

Lausanne, Oktober 2022

Situationsanalyse der Angebote in der Schweiz im Bereich Cyberabhängigkeit

Interviews mit Fachpersonen, Kantonsbefragung und Empfehlungen

**Eine Grundlage zur Beantwortung des Postulats 20.4343 «Stärkung der Nationalen
Strategie Sucht durch den Einbezug der Cyberabhängigkeit»**

Dörte Petit, Nadia Rimann, Michela Canevascini & Esther Kleinhage

BAG-Vertrags-id: 142004896 1321.1-1t62

Danksagung

Zunächst danken die Autorinnen dem Bundesamt für Gesundheit für das Vertrauen, uns dieses Mandat übertragen zu haben. Besonderer Dank gilt Angelina Vangopoulou, Simona De Berardinis und Marianne Jossen für die gute Zusammenarbeit während der Erstellung dieses Berichts. Des Weiteren danken wir der Begleitgruppe dieses Mandats für ihre Beiträge: Nadia Jaggi, Jann Schumacher, Adeline Demaurex, Yvonne Haldimann Andrin Eichin und Damiano Constantini.

Ein besonderer Dank gilt allen zwanzig InterviewpartnerInnen und den Fachpersonen, die den Fragebogen auf Kantonsebene ausgefüllt haben für ihre Expertise. Sie alle haben viel Zeit investiert, um mit uns ihre für dieses Mandat wichtigen Einblicke und Informationen zu teilen. Ebenso möchten wir der nationalen ExpertInnengruppe «Onlinesucht» für ihre Zeit und Mühe danken, mit der sie uns in der Formulierung der Empfehlungen unterstützt haben.

Schliesslich bedanken wir uns bei den internen ExpertInnen Marina Delgrande Jordan und Luca Notari (Sucht Schweiz) für ihre wertvollen Kontributionen und mehrfache kritische Lektüre dieses Berichts.

Inhaltverzeichnis

1. Abkürzungsverzeichnis.....	7
2. Zusammenfassung	8
3. Résumé.....	15
4. Riassunto	22
5. Einführung.....	29
6. Aktueller Wissensstand zu digitalen Verhaltensweisen	31
6.1. Entwicklung der Sichtweisen zu «Cyberabhängigkeit» in den vergangenen 25 Jahren.....	31
6.2. Aktueller Diskussionsstand zu Verhaltenssucht.....	32
6.3. Verständnis der «Cyberabhängigkeit» in diesem Bericht	33
6.4. Hypothesen zu Faktoren und Mechanismen der Entwicklung einer Online Glücks- und Geldspielnutzungsstörung bzw. einer Videospieldnutzungsstörung.....	34
6.5. Datenlage in der Schweiz im Jahr 2021	37
6.5.1. Online Glücks- und Geldspielnutzungsstörung.....	37
6.5.2. Online Videospieldnutzungsstörung	37
6.5.3. Problematische Internetnutzung	38
7. Nationale Strategie Sucht 2017-2024	41
7.1. Online Verhaltenssuchte in der Nationalen Strategie Sucht und dem dazugehörigen Massnahmenplan	42
7.2. Gesetzliche Grundlagen zu Onlineverhalten.....	43
8. Methode.....	45
8.1. Interviews mit Fachpersonen.....	45
8.2. Fragebogen zuhanden der Kantone.....	45
8.3. Analyse.....	46
8.4. Workshops mit der nationalen ExpertInnengruppe „Onlinesucht“	47
9. Ergebnisse der Interviews mit Fachpersonen und der Fragebogenumfrage zuhanden der Kantone und Empfehlungen	48
9.1. Allgemeine Beobachtungen.....	48
9.2. Handlungsfeld 1: Gesundheitsförderung, Prävention, Früherkennung.....	49
9.2.1. Massnahmen Handlungsfeld 1: Gesundheitsförderung, Prävention, Früherkennung	49
9.2.2. Zusammenfassung Handlungsfeld 1.....	49
9.2.3. Beurteilung durch Fachpersonen und Lücken Handlungsfeld 1.....	50
9.2.4. Bestehende Massnahmen im Massnahmenplan zur Nationalen Strategie Sucht	52
9.2.5. Empfehlungen Handlungsfeld 1: Gesundheitsförderung, Prävention, Früherkennung	52
9.3. Handlungsfeld 2: Therapie und Beratung	53
9.3.1. Massnahmen Handlungsfeld 2: Therapie und Beratung	53
9.3.2. Zusammenfassung Handlungsfeld 2.....	53
9.3.3. Beurteilung durch Fachpersonen und Lücken Handlungsfeld 2.....	54

9.3.4. Bestehende Massnahmen im Massnahmenplan zur Nationalen Strategie Sucht	55
9.3.5. Empfehlungen Handlungsfeld 2: Therapie und Beratung.....	56
9.4. Handlungsfeld 3: Schadensminderung und Risikominimierung	56
9.4.1. Massnahmen Handlungsfeld 3: Schadensminderung und Risikominimierung.....	56
9.4.2. Zusammenfassung Handlungsfeld 3.....	56
9.4.3. Beurteilung durch Fachpersonen und Lücken Handlungsfeld 3.....	57
9.4.4. Bestehende Massnahmen im Massnahmenplan zur Nationalen Strategie Sucht	57
9.4.5. Empfehlungen Handlungsfeld 3: Schadensminderung und Risikominimierung	57
9.5. Handlungsfeld 4: Regulierung und Vollzug	58
9.5.1. Massnahmen Handlungsfeld 4: Regulierung und Vollzug.....	58
9.5.2. Beurteilung durch Fachpersonen und Lücken Handlungsfeld 4.....	58
9.5.3. Bestehende Massnahmen im Massnahmenplan zur Nationalen Strategie Sucht	59
9.5.4. Empfehlungen Handlungsfeld 4: Regulierung und Vollzug	59
9.6. Handlungsfeld 5: Koordination und Kooperation.....	60
9.6.1. Massnahmen Handlungsfeld 5: Koordination und Kooperation	60
9.6.2. Zusammenfassung Handlungsfeld 5.....	61
9.6.3. Beurteilung durch Fachpersonen und Lücken Handlungsfeld 5.....	61
9.6.4. Bestehende Massnahmen im Massnahmenplan zur Nationalen Strategie Sucht	62
9.6.5. Empfehlungen Handlungsfeld 5: Koordination und Kooperation.....	63
9.7. Handlungsfeld 6a: Wissen: Forschung.....	63
9.7.1. Massnahmen Handlungsfeld 6a: Wissen: Forschung	63
9.7.2. Zusammenfassung Handlungsfeld 6a.....	63
9.7.3. Beurteilung durch Fachpersonen und Lücken Handlungsfeld 6a.....	64
9.7.4. Bestehende Massnahmen im Massnahmenplan zur Nationalen Strategie Sucht	65
9.7.5. Empfehlungen Handlungsfeld 6a: Wissen: Forschung.....	65
9.8. Handlungsfeld 6b: Wissen: Weiterbildung.....	66
9.8.1. Massnahmen Handlungsfeld 6b: Wissen: Weiterbildung	66
9.8.2. Zusammenfassung Handlungsfeld 6b.....	66
9.8.3. Beurteilung durch Fachpersonen und Lücken Handlungsfeld 6b.....	66
9.8.4. Bestehende Massnahmen im Massnahmenplan zur Nationalen Strategie Sucht	67
9.8.5. Empfehlungen Handlungsfeld 6b: Wissen: Weiterbildung.....	67
9.9. Handlungsfeld 7: Sensibilisierung und Information.....	68
9.9.1. Massnahmen Handlungsfeld 7: Sensibilisierung und Information.....	68
9.9.2. Zusammenfassung Handlungsfeld 7.....	68
9.9.3. Beurteilung durch Fachpersonen und Lücken Handlungsfeld 7.....	68
9.9.4. Bestehende Massnahmen im Massnahmenplan zur Nationalen Strategie Sucht	69
9.9.5. Empfehlungen Handlungsfeld 7: Sensibilisierung und Information	69
9.10. Handlungsfeld 8: Internationale Politik	69
9.10.1. Massnahmen Handlungsfeld 8: Internationale Politik	69
9.10.2. Zusammenfassung Handlungsfeld 8.....	69
9.10.3. Beurteilung durch Fachpersonen und Lücken Handlungsfeld 8.....	69
9.10.4. Bestehende Massnahmen im Massnahmenplan zur Nationalen Strategie Sucht	70
9.10.5. Empfehlungen Handlungsfeld 8: Internationale Politik.....	70
9.11. Limitationen	71
9.12. Synthese und Interpretation der Ergebnisse	71
10. Bibliographie.....	74

11. Anhang	77
11.1. Massnahmen Handlungsfeld 1: Gesundheitsförderung, Prävention, Früherkennung	77
11.2. Massnahmen Handlungsfeld 2: Therapie und Beratung	82
11.3. Massnahmen Handlungsfeld 3: Schadensminderung und Risikominimierung	85
11.4. Massnahmen Handlungsfeld 5: Koordination und Kooperation	86
11.5. Massnahmen Handlungsfeld 6a: Wissen: Forschung	89
11.6. Massnahmen Handlungsfeld 6b: Wissen: Weiterbildung	92
11.7. Massnahmen Handlungsfeld 7: Sensibilisierung und Information	95
11.8. Massnahmen Handlungsfeld 8: Internationale Politik	97
11.9. Fragebogen für VBGF und KKBS zusammen	99
11.10. Interviewfragen	106
11.11. Antworten Kantone	110

1. Abkürzungsverzeichnis

Abkürzung	Name
ADELE+	Activités, Digitales, Education, Loisirs, Enfants Medienumgang von Kindern im Vorschulalter (4-6 Jahre)
APA	Amerikanische psychiatrische Gesellschaft (American Psychiatric Association)
BACOM	Bundesamt für Kommunikation
BAG	Bundesamt für Gesundheit
BJ	Bundesamt für Justiz
BSV	Bundesamt für Sozialversicherungen
CHUV	Centre hospitalier universitaire vaudois
CIUS	Compulsive Internet Use Scale
DSM	Diagnostischer und statistischer Leitfaden psychischer Störungen (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, USA)
ESBK	Eidgenössische Spielbankenkommission
Gespa	Interkantonale Geldspielaufsicht
GREA	Groupement Romand d'Etudes des Addictions
HBSC	Studie Health Behaviour in School-aged Children (11- bis 15-jährige SchülerInnen)
HUG	Hôpitaux universitaires de Genève
ICD-11	11. Version der internationalen statistischen Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme (International Classification of Diseases)
JAMES	Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz Schweizer Studie zum Mediennutzungs- und Freizeitverhalten von 12- bis 19-Jährigen
KKBS	Konferenz der kantonalen Beauftragten für Suchtfragen
MIKE	Medien, Interaktion, Kinder, Eltern. Kinder zwischen 6 und 13 Jahren und Eltern (Schweizer Studie)
PGSI	Problem Gambling Severity Index
PILDJ	Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu
UPK	Universitäre Psychiatrische Kliniken Basel
VBGF	Vereinigung der kantonalen Beauftragten für Gesundheitsförderung
WHO	Weltgesundheitsorganisation (World Health Organization)

2. Zusammenfassung

Der vorliegende Bericht soll, im Auftrag des Bundesamtes für Gesundheit (BAG), eine Grundlage zur Beantwortung des Postulats 20.4343 «Stärkung der Nationalen Strategie Sucht durch den Einbezug der Cyberabhängigkeit» liefern.

Hierzu wurde zunächst eine theoretische Grundlage geschaffen, um den Begriff «Cyberabhängigkeit» einzuordnen. Im Allgemeinen wird mit dem Begriff «Cyberabhängigkeit» eine vermeintliche Sucht, die durch das Internet verursacht wird, bezeichnet. Jedoch ist nach aktuellem Wissensstand festzuhalten, dass «Cyberabhängigkeit» unzureichend durch wissenschaftliche Belege gestützt ist und nicht als Störung im DSM-5 oder in der ICD-11 aufgenommen ist. Zudem herrscht Einigkeit darüber, dass die Internetnutzung selbst nicht als Ursache für Suchtverhalten eingestuft werden kann, weshalb eher von einem Kontrollverlust im Internet als von einem Kontrollverlust über die Internetnutzung gesprochen werden sollte. Neben der Videospiele-Nutzungsstörung ist die Glücks- und Geldspielnutzungsstörung die einzige bisher anerkannte Verhaltenssucht, die in der ICD-11 explizit gemäss international definierten Kriterien anerkannt ist. Dennoch ist wichtig festzuhalten, dass Onlineverhalten, obwohl es nicht als Sucht gilt, ein Ausmass annehmen kann, das negative Folgen für die psychosoziale Gesundheit der NutzerInnen haben kann.

In einem zweiten Schritt wurde erhoben, welche Massnahmen im Suchtbereich zum Thema Onlineverhalten aktuell in der Schweiz angeboten werden und wo noch Lücken bestehen, auch in Hinblick darauf, dass die Nationale Strategie Sucht 2017-2024 suchtförmigübergreifend ist.

Um die aktuelle Situation der bestehenden Massnahmen zu erfassen, wurden im Mai 2022 zwanzig Interviews mit Fachpersonen geführt, von denen einige auch in der nationalen ExpertInnengruppe «Onlinesucht» vertreten sind. Bei der Auswahl der InterviewpartnerInnen wurde darauf geachtet, dass sowohl die nationale Ebene und Kantonsebene vertreten sind als auch Fachpersonen aus Forschung, Prävention, Beratung und Therapie. Die Interviewfragen waren so strukturiert, dass sie jeweils bestehende Massnahmen, Lücken und Einschätzungen der acht Handlungsfelder der Nationalen Strategie Sucht 2017-2024 abfragten.

Parallel zu den Interviews wurde ein Fragebogen sowohl über die Konferenz der Kantonalen Beauftragten für Suchtfragen (KKBS) als auch über die Vereinigung der kantonalen Beauftragten für Gesundheitsförderung in der Schweiz (VBGF) an alle Kantone verschickt. Der Fragebogen enthielt Fragen zu bestehenden Massnahmen und Lücken in den acht Handlungsfeldern der Nationalen Strategie Sucht bezüglich online Glücks- und Geldspielnutzungsstörung, Videospiele-Nutzungsstörung und anderer Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten auf Kantonsebene. Insgesamt haben 21 der 26 Kantone den Fragebogen beantwortet.

Die Ergebnisse der Analyse der Interviews wurden mit den Ergebnissen der Kantonsfragebögen abgeglichen. Sie haben gezeigt, dass in allen Handlungsfeldern der Nationalen Strategie Sucht ein Angebot sowohl auf nationaler und kantonaler Ebene existiert. Gleichzeitig haben sie ergeben, dass ein Handlungsbedarf besteht, um eine systematische Umsetzung bestehender Angebote zu fördern (beispielsweise von Präventionsmassnahmen in Schulen oder Inanspruchnahme von Weiterbildungsangeboten), eine bessere Finanzierung zu sichern, um mit der Entwicklung der Medienangebote und den Auswirkungen Schritt zu halten sowie die Forschung zu fördern, um die Situation in der Schweiz besser zu kennen und evidenzbasierte Massnahmen zur Prävention, Früherkennung und Frühintervention sowie Risikominderung zu entwickeln. Derzeit wird die Datenlage in der Schweiz als ungenügend eingeschätzt. Daher wird die Frage nach der Erhebung qualitativer und repräsentativer quantitativer Daten sowie eines nationalen Monitorings in den nächsten Jahren zentral sein, um adäquat und rechtzeitig auf verschiedene Problemstellungen, die auftreten könnten, reagieren zu können. Eine gute Koordination und Vernetzung bei diesem Vorgehen sind unumgänglich, um einerseits eine Multiplikation von Erhebungen zu verhindern und andererseits die zur Verfügung stehenden Daten möglichst einträglich nutzbar zu machen. Darüber hinaus betrachten die Fachpersonen eine bessere Regulierung des Onlineangebots als zentral. Dies geht über die Nationale Strategie Sucht hinaus und erfordert einen Public Health Ansatz, der auch die wirtschaftlichen und politischen Faktoren zu Onlineverhalten berücksichtigt.

Basierend auf den Ergebnissen haben die Autorinnen Empfehlungen abgeleitet, die im Rahmen zweier Workshops im Juni und September 2022 mit der nationalen ExpertInnengruppe «Onlinesucht» diskutiert wurden. Ziel der Workshops war eine Bewertung und Ergänzung der Empfehlungen sowie die Streichung von als unnötig betrachteter Empfehlungen. Des Weiteren ergänzten die ExpertInnen die identifizierten Lücken. Die Workshops hatten nicht zum Ziel, einen Konsens zu erreichen, die Empfehlungen durch die ExpertInnengruppe zu validieren oder die Empfehlungen auf ihre direkte Umsetzbarkeit zu prüfen.

Die Nationale Strategie Sucht beinhaltet bereits suchtübergreifende Massnahmen, die somit auch Onlineverhalten miteinbeziehen. Somit sind viele der Empfehlungen, das auszubauen, was bereits unternommen wird, wie beispielsweise eine bessere Finanzierung der Forschung, um diese regelmässiger und breiter durchzuführen, oder Informationen der nationalen ExpertInnengruppe «Onlinesucht» häufiger zu veröffentlichen bzw. die Koordination von Präventions-, Weiterbildungs- und Behandlungsangebots zu stärken. Gleichzeitig sind viele Empfehlungen auch auf andere Bereiche über das Onlineverhalten hinaus zutreffend, wie etwa ein Handlungsleitfaden für den Therapiebereich oder die Notwendigkeit, eines transitorischen Angebots. Andere Empfehlungen gehen über die Nationale Strategie Sucht hinaus, insbesondere was die Reglementierung und internationale Politik betrifft.

Empfehlungen der Autorinnen

Die in diesem Bericht aufgelisteten Empfehlungen liegen in der Verantwortung der Autorinnen unter Berücksichtigung der Diskussionen mit der nationalen ExpertInnengruppe «Onlinesucht». Es ist festzuhalten, dass keine der Empfehlungen von den ExpertInnen abgelehnt wurde.

Handlungsfeld 1: Gesundheitsförderung, Prävention, Früherkennung

Nationale Ebene

- I.a. Ausreichende Finanzierung, die Fachorganisationen auf nationaler Ebene und Bundesämtern erlaubt, zum Wissensaufbau mit der Entwicklung der Medienangeboten und der Auswirkungen Schritt zu halten und evidenzbasiertes Präventionsmaterial entsprechend zu erstellen bzw. aktualisieren.
- I.b. Verstärkung des Dialogs zwischen Fachpersonen verschiedener Fachrichtungen (Erziehung, Informatik, Gesundheitsförderung, etc.) um bei der Entwicklung von Präventionsmassnahmen der interdisziplinären Aspekte der Thematik Onlineverhalten gerecht zu werden.
- I.c. Förderung der Umsetzung von Massnahme 1.4.3. des Massnahmenplans [1] rund um die Frühintervention, unter Berücksichtigung, dass problematisches Onlineverhalten immer früher in der Kindheit beginnt.

Kantonale Ebene

- I.d. Ausreichende Finanzierung und Stärkung der Implementierung evidenzbasierter Gesundheitsförderungs- und Präventionsmassnahmen in Schulen bezüglich Onlineverhaltensweisen, um ein Angebot an allen Schulen zu gewährleisten.
- I.e. Entwicklung kantonaler Aktionspläne zu Onlineverhalten, zur Vereinheitlichung des Angebots aller Strukturen eines Kantons.
- I.f. Stärkung und Finanzierung der inter- und intrakantonalen Koordination und Kommunikation, um den Informationsaustausch zu fördern, ähnliche Ansätze im Umgang mit suchtiertigem Onlineverhalten zu haben und Ressourcen zu schonen.

Handlungsfeld 2: Therapie und Beratung

Nationale Ebene

- II.a. Verbreitung neuer Forschungsergebnisse und Screening-Tools zur Anwendung in der Praxis und Förderung der systematischen Aufnahme von Fragen zu Onlineverhalten in allen Anamnesegespräche.
- II.b. Entwicklung eines Behandlungsleitfadens zur Triage (z.B: stationär/ambulant bzw. Primär- oder Sekundärdiagnose).
- II.c. Förderung der Zusammenarbeit und Erfahrungsaustausch der verschiedenen Strukturen (interkantonal und intrakantonal) um ein passendes Angebot für verschiedene Bedürfnisse zu ermöglichen und ein transitorisches Angebot, das nicht in Jugend- und Erwachsenenpsychiatrie getrennt ist, zu fördern.

Kantonale Ebene

- II.d. Weiterentwicklung und Ausbau des therapeutischen Angebots mit dem Ziel, den Bedarf an Therapieplätzen geographisch gleichmässig zu decken.
- II.e. Entwicklung und Finanzierung niederschwelliger Beratungsangebote, die eine Triagefunktion übernehmen, mit dem Ziel, Therapieeinrichtungen zu entlasten (siehe auch Empfehlung VI.e).

Handlungsfeld 3: Schadensminderung und Risikominimierung

Nationale Ebene

- III.a. Entwicklung einer harmonisierten Definition der Begriffe «Schadensminderung und Risikominderung» für Onlineverhalten, um das Verständnis dieser Konzepte zu fördern.
- III.b. Entwicklung einer gesetzlichen Grundlage, um Anbieter zu verpflichten, Risiko- und Warnhinweise (Suchtgefährdung) während der Nutzung zu generieren, sowie Tools zur Selbstkontrolle bzw. Kontrolle durch die Eltern zu integrieren.
- III.c. Entwicklung einer legalen Grundlage, um den Zugang zu Videospielen, die Glücks- und Spielelemente enthalten, für Minderjährige zu verbieten.

Handlungsfeld 4: Regulierung und Vollzug

Nationale Ebene

IV.a. Stärkung der Regulierung des Glücks- und Geldspiels:

- 1) Personelle, finanzielle und fachliche (insbesondere Spielsucht) Stärkung und Transparenz der Aufsichtsbehörden (BJ, ESBK, Gespa) um deren gesetzlichen Aufgaben im Bereich Spielerschutz besser wahrnehmen zu können; Insbesondere in Hinblick auf die zunehmende Vermischung von Gaming und Gambling.
- 2) Koordination der Gesetzeslage und der Zuständigkeiten bzw., Zusammenlegen der Verantwortlichkeit über die beiden Gesetze in einem der beiden Bundesämter (aktuell: BJ - Geldspielgesetz; BSV - Jugendschutzgesetz Film/Videospiele) für mehr Kohärenz, um dem transversalen Charakter des Themas «Online» gerecht zu werden und Ressourcen besser zu nutzen.
- 3) Einbeziehung der Fachorganisationen in die Evaluierung des Geldspielgesetzes damit eine eventuelle Überarbeitung des Gesetzes die Digitalisierung und Vermischung von Gaming und Gambling und den Spielerschutz verstärkt berücksichtigt (Einschränkung der Werbung, Jugendschutz).
- 4) Obligation der Casinos, bei der Entwicklung eines Sozialkonzepts Suchtfachpersonen hinzuzuziehen (siehe früheres Geldspielgesetz).

IV.b. Regulierung des Videospiegel-Angebots: Anbieter beaufsichtigen und in die Pflicht nehmen:

- 1) Transparenz (zugrundeliegende Mechanismen, Berichte über Geschäftsmodelle)
- 2) Einschränkung von Werbung für Videospiele mit Glücks- und Geldspielcharakter
- 3) Konzessionspflicht und Besteuerung von Videospiele mit Glücks- und Geldspielcharakter
- 4) Verbot von Gamblingelementen in Spielen für Jugendliche bzw. Klassifizierung von Videospiele mit Gamblingelementen als Glücks- und Geldspiel.

IV.c. Entwicklung eines Gesetzes, um weitere Onlineangebote wie Soziale Netzwerke zu regulieren, insbesondere da die Grenzen zwischen den Angeboten immer mehr verschwimmen.

Siehe auch Empfehlungen III.b., III.c., VI.c. und VIII.a.

Handlungsfeld 5: Koordination und Kooperation

Nationale Ebene

V.a. Regelmässige, möglichst jährliche Bekanntmachung über die Arbeit der Expertengruppe «Onlinesucht» (z.B.: Newsletter, Tagungen).

Siehe auch I.b.

Kantonale Ebene

Siehe Empfehlungen I.f., und II.c

Handlungsfeld 6a: Wissen: Forschung

Nationale Ebene

VI.a. Finanzierung nationaler Studien:

- 1) Verbesserung der langfristigen Beobachtung von Onlineverhalten bzw. online Glücks- und Geldspiel- und Videospielnutzungsstörung durch ein häufigeres, standardisiertes und tiefergehendes nationales Monitoring, welches die bestehenden Studien zur Mediennutzung ergänzt.
- 2) Studien zu gesellschaftlichen Kosten und sozioökonomischen Auswirkungen von online Glücks- und Geldspiel- und Videospielnutzungsstörung.
- 3) Klinische Längsschnittstudien um Therapiebedarf und -wirkung erheben.

VI.b. Nachhaltige Finanzierung und Koordination für Forschung und Verbreitung der Ergebnisse zur Anwendung in der Praxis:

- 1) Anwendung validierter Erhebungsinstrumente, sobald diese verfügbar sind, in allen Untersuchungen.
- 2) Implementierung evidenzbasierter Massnahmen in Prävention, Früherkennung und Frühintervention, Schadensminderung und Risikominderung und Behandlung.

VI.c. Verpflichtung der Industrie, Konsumentendaten für Forschung im Sinne der psychosozialen Gesundheit zur Verfügung zu stellen.

Kantonale Ebene

VI.d. Förderung der Teilnahme aller Therapieeinrichtungen (nicht nur die, die auf Sucht spezialisiert sind) am nationalen Behandlungsmonitoring *act-info* zur Verbesserung der Datenlage.

Handlungsfeld 6b: Wissen: Weiterbildung

Nationale Ebene

VI.e. Förderung der Inanspruchnahme zielgruppenorientierter Aus- und Fortbildungen für Berufsgruppen aus verschiedenen Settings, um die Früherkennung und Frühintervention und Elternberatung zu stärken sowie die Umsetzung von Präventionsmassnahmen in Schulen zu sichern (siehe auch Empfehlung II.e.).

Handlungsfeld 7: Sensibilisierung und Information

Nationale und kantonale Ebene

VII.a. Stärkung der Kompetenz der Eltern, ErzieherInnen, LehrerInnen im Bereich der Onlineverhaltensweisen durch Sensibilisierung der Bevölkerung (z.B. jugendundmedien.ch auf nationaler Ebene).

Siehe auch VI.e.

Handlungsfeld 8: Internationale Politik

Nationale Ebene

VIII.a. Austausch mit der EU zur gestärkten Regulierung des digitalen Angebots durch gemeinsame strukturelle Interventionen (Industrie, Anbieter in die Pflicht nehmen).

VIII.b. Förderung des und Zusammenarbeit mit dem WHO Kooperationszentrum der Weltgesundheitsorganisation (WHO) für Forschung und Weiterbildung im Bereich psychische Gesundheit (Universität Genf) um zu internationalen Forschungsvorhaben beizutragen und gleichzeitig von ihnen zu profitieren; schnelle Umsetzung der Ergebnisse aus diesen Forschungsvorhaben in der Praxis.

VIII.c. Stärkung der Zusammenarbeit zwischen der nationalen und der internationalen Ebene, insbesondere zwischen der nationalen Gesundheitspolitik und der laufenden internationalen Zusammenarbeit, wie etwa auf der Ebene des WHO Kooperationszentrums der Weltgesundheitsorganisation (WHO) für Forschung und Weiterbildung im Bereich psychische Gesundheit (Universität Genf).

3. Résumé

Le présent rapport a pour but de fournir, sur mandat de l'Office fédéral de la santé publique (OFSP), une base de réponse au postulat 20.4343 « Renforcer la Stratégie nationale Addictions en incluant la cyberdépendance ».

Pour ce faire, une base théorique a d'abord été établie afin de définir la notion de « cyberdépendance ». En général, le terme « cyberdépendance » fait référence à une addiction présumée causée par l'utilisation d'Internet. Toutefois, en l'état actuel des connaissances, il convient de noter que la « cyberdépendance » n'est pas suffisamment étayée par des preuves scientifiques et qu'elle ne figure pas en tant que trouble dans le DSM-5 ou la CIM-11. En outre, tout le monde s'accorde pour dire que l'utilisation d'Internet elle-même ne peut pas être considérée comme étant la cause d'un comportement addictif, raison pour laquelle il faudrait parler de perte de contrôle sur Internet plutôt que de perte de contrôle de l'utilisation d'Internet. Avec le trouble lié à l'usage des jeux vidéo, le trouble lié à l'usage des jeux de hasard et d'argent est la seule addiction comportementale explicitement reconnue à ce jour par la CIM-11, selon des critères bien définis. Il est néanmoins important de noter que le comportement en ligne, bien qu'il ne soit pas considéré comme une addiction, peut prendre une ampleur telle qu'il peut avoir des conséquences négatives pour la santé psychosociale des utilisateurs et utilisatrices.

Dans un deuxième temps, nous avons recensé les mesures proposées actuellement en Suisse dans le domaine des addictions sur le thème des comportements en ligne et les lacunes qui subsistent en la matière, en tenant compte également du fait que la Stratégie nationale Addictions 2017-2024 s'applique à toutes les formes d'addiction.

Afin de dresser un état des lieux des mesures existantes, vingt entretiens ont été menés en mai 2022 avec des spécialistes, dont certain·e·s sont également représenté·e·s au sein du Groupe d'expert·e·s national « Cyberaddiction ». La sélection des personnes à interviewer a été faite de manière à ce que les niveaux national et cantonal soit représentés, tout comme les professionnel·le·s de la recherche, de la prévention, du conseil et de la thérapie. Les questions des entretiens étaient structurées de façon à aborder à chaque fois les mesures existantes, les lacunes et les appréciations concernant les huit champs d'action de la Stratégie nationale Addictions 2017-2024.

Parallèlement aux entretiens, un questionnaire a été envoyé à tous les cantons par l'entremise de la Conférence des délégués cantonaux aux problèmes des addictions (CDCA) et de l'Association des responsables cantonaux pour la promotion de la santé (ARPS). Le questionnaire comprenait des questions sur les mesures existantes et les lacunes dans les huit champs d'action de la Stratégie nationale Addictions concernant le trouble lié à l'usage des jeux de hasard et d'argent en ligne, le trouble lié à l'usage des jeux vidéo et d'autres problèmes liés aux comportements en ligne au niveau cantonal. Au total, 21 des 26 cantons ont répondu

au questionnaire.

Les résultats de l'analyse des entretiens ont été comparés aux résultats des questionnaires cantonaux. Ils ont montré qu'une offre existe dans tous les champs d'action de la Stratégie nationale Addictions, tant au niveau national que cantonal. En même temps, les résultats ont montré qu'il est nécessaire de prendre des mesures pour encourager une implémentation systématique des offres existantes (par exemple des mesures de prévention dans les écoles ou le recours à des offres de formation continue), pour assurer un meilleur financement afin de suivre l'évolution des offres numériques et de leurs effets, pour encourager la recherche afin de mieux connaître la situation en Suisse et afin de développer des mesures de prévention fondées sur les preuves dans le domaine du repérage et de l'intervention précoces et dans la réduction des risques. Actuellement, les données disponibles en Suisse sont considérées comme insuffisantes. C'est pourquoi la question de la collecte de données qualitatives et quantitatives représentatives ainsi que d'un monitoring national sera centrale dans les années à venir afin de pouvoir réagir de manière adéquate et en temps voulu aux différentes problématiques qui pourraient se présenter. Une bonne coordination et une mise en réseau dans cette démarche sont indispensables pour, d'une part, éviter la multiplication des enquêtes et, d'autre part, permettre une utilisation aussi efficiente que possible des données disponibles. En outre, les professionnel-le-s considèrent qu'une meilleure régulation de l'offre en ligne est essentielle. Cela va au-delà de la Stratégie nationale Addictions et nécessite une approche de santé publique qui tienne également compte des facteurs économiques et politiques relatifs aux comportements en ligne.

Sur la base des résultats, les auteures ont formulé des recommandations qui ont été discutées avec le Groupe d'expert-e-s national « Cyberaddiction » dans le cadre de deux ateliers organisés en juin et septembre 2022. L'objectif de ces ateliers était d'évaluer et de compléter les recommandations ainsi que de supprimer celles qui étaient considérées comme inutiles. Les ateliers n'avaient ni pour but de parvenir à un consensus, ni de faire valider les recommandations par le groupe d'expert-e-s national ou encore de vérifier l'applicabilité directe des recommandations.

La Stratégie nationale Addictions comprend déjà des mesures qui englobent toutes les addictions, et donc également les comportements en ligne. Ainsi, de nombreuses recommandations visent à développer ce qui est déjà entrepris, comme par exemple un meilleur financement de la recherche afin qu'elle soit menée plus régulièrement et plus largement, ou la transmission plus fréquente d'informations de la part du Groupe d'expert-e-s national « Cyberaddiction » ou encore le renforcement de la coordination des offres de prévention, de formation continue et de traitement. Parallèlement, de nombreuses recommandations s'appliquent aussi à d'autres domaines que celui des comportements en ligne, comme par exemple un guide d'action pour le domaine thérapeutique ou la nécessité d'une offre transitoire. D'autres recommandations vont au-delà de la Stratégie nationale Addictions, notamment en ce qui concerne la réglementation et la politique internationale.

Recommandations formulées par les auteures du rapport

Les recommandations présentées dans ce rapport relèvent de la seule responsabilité de ses auteures et ont été élaborées en tenant compte des discussions menées avec le Groupe d'expert·e·s national « Cyberaddiction ». Il convient de noter qu'aucune des recommandations n'a été rejetée par les expert·e·s.

Champ d'action 1 : Promotion de la santé, prévention, repérage précoce

Niveau national

- I.a. Assurer un financement suffisant pour permettre aux organisations spécialisées au niveau national ainsi qu'aux offices fédéraux de suivre l'évolution de l'offre numérique et de son impact afin d'acquérir des connaissances et de créer ou d'actualiser en conséquence le matériel de prévention basé sur les preuves.
- I.b. Renforcer le dialogue entre les spécialistes de différentes disciplines (éducation, informatique, promotion de la santé, etc.) afin de tenir compte des aspects interdisciplinaires de la thématique des comportements en ligne lors de l'élaboration de mesures de prévention.
- I.c. Promouvoir la mise en œuvre de la mesure 1.4.3. du plan de mesures [1] autour de l'Intervention précoce, en tenant compte notamment du fait que les comportements en ligne problématiques commencent de plus en plus tôt dans l'enfance.

Niveau cantonal

- I.d. Assurer un financement suffisant et renforcer la mise en œuvre de mesures de promotion de la santé et de prévention basées sur les preuves dans les écoles concernant les comportements en ligne, afin de garantir une offre dans toutes les écoles.
- I.e. Développer des plans d'actions cantonaux dédiés aux comportements en ligne, afin d'uniformiser l'offre de toutes les structures d'un canton.
- I.f. Renforcer et financer la coordination et la communication intercantonale et intracantonale afin de favoriser l'échange d'informations, d'avoir des approches similaires dans la gestion des comportements addictifs en ligne et d'économiser les ressources.

Champ d'action 2 : Thérapie et conseil

Niveau national

- II.a. Diffusion de nouveaux résultats de recherche et d'outils de dépistage à utiliser dans la pratique et promotion de l'inclusion systématique de questions sur les comportements en ligne dans tous les entretiens d'anamnèse.
- II.b. À l'intention du domaine du traitement, développement d'un guide pour le triage (par ex. : résidentiel/ambulatoire ou diagnostic primaire/secondaire).
- II.c. Encourager la collaboration et l'échange d'expériences entre les différentes structures (intercantonales et intracantonales) afin de permettre une offre adaptée aux différents besoins et de promouvoir une offre transitoire qui ne sépare pas la psychiatrie des jeunes et celle des adultes.

Niveau cantonal

- II.d. Développer et élargir l'offre thérapeutique dans le but de couvrir les besoins de places de thérapie de manière uniforme sur le plan géographique.
- II.e. Développer et financer des offres de conseil à bas seuil qui assurent une fonction de triage, dans le but de décharger les institutions thérapeutiques (voir également la recommandation VI.e).

Champ d'action 3 : Réduction des risques et des dommages

Niveau national

- III.a. Développer une définition harmonisée des concepts « réduction des risques » et « réduction des dommages » pour les comportements en ligne afin de favoriser la compréhension de ces concepts.
- III.b. Développer une base légale afin d'obliger les fournisseurs à générer des avertissements sur les risques et les dangers (addiction) pendant l'utilisation, ainsi qu'à intégrer des outils d'auto-contrôle ou de contrôle par les parents.
- III.c. Développer une base légale pour interdire aux mineurs l'accès aux jeux vidéo contenant des éléments de jeux de hasard et d'argent.

Champ d'action 4 : Réglementation et exécution de la loi

Niveau national

IV.a. Renforcer la régulation des jeux de hasard et d'argent :

- 1) Renforcement en personnel, en moyens financiers et en expertise (notamment en matière d'addiction au jeu) et transparence des autorités de surveillance (OFJ, CFMJ, Gespa) afin qu'elles puissent mieux assumer leurs tâches légales dans le domaine de la protection des joueurs-euses ; en particulier au vu du mélange croissant entre jeux vidéo et jeux de hasard et d'argent.
- 2) Coordination de la législation et des compétences resp. regroupement de la responsabilité sur les deux lois dans un des deux offices fédéraux (actuellement : OFJ - Loi fédérale sur les jeux d'argent ; OFAS - Loi fédérale sur la protection des mineurs dans les secteurs du film et du jeu vidéo) pour plus de cohérence afin de tenir compte du caractère transversal du thème « en ligne » et de mieux utiliser les ressources.
- 3) Intégration des organisations professionnelles dans l'évaluation de la Loi fédérale sur les jeux d'argent afin qu'une éventuelle révision de celle-ci prenne davantage en considération la digitalisation et le mélange entre jeux vidéo et jeux de hasard et d'argent, ainsi que la protection des joueurs/euses (limitation de la publicité, protection de la jeunesse).
- 4) Obligation pour les casinos de faire appel à des spécialistes des addictions lors de l'élaboration d'un concept social (voir l'ancienne loi sur les jeux d'argent).

IV.b. Régulation de l'offre de jeux vidéo : surveiller les fournisseurs et les responsabiliser :

- 1) Transparence (mécanismes sous-jacents, informations sur les modèles économiques)
- 2) Limitation de la publicité pour les jeux qui présentent des éléments des jeux de hasard et d'argent
- 3) Obligation d'obtenir une concession et taxation des jeux contenant des éléments de jeu de hasard et d'argent
- 4) Interdiction des éléments de jeu de hasard et d'argent dans les jeux destinés aux jeunes ou classification des jeux vidéo comportant ces éléments comme jeux de hasard et d'argent.

IV.c. Développer une loi pour réglementer d'autres offres en ligne telles que les réseaux sociaux, d'autant plus que les frontières entre les offres sont de plus en plus floues.

Voir également les recommandations III.b., III.c. , VI.c. et VIII.a.

Champ d'action 5 : Coordination et coopération

Niveau national

V.a. Faire connaître régulièrement, si possible chaque année, le travail du Groupe d'expert·e·s national « Cyberaddiction » (p. ex. : newsletter, colloques).

Voir également I.b.

Niveau cantonal

Voir recommandations I.f., und II.c

Champ d'action 6a : Connaissances : Recherche

Niveau national

VI.a. Financer des études au niveau national:

- 1) Améliorer le suivi à long terme des comportements en ligne ou du trouble lié à l'usage des jeux de hasard et d'argent resp. des jeux vidéo par un monitoring plus fréquent, standardisé et approfondi au niveau national, qui complète les études existantes sur l'utilisation des médias numériques.
- 2) Des études sur les coûts sociaux et les conséquences socio-économiques du trouble lié à l'usage du jeu de hasard et d'argent resp. des jeux vidéo.
- 3) Études cliniques longitudinales pour évaluer les besoins en traitement et les effets de ceux-ci.

VI.b. Financement et coordination sur le long terme pour la recherche et la diffusion de ses résultats en vue d'une application pratique :

- 1) Utiliser des instruments de mesure validés dans toutes les études, dès qu'ils sont disponibles.
- 2) Mettre en œuvre des mesures basées sur les preuves dans la prévention, l'intervention précoce, la réduction des risques et des dommages et le traitement.

VI.c. Obligation pour l'industrie de mettre à disposition des données sur les consommateurs·trices à des fins de recherche dans le domaine de la santé psychosociale.

Niveau cantonal

VI.d. Encourager la participation de toutes les institutions thérapeutiques (pas seulement celles spécialisées dans les addictions) au monitoring national des traitements *act-info* afin d'améliorer la situation en matière de données disponibles.

Champ d'action 6b : Connaissances : Formation continue

Niveau national

VI.e. Encourager le recours à des formations initiales et continues ciblées pour les groupes professionnels de différents settings afin de renforcer l'Intervention précoce et le conseil aux parents, ainsi que d'assurer la mise en œuvre de mesures de prévention dans les écoles (voir aussi recommandation II.e.).

