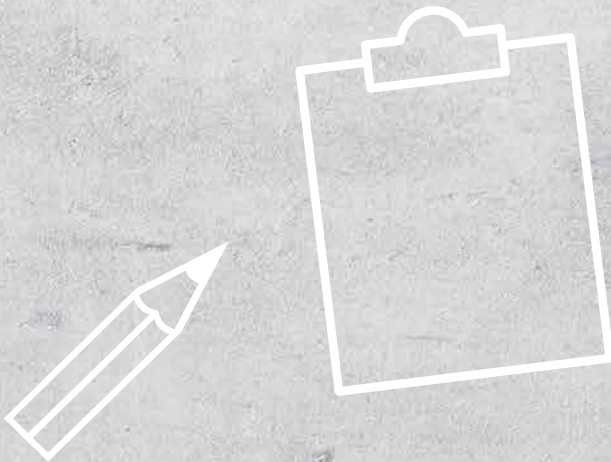


UNABHÄNGIG BLEIBEN!

METHODENSAMMLUNG

DIGITALE MEDIEN – (ONLINE-)GLÜCKSSPIEL

für pädagogische Fachkräfte zur
Präventionsarbeit mit Jugendlichen



**MIT VIELEN KOPIERVORLAGEN
UND ARBEITSMATERIALIEN**

IMPRESSUM

6., überarbeitete Auflage | November 2022

Herausgeber: Fachstelle für Suchtprävention Berlin gGmbH
Chausseestr. 128/129 | 10115 Berlin
Tel.: 030 - 2935 26 15 | Fax: 030 - 2935 26 16
info@berlin-suchtpraevention.de
www.berlin-suchtpraevention.de
www.kompetent-gesund.de

V.i.S.d.P.: Anke Timm, Geschäftsführerin der
Fachstelle für Suchtprävention Berlin gGmbH

Redaktion: Inga Benseick, Merle Krause, Katrin Petermann,
Lydia Römer und Anke Schmidt

Gestaltung: Martina Jacob

Bildquellen: Tatyana Gladskih, Antonio Gravante, Palau,
Shutterstock/Dirk Ercken, BTRSELLER,
Sarahdesign, Nadin3d/Fotolia (Montage Fachstelle),
patrick/Fotolia, Kues/Freepik

Gefördert durch:





INHALT

1. Einführung	4
2. Hintergrundwissen	6
2.1 Jugendliche und digitale Medien	6
2.2 Onlinesucht	7
2.3 Jugendliche und (Online-)Glücksspiel	7
2.4 Pathologisches Glücksspiel oder „Glücksspielsucht“	9
2.5 Empfehlungen für eine erfolgreiche Suchtprävention	9
3. Methoden Digitale Medien	11
3.1 Thesenspiel	11
3.2 Motive für Online-Nutzung	13
3.3 Modell Suchtdreieck	17
3.4 Gefällt mir	20
3.5 Tagesgestaltung – reale und mediale Aktivitäten	23
3.6 Hilfe, ich bin offline!	25
4. Methoden (Online-)Glücksspiel	27
4.1 Quiz zum Thema (Online-)Glücksspiel	27
4.2 Was ist ein (Online-)Glücksspiel?	28
4.3 (Online-)Glücksspiele und Suchtgefährdung	30
4.4 (Online-)Glücksspiele im Vergleich	32
4.5 Suchttrichter	33
4.6 Behauptungskarten (Online-)Glücksspiel	37
4.7 Entwicklungsstufen Online-Glücksspielsucht	44
5. Informationen und Beratung	49
6. Literaturverzeichnis	53
7. Weiterführende Literatur	55

1. Einführung

In dieser Methodensammlung widmen wir uns zwei zentralen Themen der Prävention von Verhaltenssüchten: der Nutzung von digitalen Medien sowie dem (Online-)Glücksspiel. Während das Augenmerk der Öffentlichkeit oftmals auf Abhängigkeit und Sucht liegt, stehen pädagogische Fachkräfte und Eltern vor der Herausforderung, Kinder und Jugendliche einerseits auf riskante Verhaltensweisen aufmerksam zu machen und Medienkompetenz zu vermitteln, andererseits die Anzeichen problematischen Verhaltens früh zu erkennen und darauf reagieren zu können. Die Erfahrungen aus Multiplikator*innen-Schulungen und Elternabenden zeigen immer wieder diese große Unsicherheit, die sich zumeist aus zwei Umständen ergibt: viele Erwachsene sind ohne mobile Telefone und Internet aufgewachsen, ein Abgleich mit eigenen Medien-Erfahrungen in Kindheit und Jugend ist daher oft nicht möglich. Zum anderen führt die rasante Entwicklung von Medienangeboten dazu, dass man unweigerlich den Eindruck bekommt, man könne nicht mehr Schritt halten und kenne sich nicht genug aus, um zu diesem Thema mit medienaffinen Jugendlichen ins Gespräch zu kommen – oder gar Regeln zu setzen.

Laut der „JIM-Studie 2021“¹ besitzen 94% der 12-19-Jährigen ein Handy und betrachten das damit einhergehende Verhalten ein Stück weit als Normalität. Gleichzeitig wird durch die öffentliche Aufmerksamkeit das Thema „Onlinesucht/Medienabhängigkeit“ und ggf. auch durch ein eigenes ungutes Gefühl beim Beobachten von exzessiv mediennutzenden Jugendlichen deutlich, wie schnell aus einem „normalen“ Umgang mit elektronischen Medien eine problematische/riskante Nutzung werden kann.

Darüber hinaus rückt das riskante Glücksspielverhalten einiger minderjähriger Jugendlicher immer mehr in den Fokus von Pädagog*innen in Schule und Freizeit. Insbesondere männliche Jugendliche, die in sozial schwachen bzw. armen Verhältnissen aufwachsen, sind gefährdet, ein problematisches Spielverhalten zu entwickeln.²

Aufgrund der zunehmenden Verbindung von Online-Spielen, sozialen Netzwerken usw. mit Glücksspielangeboten, erfreuen sich z. B. E-Sports Betting (Wetten auf den Ausgang von Computerspielen) und Fantasy Sports (virtuelle Teamerstellung mit realen Sportlern) immer größerer Beliebtheit.³ Durch einen differenzierten Online-Glücksspielmarkt ist es unumgänglich, die für die Jugend prägnanten Themen „Digitale Medien“ und (Online-)Glücksspiel verknüpft miteinander zu betrachten.

Wie man mit Jugendlichen im Bereich Freizeit oder mit Schüler*innen zu den Themen „Digitale Medien“ und (Online-)Glücksspiel ins Gespräch kommen kann, ihnen Wissen vermittelt und sie dazu anregt, sich kritisch mit dem eigenen Nutzungsverhalten auseinanderzusetzen, zeigt diese Methodensammlung „Digitale Medien – (Online-)Glücksspiel“ auf. Dieses Material gibt Ihnen konkretes Handwerkszeug an die Hand, das mit wenig Aufwand umgesetzt werden kann.

1 Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2021.

2 Vgl. Haß, W., Lang, P. 2016.

3 Vgl. Hayer, T., Fiedler, I. 2016.



Die Jugendlichen bzw. Schüler*innen werden dabei unterstützt, einen verantwortungsvollen und risikokompetenten Umgang mit digitalen Medien und (Online-)Glücksspiel zu erlernen. Ähnlich wie bei der Verkehrserziehung müssen Kinder und Jugendliche die verantwortungsvolle Interaktion mit Glücksspiel und digitalen Medien gezeigt bekommen, um negative Erfahrungen möglichst zu vermeiden. Als pädagogische Fachkraft können Sie mit einfachen Mitteln einen wichtigen Beitrag dazu leisten.

Da wir es mit sich ständig weiterentwickelnden technischen Möglichkeiten zu tun haben, müssen auch die Risiken immer wieder neu beleuchtet werden. Aus diesem Grund war es uns ein Anliegen, die bisherige Methodensammlung in einer 6. Auflage zu aktualisieren und zu ergänzen.

Das 2. Kapitel der Methodensammlung beinhaltet sowohl Hintergrundwissen zur erfolgreichen Prävention von problematischer/riskanter Mediennutzung als auch von riskantem (Online-)Glücksspiel. Im 3. und 4. Kapitel werden dann zahlreiche interaktive Methoden zur Auseinandersetzung mit diesen Inhalten für junge Menschen/Schüler*innen vorgestellt. Unter 5. sind Anlauf- und Beratungsstellen in Berlin sowie Online-Portale aufgelistet, die Hilfestellungen und Informationen bereithalten.

Wir richten uns mit dieser Informationsbroschüre an Sie als Pädagog*innen. Durch Ihren täglichen Kontakt zu Kindern, Jugendlichen und Schüler*innen sind Sie prädestiniert für die Durchführung interaktiver suchtpreventiver Maßnahmen in unterschiedlichen pädagogischen Handlungsfeldern und -kontexten (z.B. Schule, Jugendfreizeit, stationäre Jugendhilfe). Sie müssen keine Expert*innen für die Themen riskante/pathologische Glücksspiel- oder Mediennutzung sein, denn Ziel dieser Methoden ist es, mit jungen Menschen in einen Dialog zu kommen und sie zur kritischen Auseinandersetzung mit ihrem Verhalten sowie die Selbstreflexion anzuregen.

Die hier dargestellten Methoden sind für Jugendliche in der Oberschule ab 12 Jahren konzipiert, für die Arbeit mit jüngeren Schüler*innen sollte der Einsatz kritisch geprüft und die Methoden eventuell modifiziert werden.

2. Hintergrundwissen

2.1 Jugendliche und digitale Medien

Schaut man in den heutigen Zeiten auf die Onlinenutzung, wird deutlich, dass digitale Medien aus dem Alltag der meisten Menschen nicht mehr wegzudenken sind. Laut der aktuellen JIM-Studie aus dem Jahr 2021 zeichnet sich die Generation der 12 bis 19-Jährigen durch wenige Berührungsängste im Hinblick auf digitale Medien aus.

Ein häufig beobachtetes Phänomen ist, dass Kinder und Jugendliche, die viel Zeit mit medialen Aktivitäten verbringen, (vor)schnell von Erwachsenen als besonders kompetent eingestuft werden. Diese Form der „Vorschusslorbeeren“ kann die Unsicherheit der Erwachsenen befördern und die eigenen Handlungs- und Interventionsmöglichkeiten schmälern.

Mit der massiven Verbreitung von Smartphones bekommen die Bereiche Kommunikation, Information und Unterhaltung, aber auch die Mediennutzung selbst, eine neue Bedeutung. Das Smartphone übernimmt Funktionen, die bis vor knapp einem Jahrzehnt von verschiedenen Endgeräten erfüllt wurden. In erster Linie wird Musik gehört und das Internet genutzt – klassische Handytätigkeiten wie telefonieren und insbesondere SMS-Schreiben gehen deutlich zurück. Letztere Funktion wird inzwischen von Messenger-Apps, wie beispielsweise WhatsApp übernommen – 92% aller Jugendlichen nutzen diesen Dienst regelmäßig.⁴ Das Phänomen, immer und überall online zu sein, verstärkt sich durch den Besitz von mobilen Geräten. So ist für fast drei Viertel aller Jugendlichen das Smartphone ein ständiger Begleiter. Die ungeprüften Altersabfragen im Netz machen es leicht, den Jugendschutz zu umgehen, indem man ggf. das eigene Alter nach oben korrigiert.

Die Folge: Eltern und pädagogische Fachkräfte können die Internetnutzung und medialen Aktivitäten nicht bzw. nur schwer kontrollieren. Der positive Nutzen mobiler Geräte wird von der Mehrheit der Jugendlichen inzwischen eingeschränkt betrachtet – und zwar in Bezug auf die ständige Erreichbarkeit und unangenehme Verhaltensweisen und/oder Inhalte: 72% geben an, dass sie oft mehr Zeit mit dem Handy/Smartphone verbringen, als sie geplant hatten. 44% fühlen sich genervt von der Flut an eingehenden Nachrichten und ebenso viele haben aber Angst, etwas zu verpassen, wenn das Gerät aus ist.⁵

Wie wichtig es ist, Kinder und Jugendliche an eine kompetente und risikobewusste Mediennutzung heranzuführen und sie bei der Mediennutzung kontinuierlich zu begleiten, zeigt sich an vielen Schnittstellen, z. B. wenn es um Profileinstellungen, Downloads, Altersfreigaben oder Bezahlmöglichkeiten im Internet, aber auch um (nicht altersgerechte) Inhalte, Cybermobbing, Online-Glücksspiele und Mediennutzungszeiten geht.

4 Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2021.

5 Vgl. ebd.



2.2 Onlinesucht

Im Zusammenhang mit der Computer- und Internetnutzung kann sich ein Verhalten entwickeln, das einer Sucht mit allen bekannten Symptomen ähnelt. Seit 2022 ist im ICD-11, dem internationalen Klassifikationssystem für Krankheiten, die Diagnose „Gaming Disorder“ aufgenommen worden. Somit handelt es sich um eine anerkannte Suchterkrankung, die die folgenden Kriterien umfasst:

Die Störung ist gekennzeichnet durch ein anhaltendes oder periodisch wieder auftretendes Nutzungsverhalten von online oder offline Computerspielen. Dieses ist gekennzeichnet durch:

- Verminderte Kontrolle über die Verhaltensausführung
- Überhöhte Bedeutung des Spielens, welches andere Interessensfelder und Alltagsaktivitäten verdrängt
- Fortgeführte Nutzung trotz damit zusammenhängender negativer Folgen
- Das Verhalten führt zu einer anhaltenden Beeinträchtigung des psychosozialen Funktionsniveaus

Die Symptome halten über einen Zeitraum von 12 Monaten an, wobei die Diagnose in begründeten Fällen auch früher gestellt werden kann. Auch wenn sich diese Diagnose auf Gaming bezieht, ist es auch möglich, wegen einer problematischen Social Media Nutzung, Online-Kaufsucht, Online-Pornosucht und ähnlichen Problemen Beratung und Behandlung zu bekommen.

2.3 Jugendliche und (Online-)Glücksspiel

Spielen ist seit jeher ein Freizeitvergnügen, das zu unserem Alltag gehört und in der menschlichen Entwicklung eine zentrale Rolle spielt. Kinder entwickeln wichtige Fertig- und Fähigkeiten beim Spielen. (Online-) Glücksspiele jedoch sind riskant und bergen unterschiedliche Gefahren. Glücksspiele sind Spiele, bei denen das Ergebnis überwiegend vom Zufall abhängig ist, den Einsatz eines Vermögenswertes, meistens Geld, erfordert sowie der Gewinn in einem Vermögenswert besteht. Ähnlich wie bei legalen Suchtstoffen, z. B. Alkohol und Tabak, erleben Jugendliche (Online-)Glücksspiel oft als einen selbstverständlichen Teil in ihrem Leben, den sie aus dem Stadtbild, der eigenen Familie oder von Freund*innen kennen.

