



SUCHT | SCHWEIZ
ADDICTION | SUISSE
DIPENDENZE | SVIZZERA

Entwicklung eines Indikatorensets für das Monitoring von Glücks- und Geldspielen

Luca Notari, Chloé Jaunin & Gerhard Gmel, 2023

Übersetzung der Originalversion in französischer Sprache

Das Projekt wurde im Auftrag der Konferenz der kantonalen Beauftragten für Suchtfragen (KKBS) durchgeführt. Dieses Projekt wurde finanziert durch das Internkantonale Programm Glücksspielsuchtprävention Nordwest- und Innerschweiz (Kantone BE, LU, UR, OW, NW, ZG, SO, BS, BL, AG, SZ), le Programme Intercantonal de Lutte contre la Dépendance au Jeu (Kantone FR, VD, VS, NE, GE, JU), das Internkantonale Programm Glücksspielsuchtprävention Ostschweiz (Kantone AR, AI, SG, GL, GR, TG), den Kanton Zürich und den Fondo gioco patologico Canton Ticino.

Impressum

Weitere Informationen: Luca Notari, Tel. ++41 (0)21 321 29 55, lnotari@addictionsuisse.ch

Realisation: Luca Notari, Chloé Jaunin & Gerhard Gmel

Vertrieb: Sucht Schweiz, 1003 Lausanne

Bestellnummer: Rapport de recherche No 150b

Grafik/Layout: Sucht Schweiz

Copyright: Sucht Schweiz, Lausanne 2023

ISBN: 978-2-88183-298-7

Empfohlene Zitierung: Notari L., Jaunin, C., Gmel, G. (2023). *Entwicklung eines Indikatorensets für das Monitoring von Glücks- und Geldspielen*. Lausanne : Sucht Schweiz.

INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG	1
DAS MONITORING	2
DIE VERFÜGBAREN DATEN	4
GEZIELTE STUDIE ZU GLÜCKS- UND GELDSPIELEN	6
ILLUSTRATION DES MODELLS	7
ANGEBOTSINDIKATOREN	9
REGULIERTES SPIELANGEBOT	10
UNREGULIERTES PROBLEMATISCHES ANGEBOT	12
PRÄVENTIONS-ANGEBOT	14
BEHANDLUNGS-, HILFS- UND UNTERSTÜTZUNGSANGEBOTE	16
INFORMATION- UND KENNTNISINDIKATOREN	19
KENNTNISSE ÜBER DAS BEHANDLUNGS-, HILFS- UND UNTERSTÜTZUNGSANGEBOT	20
INDIKATOREN ÜBER MASSNAHMEN UND HANDLUNGEN	23
VERFAHREN ZUR ERKENNUNG, SPIELSPERRE UND BETREUUNG	24
AUSGESPROCHENE UND AUFGEHOBENE SPIELSPERREN	26
SITUATION NACH DER SPIELSPERRE	28
BEKÄMPFUNG ILLEGALER GLÜCKS- UND GELDSPIELE	30
NUTZUNG VON BEHANDLUNGS-, HILFS- UND UNTERSTÜTZUNGS- ANGEBOTEN	32
SPIELPRAKTIKINDIKATOREN	35
PRO-KOPF-BRUTTOEINNAHMEN AUS REGULIERTEM GELD- UND GLÜCKSSPIEL	36
SPIELPRAKTIKEN	38
INDIKATOREN ÜBER PROBLEME UND GEFAHREN	43
SCHÄDEN	44
GLÜCKS- UND GELDSPIELNUTZUNGSSTÖRUNG	48
KOMORBIDITÄTEN	52
SUIZIDGEDANKEN UND SUIZIDVERSUCHE	54
VERSCHULDUNG VON EXZESSIVEN SPIELER:INNEN	56
DIE RÜCKFÄLLE	58
ZEITPLANUNG UND ERGEBNISPRÄSENTATION	60
BIBLIOGRAFIE	62

EINLEITUNG

Hintergrund

Nach mehreren relativ ruhigen Jahren im Bereich der Glücks- und Geldspiele haben sich mit der Verabschiedung des neuen Geldspielgesetzes (BGS) durch das Schweizer Parlament im Jahr 2017 und seinem definitiven Inkrafttreten am 1. Januar 2019 die Rahmenbedingungen, die Herausforderungen und die Verantwortlichkeiten grundlegend verändert.

Neue Rahmenbedingungen mit neuen Herausforderungen

Die wichtigste Änderung, die das neue Gesetz mit sich brachte, war die Öffnung des Betriebs von Online-Geld- und Glücksspielbanken auf nationaler Ebene. Auswirkungen auf die Gesundheit und das Wohlbefinden der Bevölkerung wurden befürchtet und ein Mangel an Kapazitäten zur Überwachung der Situation wurde sichtbar. Vor diesem Hintergrund wurde in einer von den kantonalen Fachstellen für Spielsuchtprävention finanzierten Studie die Möglichkeit der Entwicklung eines gesamtschweizerischen Monitorings der Spielsuchtproblematik in der Schweiz untersucht (Notari, Gmel und Kuendig, 2019). Die Studie hat auf den Mangel an Daten für ein solches Monitoring hingewiesen und drei mögliche, an den Schweizer Kontext angepasste Monitoringmodelle vorgeschlagen.

Ein neues Gesetz, neue Verantwortlichkeiten

Das neue Geldspielgesetz hat die zentrale Rolle der Kantone im Spielerschutz klar definiert. Gemäss BGS haben die Kantone Massnahmen zur Prävention der Spielsucht zu treffen sowie Beratungs- und Behandlungsangebote für spielsuchtgefährdete und spielsüchtige Personen und deren Umfeld bereitzustellen. Dabei können sie sich mit den Spielbanken und den Organisatoren von Grossspielen koordinieren.

Im Bewusstsein, dass zur Erfüllung dieser Verpflichtungen mehr Informationen über den Kontext, die Entwicklung der verschiedenen Probleme und die Situation der von diesen Problemen betroffenen Personen notwendig sind, hat die Konferenz der kantonalen Beauftragten für Suchtfragen (KKBS) im Juni 2021 einen Workshop organisiert, um das Interesse und die Möglichkeit der Einführung eines Monitorings von Glücks- und Geldspielen in der Schweiz zu diskutieren. Das Ergebnis war ein grosses

Interesse zur Einführung eines solchen Systems.

Die KKBS möchte ein nationales Monitoringsystem im Bereich Geld- und Glücksspiel einrichten und dessen Koordination für die Einführung übernehmen.

Der vorliegende Bericht

Der vorliegende Bericht hat zum Ziel, die für dieses Monitoring notwendigen Indikatoren zu definieren. Er stellt einen weiteren Schritt zur Umsetzung des Monitorings dar. Die Arbeiten stützen sich auf die wichtigsten Ergebnisse des Berichts « Entwicklung eines Konzepts für ein Monitoring von Problemen im Zusammenhang mit dem Geldspiel in der Schweiz » (Notari et al., 2019) sowie auf die Beschlüsse des KKBS-Workshops vom Juni 2021.

Eine erste Version der Indikatoren wurde im Juni 2022 im Rahmen eines Workshops mit Vertretern der Kantone, des Bundes und verschiedener Gruppen, die sich mit dem Schutz der Bevölkerung vor Problemen im Zusammenhang mit dem Geldspiel befassen, vorgestellt (siehe Anhang). Aufgrund der eingegangenen Kommentare wurden die Indikatoren überarbeitet und werden im vorliegenden Bericht vorgestellt.

Bei der Definitionsarbeit wurden die Meinungen der verschiedenen am Prozess beteiligten Akteure berücksichtigt. Das Endergebnis berücksichtigt ihre Kommentare, Faktoren der Durchführbarkeit, der zeitlichen Wiederholbarkeit sowie finanzielle Aspekte. Die in diesem Bericht vorgestellten Indikatoren sind das Ergebnis der von den Autoren des Berichts bewerteten Elemente.

Danksagung

Wir möchten der Konferenz der kantonalen Beauftragten für Suchtfragen (KKBS) dafür danken, dass sie uns diesen Auftrag anvertraut hat. Insbesondere danken wir Nicolas Dietrich, Tanja Iff und Joos Tarnutzer für ihre Unterstützung bei diesem Projekt und für alle Kommentare. Wir danken ebenfalls allen Kantonen, die sich bereit erklärt haben, dieses Projekt zu finanzieren, sowie allen Personen, die an den verschiedenen Konsultationsphasen teilgenommen haben. Ausserdem danken wir Nora Balsiger und Rahel Bischof von Sucht Schweiz für die deutsche Übersetzung dieses Berichts.

DAS MONITORING

Definition von Monitoring

In Übereinstimmung mit der vom Bundesamt für Gesundheit vorgeschlagenen Definition (Bundesamt für Gesundheit, 2005) betrachten wir Monitoring als:

« [...] die routinemässige und systematische Erhebung vergleichbarer Daten in Bezug auf etablierte Indikatoren, um Veränderungen und Trends im Laufe der Zeit zu erkennen. Das Monitoring umfasst grundsätzlich die In- und Outputs, den Prozess und die Ergebnisse (Outcomes). »

Eine weitere Definition oder Perspektive des Monitorings (Läubli, Bardin Arigoni, & Bussmann, 2004) wurde ebenfalls in unsere Überlegungen einbezogen:

« Monitoring besteht darin, vergleichbare Daten dauerhaft, systematisch und routinemässig zu sammeln.

- Ziel ist es, staatliche Entscheidungsträger dabei zu unterstützen, Veränderungen oder Trends im Rahmen der Umsetzung, im Verhalten von Zielgruppen und auf der Ebene der Ergebnisse zu erkennen.

- Seine Mission ist es, Veränderungen über einen sehr langen Zeitraum systematisch zu messen.

- Da es sich um eine Beobachtungsaktivität handelt, kann das Monitoring auf Bewertungskriterien verzichten.

- Die beobachteten Indikatoren sind die Elemente des Monitorings.

- Das Ergebnis setzt sich aus Daten sowie Veränderungen und Trends zusammen, die durch die ausgewählten Indikatoren identifiziert wurden. »

Das Monitoring kann Evaluierungs- und Kontrollzwecken dienen, jedoch sind diese nicht Hauptziele eines Monitorings.

Was ist das Ziel des Monitorings?

Die in diesem Bericht vorgestellten Indikatoren sollen im Laufe der Zeit die notwendigen Informationen liefern, um die Situation zu evaluieren, Veränderungen zu beobachten, Bevölkerungsgruppen zu identifizieren, die mehr Aufmerksamkeit benötigen, und Daten zur Verfügung stellen, die es ermöglichen, die bestmöglichen Massnahmen zu definieren.

Das BGS (Art. 2) bezweckt, dass :

a. die Bevölkerung angemessen vor den Gefahren geschützt wird, die von den Geldspielen ausgehen;

b. Geldspiele sicher und auf transparente Weise durchgeführt werden;

c. die Reingewinne aus den Grossspielen, ausgenommen die Reingewinne aus den Geschicklichkeits-spielen, und die Reingewinne eines bestimmten Teils der Kleinspiele vollumfänglich und in transparenter Weise für gemeinnützige Zwecke verwendet werden;

d. ein Teil der Bruttospielerträge der Spielbanken zugunsten der Alters-, Hinterlassenen- und Invaliden-versicherung verwendet wird.

Das erste dieser Zwecke kann auch als Hauptziel des in diesem Bericht vorgeschlagenen Monitorings definiert werden.

Nach dem BGS sind mehrere Akteure am Schutz der Spieler und der Bevölkerung beteiligt. Ohne eine enge Zusammenarbeit zwischen den Parteien wird es zum einen nicht möglich sein, dieses Hauptziel zu erreichen. Zum anderen wird es auch äusserst schwierig oder gar unmöglich sein, die Vorgaben zu erreichen, die den einzelnen Akteuren zugewiesen sind. Obgleich es in Artikel 85 explizit heisst, dass die Kantone für die Prävention und Behandlung zuständig sind, kann dies nur dann bewusst und effektiv umgesetzt werden, wenn die dafür notwendigen Informationen verfügbar sind. Zudem wird eine Zusammenarbeit mit den anderen betroffenen Akteuren benötigt.

An wen richtet sich das Monitoring?

Das Monitoring richtet sich nicht nur an die Kantone, sondern auch an die Aufsichtsbehörden, die in diesem Bereich tätigen Organisationen und die Spielveranstalter (Spielbanken und Grossspielbanken). Um die aus dem Monitoring gewonnenen Informationen in konkrete Massnahmen zur Verbesserung der Situation der Spieler umsetzen zu können, ist eine Zusammenarbeit zwischen allen Akteuren erforderlich, die an der Erreichung der im BGS festgelegten Zwecke beteiligt sind.

Aufbau des Berichts und Darstellung der Indikatoren

In diesem sehr weit gefassten Ansatz eines Monitorings müssen die Indikatoren die Möglichkeit bieten, alle, nicht nur jene der Kantone, angedachten Massnahmen zur Bekämpfung von Geld- und Glücksspielproblemen zu berücksichtigen. Diese gehen von der Prävention/Sensibilisierung bis hin zur Erkennung und Behandlung von Problemen. Aus diesem Grund ist es das Ziel der Indikatoren, auf die Bedürfnisse

der öffentlichen Gesundheit einzugehen. Sie dienen jedoch auch dazu, einen Beitrag zur Diskussion über die anderen Ziele des Gesetzes zu leisten.

Das 2019 entwickelte Monitoring-Modell basierte ausschliesslich auf den Akteuren und ihren Handlungen. Da die Arbeiten am Monitoring-Modell bereits vor dem offiziellen Inkrafttreten des BGS begannen, berücksichtigten sie nicht die verschiedenen im Gesetz festgelegten Verantwortlichkeiten. Mit dem in diesem Bericht vorgeschlagenen Modell wird hingegen versucht, diese zusätzliche Komplexität bei der Definition der erforderlichen Indikatoren bestmöglich zu berücksichtigen.

Die einzelnen Indikatoren werden somit nach ihrer Typologie (Angebot, Massnahmen, Verhalten der Bevölkerung, Risiken und Probleme des Geldspiels) dargestellt, aber nach der im BGS definierten Verantwortlichkeit strukturiert. Der Indikator «Sperrungen» wird deshalb getrennt von den anderen Präventionsmassnahmen betrachtet, auch wenn alle Massnahmen darauf abzielen, die Entstehung oder Verschlimmerung von Spielproblemen zu verhindern.

DIE VERFÜGBAREN DATEN

Einige Daten sind bereits verfügbar, andere können mehr oder weniger leicht beschafft werden. Einige weitere Daten müssen erst erhoben werden. In diesem Kapitel stellen wir die wichtigsten Datenbanken vor, die für die Indikatoren in Betracht gezogen werden.

Administrative Daten

Unter administrative Daten verstehen wir alle Daten, die von der Eidgenössische Spielbankenkommission (ESBK) und der interkantonalen Geldspielaufsicht (Gespa) im Rahmen ihrer Aufsichtstätigkeit erhoben werden. Ein grosser Teil dieser Daten wird jährlich in ihren jeweiligen Tätigkeitsberichten oder in anderen Berichten zu bestimmten Themen veröffentlicht.

Die meisten Daten sollten leicht zugänglich sein, auch wenn für die Entwicklung bestimmter Indikatoren manchmal mehr Details erforderlich sind. Daher müssen Gespräche mit den Aufsichtsbehörden geführt werden, um herauszufinden, welche Daten tatsächlich verfügbar sind und welche vielleicht von den Betreibern angefordert werden können. Man sollte sich jedoch darüber im Klaren sein, dass einige Daten als sensibel eingestuft werden könnten und dass man sich bei der Bereitstellung bestimmter Indikatoren an die jeweilige Situation anpassen muss.

Forschung, Datenschutz und Geschäftsgeheimnis

Die Artikel 100 und 109 der Verordnung über Geldspiele (VGS) sehen vor, dass die Eidgenössische Spielbankenkommission und die Interkantonale Geldspielaufsicht (Gespa) den Sozial- und Gesundheitsbehörden sowie der Wissenschaft zu Forschungszwecken auf ordnungsgemässes Gesuch hin in anonymisierter Form Zugang zu den Daten, die sie im Rahmen ihrer Aufsicht im Bereich des Sozialschutzes erhebt, gewähren müssen.

Allerdings wird in denselben Artikeln darauf hingewiesen, dass das Geschäftsgeheimnis von den Geldspielbetreibern angemessen berücksichtigt werden muss. Es ist daher klar, dass die Aufsichtsbehörden

(ESBK und Gespa) bei bestimmten Indikatoren, die auf potenziell sensiblen Geschäftsdaten beruhen (z. B. der Indikator zum Pro-Kopf-Bruttoeinkommen), nicht nur aufgrund ihrer Funktion eine zentrale Bedeutung haben werden, sondern auch, weil sie allein in der Lage sind, verwendbare aggregierte Daten für die Indikatoren produzieren zu können.

Das Ungewisse von «Big Data»

In Bezug auf Online-Spiele (Spielbanken) muss nach der VGS ein Datenaufzeichnungssystem (DZS) am Ende jeder Spielsitzung folgende Daten erfassen:

(a).Datum sowie Uhrzeit des Beginns und Endes der Spielsitzung; (b).Kennung der Spielerin oder des Spielers; (c).Kennung der Spielsitzung; (d).Kennung des Spiels und des Tisches; (e).gespieltes Spiel, dessen Version und Information, ob es bei einer oder mehreren Spielbanken durchgeführt wird; (f).Anzahl der Spieleinheiten in der Spielsitzung; (g).Gesamtbetrag aller Einsätze in der Spielsitzung; (h).Gesamtbetrag aller Gewinne in der Spielsitzung; (i).Gesamtbetrag der Gratispielguthaben, die in der Spielsitzung gesetzt wurden; (j).Gesamtbetrag der Gratispielguthaben, die in der Spielsitzung gewonnen wurden; (k).Liste der einzelnen verrechnungssteuerpflichtigen Gewinne; (l).Daten des Spielerkontos am Ende der Spielsitzung, insbesondere die einlösbaren und nicht einlösbaren Beträge; (m).Gesamtbetrag der Gewinne, die von vernetzten Jackpots stammen und während der Spielsitzung gewonnen wurden; (n).Gesamtbetrag der Increments, die während der Spielsitzung an vernetzte Jackpots geleistet wurden; (o).Gesamtbetrag der erhobenen Kommissionen für Spiele, die von mehreren Spielbanken gemeinsam durchgeführt wurden; (p).Datum und Uhrzeit der Datenerfassung nach den Buchstaben a-o.

Allerdings ist derzeit nicht bekannt, in welcher Form diese Daten vorliegen und ob sie tatsächlich für die Indikatoren des Monitorings verwendet werden können.

Das act-info Monitoring

act-info (Abkürzung für addiction, care and therapy information) ist das harmonisierte Monitoringsystem der NutzerInnen von Einrichtungen im Bereich der Suchthilfe in der Schweiz. Dieses nationale Dokumentationssystem, das den Status einer eidgenössischen statistischen Erhebung hat, bezieht sich auf die verschiedenen ambulanten und stationären Behandlungsangebote für Personen, die Probleme mit legalen oder illegalen Substanzen haben oder an einer nicht stoffgebundenen Abhängigkeit leiden. Seit 2018 ist Sucht Schweiz für die Datenerhebung aller betroffenen Bereichen verantwortlich und kümmert sich um die Auswertung der Daten sowohl auf der Ebene der spezifischen Bereichen als auch auf der transversalen Ebene. Das Monitoringsystem act-info wird vom Bundesamt für Gesundheit finanziert, das auch für das Gesamtprojekt verantwortlich ist (BAG, 2021).

Stärken und Grenzen

act-info sammelt bereits Daten zu Problemen im Zusammenhang mit Geldspielen. Dies stellt einen erheblichen Vorteil für die Entwicklung eines Monitorings dar, da die Daten, die für Indikatoren über die Nutzung des Behandlungsangebots oder über die Entwicklung der Probleme in der klinischen Population benötigt werden, jährlich im Rahmen von act-info bereits teilweise gesammelt werden.

Leider ging die Entwicklung von act-info hauptsächlich von Problemen der Substanzabhängigkeit aus, und auch heute noch ist eine geringe Beteiligung von Institutionen zu beobachten, die auf die Behandlung von Spielproblemen spezialisiert sind. Dieser Aspekt ist für die Umsetzung des Geldspielmonitorings von entscheidender Bedeutung, und man muss sich bewusst sein, dass act-info für einige der Indikatoren eine praktische und kostengünstige Alternative darstellt. Gleichzeitig ist es aber für die Erhebung qualitativ hochwertiger Indikatoren notwendig, sich für die Förderung der Teilnahme an act-info bei spezialisierten kantonalen Einrichtungen, die noch nicht an der Statistik teilnehmen, einzusetzen.

