

4tyFOUR

DAS PRÄVENTIONSMAGAZIN

Institut Suchtprävention, Hirschgasse 44, 4020 Linz

www.praevention.at

Nr. 8

Mai 2007

SUCHT
OHNE DROGEN

GLÜCKSSPIEL | KAUFEN | MEDIEN

institut
sucht
prävention
PRO MENTE ÖÖG

INHALT

- 2 Editorial
- 3 **Interview:** Suchtforscherin Dr. Sabine Grüsser-Sinopoli über Verhaltenssuchte
- 4–5 **Computersucht:** Im Sog der virtuellen Welten
- 6 **Kaufsucht:** Leere Seelen und volle Kassen
- 7 **Schuldenprävention in der Praxis:** Jugendliche erwerben Konsumkompetenz
- 8 **Interview:** Glücksspielforscher Tobias Hayer über pathologisches Spielen
- 9 **Kleines Spiel, große Summen:** Die Gefahren des „kleinen Glücksspiels“
- 10 **Erfahrungsbericht eines ehemaligen Spielsüchtigen:** „Habe keine Realität mehr gesehen“
- 11 **Drogenmonitoring 2006:** Trendwende beim Rauchen Jugend im Vollrausch?
- 12 **Kinder und Internet:** Tipps für Eltern
- 13 **ENCARE:** Hilfe für Kinder aus suchtbelasteten Familien
- 14–15 **Serviceteil – Buchtipps,** Neues aus dem Institut Suchtprävention Facts & Figures: Inter-Essen
- 16 **Rechtsinfos:** Aus dem Jugendschutzgesetz ÖÖ

IMPRESSUM
 Eigentümer, Herausgeber und Verleger:
 Institut Suchtprävention, pro mente OÖ
 A-4020 Linz, Hirschgasse 44, info@praevention.at
 Leitung: Christoph Lagemann, Mag. Dr. Rainer Schmidbauer
 Redaktion: Mag. Isabella Omer (Leitung), Mag. Günther Ganhör
 Layout, Grafik: Sabine Mayer
 Fotos: Institut Suchtprävention
 Druck: kb-offset, 4844 Regau, Römerweg 1
 Auflage: 3000 Stück
 Preis: kostenlos



EDITORIAL

STÄRKERER FOKUS AUF VERHALTENSsuchTE

Liebe Leserinnen und Leser!

Wer die Tageszeitung aufschlägt, stößt schnell auf Artikel über Alkohol, Tabak oder illegale Drogen. Stoffungebundene Süchte hingegen führten lange Zeit ein Schattendasein in der öffentlichen Diskussion – nicht nur in den Medien, sondern auch in Politik und Wissenschaft. Erst in jüngster Zeit werden Themen wie pathologisches Glücksspiel, Kauf- oder Internetsucht verstärkt aufgegriffen. Der Forschungsstand ist derzeit noch nicht zufrieden stellend. Es fehlt nicht nur an repräsentativen Studien über das Ausmaß der Betroffenen: Verhaltenssuchte sind in internationalen Katalogen seelischer Krankheiten – wie etwa jenem der WHO – nicht einmal offiziell als Sucht anerkannt, obwohl es zahlreiche Parallelen zu stoffgebundener Abhängigkeit wie etwa Alkoholismus gibt. Es drängt sich die Frage auf, ob dies reiner Zufall ist: Die Anbieter von Konsumgütern, der millionenschwere Computer-Spielmarkt, die Glücksspielindustrie: Sie alle profitieren letztlich von Menschen, die mehr konsumieren bzw. spielen, als es ihnen gut tut.

Die Suchtprävention wird sich in Zukunft verstärkt der Verhaltenssuchte annehmen, ja annehmen müssen. Sie muss sich mit möglichen Maßnahmen auseinandersetzen, die es – zusätzlich zu bereits vorhandenen Förderprogrammen für Lebenskompetenzen – für diesen spezifischen Bereich braucht. Nicht ohne Grund lautet der Titel der diesjährigen Tagung des Instituts Suchtprävention am 24. Mai „Sucht ohne Drogen – Kaufen, Glücksspiel, Medien“. Im kommenden Jahr planen wir einen Schwerpunkt aus einem verwandten Bereich: Bei der Tagung 2008 können sich Interessierte mit dem Thema Essstörungen auseinandersetzen.

Christoph Lagemann | Dr. Rainer Schmidbauer
 Institutsleitung

INTERVIEW



Suchtforscherin Dr. Sabine Grüsser-Sinopoli über das Phänomen Verhaltenssucht, Abläufe im Gehirn und den Bedarf nach mehr Forschung.

Dr. Sabine Grüsser-Sinopoli leitet die interdisziplinäre Suchtforschungsgruppe am Institut für medizinische Psychologie der Charité-Universitätsmedizin Berlin.

„NICHT OFFIZIELL ALS SUCHTERKRANKUNG ANERKANNT“

Was sind Unterschiede und Gemeinsamkeiten von Verhaltenssuchten wie Spiel- oder Internetsucht und substanzgebundenen Suchtformen?

Im Gegensatz zu substanzgebundenen Süchten wie z.B. Alkoholismus werden bei Verhaltenssuchten keine psychoaktiven Substanzen eingenommen. Der psychotrope Effekt entsteht vielmehr durch körpereigene biochemische Veränderungen, die durch exzessive belohnende Verhaltensweisen ausgelöst werden. Die Betroffenen verdrängen z.B. durch pathologisches Kaufen, Glücksspiel oder Computerspielen schnell und effektiv negative Gefühle wie Frustrationen, Ängste, Verunsicherung oder Langeweile. Die aktive Auseinandersetzung mit Problemen wird im Laufe der Zeit verlernt. Das Verhalten entwickelt sich zur einzigen Art, sich zu belohnen oder mit Schwierigkeiten umzugehen. Dieser Mechanismus gilt natürlich auch bei der Abhängigkeit von Substanzen.

Was passiert im Gehirn von Menschen, die an einer Verhaltenssucht leiden?

Bei der Entwicklung von Sucht verändern sich unter anderem jene Teile im Gehirn, die für Belohnung und Motivation zuständig sind – darunter vor allem das so genannte „mesolimbische Belohnungssystem“. Dieses System wird aktiviert, wenn ein Verhalten wie z.B. Computerspielen mit einem belohnenden Effekt verbunden ist. Während bei Alkoholkonsum die Rauschwirkung für diesen Effekt sorgt, steht beim Computerspielen das Erreichen von Zielen oder das erfolgreiche Lösen von Aufgaben im Mittelpunkt. Die belohnende, stressreduzierende und gefühlsregulierende Wirkung eines Verhaltens bzw. eines Suchtmittels wird im Laufe der Zeit erlernt. Das Gehirn ist also für bestimmte Reize sensibilisiert und steuert das Verhalten so, dass es den Belohnungseffekt ständig von neuem erreicht. Die Betroffenen landen daher immer wieder vor dem Computer oder Spielautomaten. Das Belohnungssystem ist auf Reize und Belohnungen fokussiert, die zeitlich nah sind. Langfristige negative Wirkungen werden nicht unmittelbar berücksichtigt.

Welche sind die häufigsten Verhaltenssuchte und warum?

Da es bislang kaum zuverlässige Daten zu den verschiedenen Formen der Verhaltenssucht gibt, ist diese Frage schwer zu beantworten. Im deutschen Sprachraum gibt es derzeit nur vereinzelte empirische Befunde und epidemiologische Untersuchungen. Bislang ist vor allem das klinische Störungsbild des pathologischen Glücksspiels als süchtiges Verhalten am besten beschrieben und erforscht. Jedoch wird – so bleibt zu hoffen – auch die Computer- bzw. Internetsucht verstärkt ins Zentrum wissenschaftlicher Aufmerksamkeit rücken.

Warum sind Verhaltenssuchte bei weitem nicht so gut erforscht wie stoffgebundene Süchte?

Bis vor wenigen Jahren gab es kaum ein öffentliches Interesse daran. So waren Verhaltenssuchte bislang auch nicht im gängigen Verständnis der Experten zu Theorie und Praxis für Abhängigkeitserkrankungen verankert. Da Verhaltenssucht noch keinen Eingang als eigenständiges Störungsbild in die international gültigen Manuale psychischer Störungen erhalten hat und so auch nicht offiziell als Suchterkrankung anerkannt ist, gab es auch kaum Förderungen von entsprechenden Forschungsprojekten.

Welche Vorteile sehen Sie in international einheitlichen Diagnose-Kriterien?

Von der Diagnose hängt die Wahl der therapeutischen Interventionsmaßnahmen ab. Das pathologische Glücksspiel etwa gehört offiziell zur Kategorie der „Impulskontrollstörungen“. Die für diese Störungen gängigen Therapien sind jedoch ungenügend, da bei Spielsucht und anderen Verhaltenssuchten die gleichen Muster wie etwa bei Alkoholismus ablaufen. Es braucht daher jene Behandlungen, die den Bedürfnissen von suchtkranken Menschen gerecht wird. Einheitliche Diagnose-Kriterien würden die Wahl der passenden Therapie sowie die dafür nötige Forschung erleichtern.

Verhaltenssucht im Überblick

In ihrem Buch „Verhaltenssucht – Diagnostik, Therapie, Forschung (2006)“ beschreiben Sabine Grüsser und Carolin Thalemann dieses Phänomen in all seinen Facetten.

Kauf-, Sex-, Spiel-, Arbeits-, Sport- und Computersucht sind Formen der Verhaltenssucht, von denen weltweit Millionen Menschen betroffen sind. Das Buch stellt Entstehung und Erscheinungsbild dieser Arten von Abhängigkeit dar. Es enthält neben aktuellen wissenschaftlichen Erkenntnissen z.B. aus den Bereichen Psychologie, Psychiatrie, Neurologie oder Epidemiologie auch eine Reihe von Fallbeispielen, die den Verlauf dieser seelischen Erkrankungen veranschaulichen. Das Autorenteam informiert weiters über diagnostische Möglichkeiten und therapeutische Interventionen, unter anderem in Anlehnung an gängige Suchttherapie-Konzepte.



SUCHT OHNE DROGEN

GLÜCKSSPIEL | KAUFEN | MEDIEN

TAGUNG 24. MAI 2007 | 9.00–17.30 Uhr
 Redoutensäle, Promenade 39, A-4020 Linz

KEIN TAGUNGSBEITRAG!

9.00 Uhr **Eröffnung**
 Dr. Silvia Stöger, Gesundheitslandesrätin
 Christoph Lagemann, Leitung Institut Suchtprävention

9.30 Uhr **Süchtiges Kaufverhalten – Die Schattenseiten unserer Konsumgesellschaft**
 Prof. Dr. Gerhard Raab, FH Ludwigshafen/Rhein

10.30 Uhr **Pause**

11.00 Uhr **Glücksspielsucht – Grundlagen und aktuelle Forschungsbefunde**
 Dipl.-Psych. Tobias Hayer, Universität Bremen

12.00 Uhr **Mittagspause**

13.30 Uhr **Online/Computerspielsucht: Ein Störungsbild in der modernen Mediengesellschaft**
 Dipl.- Psych. Klaus Wölfling, Charité-Universitätsmedizin Berlin

14.30 Uhr **Pause**

14.45 Uhr **Workshops**
 zu den Bereichen Konsum|Geld, Internet|Computerspiele und Glücksspiel
 Anmeldung für den Workshop nach Wahl erfolgt vor Ort.
 Details unter www.praevention.at (Infocorner/Downloads)
Referenten: Mag. Christian Brauner – Jugendreferat des Landes OÖ
 Herbert Rosenstingl – Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen im BMGFJ
 Mag. Hannes Nußbaumer – Schuldner-Hilfe OÖ
 DSA Thomas Mader – „Klartext“, Schuldnerberatung OÖ
 Dipl.-Psych. Tobias Hayer – Universität Bremen

16.30 Uhr **Pause**

16.45 Uhr **Film: Internetsucht – Eine unterschätzte Gefahr (30 min)**

Schlussworte und Ausklang
 mit den alkoholfreien Cocktails der Barfuss
 Ende ca. 17.30 Uhr

Tagungsmoderation: Dr. Thomas Königstorfer



IM SOG DER VIRTUELLEN WELTEN

Menschen, die sich im Internet und in Computerspielen verliehen, können dort scheinbar jene Bedürfnisse stillen, mit denen sie im realen Leben allein bleiben.

