

iNFORMATION

der Fachstelle für Suchtprävention

Verspielt – Schutz und Risiko im Spiel

Das Jahr
2011
→ S. 24

Fachartikel:

- Die Welt und Ich – Das Spielen im Kleinkindalter formt unser späteres Wesen **S. 5**
- Rauchen ist ein Kinderspiel **S. 8**
- Das Spiel mit dem (Un)Glück **S. 10**
- Freundschaftsspiele **S. 13**

Projektangebote:

- Spielen einmal anders
»Spielzeugfreier Kindergarten«
für Kindergärten **S. 16**
- So macht Schule stark gegen Sucht
»SCHULE SUCHT VORBEUGUNG«
ab der 7. Schulstufe **S. 20**

V!VID
suchtprävention

Impressum

Herausgeber und Inhalt:

VIVID – Fachstelle für Suchtprävention

Zimmerplatzgasse 13/1

8010 Graz

T 0316 / 82 33 00, F DW 5

E info@vivid.at

www.vivid.at

Fotos: Fotolia.com (Titelseite: Alexander Tarasov, S. 5 Gorilla, S. 7 Oleg Kozlov, S. 10 Mariusz Blach, S. 13 Klaus Eppele), VIVID (S. 6, S. 8, S.15, S. 26, S. 27), Mitarbeiterfotos Paul Stajan (S. 4, S. 7, S. 9, S. 12, S. 15, S. 16, S. 20), Edith Haider (S. 17, S. 18), KK (S. 18, S. 22), Manfred Url (S. 20, S. 21, S.23)

Layout: Michaela Tiefenbacher, B.A., Mag. Bernd Thurner, VIVID - Fachstelle für Suchtprävention

Druck: digitaldruck.at, Leobersdorf

Graz, April 2012

Um Ressourcen zu sparen, wurde diese VIVID-Information als Kleinstauflage kostengünstig digital gedruckt. Als PDF-Download steht die Publikation allen Interessierten auf der VIVID-Homepage www.vivid.at zur Verfügung.

Im Sinn einer geschlechtergerechten Sprachverwendung wird in der vorliegenden VIVID-Information das Binnen-I verwendet, um Frauen und Männer gleichermaßen anzusprechen. Das Binnen-I wird allerdings nicht verwendet, wenn durch die Endung »In« oder »Innen« ein nicht existierendes Wort bzw. ein grammatikalisch falscher Satz entsteht. In diesen Fällen werden sowohl die weibliche als auch die männliche Form verwendet.

Geschäftsführung

DSA Claudia Kahr, Geschäftsführung

Carolin Szybisty

Philipp Friesenbichler

Stabstelle Tabakpräventionsstrategie

Mag.^a Waltraud Posch, Projektleitung Tabakpräventionsstrategie

Mag.^a Martina Derbuch-Samek

Stabstelle Wissensmanagement

Mag.^a Roswitha Baumgartner, Leitung Stabstelle

Wissensmanagement

Stabstelle Kommunikation

Mag. Bernd Thurner, Leitung Stabstelle Kommunikation

Michaela Tiefenbacher, B.A.

Abteilung Kindesalter

Katica Brčina, MAS, Abteilungsleitung Kindesalter

Mag.^a Elisabeth Lambauer

Mag.^a Birgit Brenner

Birgit Tuscher

Barbara Meixner

Abteilung Jugendalter

Bernadette Jauschneg, Abteilungsleitung Jugendalter

DSA Wolfgang Zeyringer, MAS

Gert Weilharter

Dipl.-Päd.ⁱⁿ Marlies Kleinberger

Mag. Lukas Schmuckermaier

Mag.^a Tanja Stangl

Praktikantinnen

Melanie Scherr, BSc

Heike Füreder, BSc, MSc

Ausgeschieden

Mag. Martin Feest

Mag.^a Tiziana Lang-Bodirsky

Jaqueline Fischer, BSc, MSc

In Karenz

Mag.^a Elisabeth Leopold

Mag.^a Barbara Schichtl

Elke Krois, MSc

Isabelle Zeimers (Bildungskarenz)

Wir danken den ausgeschiedenen bzw. karenzierten Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern für ihren engagierten Einsatz und wünschen ihnen für die Zukunft viel Glück und Erfolg.

Inhaltsverzeichnis

Editorial

04

Fachartikel

**Die Welt und Ich – Das Spielen im Kleinkindalter
formt unser späteres Wesen**
Kindesalter

05

Rauchen ist ein Kinderspiel
Tabakpräventionsstrategie

08

Das Spiel mit dem (Un-)Glück
Wissensmanagement

10

Freundschaftsspiele
Jugendalter

13

Projektangebote

Spielen einmal anders
»Spielzeugfreier Kindergarten«

16

So macht Schule stark gegen Sucht
»SCHULE SUCHT Vorbeugung«

20

VIVID Leistungsbilanz 2011

24

VIVID Impressionen

26



DSA Claudia Kahr
VIVID-Geschäftsführung

Warum Huckleberry Finn NICHT süchtig wurde

Vor rund 20 Jahren gingen wir in der Suchtprävention gemeinsam mit Eckhard Schiffer und seinem gleichnamigen Buch dieser These nach. Seine „Anstiftung gegen Sucht und Selbstzerstörung bei Kindern und Jugendlichen“ und seine Einladung zur Aufsässigkeit, zum Tagträumen und zur Entfaltung schöpferischer Kräfte ist ein Aufruf zur Rebellion gegen die leistungsorientierte Gesellschaft und ein Plädoyer für das Schaffen von Freiräumen und das Ausleben von Sehnsüchten schon in Kindertagen.

Die gesellschaftspolitischen Entwicklungen und die aktuellen Herausforderungen für die Suchtprävention lassen diese Überlegungen und Ansätze wieder in den Vordergrund rücken.

Neben dem Substanzkonsum rückt das problematische und pathologische Glücksspiel ins Zentrum der Aufmerksamkeit, der Umgang der jungen Generation mit Internet und Social Media beeindruckt und verunsichert die Erwachsenenwelt gleichermaßen. Die Nachfrage nach Projektangeboten zum „Spielzeugfreien Kindergarten“ steigt ebenso wie die Anmeldungen zu Medienworkshops für alle Altersstufen.

Grund genug, die diesjährige VIVID-Information diesem spannenden Thema zu widmen und das SPIEL(en) aus den unterschiedlichsten Perspektiven zu betrachten – als Schutz- und als Risikofaktor.

Im letzten Jahr wurden zwei bedeutende Studien zu dieser Thematik veröffentlicht: Die Arbeitsgemeinschaft Suchtprävention, der Zusammenschluss aller Suchtpräventionsstellen Österreichs, beauftragte erstmalig eine Studie zu

Glücksspielprävalenz, SpielerInnenschutz und Prävention in Österreich.

Das Thema Internetsucht und Internetnutzungsverhalten steirischer SchülerInnen ab der 9. Schulstufe erforschte eine Repräsentativerhebung der b.a.s. – der Steirischen Gesellschaft für Suchtfragen. Die spannenden Ergebnisse beider Studien sind in den folgenden Fachartikeln ebenso nachzulesen, wie die Bedeutung des Spiels in der frühen Suchtvorbeugung oder warum Rauchen in Österreich nach wie vor ein Kinderspiel ist. Interviews zum „Spielzeugfreien Kindergarten“ und dem Projekt „Schule SUCHT Vorbeugung“ geben praxisorientierte Einblicke von Seiten der Projektverantwortlichen und teilnehmenden Pädagoginnen und Pädagogen sowie von Seiten der Kinder und Jugendlichen. Sie ermöglichen ein qualitatives Erfassen, damit die VIVID Leistungsbilanz mit den quantitativen Aussagen zu unserer Tätigkeit im letzten Jahr kein reines „Zahlen-spiel“ bleibt.

Wirksame Suchtvorbeugung erfordert ein gelungenes Zusammenspiel aller Akteure.

Ich danke meinen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern für ihren spielerischen, doch allzeit professionellen und engagierten, Umgang mit unseren Aufgaben und Herausforderungen. Unseren Kooperationspartnerinnen und Kooperationspartnern, unserem Trägerkuratorium und unseren Auftraggeberinnen und Auftraggebern danke ich für das in uns gesetzte Vertrauen. Für die SteirerInnen wünsche ich mir auch zukünftig ausreichend Spielräume in allen Lebensbereichen, um nicht süchtig zu werden.



Die Welt und Ich - Das Spielen im Kleinkindalter formt unser späteres Wesen

Durch Spielen lernen wir uns selbst und unsere Umwelt kennen. Wir bauen Beziehungen auf, entwickeln Kreativität und erfahren unsere eigenen Grenzen. Wie wir als Kinder spielen, oder nicht spielen, legt eine der Grundlagen für unsere Charakterzüge. Der richtige Umgang mit dem „Spiel“ formt aus wissbegierigen Kindern selbstbewusste Erwachsene - wenn dafür die richtige Dosis gefunden wird.

