

**Zeitschrift:** SuchtMagazin  
**Herausgeber:** Infodrog  
**Band:** 44 (2018)  
**Heft:** 2

**Artikel:** Safer Gambling : Prävention im Spiel  
**Autor:** Ingold, Christian  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-800935>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 12.01.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

# Safer Gambling: Prävention im Spiel

**Der Schweizer Geldspielmarkt ist komplex, dynamisch und lukrativ. Regulierte, unregulierte und illegale Spiele werden angeboten. Prävention und Beratung sind durch die Lotteriegeldabgabe finanziert, müssen aber alle Spielformen abdecken. Das neue Geldspielgesetz verpasst es, den SpieleInnen-schutz konsequent ins Zentrum zu stellen. Dazu müssten sämtliche Angebote reguliert sowie die Forschung und die zu erwartenden Marktentwicklungen integriert werden. «Safer Gambling» ist ein aktuelles Beispiel von webbasierter Selbsthilfe. Sich selbst Limiten hinsichtlich des Verbrauchs an Geld und Zeit zu setzen, hat einen erwiesenen Effekt im Hinblick auf ein verantwortungsvolles Spielen.**

## Christian Ingold

Fachexperte Prävention, Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssuchte, RADIX, Pfingstweidstrasse 10, CH-8005 Zürich, Tel. +41 (0)44 360 41 07, [ingold@radix.ch](mailto:ingold@radix.ch), [www.spielsucht-radix.ch](http://www.spielsucht-radix.ch)

Schlagwörter: Geldspiel | Prävention | Safer Gambling | Swiss Gambling Cube | In-Game-Prevention |

## Hintergrund

Spielende sind in der Schweiz im internationalen Vergleich mit einer facettenreichen Palette von Geldspielangeboten überdurchschnittlich gut versorgt. Kein Anbieter lässt sich diesen Markt mit ausserordentlich hoher Kaufkraft der Bevölkerung entgehen. Deshalb werden auch sämtliche Formen und Kanäle des Marktzuganges genutzt.

Geldspiele sind möglich über terrestrisch-analoge (z.B. Casinos) und Onlinekanäle (z.B. Onlinerubellose). Das Angebot kann reguliert (Swisslos), unreguliert (Sportwetten von bewin ohne gesetzliche Regulierung) oder illegal sein (verbotene Onlinecasinos via Laptops in Hinterzimmern von Bars der Migrationsbevölkerung). Schliesslich wird aufgrund der Gesetzeslage aktuell zwischen Lotterien und Wetten, Casinospielen und Börsenhandel unterschieden. Der spekulative Börsenhandel wird von der FINMA (Eidgenössische Finanzmarktaufsicht) kontrolliert. Die Einschätzung als Geldspiel aufgrund der Gefährdungsfaktoren von Geldspielen (siehe Kapitel «Gefahrenpotentiale von Spieltypen»). Die relevanten Dimensionen des Geldspiels in der Schweiz können mit Hilfe des Swiss Gambling Cube (vgl. Abb. 1) zumindest auf technischer Ebene verständlich gemacht werden.

Swisslos und Loterie Romande teilen sich den Markt im Lotterie-, Wett- und Rubbellosbereich und verzeichnen jährlich Bruttospielerträge von rund 600 bzw. 400 Millionen Franken. Sportwetten sind zusätzlich bei unregulierten ausländischen Onlineanbietenden zugänglich und werden auch intensiv genutzt, da die Gewinnquoten sehr attraktiv sind. Das Marktvolumen dieser Sportwetten wird je nach Quelle auf das Doppelte oder ein Mehrfaches der regulierten Monopologebote geschätzt. Die Lotterien inklusive Sportwetten werden von der Comlot (Interkantonale Lotterie- und Wettkommission) reguliert, welche von den Kantonen getragen wird. Die Kommission bewilligt neue

Spiele, beaufsichtigt die AkteurInnen und erteilt Fachauskünfte.