An so manchem Abend oder Wochenende können Computerfreaks ihre Eltern oder Partner zur Verzweiflung bringen – nämlich dann, wenn sie wieder einmal stundenlang online spielen oder im Chat hängen. Wenn sie keine Zeit haben zum Essen zu kommen oder sich gar im Haushalt zu beteiligen. Wenn das schöne Wetter draußen absolut uninteressant ist. Das Wort „computersüchtig“ wird dabei schnell in den Mund genommen. Doch in den meisten Fällen ebbt die Leidenschaft irgendwann wieder ab, werden andere Dinge interessanter. Ein Teil der Internetnutzerinnen und –nutzer, groben Schätzungen zufolge 50.000 bis 90.000 Österreicher, hat jedoch die Kontrolle über den Umgang mit der virtuellen Welt verloren. Sie erfüllen jene Kriterien, die typisch für eine Abhängigkeit sind, z.B. ein unwiderstehliches Verlangen, Verlust der Kontrolle, Vernachlässigung des Soziallebens und wichtiger Verpflichtungen oder Entzugserscheinungen, wenn einmal nicht gespielt, gepocht oder herunter geladen werden kann.

WER WIRD COMPUTERSÜCHTIG?

Wer sind also jene, die den Computer und das Internet auf pathologische Art nutzen? Welche unerfüllten Bedürfnisse sind es, die sie in diese Bewältigungsstrategie treiben? Vor allem Kinder und Jugendliche scheinen in der virtuellen Welt entscheidende Dinge zu finden:

- ▶ klare und verlässliche Strukturen und Regeln
- ▶ aufregende Entdeckungen, spannende Abenteuer
- ▶ Gefahren und Ängste, die man überwinden kann
- ▶ Kenntnisse und Fähigkeiten, die man sich erwerben kann
- ▶ Vorbilder, denen man nachzueifern kann
- ▶ Leistungen, auf die man stolz sein kann
- ▶ Entscheidungen die man treffen, Verantwortung die man übernehmen kann
- ▶ Ziele, die man erreichen kann

Nicht alle Menschen finden das in ihrem Alltag – einem Alltag, der oft komplett durchorganisiert, abgesichert und verplant ist, einem Alltag, der geprägt ist von gestörten Beziehungen zum sozialen Umfeld. Es sind nicht die starken, kompetenten, beziehungs-fähigen, neugierigen und lebenslustigen Kinder, die als Jugendliche oder Erwachsene computersüchtig werden. Es sind jene, denen diese stark machenden Ressourcen fehlen. Die meisten Online-Spieler wissen zwar sehr wohl zwischen Realität und Fiktion zu unterscheiden. Doch im Laufe der Zeit kann das erfundene virtuelle Ich für sie bedeutsamer werden als das reale Ich oder zumindest befriedigender als der Alltag. Im Chat oder im Spiel kann man in jede beliebige Rolle schlüpfen. Körpererfahrungen, soziale Bindungen, Erinnerungen, die Umwelt etc., die ja mit der Sprache in der realen Welt zusammenhängen, bleiben ausgeblendet. Im wirklichen Leben hingegen ist man immer den Gefühlen, Wahrnehmungen und Meinungen anderer Menschen ausgesetzt. Das Suchtverhalten ist nur der Ausweg, den die Betroffenen gefunden haben, um den Mangel irgendwie – wenn auch nur scheinbar – zu überwinden und zuzudecken. **Neben den psychischen treten auch körperliche Folgen zu Tage:** Schlafmangel, Fehlbelastungen von Skelett und Muskulatur, Bewegungsmangel und eine ungesunde und unregelmäßige Ernährung kommen bei pathologischen Computerspielern häufig vor.

AUSWIRKUNGEN AUF DAS GEHIRN

Computersucht spiegelt sich in bestimmten Veränderungen des Gehirns wider. Neuronale Verknüpfungen hängen nämlich immer davon ab, wie das Gehirn genutzt bzw. welche Erfahrungen gemacht werden. **Damit aus Nervenzell-Verschaltungen starke**

Bahnen werden braucht es zweierlei: Erstens müssen die Nervenbahnen ständig genutzt werden, man muss sich also etwas angewöhnen. Zusätzlich ist jedoch das Gefühl entscheidend, das der Betroffene mit der Gewohnheit verbindet. Das heißt: Die Gewohnheit muss die emotionalen Zentren im Gehirn aktivieren. Diese Aktivierung passiert, wenn eine Tätigkeit als besonders aufregend und befriedigend erlebt wird. Das ist z.B. dann der Fall, wenn jemand beim Computerspielen ein negatives Ausgangsgefühl – etwa Angst, innere Unruhe oder Unzufriedenheit – plötzlich loszuwerden scheint. In einem solchen Fall wird ausgehend vom Belohnungszentrum im Gehirn der Botenstoff Dopamin ausgeschüttet. Dieser setzt eine Reihe komplexer Reaktionen in Gang, die wiederum dazu führen, dass sich die bereits bestehenden Verbindungen zu regelrechten „Nerven-Autobahnen“ verfestigen. **Die Folge:**

Bestimmte Verhaltensweisen und die ihnen zu Grunde liegenden Denkmuster laufen fast automatisch ab und sind kaum noch auflösbar. Auf diese Art wird Sucht im Laufe der Zeit quasi „erlernt“. Andere Strategien zur Bewältigung von Problemen und negativen Gefühlen verlernen die Betroffenen zusehends. Ähnliche Mechanismen gelten natürlich auch bei anderen Suchtformen.

GESELLSCHAFT: BINDUNGEN UND WERTE VERLIEREN AN BEDEUTUNG

Wer das Phänomen der Computersucht betrachtet, darf die gesellschaftlichen Rahmenbedingungen nicht außer Acht lassen. In der modernen Gesellschaft dominieren wirtschaftliche Kriterien und Individualisierung. Gemeinschaft verliert ebenso an Stellenwert wie traditionelle Werte und Bindungen, die Sicherheit und Orientierung bieten. Wie viel die Arbeit des Einzelnen wert ist, hängt oft mehr von Börsenkursen und Unternehmensfusionen ab als von Fleiß und Verlässlichkeit des Mitarbeiters. Anonyme Daten bestimmen, nicht die Menschen. Das gilt für die globalisierte Wirtschaft genau so wie für Computerspiele. Dazu kommt, dass durch die Medien alle attraktiven Möglichkeiten zur Gestaltung des eigenen Lebens ständig präsent sind: der beste Job, das beste Aussehen, die besten Konsumgüter, der beste Lebenspartner. Das tatsächliche Leben ist viel unspektakulärer, was bei vielen Menschen zu Unzufriedenheit und innerer Zerrissenheit führt. In der Fiktion von Internet und Computerspielen scheint das eigene Ich vollkommener. Man stellt sich so dar, wie man sich gerne hätte und kann damit per Mausclick andere Mitspieler beeindruckt. Das virtuelle, fiktive Ich erhält so jene Anerkennung, die dem realen Ich oft versagt bleibt.

In ihrem Buch „Computersüchtig“ beschreiben der Neurobiologe Gerald Hüther und der Psychotherapeut Wolfgang Bergmann, was in den Seelen pathologischer Online-Spieler vorgeht. Ein Auszug.*

*gekürzter Auszug S 91/92, Details siehe Büchertipps im Serviceteil

FLUCHT IN DIE EIGENE WIRKLICHKEIT

„Stellen wir uns einen solchen Online-Spieler vor: Den Tag und fast die ganze Nacht hat er vor seinem Monitor zugebracht. Vielleicht hat er ein oder zwei Stunden geschlafen, bevor er sich übermüdet auf den Weg in die Schule macht. Die Freunde auf dem Pausenhof oder im Büro sind nicht fiktiv, sondern real, sie bilden keine Gemeinschaft, die den Spieler trägt und seinen heldischen Gestus unterstützt. Sie sind vielmehr ein reales Gegenüber, wirkliche „Du's“, die andere Interessen haben, mit denen er zunehmend nichts anzufangen weiß.

Wie einsam er plötzlich ist! Gelangweilt und unruhig. Wie widerständig und leer ihm diese Welt erscheinen muss. Jedes Gespräch auf dem Schulweg oder im Klassenraum widerspricht der Innigkeit der Kontakte, die er mit seinen Mitspielern als verschworenes fiktives Heer nachts erfahren durfte; jede Prüfungsaufgabe, jeder Test führt ihn in eine schwindelerregende Überprüfung seiner Fähigkeiten, die ihm in der Nacht zuvor noch so selbstverständlich erschienen. Sogar der Weg zur Schule ist ein realer Weg mit realen Entfernungen, die er Schritt für Schritt zurücklegen muss, wo er doch noch in der Nacht zuvor unvorstellbare Entfernungen mit einem Klick übersprang, Orte wechselte und Szenarien vertauschte, ganz wie es seinem Willen und seiner Befindlichkeit entsprach. Nichts ist übrig geblieben von der innigen Übereinkunft mit der Welt, wenn es auch nur eine fiktive war, in der er sich mit seinem gehobenen Selbstgefühl bewegte. Nein, die reale Nahwelt erscheint ihm von einer durchspielten Nacht zur nächsten immer dürftiger, insgeheim krankender, wenn er auch die Gründe der Kränkung kaum angeben könnte. Er will wieder heraus aus ihr, so rasch wie möglich. Er will wieder der Eroberer seines eigenen Charakters sein, der ihm von den Mitspielern zuerkannt wird und den er gemeinsam mit ihnen immer weiter ausspinnt. Irgendwann wird eine Grenze überschritten, unmerklich. Oh doch, er kann immer noch haargenau zwischen Spiel und realem Leben unterscheiden – das ist nicht sein Problem. Aber das Reale schwindet, zuerst aus seinen Tagträumen, dann aus seinen Interessen, schließlich beinahe ganz aus seinen Bedürfnissen.

Sogar der eigene Körper stört nur noch

Selbst der Körper stört ihn jetzt. Hunger ist eine ärgerliche Unterbrechung. Das Bedürfnis nach Ruhe und Schlaf spürt er nur noch, wenn der Körper es vehement einfordert. Er sieht die Freunde von früher kaum noch, dann gar nicht mehr. Alles ist beschwerlich, alles wirkt so, als wolle es ihn permanent auf die Probe stellen. Jede Regel – sogar im früher geliebten Fußball- oder Hockeyspiel – erscheint ihm jetzt wie eine Kontrolle, der er sich nicht mehr fügen mag. Nirgends wirkt er so frei und kompetent wie im Netz, nie lacht er so herzlich wie im Voice-Chat. Nie spürt er Triumphe so vollständig, wie im gemeinsamen Sieg seiner Gilde, die sich mit anderen Heeren zusammengeschlossen hat, um das Böse niederzuringen. So sehr er selbst war er noch nie – während sein Körper abnimmt, oft abmagert, während ihm seine Leistungen in der realen Welt nur noch wenig bedeuten und oft eklatant nachlassen. Er flieht nicht mehr, er ist zu Hause. Er ist süchtig.“

FANTASTISCHE HELDEN

„World of Warcraft“: Warum Millionen von Computerspielern sich für Druiden, Hexen und Untote begeistern.