Von Geburt an verfügen wir bereits über eine Reihe von Fähigkeiten unsere Umwelt wahrzunehmen. Im Säuglingsalter beginnen wir diese Erfahrungen im Spiel umzusetzen. Wir versuchen zu erkennen, welche Ursachen mit welchen Wirkungen zusammenhängen. Zum Beispiel schütteln wir eine Rassel und wir hören ihre Geräusche.

Vom Spielen kann man also dann sprechen, wenn wir als Säuglinge beginnen, unsere Umwelt absichtlich zu verändern.

Wir erfahren Selbstvertrauen, weil wir spüren, dass wir etwas bewirken können mit dem, was wir tun. Und wir lernen, dass wir andere Wege gehen müssen, wenn sich der gewünschte Effekt nicht einstellt. In den ersten Lebensmonaten vermitteln uns unsere nahen Bezugspersonen die Auswirkungen unseres spielerischen Handelns. Gleichzeitig lernen wir unsere Gefühle kennen und bilden unser Selbstempfinden aus. Dadurch sind wir später in der Lage unsere Gefühle auszudrücken und uns in andere Menschen einzufühlen. Bereits in den ersten Lebensmonaten wird somit der Grundstein für das spätere Sozialverhalten gelegt.

Weniger ist mehr!

In den ersten Lebensmonaten ist Spielzeug nebensächlich. Das Mobile über dem Wickeltisch oder ein paar bunte Rasseln reichen völlig aus. Viel wichtiger ist das gemeinsame Spielen mittels Stimme, Mimik oder Gestik.

Babys lernen sehr schnell, dass sie mit ihrem Lächeln, Greifen oder Glucksen etwas bewirken können. Zu viel Spielzeug wirkt sich in dieser Entwicklungsphase kontraproduktiv auf die Beziehung zwischen Eltern und dem Säugling aus. Bei den Babys kann sich eine Reizüberflutung einstellen, die zu einer Distanz zwischen den Eltern und dem Kind führen kann. Babys brauchen auch ihre Spielpausen. Zu viele Eindrücke und andauernde Aktivphasen können die kleinen Gehirne noch nicht verarbeiten. Und jedes Spiel hat einen Anfang, einen Höhepunkt und ein Ende. Babys drehen zum Beispiel den Kopf zur Seite, wenn für sie das Spiel vorüber ist. Dies ist einer der ersten Akte der Selbstbehauptung des Kindes. Wichtig sind in dieser ersten Entwicklungsstufe des Spiels die einfühlsame Begleitung durch die Eltern und der Versuch zu erkennen, was das Baby gerade braucht – Anregung oder Ruhe.

Homo ludens

Aus biologischer Sicht stellt das Spiel ein Grundbedürfnis des Menschen dar, das bis ins Erwachsenenalter anhält.

Trotz Anstrengungen, gelegentlicher Frustrationen und Momenten von Langeweile, kann das Spiel von früh an zu einer unersetzbaren Quelle von Zufriedenheit, Selbstsicherheit und positivem Selbstwertgefühl werden und so entscheidend zur Entwicklung eines autonomen Selbst beitragen (vgl. Papoušek 2003, S. 23 ff).

Die Langeweile ist für den Entwicklungsprozess des Kindes genauso wichtig wie die Unterhaltung.

Aus falsch verstandener Fürsorge bieten Eltern häufig sofortige Ablenkung durch neues, noch spektakuläreres Spielzeug oder Aktivitäten. Damit nehmen sie den Kindern die Möglichkeit, zu lernen, mit diesen Momenten umzugehen. Sobald ein „Problem“ auftaucht, gibt es also ein „Mittel“, es zu überdecken. In der frühen Suchprävention nennt man dieses Phänomen das „ausweichende Verhalten“.

Erlerntes ausweichendes Verhalten kann sich später im Jugend- und Erwachsenenalter zu einer Flucht in Abhängigkeiten von schädlichen Verhaltensweisen und Substanzen steigern. Dabei wäre alles, was Kinder im Moment dieses „Unlust-Empfindens“ wirklich brauchen, die Zuwendung und Begleitung durch die Erwachsenen. Keine Schokolade, kein Computerspiel oder Fernseher der Welt kann das ersetzen.

Kindern gelegentlich die Möglichkeit zu geben, sich mit sich selbst zu beschäftigen, von sich aus Wege aus der Langeweile zu finden, seiner eigenen Kreativität zu vertrauen und nicht auf die Lösungen anderer (Spielzeughersteller) zurückzugreifen, stärkt ihr Selbstvertrauen – eine Grundvoraussetzung für wirksame, frühe Suchtprävention.



„Die spielen ja nur!“

Der „Spielzeugfreie Kindergarten“, ein suchtpreventives Projekt in dem alles vorgefertigtes Spielzeug für eine Zeit von drei Monaten aus dem Kindergarten entfernt wird, zielt auf das Erlernen von geeigneten Problemlösungsstrategien (Coping) ab. Durch die zeitweilige Abwesenheit von vorgegebenen Spielanregungen wird wieder verstärkt das freie Spiel aktiviert. Soziale Problemlösungen werden ausprobiert und durch die spontane Reaktion der Gleichaltrigen als brauchbar oder nicht erkannt. Der „Spielzeugfreie Kindergarten“ beabsichtigt vor allem, die Entwicklung von ausweichendem Verhalten zu verhindern, z. B. unangemessenes Weglaufen, Zuschlagen, In-sich-Zurückziehen oder auch Essen oder Fernsehen. Fördern soll der „Spielzeugfreie Kindergarten“ jedoch, von sich aus kreative Wege zu abwechslungsreichen Spielsituationen zu finden oder aber Langeweile auch mal aushalten zu können, ohne sofort zur Ablenkung ein bestehendes Spielangebot „konsumieren“ zu müssen.

Das österreichische Institut für Bildungsforschung hat das Projekt „Spielzeugfreier Kindergarten“ in Form einer empirisch, explorativen Studie 1998 evaluiert: Wie beobachtet wurde, zeigten die Kinder der Versuchsgruppe durch die Aktion „Spielzeugfreier Kindergarten“ einen signifikanten Zugewinn an Lebenskompetenzen in den Bereichen: Soziale Interaktion, Kreativität, Expressivität von Bedürfnissen und Gefühlen (verbal und nonverbal), Konfliktlösefähigkeit, Empathie und Selbstvertrauen. In der Versuchsgruppe wurden signifikant mehr Bewegungsspiele gespielt. Die Kinder machten so wesentliche Entwicklungsfortschritte bezüglich ihrer grob- und feinmotorischen Fähigkeiten, sowie wichtige soziale und gruppendynamische Erfahrungen. (Gehmacher, Acker & Rechberg 1998, S. 33 ff).

Spielen muss nicht erlernt werden, es gehört zu den natürlichen Entwicklungsbedürfnissen von Menschen – angetrieben von Neugier und Eigenaktivität.

Die Bildungsforschung hat das Spiel eindeutig als eine der Hauptformen allen frühen Lernens identifiziert. Dies spiegelt sich in sämtlichen Bildungsplänen frühkindlicher, vorschulischer Bildungs- und Betreuungseinrichtungen wider. Wer ins Spiel vertiefte Kinder beobachtet, erblickt ein zutiefst ernsthaftes und



Spiel ist nichts Nebensächliches, Unwichtiges – das Spiel ist „die Arbeit des Kindes“, wie schon Maria Montessori Anfang des 20. Jahrhunderts feststellte.

konzentriertes Geschehen.

Diese Aussage wurde inzwischen vielfach bestätigt – von der modernen Entwicklungspsychologie bis hin zur aktuellen Gehirnforschung.

Lebenskompetenzen können niemandem wie mathematische Formeln beigebracht werden. Die Herausforderung besteht darin, jene günstige und anregende Umgebung für Kinder zu schaffen, die es ihnen ermöglicht, diese Kompetenzen von sich aus zu erwerben. Darin liegt für die Prävention das größte Potential und Handlungsfeld.

