps • Kurzer Selbsttest • Tagebuch

Anbieter	Angebot	Beschrieb
Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssüchte RADIX	Downloadmaterial	<ul style="list-style-type: none"> • Lotterien, Wetten und andere Glücksspiele – ein Überblick • Tipps für Betroffene und Angehörige • Faktenblatt Angehörige mit Selbsttest • Faktenblatt Netzsperr Online-Geldspiele • Faktenblatt Geldspielgesetz • Organisation der Schuldenberatung im Kanton Zürich • Merkblätter und Anregungen für den Unterricht: 10 Goldene Regeln für den Umgang mit Geld. Caritas Schweiz • Glücksspiele – Infos und Risiken • Flyer illegales Spiel in Migrationssprachen farbig / schwarz-weiss • Gastro- und weitere Schichtarbeitsbranchen farbig / schwarz-weiss • <p>Dokumente auf Türkisch:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sans oyunlari bilgi ve riskler • Dergisi „Haber podyum“ Rapor
Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssüchte RADIX	Methodensammlung	Methodensammlung für Jugendliche und Glücksspiel (Adaption) für pädagogische Fachkräfte zur Prävention von riskantem Glücksspiel unter Beachtung riskanter Online-Nutzung.
Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssüchte RADIX In Zusammenarbeit mit SOS-Spielsucht und VJPS (Verein für Jugendfragen, Prävention und Suchthilfe)	Safer-gambling – Spiel zum Spass	Personen mit potentiellen Spielproblemen werden für die Risiken des Geldspiels sensibilisiert und zu einer Auseinandersetzung mit dem eigenen Spielverhalten motiviert. Die Selbsthilfewebsite bietet neben Fakten und Illusionen rund ums Glücksspiel kurze Clips mit Testimonials von Betroffenen und ein Glücksspieltagebuch als App (gratis: App Store / Google Play).

Anbieter	Angebot	Beschrieb
Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssüchte RADIX	Sensibilisierungsprojekt Offene Jugendarbeit	<p><u>Spiel zum Spass. Safer gaming beim Pokern</u> - Das Projekt «Safer gaming beim Pokern» klärt den gesetzlichen Rahmen beim Pokern und sensibilisiert Spielerinnen und Spieler, Betreuerinnen und Betreuer sowie unbeteiligte Besucherinnen und Besucher auf verantwortungsvolles Spielen.</p> <p>Pokern ist im privaten Rahmen gesetzlich erlaubt, muss aber verantwortungsvoll betrieben werden und sich dem Jugendschutz verpflichten. Männliche Jugendliche und junge Erwachsene gehen beim Pokern höhere Risiken ein als der Durchschnitt der Bevölkerung. In Institutionen der offenen Jugendarbeit wird immer wieder temporär oder auch permanent gezoxt. Ob mit Geldeinsatz oder Spielgeld, toleriert oder im Verborgenen – eine Sensibilisierung der Jugendlichen auf die Risiken von Schulden, Abhängigkeit und sozialen Konflikten ist in der offenen Jugendarbeit zielführend und erfolgversprechend.</p>
Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssüchte RADIX	Sensibilisierungsprojekt Sportwetten	<p><u>Damit Wetten ein Spass bleibt. Integrity in football</u></p> <p>Athleten und Fans von Vereinssportarten wie Fussball setzen sich bei Sportwetten aufgrund ihrer Selbstüberschätzung höheren Risiken aus als der Durchschnitt der Bevölkerung. Im Internet und für das Smartphone existiert dazu ein umfangreiches Onlineangebot von Sportwetten. Zu häufige Wetten mit zu hohen Einsätzen können zu Schulden und sozialen Problemen führen. Schulden machen diese Spieler empfänglich für Geldangebote, um Spiele kriminell zu manipulieren. Das Projekt „Sportwetten und Spielmanipulation im Vereinssport“ sensibilisiert Spieler, Funktionäre sowie Fans auf verantwortungsvolles Wetten und Integrität im Fussball.</p>
Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssüchte RADIX	Unterrichtseinheit zur Prävention von Glücksspielsucht	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Hintergrundinformationen</u> • <u>Unterrichtseinheit</u> • <u>Handout</u>
Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssüchte RADIX und SOS-Spielsucht	Vernetzte www.Welten	<p>Vier Unterrichtseinheiten zur Medienkompetenzförderung für die Klassenstufe 6 und 7</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Hintergrundinformation</u> • <u>Präsentation</u> • <u>Arbeitsblätter</u>

