



Faktenblatt

Auslegeordnung Verhaltenssüchte

Aktuell bestehen in Literatur und Praxis unterschiedliche Definitionen von Verhaltenssucht. Die Studie von Sucht Schweiz und GREA im Auftrag des BAG schafft Klarheit bei der Verwendung des Begriffs. Demnach sind aktuell ausschliesslich Gambling (Geld- und Glücksspiel) und Gaming (Videospiel) als sogenannte Verhaltenssüchte international anerkannt. Die Expertise gibt ausserdem einen Überblick über wissenschaftliche Evidenzen zu problematischen Verhaltensweisen und schlägt Messinstrumente zu deren Screening in allgemeinen Bevölkerungsbefragungen vor.

KENNGRÖSSEN	
	Sucht Gambling (ICD-11, DSM-5) Gaming (ICD-11)
Störungen	Impulskontrollstörung Kaufverhalten (ICD-11) Sexualverhalten (ICD-11)
	Zwangsstörung
	Andere Störung
	Problematisches Verhalten Internet Soziale Medien

Tab. 1: Von ICD-11 und/oder DSM-5 anerkannte Störungen versus problematisches Verhalten. Quelle: Notari et al. 2022.

Suchtartiges Verhalten	
Verhaltenssüchte oder substanzungebundene Süchte lassen sich definieren als langfristiger Kontrollverlust über die Nutzung von Geld- oder Videospiele. Dieser Kontrollverlust erlaubt es der Person nicht mehr, funktional in Bezug auf ihren Lebensentwurf und ihre sozialen Beziehungen zu sein, und wird von Leiden und Veränderungen in der Beziehung der Person zur Welt begleitet.	
Problematisches Verhalten	
Ein Überbegriff, der sich auf Schwierigkeiten bezieht, welche durch Verhaltensweisen entstehen.	

Tab. 2: Definition suchtartigen und problematischen Verhaltens. Notari et al. 2022.

KERNAUSSAGEN

Klarheit und Überblick in einem dynamischen Umfeld

Sogenannte substanzungebundene suchtartige Verhaltensweisen haben in letzter Zeit in der Public Health an Bedeutung gewonnen. Gleichzeitig entwickelt sich das Feld in dynamischer und teils wenig konsoliderter Weise. Sucht Schweiz und Groupement Romand d'Etudes des Addictions (GRE) haben daher im Auftrag des BAG und in Zusammenarbeit mit international anerkannten Fachpersonen einen Orientierungsrahmen erarbeitet.

Suchtverhalten ohne Substanz?

Die Empfehlung lautet, sich bei der Definition von Verhaltenssüchten auf die Kriterien der nahezu weltweit anerkannten International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems (ICD-11) und des Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5) zu stützen. Nach ICD-11 liegt eine Sucht vor, wenn die folgenden drei diagnostischen Kriterien erfüllt sind:

- **Beeinträchtigte Kontrolle** über das Verhalten,
- **zunehmende Priorität** des Verhaltens in dem Masse, dass das Verhalten den Vorrang vor den Lebensinteressen und täglichen Aktivitäten hat, und
- **Fortsetzung oder Eskalation** des Verhaltens **trotz negativer Folgen**.

Gambling und Gaming als Suchtverhalten international anerkannt

Diese Kriterien werden aktuell ausschliesslich

- **Gambling (Geld- und Glücksspiel)** sowie
- **Gaming (Videospiel)** zugeschrieben.

Beide sind als sogenannte Verhaltenssüchte international anerkannt. Andere in der Studie untersuchte problematische Verhaltensweisen werden zwar im Kontext der Suchterkrankungen diskutiert, aber laut wissenschaftlicher Klassifikation zählen diese aktuell nicht zu den suchtartigen substanzungebundenen Verhaltensweisen. So werden **problematisches Kaufverhalten** und **problematisches Sexualverhalten** in der ICD-11 als **Impulskontrollstörungen** definiert. Diese kommen einer suchtartigen Störung nahe, müssen jedoch davon unterschieden werden. Weitere Verhaltensweisen wie die **Internetnutzung** und die **Nutzung Sozialer Medien** können für die Betroffenen **problematisch** sein, ohne dass sie jedoch nach aktuellem wissenschaftlichen Konsens suchtartig seien (Tab. 1 und Tab. 2).