Die medizinische Statistik der Krankenhäuser und die ambulanten Patientendaten der Krankenhäuser

Die medizinische Statistik der Krankenhäuser erhebt jedes Jahr die Daten der in der Schweiz durchgeführten Hospitalisierungen. Die Erhebung wird von jeder Klinik, jedem Spital und jedem Geburtshaus durchgeführt. Das BFS sammelt soziodemografische Informationen über die Patienten wie Alter, Geschlecht und Wohnregion, administrative Daten wie Versicherungsart und Aufenthalt vor der Aufnahme sowie medizinische Informationen über Diagnosen und Behandlungen.

Die Patientendaten im ambulanten Sektor der Krankenhäuser beziehen sich auf alle ambulanten Leistungen, die von Krankenhäusern und Geburtshäusern in Rechnung gestellt werden.

Die Schweizerische Gesundheitsbefragung

Die Schweizerische Gesundheitsbefragung (SGB) ist Teil des mehrjährigen Statistikprogramms des Bundes und wird seit 1992 alle fünf Jahre durchgeführt. Die Studie 2022 befindet sich derzeit in der Durchführungsphase. Die Datenerhebung erfolgt zum einen durch ein Telefoninterview und zum anderen durch einen schriftlichen Fragebogen (in Deutsch, Französisch oder Italienisch). Befragt werden Personen ab 15 Jahren, die in der Schweiz in einem Privathaushalt leben. Die erhobenen Informationen betreffen den Gesundheitszustand und gesundheitsrelevante Verhaltensweisen.

Grenzen dieser Studie für Geldspiele

Die SGB ist die Referenzstudie über den Substanzkonsum und Konsumverhalten in der Schweiz. Leider setzt die grosse Zahl der behandelten Themen der Vertiefung Grenzen. In Bezug auf das Geldspiel bietet die SGB ein kleines Modul, das diesem Thema gewidmet ist. Die sehr begrenzte Anzahl von Fragen schränkt die Möglichkeit, sich bei den Indikatoren für das Monitoring ausschliesslich auf diese Bevölkerungsumfrage zu stützen, erheblich ein.

GEZIELTE STUDIE ZU GLÜCKS- UND GELDSPIELEN

Bedarf einer gezielten Studie

Während des Arbeitsprozesses zur Definition der Indikatoren sind wir erneut zu der gleichen Schlussfolgerung wie im Bericht von 2019 gelangt: Ohne eine dem Glücks- und Geldspiel gewidmete epidemiologische Studie können viele Indikatoren nicht erhoben werden und viele wichtige Informationen fehlen. Alles, was z.B. das Spielverhalten, deren Folgen, das Wissen über Behandlungs- und Unterstützungsmöglichkeiten betrifft, erfordert eine gezielte eigene Studie.

Das Modul zum Glücks- und Geldspiel in der Schweizerischen Gesundheitsbefragung (SGB) ist seit 2017 unverändert, so dass die Kritikpunkte, die von den ExpertInnen im Jahr 2019 geäußert wurden, weiterhin relevant sind. Derzeit ist es nur dann möglich, die Ziele des Geldspielgesetzes in Bezug auf Glücks- und Geldspiele zu erfüllen und die staatliche Politik bewusst zu steuern, wenn man über alle notwendigen Informationen verfügt. Diese bestehen unseres Erachtens auch aus epidemiologischen Daten, die nur durch gezielte Erhebungen gewonnen werden können.

Geldspielumfrage: Grenzen und Lösungsansätze

Neben den Einschränkungen, die allen epidemiologischen Untersuchungen gemein sind (z.B. Abdeckung und Repräsentativität der Bevölkerung, Non-Response-Rate), müssen auch andere Aspekte berücksichtigt werden.

Das Hauptproblem besteht in der sehr niedrigen Prävalenz von SpielerInnen, die an einer Glücks- und Geldspielstörung leiden oder ein mittleres oder hohes Risiko im Zusammenhang mit dem Spiel aufweisen. Eine niedrige Prävalenz bedeutet, dass die Ausgangsstichprobe gross genug sein muss, um die Eigenschaften dieser spezifischen Population zu untersuchen. Wenn man eine Stichprobe von 200 exzessiven SpielerInnen haben möchte und bedenkt, dass diese 2% der Bevölkerung ausmachen, würde man eine Stichprobe von mindestens 10'000 Personen benötigen.

Ein zweites Problem liegt in der Qualität der Stichprobe. Während das Internet und die Nutzung von Mobiltelefonen einerseits neue Möglichkeiten für die Durchführung von Befragungen bieten, reduzieren sie andererseits erheblich die Möglichkeit, eine repräsentative Stichprobe zu produzieren. Für eine epidemiologische Untersuchung wäre die einzige Möglichkeit, die Unterstützung der Bundesverwaltung zu gewinnen, um Zugang zu einer Stichprobe zu erhalten, die vom Bundesamt für Statistik erstellt wird.

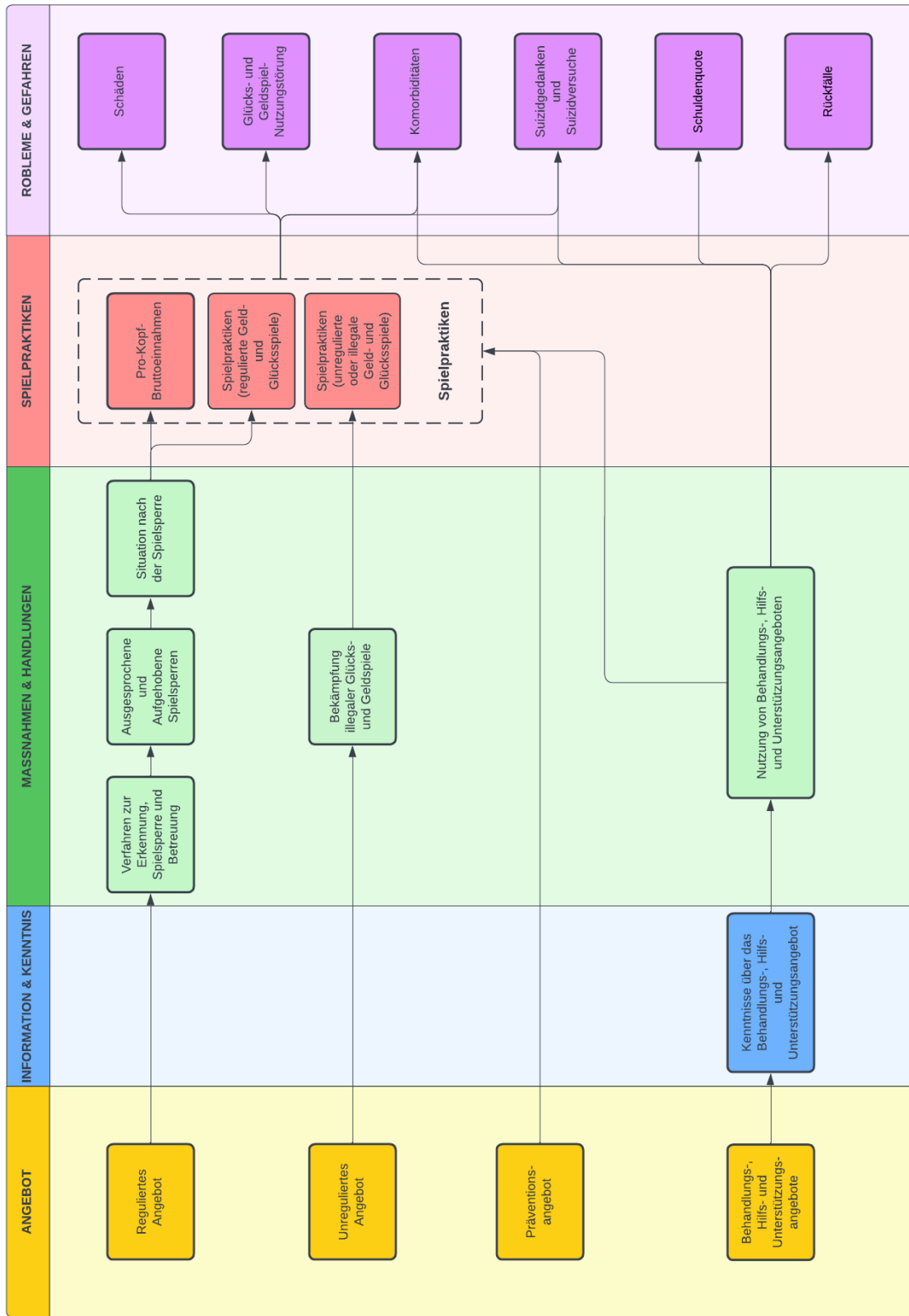
Die Kosten einer Studie im Jahr 2022

Der Goldstandard für epidemiologische Erhebungen in der Schweiz ist die Schweizerische Gesundheitsbefragung. Diese Erhebung wird alle fünf Jahre vom Bundesamt für Statistik durchgeführt und basiert auf einer standardisierten Methodik, die seit 1992 in gleicher Weise durchgeführt wird. Diese Methodik stellt die beste Option für eine Erfassung der Bevölkerung in Bezug auf Gesundheitsthemen dar und maximiert die Teilnahmemöglichkeit von älteren Menschen, Menschen mit Behinderungen oder Menschen mit Einschränkungen, die ihre Fähigkeit zur Teilnahme an einer Umfrage beeinträchtigen können. Andererseits ist eine Studie dieser methodischen Qualität mit sehr hohen Kosten verbunden.

Heute gibt es andere Möglichkeiten mit wesentlich geringeren Kosten. Telefonische Fragebögen können durch computergestützte Fragebögen ersetzt werden, und telefonische Interviews können nur dort eingesetzt werden, wo sie notwendig sind. Dieser Ansatz in Kombination mit anderen methodischen Massnahmen ermöglicht eine erhebliche Kostensenkung bei gleichzeitiger Aufrechterhaltung der hohen Qualität der Befragung.

Mit einer vom BFS gezogenen Stichprobe würde die Datenerhebung einer 30-minütigen Studie mit einer Stichprobe von 5'000 Personen zwischen 100'000 und 150'000 CHF kosten. Natürlich muss die Stichprobe entsprechend den Zielen festgelegt werden, wobei eine Stichprobe von 10'000 Personen bevorzugt werden sollte (oder evt. 15'000-20'000).

ILLUSTRATION DES MODELLS



INDIKATOREN

ANGEBOT

Definition des Indikators

Im Rahmen des Indikatorensets definieren wir das regulierte Angebot als das Geld- und Glücksspielangebot, das dem BGS untersteht und von den Aufsichtsbehörden (Eidgenössische Spielbankenkommission, Gespa und kantonale Aufsichtsbehörden) reguliert wird. Dieses Angebot wird durch die in der Schweiz legal betriebenen Spiele (landbasierte und Online-Spiele) repräsentiert. Der Indikator des regulierten Angebots soll es ermöglichen, die Verfügbarkeit von Geld- und Glücksspielen in der Schweiz detailliert zu erfassen, zu lokalisieren und im Zeitverlauf zu beobachten.

Relevanz des Indikators für die öffentliche Gesundheit

Die Untersuchung des Angebots, seiner Merkmale und seiner Zugänglichkeit sind wesentliche Elemente eines Monitoringsystems. Die Erhebung von Informationen über die Merkmale des regulierten Angebots liefert unverzichtbare Informationen für das Verständnis des Spielverhaltens. Dieser Indikator, der auf eine regelmässige Bestandesaufnahme des regulierten Angebots abzielt, ermöglicht es, die Veränderungen der Verfügbarkeit des Angebots in der Schweiz im Laufe der Zeit zu verfolgen.

Welche Fragen können damit beantwortet werden?

Dieser Indikator ermöglicht es, die Entwicklung des landbasierten und des Online-Angebots im Zeitverlauf zu verfolgen und beispielsweise folgende Fragen zu beantworten: Gibt es eine Zunahme des Angebots? Wird ein Angebot zugunsten eines anderen reduziert?

Für wen ist dieser Indikator von Interesse?

Es handelt sich um einen Basisindikator, der es ermöglicht, die Situation zu erfassen und die Entwicklung des Angebots auf nationaler und regionaler Ebene zu verfolgen. Er ist von allgemeinem Interesse.

DETAILLIERTE DARSTELLUNG DES GELD- UND GLÜCKSPIELANGEBOTS IN DER SCHWEIZ UND DEREN GEOGRAFISCHE VERTEILUNG

Verfügbarkeit der Daten

Bei diesem Indikator handelt es sich im Wesentlichen um eine Zusammenstellung von administrativen Daten, die grösstenteils in den Jahresberichten der ESBK und der Gespa veröffentlicht werden. Nicht veröffentlichte Daten müssen bei den Aufsichtsbehörden angefragt werden. Weitere Details:

- Bezüglich der geforderten Daten zu den Spielbanken (landbasiert und online) wird die Anzahl der Tische, Automaten und Online-Spiele im Tätigkeitsbericht der ESBK aufgeführt. Es fehlen lediglich Angaben über die Art der angebotenen Spiele.
- Bezüglich der Daten zu den Grossspielen (sowohl landbasiert als auch online) sind die veröffentlichten Daten nicht detailliert genug.
- Bezüglich der Kleinspiele enthält der Bericht «Gross- und Kleinspielstatistik 2021» alle notwendigen Informationen.
- Bezüglich der Geschicklichkeitsspiele enthält der Jahresbericht der Gespa einen Teil der erforderlichen Informationen. Einzelheiten über die Art der Betriebsstätten und den Standort sind nicht angegeben und müssen beantragt werden.

Verbundene Kosten

Da die für diesen Indikator zu erhebenden Daten theoretisch alle verfügbar sind, hängen die Kosten von der Vorgehensweise der Datenzusammenstellung und der Qualität der erhaltenen Daten ab. Im Idealfall sollten die Daten jährlich in einem direkt verwertbaren Format eingehen.

Grenzen

Bei diesem Indikator geht es darum administrative Daten zusammenzustellen, die bereits existieren. Die einzige Einschränkung liegt in diesem Fall in der Zusammenarbeit der verschiedenen Akteure, die im Besitz dieser Daten sind.

Häufigkeit der Updates

Jährlich

Ähnliche Indikatoren

- PRO-KOPF-BRUTTOEINNAHMEN AUS REGULIERTEM GELD- UND GLÜCKSSPIEL;
- SPIELPRAKTIKEN

Folgende Daten sind erforderlich:

Landbasierte Spielbanken, für jede Einrichtung :

-Verfügbare Spielarten (z. B. Poker, Slotmaschinen, Roulette, Black Jack) und Anzahl der Geräte/Tische ;

Online-Spielbanken, für jede Plattform :

-Verfügbare Spielarten (z. B. Poker, Slotmaschinen, Roulette, Black Jack) ;
-Anzahl der auf der Plattform verfügbaren Spiele (zu einem bestimmten Zeitpunkt) ;

Grossspiele (landbasiert) :

-Art der angebotenen Spiele (z.B. Ziehungsspiele, Rubbelspiele, Sportwetten) ;
-Anzahl der Verkaufsstellen nach Ort (Postleitzahl) und Betriebsstätte ;
-Bei Ziehungsspielen: Häufigkeit der Ziehungen ;
-Bei elektronischen Lotterie-Terminals: an den Terminals angebotene Spielart, Anzahl der Terminals, Standort (Postleitzahl) und Art der Betriebsstätte ;

Grossspiele (online) :

-Verfügbare Spielarten (z.B. Swiss Lotto, Rubbellose, Sportwetten, etc.) ;
-Bei Ziehungsspielen: Häufigkeit der Ziehungen;

Geschicklichkeitsspiele (landbasiert), für jeden Betreiber :

-Für jeden Betriebsstandort: Art der Betriebsstätte (Bar, Restaurant usw.), Postleitzahl und Anzahl der Geräte ;

Geschicklichkeitsspiele (online) :

-Anzahl der Online-Plattformen ;
-Anzahl der verschiedenen angebotenen Spiele ;

Kleinspiele

-Anzahl bewilligter Veranstaltungen (nach Spielart) im Jahresverlauf (pro Kanton)

UNREGULIERTES, PROBLEMATISCHES ANGEBOT

ANGEBOT

Definition des Indikators

Das unregulierte Angebot besteht aus dem Angebot an Geld- und/oder Glücksspielen, das sich zumindest teilweise der Kontrolle der Aufsichtsbehörden (Eidgenössische Spielbankenkommission, Gespa und kantonale Aufsichtsbehörden) entzieht. **Dieses Angebot umfasst:** a) Spiele, die in der Schweiz illegal betrieben werden; b) das Online-Angebot ausländischer Geld- und Glücksspiele, die von der Schweiz aus zugänglich sind (auch über IP-Blocking-Umgehungssysteme); c) das Spielangebot, das nicht dem BGS unterliegt und daher nicht in den Zuständigkeitsbereich der Aufsichtsbehörden fällt (z. B. Finanzmärkte). Zu dieser Liste können wir auch das Geld- und Glücksspielangebot in den Nachbarländern hinzufügen, das für die Schweizer Bevölkerung in Grenznähe leicht zugänglich ist.

Da es sich um ein unreguliertes Angebot handelt, ist es nicht möglich, quantitative Daten und somit jährliche Informationen über unregulierte Spiele zu erhalten.

Daher schlagen wir vor, mittels der Methode des «*nominal group expert assessment*» Informationen von Fachleuten zu sammeln, die direkt mit SpielerInnen in Kontakt stehen. Diese Methode wurde von Probst und Kollegen (2019) im Rahmen der «*Global Burden of Diseases*» (2019) erfolgreich eingesetzt, um den Konsum von nicht registriertem Alkohol (*unrecorded alcohol*) zu schätzen. Diese Methodik, die auf Einschätzungen von Experten mit direkter Kenntnis des Problems beruht, sollte jährliche Abschätzungen darüber ermöglichen, welche unregulierten Spiele einen direkten Einfluss auf die Probleme von SpielerInnen haben, die wegen spielbedingter Probleme Hilfe suchen und sich beraten lassen.

Relevanz des Indikators für die öffentliche Gesundheit

Die Kenntnis des unregulierten Angebots ist besonders wichtig, da dieses Angebot den Markt für jene Glücksspiele (oder ähnliche Spiele) darstellt, die sich den Beschränkungen und Kontrollen des BGS entziehen. Bei diesem Spielmarkt besteht ein erhöhtes Risiko, dass der Spielerschutz unter den vom Gesetzgeber vorgegebenen Bedingungen nicht eingehalten wird. Das jährliche Monitoring des unregulierten Angebots mit Auswirkungen auf die Gesundheit der Spielerinnen und Spieler ermöglicht ein rasches Eingreifen und/oder die Information der Bevölkerung über mögliche Gefahren.

Welche Fragen können damit beantwortet werden?

Dieser Indikator ermöglicht es, unregulierte Angebote zu identifizieren, die für die Population besonders problematisch sein können. Auf der Grundlage der Erfahrungen von Fachleuten, die in direktem Kontakt mit Menschen mit Geld- und Glücksspielproblemen stehen, ermöglicht der Indikator die Trennung von problematischen und unproblematischen Angeboten. Er beantwortet beispielsweise folgende Fragen: Welche Formen des unregulierten Geldspiels scheinen besonders problematisch zu sein? Gibt es eine Entwicklung im Laufe der Zeit? Gibt eine Angebotsart, die von den Aufsichtsbehörden besonders beachtet werden sollten?

Für wen ist dieser Indikator von Interesse?

Dieser Indikator ist besonders relevant für Akteure, die an der Bekämpfung von Problemen im Zusammenhang mit Geldspielen beteiligt sind. So können beispielsweise die Aufsichtsbehörden jährlich über Geldspielangebote informiert werden, die besondere Aufmerksamkeit erfordern, Kantone und andere Akteure vor Ort können Informationen erhalten, die es ihnen ermöglichen, ihre Informations- und Präventionsmassnahmen anzupassen usw.

DAS BESONDERS PROBLEMATISCHE UNREGULIERTE ANGEBOT IDENTIFIZIEREN UND SEINE ENTWICKLUNG IM LAUFE DER ZEIT VERFOLGEN

Zu erhebende Daten

In diesem Fall müsste jedes Jahr eine Ad-hoc-Umfrage durchgeführt werden. Die Arbeit würde darin bestehen, einen Fragebogen zu entwickeln (im ersten Jahr), die Experten festzulegen, die an der Umfrage teilnehmen, die Ergebnisse zu analysieren und einen Bericht zu erstellen, eine Fokusgruppe zu organisieren, um widersprüchliche Ergebnisse zu analysieren, und einen endgültigen Indikator zu erstellen.

Verbundene Kosten

Die Kosten für den Indikator hängen stark mit der Einrichtung der Expertengruppe und der Sammlung von Informationen zusammen. Die Aktualisierung des Indikators sollte im Laufe der Zeit zu einer Senkung der Kosten führen.

