

Sucht 2014 - Was wird hier gespielt? Medienabhängigkeit und pathologisches Glücksspiel, Beitrag aus der Broschüre zum 23. Sächsischen Treffen zur Suchtprävention am 16. und 17. Mai 2014:

Ein Tag in der Medienwelt eines Jugendlichen von Ken Bleyer



**Sucht 2014 – Was wird hier gespielt?
Medienabhängigkeit und pathologisches
Glücksspiel**

Beiträge

zum

**23. Sächsischen Treffen zur Suchtprävention
am 16. und 17. Mai 2014**

in Dresden, Hotel „Elbflorenz“

Veranstalter:

Gesellschaft gegen Alkohol- und Drogengefahren Sachsen e. V. (GAD-S)

mit freundlicher Unterstützung der Deutschen Rentenversicherung Bund,
der Sächsischen Landesstelle gegen Suchtgefahren e. V.,
der AOK-Plus - Sachsen, des Verbandes der Angestellten Krankenkassen e. V.,
Verband der Ersatzkassen e. V. und der Hauptverwaltung der IKK-Classico

Grußwort anlässlich des 23. Treffens zur Suchtprävention der Gesellschaft gegen die Alkohol- und Drogengefahren

Sehr geehrte Damen und Herren,

herzlich willkommen in unserer Landeshauptstadt zu Ihrem 23. Dresdner Treffen zur Suchtprävention der Gesellschaft gegen Alkohol- und Drogengefahren Sachsen e. V. Und herzlichen Dank, dass Sie jedes Jahr die Möglichkeit zum Austausch und zu Diskussionen anbieten und nutzen. So ist eine stetige fachliche Weiterentwicklung gewährleistet, die für die sächsische Suchtberatungsstelle wertvoll und unverzichtbar ist.

Die breite Themenspanne der diesjährigen Workshopangebote zeigt wie vielfältig Ihre Aufgaben sind. Ein Schwerpunkt der Tagung dieses Jahr sind die nicht-stoffgebundenen Störungen, insbesondere das Pathologische Glücksspiel und die Exzessive Computer- und Internetnutzung. Das ist aus 2 Gründen richtig und wichtig. Erstens geht dieses Thema damit nicht in der aktuellen Crystal-Diskussion unter, die zweifelsfrei wichtig ist, aber nicht die einzige Herausforderung, die Sie meistern. Zweitens zeigen diese Suchterkrankungen ausgeprägte Störungsbilder mit hohem Behandlungsbedarf auf, weshalb der fachliche Austausch auch so wichtig ist.

Die Teilnahme an Glücksspielen ist in Deutschland weit verbreitet. Viele von uns werden beispielsweise ab und zu Lotto spielen. Damit gehören wir zu dem überwiegenden Anteil der Spieler, die ein unproblematisches Spielverhalten aufweisen. Noch deutlicher ist das beim Mediengebrauch. Die Nutzungswelt allein zeigt uns die Tendenz zum Risiko, ist jedoch kein bestimmendes Kriterium für ein pathologisches Verhalten. Erst wenn weitere, bei den Abhängigkeitsstörungen international anerkannte Kriterien, wie Kontrollverlust und soziale Folgenrisiken dazu kommen, kann man nach aktuellen Stand von einer Störung sprechen.

In dem neuen amerikanischen Kriterienkatalog der psychischen Krankheiten, dem DSM-V ist das pathologische Glücksspiel erstmals den Suchterkrankungen zugeordnet. Für die pathologische Computer- und Internetnutzung gilt es diese wissenschaftliche Überarbeitung noch nicht.

Die sächsische Suchthilfe hat bereits frühzeitig auf die Hinweise zu diesen Erkrankungen reagiert und so seitdem seit mehreren Jahren spezielle Beratungs- und Behandlungsangebote in Sachsen. Einige der spezialisierten Fachkräfte werden auf der diesjährigen GAD-Tagung über ihre Erfahrungen mit Betroffenen und die notwendigen Angebote sprechen. Ihnen meinen herzlichen Dank für ihr Engagement, aber auch allen anderen in der sächsischen Suchthilfe. Sie engagieren sich täglich für das Wohl Ihrer Patientinnen und Patienten, damit diese den Weg in eine suchtfreie Zukunft finden. Für die Tagung wünsche ich Ihnen staubreiche Vorträge, gelungenernde Workshops und motivierende Gespräche.