Außenstehende können schnell den Überblick verlieren, wenn es in lebhaft geführten Gesprächen über Druiden, Jäger, Krieger oder Nachtelfen geht, die sich mit Zwergen, Menschen und Untoten gemeinsam oder gegeneinander durch so genannte „Quests“ (Missionen) in der virtuellen Welt „Azeroth“ schlagen und sich um Ausrüstungsgegenstände wie Hexenstäbe, Tarnkappen und Streitäxte matchen. Die Rede ist vom Internetspiel „World of Warcraft“, kurz WoW, das zehntausende Spieler, darunter viele Jugendliche, gleichzeitig und zusammen über das World Wide Web spielen. Erst seit Februar 2005 auf dem europäischen Markt erhältlich, ist das Produkt der amerikanischen Softwarefirma „Blizzard Entertainment“ bereits über eine Million Mal über die Ladentische gewandert, weltweit waren es bis dato über 7,5 Millionen. Dies ist insofern bemerkenswert, als dass die teilnehmenden Gamer dafür eine monatliche Gebühr von elf bis 14 Euro berappen müssen. Dass dieses Online-Rollenspiel für viele mehr als ein willkommener Zeitvertreib ist, belegen die zahlreichen weltweit dokumentierten Hilferufe von Eltern und Partnern der Spielenden. So gibt es mit dem Portal gamerwidows.com ein eigenes Internetforum für vernachlässig-

te WoW-Lebensgefährten. Das Suchtpotenzial dieser Art von Spielen ist definitiv vorhanden. Denn die Spielstruktur der Programme basiert durchwegs auf dem Prinzip, dass die Stärke des virtuellen Charakters von der investierten Spielzeit abhängig ist, das heißt, je länger man spielt, desto besser wird die Spielfigur. So genannte „Add-Ons“, also Spielerweiterungen sowie versteckte Schätze, nach denen oft monatelang gesucht werden muss, sorgen dafür, dass das Streben nach der maximalen Stärke, nach der Bewunderung und Anerkennung der Spielpartner sowie nach dem wachsenden Respekt der virtuellen Gegner praktisch unendlich fortgesetzt wird. In der Möglichkeit, über eine virtuelle Welt Macht auszuüben, sie zu kontrollieren, liegt auch für Psychologen, die sich mit dieser Thematik auseinandersetzen, der Reiz dieser Massen-Onlineispiele. Suchtgefahr besteht grundsätzlich, wenn täglich viele Stunden (fünf und mehr) gespielt werden, ein Kontrollverlust eintritt und sich negative soziale Konsequenzen, wie z.B. das Vernachlässigen des Soziallebens, ergeben.

➔ NÄHERE INFOS
www.praevention.at
www.wow-europe.com/de
http://de.wikipedia.org/wiki/World_of_warcraft
www.gamerwidows.com





„Der Motor der Konsumgesellschaft ist nicht die Freude am Leben, sondern die Angst vor dem Tod.“

Lotte Ingrisch (*1930), österr. Schriftstellerin



LEERE SEELEN UND VOLLE KASSEN

Kaufen kann außer Kontrolle geraten und abhängig machen. „Suchtmittel“ ist dabei nicht die Ware, sondern der Erwerbsvorgang selbst. Eine Kreditkarten- und Mediengesellschaft, in der soziale Anerkennung bringt, schafft für pathologisches Kaufverhalten einen idealen Nährboden.

Viele Menschen kennen das: Man hat Ärger in der Familie oder im Job. Beim Bummel durch die Einkaufsstraße überkommt einen ein starkes Gefühl: „Jetzt gönne ich mir etwas.“ Kompensatorische Käufe haben die Funktion, Stress und Frustrationen des Alltags kurzfristig auszugleichen. Passiert das ab und zu, muss es nicht gleich zu einem Problem werden. Wird der Frustkauf jedoch zur Gewohnheit und im Laufe der Zeit zur einzigen belohnenden Verhaltensstrategie, ist ein Abgleiten in eine Kaufsucht möglich. Darunter versteht man wiederholt auftretendes, impulsives und exzessives Kaufen von Dingen, die nicht unbedingt gebraucht werden. Der bzw. die Betroffene kauft in erster Linie des Kaufaktes wegen und nicht, um sich an den erworbenen Produkten zu erfreuen. Die Person ist also nicht nach der gekauften Ware süchtig, sondern nach dem Vorgang, dem Erleben des Kaufens an sich. Die Waren werden in vielen Fällen gar nicht benutzt oder mit schlechtem Gewissen vor den Angehörigen versteckt.

JUNGE MENSCHEN ÜBERDURCHSCHNITTlich BETROFFEN

Nach einer repräsentativen Studie der Arbeiterkammer Wien¹ sind rund 6,1 Prozent der Österreicher stark kaufsuchtgefährdet, bei den 14- bis 24-Jährigen sind es sogar 11,8 Prozent. Der Grund, warum junge Menschen stärker gefährdet sind, liegt in der Konsumsozialisation: Kinder und Jugendliche verfügen über mehr eigenes Geld als früher und sind gleichzeitig in viel größerem Ausmaß dem Einfluss von Medien und Werbung ausgesetzt als dies in der Generation ihrer Eltern der Fall war. Weiters scheinen Frauen tendenziell häufiger von Kaufsucht betroffen zu sein als Männer. Man darf aber nicht vergessen, dass Frauen in den meisten Familien immer noch diejenigen sind, die am häufigsten Einkäufe erledigen. Was die erworbenen Waren betrifft, kaufen Männer tendenziell eher technische bzw. Sportgeräte, Frauen eher Kleidung, Schmuck oder Schuhe. Die meisten Betroffenen spezialisieren sich auf bestimmte Produkte oder Kauf-Umgebungen bzw. Kaufarten, z.B. Sonderangebote, Versandhauskataloge oder Online-Bestellung. Bei Kaufsuchtigen sind außerdem mit höherer Wahrscheinlichkeit andere seelische Störungen vorangegangen oder treten gleichzeitig auf, z.B. Ess- und Angststörungen, Alkoholmissbrauch oder Depressionen.

FORSCHUNGSBEDARF IST GROß

Um das Ausmaß sowie Details rund um das Phänomen des pathologischen Kaufens genauer betrachten zu können, braucht es noch mehr Studien. Der Forschungsbedarf ist groß. Kaufsucht ist international derzeit auch nicht als Suchterkrankung mit einheitlichen Kriterien anerkannt, obwohl ihre Kennzeichen jenen von substanzgebundener Abhängigkeit (z.B. Alkoholismus) ähnlich sind:

- ▶ starkes, unwiderstehliches Verlangen etwas zu kaufen
- ▶ Verlust der Kontrolle über das Kaufverhalten, d.h. es wird mehr gekauft als ursprünglich geplant
- ▶ Toleranzentwicklung: Es muss immer mehr bzw. häufiger

- gekauft werden, um denselben Effekt zu erreichen.
- ▶ Unruhe und Nervosität, wenn nicht gekauft werden kann
- ▶ Fortsetzung des Kaufverhaltens, obwohl es bereits zu Problemen kommt (z.B. Schulden, Konflikte in der Familie etc.)

Die Ursachen von pathologischem Kaufen sind, wie auch bei anderen Suchterkrankungen, sehr komplex und vielfältig. Kaufsucht haben meist ein schwaches Selbstwertgefühl. Es entsteht durch eine Vielzahl von Verletzungen und Defiziten, die sich im Laufe des Lebens - vor allem aber in der Kindheit - ansammeln. Emotionale Vernachlässigung und die Überbetonung von materiellen Werten in der Familie begünstigen die Entwicklung einer Abhängigkeit.

KAUFEN ALS „BÜRGERPFLICHT“?

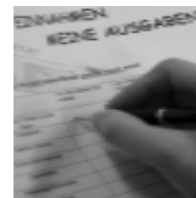
Die Ursachen von Kaufsucht lassen sich jedoch nicht auf die einzelne Person beschränken. „Wir müssen uns vergegenwärtigen, dass in unserer Gesellschaft bestimmte Suchtformen sozial stark sanktioniert werden, wie etwa Alkoholismus. Dem gegenüber ist das Kaufen fast schon zu einer ‚Bürgerpflicht‘ geworden“, so Gerhard Raab, Professor für Marketing und Psychologie an der deutschen Fachhochschule Ludwigshafen/Rhein.² „In der Regel werden der Konsum und das Kaufen mit sozialer Anerkennung belohnt – im Sinne von ‚Man kann sich etwas leisten‘ oder ‚Man hat es zu etwas gebracht‘.“ Bankomatkassen, Kredit- und Kundenkarten bereiten ebenfalls einen Nährboden für Kaufsucht: Menschen können ihre Ausgaben weniger gut kontrollieren, wenn sie mit Karte statt mit Bargeld zahlen. Wir groß der Einfluss von Medien und Werbung ist, zeigt ein Beispiel aus Deutschland: Eine Forschergruppe der Universität Hohenheim – an deren Gründung auch Prof. Gerhard Raab beteiligt ist – kommt in einer Studie aus dem Jahr 1991 zum Ergebnis, dass in den alten deutschen Bundesländern fünf Prozent der Bevölkerung stark kaufsuchtgefährdet sind. In den neuen Bundesländern der Ex-DDR sind es nur ein Prozent. Als die Studie zehn Jahre später wiederholt wird, haben sich die neuen Bundesländer an die alten angeglichen, wobei die Kaufsuchtgefährdung insgesamt gestiegen ist: Acht Prozent der Westdeutschen und sieben Prozent der Ostdeutschen sind demnach stark gefährdet. Gemeinsam mit den Werbeausgaben pro Kopf und der Orientierung am Westen hat sich auch das Konsumverhalten angeglichen. Ein Schritt in der Prävention von Kaufsucht ist für Prof. Gerhard Raab die Vermittlung von Konsumkompetenz, vor allem an Kinder und Jugendliche: „Dafür sollten die Eltern ihr eigenes Konsumverhalten kritisch hinterfragen. Woran orientiere ich mich? Etwa größtenteils an materiellen Werten? Brauchen wir wirklich immer das neueste technische Equipment, oder machen wir stattdessen mal eine Kanutour oder gehen mit den Kindern zelten? Ist es nicht viel wichtiger, Zeit zu haben für die Familie? Auch wenn eigenes aktives und kreatives Handeln vielleicht schwieriger ist, als schnell etwas zu konsumieren.“

¹ Dritte österreichische Kaufsuchtstudie 2006, 1.000 Befragte.

² Prof. Gerhard Raab in „Psychologie heute“, Heft 8, Aug. 2006

GELD UND LEBEN

Ein kompetenter Umgang mit den eigenen Finanzen will gelernt sein. Präventionsexperten der zwei OÖ Schuldnerberatungsstellen* unterstützen junge Menschen dabei, kritisches Konsumieren zu lernen und sich nicht zu überschulden.



Sabrina ist 18 Jahre und Schülerin. Sie will einen großen Flachbild-Fernseher um 1.300 Euro kaufen. Ihr monatliches Einkommen besteht aus 65 Euro Taschengeld von den Eltern, 100 verdient sie in einem Nebenjob, 150 hat sie gespart. Der Händler bietet ihr eine Ratenzahlung an: 37 Euro verteilt auf 36 Monate plus Anzahlung. Soll sie das Angebot annehmen? Worauf müsste sie stattdessen verzichten?

Mit alltäglichen Fallbeispielen wie diesen arbeitet Hannes Schnur, Mitarbeiter der Präventionsstelle „Klartext“ bei der Schuldnerberatung OÖ, gerne. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer an seinen Workshops sitzen dann mit Taschenrechner, Zettel und Bleistift zusammen und diskutieren darüber, ob eine solche Investition beim genannten Einkommen Sinn macht. Heute sind Jugendliche in Schnurs Gruppe, die im Rahmen des Projekts „KICK“ Unterstützung beim Einstieg ins Berufsleben erhalten. Der Verein für Sozialprävention und Gemeinwesenarbeit in Linz hat den Experten eingeladen. Er wird heute mit den 16- bis 20-Jährigen über Konsum reden, mit ihnen den Umgang mit ihren Finanzen trainieren und sie unterstützen, Schuldenfallen selbst zu erkennen. Jeder Teilnehmer und jede Teilnehmerin erhält ein Formular, um die persönlichen monatlichen Ausgaben einzutragen: Essen, Fortgehen, Telefon, Durchschnittswerte für Kleidung, Urlaub oder Reparaturen. Dem gegenüber steht das Einkommen aus Taschengeld, Lehrlingsentschädigung oder Nebenjob. Allein schon das bewusste Auflisten sensibilisiert für Kosten, für zu hohe oder wenig sinnvolle Ausgaben.

