

Präventionsmassnahmen gegen problematisches Geldspiel – Einblick in die Entwicklung und Umsetzung von Best-Practice-Beispielen

5. internationales interdisziplinäres Symposium, Caux

20. Juni 2025

Domenic Schnoz, lic. phil.

Gesamtleiter

Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssuchte

Schweizerische Gesundheitsstiftung RADIX



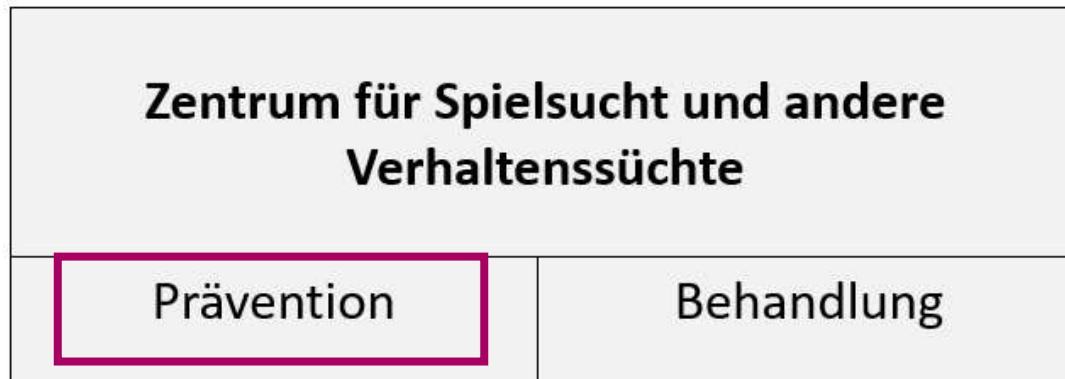
Declaration of Financial Interests or Relationships

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

Vorstellung

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

RADIX



Gehört zum Verbund:

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

Dimensionen von Best Practice



Werte

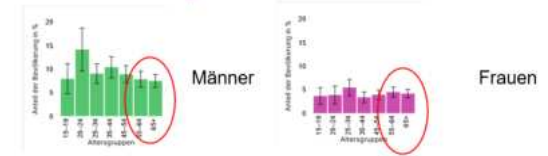
- Empowerment
- Chancengleichheit
- Partizipation

Wissen

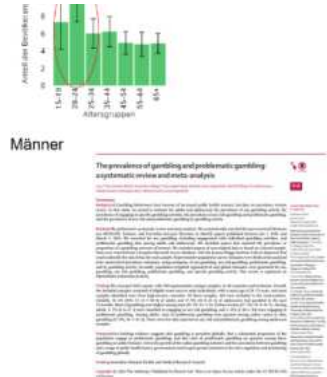
- Wir generieren Wissen aus verschiedenen Quellen, um die Massnahme möglichst genau auf die Zielgruppe auszurichten, die entweder am **stärksten** betroffen, einen grossen **Unterstützungsbedarf** aufweist (Angehörige) oder bislang am **wenigstens mit Präventionsmassnahmen versorgt** worden ist (z. B. ältere Menschen).
- Die Quellen dafür bestehen aus bestehender Literatur, **Abteilung Behandlung**: Neue Trends (z. B. Kryptotrading-Communities, Hypedrop-Plattformen, etc.)
- sowie dem Präventionsnetzwerk in der Schweiz und in Deutschland und Österreich



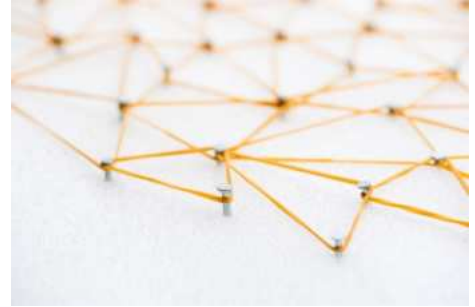
Wissen – wen erreichen?



