4
2009
Materialien zur Gesundheitsförderung

LZG-Schriftenreihe Nr. 164

Schutz
und / oder
Eigenverantwortung?

Dokumentation
des Fachtages zur Prävention
der Glückspielsucht

Am 28. Oktober 2008
in der Akademie der Wissenschaften
und der Literatur in Mainz

LZG
Landeszentrale
für Gesundheitsförderung
in Rheinland-Pfalz e.V.

sozial AKTIV
Ministerium für Arbeit, Soziales,
Gesundheit, Familie und Frauen
Rheinland-Pfalz

Inhalt

1. **Allgemeine Informationen zum Fachtag**
   - **Der Tagungsort** – Akademie der Wissenschaften und der Literatur in Mainz 1
   - **Glücksspielsucht** – Eine Einführung ins Thema 2
2. **Die Fachstelle „Prävention der Glücksspielsucht"**
   - im Büro für Suchtprävention der LZG 3
3. **Presseinformation**
   - der LZG zum Fachtag 4
4. **Grußworte**
   - Grußwort Jupp Arldt 5
   - Grußwort Ingo Brennberger 7
5. **Jugendschutzrecht – „Spielst Du noch oder lebst Du schon?"**
   - **Das Phänomen der Computerspiele im Spannungsverhältnis zwischen Jugendkultur und Jugendschutz**
   - Resümee des Vortrags von Martin Döring 9
6. **„Denn sie wissen nicht, was sie suchen"**
   - **Generation @ zwischen Medienlust und Mediensucht oder – Leitlinien für eine pädagogische Mediensuchtprävention**
   - Resümee des Vortrags von Dr. Ulrich Wehrmann 12
7. **Das Modell „Feller Markt" – Vernetzung zwischen Suchtprävention und Jugendschutz**
   - Resümee des Workshops 1 mit Christine Schmitz und Uwe Konz 15
8. **Suchtprävention und Schuldenprävention im Kontext von Spielerschutz und Jugendschutz**
   - Resümee des Workshops 2 mit Kerstin Vogler und Birgit Lembcke 17
9. **Wege aus Sucht und Verschuldung – ein "doppelter Kampf"?**
   - Resümee des Workshops 3 mit Rita Hornung 19
10. **„Alkohölle" – das Theaterstück zum Fachtag** 21
11. **Kurzbiografien** der Referentinnen und Referenten 22
12. **Atmosphärisches** vom Fachtag 24

Der Tagungsort

Akademie der Wissenschaften und der Literatur in Mainz

Die Akademie der Wissenschaften und der Literatur wurde 1949 in Worms gegründet – die Initiative ging von in den Westen gezogenen Angehörigen der Preußischen Akademie der Wissenschaften und der Preußischen Akademie der Künste aus. Heute ist die Akademie eine Vereinigung von Wissenschaftlern und Literaten, die ihre Aufgabe in der Pflege der Wissenschaften und der Literatur sieht und auf diese Weise für die Bewahrung und Förderung der Kultur wirkt.

Die Akademie gliedert sich in drei Klassen: die mathematisch-naturwissenschaftliche Klasse, die geistes- und sozialwissenschaftliche Klasse und die Klasse der Literatur. Jede Klasse hat 30 ordentliche und bis zu 50 korrespondierende Mitglieder.

Wie alle deutschen Akademien der Wissenschaften ist auch die Akademie in Mainz zum einen eine interdisziplinäre und die Landesgrenzen überschreitende Gelehrte Gesellschaft, zum anderen Trägerin von Forschungsvorhaben der verschiedensten Richtungen und Veranstalter wissenschaftlicher Tagungen und Symposien.

Der Schwerpunkt der Akademiearbeit liegt auf dem Gebiet langfristiger Grundlagenforschung – zum Beispiel in Bereichen der Medizin und Biologie, der Geowissenschaften, Finanzpolitik, Klimaforschung, Geistes und Sozialwissenschaften.

Die an der Akademie Tätigen betreuen zurzeit 75 Forschungsvorhaben in elf Bundesländern. Die vom Land Rheinland-Pfalz gewährte Grundausstattung und die gemeinsame Forschungsförderung der Akademievorhaben durch Bund und Länder erreichen zusammen mit Drittmitteln bei mehr als 200 Mitarbeitern einen Jahresetat von rund 13 Millionen Euro.

Mit der Förderung des wissenschaftlichen Nachwuchses hat die Akademie eine neue Initiative ergriffen: Jüngere Wissenschaftler erhalten mit den Colloquia Academica die Möglichkeit, sich in Vortrag und Diskussion einer fachkompetenten Öffentlichkeit vorzustellen. Mit der Vergabe von Stipendien und Nachwuchspreisen bietet die Akademie jungen Wissenschaftlern zudem finanzielle Unterstützung und ideelle Anerkennung.

Mehr Informationen gibt es im Internet unter www.adwmainz.de

Glücksspielsucht
Eine Einführung ins Thema

Nicht jeder, der gerne spielt, wird spielsüchtig. Aber wer jeden Tag spielt und dann auch noch um Geld, ist schon weitaus gefährdeter. Es gibt viele Menschen, die trotz tiefgreifender persönlicher Nachteile, wie z.B. herben finanziellen Verlusten, immer weiter spielen. Wichtig ist es deshalb, in der Öffentlichkeit über Glücksspiele und deren Wirkung zu informieren, um der möglichen Entwicklung einer Spielsucht frühzeitig entgegenwirken zu können.

Ein spielsüchtiger Mensch weiß zu einem bestimmten Zeitpunkt nicht mehr, ob er dem Glücksspiel wirklich nachgehen möchte oder nicht, das heißt, er verliert nach und nach die Kontrolle über sein Spielverhalten. Das hat nicht nur problematische Folgen für den Betroffenen, sondern auch für seine Familie, Kollegen und Freunde: Glücksspielsüchtige Menschen erfinden Lügen und Ausreden, um zum Beispiel zu „vertuschen", dass sie ihr gesamtes Monatsgehalt „verzockt" haben. Häufig widmen sie ihre komplette Aufmerksamkeit nur noch dem Spielen, wenden sich gefühlsmäßig von ihnen zuvor vertrauten Menschen ab und zerstören so Beziehungen. Vielen glücksspielsüchtigen Menschen geht die existenzielle Lebensgrundlage verloren, weil sie beispielsweise kein Geld für Essen, Trinken oder Miete mehr haben. Hinzu kommt, dass sie ihr soziales Umfeld verlieren, weil sie keine Zeit mehr für gemeinschaftliche Unternehmungen mit Freunden und Familie haben.

Glücksspielsucht – oder auch pathologisches (krankhaftes) Glücksspiel, wie man die Erkrankung im klinischen Vokabular nennt – ist eine ernstzunehmende Krankheit und bestimmt den Alltag süchtig spielender Menschen. Sie lassen keine Gelegenheit aus, um zu spielen und weichen irgendwann auch den mit der Sucht entstehenden Alltagsproblemen und negativen Gefühlen aus, indem sie wieder und wieder spielen.

Mehr Informationen unter:
www.spielen-mit-verantwortung.de

Die Fachstelle „Prävention der Glücksspielsucht"
des LZG-Referats Büro für Suchtprävention

Seit 2008 gibt es im Büro für Suchtprävention der Landeszentrale für Gesundheitsförderung (LZG) die Fachstelle „Prävention der Glücksspielsucht".

Sie übernimmt im Auftrag des Ministeriums für Arbeit, Soziales, Gesundheit, Familie und Frauen die Koordinationsaufgabe zum Thema Prävention der Glücksspielsucht in Rheinland-Pfalz. Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter kümmern sich um folgende Aufgaben bei der Prävention der Glücksspielsucht:

- Unterstützung und landesweite Koordination von Angeboten zum Thema
- Fort- und Weiterbildung von MultiplikatorInnen durch Seminare und Fachveranstaltungen
- landesweite Unterstützung und Projektberatung in der suchtpräventiven Praxis von MultiplikatorInnen
- landesweite modellhafte Umsetzung von Präventionsprojekten und Fachveranstaltungen
- Entwicklung und Bereitstellung von Medien
- Evaluation / Dokumentation der landesweiten Maßnahmen
- Kooperation auf Bundesebene
- Sensibilisierung der Öffentlichkeit
- Installation und Pflege einer landesweites Telefonhotline

Einen zentralen Stellenwert im Aufgabenkatalog der Fachstelle nimmt die fachliche Beratung und Unterstützung des Landes im Rahmen der Glücksspielaufsicht ein. Dazu gehören die Beratung über geeignete Maßnahmen zur Glücksspielsuchtprävention, die Beurteilung der Sozialkonzepte (§2 Abs. 1 Nr. 1 LGlüG), die Gestaltung der Werbung (§ 2 Abs. 1 Nr. 2 LGlüG) und die Beratung bei der Gestaltung der Betriebswege (§2 Abs. 1 Nr. 3 LGlüG).

Kontakt zur Fachstelle „Prävention der Glücksspielsucht":
Nina Roth - Referentin Büro für Suchtprävention
Landeszentrale für Gesundheitsförderung
in Rheinland-Pfalz e.V.
Hölderlinstraße 8
55131 Mainz
FON 06131/206942
FAX 06131/206969
nroth@lzg-rlp.de
www.lzg-rlp.de

Presseinformation der LZG zum Fachtag

PRESSE *info*

Landeszentrale für Gesundheitsförderung in Rheinland-Pfalz e.V.

Mainz, den 23.10.2008

Terminhinweis

Zu einem zweiten Fachtag zur Prävention der Glücksspielsucht lädt die Fachstelle „Prävention der Glücksspielsucht" des Büros für Suchtprävention der Landeszentrale für Gesundheitsförderung in Rheinland-Pfalz (LZG) ein, um Fachkräfte über aktuelle Entwicklungen und Herausforderungen der Glücksspielsucht zu informieren und zu diskutieren. Wie lernt die neue Generation zwischen Medienlust und Mediensucht zu unterscheiden? Auch Schulden und Glücksspielsucht bedingen sich oft gegenseitig, mit Folgen für die gesamte Familie. Wie können sinnvolle Wege in der Sucht- und Schuldnerberatung aussehen? Welche Orientierungshilfen benötigen Eltern und andere pädagogische Experten?