GESPÜR FÜR LEBENSHALTUNGSKOSTEN TRAINIEREN

Antigona hat ein paar Monate zuvor den Workshop bei Hannes Schnur absolviert. Für die 18-Jährige, die inzwischen eine Stelle als Zahnarztassistentin gefunden hat, war es ein Impuls, an ihrem Konsumverhalten etwas zu ändern: „Ich telefoniere jetzt weniger, gebe beim Fortgehen nicht so viel aus und vor allem verzichte ich auf unwichtige Kleinigkeiten, z.B. kaufe ich nicht spontan Modeschmuck, den ich dann ohnehin nicht trage. Früher hab ich immer gesagt: ‚Ich muss das jetzt unbedingt haben‘. Heute schau ich mehr aufs Geld.“

Mit Geld umgehen lernen, ein Gespür von Lebenshaltungskosten entwickeln, sich mit den eigenen Konsumgewohnheiten kritisch auseinandersetzen: Dabei versuchen die Präventionsangebote der Schuldner-Hilfe und der Schuldnerberatung junge Menschen, aber auch Erwachsene in Oberösterreich zu unterstützen. Die Palette reicht von Infomaterialien und Vorträgen bis zu Kulturprojekten

und Workshops mit interaktiven Übungen. Hannes Schnur versucht den Interessen von Haupt- und Poly-Schülern genau so gerecht zu werden, wie jenen von Lehrlingen oder Maturanten: „Während die einen noch bei den Eltern leben, verfügen die anderen schon über ein eigenes Einkommen oder denken – weil sie schon älter sind – an ein Auto oder die erste eigene Wohnung.“

SHOPPEN UND FAMILIE: BEIDES IST JUGENDLICHEN WICHTIG

Szenenwechsel in die Polytechnische Schule Urfahr in Linz. Hannes Nussbaumer, Präventionsfachkraft der Schuldner-Hilfe, erarbeitet mit den Schülerinnen und Schülern der P2 Kosten rund ums Handy. An der Tafel steht bereits eine Reihe von Begriffen: Grund- und Gesprächsgebühr, SMS, MMS, Downloads, Zubehör. Der Pädagoge versucht die Jugendlichen dafür zu sensibilisieren, dass es bei vielen Konsumgütern nicht mit dem Anschaffungspreis getan ist, sondern dass noch zahlreiche Kosten folgen. Das anschließende Schätzspiel in der ganzen Klasse ergibt schließlich: Die Mädchen und Burschen der P2 geben monatlich im Schnitt 32 Euro fürs Telefon aus. Bei einer Diskussion über materielle Wünsche und den Stellenwert von Geld gehen die Ansichten auseinander.

Ismail bringt seine Meinung auf den Punkt: „Wenn du Geld hast, gib es aus und genieß das Leben.“ Klassenkollegin Sandra entgegnet: „Was hast du davon, wenn du alles sofort ausgibst? Was ist am Monatsende?“

Bei den Einstellungen von Jugendlichen zum Thema Geld und Konsum sieht Hannes Nussbaumer bei jungen Menschen eine gewisse Spannung in ihren Werten: „Einerseits sind ihnen Familie, gute Freunde und ein eigener Stil total wichtig. Andererseits sind sie im Freizeitverhalten an Dingen orientiert, die Geld kosten. Shopping ist ein großes Thema. Aber diese Grundhaltung betrifft nicht nur Jugendliche, sondern die ganze Gesellschaft.“



„Man sollte sich nicht so von der Werbung beeinflussen lassen. Ein bisschen mit der Mode gehen ist OK, aber ein eigener Stil ist wichtig. Deine Freunde sollen dich danach beurteilen wie du bist, und nicht danach, was du hast.“

Denise (15), Schülerin Polytechnische Schule Urfahr

„Früher hab ich immer gesagt: ‚Ich muss das jetzt unbedingt haben‘. Heute schau ich mehr aufs Geld.“

Antigona (18), ehem. Workshop-Teilnehmerin, Jugendprojekt KICK

* BERATUNG & INFORMATION

SCHULDNERBERATUNG
Tel.Nr. 0732 / 77 55 11
www.ooe.schuldnerberatung.at
www.klartext.at
(Präventionsfachstelle)

SCHULDNER-HILFE
des Vereins für prophylaktische Sozialarbeit
Tel.Nr. 0732 / 77 77 34
www.schuldner-hilfe.at



KLEINES SPIEL, GROSSE SUMMEN

Stark steigendes Angebot, manipulierte Automaten, mangelnde Kontrolle: Experten halten das „kleine Glücksspiel“ für ein großes Risiko.

kontrollen, Registrierung und Spielsperren regelt, wird das kleine Glücksspiel de facto kaum kontrolliert. „Wenn eine weitere Liberalisierung erfolgt, ist mit einem Anstieg der problematischen und pathologischen Glücksspieler zu rechnen“, warnt Primar Michael Musalek, Leiter des Anton-Proksch-Instituts. Und Suchttherapeut Hubert Poppe ergänzt: „Rund die Hälfte der pathologischen Spieler hat bereits in ihrer Jugend begonnen. Nach siebenjähriger Spielerkarriere haben sie im Schnitt 30.000 bis 50.000 Euro Schulden angehäuft. Ohne Spielsucht würde sich das kleine Glücksspiel vermutlich gar nicht rentieren.“

Das kleine Glücksspiel liegt in der Kompetenz der Bundesländer. Derzeit ist es in Wien, Kärnten, der Steiermark und Niederösterreich zugelassen. Das Beispiel Kärnten zeigt, wie rasch ein erhöhtes Angebot auch die Nachfrage steigert: Im Jahr 1997 waren bei der Spielsucht-Beratung in Klagenfurt fünf Personen gemeldet. 2007 – zehn Jahre nach der Liberalisierung des „kleinen“ Glücksspiels, ist die Zahl auf 243 gestiegen. Die Dunkelziffer wird auf etwa 15.000 akut spielsuchtgefährdete Kärntner geschätzt. In Oberösterreich diskutiert der Landtag einen Änderungsentwurf zum Oö Spieleapparate- und Wett-

gesetz. Darin ist das „kleine Glücksspiel“ derzeit weiterhin verboten. Das Thema ist jedoch nicht ganz vom Tisch. Aufgrund des EU-Rechts werde das Glücksspielmonopol früher oder später fallen, so Landtags-Abgeordnete Ulrike Schwarz von den Grünen: „Wenn wir erst dann Überlegungen zum kleinen Glücksspiel starten, ist es zu spät. Der Tenor im Landtag ist: Wenn, dann muss man das Thema ordentlich und sachlich mit Fachleuten aus Suchtprävention, Schuldnerberatung, Exekutive usw. diskutieren und die Erfahrungen aus den anderen Bundesländern einfließen lassen.“ Pro Monat wirft ein einziger Spielautomat rund 700 Euro oder mehr an Abgaben ins Budget der betroffenen Bundesländer.

„Das kleine Glücksspiel ist ein Kassenfüller für das öffentliche Budget – ein verlockendes Angebot auch für die oberösterreichische Politik, die zur Zeit von den Lobbyisten der Glücksspielindustrie umworben wird“, so Christoph Lagemann, Leiter des Instituts Suchtprävention. Dass durch einen liberalisierten Glücksspielmarkt die Zahl der pathologischen Spieler steigen wird, steht für ihn außer Frage: „Es bleibt zu hoffen, dass die Politik der finanziellen Versuchung widersteht.“

„GESETZE UND KONTROLLEN ALS WIRKSAME PRÄVENTION“

INTERVIEW

Tobias Hayer, Spielsucht-Experte an der Uni Bremen, über Ursachen und Kennzeichen von pathologischem Glücksspiel, die Risiken von Online-Gambling und die Vorteile gesetzlicher Beschränkungen.



Tobias Hayer, Suchtforscher

Welche Ursachen spielen bei der Entstehung von pathologischem Glücksspiel eine Rolle?

Die Ursachen sind ebenso zahlreich wie bei anderen Suchterkrankungen auch. Auf Seiten der Betroffenen lassen sich z.B. eine ausgeprägte Impulsivität und ein geringer Selbstwert anführen. Soziokulturelle Variablen wie eine große gesellschaftliche Akzeptanz oder eine leichte Verfügbarkeit des Glücksspiels begünstigen die Entwicklung dieser Krankheit. Zentrale Einflussgrößen sind auch die Merkmale des konkreten Spiels: Eine rasche Spielabfolge, die aktive Einbindung des Spielers in den Spielablauf und ein breites Spektrum von Einsatz- und Gewinnmöglichkeiten erhöhen die Stimulation und damit das Gefahrenpotenzial.

Was hat pathologisches Glücksspiel mit anderen Suchtformen gemeinsam, wo liegen die Unterschiede?

Zu den Kernsymptomen zählen z.B. die starke Vereinnahmung durch das Glücksspiel, der Verlust der Handlungskontrolle, erfolglose Abstinenzversuche, eine Toleranzentwicklung gegenüber der stimulierenden Wirkung des Spiels sowie das Fortsetzen der Teilnahme – ungeachtet erheblicher Folgeschäden wie etwa Verschuldung. Hier gibt es große Übereinstimmungen mit anderen Suchtformen. Weil körperliche Symptome weitgehend fehlen, kann Spielsucht über eine längere Zeit geheim gehalten werden. Ein spezifisches Merkmal für pathologisches Glücksspiel ist das so genannte Chasing-Verhalten, also das Bestreben, Verlusten „hinterher zu jagen“ und sie unbedingt zurückzugewinnen zu wollen.

Wie sieht eine typische Spielerkarriere aus?

Eine typische Spielerkarriere setzt sich aus drei Phasen zusammen. Die Betroffenen erleben anfängliche Gewinne – vor allem einen „big win“ – als positiv und verbinden die Spielteilnahme mit lustvoller Erregung und Erfolg. Gewöhnungseffekte führen dann allmählich zu einer Steigerung des Spielverhaltens: Um die gewünschte Wirkung zu erzielen, muss der oder die Betroffene nunmehr immer häufiger, länger oder mit höheren Einsätzen spielen. In dieser Phase beherrscht das Glücksspiel zunehmend die Gedankenwelt und das Verhalten. Schließlich mündet die Zockerkarriere in ein Suchtstadium: Der Spieler ist verzweifelt und hoffnungslos. Psychosoziale Belastungen und Schuldgefühle können schließlich illegale Handlungen zur Geldbeschaffung, psychische Zusammenbrüche oder Suizidgedanken und -versuche nach sich ziehen.

Welche speziellen Gefahren bergen Online-Glücksspiele?

Von Online-Glücksspielen geht ein hohes Gefahrenpotenzial aus. In der Regel handelt es sich um Spiele mit einer raschen Spielabfolge. Internetbasierte Spielangebote sind jederzeit verfügbar, es kann sowohl vom eigenen Wohnzimmer als auch vom Arbeitsplatz aus gezockt werden. Zudem lässt die Anonymität des Internet Hemmschwellen sinken, soziale Kontrollmöglichkeiten fehlen. Das Bezah-

len über Kreditkarte oder alternative bargeldlose Zahlungsmittel verschleiern den Geldwert und verleitet zu einem riskanteren Einsatzverhalten. Darüber hinaus existiert ein breites Spektrum an Spielformen inklusive Echtgeld- und Demospielvarianten, die zum Ausprobieren einladen. Eine weitere Besonderheit stellt die intensive Produktvermarktung dar: Nicht selten versprechen die Betreiber im Kampf um Kunden Bonuskapital, Begrüßungsgeschenke oder andere Vorzüge beim Anlegen eines Benutzerkontos.

Welche Strategien zur Prävention von pathologischem Glücksspiel machen Ihrer Meinung nach Sinn?

In der Vergangenheit haben sich im Suchtbereich insbesondere verhältnispräventive Maßnahmen als wirksam erwiesen. Zu nennen sind unter anderem die Einschränkung der Verfügbarkeit von Glücksspielen, Restriktionen im Bereich der Werbung sowie Einlasskontrollen in den Spielbanken und Casinos. Als sinnvoll erachte ich zudem die zweckgebundene Verwendung eines bestimmten Prozentsatzes der Glücksspieleinnahmen für Gesundheitsförderung und Begleitforschung, die die Effektivität von Maßnahmen des Spielerschutzes untersucht. Es sollte immer aufklärend und informativ auf die Suchtgefahren hingewiesen werden. Weiters braucht es Ausstiegshilfen für gefährdete Spieler und Verfahren zur frühzeitigen Erkennung eines problematischen Spielverhaltens.

Wie stehen Sie zu Zugangsbeschränkungen und Kontrollen bei Glücksspiel? Sind sie ausreichend?