- Aktuelle **Forschungsarbeiten** zu Zielgruppen, neuen Phänomenen und der Verbreitung von problematischem Geldspiel. Je nach Quellenlagen **generieren** wir das **nötige Wissen selbst**. Durch ExpertInnen-Interviews oder durch die Vergabe von Mandaten an Forschungsinstitutionen (z. B. ISGF) oder die Zusammenarbeit mit Bildungsinstitutionen (z. B. ZHAW)
 - Beispiel Bericht zu Gaming und Gambling
- **Breites Netzwerk**
 - Lehrpersonen und Jugendlichen
 - Suchtpräventionsstellen (regional und national)
 - Offene Jugendarbeit, Polizei, Schuldenberatung, Bildungsinstitutionen (spezialisierte Lehrpersonen), Forschungsinstitutionen
 - Medienkontakte



Kontext / Vernetzung / Multiplikation



- **Stellen für Suchtprävention**
 - Fachstelle für interkulturelle Suchtprävention und Gesundheitsförderung
 - Fachstelle Berufs- und Mittelschule
 - Regionale Suchtpräventionsstellen (Zürich, Winterthur, Andelfingen, etc. → von urban bis rural)
- Jugendarbeit, Schuldenberatung,
- **Nationales Netzwerk für Spielsucht** (SOS-Spielsucht)
 - GREA, Sucht Schweiz, etc.
- **Fachverbänden** (Fachverband Sucht)
- **Andere Fachstellen** in der Schweiz (Prävention und Behandlung) sowie in Deutschland, Österreich und Südtirol

Partizipation

- Ressourcen aus der **Abteilung für Behandlung**
 - Feedback zu Entwürfen von Produkten (Flyer, Factsheets, Websites)
 - Tiefen-Interviews (z. B. Kaufsucht, qualitative Exploration)
- Gezielte Einbindung der Zielgruppe durch unser **Netzwerk**

Kanäle

- Nationale und regionale MultiplikatorInnen
 - Netzwerk der **Stellen für Suchtprävention im Kanton Zürich**
 - 16 Stellen (9 regional verankert, 7 kantonsweit, Berufs- und Mittelschulen mit spezialisierten Kontaktlehrpersonen, SSA)
 - **Feel-ok** (nationale Plattform für Jugendliche und Lehrpersonen)
 - Div. **Fachstellen oder Institutionen** (vulnerable Jugendliche, Massnahmenvollzug, Schuldenberatung, etc.)
- Zusammenarbeit mit **Influencern**
 - Kampagne zu Selbsttest Kaufsucht, Kooperation mit Nina Botzen (Reichweite 30'000 Follower)
- Aufbau einer **Community aus MultiplikatorInnen** über Instagram
 - Wir haben eine Community der Multiplikatoren seit einem Jahr aufgebaute. Nutzung für Bekanntmachungen



Kanäle

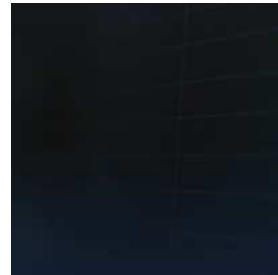
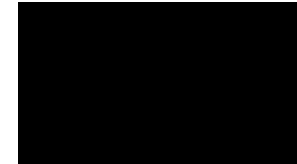
- **Traditionelle Medien:** Regionale und nationale TV-Sender, nationale und regionale Zeitungen, Fachzeitschriften, etc.
- **Podcast-Formate** (regionale, nationale)
- Live-Stream zu Sportwetten (in Planung)
- Gezielte Nutzung verschiedener **Social-Media-Kanäle** für verschiedene Zielgruppen (z. B. Angehörige)
 - Gezieltes Targeting über Social Media
 - Anschlusshandlung (Selbsttests, Tools zur Schadensminderung → safer-gambling)
- Fachpersonen (Factsheet, Dossiers, Schulungen und Referaten)
- Allgemeine Öffentlichkeit über Medien für breite Sensibilisierung und Zugang zu unseren Angeboten (dienstleistungsorientierte Medienarbeit Berücksichtigung der **redaktionellen Realitäten** (Agenda-Setting-Theorie) und Formaten



Produkte

- **Online** Kampagnen

- Mit Anschlusshandlung (Selbsttest, Safer-Gambling), Triage zu Beratungsanboten



- **Physische** Produkte (Flyer, Factsheets, Grundlagendokumente, Fachdossiers, Forschungsberichte, etc.)



- Informationsvermittlung über Storytelling

- z. B. Erklärungsfilm zu Gaming und Gambling
- Medienarbeit (Vermittlung von Betroffenen, geknüpft an ExpertInnen-Interview mit Hinweis auf Selbsttest, Website, etc.)
- Live-Stream zu Sportwetten

Produkte

Zentrum für Spielsucht
und andere Verhaltenssuchte



Dossier: Pornosucht

Stand Februar 2025

Das Dossier gibt eine Momentaufnahme wieder und erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Es bietet einen Überblick zum Thema Porno-Nutzungsstörung für Fachpersonen der Suchtprävention sowie Multiplikator:innen, die sich für das Thema interessieren oder damit in Kontakt kommen.

Inhalt

Grundlagen zur Pornosucht.....	2
Einordnung und Prävalenz [Häufigkeit].....	2
Ätiologie [Entstehung].....	2
Diagnose, Auswirkungen und Behandlung.....	3
Entwicklungen.....	4
Hilfsangebote für Betroffene im Kanton Zürich (Links).....	4
Literatur zu Pornosucht.....	5
Literaturverzeichnis.....	6

Stand 2024



endokument
und soziale Medien

Schweizer Institut für Sucht- und Gesundheitsforschung
Basis- und angewandte Forschung für Sucht- und Gesundheitsforschung
Institut Suisse de Recherche sur la Santé (IRS) et les Addictions



Vermischung von Gaming und Glücksspiel

Eine Literaturübersicht
Nikolaus Boumparis
Andreas Meyer

Auftraggeber:
Dieser Bericht wurde im Auftrag des Zentrums für Spielsucht und andere Verhaltenssuchte, BASIG, erstellt.
Zustimmung:
Boumparis, N., & Meyer, A. (2024). Vermischung von Gaming und Glücksspiel. Schweizer Institut für Sucht- und Gesundheitsforschung.

BASIG - Informations- und Beratungsstelle für Sucht- und Gesundheitsfragen
Das BASIG ist ein spezialisierter Teil des Zentrums für Sucht- und Gesundheitsfragen und des WHO Collaborating Center.



Zentrum für Spielsucht
und andere Verhaltenssuchte

Für Angehörige von Glücksspieler:innen

Es ist nicht deine Schuld und Verantwortung; er: sie spielt!

Verstehen, Lügen und Betrug, wie gut erträgt du das?
Finanzielle Probleme, Schulden und Sorgen, wie lange kannst du das aushalten?
Entscheidungen einer:er, nicht darüber sprechen dürfen oder können, wie genau ist das für dich?
Kennst du jemanden mit dem du darüber sprechen kannst?
Es gibt viele andere, die auch darunter leiden. Du bist nicht alleine damit.
Im Zentrum für Spielsucht ist die Beratung kostenlos.

Selbsttest Angehörige

	1. Ich bin nicht so	2. Ich bin etwas so	3. Ich bin so	4. Ich bin sehr so
In deinem Leben steht zunehmend das Verhalten der spielenden Person im Mittelpunkt.				
Die spielende Person reagiert gereizt, wechelt das Thema oder zieht sich zurück, wenn sie auf das Glücksspiel angesprochen wird.				
Es gibt häufig Streit mit der spielenden Person wegen dem Glücksspiel.				
Es gibt viele andere, die auch darunter leiden. Du bist nicht alleine damit.				
Im Zentrum für Spielsucht ist die Beratung kostenlos.				
Die wird angehen oder das Spiel wird vermehrt.				
Hat die spielende Person weniger Geld oder Schulden, obwohl sie arbeitet?				
Übernimmt die Verantwortung, Pflichten, Schulden, Rechnungen oder leidet du der spielenden Person Geld, um Probleme zu vermeiden?				
Du verbringst weniger Freizeit mit der spielenden Person, weil diese kein Geld und keine Zeit wegen dem Spielen hat?				
Gesamt				

Konzept: Zentrum für Spielsucht. Quelle: Präventionsprojekt Glücksspiel (Basig, post (2018), basig.ch)

Du hast mehrere Fragen mit «ja» oder «nein» genau zu beantworten?
Dann schau dir die Skala unten und die Hinweise auf der Rückseite an.

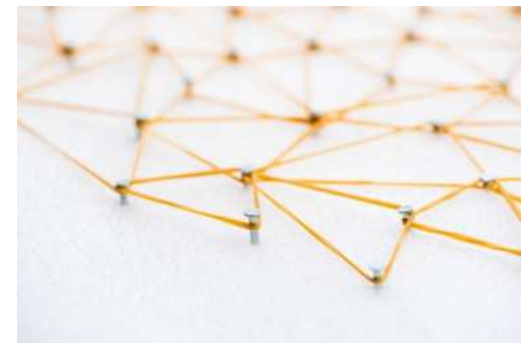


Zentrum für Spielsucht
und andere Verhaltenssuchte

radix.ch

Bespiel Partizipative Kampagnenentwicklung

Konzept



Workshopplanung (3 x 1.5 h)

- Fokusgruppe
 - Kreativworkshop
 - Rückmeldung an Kommunikationsagentur
 - Präsentation der Ergebnisse
-
- Mindestens 7 maximal 30 Schülerinnen und Schüler im Alter zwischen 16 und 24 Jahren.
 - Incentiv: Gutschein für Sportgeschäft
 - Das Projekt wird in Zusammenarbeit mit einer Agentur zur Erstellung der Kommunikationsmittel durchgeführt.

Fokusgruppe

- Fokusgruppe: Einstieg und Kennenlernen, Wissen und Werte zu Geldspiel mit anschliessendem Brainstorming. Was würdet ihr wie über welchen Kanal an eure Kolleginnen zum Glücksspiel vermitteln?



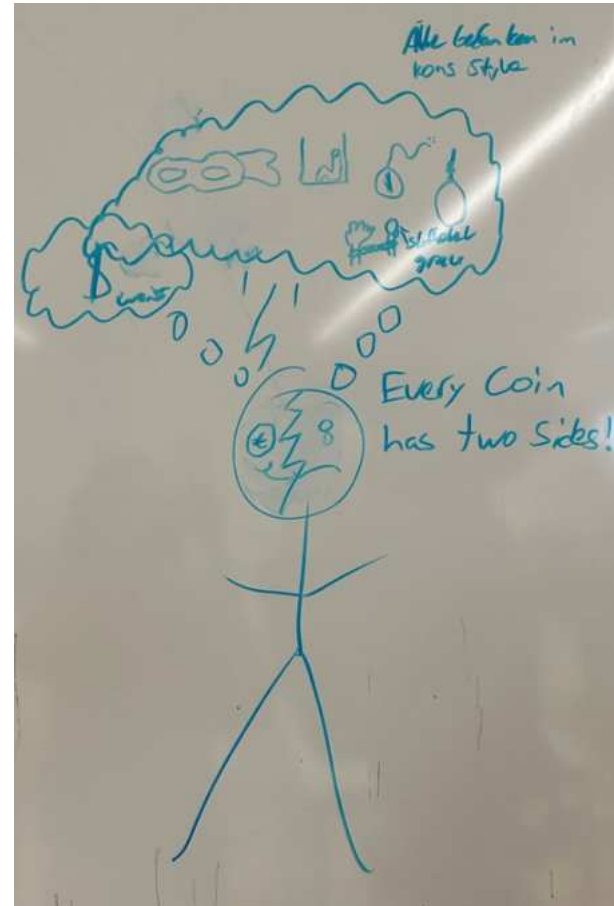
Kreativworkshop

- Ideen für Bildsprache, Storyboards und Botschaften erstellen in Kleingruppen



Entwürfe

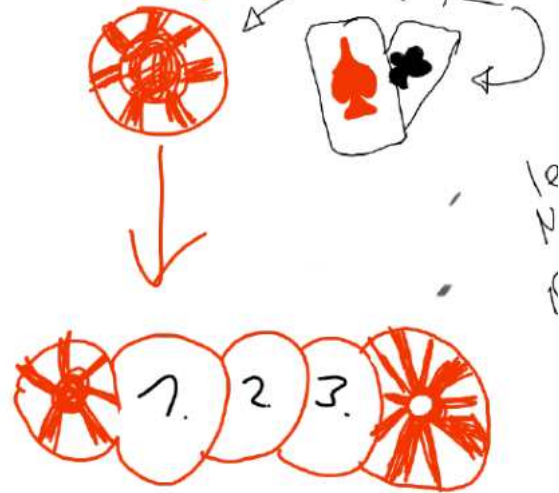
- Entwurf Poster Designs
- Botschaft auf TikTok?



1. Idee

Jeton

Design
Idee



1. Interessiert?

2. Aufklärung

3. Beratungs QR-Coder



2. Idee

Denk an
mein Futter

echte Kasse
mit comic



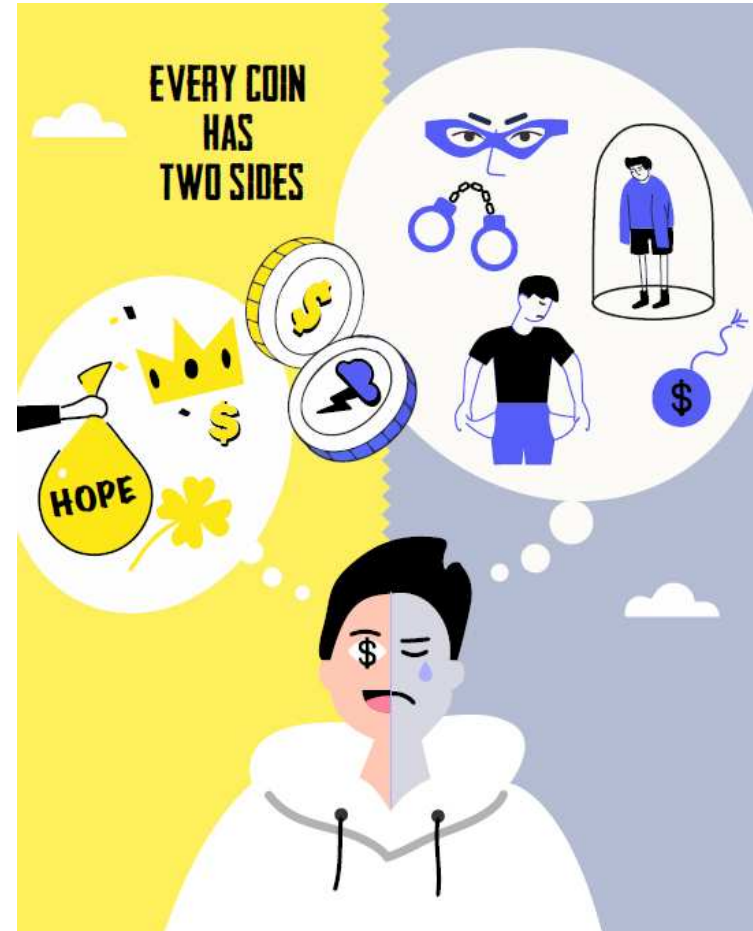
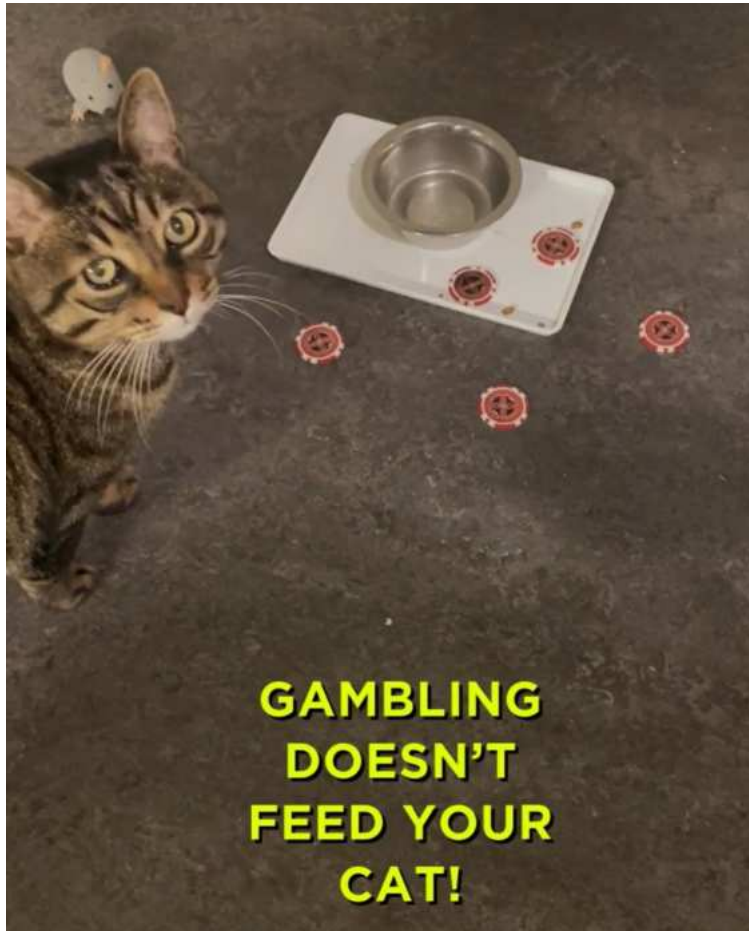
Gambling
doesn't
feed your
cat.



Zentrum für Spielsucht
und andere Verhaltenssuchten

radix.ch

Präsentation Entwürfe



«Handmade» Short



Mögliche Weiterentwicklung



Vielen Dank für die Aufmerksamkeit

schnoz@radix.ch

Fragen?