Grenzen

Dieser Indikator liefert nur qualitative Informationen, aber das Ziel ist es, zu bewerten, welche unregulierten Spiele Auswirkungen auf die Gesundheit der SpielerInnen haben. Der Indikator ist eine Ergänzung zur Bevölkerungsumfrage und kann die Informationen, die durch eine Umfrage mit einer repräsentativen Stichprobe der Bevölkerung gewonnen werden, nicht ersetzen.

Häufigkeit der Updates

Jährlich

Ähnliche Indikatoren

- BEKÄMPFUNG ILLEGALER GLÜCKS- UND GELDSPIELE
- SPIELPRAKTIKEN

Definition des Indikators

Im Bereich der Prävention von Problemen und einer Störung sieht das BGS im Wesentlichen eine Aufgabenteilung zwischen den Kantonen (Art. 85) und den Veranstaltern (Art. 78 und Art. 80) vor. Konkret sind die Kantone für die universelle Prävention (Allgemeinbevölkerung) und die selektive Prävention (bestimmte Risikogruppen) zuständig, während die indizierte Prävention (Spielerinnen und Spieler mit ersten Symptomen) direkt den Veranstaltern obliegt.

Dieser Indikator bezieht sich auf universelle und selektive Präventionsangebote in der Schweiz. Im Bereich des Geldspiels werden diese Massnahmen grösstenteils durch die 0.5% der Grossspieleinnahmen finanziert, wobei es solche Angebote auch von Nichtregierungsorganisationen gibt, die unabhängig von der kantonalen Finanzierung Leistungen erbringen können.

Ziel dieses Indikators ist es, die Entwicklung des Präventionsangebots auf regionaler und nationaler Ebene im Laufe der Zeit zu erfassen und zu verfolgen. Die Informationen werden nach mehreren Kriterien klassifiziert, die es ermöglichen, den Umfang des Angebots zu bestimmen, zu beurteilen, welche Bevölkerungsgruppen durch das Präventionsangebot erreicht wurden, welche Themen behandelt wurden usw.

Relevanz des Indikators für die öffentliche Gesundheit

In einem Kontext, in dem die finanziellen Kapazitäten für die Durchführung von Präventionskampagnen und -projekten begrenzt sind, ist es wichtig, einen Überblick über die Zielgruppe (SpielerInnen, Angehörige usw.) der Kampagnen oder Interventionen, die behandelten Themen und die bestehenden regionalen Initiativen zu haben.

Ausserdem wird es mit Hilfe eines standardisierten und detaillierten Überblicks leichter sein, mögliche Lücken zu identifizieren oder von regionalen Projekten, die für andere Akteure von Interesse sein könnten, zu erfahren.

Welche Fragen können damit beantwortet werden?

Dieser Indikator zeigt die verschiedenen Kampagnen oder Interventionen auf, die im Laufe der Zeit durchgeführt wurden. Er beantwortet beispielsweise folgende Fragen: Welche Bevölkerungsgruppen wurden nicht erreicht? Welche Informationslücken bestehen? Welche regionalen Initiativen könnten in grösserem Rahmen übernommen werden?

Für wen ist dieser Indikator von Interesse?

Dieser Indikator ist für alle Organisationen (kantonal oder NGO) wichtig, die sich mit Prävention befassen. Er erlaubt auch, die Bevölkerungsgruppen und Fragen zu identifizieren, die Gegenstand von Kampagnen und Interventionen sein sollten.

**DAS AUF NATIONALER,
REGIONALER ODER
KANTONALER EBENE
EINGERICHTETE
PRÄVENTIONSANGEBOT
DETAILLIERT BESCHREIBEN**

Zu erhebende Daten

Bei diesem Indikator geht es hauptsächlich darum, administrative Daten zu sammeln, die von den Kantonen und den kantonalen Programmen zur Bekämpfung der Spielsucht (SoS-Spielsucht, PILDJ, Fondo gioco patologico, Kanton Zürich) zum Zeitpunkt der Finanzierung erhoben werden sollten.

Weitere Initiativen, die nicht über die kantonalen Präventionsfonds finanziert werden, müssen zusätzlich ermittelt werden. Nach dem Zusammentragen der Informationen aus den Kantonen sollte die Bestandsaufnahme beginnend mit den möglichen Geldgebern/Organisatoren/Partnern erhoben werden.

In einem ersten Schritt sollten potenzielle Geldgeber/Organisatoren/Partner identifiziert werden, um dann Kampagnen und Projekte durch eine Schneeball-Strategie zu erfassen. Eine exemplarische Liste von Akteuren, die kontaktiert werden sollten, beinhaltet: BAG, KKBS, kantonale Präventionsfonds, GREA, Fachverband Sucht, Ticino Addiction, Hochschulen und möglicherweise die bevölkerungsreichsten Städte des Landes.

Diese Informationen werden schliesslich durch eine Internetrecherche (in drei Sprachen und pro Kanton) ergänzt, um nach Kampagnen oder Massnahmen zu suchen, die den ersten beiden Suchstrategien entgangen sind.

Verbundene Kosten

Die Kosten für diesen Indikator hängen stark mit der Durchführung der Datenerhebung zusammen (Vorgehen zur Identifizierung der Geldgeber, Organisatoren und Partner sowie Erfassung der verschiedenen bestehenden Kampagnen und Projekte und Kontaktaufnahme mit den Institutionen). Es ist davon auszugehen, dass diese Anlaufkosten später reduziert werden können, wenn der Prozess der Datenerhebung eingeführt worden ist. Die systematische Erfassung von Informationen bei der Finanzgewährung ist ein wesentliches Element, das die Kosten dieses Indikators erheblich senken kann.

Die Umsetzung des Indikators muss je nach Verfügbarkeit der verschiedenen Akteure diskutiert werden. Ein Update alle drei Jahre ist akzeptabel.

Grenzen

Da einige der kleineren Kampagnen manchmal innerhalb von Schulen, Unternehmen oder anderen Institutionen durchgeführt werden, wird es schwierig sein, alle lokalen Initiativen zu erfassen. Wir sind uns der Grenzen dieses Indikators, der vollständigen Erfassung mittel-grosser/grosser Kampagnen und Projekte, die von den Kantonen, dem Staat und regionalen oder nationalen Organisationen durchgeführt werden, bewusst.

Erforderliche Daten

Für die Erstellung dieses Indikators werden folgende Informationen benötigt :

- Art: Kampagne oder Massnahme
- Gegenstand der Kampagne/Massnahme (z. B. Sportwetten, Spielbanken usw.)
- Zielpopulation oder Zielgruppe
- Ziel/Zweck des Projekts
- Bei Kampagnen: Plattform zur Verbreitung der Botschaft (z. B. Fernsehen, Radio, Internet, Poster, Flyer)
- Schätzung der Anzahl der erreichten Personen
- Grundlegende Theorie und/oder Bewertung
- Geografischer Rahmen: Gemeinde, Kanton, Region, Schweiz
- Dauer des Projekts und Häufigkeit
- Dem Projekt zugewiesenes Budget

Häufigkeit der Updates

Alle 3 Jahre

BEHANDLUNGS-, HILFS- UND UNTERSTÜTZUNGS- ANGEBOTE

ANGEBOT

Definition des Indikators

Im Rahmen des Indikatorensets definieren wir das Behandlungs-, Hilfs- und Unterstützungsangebot als die Gesamtheit der Behandlungsmöglichkeiten und Beratungs-/Gesprächsmöglichkeiten (persönlich, telefonisch oder online), die Personen mit Glücksspielproblemen sowie deren Angehörigen zur Verfügung stehen. Der Indikator für das Behandlungs-, Hilfs- und Unterstützungsangebot zielt darauf ab, die Entwicklung der Angebote auf nationaler und regionaler Ebene im Laufe der Zeit zu beobachten.

Relevanz des Indikators für die öffentliche Gesundheit

Dieser Indikator ist im Monitoringsystem unverzichtbar, da er es ermöglicht, Behandlungs-, Hilfs- und Unterstützungsangebote in der Schweiz zu kartographieren und ihre Entwicklung im Laufe der Zeit zu verfolgen. Durch eine regelmässige Bestandsaufnahme der Angebote ermöglicht der Indikator ein besseres Verständnis und eine bessere Einschätzung der kurz-, mittel- und langfristigen Ergebnisse (Outcomes des Monitorings). Eine Kartierung der Angebote gibt ebenfalls Aufschluss über die geographische Lage der Angebote und somit darüber, ob die Angebote für die gesamte Bevölkerung der Schweiz zugänglich sind.

Welche Fragen können damit beantwortet werden?

Dieser Indikator ermöglicht es, die Entwicklung des Angebots im Laufe der Zeit zu verfolgen und beantwortet beispielsweise folgende Fragen: Gibt es eine Zunahme oder eine Abnahme des Angebots? Gibt es Regionen, in denen es einen weniger guten Zugang zu diesem Angebot gibt?

Für wen ist dieser Indikator von Interesse?

Es handelt sich um einen Basisindikator, der zur Bestandsaufnahme der Situation dient und es ermöglicht, die Entwicklung des Angebots auf nationaler und regionaler Ebene zu verfolgen. Dieser Indikator ist von allgemeinem Interesse.

**DETAILLIERTE
AUFLISTUNG ALLER
MÖGLICHKEITEN
DER BERATUNG UND
UNTERSTÜTZUNG
BEI PROBLEMEN IM
ZUSAMMENHANG
MIT GLÜCKS- UND
GELDSPIELEN**

Zu erhebende Daten

Für diesen Indikator werden Daten über das Angebot nach verschiedenen Suchstrategien gesammelt.

Laut Infodrog (Suchtindex) gibt es derzeit 225 Behandlungs- und/oder Beratungseinrichtungen über die ganze Schweiz verteilt, die ein vielfältiges Angebot an Dienstleistungen im Bereich der problematischen Nutzung von Glücks- und Geldspielen anbieten (Beratung, Therapie, Wohnmöglichkeiten und Selbsthilfegruppen). Diese Liste ist ein guter Ausgangspunkt für die Zusammenstellung von Daten über das Angebot.

Es gibt ebenfalls beratungsorientierte Dienste für SpielerInnen und ihre Angehörigen, wie z.B. Hotlines, Online-Plattformen und Blogs zum Austausch, zur Hilfe und zur Unterstützung online. Dieses Angebot ist in keinem Verzeichnis erfasst und muss zusätzlich ermittelt werden.

Hinzu kommt das Angebot an Einzel- und Gruppenpsychotherapien im privaten Rahmen und Online-Selbsthilfetools. Es ist schwierig, solche Angebote im Detail zu erfassen. Eine systematische Suchanfrage auf Google (auf Deutsch, Französisch und Italienisch; für jeden Kanton) könnte die Anzahl an Psychotherapieangeboten bestimmen, die sich als spezialisiert auf die Behandlung von Problemen im Zusammenhang mit Glücks- und Geldspielen ausweisen.

Verbundene Kosten

Die Kosten für diesen Indikator hängen stark mit der Durchführung der Datenerhebung zusammen (Vorgehen zur Identifizierung, Erfassung und Kontaktaufnahme). Es ist davon auszugehen, dass diese Anlaufkosten später reduziert werden, wenn der Prozess der Datenerhebung eingeführt wurde.

Grenzen

Die Möglichkeiten, das gesamte Angebot zu erfassen, sind begrenzt. Es ist schwierig, das gesamte Behandlungs-, Hilfs- und Unterstützungsangebot zu erfassen, da es auch Angebote gibt, die nicht standardmässig erfasst werden können. Dazu gehören zum Beispiel nicht-spezialisierte Behandlungsangebote, Psychotherapien im privaten Umfeld, oder zu kleine Behandlungs-, Hilfs- und Unterstützungsangebote, von denen wir keine Kenntnis haben. Der Indikator beschränkt sich daher auf den Teil des Angebots, der über die vorhandenen administrativen oder leicht zugänglichen online-Daten erfassbar ist.

Häufigkeit der Updates

Jährlich

Ähnliche Indikatoren

- KENNTNISSE ÜBER DAS BEHANDLUNGS-, HILFS- UND UNTERSTÜTZUNGSANGEBOT
- NUTZUNG VON BEHANDLUNGS-, HILFS- UND UNTERSTÜTZUNGS- ANGEBOTEN

Es wird angestrebt, folgende Daten zu erheben

- Anzahl der Einrichtungen und/oder Kliniken, die auf Probleme im Zusammenhang mit Glücks- und Geldspielen spezialisiert sind oder eine entsprechende Abteilung haben, Art der angebotenen Behandlung (ambulant oder stationär) und Selbsthilfegruppen
- Anzahl Online-Plattformen für Austausch, Hilfe und Unterstützung (z.B. Ciao)
- Anzahl der Hotlines (z.B. Sos-Spielsucht, Dargebotene Hand)
- Anzahl der psychotherapeutischen Praxen, die auf die Behandlung von Problemen mit dem Glücks- und Geldspiel spezialisiert sind

Für jedes Angebot sollten Informationen über die Sprachregion und die geographische Lage gesammelt werden.

INFORMATION & KENNTNISSE

KENNTNISSE ÜBER DAS BEHANDLUNGS-, HILFS- UND UNTERSTÜTZUNGS-ANGEBOT

INFORMATION & KENNTNISSE

Definition des Indikators

In der Schweiz gibt es verschiedene Behandlungs-, Hilfs- und Unterstützungsangebote für Personen, die direkt oder indirekt (Angehörige) von Problemen im Zusammenhang mit dem Glücks- und Geldspiel (siehe Fact Sheet «Behandlungs-, Hilfs- und Unterstützungsangebote») betroffen sind. Der Indikator «Kenntnisse über das Behandlungs-, Hilfs- und Unterstützungsangebot» soll aufzeigen, welcher Teil der Bevölkerung, oder genauer gesagt welche Gruppe, das verfügbare Behandlungs-, Hilfs- und Unterstützungsangebot nicht kennt.

Relevanz des Indikators für die öffentliche Gesundheit

Der Indikator ermöglicht es zu beurteilen, ob die Bevölkerung über Behandlungs-, Hilfs- und Unterstützungsangebote informiert ist. Wenn die Bevölkerung nicht ausreichend über die Behandlungs-, Hilfs- und Unterstützungsmöglichkeiten bei Glücks- und Geldspielproblemen informiert ist, wird sie nicht in der Lage sein, die zur Verfügung stehenden Hilfsangebote in vollem Umfang zu nutzen. Im Kontext der öffentlichen Gesundheit ist es von entscheidender Bedeutung, dass Personen, die (direkt oder deren Angehörigen) von Glücks- und Geldspielproblemen betroffen sind, über die Existenz von Hilfs-, Unterstützungs- und Behandlungsangeboten informiert sind und wissen, an wen sie sich beim Auftreten von Problemen wenden können. Eine Messung der Kenntnisse über das Angebot ermöglicht es daher, die Strategien, die darauf abzielen, die in der Schweiz verfügbaren Behandlungs-, Hilfs- und Unterstützungsangebote bekannt und zugänglich zu machen, anzupassen.

Welche Fragen können damit beantwortet werden?

Dieser Indikator beantwortet beispielsweise folgende Fragen: Welche Bevölkerungsgruppen sind nicht ausreichend über das Angebot informiert? Haben die Bemühungen, die Bevölkerung zu informieren, alle Gruppen erreicht? Gibt es einen

Unterschied zwischen SpielerInnen und Nicht-SpielerInnen?

Für wen ist dieser Indikator von Interesse?

Dies ist ein Schlüsselindikator für die Kantone und kann ein wichtiges Instrument zur Verbesserung des Zugangs zu Unterstützungsangeboten sein.

**ERMITTLUNG
DES ANTEILS DER
BEVÖLKERUNG, DER
ÜBER DIE VERFÜGBAREN
BEHANDLUNGS-, HILFS-
UND UNTERSTÜTZUNGS-
ANGEBOTE INFORMIERT
IST**

Zu erhebende Daten

In der Schweiz gibt es derzeit keine repräsentativen epidemiologischen Daten über die Allgemeinbevölkerung, die es ermöglichen würden, die Kenntnisse über das verfügbare Behandlungs- und Unterstützungsangebot zu bewerten. Die einzigen verfügbaren Informationen zu diesem Thema stammen aus einer Stichprobe von Online-SpielerInnen. In der Studie antworteten 37.7% der SpielerInnen, dass ihnen das Hilfs- und Unterstützungsangebot nicht bekannt war (Notari & Studer, 2020, Sekundäranalysen der eGames-Studie).

Um diese Informationen zu erhalten, sollten im Rahmen einer epidemiologischen Erhebung zum Geldspiel spezifische Fragen gestellt werden. Die zu erhebenden Informationen sollten gleichzeitig den Kenntnisstand über die Existenz eines Angebots und die eventuelle Nutzung desselben messen (siehe Kasten für einen Beispielfragebogen).

Verbundene Kosten

Siehe Kapitel über die Kosten einer möglichen epidemiologischen Bevölkerungsstudie.

Grenzen

Siehe Kapitel über die Grenzen einer möglichen Studie.

Häufigkeit der Updates

Alle 3 Jahre

Ähnliche Indikatoren

- BEHANDLUNGS-, HILFS- UND UNTERSTÜTZUNGS-ANGEBOTE
- NUTZUNG VON BEHANDLUNGS-, HILFS- UND UNTERSTÜTZUNGS- ANGEBOTEN

Anhang 1: Beispiel

Sind Ihnen Behandlungs-, Hilfs- und Unterstützungsmöglichkeiten für Probleme im Zusammenhang mit Glücks- und Geldspielen bekannt?

1. Nein
2. Ja, aber ich habe sie noch nie in Anspruch genommen.
3. Ja, ich habe sie für mich selbst in Anspruch genommen.
4. Ja, ich habe sie für eine/n Angehörige/n in Anspruch genommen.
5. Ja, ein/e Verwandte/r hat es für mich in Anspruch genommen.

Bitte geben Sie alle Behandlungs-, Hilfs- und Unterstützungsangebote an, die Ihnen bekannt sind.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

MASSNAHMEN & HANDLUNGEN

VERFAHREN ZUR ERKENNUNG, SPIELSPERRE UND BETREUUNG

MASSNAHMEN & HANDLUNGEN

Definition des Indikators

Das BGS verteilt die Präventionsverantwortung zwischen den Kantonen (Art. 85) und den Veranstaltern. Letztere sind beispielsweise verpflichtet, Massnahmen je nach Gefährlichkeit der Spiele zu ergreifen (Art. 73), Ausgabenbegrenzungen bei der Anmeldung auf Online-Plattformen vorzuschreiben (Art. 79), doch das Hauptkonzept, das von den Betreibern (Online- oder landbasierte Spielbanken und Plattformen für Online-Grossspiele) umgesetzt werden muss, ist die Erkennung von Spielern, die unter Spielproblemen leiden könnten (Art. 78), und die Sperrung exzessiver Spieler (Art. 80)

Dieser qualitative Indikator soll für jeden Betreiber (getrennt für Online- und landbasierte Spiele) die Verfahren zur Identifizierung von Spielern mit Verdacht auf exzessives Spielen, die Verfahren zur Spielsperre der Person und der Betreuung nach der Spielsperre aufzeigen.

Relevanz des Indikators für die öffentliche Gesundheit

In einem Bereich, in dem die Zusammenarbeit zwischen den Kantonen und den Anbietern von Geld- und Glücksspielen von entscheidender Bedeutung ist, um Probleme und Schäden durch exzessives Spielen wirksam zu verhindern, ist es wichtig zu wissen, welche Kriterien zur Identifizierung von problematischen Profilen verwendet werden und welche Verfahren der Identifizierung es gibt. Diese Informationen sind entscheidend, um Lücken zu erkennen und um die Zusammenarbeit zwischen den verschiedenen Akteuren gegebenenfalls anzupassen.

Welche Fragen können damit beantwortet werden?

Dieser Indikator beantwortet beispielsweise folgende Fragen: Welche verschiedenen Verfahren

zur Erkennung, Spielsperre und Betreuung werden angewandt? Gibt es eine Weiterentwicklung der eingeführten Verfahren? Gibt es einen Zusammenhang zwischen den eingeführten Verfahren und der Antragsquote auf Hilfe?

Für wen ist dieser Indikator von Interesse?

Dieser Indikator ist besonders relevant für die Kantone. Das Gesetz legt ihnen die Verantwortung für die Prävention und Betreuung auf, aber die verfügbaren Informationen, um mit den Betreibern zusammenarbeiten zu können, sind sehr gering. Dieser qualitative Indikator soll den Kantonen einen umfassenden, aber gleichzeitig detaillierten Einblick in die verschiedenen Verfahren geben, die von den Dutzenden in der Schweiz zugelassenen Betreibern angewandt werden.

