

## **Weiterbildungsveranstaltung Geldspielsucht: Gamend gabeln, gabelnd gamen – Eine Herausforderung für Prävention, Beratung und Behandlung?**

In Games gibt es zunehmend Glücksspielelemente und die Möglichkeit, Geld auszugeben. Geldspiele erhalten immer häufiger Elemente von Games. So entstehen neue Spielerlebnisse und Spielabläufe, die NutzerInnen an Games und Gambling-Angebote binden und zu Investitionen ermutigen. Für die spielende Person ist dieses Phänomen nicht immer erkennbar oder durchschaubar. Das Wissen um diese Verbindungen und ihre möglichen Auswirkungen kann Spielende dabei unterstützen, ihre Ausgaben und ihren Zeitaufwand zu kontrollieren, um risikoarm zu spielen.

Der Weiterbildungstag gibt Einblick in neue Entwicklungen der Gambling- und Gamingindustrie. In welcher Art fusionieren Gambling und Games? Wie muss man sich diese Verbindungen konkret vorstellen? Wir wollen das Phänomen möglichst unideologisch betrachten, stellen aber auch die Frage nach den Auswirkungen. Fachpersonen aus Behandlung und Prävention regen Auseinandersetzungen zur Kontextualisierung an.

**Die Veranstaltung wird organisiert vom Interkantonalen Programm Spielen ohne Sucht.**

### **Ziele**

Der Weiterbildungstag

- bietet Einblick in das Phänomen der Vermischung von Gaming und Gambling
- bietet Auseinandersetzungen zu den Fragen, was diese Konvergenz für Prävention, Beratung und Behandlung bedeutet
- erleichtert kompetente Gespräche in Präventions-, Beratungs- und Behandlungskontexten. Das Wissen um diese Verbindungen und ihre möglichen Auswirkungen kann Spielende dabei unterstützen, ihre Ausgaben und ihren Zeitaufwand zu kontrollieren, um risikoarm zu spielen.

### **Zielgruppen**

Diese Weiterbildungsveranstaltung richtet sich an Fachpersonen aus den Bereichen Suchtprävention und -behandlung sowie an weitere Interessierte (Fachpersonen aus der Schuldenberatung, Jugendarbeit, Familienberatung etc.)

**Datum:** Dienstag, 21. September 2021, 9.15 Uhr bis 16.15 Uhr

**Ort:** Kulturpark Zürich ([Lageplan](#))

**Teilnahmebeitrag:** 120.- CHF

**Anmeldung:** [Information Anmeldung](#)

## Programm

9:15 Eintreffen, Kaffee und Gipfeli

10:00 Begrüssung

### 10:15 **Input-Präsentation 1:**

#### **Ein konkreter Einblick in die Gamblication des Gaming**

In dieser Präsentation erhalten wir in Form einer Übersicht einen Einblick in neue Entwicklungen in Games. Verschiedene Formen von Geldspiel oder Monetarisierung haben Einzug in die Welt der Games gehalten und nehmen immer neue Formen an. Wir erfahren und sehen, welche Möglichkeiten Games bieten, Geld auszugeben und wie die Bezahlmechanismen funktionieren. Wir sehen, wie Gambling- Angebote in Games konkret umgesetzt werden. Der Referent wird auch auf die Frage eingehen, welche Motivation hinter dem Einbau solcher Elemente steht und mit welchen Entwicklungen in der Zukunft zu rechnen ist.

Moritz Zumbühl,  
Spieleentwickler und Gamer,  
BLINDFLUG STUDIOS

11:00 Pause

### 11:15 **Input-Referat 2:**

#### **Game-Aspekte im Glücksspiel, fachliche Einordnung der Konvergenz und Einblick in die Glücksspielproblematik**

Dieses zweite Input-Referat gibt einen Einblick in das Phänomen der Gamifizierung des Gambling. Welche Game-Aspekte gibt es in Glücksspielangeboten? Wie geht die Gambling-Industrie die Verbindung mit Games an? Welche Entwicklung ist zu erwarten? Lässt sich bereits etwas sagen zu den Auswirkungen der Konvergenz?

Der Referent geht auf die Auswirkungen dieser Vermischung auf das Spielverhalten ein und berichtet aus der Praxis, welche Konsequenzen und Herausforderungen sich dadurch für die Behandlung und Beratung ergeben.

Insbesondere für Fachpersonen ausserhalb des Suchtbereichs rundet der Referent seinen Beitrag ab mit Informationen dazu, wie man Geldspielprobleme erkennen kann und wie man Betroffene bestmöglich orientieren kann.

Renanto Poespodihardjo,  
Leitender Psychologe,  
Zentrum für  
Abhängigkeitserkrankungen  
Universitäre Kliniken Basel

12:00 Mittagessen vor Ort

# *Spielen ohne Sucht*

## **13:30 Drei Workshops, erste Runde**

### **Workshop 1: Die Behandlung vor neuen Herausforderungen**

Was bedeuten die Entwicklungen, von denen wir am Morgen gehört haben, für die Behandlung von Personen mit (Geld-)Spielproblemen?

Renanto Poespodihardjo,  
Leitender Psychologe,  
Zentrum für  
Abhängigkeitserkrankungen  
Universitäre Kliniken Basel

### **Workshop 2: 10 Jahre Erfahrung in der Gambling-Prävention**

Wie reagiert das Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssuchte auf die Vermischung? Die erfolgreiche Zusammenarbeit wird konkret vorgestellt.

Christian Ingold,  
Leiter Prävention  
Franz Eidenbenz,  
Leiter Beratung  
Zentrum für Verhaltenssucht

### **Workshop 3: Kognitive Verzerrungen bei digitalen (Geld-)Spielen**

In diesem Workshop werden ausgewählte kognitive Verzerrungen (cognitive biases) besprochen, die von den Machern digitaler (Geld-)spiele gezielt ausgenutzt werden, um SpielerInnen in ihren Entscheidungen zu beeinflussen. Der Workshop vermittelt Wissen und Einblick zu einiger dieser Effekte, die von der (Geld-)Spielindustrie zur Beeinflussung der Entscheidungen und zur KundInnenbindung eingesetzt werden.

Dr. des. Matthias Fuchs,  
Projektleiter am  
Institut für Marketing und  
Customer Insight (CMI-HSG);  
Managing Director des  
Centers for Innovation (CFI-  
HSG) an der Universität St.  
Gallen

14:30 Pause

## **14:45 Drei Workshops, zweite Runde**

15:45 Abschluss im Plenum: Rückmeldungen aus den Workshops

16:15 Ende der Tagung

Ab 16.30 Uhr richtet das Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssuchte einen Apéro zum Ausklang der Tagung aus.