Gemäß dem Glücksspielstaatsvertrag⁶ und dem Jugendschutzgesetz⁷ ist Jugendlichen die Teilnahme an (Online-)Glücksspielen verboten. Dass (Online-)Glücksspiele jedoch bereits für Minderjährige einen großen Reiz haben, zeigen die Ergebnisse des Sucht-Survey 2019: Über 43% aller Jugendlichen im Alter von 16 und 17 Jahren hat schon an Glücksspielen teilgenommen und über 14% dieser haben um Geld gespielt. Als häufigste Motive für die Teilnahme am Glücksspiel nennen Jugendliche „Spaß haben“ (62,3%), „Aufregung“ (54,7%) und „Geldgewinn“ (39,6 %) sowie „Geselligkeit“ (38,4%).⁸ Neben dem „klassischen Glücksspiel“ in Spielbanken, Casinos, Gaststätten, Lotterien oder bei Wettanbietern spielt besonders das Online-Glücksspiel für Jugendliche eine große Rolle. Seit der Novellierung des Glücksspielstaatsvertrags im Juli 2021 sind Glücksspiele im Internet zwar teilweise legal, jedoch gilt auch hier der Jugendschutz und somit der Ausschluss von Minderjährigen.

6 Vgl. Berliner Senatsverwaltung für Justiz, Verbraucherschutz und Antidiskriminierung 2021.

7 Vgl. Bundesministerium der Justiz 2022a.

8 Vgl. Banz, M. 2019.

Durch die Anonymität im Internet greifen soziale und gesetzliche Kontrollmöglichkeiten nicht in vollem Umfang. Ebenso gibt es immer noch viele Anbieter, die keine deutsche Lizenz besitzen, deren Seiten jedoch trotzdem in Deutschland abrufbar und bespielbar sind. Gerade für Jugendliche sind diese durch die fehlenden Alterskontrollen attraktiv. Auch bargeldlose Zahlungen und die ständige Verfügbarkeit der Online-Glücksspiele sind einerseits höchst anziehend für Jugendliche und andererseits als große Risikofaktoren zu sehen.

Der sich ausdehnende Markt, welcher besonders Jugendliche anvisiert, zeigt sich in sogenannten Demo- oder Übungsspielseiten, Glücksspiel-Simulationen auf sozialen Netzwerkseiten sowie in der zunehmenden Vermischung zwischen Computer-Spielen und Glücksspielen (z. B. In-Game-Werbung, Lootboxen, glücksspielähnliche Spielmechanismen).⁹ Unter Jugendlichen sind Online-Poker und Online-Sportwetten besonders beliebt.¹⁰

Die Bruttospielerträge von Online-Casinos lagen im Jahr 2015 bei 735,8 Mio. €¹¹, im Jahr 2021 wurden sie auf 55 Milliarden geschätzt¹², auch mit der Unterstützung minderjähriger Spieler*innen.

Das Internet hält neue Möglichkeiten des Glücksspiels bereit: Meldungen von jungen und erfolgreichen Profispieler*innen, attraktive Webseiten und der Einsatz von Prominenten (die für Glücksspiel-Demoseiten werben, von denen es nur einen Klick braucht, um auf echte Glücksspiel-Webseiten zu gelangen) machen viele Jugendliche neugierig, ebenfalls ihr Glück zu versuchen. Den ins Netz verlagerten Spieltrieb der jungen Generation sowie Neugier und den Wunsch sich mit anderen zu messen, machen sich Spiele-Anbieter zu nutzen. Sie platzieren in „normalen“ Computer- bzw. Online-Spielen sogenannte In-Game-Werbung platzieren, d.h. wie in realen Wettkämpfen auch, befinden sich Werbebanner z. B. am Zieldurchlauf oder an der Bande des Stadions. Über einen Klick auf diese Werbebanner wiederum gelangt man oftmals zu Online-Glücksspielen.

Glücksspiele sind unterschiedlich riskant, insbesondere leicht verfügbare Spiele mit einer schnellen Spiel- und Auszahlabfolge sowie Fast-Gewinne erhöhen das Suchtpotenzial erheblich. Bestimmte Merkmale des internet-basierten Glücksspiels sind zusätzliche Risikofaktoren für die Entwicklung eines problematischen oder pathologischen Spielverhaltens. Online-Glücksspiel-Angebote sowie die zunehmende Verbindung mit Internet-Spielen, sozialen Netzwerken etc. fördern die Normalisierung der Teilnahme und erleichtern Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen den Einstieg ins (Online)-Glücksspiel und bergen vergleichsweise hohe Risikofaktoren, wie z. B. Verschuldung.¹³

9 Vgl. Hayer, T. et al. 2019.

10 Vgl. Buth, S. et al. 2022.

11 Vgl. Gaßmann, R., Bartsch, G., Kepp, J. 2016.

12 Vgl. Graefe, L 2022.

13 Vgl. Prenz 2014.



2.4 Pathologisches Glücksspiel oder „Glücksspielsucht“

Glücksspielsucht ist keine Charakterschwäche, sondern eine seit 2001 anerkannte Krankheit. Seit der Veröffentlichung des ICD-11, ist Glücksspielsucht bzw. „pathologisches Glücksspiel“ nicht mehr unter der Kategorie „Störung der Impulskontrolle“ zu finden, sondern als eigenständige Suchterkrankung definiert.¹⁴

Die neue Klassifizierung im ICD-11 ist angelehnt an die Definition aus dem DSM-5, welches als Standardwerk zur Klassifizierung psychischer Störungen gilt. Grund für die Bezeichnung als Sucht ist, dass von vergleichbaren Gehirnprozessen wie bei substanzbezogenen Süchten ausgegangen wird.

Folgende Kriterien des DSM-5 beschreiben das pathologische Spielen:

- Notwendigkeit des Glücksspielens mit immer höheren Einsätzen, um eine gewünschte Erregung zu erreichen.
- Unruhe und Reizbarkeit bei dem Versuch, das Glücksspielen einzuschränken oder aufzugeben.
- Wiederholte erfolglose Versuche, das Glücksspielen zu kontrollieren, einzuschränken oder aufzugeben.
- Starke gedankliche Eingenommenheit durch Glücksspielen (z. B. starke Beschäftigung mit gedanklichem Nacherleben vergangener Spielerfahrungen, mit Verhindern oder Planen der nächsten Spielunternehmung, Nachdenken über Wege, Geld zum Spielen zu beschaffen).
- Häufiges Glücksspielen in belastenden Gefühlszuständen (z. B. Hilflosigkeit, Schuldgefühlen, Angst, depressiver Stimmung).
- Rückkehr zum Glücksspielen am nächsten Tag, um Verluste auszugleichen (Chasing – dem Verlust „hinterherjagen“).
- Belügen anderer, um das Ausmaß der Verstrickung in das Glücksspielen zu vertuschen.
- Gefährdung oder Verlust einer wichtigen Beziehung, eines Arbeitsplatzes, von Ausbildungs- oder Aufstiegschancen aufgrund des Glücksspielens.
- Verlassen auf finanzielle Unterstützung durch andere, um die durch das Glücksspielen verursachte finanzielle Notlage zu überwinden.

Bei mehr als drei zutreffenden Merkmalen spricht man von pathologischem Spielverhalten.¹⁵ Die Diagnosekriterien ähneln denen der stoffgebundenen Süchte. Hinzu kommen die typischen glücksspielorientierten Merkmale, wie hohe finanzielle Verluste und damit einhergehende Verschuldung.

2.5 Empfehlungen für eine erfolgreiche Suchtprävention

Damit Ihre Angebote suchtpreventiv wirksam und nachhaltig sind, gibt es einige Kriterien, die Sie in der Planung und Umsetzung berücksichtigen sollten. Die besten Ergebnisse erzielen Sie, wenn Sie keine einmalige Veranstaltung (an Ihrer Schule) anbieten, sondern eine regelmäßige Auseinandersetzung mit dem entsprechenden Thema befördern – dabei ist die Zeitspanne zwischen den Veranstaltungen variabel.

¹⁴ Vgl. BfArM 2022.

¹⁵ Vgl. Falakai, P., Wittchen H.-U. 2015.

Basierend auf den Ergebnissen der im Auftrag der BZgA erstellten „Expertise zur Suchtprävention“ lassen sich folgende Standards ableiten:

Erfolgreiche Suchtprävention ...

- ist mehr als nur reine Informationsvermittlung,
- fördert Lebenskompetenzen,
- nutzt interaktive Methoden/Programme,
- muss Projektcharakter haben – keine Einzelmaßnahmen -
- erreicht das gesamte System (Eltern, Kinder, Pädagog*innen etc.).¹⁶

Über die hier vorgestellten Methoden hinaus können Sie verschiedene Aktivitäten (wie z. B. Kreativwettbewerbe und Projektwochen) durchführen und bestehende Präventionsprojekte sowie Programme und Angebote zur Stärkung der Lebenskompetenz nutzen. Wir empfehlen Ihnen – wenn möglich – einen thematischen Elternabend anzubieten. Gern unterstützen wir Sie bei diesem Vorhaben. Alle beschriebenen Methoden sind mit wenig Aufwand umsetzbar. Die Angaben zum Zeitaufwand und der Gruppengröße sind Empfehlungen, lassen sich aber auch flexibel an die Rahmenbedingungen Ihrer Arbeit anpassen. Die Methodensammlung ist kein Curriculum, das in einer bestimmten Reihenfolge oder in einem festgelegten Umfang durchgeführt werden muss.

Da bei diesen Verhaltenssüchten (Glücksspiel- und Online-Sucht) signifikante geschlechtsspezifische Unterschiede bestehen, empfehlen wir, diese in der Durchführung der Methoden zu berücksichtigen:

- in der Einteilung der Gruppen (z. B. reine Mädchen- bzw. Jungengruppen).
- in den Auswertungs- und Diskussionsrunden (z. B. soziale Rollenerwartungen: Mann als Familienernährer, Glücksspiel als mögliche Einnahmequelle).

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg und begleiten Sie gerne in der Planung weiterer Präventionsmaßnahmen! Kontaktinformationen und Beratungsangebote finden Sie am Ende dieser Publikation.

Ihre Fachstelle für Suchtprävention Berlin



3. Methoden Digitale Medien

3.1 Thesenspiel

- Thema:** Eigene Haltung zur Mediennutzung
- Ziele:** Die Jugendlichen reflektieren ihre eigene Haltung und lernen andere Sichtweisen kennen.
- Material:** 2 DIN A4-Zettel für Schilder, 1 Stift
- Zeitraumen:** 15-30 Minuten

TO DO

Methodisches Vorgehen:

Es wird ausreichend freier Platz benötigt, damit die Teilnehmer*innen sich im Raum bewegen können. Beschriften Sie einen Zettel mit der Aufschrift „Ich stimme zu“ und den anderen mit „Ich stimme nicht zu“. Die Schilder werden in die gegenüberliegenden Ecken des Raumes gelegt.

Nun liest die/der Moderator*in eine These vor und bittet die Jugendlichen, sich entsprechend ihrer Meinung zu positionieren. Erfahrungsgemäß ordnet sich ein Teil direkt den zustimmenden oder den ablehnenden Polen zu, andere nehmen eher eine Position dazwischen ein.

Die/der Moderator*in fragt je nach Gruppengröße und zur Verfügung stehender Zeit einige der Teilnehmer*innen nach den Gründen ihrer Positionierung. Es empfiehlt sich, mit denen, die sich eindeutig den Polen zugeordnet haben, zu beginnen, da die grundsätzlichen Positionen in der Regel mehr zur Diskussion anregen. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass moralische Debatten und das Bewerten von Standpunkten unterbleibt. Die/der Moderator*in kann auch eigene Überlegungen einbringen. Wenn die wichtigsten Positionen ausgetauscht sind, wird eine neue These vorgelesen. Es geht nicht darum, eine gemeinsame Position zu haben, sondern die Vielfalt von Meinungen zu verdeutlichen und ins Gespräch zu kommen.

Hier einige Thesen als Anregung:

- Durch Multiplayer-Browser-Games (z. B. League of Legends) bleibe ich mit meinen Freund*innen in Kontakt.
- Ohne mein Smartphone verpasse ich den Anschluss zu meiner Peer-Group.
- Übers Internet sind alle meine Freund*innen zu jeder Zeit erreichbar.
- Mit Zocken kann ich gut Problemen aus dem Alltag ausweichen.
- Spiele mit USK 18 können problemlos mit 14 Jahren gespielt werden.
- Im Internet ist quasi alles erlaubt.



- Wenn ich im Internet Bekanntschaften mache, muss ich nicht vorsichtig sein, ist ja sowieso nur online.
- Auf TikTok werden mir durch den Algorithmus nur Videos gezeigt, die meinen Interessen entsprechen.
- Mein Instagram-Account öffentlich zu stellen ist keine große Sache.
- Ich gefalle mir mit einem Filter (Instagram, TikTok etc.) besser.
- Die Anzahl meiner Likes ist wichtig für mich.
- Ich poste nur Bilder auf Social-Media die cool/ hübsch/ im Trend sind.
- Ich nehme auf Instagram etc. nur Leute an, die ich kenne.
- Hätte ich keine Social-Media-Accounts, würde ich mich ausgeschlossen fühlen.
- ...



3.2 Motive für Online-Nutzung

- Thema:** Konsum-Motive für verschiedene Online-Angebote
- Ziele:** Die Jugendlichen beschäftigen sich mit den Vor- und Nachteilen von sozialen Netzwerken, sowie Computer- und Online-Glücksspielen. Sie setzen sich mit den eigenen Konsum-Motiven und den Auswirkungen auseinander.
- Material:** eine Pinnwand, Moderationskarten oder Flipchart-Papier, Stifte
- Zeitraumen:** 30 Minuten

TO DO

Methodisches Vorgehen:

Die Teilnehmer*innen werden in 4 oder mehr Kleingruppen aufgeteilt (oder teilen sich selbst den Themen zu) und erhalten Stifte und Moderationskarten oder Flipchart-Papier. Empfehlenswert ist es, dass die Jugendlichen sich nach Interesse einem Thema zuordnen:

- Soziale Netzwerke, wie z. B. WhatsApp, Instagram, TikTok, Twitch, YouTube
- Online-Games, wie z. B. Minecraft, FIFA, Clash of Clans, League of Legends
- Shooter-Spiele, z. B. Fortnite, Playerunknown's Battleground (PUBG), Counter-Strike, Call of Duty
- Online-Glücksspiele, wie z. B. Pokerstars, Coin Master, Online-Sportwetten

Die Kleingruppen schreiben ihr Wissen und Erfahrungen zum jeweiligen Thema unter folgenden Leitfragen auf das Flipchart-Papier oder die Moderationskarten (eine Karte pro Antwort):

- Warum werden die Angebote genutzt?
- Was macht ein Angebot aus, dass ich besonders lang/viel nutze?
- Was könnten Gefahren von Online-Nutzung sein?
- Was sind Merkmale verantwortungsvoller Nutzung von Medien?

Die Jugendlichen präsentieren anschließend ihre Ergebnisse, indem sie die Moderationskarten anpinnen bzw. ihr Plakat vorstellen. Die Ergebnisse werden von den anderen ggf. ergänzt. Im Anschluss daran werden im Plenum folgende Fragen diskutiert:

- Welche Relevanz haben Soziale Netzwerke, Computerspiele und Online-Glücksspiele in Eurem Leben?
- Was glaubt Ihr, was passieren würde, wenn Ihr von heute auf morgen mit der Mediennutzung aufhören würdet? Wie wäre es einen Tag/eine Woche offline zu sein?

Anregungen für den Unterricht:

Bei der Auswertung der Fragen sollte ein besonderes Augenmerk auf den Bedürfnissen liegen, die die Jugendlichen benennen. Wichtig ist es, diese aufzugreifen und die Frage zu stellen, ob die Jugendlichen Alternativen sehen bzw. andere Möglichkeiten kennen, diese Bedürfnisse zu befriedigen. Auch hier können die Antworten auf Moderationskarten gesammelt und an einer Tafel o.ä. visualisiert werden.