KENNTNIS UND MONITORING DER KRITERIEN UND VERFAHREN FÜR DIE IDENTIFIKATION, DIE SPIELSPERRE UND DIE SITUATION DER SPIELERINNEN NACH DER SPIELSPERRE

Verfügbarkeit der Daten

Zu diesem Indikator sind derzeit keine Informationen verfügbar. Die Informationen müssen von den Betreibern geliefert werden (oder von den Aufsichtsbehörden, wenn sie bereits im Besitz solcher Informationen sind).

Grenzen

Die einzige Einschränkung in diesem Fall ist die Kooperation der verschiedenen Akteure, die im Besitz dieser Informationen sind.

Verbundene Kosten

Die anfallenden Kosten für diesen Indikator beziehen sich hauptsächlich auf die Vorgehensweise zur Informationsbeschaffung.

Häufigkeit der Updates

Jährlich (wenn Veränderungen stattfinden)

Ähnliche Indikatoren

- AUSGESPROCHENE UND AUFGEHOBENE SPIELSPERREN
- SITUATION NACH DER SPIELSPERRE

Zu erhebende Daten

-Detaillierte Beschreibung der Verfahren, die zur Erkennung von exzessiven Spielern eingesetzt werden (für landbasierte Spielbanken, für Online-Spielbanken, für Betreiber von Online-Grossspielen)

-Detaillierte Beschreibung der Verfahren, die nach dem Aufspüren von Spielern oder der Information durch Dritte eingeführt wurden (für landbasierte Spielbanken, für Online-Spielbanken, für Betreiber von Online-Grossspielen)

-Detaillierte Beschreibung, ob der Spieler nach der Spielsperre weiter betreut wird (für landbasierte Spielbanken, für Online-Spielbanken, für Betreiber von Online-Grossspielen)

AUSGESPROCHENE UND AUFGEHOBENE SPIELSPERREN

MASSNAHMEN & HANDLUNGEN

Definition des Indikators

Eine der wichtigsten Massnahmen zur Kontrolle von Geld- und Glücksspielproblemen in der Bevölkerung ist der Einsatz von Spielsperren. Diese Massnahme, die den Spieler oder die Spielerin von Spielbanken (online und offline) und von online betriebenen Grossspielen sperrt, kann von den Betreibern angeordnet werden, wenn der Spieler oder die Spielerin das Spiel nicht unter Kontrolle hat (Verschuldung und/oder Abhängigkeit), oder kann von dem Spieler oder der Spielerin selbst als Präventivmassnahme beantragt werden.

Ein Betreiber, der einen gefährdeten Spieler oder eine gefährdete Spielerin identifiziert, bittet um weitere Informationen und/oder ein Gespräch. Im Anschluss an diese Untersuchungen kann der Spielende gesperrt werden. Die Spielsperre kann erst aufgehoben werden, wenn der Spielende nachgewiesen hat, dass der Grund für die Sperre nicht mehr vorliegt.

Dieser Indikator soll also die Anzahl der SpielerInnen wiedergeben, die jährlich von dieser sozialen Schutzmassnahme betroffen sind (ausgesprochene und aufgehobene Spielsperren). Genauer gesagt sollen somit jährlich die Anzahl und die Art der Gesprächsanträge von Spielbanken und Grossspielbetreibern, die zu einer Spielsperre geführt haben oder nicht, der Anträge auf freiwillige Spielsperren (Selbstausschluss) sowie der aufgehobenen Spielsperren, erfasst werden.

Relevanz des Indikators für die öffentliche Gesundheit

Detaillierte Informationen über SpielerInnen mit Spielsperren (und aufgehobenen Spielsperren) sind ein wertvoller Indikator, um die Entwicklung dieser wichtigen Massnahme zu verfolgen. SpielerInnen mit Spielsperren stellen eine entscheidende Herausforderung bei der Bekämpfung von Glücksspielproblemen dar. Detaillierte Informationen über diese Population sind für eine gute Prävention und Behandlung äusserst wichtig.

Welche Fragen können damit beantwortet werden?

Dieser Indikator beantwortet beispielsweise folgende Fragen: Wie viele Personen wurden kontaktiert, um ihre Situation zu klären? Wie viele wurden gesperrt? Wie hat sich die Zahl der Spielsperren durch Online-Spielbanken entwickelt? Wie ist die Entwicklung bei den freiwilligen Spielsperren? Wie viele Personen wurden gesperrt, weil sie auf Klärungsanfragen nicht reagiert haben? Wie sieht das Profil (Alter und Geschlecht) der Personen mit Spielsperren aus?

Für wen ist dieser Indikator von Interesse?

Es handelt sich hierbei um einen Basisindikator, mit dem eines der Schlüsselemente des SpielerInnen Schutzes im Rahmen des BGS überwacht werden kann.

MONITORING ÜBER AUSGESPROCHENE UND AUFGEHOBENE SPIELSPERREN

Verfügbarkeit der Daten

Art. 84 des Bundesgesetzes über Geldspiele verlangt, dass Spielbanken und Grossspielveranstalter jährlich einen Bericht über die Wirksamkeit der Schutzmassnahmen für SpielerInnen vor exzessivem Spiel vorlegen müssen. Dabei geht es sowohl um Massnahmen, die beim Online-Glücksspiel angewendet werden, als auch um Massnahmen, die im landbasierten Bereich angewendet werden. Ein Grossteil der benötigten Daten sollte daher bereits heute der Gespa und der ESBK zur Verfügung stehen. Das gemeinsame Register über die Spielsperren (Art. 82) sollte auf jeden Fall bereits einen wesentlichen Teil der erforderlichen Informationen enthalten.

Der «Auswertungsbericht: Wirksamkeit der getroffenen Massnahmen zum Schutz der Spielerinnen und Spieler vor exzessivem Geldspiel» (Gespa, 2021) enthält bereits einen erheblichen Teil der Informationen, die in Bezug auf online betriebene Grossspiele erforderlich wären.

Grenzen

Der Indikator zeigt an, wie viele Personen im Laufe des Jahres gesperrt wurden und bei wie vielen die Spielsperre wieder aufgehoben wurde. Er gibt jedoch nicht an, ob diese Personen bereits in der Vergangenheit gesperrt worden waren, und vor allem zeigt er nicht an, wie viele Personen derzeit in der Schweiz eine Spielsperre haben. Fälle von verstorbenen Personen oder solchen, die die Schweiz verlassen haben, werden weiterhin als gesperrt gezählt. Für diesen Indikator werden administrative Daten gesammelt, die vollständig existieren sollten. Die einzige Schwierigkeit in diesem Fall ist die Kooperation der verschiedenen Akteure, die über diese Daten verfügen.

Verbundene Kosten

die Kosten von der Beschaffung der Daten und der Qualität der erhaltenen Daten ab. Im Idealfall werden die Daten auf Anfrage und in einem direkt verwertbaren Format geliefert, was die Kosten erheblich senken dürfte.

Häufigkeit der Updates

Jährlich

Ähnliche Indikatoren

- VERFAHREN ZUR ERKENNUNG, SPIELSPERRE UND BETREUUNG
- SITUATION NACH DER SPIELSPERRE

In Bezug auf den Indikator sollten die folgenden Daten zur Verfügung gestellt werden (aufgeschlüsselt nach Alter und Geschlecht) :

Für die Online-Grossspiele

- Anzahl der Meldungen und Anzahl der Personen, die nach einer Früherkennung kontaktiert wurden
- Anzahl der Personen, die einer Bewertung unterzogen wurden, und Folgen der Bewertung
- Anzahl der angeordneten Spielsperren und Gründe für die Spielsperre (erkanntes Suchtrisiko, Nichtmitwirkung, Überschuldung, Meldung durch ein Sozialwerk usw.).
- Anzahl der freiwilligen «Spielsperren und Grund, der bei der Beantragung genannt wurde
- Anzahl der nach einem Gesuch aufgehobenen Spielsperren, genehmigte und abgelehnte Gesuche

Für Spielbanken (aufgeschlüsselt nach Online und landbasiert)

- Anzahl der Meldungen und der Personen, die nach einer Früherkennung kontaktiert wurden
- Anzahl der Personen, die einer Bewertung unterzogen wurden, und Folgen der Bewertung
- Anzahl der verordneten Spielsperren und Gründe für die Spielsperre (erkanntes Suchtrisiko, Nichtmitwirkung, Überschuldung, Meldung durch ein Sozialwerk usw.).
- Anzahl der freiwillige Spielsperren und Grund, der bei der Beantragung genannt wurde
- Anzahl der nach einem Antrag aufgehobenen Spielsperren, genehmigten und abgelehnten Anträge

Definition des Indikators

Wie bereits im Indikator «Ausgesprochene und aufgehobene Spielsperren» erwähnt, ist die Spielsperre der SpielerInnen die zentrale Massnahme der Betreiber zur Schadensbegrenzung.

Es gibt jedoch keine Informationen darüber, wie es für die SpielerInnen nach ihrer Spielsperre weitergeht. Der von der Gespa erstellte Bericht zur Wirksamkeit der Massnahmen (Auswertungsbericht: Wirksamkeit der Massnahmen zum Schutz der Spielerinnen und Spieler vor exzessivem Geldspiel im Jahr 2021, 2022)-der Bericht der ESBK lag zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Dokuments nicht vor- geht nicht näher auf diese Frage ein, sondern stellt lediglich fest: «Mit einer ohne flankierende Hilfsmassnahmen ausgesprochenen Spielsperre werden Spieler mit Problemen sich selbst überlassen, was nicht per se hilfreich ist. Dieser Haltung folgen beide Lotteriegesellschaften und setzen das Instrument der Sperre zurückhaltend ein. « (Gespa, 2022, S.14).

Derzeit wissen wir also nicht, ob die gesperrten Personen nach der Durchführung dieses Verfahrens einen Beratungsdienst aufsuchen oder ob sie weiterspielen, womöglich auf illegale Weise oder auf ausländischen Websites.

Für diesen Indikator empfehlen wir, alle drei Jahre eine repräsentative Stichprobe von SpielerInnen 12 Monate nach ihrer Spielsperre zu konsultieren, um herauszufinden, ob sie seit ihrer Spielsperre Hilfe wegen ihrer Probleme gesucht haben, ob sie anderswo gespielt haben und wie ihre aktuelle Situation ist.

Relevanz des Indikators für die öffentliche Gesundheit

Mit diesem Indikator soll der Anteil der wegen Glücksspielproblemen gesperrten SpielerInnen gemessen werden, die nach ihrer Sperre tatsächlich eine Beratungsstelle aufsuchen, und es wird ermittelt, was mit den SpielerInnen nach der Sperre tatsächlich geschieht. Dieser Indikator ist von entscheidender Bedeutung, da die SpielerInnen von den Betreibern als offensichtlich problematisch identifiziert wurden und

es wichtig ist, sicherzustellen, dass diese Früherkennungsbemühungen nicht umsonst waren, falls die betroffenen Personen ihre Probleme nicht lösen können, und keine fachkundige Hilfe suchen.

Welche Fragen können damit beantwortet werden?

Dieser Indikator beantwortet beispielsweise folgende Fragen: Was passiert mit den SpielerInnen nach ihrer Spielsperre? Wie viele suchen eine Beratungsstelle auf, um professionelle Hilfe zu erhalten? Wie viele von ihnen haben zumindest teilweise ihre Probleme gelöst? Wie haben sich die gesperrten SpielerInnen seither entwickelt?

Für wen ist dieser Indikator von Interesse?

Dieser Indikator ist für die Aufsichtsbehörden, die Kantone und auch die Betreiber wichtig, da er ihnen ermöglichen sollte, die Betreuung der SpielerInnen nach ihrer Spielsperre zu verbessern.

ANALYSE UND MONITORING DER SITUATION DER SPIELENDEN NACH DER SPIELSPERRE (HILFESUCHE, VERHALTEN, PERSÖNLICHE UND FINANZIELLE SITUATION)

Verfügbarkeit der Daten

Es liegen derzeit keine Daten über die Situation der gesperrten Spieler vor, aber es sollte nach Zustimmung der kantonalen Ethikkommissionen möglich sein, eine Stichprobe von seit 12 Monaten gesperrten SpielerInnen zu befragen, um quantitative Daten über ihre Situation zu erhalten. Die erste Kontaktaufnahme mit den betroffenen Personen wird wahrscheinlich durch die Betreiber erfolgen, von denen die SpielerInnen gesperrt wurden, während die Datenerhebung und-analyse durch das Forschungsteam durchgeführt werden kann.

Grenzen

Es ist möglich, dass die Teilnahme an dieser Studie relativ gering ist und es schwierig wäre, diese Personen erneut zu kontaktieren. Die Qualität der Stichprobe wäre jedoch sehr gut, da sie auf der Grundlage des Ausschlussregisters durchgeführt werden würde.

Verbundene Kosten

Die für diesen Indikator zu erhebenden Daten sind nicht verfügbar, und eine Schätzung ist sehr schwierig, solange die Gespräche mit den verschiedenen Akteuren, die einbezogen werden sollten, und mit der kantonalen Ethikkommission noch nicht begonnen haben. Erst wenn die Bedingungen, unter denen die Studie durchgeführt werden soll, feststehen, können die Kosten ermittelt werden.

Häufigkeit der Updates

Alle 3 Jahre

Ähnliche Indikatoren

- VERFAHREN ZUR ERKENNUNG, SPIELSPERRE UND BETREUUNG
- SITUATION NACH DER SPIELSPERRE

BEKÄMPFUNG ILLEGALER GLÜCKS- UND GELDSPIELE

MASSNAHMEN & HANDLUNGEN

Definition des Indikators

Die Bekämpfung illegaler Glücks- und Geldspiele umfasst alle Massnahmen, die von den Aufsichtsbehörden ergriffen werden, um Verstösse gegen das BGS aufzudecken und zu ahnden. Ziel dieses Indikators ist es, jährlich Informationen über die durchgeführten Massnahmen zu sammeln, um im Laufe der Zeit einen Gesamtüberblick zu erhalten.

Relevanz des Indikators für die öffentliche Gesundheit

Aus Sicht der öffentlichen Gesundheit kann argumentiert werden, dass jedes Glücksspiel potenzielle Risiken für die Bevölkerung birgt. Bei illegalen Geld- und Glücksspiel ist kein Schutz vor diesen Risiken gewährleistet. Im Hinblick auf die öffentliche Gesundheit ist es daher nötig, den Glücks- und Geldspielmarkt so gut wie möglich zu regulieren, damit er den Anforderungen des Gesetzes und dessen Ziel, die Bevölkerung vor den Risiken des Glücks- und Geldspiels zu schützen, gerecht wird. In dieser Hinsicht kann der Indikator über die Massnahmen und Aktionen, die zur Einschränkung des illegalen Glücks- und Geldspiels in der Schweiz ergriffen wurden, Aufschluss geben.

Welche Fragen können damit beantwortet werden?

Dieser Indikator ermöglicht es, die Entwicklung der Regulierungsbemühungen im Bereich des land- und onlinebasierten Glücks- und Geldspiels im Zeitverlauf zu verfolgen und beispielsweise folgende Fragen zu beantworten: Gibt es einen Anstieg der Verstösse? Besteht ein Zusammenhang zwischen dem Rückgang der Verstösse und den beobachteten Problemen in der Bevölkerung? Gibt es eine Häufung von Verstössen bei bestimmten Spielen?

Für wen ist dieser Indikator von Interesse?

Es handelt sich um einen Basisindikator, der eine Standortbestimmung der Situation benutzt und die Beobachtung der Entwicklung der Bekämpfung des illegalen Angebots ermöglicht. Dieser Indikator ist von allgemeinem Interesse und er-

möglicht es, Verbindungen zu den Ergebnissen der allgemeinen Bevölkerungsumfrage und zum Indikator der illegalen Angebote mit erheblichen Auswirkungen auf die SpielerInnen herzustellen.

MONITORING ALLER VERFAHREN UND MASSNAHMEN DER AUSICHTSBEHÖRDEN MIT DEM ZIEL, UNERLAUBTE ANGEBOTE ZU ERKENNEN UND ZU SANKTIONIEREN

Zu erhebende Daten

Die für diesen Indikator notwendigen Informationen werden jährlich von den Aufsichtsbehörden (Eidgenössische Spielbankenkommission und Gespa) erhoben. Sie werden in den Jahresberichten der jeweiligen Aufsichtsbehörden aufgeführt.

Grenzen

Dieser Indikator ermöglicht keine Quantifizierung des illegalen Angebots, sondern soll lediglich die Anstrengungen im Kampf gegen das illegale Angebot quantifizieren und seine Entwicklung im Laufe der Zeit verfolgen.

Verbundene Kosten

Die Gesamtheit der benötigten Daten ist in den Berichten der Gespa und der ESBK verfügbar. Der Indikator ist deshalb vom zeitlichen und finanziellen Aufwand wenig kostenintensiv. Er wird jährlich aktualisiert.

Häufigkeit der Updates

Jährlich

Ähnliche Indikatoren

- UNREGULIERTES PROBLEMATISCHES ANGEBOT
- SPIELPRAKTIKEN

Die Jahresberichte enthalten die folgenden Informationen :

- Anzahl der von der ESBK bearbeiteten Strafverfahren (Anzahl der eröffneten Fälle, Anzahl der in erster Instanz entschiedenen Fälle, Anzahl der von der Kommission getroffenen Entscheidungen, Anzahl der verhängten Strafen).
- Anzahl der von der Gespa verhängten Strafen (Anzahl der Strafbefehle und der Urteile in erster Instanz)
- Gesamtbetrag der Geldstrafen und Geldbussen
- Anzahl der illegal durchgeführten Pokerturniere
- Anzahl der Sperrungen von durch die ESBK nicht genehmigten Angeboten (neu gesperrte Domäne, Wiederezulassung, Gesamtzahl der gesperrten Domänen)
- Anzahl der Sperrungen von nicht genehmigten Angeboten durch die Gespa

NUTZUNG VON BEHANDLUNGS-, HILFS- UND UNTERSTÜTZUNGS- ANGEBOTEN

MASSNAHMEN & HANDLUNGEN

Definition des Indikators

Artikel 85 des Spielbankengesetzes besagt: « Die Kantone sind verpflichtet, Massnahmen zur Prävention von exzessivem Geldspiel zu ergreifen sowie Beratungs- und Behandlungsangebote für spielsuchgefährdete und spielsüchtige Personen und deren Umfeld anzubieten.»

Die Nutzung von Behandlungs-, Hilfs- und Unterstützungsangeboten ist ein Schlüsselindikator, um den Zugang von SpielerInnen mit Glücks- und Geldspielproblemen sowie deren Angehörigen zu den verschiedenen in der Schweiz angebotenen Behandlungs- und Unterstützungsangeboten im Zeitverlauf zu verfolgen. Konkret geht es darum, die Anzahl Personen zu erfassen, die im Laufe eines Jahres eine Behandlung oder Hilfe/Unterstützung im Zusammenhang mit Glücks- und Geldspielen in Anspruch genommen haben. Der Indikator ermöglicht zu analysieren, welche Zugangskanäle von der betroffenen Bevölkerung bevorzugt werden (Hotlines, Online-Hilfe/Unterstützungsplattformen, Selbsthilfegruppen, ambulante und stationäre Behandlungen, Psychotherapien usw.).

Relevanz des Indikators für die öffentliche Gesundheit

Der Indikator ermöglicht es, die Inanspruchnahme von Behandlungs-, Hilfs- und Unterstützungsangeboten im Zeitverlauf zu verfolgen, indem die Anzahl der Personen (SpielerInnen oder Angehörige) erfasst wird, die aufgrund ihres problematischen Spielverhaltens therapeutische Hilfe in Anspruch nehmen oder Unterstützung suchen. Der Indikator ermöglicht es, das Ausmass der Inanspruchnahme zu bestimmen und ein Profil der Nutzer zu erstellen.

Welche Fragen können damit beantwortet werden?

Mit diesem Indikator werden beispielsweise folgende Fragen beantwortet: Gibt es eine zeitliche Entwicklung bei der Nutzung von Hilfs- und Unterstützungsangeboten? Verändert sich das Profil der Hilfesuchenden im Laufe der Zeit? Gibt

es Unterschiede in der Nutzung von Online- oder ambulanten Angeboten? Nimmt die Zahl der hilfesuchenden Angehörigen im Laufe der Zeit zu? Gibt es einen Zusammenhang mit der Entwicklung anderer Indikatoren?

Für wen ist dieser Indikator von Interesse?

Dies ist ein äusserst wichtiger Indikator für die Kantone, der entscheidende Informationen über die Entwicklung der Nachfrage nach Hilfe und das Profil der behandelten Personen liefern kann. Eine Analyse auf nationaler und regionaler Ebene kann auch dazu beitragen, Trends frühzeitig zu erkennen.