Wissen über Prävalenzen lückenhaft

In der Schweiz ist – wie international – noch wenig Wissen über die Verbreitung substanzgebundener problematischer Verhaltensweisen vorhanden. So liegen für Verhaltenssüchte bevölkerungsrepräsentative Zahlen bis anhin lediglich für Gambling vor. Ab Verfügbarkeit der aktuellen Daten der HBSC-Studie im Jahr 2023 wird dies auch für Gaming (Alter: 14-15) der Fall sein. Laut SGB sind im Jahr 2017 knapp 3 % von suchtartigem Gambling betroffen. Bei 15- bis 24-Jährigen ist diese Sucht mit 4.6 % fast doppelt so stark ausgeprägt wie für alle höheren Altersgruppen. Für Kaufen, Internetnutzung und Nutzung Sozialer Medien liegen die Prävalenzen für problematisches Verhalten ebenfalls im niedrigen einstelligen Bereich, wenngleich bei der problematischen Internetnutzung auch eine Konzentration bei jüngeren Personen vorliegt (13 % bei 15- bis 19-Jährigen vs. 0.6 % bei 65+). Zu problematischem Pornografiekonsum liegen keine schweizweiten Daten vor (Tab. 3).

Vorgeschlagene Screening-Instrumente in bevölkerungsweiten Befragungen

Einschränkend ist zu bemerken, dass die verfügbaren Prävalenzdaten auf Messinstrumenten basieren, welche teilweise von den Empfehlungen der vorliegenden Expertise abweichen (z.B. beim Kaufen). Darüber hinaus ist bis anhin (Stand 2021) das Messinstrument für das Screening von Gambling-Sucht klinisch validiert (Tab. 3).

Problematik	Verhalten (Altersbereich)	Prävalenz in %	Jahr	Daten	Vorgeschlagenes Messinstrument
Sucht	Gambling (15+)	2.9	2017	SGB	Problem Gambling Severity Index (PGSI)*
	Gaming	0.5 bis 5.0	mehrere ausserhalb CH	Studien	Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10)
Problemati- sches Verhalten	Kaufen (18+)	4.8	2019	Wenger & Schaub (2020)	Pathological Buying Screener (PBS)
	Pornografie	n.v.	n.v.	n.v.	n.v.
	Internet (15+)	3.8	2017	SGB	Compulsive Internet Use Scale (CIUS-8)
	Soziale Medien (11-15)	4.4	2018	HBSC	Social Media Disorder Scale (SMDS)

Tab. 3: Prävalenzen und vorgeschlagene Messinstrumente nach Problematik. SGB = Schweizerische Gesundheitsbefragung. HBSC = Health Behaviour in School-aged Children. n.v. = nicht vorhanden. * = Goldstandard (klinisch validiert). Quelle: Notari et al. 2022.

Aktuell bestehen in Literatur und Praxis unterschiedliche Definitionen von Verhaltenssucht. Das BAG anerkennt die Wichtigkeit einer kohärenten Sprache über potentiell problematische Verhaltensweisen und orientiert sich zukünftig in diesem Bereich an den Begrifflichkeiten gemäss ICD-11/DSM-5.

Menschen mit problematischem und suchtartigem Gaming- oder Gambling-Verhalten müssen angemessen versorgt werden. Auch andere problematische Verhaltensweisen, welche nicht als Verhaltenssucht gelten, aber suchtartige Merkmale zeigen und das Leben der Betroffenen beeinträchtigen können, bedürfen einer angemessenen Versorgung. Dieses Angebot gilt es weiterhin zur Verfügung zu stellen und die Betroffenen zu erreichen. Dabei sollten sowohl Unter- als auch Überpathologisierungen nach Möglichkeit vermieden werden.

Das BAG beobachtet die dynamischen Entwicklungen im Bereich der problematischen Verhaltensweisen weiterhin, um neue Erkenntnisse in seine Aktivitäten einfließen zu lassen.

QUELLE

Notari L., Al Kurdi, C., Delgrande Jordan, M., Sivanesan, N. (2022): Glücks- und Geldspielnutzung, Videospiel, Sexualverhalten, Kaufverhalten, soziale Medien und Internet: Suchtverhalten ohne Substanz? Auslegerordnung zu wissenschaftlichen Evidenzen, Terminologie, Messskalen und Prävalenzen. Schlussbericht. Studie im Auftrag des Bundesamts für Gesundheit BAG (Projektnummer 142003936). Lausanne: Sucht Schweiz & GREAS. [\[LINK\]](#)

KONTAKT

Bundesamt für Gesundheit BAG
Abteilung Prävention nichtübertragbarer Krankheiten
Sektion Wissenschaftliche Grundlagen
BAGncdGrundlagen@bag.admin.ch

DATUM

24. März 2022