Die terrestrischen Casinos bieten Automaten, Roulette, Karten- und Würfelspiele inklusive Poker an. Es wird aufgrund des Spielangebots, der Einsatz- und Gewinnlimiten sowie der Anzahl Automaten zwischen den Typen A und B unterschieden: B-Casinos dürfen maximal drei Tischspiele betreiben und die Gesamtsumme aller Jackpots ist auf 200'000 Franken beschränkt. Für A-Casinos gelten diese Einschränkungen nicht. Im Jahr 2016 erzielten die Casinos einen Bruttospielertrag von über 689 Millionen Franken. Die Casinos sind gesetzlich zu Spielendenschutzauflagen verpflichtet, z.B. Spielsperren (2016: 3'794 neu gesperrte Personen, total 50'262 gesperrte Personen). Die Casinos sind in einem Verband organisiert und werden von der ESBK (Eidgenössische Spielbankenkommission) im Auftrag des Bundes beaufsichtigt.

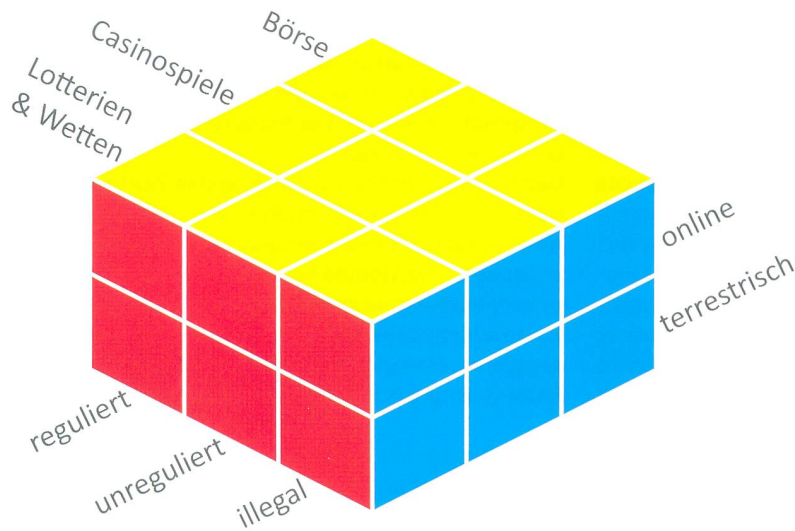
Die klassischen Geldspielanbieter verfügen über eine politisch und wirtschaftlich eng vernetzte Lobby. Zahlreiche PolitikerInnen sind mit der Branche über Mandate verbunden. Die Haushalte von Bund und Kantonen sind auf die Einkünfte aus dem Geldspiel angewiesen. So generieren die Casinos für den Bund namhafte Erträge für die AHV. Von der Spielbankenabgabe von über 323.3 Millionen Franken (2016) flossen 275.9 Millionen in die AHV und 47.3 Millionen an die Standortkantone der B-Casinos. Die Kantone sind auf die Erträge aus dem Lotteriefonds (jährlich national rund 630 Millionen Franken) für die Bereiche Sport, Kultur und Soziales angewiesen.

## Gefahrenpotentiale von Spieltypen

Alle Spiele machen fortwährend Spielende langfristig arm und die Anbietenden reich, aber nicht alle bergen das gleiche Abhängigkeitspotential. Gerhard Meyer, Jörg Häfeli et al.<sup>1</sup> unterscheiden zehn Faktoren, anhand von denen das Abhängigkeitspotential eines Spielangebots eingeschätzt werden kann:

- Ereignisfrequenz: Zeit zwischen Einsatz, Spielausgang und nächstem Einsatz
- Multiple Spiel- und Einsatzgelegenheiten: Gleichzeitig mehrere Einsätze an mehreren Spielen
- Gewinnwahrscheinlichkeit: Ausschüttungsquote
- Ton- und Lichteffekte

Abb. 1: **Der Swiss Gambling Cube:**  
Angebot an Spielen in der  
Schweiz auf mehreren Ebenen  
(eigene Darstellung).