MONITORING DES ZUGANGS VON SPIELERINNEN UND SPIELERN SOWIE DEREN ANGEHÖRIGEN ZU THERAPEUTISCHEN UND UNTERSTÜTZUNGS- ANGEBOTEN

Verfügbarkeit der Daten

Nach einer sorgfältigen Analyse der in der Schweiz verfügbaren Daten und der Möglichkeit von Synergien mit anderen bestehenden Studien haben wir beschlossen, für eine erste Version des Monitorings eine Minimalversion dieses Indikators vorzuschlagen.

In der Schweiz gibt es bereits drei jährliche Erhebungen, welche die Anzahl der Personen liefern könnten, die in Spitälern, Kliniken, Ambulatorien und Beratungsstellen behandelt oder unterstützt werden. Diese Erhebungen sind: die act-info-Studie, die Medizinische Statistik der Krankenhäuser und die Daten der ambulanten Patienten der Krankenhäuser (Beschreibung der Erhebungen siehe Kapitel «DIE VERFÜGBAREN DATEN»). Ergänzt werden sollten diese Daten durch eine Sammlung von Informationen über Selbsthilfegruppen, Kontakte über Internetplattformen oder spezielle Telefonhotlines.

Verbundene Kosten

Ein Teil der benötigten Daten ist in den oben beschriebenen Erhebungen vorhanden. Weitere zu berücksichtigende Kosten kann es geben, wenn zusätzliche Informationen über Selbsthilfegruppen, Kontaktaufnahmen mit speziellen Internetplattformen oder telefonischen Angeboten gesammelt werden sollen. Sobald jedoch der Prozess der Identifizierung und Kontaktaufnahme mit den verschiedenen Datenquellen etabliert ist, werden sich die Kosten verringern.

Grenzen

Die Grenzen dieses Indikators hängen stark von den Einschränkungen bei der Erfassung des Angebots ab und von deren Nutzung.

Für Telefon- und Internetangebote müssen die Daten von den Einrichtungen erhoben werden, die diese Dienste anbieten. Eine Standardisierung der Variablen wäre notwendig, aber nicht immer möglich.

Es ist derzeit nicht möglich, die Anzahl der Personen zu ermitteln, die sich aufgrund von Glücks- und Geldspielproblemen in Psychotherapie befinden. Um diese Daten zu erheben, sollte ein entsprechendes Projekt entwickelt werden. In Zukunft, wenn sich die Kosten für Psychotherapie im Rahmen des KVG ändern, könnten diese Daten für das Monitoring zur Verfügung stehen.

Eine letzte Einschränkung betrifft die Spitalstatistik.

Während die act-info-Daten innerhalb eines Jahres verfügbar sind (z.B. sind die Daten für 2021 Ende 2022 verfügbar), dauert die Verfügbarkeit der Spitalstatistik länger und kann mehrere Jahre dauern (zurzeit sind nur die Daten bis 2018 verfügbar).

Autres informations pertinentes

Was act-info betrifft, so wird die Zahl der Personen, die sich wegen Glücks- und Geldspielproblemen an die Beratungsstelle wenden, jährlich in der Institutionsstudie erfasst. Die act-info-Erhebung SAMBAD, die Daten zur Bestimmung des Nutzerprofils, der Problemtypen usw. enthält, deckt die Fallzahlen weniger gut ab. Weitere Informationen zu den Möglichkeiten der Kantone, die Abdeckung dieser Statistik zu verbessern, finden sich im Kapitel «DIE VERFÜGBAREN DATEN».

Häufigkeit der Updates

Jährlich

Ähnliche Indikatoren

- BEHANDLUNGS-, HILFS- UND UNTERSTÜTZUNGS-ANGEBOTE
- KENNTNISSE ÜBER DAS BEHANDLUNGS-, HILFS- UND UNTERSTÜTZUNGSANGEBOT

Verfügbare Studien

Im Rahmen des **act-info**-Monitorings wird jährlich eine Erhebung durchgeführt, um das Ausmass der Gesamtnachfrage in den verschiedenen Bereichen der Suchtbehandlung zu schätzen. Diese Erhebung wird bei allen bestehenden Institutionen durchgeführt, die Beratungen oder strukturierte Behandlungen für Personen mit Substanzproblemen oder anderen Problemen im Zusammenhang mit Suchtverhalten anbieten. Sie ermöglicht es, die Gesamtzahl der Personen zu bestimmen, die in diesen Einrichtungen wegen eines Problems im Zusammenhang mit Glücks- und Geldspiel behandelt werden. Das act-info-Monitoring ist auch ein ausgezeichnetes Instrument, um das soziodemographische Profil der Klientinnen und Klienten zu bestimmen.

Diese Daten müssen durch die Daten der **Medizinischen Statistik der Krankenhäuser** und der **Ambulanzpatientendaten der Krankenhäuser** ergänzt werden, die weitere Informationen zu diesem Thema liefern.

SPIELPRAKTIKEN

PRO-KOPF-BRUTTOEINNAHMEN AUS REGULIERTEM GELD- UND GLÜCKSSPIEL

Definition des Indikators

Der Bruttospielertrag stellt den Gesamtgeldbetrag dar, der von den SpielerInnen verloren wurde. Diese Zahl sagt nichts darüber aus, wie viele Personen gespielt haben, aber sie erlaubt einen einfachen Einblick- es handelt sich um administrative Daten- in den Gesamtgeldbetrag, der jedes Jahr für regulierte Geldspiele ausgegeben wird. Detaillierte Daten nach Kanton/Region und Spielart gewähren einen detaillierten Einblick in die Ausgaben und die Entwicklung im Laufe der Zeit.

Relevanz des Indikators für die öffentliche Gesundheit

Der Finanzdatenindikator bietet eine kostengünstige Methode, um Finanzindizes zu erhalten, die es erlauben, die Gesamtaktivität im Rahmen von Glücks- und Geldspielen zu verfolgen. Dieser Indikator lässt sich im Zeitverlauf verfolgen und zeigt relativ schnell, in welchen geografischen Regionen präventive Massnahmen verstärkt werden sollten, und welche Spiele besonderer Aufmerksamkeit bedürfen.

Dieser Indikator ergänzt die Bevölkerungsumfrage und liefert einen jährlichen Überblick über das finanzielle Engagement insgesamt.

Welche Fragen können damit beantwortet werden?

Dieser Indikator erlaubt es, die Ausgabenentwicklung nach Spiel- und Angebotstypen auf nationaler und regionaler Ebene zu verfolgen. Er beantwortet beispielsweise folgende Fragen: Wie haben sich die Pro-Kopf-Ausgaben für eine bestimmte Angebotsart entwickelt? Gibt es Regionen, in denen der Anstieg der Durchschnittsausgaben für Glücksspiele aussergewöhnlich hoch erscheint? Gibt es Regionen, denen mehr Aufmerksamkeit geschenkt werden sollte und in denen vielleicht Informations- oder Präventionsmassnahmen ergriffen werden sollten?

Für wen ist dieser Indikator von Interesse?

Dieser Indikator eignet sich besonders gut, um auffällige und/oder problematische Verhaltensweisen zu erkennen, die auf regionaler Ebene infolge von Ereignissen wie der Eröffnung neuer Spielbanken oder der Einführung neuer Spielangebote auftreten können. Dieser Indikator liefert Informationen über die eventuelle Notwendigkeit von Präventions- oder Informationskampagnen.

MONITORING DER ENTWICKLUNG DER BRUTTO-SPIELERGEWINNE PRO KOPF (NACH REGION UND SPIELART)

Zu erhebende Daten

Unter Kosten-Nutzen-Aspekten ist dieser Indikator sehr interessant, da es sich um die Zusammenstellung von administrativen Daten handelt, die bereits in den Jahresberichten verfügbar sind oder sich im Besitz der Betreiber befinden. Einige zusätzliche Informationen sollten von den Aufsichtsbehörden angefordert werden, insbesondere zu den Einnahmen nach Spielart (für Spielbanken und Grossspiele). Bei Online-Angeboten sollten auch Angaben zum Wohnort der Spielerin oder des Spielers (z. B. Bezirke) eingeholt werden. Ohne diese Informationen kann nur ein Basisindikator erstellt werden.

Die Frage der sensiblen Daten

Dieser Indikator erfordert Daten, die als wirtschaftlich sensibel (Geschäftsgeheimnis) angesehen werden könnten. Aus diesem Grund müssen die Daten gegebenenfalls von den Aufsichtsbehörden gesammelt werden, die sie dann verarbeiten müssen, um aggregierte und anonyme Ergebnisse zu liefern, die für das Monitoring angemessen verwendbar sind.

Verbundene Kosten

Da die für diesen Indikator zu erhebenden Daten verfügbar sind, hängen die Kosten von der Beschaffung der Daten und der Qualität der erhaltenen Daten ab. Im Idealfall werden die Daten auf Anfrage und in einem direkt verwertbaren Format geliefert, in diesem Fall würden die Kosten stark reduziert.

Grenzen

Bei diesem Indikator sollen administrative Daten gesammelt werden, die schon veröffentlicht sind, oder Daten, die sich im Besitz der Betreiber befinden. Die einzige Einschränkung in diesem Fall liegt in der Zusammenarbeit der verschiedenen Akteure, die im Besitz dieser Daten sind.

Häufigkeit der Updates

Jährlich

Ähnliche Indikatoren

- REGULIERTES SPIELANGEBOT
- SPIELPRAKTIKEN

Benötigte Daten:

- Bruttospielertrag der verschiedenen Spielbanken nach Spielart («landbasierte Spiele»)
- Von Spielbanken erzielter Bruttospielertrag nach Spielart (Online-Spiel). Diese Informationen sollten nach Gebietseinheiten des Wohnortes der Spielenden detailliert werden (Bezirk)
- Bruttospielertrag, der durch Grossspiele erzielt wird, nach Spielart («landbasierte Spiele»). Diese Informationen sollten nach räumlicher Gebietseinheit des Verkaufsortes detailliert werden (Bezirk)
- Bruttospielertrag, der durch Grossspiele erzielt wird, nach Spielart (online). Diese Informationen sollten nach räumlicher Gebietseinheit des Verkaufsortes detailliert werden (Bezirk)
- Bruttoprodukt aus Geschicklichkeitsspielen (landbasiert). Diese Informationen sollten nach Gebietseinheiten (Distrikten) des Standorts detailliert werden.
- Bruttoprodukt aus Geschicklichkeitsspielen (online). Diese Informationen sollten nach geographischer Einheit (Bezirk) des Wohnortes des Spielers oder der Spielerin aufgeschlüsselt werden

- **Spielpraktiken der Bevölkerung (regulierte Geld- und Glücksspiele)**
- **Spielpraktiken der Bevölkerung (unregulierte oder illegale Geld- und Glücksspiele)**

Diese beiden Indikatoren sollen Aufschluss darüber geben, welche Spiele von der Bevölkerung gespielt werden und welches Spielverhalten damit verbunden ist (Häufigkeit, Anzahl Sitzungen, Ausgaben usw.). Die beiden in diesem Bericht definierten Formen des Glücks- und Geldspiels, das regulierte Spielverhalten (vgl. Kapitel zum regulierten Angebot) und die Teilnahme der Bevölkerung an nicht regulierten Spielen (illegale Spiele, Online-Spiele auf ausländischen Plattformen, in der Schweiz nicht angebotene Glücksspiele, landbasierte Spiele im Ausland), können quantifiziert und beschrieben werden. Im folgenden Kapitel werden diese beiden Kategorien des Glücks- und Geldspielverhaltens zusammen behandelt.

Definition des Indikators

Das Ziel dieses Indikators ist, die Spielpraktiken der Schweizer Bevölkerung detailliert zu beschreiben. Angaben über die Prävalenz, die Spielhäufigkeit, die Ausgaben und die Spielzeit, die nach Art des Glücks- oder Geldspiels aufgeführt sind, sind Schlüsselemente im Rahmen des Monitorings und ermöglichen, ein umfassendes Stimmungsbild der Verhaltensdynamiken der SpielerInnen zu erhalten.

Relevanz des Indikators für die öffentliche Gesundheit

Die Spielpraktiken der Bevölkerung, insbesondere der SpielerInnen von Glücks- und Geldspielen, ist ein zentraler Indikator, um die Entwicklung der Spielverhaltensweisen in der Schweiz zu verfolgen und eine Beziehung zu möglichen Entwicklungen anderer Indikatoren herstellen zu können. Dieser Indikator ermöglicht es, die Zusammenhänge zwischen dem Spielangebot, dem Verhaltensprofil der SpielerInnen und dem Auftreten bestimmter problematischer Verhaltensweisen zu untersuchen. Im Rahmen der Studie «Entwicklung eines Konzepts für ein Monitoring von Problemen im Zusammenhang mit Geldspiel in der Schweiz» (Notari et al., 2019) wurde dieser Indi-

kator von den befragten ExpertInnen als zentraler Indikator für ein Monitoringsystem eingestuft.

Welche Fragen können damit beantwortet werden?

Dieser Indikator ermöglicht beispielsweise die Beantwortung folgender Fragen: Ändern sich die Praktiken im Bereich des Geldspiels? Wie viele Personen spielen in der Schweiz illegale Glücks- und Geldspiele? Sind nicht regulierte Spiele gefährlicher als jene, die in der Schweiz angeboten werden? Welche neuen Spielpraktiken entstehen? Wie sieht das Profil der Spielenden aus?

Für wen ist dieser Indikator von Interesse?

Dieses Indikatorenset ist für alle Akteure von zentraler Bedeutung, die mit dem Schutz der SpielerInnen und der Bevölkerung zu tun haben (Aufsichtsbehörden, Kantone und NGOs). Detaillierten und qualitativ hochstehenden Indikatoren ermöglichen einen genauen Einblick in die Spielpraktiken und deren Entwicklung. Sie ermöglichen auch die Erstellung von Spielerprofilen und liefern Schlüsselindikatoren, um bei Bedarf intervenieren zu können.

BECHREIBUNG UND MONITORING DER SPIELHÄUFIGKEIT, AUSGABEN UND SPIELZEIT NACH SPIELART

Verfügbarkeit der Daten

Was das Spielverhalten der Bevölkerung im Allgemeinen anbelangt, verfügt die Schweiz über eine eingeschränkte Datenlage. Aus diesem Grund sollte eine spezifische Studie über Glücks- und Geldspiele in Betracht gezogen werden. Die Schweizerische Gesundheitsbefragung, die alle fünf Jahre durchgeführt wird, bietet Zugang zu einigen grundlegenden Daten wie die Art des Glücks- und Geldspiels (Hauptkategorien) und die Gesamtausgaben. Für eine umfassende Erfassung des Glücks- und Geldspielverhaltens ist jedoch eine Ad-hoc-Erhebung notwendig. Leider sind die Spielkategorien, wie sie in der Schweizerischen Gesundheitsbefragung dargestellt werden, ungenau und erlauben nur teilweise eine Unterscheidung zwischen online- und landbasierten Praktiken (siehe Anhang 3).

Im Bereich der **Online-Spielpraxis (reguliertes Angebot)** verfügen die Spielbanken gemäss Jahresbericht der ESBK (2020) über zahlreiche Daten ihrer Online-Spieler (Einzahlungen, Auszahlungen, Gewinne, Verluste, Anzahl Besucher, Dauer der Besuche usw.). Die Spielbanken müssen mit einem Datenaufzeichnungssystem (DZS) ausgerüstet sein. Das DZS speichert Informationen über Spielsitzungen, Transaktionen auf Spielerkonten und Statusänderungen (ESBK, 2020). Der Zugriff auf die Daten, die diese Informationen über die Nutzung von Online-Plattformen enthalten, muss gewährleistet werden. Aus diesen Informationen könnten die Häufigkeit, die Ausgaben und die Dauer der Spielsitzungen extrahiert werden. Diese Daten würden eine jährliche Aktualisierung bestimmter Informationen über das Spielverhalten bei Online-Glücks- und Geldspielen auf Schweizer Plattformen ermöglichen (siehe Anhang 1). Zum jetzigen Zeitpunkt ist es nicht möglich, den Bedarf, die Einschränkungen und die Kosten dieser Daten zu definieren. Um Schätzungen vornehmen zu können, wird es notwendig sein, mit den Aufsichtsbehörden den Zugang zu diesen Daten und die konkrete Form dieser Datenbank zu diskutieren.

Weitere relevante Informationen

Es erscheint uns ebenfalls relevant zu erwähnen, dass die Liste der Spielarten, die mit diesem Indikator erfasst werden, nicht zu restriktiv sein sollte. Wir empfehlen, sich nicht strikt auf das zu beschränken, was auf Schweizer Ebene als Glücks- und Geldspiel anerkannt ist, sondern eine Tür für andere Spieldimensionen, die noch wenig bekannt oder nicht identifiziert sind, offen zu lassen. Eine Anpassung an die Entwicklung des internationalen Angebots wird daher notwendig sein.

Es ist wichtig zu betonen, dass diese Liste von Variablen erstellt wurde, um das Verhalten der SpielerInnen detailliert zu messen, die Ausgaben und die Nutzung unregulierter Angebote zu beschreiben und Verbindungen zu den Variablen der Variablengruppe «Probleme und Risiken» herzustellen.

Es ist auch wichtig zu betonen, dass für die endgültige Auswahl der Themen und Fragen eine Expertengruppe eingerichtet werden muss, die die Auswahl der Fragen für eine epidemiologische Studie begleitet.

Grenzen

Zu den Begrenzungen bei der Entwicklung einer möglichen Studie siehe das Kapitel über die Durchführung einer möglichen Studie.

Häufigkeit der Updates

Alle 3 Jahre

Für einen ausreichend detaillierten Überblick über die Spielverhaltensweisen der SpielerInnen (Spielbanken, Lotterien und Geschicklichkeitsspiele) sind folgende Daten erforderlich (siehe Anhang 2):

Für folgende Spiele 1) Lotteriespiele (z.B. Swissloto, Euromillions), 2) Rubbelspiele, 3) Sportwetten, 4) Pferdewetten, 5) Wetten auf E-Sport [nur online; derzeit kein Angebot in der Schweiz], 6) Wetten auf Finanzmärkten (z.B. Forex) [nur online], 7) Poker (online, Spielbanken und Turniere), 8) Slot-Maschinen, 9) Roulette, 10) andere Tischspiele (z.B. Blackjack, Baccara) 11) elektronische Lotteriegeräte (ex-Tactilo) [nur offline], 12) Geschicklichkeitsspiele, 13) [eventuell andere Spielformen, die Geldspielen ähneln, z.B. social casinos, loot-boxes etc.].

...müssen folgende Informationen erhoben werden:

- Lebenszeit-, 12-Monats- und 30-Tage-Prävalenz nach verschiedenen Spielarten. Die Spielkategorien müssen noch definiert werden, sollten aber so präzise wie möglich sein (z.B. Poker- und Roulette sollten nicht in einer einzigen Kategorie «Tischspiele» erfasst werden).
- Spielhäufigkeit (in den letzten 30 Tagen) nach Spielart (kontinuierliche, nicht kategoriale Variable)
- Ausgaben/Verluste (in den letzten 30 Tagen) nach Spielart (kontinuierliche, nicht kategoriale Variable)
- Mit Spielen verbrachte Zeit (in den letzten 30 Tagen) nach Spielart (kategoriale Variable)

Für jedes Spiel müssen folgende Informationen über die Art des Angebots verfügbar sein:

- a) Legales Offline-Angebot in der Schweiz
- b) Schweizer Online-Angebot
- c) Ausländisches Online-Angebot
- d) Ausländisches Offline-Angebot
- e) Illegales Offline-Angebot in der Schweiz

Verbundene Kosten

Falls eine spezifische Studie über Glücks- und Geldspiele entwickelt werden sollte, kann auf das Kapitel über die Durchführung einer solchen Studie zurückgegriffen werden. Wenn sich der Indikator auf die Daten der Schweizerischen Gesundheitsbefragung beschränkt, sollten keine zusätzlichen Kosten entstehen, da alle fünf Jahre durch die ESBK ein Bericht in Auftrag gegeben wird.

Anhang 1: Verfügbare Daten für Online-Glücks- und Geldspiele

Gemäss der Spielbankenverordnung des EJPD muss das Datenaufzeichnungssystem (DZS) am Ende jeder Spielsitzung Folgendes aufzeichnen: (a). Datum sowie Uhrzeit des Beginns und des Endes der Spielsitzung; (b). Kennnummer der SpielerInnen; (c). Kennnummer der Spielsitzung; (d). Kennnummer des Spiels und des Tisches; (e). gespieltes Spiel, dessen Version und ob es bei einer oder mehreren Spielbanken durchgeführt wird; (f). Anzahl der Spielpartien in der Spielsitzung; (g). Gesamtbetrag aller Einsätze in der Spielsitzung; (h). Gesamtbetrag aller Gewinne in der Spielsitzung; (i). Gesamtbetrag der Gratisspielguthaben, die in der Spielsitzung eingesetzt wurden; (j). Gesamtbetrag der Gratisspielguthaben, die in der Spielsitzung gewonnen wurden; (k). Liste der einzelnen steuerpflichtigen Gewinne; (l). Daten des Spielerkontos am Ende der Spielsitzung, insbesondere die einlösbaren und nicht einlösbaren Beträge; (m). Gesamtbetrag der Gewinne, die von vernetzten Jackpots stammen und während der Spielsitzung gewonnen wurden; (n). Gesamtbetrag der Increments, die während der Spielsitzung an vernetzte Jackpots geleistet wurden; (o). Gesamtbetrag der erhobenen Kommissionen für Spiele, die von mehreren Spielbanken gemeinsam durchgeführt wurden; (p). Datum und Uhrzeit der Datenerfassung.