Tipps zum Weiterlesen:

- Gebauer, Karl; Hüther, Gerald: Kinder brauchen Spielräume. Perspektiven für eine kreative Erziehung. Düsseldorf 2003
- Donaldson, Fred: Von Herzen spielen. Die Grundlagen des ursprünglichen Spiels. Freiamt 2004
- Maywald, Leona: Die Bedeutung des Spiels für die seelische Gesundheit. In: Andresen, Sabine; Brumlik, Micha; Koch, Claus (Hrsg.): Das Eltern Buch. Wie unsere Kinder geborgen aufwachsen und stark werden. Weinheim und Basel 2010, S. 132-142
- Benke, Karlheinz: Kinder brauchen (Zwischen-) Räume. Ein Kopf-, Fuß- und Handbuch. München 2011
- Haug-Schnabel, Gabriele; Bensel, Joachim: Grundlagen der Entwicklungspsychologie. Die ersten 10 Lebensjahre. Freiburg im Breisgau 2005



Katica Brčina, MAS
katica.brcina@vivid.at



Rauchen ist ein Kinderspiel

Wer vor zehn, zwanzig Jahren mit dem Rauchen begann, machte häufig die Erfahrung, dass die ersten Zigaretten gar nicht schmeckten. Sich das Rauchen anzugewöhnen, war mitunter kein Kinderspiel, sondern harte Arbeit. Man hustete, bekam Übelkeit oder Kopfweg und hatte einen scharfen, leicht bitteren Geschmack im Mund. Erst mit der Zeit gewöhnte sich der Körper an das Nikotin und die anderen rund 4.800 Substanzen des Tabakrauchs, von denen rund 250 als toxisch bekannt sind. Wer heute zu rauchen beginnt, hat im Regelfall weniger unangenehme Nebenwirkungen. Denn die mittlerweile standardmäßig beigemengten Zusatzstoffe wie Menthol, Zucker, Lakritze und Ammoniak vermindern den Hustenreiz, nehmen dem Tabak die unangenehme Schärfe und erhöhen das Suchtpotenzial, da sie zu einer schnelleren Aufnahme des süchtig machenden Nikotins im Gehirn führen.

Philip Morris & Co machen mit Zusatzstoffen, die Zigaretten beigemengt werden, Neu-Konsumentinnen und -Konsumenten das Anfangen möglichst leicht.

Auch anderweitig scheint es in Österreich ein Kinderspiel zu sein, mit dem Rauchen zu beginnen. Die „European Tobacco Control Scale“, eine internationale Langzeitstudie über die strukturellen Rahmenbedingungen des Tabakkonsums, verwies Österreich sowohl 2006 als auch 2010 auf den letzten Platz. Mit anderen Worten: In Österreich wird von 31 untersuchten europäischen Staaten am wenigsten dafür getan, dass mehr Menschen zu rauchen aufhören, weniger Menschen zu rauchen beginnen und Menschen vor Passivrauch geschützt werden. Oder anders ausgedrückt: In Österreich ist es am leichtesten, öffentlich zu rauchen.

Die Erlaubnis, öffentlich zu rauchen, erhöht die Normalität des Rauchens. Denn Sichtbarkeit schafft Normalität.

Wachsen Kinder in einer rauchfreieren Umgebung auf, so haben sie nicht nur gesündere Spielräume, sondern auch weniger (öffentliche) Vorbilder, die rauchen.

Neben der Vorbildwirkung geht es aber auch um Passivrauch. Kinder, die Passivrauch ausgesetzt sind,

haben eine höhere Anfälligkeit gegenüber Atemwegsbeschwerden, Atemwegsinfektionen, Asthma, Hirnhautentzündungen und Mittelohrentzündungen. Laut VIVID-Bevölkerungsbefragung der Tabakpräventionsstrategie Steiermark an 2.000 11- bis 15-Jährigen und 3.000 Erwachsenen sind 23,5 Prozent der steirischen 11- bis 15-Jährigen zuhause täglich Passivrauch ausgesetzt. Bei weiteren 14,2 Prozent wird daheim in den Räumlichkeiten gelegentlich geraucht. 18,3 Prozent sind im Auto Passivrauch ausgesetzt.

Das Rauchen zuhause kann nicht nur Auswirkungen auf die Gesundheit von Kindern haben, sondern auch auf ihr eigenes späteres Rauchverhalten. So haben Jugendliche aus rauchfreien Elternhäusern – unabhängig vom Rauchstatus der Eltern – eine negativere Einstellung zum Rauchen und schätzen die gesellschaftliche Akzeptanz des Rauchens geringer ein als Jugendliche aus Elternhäusern, in denen geraucht werden darf. Diese Einstellung wirkt sich auch auf das Rauchverhalten aus.

Die GegnerInnen und KritikerInnen von Rauchverboten in öffentlichen Räumen und in der Gastronomie argumentieren, Rauchverbote würden zu einer Verlagerung des Rauchens in den privaten Raum führen. Dadurch wären vor allem Kinder vermehrt Passivrauch ausgesetzt. Diese Argumentation konnte in internationalen Studien nicht bestätigt werden. Zahlreiche Studien, etwa aus Irland und Schottland, zeigen: Die Einführung einer rauchfreien Gastronomie führt nicht dazu, dass zu Hause mehr geraucht wird und die Passivrauchbelastung von Kindern zunimmt. Im Gegenteil: In einigen Ländern ging das Rauchen zuhause sogar zurück. Dies ist dadurch erklärbar, dass Rauchverbote mittelfristig zu einer Veränderung der Norm führen.

Maßnahmen zum Nichtraucherschutz bewirkten eine geringere Akzeptanz des Rauchens in Gegenwart von Nichtraucherinnen und Nichtrauchern.

Auch in Glücksspielstätten brachten Rauchverbote interessante Ergebnisse: Im australischen Bundesstaat Victoria führte ein im Jahr 2002 eingeführtes Rauchverbot in Spielstätten mit Geldspielautomaten dazu, dass es zu einem generellen Rückgang der Umsätze kam und damit verbunden die SpielerInnen auch weniger Geld verloren. Diskutiert wird diesbezüglich, inwiefern Rauchpausen einen kontrollierteren

Umgang mit dem AutomatenSpiel bewirken können. „Gesundheit wird von Menschen in ihrer alltäglichen Umwelt geschaffen und gelebt: dort, wo sie spielen, lernen, arbeiten und lieben“, erklärt die Weltgesundheitsorganisation (WHO) in ihrer Ottawa-Charta zur Gesundheitsförderung. Beinhaltet das gesunde Leben das Spiel als zentralen Teil, so muss dies auch bedeuten, Rauchen nicht zum Kinderspiel werden zu lassen.

Tipps zum Weiterlesen:

- Deutsches Krebsforschungszentrum (Hrsg.): Nichtraucherschutz wirkt – eine Bestandsaufnahme der internationalen und der deutschen Erfahrungen. Heidelberg 2010 http://www.dkfz.de/de/tabakkontrolle/download/Publikationen/RoteReihe/Band_15_Nichtraucherschutz_wirkt.pdf [05.03.2012]
- Deutsches Krebsforschungszentrum (Hrsg.): Schutz der Familie vor Tabakrauch. Heidelberg 2010 http://www.dkfz.de/de/tabakkontrolle/download/Publikationen/RoteReihe/Band_14_Schutz_der_Familie_vor_Tabakrauch.pdf [05.03.2012]
- Fernandez, Karina; Posch, Waltraud: Tabakpräventionsstrategie Steiermark. Grundlagen, Ziele und Maßnahmen 2007 bis 2010. Graz 2011. http://www.rauchfrei-dabei.at/_pdf/4dd4c243a799c.pdf
- Joossens, Luk; Raw, Martin: The European Tobacco Control Scale 2010. Brüssel 2011. http://www.ensp.org/sites/default/files/TCS_2010_in_Europe_FINAL.pdf [05.03.2012]
- Joossens, Luk; Raw, Martin: The European Tobacco Control Scale 2010. Brüssel 2011. http://www.ensp.org/sites/default/files/TCS_2010_in_Europe_FINAL.pdf [05.03.2012]
- Weltgesundheitsorganisation: Ottawa-Charta zur Gesundheitsförderung. Ottawa 1986. http://www.euro.who.int/_data/assets/pdf_file/0006/129534/Ottawa_Charter_G.pdf [05.03.2012]



Mag.ª Waltraud Posch
waltraud.posch@vivid.at



Das Spiel mit dem (Un-)Glück

Wer hat sich nicht schon einmal die hypothetische Frage gestellt, was man mit einem Gewinn von einer Million Euro anfangen würde? Die Träume, die dadurch Wirklichkeit werden könnten, sind vielfältig und reichen von der Erfüllung materieller Wünsche bis hin zur Umsetzung von lebensverändernden Ideen.