Hintergrundwissen:

Besonders Soziale Netzwerke, Online-Rollenspiele, (Ego-)Shooter und Online-Glücksspiele sind bei Jugendlichen beliebt, bergen aber auch Risiken. Auf die Frage nach ihren Hauptaktivitäten im Internet geben Mädchen und Jungen im Alter von 14 bis 24 Jahren an, am häufigsten Soziale Netzwerke zu nutzen. Dies ist besonders bei weiblichen Personen ausgeprägt – die im Gegensatz zu Jungen eher selten Online-Spiele nutzen. Digitale Medien sind heute für die meisten Jugendlichen nicht mehr aus dem Alltag wegzudenken. Foren, Blogs, Videoplattformen etc. sind feste Alltagsbestandteile. Das sogenannte Web 2.0 bietet zahlreiche Möglichkeiten, sich auszuprobieren. Für die meisten Menschen stellt die Internet- und Computernutzung kein Problem dar und wird angemessen in den Alltag integriert. Gleichzeitig birgt die Nutzung digitaler Medien auch Gefahren – nicht nur im Sinne einer möglichen Suchtentwicklung.

Soziale Netzwerke: WhatsApp, Instagram, TikTok, YouTube

Der beliebteste Messenger ist seit einigen Jahren WhatsApp. Der internetbasierte Dienst lässt sich als App auf jedes Smartphone laden und ermöglicht neben dem Austausch von Textnachrichten auch den Versand von Bild-, Video- und Tondateien. Die gewünschten Inhalte können an einzelne Empfänger*innen oder an ganze Gruppen verschickt werden. Die oben beschriebenen Gefahren der unkontrollierten Weiterverbreitung und der Verbreitung negativer Inhalte treffen insbesondere auf die WhatsApp-Nutzung zu. Außerdem können im sogenannten Status Fotos und Videos für alle abgespeicherten Kontakte sichtbar gepostet werden, welche dann für 24 Stunden angeschaut werden können.

Soziale Netzwerke wie Instagram, TikTok und YouTube setzen auf Bilder und kurze Videos – hier kann man nicht nur viel Zeit verbringen, es kann auch zu unrealistischen Erwartungen an das eigene Aussehen kommen: viele der Darstellungen dort sind durch Filter geschönt und bearbeitet, gelten aber dennoch oft als Schönheitsideal.

Weitere Infos: www.schau-hin.info/soziale-netzwerke

Online-Games und (Ego-)Shooter

Im Bereich der Online-Spiele, oder allgemeiner der digitalen Spiele (nicht alle Spiele benötigen eine Internetverbindung), gibt es verschiedene Genres, die unterschiedliche Suchtpotenziale haben. Relativ unbedenklich und meist auch mit niedrigeren USK-Altersfreigaben versehen, sind u.a. Denk- und Geschicklichkeitsspiele, Sportspiele, Adventures und Rennspiele. Ein erhöhtes Risiko-Potential weisen hingegen Strategiespiele (z. B.



Clash of Clans), First-Person-Shooter (auch Egoshooter) wie Counterstrike oder Call of Duty, sowie Online-Rollenspiele, z. B. World of Warcraft, DotA oder League of Legends, auf.

Viele dieser Spiele, ob für Computer, Smartphone oder Konsole entwickelt, funktionieren ähnlich. Von den Spielentwicklern werden Strategien der Einbindung angewandt, damit Spieler*innen das Spiel spannend finden und möglichst lange spielen. So gibt es die Strategie der ökonomischen Involvierung: Spieler*innen sehen sich mit einem Belohnungssystem konfrontiert. Für gelöste Aufgaben innerhalb des Spiels bekommt man Punkte, Spielgeld, Gegenstände etc. Dabei wenden Entwickler vermehrt auch Strategien des Glücksspiels an, um Spieler*innen zu binden – die Grenzen zwischen Gaming und Gambling verschwimmen. Hierzu zählen auch die sogenannten Lootboxen, die inzwischen in fast allen Spielen auftauchen: gegen Geld können virtuelle Kisten mit zufälligen Inhalten für das Spiel gekauft werden. Mit der aktionalen Involvierung müssen Spieler*innen bestimmten Handlungsaufforderungen nachkommen um das Spiel zu bewältigen (z. B. müssen Türen geöffnet werden, andere Spielfiguren angesprochen werden etc.). In der visuellen Involvierung soll durch die audiovisuelle Darstellung der Eindruck vermittelt werden, dass man mit den Spielfiguren innerhalb eines Raumes spielt und nicht hinter einem Computerbildschirm sitzt. Gerade die Verschmelzung vom Blickpunkt des Spielers und dem eigenen Aktionspunkt in z. B. First-Person-Shootern sind spektakulär und können emotional fesselnd sein. Eine weitere Möglichkeit, Spieler*innen an das Spiel zu binden, ist eine temporale Involvierung, indem Spieler*innen zeitliche Zielvorgaben gemacht werden, um das Spielziel zu erreichen. Einige Spiele arbeiten auch mit einer schnellen Abfolge von „Kurzspielen“ – diese binden Spieler auch über einen längeren Zeitraum, wie z. B. beim beliebten Battle Royale-Modus von Fortnite. Ein weiterer Faktor ist die weltweite Vernetzung der Gamer in Online-Spielen, insbesondere bei Spielen, die im Team oder als Duell gespielt werden. Die Spieler*innen sind quasi „verpflichtet“ ständig online zu sein, um über alle Zeitzonen hinweg zu spielen.

Online-Glücksspiele:

Glücksspiele, wie Sportwetten und Poker, sind in Deutschland erst ab 18 Jahren erlaubt. Anbieter mit deutscher Lizenz im Internet müssen seit Juli 2021 Alterskontrollen durchführen. Daher ist es für Jugendliche reizvoll, Glücksspielangebote im Internet zu nutzen, die durch ausländische Anbieter betrieben werden und bei denen die Jugendschutzbestimmungen leichter umgangen werden können. Neben den bereits geschilderten Risikofaktoren des Glücksspiels weist das Online-Glücksspiel weitere Gefahren auf. Die Teilnahme ist vom eigenen Zimmer aus zu jeder Zeit möglich und auch der bargeldlose Zahlungsverkehr (z. B. über frei erhältliche Paysafe-Karten) kann dazu verleiten, den Überblick über die eigenen Einsätze zu verlieren. Des Weiteren ködern viele Anbieter von Online-Glücksspiel ihre Kundschaft mit Demo-Seiten, die suggerieren, schnell viel Geld gewinnen zu können. Insbesondere beim Online-Poker besteht die Gefahr, an Mitspieler*innen oder Bots zu geraten, die sich absprechen, um andere als sogenannten „Fisch“ auszunehmen. Viele beliebte Games enthalten ebenfalls Glücksspielelemente, beispielsweise beim beliebten FIFA Spielmodus Ultimate Team.

Für die Nutzung von Bildschirmmedien im Allgemeinen gibt es verschiedene Motive:

Kommunikation, In Kontakt bleiben, Identitätsexperimente, Loslösung von Eltern und Familie, Zugehörigkeit zu neuen Gruppen, Austesten von Grenzen, Verarbeiten von Frustrationen und Spannungen, Abschalten vom Alltag, Entspannung, Langeweile, der Wunsch nach Anerkennung und Bestätigung durch andere etc.

Anzeichen für riskanten Medienkonsum (Kriterien Gaming Disorder aus dem ICD 11) *siehe Seite 7.*

In Anlehnung an Youngs (2011) etablierten Test zur Feststellung einer Internetabhängigkeit und basierend auf den Erfahrungswerten der Expert*innen, können folgende Anzeichen als Indikatoren eines riskanten Medienkonsums gewertet werden:

- Es wird viel Zeit am Computer verbracht.
- Leistungsabfall in Schule/Ausbildung.
- Wenig Begeisterung für andere Aktivitäten bzw. bisherige Hobbys.
- Schwierigkeiten, außerhalb des Internets mit anderen Menschen in Kontakt zu kommen.
- Der Tagesablauf wird auf die Nutzung des Computers ausgerichtet.
- Auf ein Computernutzungsverbot wird aggressiv, beleidigend, ängstlich oder zurückgezogen reagiert.
- Körperliche Veränderungen: Betroffene schlafen schlecht, wirken blass, haben keinen Appetit oder haben stark zugenommen.¹⁷

¹⁷ Vgl. Young, K.S., de Abreu, C.N. 2011.



3.3 Modell Suchtdreieck

Thema: Risiko- und Schutzfaktoren

Ziele: Die Jugendlichen setzen sich intensiv mit ihrer Person bzw. Persönlichkeit, ihrem Umfeld und dem Suchtmittel Digitale Medien auseinander, definieren Risiko- und Schutzfaktoren und werden sensibilisiert, diese in ihrem Leben zu erkennen und möglicherweise zu beeinflussen.

Material: eine Tafel o.ä. sowie drei Karten für die Begriffe (Person, Umwelt, Suchtmittel oder Digitale Medien)

Zeitrahmen: 45 Minuten

TO DO

Methodisches Vorgehen:

1. Schritt:

Drei Karten mit den Begriffen Person, Umwelt und Suchtmittel/Digitale Medien werden als Ecken eines gedachten Dreiecks mit ausreichend Abstand zueinander auf den Boden gelegt. Die Teilnehmer*innen sollen sich der Ecke des Dreiecks zuordnen, die ihrer Einschätzung nach am stärksten eine mögliche Suchtentstehung beeinflusst. In der Regel werden alle Positionen besetzt sein. Der/die Seminarleiter*in fragt die Teilnehmer*innen, warum sie sich für die jeweilige Ecke entschieden haben. Diskussion der unterschiedlichen Standpunkte.

2. Schritt:

Im Plenum werden die drei Grundbegriffe Person, Umwelt und Suchtmittel/Digitale Medien „mit Leben gefüllt“ anhand der Fragen:

- Welche Persönlichkeitseigenschaften verringern das Risiko einer Suchtentstehung und welche begünstigen es?
- Welche Faktoren in der Umwelt (Gesellschaft, Familie, Freunde, Schule/Ausbildung) verringern das Risiko einer Suchtentstehung und welche begünstigen es?
- Welche Eigenschaften und Rahmenbedingungen der Digitalen Medien verringern das Risiko einer Suchtentstehung und welche begünstigen es?

Der/die Seminarleiter*in visualisiert die Ergebnisse der Risiko- und Schutzfaktoren auf der Tafel und ergänzt bei Bedarf.

Anregungen für den Unterricht:

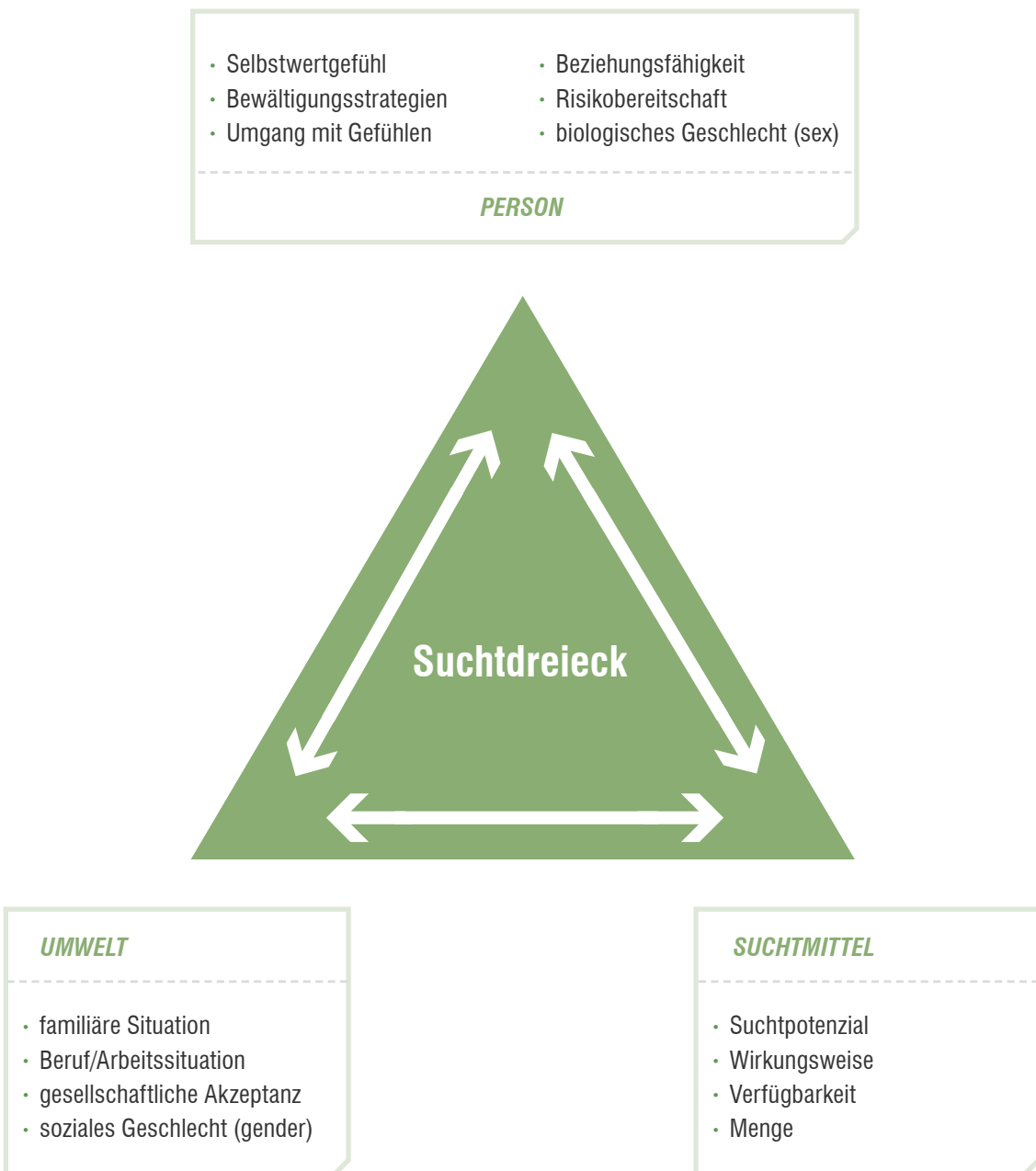
Als Vorbereitung wird auf der Tafel oder einer Metaplanwand das Suchtdreieck (nach Kielholz und Ladewig)¹⁸ mit den drei Grundbegriffen: „Person“, „Umwelt“, „Suchtmittel“ ohne nähere Ausführungen aufgezeichnet.

¹⁸ Vgl. Kielholz, P., Ladewig, D. 1973..

Hintergrundwissen:

Bei einer Entstehung von Sucht sind immer mehrere Faktoren beteiligt. Dies verdeutlicht das abgebildete Modell des Suchtdreiecks nach Kielholz und Ladewig. In jedem der benannten Bereiche lassen sich sowohl Risikofaktoren, die eine Suchtentstehung begünstigen (z.B. niedriges Selbstbewusstsein bei „Person“) als auch Schutzfaktoren, die einer Suchtentstehung entgegenwirken, (z.B. liebevolles Elternhaus bei „Umwelt“) benennen. Da die unterschiedlichen Bereiche miteinander in Beziehung stehen und letztlich immer mehrere Faktoren zusammen wirken, kann man nicht sagen, welcher den größten Ausschlag auf eine Suchtentstehung hat. Auch lässt sich, z. B. anhand der Anzahl der bestehenden Risikofaktoren, nicht voraussagen, wer abhängig wird und wer nicht. Bei Bedarf kann man an dieser Stelle das Thema Resilienz benennen und erläutern.