Diese Fragen stehen im Mittelpunkt des Fachtags „Schutz und Eigenverantwortung? Jugend- und Spielerschutz im Kontext von Suchtprävention". Jupp Arldt, Geschäftsführer der LZG und Ingo Brennberger, Landesdrogenbeauftragter Rheinland-Pfalz, Ministerium für Arbeit, Soziales, Gesundheit, Familie und Frauen werden den Fachtag am

Dienstag, den 28. Oktober 2008, 10.00 Uhr
Akademie der Wissenschaften und der Literatur,
Geschwister-Scholl-Straße 2, 55131 Mainz

eröffnen. Es folgen zwei Fachvorträge zum Jugendschutzrecht am Beispiel von Computerspielen und zur pädagogischen Mediensuchtprävention. Am Nachmittag wird die Verschuldungsthematik für Betroffene, Angehörige und Fachkräfte in Workshops vertieft.
Der Fachtag endet um 15.30 Uhr mit der Aufführung „Alkohölle" des Theaterspiels Witten.

Die Vertreterinnen und Vertreter der Medien sind herzlich zu diesem Termin eingeladen.

Das Programm des Fachtags finden Sie im Internet unter www.lzg-rlp.de/html/nl3-2008_4.html

V.i.S.d.P.: Jupp Arldt, Geschäftsführer LZG

Landeszentrale für Gesundheitsförderung in Rheinland-Pfalz
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit: Stephanie Burlage, ■ Karmeliterplatz 3 ■ 55116 Mainz Fon 06131/2069-15
E-Mail sburlage@lzg-rlp.de ■ Fax 06131/2069-69 ■ Internet www.lzg-rlp.de

Grußwort

Jupp Arldt, Geschäftsführer Landeszentrale für Gesundheitsförderung

Sehr geehrte Damen und Herren, Liebe Kolleginnen und Kollegen,

ganz herzlich begrüße Sie zum Fachtag **„Schutz und/oder Eigenverantwortung" – Jugend- und Spielerschutz im Kontext von Suchtprävention**, dem zweiten Fachtag zur Prävention der Glücksspielsucht, und freue mich, dass Sie der Einladung der Landeszentrale für Gesundheitsförderung (LZG) gefolgt sind.

Ich bedanke mich zunächst bei **Herrn Brennberger**, dem Drogenbeauftragten des Landes Rheinland-Pfalz. Das Ministerium für Arbeit, Soziales, Gesundheit, Familie und Frauen unterstützt in vielen Bereichen der Gesundheitsförderung und Prävention die Arbeit der LZG. Insbesondere im Bereich der Suchtprävention wären innovative Entwicklungen und Projekte ohne die finanzielle, aber auch politische Unterstützung, nicht denkbar. Die in diesem Jahr neu eingerichtete Fachstelle „Prävention der Glücksspielsucht" im Büro für Suchtprävention macht dies deutlich.

Ich begrüße **Herrn Hornberger**, **den Spielerschutzbeauftragten** bei Lotto RLP. Die Kooperation in den vergangenen Jahren zwischen der LZG und Lotto RLP stellt eine Basis für die Entwicklung der Suchtprävention im Bereich der Glücksspielsucht in Rheinland-Pfalz dar. So konnte beispielsweise die Telefon-Hotline zur Prävention von Glücksspielsucht, die durch diese Kooperation entstanden ist, in eine landesweite Sucht-Infoline weiterentwickelt werden, die neben der Glücksspielsucht Informationen zu weiteren Suchtmitteln wie Alkohol oder Medikamente vermittelt und eine Abfrage der zuständigen Beratungsstellen ermöglicht.
Herzlich willkommen heiße ich auch **Frau Anke Quack** als Vertreterin der Ambulanz für Spielsucht der Uni Mainz. Wir freuen uns darüber, dass Rheinland-Pfalz in diesem Bereich einen hoch qualitativen Zuwachs für Forschung und Lehre erhalten hat und freuen uns ebenfalls auf die Kooperation im Bereich der Thematik Glücksspielsucht.

Ich begrüße ebenso die Referentinnen und Referenten des heutigen Fachtages:
Der Referent für Jugendmedienschutz, **Herr Martin Döring** aus dem **Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Jugend und Kultur Rheinland-Pfalz** wird Ihnen das Phänomen der Computerspiele im Spannungsverhältnis zwischen Jugendkultur und Jugendschutz vorstellen.

Herr Dr. Ulrich Wehrmann, Beauftragter für Suchtprophylaxe des Landratsamtes Rhein-Neckarkreis aus Heidelberg wird mit Ihnen Leitlinien für eine pädagogische Mediensuchtprävention im Spannungsfeld Medienlust versus Mediensucht diskutieren.

Am Nachmittag finden zeitgleich drei Workshops statt:
- **Frau Schmitz und Herr Konz aus der Region Trier** stellen ein „good-practise"-Modell zu Suchtprävention und Jugendschutz vor.

- **Frau Vogler und Frau Lembcke** aus Dortmund diskutieren Suchtprävention und Schuldenprävention im Kontext von Spielerschutz und Jugendschutz
- **Frau Rita Hornung, die Geschäftsführerin der Marianne von Weizäcker Fonds Stiftung Integrationshilfe für ehemals Drogenabhängige e.V.**, die ich an dieser Stelle ganz herzlich hier in Mainz willkommen heiße, wird den „doppelten Kampf" bei der Wegfindung aus Sucht und Verschuldung darstellen.

Ich weise Sie an dieser Stelle auf die **Theateraufführung des Theaterspiels Witten** am Nachmittag hin. Das Stück „Alkohölle" befasst sich mit dem Alkoholmissbrauch von Jugendlichen und dessen Folgen im Zusammenhang mit dem Jugendschutz.

Meine Damen und Herren,

Aktualisierung, Einhaltung und Kontrolle des Jugendschutzgesetzes und des Spielerschutzes finden immer mehr Beachtung. Dies hat Auswirkungen auf die Suchtprävention und deren Maßnahmen.

Der suchtpräventive Ansatz der Lebenskompetenzförderung sieht vor, dass Kinder, Jugendliche und später auch Erwachsene so gestärkt werden, dass sie in der Lage sind, eigenverantwortliche Entscheidungen zu treffen, wenn sie in risikoreiche Situation geraten. Wie sind nun in diesem Zusammenhang gesetzliche Schutzmaßnahmen zu sehen? Stellen sie einen Widerspruch zur Eigenverantwortlichkeit dar oder doch eine Ergänzung für sinnvolle Rahmenbedingungen? Wie sehen praxisbezogene suchtpräventive Maßnahmen aus, die den Jugend- bzw. Spielerschutz wie den Konsum-Aspekt und die damit oft verbundene Verschuldungsproblematik im Blick haben?

Der heutige Fachtag soll die notwendige Rahmenbedingungen und praxisrelevante Möglichkeiten der Suchtprävention im Kontext von Jugendschutz und Spielerschutz darstellen und diskutieren.

Ich wünsche Ihnen und mir eine produktive Auseinandersetzung mit der Thematik und hoffe auf effektive und praxisrelevante Ergebnisse in der Suchtprävention.

Ich bedanke mich für Ihre Aufmerksamkeit.

Grußwort

Ingo Brennberger, Landesdrogenbeauftragter Rheinland-Pfalz MASGFF

Sehr geehrte Damen und Herren,

in Vorbereitung auf mein heutiges Grußwort ist mir bewusst geworden, dass es eine ganze Reihe von Bonmots, Aussprüchen oder Aphorismen zum Begriff „Glück" gibt. Wer kennt nicht die beiden Zitate „Jeder ist seines Glückes Schmied" (Konsul Claudius zugeschrieben) oder „Glück hat auf die Dauer doch nur der Tüchtige" (Moltke), die mehr oder minder dazu auffordern das Glück – oder das, was man darunter versteht – durch Fleiß und Ausdauer zu erzwingen.

Interessant ist auch, dass viele kluge Menschen Glück mit Entsagung und Verzicht in Verbindung bringen. Goethe hat z. B. gesagt: „Das wahre Glück ist die Genügsamkeit." Und besonders gut gefällt mir ein Ausspruch von Tucholsky. Er meint: „Jedes Glück hat einen kleinen Stich. / Wir möchten soviel: Haben. Sein. Und gelten. / Dass einer alles hat, das ist selten."

Die vielen Kalendersprüche, Bonmots und Aphorismen sind zweifelsohne Ausdruck dafür, dass „Glück" im menschlichen Leben eine wichtige Rolle spielt und jede bzw. jeder das „Glück" sucht und haben möchte.

Man könnte auf den Gedanken kommen, dass sich glückspielsüchtige Menschen auf der Suche nach dem Glück verlaufen haben. Wenn wir uns unter diesem Blickwinkel mit dem pathologischen Glücksspiel befassen, würde es in der Prävention darum gehen rechtzeitig Wegweiser aufzustellen und in der Beratung wäre der Wegbegleiter aus dem Labyrinth gefordert.

Es ist jetzt etwas über ein Jahr her, dass hier in der Akademie der erste Fachtag zur Spielsucht von der Landeszentrale für Gesundheitsförderung bzw. dem Büro für Suchtprävention durchgeführt wurde. Wenn ich mich richtig erinnere, habe ich seinerzeit darauf hingewiesen, dass in Umsetzung des Staatsvertrags zum Glücksspielwesen in Deutschland ein Landesglücksspielgesetz verabschiedet werden soll, wonach ein angemessener Anteil – konkret bis zu einer Million Euro – der in Rheinland-Pfalz getätigten Spieleinsätze für die Spielsuchtprävention, den Ausbau und Betrieb eines Netzes von Beratungsstellen für Glücksspielsucht sowie für die Erforschung der Glücksspielsucht verwendet wird.

Ich will mein heutiges Grußwort dazu nutzen, kurz darüber zu berichten, was inzwischen geschehen ist. Ich hoffe, dass dieser kurze Bericht zur Transparenz beiträgt und der Kooperation zwischen den Beteiligten förderlich ist.