Ein Großteil der österreichischen Bevölkerung belässt es bei dieser Tagträumerei. 42 Prozent gingen einen Schritt weiter: Sie nahmen im vergangenen Jahr zumindest einmal an irgendeiner Art von Glücksspielen teil. Regelmäßiger, nämlich einmal monatlich, spielen 23 Prozent. Am beliebtesten sind dabei Spiele der Lotterie. Zu diesem Ergebnis kam die erste österreichische Studie über die Glücksspielteilnahme und -probleme der Bevölkerung zwischen 14 und 65 Jahren sowie spezieller SpielerInnengruppen.¹ Da bisher noch kaum empirische Ergebnisse vorlagen, wurde in den Jahren 2009 bis 2011 eine

¹ Kälke, Jens; Buth, Sven; Rosenkranz, Moritz; Schütze, Christian; Oechsler, Harald; Verthein, Uwe: Glücksspiel und Spielerschutz in Österreich. Empirische Erkenntnisse zum Spielverhalten der Bevölkerung und zur Prävention der Glücksspielsucht. Freiburg im Breisgau 2011

Zuwendungsgeber und Initiator der Studie ist die Österreichische ARGE Suchtvorbeugung, bei ihr lag auch die Projektleitung. Gefördert wurde die Untersuchung von den Österreichischen Lotterien

Studie durchgeführt, die versuchte, das Phänomen aus verschiedenen Blickwinkeln zu beleuchten.

Das Suchtpotenzial von Glücksspielen

In der Untersuchung zeigte sich, dass das Glücksspielangebot für die meisten Menschen keine Gefahr darstellt.

Für rund ein Prozent der österreichischen Bevölkerung oder 64.000 Personen sind Glücksspiele jedoch ein existenzbedrohendes Risiko.²

Sie verspüren einen unwiderstehlichen Drang immer wieder zu spielen in der Hoffnung, zu gewinnen oder verlorenes Geld zurückzubekommen.

Nicht jede Art von Glücksspiel birgt dasselbe Gefahrenpotenzial in sich. Das Risiko eine Abhängigkeit von Lotterierprodukten zu entwickeln, ist gering; während SportwetterInnen ein zwanzigfach höheres Risiko und AutomatenspielerInnen sogar ein

² 6.324 ÖsterreicherInnen zwischen 14 und 65 Jahren wurden telefonisch zu ihrem Spielverhalten befragt

sechshundertfacht höheres Risiko als LotteriespielerInnen aufweisen von Spielproblemen betroffen zu sein. Die Studienergebnisse zeigen eindeutig, dass die Glücksspielautomaten das größte Gefährdungspotential unter den in Österreich angebotenen Glücksspielen besitzen.

Jede(r) dritte AutomatenspielerIn (außerhalb von Casinos) hat ein Suchtproblem.

Es folgen die Sportwetten und – schon mit deutlichem Abstand – die klassischen Casionspiele.

Die Gefahr im Netz

SpielerInnen stehen grundsätzlich unterschiedliche Orte zur Verfügung, ihrem Verlangen nachzugehen. Die zahlreichsten Möglichkeiten zum Spielen bieten sich in Österreich Automatenspielerinnen und Automatenspielern. Sie können in Tankstellen, Gasthäusern, Spielhallen, Casinos oder im Internet spielen. Es zeigt sich, dass ProblemspielerInnen diese unterschiedlichen Möglichkeiten auch nutzen und häufiger als Personen ohne Spielprobleme die Spielorte wechseln. Vor allem das Internet wird von Problemspielerinnen und Problemspielern deutlich häufiger genutzt als von unproblematischen Spielerinnen und Spielern. Die zunehmende Beliebtheit von Glücksspielangeboten im Internet stellt den SpielerInnenschutz und die Prävention vor neue Herausforderungen. Das erhöhte Gefährdungspotential von Onlineglücksspielangeboten – durch die ständige Verfügbarkeit, die Vielfalt des Angebots, die fehlende soziale Kontrolle und den bargeldlosen Geldeinsatz – liegt auf der Hand. Dass, das Einrichten von SpielerInnenschutzseiten eine verbesserungswürdige Maßnahme ist, zeigt der Umstand, dass ein Drittel der OnlinespielerInnen die Seite noch nie bemerkt haben.

Im Bereich des Schutzes von Onlinespielerinnen und Onlinespielern wird es in Zukunft steigenden Handlungsbedarf geben.

Risikofaktoren

Aus der Suchtforschung ist bekannt, dass es

soziodemographische oder biographische Risikofaktoren gibt, aufgrund derer eine höhere Wahrscheinlichkeit für ein Suchtproblem besteht. Daher wurde in der Studie auch analysiert, ob sich die Gruppe der ProblemspielerInnen durch besondere Merkmale von den unauffälligen Spielerinnen und Spielern unterscheidet.

Es zeigte sich, dass arbeitslose Befragte ein fünffach höheres Risiko als Erwerbstätige oder andere Erwerbsgruppen aufweisen, ein problematisches oder pathologisches Spielverhalten zu entwickeln. Des Weiteren wurde der große Einfluss des familiären Hintergrunds deutlich:

Sind Familienangehörige aktuell von Spielproblemen betroffen, dann besteht für die befragten SpielerInnen eine fünffach höhere Gefährdung selbst an einem krankhaften Spielverhalten zu leiden.

Befragte, die in einem Elternhaus mit Spielproblemen aufgewachsen sind, haben im Vergleich zu unbelasteten Familien ein mehr als zweifach höheres Risiko, selbst von solchen Problemen betroffen zu sein. Weitere Gruppen, die eine doppelt so hohe Wahrscheinlichkeit aufweisen, ein krankhaftes Glücksspielverhalten zu entwickeln, sind: Männer, Personen mit Pflichtschulabschluss, 18- bis 35-Jährige und Personen mit Migrationshintergrund. Es zeigte sich auch, dass Spielprobleme kein isoliertes Suchtverhalten darstellen, sondern, dass es von anderem Problemverhalten begleitet wird: Personen mit riskantem Alkoholkonsum haben ein dreifach höheres Risiko und Personen mit Cannabiskonsum im letzten Monat vor der Befragung eine nahezu vierfach höhere Wahrscheinlichkeit krankhaft zu spielen.

Jugendschutz

Glücksspiele ziehen viele Heranwachsende in ihren Bann und der Einstieg in die SpielerInnenkarriere erfolgt oft bereits im Jugendalter. 13 Prozent der süchtigen AutomatenspielerInnen gaben in der Studie an, dass sie unter 18 Jahre waren, als sie anfangen regelmäßig zu spielen.³

³ 1.194 aktuelle SpielerInnen verschiedener SpielerInnengruppen wurden mittels telefonischer oder persönlicher Fragebogen-Befragung interviewt

Laut Spielsuchthilfe Wien haben 40 Prozent der in Behandlung befindlichen Klientinnen und Klienten vor dem 18. Lebensjahr zu spielen begonnen.

80 Prozent begannen vor dem 25. Lebensjahr.⁴ Die Glücksspielstudie kam zu dem Ergebnis, dass der Einstieg ins Glücksspiel bei 80 Prozent der pathologischen SpielerInnen über Freunde, Bekannte oder Arbeitskollegen bzw. Arbeitskolleginnen erfolgte. Außerdem geben 28 Prozent der pathologischen SpielerInnen an, mit mindestens einer minderjährigen Person im Haushalt zu leben. Diese Kinder und Jugendlichen wachsen nicht nur in einer für alle Beteiligten schwierigen Situation auf, sondern sind auch einem erhöhten Risiko ausgesetzt, selbst einmal ein Suchtverhalten zu entwickeln.

Daten für Taten

Ein Ziel der Studie war es, eine fundierte Datengrundlage zu schaffen, um darauf basierend spezifische Interventionsmaßnahmen abzuleiten. Welche Empfehlungen können nun formuliert werden?

Da sich die Glücksspielproblematik nicht an Bundesländergrenzen hält und in Zukunft eine verstärkte Verlagerung auf das Internet zu erwarten ist, wäre es grundsätzlich wünschenswert die Ressourcen zu bündeln und ein nationales Konzept zur Spielsuchtprävention, im Sinne eines umfassenden Maßnahmenpakets unter Einbindung der Fachleute in den Bundesländern, zu entwickeln und umzusetzen. Finanzielle Mittel könnten aus den Steuereinnahmen für Glücksspiel zweckgebunden zur Verfügung gestellt werden.

Die Ergebnisse zeigen, dass junge Erwachsene eine besonders vulnerable Zielgruppe sind und bisherige Jugendschutzregelungen unzureichend geeignet waren, junge Menschen zu schützen.

Es ist anzustreben, die Jugendschutzgesetzgebung der einzelnen Bundesländer zu vereinheitlichen und Sportwetten als Glücksspiel und nicht wie bisher als Geschicklichkeitsspiel einzustufen.

⁴ Vortrag von Frau Dr. Horodecki auf der Spielsucht-Tagung der Medizinischen Universität Wien am 12.11.2008 in Bad Aussee

Unerlässlich ist eine verstärkte Kontrolle bestehender bzw. noch zu implementierender Jugendschutzbestimmungen. Es wird empfohlen, Kinder und Jugendliche in der Schule durch eine Mischung aus Informationsvermittlung und Lebenskompetenzförderung über die Glücksspielproblematik aufzuklären und ihre Persönlichkeit und Widerstandsfähigkeit zu stärken.

