



Presseinformation

Eberswalde, 21. September 2020

Wenn Glücksspiel und moderne Medien zur Sucht werden

**Am 30. September ist bundesweiter Aktionstag zur Glücksspielsucht –
Rat und Hilfe bietet auch die Suchtberatungsstelle am GLG Krankenhaus Angermünde**

Um auf das hohe Suchtpotenzial von Glücksspielen aufmerksam zu machen, haben sich die Bundesländer darauf verständigt, einmal im Jahr, jeweils am letzten Mittwoch im September, den „Bundesweiten Aktionstag gegen Glücksspielsucht“ durchzuführen. Hilfe für Betroffene bietet auch die Suchtberatungsstelle des GLG Krankenhauses Angermünde. Deren Leiter, Horst Gierke, beantwortete aus aktueller Sicht Fragen zu der Problematik des pathologischen Glücksspiels.



Suchttherapeut Horst Gierke im Gespräch.
Foto: GLG/Hans Wiedl

Herr Gierke, Sie sind erfahrener Suchttherapeut, insbesondere geschult bei der Beratung und Behandlung in Sachen Glücksspiel, leiten seit 13 Jahren die Suchtberatungsstelle für die Standorte Angermünde und Templin, sind seit 2009 festes Mitglied in dem entsprechenden Netzwerk. Welche Ziele verfolgt der Aktionstag?

Sinn und Inhalt ist eine Sensibilisierung der Bevölkerung für die unterschätzte Problematik. Zugleich sollen Beratungs- und Behandlungsmöglichkeiten aufgezeigt werden.

Welche Anlaufstellen existieren bereits?

In Brandenburg gibt es seit 2008 das Netzwerk „Frühe Erkennung bei pathologischem Glücksspiel“. Es wird von der Brandenburgischen Landesstelle für Suchtfragen in Potsdam koordiniert. In den zurückliegenden zwölf Jahren hat sich ein kompetentes Gremium von Mitarbeitern in 13 Schwerpunktberatungsstellen gebildet. Die Angermünder Beratungsstelle ist eines dieser Zentren. Die in der Beratung tätigen Ansprechpartner verfügen über eine besondere Qualifikation auf der Grundlage regelmäßiger Treffen im Rahmen des Netzwerks und durch ständige Weiterbildungen zum Thema sowie regelmäßige Supervision.

Was ist zur Beschreibung des Problems zu sagen?

Eine Besonderheit des Glücksspielens besteht darin, dass es sich um eine nicht stofflich gebundene Suchtform handelt. Sie unterliegt in den letzten Jahren einer permanenten Verbreitung, wofür es verschiedenste Gründe gibt wie z.B. ein gutes Angebotsspektrum – fast jedes Örtchen hat Glücksspielmöglichkeiten. Dazu kommt die geschickte Werbung der Glücksspielindustrie. Wenn ein Spieler ein suchtähnliches Stadium erreicht hat,

gesellen sich häufig zum eigentlich Problem, nicht mehr aufhören zu können, weitere hinzu. So zum Beispiel Kriminalität, der Beikonsum von Stimulanzien, Schul- Ausbildungsstress, Probleme am Arbeitsplatz und in der Familie. Diese Suchtform ist schwer zu therapieren, weil zunächst keine physischen Beeinträchtigungen auftreten, das Ganze im Anfangsstadium eher Spaß betont verläuft und somit zunächst nichts auf die Entstehung von Problemen hindeutet.

Wo liegen aktuelle Schwerpunkte?

Ein klarer Trend ist die Verlagerung ins Internet. Die Corona-Pandemie hat dazu beigetragen. Auf Grund der Eindämmungsmaßnahmen kam es zu Schließungen der Spielstätten, so dass sich das Spielen auch aus diesem Grund nach Hause verlagerte. Das Hinübergleiten ins Internetspielen bedeutet letztlich auch eine völlig fehlende soziale Kontrolle. Während es in Spielhallen Sperrzeiten von 3 bis 9 Uhr gibt, kann im Netz 24 Stunden durchgespielt werden. Übersehen wird oft auch die kreative Verknüpfung von Glücksspielelementen mit dem vermeintlich ungefährlicheren Gamen. Die Glücksspielindustrie wird durch den Glücksspielstaatsvertrag und entsprechende Landesgesetze, in Brandenburg das Brandenburgische Spielhallengesetz, in gewisse Schranken verwiesen. Das wiederum triggert die Kreativität der Glücksspielanbieter derart, dass immer neue Varianten der Verknüpfung von Computerspielen, zum Beispiel Strategiespielen, mit dem Glücksspieleffekt entwickelt werden. Ein Beispiel dafür sind sogenannte Loot-Boxen, das sind virtuelle Beutekisten mit nützlichen Spielelementen, über deren Inhalt zufällig entschieden wird. Zufall ist jedoch eindeutig ein Kriterium des Glücksspiels. Diese Boxen müssen zumeist zusätzlich bezahlt werden.

Wie wirkt sich das aus?