Das Modell des Suchtdreiecks:





Beispiele für allgemeine und Glücksspielspezifische Faktoren, die eine Suchtentwicklung beeinflussen:

Schutzfaktoren	(Online-)Glücksspiel betreffende Risikofaktoren
PERSON/PERSÖNLICHE SITUATION	
<ul style="list-style-type: none"> • hohes Selbstwertgefühl • Problemlösungsfähigkeit • gute Körperwahrnehmung • hohe Selbstwirksamkeitsüberzeugung • Selbstreflexion • optimistische, zuversichtliche Lebenseinstellung • eigene Gefühle wahrnehmen und benennen können • Beziehungsfähigkeit • Frustrationstoleranz • Stressbewältigungskompetenz • hohe Sozialkompetenz 	<ul style="list-style-type: none"> • große Risikobereitschaft (sensation seeking) und leichte Erregbarkeit • Schicksals- oder Aberglaube • Migrationshintergrund • niedriges Bildungsniveau • Arbeitslosigkeit • männliches Geschlecht • junges Alter (Jugendliche und junge Erwachsene)
UMWELT/UMFELD	
<ul style="list-style-type: none"> • stabiler Freundeskreis • Zusammenhalt, Stabilität und konstruktive Kommunikation in der Familie • ein wertschätzendes und unterstützendes Klima in Schule, Ausbildung oder Arbeit • Zukunftsperspektiven • stabile, verlässliche Bezugspersonen • positive Lebensumstände • keine Suchterkrankung der Eltern • Erfolgserlebnisse in Schule und Beruf • alternative Freizeitaktivitäten 	<ul style="list-style-type: none"> • gesellschaftliche Bedeutung von Reichtum und gleichzeitig die Illusion, durch Glücksspiel schnell zu Geld, Macht und Status zu gelangen • kulturell definierte Geschlechterzuschreibungen (z. B. Gründung und Ernährung einer Familie) • Glücksspiel gilt als Freizeitvergnügen, Unterhaltungswert und kurzfristige Flucht vor dem Alltag • positive Einstellung von Familie, Gesellschaft und Freundeskreis zum Glücksspiel • aggressive Werbung • schwache soziale Unterstützung
SUCHTMITTEL	
<ul style="list-style-type: none"> • geringe Verfügbarkeit • negatives Ansehen/Image • niedriges Suchtpotenzial • hoher Preis 	<ul style="list-style-type: none"> • schnelle Spielabfolgen • Ton-Licht-Farbeeekte • hohe Verfügbarkeit • Gewinnwahrscheinlichkeiten • Beinahe-Gewinne • breites Angebot an Einsatzmöglichkeiten und Gewinnchancen • Illusion, das Spiel steuern zu können (z. B. bei Sportwetten). • Online-Spiele • Punkte- und Jetonspiele

3.4 Gefällt mir

Thema: Verhalten/Kommentare in sozialen Netzwerken

Ziele: Die Jugendlichen setzen sich mit dem eigenen Verhalten in sozialen Medien auseinander.
Der verantwortungsvolle Umgang mit und in sozialen Netzwerken wird gestärkt.

Material: Arbeitsblatt (siehe Kopiervorlage), Tafel o.ä.

Zeitrahmen: 60-90 Minuten

TO DO

Methodisches Vorgehen:

1.Schritt:

Vor der Ausgabe des Arbeitsblattes wird in die Aufgabe eingeführt mit dem Hinweis darauf, dass es einerseits schön ist, mit anderen über soziale Netzwerke/Chats in Kontakt zu sein und einander an Gedanken und Ereignissen teilhaben zu lassen. Auf der anderen Seite machen viele Jugendliche jedoch die Erfahrung, dass manche Statusmeldung Neid oder Missgunst hervorruft bzw. nicht jeder Kommentar sensibel und wertschätzend ist.

So erleben zahlreiche Schüler*innen Cybermobbing oder stoßen auf die Verbreitung von Fake News, Gewaltdarstellungen oder andere nicht kinder- und jugendgerechte Inhalte.

2.Schritt:

Jede*r füllt ein Arbeitsblatt aus, zuerst wird sich ein Name/Charakter ausgedacht, dann kreieren die Teilnehmer*innen mind. zwei Posts bzw. Hashtags (fällt es jemandem schwer, sich fiktive Posts auszudenken, können die Blätter auch zu zweit ausgefüllt werden).

Anregungen für Posts können z. B. Wochenendaktivitäten, Sport- bzw. Schulareignisse, Klassenfahrt u.ä. sein. Falls noch Zeit übrig ist, können zusätzlich Hintergrundbilder gestaltet werden.

Im Anschluss werden alle Blätter eingesammelt und gemischt. Jede*r erhält ein ausgefülltes Blatt und jede*r kommentiert die Statusmeldungen. Mind. ein Kommentar sollte wertschätzend, positiv sein und mind. ein Kommentar negativ, neidisch, herablassend. Jetzt werden wiederum alle Arbeitsblätter eingesammelt und gemischt.

Jede*r Teilnehmer*in zieht aus dem Stapel ein ausgefülltes Arbeitsblatt. In Kleingruppen wird sich zu den Posts und den dazugehörigen Kommentaren ausgetauscht:

- Wie fühlen sich die positiven bzw. negativen Kommentare an?
- Welche Wirkung haben die Kommentare?
- Hat jemand schon so etwas einmal erlebt?

Sollte die Zeit für die Kleingruppenarbeit nicht ausreichend sein, kann statt der Auswertung in Kleingruppen gleich die Auswertung im Plenum stattfinden.



Nach der Kleingruppenarbeit werden die Ergebnisse im Plenum zusammengefasst.

Folgende Fragen können Sie bei der Zusammenfassung mit der Klasse/Gruppe heranziehen:

- Welche Posts sind aus eurer Sicht günstig/hilfreich für die Person und welche schaden ihr oder sind verletzend?
- Wenn ihr selbst mal was postet, was euch im Nachhinein peinlich ist – was wünscht ihr euch von euren Freunden, wie sie darauf reagieren sollen?
- Habt ihr schon einmal einen Eintrag gesehen, der euch erschreckt hat bzw. wo ihr nicht wusstet, wie ihr reagieren sollt?
- Wisst ihr, was man tun kann, wenn man von Cybermobbing betroffen ist?
- Welche Statusmeldungen sind euch unangenehm und wie reagiert ihr darauf?
- Wie fühlen sich die wertschätzenden Kommentare an? Was machen negative Kommentare mit mir? Was ist hilfreich?
- Wie geht ihr mit negativen Einträgen um, die andere beleidigen oder gegen bestimmte Gruppen hetzen? Was würdet ihr machen, wenn jemand (indirekt) ankündigt, sich selbst schaden zu wollen?
- Bei welchen Informationen muss man besonders auf seine Sicherheitseinstellungen achten?

Zentrale Punkte werden am Flipchart durch den/die Pädagog*in/Trainer*in gesammelt und als Verhaltenstipps für soziale Netzwerke formuliert.

An dieser Stelle empfiehlt es sich, einen Vortrag zum Thema Cybermobbing anzuschließen. Anschließend kann auch über Umgangsregeln für den Klassenchat, so dieser vorhanden ist, diskutiert werden. Unterstützend hierzu gibt es im Bestellportal der Fachstelle das Plakat „Wir bleiben fair – Handyregeln in der Schule“ (auch in Leichter Sprache erhältlich).

Hintergrundwissen:

Das Verhalten in sozialen Gruppen wird im Jugendalter analog und digital noch gelernt. Hier geht es um die Selbstdarstellung und um die angemessene Reaktion auf das Verhalten anderer. Anders als auf dem Schulhof haben Online-Aktivitäten eine viel größere Reichweite, also ein deutlich größeres Publikum und damit u.U. schwerwiegendere Auswirkungen auf die Betroffenen.

Bei dieser Methode setzen sich die Jugendlichen mit folgenden Fragen auseinander:

- Mit wem werden Informationen geteilt?
- Wie reagieren die anderen (Nutzer*innen) darauf?
- Welche Informationen sollten besser nicht geteilt werden?
- Wie kann man reagieren, wenn man Zeug*in von Cybermobbing, Selbstmordankündigungen und anderem wird?



Überlege dir mind. zwei Posts/Tweets für deinen Charakter, z. B. Was hast du am Wochenende vor? Gibt's es etwas Neues von deiner Lieblingsband?



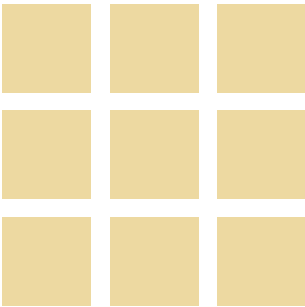
Name:

.....

1. Post:

Freunde:

.....



.....

2. Post:

.....

3. Post:

Mein Geburtsort:

Meine Hobbies:

Mein Lebensmotto:



3.5 Tagesgestaltung – reale und mediale Aktivitäten

- Thema:** Gleichzeitige Durchführung offline und medialer Aktivitäten
- Ziele:** Die Jugendlichen setzen sich mit ihrem Alltag und ihren Mediennutzungszeiten auseinander und reflektieren diese.
- Material:** Arbeitsblatt sowie eine Tafel o.ä.
- Zeitrahmen:** 45 Minuten

TO DO

Methodisches Vorgehen:

1. Schritt: Kleingruppendiskussion (15min)

Der/die Seminarleiter*in teilt die Klasse in Kleingruppen (3 bis 5 Teilnehmende) ein. Jede Gruppe erhält ein Arbeitsblatt, auf dem die folgenden Fragen ausgearbeitet werden sollen:

- Welche Offline-Tätigkeiten werden am Tag zu welchen Tageszeiten ausgeführt (z. B. Schule, Hobby)?
- Welche medialen Tätigkeiten werden am Tag zu welchen Tageszeiten ausgeführt (z. B. Chatten, Musik hören, Online-Spiele)?
- Welche Offline-Tätigkeiten werden gleichzeitig mit welchen medialen Tätigkeiten ausgeführt (z. B. Austausch der Hausaufgaben über eine WhatsApp-Gruppe, Insta-Post während der Aktivität mit Freund*innen)?

2. Schritt: Auswertung (15min)

Der/die Seminarleiter*in wertet im Plenum zunächst die Ergebnisse der ersten beiden Fragen nacheinander aus und sammelt alle realen und medialen Aktivitäten an der Metaplanwand, Flipchart oder Tafel. Dadurch wird ein typischer Tagesablauf nach und nach „mit Leben gefüllt“ und visualisiert. Anschließend wird die dritte Frage ausgewertet. Jeweils ein*e Vertreter*in jeder Gruppe wird gebeten, entsprechende Kreuze der Überschneidungen realer und medialer Aktivitäten anzumalen. Das Ergebnis wird von den Moderator*innen zusammengefasst. Meist stellt sich heraus, dass viele mediale Aktivitäten zeitgleich zu realen Aktivitäten stattfinden.

3. Schritt: Gruppendiskussion (15min)

Im direkten Anschluss an die Auswertung der drei Fragen folgt eine Gruppendiskussion anhand folgender Leitfragen:

- Welche Auswirkungen kann es haben, wenn ich häufig gleichzeitig reale und mediale Aktivitäten ausführe?
- Gibt es medienfreie Zeiten? Wenn ja, welche sind das bzw. welche Aktivitäten werden in dieser Zeit durchgeführt?
- Stell dir vor, der Strom fällt aus und dein Akku ist leer! Wie würdest Du Deinen Tag gestalten?

Anregungen für den Unterricht:

Als Vorbereitung für die Auswertung der Schritte 2. und 3. wird auf einer Metaplanwand, Flipchart oder Tafel die nicht ausgefüllte Tabelle „reale und mediale Aktivitäten“ aufgezeichnet.



In die farbig hinterlegten Felder eigene Aktivitäten eintragen und in der Tabelle durch ankreuzen zuordnen.

Arbeitsblatt „reale und mediale Aktivitäten“

reale Aktivitäten	mediale Aktivitäten
<i>Meine Aktivitäten:</i> ↕	
MORGENS	
SCHULZEIT	
NACHMITTAGS	
ABENDS	



3.6 Hilfe, ich bin offline!

Thema:	Selbstreflektiertes Online-Verhalten
Ziele:	Die Jugendlichen setzen sich mit den Auswirkungen von Online-Aktivitäten und mit ihren Online-Zeiten auseinander und tauschen sich dazu aus.
Material:	Arbeitsblatt (siehe Kopiervorlage), Tafel o.ä.
Zeitrahmen:	30 Minuten

TO DO

Methodisches Vorgehen:

Jede*r Teilnehmer*in erhält das Arbeitsblatt „Hilfe, ich bin offline!“ und setzt sich in Einzelarbeit mit den Fragen *Welche negativen Auswirkungen hätte die Abmeldung aus allen sozialen Netzwerken für Dich? und Könnte das Offline-Sein auch positive Effekte haben? Wenn ja welche?* auseinander.

Im Anschluss wird das Arbeitsblatt in der Gruppe ausgewertet und die wesentlichen Punkte an der Tafel o.ä. zusammengefasst.

Folgende Fragen können Sie bei der Auswertung heranziehen:

- Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede konnten bei den Antworten festgestellt werden?
- Was würdest Du mit der gewonnenen Zeit anfangen? Wie würde sich Dein Tag verändern?
- Gibt es spezielle Orte oder Situationen, in denen Du auf soziale Netzwerke verzichten könntest oder schon verzichtest?
- Bist Du heute schon bewusst nicht immer online verfügbar/erreichbar?
- Wann bist Du genervt von den Online-Aktivitäten Deiner Freunde, Familie und anderen Personen?
- Wäre das Offline-Sein tatsächlich in allen Fällen ein Horror-Szenario?

Hintergrundwissen:

Die ständige Verfügbarkeit z. B. von sozialen Kontakten über Netzwerke wie WhatsApp oder die schnelle Ablenkung durch Unterhaltungskanäle wie YouTube gehört für die allermeisten Jugendlichen zum Alltag. Sie verbringen viel Zeit mit aktiven und passiven Aktivitäten auf diesen Plattformen. Für die Pflege von Freundschaften, die für Jugendliche von besonderer Bedeutung sind, scheinen die sozialen Netzwerke besonders geeignet zu sein und sind darum extrem erfolgreich. Offline zu sein ist aus diesem Grund auch mit Ängsten behaftet, vor allem der Angst, etwas zu verpassen. Ständig erreichbar zu sein und 24 Stunden am Tag Zugang zu Kontakten und Unterhaltungsmedien zu haben, birgt aber auch Risiken, wie die Vernachlässigung von wichtigen Aufgaben, Schlafmangel, etc.

Arbeitsblatt „Hilfe ich bin offline“

Stell Dir vor, ein Virus, das dich von allen sozialen Netzwerken abmeldet, hat deine Geräte befallen und du bist somit zwangsweise offline – für mindestens eine Woche.

1. Frage:

Welche negativen Auswirkungen hätte die Abmeldung aus allen sozialen Netzwerken für Dich?

Kommentar

2. Frage:

Könnte das Offline-Sein auch positive Effekte haben? Wenn ja welche?