Nicht nur Kinder und Jugendliche bedürfen Aufklärung, auch in der erwachsenen Bevölkerung herrscht bezüglich der potentiellen Gefahren des Glücksspiels, oder den geringen Gewinnwahrscheinlichkeiten, ein Informationsdefizit. Eine bundesweite Kampagne, die gleichzeitig auf Beratungs- und Therapieangebote aufmerksam macht und beispielsweise eine österreichweite SpielerInnenschutz-Hotline oder -Website bewirbt, ist sinnvoll. Voraussetzung ist, dass ausreichende Therapieangebote vorhanden sind.

Aufgrund des hohen Gefährdungspotentials von Glücksspielautomaten ist bei dieser Glücksspielform ein hoher Handlungsbedarf zu konstatieren, der von Eingriffen in die technische Spielstruktur über einheitliche, vernetzte Sperrsysteme und namentliche Registrierung der BesucherInnen, bis hin zur unabhängigen und einheitlichen Schulung des Aufsichtspersonals reicht. Auf die Verbesserung und Ausweitung des SpielerInnenschutzes in dem Bereich der Onlineglücksspiele ist ebenfalls ein besonderer Fokus zu legen. Den Daten müssen nun Taten folgen, denn die einzige Konstante von Glücksspielen ist der Verlust.

Tipps zum Weiterlesen:

- Grüsser, Sabine M.: Rien ne va plus – wenn Glücksspiele Leiden schaffen. Bern 2007
- Kalke, Jens; Buth, Sven; Rosenkranz, Moritz; Schütze, Christian; Oechsler, Harald; Verthein, Uwe: Glücksspiel und Spielerschutz in Österreich. Empirische Erkenntnisse zum Spielverhalten der Bevölkerung und zur Prävention der Glücksspielsucht. Freiburg im Breisgau 2011



Mag.^a Roswitha Baumgartner
roswitha.baumgartner@vivid.at



Freundschaftsspiele

Chancen, Risiken und Suchtgefahr von Neuen Medien

Die wachsende Popularität von Facebook & Co lässt eine Diskussion neu entfachen, die in ähnlicher Weise schon oft zu beobachten war, wenn neue Medientechnologien an Bedeutung gewinnen. Pessimisten warnen vor den Gefahren des Internets, den scheinbar unbegrenzten Möglichkeiten zur Verbreitung von bedenklichen Inhalten, vor Cyberkriminalität, Cyberbullying und Cybergrooming. Optimisten betonen die Vorteile von interaktiver Kommunikation, dem schnellen Austausch von Informationen und der kreativen Kooperation, die das Web 2.0 ermöglicht. Und wie auch bei der Fernsehdebatte in den 1970er Jahren nimmt das Thema Sucht eine zentrale Stellung in der öffentlichen Diskussion ein.

Faszination der Neuen Medien

Das Internet ist seit den 1990er Jahren einer breiten Öffentlichkeit zugänglich und hat sich seitdem rasant entwickelt. Web 2.0 ist ein häufig gebrauchter Sammelbegriff, der diese Entwicklung hin zu einem multimedialen und interaktiven Medium beschreibt, in dem jede Person Medieninhalte nicht nur konsumieren, sondern auch selbst produzieren und verteilen kann. Mitmachen ist die Devise, und das nicht nur alleine: Wie der Begriff Social Media andeutet, kann man durch diese neue Technologie mit Menschen auf der ganzen Welt gemeinsam kommunizieren, programmieren, produzieren oder einfach nur spielen. Als Neue Medien werden meist aktuelle

und populäre Internet-Anwendungen wie Facebook, YouTube oder Wikipedia bezeichnet. Die Breite der Anwendungsmöglichkeiten, die teilweise „kinderleichte“ Bedienung, die Jugendliche spielerisch und intuitiv erlernen, die Schnelligkeit, mit der Bilder, Videos und Texte über den ganzen Globus verteilt werden können, üben eine große Faszination aus. Auch bieten sie fantastische neue Möglichkeiten für Information, Kommunikation und Kooperation – und das 24 Stunden am Tag, 7 Tage die Woche. Wer die Gefahren dieser Anwendungen verstehen will, sollte sich vorher bewusst sein, welchen Reiz sie ausüben.

Gefahren und Nachteile

Doch Gefahren gibt es viele: zum Beispiel Gewalt in Form von gewalttätigen Spielen und Videos, Mobbing im Internet (Cybermobbing) oder „Happy Slapping“, bei dem die Verprügelung einer Person gefilmt und anschließend das Video ins Netz gestellt wird. Mit Sorge wird auch der einfache Zugang zu Pornographie betrachtet, sowie die versuchte Kontaktaufnahme von älteren Personen mit Minderjährigen, oft über gefälschte Identitäten im Netz (Cybergrooming). Rassistisches und nationalsozialistisches Gedankengut sind im Internet ebenso zu finden wie Gefahren durch Internetbetrug, Verschuldung durch überhöhte Handyrechnungen (wegen zu vieler Internetdownloads) oder der einfache Zugang zum Glücksspiel. Darüber hinaus merken LehrerInnen

und Eltern häufig an, dass Jugendliche zuviel Zeit im Internet verbringen, die dann für andere Aufgaben oder Hobbies fehlt, oder wichtigere Tätigkeiten oft unterbrechen, um über das Smartphone ins omnipräsente Internet einzusteigen.

Cybermobbing und Privatsphäre

Zwei Phänomene werden dabei häufig diskutiert, die es zwar schon vor der Erfindung des Internet gegeben hat, welche aber durch das World Wide Web eine neue Dimension erreicht haben.

Mobbing am Arbeitsplatz oder in der Schule war schon immer ein Problem, und auch heute finden noch die meisten Mobbingfälle außerhalb des Internets statt. Trotzdem weist Cybermobbing einige Merkmale auf, die es besonders bedenklich machen. Beleidigende und herabwürdigende Inhalte können im Internet viel schneller verbreitet werden als über Mundpropaganda oder Kritzeleien. Außerdem ist das potentielle Publikum, das die Attacken auf die Würde eines Menschen mitverfolgt, bei weltweit zwei Milliarden Internetuserinnen und Internetusern um einiges größer. Ein peinliches Video ist schnell auf YouTube hochgeladen, kann rasch über Facebook und Twitter verbreitet werden und erreicht oft unglaublich viele Menschen. Es dann aber wieder zu entfernen, ist oft unmöglich, da es einfach kopiert und wieder hochgeladen werden kann. Außerdem kann Cybermobbing rund um die Uhr passieren und macht auch vor den eigenen vier Wänden nicht halt. Nicht zuletzt macht die scheinbare Anonymität im Netz viele Menschen noch aggressiver in ihren Beleidigungen.

Ein weiteres großes Problemfeld stellt der Bereich Privatsphäre und Persönlichkeitsrechte im Internet dar. Vor allem das soziale Netzwerk Facebook steht diesbezüglich oft in der Kritik. Nicht zu Unrecht betrachten Eltern sowie Pädagoginnen und Pädagogen mit Skepsis, wie leichtfertig Kinder und Jugendliche private Details und personenbezogene Daten ins Netz stellen, ohne allzu lange über mögliche Konsequenzen nachzudenken. Und diese können beträchtlich sein. Ein lustiges Partyfoto ist mit einem Smartphone in wenigen Sekunden gemacht, via mobiles Internet auf Facebook hochgeladen und von anderen weiter verbreitet. Dass Facebook-Freunde (und deren Freunde) nicht immer wirkliche Freundinnen und Freunde sind, wird dabei oft vergessen. Ebenso wie die Gefahr, dass das Foto Jahre später zu einem ungünstigen Zeitpunkt in die falschen Hände

geraten könnte.

Das Internet vergisst nichts und auch Facebook verdient sein Geld damit, möglichst viel über eine Person zu erfahren, damit Firmen ihre Produkte gezielt über diese Plattform bewerben können.

Viele der Spiele auf Facebook kann man erst nutzen, wenn man den Nutzungsbedingungen zustimmt. In denen steht meist, dass die BetreiberInnen des Spieles auf die persönlichen Daten der NutzerInnen zugreifen dürfen. Somit ist man auf Facebook nicht nur Kundin und Kunde, sondern auch Produkt. Alles was Facebook über mich weiß, kann zu Geld gemacht werden.

Es ist daher die Aufgabe von Medienpädagogik, die Medienkompetenz junger Menschen so zu stärken, dass sie die Chancen und Möglichkeiten des Web 2.0 selbstbestimmt, kreativ und bewusst nutzen und dabei Risiken erkennen und vermeiden.