Champ d'action 7 : Sensibilisation et information

Niveau national et cantonal

VII.a. Renforcer les compétences des parents, des éducateurs·trices et des enseignant·e-s dans le domaine des comportements en ligne par un travail de sensibilisation de la population (p. ex. jeunesetmedias.ch/ au niveau national).

Voir aussi VI.e.

Champ d'action 8 : Politique internationale

Niveau national

VIII.a. Échanger avec l'UE en vue de renforcer la réglementation de l'offre numérique par des interventions structurelles communes (responsabiliser l'industrie, les fournisseurs).

VIII.b. Promouvoir et collaborer avec le Centre collaborateur de l'OMS pour la formation et la recherche en santé mentale (Université de Genève) afin de contribuer et de bénéficier de recherches au niveau international ; mettre rapidement en pratique les résultats de ces recherches.

VIII.c. Renforcer la coopération entre le niveau national et le niveau international, notamment entre la politique nationale de santé et la coopération internationale en cours, comme par exemple au niveau du Centre collaborateur de l'OMS pour la formation et la recherche en santé mentale (Université de Genève).

4. Riassunto

Il presente rapporto, commissionato dall'Ufficio federale della sanità pubblica (UFSP), intende fornire le basi per rispondere al postulato 20.4343 « Rafforzare la Strategia nazionale Dipendenze includendo la ciberdipendenza ».

A tal fine, è stata innanzitutto elaborata una base teorica per definire la nozione di « ciberdipendenza ». Generalmente, con il termine « ciberdipendenza » si intende una presunta dipendenza causata dall'utilizzo di Internet. Tuttavia, secondo le conoscenze attuali, è importante notare che la « ciberdipendenza » non è supportata da sufficienti prove scientifiche e che non figura come disturbo nel DSM-5 o nell'ICD-11. Inoltre, tutti concordano nel ritenere che l'uso di Internet non possa essere di per sé considerato come una causa del comportamento di dipendenza. Per questo motivo, sarebbe più opportuno parlare di perdita di controllo su Internet piuttosto che di perdita di controllo dell'uso di Internet. Insieme al disturbo legato all'uso di videogiochi, il disturbo legato all'uso di giochi di denaro e d'azzardo è l'unica dipendenza comportamentale espressamente riconosciuta dall'ICD-11, secondo dei criteri ben definiti. Ciò nonostante, è importante notare che il comportamento online, pur non essendo considerato come una dipendenza, può assumere una rilevanza tale da poter avere conseguenze negative sulla salute psicosociale degli utenti.

In una seconda fase, abbiamo identificato le misure attualmente presenti in Svizzera relative alle dipendenze sul tema dei comportamenti online e le lacune tuttora esistenti in questo campo, tenendo in considerazione che la Strategia nazionale Dipendenze 2017-2024 si applica a tutte le forme di dipendenza.

Al fine di realizzare un inventario delle misure esistenti, nel mese di maggio 2022 sono state condotte venti interviste con degli specialisti e delle specialiste, alcuni dei quali e delle quali sono anche rappresentati all'interno del Gruppo nazionale di esperti e di esperte « Ciberdipendenza ». La selezione degli intervistati è stata fatta in modo da rappresentare il livello nazionale e cantonale, nonché dei professionisti e delle professioniste nel campo della ricerca, della prevenzione, della consulenza e della terapia. Le domande dell'intervista sono state strutturate in modo tale da trattare le misure esistenti, le lacune e le valutazioni in ciascuno delle otto aree d'intervento della Strategia nazionale Dipendenze 2017-2024.

Oltre alle interviste, è stato inviato un questionario a tutti i cantoni tramite la Conferenza dei delegati cantonali ai problemi di dipendenza (CDCD) e l'Associazione dei responsabili cantonali per la promozione della salute (ARPS). Il questionario includeva delle domande sulle misure esistenti e sulle lacune presenti a livello cantonale nelle otto aree d'intervento della Strategia nazionale Dipendenze riguardanti il disturbo legato all'uso di giochi di denaro e d'azzardo online, il disturbo legato all'uso di videogiochi e altri problemi concernenti i comportamenti online. In totale, 21 dei 26 cantoni hanno risposto al questionario.

I risultati ottenuti dall'analisi delle interviste sono stati confrontati con i risultati emersi dai

questionari cantonali. I risultati hanno mostrato che in tutte le aree d'intervento della Strategia nazionale Dipendenze esistono delle misure sia a livello nazionale che cantonale. Allo stesso tempo, i risultati hanno mostrato che sono necessarie misure per favorire l'implementazione sistematica dei servizi esistenti (ad esempio, delle misure di prevenzione nelle scuole o il ricorso a delle offerte di formazione continua), per garantire un miglior finanziamento che permetta di monitorare l'evoluzione delle offerte numeriche e del loro impatto, per promuovere la ricerca al fine di conoscere meglio la situazione in Svizzera e di sviluppare delle misure di prevenzione basate sulle evidenze nel campo del rilevamento e dell'intervento precoce, nonché della riduzione dei rischi. Attualmente, i dati disponibili in Svizzera sono considerati insufficienti. Pertanto, la raccolta di dati qualitativi e quantitativi rappresentativi e il monitoraggio nazionale saranno delle questioni centrali negli anni a venire per poter reagire adeguatamente e tempestivamente ai vari problemi che potranno presentarsi. Un buon coordinamento e una messa in rete in questo processo sono indispensabili per evitare la moltiplicazione delle ricerche, da un lato, e per consentire un uso il più efficace possibile dei dati disponibili, dall'altro. Inoltre, il mondo professionale ritiene che una migliore regolamentazione dell'offerta online sia centrale. Questo va oltre la Strategia nazionale Dipendenze e richiede un approccio di salute pubblica che tenga ugualmente in considerazione i fattori economici e politici relativi al comportamento online.

Sulla base dei risultati, le autrici hanno formulato delle raccomandazioni che sono state discusse con il Gruppo nazionale di esperti e di esperte « Ciberdipendenza » in due workshop che si sono tenuti a giugno e a settembre 2022. L'obiettivo di questi workshop è stato quello di valutare e di completare le raccomandazioni e di eliminare quelle ritenute non necessarie. Inoltre, gli esperti e le esperte hanno completato le lacune individuate. I workshop non avevano né l'obiettivo di raggiungere un consenso, né di far convalidare le raccomandazioni del Gruppo nazionale di esperti e di esperte o di verificarne l'applicabilità diretta.

La Strategia nazionale Dipendenze comprende già alcune misure che riguardano tutte le dipendenze, e quindi anche i comportamenti online. Pertanto, molte delle raccomandazioni mirano ad ampliare ciò che viene già svolto, come ad esempio un miglior finanziamento della ricerca in modo che possa essere condotta più regolarmente e più ampiamente, o la trasmissione più frequente d'informazioni da parte del Gruppo nazionale di esperti e di esperte « Ciberdipendenza », o ancora il rafforzamento del coordinamento delle offerte di prevenzione, di formazione continua e di trattamento. Allo stesso tempo, molte delle raccomandazioni si applicano anche ad altri campi oltre a quello dei comportamenti online, come ad esempio una guida d'azione per il settore terapeutico o la necessità di un'offerta transitoria. Altre raccomandazioni vanno oltre la Strategia nazionale Dipendenze, ad esempio per quanto riguarda la regolamentazione e la politica internazionale.

Raccomandazioni formulate delle autrici del rapporto

Le raccomandazioni elencate in questo rapporto sono di esclusiva responsabilità delle autrici e sono state sviluppate tenendo conto delle discussioni con il Gruppo nazionale di esperti e di esperte « Ciberdipendenza ». Va notato che nessuna delle raccomandazioni è stata respinta dagli esperti e dalle esperte.

Area d'intervento 1: Promozione della salute, prevenzione, riconoscimento precoce

Livello nazionale

- I.a. Garantire un finanziamento sufficiente per consentire alle organizzazioni specializzate a livello nazionale e agli uffici federali di monitorare lo sviluppo dell'offerta digitale e il suo impatto, al fine di acquisire delle conoscenze e creare o aggiornare di conseguenza i materiali di prevenzione basati sulle evidenze.
- I.b. Rafforzare il dialogo tra gli specialisti delle diverse discipline (educazione, informatica, promozione della salute, ecc.), al fine di tener conto degli aspetti interdisciplinari dei comportamenti online durante l'elaborazione delle misure di prevenzione.
- I.c. Promuovere l'attuazione della misura 1.4.3. del piano d'azione [1] riguardante l'intervento precoce, tenendo conto in particolare del fatto che i comportamenti problematici online iniziano sempre più precocemente durante l'infanzia.

Livello cantonale

- I.d. Garantire un finanziamento sufficiente e rafforzare l'attuazione di misure di promozione della salute e di prevenzione relative al comportamento online nelle scuole che siano basate sulle evidenze.
- I.e. Sviluppare dei piani d'azione cantonali relativi ai comportamenti online, al fine di uniformare l'offerta di tutte le strutture di un cantone.
- I.f. Rafforzare e finanziare il coordinamento e la comunicazione inter e intracantonale per promuovere lo scambio di informazioni, avere approcci simili nella gestione dei comportamenti di dipendenza online e risparmiare risorse.

Area d'intervento 2: Terapia e consulenza

Livello nazionale

- II.a. Diffondere i nuovi risultati di ricerca e strumenti di screening da utilizzare nella pratica e promuovere l'inclusione sistematica di domande sui comportamenti online in tutti i colloqui anamnestici.

- II.b. Per il settore del trattamento, sviluppo di una guida per il triage (per esempio, stazionario/ambulatoriale o diagnosi primaria o secondaria).
- II.c. Incoraggiare la collaborazione e lo scambio di esperienze tra le diverse strutture (intercantionali e intracantonali) per consentire un'offerta adeguata alle diverse situazioni e per promuovere un'offerta transitoria che non separi la psichiatria dei giovani da quella degli adulti.

Livello cantonale

- II.d. Sviluppare e ampliare l'offerta terapeutica, con lo scopo di coprire la domanda di posti di terapia in modo uniforme da un punto di vista geografico.
- II.e. Sviluppare e finanziare dei servizi di consulenza a bassa soglia che assumano una funzione di triage, con l'obiettivo di alleggerire il carico delle strutture terapeutiche (si veda anche la raccomandazione VI.e).

Area d'intervento 3: Riduzione dei danni e dei rischi

Livello nazionale

- III.a. Sviluppare una definizione comune dei concetti di « riduzione dei rischi » e « riduzione dei danni » per i comportamenti online, al fine di favorire la comprensione di questi concetti.
- III.b. Sviluppare una base legale per obbligare i fornitori a generare degli avvertimenti sui rischi e sui pericoli (dipendenza) durante l'uso, nonché per integrare degli strumenti di auto-controllo o di monitoraggio da parte dei genitori.
- III.c. Sviluppare una base legale per vietare ai minori l'accesso ai videogiochi che contengono elementi di giochi di denaro e d'azzardo.

Area d'intervento 4: Regolamentazione ed esecuzione

Livello nazionale

- IV.a. Rafforzare la regolamentazione dei giochi di denaro e d'azzardo:
 - 1) Rafforzamento delle autorità di vigilanza (UFG, CFCG, Gespa) in termini di personale, finanziamento, competenze (in particolar modo nel settore della dipendenza dai giochi di denaro e d'azzardo) e trasparenza, in modo che possano adempiere al meglio ai loro doveri legali nell'ambito della protezione dei giocatori e delle giocatrici; in particolare alla luce della crescente confusione tra i videogiochi e giochi di denaro e d'azzardo.

- 2) Coordinamento della legislazione e delle competenze o fusione delle responsabilità per le due leggi in uno dei due uffici federali (attualmente: UFG – Legge federale sui giochi in denaro; UFAS – Legge federale sulla protezione dei minori nei settori dei film e dei videogiochi) per una maggiore coerenza, al fine di dare visibilità all’aspetto trasversale del tema « online » e di utilizzare meglio le risorse.
- 3) Coinvolgimento delle organizzazioni professionali nella valutazione della Legge federale sui giochi in denaro, in modo che un’eventuale revisione della legge tenga maggiormente in considerazione la digitalizzazione e la confusione tra videogiochi e giochi di denaro e d’azzardo, nonché la protezione dei giocatori e delle giocatrici (limitazione della pubblicità, protezione dei minori).
- 4) Obbligo per i casinò di coinvolgere gli specialisti e le specialiste delle dipendenze durante l’elaborazione di un concetto sociale (si veda la precedente legge sui giochi in denaro).

IV.b. Regolamentazione dell’offerta di videogiochi: monitorare i fornitori e responsabilizzarli:

- 1) Trasparenza (meccanismi sottostanti, informazioni sui modelli economici)
- 2) Limitazione della pubblicità per i videogiochi che hanno degli elementi legati ai giochi di denaro e d’azzardo
- 3) Obbligo di licenza e tassazione dei giochi contenenti degli elementi di gioco di denaro e d'azzardo
- 4) Divieto di elementi di gioco di denaro e d'azzardo nei giochi destinati ai giovani o classificazione dei videogiochi che comprendono questi elementi come giochi di denaro e d’azzardo.

IV.c. Sviluppare una legislazione per regolamentare le altre offerte online come per esempio i social network, soprattutto perché i confini tra le offerte sono sempre più sottili.

Si vedano anche le raccomandazioni III.b. e III.c. , VI.c. e VIII.a.

Area d’intervento 5: Coordinamento e cooperazione

Livello nazionale

V.a. Far conoscere il lavoro del Gruppo nazionale di esperti e di esperte « Ciberdipendenza » su base regolare, se possibile annuale (ad esempio: newsletter, conferenze).

Si veda anche I.b.

Livello cantonale

Si vedano le raccomandazioni I.f. e II.c.

Area d'intervento 6a: Conoscenze: Ricerca

Livello nazionale

VI.a. Finanziare degli studi al livello nazionale:

- 1) Migliorare il monitoraggio a lungo termine dei comportamenti online o dei disturbi legati all'uso di giochi di denaro e d'azzardo e dei videogiochi online, attraverso un monitoraggio più frequente, standardizzato e approfondito a livello nazionale, che completi gli studi esistenti sull'uso dei media digitali.
- 2) Degli studi sui costi sociali e le conseguenze socio-economiche derivanti dal disturbo legato all'uso di giochi di denaro e d'azzardo e dal disturbo legato all'uso di videogiochi online.
- 3) Degli studi clinici longitudinali per valutare le necessità di trattamento e gli effetti.

VI.b. Finanziamento e coordinamento a lungo termine per la ricerca e la diffusione dei risultati in vista di un'applicazione pratica:

- 1) Utilizzare degli strumenti di misura convalidati in tutti gli studi, non appena sono disponibili.
- 2) Attuare delle misure basate sulle evidenze nella prevenzione, nel rilevamento e intervento precoce, nella riduzione dei danni e dei rischi e nel trattamento.

VI.c. Obbligo per l'industria di mettere a disposizione i dati sui consumatori e sulle consumatrici a fini di ricerca nel campo della salute psicosociale.

Livello cantonale

VI.d. Incoraggiare la partecipazione di tutte le strutture di trattamento (non solo quelle specializzate nelle dipendenze) al monitoraggio nazionale dei trattamenti *act-info*, al fine di migliorare la situazione rispetto i dati disponibili.

Area d'intervento 6b: Conoscenze: Formazione continua

Livello nazionale

VI.e. Incoraggiare il ricorso ad una formazione iniziale e continua mirata per i gruppi di professionisti e professioniste provenienti da contesti diversi, al fine di rinforzare il rilevamento e l'intervento precoce, nonché la consulenza ai genitori, e garantire l'attuazione di misure di prevenzione nelle scuole (si veda anche la raccomandazione II.e.).

Area d'intervento 7: Sensibilizzazione e informazione

Livello nazionale e cantonale

VII.a. Rafforzare le competenze dei genitori, del personale educativo e insegnante in materia di comportamenti online attraverso la sensibilizzazione del grande pubblico (ad esempio, www.giovanimedia.ch a livello nazionale).

Si veda anche VI.e.

Area d'intervento 8: Politica internazionale

Livello nazionale

VIII.a. Discussione con l'UE al fine di rafforzare la regolamentazione dell'offerta digitale attraverso degli interventi strutturali comuni (responsabilizzazione dell'industria e dei fornitori)

VIII.b. Promuovere e collaborare con il Centro collaboratore OMS per la formazione e la ricerca in salute mentale (Università di Ginevra), per contribuire e allo stesso tempo beneficiare di progetti di ricerca a livello internazionale; mettere rapidamente in pratica i risultati di queste ricerche.

VIII.c. Rafforzare la cooperazione tra i livelli nazionale e internazionale, in particolare tra la politica sanitaria nazionale e la cooperazione internazionale in corso, come per esempio a livello del Centro collaboratore OMS per la formazione e la ricerca in salute mentale (Università di Ginevra).

5. Einführung

Am 9. Juni 2021 wurde das Postulat 20.4343 «Stärkung der Nationalen Strategie Sucht durch den Einbezug der Cyberabhängigkeit» im Nationalrat angenommen. Das Postulat fordert den Bundesrat auf, im Rahmen der Nationalen Strategie Sucht ein Massnahmenpaket zur Bekämpfung der verschiedenen Formen von «Cyberabhängigkeit» zu erarbeiten. 'Die gemeinsam mit den Kantonen, den im Bereich der Prävention tätigen Vereinen und weiteren Akteuren dieses Sektors erarbeiteten Massnahmen sollen die folgenden Bereiche der Suchtbekämpfung abdecken: Bildung, Prävention, Behandlung und Risikoverminderung' [5].

Um eine Informationsgrundlage für die Beantwortung des Postulats zu haben, liefert der vorliegende Bericht eine Übersicht über aktuelle Angebote in der Schweiz, welche auch unabhängig von der Strategie Sucht umgesetzt werden. Er zeigt auf, welche Massnahmen bereits umgesetzt werden und wo noch Lücken bestehen. Der Bericht wird eine Grundlage für die Beantwortung des Postulats darstellen.

Seit über zehn Jahren beschäftigt sich eine nationale ExpertInnengruppe in der Schweiz im Auftrag des Bundesrates mit der Thematik «Onlinesucht» und hat bis heute vier Syntheseberichte veröffentlicht, die als Wissensbasis für diesen Bericht zur Verfügung stehen [6-9]. Des Weiteren haben Sucht Schweiz und das Groupement Romand d'études des addictions (GREA) 2021/22 als Mandat für das Bundesamt für Gesundheit (BAG) eine Analyse der Terminologie, Messskalen und Prävalenzen zu den sechs Verhaltensweisen Glücks- und Geldspiel (online und terrestrisch), Videospiele (online und offline), Sexualität (online und terrestrisch), Kaufen (online und terrestrisch), soziale Netzwerke (online) und Internet (online) durchgeführt; der Titel dieses Berichts lautet: «Glücks- und Geldspielnutzung, Videospiele, Sexualverhalten, Kaufverhalten, soziale Medien und Internet: Suchtverhalten ohne Substanz? Auslegeordnung zu wissenschaftlichen Evidenzen, Terminologie, Messskalen und Prävalenzen», in diesem Bericht werden wir verkürzt die Bezeichnung «Auslegeordnung» verwenden [3]. Sie dient als wesentliche Grundlage, auf welcher der hier vorliegende Bericht aufbaut. Zur Entwicklung dieses Dokuments wurden des Weiteren die Nationale Strategie Sucht 2017-2024 mit dem dazugehörigen Massnahmenplan gesichtet [1, 10].

Zunächst wird die theoretische Ausgangslage für diesen Bericht dargestellt: nach einer kurzen Beschreibung von Verhaltenssuchten im Allgemeinen wird der Begriff «Cyberabhängigkeit» eingeordnet sowie der aktuelle Wissensstand zu online Verhaltensweisen und Hypothesen über die Faktoren, die zur Entwicklung einer Glücks- und Geldspielnutzungsstörung- oder Videospielesucht (online) beitragen können, zusammengetragen. Zur Einordnung der Nationalen Strategie Sucht wird die Entwicklung der Sichtweisen über die letzten zwanzig Jahre kurz umrissen sowie die aktuelle Datenlage in der Schweiz bezüglich Glücks- und Geldspielnutzungsstörung sowie Videospielesucht (online) und Internet beschrieben. Im Anschluss wird aufgezeigt, wie Onlineverhalten in der Strategie derzeit

berücksichtigt wird.

Nach der theoretischen Ausgangslage werden die für diesen Bericht verwendeten Methoden (Interviews mit Fachpersonen und Fragebogen für Kantone) und die Ergebnisse beschrieben. Die Ergebnisse listen die bestehenden Massnahmen sowie die Bewertung durch die Fachpersonen und die daraus resultierenden und Lücken auf, aus denen Empfehlungen abgeleitet wurden.

6. Aktueller Wissensstand zu digitalen Verhaltensweisen

6.1. Entwicklung der Sichtweisen zu «Cyberabhängigkeit» in den vergangenen 25 Jahren

Parallel zur Entwicklung des Internets ist bald der Begriff der «Cybersucht» aufgekommen, dessen Definition und Betrachtungsweisen sich im Laufe der Jahre weiterentwickelt haben. 1996 konzipierte Young «Internetsucht» zunächst als eine generalisierte Impulskontrollstörung, als welche die 9. Ausgabe der internationalen statistischen Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme (ICD-9) der Weltgesundheitsorganisation, die bis 1999 gültig war, auch die Glücks- und Geldspielnutzungsstörung kategorisierte (siehe [11] [12]). Griffith sprach im gleichen Jahr von einer Verhaltenssucht; eine Einordnung, die sich auch noch zehn Jahre später hielt (siehe [11]). In dieser Zeit wurde nicht zwischen verschiedenen Aktivitäten im Internet unterschieden; das Internet wurde nicht als Vehikel, sondern als Ursprung der Sucht betrachtet (siehe [11]).

Dies änderte sich, als im Jahr 2013, die Amerikanische Psychiatische Vereinigung (APA) «Internetsucht» als «internet gaming disorder (IGD)» in der Sektion III research criteria of the DSM-5 (APA, 2013) spezifizierte, also auf das Videospiele einschränkte und somit das Internet als Medium für bestimmte Verhaltensweisen ansah [11].

Einige Jahre später existierte nach wie vor kein allgemein anerkannter Begriff für problematische Internetnutzung und es wurde weder zwischen Sucht und problematischer Nutzung unterschieden, noch wurden Verhaltensweisen nach Suchtpotential differenziert. Mehrere WissenschaftlerInnen forderten, das Konzept der «Internetsucht», wenn es sich auf die Nutzung des Internets als Medium bezieht, durch Süchte nach bestimmten Online-Aktivitäten zu ersetzen – vorausgesetzt, dass für jede dieser Verhaltensweisen ihr eigenes Suchtverhaltensmuster bestätigt wurde [13, 14].

Ab 2016 wurde in Frage gestellt, das Internet als singuläre Einheit zu betrachten, obwohl es eine Reihe potenzieller Aktivitäten und Zugangsmöglichkeiten (PC, Konsole, Laptop oder mobiles Gerät) umfasst. Stattdessen wurde das Internet als ein Portal betrachtet, über das Personen auf Aktivitäten und Dienstleistungen zugreifen, die von Spielen, über Arbeit, Unterhaltung bis zum Zugriff auf Verbrauchsmaterialien führen [15]. Heute herrscht die Ansicht vor, dass beispielsweise Personen mit einer Videospielesucht nicht per se «internetsüchtig» sind, sondern das Internet lediglich als Medium benutzen [16]. Somit wurde in den vergangenen Jahren immer mehr hinterfragt, ob es überhaupt Konsistenz im Konzept der «Internetsucht» gibt, da intensive online Einkäufe sich qualitativ von intensiver Konsumierung von online Pornographie oder online Videospiele unterscheiden.

Insofern scheint es heute sinnvoller, Personen, die beispielsweise sehr viel Zeit online mit

Pokerspielen verbringen, als Spielende mit (suchtartiger) Glücks- und Geldspielnutzungsstörung zu bezeichnen statt als internetsüchtig [15].

Die hier kurz dargestellte Entwicklung des Diskussionsstandes um das Phänomen «online» und «Internet» erklärt die noch unspezifische Benutzung dieser Begriffe auch in relativ neuen Veröffentlichungen. Dies spiegelt sich auch in der Verwendung der Begriffe in der Nationalen Strategie Sucht 2017-2024 wider, die 2015 veröffentlicht wurde. Hierauf wird in Kapitel 3.1 eingegangen. Es ist zudem wichtig festzuhalten, dass die Diskussion um Terminologien bis heute nicht abgeschlossen ist.

6.2. Aktueller Diskussionsstand zu Verhaltenssucht

Der Begriff der «Sucht» wird insbesondere in Zusammenhang mit dem Konsum von psychoaktiven Substanzen gebraucht. Jedoch wird er heute oft auch auf andere Verhaltensweisen angewandt, man spricht in dem Fall von «Verhaltenssucht». Es existiert allerdings keine allgemeingültige Definition für das relativ neue Konzept der Verhaltenssucht und es herrscht unter den WissenschaftlerInnen kein Konsens darüber, was eine Verhaltenssucht ist [13, 14, 17-21]. Nach mehreren Jahrzehnten wissenschaftlicher Forschung wurden «Verhaltenssüchte» in der fünften Version des Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM), der Amerikanischen Psychiatrischen Vereinigung (APA), 2013 und der ICD-11, 2019 aufgelistet [2, 4]. Die 11. (aktuellste) Version der Internationalen statistischen Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme (ICD-11, 2019) der Weltgesundheitsorganisation, welches das wichtigste, weltweit anerkannte Klassifikationssystem für medizinische Diagnosen ist, betrachtet Störungen aufgrund von Verhaltenssucht als erkennbare und klinisch signifikante Syndrome, die mit Beeinträchtigung persönlicher Funktionen verbunden sind. Sie entwickeln sich als Ergebnis wiederholter Belohnungsverhaltensweisen, bei denen es sich nicht um den Konsum abhängigkeiterzeugender Substanzen handelt [2].

Aktuell sieht die ICD-11 ein Suchtpotential bei zwei Verhaltensweisen: Glücks- und Geldspiel sowie Videospiele, sowohl online als auch offline [2]. Dies spiegelt den aktuellen Konsens unter ExpertInnen wider, dass nicht das Internet die Ursache des Suchtpotentials ist, sondern dass das Internet die Möglichkeit für bestimmte Verhaltensweisen bereitet, die ein Suchtpotential haben. Im DSM-5 ist die Videospieldnutzungsstörung keine Diagnose; sie wurde aber in Sektion III als neu auftretende Störung, die weitere Forschungsarbeit erfordert, aufgenommen [4]. Seit der Aufnahme der Videospieldnutzungsstörung in die ICD-11 wurden Argumente für und gegen diese Aufnahme sowie mögliche Motive der Industrie, sich gegen die Aufnahme zu wehren, in zahlreichen Artikeln und Kommentaren diskutiert [22-24].

Problematische Sexualität und zwanghafte Kauf-/ Shoppingstörung wurden in die ICD-11 neu als Störungen der Impulskontrolle, die einer suchtartigen Störung nahekommen, aber von dieser unterschieden werden müssen, aufgenommen. Das DSM-5 enthält keine

Diagnosekriterien für Sexual- und Kaufverhalten. Soziale Medien und Internet werden weiterhin auf ihr Suchtpotential und einer potentiellen Klassifikation als suchtartige Störung untersucht, aktuell besteht jedoch keine ausreichende wissenschaftliche Evidenz, diese Verhaltensweisen in der ICD-11 als suchtartige Störungen einzuordnen [3]. Dennoch muss hier festgehalten werden, dass in der ICD-11 weitere problematische Verhaltensweisen in der Kategorie «andere spezifizierte suchtähnliche Störungen (6C5Y)» berücksichtigt werden können [2]. Um weitere problematische Verhaltensweisen einzubeziehen schlagen WissenschaftlerInnen drei Kriterien vor: klinische Relevanz, theoretische Grundlage und empirische Evidenz [25].

6.3. Verständnis der «Cyberabhängigkeit» in diesem Bericht

Nach aktuellem Wissensstand ist festzuhalten, dass der im Postulat benutzte Begriff «Cyberabhängigkeit» unzureichend durch wissenschaftliche Belege gestützt ist und nicht als Störung im DSM-5 oder in der ICD-11 aufgenommen ist [26]. Darüber hinaus sind sich die Wissenschaftler einig, dass das Internet als Vehikel für bestimmte Aktivitäten betrachtet werden sollte, da Glücks- und Geldspiel sowie Videospiele auch offline Suchtpotential haben [3, 11, 16]. Dies legt nahe, dass die Internetnutzung selbst nicht als Ursache für Suchtverhalten eingestuft werden kann, weshalb eher von einem Kontrollverlust im Internet als von einem Kontrollverlust über die Internetnutzung gesprochen werden sollte [3]. Basierend auf diesen Erkenntnissen wenden wir uns in diesem Bericht von dem Begriff «Cyberabhängigkeit» ab. Stattdessen verwenden wir die Begriffe, die von Notari et al. vorgeschlagen werden [3]¹: Videospielespielnutzungsstörung, Glücks- und Geldspielespielnutzungsstörung, und andere suchtähnliche Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten. Box 1 fasst den aktuellen Stand der offiziellen Internationalen Klassifikationen und die von Notari et al. für die Schweiz vorgeschlagenen Terminologien zusammen.

¹ Zum Zeitpunkt des Abschlusses des vorliegenden Berichts findet eine kritische Würdigung der Auslegeordnung von Notari et al. durch eine Arbeitsgruppe innerhalb der Expertengruppe «Onlinesucht» statt. Ziel ist es, festzulegen, wie die in der Auslegeordnung vorgeschlagene Terminologie in der Praxis angewandt werden kann. Die vorgeschlagene Terminologie ist somit nicht definitiv. Das Ergebnis der kritischen Würdigung wird für Ende 2022 erwartet.

Der aktuelle Stand der offiziellen Internationalen Klassifikationen und eine für die Schweiz vorgeschlagenen Terminologie:

Der aktuelle Stand der offiziellen Internationalen Klassifikationen und die von Notari et al. für die Schweiz vorgeschlagenen Terminologien lauten folgendermassen:

- Die ICD-11 schliesst das Glücks- und Geldspiel sowie Videospiele als Störungen aufgrund süchtigen Verhaltens mit ein [2]. Notari et al. schlagen für die Schweiz folgende Terminologie vor [3]: (suchtartige) Glücks- und Geldspielnutzungsstörung; (suchtartige) Videospielnutzungsstörung.
- Der diagnostische und statistische Leitfaden psychischer Störungen (DSM-5) der Amerikanischen Psychiatrischen Vereinigung (APA) schliesst das Glücks- und Geldspiel als suchtartige Störung mit ein; Videospielnutzungsstörung ist im DSM-5 als Verhalten, das weiterer Forschung bedarf, bevor es als formale Störung angesehen werden kann, aufgenommen [4].
- Die ICD-11 betrachtet Probleme im Zusammenhang mit dem Sexual- oder Kaufverhalten als Störung der Impulskontrolle, die von einer Störung aufgrund von Suchtverhalten unterschieden werden müssen [2].
- Bezüglich der problematischen Nutzung sozialer Medien und des Internets besteht derzeit keine ausreichende wissenschaftliche Evidenz, um diese als suchtartige Störungen einzuordnen, dies wird aber weiterhin untersucht [3]. Vorgeschlagene Terminologie: problematische Nutzung sozialer Medien und problematische Internetnutzung [3].

Box 1: Aktueller Stand der internationalen Klassifikationen und die von Notari et al. vorgeschlagenen Terminologien

6.4. Hypothesen zu Faktoren und Mechanismen der Entwicklung einer Online Glücks- und Geldspielnutzungsstörung bzw. einer Videospielnutzungsstörung

Trotz der Aufnahme der Diagnose Verhaltenssucht in die ICD-11, herrscht bis heute kein Konsens darüber, was eine Verhaltenssucht ist [13, 14, 17-21]. Zudem ist es wissenschaftlich schwierig, die Faktoren oder die Konstellation von Faktoren, die zu einer (Verhaltens-)Sucht führen, genau zu benennen oder ihre Wechselwirkung zu verstehen. Bei einem Phänomen, das vergleichsweise jung ist, ist dies entsprechend noch schwieriger. Die neurowissenschaftliche Forschung hat auf Gehirnebene viele Ähnlichkeiten mit Sucht im Zusammenhang mit bewusstseinsverändernden Substanzen gezeigt. Es wurden aber auch Unterschiede hervorgehoben, bzw. Ähnlichkeiten mit anderen Störungen, wie der Impulskontrollstörung festgestellt [27, 28]. Einigkeit besteht jedoch darin, dass Onlineverhalten das Potential hat, problematisch zu sein, da es zu erheblichen negativen

Folgen für die psychosoziale Gesundheit führen kann.

Der mangelnde Konsens ist auch daran abzulesen, dass heutzutage nur die ICD-11, nicht aber das DSM-5 die Videospieldnutzungsstörung als Diagnose aufgenommen hat; und auch wenn eine Videospieldnutzungsstörung in die ICD-11 als Störung aufgenommen wurde, bedeutet dies nicht, dass die Ätiologie einer solchen genau geklärt ist [29]. WissenschaftlerInnen schlagen individuelle qualitative Studien bezüglich spezifischer Verhaltensweisen vor, um ihre jeweilige Ätiologie besser zu verstehen, da die Faktoren wahrscheinlich je nach Verhaltensweise unterschiedlich sind [17].

Zunächst können möglicherweise bestimmte strukturelle Charakteristika des Internets als Medium, die den Zugang zu bestimmten Verhaltensweisen erleichtern, indirekt zur Entwicklung einer problematischen Nutzung bzw. einer Sucht beitragen:

- Ständige Verfügbarkeit
- Anpassung an die Bedürfnisse der NutzerInnen
- Kontinuität (die virtuelle Welt hat nicht den Tagesrhythmus einer Person)
- Grenzenloser Inhalt
- Anonymität
- Der Eindruck, eine leichtere Kontrolle über die virtuelle Welt als über die reale Welt zu haben
- Sofortige Befriedigung bestimmter Bedürfnisse
- Leichtere soziale Anerkennung und Interaktion als in der realen Welt

Zusätzlich zu diesen strukturellen Elementen, die das Internet charakterisieren, könnten verschiedene kognitive oder psychologische Mechanismen Erklärungen für ein Suchtpotential darstellen. Hier ist zu unterstreichen, dass es eine Vielzahl an Mechanismen gibt, ihre jeweiligen Effekte nicht scharf voneinander trennbar sind und es somit bis heute keine eindeutige Erklärung für das Suchtpotential gibt. Somit ist es an dieser Stelle nur möglich, Hypothesen als Beispiele zu erläutern wobei wir uns auf die Aufmerksamkeitsökonomie, die Konditionierung und die kognitive Verzerrung beschränken. Diese drei Hypothesen sind nicht vollständig und es soll zudem nicht der Eindruck erweckt werden, dass es sich hier um tatsächliche Erklärungen handelt.

Die Theorie der Aufmerksamkeitsökonomie stammt aus den 70er Jahren von Herbert Simon, der feststellte, dass Informationen die Aufmerksamkeit des Empfängers konsumieren und somit eine Vielfalt an Informationen zu einer Reduzierung der Aufmerksamkeit führt [30]. Die Aufmerksamkeitsökonomie betrachtet die Aufmerksamkeit von Menschen als knappes Gut, um das die Industrie mit verschiedenen Mitteln kämpft. Im Internet versucht die Industrie beispielsweise Spielende möglichst lange auf einer Plattform zu halten und das rare Gut «Aufmerksamkeit» in Einkommen umzuwandeln. Eine Methode, um beispielsweise die Aufmerksamkeit Spielender auf Dauer zu behalten, ist ein simpler Einstieg in ein Spiel sowie

stetiger Fortschritt. Somit bleibt das Spiel sowohl für Neulinge als auch Fortgeschrittene spannend. Während das Spiel immer anspruchsvoller wird, steigert sich auch das Können – und das Spiel wird noch anspruchsvoller; Spielende haben also immer das Gefühl, kurz davor zu sein, das Spiel zu beherrschen, was sie zum Weiterspielen animiert [31]. Dieser Wunsch, weiterzuspielen wird in zunächst kostenlosen Spielen (Free to play) wie «Candy Crush Saga» wirtschaftlich ausgenutzt, indem Spielenden eine Spielpause aufgezwungen wird, aber gleichzeitig die Möglichkeit besteht, für direktes Weiterspielen zu bezahlen, statt zu warten.

Eine weitere Hypothese ist die der Konditionierung. Bei Suchtverhalten ohne Substanzen wie Glücks- und Geldspielnutzungsstörung bzw. Videospieldnutzungsstörung erfolgt keine direkte Stimulation des Verstärkungszentrums durch eine Substanz, sondern durch wiederholte Belohnungen, die nach bekannten Konditionierungsmustern verstärkend verteilt werden [32]. So ist eine Hypothese, dass zahlreiche Formen von Belohnung, kombiniert mit einem hohen Grad an Unvorhersehbarkeit suchtfördernd sein können [31, 33]. Ein gutes Beispiel für die Bedeutung von visuellem und auditiven Feedback sind Slotmaschinen oder das oben erwähnte Spiel «Candy Crush Saga». Wenn man ein Ziel erreicht, ertönt ein verstärkender Ton, die Punktzahl blinkt hell auf und manchmal hört man lobende Worte. Aufgrund der Konditionierung animieren diese Mechanismen zum Weiterspielen [34].

Schliesslich scheinen kognitive Verzerrungen bei Video- und bei Glücks- und Geldspielen ebenfalls eine Rolle zu spielen. Wenn eine spielende Person beispielsweise mehrere Slotmaschinenspiele gleichzeitig spielt und nur einen Gewinn erzielt, der mit dem visuellen und auditiven Feedback eines echten Gewinns untermalt wird – obwohl man insgesamt eigentlich verloren hat – wird dies bei den Spielenden als Gewinn wahrgenommen. Natasha Schüll bezeichnet dies als «Loss disguised as a win» (als Gewinn verkleideter Verlust) [35]. Das Gehirn reagiert auf als Gewinn verkleidete Verluste gleich wie auf richtige Gewinne und Spielende überschätzen auch den Gewinn im Laufe eines Spiels [34]. Spielende ziehen Spiele, die als Gewinn verkleideten Verluste enthalten, den Spielen, die diese nicht haben, vor [36]. Weitere Beispiele der kognitiven Verzerrung sind Beinah-Gewinne, die die Hoffnung auf einen Gewinn aufrechterhalten, sowie die falsche Wahrnehmung der Häufigkeit von Gewinnen. Bei Online-Multi-Player Spielen, eine Spielart, bei der man mit oder gegen andere Menschen spielt, müssen häufig alle Spielenden dem Sieger oder der Siegerin beim Siegen zusehen. Dies erhöht die Salienz der Siege, Spielende haben also den Eindruck, dass Gewinnen häufiger auftritt als tatsächlich der Fall ist [37].

Insgesamt ist zu betonen, dass sich die hier genannten Hypothesen nicht nur auf Verhaltensweisen online, sondern auch offline beziehen. Es ist jedoch zu vermuten, dass die oben genannten strukturellen Charakteristika des Internets das Suchtpotential erhöhen können.

6.5. Datenlage in der Schweiz im Jahr 2021

In der Auslegeordnung haben Notari et al. die aktuellsten nationalen repräsentativen Daten bezüglich verschiedener Verhaltensweisen sowie die verwendeten Methoden und Messinstrumente eingehend untersucht und präsentiert [3]. Hier werden die Daten und Diskussionen aus dieser Auslegeordnung zusammengefasst dargestellt. Für mehr Details verweisen wir auf die Analyse von Notari et al. [3].

6.5.1. Online Glücks- und Geldspielnutzungstörung

Für die Schweiz liegen wenig quantitative Daten zum online Glücks- und Geldspiel vor. In einer Studie (E-Games I), die den *Problem Gambling Severity Index (PGSI) 8+* benutzte, wurde für das Jahr 2018 eine Prävalenz des «problematischen Spielverhaltens» von 2,3 Prozent in der Altersgruppe 18-79 Jahre geschätzt. Etwa zehn Prozent der Spielenden berichteten von mittelschweren bis schweren Problemen mit den online Glücks- und Geldspielen. Die Studie zeigte, dass sich die Online-Spielerpopulation mit der sogenannten terrestrischen Spielerpopulation in der Schweiz von ihrem Profil her nur wenig überschneidet [38]. Die grösste Einschränkung des PGSI besteht darin, dass er die in der ICD-11 definierten Kriterien nur teilweise abdeckt. Er wird dennoch breit verwendet und ist vielfach validiert worden und Notari et al. sprechen sich für seine Verwendung aus [3].