Zugangsbeschränkungen sind ein elementarer Bestandteil der Prävention. Bestimmte Zielgruppen wie gefährdete oder süchtige Spieler aber auch Minderjährige sind grundsätzlich vom Spielbetrieb auszuschließen. Die Bestimmungen des Spieler- bzw. Jugendschutzes müssen höchsten Sicherheitsstandards genügen und bei Missachtung Sanktionen auf Betreiberseite zur Folge haben. Während z.B. in Deutschland zwar beim „Großen Spiel“ im Casino Einlasskontrollen stattfinden, besteht in anderen Glücksspielsegmenten diesbezüglich Nachbesserungsbedarf, wie z.B. im Bereich des gewerblichen Automatenspiels.

Wer profitiert von einem liberalen Glücksspielmarkt? Welche Folgen hat das für die Spielerinnen und Spieler?

Die Gewinner einer Liberalisierung wären natürlich Privatunternehmen, die mit einer breiten und attraktiven Angebotspalette auf „Kundenfang“ gehen würden. Eine Folge wäre nicht nur eine höhere Zahl von Spiel-Teilnehmern, sondern auch ein wachsendes Ausmaß an glücksspielbezogenen Problemen. Bei einer liberalen Marktsituation käme es zu einem Konkurrenzkampf mit ständigen Versuchen der jeweiligen Anbieter, neue Spielreize zu setzen und damit die Attraktivität der eigenen Produkte zu erhöhen. Unter diesen Rahmenbedingungen ist die Umsetzung und Einhaltung von nachhaltig wirksamen Spielerschutzmaßnahmen naturgemäß nur schwer vorstellbar und flächendeckend ohnehin kaum zu realisieren.

Dipl.-Psych. Tobias Hayer ist wissenschaftlicher Mitarbeiter des Instituts für Psychologie und Kognitionsforschung an der Universität Bremen. Pathologisches Glücksspiel ist einer seiner Forschungsschwerpunkte.

„Ich habe schon viel Leid gesehen. Da haben Leute ihre Existenz in den Spielautomaten geworfen.“
Ing. Peter Mares
gerichtlicher Sachverständiger
für Spielautomaten

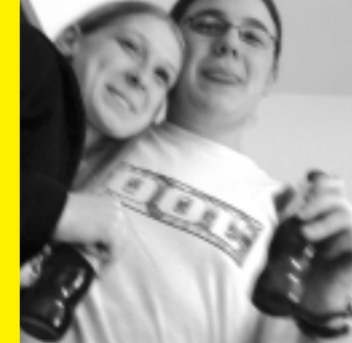


„Ohne Spielsucht würde sich das kleine Glücksspiel vermutlich gar nicht rentieren.“

Dr. Hubert Poppe, Suchttherapeut

„In dem Moment, wo du spielst, schwebst du über den Dingen. Du kriegst nicht mehr mit, was du tust. Erst wenn du mit leeren Taschen aus dem Casino gehst, kapiertst du, was passiert ist.“

Herbert K., ehemaliger Spielsüchtiger



„HABE KEINE REALITÄT MEHR GESEHEN“

Zwischen dem ersten Gewinn und dem Abgleiten ins pathologische Glücksspiel lag bei Herbert K.* nur ein Jahr. Nach dem Anhäufen eines Schuldenbergs und einer Haftstrafe ist dem 41-Jährigen der Ausstieg gelungen. Ein Erfahrungsbericht.

* Name von der Redaktion geändert

„Vor etwa 10 Jahren ging ich zum ersten Mal ins Casino – mit Geschäftspartnern, einfach aus Spaß. Blöderweise habe ich beim Roulette sofort gewonnen. Wenn man am Anfang gewinnt, glaubt man, es bleibt immer so. Mit damals 5.000 Schilling hineingehen und mit 93.000 Schilling herauskommen: Das ist ein Erlebnis, das man nicht so schnell vergisst. Solange ich nur gespielt habe, um Spaß zu haben und einen Abend in gepflegtem Ambiente zu verbringen, war alles in Ordnung. Als es jedoch in meiner Ehe zu kriseln anfang, habe ich immer öfter gespielt, um weg von daheim zu sein und mich abzu-

lenken. Als Außendienst-Mitarbeiter habe ich gut verdient, eine Zeit lang ist das mit dem Roulette daher noch gegangen. Als ich dann aber in eine Produktionsfirma eingestiegen bin, ist mein Einkommen mit einem Schlag auf ein Viertel gesunken – und ich habe geglaubt, dass ich es mir im Casino aufbessern kann. Wenn du unter Druck spielst, kommt aber das Gegenteil von dem heraus, was du willst. Nach nur einem Jahr war ich in der Spirale drinnen. Irgendwann spielte ich täglich, das Geld war schon am Anfang des Monats weg. Anstatt Schulden zurückzahlen, wollte ich Verluste immer wieder am Roulette-Tisch ausgleichen. Einmal habe ich 24.000 Euro an einem einzigen Abend verloren. In dem Moment, wo du spielst, schwebst du über den Dingen. Du kriegst nicht mehr mit, was du tust. Erst wenn du mit leeren Taschen aus dem Casino gehst, kapiertst du, was passiert ist.

KONKURS UND HAFTSTRAFE ALS FOLGEN DER SUCHT

Um an Geld zu kommen, habe ich mehrmals Firmengelder veruntreut. Nach einer Selbstanzeige hat die Bank Zahlungen fällig gestellt. Die Firma ging in Konkurs. Ich spielte weiter, habe keine Realität mehr

gesehen. Früher trieb ich Sport, war aktiv – doch zu dieser Zeit war mein Leben auf Spielen und Arbeiten reduziert. Ich ließ mich zwar in österreichischen Casinos sperren, wick dann aber nach Tschechien aus. Meine Frau hat von alledem nichts mitbekommen, weil ich ja ohnehin immer viel unterwegs war. Die Ehe ist dann endgültig zerbrochen.

Ich war so darauf fixiert, an Geld zu kommen, dass ich weiter in die Kriminalität abgerutscht bin. Die Folge war eine mehrjährige Haftstrafe. Bei mir wurde Spielsucht diagnostiziert. Ich habe noch während der Haft eine Therapie gemacht. Was bei mir die genauen Ursachen für die Spielsucht waren, kann ich nicht endgültig beantworten. Die gescheiterte Ehe spielte natürlich eine große Rolle. Auch meine unglückliche Kindheit hat die Suchtentwicklung wahrscheinlich beeinflusst.

Heute bin ich wieder frei und gehe in eine **Selbsthilfe-Gruppe**. Dort habe ich viele Leute getroffen, die mit ihrer freien Zeit nichts anzufangen wissen, wenn sie nicht spielen können. Ich baue mir lieber ein neues Leben auf. Zum Spielen habe ich gar keine Zeit mehr. Gott sei Dank habe ich eine berufliche Perspektive, auch privat bin ich in einer neuen Beziehung glücklich. Natürlich sitze ich auf einem Schuldenberg. Aber den ganzen Tag verzweifelt da zu sitzen – das bringt doch nichts!“



TRENDWENDE BEIM RAUCHEN

Die Zahl der täglichen Raucher geht laut aktuellem „Drogenmonitoring“ in Oberösterreich zurück. Die Menschen verändern ihr Verhalten und ihre Einstellungen rund um die Zigarette.

Die Oberösterreicherinnen und Oberösterreicher sind stärker sensibilisiert, greifen seltener zu Tabak und verändern ihre Einstellungen rund um das Thema Rauchen: Das ist auf den Punkt gebracht das Ergebnis des „Drogenmonitoring 2006“. Für diese repräsentative Studie, die alle drei Jahre stattfindet, wurden 1.500 Personen befragt. Sie dient sowohl der Suchtprävention als auch der Politik als Entscheidungsgrundlage.

Anteil der täglichen Raucher sinkt um 7 Prozent

- Der Anteil der täglichen Raucher an der Gesamtbevölkerung ist seit dem Jahr 2003 von 38% auf 31% gesunken. Vergleicht man die Jahre 2000 und 2006 ist sogar ein Rückgang von 40% auf 31% zu erkennen!
- Die Zahl der Gelegenheitsraucher ist leicht gesunken. Der Anteil der Nichtraucher stieg von 47% (2003) auf 56% (2006).

Einstellungen werden kritischer und gesundheitsbewusster

- „Wenn Kinder im gleichen Raum anwesend sind, soll auf keinen Fall geraucht werden“: Dieser Aussage stimmen 91% der Befragten zu. 2003 waren es 85%.
- 94% sind der Meinung, dass Frauen Rauchen in der Schwangerschaft unbedingt vermeiden sollten.
- 44% der Oberösterreicher sind für die Abschaffung der Zigarettenautomaten. 2003 waren es erst 33%.

Oberösterreicher wollen mehr Jugendschutz und Prävention

- 90% der Befragten finden, dass mehr getan werden sollte, um Jugendliche vom Rauchen abzuhalten.
- „Betriebe, die Zigaretten an unter-16-Jährige verkaufen, sollen strenger bestraft werden“: 84% der Oberösterreicher sind dafür. 2003 waren 75% dieser Meinung.

Passivrauchen: Bevölkerung fühlt sich besser informiert

- Die Frage, wie gut sie sich über Passivrauchen informiert fühlen, beantworten 69% der Oberösterreicher mit „sehr gut“ bzw. „gut informiert“. Im Jahr 2003 betrug dieser Anteil erst 57%.
- „Passivrauchen ist eine große Gefahr für Nichtraucher“: Dieser Aussage stimmen inzwischen 85% der Befragten zu. Im Jahr 2003 waren es erst 79%.

JUGEND IM VOLLRAUSCH?

Alkoholexzesse von Jugendlichen nehmen angeblich dramatisch zu – das steht zumindest in den Schlagzeilen vieler Medien. Was ist dran?

Rund 31 Prozent der 15- bis 19-Jährigen in Oberösterreich trinken an zwei bis drei Tagen pro Woche Alkohol. Jeder zehnte Jugendliche tut es sechs bis sieben Mal pro Woche. Diese Zahlen des aktuellen Drogenmonitoring sagen allerdings noch nichts über die jeweils getrunkene Menge bzw. problematischen Alkoholkonsum aus. Laut Diagnosedaten der OÖ Spitäler (LKF) wurde im Jahr 1999 in unserem Bundesland insgesamt 1.500 Mal eine Alkoholvergiftung diagnostiziert, bis 2005 hat sich diese Zahl auf 3.000 Fälle verdoppelt. 550 Fälle davon, das sind 18 Prozent, betreffen unter 18-Jährige, mehr als vier Fünftel betreffen Erwachsene. Gleichzeitig gibt es jedoch keine Hinweise darauf, dass junge Menschen wesentlich mehr Alkohol konsumieren als früher. Im Gegenteil: Der Pro-Kopf-Alkoholkonsum geht in Österreich seit Jahrzehnten tendenziell zurück.

Sensibilisierung kann zu mehr Diagnosen führen

Dazu Rainer Schmidbauer vom Institut Suchtprävention: „Die Bevölkerung trinkt insgesamt zwar weniger. Doch wir stehen einer wachsenden Minderheit von Menschen mit riskanten Konsummustern gegenüber. ‚Binge drinking‘, umgangssprachlich auch ‚Komasaufen‘ genannt, ist ein Problem, das wir ernst nehmen müssen.“ Daran haben auch Gastronomen und Veranstalter ihren Anteil: Sonderangebote, Happy Hours und Trinkspiele dürfen ungeniert mit Mottos wie „Saufen bis zum Umfallen“ beworben werden. „Das verleitet natürlich zum übermäßigen Trinken – und zwar sowohl Jugendliche als auch Erwachsene“, so Schmidbauer.

