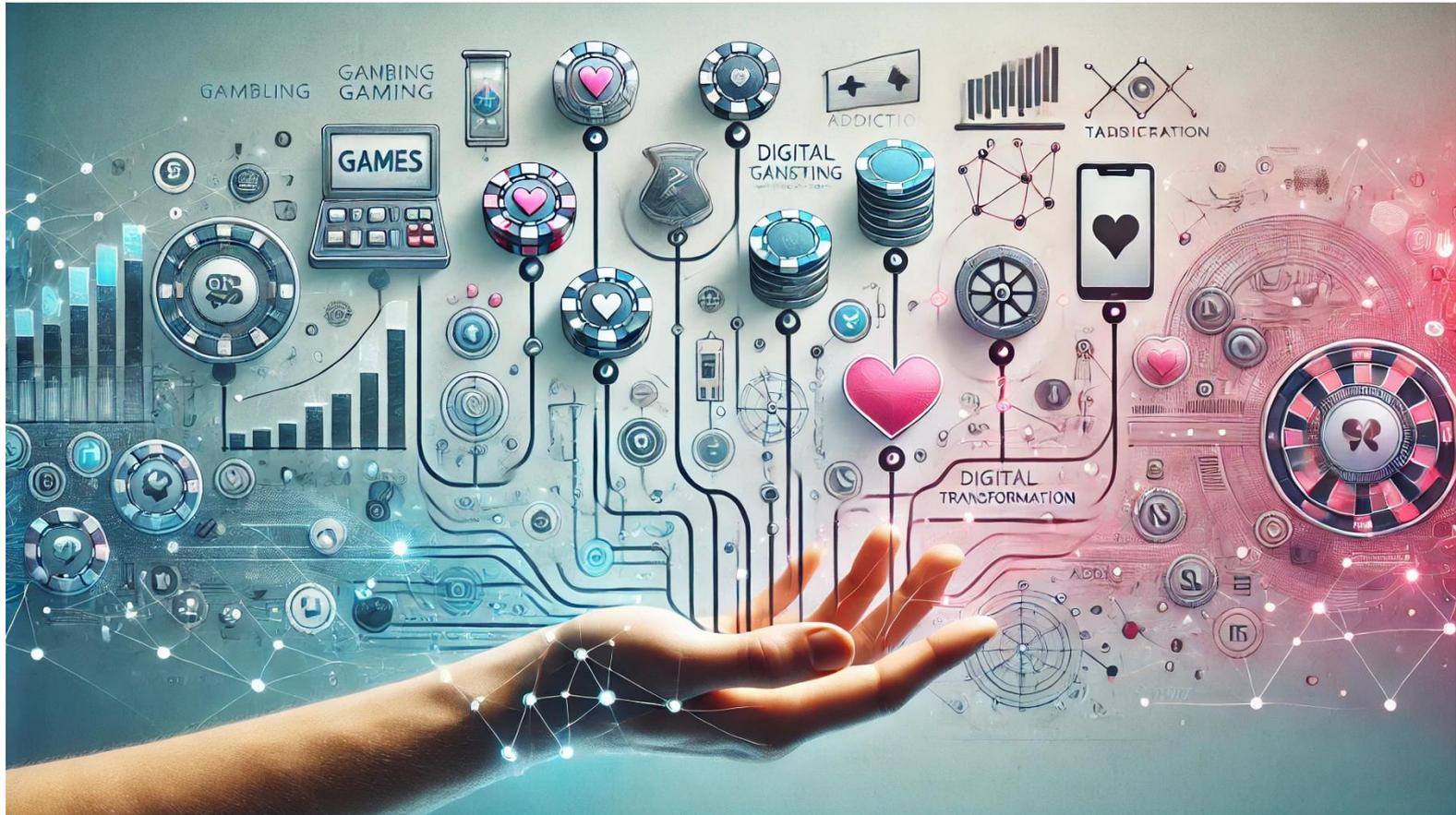
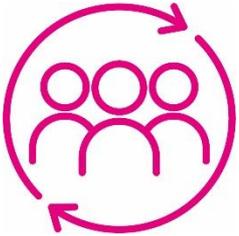