Bezüglich der Behandlung einer (suchtartigen) Glücks- und Geldspielnutzungstörung liegen keine Daten spezifisch zum online Glücks- und Geldspiel vor. Auf Safe Zone haben im Jahr 2021 58 Beratungen (38 Männer, 18 Frauen, 2 nicht spezifiziert) zum Thema Online-Casino stattgefunden. Gemäss dem nationalen Behandlungsmonitoring *act-info* betrafen 1.9% der Behandlungseintritte in die spezialisierte Suchthilfe im Jahr 2020 das Glücks- und Geldspiel als Hauptproblem [39].

Die hier aufgelisteten Daten weisen grosse Lücken bezüglich der Prävalenz einer online Glücks- oder Geldspielnutzungstörung auf, was auch daran liegt, dass online Casinos in der Schweiz erst seit 2019 legal sind. Hier ist anzumerken, dass die Konferenz der Kantonalen Beauftragten für Suchtfragen (KKBS) bis Ende 2022 ein nationales Monitoringsystem im Bereich des Geld- und Glücksspiels einführen und die Koordination für die Einführung dieses Monitoringsystems übernehmen möchte. Zudem wurde 2021 eine zweite E-Games Studie durchgeführt, deren Ergebnisse Anfang 2023 vorliegen werden; diese Studie erhebt Daten zu online Glücks- und Geldspielen sowie Videospiele.

6.5.2. Online Videospieldnutzungstörung

Die einzigen Daten, die in der Schweiz zum Thema Videospiele und damit zusammenhängende Probleme vorliegen, stammen aus dem Jahr 2010-11 und betreffen nur junge Stellungspflichtige (junge Männer, Schweizer Nationalität): die *C-Surf*-Studie stellte eine

Prävalenz von «pathologisch Spielenden» (monothetic users) in Höhe von 2,3 Prozent fest, die Prävalenzwerte für «exzessiv Spielende» (polythetic users; nicht pathologisch) lagen bei 8,1 bzw. 10,6 Prozent [3]. Diese Daten beruhen auf der 7-Item- 'Game Addiction Scale' (GAS), welches sich nicht auf die Kriterien der ICD-11 bezieht.

Auf Safe Zone haben 2021 60 (18 Männer, 40 Frauen, 2 nicht spezifiziert) Beratungen zum Thema «Gaming» stattgefunden. Weitere Statistiken zur Behandlung einer Videospieldnutzungsstörung in der Schweiz gibt es aktuell nicht.

Die Datenlücken bezüglich Videospiele in der Schweiz sind sehr gross. Dies liegt vor allem daran, dass die (suchtartige) Videospieldnutzungsstörung erst seit 2019 in die ICD-11 aufgenommen wurde [2]. In der *Health Behaviour in School-aged Children* (HBSC)-Studie² 2022 wurde der Ten-Item 'Internet Gaming Disorder Test' (IGDT-10) für die 14- und 15-Jährigen aufgenommen. Dieser berücksichtigt jedoch die Kriterien des DSM-5 und nicht die der ICD-11. Dennoch wird er von Notari et al. empfohlen, da er der beste aktuell vorhandene Test ist und es zudem keinen Test gibt, der auf der ICD-11 basiert [3]. An dieser Stelle sei noch einmal die oben angeführte E-Games Studie, die auch Videospieldnutzung untersucht, erwähnt.

6.5.3. Problematische Internetnutzung

Im Folgenden soll kurz die problematische Internetnutzung thematisiert werden, um die Problematik dieser Begrifflichkeit zu illustrieren:

In der Schweiz wurde das Messinstrument 'Compulsive Internet Use Scale' (CIUS) im Rahmen der Schweizerischen Gesundheitsbefragung (SGB 2017) und des Suchtmonitorings Schweiz (CoRoIAR 2013 und 2015) verwendet und soll den ungefähren Anteil von Personen innerhalb einer Bevölkerung, die eine allfällige «problematische Internetnutzung» aufweisen, zeigen. Laut der Schweizerischen Gesundheitsbefragung aus dem Jahr 2017 wiesen 4,3% der Männer und 3,3 % der Frauen ab 15 Jahren eine «Problematische Internetnutzung» auf, laut Suchtmonitoring Schweiz aus dem Jahr 2015 traf dies auf 1,0 % der erwachsenen Bevölkerung (Frauen 1.0%, Männer 0.9%) zu [40, 41] . Diese Zahlen geben jedoch keine Auskunft darüber, welche Online-Aktivität(en) betroffen ist oder sind. Dies trägt zur Aufrechterhaltung des Vorurteils bei, wonach es eine «Internetsucht» im Allgemeinen gibt, und steht damit im Widerspruch zur derzeitigen Auffassung in der Wissenschaft, wie oben ausgeführt wurde. Zusätzlich verhindert die Verwendung solcher allgemeinen Messinstrumente die Anwendung von Messinstrumenten für spezifische online Aktivitäten, wie Videospiele, da es meist nicht die Kapazität gibt, mehrere Messinstrumente im Rahmen der gleichen Studie zu benutzen [3]. So werden Personen, die eine Videospieldnutzungsstörung haben, wahrscheinlich auch im CIUS abgedeckt, werden hier aber nicht identifiziert und verfälschen möglicherweise die

² Die Schweizer HBSC-Studie erfragt verschiedene Aspekte des Gesundheitsverhaltens und der Lebensstile von Schulkindern des 5. bis 9. Schuljahres, die grösstenteils 11 bis 15 Jahre alt sind. Sie wird alle vier Jahre auf der Grundlage einer repräsentativen nationalen Stichprobe durchgeführt und erlaubt so, die aktuelle Gesundheitssituation der Schülerinnen und Schüler einzuschätzen sowie ihre Entwicklung über die Zeit zu beobachten

Ergebnisse.

Im März 2017 erfolgte eine Befragung von Sucht-Fachstellen in Bezug auf «Onlinesucht». Die Teilnahmequote erreichte 29% (154 von 527 Sucht-Fachstellen). 62 Fachstellen gaben an, ein spezialisiertes Angebot zu «Onlinesucht» zu haben, 29 von diesen konnten Angaben zur Anzahl der KlientInnen geben. Etwa die Hälfte hatte weniger als zehn KlientInnen in diesem Bereich, acht hatten 10-20, vier 40-65 und zwei Fachstellen hatten es mit 157 resp. 200 KlientInnen mit «Onlinesucht» zu tun. Insgesamt standen die Fachstellen im vorangehenden Jahr laut eigenen Angaben mit ca. 714 Personen im Zusammenhang mit «Onlinesucht» in Kontakt [8]. Hier gibt es jedoch keine näheren Angaben um welche Art der «Onlinesucht» es sich handelte.

Das nationale Behandlungsmonitoring *act-info*, das allerdings aktuell nicht von allen Therapie- und Beratungsstellen systematisch Informationen erhält, zeigt, dass im Jahr 2020 in der Schweiz 1.9% der Behandlungseintritte in die spezialisierte Suchthilfe die problematische Internetnutzung als Hauptproblem betrafen (aufgrund welcher Internetaktivität ist dabei nicht bekannt) [39]. Das Durchschnittsalter der erfassten Personen liegt bei ca. 23 Jahren und mit 90% sind mehrheitlich Männer in Behandlung (Quelle: Berechnungen von Sucht Schweiz).

Auf Safe Zone haben 2021 zum Thema «Online-Sucht», worunter hier Soziale Medien, Internet und Handy fallen, 34 Beratungen (17 Männer und 15 Frauen; 2 nicht spezifiziert) stattgefunden³.

Die Schweizerische Gesundheitsbefragung 2022 wird Internetnutzung anhand des CIUS abfragen, und wird somit kein Instrument verwenden, das spezifisch eine Videospieldnutzungsstörung oder online Glücks- und Geldspielnutzungsstörung untersucht.

³ <https://www.infodrog.ch/de/aktivitaeten/publikationen.html#onlineberatung>

7. Nationale Strategie Sucht 2017-2024

Im Bereich Sucht existierten auf Bundesebene in den vergangenen Jahrzehnten verschiedene Strategien und Programme. 2017 wurden die bisherigen, nach Substanzen getrennten Programme (Nationales Programm Alkohol, Nationales Programm Tabak, Massnahmenpaket Drogen) in der Nationale Strategie Sucht zusammengeführt, die bis 2024, zusammen mit der Nationalen Strategie zur Prävention nichtübertragbarer Krankheiten (NCD), den Rahmen für Massnahmen im Bereich der Suchtpolitik bildet. Ziel war, eine suchtförmübergreifende Strategie zu entwickeln, die auch substanzungebundene Verhaltensweisen miteinbezieht [10].

Die Nationale Strategie Sucht 2017-2024 hat den bisherigen Fokus auf Alkohol, Tabak und andere psychoaktive Substanzen erweitert, indem sie neben den stoffgebundenen Substanzen auch potenziell suchterzeugende Verhaltensweisen beinhaltet [10]. Sie berücksichtigt somit Verhaltenssuchte mit Bezug auf das DSM-5, das die Glücks- und Geldspielnutzungsstörung als Sucht einordnet; sie listet im Spektrum der Verhaltensweisen und Suchtformen über das Glücks- und Geldspiel hinaus «Internet- und Smartphone-Nutzung», «Online-Games» und «exzessive Internetnutzung» als Beispiele auf. An dieser Stelle sei noch einmal darauf hingewiesen, dass die Nationale Strategie Sucht 2017-2024 in einem Zeitraum entstand, als die Diskussion über Begrifflichkeiten rund um Onlineverhalten weniger fortgeschritten als heute war (siehe Kapitel 2.1).

Die Nationale Strategie Sucht 2017-2024 verfolgt vier übergeordnete Ziele:

- Suchterkrankungen werden verhindert
- Abhängige Menschen erhalten die notwendige Hilfe und Behandlung
- Gesundheitliche und soziale Schäden werden vermindert
- Negative Auswirkungen auf die Gesellschaft werden verringert

Die Nationale Strategie unterstützt das Zusammenspiel aller suchtpolitischen AkteurInnen mit dem Ziel, eine wirksame und kohärente Versorgung sowie neue substanz- und fachübergreifende Kooperationen sicherzustellen [10]. Der zusätzlich entwickelte Massnahmenplan dient als Grundlage für die Umsetzung der Strategie auf Bundesebene [1].

Sowohl die Nationale Strategie als auch der Massnahmenplan sind nach acht Handlungsfeldern organisiert. Handlungsfelder 1-4 sind thematisch:

1. Gesundheitsförderung, Prävention, Früherkennung
2. Therapie und Beratung
3. Schadensminderung und Risikominimierung
4. Regulierung und Vollzug

Handlungsfelder 5-8 beschreiben Querschnittsaufgaben:

5. Koordination und Kooperation
6. Wissen
7. Sensibilisierung und Information
8. Internationale Politik

Insgesamt dient die Nationale Strategie Sucht als freiwilliger Orientierungsrahmen für die Akteure der Suchtpolitik. Der dazugehörige Massnahmenplan bezieht sich, aufgrund der gesetzlichen Grundlage, ausschliesslich auf die Umsetzung auf Bundesebene. Der Bund macht den souveränen Kantonen keine Vorgaben für die Umsetzung.

7.1. Online Verhaltenssüchte in der Nationalen Strategie Sucht und dem dazugehörigen Massnahmenplan

Im folgenden Kapitel wird dargestellt, wie online Verhaltenssüchte in der Nationalen Strategie Sucht 2017-2024 vertreten sind [10]. Da die Strategie vor der ICD-11 und vor den im Rahmen der Auslegeordnung durchgeführten Arbeiten zu den Terminologien veröffentlicht wurde, werden in den folgenden Absätzen die in der Strategie verwendeten Begrifflichkeiten unverändert übernommen. Die Strategie bezieht sich auf das DSM-5, das Verhaltenssucht, spezifisch «Glücks- und Geldspielsucht», miteinbezieht. Des Weiteren nimmt die Strategie Bezug auf die ICD-10 aus dem Jahr 2013, die allerdings noch keine Verhaltenssüchte auflistete.

An einigen Stellen der Nationalen Strategie Sucht werden «Geldspiel» und «Internet» als Beispiele für Verhaltenssüchte genannt, allerdings ohne weiter zu erläutern, was unter «Internet» oder «exzessiver Internetnutzung» verstanden wird. An anderen Stellen wird zudem die Nutzung von online Games als Risikoverhalten und Sucht genannt.

Im Bereich der Verhaltensweisen geht die Nationale Strategie Sucht am ausführlichsten auf «Spielsucht» ein. Es wird festgestellt, dass auf nationaler Ebene kein Programm für die Prävention und Behandlung von «Spielsucht» existiert, sich aber die meisten Kantone im Bereich der «Spielsuchtprävention» über ein Konkordat in drei Regionen zusammengeschlossen haben (Zürich, Schaffhausen, Schwyz und Tessin gehörten 2015 keiner Region an; heute trifft dies noch auf Zürich, Schaffhausen und Tessin zu, die eigene spezifische Angebote haben).

In Kapitel 3 der Strategie, „Prävalenzen von Konsum und Verhalten“, werden Angaben zum «Geldspiel», «Internetnutzung» und «Online-Games» gemacht, wobei anzumerken ist, dass die hier aufgelisteten Prävalenzen aus dem Jahr 2012 nur Angaben zu Internetnutzung und Glücks- und Geldspiel enthalten. Die sozialen Kosten der «Spielsucht» werden gegenüber denen der illegalen Drogen als gering betrachtet, wobei davon ausgegangen wird, dass diese durch die Vermischung von «exzessiver Internetnutzung und Online-Geldspiel» ansteigen werden [10].

In Bezug auf die Handlungsfelder der Nationalen Strategie Sucht wird das «Geldspiel» in Handlungsfeld 4 «Regulierung und Vollzug» mit dem Hinweis auf Spielsperren für das Glücks- und Geldspiel in Casinos erwähnt [10].

Auf parlamentarischer Ebene listet die Strategie zwei Vorstösse⁴ bezüglich des «übermässigen Internetgebrauchs» auf, mit den Hinweisen, dass Zusammenhänge zwischen exzessiver Internetnutzung und Gesundheit der Betroffenen bestehen können, es hierzu aber noch wenige Studien gibt.

Der Massnahmenplan nimmt insbesondere Bezug auf «Geldspiel», meist ohne eine Spezifizierung ob online oder offline. Bezüglich der Finanzierung geht der Massnahmenplan auf die Spielsuchtabgabe ein, die 0,5% des Bruttospielertrags durch Wetten und Lotterien beträgt, und von den Kantonen zur Information, Prävention und Behandlung der von suchtartiger Glücks- und Geldspielnutzung Betroffenen eingesetzt wird. Es gibt kein Pendant zu diesem Finanzierungsmechanismus für andere Verhaltensweisen [1].

Zusammenfassend ist hier festzuhalten, dass sowohl die Nationale Strategie Sucht 2017-2024 als auch der Massnahmenplan an mehreren Stellen sowohl «gaming» und «gambling» als auch weniger spezifisch das «Internet» oder „Onlinesucht“ als neue Themen, die in den Handlungsfeldern berücksichtigt werden sollen, erwähnen. Konkret geht der Massnahmenplan in zwei Massnahmen auf Onlineverhalten ein [1]:

«1.4.1. Weiterentwicklung F + F: Das BAG unterstützt Fachverbände und weitere Akteure in der Weiterentwicklung des methodischen Ansatzes F + F in Bezug auf neue Themenbereiche und Settings im Suchtbereich (z.B. Onlinesucht, Strafvollzug) und in der Gesundheitsversorgung. Es fördert zudem die Ausweitung des Ansatzes auf alle Lebensphasen (Kinder und Jugendliche, Erwachsene sowie ältere Menschen).»

«1.4.3. Grundlagearbeit zu F + F: Das BAG erarbeitet und verbreitet in Zusammenarbeit mit den Fachverbänden Grundlagen und Instrumente, welche die Akteure darin unterstützen, F + F anzuwenden. Es setzt dabei einen Fokus auf neue Phänomene wie problematische Internetnutzung oder Online-Geldspiel.»

7.2. Gesetzliche Grundlagen zu Onlineverhalten

Derzeit existiert in der Schweiz das Bundesgesetz über Geldspiele (Geldspielgesetz, BGS), das 2019 in Kraft getreten ist. Hier wurden das bisherige Lotteriegesetz und das Spielbankengesetz zu einem Gesetz zusammengefasst. Die 21 Spielbanken der Schweiz können seit Inkrafttreten dieses Gesetzes ihre Spiele auch online anbieten, was zum einen

⁴ Postulate Forster-Vannini (09.3521) vom 09.06.2009 und Schmid-Federer (09.3579) vom 10.06.2009

eine Konzessionserweiterung durch den Bundesrat und zum anderen eine Bewilligung der Eidgenössische Spielbankenkommission (ESBK) für die einzelnen Spiele erfordert. Die Zuständigkeit für das Geldspielgesetz liegt beim Bundesamt für Justiz [42].

Darüber hinaus wurde am 30.09.2022 ein Bundesgesetz über den Jugendschutz in den Bereichen Film und Videospiele (JSFVG) verabschiedet. Ziel des Gesetzes ist der Schutz Minderjähriger vor ungeeigneten Medieninhalten. Die Zuständigkeit dieses neuen Gesetzes liegt beim Bundesamt für Sozialversicherungen [43].

8. Methode

Um die aktuelle Situation der bestehenden Massnahmen zu Onlineverhalten zu erfassen, wurden qualitative Interviews mit Fachpersonen geführt, sowie eine Befragung der Kantone durchgeführt.

8.1. Interviews mit Fachpersonen

Im Mai 2022 wurden zwanzig halbstandardisierte Interviews mit Fachpersonen geführt, von denen einige auch in der nationalen ExpertInnengruppe «Onlinesucht» vertreten sind. Die Auswahl der InterviewpartnerInnen wurde gemeinsam mit einer Begleitgruppe des BAG vorgenommen, wobei darauf geachtet wurde, dass sowohl die Bundes- und Kantonsebene vertreten sind, als auch Fachpersonen aus Forschung, Prävention, Beratung und Therapie. Die Interviewfragen wurden ebenfalls in Zusammenarbeit mit der Begleitgruppe des BAG erstellt, Anhand der Interviews wurden zu allen Handlungsfeldern der Nationalen Strategie Sucht Massnahmen, Lücken und Einschätzungen abgefragt. Es wurde keine Definition der Handlungsfelder vorgegeben. Die Interviewfragen sind in Anhang 11.10 einzusehen.

Alle Interviews bis auf eines fanden per Zoom statt und wurden aufgezeichnet, wobei sie in der Analyse anonymisiert wurden. Ein Interview wurde per Telefon geführt und aus technischen Gründen nicht aufgenommen. Die Interviews dauerten zwischen 30 und 80 Minuten. Die Interviews wurden nicht wörtlich transkribiert, stattdessen wurden detaillierte Notizen gemacht, und die Tonaufnahmen zur Analyse erneut gehört. Im Anschluss an die Interviews wurden die Ergebnisse tabellarisch nach Handlungsfeldern, und hier nach Aktivitäten auf verschiedenen Ebenen, sowie Lücken sortiert. Diese Tabelle diente als Grundlage für die Analyse.

8.2. Fragebogen zuhanden der Kantone

Ebenfalls im Mai 2022 wurde parallel zu den Interviews ein Fragebogen sowohl über die Konferenz der Kantonalen Beauftragten für Suchtfragen (KKBS) als auch die Vereinigung der kantonalen Beauftragten für Gesundheitsförderung in der Schweiz (VBGF) an alle Kantone verschickt. Der Fragebogen (Anhang 11.9) enthielt Fragen zu bestehenden Massnahmen und Lücken in den acht Handlungsfeldern der Nationalen Suchtstrategie bezüglich online Glücks- und Geldspielnutzungsstörung, Videospieldnutzungsstörung und andere suchtähnliche Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten auf Kantonsebene. Auch hier wurde keine Definition der Handlungsfelder vorgegeben, so dass die Fragen nach dem Verständnis der Personen, die den Fragebogen ausfüllten, beantwortet wurden.

Insgesamt haben 21 der 26 Kantone den Fragebogen beantwortet, teilweise haben mehrere Personen aus dem gleichen Kanton geantwortet:

- | | | |
|------------------------------|---------------|------------------|
| 1. Aargau | 7. Freiburg | 15. Schaffhausen |
| 2. Appenzell
Ausserrhoden | 8. Genf | 16. St Gallen |
| 3. Appenzell
Innerrhoden | 9. Graubünden | 17. Thurgau |
| 4. Basel-Landschaft | 10. Jura | 18. Waadt |
| 5. Basel-Stadt | 11. Luzern | 19. Wallis |
| 6. Bern | 12. Neuenburg | 20. Zug |
| | 13. Nidwalden | 21. Zürich |
| | 14. Obwalden | |

Folgende Kantone haben nicht geantwortet:

- | | | |
|-----------|--------------|-----------|
| 1. Uri | 3. Glarus | 5. Tessin |
| 2. Schwyz | 4. Solothurn | |

8.3. Analyse

Die Interviews wurden tabellarisch nach Handlungsfeldern sortiert. Da die Interviews jedes Handlungsfeld einzeln abfragten, wurden die Antworten entsprechend zugeordnet. Die Interviews wurden dann nach «Massnahmen auf nationaler Ebene», «Massnahmen auf Kantonsebene», «Lücken auf Bundesebene», und «Lücken auf Kantonsebene», sortiert. Der zentrale Aspekt dieses Mandats darin lag, eine Bestandsaufnahme des bestehenden Massnahmenangebots in den acht Handlungsfeldern der nationalen Strategie Sucht zu machen. Somit haben wir eine deduktive Analyse durchgeführt, der die Handlungsfelder als Kategorien zugrunde lagen. Da die Interviewfragen jedes Handlungsfeld einzeln behandelte, konnten die Antworten entsprechend zugeordnet werden; wobei die Zuordnung, wie sie durch die Interviewpartner erfolgte, übernommen wurde. Es handelt sich somit um eine Inhaltsanalyse unter Betrachtung des Inhalt im Kontext der interviewten Person (Rolle, Institution) mit dem Ziel, konkrete Informationen sowie Gemeinsamkeiten und Widersprüche zwischen den verschiedenen Interviews herauszuarbeiten [44]. Des Weiteren wurde dokumentiert, welche Aussagen nur von einer oder wenigen Personen genannt wurden. Die Reliabilität wurde dadurch erhöht, dass alle vier Autorinnen die Interviews führten und die Ergebnisse thematisch in der oben erwähnten Tabelle sortierten [45]. Da insgesamt zwanzig Personen interviewt wurden, von denen jeweils nur ein kleiner Teil in den verschiedenen Handlungsfeldern Prävention, Therapie, Forschung etc. arbeitet, sind die Antworten zu den Handlungsfeldern nicht repräsentativ, sondern geben nur Richtungsweisen.

Die Ergebnisse der Analyse wurden mit den Ergebnissen der Kantonsfragebögen abgeglichen. Hier wurde dokumentiert, wie viele Kantone pro Handlungsfeld angaben, dass Massnahmen existierten, und welche Beispiele hier gegeben wurden. Die Beispiele gaben darüber Auskunft, wie bestimmte Handlungsfelder interpretiert wurden. Der Fragebogen gab darüber hinaus die Möglichkeit, Lücken in den verschiedenen Handlungsfeldern aber auch in der Nationalen Strategie zu nennen. So dienten die Angaben aus den Fragebogen auch dazu, die Ergebnisse der Interviews zu komplettieren.

8.4. Workshops mit der nationalen ExpertInnengruppe „Onlinesucht“

Am 13. Juni 2022 wurde ein erster Entwurf der von den Autorinnen abgeleiteten Empfehlungen der Expertengruppe „Onlinesucht“ präsentiert und mit dieser diskutiert. Nach diesem ersten Workshop wurden die Empfehlungen überarbeitet, und im August 2022 den ExpertInnen für eine schriftliche Rückmeldung zugeschickt. Die danach noch einmal überarbeiteten Empfehlungen wurden in einem zweiten Workshop am 7. September 2022 erneut diskutiert. Ziel der Workshops war eine Bewertung und Ergänzung der Empfehlungen, sowie Streichungen von als unnötig betrachteter Empfehlungen, sowie eine Ergänzung der Massnahmenliste und der identifizierten Lücken. Der zweite Workshop hatte nicht zum Ziel, einen Konsens zu erreichen, die Empfehlungen durch die ExpertInnengruppe zu validieren oder die Empfehlung auf ihre direkte Umsetzbarkeit zu prüfen. Die in diesem Bericht aufgelisteten Empfehlungen sind somit die Verantwortung der Autorinnen unter Berücksichtigung der Diskussionen mit der ExpertInnengruppe. Dennoch ist festzuhalten, dass keine der Empfehlungen von den ExpertInnen abgelehnt wurde.

9. Ergebnisse der Interviews mit Fachpersonen und der Fragebogenumfrage zuhanden der Kantone und Empfehlungen

In den Anhängen 11.1 bis 11.8 werden für jedes Handlungsfeld die bestehenden Massnahmen tabellarisch aufgelistet, jedoch ohne Anspruch auf Vollständigkeit. Die Tabellen listen nicht nur Angebote auf, die aus den Interviews und den Kantonsbefragungen resultieren, sondern weitere Angebote, die den AutorInnen bekannt sind. Begriffe, die direkt den Websites entnommen wurden, sind in Anführungszeichen gesetzt. Die Inhalte der Tabellen werden in den folgenden Kapiteln pro Handlungsfeld kurz zusammengefasst. Im Anschluss werden die Beurteilungen durch die interviewten Fachpersonen sowie die von diesen identifizierten Lücken dargestellt. Es werden dann bereits bestehende Massnahmen des Massnahmenplans aufgelistet, die auf diese Lücken eingehen. Zuletzt werden die von den Autorinnen abgeleiteten Empfehlungen präsentiert. Die Formulierungen der Empfehlungen sind das Ergebnis der beiden Workshops mit der ExpertInnengruppe «Onlinesucht», unterliegen jedoch der Verantwortung der Autorinnen.

9.1. Allgemeine Beobachtungen

Es besteht weiterhin keine Einigung bezüglich der Fragestellung, was als Suchtstörung im Onlinebereich betrachtet wird und welche Begrifflichkeiten verwendet werden. So werden insbesondere im Therapiebereich, aber auch in der Prävention Begriffe wie «Onlinesucht» oder «Mediensucht» verwendet, und einige Befragte schliessen Themen wie soziale Medien oder Youtube explizit mit ein. Hier wurde von einer Person auf den Einfluss der Industrie, die sich gegen die Aufnahme der sozialen Medien in die ICD wehrt, hingewiesen. Zudem wurde die Kategorie «andere Störungen» des ICD genannt, die indirekt soziale Medien und andere Verhaltensweisen berücksichtigt. Die ExpertInnengruppe „Onlinesucht“ unterstützt den Ansatz, sich nicht auf Glücks- und Geldspiel und Videospiele zu beschränken, sondern die Bedeutung anderer potentiell problematischer Onlineverhaltensweisen mit zu berücksichtigen.

Die interviewten Fachpersonen teilen überwiegend dieselbe Einschätzung zur aktuellen Situation bezüglich Massnahmen und Lücken, wobei je nach Expertise unterschiedliche Schwerpunkte gesetzt werden. Es konnten nur wenige Widersprüche festgestellt werden. Insgesamt gibt es in allen Handlungsfeldern ein Massnahmenangebot, allerdings werden diese teilweise nicht als ausreichend betrachtet, oder die Umsetzung findet nicht in allen Kantonen im gleichen Ausmass statt, wobei häufig eine unzureichende Finanzierung als Grund genannt wurde, aber auch für manche Kantone eine zu schwache Verbindung zur nationalen Ebene und eine unzureichende Einbindung in Diskussionen, die auf nationaler Ebene stattfinden. So besteht aufgrund der sprachlichen Barriere eine Benachteiligung insbesondere für den Kanton Tessin, da beispielsweise Präventions- oder Weiterbildungsangebote seltener auf Italienisch

als auf Deutsch oder Französisch angeboten werden. Hier wurde angemerkt, dass sich Fachpersonen aus dem Tessin häufig eher in Italien weiterbilden.

Die Umfrageergebnisse unter den Kantonen bestätigen die Ergebnisse der Interviews. Anhang 11.11 gibt einen Überblick über die Ergebnisse der Befragung. Hierbei ist es wichtig zu beachten, dass die Antworten keinen kompletten Überblick über die Massnahmen in den Kantonen geben, da diese Informationen nicht immer leicht zugänglich waren, wie von einigen Personen in der Umfrage angemerkt wurde.

9.2. Handlungsfeld 1: Gesundheitsförderung, Prävention, Früherkennung⁵

9.2.1. Massnahmen Handlungsfeld 1: Gesundheitsförderung, Prävention, Früherkennung

Siehe Anhang 11.1.

9.2.2. Zusammenfassung Handlungsfeld 1

Die meisten Massnahmen in Handlungsfeld 1 bestehen aus einem allgemeinen Angebot zu Medienkompetenz, Bildschirmnutzung und Gesundheitsförderung, beispielsweise Websites oder Programme für Schulen. In der Beschreibung der einzelnen Massnahmen lässt sich erkennen, dass keine eindeutige Trennung von Prävention (Handlungsfeld 1) und Sensibilisierung/Information (Handlungsfeld 7) besteht. Auf kantonaler Ebene existieren spezielle Programme für Glücks- und Geldspiel, was dadurch zu erklären ist, dass dies gesetzlich vorgeschrieben ist: *Spielen ohne Sucht* bzw. das *Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu* (PILDJ), die alle Kantone, ausser Zürich, Schaffhausen und Tessin abdecken. Die Hälfte der Kantone (zwischen 12 und 15 der 21 beteiligten Kantone) gibt an, Angebote zu Gesundheitsförderung, Prävention und Früherkennung haben. Mehrere Kantone listen den Lehrplan 21 auf, der Glücks-, Geld- und Videospiele thematisiert; seine Pendant, der Plan d'études romand (PER) der frankophonen Kantone und der Piano di Studio des Tessins, wurden nicht erwähnt. Die meisten Kantone haben überwiegend allgemeine Angebote zur Förderung der Lebenskompetenzen, Workshops zu digitalen Medien, oder Elterninformationsanlässe. Diese gehen über die Themen Video- sowie Glücks- und Geldspiel hinaus und umfassen häufig auch soziale Medien oder Pornographie, aber auch Cybermobbing.

Das Angebot zur Früherkennung ist deutlich kleiner als das der Prävention. Die Angaben zu Früherkennung lassen erkennen, dass unterschiedliche Auffassungen existieren, was unter

⁵ Heute werden die Begriffe Früherkennung und Frühintervention (F+F) verwendet

Früherkennung verstanden wird. Beispielsweise werden hierunter auch ganzheitliche Klientenanamnese oder Kampagnen aufgelistet, aber auch Hilfsmittel für Schulen und Kindergärten oder Fortbildungen für Lehrpersonen. Wie oben erwähnt, wurden für keines der Handlungsfelder Definitionen vorgegeben. Die Angaben zu diesem Handlungsfeld wurden unter der Frage zum Handlungsfeld «Früherkennung» genannt. An dieser Stelle ist zu erwähnen, dass im August 2022 eine harmonisierte Definition zu Früherkennung und Frühintervention (F+F) vom BAG veröffentlicht wurde [46].

9.2.3. Beurteilung durch Fachpersonen und Lücken Handlungsfeld 1

Die auf Bundesebene existierende Plattform «Jugend und Medien» zur Förderung der Medienkompetenz wurde von mehreren InterviewpartnerInnen positiv hervorgehoben und der Lehrplan 21 wird von mehreren Interviewten als gute Basis zur Prävention betrachtet. Die Mehrzahl der Befragten bemängelten jedoch die unzureichenden Ressourcen, die es auch etablierten Institutionen, wie etwa Pro Juventute, auf nationaler Ebene nicht erlauben, mit der Entwicklung der Medienangebote und der Auswirkungen Schritt zu halten, und somit immer Material anzubieten, das auf dem neusten Stand ist. Beispielsweise ähneln Mechanismen in Videospiele immer mehr denen des Glücks- und Geldspiels, ohne dass dies im Gesetz oder in der Regulierung so anerkannt wird; zudem kommen immer neue Themen, wie beispielsweise das Trading hinzu.

Einige Interviewte bemängelten zudem, dass der Lehrplan 21 einen zu grossen Schwerpunkt auf Informatik legt, und weniger auf den Umgang mit digitalen Medien. Allgemein ist festzustellen, dass zwar ein Angebot existiert, dieses jedoch nicht systematisch und einheitlich umgesetzt wird, wie eine befragte Person es formulierte: «Wenn eine Schule ein Angebot sucht, dann finden sie das passende Angebot» - dies bedeutet jedoch nicht, dass alle Schulen auch ein Angebot suchen bzw. haben oder dieses Angebot ausreichend und umfassend ist. Dem ist hinzuzufügen, dass das Angebot für Schulen nicht in allen Sprachen gleich gross ist und somit Schulen im Tessin allenfalls weniger Auswahl haben.

Mehrere Interviewte erwähnten den Bedarf, Eltern in ihrer Erziehungsaufgabe zu unterstützen. Es scheint Konsens unter den Befragten zu sein, dass viele Eltern besorgt sind, und hier einerseits aufgefangen werden müssen, um die Thematik nicht zu dramatisieren, bzw. unterstützt werden müssen, um einen konstruktiven Austausch mit ihren Kindern zu haben. Die ExpertInnengruppe „Onlinesucht“ sieht hier einen Bedarf, allgemein das Angebot für Erwachsene, nicht nur für Eltern, zu erweitern, da für diese Zielgruppe derzeit wenige Massnahmen existieren.

Bezüglich der Früherkennung haben mehrere der befragten Fachpersonen die unbekannteren Strukturen und Verantwortlichkeiten für eine effektive Früherkennung bemängelt. Eine Person stellte zudem fest, dass Erkennungsmerkmale zur Früherkennung derzeit unzureichend erforscht sind, was eine effektive Früherkennung schwierig gestaltet. Die

Bedeutung der Früherkennung wurde auch von der ExpertInnengruppe „Onlinesucht“ hervorgehoben, da die Kinder, die in Beratungs- und Therapieeinrichtungen vorstellig werden, immer jünger werden.

Insgesamt ist somit festzuhalten, dass allgemein ein Angebot zu Gesundheitsförderung, Prävention und Früherkennung zu Glücks- und Geldspiel- und Videospieldnutzungsstörung und andere suchtähnliche Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten besteht, die Umsetzung jedoch stark von Kantonen, Gemeinden und Schulen abhängt und einer grösseren Finanzierung als aktuell zur Verfügung steht, bedarf. Hier ist es wichtig zu erwähnen, dass einige Kantone den Wunsch nach nationalen Projekten und Kampagnen geäussert haben; zudem wurde von mehreren Fachpersonen der Bedarf an evidenzbasierten Präventionsprogrammen sowie evidenzbasierter Früherkennung betont. Diesem könnte durch ein kantonales Programm, das Gemeinden und Schulen einheitlich umsetzen sollen, entgegengekommen werden.

9.2.4. *Bestehende Massnahmen im Massnahmenplan zur Nationalen Strategie Sucht*

- 1.1.2. Das BAG ist Träger von «bildung + gesundheit Netzwerk Schweiz (b+g)
 - 1.1.2. Das BAG und Gesundheitsförderung Schweiz sind Träger von Schulnetz21 (schweizerisches Netzwerk gesundheitsfördernder und nachhaltiger Schulen)
 - 1.1.2. Das BAG und weitere Bundesämter unterstützen die Stiftung éducation21
 - 1.1.3. Das BAG beauftragt die Dachverbände im Freizeitbereich, insbesondere den Dachverband Offene Kinder- und Jugendarbeit Schweiz und die Schweizerische Arbeitsgemeinschaft der Jugendverbände, ihre Expertise und ihr breites Netzwerk für die Weiterentwicklung und Verankerung von Früherkennung und Frühintervention bei ihren Mitgliedern voranzutreiben.
 - 1.4.1. Das BAG unterstützt Fachverbände und weitere Akteure in der Weiterentwicklung des methodischen Ansatzes F+F in Bezug auf neue Themenbereiche und Settings im Suchtbereich (z.B. Onlinesucht) und in der Gesundheitsversorgung
 - 1.4.2. Das BAG setzt sich aktiv für eine Verbreitung und Verankerung des Konzeptes der F+F in den verschiedenen Bereichen (Schulen, Gemeinden, Nachtleben, Berufswelt) ein.
 - 1.4.3. Das BAG erarbeitet und verbreitet in Zusammenarbeit mit den Fachverbänden Grundlagen und Instrumente, welche die Akteure darin unterstützen, F+F anzuwenden. Es setzt dabei einen Fokus auf neue Phänomene wie problematische Internetnutzung oder Online-Geldspiel.
- und
- 6.3.2. Weiterbildung von Fachleuten aus anderen Bereichen: Das BAG unterstützt die Fachverbände darin, Weiterbildungsangebote und Praxisinstrumente für Berufsgruppen zu fördern, die punktuell von der Suchtproblematik betroffen sind wie z.B. Fachleute des Sozial- und Bildungswesens oder der Arbeitsintegration.

Siehe Massnahmenplan der Nationalen Strategie Sucht [1].

9.2.5. *Empfehlungen Handlungsfeld 1: Gesundheitsförderung, Prävention, Früherkennung*

Nationale Ebene

- I.a. Ausreichende Finanzierung, die Fachorganisationen auf nationaler Ebene und Bundesämtern erlaubt, zum Wissensaufbau mit der Entwicklung der

Medienangeboten und der Auswirkungen Schritt zu halten und evidenzbasiertes Präventionsmaterial entsprechend zu erstellen bzw. aktualisieren.

- I.b. Verstärkung des Dialogs zwischen Fachpersonen verschiedener Fachrichtungen (Erziehung, Informatik, Gesundheitsförderung, etc.) und Bundesämter (BAG, BJ, BSV, BAKOM) um bei der Entwicklung von Präventionsmassnahmen der interdisziplinären Aspekte der Thematik Onlineverhalten gerecht zu werden.
- I.c. Förderung der Umsetzung von Massnahme 1.4.3. des Massnahmenplans [1] rund um die Frühintervention unter Berücksichtigung, dass problematisches Onlineverhalten immer früher in der Kindheit beginnt.

Kantonale Ebene

- I.d. Ausreichende Finanzierung und Stärkung der Implementierung evidenzbasierter Gesundheitsförderungs- und Präventionsmassnahmen in Schulen bezüglich Onlineverhaltensweisen um ein Angebot an allen Schulen zu gewährleisten.
- I.e. Entwicklung kantonaler Aktionspläne zu Onlineverhalten, zur Vereinheitlichung des Angebots aller Strukturen eines Kantons.
- I.f. Stärkung und Finanzierung der inter- und intrakantonalen Koordination und Kommunikation, um den Informationsaustausch zu fördern, ähnliche Ansätze im Umgang mit suchtiertigem Onlineverhalten zu haben und Ressourcen zu schonen.

9.3. Handlungsfeld 2: Therapie und Beratung

9.3.1. Massnahmen Handlungsfeld 2: Therapie und Beratung

Siehe Anhang 11.2

9.3.2. Zusammenfassung Handlungsfeld 2

Es gibt ein ambulantes und stationäres Angebot bezüglich suchttähnlicher Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten. Dies besteht sowohl aus spezialisierten Einrichtungen, als auch einem Angebot von Suchtberatungsstellen, die sich dieser Thematik neben anderen Suchtthemen widmen. Die meisten dieser Beratungs- und Therapieeinrichtungen haben ein Angebot zu Onlineverhalten und nicht nur zu Glücks- und Geldspiel oder Videospiele.

Auf Kantonsebene geben 18 der 21 beteiligten Kantone an, ein ambulantes Beratungs- und Therapie Angebot für (suchtartige) Glücks- und Geldspielnutzungsstörung bzw. Videospiele nutzungsstörung zu haben, 13 haben ein Angebot für andere suchttähnliche Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten. Darüber hinaus gibt es grössere Einrichtungen und Programme, die ein Klientel über die Kantonsgrenzen hinaus haben. Als

Beispiele seien hier *Programme départ* (CHUV, Waadt), *Centre de jeu excessif* (CHUV, Waadt), *Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssuchte* (Zürich) oder *UPK - Abteilung Verhaltenssuchte* (Basel-Stadt) oder *HUG/Service addictologie und ReConnecte* (Genf) zu nennen.

Ein stationäres Angebot, das als regionales Angebot betrachtet werden sollte, gibt es laut Fragebogen in folgenden Kantonen: Appenzell Ausserrhoden, Basel-Stadt, Bern, Graubünden, Luzern (auch zuständig für Obwalden und Nidwalden) Jura und Wallis.

9.3.3. Beurteilung durch Fachpersonen und Lücken Handlungsfeld 2

Die befragten Fachpersonen gaben an, dass das bestehende Angebot innerhalb und zwischen den Kantonen geographisch ungleich verteilt ist. Zudem scheint auch die Verteilung der PatientInnen auf die Strukturen ungleichmässig zu sein. Dies führt dazu, dass einige PatientInnen weite Strecken zurücklegen und oft lange Wartezeiten in Kauf nehmen müssen, um ein passendes Therapieangebot zu erhalten.

