Schlüsselpersonenprojekt

Worum ging es?

Betroffene von problematischem Geldspiel wenden sich nur selten von sich aus an die Suchthilfe. Häufiger sind sie bereits in Kontakt mit anderen Fachstellen, etwa mit Sozialdiensten, Schuldenberatungen oder der Bewährungshilfe – allerdings ohne dass dort Geldspiel thematisiert wird. Die Programmleitung von *Spielen ohne Sucht* Ostschweiz und Fürstentum Liechtenstein wollte deshalb wissen, wie präsent das Thema Geldspiel in Fachstellen ausserhalb der Suchthilfe ist, wie Fachpersonen damit umgehen und was sie für einen kompetenten Umgang brauchen.

Dazu wurden im Sommer 2024 in einer Onlinebefragung 102 Fachpersonen aus verschiedenen Bereichen der Sozialen Arbeit in der Ostschweiz und in Liechtenstein befragt. Anschliessend wurden sechs Fachpersonen mit Geldspiel-Fallerfahrung vertiefend interviewt, unter anderem aus der Schulden- und Budgetberatung, der Berufsbeistandschaft, der Bewährungshilfe und dem Sozialamt. Eine Begleitgruppe aus drei Fachexperten ausserhalb der Suchthilfe gab Rückmeldungen zu den Ergebnissen.

Das Thema ist angekommen, allerdings auf niedrigem Niveau: **60 % der Befragten hatten bereits in ihrer beruflichen Tätigkeit mit Fällen zu tun, in denen es Anzeichen einer Geldspielproblematik gab**. Von diesen hatten 55 % in den letzten zwölf Monaten ein bis zwei Fälle. Bemerkt wird Geldspiel fast immer über finanzielle Probleme, oft begleitet von familiären, sozialen oder gesundheitlichen Belastungen. Nur gut ein Drittel der Befragten hat sich bisher gezielt mit dem Thema befasst. Somit löst das Auftauchen eines Falles mit Geldspielbezug nicht automatisch eine vertiefte Auseinandersetzung mit der Thematik aus. Ob und wie es Beachtung findet, hängt stark vom Auftrag der Stelle und von der einzelnen Fachperson ab: Je näher ein Arbeitsfeld an den Finanzen der Klientel ist, desto präsenter ist das Thema. Kurz gesagt: Geldspiel «fliegt unter dem Radar».

Sechs Vorbehalte, sechs Entwicklungsanforderungen

Die Ergebnisse lassen sich zu sechs Vorbehalten verdichten, unter denen das Thema in den Fachstellen steht: Auftrags-, Ressourcen-, Einzelfall-, Aufmerksamkeits-, Wissens- und Kompetenz- sowie Zuständigkeitsvorbehalt. Daraus wurden sechs Entwicklungsanforderungen abgeleitet, die sich auf drei Ebenen verteilen:

1.Fachkraftebene

- *Über den Einzelfall lernen:* Fachkräfte lernen situativ und konkret über die vereinzelt auftretenden Fälle und bauen darüber ihre geldspielbezogene Expertise schrittweise auf.
- *Informiert und kompetent sein:* Fachkräfte brauchen fallspezifisches Wissen (z. B. zu Merkmalen, Spielformen, Hilfsmöglichkeiten, Gesetzeslage) und Können (z. B. Gesprächsführung, Falleinschätzung, Hilfsplanung).
- *Geldspiel auf dem Radar haben:* Fachkräfte müssen sich bewusst sein, dass Geldspiel bei ihrer Klientel eine Rolle spielen könnte.

2.Organisations- und Arbeitsfeldebene

- *Geldspiel strukturell beachten:* Das Thema wird verbindlich in Handlungskonzepte, Dokumentationen und Checklisten zur Falleinschätzung und Hilfeplanung aufgenommen.
- *Ressourcen bereitstellen:* Wissensaufbau braucht Raum, Zeit und damit Geldmittel. Gefordert sind auch Bund, Kantone und Gemeinden, z. B. über die kantonales Fonds der Geldspielabgabe.

3.Übergeordnete Ebene

- *Sich für Geldspiel zuständig erklären:* Ein Appell an alle Akteure, auch an Aus- und Fortbildung, Politik, finanzierende Stellen und Medien.

Die Umsetzung muss über den Einzelfall gehen

Kernbotschaft: Weil Fallzahlen und Ressourcen aktuell niedrig sind, investieren Organisationen kaum in strukturell abgesicherte Ressourcen. Die Weiterentwicklung setzt deshalb bottom-up beim konkreten Einzelfall an. Indem Fachkräfte im konkreten Fall Unterstützung erhalten und dazulernen, erkennen und thematisieren sie Geldspiel öfter. Mehr bemerkte Fälle machen das Thema für Teams und Organisationen relevanter, was mittel- und langfristig strukturelle Verankerung und Ressourcen ermöglicht.

Handlungsmatrix: der Ausgangspunkt für das neue Instrument

Die o.g. sechs Entwicklungsanforderungen wurden mit im Projektverlauf erarbeiteten fünf Handlungsdimensionen (erkennen, ansprechen, ansprechbar sein, triagieren, (mit-)behandeln) zu einer Matrix verbunden. Orange markiert ist der Fokus auf die Einzelfallarbeit der Fachkräfte. Sie ist der Fokus der weiteren Entwicklungen.

Geldspiel auf dem Radar haben	Geldspiel strukturell beachten					Ressourcen fürs Thema Geldspiel bereitstellen
		Arbeitsfeld	Organisation / Fachstelle	Fachkraft	Weitere	
				Über den Einzelfall lernen		
	In Sachen Geldspiel informiert und kompetent sein					
	Geldspiel erkennen					
	Das Thema Geldspiel ansprechen					
	Fürs Thema Geldspiel ansprechbar sein					
	Geldspielprobleme triagieren					
	Abgrenzungskriterien					
	Geldspielprobleme (mit-) behandeln					
	Sich für Geldspiel zuständig erklären					

Handlungsmatrix (Gesamtbericht, Kapitel 9.2, eigene Darstellung)

Besonders anspruchsvoll ist die Abgrenzung zwischen Triage und Mitbehandlung: Wann reicht es, das Thema im eigenen Hilfeprozess mitzubearbeiten, und wann braucht es zusätzlich oder vorgängig Unterstützung einer (auf Geldspiel spezialisierten) Suchtfachstelle?

Ausblick: ein zeitunabhängiges KI-Tool für die Fallarbeit

Die Projektergebnisse legen nahe, dass es den Fachkräften weniger an grundsätzlicher fachlicher Handlungskompetenz fehlt als an spezifischem Wissen und Können bezüglich Erkennen, Ansprechen, Triagieren und/oder Mitbehandeln von geldspielbezogenen Problemstellungen. Weil entsprechende Fälle in vielen Arbeitsfeldern selten vorkommen, fehlt zudem die Gelegenheit, diese Kompetenzen kontinuierlich aufzubauen. Die Handlungsmatrix ist deshalb der Ausgangspunkt für ein zeitunabhängiges Instrument: Gemeinsam mit SafeZone wird ein KI-Tool entwickelt, das Fachkräfte im konkreten Fall unterstützt, unabhängig von Ort, Zeit und extern verfügbarer Expertise.

- **Jederzeit verfügbar:** Das Tool ist ein niedrigschwelliges fachliches Gegenüber, unabhängig von Ort, Zeit und Verfügbarkeit externer Fachpersonen.
- **Für alle fünf Handlungsdimensionen:** Es hilft, Beobachtungen einzuordnen, Gespräche vorzubereiten, Triage-Entscheide zu strukturieren und Handlungsoptionen zu reflektieren.
- **Lernen im Einzelfall:** Wissenserwerb findet direkt im Berufsalltag statt. Jede Fallbearbeitung wird zugleich zur Weiterbildung und baut geldspielbezogene Kompetenz auf.

- **Unterstützung statt Entscheidung:** Das Tool ersetzt weder Diagnosen noch professionelle Entscheide. Diese bleiben bei den Fachkräften.

Voraussetzung sind wissenschaftlich abgesichertes, regelmässig aktualisiertes Fachwissen in einem geschlossenen Expertenkorpus sowie Datenschutz, Vertraulichkeit und Transparenz.

Fragen und Kontakt

Bei weiteren Fragen zum Projekt oder zum geplanten KI-Tool melden Sie sich gerne bei Matthias Weber, Programmleitung *Spielen ohne Sucht* Ostschweiz und Fürstentum Liechtenstein: matthias.weber@ost.ch.