Anhang 2: Beispielsfragebogen

1. Haben Sie in Ihrem Leben schon einmal Online- oder Offline-Glücks- und Geldspiele gespielt?

- Ja offline (z.B landbasierte Casinos)
- **JA ONLINE**
- Ja, beide
- Nein, nie

1.2. Wann haben Sie folgende Spiele das letzte Mal online gespielt?

	In den vergangenen 30 Tagen	Nein, aber im vergangenen Jahr (12 Monate)	Nein, aber im Laufe meines Lebens	nie
Poker	●			
[...]				●

2.1. Haben Sie in den letzten 30 Tagen auf einer einheimischen oder ausländischen Plattform gespielt?



- Schweizer Angebot
- **AUSLÄNDISCHES ANGEBOT**
- beide
- Ich weiß nicht

2.2. In den vergangenen 30 Tagen, an wie vielen Tagen haben Sie Online-Poker gespielt?

ANZAHL DER TAGE : 12

2.3. In den letzten 30 Tagen, wie viel Geld haben Sie beim Online-Poker ausgegeben (verloren) oder gewonnen?

VERLORENE SCHWEIZER FRANKEN : 500

GEWONNENE SCHWEIZER FRANKEN : _____

2.4. In den letzten 30 Tagen, an denen Sie gespielt haben, wie viel Zeit haben Sie mit Online-Pokerspielen verbracht?

- weniger als 30 Minuten
- **ZWISCHEN 30 MINUTEN UND EINER STUNDE**
- mehr als eine Stunde, aber weniger als zwei Stunden
- zwei Stunden oder mehr

Anhang 3: Fragebogen der Schweizerischen Gesundheitsbefragung 2022

Nachfolgend sind die beiden Fragen aus der Schweizerischen Gesundheitsbefragung, die sich auf die Glücks- und Geldspielpraktiken beziehen, aufgeführt.

1. Welche Spiele haben Sie im Laufe Ihres Lebens schon gespielt ? Geben Sie für jedes dieser Spiele an, wie häufig Sie dieses in den letzten 12 Monaten gespielt haben:

Geldspiele in Schweizer Casinos:

- a) Tischspiele (z.B. Roulette, Black-Jack)
- b) Automaten, Slot Maschinen
- c) Onlinespiele (von Schweizer Casinos online angebotene Automaten- und Tischspiele)

Geldspiele bei Schweizer Lotteriegesellschaften (Swisslos, Loterie Romande), inklusive Onlineangebot:

- a) Lotterien (z.B. Swiss Lotto, Euro Millions, Rubbellose, Loterie Electronique)
- b) Sportwetten

Andere Geldspiele in der Schweiz:

- a) z.B. Tombola, privat, Spiel in "Hinterzimmern"

Ausländische Geldspiele:

- a) Bei internationalen Onlineanbietern (z.B. bwin, Interwetten, Betfair, Partypoker)
- b) Spielhallen und Casinos im Ausland, ausländische Lotterien

2. Welchen Geldbetrag haben Sie in den letzten 12 Monaten durchschnittlich pro Monat für Geldspiele ausgegeben?

- 1- Weniger als CHF 10.-
- 2- Zwischen CHF 10.- und 99.-
- 3- Zwischen CHF 100.- und 299.-
- 4- Zwischen CHF 300.- und 999.-
- 5- Zwischen CHF 1'000.- und 2'499.-
- 6- Zwischen CHF 2'500.- und 9'999.-
- 7- CHF 10'000.- oder mehr
- 8- Ich habe in den letzten 12 Monaten nicht gespielt

Schlussfolgerung: Die Spielkategorien sind sehr grob definiert und Online-Spiele können nicht von landbasierten Spielen getrennt werden. Darüber hinaus handelt es sich bei den genannten Ausgaben um Gesamtbeträge, was eine Analyse der Ausgaben nach Spielart verhindert. Im Fall der SGB sind die Möglichkeiten, den Zusammenhang zwischen Spielpraktiken und Problemen zu beobachten und zu überwachen, daher stark eingeschränkt.

PROBLEME & GEFAHREN

Definition des Indikators

Im Zusammenhang mit Glücks- und Geldspielen kann der Begriff «Schaden» als « ...jede negative Folge, die durch die Beschäftigung mit dem Glücks- und Geldspiel verursacht oder verstärkt wird und zu einer Verschlechterung der Gesundheit oder des Wohlbefindens eines Individuums, der Familie, einer Gemeinschaft oder einer Bevölkerung führt» (Langham et al., 2015) definiert werden.

In den letzten 15 Jahren hat die Untersuchung der durch Glücks- und Geldspiele verursachten Schäden in der Forschung im Bereich der öffentlichen Gesundheit an Bedeutung gewonnen. Sie zeigt, dass die durch Glücks- und Geldspiele verursachten Schäden nicht nur auf die SpielerInnen beschränkt sind, die an einer Glücks- und Geldspielstörung leiden. Erstens wurde festgestellt, dass unproblematische SpielerInnen den Grossteil der spielbedingten Schäden verursachen und dass es deshalb wichtig ist, die Arbeit nicht nur auf problematische SpielerInnen zu konzentrieren (Langham et al., 2015). Zweitens haben Spielprobleme einen grossen Einfluss auf die Lebensqualität der Angehörigen. Nach der systematischen Übersichtsarbeit von Riley et al. (2018) sind vier von zehn Familienmitgliedern von den Problemen einer Spielerin oder eines Spielers betroffen. Schliesslich ist es wichtig zu betonen, dass ein Grossteil der Schäden eher durch Auswirkungen auf die Lebensqualität einer Person, deren finanzieller Stabilität oder deren psychischen Wohlbefindens entstehen als von extremen Krisensituationen wie Suizid oder Konkurs (Browne et al., 2018).

Der Indikator zu Schäden, die durch Glücks- und Geldspiele verursacht werden, soll daher eine Einschätzung der (direkten und indirekten) Auswirkungen von Glücks- und Geldspielen auf die Bevölkerung ermöglichen.

Relevanz des Indikators für die öffentliche Gesundheit

Das Glücks- und Geldspiel kann weitreichende Auswirkungen haben, die nicht auf Personen beschränkt sind, die an einer Störung im Zusammenhang mit dem Glücks- und Geldspiel leiden. Unter den Risikospiele(r)Innen gibt es beispielsweise viele, die unter den Schäden leiden, die mit diesen Spielpraktiken verbunden sind (z.B. gesundheitliche, finanzielle oder Beziehungsprobleme). Die negativen Folgen des Glücks- und Geldspiels beschränken sich jedoch nicht nur auf die spielende Person selbst, sondern betreffen auch ihr Umfeld und ihre Gemeinschaft. Insbesondere die Familie, die Partnerin/der Partner und Freunde sind von den Spielproblemen betroffen und berichten häufig über ein Leiden im Zusammenhang mit emotionalem, sozialem oder finanziellem Stress. Probleme mit der Gesundheit und dem allgemeinen Wohlbefinden sowie Konflikte und Gewalt in der Familie und in der Partnerschaft werden in der Literatur ebenfalls häufig erwähnt (Riley et al., 2018).

EINSCHÄTZEN DER (DIREKTEN UND INDIREKTEN) AUSWIRKUNGEN VON GLÜCKS- UND GELDSPIELEN AUF DIE BEVÖLKERUNG

Welche Fragen können damit beantwortet werden?

Dieser Indikator beantwortet beispielsweise folgende Fragen: Welche negativen Auswirkungen hat das Spielen auf die Bevölkerung? Welche Gruppen sind besonders betroffen? Welche Art von Glücks- und Geldspiel ist besonders mit Schäden verbunden? Haben die eingeführten politischen Massnahmen dazu geführt, dass bestimmte Arten von Schäden reduziert wurden? Welche Regionen sind besonders betroffen? Gab es eine Entwicklung im Laufe der Zeit?

Für wen ist dieser Indikator von Interesse?

Dieser Indikator ist für alle am Schutz der Spieler und der Bevölkerung beteiligten Akteure (Aufsichtsbehörden, Kantone und NGOs) von entscheidender Bedeutung. Um die Entwicklung der Situation und den Erfolg der eingeführten politischen Massnahmen angemessen beurteilen zu können, wäre der durch das Glücks- und Geldspiel verursachte Schaden ein Schlüsselindikator, der neben dem Indikator der Glücks- und Geldspielstörung zu erhalten wäre. Die Beschränkung auf problematische SpielerInnen würde es nicht ermöglichen, zu bewerten, ob die Bevölkerung insgesamt ausreichend geschützt wurde, Lücken zu ermitteln und möglicherweise Probleme durch gezielte öffentliche Massnahmen zu beheben.

Zu erhebende Daten

Obwohl das Thema der Schäden durch Glücks- und Geldspiele seit mehr als 15 Jahren ein wichtiges Thema für die öffentliche Gesundheit ist, gibt es immer noch viele Hindernisse für die Forschung auf diesem Gebiet. Die kürzlich erschienene Übersicht von Browne et al. (2021) gibt einen Überblick darüber.

Unter Berücksichtigung der Einschränkungen, die durch die derzeitige mangelnde Verfügbarkeit von Daten in der Schweiz entstehen, schlagen wir zwei Alternativen vor, um die Entwicklung der Schäden zu beobachten. Es ist wichtig zu betonen, dass beide Alternativen zum jetzigen Zeitpunkt eine bevölkerungsbasierte Studie zum Thema Geldspiel erfordern.

Alternative 1 : Obwohl dies von Browne und Kollegen (2021) nicht als Best Practice bezeichnet wird, ist die Verwendung der im Problem Gambling Severity Index (PGSI) enthaltenen Fragen eine interessante Alternative im Hinblick auf Synergien (siehe Fact Sheet «Exzessives Spielen» für weitere Informationen zu diesem Instrument). Der PGSI erfasst eine Reihe von negativen Folgen, die als Schäden betrachtet werden können: gesundheitliche Probleme, einschliesslich Stress oder Ängstlichkeit, finanzielle Probleme, Geld leihen oder Eigentum verkaufen, um zu spielen, zwischenmenschliche Probleme und Schuldgefühle wegen des Spielens. Wir sind der Ansicht, dass eine mögliche Erweiterung des Instruments mit spezifischeren Fragen die Grenzen des PGSI verringern und sich so besser für die Untersuchung von Schäden durch das Glücks- und Geldspiel eignen würde. Ein Vorschlag für eine Anpassung befindet sich im Anhang.

Alternative 2 : Eine zweite Alternative wäre, eine eigene Studie spezifisch zu Schäden durch das Glücks- und Geldspiel durchzuführen und dabei ein geeigneteres Instrument zu verwenden (z.B. den Short Gambling Harm Screen; Browne et al., 2018; Fragebogen mit 10 Items). Wir möchten jedoch darauf hinweisen, dass es derzeit kein validiertes Instrument gibt, das in der Wissenschaftsgemeinschaft einstimmig befürwortet wird.

In beiden Fällen sollte eine Frage nach dem Schaden, der durch die Spielpraktiken einer nahestehenden Person entstanden ist, aufgenommen werden, wie es von Hare und Kollegen (2015) durchgeführt wurde.

Verbundene Kosten

Weitere Informationen finden Sie im Kapitel über die Kosten, die mit der Durchführung einer möglichen Studie verbunden sind.

Grenzen

Wie bereits in diesem Fact Sheet erwähnt, sind Schäden ein wenig erforschtes Thema, obwohl sie für die öffentliche Gesundheit als relevant angesehen werden. Es bleibt noch viel zu tun, aber die Entwicklung einer innovativen Untersuchung würde einen grossen Fortschritt in der Erforschung der problematischen Nutzung von Glücks- und Geldspielen bedeuten.

Es ist zudem wichtig zu betonen, dass diese beiden vorgeschlagenen Alternativen das Ergebnis derjenigen Möglichkeiten sind, die zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Berichts bestanden. Je nach Wahl des Monitoringsystems und dem Zeitpunkt der Umsetzung muss erneut geprüft werden, welches Instrument für diesen Indikator am besten geeignet ist.

Häufigkeit der Updates

Alle 3 Jahre

Anhang 1: hinzukommende Bereiche

Gemäß der Fachliteratur zu diesem Thema sind folgende Schäden am häufigsten zu beobachten und nicht durch den PGSI abgedeckt:

- Depressive Verstimmung
- Probleme im Zusammenhang mit der Arbeit/Schule
- Konflikte und Probleme in der Partnerschaft
- Auswirkungen auf wichtige Personen (Verwandte und Freunde)
- wiederholte Vernachlässigung der Kinder oder der Familie

Darüber hinaus wäre es wichtig, die Intensität der verschiedenen Probleme mit spezifischen Fragen, die auf einer Skala von 1 bis 10 die Intensität des Schadens erfassen, zu messen. Zum Beispiel: *Sie haben angegeben, dass Sie mehr Geld eingesetzt haben, als Sie sich leisten konnten zu verlieren. Auf einer Skala von 1 (sehr geringe Auswirkung) bis 10 (sehr große Auswirkung), wie stark glauben Sie, dass die durch Glücks- und Geldspiele verursachten finanziellen Probleme Sie oder Ihre Angehörigen negativ beeinflusst haben?*

Anhang 2: Beispiel für eine Frage für Angehörige

- Hatten Sie in den letzten 12 Monaten aufgrund der Glücks- und Geldspielpraktiken von jemand anderem Probleme?
- Waren diese Probleme gering, mäßig oder schwerwiegend?
- Um welche Art von Problemen handelte es sich:
 - o finanziell
 - o beruflich, Studium
 - o körperliche oder psychische Gesundheit, einschließlich Stress oder Angstzustände
 - o Streitigkeiten, Konflikte
 - o Trennung, Scheidung
 - o Gewalt
 - o Sonstiges
- Haben Sie in den letzten 12 Monaten einer nahestehenden Spielerin oder einem nahestehenden Spieler Geld geliehen?
- Haben Sie in den letzten 12 Monaten einer Person in Ihrem Umfeld, die Probleme mit dem Glücks- und Geldspiel hatte, in irgendeiner Weise Hilfe oder Unterstützung geboten?

GLÜCKS- UND GELD- SPIELNUTZUNGS- STORUNG

PROBLEME & GEFAHREN

Definition des Indikators

SpielerInnen von Glücks- und Geldspielen können in Bezug auf ihre Praktiken und den Problemen, die im Zusammenhang mit Glücks- und Geldspielen auftreten, kategorisiert werden. Für diesen Indikator unterscheiden wir zwischen vier Kategorien von SpielerInnen: Nicht-SpielerInnen, FreizeitspielerInnen, SpielerInnen mit riskanten Glücks- und Geldspielpraktiken und SpielerInnen mit einer Störung im Zusammenhang mit der Nutzung von Glücks- und Geldspielen. Die Unterscheidung zwischen diesen verschiedenen Gruppen von SpielerInnen liegt vor allem im Spielverhalten, dem Zweck und der Spielhäufigkeit sowie der Spielkontrolle. Das Messinstrument PGSI, das im Folgenden als Instrument zur Datenerhebung vorgeschlagen wird, ermöglicht die Einteilung der SpielerInnen in die verschiedenen Kategorien anhand der erzielten Punktzahl.

-Nicht-SpielerInnen: Personen, die keine Glücks- oder Geldspiele spielen.

-FreizeitspielerInnen: Personen, die spielen, um sich zu amüsieren und den Nervenkitzel des Spiels zu geniessen (sozialer und Freizeitaspekt). In diesem Fall beeinträchtigt das Spielen nicht die vorrangigen Aktivitäten des täglichen Lebens und die SpielerInnen haben die Kontrolle über die Nutzung des Glücks- und Geldspiels.

-Risiko-SpielerInnen: In diesem Fall sind Probleme zu beobachten (z.B. Streit mit Angehörigen, Schuldgefühle, übermässige Ausgaben, Schulden, Kontrollverlust), aber es liegt keine Störung im Zusammenhang mit der Nutzung von Glücks- und Geldspielen vor.

-SpielerInnen, die an einer Störung im Zusammenhang mit der Nutzung von Glücks- und Geldspielen leiden (problematisch/pathologisch): SpielerInnen, die einen anhaltenden/langfristigen Verlust der Kontrolle über die Nutzung von Glücks- und Geldspielen aufweisen, der dazu führt, dass sie nicht mehr in der Lage sind, ihre Lebenspläne zu meistern und sozialen Beziehungen zu pflegen, und der mit einem Leiden der Person und Veränderungen in ihrer Beziehung

zur Welt einhergeht. Die Verhaltensmuster sind so schwerwiegend, dass sie zu einer erheblichen Beeinträchtigung der persönlichen, familiären, so-zialen, schulischen oder beruflichen Funktionsfähigkeit führen.

Der Indikator hat das Ziel, die Prävalenz für jede Kategorie von SpielerInnen in der Bevölkerung detailliert darzustellen. Darüber hinaus könnte die Verwendung eines geeigneten Messinstruments die Prävalenz verschiedener Arten von Problemen im Zusammenhang mit Glücks- und Geldspielen ermitteln.

MONITORING DER PRÄVALENZ DER GLÜCKS- UND GELDSPIELNUTZUNGSSTÖRUNG UND VERBINDUNGEN ZU SPIELPRAKTIKEN AUFZEIGEN

Relevanz des Indikators für die öffentliche Gesundheit

Dieser Indikator ist unerlässlich, um beurteilen zu können, ob die Schweizer Bevölkerung angemessen vor den Gefahren des Glücks- und Geldspiels geschützt wird (eines der Ziele des 2. Artikels des Bundesgesetzes über Geldspiele). Die Prävalenz der Personen, die mit Problemen im Zusammenhang mit der Nutzung von Glücks- und Geldspielen konfrontiert sind, stellt das zentrale Element des Monitoringsystems dar. In einem Monitoringsystem stellt die Prävalenz von Spielproblemen das langfristige Produkt der verschiedenen Elemente, die durch die anderen für das Monitoring vorgeschlagenen Indikatoren gemessen werden (Spielangebot, Präventions- und Behandlungsangebot, Werbung und Marketing, Spielpraktiken usw.), dar. Daher ist der Indikator für die Darstellung der Folgen des Glücks- und Geldspiels von entscheidender Bedeutung. Folglich ist ein qualitativ hochwertiger Indikator unerlässlich.

Welche Fragen können damit beantwortet werden?

Dieser Indikator hilft beispielsweise die folgenden Fragen zu beantworten: Wie verändert sich die Prävalenz der Glücks- und Geldspielnutzungsstörung im Zeitverlauf? Was sind die Merkmale dieser Bevölkerungsgruppe? Wie ist der Zusammenhang mit den verschiedenen Formen des Glücks- und Geldspiels?

Für wen ist dieser Indikator von Interesse?

Dieser Indikator liefert wichtige Informationen für das Monitoring der Spielsucht und ermöglicht es, das Profil, das Verhalten und die Probleme dieser Bevölkerungsgruppe zu untersuchen. Der Indikator ist für alle Akteure im Bereich des Spielerschutzes von zentraler Bedeutung.

Zu erhebende Daten

Zahlreiche Messinstrumente für Probleme im Zusammenhang mit der Nutzung von Glücks- und Geldspielen wurden entwickelt und validiert. Drei mehr oder weniger kürzlich erschienene systematische Übersichtsarbeiten haben sich mit der Genauigkeit der Instrumente bei der Identifizierung von SpielerInnen mit einer Störung im Zusammenhang mit der Nutzung von Glücks- und Geldspielen in einer bestimmten Population (Williams und Volberg, 2014), der Genauigkeit von kurzen Instrumenten (Dowling et al., 2019) und der Validität der Instrumente bei der breit angelegten Identifizierung von SpielerInnen mit einer Störung im Zusammenhang mit der Nutzung von Glücks- und Geldspielen in einer Population (Otto et al., 2020) befasst. Auf der Grundlage dieser Übersichtsarbeiten empfahlen Notari und Kollegen (2022), bei Studien in der Schweiz den Problem Gambling Severity Index (PGSI) als Messinstrument zu verwenden. Diese Wahl wurde von acht ExpertInnen auf dem Gebiet der substanzungebundenen suchtartigen Verhaltensweisen, die sich bezüglich der Auswahl eines idealen Instruments für eine epidemiologische Studie geäußert haben, unterstützt.