Internationale Angebote

Anbieter	Angebot	Beschrieb
div. Softwareanbieter	Betfilter Gamblock	Das Programm kann auf den Computer heruntergeladen werden und verhindert den Zugriff auf Internetseiten von Online-Glücksspielen. Andere Applikationen erlauben dem Spieler, sich Grenzen zu setzen – etwa wie viel Geld er maximal einsetzen oder zu welchen Zeiten er spielen will.
University of Manitoba (Manitoba Gambling Research Program)	Changing to win	Changing to Win ist ein selbstgesteuertes Online-Behandlungsprogramm, das helfen soll, mit dem problematischen Glücksspiel und Rauchen umzugehen. Innerhalb von 8 Wochen lernen die Studienteilnehmer aus 7 verschiedenen Modulen Strategien und Techniken, die ihnen helfen sollen, mit diesen Herausforderungen fertig zu werden. Es ist kostenlos und alle Informationen werden vertraulich behandelt.
Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern e.V.	Spielfieber 2.0 – Der Countdown läuft	"Spielfieber" ermöglicht Jugendlichen einerseits einen eigenständigen Zugang zu der Thematik. Hierfür ist die Bereitstellung des Spiels (zum Beispiel als Link oder Icon auf dem Desktop) oder eines zeitlichen Raumes bereits ausreichend. Andererseits erhöht eine Reflexion des Spiels und der Thematik in der Peergroup und mit pädagogischen Fachkräften noch die Qualität der Auseinandersetzung. Diese kann weit über die Spielinhalte hinaus in persönliche Bereiche vordringen.
BZgA (Bundesamt für gesundheitliche Aufklärung) in Zusammenarbeit mit DLTB (Deutscher Lotto- und Totoblock)	Check dein Spiel	Interaktive Website: Hier bekommen Interessierte Infos zur Glücksspielsucht, können einen Wissenstest zum Thema durchführen oder lokale Beratungs- und Behandlungsstellen suchen. Und mehr noch: Glücksspieler haben die Möglichkeit, einen interaktiven Selbsttest durchzuführen und bei Bedarf die persönlichen Beratungsangebote von «Check dein Spiel» in Anspruch zu nehmen.
Drogisto.de (Drogenhilfe Köln)	„lucky“ Methodenkoffer zur Prävention der Glücksspielsucht	Ein Koffer – viele Methoden – sofort einsatzbereit! Der Methodenkoffer lucky enthält erprobte Methoden zur Glücksspielsuchtprävention für den Einsatz in Schulen, Jugendeinrichtungen und Betrieben. <ul style="list-style-type: none"> • Infos • zur Ausleihe
Evangelische Gesellschaft Stuttgart	One Week no Media	Einwöchiger freiwilliger Medienverzicht: Während dieser Zeit sind Fernsehen, Computer, Spielkonsole, Handy, MP3-Player, Discman, Walkman und Radio tabu. Innerhalb des Projektes hinterfragen Schüler, Lehrer und Eltern ihren eigenen Medienkonsum und lernen, ihre Freizeit wieder aktiv zu gestalten. Die Organisatoren wollen die Lust auf ein aktives Leben wecken und gleichzeitig dem Risiko einer Spielsucht vorbeugen.
Fachstelle für Suchtprävention im Land Berlin	Methodensammlung: Digitale Medien – Online-Glücksspiel	Jugendliche und das Glücksspiel : Methodensammlung für pädagogische Fachkräfte zur Präventionsarbeit mit Jugendlichen.

Anbieter	Angebot	Beschrieb
Landesstelle Glücksspiel-sucht in Bayern	<u>Playoff – Hilfe bei Spiel-sucht</u>	<p>"PlayOff" ist eine von der Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern (LSG) entwickelte, kostenfreie App für Nutzerinnen und Nutzer von Glücksspielen. Sie soll ihnen helfen, ihr Spielen entweder komplett zu beenden oder kontrolliert und in einem persönlich festgelegten Ausmass weiterzuspielen. Die App basiert auf verhaltenstherapeutischen Methoden und bietet zahlreiche Features wie eine Tagebuchfunktion, einen Wochenplan und eine Auswertung des eigenen Spielverhaltens. All dies kann bei der Bewältigung von Glücksspielproblemen helfen. Ausserdem bietet die App Informationen zu Hilfemöglichkeiten bei einem problematischen Umgang mit Glücksspielen. "PlayOff" ist jedoch kein Therapieersatz für Menschen, die aufgrund einer Glücksspielsucht eine intensive Behandlung benötigen.</p>

6.4 Interessante Links

[sos.glücksspiel - Spielen ohne Sucht](#)

Interkantonale Webseite mit umfassenden Informationen für Betroffene und Angehörige. Mit anonymer Onlineberatung und Helpline.

[Sucht Schweiz](#)

Informationen und Forschungsberichte zu stoffgebundenem und nicht stoffgebundenem Suchtverhalten

[infozet](#)

Schweizerische Plattform der Suchtarbeit

[careplay](#)

Kompetenzzentrum HSA Luzern

[Eidgenössische Spielbankenkommission](#)

Kontroll- und Konzessionsstelle im Bereich Spielbanken

[Comlot](#)

Lotterie- und Wettkommission. Interkantonale Behörde. Umfassende Informationen zu Lotterien und Wetten in der Schweiz. Meldestelle für illegale Wetten und Lotterien.

[Caritas Deutschland Fachstelle Glücksspiel](#)

Umfangreiche Informationen

[Sozialbeirat Schweizer Spielbanken](#)

Links, Selbsttest und Adressen

[Fachverband Glücksspielsucht Deutschland](#)

Informationsmaterial, Forum

[Selbsthilfe Schweiz](#)

Selbsthilfeangebote in der Schweiz

[Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltensüchte](#)

RADIX, Zürich

Tel. 044 360 41 18 (Prävention), 044 202 40 00 (Behandlung)

E-Mail: spielsucht-praevention@radix.ch

E-Mail: spielsucht-behandlung@radix.ch

[Fachverband Sucht](#)