Die meisten Jugendlichen konsumieren jedoch moderat Alkohol – wie viel im Detail, lässt sich mangels konkreter Forschungsergebnisse nur begrenzt belegen. Einige Faktoren gelten jedoch als gesichert: Kinder kommen heute früher in die Pubertät und werden früher selbstständig, daher machen sie auch ihre ersten Erfahrungen mit Alkohol in jüngerem Alter. Bei den Mädchen kommen die Auswirkungen der Emanzipation dazu: Sie nähern sich – wie auch in anderen Dingen – beim Konsum von psychoaktiven Substanzen wie Alkohol und Nikotin den Gewohnheiten der Männer an. Zudem findet Alkoholkonsum von Jugendlichen mehr als früher in der Öffentlichkeit statt. Außenstehende bekommen daher mehr davon mit. Zudem sind unbeteiligte Dritte wie Eltern, Betreuungspersonen, Passanten etc. heute beim Thema Alkoholvergiftung vermutlich mehr sensibilisiert und rufen schneller die Rettung, was sich wiederum auf die offiziellen Diagnosedaten bei Alkoholvergiftungen auswirken kann. Das Alter, in dem junge Menschen ihre ersten Erfahrungen mit Alkohol machen, ist übrigens seit Jahrzehnten mit dem 13. Lebensjahr relativ konstant. Nur der Einstieg in den regelmäßigen Konsum (mind. einmal pro Monat) erfolgt heute früher.

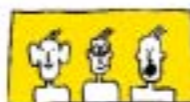
Alkohol als Problem der Erwachsenen

Alfred Uhl, Alkoholforscher beim Anton-Proksch-Institut, sieht Alkoholmissbrauch primär als ein Problem der Erwachsenen. Bestrebungen, Kinder und Jugendliche exklusiv ins Zentrum des Interesses zu rücken, steht er skeptisch gegenüber: „Vom eigentlichen Problem abzulenken, indem man den Fokus einseitig auf die Jungen legt und sich für sie immer strengere Kontrollmaßnahmen und Strafbestimmungen überlegt, ohne im Entferntesten zu riskieren, selbst davon tangiert zu werden, ist weder sachlich gerechtfertigt noch ethisch vertretbar.“



BEZAHLTE ANZEIGE

MEDIENVERLEIH der DIÖZESE LINZ



hören, sehen und darüber sprechen

„FILMANGEBOTE DER BESONDEREN ART“

Der Medienverleih der Diözese Linz ist die Drehscheibe der audio-visuellen, rechtlichen Filmmutzung im schulischen und außerschulischen kirchlichen Bereich. Für jeden Film werden die öffentlichen Vorführrechte ohne gewerbliche Nutzung mit angekauft und geklärt. Somit können Sie alle Medien vom Verleih unkompliziert öffentlich vorführen.

Unser Leistungskatalog:

- **MEDIENKOMPETENZ ZENTRUM als SERVICE- und VERLEIHSTELLE**
Verleih von DVDs und Videos, Beratung, Technik, Urheberrecht, Produktion u. Infoschiene über die Kinofilmzene. (Filmbegutachtungen, Ankauf)
- **SPEZIELLE FILMANGEBOTE** für die Bildungsarbeit in Pfarren, Gemeinden, Vereine, Jugendzentren und der Schule
Themenspektrum: Außenseiter, Drogen, Sucht, Kommunikation, Sinn des Lebens, Gesellschaft und Gewissen, Zivilcourage und alternative Kinofilme,
- **TECHNISCHE GERÄTE** für Veranstaltungen und Feiern – mobile Verstärkeranlagen, Funkmikrofone, Leinwände, Beamer, Kameras und vieles mehr.
- **KOPIERSERVICE** – wir brennen und bedrucken CDs, DVDs, vervielfältigen Ihre Tonaufnahmen (Vorträge) und überspielen VHS-Videos auf DVD.

Öffnungszeiten: Montag, Dienstag, Donnerstag: 08.00 Uhr bis 12.00 Uhr, 13.00 Uhr bis 17.00 Uhr,
Mittwoch: 08.00 – 12.00 Uhr, 14.00 – 17.00 Uhr, Freitag: 08.00 – 12.00 Uhr

HOME PAGE: Filmgesprächen, Medienlisten, Gerätepool <http://www.diocese-linz.at/medienverleih/>



MEDIENVERLEIH DER DIÖZESE LINZ

Kapuzinerstr. 84, A-4020 Linz Tel. Nr. 0732/7610 – 3883

<mailto:media.verleih@diocese-linz.at> <http://www.diocese-linz.at/medienverleih/>

Katholische Kirche
in Oberösterreich

KINDER IM NETZ

TIPPS FÜR ELTERN

Fernsehen, Internetsurfen und Computerspielen gehören für Heranwachsende zum Alltag. Eltern können ihre Kinder dabei unterstützen, Medienkompetenz zu entwickeln und sich nicht in den virtuellen Welten zu verlieren.

LINKS ZU MEDIEN UND MEDIENERZIEHUNG

www.saferinternet.at
Öst. Institut für angewandte Telekommunikation

www.mediamanual.at
BM für Unterricht und Kultur

www.bimez.at
BildungsMedienZentrum des Landes OÖ

www.bupp.at
Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen, BM für Gesundheit, Familie und Jugend

www.schau-hin.info
deutsches Familienministerium

WIE VIEL ZEIT VOR DEM COMPUTER IST VERTRETBAR?

4–6 Jahre:

Die Kinder beginnen die Spiel- und Lernwelten zu verstehen. Nicht mehr als 30 min täglich sollte der „Spielplatz Computer“ genutzt werden.

7–11 Jahre:

Die medialen Welten faszinieren zunehmend. Gemeinsame Computernachmittage können über die Maßen lange dauern. Anders als beim Fernsehen gibt es aber keine begrenzten Sendetermine. Die digitalen Welten sind aber nur eine bestimmte Zeit absolut „in“, bis etwas Anderes ins Zentrum des Interesses rückt. An besonderen Tagen darf ruhig mal länger gespielt werden. Für Eltern ist es nun wichtig, das Gesamtbudget der wöchentlichen Medienzeit im Verhältnis zu anderen Aktivitäten im Blick zu haben. Eine zu strikte tägliche Regelung schafft Frustrationen.

ab 12 Jahren:

Spielvorlieben mancher Jugendlicher erscheinen uns Erwachsenen unheimlich. Einige von ihnen können ganze Nachmittage in virtuelle Online-Welten abtauchen. Denken Sie daran, wie es ist, ein Buch zu verschlingen oder sich in Bastelarbeiten zu verlieren. Daher: Nicht in Panik geraten, wenn gelegentlich länger gespielt wird. Entscheidend ist jedoch, dass Freunde, Hausaufgaben, Bewegung und andere Interessen nicht zu kurz kommen.



Foto aus: Bergmann/Hüther, Computersüchtig (siehe Buchtipps)

Fernsehen und Internet sind wichtige Quellen für Unterhaltung und Bildung. Der Umgang mit dem Computer gehört heute zu den Schlüsselqualifikationen. Viele Eltern machen sich wegen des Medienkonsums ihrer Kinder Sorgen. Hier finden Sie einige Anregungen, wie Familien mit Medien umgehen können.

- ▶ Nicht bloßes Verbieten von Fernseher oder Computer, sondern gemeinsames Vereinbaren von Regeln (z.B. zeitliche Begrenzungen), die gut begründet und konsequent eingefordert werden.
- ▶ Strikte Verbote haben Nachteile: Es gibt auch außerhalb der elterlichen Wohnung Zugang zu Medien. Außerdem kennen sich Jugendliche oft sehr gut aus und wissen, wie man technische Hindernisse umgeht.
- ▶ Alternativen zum Medienkonsum anbieten, z.B. gemeinsame Unternehmungen
- ▶ Neben Fernsehen und Computerspielen soll noch genug Zeit für Freunde, Spielen, Hausaufgaben und Bewegung bleiben. Kontakte übers Netz (chatten, Online-Spiele) können echte, persönliche Freundschaften nicht ersetzen.
- ▶ Den Tagesablauf nicht nach den Medien (z.B. Fernsehprogramm) ausrichten
- ▶ Medien nicht als Belohnung oder Strafe einsetzen: Das hebt nur ihren Stellenwert und verleitet zum heimlichen Fernsehen bzw. Computerspielen.
- ▶ Abwertende Bemerkungen über die Medienhelden/Computerspiele Ihres Kindes vermeiden.
- ▶ Sich selbst über Medien informieren, sich von den Kindern auch einmal etwas zeigen und erklären lassen, neugierig ohne aufdringlich zu sein: Eltern die eine Ahnung haben, werden von ihren Kindern ernster genommen.
- ▶ Vorbild sein: Kinder und Jugendliche bekommen mit, wenn ihre Eltern einen gänzlich anderen Medienkonsum haben, als sie von ihren Kindern einfordern.
- ▶ Mit den Kindern über ihre Gefühle sprechen, wenn sie in Medien mit Bildern von Gewalt, Krieg, etc... konfrontiert werden.

EXZESSIVER MEDIENKONSUM: ZEICHEN FÜR SEELISCHE NOT

Mediale Welten sind faszinierend. Manche Jugendliche würden am liebsten stundenlang vor dem Bildschirm sitzen. Das ist kein Grund zur Panik. Aufmerksamkeit ist jedoch gefragt

- ▶ wenn der Fernseher oder Computer zum einzigen Mittel wird, sich zu belohnen und zu entspannen
- ▶ wenn ein Kind/Jugendlicher häufig Medien dazu nutzt, gedrückte Stimmung, Langeweile oder mangelndes Selbstwertgefühl auszugleichen
- ▶ wenn Verpflichtungen und andere Interessen oft vernachlässigt werden (Schule, Freunde, Hobbys)

Die Frage ist weniger, wie viele Stunden Kinder und Jugendliche vor dem Bildschirm sitzen sondern vielmehr, welche Bedürfnisse dieser befriedigt und warum. Exzessive Mediennutzung über einen längeren Zeitraum ist meist nicht Ursache, sondern Symptom dafür, dass es Heranwachsenden nicht gut geht. Wenn sie sich mit Fernsehen oder Computerspielen total abkapseln, kann das verschiedene Hintergründe haben, z.B. Orientierungslosigkeit, Verunsicherung, Zukunftsängste, zu wenig Zuwendung etc. In einer solchen Lage brauchen junge Menschen die einfühlsame Unterstützung durch Erwachsene.

ENCARE

HILFE FÜR KINDER AUS SUCHTBELASTETEN FAMILIEN

Acht neue regionale Experten-Netzwerke in ganz Österreich sollen helfen, die Situation von Kindern aus suchtbelasteten Familien zu verbessern. Die neue Homepage encare.at gibt dem Thema zusätzlich mehr Raum in der Öffentlichkeit.

ENCARE – hinter diesem Kürzel verbirgt sich das „European Network For Children Affected by Risky Environments within Family“, das derzeit in 20 EU-Staaten zugunsten von Kindern aus suchtbelasteten Familien aktiv ist. Auch in Österreich leben tausende von Kindern in einem familiären Umfeld, in dem die Probleme der Eltern einen Risikofaktor für ihre gesunde Entwicklung darstellen. Denn jene Kinder, die in einem suchtbelasteten (in Österreich meist in einem alkoholbelasteten) Umfeld aufwachsen, haben ein stark erhöhtes Risiko, selbst eine Suchterkrankung zu entwickeln. Ein Treffen von Expertinnen und Experten im Juni 2005 in Linz hat viele Defizite – vor allem die große gesellschaftliche Tabuisierung – aufgezeigt. Es war die Initialzündung für ein verstärktes regionales Engagement der einzelnen österreichischen Fachstellen für Suchtvorbeugung.

Im vergangenen Jahr wurden in acht Bundesländern ENCARE-Netzwerke gegründet, die sich interdisziplinär für die Sache der betroffenen Kinder engagieren. In Oberösterreich hat Roswitha Hölzl (Institut Suchtprävention | Schule-Familie-Kinder) bisher zwei Netzwerk-Treffen koordiniert. „Es hat sich herausgestellt, dass zwar einzelne Hilfestellungen für Erwachsene und Kinder zur Verfügung stehen. Jedoch gibt es viel zu wenige nachhaltige Angebote, die die Betroffenen kostenlos in Anspruch nehmen können. Das führt dann zu langen Wartezeiten“, schildert die diplomierte Sozialarbeiterin. Noch problematischer ist die Situation bei jenen Kindern, die nach außen nicht auffallen. Sie bekommen meist überhaupt keine Hilfe, weil die meisten Menschen ihre Probleme nicht wahrnehmen. Mit dem Regionalnetzwerk will das Institut Suchtprävention die Öffentlichkeit stärker sensibilisieren, den Fachdiskurs fördern und als ersten Schritt die bestehenden Angebote als eine Art „Landkarte“ darstellen.