Ausgehend von dem geplanten Landesgesetz hat das MASGFF einen Entwurf für eine Gesamtkonzeption vorgelegt, der Ende 2007 mit den jeweils zuständigen Ressorts abgestimmt wurde. Dazu muss man wissen, dass die originäre Zuständigkeit für öffentliche Glücksspiele beim Innenministerium liegt und natürlich auch das Finanzministerium zu beteiligen ist. Nach dem einvernehmlich beschlossenen Gesamtkonzept wurden folgende Maßnahmen eingeleitet:

Es wurde eine Fachstelle „Prävention der Glücksspielsucht" in Anbindung an das Büro für Suchtprävention der Landeszentrale für Gesundheitsförderung in Rheinland-Pfalz e. V. mit 1,5 Vollzeitstellen für Fachkräfte und einer Stelle für eine Verwaltungskraft eingerichtet. Der Aufgabenkatalog dieser Fachstelle umfasst u. a.

- die fachliche Beratung und Unterstützung des Landes im Rahmen der Glücksspielaufsicht
- die Entwicklung und Durchführung von Fortbildungsangeboten für Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter von Lotto Rheinland-Pfalz und anderen Anbietern
- die konzeptionelle Vorbereitung und Durchführung von Fachtagungen
- die modellhafte Erprobung von Präventionskonzepten
- die Unterstützung der Fachkräfte „vor Ort" und die landesweite Koordination von Präventionsmaßnahmen und
- die Entwicklung und Verteilung von geeigneten Präventionsmaterialien.

Den Suchtberatungsstellen wurde die Möglichkeit eröffnet einen Schwerpunkt „Glücksspielsucht und andere Verhaltenssüchte" zu bilden und dieses Aufgabenfeld mit einer zusätzlichen Fachkraft zu besetzen. Jetzt könnte man natürlich die Fra-

ge stellen: Warum wird nur den Suchtberatungsstellen diese Möglichkeit gegeben? Dazu drei Anmerkungen:

- Erstens: Auch wenn Glücksspielsucht als „pathologisches Spielen“ nach den Klassifikationssystemen den Impulskontrollstörungen zugeordnet wird, bestehen viele Parallelen zu den Suchterkrankungen.
- Zweitens: In der Suchtprävention finden bereits seit Jahren Verhaltenssüchte Berücksichtigung und viele glücksspielsüchtige Menschen – etwa 300 - nutzen jährlich das Hilfeangebot der Suchtberatungsstellen.
- Drittens: Viele glücksspielsüchtige Menschen haben zusätzlich eine komorbide substanzbedingte Störung. In Fachbeiträgen werden Daten bis 50 Prozent genannt.

Vorgesehen sind 15 Vollzeitstellen, die eine Landesförderung von 90 Prozent und einen einmaligen Sachkostenzuschuss erhalten. Aufgabenschwerpunkte der Fachkräfte sind:

- Planung und Durchführung präventiver Maßnahmen
- Beratung der Verkaufsstellen in der Region
- Frühintervention und aufsuchende Arbeit
- Therapievermittlung
- Beratung überschuldeter Spielsüchtiger
- Förderung von Selbsthilfeinitiativen sowie
- Dokumentation und Evaluation

Natürlich hat die Einbindung der Beratung überschuldeter Spielsüchtiger sowohl Fragen bei den Fachkräften der Suchtkrankenhilfe als auch bei den Kolleginnen und Kollegen der Schuldnerberatung ausgelöst. Deshalb will ich noch einmal die Position des Fachreferats deutlich machen. Pathologisches Spielen geht früher oder später einher mit einer erheblichen Überschuldung. Entsprechende Hilfen sind daher zwingend geboten und in den gesamten Ausstiegsprozess zu integrieren, wenn man die Chancen der Betroffenen zur sozialen und beruflichen Integration verbessern will. Unter Berücksichtigung der Situation in den Schuldnerberatungsstellen ist der Hinweis, man könne die Betroffenen ja an dieses Hilfeangebot weitervermitteln, nicht konkret hilfreich. Im Übrigen trägt das Konzept zur Entlastung der Schuldnerberatungsstellen bei. Dagegen wurde bewusst darauf verzichtet Therapie im Sinne der medizinischen Rehabilitation in den Aufgabenkatalog aufzunehmen. Hier sind die zuständigen Kosten- und Leistungsträger gefordert.

Nach der Ausschreibung Anfang Juni 2008 gingen erwartungsgemäß mehr Anträge beim Fachreferat ein als Stellen zur Verfügung stehen. Die Auswahl erfolgte insbesondere unter Berücksichtigung der vorgelegten Konzeption, der Trägervielfalt und dem Ziel einer flächendeckenden Versorgung. Das Auswahlverfahren wurde inzwischen abgeschlossen. Neun Stellen haben inzwischen durch Ministerinnenschreiben die Mitteilung erhalten, dass sie an dem Programm teilnehmen; die weiteren Stellen sind noch im Prüfverfahren.

Erwähnen will ich auch, dass im Rahmen des Bundesmodellprogramms „Frühe Interventionen bei pathologischem Glücksspiel“ eine weitere Vollzeitstelle geschaffen wurde.

Darüber hinaus wurden dem Klinikum der Johannes Gutenberg-Universität Mainz für das Kompetenzzentrum Verhaltenssucht inzwischen Mittel für die wissenschaftliche Beratung und Begleitforschung der Präventions- und Interventionsstrategien sowie der Beratungs- und Behandlungskonzepte zur Verfügung gestellt.

Dass auch Mittel zur Förderung von Selbsthilfegruppen eingeplant sind und beim Fachreferat abgerufen werden können, ist bei der Bedeutung, welche die Landesregierung der Selbsthilfe und dem Ehrenamt zumisst, selbstverständlich.

Zusammenfassend kann ich sagen, dass in Rheinland-Pfalz für die Laufzeit des Staatsvertrages – also einschließlich 2011 - jährlich rund 1 Mio. Euro für die Prävention der Glücksspielsucht und den Ausbau und Betrieb eines Netzes von Beratungsstellen und zur Erforschung vorgesehen sind. Da mir die aktuellen Daten aus den anderen Bundesländern vorliegen kann ich auch sagen, dass Rheinland-Pfalz eines der Länder ist, die sich beispielhaft in diesem Arbeitsfeld engagieren.

Ich bin mir bewusst, dass die beschriebenen Aufgaben nicht leicht zu bewältigen sind. Ich bin aber auch aufgrund der Erfahrungen in den vergangenen Jahren zuversichtlich, dass es gelingen wird, fachlich hochwertige Präventionsmaßnahmen zu entwickeln und ein sehr vorzeigbares Hilfeangebot für die Betroffenen und ihre Angehörigen zu schaffen.

Danken möchte ich der Landeszentrale für Gesundheitsförderung und den Kolleginnen im Büro für Suchtprävention für die gute Zusammenarbeit. Wir, d. h. die Kolleginnen im Referat und ich, wissen, was wir Ihnen manchmal zumuten. Aber nur so gelingt es uns immer wieder etwas Neues zu beginnen und zur fachlichen Weiterentwicklung der Suchtkrankenhilfe in Rheinland-Pfalz beizutragen; denn wie heißt es doch: „Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben.“

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit.

Jugendschutzrecht – „Spielst Du noch oder lebst Du schon?“

Das Phänomen der Computerspiele im Spannungsverhältnis zwischen Jugendkultur und Jugendschutz

Resümee des Vortrags von Martin Döring

Martin Döring gab in seinem Vortrag eine Übersicht über den Zugang und die Nutzungvon Computerspielen, die rechtlichen Grundlagen und Alterskennzeichnungen, das Suchtpotenzial und die Verantwortlichkeiten.
Döring stellte zu Beginn einzelne Aspekte der JIM-Studie von 2007 vor, die u.a. untersuchte, wie und in welchem Maße 12 – 19-jährige Mädchen und Jungen Computerspiele nutzen. Die Ergebnisse:

- der Computer wird mehr für die Schule (53%) als zum Spielen (34%) genutzt
- Computerspiele sind für Jungen (50%) wesentlich attraktiver als für Mädchen (17%)
- das Interesse an Computerspielen nimmt mit zunehmendem Alter ab
- Hauptschüler (35%) spielen mehr als Gymnasiasten (28%)
- insgesamt werden weniger Computerspiele gespielt als noch 2006

Nutzung von Computerspielen

Daneben präsentierte Döring auch die wesentlichen Erkenntnisse zum Nutzungsverhalten aus der Evaluation des Alterskennzeichnungsverfahrens von Computerspielen vor. Die Studie ergab, dass Computerspiele bevorzugt von Jungen benutzt werden, dass Eltern die wichtigste Quelle für den Kauf sind und dass Kinder und Jugendliche Spiele kennen und auch suchen, die nicht für ihr Alter freigegeben sind. Den Zugang erhalten sie laut der Evaluation über Freunde, Geschäfte, Internet, LAN-Partys und Eltern – und zwar recht einfach, wie die Jugendlichen selbst zugeben. Problem- oder Unrechtsbewusstsein kennen sie kaum, die Alterskennzeichnung ist für sie nicht nachvollziehbar. Die Evaluation ergab zudem, dass Eltern sich laut Angaben der befragten Jugendlichen kaum dafür interessieren, was ihre Kinder spielen und ob es ihrem Alter entspricht.

Jugendschutz und Jugendmedienschutz

Döring erklärte daraufhin den Einfluss des Jugendmedienschutzes auf die Nutzung von Computerspielen:

- bei der Alterskennzeichnung für Filme und Spiele gibt es das „Public Private Partnership“-Modell (Zusammenarbeit von Staat und Wirtschaft)
- im Onlinebereich gibt es das Modell der „Regulierten Selbstregulierung“, das sich in erster Linie mit Verstößen durch die Selbstkontrolle und erst in zweiter Linie um die staatliche Kontrolle und Medienaufsicht kümmert
- der Jugendmedienschutz handelt nach der „Zweischrittstrategie“: repressiv, indem er rechtliche Grenzen setzt und durchsetzt und präventiv, indem er eine altersgerechte Teilhabe junger Menschen durch Medienkompetenz sowie Aufklärung von Eltern und Lehrkräften fordert

Für den Bereich Computerspiele ist innerhalb des Jugendschutzes das Jugendschutzgesetz für Spiele auf CD zuständig (diese unterliegen Bewertung durch die USK), der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag kontrolliert Onlinespiele (Vorabprüfung durch USK schwierig).

