



EXCESSIVE GAMBLING: PROMOTING AND PROTECTING HEALTH IN A DIGITALISED WORLD

5th International Multidisciplinary Symposium

18th - 20th June 2025

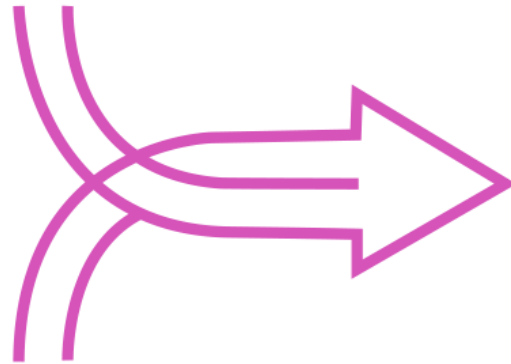
Caux • Montreux

Declaration of Financial Interests or Relationships

I have no financial interests
or relationships to disclose
regarding the subject
matter of this presentation.

Konvergenz von Gaming und Gambling – Ein Praxisprojekt der Suchtprävention

GAMBLING



**GELDSPIELE
IN GAMES**

GAMING

Britta Thelitz, fachliche Leitung Prävention

Vorstellung

EBPI (Universität Zürich)
Institut für Epidemiologie, Biostatistik und Prävention

RADIX

**Zentrum für Spielsucht und andere
Verhaltenssüchte**

Prävention

Behandlung

Britta Thelitz

Gehört zum Verbund:

Die Stellen für **Suchtprävention**
im  **Kanton Zürich**

Pfingstweidstrasse 10, 8005 Zürich

044 202 30 00

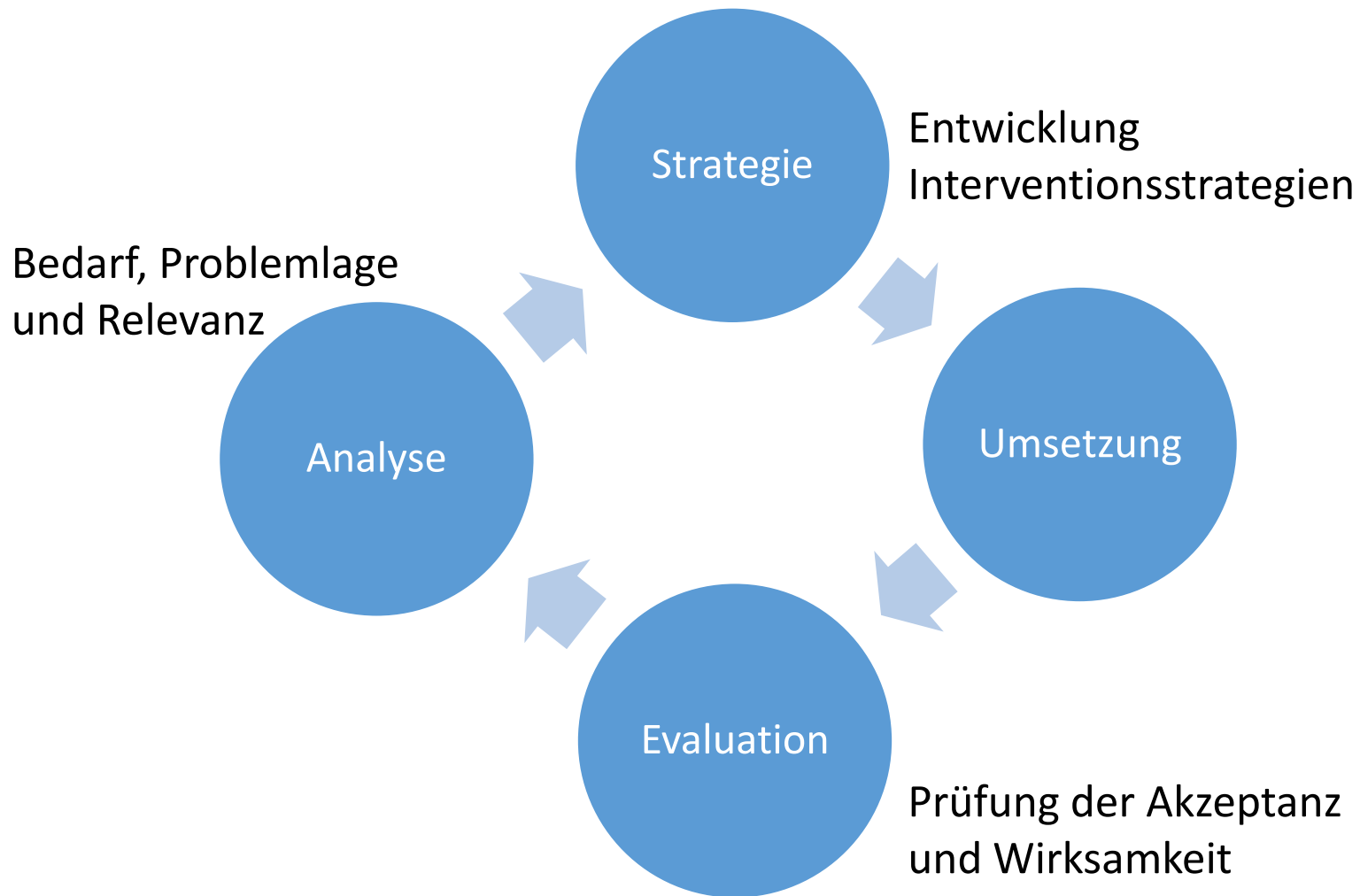
www.spielsucht-radix.ch



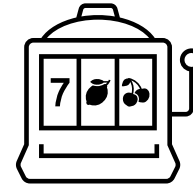
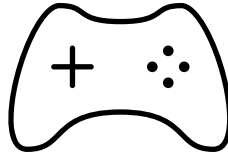
Zentrum für Spielsucht
und andere Verhaltenssüchte

radix.ch

Public Health Action Cycle



Analyse



Relevanz

2.8% der 14–15-Jährige in der Schweiz zeigen eine problematische Nutzung von Videospielen *

80% aller 12–19-Jährigen spielen an ab und zu Games

61% gamen mehrmals pro Woche

27% schauen regelmässig anderen beim Gamen zu

75% spielen Gratis-Games

4% geben regelmässig Geld in Games aus

20% geben mindestens einmal im Monat Geld für Spielinhalte aus **

Ausgangslage

- Phänomen Monetarisierung in Games
- Gesellschaftlicher Diskurs um Regulation von Lootboxen

Quelle: *HBSC 2022; <https://ind.obsan.admin.ch/indicator/monam/problematische-nutzung-von-videospielen-alter-14-15>

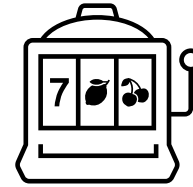
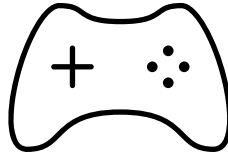
**Quelle: JAMES Studie: https://www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienpsychologie/james/2018/JAMES_2024_DE.pdf



Zentrum für Spielsucht
und andere Verhaltenssuchte

radix.ch

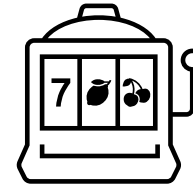
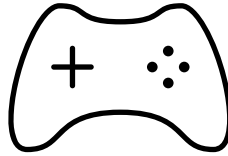
Strategie



- Akquise Projektmittel
- Literaturrecherche zur fundierten Basis der Massnahmenplanung
- Kommunikationsmittel zur Bekanntmachung der Erkenntnisse
- Geeignete Kooperationspartner für Offerten anfragen
- Zeit- und Budgetplanung
- Partizipations- und Rückmeldungsschlaufen und Personen
- Kommunikation



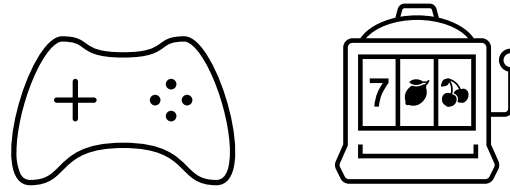
Umsetzung



Wissenschaftliche Literatur

- Auftrag an Forschungsinstitut
- Relevante Fragestellungen die für die Suchtprävention und Gesundheitsförderung
- Feedback zur Literaturübersicht zu gestellter Fragestellung mit kurzer erklärender Einleitung zum Thema und Begrifflichkeiten

Fragestellungen



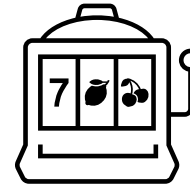
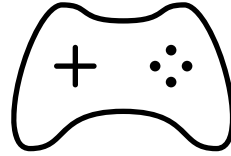
Leitfrage

Was ist in der wissenschaftlichen Literatur bekannt über die Verschmelzung von Games und Geldspielen (Beispiele, Kriterien, Risiko- und Schutzfaktoren, Indikatoren auf eine Suchtentwicklung)?