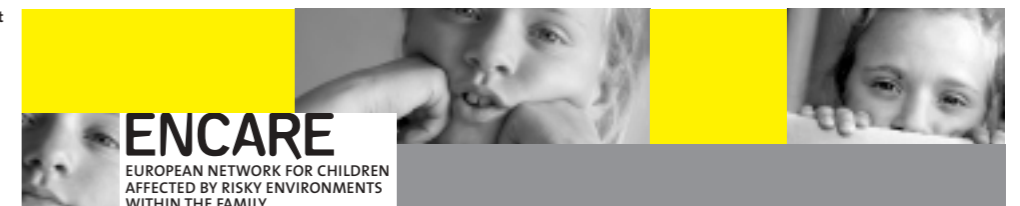
FRÜHERKENNUNG IST WICHTIG

Ein weiteres zentrales Thema ist die Verbesserung des Fachwissens sowie der Wunsch nach einer stärkeren Kooperation zwischen den einzelnen Einrichtungen und Berufsgruppen, die mit der Thematik zu tun haben. Denn neben professionell mit der Materie beschäftigten Menschen – etwa in der Jugendwohlfahrt oder in Suchtberatungsstellen – spielen auch Allgemeinmediziner, Lehrkräfte oder Kindergartenpädagoginnen eine wichtige Rolle in der Früherkennung. Sie sind es meist, die mit betroffenen Kindern bereits in einer frühen Lebensphase in Kontakt kommen. Eine möglichst rasche Intervention kann dieser Hochrisikogruppe helfen, ihre Situation zu verbessern, etwa in Form eines Elterngesprächs oder durch das Vermitteln externer Hilfsangebote. „Es geht darum, die relevanten Personen zu diesem Thema an einen Tisch zu bringen und einen konstruktiven Austausch zu fördern“, so Netzwerkkoordinatorin Roswitha Hölzl.

NEUE INTERNETSEITE FÜR ENCARE ÖSTERREICH

Um die überregionale Vernetzung und den Informationsaustausch zu vereinfachen und zu fördern gibt es seit Ende März 2007 unter der Domain **www.encare.at** einen neuen Internetauftritt von ENCARE Österreich. Dieser wird redaktionell von Mag. Günther Ganhör, ebenfalls Mitarbeiter des Instituts Suchtprävention (Kommunikation und Medien) betreut. Wissenschaftlich-fachliche Beiträge zur Thematik kommen von Dr. Alexandra Pum und Dr. Gerhard Grimm vom Anton-Proksch-Institut in Wien. Encare.at bietet neben fachlichen Informationen zum Thema Kinder aus suchtbelasteten Familien auch Hintergrundinfos zum europäischen Projekt ENCARE, aktuelle Neuigkeiten aus den regionalen Netzwerken sowie Kontakt- und Hilfsangebote. Ein vierteljährlich erscheinender elektronischer Newsletter rundet das Internet-Angebot ab, das laufend aktualisiert und erweitert wird. „Der neue Internetauftritt erleichtert nicht nur den Fachdiskurs der Professionalisten, sondern ist auch weiterer Schritt, um dieser hochsensiblen Thematik mehr Raum in der breiten Öffentlichkeit zu geben.“, so Projektleiter Ganhör. Der PR-Experte kümmert sich darüber hinaus um die Koordination und Kommunikation der österreichischen Regionalnetzwerke untereinander. So wurde bereits ein Treffen aller ENCARE-Netzwerkverantwortlichen für Mitte Juni dieses Jahres vereinbart.

www.encare.at



GEFÜHLE VON OHNMACHT UND SCHULD

Kinder aus suchtbelasteten Familien sind oft mit folgenden Situationen und Gefühlen konfrontiert:

Verunsicherung: Sie sind verängstigt und verwirrt, weil sie die Probleme der Eltern nicht einordnen und verstehen können.

Ohnmachtsgefühl: Sie wissen nicht, wie sie sich verhalten sollen und haben das Gefühl, der Situation hilflos ausgeliefert zu sein.

Schuldgefühl: Sie glauben, dass sie am Alkohol-/Suchtproblem der Eltern und seinen Folgen Schuld sind.

Tabuisierung: Sie denken, dass sie mit niemandem über das Problem reden dürfen, weil sie sonst ihre Eltern verraten oder blamieren würden.

Isolation: Sie fühlen sich mit ihren Sorgen allein gelassen. Auch ihre sozialen Kontakte leiden, weil sie z.B. kaum Freunde nach Hause einladen können oder nicht altersgemäße Aufgaben in der Familie zu viel Zeit in Anspruch nehmen.

NEUES AUS DEM INSTITUT



KATER-KARTEN – ORIGINELLE ALKOHOLINFO ZUM BESTELLEN

Wer kennt ihn nicht, den Kater nach einem feucht-fröhlichen Fest. Nicht umsonst sind es rauschige Stubentiger, die auf den sechs verschiedenen „Kater-Karten“ des Instituts Suchtprävention herumtorkeln. Auf der Rückseite steht dann zu lesen, was einem außer dem Kater bei übermäßigem Alkoholkonsum sonst noch blühen kann. Themen sind unter anderem Sport, Figur, Sex und Risiko. Jugendliche, interessierte Erwachsene und Einrichtungen, in denen sich viele junge Menschen aufhalten (z.B. Schulen, Jugendzentren, Vereine etc.), können die Sets kostenlos beim Institut bestellen – solange der Vorrat reicht. Bestellung unter www.praevention.at (Infomaterialien).

TAGUNG „DRUGS&DRIVE“: SUBSTANZEN UND FÜHRERSCHEIN

Welche Konsequenzen hat es für den Führerschein, wenn man einmal beim Kiffen erwischt wird? Wann gilt ein Autofahrer als beeinträchtigt und wer kann das feststellen? Welche Probleme bringen Schnell-Harntests mit sich? Solche und ähnliche Fragen waren Thema bei der alljährlichen gemeinsamen Tagung von Institut Suchtprävention und dem Verein I.S.I. unter dem Titel „Drugs&Drive - Substanzkonsum, Straßenverkehr, Führerschein“. Es nahmen rund 70 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter aus dem Bereich Jugendarbeit bzw. Streetwork teil. Landesdrogenkoordinator Thomas Schwarzenbrunner erläuterte die komplizierten Gesetze und Verordnungen. Dr. Alexander Grund, Verkehrsreferent bei der BH Vöcklabruck, und Dr. Michaela Pflieger de Comtes, Chefarztin bei der Polizeidirektion Linz, brachten Perspektiven aus ihren jeweiligen Arbeitsfeldern ein.



bimez.at.

FILME ÜBER SUCHT & PRÄVENTION ZUM AUSLEIHEN

Das Institut Suchtprävention hat in Kooperation mit dem „BildungsMedienZentrum“ des Landes Oö (BIMEZ) einen Folder mit audio-visuellen Medien zum Thema Suchtprävention erstellt. Die 32 ausgewählten DVDs und Videos können z.B. Schulen, Vereine, Jugendinstitutionen etc. in OÖ bei einer der BIMEZ-Regionalstellen in den einzelnen Bezirken entleihen. Der Folder ist sowohl beim Institut als auch beim BIMEZ erhältlich bzw. kann aus dem Internet heruntergeladen werden: www.praevention.at und www.bimez.at.



GESUNDHEITSPREIS FÜR „TAKE-5“

„take-5“, ein Kooperationsprojekt mit der Polizei Oberösterreich, wurde mit dem Gesundheitspreis der Stadt Linz ausgezeichnet (3. Preis in der Kategorie: freie Initiativen, Vereine, Selbsthilfegruppen und Betriebe). Projektleiterin Margot Brandstetter und Bezirksinspektor Harald Pölz von der Polizei OÖ nahmen die Ehrung im Alten Rathaus der Stadt Linz von Vizebürgermeisterin Dr. Christiana Dolezal entgegen. „take-5“ sind fünf Videoclips, die als Unterrichtsmaterial in der 7. bzw. 8. Schulstufe eingesetzt werden können. Sie zeigen ohne Verharmlosung und Übertreibung typische Situationen aus dem Alltag von Jugendlichen, in denen Alkohol, Nikotin, Cannabis, Ecstasy und Essstörungen eine Rolle spielen.

ELEKTRONISCHE NEWSLETTER IN NEUEM DESIGN

Als Abonnent/in unserer Infomails haben Sie es sicher schon bemerkt: Die regelmäßig per E-Mail verschickten Newsletter der Jugendhomepage 1-2-free.at und – seit März dieses Jahres – auch von encare.at haben ein neues, professionelles Design erhalten. Beide Infoschienen wurden an die grafische Gestaltung der jeweiligen Internetseite angepasst. Der Newsletter von 1-2-free.at wird monatlich verschickt, jener für encare.at (der Online-Plattform für das österreichweite Netzwerk für Kinder aus suchtbelasteten Familien) jeweils vierteljährlich. Nähere Infos und Bestellmöglichkeiten gibt's online unter www.1-2-free.at und www.encare.at.

4TYFOUR – DAS PRÄVENTIONSMAGAZIN JETZT KOSTENLOS BESTELLEN!

Arbeiten Sie mit Kindern und Jugendlichen? Beteiligen Sie sich an einem Suchtpräventionsprojekt in Ihrem Betrieb oder Ihrer Gemeinde? Ist Gesundheitsförderung Teil Ihres Jobs? Haben Sie sich immer schon für das Thema Sucht und Drogen interessiert? 4tyFour, das Fachmagazin des Instituts Suchtprävention, bietet Ihnen 2x jährlich interessante Berichte, Interviews, Reportagen und Service-Infos. Wenn Sie, Ihre Einrichtung oder interessierte FreundInnen/KollegInnen 4tyFour zugeschickt haben wollen (innerhalb OÖ), wenden Sie sich einfach an uns:

E-Mail: info@praevention.at | Tel.Nr. **0732/77 89 36**

Alle bisher erschienen Ausgaben von „4ty Four“ finden Sie unter www.praevention.at zum Download. Jene Nummern, die noch nicht vergriffen sind, schicken wir Ihnen auch per Post zu (Postgebühr zahlt Empfänger).

- Nr. 1 | 2003: Institut neu (nur download)
- Nr. 2 | 2004: Suchtprävention in der Schule (nur download)
- Nr. 3 | 2004: Zehn Jahre Suchtprävention in OÖ (nur download)
- Nr. 4 | 2005: Wenn die Eltern trinken – Kinder aus alkoholbelasteten Familien (nur download)
- Nr. 5 | 2005: Drogenpolitik – Von Nikotin bis Heroin (noch verfügbar)
- Nr. 6 | 2006: Pubertät und Prävention – Peer-Education und die psychische Entwicklung Jugendlicher (noch verfügbar)
- Nr. 7 | 2006: At Work - Suchtprävention in der Arbeitswelt (noch verfügbar)



BUCHTIPPS

COMPUTERSÜCHTIG – KINDER IM SOG DER MODERNEN MEDIEN

Wolfgang Bergmann/Gerald Hüther, 2006.
Die Autoren – ein Erziehungswissenschaftler und ein Neurobiologe – erklären die Ursachen, Entstehung und Folgen von Computersucht. Wer verhindern will, dass Kinder und Jugendliche eine solche Abhängigkeit entwickeln, muss verstehen, was sie so sehr fasziniert und was in ihrer Seele und ihrem Gehirn beim Computerspielen passiert. Abhängig werde niemand, nur weil es Computer gibt – so die Autoren – sondern weil sich mit Hilfe dieser Spiele Bedürfnisse befriedigen lassen, die eigentlich auf andere Weise gestillt werden müssten.



COMPUTERSPIELSÜCHTIG? RAT UND HILFE

Sabine Grüsser/Ralf Thalemann, 2006.
Das Buch ist ein Ratgeber für Familien mit Kindern und Jugendlichen, die ein problematisches Computerspiel-Verhalten haben. Es bietet Informationen, die zum Erkennen vom Computerspiel-Sucht und dem Umgang damit nützlich sind. Das Buch enthält außerdem Fragebögen, Arbeitsblätter und Kopiervorlagen, die sich zur Analyse einsetzen lassen.