Kommentar



4. Methoden (Online-)Glücksspiel

4.1 Quiz zum Thema (Online-)Glücksspiel

Thema: Seminareinstieg, Grundwissen zum Thema (Online-)Glücksspiel
Ziele: Warm Up, Einstieg ins Thema
Material: Quizfragen, rote und grüne Karten zum Hochhalten
Zeitraumen: 20 Minuten

TO DO

Methodisches Vorgehen:

Bereiten Sie Aussagen zum Thema (Online-)Glücksspiel vor, einige Anregungen finden Sie im unteren Bereich. Jede*r Schüler*in erhält jeweils eine rote und grüne Karte mit der Ansage: „Wenn Ihr denkt oder wisst die Aussage ist richtig, die grüne Karte hochhalten und wenn Ihr denkt oder wisst die Aussage ist falsch, die rote Karten hochhalten. Bitte entscheidet Euch.“ Nach jeder Aussage erfolgt eine kurze Auswertung mit Erklärung.

Beispiele für Aussagen:

- Es ist wahrscheinlicher vom Blitz getroffen zu werden, als den Lotto-Jackpot zu knacken.
Antwort: Richtig – Die Wahrscheinlichkeit den Lottojackpot zu knacken liegt bei knapp 1:140 Mio. vom Blitz getroffen zu werden bei ca. 1:11 Mio.
- Laut Jugendschutzgesetz darf man Spielhallen erst mit 21 Jahren betreten.
Antwort: Falsch – Laut Jugendschutzgesetz, sind Glücksspiele mit Geldeinsatz in Deutschland ab 18 Jahren erlaubt, steht ein anderes Alter an der Tür, so nutzen die Spielhallen ihr Hausrecht.
- Glücksspielsucht ist eine anerkannte Krankheit.
Antwort: Richtig – seit 2001
- Beim Pokern spielt das Können eine größere Rolle als Glück.
Antwort: Falsch – Pokern ist ein Glücksspiel mit Kompetenzanteil, es hängt zwar vom Können ab, was man mit den Karten macht, jedoch überwiegt der Glücksanteil, welche Karten man bekommt.
- Online-Poker ist auf allen Seiten erlaubt, die man in Deutschland abrufen kann.
Antwort: Falsch – Die Anbieter der Webseiten müsse eine deutsche Lizenz besitzen. Auch Webseiten aus dem Ausland sind in Deutschland abrufbar, bieten dann aber kein legales Glücksspiel an.

Weitere Anregungen für Quizfragen, können Sie unter [Punkt 4.6 ab Seite 37](#) „Behauptungskarten (Online-)Glücksspiel“ oder aus dem Quiz „HD² – Hast du’s drauf?“ (*erhältlich unter www.berlin-suchtpraevention.de/bestellportal/kategorie/Lehrmaterial*) der Fachstelle für Suchtprävention entnehmen.

4.2 Was ist ein (Online-)Glücksspiel?

- Thema:** Worin unterscheidet sich ein (Online-)Glücksspiel von anderen Spielen?
- Ziele:** Die Jugendlichen setzen sich mit den unterschiedlichen Formen des Spielens auseinander und erarbeiten die Merkmale von (Online-)Glücksspiel.
- Material:** Papier/Plakate und Stifte, Tafel o.ä.
- Zeitrahmen:** 15 Minuten

TO DO

Methodisches Vorgehen:

Überlegen und recherchieren Sie gemeinsam mit den Jugendlichen:

- Was ist ein (Online-)Glücksspiel?
- Worin unterscheiden sich (Online-)Glücksspiele von anderen Spielen?
- Wie wirken sie auf uns?

Die Ergebnisse können Sie als Mindmap oder auf Plakaten darstellen lassen. Für die Auswertung präsentieren und diskutieren die Jugendlichen alle Ergebnisse, Darstellungen und Vorschläge im Plenum. Ergänzen Sie ggf. mit Hilfe Ihres Hintergrundwissens.

Hintergrundwissen:

Was ist ein (Online-)Glücksspiel und wie unterscheidet es sich von anderen Spielen?

Man unterscheidet (Online-)Glücksspiele, Gewinnspiele, Geschicklichkeitsspiele und Gesellschaftsspiele.

Folgende Merkmale machen den Unterschied deutlich:

(Online-)Glücksspiel:

- Der Ausgang des Spiels hängt ganz oder überwiegend vom Zufall ab.
- Für den Erwerb einer Gewinnchance wird ein Entgelt verlangt.
- Beispiel: Automatenspiel, Sportwetten, Roulette, Online-Poker.

Gewinnspiel:

- Teilnahme an einer Gewinnverlosung ohne ein Entgelt zu zahlen.
- Beispiel: Tombola, Kreuzworträtsel.

Kompetenz- und Geschicklichkeitsspiel:

- Der Ausgang des Spiels hängt vorrangig vom Können der Spieler*innen ab.
- Beispiel: Schach, Dart.

***Gesellschaftsspiel:***

- Das Ziel des Spiels liegt auf dem gemeinsamen Spielerleben, auch ein Geschicklichkeitsspiel kann ein Gesellschaftsspiel sein und anders herum.
- Beispiel: Mensch ärgere Dich nicht, Siedler von Catan, Yay!, Tabu.

Wie wirken Glücksspiele auf die Gefühle und den Körper eines Menschen?

Glücksspiel kann Nervenkitzel erzeugen, stimulieren, lustvoll-euphorische Gefühle hervorrufen, anspannen und entspannen – und diese Spannbreite ist sofort erlebbar, solange Gewinnaussichten bestehen.

Deshalb kann man die Wirkung des Glücksspiels mit der eines Suchtmittels (z. B. Alkohol) vergleichen:***Gewinn:***

In Gewinnphasen erleben die Spieler*innen eine Art Rauschzustand und eine längere Zeit anhaltende Stimulation.

Verlust:

Missstimmung, Niedergeschlagenheit, Enttäuschung, auch Panik und Minderwertigkeitsgefühle sind möglich.

4.3 (Online-)Glücksspiele und Suchtgefährdung

Thema: Welche Merkmale haben (Online-)Glücksspiele und welche können eine Suchtentstehung begünstigen?

Ziele: Die Jugendlichen erarbeiten die Merkmale von (Online-)Glücksspielen und setzen sich mit deren Suchtpotenzialen auseinander.

Material: Papier/Plakate und Stifte, Tafel o.ä.

Zeitraumen: 30 Minuten

TO DO

Methodisches Vorgehen:

Sammeln Sie gemeinsam mit den Jugendlichen Ideen:

- Welche Merkmale haben (Online-)Glücksspiele?
- Welche sind dabei besonders suchtfördernd?
- Wie müsste ein (Online-)Glücksspiel sein, das wenig bzw. sehr suchgefährdend ist?

Wenn mehr Zeit zur Verfügung steht, können Sie die Ergebnisse als Mindmap oder auf Plakaten darstellen lassen. Für die Auswertung präsentieren und diskutieren die Jugendlichen alle Ergebnisse, Darstellungen und Vorschläge im Plenum. Ergänzen Sie ggf. mit Hilfe des Hintergrundwissens.

Hintergrundwissen:

Welche suchtfördernden Merkmale haben Glücksspiele?

- **Schnelle Spielabfolge:** Je schneller eine Spielabfolge ist, umso erregender empfinden Spieler*innen ein Glücksspiel. Deshalb sind Spiele mit schneller Spielgeschwindigkeit (z. B. Glücksspielautomaten und Roulette) besonders beliebt. Die Entscheidung über Gewinn oder Verlust fällt sehr schnell (hohe Ereignisfrequenz).
- **Beinahe-Gewinne:** Es wird der Eindruck erweckt, dass ein Gewinn knapp verpasst wurde (z. B. wenn bei Glücksspielautomaten die Räder um nur ein Symbol versetzt stehen bleiben). Spieler*innen werden auf diese Weise animiert weiterzuspielen.
- **Wahl der Einsatzhöhe und der Gewinnchancen:** Ein breites Angebot an Gewinnchancen und unterschiedlichen Einsatzhöhen erzeugen den Eindruck, dass ein erlittener Verlust schnell wieder ausgeglichen werden kann (z. B. beim Roulette).
- **Art des Einsatzes:** Viele Spielangebote arbeiten nicht mit richtigem Geld, sondern mit Jetons und Spielmarken oder sie funktionieren bargeldlos über Kreditkarten. Dies verschleiern und verharmlosten den realen Geldwert der Einsätze, denn eine Spielmarke kann den eigentlichen Wert von 100 Euro haben. So gehen Hemmschwellen schneller verloren – es wird risikoreicher gespielt und das Urteilsvermögen beeinträchtigt (z. B. Roulette, Poker).



- **Verbindung mit anderen Interessen:** Die Anziehungskraft des Glücksspiels erhöht sich, wenn das Glücksspiel mit anderen Interessen kombiniert wird (z. B. Sportwetten).
- **Ton-, Licht-, Farbeffekte:** Diese Effekte stellen das Glücksspiel als Erlebnis, vielleicht sogar als Abenteuer dar. Auch führen Sirenen und Lichteffekte zu einer verstärkten Wahrnehmung von Gewinnen.
- **Aktive Einbeziehung der Spieler*innen:** Spieler*innen können durch verschiedene Betätigungsmöglichkeiten (Start-, Stoptasten) oder durch eigene Fähigkeiten (z. B. das Wissen über Fußballvereine, Pokerstrategien) stark ins Spiel einbezogen werden. Das weckt die Illusion, dass der Ausgang des Spiels kontrolliert werden kann und führt zur Unterschätzung des Zufallsprinzips.

Welche zusätzlichen suchtfördernden Merkmale haben Online-Glücksspiele?

- **Hohe Verfügbarkeit:** Internetbasiertes Glücksspiel kann 24 Stunden an 7 Tagen/Woche gespielt werden. Dazu kommt, dass „online“ gesetzliche und soziale Kontrollen schwer durchzusetzen sind bzw. leicht umgangen werden können oder gar nicht erst stattfinden.
- **Bargeldloser Zahlungsverkehr sowie geringe Kosten:** Kreditkartenzahlung, Sofort-Überweisung und virtuelle Zahlungsmethoden wie Paypal senken die Hemmschwelle. Für Online-Glücksspiele benötigt man darüber hinaus keine Eintritts- und Fahrgelder, häufig locken die Angebote mit Bonusgeldern. Es ist oft möglich, um minimale Einsätze zu spielen.
- **Anonymität und größere Privatsphäre:** Soziale und gesetzliche Kontrollmöglichkeiten sind kaum möglich, das Spielen kann heimlich stattfinden. Auch erhöht das Spielen von zu Hause den physischen und psychischen Spielkomfort. Die professionelle Vermarktung der Angebote: z. B. Bonusgelder, exzessive Werbung (auch per WhatsApp), Testimonials, Verbindung mit sozialen Netzwerken/Online-Spielen sowie Demoseiten, sorgen für immer neue junge Kunden auf dem Online-Glücksspielmarkt.

4.4 (Online-)Glücksspiele im Vergleich

Thema: Ranking der (Online-)Glücksspiele nach ihrem Suchtpotenzial

Ziele: Die Jugendlichen tauschen sich zu verschiedenen Glücksspielen aus und lernen Suchtpotenziale einzuschätzen.

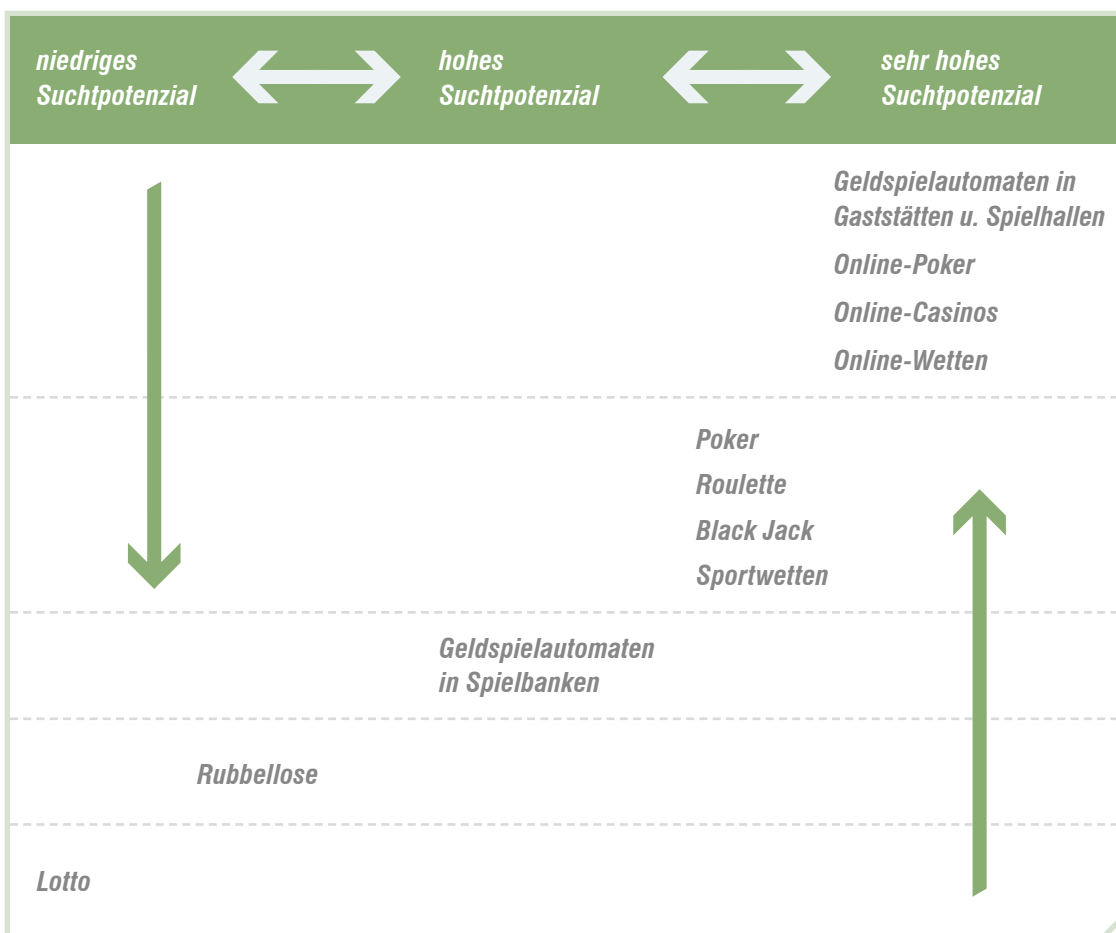
Material: Papier/Plakate und Stifte, Tafel o.ä.

Zeitraumen: 10 Minuten

TO DO

Methodisches Vorgehen:

Im Anschluss an die beiden vorangegangenen Methoden können Sie auf Grundlage der bereits erarbeiteten Ergebnisse [Arten von (Online-)Glücksspielen und Merkmale für die Gefährlichkeit eines (Online-)Glücksspiels] im Plenum ein Ranking der (Online-)Glücksspiele aus der folgenden Grafik vornehmen. Sammeln Sie im Plenum die verschiedenen (Online-)Glücksspiele, die den Teilnehmer*innen bekannt sind (ggf. ergänzen), und schreiben Sie diese auf Moderationskarten. Im Anschluss wird darüber diskutiert, wie hoch das Suchtpotenzial des einzelnen (Online-)Glücksspiels ist und woran die Teilnehmer*innen dies festmachen. Im Ergebnis soll eine Einigung über das Ranking visualisiert sein.