Die Situation in der Therapie ist relativ komplex, da es unterschiedliche Ansätze und auch unter den Behandelnden verschiedene Ansichten gibt: Einige Therapierende sind der Ansicht, dem Bedarf in ihrer Region völlig gerecht werden zu können, andere bemängeln, dass zu viele PatientInnen in stationärer Behandlung sind, die nur eine ambulante Behandlung bräuchten, und es somit zu Wartezeiten für schwerere Fälle kommt. Es gibt aktuell keinen nationalen Leitfaden, welche Art der Versorgung (z.B. ambulant oder stationär) für welche Personen in Frage kommt.

Es gibt unter TherapeutInnen zudem unterschiedliche Positionierungen bezüglich der Behandlung: Einige sind der Ansicht, dass es sich bei einer Glücks-, Geld- und Videospieldnutzungsstörung um ein Symptom für eine andere Erkrankung handelt, und somit kein spezialisiertes Wissen von Seiten der TherapeutInnen notwendig ist. Andere Therapierende betrachten es als spezifische Störung, wie auch in der ICD-11 beschrieben, für die ein spezielles Wissen unentbehrlich ist, damit die PatientInnen sich verstanden fühlen. Es wurde zudem angemerkt, dass bei weitem nicht alle betroffenen Personen den Weg in ein Behandlungsangebot finden, die Anfrage jedoch steigt, sobald ein spezialisiertes Angebot existiert. Um möglichst alle Menschen aufzufangen, ist es daher aus Sicht der ExpertInnengruppe „Onlinesucht“ wichtig, dass alle Beratungs- und Therapieeinrichtungen systematisch die notwendigen Anamnesefragen stellen, um problematisches Onlineverhalten identifizieren können.

Mehrere InterviewpartnerInnen haben insbesondere Lücken aufgrund geringer Kapazitäten in der Behandlung von Jugendlichen festgestellt. Die ExpertInnengruppe „Onlinesucht“ unterstrich daher die Notwendigkeit, Therapieeinrichtungen nicht zwischen Jugendlichen bis 17 Jahren und Erwachsenen ab 18 Jahren zu trennen, sondern stattdessen einen

transitorischen Psychiatrieansatz zu fördern, der die Altersgruppe zwischen 15 und 25 Jahre als Zielgruppe hat, da diese als besonders vulnerabel gilt.

Die befragten TherapeutInnen haben darauf hingewiesen, dass viele Eltern zu ihnen in die Beratung kommen, mit der Sorge, ihr Kind sei «onlinesüchtig», wobei sich dann im Erstgespräch herausstellt, dass das Verhalten der betroffenen Kinder bzw. Jugendlichen nicht pathologisch ist. Dies trägt zusätzlich zu einer Überlastung der Therapieeinrichtungen bei. Die Finanzierung solcher Interventionen bei Angehörigen ist nicht in allen Institutionen abgedeckt.

Die ExpertInnengruppe „Onlinesucht“ betont daher die Bedeutung der Früherkennung und Frühintervention, sowie niederschwelliger Beratungsstellen, welche dazu beitragen würden, die Therapieeinrichtungen zu entlasten. Dies erfordert wiederum eine gute Ausbildung verschiedener Berufsgruppen, um potentiell problematische Verhaltensweisen, sei es bei Eltern kleiner Kinder oder bei Kindern, früh erkennen und ansprechen zu können (siehe Handlungsfeld 6: Weiterbildung).

9.3.4. Bestehende Massnahmen im Massnahmenplan zur Nationalen Strategie Sucht

2.1.1. Systemischen Wandel begleiten: Das BAG verfolgt die Entwicklung der Suchthilfeinstitutionen in den Kantonen im Hinblick auf das Bereitstellen eines umfassenden Suchthilfeangebotes und sensibilisiert gemeinsam mit den Fachverbänden für aufkommende neue Themen und Weiterentwicklungen.

Und

6.3.1. Weiterbildungsformate für Suchtfachleute: Das BAG unterstützt die Fachverbände und Weiterbildungsinstitutionen (Fachhochschulen, andere Institutionen im Suchtbereich) darin, unter besonderer Berücksichtigung von Themen wie Menschen mit Migrationshintergrund, soziökonomischer Status, Gender im Zusammenhang mit der Suchtproblematik, Weiterbildungsformate für Suchtfachleute zu entwickeln und anzubieten.

6.3.2. Weiterbildung von Fachleuten aus anderen Bereichen: Das BAG unterstützt die Fachverbände darin, Weiterbildungsangebote und Praxisinstrumente für Berufsgruppen zu fördern, die punktuell von der Suchtproblematik betroffen sind wie z.B. Fachleute des Sozial- und Bildungswesens oder der Arbeitsintegration.

6.3.6. Suchtmedizinisches Wissen: Das BAG unterstützt die Schweizerische Gesellschaft für Suchtmedizin und die regionalen suchtmedizinischen Netzwerke bei der Generierung und Verbreitung von suchtmedizinischem Wissen und fachlichen Standards für die Suchtbehandlung (z.B. auf praxissuchtmedizin.ch).

Siehe Massnahmenplan der Nationalen Strategie Sucht [1].

9.3.5. Empfehlungen Handlungsfeld 2: Therapie und Beratung

Nationale Ebene

- II.a. Verbreitung neuer Forschungsergebnisse und Screening-Tools zur Anwendung in der Praxis und Förderung der systematischen Aufnahme von Fragen zu Onlineverhalten in allen Anamnesegespräche.
- II.b. Entwicklung eines Behandlungsleitfadens zur Triage (z.B: stationär/ambulant bzw. Primär- oder Sekundärdiagnose⁶).
- II.c. Förderung der Zusammenarbeit und Erfahrungsaustausch der verschiedenen Strukturen (interkantonal und intrakantonal) um ein passendes Angebot für verschiedenen Bedürfnisse zu ermöglichen und ein transitorisches Angebot, das nicht in Jugend- und Erwachsenenpsychiatrie getrennt ist, zu fördern.

Kantonale Ebene

- II.d. Weiterentwicklung und Ausbau des therapeutischen Angebots mit dem Ziel, den Bedarf an Therapieplätzen geographisch gleichmässig zu decken.
- II.e. Entwicklung und Finanzierung niederschwelliger Beratungsangebote, die eine Triagefunktion übernehmen, mit dem Ziel, Therapieeinrichtungen zu entlasten (siehe auch Empfehlung VI.e).

9.4. Handlungsfeld 3: Schadensminderung und Risikominimierung

9.4.1. Massnahmen Handlungsfeld 3: Schadensminderung und Risikominimierung

Siehe Anhang 11.3

9.4.2. Zusammenfassung Handlungsfeld 3

Es gibt nur wenige Massnahmen in Handlungsfeld 3 Schadensminderung und Risikominimierung; die meisten der hier genannten Massnahmen beziehen sich auf das Glücks- und Geldspiel. Vier, bzw. fünf Kantone geben an, Massnahmen zu Schadensminderung im Bereich Videospiel und Glücks- und Geldspiel zu haben, wobei aber auch Referate an Schulen als Beispiele genannt werden. Andere Beispiele sind Schuldenberatung und Spielsperren.

⁶ Die Weltgesundheitsorganisation wird 2023 ein *technical brief* zu Primär und Sekundärdiagnose veröffentlichen

9.4.3. Beurteilung durch Fachpersonen und Lücken Handlungsfeld 3

Der Bereich Schadensminderung und Risikominderung wurde in den Interviews wenig diskutiert. Dennoch wurde die Bedeutung dieses Handlungsfelds für Onlineverhalten hervorgehoben, da Abstinenz zwar für bestimmte Verhaltensweisen, jedoch für Onlineverhalten insgesamt keine Option ist. In den Interviews wurde das Konzept des «verantwortungsvollen Spielens», das von der Industrie gefördert wird, vielfach kritisiert und der Effekt von Spielsperren als unzureichend untersucht bemängelt. Einige Experten der ExpertInnengruppe „Onlinesucht“ betrachten Spielsperren nicht als wirksame Schadensminderung, da sie zum einen erst eingesetzt werden, wenn der (finanzielle) Schaden bereits besteht, und zum anderen für Onlinecasinos wenig wirksam sind. Somit betonten die ExpertInnen und Fachpersonen die Notwendigkeit evidenzbasierter Massnahmen zum Spielerschutz, wobei man sich nicht auf Glücks- und Geldspiel bzw. Videospiel beschränken sollte, sondern andere Onlineverhaltensweisen, zu denen noch wenige Massnahmen zur Schadensminderung existieren, ebenfalls zu berücksichtigen. Hier soll ein Augenmerk auf Jugendschutz gelegt werden, da Jugendliche die Zielgruppe von Videospielen aber auch anderen Angeboten, wie soziale Medien sind.

9.4.4. Bestehende Massnahmen im Massnahmenplan zur Nationalen Strategie Sucht

3.1.3. Weiterentwicklung der Schadensminderung: Das BAG unterstützt die Entwicklung von Massnahmen, welche die Risiken im Zusammenhang mit Risikoverhalten mindern und fördert den Aufbau von Hilfsangeboten, für deren Inanspruchnahme Abstinenz keine Voraussetzung ist. Dieser Ansatz, der bislang insbesondere bezüglich illegaler Substanzen verankert ist, soll gemäss aktuellen Herausforderungen weiterentwickelt und wo sinnvoll auf weitere Suchtformen ausgeweitet werden.

Siehe Massnahmenplan der Nationalen Strategie Sucht [1].

9.4.5. Empfehlungen Handlungsfeld 3: Schadensminderung und Risikominimierung

Nationale Ebene

- III.a. Entwicklung einer harmonisierten Definition der Begriffe «Schadensminderung und Risikominderung» für Onlineverhalten, um das Verständnis dieser Konzepte zu fördern.
- III.b. Entwicklung einer gesetzlichen Grundlage, um Anbieter zu verpflichten, Risiko- und Warnhinweise (Suchtgefährdung) während der Nutzung zu generieren, sowie Tools zur

Selbstkontrolle bzw. Kontrolle durch die Eltern zu integrieren.

III.c. Entwicklung einer legalen Grundlage, um den Zugang zu Videospielelementen, die Glücks- und Geldspielemente enthalten, für Minderjährige zu verbieten.

9.5. Handlungsfeld 4: Regulierung und Vollzug

9.5.1. Massnahmen Handlungsfeld 4: Regulierung und Vollzug

Am 1. Januar 2019 ist das Bundesgesetz über Geldspiele (BGS) in Kraft getreten, welches den 21 Spielbanken in der Schweiz die Möglichkeit gibt, ihre Spiele auch online anzubieten [42]. Die Zuständigkeit für dieses Gesetz liegt beim Bundesamt für Justiz. Daneben wurde am 30.09.2022 ein neues Bundesgesetz über den Jugendschutz in den Bereichen Film und Videospiele (JSFVG) verabschiedet, das den Schutz Minderjähriger vor ungeeigneten Medieninhalten zum Ziel hat [43]. Die Zuständigkeit liegt beim Bundesamt für Sozialversicherungen.

9.5.2. Beurteilung durch Fachpersonen und Lücken Handlungsfeld 4

Insbesondere bezüglich des Glücks- und Geldspiels stellten die Befragten einen Fortschritt fest, da Casinospiel, Onlinегeldspiel, Lotterie und Kleinspiel im Geldspielgesetz vereint sind. Die Einführung des Jugendmedienschutzgesetzes wird von allen als sehr wichtig erachtet.

Regulierung und Vollzug wurden von allen InterviewpartnerInnen ausführlich diskutiert und ein grosser Handlungsbedarf identifiziert. Viele Interviewte kritisieren den bestehenden Interessenskonflikt des Staates, der an Glücks- und Geldspiel verdient und gleichzeitig Spielende schützen soll. Allgemein wurde von allen InterviewpartnerInnen bemängelt, dass Anbieter nicht ausreichend in die Pflicht genommen werden; dies könnte zum einen finanzieller Art sein, ähnlich wie es beim Glücks- und Geldspiel bereits der Fall ist, beispielsweise mit einer Besteuerung von Mikrotransaktionen, aber auch inhaltlich, mit Hinweisen auf potentielle Gefahren bestimmter Mechanismen, da beispielsweise immer mehr Elemente aus dem Glücks- und Geldspiel in Videospiele Anwendung finden. Aber auch das Geldspielgesetz wurde dafür kritisiert, dass Spielerschutz nur schlecht verankert ist - als Beispiele wurden hier Werbung und Jugendschutz genannt - und die Kontrolle der Umsetzung des Gesetzes unzureichend ist. Insbesondere berücksichtigt das Gesetz laut Fachpersonen die Digitalisierung des Angebotes ungenügend. Es wurde gefordert, die Regulierung international zu koordinieren, um Wirkung zu haben. Einige Interviewte sehen hier eine Chance in der geplanten Evaluierung des Geldspielgesetzes, solange diese unter Einbeziehung von Suchtfachpersonen durchgeführt wird.

Die gesetzliche Grundlage in Bezug auf Onlineverhalten scheint unübersichtlich und die Umsetzung nicht ausreichend überwacht zu sein. So sind mehrere Behörden mit dem

Geldspielgesetz befasst (BJ, ESBK, Gespa), und wieder eine andere mit dem Jugendmedienschutz (BSV), was in Anbetracht der Vermischung von Glücks- und Geldspiel und Videospiele nicht sinnvoll erscheint und zudem die Kontrolle der Umsetzung erschwert; hinzukommt, dass die Überwachungsbehörden nicht die personellen Ressourcen haben, um eine wirksame Kontrolle zu garantieren. Eine Person äusserte, dass ein Präventionsgesetz für mehr Kohärenz sorgen könnte. Insgesamt wurden die fehlende Koordination, der unklare politische Auftrag der Behörden bzw. ihre fehlenden Kontrollmöglichkeiten sowie die fehlenden finanziellen und rechtlichen Mittel der Behörden bemängelt. Dies scheint auch zu einer unzureichenden Abstimmung zwischen Bund und Kantonen zu führen.

Ein allgemeiner Konsens besteht darin, Anbieter in die Pflicht nehmen und das Angebot besser regulieren zu müssen, was auch einen leichteren Zugang zu den Daten der Industrie erfordert. Anbieter könnten beispielsweise dazu verpflichtet werden, ihre Geschäftsberichte offenzulegen. Andere Länder haben hier bereits Regulierungen, an denen die Schweiz sich orientieren kann. Eine weitere Herausforderung stellen neue Themen, wie beispielsweise das Trading, das vom Gesetz nicht als Glücks- oder Geldspiel betrachtet wird.

9.5.3. Bestehende Massnahmen im Massnahmenplan zur Nationalen Strategie Sucht

4.1.1. Unterstützen der Kantone beim Vollzug: BAG, BLV und EZV unterstützen die kantonalen Vollzugsorgane und weitere involvierte Stellen bei Bedarf mit wissenschaftlichen Grundlagen und/oder Instrumenten bei der Umsetzung ihrer Vollzugsaufgaben. [*diese Massnahme muss aktualisiert werden*]

4.2.1. Gesundheitsinteressen: Das BAG und seine Partner bringen Gesundheitsinteressen in bereichsübergreifenden Gremien, Strategien und Projekten ein und suchen die aktive Zusammenarbeit mit anderen Bundesämtern.

4.2.2. Gesundheitspolitik: Das BAG prüft gesundheitliche Implikationen von angestrebten rechtsetzenden Massnahmen und weiteren Rahmenbedingungen

9.5.4. Empfehlungen Handlungsfeld 4: Regulierung und Vollzug

Nationale Ebene

IV.a. Stärkung der Regulierung des Geldspiels:

1. Personelle, finanzielle und fachliche (insbesondere Spielsucht) Stärkung und Transparenz der Aufsichtsbehörden (BJ, ESBK, Gespa) um deren gesetzlichen Aufgaben

im Bereich Spielerschutz besser wahrnehmen zu können; Insbesondere in Hinblick auf die zunehmende Vermischung von Gaming und Gambling.

2. Koordination der Gesetzeslage und der Zuständigkeiten bzw., Zusammenlegen der Verantwortlichkeit über die beiden Gesetze in einem der beiden Bundesämter (aktuell: BJ - Geldspielgesetz; BSV - Jugendschutzgesetz Film/Videospiele) für mehr Kohärenz, um dem transversalen Charakter des Themas «Online» gerecht zu werden und Ressourcen besser zu nutzen.
 3. Einbeziehung der Fachorganisationen in die Evaluierung des Geldspielgesetzes damit eine eventuelle Überarbeitung des Gesetzes die Digitalisierung und Vermischung von Gaming und Gambling und den Spielendenschutz verstärkt berücksichtigt (Einschränkung der Werbung, Jugendschutz).
 4. Obligation der Casinos, bei der Entwicklung eines Sozialkonzepts Suchtfachpersonen hinzuzuziehen (siehe früheres Geldspielgesetz).
- IV.b. Regulierung des Videospiegel-Angebots: Anbieter beaufsichtigen und in die Pflicht nehmen:
- 1) Transparenz (zugrundeliegende Mechanismen, Berichte über Geschäftsmodelle)
 - 2) Einschränkung von Werbung für Videospiele mit Glücks- und Geldspielcharakter
 - 3) Konzessionspflicht und Besteuerung von Videospiele mit Glücks- und Geldspielcharakter
 - 4) Verbot von Gamblingelementen in Spielen für Jugendliche bzw. Klassifizierung von Videospiele mit Gamblingelementen als Glücks- und Geldspiel.
- IV.c. Entwicklung eines Gesetzes, um weitere Onlineangebote wie Soziale Netzwerke zu regulieren, insbesondere da die Grenzen zwischen den Angeboten immer mehr verschwimmen.

Siehe auch Empfehlungen III.b., III.c., VI.c. und VIII.a.

9.6. Handlungsfeld 5: Koordination und Kooperation

9.6.1. Massnahmen Handlungsfeld 5: Koordination und Kooperation

Siehe Anhang 11.4

9.6.2. Zusammenfassung Handlungsfeld 5

Es bestehen sowohl auf nationaler als auch auf kantonaler Ebene viele Vernetzungsmöglichkeiten für Fachpersonen. Auf Kantonebene wurde insbesondere die Koordination innerhalb der Kantone, wie etwa zwischen Kliniken und dem Gesundheitsdepartment als Beispiele der Koordination genannt. Ein Kanton nannte das Netzwerk «*Medien und Informatik*». Mehrere Kantone nannten die Programme *Spielen ohne Sucht* bzw. *Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu (PILDJ)*. Mit Bezug auf das Glücks- und Geldspiel existiert des Weiteren die «Austauschplattform Schutz vor exzessivem Geldspiel».

9.6.3. Beurteilung durch Fachpersonen und Lücken Handlungsfeld 5

Die bereits oben erwähnte Plattform «Jugend und Medien» wurde von mehreren Befragten als gutes Beispiel der Koordination genannt. Zudem wurde der Fachverband Sucht als effektive Institution zur Vernetzung der Fachstellen genannt, und die im Auftrag des Bundesrats vom Fachverband Sucht und GREA koordinierte nationale ExpertInnengruppe «Onlinesucht» wurde positiv hervorgehoben. Zudem scheint auch die Zusammenarbeit zwischen dem BAG und der KKBS gut zu funktionieren.

Insgesamt bewerten die meisten Befragten die Vernetzung der Akteure als gut, während die Koordination und Kooperation weniger gut zu funktionieren scheint. Dies liegt zu einem gewissen Ausmass an der föderalen Struktur der Schweiz, wie von einigen Interviewpartnern angemerkt wurde. Da Onlineverhalten viele Disziplinen betrifft, wurde die Bedeutung einer verstärkten Zusammenarbeit der Disziplinen (Gesundheit, Erziehung, IT, Prävention, Behandlung) aber auch der betroffenen Behörden (BAG, BJ, BSV, BAKOM, das geplante Bundesamt für Cybersecurity) eingefordert.

9.6.4. Bestehende Massnahmen im Massnahmenplan zur Nationalen Strategie Sucht

- 5.1.2. Kantonale Austauschtreffen: Zusammen mit GDK, GFCH und EZV stellt das BAG den Erfahrungsaustausch zwischen den Kantonen sicher. Es finden jährlich kantonale, bedarfsorientierte Austauschformate statt (Kantonale Austauschtreffen Deutschschweiz KAD und Rencontres intercantionales latines RIL, KAP Tagung). Zur Vorbereitung werden die Bedürfnisse der Kantone zum Format und zur Themensetzung abgeholt.
- 5.1.3. Fachaustausch fördern: Das BAG fördert in Zusammenarbeit mit Infodrog den Fachaustausch zwischen allen involvierten Akteuren. Es pflegt den Kontakt zu den Geschäftsstellen der Gremien der Koordinations- und Dienstleistungsplattform Sucht (KDS): KKBS, SKBS, NAS, AG SuPo, EKSJ und vernetzt diese mit den sprachregionalen Fachverbänden, den suchtmmedizinischen Netzwerken und weiteren Akteuren der Suchtpolitik und Suchtarbeit.
- 5.1.4. Dokumentations-, Informations- und Fachstelle Sucht: Infodrog fördert im Auftrag des BAG insbesondere die Vielfalt, Durchlässigkeit, Koordination, Qualität sowie die Zugänglichkeit der verschiedenen Präventions-, Beratungs-, Therapie- und Schadensminderungsangebote. Die Leitung von Expertengruppen, die Organisation von regionalen und nationalen Fachtagungen sind Beiträge zu einer wirksamen Vernetzung und Koordination.
- 2.1.2. Fachaustausch: Das BAG beauftragt die Fachverbände durch die Leitung von Fachgruppen, Durchführung von Tagungen und weiteren Aktivitäten, die Vernetzung, den Austausch und die Koordination der Akteure in allen Handlungsfeldern der Suchthilfe sicherzustellen. Dabei werden die Akteure entlang des gesamten Behandlungspfades, der sowohl die ambulante und intermediäre wie stationäre als auch die psychosoziale und suchtmmedizinische/ -psychiatrische Versorgung umfasst, berücksichtigt.
- 1.1.2 Das BAG ist Träger von «bildung + gesundheit Netzwerk Schweiz (b+g)
- 1.1.2 Das BAG und Gesundheitsförderung Schweiz sind Träger von Schulnetz21 (schweizerisches Netzwerk gesundheitsfördernder und nachhaltiger Schulen)
- 1.1.2 Das BAG und weitere Bundesämter unterstützen die Stiftung éducation21

7.3.1. Online-Plattform für Partner: Das BAG erarbeitet eine Online-Plattform für Partner. Die laufend aktualisierte Plattform fördert die kontinuierliche Abstimmung und Vernetzung der Kommunikationsaktivitäten unter den Akteuren. Sie offeriert den Partnern einerseits alle Informationen rund um die Themen der beiden Strategien NCD und Sucht sowie psychische Gesundheit (inkl. Suizidprävention) und porträtiert die Aktivitäten und Angebote des BAG. Weiter ermöglicht sie den Partnern, ihre Angebote darzustellen und den Austausch zu pflegen.

Siehe Massnahmenplan der Nationalen Strategie Sucht [1]

9.6.5. Empfehlungen Handlungsfeld 5: Koordination und Kooperation

Nationale Ebene

V.a. Regelmässige, möglichst jährliche Bekanntmachung über die Arbeit der Expertengruppe «Onlinesucht» (z.B.: Newsletter, Tagungen).

Siehe auch I.b.

Kantonale Ebene

Siehe Empfehlungen I.f., und II.c

9.7. Handlungsfeld 6a: Wissen: Forschung

9.7.1. Massnahmen Handlungsfeld 6a: Wissen: Forschung

Siehe Anhang 11.5

9.7.2. Zusammenfassung Handlungsfeld 6a

In der Forschung gibt es mehrere Massnahmen, die Videospiele, Glücks- und Geldspiel und anderes Onlineverhalten bearbeiten, bzw. es gibt Vorhaben, dies zu tun. Zunächst gibt es die oben erwähnte Auslegeordnung sowie Berichte der nationalen ExpertInnengruppe «Onlinesucht». Des Weiteren ist ein Monitoring für das Glücks- und Geldspiel in Arbeit, die Indikatoren werden derzeit entwickelt. Die Schweizer Gesundheitsbefragung (SGB) sowie weitere nationale Bevölkerungsstudien Studien wie *Activités-Digitales-Education-Loisirs-Enfants*, *Medienumgang von Kindern im Vorschulalter (4-6 Jahre) (ADELE+)*; *Schweizer Studie zum Mediennutzungs- und Freizeitverhalten von 12- bis 19-Jährigen (JAMES)*; *Medien, Interaktion, Kinder, Eltern, Kinder zwischen 6 und 13 Jahren und Eltern (MIKE)*; oder *Health*

Behaviour in School-aged Children, 11- bis 15-jährige SchülerInnen (HBSC) beinhalten ebenfalls Fragen bezüglich der Thematik. Als wichtige Statistik zur Behandlung gibt es das Monitoring *act-info*, welche Daten seit 2013 zu dieser Thematik sammelt.

Auf Kantonsebene wurden *Spiele ohne Sucht* und *PILDJ* erwähnt, die jeweils entweder selbst Forschungsprojekte zum Thema Geld- und Glücksspiel durchführen, bzw. diese in Auftrag geben. Darüber hinaus wurde die Beteiligung an der *Health Behaviour in School-aged Children (HBSC)* Studie sowie E-Games genannt. Schliesslich wurde noch eine Forschung zur Effektivität von Spielsperren an der Universität Luzern sowie Forschung über Vulnerabilitätsfaktoren bezüglich Geld- und Glücksspiel, Videospiele und sozialer Medien, und über evidenzbasierte Diagnostik, die in Genf durchgeführt werden, genannt.

9.7.3. Beurteilung durch Fachpersonen und Lücken Handlungsfeld 6a

Ein Teil der Befragten findet, dass die Wissens- und Forschungslage gut ist, während ein grösserer Anteil der Befragten (Interviews und Fragebogen) jedoch kritisiert, dass die Forschung zu langsam und zu gering ist, es an grossen Studien und robusten Daten auf nationaler Ebene mangelt, ein nationales Monitoring (nicht nur für das Glücks- und Geldspiel) fehlt und somit wenig aussagekräftige Informationen über die Situation in der Schweiz existieren. So wird die Schweizerische Gesundheitsbefragung zwar grundsätzlich begrüsst, es wird aber bemängelt, dass sie zu selten durchgeführt wird, und mit der Entwicklung der Problemlast nicht Schritt hält, und daher nicht die richtigen, ausreichend differenzierten Fragen zu Onlineverhalten stellt. Zudem handelt es sich bei den Angaben, wieviel Zeit online verbracht wird um eine Selbstevaluation, die wenig aussagekräftig ist; dies trifft auch auf die ADELE+, MIKE und JAMES Studien zu. Insgesamt liefern diese drei Studien nur Informationen über Kinder und Jugendliche, nicht jedoch über Erwachsene. Allgemein wird beanstandet, dass es schwierig ist, an Daten zu gelangen – eine Schwierigkeit, die aktuell insbesondere in Bezug auf das Glücks- und Geldspielmonitoring diskutiert wird. Die Industrie hat umfangreiche Daten der Konsumenten auf die die Forschung nur schwer zurückgreifen kann. Eine Fachperson hob die Früherkennung besonders hervor, da wenig Forschung zu Erkennungsmerkmalen existiert.

9.7.4. Bestehende Massnahmen im Massnahmenplan zur Nationalen Strategie Sucht

- 6.1.1. Monitoring: Die Umsetzung der Strategien wird durch ein Monitoringsystem Sucht und NCD (MonAM) begleitet. Das BAG führt MonAM in enger Zusammenarbeit mit dem Obsan. In regelmässigen Abständen werden die Indikatoren überprüft und die Partner einbezogen. Dabei achtet das BAG auf die internationale Vergleichbarkeit. MonAM wird mit Daten aus Erhebungen verschiedener Bundesämter (insbesondere BFS), von GFCH und weiteren Institutionen gespeist sowie aus den Erhebungen *act-info* und Health Behaviour in School-aged Children (HBSC).
- 6.1.2. Forschung: Im Rahmen der Ressortforschung füllt das BAG Wissenslücken mittels extern beauftragter Studien.

Siehe Massnahmenplan der Nationalen Strategie Sucht [1]

9.7.5. Empfehlungen Handlungsfeld 6a: Wissen: Forschung

Nationale Ebene

VI.a. Finanzierung nationaler Studien:

- 1) Verbesserung der langfristigen Beobachtung von Onlineverhalten bzw. online Glücks- und Geldspiel- und Videospieldnutzungsstörung durch ein häufigeres, standardisiertes und tiefergehendes nationales Monitoring welche die bestehenden Studien zur Mediennutzung ergänzen;
- 2) Studien zu gesellschaftlichen Kosten und sozioökonomischen Auswirkungen von online Glücks- und Geldspiel- und Videospieldnutzungsstörung.
- 3) Klinische Längsschnittstudien um Therapiebedarf und -wirkung erheben.

VI.b. Nachhaltige Finanzierung und Koordination für Forschung und Verbreitung der Ergebnisse zur Anwendung in der Praxis:

- 1) Anwendung validierter Erhebungsinstrumente sobald diese verfügbar sind, in allen Untersuchungen;
- 2) Implementierung evidenzbasierter Massnahmen in Prävention, Früherkennung und Frühintervention, Schadensminderung und Risikominderung und Behandlung.

VI.c. Verpflichtung der Industrie, Konsumentendaten für Forschung im Sinne der psychosozialen Gesundheit zur Verfügung zu stellen.

Kantonale Ebene

- VI.d. Förderung der Teilnahme aller Therapieeinrichtungen (nicht nur die, die auf Sucht spezialisiert sind) am nationalen Behandlungsmonitoring *act-info* zur Verbesserung der Datenlage.

9.8. Handlungsfeld 6b: Wissen: Weiterbildung

9.8.1. Massnahmen Handlungsfeld 6b: Wissen: Weiterbildung

Siehe Anhang 11.6

9.8.2. Zusammenfassung Handlungsfeld 6b

Zu Videospiel- und Glücks- und Geldspielnutzungsstörung und anderen suchtähnlichen Problemen im Zusammenhang mit Onlineverhalten existieren Fort- und Weiterbildungen für Fachpersonen aus der Prävention, Therapie, für medizinisches Fachpersonal, Lehrpersonen etc. Darüber hinaus schliesst die medizinische Ausbildung diese Thematik mit ein und es existieren verschiedene Webseiten mit Ressourcen, wie beispielsweise *PEPra: Prävention mit Evidenz in der Praxis* oder <https://www.praxis-suchtmedizin.ch/>. Des Weiteren existieren zahlreiche Aus- und Weiterbildungsangebote in Bereichen ausserhalb der Suchthematik.

Der Fragebogen der Kantone zeigte, dass überwiegend in Schulen MultiplikatorInnen-Weiterbildungen für Lehrpersonen insbesondere zum Thema Geld- und Glücksspiel (11 Kantone) und Videospiel (8 Kantone) angeboten werden.

9.8.3. Beurteilung durch Fachpersonen und Lücken Handlungsfeld 6b

Eine grosse Herausforderung ist, dass sich die Thematik rund um Onlineverhalten schnell entwickelt. Somit ist es insbesondere für die Prävention schwierig, mit den aktuell limitierten Ressourcen mit dieser Entwicklung Schritt zu halten. Während Onlineverhalten in der medizinischen Ausbildung nun integriert ist, stellt es kein Pflichtfach in anderen Bereichen, wie Soziale Arbeit dar. Und schliesslich wird das Fortbildungsangebot nicht von allen Personen in Anspruch genommen. Beispielsweise sind ÄrztInnen, die oft der erste Kontakt sind, nicht immer ausreichend informiert, aber auch unter TherapeutInnen oder Lehrpersonen bilden sich nicht alle regelmässig zum Thema Onlineverhalten fort.

9.8.4. Bestehende Massnahmen im Massnahmenplan zur Nationalen Strategie Sucht

- 6.3.1. Weiterbildungsformate für Suchtfachleute: Das BAG unterstützt die Fachverbände und Weiterbildungsinstitutionen (Fachhochschulen, andere Institutionen im Suchtbereich) darin, unter besonderer Berücksichtigung von Themen wie Menschen mit Migrationshintergrund, sozioökonomischer Status, Gender im Zusammenhang mit der Suchtproblematik, Weiterbildungsformate für Suchtfachleute zu entwickeln und anzubieten.
- 6.3.2. Weiterbildung von Fachleuten aus anderen Bereichen: Das BAG unterstützt die Fachverbände darin, Weiterbildungsangebote und Praxisinstrumente für Berufsgruppen zu fördern, die punktuell von der Suchtproblematik betroffen sind wie z.B. Fachleute des Sozial- und Bildungswesens oder der Arbeitsintegration.
- 6.3.4. Suchtmedizinische Weiterbildungsangebote für Ärztinnen und Ärzte: Das BAG unterstützt die Schweizerische Gesellschaft für Suchtmedizin bei der Implementierung und Förderung von Weiterbildungsangeboten für Ärztinnen und Ärzte im Bereich der Suchtmedizin (z.B. Schwerpunkttitel und Fähigkeitsausweis).
- 6.3.6. Suchtmedizinisches Wissen: Das BAG unterstützt die Schweizerische Gesellschaft für Suchtmedizin und die regionalen suchtmedizinischen Netzwerke bei der Generierung und Verbreitung von suchtmedizinischem Wissen und fachlichen Standards für die Suchtbehandlung (z.B. auf praxissuchtmedizin.ch).

Siehe Massnahmenplan der Nationalen Strategie Sucht [1]

9.8.5. Empfehlungen Handlungsfeld 6b: Wissen: Weiterbildung

Nationale Ebene

- VI.e. Förderung der Inanspruchnahme zielgruppenorientierter Aus- und Fortbildungen für Berufsgruppen aus verschiedenen Settings, um die Früherkennung und Frühintervention und Elternberatung zu stärken sowie die Umsetzung von Präventionsmassnahmen in Schulen zu sichern (siehe auch Empfehlung II.e.)

Siehe auch I.a.

9.9. Handlungsfeld 7: Sensibilisierung und Information

9.9.1. Massnahmen Handlungsfeld 7: Sensibilisierung und Information

Siehe Anhang 11.7

9.9.2. Zusammenfassung Handlungsfeld 7

Auf nationaler Ebene besteht ein überwiegend allgemeines Angebot zu Medienkompetenz, Bildschirmnutzung und Gesundheitsförderung; auf kantonaler Ebene existieren spezielle Programme für Glücks- und Geldspiel, da dies gesetzlich vorgeschrieben ist. Wie oben erwähnt, besteht keine scharfe Trennung zwischen Prävention (Handlungsfeld 1) und Sensibilisierung/Information (Handlungsfeld 7).

9.9.3. Beurteilung durch Fachpersonen und Lücken Handlungsfeld 7

Das Handlungsfeld Sensibilisierung und Information wurde in den Interviews vergleichsweise wenig diskutiert, bzw. viele der Massnahmen, die unter Prävention diskutiert wurden, können als Sensibilisierungsmassnahmen betrachtet werden. Der Schwerpunkt der existierenden Sensibilisierungsarbeit scheint aktuell auf dem Glücks- und Geldspiel zu liegen, was den kantonsübergreifenden Programmen *Spielen ohne Sucht* und *PILDJ* zu verdanken ist. Auf Kantonebene existieren verschiedene Initiativen, wie beispielsweise *feel-ok* (interkantonal), die über Glücks- und Geldspiel hinausgehen (siehe Tabelle 5.2.1. Massnahmen Handlungsfeld 1).

Die Mehrzahl der interviewten Personen hob hervor, dass eine Sensibilisierung zum Suchtpotential von Onlineverhalten eher in eine Richtung gehen sollte, die relativiert statt zu alarmieren, auch wenn die potentiellen Probleme von allen anerkannt wurden. Mehrere InterviewpartnerInnen hoben die grosse Verunsicherung in der Bevölkerung hervor, insbesondere bei Eltern, welche das Suchtpotential verschiedener digitaler Verhaltensweisen betrifft. Somit ist einerseits eine Sensibilisierung bei HausärztInnen und medizinischem Personal notwendig, auf diese Verunsicherung eingehen zu können und die Kompetenzen von Erwachsenen (Eltern, LehrerInnen, ErzieherInnen) zu stärken, andererseits aber auch eine Sensibilisierung in der Allgemeinbevölkerung, dem Thema offen gegenüber zu sein, und nicht nur Gefahren zu sehen. Schliesslich wurde aber auch bemängelt, dass Themen wie Pornografie derzeit nicht ausreichend diskutiert werden.

9.9.4. Bestehende Massnahmen im Massnahmenplan zur Nationalen Strategie Sucht

7.3.1 Online-Plattform für Partner: Das BAG erarbeitet eine Online-Plattform für Partner. Die laufend aktualisierte Plattform fördert die kontinuierliche Abstimmung und Vernetzung der Kommunikationsaktivitäten unter den Akteuren. Sie offeriert den Partnern einerseits alle Informationen rund um die Themen der beiden Strategien NCD und Sucht sowie psychische Gesundheit (inkl. Suizidprävention) und porträtiert die Aktivitäten und Angebote des BAG. Weiter ermöglicht sie den Partnern, ihre Angebote darzustellen und den Austausch zu pflegen.

Siehe Massnahmenplan der Nationalen Strategie Sucht [1]

9.9.5. Empfehlungen Handlungsfeld 7: Sensibilisierung und Information

Nationale und kantonale Ebene

VII.a. Stärkung der Kompetenz der Eltern, ErzieherInnen, LehrerInnen im Bereich der Onlineverhaltensweisen durch Sensibilisierung der Bevölkerung (z.B: jugendundmedien.ch auf nationaler Ebene)

Siehe auch VI.e.

9.10. Handlungsfeld 8: Internationale Politik

9.10.1. Massnahmen Handlungsfeld 8: Internationale Politik

Siehe Anhang 11.8

9.10.2. Zusammenfassung Handlungsfeld 8

Wie der obenstehenden Tabelle entnommen werden kann, besteht derzeit internationale Zusammenarbeit insbesondere in der Forschung; es wurden keine Zusammenarbeitsprojekte beispielsweise in Bezug auf Regulierung identifiziert.

9.10.3. Beurteilung durch Fachpersonen und Lücken Handlungsfeld 8

Internationale Politik wurde zum einen in Zusammenhang mit der Regulierung, die international angegangen und koordiniert sein sollte, und zum anderen mit Forschung diskutiert, wobei insbesondere in Bezug auf Regulierung ein Handlungsbedarf formuliert wurde. In der Forschung gibt es Netzwerke, wie etwa die E-Games Studie oder das *European*

Network of the Problematic Use of the internet, in denen auch die Schweiz vertreten ist. Zudem ist die Universität Genf WHO Kooperationszentrum der Weltgesundheitsorganisation (WHO) für Forschung und Weiterbildung im Bereich psychische Gesundheit und schliesst auch Verhaltenssuchte mit ein. Dieses WHO-Kooperationszentrum ist ein wichtiger Partner für die WHO im Bereich der Verhaltenssuchte, was gleichzeitig für die Schweiz von Nutzen ist, um relevante Public Health Entscheidungen nach WHO-Standards zu treffen. Bezüglich der Forschung fehlt es dem WHO- Kooperationszentrum an finanzieller Unterstützung, um beispielsweise WHO-Projekte auch in der Schweiz umzusetzen. Als Beispiel sei hier ein standardisiertes Screening für Videospieldnutzungsstörungen genannt, das von der WHO in einem globalen Forschungsprozess entwickelt wird, und an dem das Kooperationszentrum beteiligt ist. Hierbei handelt es sich um eine einheitliche Methode, eine Videospieldnutzungsstörung zu identifizieren. Ein Test dieser Methode in der Schweiz konnte im Moment aufgrund fehlender finanzieller Mittel nicht umgesetzt werden.

Lücken wurden insbesondere in der Regulierung und ihrer Umsetzung gesehen. Die Mehrzahl der InterviewpartnerInnen sehen es als unumgänglich an, sich international auszutauschen, insbesondere mit der Europäischen Union, um das Angebot besser regulieren zu können, und Blocking von illegalen Anbietern zu verbessern.

9.10.4. Bestehende Massnahmen im Massnahmenplan zur Nationalen Strategie Sucht

8.1.1. Internationale Interessenvertretung: Das BAG und seine Partner stellen die Mitarbeit und Interessenvertretung in Gremien der relevanten internationalen, insbesondere europäischen Regierungsorganisationen zu Sucht sicher (UNO, WHO, INCB, OECD, EU, Europarat).

Siehe Massnahmenplan der Nationalen Strategie Sucht [1]

9.10.5. Empfehlungen Handlungsfeld 8: Internationale Politik

Nationale Ebene

VIII.a. Austausch mit der EU zur gestärkten Regulierung des digitalen Angebots durch gemeinsame strukturelle Interventionen (Industrie, Anbieter in die Pflicht nehmen).