Sub-Fragen

- Welche Vermischungen/Verschmelzungen von Gambling und Gaming und umgekehrt Gaming und Gambling ist in der Literatur bekannt?
- Welches sind die Risiken der Vermischung/Verschmelzung von Gambling und Gaming aus psychologischer Sicht?
- ...

Fragestellungen



Sub-Fragen

- Welche Kriterien sind in der Literatur zur Beurteilung des Risikos zur Suchtentwicklung vorhanden?
- Welche Hinweise gibt es in der Literatur, dass Glücksspielelemente in Games als «Primer» für eine Geldspielsucht wirken?
- Welche Safer-Use-Empfehlungen sind in der Literatur vorhanden?
- Welche Präventionsinterventionen zum Thema sind bekannt?

Resultat Literaturrecherche

Schweizer Institut für Sucht- und Gesundheitsforschung
Swiss Research Institute for Public Health and Addiction
Institut suisse de recherche sur la santé publique et les addictions



Vermischung von Gaming und Glücksspiel

Eine Literaturübersicht

Nikolaos Boumparis
Andreas Meyer

Auftraggeber:

Dieser Bericht wurde im Auftrag des Zentrums für Spielsucht und andere Verhaltenssuchte, RADIX, erstellt.

Zitierhinweis:

Boumparis, N., & Meyer, A. (2024). Vermischung von Gaming und Glücksspiel. Schweizer Institut für Sucht- und Gesundheitsforschung.

ISGF · Konradstrasse 32 · CH 8005 Zürich · Tel. +41 (0)44 448 11 60 · isgf@isgf.uzh.ch · www.isgf.ch
Das ISGF ist ein assoziiertes Institut der Universität Zürich und ein WHO Collaborating Centre

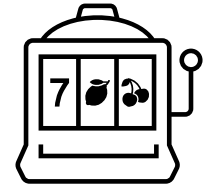
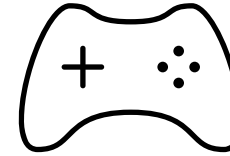


Zentrum für Spielsucht
und andere Verhaltenssuchte

Quelle: Boumparis, N., & Meyer, A. (2024). Vermischung von Gaming und Glücksspiel. Schweizer Institut für Sucht- und Gesundheitsforschung, heruntergeladen von:
https://www.spielsucht-radix.ch/media/vy5fcrhw/bericht_vermischung_gluecksspiel_gaming_final.pdf

radix.ch

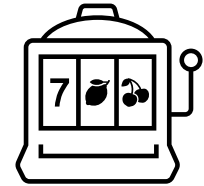
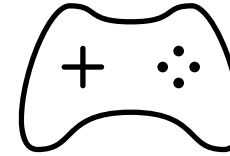
Umsetzung / Evaluation



Kommunikationsmittel

- Auftrag an Agentur für Videoproduktion
- Drehbuch mit Agentur, Kernaussagen und Handlungsoptionen
- Einbezug von Therapeutin für Rückmeldungsschleife
- Akzeptanz Eltern bei Rückmeldungsschleife

Evaluation



Projektevaluation

tbd nach Bekanntmachung

Reporting



Zentrum für Spielsucht
und andere Verhaltenssüchte

radix.ch

Resultat Kommunikationsmittel



Werbung in Gratis Games

- Werbung muss geschaut werden, um weiterspielen zu können.
- Wer mehr Werbung anschaut, erhält extrapunkte beim Game.
- Dieser Werbung sind 75% der 12-19-jährigen ausgesetzt, die gamen.
- Glücksspiele werden in Games normalisiert und es werden falsche Vorstellungen von Gewinnwahrscheinlichkeiten und Falschannahmen erlernt.



Werbung in Gratis Games

Werbung suggeriert 2 Falschannahmen.

- 1) Wer Glücksspiel spielt, wird schnell reich.
- 2) Je länger Glücksspiele gespielt werden, desto mehr Geld wird gewonnen.