4.5 Suchttrichter¹⁹

- Thema:** Einordnung von Situation in Genuss, problematischen Konsum und Sucht.
- Ziele:** Die Jugendlichen werden sensibilisiert für Anfänge von Suchtentwicklungen und den Unterschied zwischen Genuss, problematischem Konsum und Sucht.
- Material:** Kreppband, Situationskärtchen (s. Kopiervorlage), Karteikarten und Stifte
- Zeitraumen:** 20 Minuten

TO DO

Methodisches Vorgehen:

Auf den Boden wird mit dem Kreppband ein Trichter geklebt. An der breitesten Stelle wird eine Karte mit den Worten „unproblematisches Spielen“ gelegt. In die Mitte eine Karte mit den Worten „problematisches Spielen“ und an die schmalste Stelle die Worte „pathologisches Spielen“.

Nun werden die Situationskärtchen an die Teilnehmenden verteilt, bis keine Kärtchen mehr übrig sind. Reihum sollen die Teilnehmenden nun ihre Situationen vorlesen und an der für sie richtigen Stelle im Trichter anordnen und dies begründen. Dabei ist Spielraum für die Interpretation der Situationen gegeben. Die anderen Teilnehmenden können abweichende Meinungen äußern.

Beispiele für die Situationskärtchen:

- Silke (14 J.) spielt gerne im kostenfreien Roulette im Internet-Casino. Vor einer Woche hat sie jemanden beim Chatten kennengelernt, der meint, es wäre gar nicht so schwierig und viel spannender um Geld zu spielen. Seitdem überlegt sie ständig, ob sie dies tun soll.
- Cheko (18 J.) trifft sich mit seinen Freunden in der Spielothek um die Ecke. Meist ziehen sie dann weiter. In der letzten Zeit ist er aber oft dortgeblieben, um noch weiter am Automaten zu spielen.
- Herr S. (34 J.) will anonym bleiben. Er hat durch das Automatenspielen bereits viel Geld verloren und auch schon Schulden bei Freunden. Er will seine Verluste unbedingt zurückgewinnen und dann nicht mehr spielen.
- Miriam (20 J.) wartet und hofft auf die von ihrem Freund (Heinz 22 J.) versprochene Reise in die Karibik. Zweimal hat sie ihren Urlaub bereits verschoben. Heinz hat sein Studium abgebrochen und ist Internetspokerprofi geworden. Leider sieht sie ihn immer seltener, da er viel arbeiten muss.
- Peter (14 J.) und Paul (14,5 J.) haben um 50 Euro auf den Sieg von FC Bayern gewettet. Ein Onkel von Peter hat die Wette für sie abgeschlossen. Paul musste sich das Geld allerdings heimlich von seiner Mutter „leihen“.
- Erwin (16 J.) lacht. Er hat ein System im Internet gefunden, wie man dort auf Dauer totsicher im Roulette gewinnt. So kann er mit einer kleinen weiteren Investition seine 400 Euro Schulden loswerden und dann richtig verdienen.

¹⁹ Ennslen, D. 2021.

- Susanne (18 J.) kann sich nicht entscheiden. Sie pokert gerne mit ihrer alten Clique.
Da wird viel gelacht und getrunken. Leider ist ihr neuer Freund total dagegen und hat sie vor die Wahl gestellt.
- Ahmet (23 J.) hat Angst. Er muss bis morgen seine Spielschulden bezahlen und weiß nicht wie.
- Viermal im Jahr geht Gunter (45 J.) mit je 150 Euro ins Casino. Seine Frau mag das gar nicht, da er meistens alles verliert. Sie traut sich aber nichts mehr zu sagen, da er bei dem Thema schon einmal ziemlich ausfallend geworden ist.
- Heiko (18 J.) hat gestern lange gespielt und leider viel verloren. In der Früh war er müde und schlecht drauf und ist deswegen nicht in die Arbeit gegangen.
- Beim ersten Mal am Automaten hat Vera (17 J.) gleich 70 Euro gewonnen.
Seitdem spielt sie immer, wenn sie Geld übrig hat.
- Die Klasse 7a ist gespalten. Der Großteil der Jungs spielt jeden Tag Coin Master.
Wer nicht mitmacht ist out.
- Mirko (20 J.) finanziert sein BWL Studium durch Essen-Auslieferungsfahrten. Das Warten ist oft langweilig und da sein Warteplatz vor einer Spielothek ist, geht er öfters mal zocken.
- Erwin (39 J.) ist Wirt in einer Eckkneipe mit Spielautomaten. Oft beaufsichtigt er seinen 11-jährigen Sohn über Mittag. Der bringt Glück, wenn er das Geld einschmeißt.
- Mike (28 J.) verspielt seinen Lohn meist sofort. Seine Frau verdient ja auch.
Die Kleine (3 J.) isst oft bei den Großeltern.



Ihre Kopiervorlage der Situationskärtchen zur Methode Suchttrichter:

GENUSS	PROBLEMATISCHER KONSUM
SUCHT	<p>SILKE (14 J.) SPIELT GERNE IM KOSTENFREIEN ROULETTE IM INTERNET-CASINO. VOR EINER WOCHEN HAT SIE JEMANDEN BEIM CHATTEN KENNENGELERNT, DER MEINT, ES WÄRE GAR NICHT SO SCHWIERIG UND VIEL SPANNENDER UM GELD ZU SPIELEN. SEITDEM ÜBERLEGT SIE STÄNDIG, OB SIE DIES TUN SOLL.</p>
<p>CHEKO (18 J.) TRIFFT SICH MIT SEINEN FREUNDEN IN DER SPIELOTHEK UM DIE ECKE. MEIST ZIEHEN SIE DANN WEITER. IN DER LETZTEN ZEIT IST ER ABER OFT DORTGEBLIEBEN, UM NOCH WEITER AM AUTOMATEN ZU SPIELEN.</p>	<p>HERR S. (34 J.) WILL ANONYM BLEIBEN. ER HAT DURCH DAS AUTOMATENSPIELEN BEREITS VIEL GELD VERLOREN UND AUCH SCHON SCHULDEN BEI FREUNDEN. ER WILL SEINE VERLUSTE UNBEDINGT ZURÜCKGEWINNEN UND DANN NICHT MEHR SPIELEN.</p>
<p>MIRIAM (20 J.) WARTET UND HOFFT AUF DIE VON IHREM FREUND (HEINZ 22 J.) VERSPROCHENE REISE IN DIE KARIBIK. ZWEIMAL HAT SIE IHREN URLAUB BEREITS VERSCHOBEN. HEINZ HAT SEIN STUDIUM ABGEBROCHEN UND IST INTERNETPOKERPROFI GEWORDEN. LEIDER SIEHT SIE IHN IMMER SELTENER, DA ER VIEL ARBEITEN MUSS.</p>	<p>PETER (14 J.) UND PAUL (14,5 J.) HABEN UM 50 EURO AUF DEN SIEG VON FC BAYERN GEWETTET. EIN ONKEL VON PETER HAT DIE WETTE FÜR SIE ABGESCHLOSSEN. PAUL MUSSTE SICH DAS GELD ALLERDINGS HEIMLICH VON SEINER MUTTER „LEIHEN“.</p>
<p>ERWIN (16 J.) LACHT. ER HAT EIN SYSTEM IM INTERNET GEFUNDEN, WIE MAN DORT AUF DAUER TOTSICHER IM ROULETTE GEWINNT. SO KANN ER MIT EINER KLEINEN WEITEREN INVESTITION SEINE 400 EURO SCHULDEN LOSWERDEN UND DANN RICHTIG VERDIENEN.</p>	<p>SUSANNE (18 J.) KANN SICH NICHT ENTSCHEIDEN. SIE POKERT GERNE MIT IHRER ALTEN CLIQUE. DA WIRD VIEL GELACHT UND GETRUNKEN. LEIDER IST IHR NEUER FREUND TOTAL DAGEGEN UND HAT SIE VOR DIE WAHL GESTELLT.</p>
<p>AHMET (23 J.) HAT ANGST. ER MUSS BIS MORGEN SEINE SPIELSCHULDEN BEZAHLEN UND WEISS NICHT WIE.</p>	<p>VIERMAL IM JAHR GEHT GUNTER (45 J.) MIT JE 150 EURO INS CASINO. SEINE FRAU MAG DAS GAR NICHT, DA ER MEISTENS ALLES VERLIERT. SIE TRAUT SICH ABER NICHTS MEHR ZU SAGEN, DA ER BEI DEM THEMA SCHON EINMAL ZIEMLICH AUSFALLEND GEWORDEN IST.</p>

KOPIERVORLAGE



HEIKO (18 J.) HAT GESTERN LANGE GESPIELT UND LEIDER VIEL VERLOREN. IN DER FRÜH WAR ER MÜDE UND SCHLECHT DRAUF UND IST DESWEGEN NICHT IN DIE ARBEIT GEGANGEN.

BEIM ERSTEN MAL AM AUTOMATEN HAT VERA (17 J.) GLEICH 70 EURO GEWONNEN. SEITDEM SPIELT SIE IMMER, WENN SIE GELD ÜBRIG HAT.

DIE KLASSE 7A IST GESPALTEN. DER GROSSTEIL DER JUNGS SPIELT JEDEN TAG COIN MASTER. WER NICHT MITMACHT IST OUT.

MIRKO (20 J.) FINANZIERT SEIN BWL STUDIUM DURCH ESSEN-AUSLIEFERUNGSFAHRTEN. DAS WARTEN IST OFT LANGWEILIG UND DA SEIN WARTEPLATZ VOR EINER SPIELOTHEK IST, GEHT ER ÖFTERS MAL ZOCKEN.

ERWIN (39 J.) IST WIRT IN EINER ECKKNEIPE MIT SPIELAUTOMATEN. OFT BEAUF SICHTIGT ER SEINEN 11-JÄHRIGEN SOHN ÜBER MITTAG. DER BRINGT GLÜCK, WENN ER DAS GELD EINSCHMEISST.

MIKE (28 J.) VERSPIELT SEINEN LOHN MEIST SOFORT. SEINE FRAU VERDIENT JA AUCH. DIE KLEINE (3 J.) ISST OFT BEI DEN GROSSELTERN.



KOPIERVORLAGE



4.6 Behauptungskarten (Online-)Glücksspiel

- Thema:** Hintergrundwissen und rechtliche Informationen zu (Online-)Glücksspiel
- Ziele:** Die Jugendlichen diskutieren wichtige Aussagen über (Online-)Glücksspiel und erweitern spielerisch ihr Wissen.
- Material:** 15 Behauptungskarten (s. Kopiervorlage), Stifte
- Zeitraumen:** 45 Minuten

TO DO

Methodisches Vorgehen:

Bei einer Gruppengröße ab 10 Personen bietet es sich an, Kleingruppen zu bilden. Verteilen Sie die 15 Behauptungskarten. Jeder soll sich (alleine oder in Kleingruppen) Gedanken machen und eine begründete Entscheidung darüber treffen, ob die Aussage der Karte richtig oder falsch ist. Die Ergebnisse werden dann im Plenum diskutiert.

Hintergrundwissen:

(Online-)Glücksspiele sind aufregend, aber auch riskant. Deshalb ist in Deutschland klar geregelt, wer (Online-)Glücksspiele anbieten und wer spielen darf:

Wer an einem (Online-)Glücksspiel teilnehmen möchte, muss mindestens 18 Jahre alt sein. Dies regelt das Jugendschutzgesetz. Eine Ausnahme bei Spielen mit Gewinnmöglichkeiten macht das Jugendschutzgesetz nur auf Jahrmärkten oder Volksfesten. Da bei diesen Veranstaltungen nur Sachpreise von geringem Wert verlost werden, dürfen hier auch Kinder und Jugendliche in die Lostrommel greifen.²⁰

Was als (Online-)Glücksspiel angeboten werden darf und wer eine Konzession erhält, um (Online-)Glücksspiel anzubieten, ist im Glücksspielstaatsvertrag geregelt. Ziel ist es, das Angebot der (Online-)Glücksspiele in Deutschland zu begrenzen. Eine Konzession zu erhalten, bedeutet immer auch eine hohe Verantwortung und die Verpflichtung, umfangreiche Präventionsmaßnahmen zu gewährleisten. Vom Glücksspielstaatsvertrag ausgenommen sind Geldspielautomaten. Wo Geldspielautomaten aufgestellt werden dürfen und was zu beachten ist, regeln Gewerbeordnung, Spielverordnung und in Berlin seit dem 1.6.2011 das Berliner Spielhallengesetz.

Wer ein (Online-)Glücksspiel anbieten möchte, benötigt eine behördliche Erlaubnis. Spielbanken und der Lotto- und Totoblock z. B. haben eine solche Konzession. Ohne diese Genehmigung ist das Veranstalten öffentlicher Glücksspiele strafbar.²¹ Das Strafgesetzbuch sieht eine Freiheitsstrafe oder eine Geldstrafe vor. Aber nicht nur der Veranstalter illegaler (Online-)Glücksspiele macht sich strafbar. Auch wer an unerlaubten (Online-)Glücksspielen teilnimmt, kann mit Bußgeld oder mit Freiheitsentzug bestraft werden und bei unter 18-Jährigen die Eltern/Erziehungsberechtigten.²²

²⁰ Bundesministerium des Justiz 2022a.

²¹ Senatsverwaltung für Justiz, Verbraucherschutz und Antidiskriminierung 2021.

²² Bundesministerium des Justiz 2022b.

Ergänzen oder korrigieren Sie gegebenenfalls mit Hilfe der folgenden Hintergrundinformationen:

Behauptung:

01

Anna (18) und Mira (19) werden an der Spielhalle abgewiesen, weil sie keinen Ausweis dabei haben.

Auflösung:

Richtig – Glücksspiel ist in Deutschland ab 18 Jahren erlaubt. In Spielhallen muss der Ausweis als Altersnachweis vorgelegt werden. Wer diesen nicht dabei hat, darf nicht in die Spielhalle.

Behauptung:

02

Martin hat 20.000 € Schulden. Durch tägliches Glücksspiel will er die 20.000 € wieder „verdienen“.

Auflösung:

Falsch – Finanzieller Ruin ist eine „Begleiterscheinung“ von süchtigem Spielen. Je mehr gespielt wird, desto höher werden auch die Schulden. In der Hoffnung auf eine Glückssträhne wird weitergespielt (Teufelskreis). Auch Gedankengänge wie „auf eine Verlustphase folgt eine Gewinnphase“ verstärken das Verhalten.

Behauptung:

03

Svetlana (14) möchte am Kiosk Rubbellose kaufen.

Auflösung:

Falsch – Laut § 4 Absatz 3 Satz 2 des Staatsvertrags zum Glücksspielwesen in Deutschland, ist die Teilnahme von Minderjährigen an öffentlichen Glücksspielen unzulässig.

Behauptung:

04

Svetlana (14) ist mit Ihrer Oma unterwegs. Die Oma kauft Svetlana ein Rubbellos am Kiosk.

Auflösung:

Richtig – Da die Oma volljährig ist, darf sie das Rubbellos kaufen. Es wird aber empfohlen Kindern und Jugendlichen keine Glücksspiele, wie Rubbellose, zu kaufen, damit sie nicht so früh daran gewöhnt werden.

Behauptung:

05

Glücksspielsucht zeigt ähnliche Symptome wie eine Alkoholerkrankung.