Mit freundlichen Grüßen


Christine Clauß

Vorträge

1. Vortrag

Ein Tag in der Medienwelt eines Jugendlichen

Ken Bleyer, Diplom-Sozialpädagoge (BA) Lernwerkstatt Zwickau e.V.

Wer heutzutage in einem Industrieland aufwächst, gehört zu den sogenannten digital natives. Dazu zählen Kinder, Jugendliche und mittlerweile junge Erwachsene, die zwischen einem weltweiten Netz aus Datenverbindungen und computerisierten Maschinen groß werden und sich die Welt kaum mehr ohne diese digitalen Errungenschaften vorstellen können. Der Erstkontakt mit den „neuen Medien“ verschiebt sich dabei immer mehr nach vorn. Mit fünf Jahren haben bereits 16 Prozent der Kinder Erfahrungen mit dem PC sammeln können (mpfs, 2013a). Im Schnitt besitzen bereits 75 % der in Deutschland lebenden Kinder und Jugendlichen im Alter zwischen zehn und 18 Jahren einen eigenen Computer oder einen Laptop (BITKOM, 2013). Bei den 12- bis 19-Jährigen waren es im vergangenen Jahr sogar 80 % (mpfs, 2013b). Zudem besitzen viele Jugendliche Handys (96 %) oder Smartphones (72 %). Der Zugang zum Internet ist somit nahezu allen offen. Und dieser wird rege genutzt: 89 % der männlichen und 90 % weiblichen Befragten gaben an, dass sie das Internet täglich oder mehrmals pro Woche nutzen. Das entspricht einer Zunahme von über 80 % in nicht einmal zwei Jahrzehnten. Die Kosten dafür tragen in der Regel die Eltern.

Betrachtet man die genutzten Inhalte im Allgemeinen, ist Facebook, mit mehr als einer Milliarde monatlich aktiven Nutzern, die am stärksten frequentierte Plattform, um gemeinsam mit anderen Zeit zu verbringen und sich auszutauschen. Dazu erscheint Google Plus, als zweitgrößtes soziales Netzwerk mit 359 Millionen Nutzern, vergleichsweise klein (GlobalWebIndex, 2013).

Befragt man Schüler, tauchen neben Facebook und Whatsapp, einem Kommunikationsprogramm, welches vor wenigen Wochen von erstgenanntem Konzern übernommen wurde, eine Vielzahl an Spiel- und Unterhaltungsprogrammen auf. Diese werden, wenn es doch einmal nichts zu besprechen gibt, via Smartphone aufgerufen und sorgen mit zahlreichen Quests und Achievements für ein kurzweiliges Erfolgsgefühl. Zudem bieten High-End-Gaming-Rechner die Möglichkeit, in fantastische und zugleich äußerst real animierte Welten einzutauchen und sich, entweder allein oder gemeinsam mit anderen im Netz, z. B. als großer Held einem Flow hinzugeben, der im „Real Life“ seinesgleichen sucht. Es scheint, dass die endlose Zahl an Möglichkeiten, online das eigene Leben zu gestalten, den Weg zur aktiven Selbst- und Mitbestimmung geebnet hat. Und dieser Weg kann im ständigen Austausch mit anderen besritten werden. An jedem Ort, zu jeder Zeit.

Zweifelsohne profitiert eine Vielzahl der jungen Menschen von den Chancen, die das digitale Zeitalter eröffnet. Im Zuge der medialen Revolution kristallisieren sich jedoch auch Probleme heraus. So schnell wie sich die Entwicklung vom ersten Personal Computer binnen 50 Jahren hin zum Phablet, einer Wortkreuzung aus Phone und Tablet, vollzog, so sehr war und ist die Nutzung der Medien durch junge Menschen von ständiger Veränderung geprägt. Mittlerweile stehen nicht nur die digital immigrants vor dem Problem, dass es eine derart rasante Entwicklung gibt, mit der es Schritt zu halten gilt. Alle User werden regelmäßig mit neuen Apps und Features konfrontiert, die eine permanente Anpassung und Positionierung erfordern. Auch die Gefahren, die beispielsweise vom sexting, cyberbullying oder fishing ausgehen, spielen dabei eine fast alltägliche Rolle.