Resultat Kommunikationsmittel

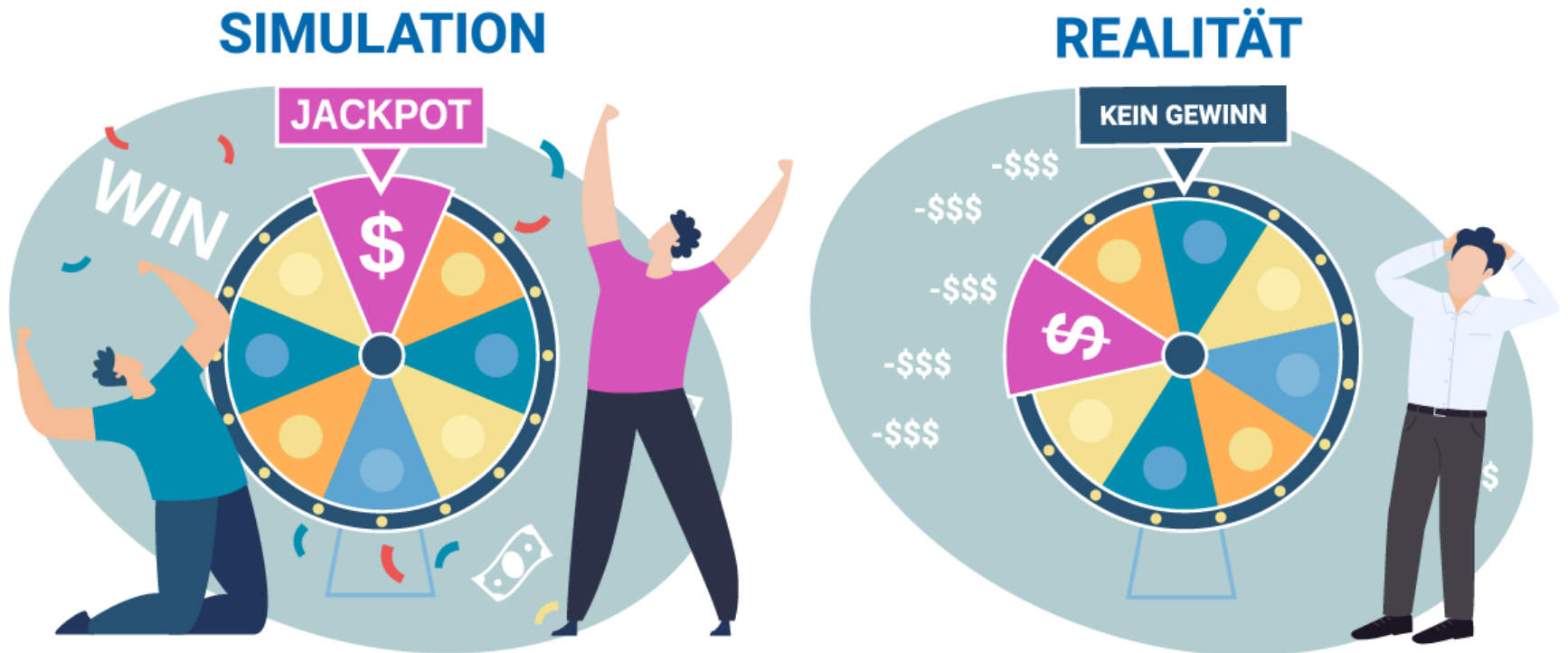


Zentrum für Spielsucht
und andere Verhaltenssuchten

Quelle: Grafik aus eigenem Erklärvideo <https://www.youtube.com/watch?v=jsUH-wLCycc>
The Dark Reality behind #CSGO. (Illegal #Gambling, lies and addiction) (Part 1): <https://www.youtube.com/watch?v=JT17I53Fkj0>
VALVE, you NEED to change - The Dark reality of CSGO: Part 2: <https://www.youtube.com/watch?v=KpvePQVscUQ>

radix.ch

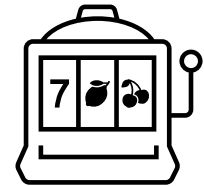
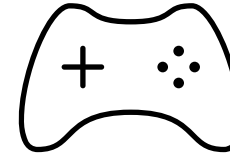
Resultat Kommunikationsmittel



Resultat Kommunikationsmittel



Fragen?



thelitz@radix.ch



Zentrum für Spielsucht
und andere Verhaltenssüchte



Auch auf Instagramm: [zentrum_fuer_verhaltenssuechte](https://www.instagram.com/zentrum_fuer_verhaltenssuechte)

[radix.ch](https://www.radix.ch)