Auflösung:

Richtig – Symptome sind z. B. Kontrollverlust, Entzugserscheinungen, Zentrieren des Denkens auf das Spielen, Toleranzentwicklung (in diesem Fall: Gewöhnung an das Spielen). Bei Glücksspielsucht kommt noch das für diese Sucht typische „Chasing“ hinzu: Bisherigen Geldverlusten wird mit erneutem Spielen hinterhergejagt.



06

Behauptung:

Munir hat bei seinem ersten Glücksspiel im Internet direkt 20 € gewonnen. Er kann's einfach!

Auflösung:

*Falsch – Glücksspiele haben nichts mit dem eigenen Können zu tun. Hat man zu Beginn des Glücksspiels einen faszinierenden Erfolg („Big win“), so erhöht sich die Gefahr, eine Glücksspielsucht zu entwickeln. Von großen Anfangsgewinnen, die einen euphorisierenden Effekt haben, berichten 75% aller pathologischen Spieler*innen. Die Vorstellung des schnellen und leicht zu erreichenden Reichtums, sowie die Illusion, besondere Fähigkeiten zu besitzen, ergreifen damit den/die Spieler*in. Bei auftretenden Misserfolgen wird der/die Spieler*in sich wieder an den „Big win“ erinnern und somit sein/ihr erneutes Handeln begründen.*

07

Behauptung:

In Spielcasinos sind die Glücksspiele am beliebtesten, bei denen man möglichst wenig selber machen muss. Auch die Spiele mit kleinen Gewinnen werden häufiger gespielt.

Auflösung:

*Falsch – Es sind die Spiele beliebter, bei denen eine sogenannte Kontrollillusion stattfindet. Das Betätigen von Start- oder Stopknöpfen vermittelt den Eindruck, man habe das Spiel selber in der Hand und tut etwas für seinen Gewinn. Die Spiele bleiben dennoch Glückssache. Auch locken Spiele mit hohen Gewinnen mehr Spieler*innen an. Sie erhoffen oftmals ihre angespannten finanziellen Sorgen damit aus dem Weg schaffen zu können.*

08

Behauptung:

Der 16-jährige Timo geht nach der Schule ins Spielcasino zum Flippern, gestern gab es Taschengeld. Die Aufsicht schickt ihn weg. Dabei sind Flipperautomaten doch für seine Altersgruppe freigegeben.

Auflösung:

Richtig – Der Aufenthalt für Minderjährige ist in Spielcasinos grundsätzlich nicht erlaubt (§ 6 Jugendschutzgesetz). Aber: Das Verbot macht sich hier am Casino fest. Flipperautomaten in Kneipen unterliegen anderen Regelungen.

09

Behauptung:

Timur spielt seit 10 Minuten am Automaten und hat 2 € gewonnen. Nach einer Stunde hat er also 10 € gewonnen.

Auflösung:

Falsch – Die Gewinne und Verluste sind Glückssache und nicht von der gespielten Zeit abhängig. Im Durchschnitt behält der Automat 60% des Einsatzes.

10

Behauptung:

Im Internet darf ich schon im Alter von 15 Jahren an Glücksspielen teilnehmen, wenn es meine Eltern erlauben.

Auflösung:

Falsch – Egal, ob ein Glücksspiel im Casino, am Automaten oder im Internet stattfindet, laut Jugendschutzgesetz ist die Teilnahme an (Online-)Glücksspiel immer erst ab 18 Jahren erlaubt. Im Internet sind Glücksspiele mit wenigen Ausnahmen verboten.

11

Behauptung:

Amir kennt sich gut mit Fußball aus. Daher kann er viel Geld mit Sportwetten verdienen.

Auflösung:

Falsch – Auch bei Sportwetten spielt der Zufall eine entscheidende Rolle. Es gibt keine Sicherheit, wie das Spiel ausgeht. So können ein Eigentor oder ein Zufallstreffer über den Ausgang des Spiels entscheiden. Sportwetten sind Glücksspiele.

12

Behauptung:

Eine Runde guter Freunde tritt sich ab und zu zum Pokern zu Hause. Sie spielen dabei um bis zu 20 €.

Auflösung:

Richtig – Pokern um Geld ist in Deutschland verboten, wenn es öffentlich stattfindet. Da die Freunde zu Hause in einer privaten Wohnung spielen, ist das Spiel nicht zugänglich für die Öffentlichkeit. Außerdem spielen die Freunde ohne Regelmäßigkeit und nur um kleine Beträge. In diesem Fall ist das Poker-Spiel erlaubt.

13

Behauptung:

Wenn viermal hintereinander beim Roulette Rot kommt, ist die Wahrscheinlichkeit, dass beim nächsten Mal Schwarz kommt, doppelt so hoch.

Auflösung:

Falsch – Die Zahlen oder Farben, die in den vergangenen Spielen bereits gespielt wurden, haben keinen Einfluss auf die Ergebnisse der kommenden Spiele.

Die Wahrscheinlichkeit für Rot oder Schwarz vor jedem neuen Spiel ist immer gleich. „Kugeln und Würfel haben kein Gedächtnis“.

**14****Behauptung:**

Phil hat 30 € in einem Online-Casino gewonnen. Der Gewinn ist nach 4 Wochen immer noch nicht auf seinem Konto. Er will den Anbieter verklagen, Online-Glücksspiel ist doch legal und er hat ein Anrecht auf seinen Gewinn!

Auflösung:

Falsch – Phil hat nur Anspruch auf seinen Gewinn, wenn der Anbieter in Deutschland eine Lizenz für sein Online-Casino besitzt. In den allermeisten Fällen ist dies aber nicht so und die Anbieter haben ihre Lizenzen auf Malta oder Zypern. Ist dies auch bei Phil der Fall, hat er illegal Glücksspiel gespielt und kann kein deutsches Recht einfordern.

15**Behauptung:**

James und Fiona holen sich auf der Kirmes Lose. Sie sind beide 14 Jahre alt.

Auflösung:

Richtig – Auf Jahrmärkten sind Lose und Gewinnspiele auch für Kinder und Jugendliche erlaubt. Der Spieleinsatz beträgt meist wenige Euro und auch die Gewinne, wie Plüschtiere oder Rosen, sind von geringem Wert.

Ihre Kopiervorlage zur Methode Behauptungskarten (Online-)Glücksspiel:

ANNA (18) UND MIRA (19) WERDEN AN DER SPIELHALLE ABGEWIESEN, WEIL SIE KEINEN AUSWEIS DABEIHABEN.

01

MARTIN HAT 20.000 € SCHULDEN. DURCH TÄGLICHES GLÜCKSSPIEL WILL DER DIE 20.000€ WIEDER „VERDIENEN“.

02

SVETLANA (14) MÖCHTE AM KIOSK RUBBELLOSE KAUFEN.

03

SVETLANA (14) IST MIT IHRER OMA UNTERWEGS. DIE OMA KAUFT SVETLANA EIN RUBBELLOS AM KIOSK.

04

GLÜCKSSPIELSUCHT ZEIGT ÄHNLICHE SYMPTOME WIE EINE ALKOHOLERKRANKUNG.

05

MUNIR HAT BEI SEINEM ERSTEN GLÜCKSSPIEL IM INTERNET DIREKT 20€ GEWONNEN. ER KANN'S EINFACH!

06

IN SPIELCASINOS SIND DIE GLÜCKSSPIELE AM BELIEBTESTEN, BEI DENEN MAN MÖGLICHST WENIG SELBER MACHEN MUSS. AUCH DIE SPIELE MIT KLEINEN GEWINNEN WERDEN HÄUFIGER GESPIELT.

07

DER 16-JÄHRIGE TIMO GEHT NACH DER SCHULE INS SPIELCASINO ZUM FLIPPERN, GESTERN GAB ES TASCHENGELD. DIE AUFSICHT SCHICKT IHN WEG. DABEI SIND FLIPPERAUTOMATEN DOCH FÜR SEINE ALTERSGRUPPE FREIGEgeben.

08

TIMUR SPIELT SEIT 10 MINUTEN AM AUTOMATEN UND HAT 2€ GEWONNEN. NACH EINER STUNDE HAT ER ALSO 10€ GEWONNEN.

09

IM INTERNET DARF ICH SCHON IM ALTER VON 15 JAHREN AN GLÜCKSSPIELEN TEILNEHMEN, WENN ES MEINE ELTERN ERLAUBEN.

10



KOPIERVORLAGE



**AMIR KENNT SICH GUT MIT FUSSBALL
AUS. DAHER KANN ER VIEL GELD
MIT SPORTWETTEN VERDIENEN.**

11

**EINE RUNDE GUTER FREUNDE TRITT
SICH AB UND ZU ZUM POKERN ZU HAUSE.
SIE SPIELEN DABEI UM BIS ZU 20€.**

12

**WENN VIERMAL Hintereinander
Beim Roulette Rot kommt,
ist die Wahrscheinlichkeit, dass
beim nächsten Mal Schwarz kommt,
doppelt so hoch.**

13

**Phil hat 30€ in einem Online-Casino
Gewonnen. Der Gewinn ist nach 4 Wochen
immer noch nicht auf seinem Konto.
Er will den Anbieter verklagen, Online-
Glücksspiel ist doch legal und er hat ein
Anrecht auf seinen Gewinn!**

14

**JAMES UND FIONA HOLEN SICH
AUF DER KIRMES LOSE.
SIE SIND BEIDE 14 JAHRE ALT.**

15



KOPIERVORLAGE

4.7 Entwicklungsstufen Online-Glücksspielsucht

Thema: Glücksspiel und Suchtentwicklung

Ziele: Suchtentstehung wird auf Grundlage eigener Meinungen und Erfahrungen nachvollzogen.

Material: pro Gruppe ein Kartensatz mit jeweils 29 Begriffen und drei Überschriften;
1 großkopierter Kartensatz zur Visualisierung der Ergebnisse an der Tafel o.ä.
(s. Kopiervorlage)

Zeitraumen: 20 Minuten

Diese Methode können Sie auch mit stabilen Kartensätzen zum Selbstausschneiden

bei der Fachstelle für Suchtprävention Berlin unter berlin-suchtpraevention.de/

bestellportal/lehmaterial/entwicklungsstufen-online-gluecksspiel-sucht erhalten.

TO DO

Methodisches Vorgehen:

Vorab wird entschieden, ob alle 29 Begriffe ausgegeben werden oder eine Auswahl getroffen wird, z.B. nur Onlinenutzung oder nur Glücksspiel. Die Teilnehmer*innen werden in Paare oder Kleingruppen eingeteilt und erhalten jeweils einen Kartensatz, der die unterschiedlichen Stufen des Spielens beschreibt bzw. verdeutlicht. Aufgabe ist es, diese den drei Überschriften „Unproblematische Nutzung“, „Problematische Nutzung“ und „Sucht/Abhängigkeit“ zuzuordnen. Inhaltlich geht es weniger um richtig und falsch, sondern darum, Suchtentwicklung als einen Prozess zu verstehen, der in allen Entwicklungsstufen Möglichkeiten der Intervention bietet.

Es gibt zwei Varianten der Auswertung:

- Die/der Seminarleiter*in stellt die Begriffe in willkürlicher Reihenfolge anhand des großen Kartensets vor, fragt die gesamte Gruppe, wo der Begriff in den Kleingruppen einsortiert wurde und ordnet ihn z. B. durch Anbringen an einer Tafel oder Ähnlichem der jeweiligen Kategorie zu.
- Jede Kleingruppe wird gebeten, ihre Ergebnisse anhand des großen Kartensets vorzustellen und den Diskussionsprozess zu beschreiben. Dies kann z. B. durch Anbringen der Karten an einer Tafel oder Ähnlichem geschehen.



Die folgende Tabelle dient der Orientierung, welcher Begriff in welche Kategorie gehört:

<i>unproblematische Nutzung</i>	<i>problematische Nutzung</i>	<i>Sucht/ Abhängigkeit</i>
<i>Hobby</i>	<i>Immer öfter zocken</i>	<i>Nicht mehr aufhören können</i>
<i>Macht Spaß</i>	<i>Immer höhere Einsätze</i>	<i>Ich brauche immer mehr</i>
<i>Zeitvertreib</i>	<i>Gewinnen hinterherjagen</i>	<i>Durchzocken/Dauerzocken</i>
<i>Mal ausprobieren</i>	<i>Chillen & Adrenalin</i>	<i>Schulden & Kriminalität</i>
<i>Mitreden können</i>	<i>Allen alles mitteilen</i>	<i>Mir ist alles scheißegal</i>
<i>Mein Hirn trainieren</i>	<i>Ich hole mir mein Geld zurück!</i>	<i>Schnell genervt und schlecht gelaunt</i>
<i>Sich beweisen wollen</i>	<i>Schule, Job und Freund*innen vernachlässigen</i>	<i>Am liebsten würde ich von der Brücke springen</i>
<i>Infos beschaffen</i>	<i>Stress und Probleme ignorieren</i>	<i>„Leben im Arsch“ – ich zocke trotzdem weiter</i>
<i>Sich austauschen</i>	<i>Mehr online als offline reden</i>	<i>Lügen und Ausreden</i>
<i>Auch medienfreie Zeiten haben</i>		

Ihre Kopiervorlage zur Methode Entwicklungstufen Online-Glücksspielsucht:

UNPROBLEMATISCHE NUTZUNG	PROBLEMATISCHE NUTZUNG
SUCHT/ ABHÄNGIGKEIT	HOBBY
MACHT SPASS	ZEITVERTREIB
MAL AUSPROBIEREN	MITREDEN KÖNNEN
MEIN HIRN TRAINIEREN	SICH BEWEISEN WOLLEN
INFOS BESCHAFFEN	SICH AUSTAUSCHEN
	KOPIERVORLAGE



**ERREICHBAR
SEIN**

**AUCH MEDIENFREIE
ZEITEN HABEN**

**IMMER ÖFTER
ZOCKEN**

**IMMER HÖHERE
EINSÄTZE**

**GEWINNEN
HINTERHERJAGEN**

**CHILLEN &
ADRENALIN**

**ALLEN ALLES
MITTEILEN**

**ICH HOLE MIR MEIN
GELD ZURÜCK!**

**SCHULE, JOB UND
FREUND*INNEN
VERNACHLÄSSIGEN**

**STRESS UND
PROBLEME
IGNORIEREN**

**MEHR ONLINE ALS
OFFLINE REDEN**

**NICHT MEHR
AUFHÖREN KÖNNEN**



KOPIERVORLAGE

**ICH BRAUCHE
IMMER MEHR**

**DURCHZOCKEN/
DAUERZOCKEN**

**SCHULDEN &
KRIMINALITÄT**

**MIR IST ALLES
SCHEISSEGAL**

**SCHNELL GENERVT UND
SCHLECHT GELAUNT**

**AM LIEBSTEN WÜRD
ICH VON DER
BRÜCKE SPRINGEN**

**„LEBEN IM ARSCH“ –
ICH ZOCKE TROTZDEM
WEITER**

**LÜGEN UND
AUSREDEN**



KOPIERVORLAGE



5. Informationen und Beratung

Fachstelle für Suchtprävention Berlin gGmbH

Chausseestraße 128/129 | 10115 Berlin-Mitte

Tel: 030 – 29 35 26 15

Fax: 030 – 29 35 26 16

E-Mail: info@berlin-suchtpraevention.de

www.berlin-suchtpraevention.de | www.kompetent-gesund.de

Wir bieten:

- Beratung und Coaching für Pädagog*innen und weitere Multiplikator*innen
- Aufsuchende, interaktive Suchtpräventionsseminare für Jugendliche und junge Erwachsene
„GAMER OVER“ zu den Themen Digitale Medien und Online-Glücksspiel
- Kurse und Beratung, auch über das Berliner Hilfesystem, für suchtgefährdete Menschen und Angehörige
- Fortbildungen, Trainings, Fachgespräche und Fachveranstaltungen
- Elternabende z. B. an Schulen (Präsenz oder Online)
- Elternkurse/Elternseminare zu digitalen Medien
- Ausleihe von interaktiven Methoden
- Mehrsprachige Präventionsmaterialien (www.berlin-suchtpraevention.de/bestellportal/medien),
Themenheft und vieles mehr ...