VIII.b. Förderung des und Zusammenarbeit mit dem WHO Kooperationszentrum der Weltgesundheitsorganisation (WHO) für Forschung und Weiterbildung im Bereich psychische Gesundheit (Universität Genf) um zu internationalen Forschungsvorhaben beizutragen und gleichzeitig von ihnen zu profitieren; schnelle Umsetzung der Ergebnisse aus diesen Forschungsvorhaben in der Praxis.

VIII.c. Stärkung der Zusammenarbeit zwischen der nationalen und der internationalen Ebene,

insbesondere zwischen der nationalen Gesundheitspolitik und der laufenden internationalen Zusammenarbeit, wie etwa auf der Ebene des WHO Kooperationszentrums der Weltgesundheitsorganisation (WHO) für Forschung und Weiterbildung im Bereich psychische Gesundheit (Universität Genf).

9.11. Limitationen

Für diesen Bericht wurde eine Bestandsaufnahme der Massnahmen, die derzeit im Rahmen der Nationalen Strategie Sucht 2017-2024 in der Schweiz zum Thema Onlineverhalten existieren, gemacht. Hierzu wurden zum einen Fachpersonen interviewt und Kantonsvertreter anhand eines Fragebogens befragt. Die Interviews mit den Fachpersonen hatten nicht zum Ziel, eine vollständige Liste an Massnahmen zu erhalten, sondern vielmehr die fachliche Beurteilung des Angebots zu erfahren. Die Interviews fanden im Mai 2022 statt, weshalb eventuell die Informationen nicht mehr aktuell sind. Zudem wurden auch nur wenige Fachpersonen pro Handlungsfeld interviewt. An dieser Stelle ist es auch wichtig zu erwähnen, dass es sich um eine qualitative Beurteilung des Massnahmenangebots handelt, jedoch nicht um eine Evaluierung oder Validierung der Wirksamkeit der Massnahmen.

Die Kantonsbefragung sollte die Informationen ergänzen. Allerdings haben hier mehrere Personen, die den Fragebogen beantworteten, auf die Schwierigkeit hingewiesen, vollständige Informationen zu Massnahmen innerhalb der Kantone zu erhalten. Somit soll an dieser Stelle noch einmal darauf hingewiesen werden, dass die Auflistung der hier diskutierten Massnahmen keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt.

9.12. Synthese und Interpretation der Ergebnisse

Die Ergebnisse heben zwei übergreifende Charakteristika der Thematik Onlineverhalten hervor. Zum einen spielt die Industrie, die nicht ausreichend reguliert ist, eine zentrale Rolle für potentielle Probleme bzw. für den Konsumentenschutz, der aktuell nicht ausreichend gesichert ist. Sie sollte daher besser kontrolliert werden, zu mehr Transparenz verpflichtet sein und finanziell in die Pflicht genommen werden. Zum anderen handelt es sich um ein Themenfeld, das sich sehr schnell weiterentwickelt, was die Prävention, Schadensminderung und Behandlung erschwert. Um mit dieser schnellen Entwicklung Schritt zu halten, sollte eine koordinierte Forschung und ein Monitoring gefördert und finanziert werden. Hierzu werden zunächst validierte Erhebungsinstrumente, die auf der ICD-11 basieren, dringend benötigt. Aufgrund der oben dargestellten ungenügenden Datenlage wird die Frage nach der Erhebung von quantitativen und qualitativen Daten sowie des Monitorings in den nächsten Jahren zentral sein, um adäquat auf verschiedene Problemstellungen reagieren zu können. Eine gute Koordination und Vernetzung bei diesem Vorgehen sind unumgänglich, um einerseits eine Multiplikation von Erhebungen zu verhindern und andererseits die zur Verfügung stehenden

Daten möglichst einträglich nutzbar zu machen.

Forschungs- und Monitoringergebnisse (basierend auf validierten Erhebungsinstrumenten) sollten möglichst schnell und regelmässig kommuniziert werden, damit evidenzbasierte Prävention und Behandlung, aber auch Weiterbildungen regelmässig aktualisiert werden können. Transparenz und Zurverfügungstellung der Daten können diesen Prozess unterstützen und sollten daher eingefordert werden, wie auch von WissenschaftlerInnen vorgeschlagen wird [47]. Ein Finanzierungsmechanismus, der dem des Glücks- und Geldspiels entspricht, könnte hier als notwendige finanzielle Grundlage dienen.

Neben den beiden Charakteristika spielen aber auch strukturelle Faktoren der Implementierung eine Rolle. Wie oben beschrieben, kann die Nationale Strategie Sucht zwar Massnahmen auf Bundesebene vorschlagen, jedoch die Kantone zur Umsetzung nicht verpflichtet. Dies führt dazu, dass Präventionsprogramme nicht einheitlich umgesetzt werden, Therapiemöglichkeiten in der Schweiz ungleichmässig verteilt sind und Weiterbildungen von betroffenen Berufsgruppen nicht in gleicher Weise in Anspruch genommen werden. Die Ergebnisse haben auch gezeigt, dass Massnahmen, die das Glücks- und Geldspiel betreffen, dominieren. Dies kann daran liegen, dass die Diagnose Glücks- und Geldspielnutzungsstörung schon deutlich länger in der ICD und DSM genannt ist als die Videospielnutzungsstörung und es eine gesetzliche Grundlage zur Finanzierung der Prävention von Seiten der Industrie sowie zur Umsetzung von Seiten der Kantone gibt. Auch wenn die Umsetzung und Kontrolle des Geldspielgesetzes noch verbesserungswürdig ist, wie von allen Fachpersonen in dieser Erhebung betont wurde, könnten die geschaffenen Strukturen als Vorlage für andere Verhaltensweisen dienen. Schliesslich ist noch anzumerken, dass die Definition der Handlungsfelder nicht immer eindeutig ist. Bei den unter Prävention genannten Massnahmen handelt es sich oft um Sensibilisierung, des Weiteren scheint Klärungsbedarf zu bestehen, was Schadensminderung und Risikominderung bedeuten, und welche evidenzbasierten Ansätze existieren.

Wie Kapitel 7 zeigt, beinhaltet die Nationale Strategie Sucht bereits suchtübergreifende Massnahmen, die somit auch Onlineverhalten miteinbeziehen. Somit sind viele der Empfehlungen, das auszubauen, was bereits unternommen wird, wie beispielsweise eine bessere Finanzierung der Forschung, um diese regelmässiger und breiter durchzuführen, oder die Berichterstattung bestehender Koordinationsmechanismen häufiger zu veröffentlichen bzw. die Koordination von Präventions-, Weiterbildungs- und Behandlungsangebots zu stärken. Gleichzeitig sind viele Empfehlungen auch auf andere Bereiche über das Onlineverhalten hinaus zutreffend, wie etwa ein Handlungsleitfaden für den Therapiebereich oder die Notwendigkeit, eines transitorischen Angebots. Andere Empfehlungen gehen über die Nationale Strategie Sucht hinaus, insbesondere was die Reglementierung und internationale Politik betrifft. Die Regulierung des Angebots und eine Verpflichtung der Industrie, mehr Verantwortung zu übernehmen, statt diese auf das Individuum zu übertragen, war ein zentrales Anliegen der

Fachpersonen. Dies erfordert einen Public Health Ansatz, der auch die wirtschaftlichen und politischen Faktoren zu Onlineverhalten berücksichtigt. Eine Herausforderung wird sein, eine einheitliche Terminologie sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene zu finden.

10. Bibliographie

1. Bundesamt für Gesundheit BAG, *Massnahmenplan 2021 – 2024 zur Nationalen Strategie Sucht 2017 – 2024*, B.f.G. BAG, Editor. 2020: Bern.
2. World Health Organization, *ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics (Version : 02/2022)*. 2022.
3. Notari L., et al., *Glücks- und Geldspielnutzung, Videospiele, Sexualverhalten, Kaufverhalten, soziale Medien und Internet: Suchtverhalten ohne Substanz? Auslegeordnung zu wissenschaftlichen Evidenzen, Terminologie, Messskalen und Prävalenzen*. 2022, Sucht Schweiz & GREA: Lausanne.
4. American Psychiatric Association, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition*, ed. American Psychiatric Association. 2013, Arlington, VA.
5. Parlament, D.B.d.S., *Postulat 20.4343 Stärkung der Nationalen Strategie Sucht durch den Einbezug der Cyberabhängigkeit*. 2020, Die Bundesversammlung; das Schweizer Parlament: Bern.
6. Der Bundesrat, *Gefährdungspotential von Internet und Online-Games*, S. Eidgenossenschaft, Editor. 2012, Bundesrat, Schweiz: Bern.
7. Herrmann, M., C. Stortz, and C. Perissinotto, *Problematische Internetnutzung in der Schweiz Erkenntnisse und Empfehlungen der Expert*innengruppe "Onlinesucht", Synthesebericht 2018-2020*. 2020: Zürich, Lausanne.
8. Knocks, S., P. Sager, and C. Perissinotto, *«Onlinesucht» in der Schweiz Synthesebericht 2016-2018*. 2018, Groupement Romand d'étude des addictions; Fachverband Sucht: Zürich.
9. Richter, F., H. Walker, and P. Baumberger, *«Onlinesucht» in der Schweiz Zwischenbericht der ExpertInnengruppe*. 2016, Fachverband Sucht & Groupement Romand d'étude des addictions.
10. Bundesamt für Gesundheit BAG and A.N. Präventionsprogramme, *Nationale Strategie Sucht 2017-2024*, B.f.G. BAG, Editor. 2015, Bundesamt für Gesundheit BAG.
11. Pan, Y.-C., Y.-C. Chiu, and Y.-H. Lin, *Systematic review and meta-analysis of epidemiology of internet addiction* Neuroscience and Biobehavioral Reviews 2020. **118**: p. 612-622.
12. World Health Organization, *International Classification of Diseases - ninth revision (ICD-9)*, W.H. Organization, Editor. 1979, World Health Organization: Geneva.
13. Kräplin, A., *Conceptualizing behavioral addiction in children and adolescents*. *Addiction*, 2017. **112**: p. 1716-1724.
14. Sussman, S., D. Rozgonjuk, and R.J.J.M. van den Eijnden, *Substance and behavioral addictions may share a similar underlying process of dysregulation*. *Addiction*, 2017. **112**: p. 1716-1724.
15. Ryding, F.C. and L. Kaye, K., *"Internet Addiction": a conceptual minefield*. *International Journal of Health Addiction*, 2018. **16**: p. 225-232.
16. Griffiths, M.D., et al., *The evolution of internet addiction: A global perspective*. *Addictive Behaviors*, 2016. **53**: p. 193-195.
17. Kardefelt-Winther, D., et al., *How can we conceptualize behavioural addiction without pathologizing common behaviours?* *Addiction*, 2017.
18. Billieux, J., et al., *Behavioral Addiction open definition 2.0 - using the open science framework for collaborative and transparent theoretical development*. *Addiction*, 2017. **112**: p. 1716-1724.

19. Griffith, M.D., *Behavioral Addiction and substance addiction should be defined by their similarities not their dissimilarities*. *Addiction*, 2017. **112**: p. 1716-1724.
20. Konkolÿ Thege, B., *The coping function of mental disorder symptoms: is it to be considered when developing diagnostic criteria for behavioral addictions?* *Addiction*, 2017. **112**: p. 1716-1724.
21. Tunney, R.J. and R. James, J.E., *Criteria for conceptualizing behavioral addiction should be informed by the underlying behavioural mechanism*. *Addiction*, 2017. **112**: p. 1716-1724.
22. van Rooij, A., J.; Ferguson, Christopher, J.; Colder Carras, Michelle; Kardefelt-Winther, Daniel; Shi, Jing; Aarseth, Espen; Bean, Anthony M.; Helmersson Bergmark, Karin; Brus, Anne; Coulson, Mark; Deleuze, Jory; Dullur, Pravin; Dunkels, Elza; Edman, Johan; Elson, Malte; Etchells, Peter J.; Fiskaali, Anne; et al. , *A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution*. *Journal of Behavioral Addictions*, 2018. **7**(1).
23. King, D., I., *Comment on the Global Gaming Industry's statement on ICD-11 Gaming disorder: a corporate strategy to disregard harm and deflect social responsibility?* *Addiction*, 2018. **113**: p. 2144-2146.
24. Reed, G., M., et al., *Emerging experience with selected new categories in the ICD-11: complex PTSD, prolonged grief disorder, gaming disorder, and compulsive sexual behaviour disorder*. *World Psychiatry*, 2022. **21**: p. 189-213.
25. Brand, M., et al., *Which conditions should be considered as disorders in the International Classification of Diseases (ICD-11) designation of "other specified disorders due to addictive behaviors"?* *Journal of Behavioral Addictions*, 2020.
26. Grant, J.E., et al., *Impulse control disorders and "behavioral addictions" in the ICD-11*. *World Psychiatry*, 2014. **13**(2): p. 125-127.
27. Tokunaga, R.S.R.S., A., *A Review and Meta-Analysis Examining Conceptual and Operational Definitions of Problematic Internet Use*. *Human Communication Research*, 2016. **42**: p. 165-199.
28. Park, B.H.D., H.; Roh, Sungwon, *Neurobiological findings related to Internet use disorders*. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 2016.
29. Gentile, D., A.; , et al., *Internet Gaming Disorder in Children and Adolescents*. *Pediatrics*, 2018. **140**(s2).
30. Simon, H.A., *Designing Organizations for an Information-Rich World*. 1969.
31. Alter, A., *Irresistible - The rise of addictive technology and the business of keeping us hooked*. 2017, New Work: Penguin Books.
32. Achab, S., D. Zullino, and G. Thorens, *La «Cyberaddiction» nous entoure*. *Info Neurologie & Psychiatrie*, 2013. **11**(5): p. 6-9.
33. Rumpf, H.-J., *Expertise „Suchtfördernde Faktoren von Computer- und Internetspielen“*. 2017, Universität zu Lübeck: Lübeck.
34. Barton, K.R., et al., *The effect of losses disguised as wins and near misses in electronic gaming machines: A systematic review*. *Journal of Gambling Studies*, 2017. **33**: p. 1241-1260.
35. Dow Schüll, N., *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas* 2012: Princeton University Press.
36. Graydon, C., M. Stange, and M.J. Dixon, *Losses disguised as wins affect game selection on multilines slots*. *Journal of Gambling Studies*, 2018. **34**: p. 1377-1390.
37. Schwarz, N., et al., *Ease of retrieval as information: another look at the availability*

- heuristic*. Journal of Personality and Social Psychology, 1991. **61**(2): p. 195-202.
38. Al Kurdi, C., L. Notari, and H. Kuendig, *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* G.A. Suisse, Editor. 2020, GREA & Addiction Suisse: Lausanne.
 39. Maffli, E., et al., *act-info Jahresbericht 2020 Suchtberatung und Suchtbehandlung in der Schweiz Ergebnisse des Monitoringsystems*, B.f.G. BAG, Editor. 2021, Bundesamt für Gesundheit BAG: Bern.
 40. Statistik;, B.f. *Problematische Internetnutzung Schweizerische Gesundheitsbefragung 2017*. Schweizerische Gesundheitsbefragung 2019; Available from: <https://www.bfs.admin.ch/bfs/de/home/statistiken/gesundheit.assetdetail.7586009.html>.
 41. Marmet, S.N., L., Gmel, G., *Suchtmonitoring Schweiz Themenheft Internetnutzung und problematische Internetnutzung in der Schweiz im Jahr 2015*. 2015, Sucht Schweiz: Lausanne.
 42. Schweizerische Eidgenossenschaft. *Bundesgesetz über Geldspiele*. 2021 [cited 2022 17.09.2022]; Available from: <https://www.fedlex.admin.ch/eli/cc/2018/795/de>.
 43. Parlament, D.B.d.S. *Geschäft des Bundesrates: Jugendschutz in den Bereichen Film und Videospiele. Bundesgesetz*. 2020 [cited 2022 17.09.2022]; Available from: <https://www.parlament.ch/DE/ratsbetrieb/suche-curia-vista/geschaeft?AffairId=20200069>.
 44. Pope, C.M., Nicholas; Popay, Jennie, *Synthesising Qualitative And Quantitative Health Evidence: A Guide To Methods*, ed. M.-H. Education. 2007, Berkshire.
 45. Leung, L., *Validity, reliability, and generalizability in qualitative research*. Journal of Family Medicine and Primary Care, 2015. **4**(3): p. 324-327.
 46. BAG;, B.f.G., *Früherkennung und Frühintervention Harmonisierte Definition*, ed. B.f.G. BAG;. 2022, Bern.
 47. King, D., I.; Delfabbro, P.H. , *Video Game Monetization (e.g., 'Loot Boxes'): a Blueprint for Practical Social Responsibility Measures*. International Journal of Mental Health and Addiction, 2019. **17**: p. 166-79.

11. Anhang

11.1. Massnahmen Handlungsfeld 1: Gesundheitsförderung, Prävention, Früherkennung

Massnahme	Link	Thema (In Verbindung mit Onlineverhalten) ⁷	Kurze Beschreibung	Adressat
Nationale Ebene				
Plattform Jugend und Medien	https://www.jugendundmedien.ch/	«Onlinesucht » «Games» und «Soziale Medien»	Nationale Plattform des Bundesamts für Sozialversicherungen zur Förderung von Medienkompetenzen. Sie verfolgt im Auftrag des Bundesrats das Ziel, dass Kinder und Jugendliche sicher und verantwortungsvoll mit digitalen Medien umgehen.	Eltern und Bezugspersonen sowie Lehr- und Betreuungspersonen und Fachpersonen.
Informationen und Materialien von Pro Juventute	https://www.projuventute.ch/de/eltern/medien-internet	Unter anderem: «Medien & Internet»	Schweizer Stiftung, die sich für Kinder und Jugendliche einsetzt. Die Stiftung bietet Hilfe und Beratung für Kinder, Jugendliche und Eltern. «Pro Juventute engagiert sich für die Förderung von Medienkompetenz und regt zum Dialog zwischen Eltern und Kindern an. Angestrebt wird ein respektvoller, kreativer und kritischer Umgang mit digitalen Medien.»	Kinder, Jugendliche und Eltern
Guide pour les professionnels sur les usages des écrans / Modell zum Umgang mit Anfragen von Eltern in Zusammenhang mit Mediennutzung von Jugendlichen	https://www.grea.ch/sites/default/files/grea_echans_fr_web_0.pdf https://fachverbandsucht.ch/download/918/Modell_Mediennutzung_D_WEB.pdf	Bildschirmnutzung (PCs, Tablets, Smartphones, Konsolen, Fernseher)	Leitfaden im Auftrag des BAG, erarbeitet von der Expert*innengruppe Onlinesucht in Zusammenarbeit mit GREA und Fachverband Sucht zur Unterstützung und Begleitung bei der Arbeit Prävention und Beratung für Eltern und Angehörige von Kindern, Jugendliche und junge Erwachsene	Fachpersonen (indirekt Eltern)
Stiftung Gesundheitsförderung Schweiz	https://gesundheitsfoerderung.ch/	Nicht speziell Sucht bzw. Geld- oder Videospiele, unterstützt unter	Privatrechtliche Stiftung, die von Kantonen und Versicherern getragen wird. Mit gesetzlichem Auftrag initiiert, koordiniert und evaluiert sie Massnahmen zur Förderung der Gesundheit und zur	Allgemein

⁷ Begriffe in den Tabellen, die in Anführungszeichen gesetzt sind, stammen direkt von den jeweiligen Websites

		anderem Programme zu Geld- und Glücksspiel	Verhütung von Krankheiten.	
Schulnetz21	https://www.schulnetz21.ch/	Suchtprävention	Schulnetz21 – das Schweizer Netzwerk gesundheitsfördernder und nachhaltiger Schulen – unterstützt Schulen seit 25 Jahren in ihrer langfristigen Umsetzung von Gesundheitsförderung und Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE).	Lehrpersonen; indirekt SchülerInnen
Früherkennung und Frühintervention (F+F): Harmonisierte Definition	https://www.bag.admin.ch/bag/de/home/strategie-und-politik/nationale-gesundheitsstrategien/strategie-nicht-uebertragbare-krankheiten/frueherkennung-fruehintervention.html	Nicht speziell für Geld- oder Videospiele	Unter Federführung des BAG wurde eine harmonisierte Definition für Früherkennung und Frühintervention entwickelt, das in den Bereichen Gesundheitsförderung, Prävention, Schadensminderung und Behandlung anwendbar ist. F+F hat zum Ziel, erste Anzeichen und Indikatoren auf Probleme möglichst früh wahrzunehmen und den Handlungsbedarf zu klären, damit geeignete Massnahmen ergriffen und die Betroffenen unterstützt werden können.	Fachpersonen, ExpertInnenen, PolitikerInnen, Bundesverwaltungen, Kantonsverwaltungen
Website Mon ado	MonAdo.ch	«Bildschirme, Computer-Spiele, Soziale Netzwerke»	Website von Carrefour addictionS und Sucht Schweiz für Eltern, um deren Kompetenzen zum Thema Sucht zu stärken.	Eltern
Educa	https://www.educa.ch/de	Digitale Identität, Datennutzung, Bildungstechnologien	Educa ist eine Fachagentur der Schweizerischen Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren (EDK), sie trägt dazu bei die Kompetenzen von Lehrpersonen und SchülerInnen im Digitalen Bereich zu stärken. Dabei ist es ein wesentlicher Player für die Umsetzung der sprachregionalen Lehrpläne.	Lehrpersonen
Edulog (Teil von Educa)	https://www.edulog.ch/de	Schutz der digitalen Identitäten	Mit Edulog soll für Schülerinnen und Schüler, Lernende und Mitarbeitende von Bildungseinrichtungen der Zugang zu Online-Diensten in Schule und Unterricht vereinfacht und vereinheitlicht werden. Kernstück von Edulog ist der Schutz der digitalen Identitäten.	SchülerInnen, Lernende und Mitarbeitende von Bildungseinrichtungen
Kantonale Ebene				
Lehrplan 21	https://www.lehrplan21.ch/	«Medien und	Gemeinsamer Lehrplan für die Volksschule der 21	Lehrpersonal und

		Informatik»	deutsch- und mehrsprachigen Kantone AG, AR, AI, BL, BS, BE, FR, GL, GR, LU, NW, OB, SH, SZ, SO, SG, TG, UR, VS, ZG, ZH	Volkschüler (indirekt)
Plan d'études romand	https://www.plandetudes.ch/	«Digitale Erziehung: Medien, Informatik, Nutzung»	Gemeinsamer Lehrplan für die obligatorische Schulzeit der frankophonen Kantone. BE, JU, NE, FR, GE, VD, VS	Lehrpersonal und Schüler (indirekt)
Piano di studio	https://scuolalab.edu.ti.ch/	Medien und Technologie	Lehrplan für die obligatorische Schulzeit. Tessin.	Lehrpersonal und Schüler (indirekt)
Spielen ohne Sucht	https://www.sos-spielsucht.ch/de/	Glücks- und Geldspiel (online und offline)	Programm von 17 Kantonen und Fürstentum Liechtenstein: Hilfe und Informationen zum Thema suchtartige Glücks- und Geldspielnutzungsstörung für Betroffene, Angehörige und Fachpersonen. AR, AI, GR, GL, SG, TG, AG, BL, BS, BE, LU, NW, OW, SZ, SO, UR, ZG	Betroffene, Angehörige und Fachpersonen
Programme intercantonale de lutte contre la dépendance au jeu	https://www.sos-jeu.ch/	Glücks- und Geldspiel (online und offline)	Programm der frankophonen Kantone: Hilfe und Informationen zum Thema suchtartige Glücks- und Geldspielnutzungsstörung für Betroffene, Angehörige und Fachpersonen. JU, NE, FR, GE, VD, VS	Betroffene, Angehörige und Fachpersonen
Gruppo Azzardo Ticino Prevenzione	https://giocoresponsabile.com/	Glücks- und Geldspiel (online und offline)	Kanton Tessin: Hilfe und Informationen zum Thema suchtartige Glücks- und Geldspielnutzungsstörung für Betroffene, Angehörige und Fachpersonen. TI	Betroffene, Angehörige und Fachpersonen
Centre du jeu excessif CHUV, Waadt	https://www.chuv.ch/fr/jeu-excessif/cje-home/professionnels-de-la-sante/prevention	«Glücks- und Geldspiel; Videospiele und Internet»	«Universitäres Zentrum, das auf die Sucht nach Glücks- und Geldspielen spezialisiert ist. Es ist Teil der Abteilung für Suchtmedizin des Departements für Psychiatrie des CHUV. Die Aufgaben des Zentrums konzentrieren sich auf vier Bereiche: Prävention, Behandlung, Ausbildung und Forschung.» VD	Betroffene und Angehörige
Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssuchten, Zürich	https://www.spielsucht-radix.ch/	«Glücksspielsucht, Gamesucht, Social Media/ digitale	«Die Abteilung Prävention des Zentrums für Spielsucht und andere Verhaltenssuchten ist die in diesem Bereich spezialisierte Fachstelle der Stellen	Betroffene, Angehörige und Fachpersonen

		Medien, Kaufsucht, Pornografiesucht /Romance Scam»	für Suchtprävention im Kanton Zürich: <ul style="list-style-type: none"> • Information über Glücksspielsucht • Zielgruppenspezifische Sensibilisierung von Anbietern, Behörden, Schulen und Betrieben • Beantwortung von Anfragen zu Glücksspielsucht • Schulung und Fachberatung von Multiplikatoren, Organisationen und Fachstellen zu Prävention und Früherkennung • Kooperationsprojekte mit relevanten Akteuren im Kanton • Vernetzung mit Präventionsstellen und weiteren Organisationen auf nationaler Ebene» ZH	
Carrefour d'addiction /rien ne va plus, Genf	https://carrefouraddictions.ch/	Glücks- und Geldspiel, Videospiel	Kantonale Informations- und Beratungsstelle im Suchtbereich GE	Betroffene, Angehörige und Fachpersonen
Feel.ok	https://www.feel-ok.ch/de_CH/jugendliche/jugendliche.cfm	Unter anderem: «Glücksspiel, Medienkompetenz Webprofil»	Eine themenübergreifende Plattform von Radix für den deutschsprachigen Raum zur Gesundheitsförderung und Prävention für Schülerinnen und Schüler, aber auch für Lehrerinnen und Lehrer, Eltern und Jugendliche im Allgemeinen. Ein Netzwerk von über 100 Fachorganisationen aus der Schweiz, Österreich und Deutschland. GR, GL, SG, TG, AG, BL, BS, BE, LU, SH, SO, ZG, ZH, VS	Jugendliche; Lehrpersonen und Multiplikatoren; Eltern
Freelance	https://be-freelance.net/de/	«Digitale Medien»	Präventionsprogramm, das Lehrkräften der Sekundarstufe 1 innovative und flexible Unterrichtseinheiten zu den Themen Alkohol, Tabak, Cannabis und digitale Medien bietet, die zeitlich und thematisch an die jeweiligen Bedürfnisse angepasst werden können. AR, GR, NW, SH, SG, SZ, TG, ZG, ZH und FL	Schulen
Cool and clean	https://www.coolandclean.ch/	«Social Media»	«Das Präventionsprogramm «cool and clean» von Swiss Olympic steht für erfolgreichen, fairen und sauberen Sport. Es unterstützt leitende Personen darin, die Lebenskompetenzen der Jugendlichen zu fördern, gefährliche Entwicklungen frühzeitig zu	Jugendliche in Sportvereinen

			erkennen und richtig zu reagieren.» AG, AR, AI, BE, BL, BS, FR, GE, GL, GR, JU, LU, NE, NW, OW, SG, SH, SO, SZ, TG, TI, UR, VD, VS, ZG, ZH	
Safer gambling	https://www.safer-gambling.ch/	Glücks- und Geldspiel	App zur Kontrolle des Spielverhaltens von Spielen ohne Sucht, Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssüchte Zürich und VJPS Fachstelle für Gesundheitsförderung, Prävention und Suchtberatung ZH, SH	Spielende von Geld- und Glücksspielen
Zischtig.ch	https://zischtig.ch/der-verein/	«Onlinesucht, Cybermobbing, Cybergrooming»	«Der Verein zischtig.ch setzt sich dafür ein, dass Kinder und Jugendliche beste Medienbildung und Prävention erfahren. Ziel ist, Kinder und Jugendliche auf ansprechende, verständliche, berührende und wirksame Weise vor Onlinesucht, Cybermobbing, Cybergrooming und anderen Gefahren zu schützen.» ZH und Deutschschweiz	Kinder und Jugendliche; Eltern: Fachpersonen
Step by Step	https://zepra.info/news-detail/frueherkennungs-und-interventionsmodell-step-by-step	Früherkennung nicht spezifisch	Das Früherkennungs- und Interventionsmodell «STEP by STEP» will Lehrpersonen und Schulleitungen helfen, bei Schülerinnen und Schülern verändertes Verhalten zu erfassen, für sich sichtbar zu machen und bei problematischen, beispielsweise suchtähnlichen Verhaltensweisen richtig zu reagieren. SG	Lehrpersonen
Früherkennung und Frühintervention Thurgau	http://ff-web.ch/hauptrubrik.php?id=14	Früherkennung «Digitale Medien: Cybermobbing / Cyberbullying, Sexting, Online- Gefährdung / Sucht»	Nachschlagewerk der Perspektive zu Vorgehensweisen bei Auffälligkeiten von SchülerInnen TG	Lehrpersonen
Ciao.ch	https://www.ciao.ch/	Unter anderem Video- und Geld- und Glücksspiel	Die Website ciao.ch stellt die Kompetenzen von Fachleuten zur Verfügung, um den Informations- und Orientierungsbedarf von jungen Menschen in der französischen Schweiz im Alter von 11-20 Jahren zu allen möglichen Themen zu decken.	

			JU, NE, FR, GE, VD, VS, BE	
Action innocence	https://www.actioninnocence.org/	Unter anderem: Cybermobbing und Cybersucht.	Action Innocence ist eine private gemeinnützige Stiftung des Kantons Genf. Das Programm richtet sich an Kinder, Jugendliche, Menschen mit besonderen Bedürfnissen, Eltern und Fachkräfte aus dem Bildungs-, Gesundheits- und Sozialbereich zur Förderung eines gesunden und maßvollen Umgangs mit Bildschirmen Förderung eines sicheren, bürgerlichen und verantwortungsbewussten Umgangs mit Informations- und Kommunikationstechnik. GE	Kinder, Jugendliche, Menschen mit besonderen Bedürfnissen, Eltern und Fachkräfte

11.2. Massnahmen Handlungsfeld 2: Therapie und Beratung

Massnahme	Link	Thema (In Verbindung mit Onlineverhalten)	Kurze Beschreibung	Adressat
Nationale Ebene				
Safezone	https://www.safezone.ch/de/	Unter anderem: «Glücksspielsucht»; «Onlinesucht»	Online-Beratung zu Suchtfragen	«Betroffene, Angehörige, Nahestehende, Fachpersonen und Interessierte»
WinBackControl	https://www.winbackcontrol.ch/	Glücks- und Geldspiel	8-wöchiges Programm zum Erlernen von Strategien und Techniken mit dem Ziel, Geld- und Glücksspiel zu reduzieren.	Glücks- und Geldspielende
Nationale Spielsucht-helpline	0800 040 080	Glücks- und Geldspiel	Spielsucht-helpline in drei Landessprachen, rund um die Uhr und kostenlos verfügbar; bietet von Montag bis Freitag eine spezialisierte Suchtberatung an. Die Helpline wird von Spielen ohne Sucht, PILDJ und Gruppo Azzardo Ticino-Preventionen koordiniert.	Glücks- und Geldspielende und soziales Umfeld

Kantonebene				
Kantonale Beratungsstellen	Siehe Fragebogen und https://www.infodrog.ch/de/hilfe-finden/suchtdindex.html	Unter anderem: «Glücksspielsucht, Online-sucht, digitale Medien»	Kantonale Zentren, die sich auf Suchtprobleme spezialisiert haben und Beratung und Betreuung anbieten. Alle Kantone	Betroffene und deren Umfeld
Spezialisierte Zentren, ambulant und stationär				
Centre du jeu excessif CHUV, Waadt	https://www.chuv.ch/fr/jeu-excessif/cje-home	«Glücks- und Geldspiel; Videospiele und Internet»	«Universitäres Zentrum, das auf die Sucht nach Glücks- und Geldspielen spezialisiert ist. Es ist Teil der Abteilung für Suchtmedizin des Departements für Psychiatrie des CHUV. Die Aufgaben des Zentrums konzentrieren sich auf vier Bereiche: Prävention, Behandlung, Ausbildung und Forschung.» VD	Betroffene und deren Umfeld
Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssuchten, Zürich	https://www.spielsucht-radix.ch/	«Glücksspielsucht, Gamesucht, Social Media/ digitale Medien, Kaufsucht, Pornografiesucht /Romance Scam»	<ul style="list-style-type: none"> • Einzelberatung und Psychotherapie • Paar- und Familienberatung und Psychotherapie • Beratung von Bezugspersonen • Gruppentherapie • Beratung von Fachpersonen (fallbezogene Beratungen) ZH	Betroffene und deren Umfeld
Universitäre Psychiatrische Kliniken Basel, Verhaltenssuchten ambulant	https://www.upk.ch/ueber-uns/kliniken-zentren-und-abteilungen/klinik-fuer-erwachsene/zentrum-fuer-abhaengigkeitserkrankungen/verhaltenssuchten-ambulant.html	«Glücksspiel-, Internet-, Sex- und Kaufsucht»	«Die Abteilung Verhaltenssuchten ambulant (VSA) richtet sich an Menschen mit einer Verhaltenssucht. Dazu zählen die Glücksspiel-, Internet-, Sex- und Kaufsucht.» BS	Erwachsene Betroffene und deren Umfeld
Consultation ReConnecte, Service addictologie HUG	https://pro.addictohug.ch/reconnecte/	« Internet, Geldspiel, Videospiele, Arbeit, Sport, Sex»	«Die ReConnecte-Sprechstunde ist eine multidisziplinäre universitäre Einrichtung, die auf substanzlose Süchte spezialisiert ist. Sie besteht aus Ärzten, Psychologen, Krankenpflegern und Sozialarbeitern, die im Zentrum für ambulante Suchtmedizin synergetisch zusammenarbeiten.» GE	Erwachsene Betroffene und deren Umfeld
Luzerner Psychiatrie; Kinder- und	https://www.lups.ch/kinder-jugend-psychiatrie/jugendliche/	Problemen im psychischen, psychosomatischen	Abklärungen und Behandlungen, Beratung der Eltern. LU, OW, NW	Kinder und Jugendliche bis zum vollendeten



Jugend-Psychiatrie ambulant und stationär		und psychosozialen Bereich		18. Lebensjahr
Klinik Selhofen	https://selhofen.ch/angebot/programm-log-in	«Onlinesucht»	« Das Programm log-in richtet sich an Personen mit einer Onlineabhängigkeit. Gleichzeitig können eine Suchtmittelabhängigkeit sowie zusätzliche psychische Symptome (z.B. Depressivität, Realitätsverlust) vorliegen. Ziel der Behandlung ist ein geregelter Umgang mit Internet, Medien und Games.» BE	Betroffene

11.3. Massnahmen Handlungsfeld 3: Schadensminderung und Risikominimierung

Massnahme	Link	Thema (In Verbindung mit Onlineverhalten)	Kurze Beschreibung	Adressat
Angeordnete und freiwillige Spielsperren	Als Beispiel: https://spielerschutz.ch/de/spielsperre/	Glücks- und Geldspiel	Spielsperren gelten für alle terrestrischen Spielbanken in der Schweiz und alle Schweizer Anbieter von online durchgeführten Glücks- und Geldspielen (Lotterien, Sportwetten, Online Casino und Pokerspiele). Sie können freiwillig vorgenommen werden oder angeordnet sein.	Spielende von Glücks- und Geldspielen, die überschuldet sind; Ihren finanziellen Verpflichtungen nicht nachkommen; Spieleinsätze riskieren, die in keinem Verhältnis zu Ihrem Einkommen und Vermögen stehen; spielsüchtig sind.
Konzept des verantwortungsvollen Spielens	Als Beispiel: https://www.sos-spielsucht.ch/de/spielsucht/verantwortungsvoll-spielen/	Glücks- und Geldspiel	Tipps um das Risiko von Glücks- und Geldspielen zu reduzieren	Spielende von Glücks- und Geldspielen
Schuldenberatung	https://schulden.ch/	Glücks- und Geldspiel	Budgeterstellung; finanzielle Planung	Unter anderem: Spielende von Geldspielen, die überschuldet sind; Ihren finanziellen Verpflichtungen nicht nachkommen; Spieleinsätze riskieren, die in keinem Verhältnis zu Ihrem Einkommen und Vermögen stehen; Oft bereits gesperrte Spieler
Smartphonefunktionen, um Bildschirmzeit zu kontrollieren		Smartphonennutzung	«digital control», «digitales Wohlbefinden», «digital balance» etc. NutzerInnen sehen ihre Nutzungszeit über verschiedenen Apps verteilt und	NutzerInnen von Smartphones

			können zur Kontrolle maximale Nutzungszeiten festlegen; dies kann mit einem PIN versehen werden, so dass Eltern dies für ihre Kinder einstellen können.	
--	--	--	---	--

11.4. Massnahmen Handlungsfeld 5: Koordination und Kooperation

Massnahme	Link	Thema (In Verbindung mit Onlineverhalten)	Kurze Beschreibung	Adressat
Nationale Ebene				
Expertengruppe «Onlinesucht»		«Onlinesucht»	Die Expertengruppe wurde im Auftrag des BAG eingesetzt und wird vom Fachverband Sucht (FS) und dem Groupement romand d'études des addictions (GREA) koordiniert, um auf nationaler Ebene über die Herausforderungen im Zusammenhang mit Onlinesucht.	Fachpersonen, Politiker, Bundesverwaltungen
Jugend und Medien	https://www.jugendundmedien.ch/	«problematische Internetnutzung und Onlinesucht »	Jugend und Medien ist die nationale Plattform des Bundesamts für Sozialversicherungen zur Förderung von Medienkompetenzen. Sie verfolgt im Auftrag des Bundesrats das Ziel, dass Kinder und Jugendliche sicher und verantwortungsvoll mit digitalen Medien umgehen.	Eltern und Bezugspersonen sowie Lehr- und Betreuungspersonen und Fachpersonen.
Austauschplattform Schutz vor exzessivem Geldspiel		Glücks- und Geldspiel	Austauschplattform ohne formelle Entscheidbefugnisse, die auf Anregung von Suchthilfeorganisationen von BAG und BJ ins Leben gerufen wurde	Organisationen und Behörden, die sich im engeren oder weiteren Sinn mit der Thematik Glücks- und

				Geldspielnutzungsstörung beschäftigen
Kantonale Ebene				
Fachverband Sucht	https://fachverbandsucht.ch/de/	«Glücksspielsucht, Problematische Internetnutzung»	Der Fachverband Sucht ist der Verband von mehr als 300 Fachorganisationen der Suchtprävention und Suchthilfe (Beratung, Therapie und Schadenminderung) in der Deutschschweiz. Die Mitglieder des Fachverbands Sucht bieten professionelle Angebote an. ZH, für die Deutschschweiz	Fachpersonen, Politiker, Bundesverwaltungen, Kantonsverwaltungen
GREA	https://www.grea.ch/	«Glücks- und Geldspiel, Hyperkonnektivität»	Der GREA ist eine interprofessionelle Vereinigung mit über 450 Mitgliedern in der Westschweiz. Sie teilt Wissen und Reflexionen, Forschung und Ausbildung. VD für die Westschweiz	Fachpersonen, Politiker, Bundesverwaltungen, Kantonsverwaltungen
Konferenz der kantonalen Beauftragten für Suchtfragen KKBS	https://www.sodk.ch/de/fachkonferenzen/kkbs/		Die KKBS vereint die Mitglieder der Konferenz der kantonalen Beauftragten für Suchtfragen. Die KKBS setzt sich für eine kohärente und einheitliche Suchtpolitik in den Kantonen ein. Sie fungiert als Austauschplattform, behandelt Fragen zur Suchthilfe und zur optimalen Versorgung von Suchtkranken. Alle Kantone	Fachpersonen, Politiker, Bundesregierung
Vereinigung der kantonalen Beauftragten für Gesundheitsförderung VBGF	https://www.vbfg-arps.ch/		In der Vereinigung der kantonalen Beauftragten für Gesundheitsförderung (VBGF) sind alle 26 Kantone vertreten. Die VBGF hat zum Ziel, die kantonalen Massnahmen im Bereich «Gesundheitsförderung und Prävention» zu koordinieren und zu stärken. Sie vernetzt die Kantone untereinander und fördert den	Fachpersonen, Politiker, Bundesregierung

			Austausch mit Bundesstellen, der Stiftung Gesundheitsförderung Schweiz und weiteren Fachorganisationen. Alle Kantone	
Spielen ohne Sucht	https://www.sos-spielsucht.ch/de/	Glücks- und Geldspiel (online und offline)	Programm von 17 Kantonen und Fürstentum Liechtenstein: Hilfe und Informationen zum Thema suchtartige Glücks- und Geldspielnutzungsstörung für Betroffene, Angehörige und Fachpersonen. AR, AI, GR, GL, SG, TG, AG, BL, BS, BE, LU, NW, OW, SZ, SO, UR, ZG	Betroffene, Angehörige und Fachpersonen
Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu	https://www.sos-jeu.ch/	Glücks- und Geldspiel (online und offline)	Programm der frankophonen Kantone: Hilfe und Informationen zum Thema suchtartige Glücks und Geldspielnutzungsstörung für Betroffene, Angehörige und Fachpersonen. JU, NE, FR, GE, VD, VS	Betroffene, Angehörige und Fachpersonen

11.5. Massnahmen Handlungsfeld 6a: Wissen: Forschung

Massnahme	Link	Thema (In Verbindung mit Onlineverhalten)	Kurze Beschreibung
Nationale Ebene			
Schweizerische Gesundheitsbefragung	https://www.bfs.admin.ch/bfs/de/home/statistiken/gesundheit/erhebungen/sgb.html	«Internetnutzung, Glücks- und Geldspiel»	Die Schweizerische Gesundheitsbefragung ist Bestandteil des statistischen Mehrjahresprogramms des Bundes und findet alle fünf Jahre statt seit 1992. Die sechste Erhebung wurde 2017 durchgeführt.
ADELE+ Studie	https://www.zhaw.ch/en/about-us/news/news-releases/news-detail/event-news/adele-study-2020-consumption-of-media-by-pre-school-children/	«Medienumgang von Kindern»	Die ADELE-Studie untersucht den Medienumgang von Kindern im Alter von 4 bis 7 Jahren im Kontext ihrer Familien. ADELE steht für Activités, Digitales, Education, Loisirs, Enfants. Die Studie ermöglicht vertiefte Einblicke in verschiedene Einflussfaktoren des familiären Kontextes auf die Mediennutzung der Kinder.
JAMES-Studie	https://www.zhaw.ch/en/psychology/research/media-psychology/media-use/james/	«Medienumgang von Jugendlichen»	Seit 2010 bilden die JAMES-Studien den Medienumgang von Jugendlichen in der Schweiz ab. JAMES steht für Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz und wird alle zwei Jahre repräsentativ durchgeführt. Es werden jeweils über 1'000 Jugendliche im Alter von 12 bis 19 Jahren aus den drei grossen Sprachregionen der Schweiz befragt.
MIKE-Studie	https://www.zhaw.ch/de/psychologie/forschung/medienpsychologie/mediennutzung/mike/	«Medienumgang von Kindern»	Die MIKE-Studie untersucht repräsentativ das Mediennutzungsverhalten von Primarschülerinnen und Primarschülern in der Schweiz. MIKE steht für Medien, Interaktion, Kinder, Eltern. Für die Studie wurden über 1000 Kinder im Alter zwischen 6 und 13 Jahren und über 500 Elternteile in den drei grossen Sprachregionen der Schweiz befragt.