# Geldspiele in der digitalen Transformation



# Überblick



Rück- & Ausblick zum Wandel

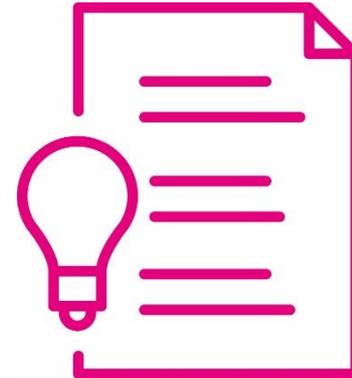
Beispiele

Risiken

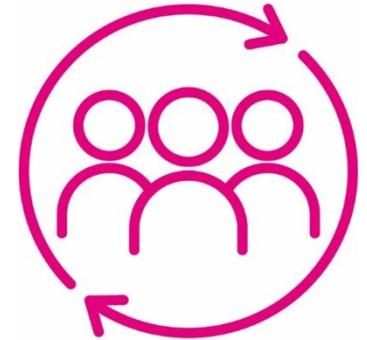
Chancen

Erkenntnisse

Weitere Informationen

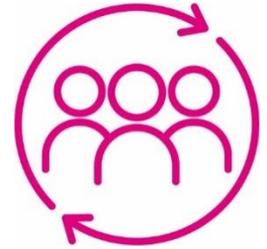


# Rückblick: Wo manifestiert sich der Wandel?



- 2001 Online-Casinos sind in Malta legal. Danach schrittweise Legalisierung
- 2010 Anstieg der Onlinenutzung durch konstanten Zugang zum Internet wegen Smartphones & Legalisierung von Online-Sportwetten.
- 2019 Online-Casinos mit Lizenz sind in der Schweiz legal. 2024 besitzen 12 Onlinecasinos eine Lizenz in der Schweiz.
- 2020 Viele EU-Länder verstärken Massnahmen gegen unlicenzierte Anbieter, setzen Werbebeschränkungen durch und erhöhen Spielerschutzvorgaben.

# Geldspiele in der digitalen Transformation



Die digitale Transformation ermöglicht eine Ausdehnung an Reichweite der globalen Glücksspielindustrie.

Online-Casinos und Online-Sportwetten sind zwei der am schnellsten expandierende Bereiche für kommerzielle Glücksspiele weltweit.



Das Risiko für eine Geldspielprobleme liegt für **Online-Casinos** bei **26.4%** in der **Adoleszenz** und **15.8%** bei **Erwachseneren**.

Das Risiko für eine Geldspielprobleme liegt für **Online-Sportwetten** bei **16.3%** in der **Adoleszenz** und **8.9%** bei **Erwachseneren**.

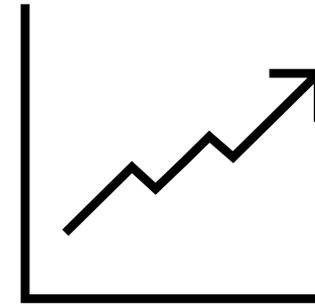


Quelle: Tran, Lucy T et al. (2024) The prevalence of gambling and problematic gambling: a systematic review and meta-analysis. The Lancet Public Health, Volume 9, Issue 8, e594 - e613

# Geldspiele in der digitalen Transformation



- Wachstum der Einnahmen
- Normalisierung, Kommerzialisierung, Digitalisierung, Werbung und Sponsoring als Schlüsselfaktoren



1) Gambling Capital. Global Gambling Industry Generates \$536bn in 2023 with H2 Expecting 7% Growth Expected in 2024. <https://h2gc.com/news/general/global-gambling-industry-generates-536bn-in-2023-with-7-growth-expected-in-2024>

2) <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/gambling>

# Risiken Am Beispiel Konvergenz von Games und Glücksspielen



Bild 1: Erklärvideo vom Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssüchte

# Beispiel von Geldspielwerbung in Games und Social Media



Bild 2: Screenshot einer Werbeanzeige



Bild 2 & 3: Screenshot einer Werbeanzeige Abfolge

# Beispiel von Geldspielwerbung in Games und Social Media



Bild 4: Screenshot einer Werbeanzeige

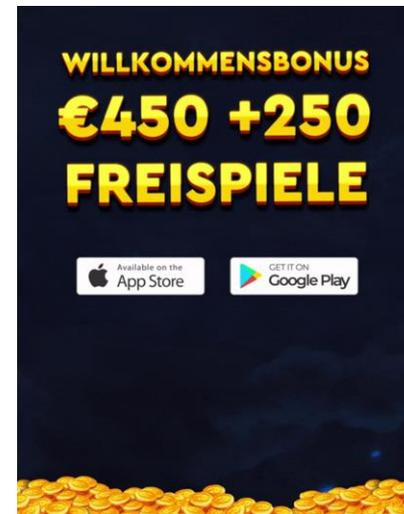


Bild 5: Screenshot einer Werbeanzeige

# Risiken Am Beispiel Konvergenz von Games und Glücksspielen

1. Werbeanzeigen in Gratis-Games
2. Streamer, die neben Games auch mit Sponsoring Glücksspiele spielen
3. Glücksspielähnliche Mechanismen in Games wie Lootboxen oder Skin-Betting
4. Simuliertes Glücksspiel in Games

Literaturrecherche Aufrufbar unter: <https://www.spielsucht-radix.ch/de/team-aktuelle-infos/vermischung-von-gluecksspiel-und-games/>

# Warum sind Online-Geldspiele besonders riskant?

- die Verfügbarkeit online jederzeit vorhanden
- die Ereignisfrequenz ist besonders hoch
- die Werbung für Angebote ist omnipräsent
- die soziale Kontrolle fehlt
- Verschmelzung zu anderen Branchen



# Folgen für Menschen mit Geldspielsucht

- Ruin, Verschuldung, Beschaffungskriminalität
- Konflikte in Partnerschaft, Familie, an der Arbeit bis zur sozialen Isolation
- Realitätsverlust, depressive Verstimmung, Ängste, Stress
- steigender Konsum von Alkohol, Tabak und Medikamenten
- Entwicklung einer Abhängigkeit
- Erhöhtes Suizidrisiko → [Tel 143](https://www.tel143.ch) & [Reden-kann-retten.ch](https://www.reden-kann-retten.ch)

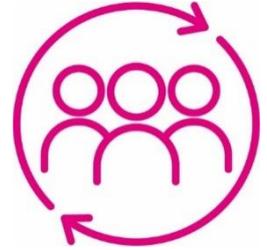
→ Es gib einen Weg aus dem Teufelskreis!

# Folgen für Angehörige von Menschen mit Geldspielsucht

- Ruin, Verschuldung
- Konflikte in Partnerschaft, Familie
- Ängste, Stress, Hoffnungslosigkeit
- Erhöhtes Risiko für häusliche Gewalt → [bif-frauenberatung.ch](https://www.bif-frauenberatung.ch)
- Verantwortungsübernahme für das Verhalten einer anderen Person

→ Es gib einen Weg aus dem Teufelskreis!

# Prävention: Welchen Wandel braucht es?



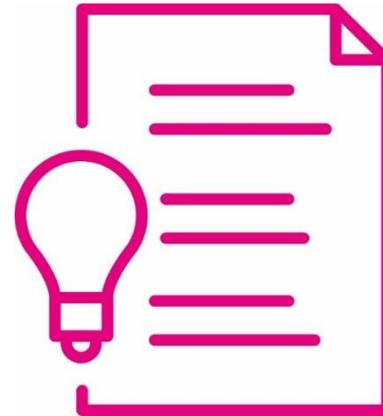
- De-normalisierung von Geldspielen
- Prävention auch im digitalen Bereich verstärken
- Jugend- und Spielendenschutz stärken

# Erkenntnisse



Jugend- und Spielendenschutz muss überall gelten und durchgesetzt werden. Neben der wirkungsvollen Bekämpfung illegaler Angebote sollten auch der Werbung, gerade für Sportwetten und Onlinecasinos, engere Grenzen gesetzt werden.