Internetsucht

Die Suchtgefahr im Internet ist ein Thema, das gesondert betrachtet und zunächst abgegrenzt werden muss. Wenn z. B. eine Person ein pathologisches Online-Glücksspielverhalten aufweist, ist das Grundproblem eher die Glücksspielsucht, das allerdings durch die Anonymität, fehlende soziale Kontrolle und die dauernde Verfügbarkeit im Internet verschärft wird. Trotzdem gibt es Suchtphänomene, die ursächlich mit dem Medium Internet in Zusammenhang stehen. Besonders gefährlich scheinen Internetspiele wie World of Warcraft zu sein, bei denen Personen virtuelle Identitäten annehmen und online mit vielen anderen gemeinsam Missionen in einer Fantasiewelt bestreiten. Der Wunsch nach Anerkennung innerhalb des virtuellen Clans erzeugt bei einigen einen derartigen sozialen Druck, der sie die Zeit im Internet vergessen und andere wichtige Aspekte ihres Lebens vernachlässigen lässt. In Kombination mit niedrigen Kosten und jederzeitiger Verfügbarkeit kann so ein anregendes und spannendes Spiel zu einer „Droge“ mit hohem Suchtpotential werden.

Eine repräsentative Studie unter steirischen Schülerinnen und Schülern hat ergeben, dass rund 3,9 Prozent der Befragten entweder gefährdet sind oder schon als internetsüchtig bezeichnet werden müssen.¹ Sie werden nervös, aggressiv oder depressiv, wenn sie nicht wie gewohnt im Internet sind, und chatten, surfen oder spielen oft weiter, obwohl ihr Verhalten schon negative Folgen in Schule, Arbeit, Freundeskreis und Familie hat. Diese Untersuchung hat auch ergeben, dass internetsuchtgefährdete oder internetsüchtige SchülerInnen weniger soziale Unterstützung erleben.

Das heißt, dass in der Steiermark wahrscheinlich über 2.000 Jugendliche Schwierigkeiten haben, ihren Internetkonsum zu kontrollieren.

Sie fühlen sich weniger durch ihre Eltern unterstützt, sind gehemmter und haben weniger das Gefühl, aufgrund eigener Kompetenzen bestimmte Handlungen erfolgreich ausführen zu können.



Prävention von Internetsucht

Strukturelle Prävention ist angesichts des einfachen Zuganges zum Internet sehr schwierig. Ein umfassender Jugendschutz wäre bei vielen Online-Anwendungen wünschenswert und müsste wahrscheinlich europaweit umgesetzt werden. Personenbezogene Suchtprävention muss bei den Ursachen des Verhaltens ansetzen. Menschen mit problematischem Internetverhalten suchen im Internet meist, was sie im realen Leben wenig bekommen, z. B. soziale Anerkennung, Selbstwertgefühl und Lob.

¹ www.suchtfraagen.at/default.asp?id=themen_details&snr=34[16.02.2012]



Deshalb sind Lebenskompetenzprogramme wie „Eigenständig werden“ oder „plus“ – beide in der Steiermark von VIVID koordiniert – grundlegende Angebote zur frühen Vorbeugung von Internetsucht. Darüber hinaus bietet die steirische Fachstelle für Suchtprävention eine Fülle an Infomaterialien, Fachliteratur und Methoden, die in der Arbeit mit Jugendlichen zu diesem Thema eingesetzt werden können. VIVID unterstützt auch bei der Planung und Umsetzung von Projekten zur Aufklärung über die Gefahren des Internets und zur Prävention von Onlinesucht. Im Rahmen des Angebotes „**SCHULE SUCHT VORBEUGUNG**“ bieten wir auch Workshops in Schulklassen zu diesen Themen an. Eltern können sich im Zuge von Seminaren oder Elternabenden über Neue Medien informieren.

Tipps zum Weiterlesen:

- Petry, Jörg: Dysfunktionaler und pathologischer PC- und Internetgebrauch. Göttingen 2010
- Robertz, Frank J.; Wickenhäuser, Ruben (Hrsg.): Orte der Wirklichkeit – Über Gefahren in medialen Lebenswelten Jugendlicher. Heidelberg 2010
- SuchtMagazin, Jg. 37, Nr. 6, 2011 / Social Networks (Web 2.0). www.suchtmagazin.ch
- www.saferinternet.at



Mag. Lukas Schmuckermair
lukas.schmuckermair@vivid.at

Spielen einmal anders - im Spielzeugfreien Kindergarten

Das Projekt „Spielzeugfreier Kindergarten“ fördert schon bei den Kleinsten auf spielerische Weise Problemlösungsstrategien und Lebenskompetenzen. Birgit Tuscher, Fachmitarbeiterin in der Abteilung Kindesalter bei VIVID - Fachstelle für Suchtprävention, im Interview über das höchst erfolgreiche Präventionsprogramm.



Interview mit
Birgit Tuscher

1 Worum geht es beim „Spielzeugfreien Kindergarten“?

Entstanden ist das Projekt 1992 in Deutschland als eine Möglichkeit der Suchtprävention im Setting Kindergarten. Dabei wird, gemeinsam mit den Kindern, alles vorgefertigtes Spielmaterial für einen begrenzten Zeitraum von drei Monaten aus dem Kindergarten entfernt. In der Steiermark wird das Projekt von VIVID umgesetzt.

2 Womit spielen die Kinder dann?

Die spielzeugfreie Zeit wird für kreative Spielsituationen genutzt und so zu einem wertvollen Lernraum, in dem die Kinder mit ungefertigten Materialien und mit anderen Kindern von ihren individuellen Stärken ausgehend vielfältige Erfahrungen sammeln können. Es werden Alltagsmaterialien wie Tücher, Pölster, Decken und Schachteln als Spielmaterial benutzt. Die Kinder entdecken vermehrt ihre eigenen körperlichen Fähigkeiten – Gleichgewicht, Kraft, Koordination, Grobmotorik und Ausdauer. Im Kontakt mit anderen Kindern können sich vielfältige (non)verbale Kooperations- und Rollenspiele ergeben, es werden verschiedene Strategien zur Konfliktbewältigung erprobt.

3 Ist Spielzeug denn schlecht für die Entwicklung der Kinder?

Spielzeug kann viele Fähigkeiten und Fertigkeiten der Kinder fördern und gehört selbstverständlich zu ihrer Lebens- und Lernwelt. Allerdings kann eine Überhäufung mit Spielzeug, Konsumgütern und Freizeitangeboten auch dazu führen, dass Kinder zu wenig Gelegenheit haben, „zu sich zu kommen“, ihre eigenen Bedürfnisse zu spüren und ihre eigenen Ideen und Phantasien zu entwickeln. Das Projekt „Spielzeugfreier Kindergarten“ richtet sich nicht gegen Spielzeug. Die Wegnahme des Spielzeugs und der Spielangebote seitens der Erwachsenen schafft für einen begrenzten Zeitraum eine Situation, in der Kinder in einem geschützten Rahmen Erfahrungen mit ihren eigenen Möglichkeiten und Grenzen machen können.

4 Gibt es während des Projektes keine Regeln und Grenzen?

Doch, Regeln und Grenzen sind für die Entwicklung der Kinder wichtig und für den Alltag im Kindergarten unerlässlich – erst recht in der spielzeugfreien Zeit. Grundsätzlich gilt: Es ist alles erlaubt, außer selbst- und fremdverletzende Handlungen. Regeln können sich verändern, oder wegfallen, weil sie im neuen Rahmen nicht mehr erforderlich sind, wie z. B. ein Laufverbot. Wichtig ist, dass auch den Kindern die Gelegenheit gegeben wird, aus der Situation heraus Regeln und Grenzen selbst zu setzen, da sie dann deren Sinn besser verstehen. Hier besteht eine große Chance, Kinder als verantwortungsvolle MitgestalterInnen miteinzubeziehen. Dadurch kann auch Kritikfähigkeit erworben werden.

5 Welche Rolle hat die Kindergartenpädagogin bzw. der Kindergartenpädagoge?

Das Motto lautet: Weg von der „Animation“, hin zur Präsenz und Begleitung. Vertrauen in die Übernahme von Eigenverantwortung durch die Kinder ist dabei wichtig. Es werden keine Spielangebote gemacht und in Konflikte wird nur eingegriffen, wenn es die Situation unbedingt erfordert. Die Zeit wird genutzt, um die Kinder intensiv zu beobachten, mit Eltern bewusster in Kontakt zu treten und konzeptionelle Überlegungen zu überdenken. Das ist oft auch für Pädagoginnen und Pädagogen ein herausfordernder Zugang, nicht nur für die Kinder.