- Variable Einsatzhöhe: Ausmass, in dem Spielende die Einsatzhöhe bestimmen können
- Verfügbarkeit: Wie einfach zugänglich ist das Angebot?
- Jackpot: Zu gewinnende, fortlaufend aufsummierte Einsatzanteile aller Spielenden
- Auszahlungsintervall: Zeitspanne zwischen Spielausgang und Gewinnauszahlung
- Beinahe Gewinne: Suggestierte, fast erzielte Gewinne
- Kontinuität des Spiels: Möglichkeit, Spiel ununterbrochen fortzusetzen oder nahtlos zwischen Spielen zu wechseln

Automatenspiele, welche durch differenzierte Algorithmen gesteuert werden, weisen ein höheres Gefährdungspotential auf als bspw. Lotterien mit zwei Ziehungen pro Woche. Neben den Spieltypen haben die Zugangskanäle einen nicht zu unterschätzenden Einfluss auf das Spielverhalten. Unterschiedliche Erreichbar- und Verfügbarkeiten können das gleiche Spielangebot hinsichtlich des Gefährdungspotentials verändern: Onlinepoker an mehreren Tischen ist gefährlicher als analoges Pokern. Entsprechend dem Gefährdungspotential eines Spielangebotes verlangen die Regulierungsbehörden bei dessen Zulassung adäquate Spielendenschutzmassnahmen oder Anpassungen an der Spielcharakteristik. Dabei spielen zusätzlich noch Faktoren wie die soziale Kontrolle oder gesellschaftliche Normen eine Rolle: Wird in der Nacht online gespielt und die Freunde finden das normal oder ist es heikel, an einem Sonntagnachmittag ins Casino zu gehen und vom Chef erkannt zu werden?

#### Schadenspotential

Die Konsequenzen von unkontrolliertem Spielen sind primär Abhängigkeit und Schulden. 0.8 - 2.2% der befragten Spielenden aus verfügbaren Studien spielen problematisch, 0.5 - 0.8% pathologisch.<sup>2</sup> Diese Menschen sind abhängig, können ihr Spielverhalten nicht kontrollieren und verschulden sich. Pathologisch Spielende haben bei entsprechender Unterstützung zwar gute Chancen, ihre Abhängigkeit zu überwinden. Ihre Schulden belasten sie jedoch meist unvergleichlich länger, teilweise lebenslanglich. Darunter leiden die Angehörigen und das soziale Umfeld. ExpertInnen gehen davon aus, dass im Durchschnitt bei jedem Spielsüchtigen etwa sieben weitere Personen betroffen sind.<sup>3</sup> Das Schadenspotential wird in der Schweiz auf rund 550 bis 650 Millionen Franken geschätzt.<sup>4</sup>

#### Geldspielprävention

Für eine wirksame Prävention ist die kooperative Zusammenarbeit der Präventions- und Suchtfachstellen mit den Anbietenden eine wichtige Voraussetzung. Gesetzlich vorgeschrieben sind Alterskontrollen, die landesweite terrestrische Spielsperre oder die Möglichkeit, sich online Limiten zu setzen. Prävention funktioniert dann, wenn die Massnahmen des Spielendenschutzes direkt bei den Anbietenden und in den Angeboten integriert sind. Die Spielenden geraten so gar nicht erst in den Clinch zwischen verlockendem Spiel und schmerzender Selbstregulation, sondern werden aufgefordert, ihre Limiten vor dem Spielrausch zu setzen.

#### Finanzierung

Prävention und Beratung werden ausschliesslich aus 0.5% des BSE (Bruttospielendenertrages) der Lotterien finanziert. Die Kantone sind verpflichtet, diese Gelder zweckbestimmt einzusetzen. Die Rahmenbedingungen werden von der FDKL (Fachdirektorenkonferenz Lotteriemarkt und Lotteriegesetz) definiert. Die Casinos finanzieren ihre Sozialkonzepte betriebsintern. Die unregulierten und illegalen Onlineanbietenden beteiligen sich nicht an den Präventionskosten, obwohl sie anteilmässig den grössten Schaden verursachen. Ein weiterer Schwachpunkt des Finanzierungssystems ist die spärliche Investition in die Forschung durch die Kantone. Prävention und Beratung können sich so in der Planung ihrer Angebote nur auf eine spärliche Datenbasis stützen. Die eigentlich folgerichtige Erweiterung der Finanzierung von Prävention und Beratung aufgrund der Marktöffnung für regulierte Onlinecasinospiele ist im neuen Geldspielgesetz nicht vorgesehen.