Um ein Verständnis für diese mediale Flut zu entwickeln, ist es von Bedeutung die digitalen Medien nicht als etwas gänzlich Neues zu betrachten. Sie orientieren sich an psychischen Bedürfnissen (vgl. Grawe, 2004: Bindung, Orientierung und Kontrolle, Selbstwerterhöhung und Selbstwertschutz, Lustgewinn und Unlustvermeidung) und bieten eine Erweiterung von Möglichkeiten für die Nutzer. Sie sind ein Mittel zum Zweck. Medienkompetenz, also die Fähigkeit Medien zum Erreichen der eigenen Ziele zu nutzen, wird an dieser Stelle zum Schlüsselbegriff. Um Medien in geeigneter und letztendlich auch gesunder Weise handhaben zu können, muss sich der Nutzer zunächst seiner Ziele bewusst werden und die Tragweite der damit verbundenen Entscheidungen abschätzen können.

Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V., BITKOM (2011): Jugend 2.0. Eine repräsentative Untersuchung zum Internetverhalten von 10- bis 18-Jährigen. http://www.bitkom.org/files/documents/BITKOM_Studie_Jugend_2.0.pdf (03.03.2014)

GlobalWebIndex (2013): Stream Social Q1 2013. blog.globalwebindex.net/Stream-Social (03.03.2014)

Grawe, Klaus (2004): Neuropsychotherapie. Göttingen: Hogrefe, S.183 ff.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, mpfs (2013a): miniKIM 2012. Kleinkinder und Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 2- bis 5-Jähriger in Deutschland. <http://www.mpfs.de/fileadmin/miniKIM/2012/PDF/mini-KIM12.pdf> (03.03.2014)

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, mpfs (2013b): 15 JAHRE JIM-STUDIE. Jugend, Information, (Multi-) Media. STUDIENREIHE ZUM MEDIEN-UMGANG 12- BIS 19-JÄHRIGER. 1998 – 2013. <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM15/PDF/15JahreJIMStudie.pdf> (03.03.2014)

2. Vortrag

Pathologisches Glücksspielen und Internetsucht

Christa Böhm, Adaptive Fachklinikum Wiesen

Zum Verständnis von Suchterkrankungen reicht es nicht aus, nur den Menschen in seinen gesellschaftlichen Bezügen zu betrachten und zu verstehen. Es kommt zusätzlich darauf an, die Wirkung des jeweiligen Suchtmittels zu kennen, um zu verstehen, warum es für einzelne Personen eine solche Anziehungskraft hat. Was psychologischen Substanzen ist schon lange bekannt, dass sie ein unterschiedliches Suchtpotenzial haben. Wie ist es aber mit Medien, mit denen der Mensch interagiert ohne sie zu sich zu nehmen?

Pathologisches Glücksspielen

Glücksspielen ist eine Aktivität, bei der ein Einsatz getätigt wird, den man entweder vermehren oder vermindern kann und die ganz oder teilweise vom Zufall abhängt. Hierzu gehören aus klinischer Sicht nicht nur Glücksspiele, die den Regelungen des Glücksspielstaatsvertrages unterliegen, sondern auch das gewerbliche Spiel (Spekulationen, Rascheln und Geschäften) und Börsenspekulationen.

Für die vereinfachte Diagnostikstellung ist der „Jager“ Kurstest nach Petry nützlich:

1. Können Sie mit dem Glücksspielen erst aufhören, wenn Sie kein Geld mehr haben?
2. Erleben Sie Verluste beim Glücksspiel als persönliche Niederlage, die Sie wettmachen möchten?
3. Denken Sie oft ans Glücksspielen oder verspüren Sie einen inneren Spieltrieb?
4. Haben Sie zur Geldbeschaffung schon andere Menschen betrogen oder betrogen?

Glücksspielsüchtig ist, wer zwei oder mehr der oben stehenden Fragen mit „ja“ beantwortet!

Häufig wird die Entwicklung des Pathologischen Glücksspielers in Gewinnphase, Verlustphase und Verzweiflungsphase unterteilt.

Über verschiedene Studien konnte der Nachweis erbracht werden, dass unterschiedliche Glücksspielarten mit unterschiedlichen Risiken einhergehen. Zu unterscheiden ist hierbei zwischen den individuellen und den Bevölkerungsrisiken. So geht beispielsweise das einfache Lotteriespiel mit einem geringen persönlichen Abhängigkeitsrisiko einher. Da jedoch Lottos in der Bevölkerung sehr weit verbreitet