

This is my title

<https://github.com/christopherchristensen>

## Contents

<b>Online- und Glücksspielsucht</b>	<b>2</b>
Kriterien und Symptome von Sucht . . . . .	2
Fachverband Sucht . . . . .	2
Aufgaben des Fachverbands Sucht . . . . .	2
Mandate des Fachverbands Sucht . . . . .	2
Politische Interessensvertretung des Fachverbands Sucht . . . . .	2
Individuelle Verhaltens- und Konsummuster . . . . .	3
Gesellschaftliche Rahmenbedingungen . . . . .	3
Sucht und ihre Erscheinungsformen . . . . .	3
Risikoarmes Verhalten . . . . .	3
Risikoverhalten . . . . .	3
Exzessives Verhalten . . . . .	4
Chronisches Verhalten . . . . .	4
Situationsunangepasstes Verhalten . . . . .	4
Sucht . . . . .	4
Suchtpolitik Schweiz (bisher) . . . . .	4
Suchtpolitik Schweiz (neue Ansätze) . . . . .	5
Vier-Säulen-Modell . . . . .	5
Vier-Säulen-Modell: Handlungsfelder . . . . .	5
Vier-Säulen-Modell: Querschnittsaufgaben . . . . .	5
Würfelmodell . . . . .	5
Ziele Nationale Strategie Sucht 2017-2024 . . . . .	6
Geldspiel . . . . .	6
Defition von Internetsucht . . . . .	6
Gaming Disorder (DSM-5) . . . . .	6
Problemlast . . . . .	7
Vanessa . . . . .	7

# **Online- und Glücksspielsucht**

## **Kriterien und Symptome von Sucht**

- Salienz (Auffälligkeit): “Craving”
- Stimmungsregulierung: “Coping-Strategie”, Selbstmedikation
- Toleranzentwicklung
- Entzugssymptomatik
- Konflikte mit dem Umfeld (auch international)
- Rückfall

## **Fachverband Sucht**

fachverbandsucht.ch \* Verein, seit 2003 \* ca. 300 Suchtfachorganisationen sind Mitglied \* 7 Mitarbeitende \* Vereinsvorstand aus 8 VertreterInnen von Mitgliedsorganisationen

## **Aufgaben des Fachverbands Sucht**

- Basisvernetzung
- Dienstleistungen
- Mandate
- Politische Interessensvertretung
- Ansprechpartner für öffentl. Verwaltung, Politik und Medien

## **Mandate des Fachverbands Sucht**

Mandate 2019 \* Expertengruppe Online-Sucht \* Dialogkampagne Alkohol \* Aktionstag Alkoholprobleme \* Früherkennung und -intervention \* Sucht im Alter \* ....

## **Politische Interessensvertretung des Fachverbands Sucht**

- Lobbying bei laufenden politischen Prozessen
  - z.B. Geldspiel- / Tabakproduktegesetz
- Agenda Setting
  - Marktregulierung für illegale Drogen
- Weitere politische Aktivitäten

## **Individuelle Verhaltens- und Konsummuster**

- Die Muster variieren in den folgenden Kategorien
  - Alkohol
  - Drogen
  - Tabak
  - Weitere Muster
  - Bewegung
  - Ernährung

## **Gesellschaftliche Rahmenbedingungen**

Einflüsse auf Suchtverhalten (direkt: zuoberst, indirekt: zuunterst) \* Erbanlagen, Alter, Geschlecht \* Persönliches Verhalten (Verhaltens- / Konsummuster) \* Soziales Umfeld \* Lebens- und Arbeitsbedingungen \* Soziale, wirtschaftliche, ökologische und kulturelle Rahmenbedingungen

## **Sucht und ihre Erscheinungsformen**

- Risikoarmes Verhalten
- Risikoverhalten
- Sucht

### **Risikoarmes Verhalten**

- Substanzenkonsum und Verhalten, das nicht schädlich für Gesundheit der Betroffenen und Umfeld sind
- Oft Teil des gesellschaftlichen Zusammenlebens

### **Risikoverhalten**

- Substanzkonsum oder Verhalten, das zu körperlichen, psychischen oder sozialen Problemen oder Schäden für Betroffene oder Umfeld führen kann
- 3 Verhaltensmuster
  - Exzessives Verhalten
  - Chronisches Verhalten
  - Situationsunangepasstes Verhalten

## **Exzessives Verhalten**

Exzessives Geldspielen, Rauschtrinken \* übermässige, episodische Wiederholungen schädigender Tätigkeiten \* Konsum grosser Mengen psychoaktiver Substanzen (innert kurzer Zeit)

## **Chronisches Verhalten**

dauerhafte Einnahme von Medikamenten, chronischer Alkoholkonsum \* regelmässig auftretender erhöhter Konsum \* regelmässig wiederholendes Verhalten \* verursacht kumulative Schäden (über längere Zeit)

## **Situationsunangepasstes Verhalten**

betrunken Fahren, Fötus schädigen durch Konsum von Substanzen während Schwangerschaft, Geldspiel trotz Verschuldung \* Konsum von psychoaktiven Substanzen in Situationen, in denen man sich / andere Schaden zufügen kann

## **Sucht**

- Medizinisch gesehen eine Krankheit
- psychische oder Verhaltensstörung durch psychotrope Substanzen (laut WHO)
- bio-psycho-soziales Phänomen (laut BAG)

## **Suchtpolitik Schweiz (bisher)**

- 1990er Jahren: offene Drogenszenen
- Nationale Programme
  - Alkohol
  - Tabak
  - Migration und Gesundheit
  - Massnahmenpakete
  - Drogen
  - psychische Gesundheit
- Strategien
  - Krebs
  - Demenz

## **Suchtpolitik Schweiz (neue Ansätze)**

- Nationale Strategie Sucht
- Baut auf Erfahrungen der bisherigen Suchtpolitik des Bundes auf
- Ansätze Gesundheit2020
  - Psychische Gesundheit
  - Nationale Strategie Prävention nicht-übertragbarer Krankheiten
  - Nationale Strategie Sucht
- Spezifische Ansätze
  - Krankheitsspezifische Strategien

## **Vier-Säulen-Modell**

Erweiterung der neuen nationalen Ansätze \* Prävention \* Therapie  
und Wiedereingliederung \* Schadensminderung und Überlebenshilfe  
\* Regulierung und Vollzug

### **Vier-Säulen-Modell: Handlungsfelder**

- Gesundheitsförderung, Prävention, Früherkennung
- Therapie und Beratung
- Schadensminderung und Risikominimierung
- Regulierung und Vollzug

### **Vier-Säulen-Modell: Querschnittsaufgaben**

- Koordination und Kooperation
- Wissen
- Sensibilisierung und Information
- Internationale Politik

## **Würfelmodell**

- Vier-Säulen-Modell erweitert durch
  - Risikoarmer Konsum
  - Problematischer Konsum
  - Abhängigkeit
- substanzübergreifend

## **Ziele Nationale Strategie Sucht 2017-2024**

- Suchterkrankung verhindern
- Hilfe und Behandlung für abhängige Menschen
- gesundheitliche und soziale Schäden vermindern
- negative Auswirkungen auf Gesellschaft verringern

## **Geldspiel**

- Einzige Verhaltenssucht mit anerkannter Diagnose
- mind. 1.5% der Bevölkerung spiel problematisch
- mind. 0.5% der Bevölkerung ist spielsüchtig
- 40'000 Spielsperren (2014)
- Schweiz hat eine der höchsten Dichten an Casinos weltweit
- ab 2019 auch Online-Geldspiele erlaubt

## **Defition von Internetsucht**

“Man ist süchtig nach dem Alkohol und nicht nach der Bar” \* Keine Definition für “problematische Internetnutzung” vorhanden \* Unterschied: - “vom Internet süchtig sein” - “zwanghaftes Bedürfnis Internet zu benutzen” \* Gründe für zwanghaftes Bedürfnis das Internet zu benutzen - Online Kaufsucht - Online Pornosucht - Online Spielsucht - ...

## **Gaming Disorder (DSM-5)**

- 2013: 5. Revision der APA
- Gaming Disorder, wenn 5 (oder mehr) der Symptome über 12 Monate bestehen
  1. Gedankliche Eingenommenheit
  2. Entzugssymptomatik
  3. Toleranzentwicklung
  4. Erfolglose Abstinenzversuche
  5. Interessensverlust an früheren Hobbys und Beschäftigungen
  6. Exzessive Nutzung von internetbezogenen Computerspielen trotz bewusster psychosozialen Probleme
  7. Lügen über Ausmass des Internetcomputerspiels
  8. Emotionsregulative Aspekte
  9. Wichtige Beziehung, Arbeits- oder Ausbildungsstelle deswegen gefährdet
- 2018: WHO anerkennt Online-Spielsucht als eigenständige Krankheit (gemäss Katalog ICD-11)

## Problemlast

- problematische Internetnutzung bei 1% der über 14-jährigen (laut Suchtmonitoring Schweiz)
- entspricht 70'000 Personen
- 15- bis 19-Jährige am stärksten betroffen
- Risiko am höchsten bei 14- bis 24-Jährigen (laut PINTA Studie)
- fast schon epidemisch?
- Nutzung bei Jungen: Online-Spiele (64%)
- Nutzung bei Mädchen: Netzwerke

## Vanessa

- eine liste
- eine liste