Die Wahl deckt sich ebenfalls mit derjenigen der ExpertInnen, die für die Studie Entwicklung eines Konzepts für ein Monitoring von Problemen im Zusammenhang mit Geldspiel in der Schweiz konsultiert worden waren und die den PGSI zur Messung von Spielproblemen und zur Kategorisierung von SpielerInnen in ein risikohaftes/problematisches Spielerprofil empfehlen. Das in der SGB verwendete Instrument wurde als unzureichend eingestuft (Notari et al, 2019).

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass das in der SGB verwendete Instrument nicht ausreichend validiert wurde und durch ein robusteres Instrument ersetzt werden sollte. In Anbetracht der Begrenzungen des Glücks- und Geldspielmoduls der SGB und ausgehend vom Prinzip, dass ein Monitoring des Glücks- und Geldspiels eine eigene epidemiologische Studie erfordert, schlagen wir vor, den Problem Gambling Severity Index als Messinstrument zu verwenden. In Hinblick auf die geringe Anzahl an Fragen in diesem Instrument (9 Fragen) sollte in Betracht gezogen werden, eine Reihe von Fragen hinzuzufügen, um alle Probleme zu messen, die im ICD-11 aufgeführt sind und im PGSI fehlen (Konflikte mit Angehörigen, Probleme mit der Arbeit/Schule).

Kosten

Siehe das Kapitel über die Kosten, die mit der Durchführung einer eventuellen Studie verbunden sind.

Grenzen

Für eine Betrachtung der Grenzen des PGSI siehe den Bericht «Glücks- und Geldspielnutzung, Videospiele, Sexualverhalten, Kaufverhalten, soziale Medien und Internet: Suchtverhalten ohne Substanz?» (Notari et al., 2022). Falls eine spezifische Studie über Glücks- und Geldspiele entwickelt werden sollte, kann auf das Kapitel über die Grenzen bei der Durchführung einer solchen Studie zurückgegriffen werden.

Häufigkeit der Updates

Alle 3 Jahre

Anhang 1: Problem Gambling Severity Index (PGSI)

Der PGSI wurde als Alternative zu den auf dem DSM basierenden Instrumenten entwickelt. Er besteht aus 9 Fragen, die sich auf die letzten 12 Monate beziehen. Er ist das am zweithäufigsten verwendete Instrument und wird häufig als Referenz in Validierungsstudien verwendet. Es gibt eine Kurzversion, die aus 3 Fragen besteht. Die lange Version wurde in der Studie 'eGames Schweiz' (Al Kurdi et al., 2020) verwendet.

Die wichtigste Limitation betrifft die Abdeckung der im ICD-11 definierten Kriterien: Der PGSI deckt diese nur teilweise ab. Zwei Fragen beziehen sich auf Auswirkungen (finanzielle und gesundheitliche Probleme). Eine Frage bezieht sich auf erhaltene Kritik (auch in der Kurzversion). Eine allgemeine Frage bezieht sich auf das Gefühl, ein Problem zu haben.

Das Instrument wurde von dessen Autoren (Ferris & Wynne, 2001) in englischer und französischer Sprache validiert. Die verschiedenen Validierungsarbeiten bestätigten alle die Existenz eines einzigen Faktors und eine gute interne Konsistenz (0,84 Ferris & Wynne, 2001, 0,86 Miller et al., 2013, 0,86 Holtgraves et al., 2008). Es wurde keine signifikante Invarianz zwischen Männern und Frauen, Spielertypen oder Einkommen beobachtet (Miller et al., 2013). Holtgraves und Kollegen (2008) stellten fest, dass die unidimensionale Struktur des Instruments nur für die Kategorie der problematischen SpielerInnen (Score von 8+) gültig war. Zudem ist zu betonen, dass Currie und Kollegen 2013 gezeigt haben, dass der optimale Score für ein moderates Risiko von 3-7 auf 5-7 Punkte geändert werden sollte.

Italienische Version (Colasante et al., 2013): Die italienische Version des PGSI erwies sich ebenfalls als unidimensional und wies eine sehr ähnliche interne Konsistenz wie die englischen Validierungen (0.87) auf. Darüber hinaus wurde eine gute Konvergenz mit dem Lie/Bet, dem Depressions- und dem Stress-Score beobachtet.

Thinking about the last 12 months:

1. Have you bet more than you could really afford to lose?
2. Have you needed to gamble with larger amounts of money to get the same feeling of excitement?
3. Have you gone back on another day to try to win back the money you lost?
4. Have you borrowed money or sold anything to gamble?
5. Have you felt that you might have a problem with gambling?
6. Have people criticised your betting or told you that you had a gambling problem, whether or not you thought it was true?
7. Have you felt guilty about the way you gamble or what happens when you gamble?
8. Has gambling caused you any health problems, including stress or anxiety?
9. Has your gambling caused any financial problems for you or your household?

Bewertung: Für jedes Item wird die folgende Punktzahl vergeben: Never = 0; Rarely = 1; Sometimes = 1; Often / most of the time = 2; Always = 3. Die Gesamtpunktzahl ergibt sich aus der Summe der Punkte aller Fragen.

PGSI: Die Punktzahlen können zwischen 0 und 27 variieren:

- Punktzahl von 0 = unproblematische SpielerInnen, die ohne negative Konsequenzen spielen
- Punktzahl von 1 bis 2 SpielerInnen mit geringem Risiko
- Punktzahl von 3 bis 7 = SpielerInnen mit mäßigem Risiko
- Punktzahl ≥ 8 = problematische SpielerInnen

PGSI-Short-Form (Volberg & Williams, 2012) die Punktzahlen können zwischen 0 und 9 variieren :

- Punktzahl von 0 = unproblematische SpielerInnen
- Punktzahl von 1 bis 2 = Risikogruppe
- Punktzahl ≥ 3 = problematische/pathologische SpielerInnen

Definition des Indikators

In der wissenschaftlichen Literatur wird allgemein anerkannt, dass exzessives Glücks- und Geldspiel mit einer relativ hohen Komorbiditätsrate einhergeht (Lorains et al., 2011; Crockford und el-Guebaldy, 1998; Ladd und Petry, 2003; Grant und Chamberlain, 2020). Zu den häufigsten Begleitstörungen gehören affektive Störungen (Major Depression, bipolare Störung), Angststörungen und Persönlichkeitsstörungen (antisoziale Persönlichkeitsstörung) sowie der Substanzkonsum (Lorains et al., 2011; Crockford und el-Guebaldy, 1998). Insbesondere der exzessive Substanzkonsum scheint das am häufigsten mit einer Störung im Zusammenhang mit der Nutzung von Glücks- und Geldspielen assoziierte Problem zu sein (Lorains et al., 2011; Crockford und el-Guebaldy, 1998; Ladd und Petry, 2003).

Dieser Indikator hat zum Ziel, die Prävalenzen der verschiedenen Komorbiditäten (Substanzkonsum und psychische Störungen), die bei Glücks- und GeldspielerInnen beobachtet werden, zu beschreiben und diejenigen Gruppen von SpielerInnen zu identifizieren, die die grösste Anhäufung an Risiken und Problemen aufweisen.

Relevanz des Indikators für die öffentliche Gesundheit

Ziel dieses Indikators ist es nicht, eine kausale Verbindung zwischen Problemen im Zusammenhang mit Geld- und Glücksspielen und anderen Störungen herzustellen, sondern vielmehr, einen Überblick über die Situation zu erhalten und die Risiken und Handlungsoptionen zu beurteilen.

Es ist wichtig, den Anteil der SpielerInnen mit anderen Störungsbildern zu kennen, um den Behandlungsbedarf besser einschätzen zu können. Darüber hinaus kann die Prävalenz verschiedener Komorbiditäten dazu beitragen zu erkennen, in welchen Fällen es wichtig sein könnte, verstärkt einzugreifen, um die Chancen für ein frühzeitiges Intervenieren zu erhöhen.

Welche Fragen können damit beantwortet werden?

Dieser Indikator beantwortet beispielsweise folgende Fragen: Wie hoch ist die Prävalenz von SpielerInnen mit Komorbiditäten? Wie ist die Entwicklung im Laufe der Zeit? Gibt es bestimmte Bevölkerungsgruppen, die besonders betroffen sind? Gibt es bestimmte Bevölkerungsgruppen mit spezifischen Komorbiditäten, die es ermöglichen würden, differenziert mit den SpielerInnen in Kontakt zu kommen?

BESCHREIBUNG DER PRÄVALENZ DER VERSCHIEDENEN KOMORBIDITÄTEN, DIE BEI DEN SPIELERN UND SPIELERINNEN BEOBACHTET WERDEN

Für wen ist dieser Indikator von Interesse?

Der Indikator liefert wichtige Hinweise für alle am Schutz der Spielenden beteiligten Akteure. Der Indikator würde, im Falle der Einführung, erlauben über wertvolle Hinweise zur Verbesserung der Früherkennung zu verfügen und Sensibilisierung der Personen mit problematischem Spielverhalten zu ermöglichen.

Zu erhebende Daten

Die Daten, die benötigt werden, um die mit dem Spielverhalten verbundenen Störungen zu identifizieren, sind bereits verfügbar und zugänglich, so dass der Indikator mit relativ geringem Zeit- und Kostenaufwand erstellt werden kann. Es gibt drei Datenquellen, die genutzt werden können, um die Prävalenz der Begleitstörungen in der Allgemeinbevölkerung oder der klinischen Population zu erfassen.

Die Schweizerische Gesundheitsbefragung (SGB) ermöglicht es uns, Informationen über die Prävalenz von psychischen Störungen, Substanzkonsum und Problemen mit dem Glücks- und Geldspiel in der in der Schweiz wohnhaften Bevölkerung im Alter ab 15 Jahren zu erhalten (siehe Anhang 1).

Die SGB ist eine Erhebung, die eine vertiefte Untersuchung des Zusammenhangs zwischen Glücks- und Geldspiel sowie Komorbiditäten ermöglicht, doch angesichts der Beschränkungen des Glücks- und Geldspielmoduls wird es notwendig sein, auch in der Bevölkerungsumfrage zum Glücks- und Geldspiel grundlegende Fragen zu Komorbiditäten einzuführen.

Diese Daten müssen jedoch durch gezielte Informationen ergänzt werden, die direkt aus klinischen Stichproben stammen. Die SGB ermöglicht zwar einen Überblick, aber angesichts der geringen Anzahl von SpielerInnen mit Glücks- und Geldspielproblemen in einer epidemiologischen Studie in der Allgemeinbevölkerung sind vertiefte Analysen, die das Profil dieser Personen untersuchen, nur begrenzt möglich. Die Datenanalyse von Bevölkerungsgruppen, die wegen einer psychiatrischen Erkrankung oder wegen Problemen mit dem Substanzkonsum behandelt werden, bietet beispielsweise die Möglichkeit, das Profil von PatientInnen, die wegen eines Glücks- und Geldspielproblems als Primärerkrankung oder als Komorbidität (Sekundärerkrankung) behandelt werden, ausführlicher zu untersuchen. Die act-info-Statistik, die Medizinische Statistik der Krankenhäuser und die Patientendaten Spital ambulant ermöglichen es, diese Zusammenhänge in ausreichendem Masse

zu untersuchen. Diese Erhebungen ergänzen sich in ihrer derzeitigen Form und ermöglichen somit eine hinreichend genaue Erfassung derjenigen Personen, die wegen glücks- oder geldspielbezogener Probleme (Haupt- oder Nebenproblem) in Behandlung sind.

Verbundene Kosten

Die verbundenen Kosten sind relativ niedrig, da wir über drei auswertbare Datenquellen verfügen (SGB; act-info; Medizinische Statistik der Krankenhäuser und die Patientendaten Spital ambulant). Kosten entstehen daher hauptsächlich durch die Extraktion und Analyse der Daten.

Grenzen

Die wichtigste Einschränkung besteht darin, dass wir für diesen Indikator bereits vorhandene Daten (z.B. SGB) verwenden möchten und daher durch die in diesen Studien gestellten Fragen und erhobenen Informationen eingeschränkt sind.

Eine zweite Einschränkung betrifft die Krankenhausstatistiken. Während die act-info Daten innerhalb eines Jahres verfügbar sind (z. B. sind die Daten für 2021 Ende 2022 verfügbar), dauert es länger, bis die Krankenhausstatistiken verfügbar sind.

Häufigkeit der Updates

Alle 3 Jahre (5 Jahre basierend auf SGB)

Anhang 1: Informationen, die in der SGB verfügbar sind

Die SGB ermöglicht es, einen Zusammenhang zwischen der Art des Spielverhaltens und den folgenden Problemen/Verhaltensweisen herzustellen:

- Personen, die in den letzten 12 Monaten von Depressionen betroffen waren (Möglichkeit zwischen diagnostiziert und nicht diagnostiziert zu unterscheiden);
- Personen, die in den letzten 12 Monaten wegen psychischen Problemen behandelt wurden;
- AlkoholkonsumentInnen (kein Screening auf Abhängigkeit, aber Möglichkeit, KonsumentInnen mit hohem täglichen Konsum zu identifizieren).
- TabakkonsumentInnen (täglich Rauchende)
- CannabiskonsumentInnen (mehrmals pro Woche konsumierend)
- KokainkonsumentInnen (30-Tage-Prävalenz)
- HeroinkonsumentInnen (30-Tage-Prävalenz)
- Ecstasy-KonsumentInnen (30-Tage-Prävalenz)
- KonsumentInnen anderer Drogen (30-Tage-Prävalenz)
- Personen, die in den letzten 12 Monaten einen Selbstmordversuch unternommen haben

Definition des Indikators

Im Falle eines Suizids ist es praktisch unmöglich, die Gründe nachzuvollziehen und somit die Rolle des Spiels bei der Entscheidung für diese extreme Handlung zu bestimmen. Eine landesweite Studie, wie die von Andronicos und Kollegen (2011) durchgeführt im Kanton Waadt, ist praktisch unmöglich. Es ist jedoch denkbar, die Suizidversuche und -gedanken von SpielerInnen zu untersuchen.

Dieser Indikator soll die Prävalenz von Suizidgedanken und -versuchen bei Geld- und Glücksspielenden im Allgemeinen und bei solchen, die wegen glücksspielbedingter Probleme um Hilfe bitten, messen.

Relevanz des Indikators für die öffentliche Gesundheit

Dieser Indikator ist wichtig für die öffentliche Gesundheit, da er die Suizidgedanken und -versuche sowohl bei SpielerInnen im Allgemeinen als auch bei denjenigen, die aufgrund ihrer Spielprobleme professionelle Hilfe suchen, erfasst.

Welche Fragen können damit beantwortet werden?

Dieser Indikator beantwortet beispielsweise folgende Fragen: Wie hoch ist der Anteil der Ratsuchenden mit einem Geld- und Glücksspielproblem, die in den letzten 12 Monaten an einen Suizid gedacht oder einen Suizidversuch unternommen haben? Wie sieht das Profil dieser Personen aus? Gibt es eine Entwicklung im Zeitverlauf? Gibt es Regionen, die stärker betroffen sind?

Für wen ist dieser Indikator von Interesse?

Dieser Indikator würde Aufschluss über die Prävalenz von Suizidversuchen und -gedanken in der Spielerpopulation im Allgemeinen und bei den betreuten SpielerInnen geben. Der Indikator lie-

fert wertvolle Hinweise für die Früherkennung und/oder Sensibilisierung.

DIE HÄUFIGKEIT VON SUIZIDGEDANKEN UND -VERSUCHEN IN DER SPIELERPOPULATION

Verfügbarkeit der Daten

Die für diesen Indikator erforderlichen Daten sind bereits verfügbar und zugänglich, sodass seine Erstellung relativ wenig Zeit und Geld in Anspruch nimmt. Es gibt zwei Datenquellen, die genutzt werden können, um die Prävalenz von Suizidgedanken und -versuchen in der Spielerpopulation und in der klinischen Gruppe darzustellen.

Die Schweizerische Gesundheitsbefragung (SGB) ermöglicht es, Informationen über die Prävalenzen dieser beiden Variablen zu erhalten und die Nicht-Spielerpopulation mit der Spielerpopulation zu vergleichen. Aufgrund der Beschränkungen des Spielmoduls dieser Erhebung wird es notwendig sein, auch grundlegende Fragen zu Suizidgedanken und -versuchen in die Bevölkerungsumfrage zum Geld- und Glücksspiel einzuführen.

Die act-info-Studie liefert Daten zu Suizidversuchen und -gedanken von Personen, die bei einer Einrichtung der psychosozialen Suchthilfe Beratung gesucht haben.

Beide Studien ermöglichen nicht nur die Entwicklung im Zeitverlauf, sondern liefern auch Hinweise auf Geschlecht, Alter, Lebensumstände usw. der Befragten.

Verbundene Kosten

Die mit dem Indikator verbundenen Kosten sind relativ niedrig, da wir über auswertbare Datenquellen verfügen (SGB und *act-info*). Die Kosten entstehen daher hauptsächlich durch die Extraktion und Analyse der Daten.

Grenzen

Die Haupteinschränkung liegt darin, dass wir für diesen Indikator auf bereits vorhandene Daten (SGB) zurückgreifen wollen und daher durch die in diesen Studien gestellten Fragen und gesammelten Informationen eingeschränkt sind.

Eine weitere Einschränkung des Indikators betrifft die Abdeckung der psychosozialen Hilfeinrichtungen (Anteil der erfassten Einrichtungen) und die Qualität der erhobenen Daten (fehlende Daten). Weitere Informationen über die *act-info*-Studie und die wichtige Rolle, die die Kantone und die Einrichtungen der psychosozialen Versorgung bei der Verbesserung der Datenlage zu Geld- und Glücksspielen haben, finden Sie im Kapitel «DIE VERFÜGBAREN DATEN».

Häufigkeit der Updates

Zwischen 1 und 5 Jahren je nach Daten

VERSCHULDUNG VON EXZESSIVEN SPIELER:INNEN

PROBLEME & GEFAHREN

Definition des Indikators

Im Geldspiel sind Schulden eines der Hauptprobleme, mit denen SpielerInnen sowie ihre Angehörigen konfrontiert sind. Die Überschuldung, die Unfähigkeit, den finanziellen Verpflichtungen nachzukommen oder Einsätze zu tätigen, die das Vermögen übersteigen, sind die Hauptkriterien, welche Veranstalter dazu veranlassen eine(n) SpielerIn auszuschliessen (Art. 80).

Finanzielle Schwierigkeiten von SpielerInnen sind daher ein Schlüsselement, das durch das BGS begrenzt werden soll. Daher ist es nicht nur wichtig zu erforschen, welcher Anteil der SpielerInnen und von Angehörigen unter finanziellen Problemen leidet (diese Information wird im Rahmen des Indikators zum «Schaden» erhoben), sondern auch, ob finanzielle Probleme frühzeitig erkannt werden und mit welcher Latenz professionelle Hilfe von überschuldeten SpielerInnen in Anspruch genommen wird.

Im Rahmen dieses Indikators schlagen wir ein Monitoring der Durchschnittverschuldung der SpielerInnen zum Zeitpunkt des Ausschlusses, der Beratung durch eine Schuldnerberatungsstelle oder der Beratung durch eine psychosoziale Betreuungseinrichtung vor.

Relevanz des Indikators für die öffentliche Gesundheit

In Bezug auf die öffentliche Gesundheit ist es entscheidend, dass SpielerInnen mit Finanzproblemen von den Betreibern so schnell wie möglich gesperrt werden oder so früh wie möglich professionelle Hilfe suchen, um eine geeignete Lösung zu finden.

Dieser Indikator liesse erkennen, wie hoch die durchschnittliche Verschuldung zum Zeitpunkt der Sperre oder der Aufnahme einer Betreuung ist. Vor allem aber könnte man beobachten, wie sich die Verschuldung im Laufe der Zeit verändert. Im Idealfall, d. h. bei einer Sperre oder frühzeitiger professioneller Beratung, sollte ein allmählicher Rückgang der durchschnittlichen Schulden zu beobachten sein. Andernfalls würde der Indikator als Warnhinweis für die Aufsichtsbehörden und die Kantone dienen, die da-

mit wichtige Hinweise zur Verbesserung der Früherkennung oder Sensibilisierung erhielten.

Welche Fragen können damit beantwortet werden?

Dieser Indikator beantwortet beispielsweise folgende Fragen: Wie entwickelt sich die durchschnittliche Verschuldung der gesperrten SpielerInnen? Entwickelt sich die durchschnittliche Verschuldung bei Aufsuchen von Fachleuten im Laufe der Zeit günstig? Welche Bevölkerungsgruppen suchen zu spät Hilfe (in Bezug auf die Verschuldung)?

Für wen ist dieser Indikator von Interesse?

Dieser Indikator liefert den Kantonen und Aufsichtsbehörden ausschlaggebende Information und erlaubt es, die Entwicklung der Früherkennungs- und Entschuldungsbemühungen zu verfolgen.