HBSC	https://www.hbsc.ch/	«Onlineverhalten von Jugendlichen Soziale Medien Videospiegel»	Im Rahmen der Studie "Health Behaviour in School-aged Children" (HBSC), an welcher hauptsächlich europäische Länder teilnehmen, werden 11- bis 15-jährige Schülerinnen und Schüler zu ihrer Gesundheit und zu ihrem Gesundheitsverhalten befragt. Die Studie steht unter der Schirmherrschaft der Weltgesundheitsorganisation (WHO - Regionalbüro für Europa) und wird alle vier Jahre durchgeführt. Die Schweiz nimmt, vertreten durch Sucht Schweiz , seit 1986 an der Untersuchung teil. 2022 hat die letzte nächste stattgefunden, die ersten Resultate werden im März 2023 vorliegen.
act-info	https://www.addictionsuisse.ch/recherche-scientifique/act-info/	Geldspiel, Internetnutzung	Das Monitoring-Netzwerk act-info (The information network on addiction care and therapy in Switzerland) fasst die fünf im Bereich der Suchtberatung und -therapie geführten Statistiken in der Schweiz zusammen
MonAM – Schweizer Monitoring-System Sucht und nichtübertragbare Krankheiten	https://ind.obsan.admin.ch/monam	«Internet», «Glücksspiel», «Kaufen»	Website mit Kennzahlen zu Sucht und nichtübertragbaren Krankheiten
Auslegeordnung zu wissenschaftlichen Evidenzen, Terminologie, Messskalen und Prävalenzen	https://www.bag.admin.ch/bag/de/home/das-bag/publikationen/forschungsberichte/forschungsberichte-sucht/forschungsberichte-verhaltenssuchte.html	Glücks- und Geldspielnutzung, Videospiegel, Sexualverhalten, Kaufverhalten, soziale Medien und Internet	Auslegeordnung, die die wissenschaftlichen Evidenzen, die Terminologie, die Messskalen und die Prävalenzen im Bereich der "Verhaltenssuchte" klärt: Glücks- und Geldspielnutzung, Videospiegel, Sexualverhalten, Kaufverhalten, soziale Medien und Internet.
Syntheseberichte der ExpertInnengruppe «Onlinesucht»	https://fachverbandsucht.ch/de/fachwissen/themen/onlinesucht	«problematische Nutzung des Internets», «Onlinesucht»	Der Fachverband Sucht und der Groupement romand d'études des addictions (GREA) koordinieren im Auftrag des Bundesamts für Gesundheit (BAG) die Expert:innengruppe «Onlinesucht in der Schweiz» und veröffentlicht regelmässig Syntheseberichte.

E-Games Studie	https://egames-suisse.ch/	Online Glücks- und Geldspiel und Videospiele	Forschungsprojekt, das Online-Glücks- und -Geldspielpraktiken aus einer qualitativen und quantitativen Perspektive untersucht. Der quantitative Teil findet im Rahmen einer internationalen Zusammenarbeit statt, deren Ziel es ist, das Verhalten von Spielern von online Glücks- und Geldspielen zu untersuchen.
Kantonale Ebene			
Spielen ohne Sucht	https://www.sos-spielsucht.ch/de/	Vergibt Forschungsaufträge zu Glücks- und Geldspiel (online und offline)	Programm von 17 Kantonen und Fürstentum Liechtenstein: Hilfe und Informationen zum Thema suchtartige Glücks- und Geldspielnutzungsstörung für Betroffene, Angehörige und Fachpersonen. AR, AI, GR, GL, SG, TG, AG, BL, BS, BE, LU, NW, OW, SZ, SO, UR, ZG
Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu	https://www.sos-jeu.ch/	Vergibt Forschungsaufträge zu Glücks- und Geldspiel (online und offline)	Programm der frankophonen Kantone: Hilfe und Informationen zum Thema suchtartige Geldspielnutzungsstörung für Betroffene, Angehörige und Fachpersonen. Vergibt Forschungsaufträge JU, NE, FR, GE, VD, VS
Vorhersage-Modell zur Früherkennung von Risikoverhalten bei Spielerinnen und Spielern im Online-Glücksspiel	https://www.hslu.ch/de-ch/hochschule-luzern/forschung/projekte/detail/?pid=5918	« Online Glücksspiel »	Forschungsprojekt der Hochschule Luzern in Zusammenarbeit mit dem Grand Casino Luzern zur Entwicklung eines Vorhersagemodells, mit dem riskantes Verhalten von Glücksspielkunden erkannt werden kann. LU
Verschiedene Forschungsaktivitäten	Hochschule Luzern; HUG (Collaboration Center WHO); ZHAW, Kantone	Glücks- und Geldspiel und Videospiele	LU, GE, NW und andere

11.6. Massnahmen Handlungsfeld 6b: Wissen: Weiterbildung

Massnahme	Link	Thema (In Verbindung mit Onlineverhalten)	Kurze Beschreibung	Adressat
Nationale Ebene				
PEPra: Prävention mit Evidenz in der Praxis	https://www.pepra.ch/de/spiel-onlinesucht	«Spiel- & Onlinesucht»	Informationsplattform für Prävention im Praxisalltag auf Deutsch und Französisch, nicht auf Italienisch	Ärztinnen und Ärzte sowie Medizinische Praxis-Fachpersonen
Praxis Suchtmedizin Schweiz	https://www.praxis-suchtmedizin.ch/	«Geldspiele»	Praxis Suchtmedizin Schweiz ist eine suchtmmedizinische Informationsplattform für Fachpersonen aus der Grundversorgung, insbesondere für Hausärzte, welche in einem interdisziplinären Redaktionsteam (Hausarztmedizin, Pharmazie, Pflege, Psychiatrie, Psychologie, Sozialarbeit, etc.) erarbeitet wurde.	Insbesondere für Hausärzte
Förderung des Aufbaus eines Weiterbildungsangebots für Suchtfachleute durch das BAG; siehe auch Aktivitäten der Massnahme 6.3 der Strategie Sucht	https://www.bag.admin.ch/bag/de/home/gesund-leben/sucht-und-gesundheit/suchtberatung-therapie/weiterbildung-suchthilfebereich.html	Nicht spezifisch für Onlineverhalten, aber spezifische Module und thematische Weiterbildungen.	Das Hauptziel der Weiterbildungsförderung ist die Verbesserung der Kenntnisse und Kompetenzen der in der Suchthilfe tätigen Fachleute, um eine umfassende interdisziplinäre und interinstitutionelle	Fachpersonen aus der Sucht- und Präventionsarbeit

			Versorgung zu gewährleisten. Die Weiterbildung soll auch Berufsleuten offen stehen, die nicht auf Suchthilfe spezialisiert sind, aber mit suchtgefährdeten oder suchtkranken Menschen zu tun haben.	
Kantonale Ebene				
Fachverband Sucht	https://fachverbandsucht.ch/de/	«Geldspiel; Problematische Internetnutzung»	Fachgruppen zum Wissensaustausch; Expertengruppe die Wissen aufbereitet und Empfehlungen für BAG und Fachwelt abgibt. ZH, für die Deutschschweiz	Fachpersonen
GREA	https://www.grea.ch/formations	«Glücks- und Geldspiel, Hyperkonnektivität»	Weiterbildungen im Bereich Sucht im Zusammenhang mit digitalen Medien. VD für die Westschweiz	Fachpersonen
Spielen ohne Sucht	https://www.sos-spielsucht.ch/de/	Glücks- und Geldspiel (online und offline)	Weiterbildungen für Fachpersonen. AR, AI, GR, GL, SG, TG, AG, BL, BS, BE, LU, NW, OW, SZ, SO, UR, ZG	Fachpersonen
Programme intercantonale de lutte contre la dépendance au jeu	https://www.sos-jeu.ch/	Glücks- und Geldspiel (online und offline)	Programm der frankophonen Kantone: Weiterbildungen für Fachpersonen. JU, NE, FR, GE, VD, VS	Fachpersonen
Zischtig.ch	https://zischtig.ch/der-verein/	«Onlinesucht, Cybermobbing,	«Der Verein zischtig.ch setzt sich dafür ein, dass	Fachpersonen Lehrpersonen;

		Cybergrooming»	Kinder und Jugendliche beste Medienbildung und Prävention erfahren. Ziel ist, Kinder und Jugendliche auf ansprechende, verständliche, berührende und wirksame Weise vor Onlinesucht, Cybermobbing, Cybergrooming und anderen Gefahren zu schützen.» ZH und Deutschschweiz	Eltern
CAS zum Thema Sucht	Exemples : https://www.supsi.ch/deass/formazione-continua/area-lavoro-sociale/CAS-Addiction.html https://www.ecolelasource.ch/formations/postgrade/cas/addictions/ https://www.bfh.ch/de/weiterbildung/cas/sucht-abhaengigkeitserkrankungen/ FORDD – Fédération romande des organismes de formation dans le domaine des dépendances MAS Spezialisierung in Suchtfragen FHNW CAS Praxis der Suchtberatung FHNW CAS Grundlagen der Suchtarbeit FHNW		Fortbildungen im Bereich Sucht für Fachpersonen. TI VD BE VD SO SO SO	Fachpersonen

11.7. Massnahmen Handlungsfeld 7: Sensibilisierung und Information

Massnahme	Link	Thema (In Verbindung mit Onlineverhalten)	Kurze Beschreibung	Adressat
Nationale Ebene				
Plattform Jugend und Medien	https://www.jugendundmedien.ch/	«Onlinesucht »	Nationale Plattform des Bundesamts für Sozialversicherungen zur Förderung von Medienkompetenzen. Sie verfolgt im Auftrag des Bundesrats das Ziel, dass Kinder und Jugendliche sicher und verantwortungsvoll mit digitalen Medien umgehen.	Eltern und Bezugspersonen sowie Lehr- und Betreuungspersonen und Fachpersonen.
Prevention.ch	https://www.prevention.ch/	Sucht allgemein	Wissensplattform zum Thema Prävention von nichtübertragbaren Krankheiten, Sucht und psychischer Gesundheit.	Fachpersonen
Informationen und Materialien von Pro Juventute	https://www.projuventute.ch/de/eltern/medien-internet	Unter anderem: «Medien & Internet»	Schweizer Stiftung, die sich für Kinder und Jugendliche einsetzt. Die Stiftung bietet Hilfe und Beratung für Kinder, Jugendliche und Eltern.	Kinder, Jugendliche und Eltern
Guide pour les professionnels sur les usages des écrans / Modell zum Umgang mit Anfragen von Eltern in Zusammenhang mit Mediennutzung von Jugendlichen	https://www.grea.ch/sites/default/files/grea_ecrans_fr_web_0.pdf https://fachverbandsucht.ch/download/918/Modell_Mediennutzung_D_WEB.pdf	«Bildschirmnutzung» (PCs, Tablets, Smartphones, Konsolen, Fernseher)	Leitfaden des GREA, Fachverband Sucht und BAG zur Unterstützung und Begleitung bei der Arbeit Prävention und Beratung für Eltern und Angehörige von Kindern, Jugendliche und junge Erwachsene	Fachpersonen (indirekt Eltern)
Gesundheitsförderung Schweiz	https://gesundheitsfoerderung.ch/	Nicht speziell Sucht bzw. Geld- oder Videospiel	Privatrechtliche Stiftung, die von Kantonen und Versicherern getragen wird. Mit gesetzlichem Auftrag initiiert, koordiniert und evaluiert sie Massnahmen zur Förderung der Gesundheit und zur Verhütung von Krankheiten.	Allgemein
Kantonale Ebene				
Lehrplan 21	https://www.lehrplan21.ch/	«Medien und Informatik»	Gemeinsamer Lehrplan für die Volksschule der 21 deutsch- und mehrsprachigen Kantone	Lehrpersonal und Grundschüler (indirekt)

			AG, AR, AI, BL, BS, BE, FR, GL, GR, LU, NW, OB, SH, SZ, SO, SG, TG, UR, VS, ZG, ZH	
Plan d'études romand	https://www.plandetudes.ch/	«Education numérique: Médias, sciences informatiques, usages »	Gemeinsamer Lehrplan für die obligatorische Schulzeit der frankophonen Kantone und des Tessins. BE, JU, NE, FR, GE, VD, VS	Lehrpersonal und Schüler (indirekt)
Piano di studio	https://scuolalab.edu.ti.ch/	Medien und Technologie	Lehrplan für die obligatorische Schulzeit. Tessin.	Lehrpersonal und Schüler (indirekt)
Spielen ohne Sucht	https://www.sos-spielsucht.ch/de/	Glücks- und Geldspiel (online und offline)	Programm von 17 Kantonen und Fürstentum Liechtenstein: Hilfe und Informationen zum Thema suchtartige Glücks- und Geldspielnutzungsstörung für Betroffene, Angehörige und Fachpersonen AR, AI, GR, GL, SG, TG, AG, BL, BS, BE, LU, NW, OW, SZ, SO, UR, ZG	Betroffene, Angehörige und Fachpersonen
Programme intercantonale de lutte contre la dépendance au jeu	https://www.sos-jeu.ch/	Glücks- und Geldspiel (online und offline)	Programm der frankophonen Kantone: Hilfe und Informationen zum Thema suchtartige Glücks- und Geldspielnutzungsstörung für Betroffene, Angehörige und Fachpersonen. JU, NE, FR, GE, VD, VS	Betroffene, Angehörige und Fachpersonen
Gruppo Azzardo Ticino Prevenzione	https://giocoresponsabile.com/	Glücks- und Geldspiel (online und offline)	Kanton Tessin: Hilfe und Informationen zum Thema suchtartige Glücks- und Geldspielnutzungsstörung für Betroffene, Angehörige und Fachpersonen. TI	Betroffene, Angehörige und Fachpersonen
Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssuchte, Zürich	https://www.spielsucht-radix.ch/	«Glücksspielsucht, Gamesucht, Social Media/ digitale Medien, Kaufsucht, Pornografiesucht /Romance Scam»	«Die Abteilung Prävention des Zentrums für Spielsucht und andere Verhaltenssuchte ist die in diesem Bereich spezialisierte Fachstelle der Stellen für Suchtprävention im Kanton Zürich. <ul style="list-style-type: none"> • Information über Glücksspielsucht • Zielgruppenspezifische Sensibilisierung von Anbietern, Behörden, Schulen und Betrieben 	Betroffene, Angehörige und Fachpersonen

			<ul style="list-style-type: none"> • Beantwortung von Anfragen zu Glücksspielsucht • Schulung und Fachberatung von Multiplikatoren, Organisationen und Fachstellen zu Prävention und Früherkennung • Kooperationsprojekte mit relevanten Akteuren im Kanton Vernetzung mit Präventionsstellen und weiteren Organisationen auf nationaler Ebene» ZH	
Genf – carrefour d'addiction /Rien ne va plus	https://carrefouraddiction.s.ch/	Glücks- und Geldspiel, Videospiele	Kantonale Informations- und Beratungsstelle im Suchtbereich GE	Betroffene, Angehörige und Fachpersonen
Siehe Tabelle 5.2.1. Massnahmen Handlungsfeld 1: Gesundheitsförderung, Prävention, Früherkennung für weitere Massnahmen				

11.8. Massnahmen Handlungsfeld 8: Internationale Politik

Massnahme	Link	Thema (In Verbindung mit Onlineverhalten)	Kurze Beschreibung
Forschungsnetzwerke E-Games	https://www.concordia.ca/research/lifestyle-addiction/teams/egames.html	Online Glücks- und Geldspiel und Videospiele	Multinationale empirische Erhebung
<i>European Network of the Problematic Use of the internet</i>	https://www.internetandme.eu/	problematische Internetnutzung	Ziel dieser Aktion ist es, eine multidisziplinäre und geografisch breit gefächerte Gruppe von Experten und Meinungsführern in einem europäisch geführten Netzwerk zusammenzubringen, um die bereits finanzierte Forschung in ein kohärenteres Programm zu überführen, das das Verständnis der problematischen Internetnutzung aus einer bio-psycho-sozialen Perspektive fördert, die hirnbasierten Grundlagen klärt und wirksame Interventionen entwickelt.
Universität Genf: WHO	https://apps.who.int/whocc/	«Verhaltenssuchte»	Aufgaben des Kooperationszentrums:



<p>Kooperationszentrum der Weltgesundheitsorganisation (WHO) für Forschung und Weiterbildung im Bereich psychische Gesundheit</p>	<p>Detail.aspx?rxhBdQhfjLnhpVzb0xZQ==</p>		<ul style="list-style-type: none">• Bereitstellung von fachlichen Beiträgen und Unterstützung für WHO-Programme und fachliche Instrumente in den Bereichen psychische Gesundheit, Substanzkonsum und Verhaltenssucht sowie kognitives Altern.• Unterstützung der Entwicklung von WHO-Informationsprodukten zu psychischer Gesundheit, Substanzkonsum und Verhaltenssucht sowie kognitivem Altern.• Unterstützung der WHO bei der Planung, Organisation und Durchführung von Bildungs- und Ausbildungsmaßnahmen in den Bereichen psychische Gesundheit, Substanzkonsum und Verhaltenssucht sowie kognitives Altern in Übereinstimmung mit den Strategien und Aktionsplänen der WHO <p>Unterstützung bei der Umsetzung der WHO-Strategien und -Aktionspläne zu psychischer Gesundheit, Substanzkonsum und Verhaltenssucht sowie kognitivem Altern</p>
---	---	--	---

11.9. Fragebogen für VBGF und KKBS zusammen

Einführung: Das BAG hat den Auftrag erhalten das Postulat 20.4343 «Stärkung der Strategie Sucht durch Einbezug der Cyberabhängigkeit» zu beantworten. Sucht Schweiz wird für das BAG einen ExpertInnenbericht erstellen, welcher aufzeigt, welche Massnahmen im Bereich der «Cyberabhängigkeit» auf nationaler, kantonaler und lokaler Ebene umgesetzt werden und wo Handlungsbedarf besteht.

Wir bitten Sie, folgenden Fragebogen bezüglich der Massnahmen (u.a. Angebote und Aktivitäten), die aktuell in Ihrem Kanton durchgeführt werden bis spätestens Freitag, den 20. Mai 2022 auszufüllen. Wir bitten Sie bezüglich der Massnahmen nur die kantonale und interkantonale und nicht die nationale Ebene zu berücksichtigen.

Wir sind uns darüber bewusst, dass die Zuordnung der Massnahmen in die verschiedenen Handlungsfelder nicht immer eindeutig ist. Es ist daher kein Problem, wenn Sie sich nicht immer sicher sind, welcher Kategorie sie eine Massnahme zuordnen sollen. Für unser Verständnis, bitten wir Sie, in Ihren Antworten zu präzisieren, was jeweils gemacht wird.

Falls Sie eine oder mehrere Fragen nicht beantworten können, können Sie diese überspringen.

Kanton:
Funktion:
Name:
Email:

Massnahmen:

Frage 1: Werden aktuell in Ihrem Kanton Massnahmen zur Gesundheitsförderung (z.B. Medien- und Selbstkompetenz) bezüglich suchtähnlicher Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten durchgeführt?

Bitte kreuzen Sie an, zu welchem Verhalten Massnahmen durchgeführt werden. Mehrfachnennungen sind möglich.

Videospiel/Gaming Glücks- und Geldspiel

Andere suchtähnliche Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten (bitte spezifizieren)

Präzisieren, was umgesetzt wird: _____

Frage 2: Werden aktuell in Ihrem Kanton Massnahmen zur Prävention (Verhältnis- und Verhaltensprävention) suchtähnlicher Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten durchgeführt?

Bitte kreuzen Sie an, zu welchem Verhalten Massnahmen durchgeführt werden. Mehrfachnennungen sind möglich.

Videospiel/Gaming Glücks- und Geldspiel

Andere suchtähnliche Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten (bitte spezifizieren)

Präzisieren, was umgesetzt wird: _____

Frage 3: Werden aktuell in Ihrem Kanton Massnahmen zur Früherkennung und Frühintervention suchtähnlicher Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten durchgeführt?

Bitte kreuzen Sie an, zu welchem Verhalten Massnahmen durchgeführt werden. Mehrfachnennungen sind möglich.

Videospiel/Gaming Glücks- und Geldspiel

Andere suchtähnliche Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten (bitte spezifizieren)

Präzisieren, was umgesetzt wird: _____

Frage 4: Gibt es aktuell in ihrem Kanton spezifische Angebote zur Therapie und Behandlung im Zusammenhang mit Onlineverhalten?

Bitte kreuzen Sie an, zu welchem Verhalten Angebote existieren. Mehrfachnennungen sind möglich.

Videospiel/Gaming ambulant

Videospiel/Gaming stationär Glücks- und Geldspiel ambulant Glücks- und Geldspiel stationär

Andere suchtähnliche Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten (bitte spezifizieren) ambulant

Andere suchtähnliche Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten (bitte spezifizieren) stationär

Präzisieren, was umgesetzt wird: _____

Frage 5: Werden aktuell in Ihrem Kanton Massnahmen zur Schadensminderung und Risikominimierung bezüglich suchtähnlicher Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten durchgeführt?

Bitte kreuzen Sie an, zu welchem Verhalten Massnahmen durchgeführt werden. Mehrfachnennungen sind möglich.

Videospiel/Gaming Glücks- und Geldspiel

Andere suchtähnliche Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten (bitte spezifizieren)

Präzisieren, was umgesetzt wird: _____

Frage 6: Werden aktuell in Ihrem Kanton Massnahmen zur Koordination und Kooperation bezüglich suchtähnlicher Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten durchgeführt?

Bitte kreuzen Sie an, zu welchem Verhalten Massnahmen durchgeführt werden. Mehrfachnennungen sind möglich.

Videospiel/Gaming Glücks- und Geldspiel

Andere suchtähnliche Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten (bitte spezifizieren)

Präzisieren, was umgesetzt wird: _____

Frage 7: Werden aktuell in Ihrem Kanton Massnahmen zur Aus- und Weiterbildung bezüglich suchtähnlicher Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten durchgeführt?

Bitte kreuzen Sie an, zu welchem Verhalten Massnahmen durchgeführt werden. Mehrfachnennungen sind möglich.

Videospiel/Gaming Glücks- und Geldspiel

Andere suchtähnliche Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten (bitte spezifizieren)

Präzisieren, was umgesetzt wird: _____

Frage 8: Werden aktuell in Ihrem Kanton Massnahmen zur Forschung und Wissensgenerierung bezüglich suchtähnlicher Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten durchgeführt?

Bitte kreuzen Sie an, zu welchem Verhalten Massnahmen durchgeführt werden. Mehrfachnennungen sind möglich.

Videospiel/Gaming Glücks- und Geldspiel

Andere suchtähnliche Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten (bitte spezifizieren)

Präzisieren, was umgesetzt wird: _____

Frage 9 Werden aktuell in Ihrem Kanton Massnahmen zur Sensibilisierung und Information bezüglich suchtähnlicher Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten durchgeführt?

Bitte kreuzen Sie an, zu welchem Verhalten Massnahmen durchgeführt werden. Mehrfachnennungen sind möglich.

Videospiel/Gaming Glücks- und Geldspiel

Andere suchtähnliche Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten (bitte spezifizieren)

Präzisieren, was umgesetzt wird: _____

Teil C: Lücken oder Handlungsbedarf auf kantonaler und nationaler Ebene:

Frage 10: Wo sehen Sie aktuell Lücken oder Handlungsbedarf bezüglich Online Geld- und Glücksspiel in der Schweiz? Mehrfachnennungen sind möglich.

Gesundheitsförderung Prävention

Therapie und Beratung

Schadensminderung und Risikominimierung Regulierung und Vollzug

Koordination und Kooperation Wissen

Sensibilisierung und Information Internationale Politik

Kommentare/Anmerkungen: _____

Frage 11: Falls Sie ein oder mehrere Handlungsfelder genannt haben, in denen Sie Lücken oder Handlungsbedarf bezüglich Online Geld- und Glücksspiel in der Schweiz sehen, führen Sie diese bitte hier aus:

Frage 12: Wo sehen Sie aktuell Lücken oder Handlungsbedarf bezüglich Online Videospiele in der Schweiz? Mehrfachnennungen sind möglich.

Gesundheitsförderung Prävention

Therapie und Beratung Schadensminderung und Risikominimierung Regulierung und Vollzug

Koordination und Kooperation Wissen

Sensibilisierung und Information Internationale Politik

Kommentare/Anmerkungen: _____

Frage 13: Falls Sie ein oder mehrere Handlungsfelder genannt haben, in denen Sie Lücken oder Handlungsbedarf bezüglich Online Videospiele in der Schweiz sehen, führen Sie diese bitte hier aus:

Frage 14: Wo sehen Sie aktuell Lücken oder Handlungsbedarf bezüglich anderer suchtähnlicher Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten in der Schweiz? Bitte spezifizieren Sie, welche Verhaltensweisen Sie meinen. Mehrfachnennungen sind möglich.

Gesundheitsförderung (Verhaltensweisen nennen) Prävention (Verhaltensweisen nennen)

Therapie und Beratung (Verhaltensweisen nennen) Schadensminderung und Risikominimierung

(Verhaltensweisen nennen) Regulierung und Vollzug (Verhaltensweisen nennen)

Koordination und Kooperation (Verhaltensweisen nennen) Wissen (Verhaltensweisen nennen)

Sensibilisierung und Information (Verhaltensweisen nennen) Internationale Politik (Verhaltensweisen nennen)

Kommentare/Anmerkungen: _____

Frage 15: Falls Sie ein oder mehrere Handlungsfelder genannt haben, in denen Sie Lücken oder Handlungsbedarf bezüglich anderer suchtähnlicher problematischer Verhaltensweisen im digitalen Bereich in der Schweiz sehen, führen Sie diese bitte hier aus:

Frage 16: In den folgenden Fragen möchten wir näher auf die **Nationale Strategie Sucht** eingehen: Wo nehmen Sie aktuell Lücken oder Handlungsbedarf bezüglich Online Geld- und Glücksspiel in der Nationalen Strategie Sucht wahr? Mehrfachnennungen sind möglich.

Gesundheitsförderung Prävention

Therapie und Beratung Schadensminderung und Risikominimierung Regulierung und Vollzug

Koordination und Kooperation Wissen

Sensibilisierung und Information Internationale Politik

Kommentare/Anmerkungen: _____

Frage 17: Falls Sie ein oder mehrere Handlungsfelder genannt haben, in denen Sie Lücken oder Handlungsbedarf bezüglich Geld- und Glücksspiel in der Nationalen Strategie Sucht sehen, führen Sie diese bitte hier aus:

Frage 18: Wo nehmen Sie aktuell Lücken oder Handlungsbedarf bezüglich Online Videospiele in der Nationalen Strategie Sucht wahr? Mehrfachnennungen sind möglich.

Gesundheitsförderung Prävention

Therapie und Beratung Schadensminderung und Risikominimierung Regulierung und Vollzug

Koordination und Kooperation Wissen

Sensibilisierung und Information Internationale Politik

Kommentare/Anmerkungen: _____

Frage 19: Falls Sie ein oder mehrere Handlungsfelder genannt haben, in denen Sie Lücken oder Handlungsbedarf bezüglich Online Videospiele in Nationalen Strategie Sucht sehen, führen Sie diese bitte hier aus:

Frage 20: Wo sehen Sie aktuell Probleme, Lücken oder Handlungsbedarf bezüglich anderer suchtähnlicher Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten in der Nationalen Strategie Sucht? Bitte spezifizieren Sie, welche Verhaltensweisen Sie meinen. Mehrfachnennungen sind möglich.

Gesundheitsförderung Prävention

Therapie und Beratung Schadensminderung und Risikominimierung Regulierung und Vollzug

Koordination und Kooperation Wissen

Sensibilisierung und Information Internationale Politik

Kommentare/Anmerkungen: _____

Frage 21: Falls Sie ein oder mehrere Handlungsfelder genannt haben, in denen Sie Lücken oder Handlungsbedarf bezüglich anderer suchtähnliche Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten in der Nationalen Strategie Sucht sehen, führen Sie diese bitte hier aus:

Frage 22: Haben Sie weitere Informationen oder Kommentare zu suchtähnlichen Problemen im Zusammenhang mit Onlineverhalten in der Schweiz? Teilen Sie uns diese bitte mit:

Vielen Dank, dass Sie sich die Zeit genommen haben, diesen Fragebogen zu beantworten.

11.10. Interviewfragen

Antwortet jemand schon zu Beginn mit Bezug auf Glücks- und Geldspiel und/oder Videospiele, darauf achten, dass diese beiden Themen mit den ersten Fragen gut abgedeckt werden, damit man später nicht mehr darauf zurückkommen muss.

1. Mit welchen suchtähnlichen Problemen im Zusammenhang mit Onlineverhalten sehen Sie sich in Ihrer Arbeit konfrontiert?

Folgefragen falls Begriffe wie « Cyberaddiction » « Internetsucht » genannt werden:

1.a. Was meinen Sie mit dem Begriff X Y?

1.b. Welche Verhaltensweisen fallen für Sie hierunter?

1.c. Sie haben x, y, genannt, gibt es aus Ihrer Sicht weitere?

2. Sie haben x, y, z als problematische Verhaltensweisen genannt, mit denen Sie sich konfrontiert sehen. Können Sie ausführen, wo hier der Bedarf besteht?

Folgefragen falls Antwort knapp ausfällt oder nicht klar ist:

2.a. Wie würden Sie die Problematik bezüglich x, y, z beschreiben?

2.b. Welche Art von Anfragen erhalten Sie bezüglich x, y, z ?

3. Was bieten Sie/Ihre Institution (*spezifizieren je nach Interviewpartner*) an, um auf die von Ihnen beschriebene Problematik (*spezifizieren je nach vorheriger Diskussion*) einzugehen?

Folgefrage:

3.a. Sie haben x,y als problematische Verhaltensweisen genannt, mit denen Sie sich konfrontiert sehen, welches Angebot haben Sie bezüglich dieser Verhaltensweisen?

3.b. (*falls nicht schon beantwortet*): Können Sie bitte noch spezifizieren, welches Angebot Sie in folgenden Bereichen haben:

- Bildung und Erziehung
- Prävention
- Behandlung
- Risikominderung

4. Inwieweit sind Sie/ Ihre Institution (*spezifizieren je nach Interviewpartner*) derzeit in der Lage, dem Bedarf gerecht zu werden?

Folgefragen:

- 4.a. Wie beurteilen Sie derzeit das vorhandene Wissen, um dem Bedarf gerecht zu werden?
- 4.b. Wie beurteilen Sie die Ihnen vorhandenen Ressourcen, um dem Bedarf gerecht zu werden?
5. Wo sehen Sie eventuelle Lücken oder besonderen Handlungsbedarf in der Schweiz, um suchtähnlichen Problemen im Zusammenhang mit Onlineverhalten gerecht zu werden?

Folgefrage:

- 5.a. Sehen Sie weitere Lücken oder Handlungsbedarf?
- 5.b. *(falls nicht schon beantwortet):* Können Sie bitte noch spezifizieren, in welchen Bereichen Sie eventuell Lücken wahrnehmen:
- Bildung und Erziehung
 - Prävention
 - Behandlung
 - Risikominderung

6. Wo sehen sie einen Bedarf an zusätzlicher Unterstützung seitens des Bundes/ des Kantons/der Stadt/Gemeinde?

Folgefragen:

Wie beurteilen Sie die aktuelle Situation bezüglich:

- 6.a. Daten /Studien/Monitoring
- 6.b. Aus- Weiter- Fortbildungen
- 6.c. Legaler Rahmen *(Mangelt es an legaler Grundlagen oder ist die Umsetzung des Gesetztes unzureichend?)*
- 6.d. Vernetzung
- 6.e. Prävention
7. Wie beurteilen Sie aktuell die Nationale Strategie Sucht bezüglich suchtähnlicher Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten?

8. ***Falls bisher nur von Cyberaddiction/Internet oder auch nur Videospiele die Rede war:***

Bisher ist in der internationalen Klassifikation der Krankheiten (ICD-11) eine suchtartige Störung im Zusammenhang mit zwei Verhaltensweisen anerkannt: Glücks- und Geldspiel und Videospiele. Daher möchten wir im Folgenden insbesondere auf diese eingehen:

Welche Rolle spielen diese Verhaltensweisen in Ihrer Arbeit? *(Falls Videospiele schon besprochen wurde, nur nach Geld- und Glücksspiel fragen)*

9. Können Sie ausführen, wo der Bedarf bezüglich Glücks- und Geldspiel und Videospiel besteht?

Folgefragen falls Antwort knapp ausfällt oder nicht klar ist:

8.a. Wie würden Sie die Problematik bezüglich Glücks- und Geldspiel und Videospiel beschreiben?

8.b. Welche Art von Anfragen erhalten Sie bezüglich Glücks- und Geldspiel und Videospiel?

10. Was bieten Sie/Ihre Institution (*spezifizieren je nach Interviewpartner*) an, um Glücks- und Geldspiel und Videospiel einzugehen?

Folgefrage:

9.a. Welches Angebot haben Sie bezüglich dieser Verhaltensweisen?

11. Inwieweit sind Sie/ Ihre Institution (*spezifizieren je nach Interviewpartner*) derzeit in der Lage, dem Bedarf gerecht zu werden?

Folgefragen:

10.a. Wie beurteilen Sie derzeit das vorhandene Wissen, um dem Bedarf gerecht zu werden?

10.b. Wie beurteilen Sie die Ihnen vorhandenen Ressourcen, um dem Bedarf gerecht zu werden?

12. Wo sehen Sie eventuelle Lücken oder besonderen Handlungsbedarf in der Schweiz, um Glücks- und Geldspiel und Videospiel gerecht zu werden?

Folgefrage:

11.a. Sehen Sie weitere Lücken oder Handlungsbedarf?

13. Wo sehen sie einen Bedarf an zusätzlicher Unterstützung seitens des Bundes/ des Kantons/der Stadt/Gemeinde?

Folgefragen:

Wie beurteilen Sie die aktuelle Situation bezüglich:

12.a. Daten /Studien/Monitoring

12.b. Aus- Weiter- Fortbildungen

12.c. Legalen Rahmen

12.d. Vernetzung

12.e. Prävention

14. Haben Sie noch etwas hinzuzufügen?

11.11. Antworten Kantone

Werden aktuell in Ihrem Kanton Massnahmen zur Gesundheitsförderung (z.B. Medien- und Selbstkompetenz) bezüglich suchtmännlicher Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten durchgeführt? Bitte kreuzen Sie an, zu welchem Verhalten Massnahmen durchgeführt werden. Mehrfachnennungen sind möglich.

Videospiel/Gaming	13	24.07%
Glücks- und Geldspiel	12	22.22%
Andere suchtmännliche Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten (bitte spezifizieren)	15	27.78%
Präzisieren, was umgesetzt wird:	13	24.07%
Non complété ou Non affiché	25	46.30%

Videospiel Gaming			Glücks- und Geldspiel		Andere suchtmännliche Probleme im Zusammenhang mit		Präzisieren, was umgesetzt wird:	
Appenzell Ausserrhoden	Ja	Das Kinderschutzzentrum St.Gallen bietet auf Anfragen Klasseninterventionen in Schulen an	Appenzell Innerrhoden	verschiedene Massnahmen in Zusammenarbeit mit der Ostschweizer Arbeitsgruppe Spielsuch (Geschäftsstelle Perspektive Thurgau)	Appenzell Ausserrhoden	Das Kinderschutzzentrum St.Gallen bietet auf Anfragen Klasseninterventionen in Schulen an	Aargau	Förderung der Lebenskompetenzen (in allen Settings) durch Suchtprävention Aargau
Basel-Landschaft	Ja	Teil des Lehrplan21 des Kantons und Präventionseinsätze in Schulklassen	Basel-Landschaft	Teil des Lehrplan21 des Kantons	Basel-Landschaft	u.a. Mobbing in neuen Medien; Präventionseinsätze in Schulklassen	Basel-Stadt	Elterninformationsanlässe (#heschnoinfluence, Elternforum Talk@bout), Schulworkshops (Talk@bout, inTeam_Start?Klar!)
Basel-Stadt	Ja		Bern	Peer-Programm	Basel-Stadt	Handy-Chef - Sensibilisierungsprojekt; in-Team - Peer-Education-Workshop Medienkompetenz; Social Media	Genf	HUG- consultation ReConnecte: séance individuelle avec patient ou proche aidant pour un usage salutogène du type de média qui est source de problème
Bern	Ja	Workshops mit Schulen zu digitalen Medien	Fribourg	Mandat de prestation à l'association REPER (outils, ateliers, fiches, quiz > sensibilisation, information, etc pour les jeunes, les parents et les multiplicateurs. Cour de Caritas FR dans les écoles du secondaires II (gestion de budget et jeux de hasard et d'argent)	Bern	Workshops mit Schulen zu digitalen Medien	Graubünden	Im Schul- und Freizeitbereich werden das Präventionsprogramm freelance und gr.feel-ok.ch promotet und umgesetzt
Fribourg	Ja	Soutien financier à l'association Noetic: accompagnement des jeunes joueurs/-es	Graubünden	Präventionsprogramm Freelance für Sek I // gr.feel-ok.ch // Win Back Control (Online-Selbsthilfe, finanziert über "Spielen ohne Sucht"	Fribourg	Cyberharcèlement: formation des multiplicateurs par l'association REPER	Kanton Aargau	Förderung der Lebenskompetenzen durch Suchtprävention Aargau (in verschiedenen Settings)

Graubünden	Ja	Präventionsprogramm Freelance für Sek I // gr.feel-ok.ch	Kanton St.Gallen	Wir stellen Lehrpersonen das kostenlose Präventionsprogramm Freelance (be-freelance.net) zur Verfügung. Das Programm behandelt unter anderem das Thema "Online-Glückspiel" - einerseits im Rahmen von Unterrichtseinheiten, aber auch im Peer-Contest zur Erarbeitung von Präventionsbotschaften durch Schüler:innen sowie in kostenlosen Jugendtagenden.	Genf	HUG- consultation ReConnecte: achats compulsifs en ligne, réseaux sociaux, sexualité compulsive en ligne	Kanton St.Gallen	Vernetzung/Vermittlung/Triage; Multiplikatoren-Weiterbildungen (für Lehrpersonen, Jugendarbeit usw.); Workshops in Klassen (durchgeführt durch Jugenddienst der Kantonspolizei, dem Kinderschutzzentrum, Medienkurse der Swisscom und Medienwerkstatt von Saiten);Kostenloses Lehrmittel (Freelance); Jugendagenda mit Präventionsinhalten (Freelance); Wettbewerb Ausarbeitung Präventionsbotschaften von Schüler:innen (Freelance); Präventionskampagnen (Plakate, Kinowerbung, Traffic Media, Socialmedia-Kampagnen)
Kanton St.Gallen	Ja	Wir stellen Lehrpersonen das kostenlose Präventionsprogramm Freelance (be-freelance.net) zur Verfügung. Das Programm behandelt unter anderem das Thema "Gamen" - einerseits im Rahmen von Unterrichtseinheiten, aber auch im Peer-Contest zur Erarbeitung von Präventionsbotschaften durch Schüler:innen sowie in kostenlosen Jugendtagenden. Des Weiteren gibt es Klassenworkshops des Kinderschutzzentrums zur Sensibilisierung und Förderung der Sozialkompetenzen in diesen Themenbereichen.	Nidwalden	Beteiligung bei "Spielen ohne Sucht"	Graubünden	Unterrichtseinheiten von Freelance für Sek I: Cybergrooming, Cybermobbing, Gamen, Hate Speech, Sexting, Pornographie, Social Media	Luzern	Lehrplan 21 im Kompetenzbereich Medien 1.1 / Zyklus 2 c: können Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen (z.B. Identitätsbildung, Beziehungspflege, Cybermobbing). Zyklus 3 e: können Chancen und Risiken der Mediennutzung benennen und Konsequenzen für das eigene Verhalten ziehen (z.B. Vernetzung, Kommunikation, Cybermobbing, Schuldenfalle, Suchtpotential). können Verflechtungen und Wechselwirkungen zwischen physischer Umwelt, medialen und virtuellen Lebensräumen erkennen und für das eigene Verhalten einbeziehen (z.B. soziale Netzwerke und ihre Konsequenzen im realen Leben).