Der gesetzliche Jugendschutz teilt Computerspiele in drei Stufen ein:

Stufe 1 – strafbare Computerspiele

Spiele, die Gewalt verherrlichen oder verharmlosen, sind verboten und unterliegen dem Strafrecht (§ 131 Strafgesetzbuch). Für sie gilt: Vertriebsverbot, Freiheits- und Geldstrafe.

Stufe 2 – jugendgefährdende Computerspiele
Spiele, die unsittlich oder verrohend sind oder zu Gewalt anreizen, werden durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) indiziert. Sie dürfen nicht an Minderjährige abgegeben und im Internet nur in geschlossenen Benutzergruppen gespielt werden. Für sie gelten Vertriebsbeschränkungen und Werbeverbot.

Stufe 3 – entwicklungsbeeinträchtigende Computerspiele
Spiele, die gemäßigt Gewalt zeigen und damit eine Beeinträchtigung der Jugend beinhalten, deren Inhalt aber weder strafbar noch jugendgefährdend ist (Alterskennzeichnung und Abgabebeschränkungen).

USK-Alterskennzeichnungen und Verteilungen

Bei der Unterhaltungs-Software-Selbstkontrolle (USK) werden nach dem Jugendschutzgesetz 14 Abs. 1 Filme und Spiele geprüft, die die Entwicklung von Kindern beeinträchtigen können, mit einer Altersstufe. Das Alterskennzeichen erteilt der Vertreter aller Jugendministerien bei der USK rechtsverbindlich in Form eines hoheitlichen Verwaltungsaktes. Es gibt die Kategorien

- ohne Altersbeschränkung (weiße Plakette)
- Freigegeben ab 6 Jahren /gelbe Plakette)
- Freigegeben ab 12 Jahren (grüne Plakette)
- Freigegeben ab 16 Jahren (blaue Plakette)
- Keine Jugendfreigabe (rote Plakette)

Von allen 2007 auf dem Markt befindlichen Filme und Spiele waren 44 Prozent freigegeben ohne Altersbeschränkung, 16,1 Prozent ab 6 Jahren, 20,5 Prozent ab 12 Jahren und 12,6 Prozent ab 16 Jahren freigegeben, 5,3 Prozent hatten keine Jugendfreigabe, 1,5 Prozent waren nicht gekennzeichnet. Dieses Ergebnis ist seit 2004 weitgehend gleich geblieben
Der Jugendmedienschutz-Referent stellte im Folgenden die Charts der Computerspiele von 2007 vor: Hier waren bei den Spielkonsolen-Spielen auf den Plätzen 1-10 ausschließlich Spiele ohne Altersbeschränkung, in den Charts der PC-Computerspiele dagegen alle Alterskennzeichnungs-Kategorien vertreten. Döring ging auch auf die öffentliche Kritik an der Alterskennzeichnung von Computerspielen ein. Sie wendete sich vor allem an die mangelnde Transparenz des Prüfverfahrens, an Abstimmungsprobleme mit der Bundesprüfstelle (BPjM), an die zu undifferenzierten gesetzlichen Altersstufen und an das Problem der gesetzlichen Sperrwirkung im Jugendschutzgesetz, das besagt, dass ein von der USK gekennzeichnetes Spiel nachträglich nicht mehr indiziert werden kann. Kritisch gesehen wird nach wie vor, dass es zu viele Möglichkeiten für Kinder und Jugendliche gebe, die Alterskennzeichnungen der USK zu umgehen und gekennzeichnete Spiele nachträglich (z.B. durch sog. Patches) geändert werden könnten.
Schließlich gebe es bisher keine gesetzliche Grundlage, die immer häufiger auf den Markt drängenden reinen Online-Spiele, die ausschließlich über das Internet gespielt werden, durch das praktizierte Kennzeichnungssystem bei der USK zu erfassen.

Killerspieldebatte

Martin Döring ging auch kurz auf die sog. „Killerspiel-Debatte“ aus dem Jahre 2007 ein . Deren zentraler Vorwurf bestand in der Aussage, dass Gewalt in Computerspielen zu realer Gewalt führen könne. In der geführten Debatte wurde insbesondere eingewandt, dass gerade gewalthaltige Computerspiele ein Risiko bürgen, das die derzeitige Gesetzeslage dieses Risiko nicht ausreichend beschränke und die bestehenden Prüfeinrichtungen nicht sorgfältig genug prüften. Demgegenüber wurde in der Diskussion aber auch angemerkt, dass diese Spiele nicht deshalb zu leicht in die Kinderzimmer gelangen, weil die bestehenden Gesetze nicht ausreichten, sondern deshalb, weil die Abgabeschränkungen an Minderjährige im Handel nicht ausreichend beachtet werden. Außerdem würden die Alterskennzeichen in der Öffentlichkeit häufig nicht als rechtlich verbindlich wahrgenommen und lediglich als unverbindliche pädagogische Empfehlung verstanden. Selbst Eltern akzeptierten sie häufig nur unzureichend.

Bewertung der Alterskennzeichnung aus der Evaluation des Jugendschutzes

Zum Schluss seines Vortrags fasste Döring die Bewertung des Alterskennzeichnungs-Verfahrens aus der Evaluation des Jugendschutzes zusammen. Positiv sei, dass das Kennzeichnungs- und Freigabeverfahren von Computerspielen seine den Vertrieb lenkende Wirkung nach dem Ergebnis der Gutachter erfülle. Auch die Neukonzeption des Jugendmedienschutzes 2003 habe das Niveau des Jugendschutzes verbessert. Zudem spielten sich die neuen Systeme der „Regulierten Selbstregulierung“ allmählich ein. Handlungsbedarf sieht die Evaluation insbesondere in der Konvergenzentwicklung, wo die künftigen Herausforderungen hauptsächlich im Jugendmedienschutz lägen. Dabei erfordere die Konvergenz eine weitere Verzahnung der Medienregulierung. Für Eltern seien mehr Erziehungskonzepte für die neuen Medien notwendig. Auch die Evaluation hebt hervor, dass es Defizite hauptsächlich im Vollzug der gesetzlichen Regelungen gebe. Der Experte hob hervor, dass als Konsequenz der bisherigen Kritik an der Alterskennzeichnung sowie des Evaluationsbefundes das Alterskennzeichnungsverfahren der USK grundsätzlich optimiert und überarbeitet und die Steuerung durch die Obersten Landesjugendbehörden sowie die Zusammenarbeit zwischen USK und Bundesprüfstelle gestärkt werde. Zudem sei im Bereich der Alterskennzeichnungen eine bessere Aufklärungs- und Öffentlichkeitsarbeit geplant. Gesetzlich wurde im Jugendschutzgesetz auch nachgebessert (Größe und Ort der Kennzeichen, Ausweitung der Kriterien).

Suchtpotenzial von Online-Rollenspielen

In einem abschließenden Exkurs machte Döring am Beispiel der Online-Rollenspiele deutlich, wie Spielen zur Sucht werden kann. Die Gründe dafür lägen an Tatsachen wie „kein definiertes Spielende“, „exzessive Spieldauer“, „Verlust des Realitätsbezugs“ und „hohe ökonomische und soziale Spielbindung“. Das Suchtpotenzial solcher Spielformate, die mittels Datenträger als „Zugangsschlüssel“ vertrieben werden, stelle das bisherige Bewertungsverfahren von Computerspielen vor ganz neue Herausforderungen. Da die Altersfreigaben auf eine Bewertung der Spielinhalte angelegt sind, können sie die Gefahr eines problematischen Nutzungsverhaltens gerade durch jugendliche Konsumenten bisher nur bedingt erfassen.

Appell an Eltern

Döring schloss seine Ausführungen mit einigen grundsätzlichen Hinweisen für die Eltern:

- nur Computerspiele kaufen, die für die Altergruppe der Kinder freigegeben sind!
- sich über empfehlenswerte Spiele informieren und darüber, was die Kinder spielen!
- sich Zeit für gemeinsames Spielen nehmen!
- gemeinsame Nutzungsregeln festlegen!
- zeitliche Grenzen setzen!
- problematische Spiele nicht wegnehmen, sondern die Gründe dafür auch erläutern!

Weiterführende Informationen:

www.usk.de – Informationen zu den Alterskennzeichen und Informations-Handreichungen

www.klicksafe.de – Umfassendes Informationsportal rund um Computer und Internet

www.ak-spielsucht.de und **www.bke-elternberatung** – Informationsportale zu Suchtgefahren bei Computerspielen

www.feibel.de – Empfehlungen zu Kinder- und Lernsoftware

www.spielbar.de – Datenbank Search & Play informiert über Computerspiele aus pädagogischer Sicht

www.ajs.nrw.de – Download Broschüre „Computerspiele – Fragen und Antworten“

www.internet-abc.de – Elternportal mit Spiel-Tipps und Suchfunktion nach Alter, Titel oder Genre

„Denn sie wissen nicht, was sie suchen“

Generation @ zwischen Medienlust und Mediensucht oder – Leitlinien für eine pädagogische Mediensuchtprävention

Resümee des Vortrags von *Dr. Ulrich Wehrmann*

Dr. Ulrich Wehrmann begann seinen Vortrag mit der amüsanten Schilderung seines Versuchs, Französisch per Computer zu lernen, was ihm anfangs sehr attraktiv erschien. Der Versuch endete so wie alle Lernmethoden: Mit dem Lernen. Denn auch die reich bebilderte und von einer fiktiven Dame charmant moderierte Französisch-CD gelangte irgendwann an den Punkt, an dem es hieß „Bitte Vokabeln lernen“. Wehrmanns Schlussforderung: Schulen vom Netz! Er warnte vor den übersteigerten Erwartungen an die digitale Lernwelt, postulierte „Kein Lernen ohne Mühe!“ und berichtete dann in seinem Vortrag vom Suchtpotenzial der Bildschirmwelten.