Austausch von Fachpersonen

Literaturverzeichnis

- Amt für soziale Sicherheit. (2019). *Integrales Suchtpräventionsprogramm Kanton Solothurn 2018 / 2019—2021*.
- Barrense-Dias, Y., Berchtold, A., & Suris, J. C. (2019). *GenerationFRee: Rapport final de l'étude longitudinale sur la problématique des jeux d'argent chez les jeunes (15-24 ans) du canton de Fribourg*. Unisanté–Centre universitaire de médecine générale et santé publique, DESS/GRSA–Groupe de recherche sur la santé des adolescents.
- Becker, T., Abdellaoui, N. E., Wöhr, A., & Rudolf, C. (2009). *Prävention und Früherkennung von Glücksspielsucht*.
- Blaszczynski, A., Collins, P., Fong, D., Ladouceur, R., Nower, L., Shaffer, H. J., Tavares, H., & Venisse, J.-L. (2011). Responsible Gambling: General Principles and Minimal Requirements. *Journal of Gambling Studies*, 27(4), 565–573. <https://doi.org/10.1007/s10899-010-9214-0>
- Blaszczynski, A., Ladouceur, R., & Shaffer, H. J. (2004). A Science-Based Framework for Responsible Gambling: The Reno Model. *Journal of Gambling Studies*, 20(3), 301–317. <https://doi.org/10.1023/B:JOGS.0000040281.49444.e2>
- Bundesamt für Gesundheit (BAG). (2015). *Nationale Strategie Sucht 2017-2014*.
- Buth, S., Milin, S., & Kalke, J. (2017). Migration und Glücksspiel. *Suchtmagazin*, 5, 22-26.
- comlot Lotterie- und Wettkommission. (2019). *Verwendung der Spielsuchtabgabe durch die Kantone im Beitragsjahr 2018. Bericht der Comlot zuhanden der Fachdirektorenkonferenz Lotteriemarkt und Lotteriegesezt (FDKL)*.
- Dey, M. & Haug, S. (2019). *Glücksspiel: Verhalten und Problematik in der Schweiz im Jahr 2017*. Zürich: ISGF. <https://doi.org/info:doi/10.5167/uzh-175280>
- Fiedler, I. (2008). *Das Gefährdungspotential von Glücks- und Geschicklichkeitsspielen: Soziale Kosten und rechtspolitische Empfehlungen (2.,)*. BoD - Books on Demand.
- Fiedler, I., Wilcke, A.-C., Thoma, G., Ante, L., & Steinmetz, F. (2017). Wirksame Parameter in Sozialkonzepten. In I. Fiedler, A.-C. Wilcke, G. Thoma, L. Ante, & F. Steinmetz (Eds.), *Wirksamkeit von Sozialkonzepten bei Glücksspielanbietern* (pp. 51–66). Springer Fachmedien. https://doi.org/10.1007/978-3-658-19075-0_5
- Häfeli, J., Lischer, S., & Villiger, S. (2012). *Die Früherkennung von vulnerablen Personengruppen im Glücksspielbereich: Forschungsbericht*. Hochschule Luzern, Soziale Arbeit.
- Häfeli, J., & Schneider, C. (2005). *Identifikation von Problemspielern im Kasino–Ein Screeninginstrument (ID-PS)*. Hochschule für Soziale Arbeit.
- Jeanrenaud, C., Gay, M., Kohler, D., Besson, J., & Simon, O. (2012). *Le coût social du jeu excessif en Suisse, Institut de recherche économiques Université Neuchâtel und Centre du Jeu Excessif*.
- Krummenacher, J. (2019, August 26). Jugendliche sind täglich vier Stunden online | NZZ. *Neue Zürcher Zeitung*. <https://www.nzz.ch/schweiz/jugendliche-sind-taeglich-vier-stunden-online-ld.1503580>
- Kurdi, C. Al., Notari, L., & Kuendig, H. (2020). *Jeux d'argent sur Internet en Suisse: Un regard quantitatif, qualitatif et prospectif sur les jeux d'argent en ligne et leur convergence avec les jeux vidéo*. GREA & Addiction Suisse, Lausanne.
- Laging, M. (2009). Die Inanspruchnahme formeller Hilfen durch Menschen mit problematischem oder pathologischem Glücksspielverhalten. *Suchttherapie*, 10(2), 68–74. <https://doi.org/10.1055/s-0029-1215556>
- Lischer, S., Aeschlimann, L., & Gebhard, O. (2017). *Das illegal organisierte Glücksspiel in der*