Auf diesem Wege werden mit dubiosen Mechanismen insbesondere Jugendliche abgezockt. Durch die Tricks der Industrie finden viele beim Spielen kein Ende, verzocken Zeit und Geld. Die größeren Probleme sind jedoch resultierende schulische oder Ausbildungsprobleme. Fast 11 % der Risikogamer fehlen innerhalb eines Monats eine Woche oder länger. Weitere Probleme sind nach einer Studie der DAK Ängste, Unruhe, Unkonzentriertheit und Aggressionen. Absolute Lieblingsspiele sind dieser Studie zufolge Fortnite, FIFA und Minecraft. Die Spiele können auf Grund besonderer Extras, die man dazu anschaffen kann, auch besonders teuer werden. Das Schlimmere ist jedoch, dass sich neben den finanziellen und weiteren sozialen Problemen eine Sucht entwickeln kann. Inzwischen werden in den Suchteinrichtungen für Kinder und Jugendliche rund ein Viertel wegen Mediensucht behandelt. Dazu vielleicht noch einige Zahlen: Insgesamt spielen mehr als drei Millionen Jugendliche in Deutschland regelmäßig an der Konsole, am PC oder Smartphone bzw. Tablet. Jungen sind deutlich aktiver (90%). Durchschnittlich spielen die Jugendlichen täglich zwei Stunden und 17 Minuten unter der Woche und am Wochenende zirka drei Stunden und 33 Minuten. Erwachsene spielen bis zu zirka 5,5 Stunden pro Tag!

Was führt Menschen in diese Abhängigkeit?

Der heutige Mediengebrauch insgesamt prädestiniert geradezu dafür. Untersuchungen haben gezeigt, dass Zweijährige zirka zwei Stunden am Tag am Fernseher verbringen und um 22 Uhr noch zirka 800.000 Vorschulkinder am TV sind. Ein erster präventiver Schritt wäre ein vernünftiger Umgang mit den modernen Medien.

Was wäre aus Ihrer Sicht normal?

Empfehlungen für den Mediengebrauch bei Kindern und Jugendlichen sagen Folgendes aus: Vier- bis Sechsjährige sollten maximal 30 Minuten am Tag vor dem Bildschirm verbringen und dies nur in Begleitung der Eltern. Bei Sieben- bis Zehnjährigen sind es 45 Minuten

in Begleitung, bei Elf- bis 13-Jährigen 60 Minuten. Bei älteren Jugendlichen sollte in Absprache ein zeitliches Budget vereinbart werden, das allerdings inklusive Wochenenden nicht 30 Stunden pro Woche übersteigt.

Wo findet man Rat und Hilfe?

Grundsätzlich wird zum pathologischen Mediengebrauch und zur Glücksspielsucht in allen Suchtberatungsstellen beraten und bei Bedarf behandelt. In jedem Fall findet die Weitervermittlung in eine geeignete Hilfeform statt, vorausgesetzt der Betroffene ist motiviert dazu. Hier bestehen verschiedene Ansätze, wie ambulante Beratung, stationäre Entzugsbehandlung wie zum Beispiel im GLG Krankenhaus Angermünde oder die Hilfe bei der Antragstellung für eine stationäre Rehabilitationsbehandlung. Diese Maßnahmen sind Leistungen der Krankenkasse oder Rentenversicherung. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit einer teilstationär Behandlung, wie sie in den Tageskliniken der GLG angeboten wird.

Worauf zielt die Behandlung und was muss man dazu wissen?

Behandlungsziel bei einer Spielsuchterkrankung ist vornehmlich die Erlangung einer zufriedenen und möglichst dauerhaften Abstinenz. Bei der Mediensucht ist Abstinenz schwer möglich, da in der modernen Welt kaum noch ein Mensch ohne mediale Vernetzung leben und arbeiten kann. Deshalb gilt hier auch nicht die völlige Abstinenz als Therapieziel, sondern ein funktionaler und gut kontrollierter Umgang mit dem Medium. Weil Suchterkrankungen allgemein als psychisch-chronische Erkrankungen und die Glücksspielsucht im Besonderen als solche betrachtet werden müssen, ist häufig eine weiterführende Behandlungsform angezeigt. Auch hier bietet das GLG Krankenhaus Angermünde mit der Station für Psychotherapie eine gute Basis für eine erfolgreiche Behandlungskette. Da stationäre Hilfe grundsätzlich erst ab dem 18. Lebensjahr möglich ist, gelten für Kinder und Jugendliche andere Behandlungsansätze. Beratung ist selbstverständlich auch hier möglich – oft wird dann aber eher ein Erziehungsproblem erkannt und der Weg in eine Erziehungsberatungsstelle erscheint sinnvoller.

Was macht die Suchtberatungsstelle in Angermünde aus?

Besonders hervorzuheben ist hier die enge örtliche Anbindung an die suchtmmedizinische Station der Klinik für Psychiatrie, Psychotherapie/-somatik und Suchtmedizin, die auch qualifizierte Entzugsbehandlungen für Glücksspieler anbietet. Diese dauern 28 Tage im stationären Setting und erfordern in der Regel eine Einweisung vom Hausarzt und gegebenenfalls ein Vorgespräch mit den Therapeuten. Enge und auch direkte Kontakte bestehen zur Behandlung in den GLG- Tageskliniken Prenzlau, Templin und Schwedt. Bei allen diesen Möglichkeiten muss jedoch auch gesagt werden, dass Sucht an sich nicht heilbar ist. Das hiesige Suchthilfesystem kann jedoch sehr gut helfen, mit der Sucht zu leben.

Vielen Dank für das Gespräch.

**Kontakt: Beratungsstelle für Abhängigkeitskranke,
Rudolf-Breitscheid-Str. 41, 16278 Angermünde, Telefon: 03331 271-192**

GLG-Öffentlichkeitsarbeit, Telefon: 03334 69-2105, E-Mail: andreas.gericke@glg-mbh.de