MONITORING DER DURCHSCHNITTLICHEN VERSCHULDUNG DER SPIELERINNEN UND SPIELER ZUM ZEITPUNKT DER SPIELSPERRE ODER DES ANTRAGS AUF UNTERSTÜTZUNG

Verfügbarkeit der Daten

Die Daten über die Verschuldung zum Zeitpunkt der Beratung in einer Schuldnerberatungsstelle werden jährlich von den Institutionen erhoben. Der Jahresbericht der «Schuldenberatung Schweiz» zeigt den Anteil der Personen, die wegen Geld- und Glücksspielproblemen beraten werden (2021 waren es 8%) und die durchschnittliche Verschuldung aufgrund dieser Probleme (2021 waren es 82.914 Franken).

Die Daten zur Verschuldung bei der Konsultation einer psychosozialen Beratungsstelle werden im Rahmen der act-info-Studie bei der Erstberatung erhoben. Nach unseren eigenen Berechnungen lag die Medianverschuldung der Personen, die wegen Glücksspielproblemen eine Beratung aufsuchten, zwischen 25'000 und 50'000 Franken.

Was die Sperrungen betrifft, so sind diese Daten derzeit nicht verfügbar und müssen von den Kontrollstellen angefordert werden.

Verbundene Kosten

Bezüglich der Verschuldung zum Zeitpunkt der Beratung sind die mit dem Indikator verbundenen Kosten relativ gering, da auswertbare Datenquellen zur Verfügung stehen. Kosten entstehen daher vor allem bei der Datenextraktion und -analyse.

In Bezug auf die Schulden zum Zeitpunkt der Spielsperre besteht die grösste Unsicherheit darin, welche Art von Daten die Betreiber liefern können und wie diese Daten verarbeitet werden.

Grenzen

Die wichtigsten Einschränkungen des Indikators beziehen sich auf die Erfassungsquote durch die Statistik von den Einrichtungen der psychosozialen Versorgung und auf die Qualität der erhobenen Daten (fehlende Daten). Hinsichtlich der Sperrungen kann eine Bewertung der Grenzen erst vorgenommen werden, wenn die Ver-

fügbarkeit und Qualität der Daten bekannt ist.

Häufigkeit der Updates

Jährlich

Definition des Indikators

Für den Begriff des Rückfalls gibt es in der Geld- und Glücksspielliteratur keine eindeutige Definition. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, den Begriff zu definieren. Zum Beispiel kann er definiert werden als eine Spielpraxis, die im Widerspruch zu den Zielen steht, die sich die Person gesetzt hat, oder als erneuter Verlust der Kontrolle über das Spiel nach einer Behandlung oder als die Tatsache, dass die Person wieder zu spielen begonnen hat, obwohl sie sich Abstinenz als langfristiges Ziel gesetzt hatte.

Zusätzlich zu den Definitionsproblemen haben die Untersuchungen zu diesem Indikator gezeigt, dass seine Umsetzung sehr komplex sein kann und möglicherweise erhebliche finanzielle Ressourcen erfordert. Abhängig von der gewählten Definition kann der finanzielle Aufwand für die Erstellung eines Indikators beträchtlich sein, ganz abgesehen von der Frage der Durchführbarkeit. Die Durchführung einer Katamnese wäre in Bezug auf die wissenschaftliche Qualität der Goldstandard, aber die Durchführung einer solchen Studie auf nationaler Ebene würde die Möglichkeiten des Monitorings übersteigen.

Im Hinblick auf das Kosten-Nutzen-Verhältnis wäre es am sinnvollsten, den Begriff «Rückfall» als «die Inanspruchnahme einer erneuten Beratung wegen Geld- und Glücksspielproblemen bei einer psychosozialen Suchtberatungsstelle, nachdem eine entsprechende Behandlung seit mindestens 30 Tagen abgeschlossen ist» zu definieren. Dies würde es erlauben, die Daten der act-info-Studie zu verwenden (siehe Kapitel «DIE VERFÜGBAREN DATEN»).

Relevanz des Indikators für die öffentliche Gesundheit

Nach dem BGS ist die Hauptverantwortung der Kantone im Bereich der öffentlichen Gesundheit die Prävention von Spielsuchtproblemen und die Bereitstellung von Beratungs- und Behandlungsmöglichkeiten. Der vorgeschlagene Rückfallindikator soll den Anteil der Personen quantitativ erfassen, die eine auf Sucht

spezialisierte Suchtbehandlungsstelle aufgesucht haben und die, , nachdem sie ihre Probleme beim ersten Mal erfolgreich gelöst haben, wegen desselben Problems erneut eine solche Stelle konsultieren.

Welche Fragen können damit beantwortet werden?

Dieser Indikator beantwortet beispielsweise folgende Fragen: Wie sieht das Profil der Personen aus, die einen Rückfall hatten? Gibt es eine zeitliche Entwicklung der Fallzahlen?

Für wen ist dieser Indikator von Interesse?

Dieser Indikator liefert wichtige Informationen für die Kantone und ermöglicht es ihnen, Informationen zu sammeln, die als Anhaltspunkt dienen können, ob sie bei bestimmten Bevölkerungsgruppen, die besonders rückfallgefährdet sind, intervenieren müssen.

MONITORING VON RÜCKFÄLLEN (ERNEUTE NUTZUNG VON HILFELEISTUNGEN) BEI SPIELERINNEN UND SPIELERN, DIE BEREITS FRÜHER HILFE IN ANSPRUCH GENOMMEN HABEN

Zu erhebende Daten

Alle erforderlichen Daten sind im Rahmen der act-info-Erhebung verfügbar. Diese Daten ermöglichen es, die Anzahl der Rückfälle nach Alter, Geschlecht und anderen soziodemographischen Variablen zu messen.

Grenzen

Die Haupteinschränkung dieses Indikators liegt in der Erfassung von Glücksspielproblemen in der *act-info*-Studie. Weitere Informationen zur *act-info*-Studie und zur wichtigen Rolle, welche die Kantone und die psychosozialen Institutionen bei der Verbesserung der Datenlage zum Glücksspiel spielen könnten, finden sich im Kapitel «DIE VERFÜGBAREN DATEN».

Verbundene Kosten

Die mit dem Indikator verbundenen Kosten sind relativ gering, da eine auswertbare Datenquelle zur Verfügung steht. Die Kosten beziehen sich daher hauptsächlich auf die Extraktion und Analyse der Daten.

Häufigkeit der Updates

Jährlich

ZEITPLANUNG UND ERGEBNISPRÄSENTATION

Planung und Umsetzung des Monitoring-Systems

Der vorliegende Bericht stellt lediglich einen Zwischenschritt auf dem Weg zur Einführung eines Monitoringsystems dar. Um dieses Projekt zu starten, ist es zunächst notwendig, die geplanten Indikatoren mit den Aufsichtsbehörden zu diskutieren, um eine erste Einschätzung der Machbarkeit und der Datenverfügbarkeit zu erhalten. Anschliessend muss für jeden Indikator ein Budget festgelegt werden und vor allem die Finanzierbarkeit der bevölkerungsbezogenen Geld- und Glücksspielstudie geklärt werden.

Die in diesem Bericht vorgestellten Indikatoren können in Indikatoren unterteilt werden, die jährlich wiederholt werden können, und andere, die spezifische Studien erfordern und daher nicht in dieser Häufigkeit aktualisiert werden können. Für diese Studien haben wir vorgesehen, sie alle drei Jahre zu wiederholen und in dem Fall werden wir ein Monitoring haben, das alle Indikatoren alle drei Jahre aktualisieren kann. Dies stellt einen guten Kompromiss zwischen dem Bedarf an aktuellen Daten und den Kosten für spezifische Studien dar.

Falls das Monitoring 2023 beginnt, sollte der Aufwand gleichmässig über den Zeitraum 2023-2025 verteilt werden, so dass der erste Zyklus in diesem Zeitraum durchgeführt werden kann.

Im Idealfall sollte der Zeitplan wie folgt aussehen :

2023

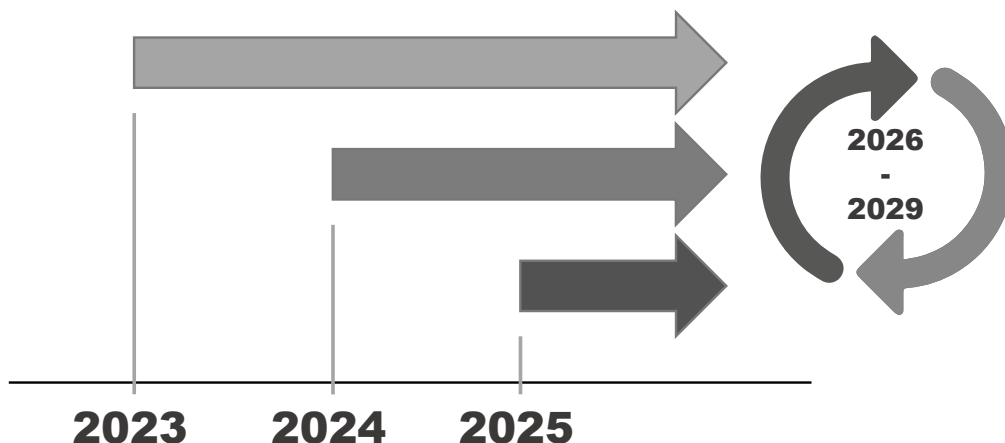
- Vorbereitung der Indikatoren, für die bereits vollständige Daten vorliegen.
- Kontaktaufnahme mit den Aufsichtsbehörden, um die Erhebung der fehlenden Informationen festzulegen.
- Vorbereitung der Studie zum Geldspiel (Arbeitsgruppe und Fragebögen)
- Durchführung der Studie zum Präventionsangebot

2024

- Aktualisierung der erarbeiteten Indikatoren im Jahr 2023
- Erstellung von Indikatoren auf der Grundlage der von den Aufsichtsbehörden und den Betreibern zur Verfügung gestellten Daten.
- Durchführung der Studie zum Geldspiel.
- Durchführung der Studie zu den Spielsperren

2025

- Aktualisierung der Indikatoren für die Jahre 2023 und 2024
- Analyse der Daten aus der Studie zum Geldspiel und Erstellung der Indikatoren
- Analyse der Daten aus der Studie über die Sperrung und Erstellung der Indikatoren
- Bewertung der Indikatoren und mögliche Änderungen vor einem neuen Dreijahreszyklus



Präsentation der Ergebnisse

Bei der Präsentation der Ergebnisse müssen folgende Aspekte berücksichtigt werden:

- a) die Bedürfnisse der Nutzer
- b) die Form des Produkts
- c) der Zeitpunkt des Updates

Nutzer : Der Workshop 2021 hat deutlich gemacht, dass es unterschiedliche Nutzerprofile gibt, die am Monitoring interessiert sind. Daher wird es notwendig sein, das Produkt so zu strukturieren, dass die Informationen nach drei Vorkenntnisniveaus unterteilt werden: Basiswissen, mittleres Wissen und Expertenwissen.



Form : Heutzutage ist eine Webversion vorzuziehen. Das «Schweizerische Monitoring-system Sucht und nichtübertragbare Krankheiten» (MonAM) vom BAG und die Website «Zahlen und Fakten» von Sucht Schweiz sind gute Beispiele für die Vorteile einer Website gegenüber einem Jahresbericht..

Zeitlicher Ablauf : Fortlaufende Updates sind einem jährlichen Update vorzuziehen. Dadurch würden die zuletzt erstellten Indikatoren den Nutzern sofort zur Verfügung stehen.



Das Geldspielmonitoring soll daher in Form einer eigenen Website eingerichtet werden. Die Indikatoren und die wichtigsten Ergebnisse werden in knapper und einfacher Form für einen Nutzer mit Grundkenntnissen oder-interesse präsentiert. Für jeden Indikator wird ein ausführlicheres Informationsblatt (oder ein Minireport) erstellt und den Nutzern zur Verfügung gestellt, die mehr Informationen wünschen. Schliesslich werden mit Anmerkungen versehene, aber unkommentierte Tabellen für erfahrene Nutzer bereitgestellt. Ein methodischer Bericht, der zu Beginn des Monitorings erstellt und jährlich aktualisiert wird, dient als Referenz für die Methodik und die Indikatoren.

BIBLIOGRAPHE

Al Kurdi, C., Notari, L. et Kuendig, H., (2020). « 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 », GREA & Addiction Suisse, Lausanne.

Andronicos M., Nunweiler-Hardegger S., Rivera Lopez C., Simon O., 2011. *Revue Francaise de Psychiatrie et de Psychologie Medicale*, 15 (117) pp. 31-34.

Billi, R., Stone, C.A., Marden, P., Yeung, K., (2014). *The Victorian Gambling Study: A longitudinal study of gambling and health in Victoria, 2008–2012*. Victoria, Australia: Victorian Responsible Gambling Foundation.

Browne, M., & Rockloff, M. J. (2018). Prevalence of gambling-related harm provides evidence for the prevention paradox. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(2), 410-422.

Browne, M., Goodwin, B. C., & Rockloff, M. J. (2018). Validation of the Short Gambling Harm Screen (SGHS): A tool for assessment of harms from gambling. *Journal of Gambling Studies*, 34(2), 499-512.

Browne, M., Rawat, V., Tulloch, C., Murray-Boyle, C., & Rockloff, M. (2021). The evolution of gambling-related harm measurement: Lessons from the last decade. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18, 4395.

Colasante, E., Gori, M., Bastiani, L., Siciliano, V., Giordani, P., Grassi, M., & Molinaro, S. (2013). An assessment of the psychometric properties of Italian version of CPGI. *Journal of Gambling Studies*, 29(4), 765-774.

Commission fédérale des maisons de jeu: Rapport annuel 2020. (n.d.). Retrieved April 11, 2022, from <https://www.admin.ch/gov/fr/accueil/documentation/communiques.msg-id-83921.html#links>

Crockford, D. N., & el-Guebaly, N. (1998). Psychiatric comorbidity in pathological gambling: a critical review. *The Canadian Journal of Psychiatry*, 43(1), 43-50.

Currie, S. R., Hodgins, D. C., & Casey, D. M. (2013). Validity of the problem gambling severity index interpretive categories. *Journal of gambling studies*, 29(2), 311-327.

Dowling, N. A., Merkouris, S. S., Dias, S., Rodda, S. N., Manning, V., Youssef, G. J., Lubman, D. I., & Volberg, R. A. (2019). The diagnostic accuracy of brief screening instruments for problem gambling: A systematic review and meta-analysis. *Clinical Psychology Review*, 74, 101784–101784.

Ferris, J. A., & Wynne, H. J. (2001). *The Canadian problem gambling index* (pp. 1-59). Ottawa, ON: Canadian Centre on substance abuse.

Geschäftsbericht-2020.pdf. (n.d.). Retrieved April 11, 2022, from <https://www.swisslos.ch/media/swisslos/publikationen/pdf/gesch%C3%A4ftsbericht-2020.pdf>

Gespa (2022). *Rapport d'évaluation : efficacité des mesures de protection des joueurs contre le jeu excessif*. Berne.

Gespa (2022). *Statistique des jeux de grande et petite envergures 2021*. Berne.

- Grant, J. E., & Chamberlain, S. R. (2020). Gambling and substance use: Comorbidity and treatment implications. *Progress in Neuro-Psychopharmacology and Biological Psychiatry*, 99, 109852.
- Haigh, J. (1997). The Statistics of the National Lottery. *Journal of the Royal Statistical Society: Series A (Statistics in Society)*, 160(2), 187–206. <https://doi.org/10.1111/1467-985X.00056>
- Hare, S. (2015). Study of gambling and health in Victoria.
- Holtgraves, T. (2009). Evaluating the problem gambling severity index. *Journal of gambling studies*, 25(1), 105-120.
<https://www.infodrog.ch/fr/aide/indexaddictions.html>
- Ladd, G. T., & Petry, N. M. (2003). A comparison of pathological gamblers with and without substance abuse treatment histories. *Experimental and clinical psychopharmacology*, 11(3), 202.
- Ladouceur, R. (2004). Perceptions among pathological and nonpathological gamblers. *Addictive Behaviors*, 29(3), 555–565. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2003.08.025>
- Langham, E., Thorne, H., Browne, M., Donaldson, P., Rose, J., & Rockloff, M. (2015). Understanding gambling related harm: A proposed definition, conceptual framework, and taxonomy of harms. *BMC public health*, 16(1), 1-23.
- Läubli, M., Bardin Arigoni, G., & Bussmann, W. (2004). Définitions des termes «évaluation, controlling et monitoring». Interdepartementale Kontaktgruppe « Wirkungsprüfungen », (IDEKOWI).
- Lischer, Suzanne & Gebhard, Oriana (2018). Das illegal organisierte Glücksspiel in der Schweiz: Eine explorative Studie. *Sucht: Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis / Hrsg.: Deutsche Hauptstelle gegen die Suchtgefahren (DHS), Deutsche Gesellschaft für Suchtforschung und Suchttherapie*, 64(3), 141-148.
- Lischer, Suzanne & Schwarz, Jürg (2018). Self-exclusion and imposed exclusion as strategies for reducing harm: Data from three Swiss Casinos. *Journal of Gambling Issues*, 29-44.
- Lorains, F. K., Cowlshaw, S., & Thomas, S. A. (2011). Prevalence of comorbid disorders in problem and pathological gambling: Systematic review and meta-analysis of population surveys. *Addiction*, 106(3), 490-498.
- Miller, N. V., Currie, S. R., Hodgins, D. C., & Casey, D. (2013). Validation of the problem gambling severity index using confirmatory factor analysis and rasch modelling. *International Journal of Methods in Psychiatric Research*, 22(3), 245-255.
- National Research Council. (1999). *Pathological gambling: A critical review*. Washington, DC: National Academy Press.
- Notari L., Al Kurdi, C., Delgrande Jordan, M., Sivanesan, N. (2022). Jeux de hasard et d'argent, gaming, sexualité, achats, réseaux sociaux, Internet : des conduites addictives sans substance ? État des lieux sur les évidences scientifiques, la terminologie, les échelles de mesure et les prévalences. Rapport de recherche. Lausanne : Addiction Suisse & GREA.
- Notari L., Gmel G., Kuendig H. (2019). Développement d'un modèle de monitoring des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent en Suisse, *Addiction Suisse*, Lausanne, Suisse
- Notari L., Studer S. (2020). Wetten « sportlich und nicht-sportlich» Online. *Addiction Suisse*, Lausanne, Suisse
- Office fédéral de la santé publique. (2005). *Glossaire de termes d'évaluation*. Office fédéral de la santé publique

Office fédéral de la santé publique (2021). Rapport annuel act-info 2020. Office fédéral de la santé publique

Otto, J. L., Smolenski, D. J., Wilson, A. L. G., Evatt, D. P., Campbell, M. S., Beech, E. H., ... & Belsher, B. E. (2020). A systematic review evaluating screening instruments for gambling disorder finds lack of adequate evidence. *Journal of Clinical Epidemiology*, 120, 86-93.

Probst, C., Fleischmann, A., Gmel, G., Poznyak, V., Rekve, D., Riley, L., ... & Rehm, J. (2019). The global proportion and volume of unrecorded alcohol in 2015. *Journal of global health*, 9(1).

Rapport annuel 2020 de la Loterie Romande. (n.d.). Retrieved April 12, 2022, from <https://ra.loro.ch/>

Volberg, R. A., & Williams, R. J. (2012). Developing a Short Form of the PGSI. Report to the Gambling Commission.

Williams, R. J., & Volberg, R. A. (2010). Best practices in the population assessment of problem gambling. Guelph: Ontario Problem Gambling Research Centre.

Williams, R. J., & Volberg, R. A. (2014). The classification accuracy of four problem gambling assessment instruments in population research. *International Gambling Studies*, 14(1), 15-28.

Riley, B. J., Harvey, P., Crisp, B. R., Battersby, M., & Lawn, S. (2018). Gambling-related harm as reported by concerned significant others: A systematic review and meta-synthesis of empirical studies. *Journal of Family Studies*.

ANHANG

Liste der Workshop-Teilnehmer (Juni 2022)

Dietrich Nicolas (FR/KKBS)

Flückiger Lavina (BS)

Iff Tanja (KKBS/BAG)

Lischer Suzanne (HSLU/EKSN)

Mader Sebastian (BAG)

Petit Dörte (SoS-Spielsucht/Sucht Schweiz)

Poespodihardjo Renanto (UPK/EKSN)

Robert Camille (GREA/PILDJ)

Simon Olivier (CHUV/SSAM)

Stortz Cédric (FVS)

Tarnutzer Joos (BL/KKBS)

Thelitz Britta (SoS-Spielsucht/Perspektive Thurgau)

Vangopoulou Angelina (BAG)

Vittoz Sarah (BJ)

