
11. April 2019

Inhaltsverzeichnis

Kriterien und Symptome von Sucht	3
Fachverband Sucht	3
Aufgaben des Fachverbands Sucht	3
Mandate des Fachverbands Sucht	3
Politische Interessensvertretung des Fachverbands Sucht	3
Individuelle Verhaltens- und Konsummuster	3
Gesellschaftliche Rahmenbedingungen	4
Sucht und ihre Erscheinungsformen	4
Risikoarmes Verhalten	4
Risikoverhalten	4
Exzessives Verhalten	4
Chronisches Verhalten	4
Situationsunangepasstes Verhalten	4
Sucht	5
Suchtpolitik Schweiz (bisher)	5
Suchtpolitik Schweiz (neue Ansätze)	5
Vier-Säulen-Modell	5
Vier-Säulen-Modell: Handlungsfelder	5
Vier-Säulen-Modell: Querschnittsaufgaben	5

Würfelmodell	6
Ziele Nationale Strategie Sucht 2017-2024	6
Geldspiel	6
Defition von Internetsucht	6
Gaming Disorder (DSM-5)	6
Problemlast	7

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

- Substanzkonsum 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