# Weitere Informationen



Informationen [spielsucht-radix.ch](https://spielsucht-radix.ch)

Kontakt Daten [thelitz@radix.ch](mailto:thelitz@radix.ch)

Folgen Sie uns auf Instagram



[zentrum\\_fuer\\_verhaltenssuechte](https://www.instagram.com/zentrum_fuer_verhaltenssuechte)

# Besten Dank für Ihre Aufmerksamkeit



# Backup

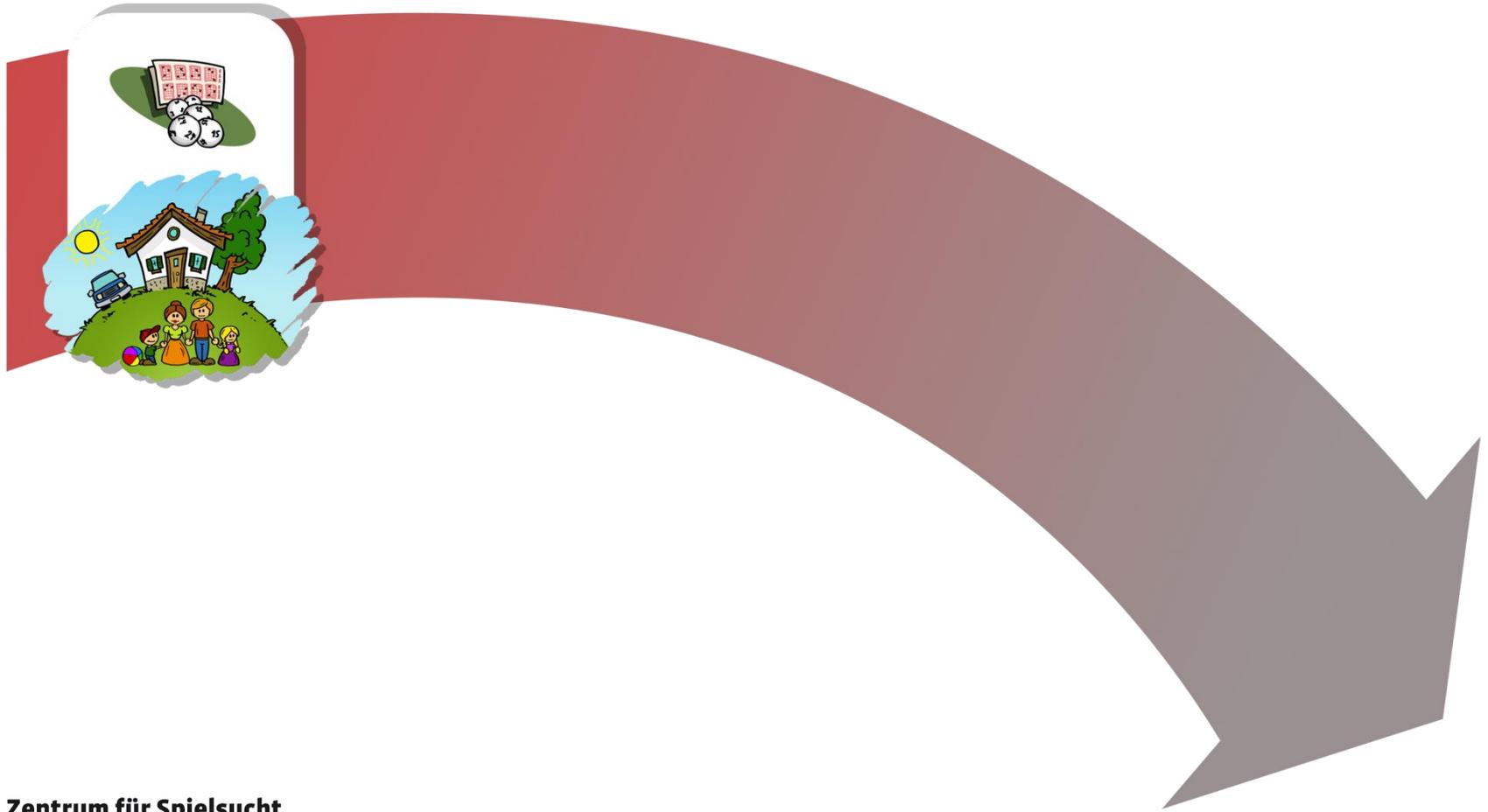
# Kriterien

1. Meine Einsätze haben zugenommen.  
**Dosissteigerung**
2. Wenn ich versucht habe, weniger zu spielen, habe ich mich unruhig und gereizt gefühlt.  
**Entzugserscheinungen**
3. Ich habe wiederholt erfolglos versucht, mein Spielen einzuschränken oder aufzugeben.  
**Abstinenzunfähigkeit**
4. Ich habe häufig an vergangene Spiele gedacht oder zukünftige Spielaktivitäten geplant.  
**Eingenommenheit**