#### Präventions- und Beratungsangebote

Drei Beratungs- und Therapiezentren sind in der Schweiz auf Geldspielsucht spezialisiert: Das Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssuchten von RADIX in Zürich,<sup>5</sup> die Ambulanz für Verhaltenssuchten an den Universitären Psychiatrischen Kliniken (UPK) Basel<sup>6</sup> und das Centre du jeu excessif (CJE) am CHUV in Lausanne.<sup>7</sup> SOS Spielsucht,<sup>8</sup> das gemeinsame Angebot von 16 Deutschschweizerkantonen unter der Leitung von Sucht Schweiz und der Perspektive Thurgau sowie das Zentrum für Spielsucht sind in Prävention und Beratung tätig:

- Universell: Sensibilisierungsmassnahmen in der Bevölkerung
- Selektiv: Z.B. Sensibilisierung für problematische Sportwetten von sich selbst überschätzenden Fussballspielern.<sup>9</sup>



- Indiziert: Früherkennung und Frühintervention durch MultiplikatorInnen in den Sozial- oder Suchtberatungsstellen.

In der Romandie läuft für die Prävention das interkantonale Programm «Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu» (PILDJ). Im Rahmen des PILDJ wurde die Website und App «Jeu-contrôle» entwickelt und umgesetzt.

### Webbasierte Selbsthilfe «Safer Gambling»

«Wollen sie sich mit Ihren Motiven beschäftigen, welche Sie zum Spielen drängen?» «Oder interessiert es Sie mehr, welche attraktiven Alternativen es zum Spielen noch gäbe?» «Vielleicht geht es Ihnen aber auch lediglich darum, herauszufinden, ob Sie problematisch spielen und Sie möchten Tipps erhalten, wie Sie Ihre gesetzten Ziele einhalten können.»

Auf diese Fragen geht die Website und App Safer Gambling ein und stellt daneben Fakten und Illusionen rund ums Geldspiel, kurze Testimonialclips von Betroffenen und ein Tagebuch bereit. Letzteres ist als kostenlose App konzipiert. Darin werden die zwei wissenschaftlich belegten, relevanten Einflussfaktoren in Bezug auf den Spielendenschutz berücksichtigt: Geld und Zeit.<sup>10</sup> Mit dem Erstellen des Tagebuchs erhalten die Spielenden innerhalb eines Monats einen Überblick zum eigenen Spielverhalten. Die erfassten Spielepisoden können mit den selber gesetzten Zielen verglichen werden. So ergibt sich ein faktenbasiertes Bild, das den eigenen Wahrnehmungsverzerrungen, wie sie bei Spielenden häufig vorkommen, entgegengesetzt werden kann.

Safer Gambling ist im Hinblick auf eine möglichst breite Verwendung bewusst einfach gehalten. Ein Login stellt ein zu grosses Hindernis dar und gespeicherte Daten machen Spielende argwöhnisch. Ebenso kommen bevormundende Appelle, qualifizierende Feedbacks oder Ratschläge negativ an und verfehlen ihr Ziel. Safer Gambling liefert deshalb weder ein Nudging, noch ein personalisiertes, zeitlich und örtlich abgestimmtes Feedback. In der Entwicklungsphase des Tools wurden das Erfassen und Aufbereiten der eingegebenen Daten zur Nutzung im therapeutischen Setting sowie diversitätssensible Versionen (kulturelle Tabus, Gender, Wertenormen) als mögliche spätere Erweiterungen definiert.

### Zielsetzungen

Personen mit (potentiellen) Spielproblemen sollen für die Risiken des Geldspiels sensibilisiert und zu einer Auseinandersetzung mit dem eigenen Spielverhalten motiviert werden. Sie reflektieren mit Hilfe von Safer Gambling ihr Verhalten und können ihr Spiel dahingehend anpassen, dass es ein Spass bleibt und nicht zum Ernst wird. Die niederschwellige Selbsthilfe soll im Anfangsstadium zum Einsatz kommen, bevor die Probleme so gross werden, dass umfangreichere therapeutische Hilfe in Anspruch genommen werden muss.