Schaffhausen	Ja	Elternveranstaltungen im Bereich Digitale Medien, das auch „Gaming“ abdeckt, werden durchgeführt. Für den 2./3. Zyklus werden 2 verschiedene Kurse („Webkings“, „Suchtfrei online“) im Kanton Schulen angeboten und durch „zischtig“ durchgeführt.	Schaffhausen	-Instandhalten und Weiterentwicklung der App und Webseite „Safer Gambling“ in Zusammenarbeit mit Radix und Feinheit.	Kanton St.Gallen	Förderung von Reflexions- und Sozialkompetenzen im Rahmen von Freelance: Socialmedia, Smartphone, Cybermobbing, Cybergrooming, Hate Speech, Pornographie und Sexting	Luzern	Lehrplan 21 im Kompetenzbereich Medien 1.1 Zyklus 2 c: können Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen (z.B. Identitätsbildung, Beziehungspflege, Cybermobbing). Zyklus 3 e: können Chancen und Risiken der Mediennutzung benennen und Konsequenzen für das eigene Verhalten ziehen (z. B. Vernetzung, Kommunikation, Cybermobbing, Schuldenfalle, Suchtpotential). können Verflechtungen und Wechselwirkungen zwischen physischer Umwelt, medialen und virtuellen Lebensräumen erkennen und für das eigene Verhalten einbeziehen (z.B. soziale Netzwerke und ihre Konsequenzen im realen Leben).
Thurgau	Ja		Thurgau		Luzern	cool and clean: Kurs digitale Medien bei J+S Leiterkursen zusammen mit Polizei Prävention und Akzent Social Media (Natelgebrauch während Lager/Wettkämpfen) Cymermobbing (mehr rechtlich)	Nidwalden	Information und Sensibilisierung mit "Spielen ohne Sucht" "Mit Medienkompetenz sicher im Netz": Unterrichtsmaterialien, Elternbildung und Medieninformationen im Bereich Medienkompetenz "Flimmerpause": Eine Woche ohne digitale Geräte
Valais	Ja	Intégration de la thématique des loots boxes dans les campagnes de prévention	Valais	campagne de sensibilisation tout public, fiches pédagogiques, jeux de plateaux,...	Nidwalden	Aufbau Medienkompetenz "Mit Medienkompetenz sicher im Netz", Flimmerpause,	Obwalden	Netzwerk Medien & Informatik, DigiMär, Schulung an Schulen, Flimmerpause und Digi Challenge, Fake Hunter
Vaud	Ja	Thématique intégrée dans le programme de prévention des conduites addictives en milieu scolaire	Vaud	Thématique intégrée dans le programme de prévention des conduites addictives en milieu scolaire. Actions sous l'égide du programme intercantonal de prévention de la dépendance aux jeux d'argent	Obwalden	Medienkompetenz	Thurgau	SOS Spielsucht, Freelance, Feelok, Suchtberatung der Perspektive TG

Zürich	Ja	Elternabende der Regionalen Suchtpräventionsstellen; Elternkurse der Regionalen Suchtpräventionsstellen; Klasseneinsätze / Workshops in Schulen zu Konsum-/Medienkompetenzen, digitale Medien durch Regionale Suchtpräventionsstellen; Flimmerpause angeboten durch die Regionalen Suchtpräventionsstellen; Freelance; Feel-ok.ch von Radix; Schulungen für Multiplikatoren durch Regionale Suchtpräventionsstellen; Femmes-Tische, Moderationsset; Lebenskompetenzenprogramme wie spielzeugfreier Kindergarten, angeboten von Suchtpräventionsstellen	Zürich	Feel-ok.ch von Radix; Femmes-Tische, Moderationsset	Thurgau	Pornographie (Unterrichtsmodul Freelance)	Valais	Intervention dans les écoles obligatoires (Escape Addict) et post-obligatoires et campagnes de sensibilisation ; stratégie numérique cantonale
					Valais	sensibilisation aux médias sociaux	Vaud	campagnes et interventions dans les classes, formation des professionnels
					Vaud			

Werden aktuell in Ihrem Kanton Massnahmen zur Prävention (Verhältnis- und Verhaltensprävention) suchtähnlicher Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten durchgeführt? Bitte kreuzen Sie an, zu welchem Verhalten Massnahmen durchgeführt werden. Mehrfachnennungen sind möglich.

Videospiel/Gaming	14	25.93%
Glücks- und Geldspiel	18	33.33%
Andere suchtähnliche Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten (bitte spezifizieren)	10	18.52%
Präzisieren, was umgesetzt wird	13	24.07%
Non complété ou Non affiché	25	46.30%

Videospiel/Gaming		Glücks- und Geldspiel		Andere suchtähnliche Probleme im		Präzisieren, was umgesetzt wird		
Aargau	Ja		Aargau		Appenzell Ausserrhod en	Das Kinderschutzzentrum St.Gallen bietet auf Anfragen Klasseninterventionen in Schulen an	Aargau	Kantonaler Auftrag zu Spielsuchtprävention an Suchtprävention Aargau
Appenzell Ausserrhod en	Ja	Das Kinderschutzzentrum St.Gallen bietet auf Anfragen Klasseninterventionen in Schulen an	Appenzell Ausserrhod en	Kampagnen durch SoS.Spielsucht	Basel-Landschaft	u.a. Mobbing in neuen Medien; Präventionseinsätze in Schulklassen	Appenzell Ausserrhod en	reflektieren ihre eigenen Medienaktivitäten <input type="checkbox"/> werden zu einem kritischen und verantwortungsvollen Umgang angeregt <input type="checkbox"/> kennen Möglichkeiten, um sich und andere besser vor Gefahren zu schützen <input type="checkbox"/> wissen, wo sie weitere Informationen und Unterstützung erhalten
Basel-Landschaft	Ja	Teil des Lehrplan21 des Kantons und Präventionseinsätze in Schulklassen	Basel-Landschaft	Teil des Lehrplan21 des Kantons	Basel-Stadt	Start?Klar! - Klassenworkshop Suchtprävention; talk@bout - Klassenworkshop Suchtprävention; Tablet, Handy &	Basel-Stadt	siehe oben
Basel-Stadt	Ja		Bern	SOS-Spielsucht (interkantonales Mandat)	Fribourg	cf. ci-dessus	Graubünde n	Im Schul- und Freizeitbereich werden das Präventionsprogramm freelance und gr.feel-ok.ch promotet und umgesetzt
Fribourg	Ja	cf. ci-dessus	Fribourg	cf. ci-dessus	Kanton St.Gallen	gleiche Schnittmenge wie bei Gesundheitsförderung	Kanton Aargau	Im Rahmen des kantonalen Auftrags Spielsuchtprävention an Suchtprävention Aargau

Genf	Ja		Genève	Rédaction du règlement de la loi Loi d'application de la loi fédérale sur les jeux d'argent (LaLJAR)	Genève	HUG- consultation ReConnecte: achats compulsifs en ligne, réseaux sociaux, sexualité compulsive en ligne	Genève	- prévention structurelle JHA au niveau de l'administration cantonale : participation à l'élaboration du règlement de LaLJAR+ participation au PILDJ, prévention comportementale (RNVP-Carrefour addictionS): Sensibilisation de professionnels potentiellement en contact avec des personnes ayant des pratiques de JHA et JV/ Intervention dans les structures qui accueillent les populations allophones ou précarisées (JHA) / HUG: La consultation Reconnecte fait de la prévention comportementale dans les JHA et JV: Interventions régulières dans les media (tous supports, grand public et presse spécialisée) pour la sensibilisation du grand public, et des professionnels de la santé - Prévention secondaire et tertiaire pour ces troubles pour les patients suivis à ReConnecte -Partenariats avec RNVP pour la sensibilisation des professionnels sociosanitaires à la prévention des jeux excessifs
Jura	Ja	intervention dans les écoles sur demande	Graubünden	Interkantonales Glücksspielsuchtpräventions-Programm "Spielen ohne Sucht"	Luzern	Cybermobbing, Informationen/Schulungen zu Suchtverhalten von Kindern/Jugendlichen bzgl. Social Media, Gamen, Lebenskompetenzen stärken, Risiko- und Schutzfaktoren, Früherkennung/Frühintervention, Gesprächsführung	Kanton St.Gallen	gleiche Schnittmenge wie bei Gesundheitsförderung; zusätzlich ein jährlicher Jugendtag (https://www.sg.ch/bildung-sport/sport/jugendtag-st-gallen.html) mit dem Präventionsangebot "im Netz"
Kanton St.Gallen	Ja	gleiche Schnittmenge wie bei Gesundheitsförderung; Des Weiteren gibt es Klassenworkshops mit rechtlichen Aspekten zur Thematik von der Kantonspolizei (Jugenddienste))	Jura	formation pour les dépositaires de tactilo (Loro) ou sur demande	Thurgau	vgl. oben	Luzern	siehe oben

Luzern	Ja		Kanton St.Gallen	gleiche Schnittmenge wie bei Gesundheitsförderung		Luzern	Cybermobbing, Informationen/Schulungen zu Suchtverhalten von Kindern/Jugendlichen bzgl. Social Media, Gamen, Lebenskompetenzen stärken, Risiko- und Schutzfaktoren, Früherkennung/Frühintervention, Gesprächsführung
Thurgau	Ja	Perspektive TG Suchtprävention und Suchtberatung file:///S:/Daten/Downloads/BrowserTemp/sb_beratung.pdf	Luzern	Das Grand Casino Luzern führt Careplay als Sozialkonzept für den Spielerschutz in Zusammenarbeit mit der Hochschule Luzern Soziale Arbeit.		Nidwalden	"Spielen ohne Sucht", interkantonales Glücksspielsuchtprävention-Programm
Vaud	Ja	Il existe une base légale pour effectuer des achats tests concernant les jeux vidéos.	Nidwalden	Beteiligung "Spielen ohne Sucht"		Schaffhausen	Es findet jährlich Aufklärungskampagnen statt (mittels Bewerbung der App und Webseite „Safer Gambling“, welches u.a. den Onlinebereich des Glücksspiels abdeckt)
Zürich	Ja	Erarbeiten von Präventionskonzepten für Schulen durch Regionale Suchtpräventionsstellen Kurzberatungen von Eltern / Elternhotline durch Regionale Suchtpräventionsstellen Selbsttest Onlinekonsum auf https://suchtprevention-zh.ch/selbsttests-freundetests/selbsttests/	Obwalden	Femmes-Tische: Finanzierung Modul zu Spielsucht		Thurgau	vgl. oben, diverse Angebote je nach Aktualität bspw. https://perspektive-tg.ch/squid-game-informationen-fuer-schulen-eltern-und-erziehungsberechtigte/?gr=3&v=11b16c35b8
			Thurgau	SOS Spielsucht		Vaud	Les mesures structurelles en matière de jeu d'argent ne relèvent pas de compétences cantonales. Voir les mesures décidées par les régulateurs (GESPA et CFMJ) ou par les opérateurs (Loterie romande)
			Valais	Formation auprès des dépositaires de Loterie ; Intervention pour les levées d'exclusion pour les casinos			
			Vaud				
			Zürich	Website safer-gambling.ch Safer-gambling App inkl. Spieltagebuch Selbsttest Glücksspiel für Betroffene auf safer-gambling.ch Selbsttest Glücksspiel für Angehörige auf safer-gambling.ch			

Werden aktuell in Ihrem Kanton Massnahmen zur Früherkennung und Frühintervention suchtähnlicher Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten durchgeführt? Bitte kreuzen Sie an, zu welchem Verhalten Massnahmen durchgeführt werden. Mehrfachnennungen sind möglich.

Videospiel/Gaming	14	25.93%
Glücks- und Geldspiel	14	25.93%
Andere suchtähnliche Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten (bitte spezifizieren)	7	12.96%
Präzisieren, was umgesetzt wird:	10	18.52%
Non complété ou Non affiché	25	46.30%

Videospiel/Gaming			Glücks- und Geldspiel		Andere suchtähnliche Probleme im		Präzisieren, was umgesetzt wird:	
Aargau	Ja		Aargau		Appenzell Ausserrhod en	Schilf für Lehrpersonen (ab Kindergarten), Umgesetzt durch das Kinderschutzzentrum St.Gallen	Aargau	Kantonaler Auftrag zu Spielsuchtprävention an Suchtprävention Aargau
Appenzell Ausserrhod en	Ja	Schilf für Lehrpersonen (ab Kindergarten), Umgesetzt durch das Kinderschutzzentrum St.Gallen	Appenzell Ausserrhod en	Kampagnen durch SoS.Spielsucht	Basel-Landschaft	Schulsozialarbeit Sek I bei deutlichen Anzeichen wie Übermüdung, Abfall Leistungen	Graubünden	Früherkennung und Frühintervention bei Jugendlichen ist im Aufbau, jedoch Themenübergreifend und nicht spezifisch zu Onlineverhalten
Bern	Ja	im Rahmen einer ganzheitlichen Klienten/ Klientinnen Anamnese	Bern	im Rahmen einer ganzheitlichen Klienten/ Klientinnen Anamnese	Genève	HUG- consultation ReConnecte: achats compulsifs en ligne, réseaux sociaux, sexualité compulsive en ligne	Kanton Aargau	Im Rahmen des kantonalen Auftrags Spielsuchtprävention an Suchtprävention Aargau
Fribourg	Ja	Mandat prestations à l'association de REPER: programme de détection des jeunes (CHOICE et Rond-Point)	Fribourg	Mandat prestations à l'association de REPER: programme de détection des jeunes, Soutien financier à Impuls et Caritas FR et FRC pour aide à la gestion de budget	Luzern	"Handysucht" (Social Media wie Whatsapp, Insta, Youtube, usw.)	Kanton St.Gallen	Im Bereich F&F haben wir die Angebote "STEPbySTEP" zur Umsetzung von F&F in Schulen. Die zu Verfügung gestellten Hilfsmittel haben keinen thematischen Fokus auf Substanzen oder digitale Medien, sondern unterstützen Schulen in der Entwicklung eigener F&F Prozesse, Abläufe und Haltungen. Aktuell ist eine Online-Version zur verbesserten Unterstützung der Lehrpersonen in diesem Bereich in Bearbeitung (aber noch nicht veröffentlicht)

Genève	Ja		Genève		Thurgau	Bspw. https://perspektive-tg.ch/angebot/beratung-fuer-lehrpersonen-und-ausbildungsverantwortliche-2/?gr=2&v=11bab16c35b8	Genève	<ul style="list-style-type: none"> • RNVP-Carrefour addictionS: Entretiens auprès des parents relatifs à une consommation ou un comportement problématique de leur jeune (conseil spécialisé et orientation) • Entretiens avec des jeunes qui ont un comportement de jeu problématique (conseil spécialisé et orientation), HUG: échelle d'autotest sur le site HUG (https://www.hug.ch/addictologie/us-age-problematique-internet), Participation en partenariat avec le GREA soutient PILDJ au développement d'une app mobile pour le self-help pour le jeu d'argent (jeu controle.ch) qu'on recommande dans le canton de Genève aux partenaires et aux patients de ReConnecte -Formation des médecins en spécialisation de psychiatrie (FMH-HUG module addiction) et les étudiants de master de médecine (UNIGE) au repérage de ces troubles et aux interventions brèves - Ateliers et sessions de supervisions de groupe pour professionnels de la santé toutes filières au repérage précoce et intervention brève (unités de psychiatrie du jeune adulte, médecins de premier recours, haute école de travailleurs sociaux,
Kanton St.Gallen	Ja	Multiplikatorenweiterbildungen	Graubünden	Interkantonales Glücksspielsuchtpräventions-Programm "Spielen ohne Sucht"	Zürich	Pornosucht, Kaufsucht	Jura	Quiz Addiction (https://quiz.addictionjura.ch/)
Jura	Ja		Jura				Thurgau	F&F web (im Setting Schule) https://perspektive-tg.ch/angebot/ff-web/?gr=2&v=11bab16c35b8
Luzern	Ja		Kanton Aargau				Valais	Intégration de ces thématiques dans la sté scolaire
Thurgau	Ja	http://ff-web.ch/hauptrubrik.php?id=14	Kanton St.Gallen	Multiplikatorenweiterbildungen			Vaud	Les équipes santé des établissements scolaires sont formées à la détection et interventions précoces.

Vaud	Ja	En milieu scolaire	Schaffhausen	Mit der Safer Gambling App kann das (Online-)Spielverhalten mit Hilfe eines Spieltagebuchs und eines Selbsttests analysiert werden. Dazu können auch Limiten gesetzt werden, wie viel Geld und Zeit im Monat fürs Spielen eingesetzt wird. Das Beratungsangebot in der Fachstelle vjps ist ausserdem auf diversen Webseiten und Apps verlinkt.			Zürich	Je Selbsttest auf suchtprevention-zh.ch
Zürich	Ja	Prozessbegleitung F+F Konzepte in Schulen durch Regionale Suchtpräventionsstellen Jugendkurse durch Regionale Suchtpräventionsstellen	Valais	Permanence dans les casinos				
			Vaud	Formation des professionnels sous l'égide du PILDJ				
			Zürich	Website safer-gambling.ch Safer-gambling App inkl. Spieltagebuch Selbsttest Glückspiel für Betroffene auf safer-gambling.ch Selbsttest Glückspiel für Angehörige auf safer-gambling.ch				

Behandlung im Zusammenhang mit Onlineverhalten? Bitte kreuzen Sie an, zu welchem Verhalten Angebote existieren. Mehrfachnennungen sind möglich.

Videospiel/Gaming ambulant	18	33.33%
Videospiel/Gaming stationär	5	9.26%
Glücks- und Geldspiel ambulant	18	33.33%
Glücks- und Geldspiel stationär	6	11.11%
Andere suchtmännliche Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten (bitte spezifizieren) ambulant	13	24.07%
Andere suchtmännliche Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten (bitte spezifizieren) stationär	3	5.56%
Präzisieren, was umgesetzt wird	14	25.93%
Non complété ou Non affiché	25	46.30%

Videospiel/Gaming ambulant		Glücks- und Geldspiel ambulant		Andere suchtmännliche Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten (bitte spezifizieren) ambulant		Präzisieren, was umgesetzt wird		
Aargau	Ja		Aargau		Appenzell Innerrhoden	kantonale Beratungsstelle für Suchtfragen bietet Therapie/Beratung an	Aargau	Kantonaler Auftrag zu Spielsuchtberatung an Suchtberatungsstellen
Appenzell Innerrhoden	Ja	kantonale Beratungsstelle für Suchtfragen bietet Therapie/Beratung an	Appenzell Innerrhoden	kantonale Beratungsstelle für Suchtfragen bietet Therapie/Beratung an	Basel-Landschaft	alles. Psychiatrie Baselland	Appenzell Ausserrhoden	Flyer von SoS spielsucht
Basel-Landschaft	Ja	Psychiatrie Baselland	Basel-Landschaft	Psychiatrie Baselland, Fachstelle Sucht Blaues Kreuz bB und Musub	Basel-Stadt	UPK - Abteilung Verhaltenssuchte ambulant	Basel-Landschaft	Koordination mit UPK Basel, vor allem für stationär
Basel-Stadt	Ja	UPK-Abteilung Verhaltenssuchte ambulant	Basel-Stadt	UPK - Abteilung Verhaltenssuchte ambulant	Bern	Kaufsucht, Hypersexualität, Bildschirmabhängigkeit	Bern	Beratung, Therapie und Unterstützung
Bern	Ja	Beratung, Therapie und Unterstützung	Bern	Beratung, Therapie und Unterstützung	Fribourg	trading en ligne	Genève	consultation ReConnecte
Fribourg	Ja	Centre cantonal d'addictologie (Réseau fribourgeois de santé mentale)	Fribourg	Centre cantonal d'addictologie (Réseau fribourgeois de santé mentale)	Genève	achats, trading, smartphones, réseaux sociaux, pornographie	Graubünden	Spezifische Suchtberatung durch die regionalen Sozialdienste des Kantons.
Genève	Ja		Genève		Graubünden	generelle Nutzung von Onlineangeboten	Jura	accompagnement également pour les proches



Graubünden	Ja		Graubünden		Kanton St.Gallen	Die Angebote der ambulanten Suchtberatungen sind thematisch offen definiert. Daher können sich grundsätzlich auch Menschen mit problematischem Nutzungsverhalten bei Social Media usw. bei den regionalen Suchtberatungen und sozialen Diensten Hilfe suchen.	Kanton Aargau	Im Rahmen des kantonalen Auftrags Spielsuchtberatung an Suchtberatungsstellen
Jura	Ja		Kanton St.Gallen	Vier von 13 kantonalen Suchtberatungsstellen spezialisieren sich in diesem Bereich für spezifische Beratungs- und Behandlungsangebote. Grundsätzlich steht es aber in der Kompetenz aller Suchtberatungsstellen ob sie sich eine Beratung oder Behandlung in diesem Bereich zutrauen	Luzern	Umgang mit Internet, Social Media, Smartphone, etc. / Sex-/Pronografie Umgang mit Internet, Social Media, Smartphone	Kanton St.Gallen	Spezifische Weiterbildungen zu den genannten Themen für ausgewählte Suchtberatungsstellen im Kanton St.Gallen
Kanton St.Gallen	Ja	Vier von 13 kantonalen Suchtberatungsstellen spezialisieren sich in diesem Bereich für spezifische Beratungs- und Behandlungsangebote. Grundsätzlich steht es aber in der Kompetenz aller Suchtberatungsstellen ob sie sich eine Beratung oder Behandlung in diesem Bereich zutrauen	Jura		Obwalden	ambulante Suchtberatung auch für Online-/Gamesucht (Triage an Spezialeinrichtungen)	Luzern	ambulante Beratung, Begleitung und Therapie, lokale und nationale anonyme Onlineberatung
Luzern	Ja		Luzern		Thurgau	Verhaltenssüchte generell: Pornographie, Soziale-Netzwerke ...	Luzern	ambulant: ambulante Beratung, Begleitung und Therapie, lokale und nationale anonyme Onlineberatung
Schaffhausen	Ja		Schaffhausen		Zürich	dito oben	Nidwalden	Im Rahmen unseres Angebotes können sich Betroffene und Angehörige bei Suchtberatung NW melden und werden kostenlos beraten. Die Suchtberatung triagiert in komplexen Fällen an Fachstellen im ambulanten und stationären Bereich.

Thurgau	Ja		Thurgau				Schaffhausen	Gaming: Suchtberatung durch die Fachstelle vjps von Jugendlichen & Erwachsenen im Bereich Gaming, (Online-)Glücks- und Geldspiel. Behandlungs- und Beratungsangebote werden am Bedarf und an den Bedürfnissen der Betroffenen sowie ihren Behandlungszielen ausgerichtet.
Valais	Ja	Consultation ambulatoire	Valais	Consultation ambulatoire			Thurgau	Suchtberatung Subsanzungebungen und spezifische Glücksspielberatung Perspektive TG, Glücksspielberatung online SOS Spielsucht und SafeZone
Vaud	Ja	Programme Départ (CHUV) pour les jeunes jusqu'à 21 ans. Centre du jeu excessif (CHUV) pour les adultes ou consultations d'addictologie générale	Vaud					
Zürich	Ja	Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssuchte, andere ambulante Suchtfachstellen	Zürich	dito oben; Klinik für Psychiatrie ... KIZ, Zentrum für Abhängigkeitserkrankungen, Integrierte Psychiatrie Winterthur				

Videospiel/Gaming stationär			Glücks- und Geldspiel stationär		Andere suchtähnliche Probleme im	
Basel-Stadt	Ja	UPK - Abteilung Verhaltenssuchte stationär	Appenzell Ausserrhoden	Psychiatrisches Zentrum Herisau, Station für Abhängigkeitsbehandlung	Basel-Stadt	UPK - Abteilung Verhaltenssuchte stationär
Bern	Ja	Beratung, Therapie und Unterstützung	Basel-Stadt	UPK - Abteilung Verhaltenssuchte stationär	Bern	Kaufsucht, Hypersexualität, Bildschirmabhängigkeit
Graubünden	Ja	Angebote der psychiatrischen Dienste (PDGR)	Bern	Beratung, Therapie und Unterstützung	Obwalden	Triage Psychiatrie Basel (Spezialklinik Verhaltenssucht)
Luzern	Ja	alle Therapeuten der KJPD sind in diesem Bereich geschult, etwas Explizites wird nicht angeboten	Luzern	alle Therapeuten der KJPD sind in diesem Bereich geschult, etwas Explizites wird nicht angeboten		
Valais	Ja	Pris en compte dans l'accompagnement mais pas de spécificités	Jura			
			Valais	Pris en compte dans l'accompagnement mais pas de spécificités		

Werden aktuell in Ihrem Kanton Massnahmen zur Schadensminderung und Risikominimierung bezüglich suchtähnlicher Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten durchgeführt? Bitte kreuzen Sie an, zu welchem Verhalten Massnahmen durchgeführt werden. Mehrfachnennungen sind möglich.

Videospiel/Gaming	4	7.41%
Glücks- und Geldspiel	7	12.96%
Andere suchtähnliche Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten (bitte spezifizieren)	1	1.85%
Präzisieren, was umgesetzt wird:	6	11.11%
Non complété ou Non affiché	25	46.30%

Videospiel/Gaming			Glücks- und Geldspiel		Andere suchtähnliche Probleme im		Präzisieren, was umgesetzt wird:	
Appenzell Ausserrhoden	Ja	Referate und Workshops an Schulen udurch die kantonale Beratungsstelle für Suchtfragen	Appenzell Ausserrhoden	Referate und Workshops an Schulen udurch die kantonale Beratungsstelle für Suchtfragen	Luzern	auch Spielsperren/ Spielsperrenaufhebungsgespräche Casino würde ich zu Schadensminderung zählen, dies wird ebenfalls angeboten	Graubünden	Spezifische Suchtberatung und Schuldenberatung durch die regionalen Sozialdienste des Kantons. Schuldenberatung auch durch SRKGR (Leistungsauftrag durch Kanton)
Bern	Ja	im Rahmen der Beratung Thema	Bern	Im Rahmen der Beratung Thema			Kanton St.Gallen	nichts spezifisches - allerhöchstens indirekt über Multiplikatorenweiterbildungen: Wenn z.B. Lehrpersonen aufgrund ihrer Sensibilisierung Früherkennung und Frühintervention betreiben.
Fribourg	Ja	Soutien financier à l'association Noetic: accompagnement des jeunes joueurs/-es	Graubünden				Luzern	Finanzierung von zusätzlichen Stunden Schuldenberatung im Zusammenhang mit Glücksspiel
Zürich	Ja	Selbstkontrollierter Medienkonsum, Gruppenangebot Suchtfachstelle Zürich	Luzern	Schuldenberatung			Nidwalden	Im Rahmen unseres Angebotes können sich Betroffene und Angehörige bei Suchtberatung NW melden und werden kostenlos beraten. Die Suchberatung triagiert in komplexen Fällen an Fachstellen im ambulanten und stationären Bereich.
			Valais	Collaboration avec les organismes de désendettement			Vaud	pas de mesure à ce jour mais projet pilote en préparation.

Werden aktuell in Ihrem Kanton Massnahmen zur Koordination und Kooperation bezüglich suchtähnlicher Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten durchgeführt? Bitte kreuzen Sie an, zu welchem Verhalten Massnahmen durchgeführt werden. Mehrfachnennungen sind möglich.		
Videospiel/Gaming	8	14.81%
Glücks- und Geldspiel	14	25.93%
Andere suchtähnliche Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten (bitte spezifizieren)	6	11.11%
Präzisieren, was umgesetzt wird	11	20.37%
Non complété ou Non affiché	25	46.30%

Videospiel/Gaming			Glücks- und Geldspiel		Andere suchtähnliche Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten (bitte)		Präzisieren, was umgesetzt wird	
Basel-Landschaft	Ja	Koordination mit UPK Basel, vor allem für stationär	Aargau	Teil des Spielsuchtpräventionsprogramms "Spielen ohne Sucht"	Basel-Landschaft	Koordination mit UPK Basel, vor allem für stationär	Bern	Leistungsauftrag zwischen Kanton und Berner Gesundheit // Berner Gesundheit kooperiert mit weiteren Partnern
Bern	Ja	Koordination und Kooperation der Berner Gesundheit	Appenzell Ausserrhod en	gemeinsame Plattform www.sos-spielsucht.ch	Basel-Stadt	Regelmässiger Austausch Gesundheitsdepartement (Abteilung Sucht und Abteilung Prävention) und UPK	Graubünden	Interkantonales Glücksspielsuchtpräventions-Programm "Speilen ohne Sucht"
Fribourg	Ja	Commission cantonale de prévention et de lutte contre le jeu excessif et le surendettement et mesures dans planification addictions	Appenzell Innerrhod en	Ostschweizer Kantone und Deutschschweizer Kantone (z.B. SOS-Spielsucht)	Kanton St. Gallen	Grundsätzlich werden im Fachaustausch alle Themen aufgegriffen, welche als relevant oder brisant eingestuft werden. Der problematische Umgang mit sozialen Medien ist da sicherlich ein nennenswertes Thema.	Kanton Aargau	Im Rahmen Spielsuchtpräventionsprogramms "Spielen ohne Sucht"
Kanton St. Gallen	Ja	Institutionalisierter Fachaustausch Suchtprävention. Dieser ist Themen-übergreifend. Der Austausch steht allen interessierten Fachpersonen, Institutionen und Anbietern von Präventionsangeboten offen und findet regelmässig online statt.	Basel-Landschaft	Koordination mit UPK Basel, vor allem für stationär	Luzern		Kanton St. Gallen	Vernetzungs- und Austauschtreffen



Luzern	Ja		Bern	SOS-Spielsucht (interkantonales Mandat)	Obwalden		Luzern	Es existieren Fachgremien, wo dies thematisiert und Anliegen eingebracht werden können
Vaud	Ja		Fribourg	Commission cantonale de prévention et de lutte contre le jeu excessif et le surendettement et mesures dans planification addictions	Zürich	dito	Nidwalden	Nein. Im Rahmen unseres Angebotes können sich Betroffene und Angehörige bei Suchtberatung NW melden und werden kostenlos beraten. Die Suchtberatung triagiert in komplexen Fällen an Fachstellen im ambulanten und stationären Bereich.
Zürich	Ja	Koordination Verbund der Stellen für Suchtprävention Kanton Zürich durch EBPI, Prävention und Gesundheitsförderung Kanton Zürich	Graubünden				Nidwalden	"Spielen ohne Sucht", interkantonales Glücksspielsuchtprävention-Programm
			Kanton St.Gallen	Institutionalisierter Fachaustausch Suchtprävention. Dieser ist Themen-übergreifend. Der Austausch steht allen interessierten Fachpersonen, Institutionen und Anbietern von Präventionsangeboten offen und findet regelmässig online statt.			Obwalden	Netzwerk Medien und Informatik
			Luzern				Schaffhausen	Im Zusammenarbeit mit „Radix“ gibt es eine gemeinsame Kooperation und Koordination des Angebots „Safer Gambling“. Bezüglich der Weiterbildung für Lehrpersonen findet eine Kooperation mit dem Fachverein „zischtig“ statt. Aktuell befindet sie der Kanton Schaffhausen bzw. die Fachstelle vjps in einer Arbeitsgruppe, welche für die Organisation und Durchführung einer nationalen (Online-)Spielsuchtkampagne zuständig ist.
			Nidwalden	Beteiligung bei "Spielen ohne Sucht"			Vaud	Coordination interdépartementale (santé / social / éducation) et coopération intercantonale sous l'égide du PILDJ

			Valais	Convention de collaboration entre le Casino, Addiction Valais et Caritas Valais. Intervention de Promotion santé valais dans des semaines de prévention au casino				
			Vaud					
			Zürich	dito				

Werden aktuell in Ihrem Kanton Massnahmen zur Aus- und Weiterbildung bezüglich suchtähnlicher Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten durchgeführt? Bitte kreuzen Sie an, zu welchem Verhalten Massnahmen durchgeführt werden. Mehrfachnennungen sind möglich.

Videospiel/Gaming	8	14.81%
Glücks- und Geldspiel	11	20.37%
Andere suchtähnliche Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten (bitte spezifizieren)	3	5.56%
Präzisieren, was umgesetzt wird	10	18.52%
Non complété ou Non affiché	25	46.30%

Videospiel/Gaming			Glücks- und Geldspiel		Andere suchtähnliche Probleme im Zusammenhang		Präzisieren, was umgesetzt wird	
Fribourg	Ja	Formation/Ateliers par REPER notamment en lien avec le programme intercantonal de lutte contre le jeu excessif PILDJ	Appenzell Ausserrhoden	mehrtägige WB für Suchtberatungspersonen an der Fachhochschule SG, organisiert durch das GD St.Gallen	Genève		Genève	formation pregrade et postgrade par l'Université de Genève et les HUG (JV, JHA, médias et réseaux sociaux)
Genève	Ja		Bern	SOS-Spielsucht (interkantonales Mandat)	Kanton St.Gallen	Social Media, Cybermobbing	Graubünden	Interkantonales Glücksspielsuchtpräventions-Programm "Speilen ohne Sucht"
Kanton St.Gallen	Ja	Multiplikatorenweiterbildungen: Diese werden hauptsächlich von Schulen bzw. Lehrpersonen in Anspruch genommen (SCHILW - Schulinterne Weiterbildung); CoHaCo-Kursleiterausbildung des Kinderschutzzentrums; Medienkurse für Lehrpersonen oder Eltern von der Swisscom	Fribourg	Formation/Ateliers par REPER notamment en lien avec le programme intercantonal de lutte contre le jeu excessif PILDJ	Thurgau		Jura	Participation à la Plateforme "jeu" du GREA. Une formation spécifique interne a eu lieu il y a quelques années, mais rien en cours actuellement
Luzern	Ja	Schulungen von Schlüsselpersonen/Multiplikatoren (LP, Eltern, Berufsbildende, Jugendarbeitende usw.)	Genève				Kanton St.Gallen	Multiplikatorenweiterbildungen
Schaffhausen	Ja		Graubünden				Luzern	Schulungen von Schlüsselpersonen/Multiplikatoren (LP, Eltern, Berufsbildende, Jugendarbeitende usw.)

Zürich	Ja	Weiterbildung des Zentrums für Spielsucht und andere Verhaltenssuchte für Mitarbeitende im Verbund der Stellen für Suchtprävention	Kanton St.Gallen	Multiplikatorenweiterbildungen: Diese werden hauptsächlich von Schulen bzw. Lehrpersonen in Anspruch genommen (SCHILW - Schulinterne Weiterbildung)			Luzern	Luzern ist Pilotkanton bei Pepra: Schulung in Spiel- und online Sucht für Ärzte und MPA's
			Schaffhausen				Nidwalden	Nein
			Thurgau				Schaffhausen	An der PH Schaffhausen wird die Weiterbildung für Lehrpersonen "Im Rausch der digitalen Welt – don't lose control!" in Kooperation mit „zischtig“ angeboten.
			Valais	Formation pour les dépositaires. Intégration de la thématique des jeux dans les formations HES...			Thurgau	Leistungsvereinbarung mit Perspektive Thurgau verlangt WB zu den Themen. Umsetzung erfolgt in der Kompetenz der Leistungserbringer
			Vaud	Centre du jeu excessif			Vaud	Pas spécifiquement sur les jeux en ligne mais sur les addictions en général
			Zürich	Weiterbildung des Zentrums für Spielsucht und andere Verhaltenssuchte für Mitarbeitende im Verbund der Stellen für Suchtprävention				

Werden aktuell in Ihrem Kanton Massnahmen zur Forschung und Wissensgenerierung bezüglich suchtähnlicher Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten durchgeführt? Bitte kreuzen Sie an, zu welchem Verhalten Massnahmen durchgeführt werden. Mehrfachnennungen sind möglich.

Videospiel/Gaming	8	14.81%
Glücks- und Geldspiel	11	20.37%
Andere suchtähnliche Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten (bitte spezifizieren)	4	7.41%
Präzisieren, was umgesetzt wird	10	18.52%
Non complété ou Non affiché	25	46.30%

Videospiel/Gaming			Glücks- und Geldspiel		Andere suchtähnliche Probleme im		Präzisieren, was umgesetzt wird	
Bern	Ja	SOS-Spielsucht (interkantonales Mandat)	Appenzell Ausserrhoden	angedacht ist neu an Monitoring, wo sich die Ostschweiz mitbeteiligt	Genève	réseaux sociaux	Basel-Landschaft	Teilnahme an interkantonalen Studien z.B. E-Games-Studie
Fribourg	Ja	Participation à recherches du programme intercantonal de lutte contre le jeu excessif PILDJ	Bern	SOS-Spielsucht (interkantonales Mandat)	Kanton St. Gallen	Allgemein "digitale Medien"	Bern	Monitoring
Genève	Ja		Fribourg	Participation à recherches du programme intercantonal de lutte contre le jeu excessif PILDJ	Luzern	Fakultät für Gesundheitswissenschaften Sport und Bewegungssucht	Genève	la recherche sur les facteurs de vulnérabilité aux troubles du JV, JHA et médias sociaux
Kanton St. Gallen	Ja	Auftrag für spezifische kantonale Erhebung und Auswertung im Rahmen der HBSC-Studie	Genève		Thurgau	Beitrag an Suchtverband Schweiz, Beitrag an Sucht Schweiz, HBSC Studie	Graubünden	Interkantonales Glücksspielsuchtpräventions-Programm "Speilen ohne Sucht"
Nidwalden	Ja	Beteiligung bei "Spielen ohne Sucht"	Graubünden				Kanton St. Gallen	Auftrag für spezifische kantonale Erhebung und Auswertung im Rahmen der HBSC-Studie
Schaffhausen	Ja		Luzern	HSLU Soziale Arbeit im Konzept Careplay			Luzern	Mandat Sucht Schweiz 11 Deutschweizer Kantone
Vaud	Ja		Nidwalden	Beteiligung bei "Spielen ohne Sucht"			Nidwalden	"Spielen ohne Sucht", interkantonales Glücksspielsuchtprävention-Programm

Zürich	Ja		Schaffhausen				Schaffhausen	- Fachmitarbeiter besucht (inter)nationale Konferenzen im Bereich NFTs und Kryptowährungen, beurteilt deren (zukünftige) Bedeutung und Risiko im Bereich Gaming & Glücksspiel und gibt diesen Kenntnisstand an (inter)kantonalen Fachsitzungen weiter. - Eine Bedarfsanalyse mit insgesamt ca. 50 Teilnehmenden wurde im Kanton Schaffhausen durchgeführt, das zum Ziel hatte, die Bedürfnisse der Eltern im Bereich der Stärkung ihres erzieherischen Handelns festzuhalten. Ein Fokus dieser Bedarfsanalyse lag im Bereich Digitale Medien (u.a. Gaming, Onlinesucht).
			Thurgau	Beitrag an Projekt Monitoring im Auftrag der KKBS			Vaud	Evaluation des interventions dans les écoles et recherche interventionnelle
			Valais					
			Vaud					

Werden aktuell in Ihrem Kanton Massnahmen zur Sensibilisierung und Information bezüglich suchtähnlicher Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten durchgeführt? Bitte kreuzen Sie an, zu welchem Verhalten Massnahmen durchgeführt werden. Mehrfachnennungen sind möglich.