Der Erziehungswissenschaftler gab in seinem Vortrag Antworten auf die - zum Teil provokativen - Fragen:

„Gibt es Lesesucht?“
„Macht Google doof?“
„Ist Mediensucht ein Thema?“
„Eltern sein dagegen sehr – was tun?“

Macht Lesen süchtig?

In Punkto Mediensucht schlug Wehrmann einen historischen Haken in unsere Kulturgeschichte und berichtete darüber, dass bereits 1768 von einer „Lesesucht“ die Rede gewesen sei, der „insbesondere Frauen u. Angehörige niederer Schichten anheim fallen“ (zitiert nach Harten, 1991). So beklagte die Zeitschrift „The Hour“ noch Mitte des 19. Jahrhunderts: „Millionen junger Frauen und Hunderttausende junger Männer werden durch Romane in die absolute Verdummung getrieben. Romanleser sind wie Opiumraucher: Je mehr sie davon haben, desto mehr wollen sie davon...“

Macht Google doof?

Anschließend ging Wehrmann vom Bücherlesen zum Internetlesen über mit der These J. Weizenbaums „90 Prozent im Netz ist Schrott, 10 Prozent Perlen.“ Nur wer über Bildung und entsprechende sprachliche/Lesekompetenzen verfüge, komme an die „Perlen“ heran und ohne Bildung wirkten Informationen aus dem Internet wie ein strukturloser „Konfettiregen, verkommen zu einem absurden Rausch des Dabei seins“.

Wehrmann erinnerte dringlich daran, dass Lernen im Internet mühelos und „ wie von selbst gehe“. „Alles Lüge“ behauptete er. Vielmehr sei er der festen Überzeugung, dass Lernen stets Anstrengung und Disziplin bedeute und stimmte der Meinung J. Weizenbaum zu:
„Es ist eine Illusion, dass Lernen Spaß machen muss“.

Schulen vom Netz!

Die Voraussetzung für ein effektives, persönliches Wissensmanagement sei nicht die digitale Welt, sondern der Zustand, sich weitgehend in emotionaler Balance zu befinden und über gute soziale- und kommunikative Kompetenzen zu verfügen. Daher forderte er „Schulen vom Netz“ und Schulen als „Denkschutzgebiete“. Sie sollten in Kooperation mit den Eltern einen interdisziplinär, ethisch- moralischen Wertekanon in einer Motivationsfördernden Atmosphäre vermitteln.
Wehrmann unterstrich in diesem Zusammenhang auch die Feststellung Poppers, „dass durch die Zunahme unseres Wissens unser Nichtwissen über die Zukunft ebenfalls zunimmt“.

Computer-/ Mediensucht – ein Thema?

Diese Frage bejahte Wehrmann und berichtete über viele besorgte Eltern, die sich an ihn wenden, weil sie sich machtlos gegenüber der stetig steigenden Gameboy-, Fernseh- und Internetnutzung ihrer Kinder fühlen.

Fakten, Fakten, Fakten...

Er untermauerte die Tatsache der Mediensucht mit einigen Fakten: So verfügten etwa 30 Prozent der 6-Jährigen in Deutschland über einen eigenen Fernseher im Zimmer, obwohl bekannt sei, dass, wer früh viel schaut, auch im weiteren Lebensverlauf höhere Mediennutzungszeiten zeigt. Der Besitz einer eigenen Spielkonsole im Zimmer beeinflusse bei Viertklässlern ebenso die Spielzeit wie der Besitz eines eigenen Fernsehers im Zimmer die Fernsehzeit: In beiden Fällen ist die Zeit fast doppel so hoch wie wenn die Geräte nicht im eigenen Zimmer stehen. Geräte im eigenen Zimmer bedeuteten demnach etwa zwei Stunden mehr Medienkonsum am Tag. Stehen Fernseher oder Computer im Familienwohnzimmer, lesen Kinder etwa 4 Stunden in der Woche, stehen die Geräte im eigenen Zimmer, schrumpft die Lesezeit auf etwa eineinhalb Stunden wöchentlich.

Sucht ist der Verlust der Freiheit aufzuhören

Wehrmann erläuterte, dass rund zehn Prozent aller Jugendlichen deutliche Suchttendenzen hätten. Er nannte im Folgenden die Kriterien, ab wann jemand als süchtig einzuschätzen ist:

- das unwiderstehliche Verlangen, am Computer zu spielen
- eine verminderte Kontrollfähigkeit bezüglich Beginn, Beendigung u. Dauer des Computerspiels
- Entzugserscheinungen (Nervosität, Unruhe, Schlafstörungen) bei verhindertem Computerspielen
- Nachweis einer Toleranzentwicklung /Steigerung der Häufigkeit oder Intensität/Dauer des Computerspielens
- fortschreitende Vernachlässigung anderer Vergnügen oder Interessen
- anhaltend exzessives Computerspielen trotz Nachweis eindeutiger schädlicher Folgen (z.B. Übermüdung, Leistungsabfall i. d. Schule, Mangelernährung etc.)

Computerspielzeiten am Beispiel MMORPG's

Die beunruhigende Entwicklung von Computerspielzeiten zeigte der Erziehungswissenschaftler anhand einer Untersuchung von Spielzeiten des Computerspiels MMORPG's: Danach verbringen

fast 60 Prozent der MMORPG's-Spieler elf bis 40 Stunden pro Woche beim Onlinespielen, bei den Nicht-MMORPG's Spieler sind es bei dieser Spieldauer dagegen nur 6 Prozent. Auf die Frage, ob sie mehr als 8 Stunden am Stück gespielt hätten, antworteten 58 Prozent der MMORPG's-Spieler mit „ja“, nur 23 Prozent der Nicht-MMORPG's Spieler gaben dieselbe Antwort.

Tunnelblick und Orientierungsverlust

Zur psychischen Wirkung von Computerspielen erklärte Wehrmann: Die Spieler flüchten aus ihrer Identität in eine ihnen angenehme Anonymität und bekommen mehr und mehr eine modulierte Sinneswahrnehmung (Tunnelblick). Spieler kennen keine räumlichen und zeitlichen Grenzen mehr und verlieren nach und nach die Orientierung. Der Reiz an Computerspielen sei für die Meisten die Möglichkeit, unzählige nicht reale Beziehungen einzugehen und durch das Spielen einen hohen sozialen Status erreichen zu können, was ihnen in der realen Welt nicht möglich erscheint (der Reiz kommt oft aus einem geringen Selbstwertgefühl heraus).

„Jeder Mensch trägt die Anlage zu einem Idealen in sich“ (Friedrich Schiller)

Mit diesem Zitat beginnend erläuterte Dr. Ulrich Wehrmann die wichtigsten Leitlinien der Mediensuchtprävention: Grundlage sei die Wertschätzung eines jeden Menschen, daraus resultiere eine hohe Selbstwirksamkeitserwartung, deren Ergebnis wiederum eine konstruktive Realitätsverarbeitung und aktive Konfliktlösekompetenz ist.

Wehrmann forderte, ...

... dass im Rahmen einer neuen Erziehungspartnerschaft „Eltern und andere Experten im Gespräch“ Eltern frühzeitig Orientierungshilfen zum Thema Medienerziehung erhalten

... dass Medien- und Informationsgebrauch als Kulturtechnik anerkannt wird

... dass Medienpädagogik als Pflichtfach im Rahmen der ErzieherInnen/ LehrerInnenausbildung eingeführt wird

... dass die Kommunikationskultur in Familien gefördert wird

Eltern sein dagegen sehr – was tun?

Zum Schluss seines Vortrags zählte der Referent die wichtigsten Regeln für Eltern auf, die ihre Kinder vor Mediensucht schützen wollen:

- Ruhe bewahren – keine Panik!!
- kein Fernseher im Zimmer eines 6-Jährigen
- Familienfernsehen als Demokratietraining nutzen
- Mediengebrauchszeiten klar und altersgemäß regeln (Wochenprotokoll zu Medienzeiten)
- für Balance zwischen Bewegung, realer sozialer Resonanz, ausreichend Schlaf, ausgewogener Ernährung etc. sorgen
- medienfreie Zeiten definieren
- gemeinsam Aktivitäten initiieren
- selbst auch das Handy abschalten u. auf die Soap/ das Fußballspiel verzichten...
- den Umgang mit Medien in Kindergarten und Schule thematisieren (Elternabende)
- sich täglich Zeit nehmen für ein „entschleunigtes“ Gespräch mit den Kindern
- für Mediengebrauch im eigenen Zimmer den Kindern klare, ihrerseits realistische Regeln (Netz-Regeln) aufstellen und bei Nichteinhaltung faire Sanktionen austeilen
- jüngere Kinder im Internet begleiten (geeignete Chats, kindgerechte Suchmaschinen, ICQ usw.)
- Spiele wie Egoshooter, Quake4 etc. ablehnen
- im Zweifelsfall Beratung in Anspruch nehmen
- sich mit anderen Eltern austauschen
- Vorwürfe vermeiden, sachlich bleiben – „wer fragt, der führt!“
- Räume schaffen für soziale Resonanz

Wehrmann schloss seinen Vortrag mit dem abgewandelten Bibel-Zitat:

...und führe uns in der Versuchung!

Das Modell „Feller Markt“ –

Vernetzung zwischen Suchtprävention und Jugendschutz

Resümee des Workshops 1 mit *Christine Schmitz und Uwe Konz*

Bevor ***Christine Schmitz und Uwe Konz*** auf das Modell „Feller Markt“ eingingen, gab Uwe Konz einen Überblick über das zurzeit gültige Jugendschutzgesetz und die wichtigsten Fakten, die jeder darüber wissen sollte, der sich mit dem Thema Suchtprävention befasst:

Warum überhaupt Jugendschutz in der Öffentlichkeit?

Der Jugendschutz in der Öffentlichkeit – der im Kinder- und Jugendhilfegesetz verankert ist – hat zum Ziel, die Gefahren einer körperlichen, geistigen oder seelischen Schädigung von Kindern und Jugendlichen zu minimieren, die Gefahren durch Missbrauch von Alkohol, Nikotin und anderen Drogen zu verringern (Suchtgefahr, Gefahr der körperlichen Schädigung) und andere Gefahren abzuwenden bzw. zu minimieren, wie etwa das erhöhte Risiko, Opfer einer Straftat zu werden. Außerdem soll das Jugendschutzgesetz Straftaten z.B. unter Einwirkung von Alkohol und anderen berauschenden Mitteln verhindern. In der Verantwortung hinsichtlich der Einhaltung der Regelungen und Verbote des Jugendschutzgesetzes stehen dabei nicht die Jugendlichen, sondern die Erwachsenen.

Welche Arten des Jugendschutzes gibt es?

Der erzieherische Jugendschutz meint Schutz durch Erziehung, aber auch durch Information und Aufklärung und soll Träger der Erziehung unterstützen. Der strukturelle Jugendschutz meint Kinder- und Jugendschutz durch Strukturmaßnahmen, z.B. Einwirkung auf die Lebensbedingungen (Wohnen, Umwelt). Der gesetzliche Jugendschutz wirkt durch Beschränkung und Kontrolle, orientiert sich auf die Öffentlichkeit und seine Wirksamkeit ist abhängig von Kontrolle und Akzeptanz.

Wer ist Kind, wer Jugendlicher?

Wer noch nicht 14 Jahre alt ist, gilt als Kind – wer bereits 14, aber noch nicht 18 Jahre alt ist, gilt als Jugendlicher. Personensorgeberechtigte für beide Gruppen sind die Eltern oder eine andere Person über 18 Jahren, die auf Dauer oder zeitweise auf Grund einer Vereinbarung für das Kind oder den Jugendlichen Erziehungsaufgaben wahrnimmt.

Wer darf in eine Gaststätte?

Kinder und Jugendliche unter 16 Jahren dürfen sich in der Zeit zwischen 5 und 23 Uhr zur Einnahme einer Mahlzeit oder eines Getränkes in einer Gaststätte aufhalten – außerhalb dieser Zeit nur in Begleitung einer personensorgeberechtigten o. erziehungsbeauftragten Person. Jugendlichen ab 16 Jahren ist ohne Begleitung einer personensorgeberechtigten oder erziehungsbeauftragten Person der Aufenthalt von 24 bis 5 Uhr nicht gestattet.

Disco und Co...

Öffentliche Tanzveranstaltungen (Discotheken, Schützenfeste usw., zu denen jeder Zutritt hat) dürfen Kinder und Jugendliche unter 16 Jahren nur in Begleitung einer personensorgeberechtigten o. erziehungsbeauftragten Person besuchen, Jugendliche ab 16 dürfen das auch allein, aber nur bis 24 Uhr.

Alkohol und Zigaretten

Kinder und Jugendliche dürfen in der Öffentlichkeit generell keine alkoholischen Getränke trinken. Jugendliche unter 16 Jahren dürfen in Begleitung der Eltern (oder einer personensorgeberechtigten Person) alkoholische Getränke trinken, die keinen Branntwein enthalten – zum Beispiel Bier. Kinder und Jugendliche dürfen weder Zigaretten kaufen noch in der Öffentlichkeit rauchen. Wenn diese Verbote missachtet werden, kann das Kind oder der Jugendliche einen Platzverweis erhalten oder den Eltern bzw. dem Jugendamt übergeben werden. Veranstalter oder Gewerbetreibende, die diese Verbote missachten, können wegen Begehen einer Ordnungswidrigkeit bestraft werden.

Das „Feller Markt“ Modell

Wie wichtig die Kooperation zwischen Jugendamt, Ordnungsamt und Polizei ist, um die vorher genannten Jugendschutzmaßnahmen bei öffentlichen Veranstaltungen wahrnehmen und durchführen und damit gleichzeitig auch Konflikten vorbeugen zu können, legten Uwe Konz und Christine Schmitz im folgenden Teil ihres Vortrags am Beispiel des jährlichen Volksfestes in Fell an der Mosel, „Feller Markt“ dar:
Schmitz und Konz sehen dabei den Jugendschutz als gemeinsame, gleich verpflichtende und gleichberechtigte Aufgabe aller drei genannten Institutionen an. Dabei sei das Ordnungsamt verpflichtet, alle nötigen Jugendschutzmaßnahmen anzuregen, zu unterstützen und durchzuführen. Die Polizei und das Ordnungsamt seien dafür zuständig, Maßnahmen des Jugendschutzes bzw. Jugendschutzkontrollen durchzuführen.

Agieren statt Reagieren

Als empfehlenswerte Maßnahmen, die sich beim „Feller Markt“ bereits bewährt haben, nannten die Referenten folgende:

- für Veranstalter, Verantwortliche, Polizei, Jugend- und Ordnungsamt gilt: im Vorfeld einer Veranstaltung Gespräche führen
- Einzelverfügung oder Gefahrenabwehrverordnung mit Definierung des Veranstaltungsbereichs erlassen
- Mitbringen von Alkohol durch Festbesucher verbieten und damit „Rucksacksaufen und Scherbenhaufen“ verhindern
- keine Standard-Schankerlaubnis erteilen, sondern gezielte Auflagen und Beschränkungen (Sperrstunde) machen
- den Einsatz von professioneller Security prüfen / verordnen
- Halteverbot und Absperrung im Bereich der Zufahrts- und Rettungswege beschildern
- offensive begleitende Öffentlichkeitsarbeit unter Einbindung der örtlichen Presse betreiben
- gemeinsame Jugendschutzkontrollen von Polizei, Jugend- und Ordnungsamt (angekündigt oder spontan) durchführen
- Polizeipräsenz vor Ort in „grün-weiß“ („blau-weiß“) zeigen
- Glasverbot prüfen
- Einlasskontrollen durchführen
- Alterskontrollen durchführen (vor und nach 24 Uhr)
- farbliche Armbänder und/oder Stempel für Altersgruppen benutzen
- Jugendschutzbestimmungen deutlich erkennbar aushängen
- Veranstalter und Helfer bezüglich der Ausgabe von Alkohol sensibilisieren
- Alkohol nicht zu Pauschal- oder Dumpingpreisen abgeben
- das eingesetzte Personal (Einlass/Theke, Ordner) sorgfältig einweisen
- keinen Alkohol an erkennbar betrunkene Personen abgeben
- bei der Preisgestaltung alkoholfreie Getränke berücksichtigen
- eine angemessene Zahl von Ordnern im Innen- und Außenbereich einsetzen
- Leitfaden und Checklisten als Orientierungshilfe für Veranstalter, Gewerbetreibende, Gemeinden, Verantwortliche aus Schule und Verein verteilen
- Verantwortlichen benennen und dessen ständige Erreichbarkeit gewährleisten
- dafür sorgen, dass sich junge Frauen/Mädchen zur Nachtzeit nicht allein auf den Heimweg begeben
- Erziehungsberechtigte an einen frühzeitigen und sensiblen Umgang mit der Thematik erinnern
- Abholen von Kindern und Jugendlichen durch Eltern oder andere organisieren
- Devise befolgen: „Don´t drink and drive“ (der Fahrer bleibt nüchtern!)
- Veranstaltung immer nach- und vorbereiten nach der Devise „Nach dem Fest ist vor dem Fest“

Uwe Konz und Christine Schmitz ergänzten ihre Ausführungen mit verschiedenen informierenden Materialien – so unter anderem mit dem Plan einer Veranstaltungsgebietsmarkierung, mit Musterbriefen, Zeitungsartikeln und Plakatbeispielen, einer Übersicht der Jugendschutzregeln und dem Hinweis auf ihren Leitfaden „Jugendschutz bei Veranstaltungen“, den man im Internet unter **www.trier-saarburg.de/download/leitfaden-jugendschutz-bei-veranstaltungen.pdf** herunterladen kann.

Suchtprävention und Schuldenprävention im Kontext von Spielerschutz und Jugendschutz

Resümee des Workshops 2 mit *Kerstin Vogler und Birgit Lembcke*

Zu Beginn des Workshops stellten ***Kerstin Vogler und Birgit Lembcke*** den **SKM** (**S**CHULDEN **K**OMPETENT **M**ANAGEN) vor, der im katholischen Verein für soziale Dienste in Dortmund e.V. (ksd) angesiedelt ist. Der Verein begann 1985 mit der Schuldnerberatung und wurde 1998 als Insolvenzberatungsstelle anerkannt. 2003 ging die SKM-Website für junge Leute an den Start, mittlerweile arbeiten sechs Mitarbeiter in der Schuldnerberatung und zwei in der Schuldenprävention – alle hauptamtlich.

Die therapieunterstützende Schuldnerberatung für pathologische Glücksspieler

Die Schuldnerberatung basiert auf einer engen Zusammenarbeit zwischen Klienten, Suchtberater/ innen und Schuldnerberater/ innen. Die Besonderheiten des Klienten in diesem „Dreiecksverhältnis“ bestehen in der lebenslangen Auseinandersetzung mit dem Suchtmittel Geld und im hohen Motivationsschub durch die gemeinsame Erarbeitung von wirtschaftlichen Lebensperspektiven.

Die **Suchtberatung** findet in vier Bereichen statt:

- in der offenen Sprechstunde
- in der Motivationsgruppe
- in der stationären oder ambulanten Therapie und in der Nachsorge

Bei der **Schuldnerberatung** geht es inhaltlich um

- die Analyse der Ist-Situation
- die Existenzsicherung des Klienten
- den Schuldnerschutz
- um die Errichtung eines Treuhandkontos
- um Schuldenregulierung und um
- die Nachbetreuung.

Die Schuldnerberatung gliedert sich dabei in die **Grundberatung**, die **Intensivberatung** und die **Nachsorge**.