### Zielgruppe

Im Fokus stehen Personen, die problematisch spielen, ihr Spielverhalten reflektieren und möglicherweise verändern wollen, aber keine Beratung in Anspruch nehmen können bzw. möchten. Es sind Menschen, die das Wesen des Geldspiels verstehen, ihre Haltung zu ihrem Spielverhalten definieren und ihre Motivation zur Verhaltensänderung klären wollen. Weiter kann das Selbsthilfeangebot auch von Angehörigen von Spielenden genutzt, sowie von Beratenden und TherapeutInnen eingesetzt werden.

### Haltung

Safer Gambling versteht Spielen grundsätzlich als eine positive Beschäftigung, wie es sie für die Mehrheit der Konsumierenden auch ist. Das Ziel ist ein risikoarmer, verantwortungsvoller Konsum. Die Anregungen helfen dabei, nachhaltig kontrolliert zu spielen.

Der therapeutischen Erfahrung des Zentrums für Spielsucht folgend, setzt Safer Gambling auf Selbstverantwortung. Auf Anweisungen, Ermahnungen oder Appelle wird konsequent verzichtet. Die Module helfen den Spielenden, Erkenntnisse zu gewinnen, Feedbacks zu erhalten und mit ihrem Spielverhalten konfrontiert zu werden. Daraus soll im Sinne der Verhaltensprävention eine Motivation zur Veränderung entstehen. Die Prozessverantwortung verbleibt dabei bei den Spielenden.

### Entwicklung

Safer Gambling wurde vorerst als «Selbsthilfe-Tool»-Manual mit linearem Ablauf erstellt. Diese analoge Variante wurde im therapeutischen Setting mit einer Therapiefachperson vom Zentrum für Spielsucht eingesetzt, um Resultate interpretieren und die Betroffenen eng begleiten zu können. Einer selbständigen Erarbeitung standen hingegen die hohen kognitiven und motivationalen Anforderungen des Manuals im Wege. Personen der Zielgruppe sind sehr leicht ablenkbar, haben wenig Geduld und Durchhaltevermögen, eine geringe Motivation und haben häufig kognitive bzw. sprachliche (Migrationshintergrund) Schwierigkeiten.

Weil der Zugang zur Zielgruppe nicht im erwarteten Masse gelungen ist, wurde eine attraktive selbsterklärende webbasierte Version zur selbständigen Nutzung erstellt. Personen, welche aufgrund ihrer Wohn- oder Arbeitssituation oder schlicht aus Scham und Kontaktaufnahmehemmung keine direkte Beratung beanspruchen, können so erreicht werden. Die niederschwellige Selbsthilfe kann die Chance, therapeutische Hilfe zu beanspruchen, erhöhen oder gar obsolet machen.

Mit SOS Spielsucht (Sucht Schweiz und Perspektive Thurgau) und dem Kanton Schaffhausen konnte zur Erstellung des Tools eine produktive Kooperation eingegangen werden. Die einzelnen Module der Website und die App werden regional angepasst eingesetzt.

### Promotion, Verbreitungskanäle, Partner

Die bestehenden Partnerschaften mit Swisslos, Valora (Kioske) und Swiss Casinos Zürich werden für die Promotion von Safer Gambling vor Ort mit der Abgabe eines Give-aways eine wichtige Rolle spielen, weil die Zielgruppe spielender Personen auf diese Weise optimal erreicht werden kann. Um den geplanten Zeitraum der Fussball WM 2018 im Hinblick auf problematische Sportwetten ideal zu bespielen, werden Partnerschaften mit Public-Viewing-Organisationen gesucht. Die Promotion eines digitalen Produktes wie Safer Gambling bedingt einen grossen Anteil an Onlinepromotion (AdWords, Youtube Ads, Programmatic Advertising, App-Store Ads etc.). So können der Medienbruch (analoge Werbung für ein digitales Produkt) vermieden und eine angemessene Performance (Websiteaufrufe, Appdownloads) erzielt werden. Dennoch wird auf einen Anteil analoger Produkte nicht ganz verzichtet, weil es neben der Bekanntmachung des Produktes selber auch um den Aufbau des Images von Safer Gambling geht: Safer Gambling sensibilisiert für verantwortungsvolles Spielen, kontrolliertes Verhalten und risikoarmen Konsum.