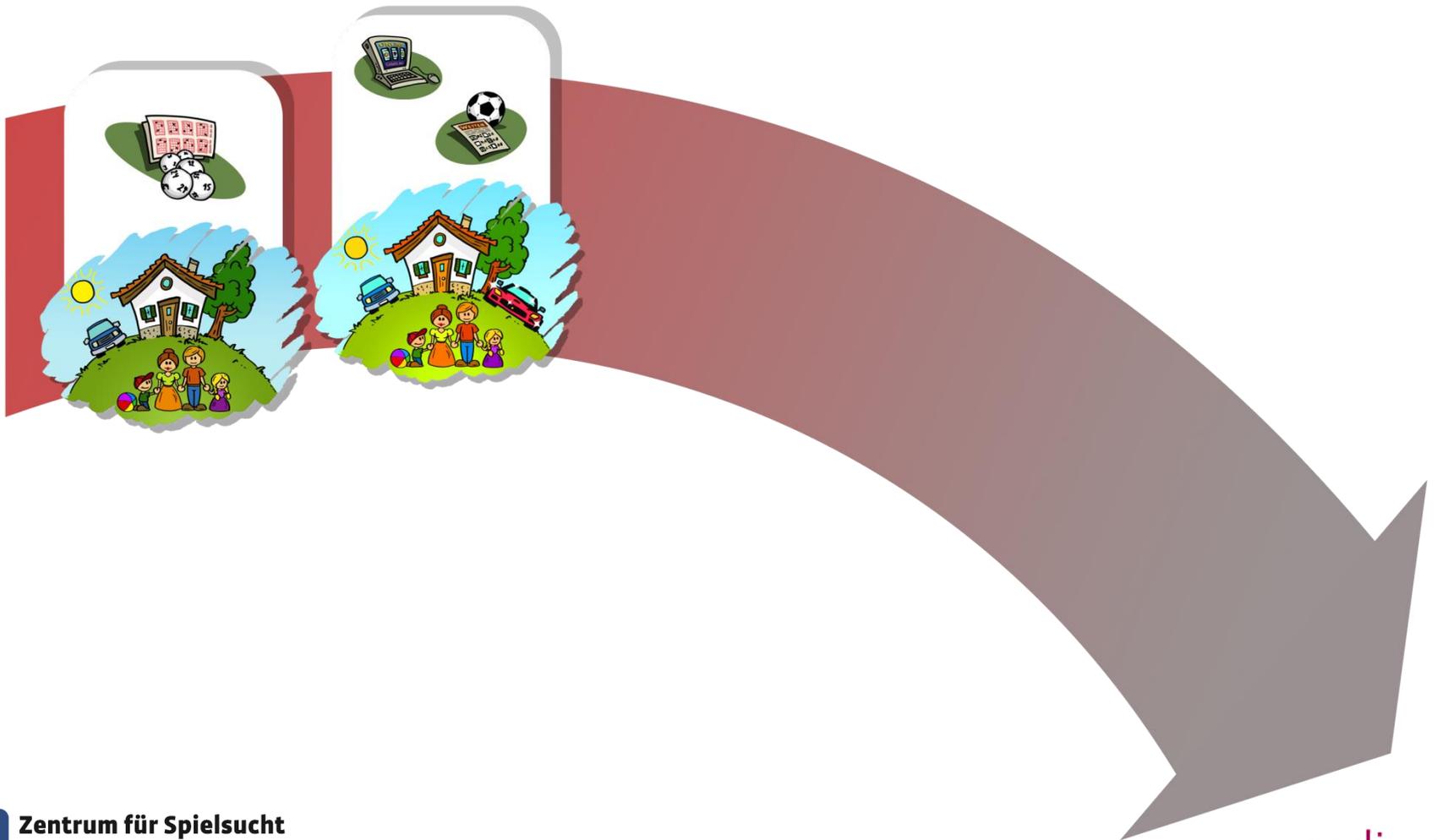
# Kriterien

5. Ich habe oft gespielt, wenn es mir schlecht ging.  
**Vermeidung**
6. Oft habe ich versucht, einen Verlust durch Weiterspielen auszugleichen. **Chasing**
7. Ich habe gelogen, um mein Spielen zu verheimlichen.  
**Verheimlichung**
8. Wegen dem Spielen habe ich wichtige berufliche oder private Beziehungen gefährdet oder verloren.  
**Schaden**
9. Zur Lösung meiner finanziellen Probleme habe ich mich auf andere abgestützt.  
**Schulden**

# Suchtentwicklung



# Suchtentwicklung



# Suchtentwicklung



# Suchtentwicklung



# Suchtentwicklung



# Adaptiertes Sucht- Trias Modell

## MENSCH

- Alter und Geschlecht
- weitere Abhängigkeit oder psychische Störungen
- genetische Prädisposition
- kognitive Verzerrungen
- fehlangepasste Bewältigungsstrategie

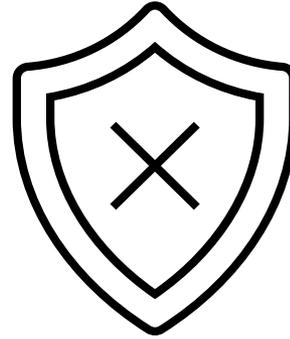
## UMFELD

- Soziale Umstände
- Wirtschaftliche Umstände
- Bedingungen (Wohnen, Arbeit, Freizeit)
  - **Verfügbarkeit**
- Modeströmungen
  - Werbung
  - Gesetze
- Soziale Normen

## ANGEBOT

- hohe Ereignisfrequenz
- kurzes Auszahlungsintervall
- hoher Grad an Interaktivität
- hohe Variabilität  
Einsätze/Gewinnchancen
- Anonymität
- Art des Zahlungsmittels

# Spielsperre



Eine Spielsperre kann selber, von Angehörigen oder Fachstellen beantragt werden.

Melden Sie sich im Casino, oder der Lotterie in der am häufigsten gespielt wird und beantragen sie eine Spielsperre. Gültig schweizweit für alle Casinos und Lotterien, Online und vor Ort.

Für die Aufhebung der Spielsperre müssen diverse Unterlagen eingereicht werden.

# Illegale Angebote melden



Für das Angebot von Geldspielen braucht es eine Lizenz oder Bewilligung.

→ Das Spielen von illegalen Geldspielen ist nicht strafbar, aber riskant. Das Anbieten von illegalem Geldspiel ist verboten.