Präventionsprojekt Glücksspiel, pad gGmbH

Charlottenburger Straße 25 | 13086 Berlin-Weißensee

Tel: 030 – 84 52 21 12

Fax: 030 – 84 52 21 17

Messenger: 0152 – 56 18 02 85

E-Mail: praevention.gluecksspiel@pad-berlin.de

www.fauler-spiel.de

Das Präventionsprojekt informiert u.a. über Glücksspielsucht als Krankheit und bietet einen kurzen Online-Test, um die eigene Gefährdung zu überprüfen, erklärt, was in Deutschland als Glücksspiel angeboten werden darf, und gibt Rat, wohin man sich wenden kann, wenn Glücksspiel zum Problem wird. Das Präventionsprojekt ist auch über WhatsApp zu erreichen.



Karuna prlevents

Storkower Straße 99A | 10407 Berlin-Prenzlauer Berg

Tel: 030 – 55 15 33 29

E-Mail: prevents.office@karuna-ev.de

www.karuna-prevents.de

Der Mitmach-Parcours „Einsatz@Leben.Komm!“ für Schulklassen und Jugendgruppen greift aktuelle Tendenzen des Mediengebrauches auf und hinterfragt kritisch die Einstellungen des Umgangs mit Internet, Portalen & Co. Des Weiteren findet Spiel um persönliches Glück auch in diesem Parcours statt, allerdings mit Hilfe eigener Fähigkeiten und ohne Geldeinsatz.

Deck24

John-Schehr-Straße 24 | 10407 Berlin

Tel: 030 – 42 02 30 23

Fax: 030 – 42 02 13 33

E-Mail: deck24@stiftung-spi.de

www.deck24-berlin.de

Die Beratungsstelle Deck24, vom Träger SPI, bietet Angebote für Menschen, die im Umgang mit (Online-) Glücksspielen Probleme haben. Auch Angehörige finden hier Unterstützung. Ebenso kann auf Wunsch eine Schuldenklärung stattfinden.

Café Beispiellos

Wartenburgstraße 8 | 10963 Berlin-Kreuzberg

Tel: 030 – 66 63 39 55

Fax: 030 – 66 63 39 58

E-Mail: cafe.beispiellos@caritas-berlin.de

www.cafe-beispiellos.de

Das Café Beispiellos ist eine Einrichtung des Caritasverbandes für das Erzbistum Berlin e.V.. Das Angebot richtet sich an Menschen, die Probleme im Umgang mit (Online-)Glücksspielen haben oder als Angehörige Unterstützung suchen. Die Beratung ist kostenlos und vertraulich, alle Mitarbeiter*innen unterliegen der Schweigepflicht.



Lost in Space

Wartenburgstraße 8, 10963 Berlin-Kreuzberg

Tel: 030 – 66 63 39 59

E-Mail: lostinspace@caritas-berlin.de

www.computersucht-berlin.de

Lost in Space ist ein Beratungsangebot des Caritasverbandes für das Erzbistum Berlin e.V. Das Angebot richtet sich an alle Menschen, die Probleme im Umgang mit dem Internet und/oder dem Computer haben oder als Angehörige Unterstützung suchen.

Charité – Universitätsmedizin Berlin

Klinik für Psychiatrie und Psychotherapie

Charitéplatz 1 | 10117 Berlin

Besucheranschrift: Dietrich-Bonhoefferweg 3 | 10117 Berlin

Tel: 030 – 45 06 17 333 (Hotline für (Online-)Glücksspielsucht und exzessives Computerspielen)

www.psychiatrie-psychotherapie.charite.de

Die AG Spielsucht der Charité Berlin bietet für problematische und pathologische Spieler*innen ein störungsspezifisches Therapieprogramm (Gruppentherapie in kleinen Gruppen mit max. 8 Personen) sowie eine anonyme Beratungshotline für Betroffene und deren Angehörige an.

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA)

Maarweg 149 – 161 | 50825 Köln

Tel.: 0221 – 89 92-0

E-Mail: poststelle@bzga.de

www.bzga.de

Beratungstelefon:

Zu den überregionalen Angeboten der Bundeszentrale gehört auch ein Beratungstelefon: Tel: 0800 - 137 27 00.

Die Teilnahme an der Online-Beratung und das Beratungstelefon sind selbstverständlich kostenlos und anonym.

Internetportale der BZgA:

www.spielen-mit-verantwortung.de

Die Seite www.spielen-mit-verantwortung.de ist in Zusammenarbeit mit dem Deutschen Lotto- und Totoblock entstanden und bietet Informationen und Aufklärung über die Themen Glücksspiel und (Online-)Glücksspielsucht. Zusätzlich hat die BZgA ein interaktives Beratungsprogramm entwickelt, bei dem Betroffene vier Wochen lang professionell bei ihrem Vorhaben begleitet werden, die Glücksspielsucht zu überwinden.

www.check-dein-spiel.de

Das Projekt bietet Betroffenen, Angehörigen und Interessierten Informationen rund um die Themenfelder Glücksspiel und (Online-)Glücksspielsucht. Die Website beinhaltet zahlreiche Informationen, einen Wissenstest sowie Selbsttest, Online-Beratung und eine Übersicht zu Hilfeangeboten vor Ort.

www.ins-netz-gehen.de

Das Internetportal richtet sich vor allem an junge Menschen im Alter von 12 bis 18 Jahren. Die zahlreichen interaktiv aufbereiteten Informationen und Gimmicks laden zum Mitmachen ein und sollen dabei unterstützen, Online-Angebote wie etwa Soziale Netzwerke, Chats und Computerspiele verantwortungsvoll und risikofrei zu nutzen.

Weitere Internetportale:

www.klicksafe.de

Die EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz bietet neben zahlreichen Informationen rund um digitale Mediennutzung auch (mehrsprachige) Broschüren und Leitfäden für Erwachsene und Kinder/Jugendliche. Diese können heruntergeladen bzw. bestellt werden. Auch kleine thematische Spots stehen zum Download bereit.

www.spieleratgeber-nrw.de

Der Ratgeber wendet sich primär an Eltern und pädagogische Fachkräfte, er ist eine pädagogische Ergänzung zur gesetzlichen Alterskennzeichnung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und thematisiert Computer- und Konsolenspiele in erster Linie unter medien- und bildungspädagogischen Gesichtspunkten. Kern des Ratgebers sind pädagogische Spielebeurteilungen, die von Pädagog*innen in Zusammenarbeit mit Jugendlichen verschiedenen Alters angefertigt werden.

www.schau-hin.info

Die Website richtet sich hauptsächlich an Eltern, hält aber auch für Pädagog*innen umfangreiche und aktuelle Informationen zu Sozialen Netzwerken, Apps und Spielen bereit.

www.buendnis-gegen-cybermobbing.de

Diese Webseite klärt zum Thema Cybermobbing auf und sensibilisiert für dieses Thema. Ebenso stehen die Themen Cyberlife und Gewalt im Netz im Vordergrund. Diese Plattform bietet Informationen für Eltern, Fachkräfte und Jugendliche/junge Erwachsene.

www.internet-abc.de

Die unabhängige Plattform „Internet-ABC“ bietet Informationen über den sicheren Umgang mit dem Internet für Eltern, Pädagogen und Kinder.



6. Literaturverzeichnis

- Banz, M. (2019): Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2019 und Trends. BZgA-Forschungsbericht. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. Online verfügbar unter: <https://tinyurl.com/38yrfc4t> (abgerufen am 02.08.2022).
- Berliner Senatsverwaltung für Justiz, Verbraucherschutz und Antidiskriminierung (2021): Staatsvertrag zur Neuregulierung des Glücksspielwesens in Deutschland. Online verfügbar unter: <https://tinyurl.com/yc2vsrw9> (abgerufen am 02.08.2022).
- BfArM (2022): ICD-11 in Deutsch Entwurfsfassung. Online verfügbar unter: <https://tinyurl.com/bdz287dj> (abgerufen am 02.08.2022).
- Bundesministerium der Justiz (2022a): Jugendschutzgesetz. Online verfügbar unter: <https://tinyurl.com/mr9vr5v9> (abgerufen am 02.08.2022).
- Bundesministerium der Justiz (2022b): Strafgesetzbuch. Online verfügbar unter: <https://tinyurl.com/2p84nse3> (abgerufen am 02.08.2022).
- Bühler, A., Truhl, J. (2013): Expertise zur Suchtprävention. Forschung und Praxis der Gesundheitsförderung (Bd. 46). Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung.
- Buth, S., Meyer, G., Kalke, J. (2022): Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogene Probleme in der Bevölkerung. Ergebnisse des Glücksspiel-Survey 2021. Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD), Hamburg.
- Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V. (2013) Pathologisches Glücksspielen. Suchtmedizinische Reihe Band 6. Online verfügbar unter: <https://shop.bzga.de/pdf/33221206.pdf> (abgerufen am 20.06.2022).
- Ensslen, D. (2021): Methoden der Prävention von problematischem & pathologischem Glücksspiel. Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V. Online verfügbar unter: <https://tinyurl.com/mryc2fhr> (abgerufen am 02.08.2022).
- Falkai, P., Wittchen, H.-U. (2015): Diagnostisches und Statistisches Manual Psychischer Störungen DSM-5. Göttingen: Hogrefe-Verlag.
- Gaßmann, R., Bartsch, G., Kepp, J. (2016): Jahrbuch Sucht 2016. Lengerich: Pabst Science Publishers.
- Graefe, L. (2022): Statistiken und Umfragen zum Online-Glücksspielmarkt. Statista. Online verfügbar unter: <https://tinyurl.com/4xkanks7> (abgerufen am 24.06.2022).
- Hayer, T., von Meduna, M., Brosowski, T., Meyer, G. (2019): Simuliertes Glücksspiel im Internet. In: Ulrike Petermann (Hrsg.) Kindheit und Entwicklung. Nr. 28/2.
- Hayer, T., Fiedler, I. (2016): Sportwetten und Jugendliche. Spielangebote und Suchtgefahren. In: proJugend, Heft 3/2016. S. 5.
- Hopf, W. et al. (2008): Media violence and youth violence. In: Journal of media psychology. Nr 20/3. Göttingen: Hogrefe & Huber Publishers.
- Haß, W., Lang, P. (2016): Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2015 und Trends. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung.
- Kielholz, P., Ladewig, D. (1973): Die Abhängigkeit von Drogen. München: Dt. Taschenbuch-Verlag.



Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2021): JIM 2021. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.

Meyer, G. (2021): Glücksspiel - Zahlen und Fakten. In: Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (Hrsg.): DHS Jahrbuch Sucht 2021. Lengerich: Pabst Science Publishers.

Prenn, A. (2014): Glücksspiel im Internet. Eine unterschätzte Gefahrenquelle für Jugendliche und eine neue Herausforderung für den Jugendschutz. Vortrag im Rahmen der Fachtagung „Smart im Netz – zocken, liken, APPen“ der Fachstelle für Suchtprävention Berlin. Online verfügbar unter: <https://tinyurl.com/yb29lnh4> (abgerufen am 02.08.2022).

Young, K.S., de Abreu, C.N. (2011): Internet addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons.



7. Weiterführende Literatur

Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V. (2011): Ihr Einsatz bitte! Prävention von Glücksspielsucht. Hintergründe und Methoden für die Arbeit mit Jugendlichen. München: Aktion Jugendschutz.

Batthyány, D., Pritz, A. (2009): Rausch ohne Drogen. Substanzungebundene Süchte. Wien: Springer Verlag.

Berliner Vorschrifteninformationssystem (2022): Spielhallengesetz Berlin.
Online verfügbar unter: <https://tinyurl.com/2yfzp2kc> (abgerufen am 02.08.2022).

Bundesministerium der Justiz (2022c): Verordnung über Spielgeräte und andere Spiele mit Gewinnmöglichkeit (Spielverordnung – SpielV). Online verfügbar unter: <https://tinyurl.com/m4xuued9> (abgerufen am 02.08.2022).

Bundesministerium der Justiz (2022d): Gewerbeordnung.
Online verfügbar unter: <https://tinyurl.com/ycxer7bd> (abgerufen am 02.08.2022).

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2022): Was ist exzessive Mediennutzung? – Anzeichen und Lösungsvorschläge. Ins-Netz-gehen. Online verfügbar unter: <https://tinyurl.com/4na4sfpz> (abgerufen am 02.08.2022).

DAK (2020): Mediensucht 2020 – Gaming und Social Media in Zeiten von Corona. DAK-Längsschnittstudie: Befragung von Kindern, Jugendlichen (12 – 17 Jahre) und deren Eltern. Berlin: forsa.

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V. & Fachverband Medienabhängigkeit e.V. (2020): Ergebnisse der gemeinsamen Arbeitsgruppe „Problematisches Computerspielen und Computerspielstörung (Gaming Disorder)“. Online verfügbar unter: <https://tinyurl.com/2sb37vjs> (abgerufen am 02.08.2022).

Fachstelle für Suchtprävention Berlin gGmbH (2012): Suchtprävention und Beratung gender- und diversitygerecht gestalten – Empfehlungen zum Handeln. Berlin und Dortmund: Barbara Weißbach Verlag.

Fachstelle für Suchtprävention Berlin (2022): Informationsblatt Digitale Medien in der frühen Kindheit. Online verfügbar unter: <https://tinyurl.com/3w23svzs> (abgerufen am 02.08.2022).

Gavriel-Fried, B., Bronstein, I. & Sherpsky, I. (2015) The Link Between Competitive Sports and Gambling Behaviors Among Youth. The American Journal on Addictions

Hayer, T. (2012): Jugendliche und glücksspielbezogene Probleme. Risikobedingungen, Entwicklungsmodelle und Implikationen für präventive Handlungsstrategien. In: Becker, T. (Hrsg). Schriftenreihe zur Glücksspielforschung. Frankfurt am Main: Peter Lang, Internationaler Verlag der Wissenschaften.

Kammerl, R. et al. (2012): Exzessive Internetnutzung in Familien. Zusammenhänge zwischen der exzessiven Computer- und Internetnutzung Jugendlicher und dem (medien)erzieherischen Handeln in den Familien. Lengerich: Pabst Science Publishers.

Meyer, G., Bachmann, M. (2018):
Spielsucht: Ursachen, Therapie und Prävention von glücksspielbezogenem Suchtverhalten. 4. Auflage. Springer.

Petry, J., Füchtenschnieder-Petry, I., Vogelgesang, M., Brück, T. (2020):
Pathologisches Glücksspielen. Suchtmedizinische Rheine. Band 6. DHS (Hrsg.).

Senatsverwaltung für Gesundheit, Umwelt und Verbraucherschutz (2006):
Leitlinien für die Suchtprävention im Land Berlin.