## Ausblick

### Neues Geldspielgesetz

Über das neue Geldspielgesetz findet am 10.6.2018 eine Volksabstimmung statt, nachdem das Referendum ergriffen worden war. Die Gruppierungen hinter dem Referendum kritisieren primär die geplante Netzsperrung, mit der die unregulierten Online-Spiele der ausländischen Anbietenden ausgeschlossen werden sollen. Sie befürchten einen Dammbruch für weitere Branchen (Onlinedetailhandel, Musik, Filme oder Informationswebsites) und postulieren die Freiheit des Internets als staatsbürgerliches Grundrecht. Das Gesetz und dessen Verordnung enthalten trotz offensichtlicher Mängel gewisse Verbesserungen bspw. im Jugendschutz (Zugangsbeschränkung zum Lotterieberaum Tactilo der Loterie Romande) oder durch die Pflicht zur Zusammenarbeit der Anbieter mit Präventionsstellen.

Kritiker des Gesetzes entlarven hingegen insb. die Netzsperrung als Augenwischerei in Bezug auf den Spielerschutz und bezeichnen die Sperrung als versteckten Branchenschutz. Ein kohärenter Spielerschutz im Onlinebereich müsste sämtliche Angebote (regulierte und aktuell unregulierte) einschliessen und die Anbietenden per Gesetz zu steuerlichen Abgaben (für Prävention, Behandlung, Forschung), umfassendem Spielerschutz und lokal adaptierter Prävention und Behandlung gemäss international bewährtem Standard verpflichten.

### Verwischung der Grenzen

Der Geldspielmarkt ist für Anbietende höchst lukrativ. Der Innovationsgrad ist deshalb sehr hoch. Jede Nische wird sofort besetzt und der rechtliche Spielraum genutzt oder oft auch strapaziert. Die Gesetzgebenden, die Prävention und die Forschung können bei diesem Entwicklungstempo nicht mithalten. Die Strukturen in diesen Bereichen sind nur bedingt dazu geeignet, die Angebote schnell zu erfassen und darauf adäquat reagieren zu können. Die Prävention wird schon nur bei der Differenzierung zwischen Gaming (ohne direkten Geldeinsatz) und Gambling (Geldeinsatz, Zufallskomponente) herausgefordert: Gambling wird aus Lotteriegeldern finanziert, Gaming kennt keine Abgaben für Prävention und Behandlung und die Alkoholzehntelgelder sind für Substanzabhängigkeiten bestimmt.

Die Grenze zwischen den Formen verwischt sich zunehmend: Social Gambling (Glücksspiele ohne Geldeinsatz) in Social-Media-Plattformen, simuliertes Geldspiel ohne Geldeinsatz, die Möglichkeit, Onlinegamelevels oder -ausrüstung zu erwerben oder mitunter auch auf solche Spieldausgänge zu wetten, finden immer stärkere Verbreitung.

Zwischen Trading an der Börse und Gambling wäre die Grenze hingegen eigentlich klar. Die gesellschaftliche Wahrnehmung will hier die Realität hingegen nicht sehen: Spekulativer Börsenhandel ist nichts anderes als Wetten auf zukünftige Ereignisse in der Realwirtschaft.<sup>11</sup> Hier sind nicht nur Trader und deren Angehörige und Arbeitgebende die Leidtragenden, sondern auch die Firmen, deren Aktien gehandelt werden und die Angestellten mit ihren Familien.

In diesen Feldern besteht ein grosses Manko an Sensibilisierung, Klassifizierung und Prävention. Die Anbietenden (Finanzwirtschaft, Social-Media- und Gameanbieter) sind dafür hingegen bisher nicht motivierbar. Auch hierzu hätte das neue Geldspielgesetz dringend griffige Rahmenbedingungen schaffen müssen, um der zu erwartenden Entwicklung gerecht werden zu können.

## Neue Methoden

Safer Gambling entstand aufgrund der therapeutischen Erfahrungen am Zentrum für Spielsucht und den aktuell verfügbaren Forschungsergebnissen. Die webbasierte Selbsthilfeoberfläche vereint die relevanten Inhalte und ist der Zielgruppe bestmöglich angepasst. Aber motiviert Safer Gambling Problemspieler ausreißend dazu, sich mit ihrem Spielverhalten auseinanderzusetzen?