**Was ist legal? Was ist illegal? Mehr Informationen unter**

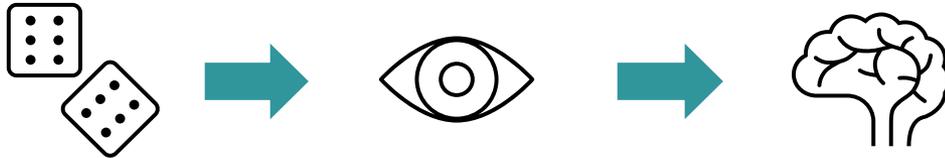
[gespa.ch](https://gespa.ch) für Infos zu Illegalen Lotterien, Sportwetten, Geschicklichkeits- und Verkaufsförderungsspiele

[esbk.admin.ch](https://esbk.admin.ch) für Infos zu Illegalen Online-Geldspielangebote

**Illegale Aktivitäten können per Kontaktformular gemeldet werden.**

Lokale die illegales Geldspiel anbieten (Würfelspiele, Automaten, Wetten) können bei der Kantonspolizei oder Stadtpolizei gemeldet werden.

# Wirkung



Geldspiele aktivieren im Gehirn den Neurotransmitter Dopamin.



Rauschwirkung, angenehmes Gefühl, Geldspiel wirkt wie eine Belohnung auf das Gehirn.



Sofortige Wirkung mit Höhepunkt kurz bevor das Resultat angezeigt wird.

# Geldspielsucht

Geldspielsucht ist eine offiziell anerkannte Krankheit und keine Willensschwäche. Geldspielsucht ist eine Verhaltenssucht und medizinisch in der Kategorie Suchterkrankungen und in der Überkategorie psychische Erkrankungen eingeordnet.

Betroffene können ihr Spielverhalten nicht mehr kontrollieren und spielen trotz offensichtlich negativen Konsequenzen (Schulden, Konflikte, Probleme mit der Justiz) immer weiter.

# Streamer, die neben Games auch mit Sponsoring Glücksspiele zeigen



Bild 6: Erklärvideo vom Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssuchte

# Skin Betting oder Loot Boxen



Bild 7: Erklärvideo vom Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssüchte

# Social Gambling = Simuliertes Glücksspiel

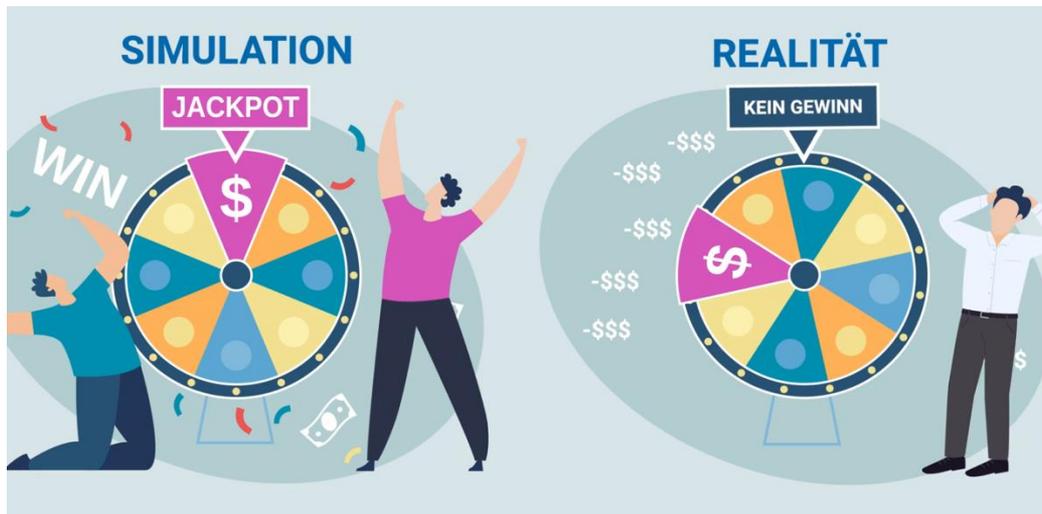


Bild 8: Erklärvideo vom Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssuchte