

# *Spielen* *mit Verantwortung*

## **Dokumentation**

Fachtag zur Prävention von Spielsucht  
am 26. September in der Akademie der  
Wissenschaften und der Literatur in Mainz

16  
2007

Materialien zur Gesundheitsförderung  
LZG-Schriftenreihe Nr. 137

# *Spielen mit Verantwortung*

## **Dokumentation**

Fachtag zur Prävention von Spielsucht  
am 26. September 2007 in der Akademie der  
Wissenschaften und der Literatur in Mainz



<b>1. Allgemeine Informationen zum Fachtag</b>	<b>3</b>
<b>2. Presseinformation zum Fachtag</b>	<b>4</b>
<b>3. Grußworte Malu Dreyer und Jupp Arldt</b>	<b>6</b>
<b>4. Vorträge von Prof. Dr. Sabine M. Grüsser-Sinopoli</b>	<b>9</b>
Glücksspielsucht – Grundlagen und Maßnahmen Computerspiele – Sucht oder exzessives Handeln?	
<b>5. Workshop 1 – Ulrich Volker</b>	<b>12</b>
Immer da, immer nah: www. – Spiel(en) ohne Grenzen?	
<b>6. Workshop 2 – Wolfgang Bensel</b>	<b>14</b>
Pathologisches Glücksspiel	
<b>7. Workshop 3 – Dr. phil. nat. Maja Mezerra</b>	<b>19</b>
1 x 1 des Glücksspiels – Unterrichtsmaterialien zum Thema Glücksspiele	
<b>8. Workshop 4 – Andreas Stamm</b>	<b>21</b>
„Gute Seiten – Schlechte Seiten“ – ein Ratgeber für Eltern zum Umgang mit den „neuen“ Medien	
<b>9. Atmosphärisches vom Fachtag</b>	<b>21</b>
<b>10. Informationen zu den Referentinnen und Referenten</b>	<b>22</b>
<b>11. Echo in der Presse</b>	<b>23</b>
<b>12. Informationen zu Spielsucht</b>	<b>24</b>

Die Landeszentrale für Gesundheitsförderung in Rheinland-Pfalz e.V. (LZG) hatte am 26. September 2007 in die Akademie der Wissenschaften und der Literatur in Mainz zum Fachtag „Spielen mit Verantwortung“ eingeladen, um die notwendigen Rahmenbedingungen und praxisrelevanten Möglichkeiten für die Prävention darzustellen und zu diskutieren. Hier der Einladungstext des Flyers:



Spielen, das heißt experimentieren und erkunden, etwas riskieren und sich an Regeln halten, auf das Glück hoffen, aber auch verlieren lernen. Das sind wichtige Erfahrungen, die bereits Kinder und Jugendliche frühzeitig für eine gesunde Entwicklung sammeln.

Wir spielen ohne bestimmten Zweck, zur Entspannung, aus Freude und weil es gesellig ist. Wenn wir spielen, tauchen wir ein in eine spannende Welt.

Um die positiven Effekte des Spiels genießen zu können, soll es eine Ergänzung bzw. Bereicherung unseres Alltags bleiben. Wer das Spiel in den Mittelpunkt seines Lebens stellt, verliert den Reiz daran und vor allen Dingen die Kontrolle.

Wenn das Spiel – ob am Automaten, am Spieltisch oder am Computer – im Leben eines Menschen den Mittelpunkt einnimmt, spricht man von einem problematischen Spielverhalten oder sogar von einer Spielsucht. Das Spiel wird zum Selbstzweck und beherrscht den Alltag der spielenden Personen.

Spielprobleme sind ernst zu nehmen und ein frühzeitiges Erkennen kann negative persönliche bzw. finanzielle Folgen verhindern.



## Ab und zu mal „daddeln“ ist noch im Normalbereich

### Fachtag informiert zum Thema Spielsucht und Therapieansätzen

**Spiel ohne Grenzen?!** Wer das Spiel ins Zentrum seines Lebens stellt, verliert vor allen Dingen die Kontrolle – die Kontrolle über sich und sein Leben, und das kann zum Teil mit dramatischen persönlichen, beruflichen und finanziellen, aber auch gesundheitlichen Folgen verbunden sein. Doch wo beginnt ein problematisches Spielverhalten? Wo ist die Grenze? Gelten bei Kindern und Jugendlichen andere Regeln als bei Erwachsenen? Und nicht zuletzt, wann ist professionelle Hilfe auf jeden Fall nötig?

Diesen und weiteren Fragen wurde auf dem ersten Fachtag zur Prävention von Spielsucht unter dem Thema „Spielen mit Verantwortung“ heute in Mainz nachgegangen. „Das Thema Spielsucht ist aktuell“, so Jupp Arldt, Geschäftsführer der Landeszentrale für Gesundheitsförderung. Das zeige auch die Beteiligung von über 100 Fachkräften für Suchtprävention und Beratung, die bundesweit in die Akademie der Wissenschaften und der Literatur kamen. Das Büro für Suchtprävention der Landeszentrale für Gesundheitsförderung in Rheinland-Pfalz e.V. (LZG) veranstaltete den Fachtag mit dem Ziel, neue Erkenntnisse, Präventionsmodelle und Präventionsansätze von Spielsucht vorzustellen und zu diskutieren.

Von einem problematischen Spielverhalten oder sogar von einer Spielsucht spricht man, wenn das Spiel – ob am Automaten, am Spieltisch, am Computer oder Handy – im Leben eines Menschen den Mittelpunkt einnimmt. Aktuelle Studien setzten den Anteil der Glückspielsüchtigen unter den 18-65-Jährigen bei 0,5 Prozent an. Das sind etwa 265.000 Personen, wobei Männer häufiger als Frauen betroffen sind.

Experten gehen zusätzlich von einer hohen Dunkelziffer aus. „Insbesondere beim pathologischen Glücksspiel entstehen oft enorme Folgeschäden, weil es neben der Suchterkrankung auch zu hohen Verschuldungen kommt“, so Arldt. In diesem Zusammenhang seien auch die Angehörigen extrem betroffen und ein starker Leidensdruck sei offensichtlich. Hier müssen Angehörige mit Beratungs- und Therapieangeboten unterstützt werden. Professionelle Hilfe sei bei Spielsucht auf jeden Fall nötig, wenn Familie und Beruf unter dem Spiel leiden.

Spielen, das heißt experimentieren, erkunden, riskieren, sich an Regeln halten und auf das Glück hoffen. Das sind wichtige Erfahrungen, die bereits Kinder und Jugendliche frühzeitig für eine gesunde Entwicklung sammeln. Doch wenn die Welt des Spiels zum schleichenden Ausstieg aus dem wahren Leben wird, müssen die Alarmglocken schrillen. Das ist insbesondere für Eltern eine schwierige Situation, da Computer und Handy zur Lebenswelt der jungen Generation gehören. „Etwa zehn Prozent der untersuchten jugendlichen und erwachsenen aktiven Spieler erfüllen die Kriterien der Abhängigkeit in Bezug auf ihr Computerspielverhalten“, bestätigt Prof. Dr. Sabine Grüsser-Sinopoli, von der Charité Berlin und ab Oktober 2007 Leiterin der Medizinischen Psychologie und Medizinischen Soziologie der Johannes Gutenberg Universität Mainz, auf dem Fachtag. Dabei hätten besonders die Online-Rollenspiele ein ungemein hohes Suchtpotential, da die Spielenden oft stundenlang dabei sein müssten um das nächste Level zu erreichen oder die virtuellen Freunde nicht zu verlieren. Eltern sollten aufmerksam werden, wenn Kinder deutliche Verhaltensänderungen zeigen, etwa schlechter werdende Schulnoten oder wenn Freunde seltener



zu Besuch kämen, weiß Prof. Dr. Grüsser-Sinopoli. Insbesondere junge Menschen seien stärker gefährdet, da sie in ihrer psychischen Entwicklung nicht oder noch nicht gefestigt seien.

Um Präventionsmodelle von Spielsucht und aktuelle Therapieansätze zu diskutieren und für die eigene Arbeit in der Praxis zu reflektieren wurden am Nachmittag vier Workshops angeboten: Ulrich Volker von den Fachkliniken Michaelshof und Donnersberghaus stellte kritische Spielentwicklungen und Angebote im Internet vor, insbesondere den Bereich der Online-Rollenspiele. Wolfgang Bense, Psychosomatische Fachklinik Münchwies, gab Gelegenheit, das Thema „Pathologisches Glücksspiel“ zu vertiefen. Zur schulischen Suchtprävention stellte Dr. Maja Mezerra, Projektleiterin Berner Gesundheit, das Schweizer Glücksspielpräventionsmodell „1x1 des Glücksspiels“ vor. Im vierten Workshop wurde unter dem Titel „Gute Seiten – Schlechte Seiten“ ein Ratgeber für Eltern zum Umgang mit den neuen Medien von Andreas Stamm, Suchtberatung Trier e.V., vorgestellt. „Die Forschungsergebnisse wie praktisch-klinische Erfahrungen unterstreichen die unbedingte Notwendigkeit bei Kindern und Jugendlichen sowie bei Erwachsenen rechtzeitig einzugreifen, um das Risiko einer Spielsuchtentwicklung zu minimieren“, betonte Prof. Dr. Grüsser-Sinopoli.

Als ein Baustein der Prävention entwickelte die LZG in Kooperation mit Lotto Rheinland-Pfalz im Jahr 2006 ein Hotline- und persönliches Beratungsangebot, bei dem Spielende und Angehörige schneller in das Hilfesystem eingebunden werden können. Das landesweite und kostenlose Beratungstelefon ist unter der Telefonnummer 0800/5611600 zu erreichen. Angeboten werden hier ein Informationstext zum Thema Spielsucht sowie die Vermittlung einer regionalen Beratungsstelle, die mittels Eingabe der Postleitzahl auszuwählen ist. Hervorzuheben ist das Angebot eines persönlichen Informationsgesprächs mit Experten aus Suchtberatungsstellen, das werktags zwischen 16.00 und 20.00 Uhr möglich ist. Dieses Angebot ist in Rheinland-Pfalz einmalig und wurde durch eine engagierte und erfolgreiche Zusammenarbeit mit Lotto RLP möglich. Der Vorteil eines Beratungsgesprächs am Telefon liegt nicht zuletzt darin, dass er die Hemmschwelle einer Kontaktaufnahme sehr niedrig hält und einen wichtigen ersten Schritt darstellt. Die Hotlinenummer ist u. a. auf allen Lotto-Spielscheinen enthalten.

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

Mainz, den 26. September 2007

## Grüßwort

### Ministerin Malu Dreyer



#### „Spielen mit Verantwortung“

Die Prävention von Glücksspielsucht und die Beratung von Betroffenen und ihren Angehörigen ist eine wichtige sozial- und familienpolitische Aufgabe. Das Urteil des Bundesverfassungsgerichts vom 28. März 2006 hat der Spielsuchtprävention und der Beratung spielsüchtiger Menschen zusätzliche Bedeutung gegeben. In der Folge des Urteils haben die Lotto Rheinland-Pfalz GmbH und die Landeszentrale für Gesundheitsförderung in Rheinland-Pfalz e. V. einen Kooperationsvertrag geschlossen, der das Thema ‚Spielsucht‘ in das vielfältige Angebot des Büros für Suchtprävention der Landeszentrale für Gesundheitsförderung integriert. Es wurde eine Info-Hotline eingerichtet, ein Fortbildungsangebot für Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Lotto Rheinland-Pfalz GmbH umgesetzt und die Öffentlichkeitsarbeit zur Spielsuchtprävention verstärkt. Auch der Fachtag „Spielen mit Verantwortung“ ist Teil dieser Zusammenarbeit.

In Rheinland-Pfalz nutzen zahlreiche Klientinnen und Klienten mit problematischem Glücksspielverhalten und ihre Angehörige die Beratungs- und Behandlungsangebote für suchtkranke Menschen. Dabei zeigt sich, dass Glücksspielsucht häufig mit Überschuldung einhergeht. Eine erfolgreiche Beratung und Behandlung Spielsüchtiger muss daher der Schuldenproblematik Rechnung tragen, damit die berufliche und soziale Integration gelingen kann.

Der Weiterentwicklung eines spezifischen Hilfeangebots für glücksspielsüchtige Menschen dient auch das auf vier Jahre angelegte Bundesmodellprojekt „Frühe Interventionen bei pathologischem Glücksspiel“, an dem eine Suchtberatungsstelle aus Rheinland-Pfalz teilnimmt.

Zum 1. Januar 2008 treten der neue Staatsvertrag zum Glücksspielwesen in Deutschland und das Landesglücksspielgesetz in Kraft. Paragraph 2 des Landesglücksspielgesetzes sieht vor, dass ein angemessener Anteil der in Rheinland-Pfalz getätigten Spieleinsätze für die Prävention der Glücksspielsucht und die Beratung Glücksspielsüchtiger zur Verfügung gestellt wird. In Zukunft wollen wir die präventive Arbeit weiter ausbauen und verbessern, damit betroffene Menschen angemessene Hilfe bekommen. Ich hoffe, dass die Veröffentlichung der Beiträge zum Fachtag „Spielen mit Verantwortung“ dazu beiträgt, das Bewusstsein für diese Fragen zu schärfen.

#### Malu Dreyer

Ministerin für Arbeit, Soziales, Gesundheit, Familie und Frauen des Landes Rheinland-Pfalz

## Grüßwort

### Jupp Arldt



#### „Spielen mit Verantwortung“ – Fachtag zur Prävention von Spielsucht am 26.09.2007

**Sehr geehrte Damen und Herren, liebe Kolleginnen und Kollegen,** ganz herzlich begrüße ich Sie zum Fachtag „Spielen mit Verantwortung“, einem Fachtag zur Prävention von Spielsucht, und freue mich, dass Sie der Einladung der Landeszentrale für Gesundheitsförderung so zahlreich gefolgt sind. Über 100 Fachkräfte wollen sich heute austauschen.

Ich bedanke mich zunächst bei Herrn Brennberger, dem Drogenbeauftragten des Landes Rheinland-Pfalz, für die Haltung der Landesregierung, das Glücksspiel unter enger staatlicher Kontrolle zu belassen. 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.

Ich begrüße Herrn Schössler, den Geschäftsführer von Lotto Rheinland-Pfalz, sowie seine Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, Herrn Hornberger, den Spielerschutzbeauftragten und Herrn Martin, den Abteilungsleiter Öffentlichkeitsarbeit bei Lotto RLP.

Seit dem vergangenen Jahr kooperieren Lotto RLP und die LZG zur Suchtprävention, speziell im Spielsuchtbereich. Ziel der Zusammenarbeit ist die Etablierung eines wirksamen Programms zur Vorbeugung gegen die Suchtgefahren in Rheinland-Pfalz. Insbesondere wird die Vermeidung der Entstehung von Spielsucht angestrebt.

Die Kooperationspartner Lotto RLP und LZG erachten es als bedeutend und notwendig, wirksame Maßnahmen gegen die Glücks

spielsucht zu realisieren. Basis dafür sind die konzeptionellen Ansätze der Gesundheitsförderung und Prävention.

Die Maßnahmen der Kooperation beinhalten unterschiedliche Bausteine, denn Effektivität in der Präventionsarbeit kann nur durch das Agieren auf differenzierten Handlungsebenen gelingen.

Ein Element ist die Kampagne „Spielen mit Verantwortung“, die bereits im vergangenen Jahr unter dem Motto „Spielen ja, süchtig werden nein.“ mit prominenter Begleitung durch Trainer Jürgen Klopp startete. Sie verfolgt eine massenkommunikative Strategie und beinhaltet im Wesentlichen die Informationsvermittlung zu Glücksspielsucht, Anzeichen für problematisches Spielverhalten durch einen Selbsttest, Tipps für Angehörige, Vermittlung von Regeln für verantwortungsvolles Spielen. Diese Informationen werden mit unterschiedlichen Medien transportiert, beispielsweise auf Flyern, die in den Verkaufsstellen ausliegen, durch Hinweise auf Lottoscheinen, im Internet oder einem Banner im Mainzer Bruchwegstadion.

Ein weiterer Beitrag ist die Initiierung und Etablierung einer Hotline gegen Suchtgefahren, die den Bürgerinnen und Bürgern niedrigschwellige Auskünfte für die Vermeidung bzw. Überwindung von Suchtgefahren, insbesondere Spielsuchtgefahren, ermöglicht. Sie ist unter der Nummer 0800-5511600 erreichbar. Optional besteht nach einer Begrüßung die Möglichkeit, einen Infotext zu Spielsucht anzuhören, mittels Eingabe der Postleitzahl eine regionale Beratungsstelle auszuwählen oder werktags zwischen 16 und 20 Uhr ein persönliches Informationsgespräch mit einer Fachperson zu führen.

Bei dieser Arbeit werden wir stark von Kolleginnen und Kollegen des Caritasverbandes Worms und des Diakonischen Werkes Pfalz, Neustadt unterstützt. Hierfür herzlichen Dank.

Ein anderer Baustein ist in den Fortbildungs- und Informationsveranstaltungen durch das Büro für Suchtprävention der LZG bei Lotto RLP zu sehen. Sie verfolgen das Ziel der Information und Sensibilisierung aller Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter zum Thema Spielsucht.

Nicht zuletzt stellt das in vergangener Woche präsentierte und ständig aktualisierte Sozialkonzept, das im Auftrag von und in Zusammenarbeit mit Lotto RLP erstellt wurde, einen wichtigen Kooperationsbeitrag dar.

Die bestehende Kooperation mit Lotto RLP und der LZG ist nicht nur engagiert, sondern auch erfolgreich.

Herzlich willkommen heiße ich auch Frau Professor Doktor Grüsser-Sinopoli, die am heutigen Vormittag die Themen Glücksspielsucht und Auswirkungen von Computerspielen darstellen wird. Frau Professor Doktor Grüsser-Sinopoli übernimmt ab Oktober die Leitung der Medizinischen Psychologie und Medizinischen Soziologie der Johannes Gutenberg-Universität in Mainz. Wir freuen uns darüber, dass Rheinland-Pfalz auch in diesem Bereich einen hoch qualitativen Zuwachs für Forschung und Lehre erfahren wird.

Ich begrüße ebenso die Referentinnen und Referenten des Fachtages: Herr Volker von den Fachkliniken Michaelshof und Donnersberghaus, Herr Bensele von der Psychosomatischen Fachklinik Münchwies, Frau Dr. Mezzera von der Berner Gesundheitsstelle „Die Tür“ in Trier.

Die zahlreichen Anmeldungen zu diesem Fachtag, auch über die Landesgrenzen hinaus, zeigen uns, wie aktuell und wichtig das Thema „Spielsuchtprävention“ ist.

Beispielhaft grüße ich:

- Frau Dr. Pauly von der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA),
- Frau Götz und Herrn Barth von der Forschungsstelle Glücksspiel der Universität Hohenheim,
- Frau Saal von der Hessischen Landesstelle für Suchtfragen sowie Vertretungen der Fachkliniken

Meine Damen und Herren:

Spielen beinhaltet das Erkunden, Riskieren und Experimentieren, sich an Regeln zu probieren und auf Glück zu hoffen. Dies alles sind relevante Erfahrungen für Kinder und Jugendliche auf dem gesunden Weg ins Erwachsenenalter.

Um diese positiven Erfahrungen machen zu können, soll das Spiel eine Bereicherung des Alltags darstellen. Wird es zum Lebensmittelpunkt und Selbstzweck, kommt man in den Bereich der Spielsucht.

Dies zu vermeiden ist die Zielsetzung des heutigen Fachtages. Heute am Fachtag ist es wichtig, Antworten auf Leitfragen zu finden:

Wie groß und welche Tiefe und Bedeutung hat die Spielsucht? Wir wollen heute Transparenz herstellen über bestehende Angebote. Dabei schauen wir über den regionalen und nationalen Tellerrand hinaus und in den Workshops wollen wir neue und effektive Wege in der Gesundheitsförderung und Prävention zum Thema Spielsucht finden.

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.

**Jupp Arldt**

## 4.1 Glücksspielsucht – Grundlagen und Maßnahmen



*Leider müssen wir die traurige Mitteilung machen, dass Frau Prof. Dr. Sabine M. Grüsser-Sinopoli am 03.01.2008 verstorben ist. Wir bedauern dies zutiefst und bedanken uns für die leider viel zu kurze Zeit der Zusammenarbeit.*

**Prof. Dr. Sabine M. Grüsser-Sinopoli** definierte in ihrem ersten Vortrag zunächst die historische Entwicklung der Definition des Themas Sucht. Im 16. Jahrhundert unterschied man zwischen Sucht als Krankheit (Gelbsucht, Schwindsucht), Sucht als Fehlverhalten (Habsucht, Streitsucht) und der Sucht nach psychotroper, das heißt auf die Seele wirkende Sucht. Im 19. Jahrhundert waren Merkmale stoffgebundener und nicht stoffgebundener Suchterkrankungen bekannt, im 20. Jahrhundert geriet der Suchtbegriff mit der Drogenabhängigkeit in die Alltagssprache.

In ihrem weiteren Vortrag erklärte Frau Prof. Dr. Grüsser-Sinopoli die Verhaltensweisen, welche die Kriterien einer Abhängigkeit erfüllen. Dazu gehören: Störungen der Impulskontrolle, Persönlichkeits- und Verhaltensstörungen, Kleptomanie, Pyromanie und eben auch das Glücksspiel.

### Pathologisch Glücksspielende

- vernachlässigen alle ihre anderen Verpflichtungen
- erhöhen ständig die Einsätze, um die benötigte Erregung zu erreichen
- haben schon wiederholt erfolglos versucht, aufzuhören, sind dabei aber sehr unruhig
- spielen, um Alltagsproblemen zu entfliehen oder Schuld- oder Angstgefühle oder Depression zu verdrängen

### Spielphasen sind laut Grüsser-Sinopoli

- das positive Anfangsstadium
- das kritische Gewöhnungsstadium
- das Suchtstadium

Diese Stadien laufen in verschiedenen, sich zur Sucht steigernden Phasen ab. Das große Problem dabei ist – wie bei anderen Süchten auch – der Teufelskreis „Spielen-Geldmangel-Beschaffungskriminalität-Vertrauensverlust-Isolation-Spielen...“

### Folgen der Glücksspielsucht sind

- Verschuldung
- Emotionale Belastung bis hin zum Selbstmordrisiko
- Auswirkungen auf die Familie
- Beschaffungskriminalität
- Geschäftsunfähigkeit
- Verursachung volkswirtschaftlicher Kosten der Behandlung

Grüsser-Sinopoli machte die Spielphasen und Folgen der Spielsucht an Beispielen deutlich. Anschließend stellte sie verschiedene Modelle des Suchtverhaltens als psychische Störung vor: das homöostatische Modell, das Funktionsmodell des psychischen Geschehens nach Grawe und das Modell der Salutogenese von Antonovsky.

Weiterer Inhalt ihres Vortrags waren Statistiken zum pathologischen Glücksspiel: Neben etwa 2,5 Mio. Alkoholabhängigen (2002) und 150.000 Drogensüchtigen (2002) schätzt man die Zahl der behandlungsbedürftigen Glücksspielenden auf etwa 150.000 (2006). Dazu stellte Grüsser-Sinopoli detaillierte Zahlen zur Glücksspielsucht aus verschiedenen Untersuchungen vor.

Den Schluss des Vortrags bildete die Darstellung verschiedener Präventions- und Hilfemaßnahmen zum Thema Glücksspielsucht. Ausgehend von einer genauen Charakterisierung des



Krankheits-/Störungsbildes und unterstützt durch das Bundesverfassungsgerichtsurteil von 2006, das die Aufrechterhaltung des Wettmonopols mit Spieler- und Jugendschutzmaßnahmen verknüpft, hält Grüsser-Sinopoli fortlaufende Prävention, Beratung und Therapie für notwendig. Diese erläuterte sie in den „**Maßnahmen zur Spielsuchtvermeidung und Spielsuchtbekämpfung**“:

- Begrenzung des Glücksspielangebots
- Sichtbare Hinweise auf das Suchtpotenzial
- Verbot der Teilnahme von Kindern und Jugendlichen
- Schaffung von Hilfsprojekten
- Schaffung von effektiven Barrieren
- Schaffung von betriebsinternen Sozialkonzepten der Glücksspielbietenden
- mehr Forschung auf dem Gebiet
- Angebot einer Hotline
- Informationsmaterial
- Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
- Evaluation
- Begleitforschung
- Unterstützung durch die Politik
- Maßnahmenkatalog zum Umgang mit Gefährdeten und süchtig Spielenden
- Beobachtungsprotokolle
- Erweiterung der Möglichkeiten der Spielsperre
- Angehörigenarbeit

## 4.2 Computerspiele – Sucht oder exzessives Handeln?

In ihrem zweiten Vortrag ging Prof. Dr. Sabine M. Grüsser-Sinopoli auf das Thema Online- bzw. Computerspielsucht ein. Ausgehend von der These, dass Computerspielsucht ein eigenständiges Krankheitsbild ist, stellte Grüsser-Sinopoli die Kriterien vor, anhand derer man Computerspielsucht diagnostizieren kann.

### Diese sind:

- unwiderstehliches Verlangen, am Computer zu spielen
- verminderte Kontrollfähigkeit der Spieldauer
- Entzugerscheinungen wie Nervosität, Unruhe, Schlafstörungen
- Nachweis einer Toleranzentwicklung (Steigerung der Dauer)
- Vernachlässigung anderer Interessen und Verpflichtungen
- schädliche Folgen wie Übermüdung, Leistungsabfall, Mangelernährung

Verschiedene Studien geben unterschiedliche Auskünfte über missbräuchliches Internet-/Computernutzungsverhalten: Die Suchtraten variieren – so stufte beispielsweise die „Greenfield“-Untersuchung (1999) 6 Prozent von 18.000 Nutzerinnen und Nutzern als abhängig ein, die „Lin & Tsai“ – Untersuchung (2002) machte 11,7 Prozent von 753 Studentinnen und Studenten aus, die computerabhängig waren. Die „Eichenberg“ – Untersuchung (2003) verschiedener Studien stellte eine Anhängigkeit fest, die zwischen 3 und 13 Prozent liegt. Weitere Studien kamen zu ähnlichen Ergebnissen.

Ganz andere Zahlen dagegen präsentierte eine Onlinebefragung im Jahr 1998, nach der 66 Prozent von 596 Usern die Kriterien für Internetsucht erfüllten.

Anschließend machte Grüsser-Sinopoli klar, wonach die Internetsüchtigen eigentlich genau **süchtig** sind:

- Cybersex
- Online-Bekanntschäften
- Online-Glücksspiel
- exzessiver Online-Handel
- exzessive Informationssuche
- Online-Computerspiele

Als Beispiel der Ursache für diese Sucht erklärte Grüsser-Sinopoli die Unterschiede von **Online-Kontakten und Real-Kontakten**:

- Verstecken hinter einer nicht vorhandenen Realität
- ständige Verfügbarkeit von sozialen Kontakten
- scheinbares Verständnis
- scheinbares Entgegenkommen
- unkompliziertes „Wegklicken“
- Anonymität des Gegenübers
- Projizierung von verborgenen Wünschen
- Erschaffung eines Idealmenschen
- Ausleben von Sehnsüchten und Träumen
- Kontrolle

Als **Folgen vom exzessiven Computerspielen** beschrieb Grüsser-Sinopoli:

- körperliche Überanstrengungen
- ungesunde Ernährung oder gestörtes Essverhalten
- hoher Medienkonsum
- epileptische Anfälle
- Thrombose durch tagelanges Sitzen
- Ermattung und Übermüdung
- Kopfschmerz durch Schlafmangel
- Schulterblattverschiebung als Folge der Fehlbelastung des Skeletts
- Übergewicht

Anschließend gab Grüsser-Sinopoli einen Überblick über die Online-Rollenspiele unter den Computerspielen von 1970 bis hin zu „Second Life“, über Faktoren, die begünstigend für das Spielen dieser Spiele sind und über deren Regeln, Funktionen und Gefahren. Mit Aussagen exzessiver jugendlicher Computerspielenden untermauerte sie die Gefahr dieser Spiele.

Als weitere Veranschaulichung des Themas stellte Grüsser-Sinopoli eine Untersuchung an Berliner Schülerinnen und Schülern der 6. und 8. Klassenstufe verschiedener Schultypen zum Computerspielverhalten vor. Ergebnis: Pathologische Computer-

spielende finden sich gehäuft in der Hauptschule (rund 79 Prozent), während es in der Realschule nur rund 14 und im Gymnasium nur rund 7 Prozent sind.

Zum Schluss stellte sie den Teufelskreis des exzessiven Computerspielens zur Stressbewältigung vor: Stress – Computerspielen lässt den Stress vergessen – Erfahrung wirkt belohnend – Verhalten wird verstärkt, das heißt, es wird immer mehr Computer gespielt – Stress wird größer (weil andere Dinge nicht mehr funktionieren – Computer – Stress – Computer... Als Veranschaulichung zeigte Grüsser-Sinopoli die psychophysiologischen Korrelate des exzessiven Computerspielens auf Schaubildern.

Den Schluss ihres Vortrags bildeten Empfehlungen zur **Beobachtung der Computernutzung von Kindern in der Familie** und sie stellte ihr Buch „Computersüchtig?“ dazu vor.

Grüsser-Sinopoli forderte abschließend,

- dass Kinder einen angemessenen Umgang mit Computerspielen erlernen sollten.
- dass sie auch alternative Interessen entwickeln und wiederentdecken sollten.
- dass sie eine bessere soziale Kompetenz im Umgang mit Konflikten erwerben.



## Immer da, immer nah: www.-Spiel(en) ohne Grenzen?

### Ulrich Volker

**Ulrich Volker** betrachtete in seinem Workshop und Vortrag die Problematik des Spielens im Internet zwischen Hysterie und Verharmlosung.

#### Zunächst gab der Referent eine statistische Übersicht zum Thema Verfügbarkeit und Nutzung moderner Medien, insbesondere des Computers:

- 2005 hatten 62 Prozent der deutschen Haushalte einen Computer mit Internetanschluss.
- 2006 zählten 81 Prozent der Kinder zwischen 6 und 13 Jahren zu Computernutzern (85% Jungen, 76% Mädchen, davon nutzen 57% der 6-7-Jährigen und 96 % der 12-13-Jährigen den Computer).
- Die meisten der befragten Kinder (883) bekommen eigene Computerspiele von den Eltern geschenkt.
- Etwa die Hälfte beschäftigt sich – unabhängig vom Alter – zwischen 30 und 60 Minuten am Tag mit Computerspielen (dabei Jungen mehr als Mädchen).
- Bei den Computertätigkeiten stehen Computerspiele allein an oberster Stelle, danach folgen Computerspiele mit anderen, gefolgt von Arbeiten und Lernen für die Schule und Surfen im Internet. Signifikante Unterschiede zwischen Mädchen und Jungen gibt es nur beim Thema Computerspielen – da liegen die Jungen eindeutig vorn.
- Die befragten Familien sollten Angaben nach Geräten im Haushalt machen – dabei lag der Computer an 7. Stelle hinter Fernseher, Telefon, Handy, CD-Player und Videorekorder.
- Einen eigenen Computer hatten nach der Befragung nur 17 Prozent der Kinder – CD-Player, Radio, Fernseher und Handy lagen weiter vorn.
- Zur Frage, wofür Kinder das Internet nutzen, kamen als häufigste Antworten:  
Infos für die Schule und andere Infos suchen (48 und 44%), danach Onlinespiele und Kinderseiten nutzen (40 und 38%) und im Weiteren E-Mails schreiben und Chatten.



In seinem weiteren Vortrag gab Ulrich Volker einen Überblick über das Angebot an Computerspielen und erklärte die Dynamik der Spiele. Der Reiz für die Kinder besteht

danach hauptsächlich darin, dass sie unmittelbare und schnelle Erfolge erzielen, kaum Frustrationen erleben, in virtuellen Welten schnell und leicht soziale Anerkennung erhalten und „Wunsch-Identitäten“ annehmen können, die nicht mit ihren normalen Problemen belastet sind. Als Beispiel stellte der Referent den Ego-Shooter „Counterstrike“ vor.

Zur Geschichte der Computerspiele: Erste Versuche und Spiele gab es schon 1973, die Massenverbreitung begann aber erst 1992. Grundlage der Spiele ist meist die Idee der frei begehbaren dreidimensionalen Spielwelt, die entweder durch die Augen des Spielers oder über die Schulter eines anderen hinweg betrachtet wird. Bei den meisten Spielen findet ein Kampf gegen Menschen oder Monster statt, der gewonnen werden will. Das Ganze kann im Einzspieler- oder im Mehrspielermodus stattfinden.

#### Kritik an Computerspielen

Die Hauptkritikpunkte an Computerspielen sind, dass sie Gewalt zum Thema machen und dass sie Kindern ein Gefühl von Macht, Herrschaft und Kontrolle vermitteln. Die Forderungen von Eltern gehen daher von „verstärkte Kontrolle!“ bis hin zu „verbieten!“

#### Online Rollenspiele

Besonders in die Kritik geraten sind in der letzten Zeit Online-Rollenspiele, in denen die Spielenden fremde Identitäten annehmen. Sie sind ein ausschließlich über das Internet spielbares Computerspiel-Genre und erlauben es, dass mehrere Tausend Spieler gleichzeitig eine virtuelle Welt bevölkern können. Online-Rollenspiele sind kostenpflichtig, aber das stört nur die wenig-

sten Spielerinnen und Spieler. Als Beispiel stellte Ulrich Volker das Spiel „Flyff“ vor.

In einer Online-Welt ist das Spiel „Second Life“, das – trotz rückläufiger Zahlen – immerhin etwa 12 Millionen Spielanmeldungen hat. Ebenfalls sehr beliebt ist das Spiel „World of Warcraft“ („WoW“). Besonders skurril: Spielcharaktere können bei ebay erworben werden, um das „sich hochleveln“ zu umgehen oder Zeit zu sparen. Charaktere kosten dort bis zu mehreren 1000 Euro und es gibt schon Firmen, die Charaktere (von Jugendlichen) ausbilden lassen.

Es wurde festgestellt, dass eine spielende Person um so länger spielt, je mehr Defizite sie in ihrer realen Welt verspürt, je mehr sie ihre Spiel-Beziehungen in der Gilde (Spielergemeinschaft) pflegt und je höher sie im Rang der Gilde steht. Da die Gilden sich zu festen Uhrzeiten im Netz treffen können, kann es einen gewissen Druck des Dabeiseins geben.



#### Prävention

Ob Spielen am Computer schädlich für das Kind ist, hängt davon ab, wie die Beziehung zu seinen Eltern ist, welche Medienkompetenz es selbst und seine Eltern mitbringen, ab wann es über einen eigenen Computer und über einen eigenen Internetzugang verfügt. Eltern sollten immer bemüht sein, Alternativen zu bieten und vor allem auch ständig darauf achten, was ihr Kind spielt.

#### Alarm-Signale für eine Suchtgefährdung am Computer bestehen nach Volker dann, wenn...

- die Freunde seltener kommen oder wegbleiben
- das Kind zunehmend unruhig wirkt
- das Kind auch nachts spielt
- die Schulleistungen abstürzen
- das Kind sich nicht mehr für sein Äußeres interessiert
- das Kind seine Körperpflege vernachlässigt
- das Essen wie eine Last nebenbei erledigt wird und wesentlich aus ungesunder Kost (Cola und Chips) besteht
- eine gewisse körperliche Anfälligkeit erkennbar wird, Infekte sich häufen

#### Symptome einer bereits bestehenden Spielsucht sind:

- die Einengung des Verhaltensraums
- der Kontrollverlust
- die Toleranzentwicklung
- psychische Entzugserscheinungen
- negative Konsequenzen in sozialen Bereichen

# Pathologisches Glücksspiel



**Wolfgang Bensele**

## „Ich verliere – also bin ich“

**Wolfgang Bensele** stellte in seinem Workshop die Symptomatik und Therapie des pathologischen Glücksspiels vor. Ausgangspunkt seiner Ausführungen war eine Statistik über die Behandlung von Patienten mit pathologischem Glücksspielverhalten, die seit 1986 drastisch angestiegen ist. Aufgrund dieser Tatsache wurden seit Mitte der 80er Jahre auch die Beratungs- und Behandlungskonzepte systematisch auf- und ausgebaut.

Die Psychosomatische Fachklinik Münchwies, wo Wolfgang Bensele tätig ist, hat 240 Plätze, davon 60 allein für Glücksspieler. Glücksspielsucht wird hier – wie auch in anderen Kliniken – sowohl als neurotische Störung als auch als Suchtstörung behandelt. Seit 2001 ist Glücksspielsucht als Krankheit von der Gesetzlichen Krankenversicherung und der Rentenversicherung anerkannt.

### Bensele zeigte anschließend die psychischen und sozialen Problembereiche auf:

- problematische Beziehungserfahrungen
- Defizite in der Selbstempathie und Gefühlswahrnehmung
- Schulproblematik (Glücksspieler behandeln heißt immer auch Wege aus der Schuld suchen)
- Gefühl der Selbstverleugnung
- übersteigerte Leistungs- und Wettbewerbsorientierung
- hohes Engagement
- Gefühl der Unruhe und des Getriebenseins
- eine bis zu 40-prozentige komorbide (also verschiedene Krankheiten beinhaltende) Störung im Sinne eines ADHS (Aufmerksamkeits - Defizit - Hyperaktivitäts - Syndrom)
- massive soziale Probleme (Schulden, Arbeitslosigkeit,...)

Als wichtige Eckpunkte psycho-sozialer Beratung und Therapie nannte Bensele das Beziehungsangebot, die Bildung störungsspezifischer Gruppen, Erlebnis-aktivierende Angebote, Rückfallprävention, Geldmanagement- und Schuldenregulierung, Soziotherapeutische Interventionen, Planung der Nachsorge und das Sorge-Tragen von Abstinenz (z.B. durch Hausverbote und Selbstsperrungen).

### In der therapeutischen Beziehung sind laut Bensele die folgenden Haltungen von besonderer Bedeutung:

- die Akzeptanz und Wertschätzung des Patienten zur Stärkung des defizitären Selbstwertgefühls
- eine empathische Grundhaltung zur Förderung der Selbstempathie
- und eine kongruente Beziehungsgestaltung zum Aufbau von Aufrichtigkeit und zum Ablegen der Fassade (das „Pokerface“)



### Das Thema Geld

Dem Thema Geld widmete Bensele einen weiteren Schwerpunkt seiner Ausführungen, da pathologisch Glücksspielende meist durch eine hohe Verschuldung gekennzeichnet sind (Durchschnitt 15.000 Euro). Zu den Maßnahmen der Soziotherapie gehören daher auch

- die Schuldenregulierung
- das Geldmanagement (Umgang mit Geld, Aufstellung eines Haushaltsplans, Ausgabenprotokolle)
- die Arbeitserprobung
- die Vermittlung in eine therapeutische Nachsorge-/Adaptionseinrichtung (eine Einrichtung, in der die Patienten nach der Behandlung ihre Wahrnehmung und ihr Handeln auf die Vielfalt von Eindrücken, Anforderungen und Erlebnismöglichkeiten der sozialen Realität einstellen können)

Abschließend ging Wolfgang Bensele noch kurz auf die Besonderheiten „**Behandlung weiblicher Glücksspielerinnen**“ ein (eine Gruppe, die durch geschlechtsspezifische Faktoren wie Abhängigkeit, Körperwahrnehmung und sexuelle Missbrauchs- und Gewalterfahrung geprägt ist) sowie auf „**Pathologisch Glücksspielende mit Migrationshintergrund**“ (bei denen die Bedeutung der Familie, das patriarchalische Rollenmuster, die Begriffe Ehre, Stolz und Scham sowie religiöse Normen und Werte mit zu berücksichtigen sind).

Zum Schluss stellte Bensele die Empfehlungen der Spitzenverbände der Krankenkassen und Rentenversicherungsträger für die medizinische Rehabilitation bei Pathologischem Glücksspielen vor – die Ausgabe der Münchwieser Hefte mit dem Titel: „**Erklärungs- und Behandlungsansätze zum Pathologischen Glücksspielen**“.

### Wolfgang Bensele veranschaulichte alle Ausführungen seines Workshops mit praxisnahen Beispielen und

- den von ihm in der Klinik genutzten Fragebögen zum Glücksspielverhalten
- dem Beispiel einer Hausordnung bei pathologischen Glücksspielern
- einem Muster-Antrag auf Selbstsperrung
- Beispielgeschichten aus der Therapie (wie die Geschichte von „Dädalos und Ikaros“, zu der Gruppengespräche geführt werden)
- Übungen wie dem „Zeitkuchen“, dem Zahlenraten und dem „Rückfall bauen“
- Beispielen für Haushaltspläne, Schuldenaufstellungen und Ausgabenprotokollen für Spieler

# 1 x 1 des Glücksspiels – Unterrichtsmaterialien zum Thema Glücksspiele

Dr. phil. nat. Maja Mezerra



**Frau Dr. phil. nat. Maja Mezerra** stellte in ihrem Workshop das „1x1 des Glücksspiels“ vor, ein fächerübergreifendes Projekt für den Mathematik- und den Natur-Mensch-Mitwelt-Unterricht (NMM). Als Einstieg ins Thema beschrieb sie die Glücksspiel-situation in der Schweiz, an-

schließend die von ihr entwickelten Unterrichtsmaterialien und abschließend die Ergebnisse der Evaluation der Pilotklassen.

## Das Glücksspiel in der Schweiz

Das Spielbankenverbot wurde in der Schweiz 1993 aufgehoben, seit 2000 ist das Spielbankengesetz in Kraft, das bereits ein Sozialkonzept zur Früherfassung problematischer Spieler beinhaltet. Es gibt in der Schweiz sieben so genannte A-Casinos (unbeschränkte Einsätze) und zwölf B-Casinos (Einsätze auf 5 Franken Einsatz und 5000 Franken Gewinn, Anzahl der Automaten auf 150 beschränkt). Eintritt ist ab 18 Jahren möglich – es gibt eine Ausweiskontrolle bei den Tischspielen und im Automatenbereich. Kurz vor der Eröffnung zweier Casinos im Kanton Bern wurden qualifizierte Glücksspielsuchtberatungen eingeführt und als Präventionsmaßnahme die Unterrichtsmaterialien „1 x 1 des Glücksspiels“ entwickelt.

In der Schweiz gibt es...

- rein auf Zufall beruhende Geldspielautomaten
- Geschicklichkeitsspielautomaten, die nachweislich zu hauptsächlichen Anteilen auf der Geschicklichkeit der Spielenden beruhen müssen
- Lotterie-Automaten, von denen noch unklar ist, ob sie unter das Spielbankengesetz oder unter das Lotteriegesetz fallen
- Lotterien, die im Jahr 2006 im Vergleich zum Vorjahr um 75 Prozent zugenommen haben
- Sportwetten, bei denen pro Wettschein bis 500 Franken eingesetzt werden können und die 2006 einen Umsatz von 39 Millionen Franken erzielt haben
- sowie die im Trend liegenden Rubbellose, die auf Jugendliche zugeschnitten werden und für die es keine Jugendschutzbestimmungen gibt.

## Bruttospielerträge

Die Bruttospielerträge (Differenz zwischen den Spieleinsätzen und dem ausbezahlten Gewinn) sind in der Schweiz von knapp 600 Millionen Franken im Jahr 2003 auf fast eine Milliarde Franken im Jahr 2006 gestiegen. Seit 2001 fließen die Steuern der privatwirtschaftlich agierenden Spielbanken in die Altersvorsorge, die der Lotterien werden in den jeweiligen Kantonen für gemeinnützige Zwecke eingesetzt (2006 waren das 568 Mio. Franken).

## Glücksspielsucht in der Schweiz

Zum Thema Glücksspielsucht gab es bisher zwei Studien in der Schweiz: Nach der Studie Osiek et al. gab es im Jahr 2000 0,8 % oder 32.700 bis 77.800 Personen ab 18 Jahren, die als pathologische Glücksspielerinnen und Glücksspieler gelten und

**DAS SPIEL**

Spiel ist ein umfassender Begriff. Er wird etwa als Liegensatz zum Ernst des Lebens verwendet. Doch wo liegt der Unterschied zwischen Spiel, Arbeit und Lernen? Kinder lernen spielerisch, spielen wollen, spielen mit- und gegeneinander oder nur für und mit sich.

„Im Spiel werden geistige Energien, Phantasie und Kreativität freigesetzt. Aber das Spiel kann auch in Abgründe locken. In Abhängigkeiten, es kostet Zeit, viel Zeit, es kann ein Vermögen vernichten, einen guten Ruf ruinieren.“ (aus „Lernen lernen“)

Es gibt viele verschiedene Spielarten, und doch haben alle Gemeinsamkeiten: Wir spielen freiwillig, schaffen dabei eine neue Wirklichkeit, empfinden Spass, gelassenen An- und Entspannung, halten uns an Regeln, beeinflussen ihren Fortgang durch mehr oder weniger geschickte Entscheidungen, freuen oder ärgern uns über Glück und Zufall.

1. Liste in einer Tabelle 10 Spiele auf, die du gut kennst und schreibe dazu, weshalb du sie gerne spielst oder gespielt hast.
2. Erstelle ein Mindmap, das verschiedene Arten und Beispielspiele von Spielen zeigt.
3. Wie lernt man spielen?
4. Warum spielen Menschen?
5. Was lässt du beim Spielen gelernt? Nenne Beispielspiele.
6. Kennst du auch Spiele, die keine oder nur wenige Hilfsmittel benötigen? Stelle sie deiner Klasse vor!

**1 x 1 DES GLÜCKSSPIELS**

**DAS GLÜCKSSPIEL**

Zu jedem Spiel gehört eine vordruckte Tabelle, aber nicht jedes Spiel ist ein Glücksspiel. Ein klassisches Glücksspiel ist Roulette. Flipper-Jetsch ist ein Geschicklichkeitsspiel.

**KRITERIEN EINER GESCHICKLICHKEITSSPIELS**

- **Geschicklichkeit** ein Spiel, bei welchem der Spielverlauf hauptsächlich von der Geschicklichkeit der Spielenden abhängt
- **aktive Teilnahme** ein Spiel, an welchem Spielende aktiv teilnehmen

**KRITERIEN EINER GLÜCKSSPIELS**

- **Zufall** ein Spiel, bei welchem der Spielverlauf ausschliesslich oder stark überlagend vom Zufall bestimmt wird
- **passive Teilnahme** ein Spiel, an welchem Spielende nur passiv teilnehmen
- **Belohnung** es muss ein Einsatz (meistens Geld) bezahlt werden
- **Verlustrisiko und Gewinnmöglichkeit** man kann Geld verlieren oder gewinnen

13. Ergänze die Tabelle mit weiteren Beispielen von Geschicklichkeitsspielen und Glücksspielen.

GESCHICKLICHKEITSSPIELE	GLÜCKSSPIELE
Flipperkasten	Roulette

**1 x 1 DES GLÜCKSSPIELS**

2,2 % oder 107.100 bis 179.800 Personen ab 18 Jahren, die als problematische Glücksspielerinnen und Glücksspieler gelten. Die Studie der Uni Bern aus dem Jahr 2007 stellte 0,3 % oder 9.416 bis 15.159 Personen ab 14 Jahren als pathologisch Glücksspielende und 0,6 % oder 19.304 bis 27.982 Personen ab 14 Jahren als problematische Glücksspielerinnen und Glücksspieler fest.

## Prävention

Die Schweiz ergriff bereits verschiedene Präventionsmaßnahmen gegen die Glücksspielsucht: Der Staat verbot 2005 Automaten außerhalb der Casinos (was die Glücksspielsuchtberatungen in den meisten Beratungsstellen massiv zurück gehen ließ) und veranlasst seitdem strenge Kontrollen der Casinos durch die Eidgenössische Spielbankenkommission. Außerdem verhängte der Staat Spielsperren an bisher 16.761 Personen, schult regelmäßig das Personal und arbeitet eng mit den Suchtberatungsstellen vor Ort zusammen.

## Die Unterrichtsmaterialien

Warum das Thema Glücksspielsucht in der Schule? Frau Dr. Mezerra begründete zunächst diese Frage: In den USA (in Europa gibt es nur wenige Untersuchungen zum Thema) ist das mittlere Einstiegsalter in das Glücksspiel 12-13 Jahre, 3,4 bis 6 Prozent der befragten Jugendlichen in den USA und in Kanada spielen pathologisch. Problem bei jugendlichen Spielern: Die Gewinnchancen werden oft über-, das Verlustrisiko oft unterschätzt. Im Rahmen der Präventionsmaßnahmen in der Schweiz wurde

daher entschieden, Material für Schulen zu entwickeln, um Kinder und Jugendliche frühzeitig über die Gefahren des Glücksspiels aufzuklären.

Die Unterlagen für dieses Projekt wurden von einem Mathematikerteam entwickelt, anschließend wurden Testklassen gesucht und Lehrer geschult. Das fächerübergreifende Präventionsprojekt wurde über drei Wochen in den Schulklassen durchgeführt, anschließend evaluiert und im schweizerischen Schulsystem verankert.

## Einzelheiten zum Projekt und zu den Materialien von „1 x 1 des Glücksspiels“

Das Projekt wurde in 27 Schulklassen des 8. bis 10. Schuljahres durchgeführt. Insgesamt wurden 377 Schülerinnen und Schüler erreicht. Die Klassen setzten sich wie folgt zusammen:

- 8 Realschulklassen
- 13 Sekundarklassen
- 2 gemischte Sekundar-/Realschulklassen
- 4 Klassen eines berufsvorbereitenden Schuljahres (10. Schuljahr)

Die Materialien für den Unterricht geben einen Einstieg ins Thema, die Schülerinnen und Schüler werden zur Reflexion ihres eigenen Spielverhaltens angeregt und für die Gefahren von Computerspielen sensibilisiert. Dazu gibt es 18 Seiten Arbeitsblätter für die Schülerinnen und Schüler sowie 20 Seiten Informationen für die Lehrkräfte.



**Themen der Unterrichtsmaterialien sind ...**

- der Unterschied zwischen Glücks- und Geschicklichkeitspiel
- das Prinzip der Unabhängigkeit der Ereignisse
- Erfahrungen mit Zufall und Aberglauben
- Beispiele aus dem Zahlenlotto
- die Kette Genuss-Gewöhnung-Sucht
- Glücksspielsucht als Beispiel von substanzunabhängigen Süchten
- Hilfsangebote für Glücksspielsüchtige
- das Prinzip der negativen Gewinnchancen
- sowie die gesellschaftlichen und politischen Rahmenbedingungen des Glücksspiels.

Dazu zeigte Frau Dr. Mezerra Beispiel-Fragebögen für die Schülerinnen und Schüler, auf denen sie Gewinnchancen einschätzen sollen.

**Die Evaluation**

Gefragt wurde nach der Erfahrung der Schülerinnen und Schüler mit Glücksspielen und nach der Wirkung des Projekts, d.h. dem Wissenszuwachs im Laufe des Projekts, dem Verständnis, dem Lerneffekt, der Sensibilisierung und der Verhaltensänderung der Schülerinnen und Schüler.

**Das Ergebnis**

Für die am Projekt beteiligten Jugendlichen waren Glücksspiele noch kaum ein Thema: nur 10 Prozent hatten in den zwei Monaten vor Projektstart ein Glücksspiel gespielt.

**Und so fiel die Befragung aus:**

- vor dem Projekt hatten die Schülerinnen und Schüler 4,5 von 10 Fragen, danach 6,32 von 10 Fragen richtig beantwortet
- es gab 40 Prozent Wissenszuwachs im Mathematik-Teil
- 71 Prozent hatten AHA-Erlebnisse
- ein Drittel hat aufgrund des Projekts darüber nachgedacht, wann und warum es spielt (jüngere mehr als ältere)
- 70 Prozent sagten aus, dass sie nach dem Projekt genauso wenig Glücksspiel machen würden wie vorher, aber immerhin 16 Prozent wollen nun weniger spielen
- die Lehrenden halten die Materialien für stufengerecht und informativ, 80 Prozent würden sie wieder einsetzen bzw. weiterempfehlen

**Fazit**

Seit August 2004 sind die Materialien integriert in die Schweizer Internetplattform für Lehrkräfte [www.mathbuc.ch](http://www.mathbuc.ch), seitdem wurden sie überarbeitet und aktualisiert und sind seit Januar 2004 als pdf-Files abzurufen unter [www.bernergesundheits.ch](http://www.bernergesundheits.ch)

# Gute Seiten – Schlechte Seiten“ – ein Ratgeber für Eltern zum Umgang mit den „neuen“ Medien

**Andreas Stamm**



**Andreas Stamm** stellte in seinem Workshop zwei Schwerpunkte aus dem Programm der aufsuchenden medienpädagogischen Prävention und Information für Familien, Kinder und Jugendliche sowie für Multiplikatorinnen und Multiplikatoren der Suchtberatung Trier e.V. „Die Tür“ vor: Die Elternabende und den Ratgeber zum Thema „Computer und Internet“. Außerdem gab er grundlegende Informationen zum Thema „Was sind neue Medien?“ und stellte beliebte Internetseiten von Kindern und Jugendlichen vor ([www.youtube.de](http://www.youtube.de), [www.partyface.de](http://www.partyface.de) u.a.)

**Die Elternabende in Schulen**

Da Elternabende in der Beratungsstelle auf keine nennenswerte Resonanz stießen, organisierte die Suchtberatung Trier Elternabende an Schulen zum Thema „Gute Seiten – Schlechte Seiten“. Neben einer Power-Point-Präsentation mit den wichtigsten Informationen zum Thema boten die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Beratungsstelle an dem zweistündigen Abend auch schriftliches Info-Material zum Mitnehmen für interessierte Eltern an. Der Aufforderung, eigene Erfahrungen und Fragen einzubringen, folgten an den insgesamt 34 Veranstaltungen viele Eltern. Die Veranstaltungen wurden mit Fragebögen ausgewertet. Persönliche Eindrücke der Projektleitung waren:

- Viele Eltern wissen nicht, was ihr Kind im Internet spielt, sieht oder hört
- Vielen Eltern waren die im Vortrag angesprochenen Medienprobleme bekannt
- Viele Eltern verfügen über keine oder eine nur minimale Medienkompetenz
- Der Informationsbedarf der Eltern ist groß, besonders, wenn die Kinder noch jung sind und den Kontakt zu neuen Medien gerade erst aufnehmen

**Der Ratgeber „Gute Seiten – Schlechte Seiten“**

Der Ratgeber fasst die Informationen des Elternabends zusammen. Die wichtigsten Inhalte sind:

**Die Faszination der Kinder am Computer, am Internet** – die Vielfalt der Spielmöglichkeiten, das Experimentieren mit der eigenen Identität, die neue Form von Rollenspielen und /oder spielerische, die freie Kommunikation, das Chatten mit Freunden und anonymen Leuten, die Flucht vor der Realität

**Das Thema Internetsucht** – Die Wissenschaft vergleicht Internet-Abhängigkeit oder Internet-Sucht mit Alkoholsucht, Drogensucht und Spielsucht – als süchtig gilt, wer bestimmte Symptome aufweist und mehr als 30 Stunden in der Woche am Bildschirm verbringt

**Die Kriterien für Internetabhängigkeit:**

- Einengung des Verhaltensraums (Dauernutzung des Computers)
- Kontrollverlust (über die Dauer der Nutzung)
- Toleranzentwicklung (immer mehr Zeit am Computer)
- Entzugserscheinungen (psychische Beeinträchtigungen wie Nervosität, Gereiztheit, Aggression bei Zeit ohne Computer)
- Wegfall der sozialen Kontakte

# Atmosphärisches vom Fachtag

## Die Förderung der PC-Kompetenz des Kindes durch die Eltern

- Vorbild sein
- den neuen Medien gegenüber aufgeschlossen und neugierig sein
- versuchen, immer auf dem Laufenden zu bleiben
- Zeit am Bildschirm aushandeln
- den Computer an einer gut einsehbaren Stelle in der Wohnung aufstellen
- mit dem Kind verabreden, dass es nur Chatrooms mit Moderation nutzt
- dem Kind erklären, dass Dateien, die es herunter lädt, Viren enthalten und den Computer „unbrauchbar“ machen können
- mit kleineren Kindern öfter mal gemeinsam durchs Netz surfen

## Andreas Stamm erläuterte auch die im Ratgeber ausgeführten Kriterien für gute und schlechte Internetseiten für Kinder:

### Schlechte Seiten für Kinder

- zeigen Gewaltvideos und pornografische Inhalte
- haben Werbung oder Online-Shops
- sind inhaltlich und grafisch nicht an den Bedürfnissen von Kindern ausgerichtet
- lassen kein klares Konzept erkennen

## Gute Seiten für Kinder

- stellen das kindliche Erleben in den Mittelpunkt
- vernachlässigen kommerzielle Interessen
- richten sich an der Lebenswelt von Kindern aus, beantworten ihre Fragen, geben Tipps zur Freizeitgestaltung und erweitern das Wissen der Kinder

## Schutz vor Handy-Abhängigkeit

Andreas Stamm nannte als Gründe von häufigem Handy-Gebrauch hauptsächlich die Angst vor Einsamkeit und innerer Leere. Viele Kinder fühlen sich mit Handy angeblich auch beliebter, wichtiger und unentbehrlicher.

## Thema Gewaltvideos

- dem Kind die Sorge mitteilen und fragen, ob es solche Videos schon einmal gesehen hat.
- keine Vorwürfe machen, sondern erklären, dass Gewalt grundsätzlich verabscheuenswert ist.

Die Landeszentrale für Gesundheitsförderung in Rheinland-Pfalz e.V. hat zu diesem Thema eine Elterninfo „Kinder und Medien“ herausgegeben. Diese kann gegen ein Rückporto von 1,45 € in Briefmarken unter folgender Adresse bestellt werden:

Landeszentrale für Gesundheitsförderung in Rheinland-Pfalz e.V.  
 Ralf Krzistek  
 Karmeliterplatz 3  
 55116 Mainz  
 rkrzistek@lzg-rlp.de  
 www.lzg-rlp.de



Es gab viele Gelegenheiten zum Austausch



Auf Informationstischen lag zusätzliches Material bereit



Interessierte in der Akademie



Stärkung für den Nachmittag – das Essen war vorzüglich ...



Frische Luft schnappen bei sonnigem Spätsommerwetter

**Informationen zu den Referentinnen und Referenten**



**Jupp Arldt,**  
Geschäftsführer Landeszentrale für Gesundheitsförderung in Rheinland-Pfalz e.V.



**Ingo Brennerberger,**  
Landesdrogenbeauftragter Rheinland-Pfalz, Ministerium für Arbeit, Soziales, Gesundheit, Familie und Frauen



**Prof. Dr. Sabine Grüsser-Sinopoli,**  
Leiterin der Medizinischen Psychologie und Medizinischen Soziologie der Johannes Gutenberg-Universität Mainz



**Ulrich Volker,**  
Dipl. Sozialarbeiter (FH), Fachkliniken Michaelshof und Donnersberghaus



**Wolfgang Benschel,**  
Dipl. Sozialarbeiter, Psychosomatische Fachklinik Münchwies



**Dr. phil. nat. Maja Mezerra,**  
Projektleiterin Berner Gesundheit



**Andreas Stamm,**  
Dipl. Psychologe, Suchtberatung Trier e.V.

**A**ls Echo in der Presse auf den Spielsuchttag erschien in der Mainzer Ausgabe der Allgemeinen Zeitung am 1. Oktober 2007 ein Artikel von Alessandra Matrone mit der Headline „Spielsucht als Forschungsthema“.

Aufhänger des Artikels ist die Aufnahme der Tätigkeit von Professor Dr. Sabine Grüsser-Sinopoli als neue Leiterin der Abteilung „medizinische Psychologie und Soziologie“ der Johannes Gutenberg-Universität Mainz. Die Wissenschaftlerin war vorher Leiterin der Suchtforschungsgruppe der Berliner Charité Universität gewesen, wo sie sich besonders um Lehre und Forschung, aber auch um Prävention und Therapie in allen Bereichen der medizinischen Psychologie gekümmert hatte.

Die Redakteurin schreibt weiter, dass sich Grüsser-Sinopoli in Mainz neben Forschung und Lehre besonders der Fort- und Weiterbildung widmen wird.

Als Etappen ihrer beruflichen Laufbahn werden ein Aufenthalt in England, ihre Promotion in klinischer Psychologie zum Thema „Schmerz“ und die Habilitation in medizinischer Psychologie mit dem Thema „Emotionales Lernen und psychische Störungen“ genannt. Grüsser-Sinopoli ist zudem Gründungs- und Vorstandsmitglied der Berliner-Brandenburgischen Sucht-akademie.

Die Redakteurin berichtet darüber, dass Grüsser-Sinopoli am Fachtag zur Spielsucht „Spiel mit Verantwortung“ der Öffentlichkeit vorgestellt wurde. Der Fachtag wurde veranstaltet vom Büro der Suchtprävention der Landeszentrale für Gesundheitsförderung. Auf dem Fachtag hielt die Forscherin zwei Referate mit den Themen „Glücksspielsucht – Grundlagen und Maßnahmen“ sowie „Computerspiele – Sucht oder exzessives Handeln?“. Damit gab Grüsser-Sinopoli einen Überblick über die pathologische Spielsucht und über die Kriterien, an denen man sie erkennt: Vernachlässigung von Verpflichtungen und Entzugserscheinungen wie Nervosität, Unruhe und Schlafstörungen. Als Folgen der Spielsucht beschrieb sie sozialen Abstieg, Isolierung und sogar Selbstmordgedanken.

Alessandra Matrone ergänzt am Schluss ihres Berichts, dass die Zahl der Computersüchtigen besonders unter Jugendlichen gestiegen ist und dass dies zum großen Teil mit den Online-Rollenspielen zusammenhängt. Die Rollenspiele werden besonders begünstigt durch den Anstieg der Internetanschlüsse, preiswerte Flatrates und die hohe Spieleranbindung durch das Bilden von virtuellen Freundschaftsgemeinschaften.

**Beratungsangebote:**

**Folgende Beratungsstellen mit speziellen Angeboten für Glücksspiel und Sucht existieren in Rheinland-Pfalz:**

**Psychosoziale Beratungs- und Behandlungsstelle für Suchtkranke und Angehörige**  
 Caritasverband Worms e.V.  
 Giessenstrasse 2  
 67547 Worms  
 Tel.: 06741 / 70617-0  
 E-Mail: psbb@caritas-worms.de  
 www.caritas-worms.de

**Diakonisches Werk Pfalz Fachstelle Sucht**  
 Schillerstraße 11  
 67434 Neustadt  
 Tel.: 06321 / 35 933  
 E-Mail: fachstelleSucht.nw@diakonie-pfalz.de  
 Internet: www.diakonie-pfalz.de

**0800-5511600 – Ihre Hotline**

**Ganz gleich, ob Sie Fragen im Bezug auf das eigene Spielverhalten, das Spielverhalten eines Angehörigen haben oder sich allgemein informieren möchten.**

**Das Angebot der Hotline:**

- Sie erhalten rund um die Uhr allgemeine Informationen zum Thema Spielsucht.
- Sie erhalten – auch anonym – werktags in der Zeit von 16 – 20 Uhr eine persönliche Information.
- Wir vermitteln Ihnen anonym Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartner in Beratungsstellen in Ihrer Nähe.

Die INFO Hotline ist ein Kooperationsprojekt von Lotto Rheinland-Pfalz und dem Büro für Suchtprävention der Landeszentrale für Gesundheitsförderung in Rheinland-Pfalz e.V..

**Kontakt:**

**Information:**  
 Nina Roth, Tel.: 06131 / 2069-74, Fax: 06131 / 2069-69,  
 E-Mail: nroth@lzg-rlp.de

**Organisation:**  
 Claudia Hoyer, Tel.: 06131 / 2069-75, Fax: 06131 / 2069-69,  
 E-Mail: cplars@lzg-rlp.de

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

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

**Design:**  
 Jutta Pötter, die gestalten, Mainz, www.diegestalten.com

**Fotos:**  
 www.fotolia.com: Adrian Harbison (Tat), Civa Hiras Imago, Harry Hu, Donald Erickson, Douglas Freier

**Druck:**  
 Druckerei Kindermann, Mainz

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

**„Sie werden gespielt?“**

Eine Information der LZG zu Glücksspielsucht und Hilfeangeboten in Rheinland-Pfalz

**Herausgegeben durch das:**  
 Büro für Suchtprävention der Landeszentrale für Gesundheitsförderung in Rheinland-Pfalz e.V. (LZG)  
 Karmeliterplatz 3  
 55116 Mainz  
 Telefon: 06131-2069-0  
 Fax: 06131-206969  
 www.lzg-rlp.de

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



## Glücksspielsucht

**Machen Sie sich nichts vor!**

- Sie verspielen mehr Geld als Sie eingeplant haben oder sich leisten können.
- Der Gewinn ist nie hoch genug, um Ihre Wünsche zu erfüllen.
- Sie glauben an Zahlenmagie (z.B. die Quersumme Ihres Geburtsdatums wird am Spieltisch den Reichtum bringen).
- Sie verheimlichen Ihren Angehörigen und Freunden das tatsächliche Ausmaß Ihrer Spielgewohnheiten (I häufigkeiten, Höhe der Einsätze/der Verluste).
- Nach dem Spielen plagt Sie Ihr schlechtes Gewissen.
- Sie beschäftigen sich gedanklich intensiv mit dem Spiel und werden unruhig, wenn Sie keine Gelegenheit zum Spielen haben.
- Sie leihen sich Geld, um spielen zu können – oder Sie verspielen Geld, das Ihnen nicht gehört.
- Sie vernachlässigen Ihre sozialen Kontakte, weil Sie spielen.
- Sie erkennen, dass Sie sich selbst und anderen Schaden zuzügen und spielen dennoch weiter.

**Das sind Anzeichen, die auf problematisches Spielverhalten hinweisen können.**

**Moment bitte – ein wichtiges Thema!**

Wenn das Glücksspiel – ob am Automaten oder am Spieltisch – im Leben eines Menschen den Mittelpunkt einnimmt, spricht man von einem problematischen Spielverhalten oder sogar von einer Glücksspielsucht. Das Spiel wird zum Selbstzweck und beherrscht den Alltag der spielenden Personen. Glücksspielprobleme sind ernst zu nehmen und ein frühzeitiges Erkennen kann negative persönliche bzw. finanzielle Folgen verhindern.

**Tipps für Angehörige**

**Hinschauen lohnt sich, wenn Sie sich Gedanken um einen Menschen machen, der**

- häufig keine Zeit und wenig Geld hat.
- sich von Ihnen oder dem Freundeskreis Geld leiht.
- sein Umfeld ohne erkennbaren Grund vernachlässigt.
- unzuverlässig geworden ist.
- den Eindruck vermittelt, dass er etwas verheimlicht.
- starke Stimmungsschwankungen hat.

**Wenn Sie wissen, dass ein problematisches Spielverhalten vorliegt, können Sie:**

- die Person ermutigen, sich professionelle Hilfe zu suchen.
- der Person die Verantwortung für ihr eigenes Leben (zurück)geben.
- der Person klare Grenzen setzen.
- ihr kein Geld (mehr) leihen.
- sich nicht (weiter) in das Problem mit hineinziehen lassen.
- auf ihr eigenes Wohlbefinden achten.
- sich selbst fachliche Unterstützung gönnen.

Informieren Sie sich, suchen Sie sich fachliche Unterstützung, wenn Sie das Gefühl haben, dass ein Mensch aus Ihrem Umfeld irgendwie anders geworden ist und Sie sich hilflos fühlen oder helfen wollen.

Glücksspielsucht ist seit 2001 von Krankenkassen und Rentenversicherungsträgern als behandlungsbedürftige Krankheit anerkannt. Somit können Glücksspielsüchtige u. a. ambulante und stationäre Behandlung in Anspruch nehmen.

**Autorin:**  
 Martina Peters, Journalistin

**Redaktion:**  
 Nina Roth, Büro für Suchtprävention

**Grafisches Konzept und Design:**  
 Jutta Pötter, www.diegestalten.com

**Fotos:**  
 Tagungsfotos: Hans Schiffels; Titel: Adrian Harbison/www.fotolia.de;  
 S.5: /www.fotolia.de: Aliaksandr Markau, peter Hires Images, Donald Erickson

**Druck:**  
 Druckerei und Verlag Klaus Koch GmbH

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