7 Wie sieht die Umsetzung aus?

Zunächst informiert sich das Kindergartenteam im Rahmen eines von VIVID angebotenen Workshops über das Projekt. Wenn feststeht, dass sich alle Beteiligten mit der Idee identifizieren können und auch bereit sind, Neues zu erproben, wird ein Termin zur Projektberatung mit einer / einem VIVID-FachmitarbeiterIn vereinbart. Die Beratung soll gewährleisten, dass das Projekt auf die jeweilige Einrichtung abgestimmt ist, die Chancen des Projektes genutzt, aber auch seine Grenzen akzeptiert werden. Die Eltern, als wichtigste ErziehungspartnerInnen dürfen auf keinen Fall fehlen. Bei einem von VIVID durchgeführten Elternabend werden Informationen zum Projekt weitergegeben und Fragen der Eltern beantwortet. Dies bildet die Basis, um gemeinsame Ziele definieren zu können, Verlaufsprozesse zu reflektieren und gemeinsam Chancen für die Entwicklung der Kinder zu finden. Durch Transparenz und Einigkeit in der Bildungsarbeit entsteht Sicherheit, die für das gemeinsame Tun unabkömmlich ist. Beim Elternabend stimmen Eltern schließlich darüber ab, ob sie das Projekt befürworten oder nicht.

Kommt es zur Durchführung des Projekts, stehen das Kindergartenteam und die VIVID-Fachkraft in ständigem Austausch miteinander. Auch Eltern können und sollen sich daran beteiligen, denn durch ihre Rückmeldungen gewinnt das Projekt an Qualität. Nach Projektabschluss werden bei einem Reflexionstreffen gewonnene Erkenntnisse aus dem Projekt in die weitere Arbeit integriert und somit die Nachhaltigkeit des Projekts forciert.

6 Warum dauert das Projekt drei Monate?

Weil Kinder und Erwachsene Zeit brauchen, sich auf die neue Situation einzustellen und die Umsetzung der vielen neuen Spielideen ausreichend Raum erfordert. Damit die gewonnenen Lernerfahrungen auch im Sinne der Suchtprävention wirksam sind, ist die Langfristigkeit und Intensität des Projektes ein entscheidender Faktor.



Eine Schachtel – für manche nutzloses Wegwerfmaterial, für andere eine kuschelige Bärenhöhle

8 Wie werden Feste (Geburtstage, Fasching, Ostern, Muttertag, etc.) während der Projektzeit gefeiert?

Das erfordert während der spielzeugfreien Zeit Kreativität und Mut zu alternativen Gestaltungsformen. Spielzeugfreie Feste haben durch ihren „anderen Charakter“ einen besonderen Reiz. Kinder werden aktiv in die Planung und Umsetzung eingebunden.

9 Und was hat das alles nun mit Suchtprävention zu tun?

Der zentrale suchtpreventive Aspekt des „Spielzeugfreien Kindergartens“ ist das Erlernen und Erproben von geeigneten Problemlösestrategien, die das so genannte „ausweichende Verhalten“ als Strategie verhindern sollen. Einfach ausgedrückt: die Flucht vor Problemen in unangemessenes Weglaufen, Zuschlagen, In-Sich-Zurückziehen, aber auch Essen, Fernsehen oder Suchtmittelkonsum wird verhindert. Ausweichendes Verhalten verschafft zwar kurzfristig Entspannung, ist aber unproduktiv, sozial wenig geschätzt und nicht lösungsorientiert – das Problem bleibt ungelöst und dazu gesellen sich Schuld- und Schamgefühle.

Im freien Spiel werden viele dieser sozialen Problemlösungen ausprobiert und durch die spontane Reaktion der Gleichaltrigen als brauchbar oder nicht erkannt. Für Kinder, die in Regelspielen oft die Rolle der AußenseiterInnen, VerliererInnen oder reinen HandlangerInnen haben, tun sich hier viele neue Chancen auf.



Das Projekt fand großen Anklang im Pfarrkindergarten Groblobming

Weiterführende Infos auf

→ www.vivid.at

→ www.spielzeugfreierkindergarten.de



Eine Chance der besonderen Art

Edith Haider, leitende Kindergartenpädagogin des Pfarrkindergartens Groblobming hat das Projekt „Spielzeugfreier Kindergarten“ bereits vier Mal durchgeführt. Seit zwei Jahren ist das Projekt fix in das pädagogische Konzept des Kindergartens integriert. Frau Haider berichtet über den erfreulichen Entwicklungsverlauf eines Bubens während der spielzeugfreien Zeit:

Vor dem Projekt: Josef*, 5 Jahre alt, besucht den Kindergarten das zweite Jahr. Er hat Probleme, sich in die Gruppe einzugliedern und für sich Spielangebote zu finden. Er ist es gewohnt, „bespielt“ zu werden, und dass Erwachsene in schwierigen Situationen seine Probleme lösen. Josef wirkt gelangweilt und unzufrieden, nur angeleitete Angebote werden gerne angenommen. Er zeigt wenig Körperspannung, außer bei Angeboten, die ihn begeistern.

Projektbeginn: Josefs Unzufriedenheit nimmt zu. Er ist weinerlich, weil er mit der neuen, unstrukturierten Situation überfordert ist. Er findet selbst nicht ins Spiel, sondern beobachtet zurückgezogen die anderen Kinder. Am Gesichtsausdruck ist zu erkennen, dass er an den Spielsituationen der Anderen Gefallen findet. Er ist gereizt, ängstlich und ratlos. Josef will auch nicht mehr in den Kindergarten gehen.

**Name geändert*

Projektmitte: Josef wird neugieriger und zeigt vermehrt Interesse. Nach drei Wochen scheinbarer Langeweile beginnt er, seinen vertrauten Platz zu verlassen und neue Räumlichkeiten zu entdecken. Für Josef beginnt einer der schwierigsten Prozesse: seine Bedürfnisse zu artikulieren und sich in Spielprozesse einzugliedern. In seiner Einsamkeit sagt er immer wieder: "Mir ist fad, ich möchte am liebsten Computerspielen." Seine Frustration erreicht den Höhepunkt, als er erkennen muss, dass ihm keiner helfen wird, den ersten Schritt zu tun. Er beschimpft alle und wird richtig wütend. Nun ist aber Eigenverantwortung gefragt. Langsam tastet er sich zu den großen Jungs vor. Sie schenken ihm kaum Aufmerksamkeit, aber Josef ist beharrlich genug und so bekommt er einen Platz in der Gruppe.

Projektende: Körperhaltung und Gesichtsausdruck haben sich stark verändert. Josef wirkt entspannt und glücklich. Er freut sich über lustbetonte, bewegungsfreudige Spiele, muss viele blaue Flecken aushalten, die er bis dahin fast gar nicht kannte und lernt körperliche Grenzen kennen. Josef bekommt von anderen Kindern ein klares „Nein“, er wird kein „Mitläufer“, er grenzt sich gut ab und versteht es meisterlich, Konflikte verbal auszutragen. Seine langen Beobachtungen tragen Früchte. Plötzlich spricht er über Gefühle wie Freude und Wut und kann seine kreativen Begaubungen in die Gruppe einbringen. Alle seine Tätigkeiten sind nun gekennzeichnet von Spaß und Freude. Er lebt seine Bedürfnisse aus, er wählt eigenverantwortlich Zeit, Ort und Spielkameraden. Konflikte sind an der Tagesordnung, aber er stellt sich ihnen und ist zufrieden.

Eltern berichten über ihre Erfahrungen mit dem „Spielzeugfreien Kindergarten“

»Die motorischen Fähigkeiten unserer dreijährigen Tochter haben sich wesentlich verbessert.«

»Spielsachen bekommen eine andere Wertigkeit – jedes ‚Papierfuzerl‘ muss zum Verarbeiten aufbehalten werden.«

»Unser knapp sechsjähriger Sohn sagt genauer, was er haben möchte, davon profitiert unsere Familie.«

»Mir fällt auf, dass unsere fünfjährige Tochter seit der spielzeugfreien Zeit vermehrt Grenzen austestet.«

»Gegen alle Erwartungen hat sich unser dreijähriger Sohn nie beschwert, dass es keine Spielsachen mehr gibt.«

»Spiele sind öfter wilder, unsere knapp sechsjährige Tochter möchte auf Bäume und Stangen klettern, steckt Verletzungen besser weg.«

5 1/2-jähriger Bub berichtet

»‚Spielzeugfreier Kindergarten‘ ist besser als mit Spielzeug, mir ist nie langweilig!«

So macht Schule stark gegen Sucht

Das individuelle Suchtvorbeugungsprogramm „SCHULE SUCHT VorBEUGUNG“ für Schulen ab der 7. Schulstufe unterstützt Lehrerinnen und Lehrer bei ihrer suchtpreventiven Arbeit. Dipl.-Päd.ⁱⁿ Marlies Kleinberger, Fachmitarbeiterin in der Abteilung Jugenderalter bei VIVID – Fachstelle für Suchtprävention, im Interview über das Projekt.



Interview mit
Dipl.-Päd.ⁱⁿ Marlies Kleinberger

1 „SCHULE SUCHT VorBEUGUNG“ – was ist das?