Die Grundberatung

Bei der Grundberatung analysiert der Schuldenberater im Erstkontakt die Ist-Situation, das heißt, er klärt gemeinsam mit dem Klienten dessen Lebens- und Einkommenssituation, informiert über den Ablauf der Schuldnerberatung und es folgt eine Entbindung von der Schweigepflicht gegenüber Spielerberatung und Schuldnerberatung. Anschließend geht es um das Thema Existenzsicherung: Wenn nötig, interveniert der Schuldenberater bei Krisen, prüft Sozialleistungen und weitere Ansprüche und kümmert sich um Wohnraum-, Konto- und Arbeitsplatzsicherung. Außerdem vermittelt er den Klienten je nach Bedarf an andere Fachdienste/Beratungsstellen weiter. Auch der Schuldnerschutz gehört zur Grundberatung: Die Schuldenberatung bietet Unterstützung bei Zwangsvollstreckungsmaßnahmen, leistet Hilfe bei vorliegender Konto-, Lohn und Sachpfändung und bei drohender Eidesstattlichen Versicherung. Schließlich bildet auch die Hilfestellung bei der Arbeitsplatzsuche einen Baustein der Grundberatung.

Die Intensivberatung

Zu Beginn der Intensivberatung wird zunächst ein Treuhandkonto eingerichtet. Dabei erhält der Schuldenberater die Kontovollmacht, zusammen mit dem Klienten bespricht er die künftige Geldeinteilung, es werden Elemente der Haushalts- und Budgetplanung trainiert und am Ende der Intensivberatung gibt es eine Rückübertragung der Kontoführungsverantwortung. Zur Intensivberatung gehört auch die Schuldenregulierung und mit ihr eine Überprüfung der Forderungen, das Erarbeiten eines individuellen Regulierungskonzepts unter Berücksichtigung eines Hilfeplans, die Verhandlungsführung mit den Gläubigern, Regulierungsvereinbarungen und das Einleiten und Begleiten eines Verbraucher-Insolvenzverfahrens.

Die Nachsorge ...

... in der Schuldenberatung besteht in einer kontinuierlichen Nachbetreuung mit regelmäßiger Ansprechbarkeit bei Fragen.

In einem zweiten Teil des Workshops von Kerstin Vogler und Birgit Lembcke ging es um das Thema Finanzkompetenz und darum, wie diese bereits in der Schule eingeübt werden kann.

Was ist Finanzkompetenz?
Finanzkompetenz ist die Fähigkeit, nach Abwägung aller relevanten Möglichkeiten und Risiken über die Verwendung verfügbarer Geldmittel zur Sicherung der Existenz verantwortlich und vorausschauend zu planen.
Oder: Was muss ich tun, damit am Ende des Geldes nicht so viel Monat übrig bleibt!?

Die Jugend von heute liebt den Luxus,
hat schlechte Manieren
und verachtet die Autorität.
Sie widersprechen ihren Eltern,
legen die Beine übereinander
und tyrannisieren ihre Lehrer.
Sokrates, 469 – 399 vor Christus

Kerstin Vogler und Birgit Lembcke stellten anschließend ihr Projekt „Alles im Griff! - Unterricht zum Umgang mit Geld“ vor. Es wendet sich an Jugendliche und deren spezielle Situation in puncto Geld: Mit den Kosten für Handy, Internet, erste eigene Wohnung usw. überschätzen sich viele und geraten schneller in die Alltags-Schuldenfalle, als sie denken. „Alles im Griff! – Unterricht zum Umgang mit Geld“ ist daher als ein Lehr- und Lernangebot für 9. und 10. Klassen angelegt und wird durch das Verbraucherschutzministerium NRW finanziert. Die erste Projektphase dauerte von November 2006 bis April 2008, das waren genau 496 Unterrichtseinheiten über 90 Minuten an 43 allgemeinbildenden Schulen in Dortmund mit 12.000 Schülerinnen und Schülern. Das beteiligungsorientierte Unterrichtsangebot bestand aus interaktivem Lernen (Planspielen, Kleingruppenübungen, Referent-Schüler-Gesprächen) und hatte realitätsnahe Erfahrungen zum Umgang mit Geld und das frühzeitige Erkennen von potentiellen Schuldenfallen zum Ziel.

„Das war mal Mathe für´s Leben!“ (Kommentar eines Schülers)
Im Anschluss an die Unterrichtseinheiten wurden jeweils Fragebögen ausgegeben. Das Ergebnis: Über 90 Prozent der Schülerinnen und Schüler beurteilten die Veranstaltung mit „gut“, nur ein kleiner Rest urteilte „nicht so gut“ oder „weiß ich nicht genau“.

Was du mir sagst,
das vergesse ich.

Was du mir zeigst,
das verstehe ich.

Was Du mich machen lässt,
das behalte ich.
Konfuzius, 551 – 479 vor Christus

Einhellige Meinung: Prävention ist ein „Muss“
Für die sich anschließende gemeinsame Diskussion stellten die Referentinnen drei zentrale Fragen:
1. Ist Prävention im Bereich des Glücksspiels notwendig oder reicht ein schlichtes Verbot?
2. Ist eine spezifische Prävention für Jugendliche notwendig?
3. Wenn ja, wie könnten Maßnahmen im Rahmen dieser Prävention aussehen?

Die Workshopgruppe war sich einig: Ein schlichtes Verbot des Glücksspiels reicht nicht aus, sondern Prävention ist dringend notwendig. Eine spezifische Prävention für Jugendliche erachteten die Meisten für sinnvoll, weil für diese Zielgruppe eine spezielle Form des Zugangs nötig ist, um sie zu erreichen.
Problematisch sahen viele die richtigen Methoden der Prävention zu finden:
Einerseits ist Glücksspiel für Jugendliche verboten, andererseits gibt es Werbung speziell für sie (siehe Pokerwerbung/ Stefan Raab). Diese Grauzone präventiv zu füllen, sei eine gesellschaftspolitische Aufgabe, so die Teilnehmer.
Web-Tipp der Referentinnen: **www.fit-fuers-geld.de**

Wege aus Sucht und Verschuldung – ein “doppelter Kampf”?

Resümee des Workshops 2 mit *Rita Hornung*

Rita Hornung von der Marianne von Weizsäcker Stiftung gab zu Beginn Ihres Workshops zunächst einen Faktenüberblick zum Thema Sucht: 10,4 Millionen Menschen in Deutschland konsumieren riskant Alkohol, 1,6 Millionen von ihnen sind abhängig. Dazu kommen rund 415.000 Abhängige illegaler Drogen und 1,4 Medikamentenabhängige. 180.000 Menschen spielen pathologisch. Egal, um welche Suchtform es geht: Sie ist eine Familienkrankheit, durch die Süchtigen sind insgesamt 5 – 7 Millionen Angehörige betroffen, 2 bis 3 Millionen von ihnen sind Kinder.

Sucht und Schulden
Die meisten Süchte führen früher oder später in die Überschuldung, weiß Rita Hornung. Rund 32 Prozent der Alkoholabhängigen, etwa 62 Prozent der Drogenabhängigen und ungefähr 75 Prozent der pathologischen Spieler seien betroffen. Meist entwickelt der Kreislauf Sucht – fehlende Schul-/Ausbildung – Schulden – Arbeitslosigkeit – Sucht eine problematische Eigendynamik. Die häufigsten Ursachen der Überschuldung sind laut mehrerer Untersuchungen:
- Scheidung/Alleinerziehend
- Krankheit
- Arbeitslosigkeit
- Bildungs- und Einkommensarmut
- fehlende Haushaltskompetenz (fehlende Einschätzung Einnahmen-Ausgaben)
- das „Kleingedruckte“ in Verträgen (aufgrund fehlender Bildung)
- Angebotsdruck des Marktes (Handyschulden von Jugendlichen)

Die Folgen der Überschuldung sind meist
- Ausgrenzung (wenn die Familie nicht ins Konzert, Theater, Musical, Freizeitpark gehen kann)
- Überforderung (gezielter Druck von Gläubigern)
- Angstratenzahlungen (ich zahle, löse damit aber nicht das Schuldenproblem)
- Verdrängung (Briefe werden nicht mehr geöffnet)
- Verlust des Arbeitsplatzes (auch durch Lohnpfändung)
- Perspektivlosigkeit („ich habe doch alles versucht!“)
- Krankheit (psychisch und körperlich)
- oftmals Scheidung

Fazit: Es reicht nicht aus, nur die Schulen „abzunehmen“, es muss immer die Gesamtsituation betrachtet werden.

Herausforderungen der Schuldnerberatung
Diese problematischen Folgen bilden, so Hornung, eine große Herausforderung für die Schuldnerberatung in der Suchtkrankenhilfe. Viele Beratungsstellen sind überlastet, haben lange Wartelisten und sind nur kaufmännisch orientiert. Wichtig ist es auch hier, die Gesamtsituation zu beachten und zu „behandeln“, die Klienten wertzuschätzen, ihre Bedürfnisse ernst zu nehmen, dafür zu sorgen, dass sie sich „angenommen“ fühlen. Das heißt: Zuerst um die Sucht kümmern, dann um die Schulden. Die besonderen Belange von Suchtkranken sind hier in der Beratungsarbeit besonders zu berücksichtigen. Nach einer ersten Krisenintervention erleben die meisten Klienten schon erste Erfolge.

Die Schuldnerberater/innen gehen dabei nach folgendem Prinzip vor: Nach der ersten Krisenintervention versuchen sie gemeinsam mit den verschuldeten Suchtkranken zunächst den Schuldenanstieg zu begrenzen. Nach einer Bestandsaufnahme aller Schulden werden eine Schuldenbiografie und eine Schuldengenese (das heißt, wie sind die Schulen entstanden?) erstellt, darauf hin erfolgt eine Beratung zum Umgang mit Geld und ein Ausblick auf den Zeitpunkt der Sanierung.

Die Umsetzung bzw. Strategiefindung dieser Beratung erfolgt durch außergerichtliche Einigungen, Ratenvergleiche, Stiftungsmittel, Verbraucher-Insolvenzverfahren und Schuldnerschutz.

Mehr Schulden bei mehr Gläubigern...
Bei Vergleichsverhandlungen liegt das durchschnittliche Einkommen der verschuldeten Suchtkranken bei 1.080,00 Euro. Das Problem: Sie verschulden sich immer höher bei immer mehr Gläubigern. Dadurch wird der Spielraum für Sanierungen immer geringer. Auf der Gläubigerseite findet eine Massenabwicklung statt, die Umsetzung des Sanierungskonzepts wird dadurch immer aufwändiger.