Videospiel/Gaming	13	24.07%
Glücks- und Geldspiel	14	25.93%
Andere suchtähnliche Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten (bitte spezifizieren)	2	3.70%
Präzisieren, was umgesetzt wird	10	18.52%
Non complété ou Non affiché	25	46.30%

Videospiel/Gaming			Glücks- und Geldspiel		Andere suchtähnliche Probleme im		Präzisieren, was umgesetzt wird	
Basel-Landschaft	Ja	Teil des Lehrplan21 des Kantons und Präventionseinsätze in Schulklassen	Aargau		Basel-Stadt	siehe oben	Aargau	Online-Veranstaltung im Rahmen der Aktionstage Psychische Gesundheit (Action Bound)
Basel-Stadt	Ja	siehe oben	Appenzell Ausserrhoden	Newsletter im Kanton für Interessierte von www.sos-spielsucht.ch	Graubünden		Basel-Stadt	siehe oben
Bern	Ja	Website & Kampagne (im Jahr 2023) SOS-Spielsucht (interkantonales Mandat)	Basel-Landschaft	Teil des Lehrplan21 des Kantons und Präventionseinsätze in Schulklassen			Genève	RNVP-Carrefour addictionS: informations JV et JHA sur le site de Carrefour addictions et page Monado (parents), Organisation de stands dans des manifestations sportives et culturelles (JHA et JV)
Fribourg	Ja	cf. plus haut	Basel-Stadt	Kampagnen SOS - Spielen ohne Sucht			Graubünden	Präventionsprogramm Freelance und gr.feel-ok.ch mit Zielgruppe Jugendliche // Interkantonales Glücksspielsuchtpreventions-Programm "Spielen ohne Sucht"
Genève	Ja		Bern	Website & Kampagne (im Jahr 2023) SOS-Spielsucht (interkantonales Mandat)			Jura	Informations et documentation disponibles auprès d'Addiction Jura (en ligne et auprès des intervenant-e-s, pour le public et les professionnel-le-s)
Graubünden	Ja		Fribourg	cf. plus haut			Kanton Aargau	Teil des Spielsuchtpreventionsprogramms "Spielen ohne Sucht" sowie im Rahmen der Aktionstage psychische Gesundheit (Spezifische Anlässe zu Spielsucht)

Jura	Ja		Genève				Kanton St.Gallen	APG-Kampagne (Plakate); Kinowerbung; Social Media Kampagne; Traffic Media Kampagne - gezeigt werden folgende Sujets: https://be-freelance.net/de/contest/plakate-nach-themen/social-media-smartphone-br-gamen-br-gluecksspiel
Kanton St.Gallen	Ja	Peer-to-peer Kampagnen mit den von SchülerInnen und Auszubildenden gestalteten Präventions-Plakaten und Kurzfilmen	Graubünden				Nidwalden	"Spielen ohne Sucht", interkantonales Glücksspielsuchtprävention-Programm
Luzern	Ja		Jura				Obwalden	Fake Hunter, Digimärt, Beratungsstelle (Jugend, Familie, Sucht)
Valais	Ja	Journée réseaux ; Apport d'expert hors-canton	Kanton St.Gallen	Peer-to-Peer Kampagnen mit den von Schüler:innen und Auszubildenden gestalteten Präventions-Plakaten und Kurzfilmen			Schaffhausen	Auf der Webseite und App Safer Gambling gibt es Information rund ums (Online-)Glücksspiel, Umgang mit Suchtverhalten, allg. Tipps, Schritte bei einem Rückfall, etc. Daneben gibt es auch regelmässig Elternveranstaltungen zum Thema Digitale Medien (u.a. Onlinesucht & Gaming)
Vaud	Ja		Nidwalden	Beteiligung bei "Spielen ohne Sucht"				
Zürich	Ja	Erstellen, Bewerben und Verteilen von Informationsmaterialien; Einmalige Veranstaltung 2021 von Prävention und Gesundheitsförderung Kt. Zürich	Thurgau	Sensibilisierungskampagne SOS Spielsucht (geplant)				
			Vaud Zürich	Erstellen, Bewerben und Verteilen von Informationsmaterialien, Einmalige Veranstaltung 2021 von Prävention und Gesundheitsförderung Kt. Zürich				

Wo sehen Sie aktuell Lücken oder Handlungsbedarf bezüglich Online Geld- und Glücksspiel in der Schweiz? Mehrfachnennungen sind möglich.

Réponse	Décompte	Pourcentage
Gesundheitsförderung (SQ001)	9	16.67%
Prävention (SQ002)	10	18.52%
Therapie und Beratung (SQ003)	11	20.37%
Schadensminderung und Risikominimierung (SQ004)	7	12.96%
Regulierung und Vollzug (SQ005)	12	22.22%
Koordination und Kooperation (SQ006)	8	14.81%
Wissen (SQ007)	13	24.07%
Sensibilisierung und Information (SQ010)	9	16.67%
Internationale Politik (SQ009)	4	7.41%
Autre	2	3.70%
Non complété ou Non affiché	29	53.70%

Gesundheitsförderung (SQ001)	Prävention (SQ002)	Therapie und Beratung (SQ003)	Schadensminderung und Risikominimierung (SQ004)	Regulierung und Vollzug (SQ005)	Koordination und Kooperation (SQ006)	Wissen (SQ007)	Sensibilisierung und Information (SQ010)	Internationale Politik (SQ009)	Autre
Appenzell Auserrhoden	Basel-Stadt	Appenzell Innerrhoden	Bern	Appenzell Auserrhoden	Basel-Landschaft	Basel-Landschaft	Basel-Stadt	Genève	Basel-Landschaft fehlendes Monitoring
Basel-Stadt	Bern	Fribourg	Fribourg	Basel-Landschaft	Basel-Stadt	Basel-Stadt	Jura	Kanton St. Gallen	Thurgau Zielgruppenreichung
Bern	Fribourg	Genève	Jura	Basel-Stadt	Fribourg	Bern	Kanton Aargau	Schaffhausen	
Fribourg	Genève	Graubünden	Kanton Aargau	Bern	Genève	Fribourg	Kanton St. Gallen	Vaud	
Graubünden	Jura	Jura	Nidwalden	Fribourg	Luzern	Luzern	Luzern		
Jura	Kanton Aargau	Luzern	Thurgau	Graubünden	Nidwalden	Jura	Nidwalden		
Kanton St. Gallen	Nidwalden	Nidwalden	Vaud	Kanton Aargau	Thurgau	Graubünden	Schaffhausen		
Nidwalden	Obwalden	Obwalden		Kanton St. Gallen	Vaud	Nidwalden	Thurgau		
Vaud	Valais	Schaffhausen		Luzern		Obwalden	Vaud		
	Thurgau	Thurgau		Thurgau		Schaffhausen			
	Valais	Valais		Valais		Valais			

Welche Lücken?	
Appenzell Innerrhoden	stationäre und ambulante Therapieangebote sind rar.
Basel-Landschaft	Regulierung & Vollzug: mangelnde Abstimmung zwischen Bund und Kantonen Koordination & Kooperation: mangelnde Abstimmung zwischen Online-Casinos und Kantonen (Aufhebung Spielsperren) Wissen: fehlende Daten fehlendes Monitoring: fehlende Übersicht über Entwicklung
Basel-Stadt	Regulierung und Vollzug: Erhebung Anzahl bzw. Aufhebungen Spielsperren national und kantonal, "30 Tage Regel" nach online Anmeldung Wissen: Monitoring (in Erarbeitung national)
Basel-Stadt	es wird noch immer sehr viel Geld in die Behandlung von Suchtproblemen gesteckt und viel, viel weniger in die Prävention
Bern	u.a. Förderung der Selbstkompetenz verstärken, weitgreifende Schadenminderung etablieren, Datengrundlage verbessern
Fribourg	Manquent: stratégie nationale, monitoring national et des moyens financiers pour mettre en place un programme national
Genève	Thérapie et conseil: besoin de soutien financier indépendant pour le travail avec les proches aidants -Coordination et coopération: coordination des offres de soin et coopération entre les consultations spécialisées et les acteurs de l'enfance et de la jeunesse (écoles, pédiatres, pédopsychiatres) - Connaissances: soutien financier à la production de données cliniques de suivi, de mise en place d'évaluation standardisée à l'admission et de preuves d'efficacité des traitements délivrés. Monitorage des données de spins dans le pays (profils de patients, age, motifs, comorbidité) avec des indicateurs de suivi spécifiques) - Politique internationale: soutien financier au centre collaborateur de l'OMS de l'UNIGE qui fait partie des efforts de l'OMS et fait partie de réseaux scientifiques et de santé publique européens, pour la mise en place dans notre pays, de projets basés sur les preuves, issus des efforts internationaux de santé publique auquel il participe et qui bénéficieraient grandement à notre pays (projet en cours développement d'outils de dépistage et de diagnostic basés sur les preuves et guides d'intervention pour les cliniciens spécialisée et non spécialisée a partir de la CIM-11) -Plus de campagne pour les jeunes et les parents - Besoin de données épidémiologiques genevoises pour fonder les actions de prévention et bien définir les groupes cibles. - plus de prévention dans les écoles
Graubünden	In erster Linie bräuchte es eine bessere Regulierung von Glücksspielangeboten im benachbarten Ausland, insbesondere dem Fürstentum Liechtenstein (bspw. sollte es für Personen mit einer Spielsperre nicht möglich sein, im benachbarten Ausland weiterzuspielen). Dazu bräuchte es wohl ein Staatsabkommen. Auch im Bereich von stationären Therapiemöglichkeiten besteht m.E. noch Optimierungsbedarf. Im Bereich Wissen fehlt zurzeit eine robuste Datenlage zur Nutzung und insbesondere zur übermässigen Nutzung von Onlineangeboten.
Kanton Aargau	Früherkennung und Frühintervention in neueren Trends Regulierung der Werbung (und Vollzug) Schadenminderung
Kanton St.Gallen	Zielgruppenspezifische Massnahmen - Bei der Erkenntnis, dass sozial schwächere Schichten von problematischem Nutzungsverhalten betroffen sind braucht es vielleicht nicht etwas neues aber bewährtes in weiteren Sprachen und auf neuen Kanälen (Social Media oder auch im Metaverse) Betreffend Politik und Regulierung und Vollzug ist es logisch, dass gerade im Online-Bereich regionale Bestimmungen und Massnahmen nur bedingt funktionieren, da ein Ausweichen leicht möglich ist. Daher ist eine evidenzbasierte übergeordnete Regulierung immer sinnvoll.

Luzern	<p>-Die Aufhebungsgespräche Spielsperren werden in Zusammenarbeit mit kantonal anerkannten Suchtfachstellen und den Grand Casinos wie auch Online-Casinos durchgeführt. Die Koordination wie auch die Kooperation sollte auf nationaler Ebene mit allen beteiligten Akteuren organisiert werden.</p> <p>-Therapiemöglichkeiten, vor allem stationär, sind nicht vorhanden.</p> <p>-Es besteht die grosse (sicher industriegesteuerte) Gefahr, dass die neue ICD-11 aktiv falsch interpretiert wird und so zu sagen "nur" die Glücksspielsucht und das pathologische Gaming als quasi "anerkannte" Störungen gesehen werden und damit hinten hinüber fallen: 1. social media use disorder (bei Frauen, die absolute Hauptsache), 2. Pathologisches Sport- und Bewegungsverhalten (besonders in der Schweiz stark auf dem Vormarsch), 3. Sexsucht (hoher Leidensdruck für alle Beteiligte), 4. Arbeitssucht, 5. andere Verhaltenssuchte.</p>
Nidwalden	<p>Das Thema Online Sucht ist im kleinen Kanton Nidwalden in der Beratung mit schätzungsweise 10 zu beratenden Personen jährlich sehr wenig angefragt. Wir erledigen dieses Thema "nebenbei" im Rahmen unseres Know how in allgemeiner Suchtberatung. Wir haben kein spezifisches Fachwissen im Bereich Cyber-, Online und auch sonst Spielsucht. Ein kleiner Kurs alle paar Jahre zum Thema muss genügen.</p>
Nidwalden	<p>Gelder der GF Schweiz dürfen nicht für Suchtprävention eingesetzt werden.</p> <p>In kleinen Kantonen ist der Wissensaufbau und -erhalt schwierig zu planen und halten. Interkantonale oder nationale Zusammenarbeit ist wichtig.</p>
Obwalden	<p>Generell fehlt Wissen und Ausbildung.</p>
Schaffhausen	<p>-Es braucht mehr Angebote/Infos für Angehörige von Suchtbetroffenen.</p> <p>-Infos und Aufklärungskampagnen zu Subbereichen des Onlinegeldspiels wie Trading, NFT's und Kryptowährungen sind sehr rar. Auch sind häufig Beratungsstellen häufig überfordert mit solchen Themen.</p> <p>-Kaum/Sehr wenig stationäre Therapieangebote in der Schweiz für Suchtbetroffene</p>
Thurgau	<p>Es ist noch wenig Wissen und konkrete Daten vorhanden, woraus ein konkreten Handlungsbedarf und Massnahmen abgeleitet werden kann.</p>
Valais	<p>Prévention : renforcer le repérage et la détection précoce Traitement : mieux agir sur les joueurs et les garder en traitement Réglementation : meilleure protection des joueurs</p>
Vaud	<p>Les mesures structurelles devraient beaucoup plus se fonder sur les preuves dans une approche de santé publique. Il faut renforcer l'expertise, l'évaluation et la recherche indépendantes en matière de jeux de hasard et d'argent en ligne et développer la prévention et la réduction des risques.</p>

Wo sehen Sie aktuell Lücken oder Handlungsbedarf bezüglich Online Videospiel in der Schweiz? Mehrfachnennungen sind möglich.

Réponse	Décompte	Pourcentage
Gesundheitsförderung (SQ001)	10	18.52%
Prävention (SQ002)	10	18.52%
Therapie und Beratung (SQ003)	9	16.67%
Schadensminderung und Risikominimierung (SQ004)	7	12.96%
Regulierung und Vollzug (SQ005)	11	20.37%
Koordination und Kooperation (SQ006)	7	12.96%
Wissen (SQ007)	8	14.81%
Sensibilisierung und Information (SQ010)	10	18.52%
Internationale Politik (SQ009)	5	9.26%
Autre	1	1.85%
Non complété ou Non affiché	29	53.70%

	Prävention (SQ002)	Therapie und Beratung (SQ003)	Schadensminderung und Risikominimierung (SQ004)	Regulierung und Vollzug (SQ005)	Koordination und Kooperation (SQ006)	Wissen (SQ007)	Sensibilisierung und Information (SQ010)	Internationale Politik (SQ009)	Autre
Gesundheitsförderung (SQ001)									Kanton Aargau Nutzung sozialer Medien
Appenzell Ausserrhoden	Basel-Stadt	Genève	Graubünden	Basel-Landschaft	Basel-Stadt	Bern	Basel-Stadt	Graubünden	
Basel-Stadt	Bern	Graubünden	Jura	Basel-Stadt	Genève	Genève	Genève	Kanton St.Gallen	
Bern	Graubünden	Jura	Kanton Aargau	Bern	Graubünden	Graubünden	Graubünden	Schaffhausen	
Genève	Jura	Luzern	Luzern	Graubünden	Nidwalden	Jura	Jura	Vaud	
Graubünden	Kanton Aargau	Nidwalden	Nidwalden	Kanton St.Gallen	Thurgau	Kanton Aargau	Kanton Aargau		
Jura	Nidwalden	Thurgau	Thurgau	Luzern	Vaud	Nidwalden	Kanton St.Gallen		
Kanton Aargau	Thurgau	Valais	Vaud	Nidwalden	Zürich	Thurgau	Nidwalden		
Kanton St.Gallen	Valais	Vaud		Schaffhausen		Vaud	Schaffhausen		
Vaud	Vaud	Zürich		Thurgau			Thurgau		
Zürich	Zürich			Valais			Vaud		
				Vaud			Zürich		

Welche Lücken?	
Basel-Landschaft	Aktuell zu wenig reguliert (fehlende gesetzliche Grundlagen z.B. für Loot-Boxen)
Basel-Stadt	Jugendschutz verbessern
Basel-Stadt	- es wird noch immer sehr viel Geld in die Behandlung von Suchtproblemen gesteckt und viel, viel weniger in die Prävention
Bern	u.a. Förderung der Selbstkompetenz verstärken, Verfügbarkeit von Online Videospielen einschränken bzw. regulieren, Datengrundlage verbessern
Fribourg	cf. ci-dessus
Genève	<p>Thérapie et conseil: besoin de soutien financier indépendant pour le travail avec les proches aidants</p> <p>-Coordination et coopération: coordination des offres de soin et coopération entre les consultations spécialisées et les acteurs de l'enfance et de la jeunesse (écoles, pédiatres, pédopsychiatres)</p> <p>- Connaissances: soutien financier à la production de données cliniques de suivi, de mise en place d'évaluation standardisée à l'admission et de preuves d'efficacité des traitements délivrés. Monitoring des données de spins dans le pays (profils de patients, age, motifs, comorbidité) avec des indicateurs de suivi spécifiques)</p> <p>- Politique internationale: soutien financier au centre collaborateur de l'OMS de l'UNIGE qui fait partie des efforts de l'OMS et fait partie de réseaux scientifiques et de santé publique européens, pour la mise en place dans notre pays, de projets basés sur les preuves, issus des efforts internationaux de santé publique auquel il participe et qui bénéficieraient grandement à notre pays (projet en cours développement d'outils de dépistage et de diagnostic basés sur les preuves et guides d'intervention pour les cliniciens spécialisée et non spécialisés a partir de la CIM-11)</p> <p>- Promotion de la santé: soutenir des projets visant à mieux définir la promotion de la santé digitale et la mettre en place en médecine de premier recours.</p>
Graubünden	<p>Im Bereich von Online Videospielen (inkl. Gaming) besteht m.E. noch in allen Bereichen Handlungsbedarf. Dies liegt nicht daran, dass es gar keine Angebote gibt, sondern vielmehr daran, dass der Bereich des Gaming relativ neu ist und sich in den letzten Jahren sehr schnell entwickelt hat und sich noch weiter entwickeln wird. Der Gaming-Markt hat Dimensionen (insbesondere finanzieller Art) angenommen, welche vielen in dieser Ausprägung (noch) nicht bewusst sind. Dies beinhaltet auch in einigen Spielen bewusst eingebaute, psychologische Wirkungsmechanismen, welche zu vermehrtem Gaming und Kauf von Dingen anregen soll. All dies mit dem entsprechenden Abhängigkeitspotential. Es bräuchte entsprechend eine bessere Förderung der Selbstkompetenz in diesem Bereich.</p> <p>Auch bräuchte es eine bessere Sensibilisierung aller Bevölkerungsgruppen. Es gibt bereits vereinzelt spezifische Therapie- und Beratungsangebote in diesem Feld, jedoch besteht hier m.E. noch eine klare Unterversorgung. Dies gilt analog für den Bereich der Schadensminderung und Risikominimierung.</p> <p>Im Bereich Regulierung und Vollzug zeigt sich aus meiner Sicht insbesondere im Bereich von "In-App-Käufen" Handlungsbedarf (bspw. Käufe durch Minderjährige). Insgesamt scheint es unverzichtbar, dass Wissen aufgebaut und transportiert wird sowie eine verstärkte Koordination, u.a. in der internationalen Politik (da globales Phänomen und global tätige Unternehmen), stattfindet.</p>
Kanton Aargau	Verbindung zwischen Gaming-Gambling
Kanton St. Gallen	<p>Einerseits gleiche Gründe wie bei Geld- und Glückspiel.</p> <p>Andererseits braucht es bei Games und allenfalls auch bei anderen angeboten im digitalen Raum einen funktionierenden Jugendschutz. Dafür müssen aber zunächst sinnvolle Indikatoren und Kriterien definiert werden. So müssten die Angebote beispielsweise auf ihre Elemente hin untersucht werden, welche Risiken wie "Abhängigkeit" begünstigen (z.B. Infinity Scroll, Lootboxen, zufällige Belohnungen, Benachteiligung bei Pausieren usw.).</p>
Luzern	<p>-Therapiemöglichkeiten, vor allem stationär, sind nicht vorhanden.</p> <p>-Schadensminderung und Risikominimierung: Transparentere InApp-Käufe auf den Games und dessen allfälliges Risiko</p> <p>-Regulierung und Vollzug: Suchtpotential soll ersichtlich sein</p>

Schaffhausen	Es braucht eine stärker Sensibilisierung bei Kindern, Jugendlichen, Eltern und Fachpersonen bezüglich der Verwendung von „Loot Boxen“ in games. Auch wäre diesbezüglich eine Diskussion in der (inter)nationlen Politik über eine verstärkte Regulierung sinnvoll.
Thurgau	vgl. oben.
Valais	Prévention : renforcer le repérage et la détection précoce Traitement : mieux agir sur les joueurs et les garder en traitement Réglementation : meilleure protection des joueurs
Vaud	Il y a un important besoin de guidance dans le cadre de la cellule familiale pour un meilleur encadrement des pratiques de jeu. Les pouvoirs publics à l'échelon national et international doivent davantage encadrer l'offre de jeux vidéos pour réduire leur caractère addictogène. Le E-sport devrait être reconnu au niveau national de manière à pouvoir bénéficier des mesures de prévention équivalentes à celles existant dans les clubs sportifs (J+S), etc.

Wo sehen Sie aktuell Lücken oder Handlungsbedarf bezüglich anderer suchtähnlicher Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten in der Schweiz? Bitte spezifizieren Sie, welche Verhaltensweisen Sie meinen. Mehrfachnennungen sind möglich.

Gesundheitsförderung (Verhaltensweisen nennen)	6	11.11%
Prävention (Verhaltensweisen nennen)	6	11.11%
Therapie und Beratung (Verhaltensweisen nennen)	4	7.41%
Schadensminderung und Risikominimierung	2	3.70%
Regulierung und Vollzug (Verhaltensweisen nennen)	3	5.56%
Koordination und Kooperation (Verhaltensweisen nennen)	2	3.70%
Wissen (Verhaltensweisen nennen)	3	5.56%
Sensibilisierung und Information (Verhaltensweisen nennen)	5	9.26%
Internationale Politik (Verhaltensweisen nennen)	1	1.85%
Autre	1	1.85%
Non complété ou Non affiché	29	53.70%

Gesundheitsförderung (SQ001)		Prävention (SQ002)		Therapie und Beratung (SQ003)		Schadensminderung und		Regulierung und Vollzug (SQ005)	
Basel-Stadt	Pornografie, Kaufsucht	Basel-Stadt	Pornografie, Kaufsucht	Kanton Aargau	dito	Thurgau	Abhängigkeit von Sozialen Netzwerken	Kanton Aargau	länderübergreifender Jugendschutz Publicité sur les médias sociaux (type Unboxing) pas suffisamment cadré et qui tient compte la protection de la jeunesse
Graubünden		Kanton Aargau	Nutzung Social Media	Luzern		Vaud	Développer des offres pour encadrer les pratiques de jeu saines en s'appuyant sur les communautés de joueurs.	Valais	
Kanton Aargau	Nutzung Social Media (bspw. Essstörungen)	Kanton St.Gallen	Augenmerk auf "Internet 3.0" bzw. Entwicklungen des Metaverse. Welche zusätzlichen Risiken eröffnen die neuen Technologien? Aber auch, welches Potenzial bieten die neuen Technologien für die Prävention (z.B. Erreichbarkeit spezifischer Zielgruppen)?	Thurgau	Abhängigkeit von Sozialen Netzwerken			Vaud	
Thurgau	Abhängigkeit von Sozialen Netzwerken	Thurgau	Abhängigkeit von Sozialen Netzwerken, Pornographie	Vaud	Spécifier les critères d'alerte qui justifieraient une prise en charge thérapeutique				
Vaud	Favoriser une pratique saine des jeux vidéos (safer gaming) sans les diaboliser.	Vaud	Favoriser la réflexivité, prévenir la sédentarité et les habitudes alimentaires problématiques						
Zürich	Hatespeech	Zürich	Hatespeech						

Koordination und Kooperation (SQ006)		Wissen (SQ007)		Sensibilisierung und Information		Internationale Politik (SQ009)		Autre	
Basel-Stadt	Pornografie, Kaufsucht	Basel-Stadt	Pornografie, Kaufsucht	Basel-Stadt	Pornografie, Kaufsucht	Kanton Aargau	dito	Basel-Stadt	- bezüglich Pornografie und Kaufsucht bestehen erst wenige präventive Massnahmen
Vaud	Travailler en interdisciplinarité	Thurgau	Abhängigkeit von Sozialen Netzwerken	Graubünden				Bern	Beantwortung der Frage schwierig, da das Ziel der Frage unklar.
		Vaud	Développer la recherche sur le plan épidémiologique et interventionnel	Thurgau	Abhängigkeit von Sozialen Netzwerken			Graubünden	In erster Linie Verhaltensweisen im Zusammenhang mit der Nutzung von Smartphones. Dabei insbesondere exzessive Nutzung von Online-Angeboten (z.B. Social-Media-Kanäle). Es bräuchte m.E. eine intensivere Förderung der Medienkompetenz und Sensibilisierung zu den Funktionsweisen von Social-Media-Plattformen (bspw. spezifische Algorithmen).
				Vaud	Pour les enfants et les jeunes d'une part. Pour les parents et professionnels ayant un rôle éducatif d'autre part.			Jura	Spécificité des comportements
				Zürich				Luzern	Trop peu de retours en lien avec la problématique pour spécifier Fachlichkeit in Kinder- und Jugendberatung
								Schaffhausen	Kindern und Jugendlichen fehlen allgemein Kompetenzen im Umgang mit Social Media, Pornografie und den Mechanismen in diesen Bereichen, die zu einer Sucht führen können. Erschwert wird dieser Umstand, dass Schulen sehr häufig auf externe Fachpersonen angewiesen sind, welche entsprechende Kurse in Schulklassen durchführen. Auch Eltern sind häufig überfordert.
								Vaud	Le E-sport devrait être reconnu au niveau national de manière à pouvoir bénéficier des mesures de prévention équivalentes à celles existant dans les clubs sportifs (J+S), etc.

In den folgenden Fragen möchten wir näher auf die Nationale Strategie Sucht eingehen: Wo nehmen Sie aktuell Lücken oder Handlungsbedarf bezüglich Online Geld- und Glücksspiel in der Nationalen Strategie Sucht wahr? Mehrfachnennungen sind möglich.

Réponse	Décompte	Pourcentage
Gesundheitsförderung (SQ001)	4	7.41%
Prävention (SQ002)	3	5.56%
Therapie und Beratung (SQ003)	0	0.00%
Schadensminderung und Risikoregulierung und Vollzug (SQ004)	2	3.70%
Koordination und Kooperation (SQ006)	5	9.26%
Wissen (SQ007)	5	9.26%
Sensibilisierung und Information (SQ010)	3	5.56%
Internationale Politik (SQ009)	2	3.70%
Autre	3	5.56%
Non complété ou Non affiché	1	1.85%
	30	55.56%

Gesundheitsförderung (SQ001)	Prävention (SQ002)	Therapie und Beratung (SQ003)	Schadensminderung und Risikominimierung (SQ004)	Regulierung und Vollzug (SQ005)	Koordination und Kooperation (SQ006)	Wissen (SQ007)	Sensibilisierung und Information (SQ010)	Internationale Politik (SQ009)	Autre
Appenzell Ausserrhoden	Jura		Thurgau	Jura	Genève	Genève	Schaffhausen	Appenzell Ausserrhoden	Kanton Aargau spezifisch nicht aufgenommen; neuer Bereich in der Strategie?
Jura	Luzern		Vaud	Kanton St. Gallen	Jura	Thurgau	Vaud	Genève	
Luzern	Vaud			Thurgau	Luzern	Vaud		Kanton St. Gallen	
Vaud				Valais	Thurgau				
				Vaud	Vaud				

Welche Lücken?	
Fribourg	Monitoring national
Genève	<ul style="list-style-type: none"> - le financement de la participation des professionnels de la thérapie aux efforts de coordination et de coopération n'est pas opérant - la production de données de thérapie manque cruellement (temps de séjour, profils de demandeurs, types de thérapie, efficacité des soins) -l'accès à des financements indépendants de conflits d'intérêt avec l'industrie pour la recherche clinique n'est pas aisé car en compétition avec les autres troubles addiction aux substances qui souvent paraissent plus prioritaires. Un fond spécifique addictions comportementales pourrait dynamiser la production de données scientifiques pertinentes pour notre pays -Inclure le centre collaborateur OMS en Formation et Recherche en Santé mentale de l'UNIGE dans l'articulation du niveau international avec le niveau national, pour tirer profit de l'expertise et du réseau international du centre
Jura	<p>Pas suffisamment de campagnes coordonnées au niveau national. L'impact est plus intéressant quand il y a des supports communs accessibles et permettant aux structures cantonales de se les procurer ou approprier.</p> <p>L'exécution diffère fortement entre les cantons, selon les réalités rencontrées, les ressources disponibles pour la prévention, la détection, le traitement. Un soutien logistique (formation, matériel de communication, etc.) serait opportun pour les cantons ne disposant pas des ressources nécessaires et ayant une population petite; les problématiques sont peu visibles par le manque de moyens.</p>
Kanton St.Gallen	<p>Das Geldspielgesetz hat spezifische Regulierungen, was das Risiko birgt, dass Risikospieler auf Umwegen auf ausländische Angebote ausweichen. Daher wäre internationale, evidenzbasierte Standards immer sinnvoll.</p> <p>In der Schweiz erachte ich den Vollzug der Gesetze als unzureichend. Kontrollen finden in der Regel erst auf Hinweise aus der Bevölkerung bzw. von Betroffenen statt. Die Kontrollbehörden sind oft in den spezifischen Angebotsgebieten zu wenig geschult und regelmässige proaktive Kontrollen finden nach unserem Wissen kaum statt.</p>
Luzern	<ul style="list-style-type: none"> -Generell soll der Aspekt der Gesundheitsförderung und Prävention mehr Gewicht sprich finanziell unterstützt werden. -Die Aufhebungsgespräche Spielsperren werden in Zusammenarbeit mit kantonal anerkannten Suchtfachstellen und den Grand Casinos wie auch Online-Casinos durchgeführt. Die Koordination wie auch die Kooperation sollte auf nationaler Ebene mit allen beteiligten Akteuren organisiert werden.
Schaffhausen	Online-Geldspiel wird in der Nationalen Strategie nur einmal kurz erwähnt
Valais	Trop souvent réactif face à des phénomènes éphémères. La stratégie devrait être plus souple et adaptatif à ces modes de consommation.
Vaud	Renforcer l'expertise de santé publique en matière de régulation de l'offre de jeu. Réduire l'exposition à la publicité pour les jeux d'argent, en particulier pour les casinos en ligne.

Wo nehmen Sie aktuell Lücken oder Handlungsbedarf bezüglich Online Videospiele in der Nationalen Strategie Sucht wahr? Mehrfachnennungen sind möglich.										
Réponse	Décompte	Pourcentage								
Gesundheitsförderung (SQ001)	4	7.41%								
Prävention (SQ002)	4	7.41%								
Therapie und Beratung (SQ003)	2	3.70%								
Schadensminderung und Risikominderung (SQ004)	2	3.70%								
Regulierung und Vollzug (SQ005)	4	7.41%								
Koordination und Kooperation (SQ006)	3	5.56%								
Wissen (SQ007)	3	5.56%								
Sensibilisierung und Information (SQ010)	2	3.70%								
Internationale Politik (SQ009)	1	1.85%								
Autre	0	0.00%								
Non complété ou Non affiché	30	55.56%								

Gesundheitsförderung (SQ001)	Prävention (SQ002)	Therapie und Beratung (SQ003)	Schadensminderung und Risikominimierung (SQ004)	Regulierung und Vollzug (SQ005)	Koordination und Kooperation (SQ006)	Wissen (SQ007)	Sensibilisierung und Information (SQ010)	Internationale Politik (SQ009)	Autre
Appenzell Ausserrhoden	Jura	Genève	Luzern	Kanton St. Gallen	Genève	Genève	Schaffhausen	Genève	
Genève	Kanton St. Gallen	Zürich	Vaud	Luzern	Jura	Kanton St. Gallen	Thurgau		
Jura	Vaud			Valais	Thurgau	Thurgau			
Zürich	Zürich			Vaud					

Welche Lücken?	
Fribourg	Monitoring national
Genève	<ul style="list-style-type: none"> - le financement de la participation des professionnels de la thérapie aux efforts de coordination et de coopération n'est pas opérant - la production de données de thérapie manque cruellement (temps de séjour, profils de demandeurs, types de thérapie, efficacité des soins) -l'accès à des financements indépendants de conflits d'intérêt avec l'industrie pour la recherche clinique n'est pas aisé car en compétition avec les autres troubles addiction aux substances qui souvent paraissent plus prioritaires. Un fond spécifique addictions comportementales pourrait dynamiser la production de données scientifiques pertinentes pour notre pays -Inclure le centre collaborateur OMS en Formation et Recherche en Santé mentale de l'UNIGE dans l'articulation du niveau international avec le niveau national, pour tirer profit de l'expertise et du réseau international du centre
Jura	<p>Problématique d'une accessibilité trop aisée aux jeux vidéos. Intégrer les adultes dans le cadre des messages de prévention.</p> <p>Mêmes constats que pour le jeux d'argent sur les moyens à disposition au niveau cantonal pour ce type de problématique.</p>
Kanton St.Gallen	<p>Bei Games fällt der Fokus noch immer zu oft auf die Inhalte. Dabei sind strukturelle/funktionale Elemente (z.B. Lootbox, Infinity Scroll, Belohnungen, Bestrafungen usw.) noch wenig beachtet. Gerade bei regulierenden Mechanismen wie dem Jugendschutz und der Bestimmung eines Mindestalters braucht es eine ganzheitlich Auseinandersetzung mit den Risikofaktoren. Die Nutzenden wissen zudem zu wenig bescheid über die Risikofaktoren in Games (Auch hier ist die Wahrnehmung zu oberflächlich: Was nett im Comicstil daherkommt kann ja nicht gefährlich sein usw.)</p> <p>Es braucht nachvollziehbare, kontrollierte, sanktionierte Alterslimiten und eine Sensibilisierung welche die Gefahren nachvollziehbar aufzeigt, damit die Altersgrenze von den Nutzenden auch nachvollzogen werden kann und gesellschaftlich akzeptiert wird.</p>
Luzern	<ul style="list-style-type: none"> -Schadensminderung und Risikominimierung: Transparentere In-App-Käufe auf den Games und dessen allfälliges Risiko -Regulierung und Vollzug: Suchtpotential soll ersichtlich sein -Schwierig zu beurteilen, da die Strategie Sucht zu Recht nicht auf eine spezifische Substanz oder ein spezifisches Verhalten abzielt, sondern einen suchtförmübergreifenden Ansatz pflegt.
Schaffhausen	Die Verquickung zwischen Online-Geldspiel und Games kommt in der Nationalen Strategie zu kurz.
Valais	Trop souvent réactif face à des phénomènes éphémères. La stratégie devrait être plus souple et adaptatif à ces modes de consommation.
Vaud	Empêcher la "gambification" des jeux jeux vidéo.
Zürich	Gruppenangebote, Elternunterstützung, Elternhotline

Wo sehen Sie aktuell Probleme, Lücken oder Handlungsbedarf bezüglich anderer suchtähnlicher Probleme im Zusammenhang mit Onlineverhalten in der Nationalen Strategie Sucht? Bitte spezifizieren Sie, welche Verhaltensweisen Sie meinen. Mehrfachnennungen sind möglich.

Gesundheitsförderung (V	2	3.70%
Prävention (Verhaltensw	2	3.70%
Therapie und Beratung (V	1	1.85%
Schadensminderung und	0	0.00%
Regulierung und Vollzug	1	1.85%
Koordination und Kooper	0	0.00%
Wissen (Verhaltensweis	2	3.70%
Sensibilisierung und Infor	2	3.70%
Internationale Politik (Ve	0	0.00%
Non complété ou Non aff	30	55.56%

Gesundheitsförderung (SQ001)		Prävention (SQ002)		Therapie und Beratung (SQ003)		Schadensminderung und		Regulierung und Vollzug (SQ005)	
Schaffhausen		Kanton St.Gallen	eigentlich gleiche Gründe wie bei den Games	Schaffhausen		Schaffhausen			
Valais	Inclusion des méfaits des médias sociaux sur la santé publique	Schaffhausen							
Koordination und Kooperation (SQ006)		Wissen (SQ007)		Sensibilisierung und Information		Internationale Politik (SQ009)		Autre	
		Jura Kanton St.Gallen	eigentlich gleiche Gründe wie bei den Games - Aufklärung über die einzelnen Risikofaktoren der einzelnen Funktionselemente	Luzern Schaffhausen				Fribourg Jura	Monitoring national Problématique de double addiction "écran + sexe". Domaine peu traité et souvent à risque pour le consommateur, mais également pour les proches. Besoin de traiter cette problématique même si peu visible.
								Kanton Aargau	Prüfung, ob der Bereich des Online-Verhaltens als spezifisches Gebiet aufgegriffen werden soll, da es sich um ein neueres/unbekannteres Gebiet handelt und das in sämtliche Lebensbereiche hineinspielt.
								Luzern	Der Mischkonsum verschiedener Substanzen im Zusammenhang mit dem Onlineverhalten (Gamen – Glückspiel)
								Schaffhausen	Allgemein fehlt in der Nationalen Strategie ein angepasster Fokus auf den Onlinebereich zum Thema Sucht. Separate Kapitel zu den Handlungsfeldern und Strategien im Onlinebereich in der „Nationalen Strategie Sucht“ wäre zu diskutieren.
								Valais	Impact sur le développement émotionnel, psychologique,... Problème de harcèlement.

Haben Sie weitere Informationen oder Kommentare zu suchtähnlichen Problemen im Zusammenhang mit Onlineverhalten in der Schweiz? Teilen Sie uns diese bitte mit:

Réponse	11	20.37%
Sans réponse	11	20.37%
Non complété ou Non affiché	32	59.26%

Basel-Landschaft	Grosse Schadenslast liegt beim Online-Glücksspiel. Ausrichtung der nationalen Strategie Sucht auf einen übergreifenden Fokus ist aus unserer Sicht richtig. Es ist nicht notwendig Cyberabhängigkeit explizit auszuführen (analog Stellungnahme Bundesrat).
Basel-Stadt	- Kontrollmechanismus für Onlinekäufe durch Minderjährige (z.B. Spirituosen, Tabak, E-Zigaretten etc.) funktioniert überhaupt nicht! Hier sollte auf nationaler Ebene dringend etwas unternommen werden!
Bern	Fragestellung war etwas unpräzise und der Fragebogen schwierig auszufüllen.
Genève	Les réponses données à ce questionnaire représentent majoritairement les mesures mises en œuvre à Genève. Je n'ai malheureusement pas eu les réponses du centre Phoenix.
Jura	Prendre en compte les troubles associés avec les addictions en ligne.
Kanton Aargau	nein, merci
Kanton St.Gallen	Digitale Medien und Angebote über digitale Plattformen finden immer häufiger im schulischen Bereich Anwendung. Dagegen ist grundsätzlich nichts einzuwenden, können diese Angebote effektive Instrumente für den Unterricht darstellen. Allerdings sollte die Verwendung der digitalen Anwendungen im schulischen Bereich von den Lehrpersonen immer zusammen mit den Schüler:innen reflektiert werden. Denn neben den Vorteilen und Chancen wissen wir dass viele dieser Möglichkeiten auch Risiken mit sich bringen. Daher sollten immer neben den Nutzungs-, Anwendungs- und Gestaltungskompetenzen immer gleichermassen die Sozial- und Reflexionskompetenzen in Bezug auf die verwendeten digitalen Angebote thematisiert und gefördert werden.
Luzern	Die Verknüpfung von Glücksspiel, Unterhaltung (Video Game, Musik) erachten wir als Problematisch. Bedarf nach Aufklärung und Umgang müssen verstärkt altersentsprechend gefördert werden.
Neuchâtel	Pour Neuchâtel, c'est Addiction Neuchâtel qui répondra aux questions, car c'est l'organisme qui s'occupe de dépendance aux jeux et de cyberdépendance.
Thurgau	Leider ist es mir mangels Ressourcen nicht möglich, die für eine seriöse Beantwortung der Fragen notwendigen Abklärungen zu treffen.
Zürich	Niederschwellige Gruppenangebote für Jugendliche und junge Erwachsene mit problematischem Onlineverhalten, Elternhotline finanzieren und bewerben (prüfen ob ProJuventute 147, feel-ok Sektion für Eltern bewerben)