Die Verlockungen der Geldspielindustrie können kaum konkurrenziert werden. Die Reizvielfalt, Spannung und Ereignisfrequenz sind enorm. Das muss sich die Prävention in Zukunft noch stärker zunutze machen und sich in die Spielangebote integrieren. In-Game-Prävention funktioniert so: Neben dem verlockenden Gamejackpot kann auch eine Rangliste von Safer Gambling zum verantwortungsvollen Spiel attraktiv sein. Wer sich Limiten setzt, Pausen macht und Gewinne nicht reinvestiert, erhält Punkte, die wie Geld eingesetzt werden können. GewinnerInnen der Rangliste erhalten Sponsorenpreise.

Spieler spielen bekanntlich nicht nur um Geld, sondern um alles. Und sie spielen auch Games ohne Geldeinsatz. Um von Safer Gambling einen Schritt weiter zu gehen, können Präventionsmessages in ausreichend attraktiven und professionell programmierten Skillgames platziert werden. Die Gamedesigner Blindflug Studios programmieren Games, welche den Spieltrieb mit Wissens- oder Verhaltensvermittlung kombinieren (App «(re)format Z»<sup>12</sup> über die Reformation im Kanton Zürich).

Und dann könnte das erwünschte Verhalten auch trainiert werden. Mit interaktiven Filmen, welche nach gefällten Entscheidungen nahtlos weiterlaufen als wäre nichts, kann eine Realitätsillusion kreiert werden. Die Konsequenzen meiner Entscheidung kann ich auf diese Weise realistisch erleben. Die Rückschlüsse daraus sind dann die Grundlage der nächsten Entscheidung in der realen Welt. Die Technologie hinter dem interaktiven Film «Late Shift – Your Decisions are You»<sup>13</sup> erlaubt die Herstellung von packenden Spielfilmen – warum nicht neben Productplacement auch Preventioncontent?

## Literatur

- Billieux, J./Achat, S. et al. (2016): Gambling and problem gambling in Switzerland. *Addiction*.
- Ingold, C. (2013): Die Sucht der Börse. *PunktMagazin*.
- Ingold, C./Weber, T. (2017): Zukunft: Partizipative Filme in der Suchtprävention. Was wäre, wenn? *laut&leise* 2: 18-19.
- Kalke, J. (2011): Glücksspiel und Spielerschutz in Österreich. Lambertus Verlag.
- Meyer, G./Häfeli, J. et al. (2010): Einschätzung des Gefährdungspotentials von Geldspielen. *Sucht* 56(6): 405-414. [www.tinyurl.com/y8ucesk7](http://www.tinyurl.com/y8ucesk7), Zugriff 26.02.2018.
- Willi, U. (2017): Online-Geldspiel: Wirksamkeit von Sozialschutzmassnahmen. *SuchtMagazin* 43(6): 16-20.

## Endnoten

- 1 Vgl. Meyer/Häfeli et al. 2010.
- 2 Vgl. Billieux/Achat et al. 2016.
- 3 Vgl. Kalke 2011.
- 4 Vgl. Jeanrenaud/Gay et al. 2012.
- 5 [www.spielsucht-radix.ch](http://www.spielsucht-radix.ch)
- 6 Vgl. Website der universitären psychiatrischen Kliniken Basel: [www.tinyurl.com/y8g007lj](http://www.tinyurl.com/y8g007lj)
- 7 [www.chuv.ch/jeu-excessif](http://www.chuv.ch/jeu-excessif)
- 8 [www.sos-spielsucht.ch](http://www.sos-spielsucht.ch)
- 9 Siehe Projektbeschreibung: [www.tinyurl.com/ybfzpu7d](http://www.tinyurl.com/ybfzpu7d), Zugriff 16.03.2018.
- 10 Vgl. Willi 2017.
- 11 Vgl. Ingold 2013.
- 12 vgl. [www.reformatzgame.ch](http://www.reformatzgame.ch) (App Store & Google Play).
- 13 Vgl. Ingold/Weber 2017. Link zum Film Late Shift: [www.lateshift-movie.com](http://www.lateshift-movie.com)