Das Verbraucherinsolvenzverfahren, so die Referentin, erfolge in drei Stufen:
Vorrang hat dabei zunächst der außergerichtliche Einigungsversuch. Klappt der nicht, wird ein gerichtlicher Schuldenbereinigungsplan mit Zustimmungsersetzung erstellt. Anschließend erfolgt das Insolvenzverfahren bzw. die so genannte „Wohlverhaltensphase“ des Schuldners – sie orientiert sich am pfändbaren Einkommensanteil des Schuldners.

Marianne von Weizsäcker Stiftung
Im Anschluss an diesen Teil des Vortrags stellte Rita Hornung die Marianne von Weizsäcker Stiftung vor, die sich zum Ziel gesetzt hat, Schuldnern zu helfen.

Die bundesweit tätige Stiftung wurde 1989 auf Initiative von Frau von Weizsäcker gegründet. Auslöser war die Erfahrung, dass die ungeklärte Überschuldung zum Rückfall in die Sucht führte. Bisher schaffte die Stiftung mit einem Volumen von 3,2 Mio. Euro bereits Schulden von 20 Mio. Euro bei 7.400 Gläubigern aus der Welt. Dabei verzichteten rund 84 Prozent der Gläubiger auf ihr Geld.
Die Stiftung ist anerkannt als „geeignete Stelle“ Insolvenzverfahren, bietet Fachberatungen, Seminare und Sprechstunden an, unterstützt die Schuldner bei Gläubigerverhandlungen und hat einen Leitfaden sowie ein Praxishandbuch zur Schuldnerberatung herausgegeben.

Wem wird geholfen?
Die Stiftung hilft Menschen, die die ehemals abhängig waren von Illegalen Drogen, Alkohol und/ oder Medikamenten und die eine Therapie abgeschlossen haben. Ziel der Unterstützung ist es, eine wirtschaftliche und berufliche Integration der ehemals Suchtkranken zu erreichen und Hilfe zur Selbsthilfe zu geben.

Wer einen Antrag auf Unterstützung bei der Stiftung stellen will, muss aktuell drogenfreie Lebensumstände sowie eine Überschuldung vorweisen. Außerdem müssen eine Zusammenarbeit mit einer örtlichen Beratungsstelle und eine Einzelfallprüfung erfolgen und der Schuldner muss sich bereit erklären, die zukünftige Tilgungsrate anzusparen.

Wie hilft die Stiftung?
Sind diese Voraussetzungen erfüllt, gewährt die Stiftung verzinste Entschuldungsdarlehn, verzinste Darlehn zur beruflichen Wiedereingliederung, finanziert einen Computer, den Erwerb eines Führerschein sowie eine Aus-/Weiterbildung des Schuldners.

Von den bisherigen Antragstellern bezogen 25 Prozent Lohn oder Gehalt, 75 Prozent lebten von Sozialleistungen. Pro Jahr werden etwa 90 Prozent aller Anträge im außergerichtlichen Bereich abgewickelt. Das besondere der Stiftungsleistungen: Der Schuldner erhält quasi ein „Rundumsorglos“-Paket.

„Alkohölle“ – das Theaterstück zum Fachtag

Theaterspiel Witten

Zum Abschluss des Fachtags gab es Theater: Das Team um Beate Albrecht zeigte das Stück Alkohölle, ein Theaterstück zum Thema Alkohol.

Der Inhalt:
Die 19-jährige Lena macht ein Praktikum in der Werbeagentur ihrer Tante Maxi. Sie ist allein im Büro, als der Auftrag einer Spirituosenfirma hereinkommt. Ein neuer Alcopop soll beworben werden. Lena nimmt an - sie und ihre Clique trinken viel, sie kennt sich also aus.

Als Maxi jedoch von diesem Auftrag erfährt, will sie ihn ablehnen: Alkohol wird von ihrer Agentur nicht beworben. Lena versteht nicht, warum. Ein Streit entsteht und sie muss eine weitere Geschichte erfahren. Diese ist jedoch alles andere als lustig, berührt sie zutiefst und bringt sie zum Nachdenken...

Das Theaterstück wurde erarbeitet mit Selbsthilfegruppen für trockene Alkoholiker der Drogen- und Suchtberatungsstelle Genthin und „Aufbruch“ e.V. und wird gefördert durch das Kulturforum Witten, Stiftung Heiligenhaus, LAG- Soziokultur, Lotto-Toto Stiftung, Sachsen-Anhalt.

Die Schauspielerinnen und Schauspieler:
Lena: Nina Fischer
Maxi: Beate Albrecht
Al: Tobias Vorberg
Ernst: Wolfgang Pätsch

Musik: Thomas Wegner

Kurzbiografien der Referentinnen und Referenten

Martin Döring
ist ausgebildeter Jurist und aktuell Referent im rheinland-pfälzischen Jugendministerium für Jugendmedienschutz. Davor war er stellvertretender Leiter der Ländereinrichtung jugendschutz.net in Mainz und ehrenamtlich tätig für die Obersten Landesjugendbehörden als Vertreter des Ständigen Vertreters der Länder bei der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK), der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und als Beisitzer bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM).

Rita Hornung
ist Geschäftsführerin der Marianne von Weizsäcker Stiftung, Integrationshilfe für ehemals Suchtkranke e.V. Die gelernte Bankkauffrau engagiert sich seit 1992 für die Stiftung. Daneben ist sie Mitautorin des Fachbuches "Praxishandbuch Schuldnerberatung" und engagiert sich im Vorstand der Landesarbeitsgemeinschaft Schuldnerberatung NRW.

Uwe Konz
ist Diplomverwaltungswirt (FH) und seit 1980 Polizeibeamter. Der jetzige Polizeihauptkommissar arbeitet als Beauftragter für Jugendsachen (BfJ) der Polizeidirektion Trier, dabei ist der Schwerpunkt seiner Arbeit die konzeptionelle (Kriminal-) Prävention mit und für junge Menschen zu jugend- und polizeirelevanten Themen wie gesetzlicher Jugendschutz und Jugendkriminalität mit den Schwerpunkten Sucht und Drogen, Gewalt, Fremdenfeindlichkeit. Innerhalb der Polizei zuständig für die Koordination der Jugendsachbereiche in den Polizei- und Kriminalinspektionen, bei denen die Straftaten Minderjähriger bearbeitet werden.

Birgit Lembcke
ist Diplom-Sozialarbeiterin und Sozialmanagerin. Sie verfügt über eine 13-jährige Berufserfahrung in der allgemeinen Schuldnerberatung. Seit 2006 ist sie zudem in der therapieunterstützenden Schuldnerberatung tätig und arbeitet als Referentin im Rahmen von themenbezogenen Multiplikatorenschulungen sowie für Gruppeninformationsveranstaltungen für pathologische Glücksspieler.

Christine Schmitz
ist Dipl. Soz. Pädagogin. Nach ihrem Studium der Erziehungswissenschaften, Soziologie und Psychologie begann sie mit ihrer jetzigen Tätigkeit als Jugendschutzbeauftragte für den Landkreis Trier-Saarburg und die Stadt Trier. Hier kümmert sie sich um die Präventionsarbeit für die Bereiche Gewalt, Sucht und Rechtsextremismus an Schulen und Institutionen, um die Bildungs- und Informationsarbeit für Eltern, Kinder und Jugendliche sowie Lehrer/innen, Erzieher/innen und Fachkräfte, um die Vernetzungsarbeit zwischen verschiedenen Jugendhilfeeinrichtungen, Behörden, Schulen und Fachstellen sowie um die Umsetzung des strukturellen und gesetzlichen Jugendschutzes im Rahmen von Jugendschutzkontrollen.

Ulrich Wehrmann
ist von Beruf Erziehungswissenschaftler, Dr. phil., Systemischer Coach (SG) mit eigener Beratungsfirma/Päd. Dienstleistungen (www.OCM-Consult.de), Lizenzierter Trainer im Motivational Interviewing und Musiker. Außerdem arbeitet er als kommunaler Suchtbeauftragter des Landratsamtes Rhein-Neckar-Kreis.

Kerstin Vogler
ist Diplompädagogin, Dozentin, Trainerin und Coach für berufliche Orientierung und Schuldenprävention in der Erwachsenenbildung sowie für Schülerinnen und Schüler aller Schulformen und arbeitsuchende junge Menschen bis 25 Jahren im ALG 2 Bezug. Sie verfügt über langjährige Berufserfahrung in der außerschulischen Kinder- und Jugendsozialarbeit in benachteiligten Stadtteilen.

12

Atmosphärisches vom Fachtag

Impressum

Herausgegeben durch die
Fachstelle „Prävention der Glücksspielsucht“
im Büro für Suchtprävention der
Landeszentrale für Gesundheitsförderung
in Rheinland-Pfalz e.V. (LZG)
Hölderlinstraße 8
55131 Mainz
Telefon: 06131-2069-0
Fax: 06131-206969
www.lzg-rlp.de

V.i.S.d.P.:
Jupp Arldt, Geschäftsführer der LZG

Landeszentrale
für Gesundheitsförderung
in Rheinland-Pfalz e.V.

Autorin:
Martina Peters, Journalistin
Redaktion:
Nina Roth, Büro für Suchtprävention
Grafisches Konzept und Design:
Jutta Pötter, www.diegestalten.com
Fotos:
Tagungsfotos: Dennis Möbus; alle anderen Fotos www.fotolia.de. Titel: Adrian Harbison (Hintergrund), ARMSTARK, Bettina Eder, Yuri Arcurs; Seite 6: jamie, Marc Dietrich; Seite 13: ChantalS; Seite 14: Guillermo lobo

Druck:
NK Druck und Medien GmbH

Mit Unterstützung des Ministeriums für Arbeit, Soziales, Gesundheit, Familie und Frauen Rheinland-Pfalz

sozial AKTIV Ministerium für Arbeit, Soziales, Gesundheit, Familie und Frauen Rheinland-Pfalz