- Schweiz und die daraus resultierenden sozialschädlichen Auswirkungen Implikationen für die Suchthilfe. Hochschule Luzern, Soziale Arbeit.
- Mäder, R., Poespodihardjo, R., Simon, O., Steiner, S., & Zumwald, C. (2019, October 24). *Einleitung Geldspielsucht*. Praxis Suchtmedizin Schweiz. <https://praxis-suchtmedizin.ch/praxis-suchtmedizin/index.php/de/geldspiele>
- Meierjürgen, R. (2011). Strategien der Prävention von Übergewicht und Adipositas bei Kindern und Jugendlichen Einige Anmerkungen zur aktuellen Diskussion. In M. M. Zwick, J. Deuschle, & O. Renn (Eds.), *Übergewicht und Adipositas bei Kindern und Jugendlichen* (pp. 303–3011).
- Meyer, G., & Bachmann, M. (2017). *Spielsucht: Ursachen, Therapie und Prävention von glücksspielbezogenem Suchtverhalten* (4th ed.). Springer Berlin Heidelberg, Imprint: Springer.
- Meyer, G., & Hayer, T. (2008). Glücksspielsucht: Forschungsbedarf in Deutschland. *Sucht*, *54*(3), 146–148.
- Petry, N. M., Stinson, F. S., & Grant, B. F. (2005). Comorbidity of DSM-IV pathological gambling and other psychiatric disorders: Results from the National Epidemiologic Survey on Alcohol and Related Conditions. *The Journal of Clinical Psychiatry*, *66*(5), 564–574. <https://doi.org/10.4088/jcp.v66n0504>
- Robin, D., & Berger, F. (2015). Online-Glücksspiel und Prävention. *SuchtMagazin*, 37–39.
- Ryser, C., Fournier Fall, A., Frei, S., & May, A. (2012). Ernährungsmassnahmen zur Förderung der Gesundheit. In Bundesamt für Gesundheit (BAG) (Ed.), *Sechster Schweizer Ernährungsbericht* (pp. 127–208).
- Scheithauer H, Petermann F, Meyer G, Hayer T (2005) Entwicklungsorientierte Prävention von Substanzmissbrauch und problematischem Glücksspielverhalten im Kindesund Jugendalter. In: Schwarzer R (Eds.), *Gesundheitspsychologie. Enzyklopädie der Psychologie*, (pp. 503–523). Hogrefe, Göttingen.
- Spielen ohne Sucht. (n.d.). *Entstehung einer Glücksspielsucht*. Retrieved 18 March 2020, from <https://www.sos-spielsucht.ch/de/betroffene/gluecksspiel/gluecksspielsucht/>
- Spielsuchtberatung Kanton Aargau. (2017, April 26). *Erkennungsmerkmale gemäss DSM-5. SPIEL-SUCHT-BERATUNG*. <https://www.spielsucht-beratung.ch/gluecksspielsucht/erkennungsmerkmale-gemaess-dsm-5>
- Steiner, S., & Inglin, S. (2010). *Bericht zur Situations-und Bedarfsanalyse. Mandat Glücksspielsuchtprävention der Nordwest-und Zentralschweiz*. Sucht Info Schweiz.
- Sucht Schweiz. (2013a). *Verhaltensprävention: Personenorientierte Suchtprävention*.
- Sucht Schweiz. (2013b). *Konzepte der Suchtprävention*.
- Sucht Schweiz. (2019a). *Geldspielgesetze in der Schweiz—Zahlen und Fakten*. <https://zahlen-fakten.suchtschweiz.ch/de/geldspiel/rechtliche-grundlagen/gesetze.html>
- Sucht Schweiz. (2019b). *Im Fokus—Glücksspielsucht*. <https://shop.addictionsuisse.ch/de/geldspiel/78-148-im-fokus-gluecksspielsucht.html>
- SUCHT.HAMBURG. (n.d.). *Warum wird man spielsüchtig?* Automatisch Verloren. Retrieved 19 March 2020, from <https://www.automatisch-verloren.de/de/gluecksspielsucht/warum-wird-man-spielsuechtig.html>
- Toneatto, T., & Nett, JC. (2006). Selbstheilung von der Sucht. In H. Klingemann & L. Sobell (Eds.), *Selbstheilung von der Sucht*, (pp. 121–127). Verlag für Sozialwissenschaften.
- Williams, R. J. (2008). *Prevention of Problem Gambling: A Comprehensive Review of the Evidence*. <https://doi.org/10.11575/PRISM/9709>

Williams, R. J., West, B., & Simpson, R. (2012). *Prevention of Problem Gambling: A comprehensive review of the evidence and identified best practices. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care.* (p. 134). University of Lethbridge.