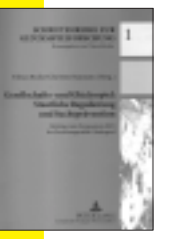
GLÜCKSSPIELE, WETTEN UND INTERNET

Gerhard Strejcek, 2006.
Dieses in juristischem Stil verfasste Buch des Zentrums für Glücksspielforschung der Universität Wien eignet sich für jene Leserinnen und Leser, die das Thema Glücksspiel aus rechtlicher Sicht betrachten möchten. Schwerpunkte sind Spielerschutz, Suchtprävention, Rechtsgrundlagen (national, europäisch, international) und Automatenspiele. Strafbestimmungen und Spielerschutz sind in diesem Band ebenso Inhalte wie Geldwäscherei in Spielbanken oder Glücksspiel via Handy.



GESELLSCHAFTS- UND GLÜCKSSPIEL: STAATLICHE REGULIERUNG UND SUCHTPRÄVENTION

Aus der Schriftenreihe zu Glücksspielforschung, Tilman Becker/Christine Baumann Hg., 2006.
Dieser Sammelband mit Beiträgen zum Symposium der Forschungsstelle Glücksspiel an der deutschen Universität Hohenheim beleuchtet das Thema in zahlreichen Facetten. Verschiedene Beiträge gehen z.B. auf die gesellschaftliche Rolle des Glücksspiels ein, auf rechtliche Rahmenbedingungen (bezogen auf Deutschland) und Präventionsmöglichkeiten. Auch die Regulierung des Glücksspielmarkts sowie Erfahrungen mit süchtigen Spielern sind Themen der Autorinnen und Autoren.



SCHWARZBUCH ZIGARETTE

Renate Burger/Keyvan Dayani, 2006.
Die Autoren werfen einen Blick auf interne Dokumente der Tabakindustrie. Diese sprechen eine deutliche Sprache: Sie enthüllen die skrupellose Geschäftemacherei, zu deren Zweck das gefährliche und tödliche Produkt Zigarette ganz bewusst manipuliert und verharmlost wird. Die eingesetzten Methoden reichen von weltweiter Lobby- und PR-Arbeit zur Unterwanderung von Gesundheitsbehörden, Medien und Wissenschaft bis hin zur Geheimhaltung von Forschungen über die Gesundheitsschädlichkeit von Zigaretten.



ALLE BÜCHER SIND IN DER BIBLIOTHEK DES INSTITUTS SUCHTPRÄVENTION ERHÄLTlich.

Unsere Institutsbibliothek steht Ihnen kostenlos zur Verfügung. Öffnungszeiten: Mo-Do: 8.30-12.00 und 13.00-16.00 Uhr Fr: 8.30-12.00 Uhr In den Schulferien sind wir von 8.30-12.00 Uhr für Sie da! Sie können unseren Buchbestand im Online-Katalog unter www.praevention.at recherchieren. Fernleihe ist möglich: 0732 / 77 89 36

FACTS AND FIGURES

INTER-ESSEN

Eine weltweite Charta für Essstörungen setzt sich für die Bedürfnisse und Rechte von Betroffenen und deren Angehörigen ein.

Essstörungen wie Magersucht, Bulimie und Esssucht sind schwere psychische Erkrankungen, die weltweit verheerende Folgen auf das körperliche, seelische und soziale Wohlbefinden von Millionen Menschen haben. Auf dem Weltkongress der Academy for Eating Disorders im Vorjahr in Barcelona wurde daher eine Charta verabschiedet, die die Interessen von erkrankten Menschen und ihrer Angehörigen zusammenfasst und einfordert. Die Inhalte basieren auf den Ergebnissen einer internetgestützten Umfrage unter Betroffenen, ihren Familien, Betreuungspersonen, Selbsthilfegruppen etc. mit mehr als 1.700 Befragten aus 46 Staaten.

Zu den Forderungen der Charta gehören unter anderem das Recht der Betroffenen auf...

- ▶ Information und einfühlsame Kommunikation
- ▶ umfassende Diagnostik und Behandlungsplanung
- ▶ leicht zugängliche, voll finanzierte und spezialisierte Beratung und Behandlung von hoher Qualität
- ▶ das Recht der Angehörigen, als respektierte Behandlungsressourcen zu gelten und leichten Zugang zu Information und Unterstützung zu haben.

Die Charta ruft all jene auf, die in Politik und Gesundheitsförderung Verantwortung tragen, dem Thema Essstörungen zu begegnen und zwar durch:

- ▶ Kooperation mit den Medien, um richtige Informationen über Essstörungen zu geben, und um die Haltung der Gesellschaft zu Körper, Figur, Gewicht und Ernährung zu verändern
- ▶ Entwicklung effektiver Präventionsprogramme für Schulen und Universitäten
- ▶ Weiterbildung psychosozialer Berufe aller Fachrichtungen in der Erkennung und Behandlung von Essstörungen, um die Qualität der Behandlung zu verbessern
- ▶ Schaffung der notwendigen Anzahl spezialisierter Behandlungseinrichtungen für den regionalen Bedarf
- ▶ Zugang der Betroffenen zu vollständig bezahlter und spezialisierter Beratung und Behandlung
- ▶ Finanzielle Förderung der Forschung bei Essstörungen

UNTERSTÜTZUNGSERKLÄRUNG

Zahlreiche Fachpersonen, Betroffene und Hilfseinrichtungen unterstützen die Charta bereits. Details sowie die Möglichkeit zur Unterstützungserklärung finden Sie unter www.oeges.or.at Ost. Gesellschaft für Essstörungen und www.netzwerk-essstoerungen.



Aus dem Oö Jugendschutzgesetz

Nicht nur Jugendliche, auch Erwachsene sind verpflichtet, das Jugendschutzgesetz einzuhalten – z.B. als Erziehungsbeauftragte, als Aufsichtspersonen, als Inhaber von Gaststätten oder Spielhallen, als Organisatoren von Veranstaltungen, als Mitarbeiter von Supermärkten, Trafiken oder Videotheken etc. Hier finden Sie die wichtigsten Bestimmungen im Überblick.

Wer gilt als Jugendlicher?

Als Jugendliche gelten junge Menschen unter 18 Jahren. Jugendliche, die verheiratet sind bzw. Präsenz-, Zivil- oder Ausbildungsdienst leisten, werden Erwachsenen gleichgehalten.

Aufenthalt & Ausgehzeiten

Für den Aufenthalt von Jugendlichen in Gastgewerbebetrieben, bei öffentlichen Veranstaltungen und an allgemein zugänglichen Plätzen (z.B. Straßen, Parks etc.) ohne Begleitung durch eine erwachsene Aufsichtsperson gelten folgende Altersgrenzen und Zeitlimits:

- ▶ 5.00 – 22.00 Uhr | für Jugendliche unter 14 Jahren
- ▶ 5.00 – 24.00 Uhr | für 14- und 15-Jährige
- ▶ Keine zeitliche Begrenzung ab dem vollendeten 16. Lebensjahr!

Alkohol, Tabak & Drogen

Jugendlichen unter 16 Jahren ist der Erwerb und Konsum von Tabakwaren und alkoholischen Getränken verboten.

- ▶ Jugendlichen unter 18 Jahren ist der Erwerb und Konsum von gebrannten alkoholischen Getränken verboten. Das gilt auch für Mix-Getränke, die gebrannten Alkohol enthalten (Alkopops, Cocktails).
- ▶ Jugendlichen ist der übermäßige Alkoholkonsum verboten („Komasaufen“).
- ▶ An Jugendliche dürfen keine Tabakwaren und alkoholischen Getränke abgegeben werden, die sie nicht selbst konsumieren dürfen. Die **Ausnahmeregelung**, wonach Jugendliche unter 16 Jahren Alkohol und Tabak für ihre Eltern kaufen dürfen, wurde **abgeschafft**.
- ▶ Jugendlichen ist jede missbräuchliche Verwendung von nicht unter das Suchtmittelgesetz fallenden Substanzen verboten, die allein oder in Verbindung mit anderen Stoffen betäubend, aufputschend oder stimulierend wirken (z.B. Klebstoffe, Benzin, Gas aus Feuerzeugen etc.).
- ▶ Beim Umgang mit illegalen Substanzen gilt das Suchtmittelgesetz.

Spielapparate & Glücksspiele

- ▶ Jugendliche dürfen an keinen Glücksspielen, bei denen Geld bzw. Geldeswert eingesetzt wird, teilnehmen. Auch der Aufenthalt in Räumen, in denen überwiegend Glücksspiel betrieben wird, ist ihnen verboten.
- ▶ Jugendliche dürfen sich in keinen Räumen aufhalten, in denen überwiegend **Wetten** oder sonstige Spiele um Geld (bzw. Geldeswert) durchgeführt werden, die einen mehr als geringfügigen Spieleinsatz vorsehen. Als geringfügig gilt ein Wert von bis zu maximal 1 Euro pro Wette|Spiel.

Über 14-jährigen Jugendlichen ist die Teilnahme an behördlich bewilligten Lotteriespielen und sonstigen Ausspielungen gestattet (z.B. Lotto, Toto, Klassenlotterie etc.).

ACHTUNG: Jugendschutz ist Ländersache, daher können einzelne Bestimmungen in anderen Bundesländern abweichen. Es gilt immer das jeweilige Jugendschutzgesetz des Aufenthaltsortes.

Jugendgefährdende Medien und Datenträger

Inhalte von Medien und Datenträgern sowie Gegenstände und Dienstleistungen, die Jugendliche in ihrer Entwicklung gefährden, dürfen diesen nicht angeboten, vorgeführt oder sonst zugänglich gemacht werden (z.B. Bilder, DVD, Filme, Schriften, Videos auf Handys, Softguns etc.).

Eine Gefährdung von Jugendlichen ist anzunehmen, wenn die Inhalte

- ▶ kriminelle Handlungen von menschenverachtender Brutalität oder Gewaltdarstellungen verherrlichen
- ▶ Menschen wegen ihrer Rasse, Hautfarbe, nationalen oder ethnischen Herkunft, ihres Geschlechts, ihres religiösen Bekenntnisses oder ihrer Behinderung diskriminieren
- ▶ pornografische Darstellungen enthalten

Jugendliche dürfen Medien, Datenträger, Gegenstände und Dienstleistungen mit solchen Inhalten nicht erwerben, besitzen, verwenden bzw. in Anspruch nehmen.

Folgen bei Verstößen

Wenn Jugendliche gegen die Jugendschutzbestimmungen verstoßen, müssen sie unter anderem mit folgenden **Konsequenzen** rechnen

- ▶ Verständigung der Eltern/Erziehungsberechtigten
- ▶ Gespräch in einer Jugendberatungsstelle
- ▶ Gemeinnützige Arbeit in der Freizeit im Ausmaß von maximal 24 Stunden (z.B. Mithilfe in der Behindertenbetreuung oder bei Maßnahmen zum Umweltschutz)
- ▶ Geldstrafe bis zu 300 Euro.

Erwachsene riskieren bei Verstößen gegen die Jugendschutzbestimmungen eine Geldstrafe von bis zu 7.000 Euro bzw. eine Ersatzfreiheitsstrafe von bis zu sechs Wochen.

Erwachsene

- ▶ Erwachsene dürfen Jugendlichen die Übertretung der Jugendschutzbestimmungen nicht ermöglichen oder erleichtern.
- ▶ Aufsichtspersonen haben dafür zu sorgen, dass die unter ihrer Aufsicht stehenden Jugendlichen die Jugendschutzbestimmungen einhalten.
- ▶ Unternehmer (z.B. Lokalbesitzer) und Veranstalter müssen die Jugendschutzbestimmungen deutlich sichtbar aushängen. Sie müssen außerdem Vorkehrungen zu deren Einhaltung treffen und z.B. das Alter von Jugendlichen kontrollieren bzw. die eigenen Mitarbeiter/innen schulen.

institut
sucht
prävention
PRO-MEINTE.DOE

LAND
OBERÖSTERREICH

➔ INFOS UND LINKS
www.jugendservice.at | 0732/7720-15540
Jugendservice des Landes OÖ
www.kja-ooe.at | 0732/77 97 77
Kinder- und Jugendanwaltschaft des Landes OÖ
www.jugendschutz-ooe.at