Das Programm unterstützt die LehrerInnen bei der Erarbeitung des umfangreichen Themas Suchtprävention. Das Besondere ist, dass die Inhalte, das Zeitausmaß und die Methoden von VIVID und einem LehrerInnen-Team der Schule gemeinsam geplant und festgelegt werden. Die Planung erfolgt anhand einer umfangreichen Arbeitsmappe, die der Schule zur weiteren Bearbeitung der festgelegten Themen zur Verfügung gestellt wird. Darin enthalten ist Wissenswertes zum Umgang mit Themen wie u. a. Medien, Tabak oder Alkohol sowie zahlreiche Methoden zur altersentsprechenden Bearbeitung dieser Themen im Unterricht.

Das vorbereitete Material ist so aufbereitet, dass es leicht und ohne umständliche Recherche bzw. Vorbereitung eingesetzt und auch über den festgelegten Projektzeitrahmen hinaus verwendet werden kann.

3 An wen richtet sich SCHULE SUCHT VorBEUGUNG?

„SCHULE SUCHT VorBEUGUNG“ richtet sich an LehrerInnen und SchülerInnen ab der 7. Schulstufe. Auch an die Eltern wird gedacht und es kann gemeinsam mit VIVID z. B. eine Eltern-Informationsveranstaltung abgehalten werden.



Die Jugendlichen an der HSRS St. Stefan im Rosental arbeiteten fleißig mit

2 Welche Ziele verfolgt das Programm?

Die LehrerInnen sollen bei ihrer suchtpreventiven Arbeit bestmöglich unterstützt werden. Ziel ist es, ein langfristiges Suchtpräventionsprojekt an den Schulen umzusetzen. Die Langfristigkeit ist wichtig, da wir wissen, dass Kontinuität weit suchtpreventiver wirkt als Einzelaktionismus. Im ersten Jahr werden die Lehrpersonen durch VIVID begleitet, in den weiteren Jahren arbeiten die LehrerInnen selbstständig - mithilfe des Arbeitsmanuals - am Thema Suchtprävention weiter. Letztlich ist es das Ziel, die Jugendlichen dabei zu unterstützen, selbstbestimmt und selbstbewusst Entscheidungen treffen zu können, und sie somit vor einer möglichen Suchtentwicklung zu schützen.

4 Was trägt VIVID zum Programm bei?

VIVID übernimmt die fachliche Begleitung und stellt das sorgsam erstellte, laufend aktualisierte Unterrichtsmaterial zur Verfügung. Gemeinsam mit dem LehrerInnen-Team wird das Programm geplant. Die Lehrpersonen arbeiten selbständig in ihren Klassen zum Thema Suchtprävention, aber auch die MitarbeiterInnen von VIVID erarbeiten im Rahmen eines Workshops einen Themenbereich mit den Schülerinnen und Schülern.

6 Welche Methoden werden verwendet?

Die ausgewählten Methoden dienen generell der Förderung der Lebenskompetenz. Für das Manual wurden Übungen ausgewählt, die es ermöglichen, mit den Jugendlichen ins Gespräch zu kommen und ihre Kritikfähigkeit zu fördern. Dabei spielen Erlebnis- und Genussfähigkeit wie auch Nein-Sagen können eine große Rolle. Alle vorgeschlagenen Übungen sind erprobt und haben sich bewährt, sie können aber selbstverständlich erweitert, verändert oder ergänzt werden. Das ausgearbeitete Material und die enthaltenen Methoden bieten der Pädagogin und dem Pädagogen die Möglichkeit, Inhalte so auszuwählen, dass sie für die jeweilige Klasse passend und umsetzbar sind. So wird erarbeitet, was zum Alter und den Möglichkeiten in der Klasse passt und auch Thema ist.

7 Wen bzw. wie viele Personen haben Sie im Jahr 2011 erreicht?

Wir haben 20 Schulen aus den Bezirken Bruck an der Mur, Feldbach, Graz, Graz-Umgebung, Hartberg, Murau, Voitsberg und Weiz erreicht. 2011 arbeiteten wir im Rahmen von „SCHULE SUCHT VORBEUGUNG“ mit 67 Lehrerinnen und Lehrern zusammen und setzten 49 Workshops in den genannten Bezirken um. Dabei wurden 1.019 SchülerInnen erreicht. Die meisten Workshops wurden zu den Schwerpunktthemen Alkohol, Tabak und Medien durchgeführt.

5 Welche Themen werden bei „SCHULE SUCHT VORBEUGUNG“ bearbeitet?

Am Beginn des Projektes werden die Grundlagen erarbeitet – Suchtbegriff, Suchtursachen und Suchtentstehung. Anschließend wird eine Schwerpunktsetzung aus folgenden Themen oder einer Kombination aus zwei der Themen empfohlen: Alkohol, Tabak, Medien, Gruppendruck, Konflikte, Konsum, Essstörungen. Nach und nach können die LehrerInnen die Themen ausweiten und ergänzen.



Die Übungen mit den Rauschbrillen sollen die Risikokompetenz der SchülerInnen stärken

Weiterführende Infos auf
→ www.vivid.at



Interview mit Manfred Url, Religionslehrer an der HSRS St. Stefan im Rosental

1 Welche Erfahrungen haben Sie mit „SCHULE SUCHT VORBEUGUNG“ gemacht?

Das Thema Suchtprävention ist in den Pflichtschulen noch ein relativ junges Betätigungsfeld und war bisher in der herkömmlichen LehrerInnen-Ausbildung praktisch nicht präsent. Dadurch herrscht auf diesem Gebiet nach wie vor große Unsicherheit im Lehrkörper und man braucht Anstöße, wie sie durch das Projekt „SCHULE SUCHT VORBEUGUNG“ geboten werden. Ich erlebte es sehr positiv, dass es eine außerschulische Ansprechadresse gibt, die in kompetenter Weise Anregungen und Hilfestellungen gibt. Die freundliche und geduldige Arbeitsweise der MitarbeiterInnen von VIVID hat uns sehr bestärkt, eine anfangs eher zaghafte Idee gemeinsam weiterzuentwickeln und schließlich als Projekt auch umzusetzen.

2 Welche Auswirkungen sind in der Klasse spürbar?

Großteils waren die SchülerInnen sehr angetan von den Inhalten und es gab noch längere Zeit Diskussionen zum Thema. Viele haben den Workshop auch als Ermutigung verstanden, ihrem eigenen Gespür stärker zu vertrauen und nicht einem Gruppenzwang erliegen zu müssen. Durch diese nachträglichen Gespräche wurde für Einzelne auch deutlicher, dass sie nicht allein sind mit ihrer kritischen Haltung.

3 Was gefällt Ihnen an „SCHULE SUCHT VORBEUGUNG“ am besten?

Einerseits finde ich jenen Ansatz sehr gut, dass wir als LehrerInnen ermutigt und gefordert werden, im Vorfeld selbst mit den Schülerinnen und Schülern zu arbeiten, zum Anderen sehe ich es auch als sehr wichtig an, dass MitarbeiterInnen von VIVID als neutrale Personen durch Workshops zu den Schülerinnen und Schülern kommen, weil sie unvoreingenommener in die Arbeitsgruppen hineingehen. Vor allem aber die Bereitschaft, einen Elternabend zu übernehmen und gleichzeitig auch die Exekutive vor Ort einzubinden, finde ich als Begleitmaßnahme sehr positiv.

4 Welche Übungen haben in Ihrer Klasse besonders gut funktioniert?

Unsere SchülerInnen waren für Übungen, die auf ihr Selbstwertgefühl und ihre Persönlichkeit eingehen, sehr offen. Persönliche, offene Gespräche in kleinen Gruppenformen waren ebenso sehr beliebt.

5 Wie erleben Sie die Zusammenarbeit mit VIVID?

Ich empfinde es als große Erleichterung, nicht allein zu sein in diesem weiten Betätigungsfeld der Suchtprävention. Die Fachstelle VIVID stärkt in gewisser Weise den Rücken gegenüber Skeptikern in den eigenen Reihen. Die angenehme und konstruktive Arbeitsweise ist motivierend, vor allem weil genug Platz für eigene Ideen ist. Die klare und gut nachvollziehbare Linie in den Werkmappen geben Sicherheit und Mut, auch für unkonventionelle Ansätze. Die Tatsache, dass wir nicht von „Experten“ ausschließlich theoretisch unterwiesen werden, macht die Arbeit lebendiger und fördert eigenes Mitdenken und Engagement.

Statements von Schülerinnen und Schülern
der 4-Klasse der HS1 Murau

AnDy Krawanja: »Thema: mir hat das Thema Alkohol gut gefallen! Vortragenden: waren ganz okay! Sind auch auf unsere Fragen eingegangen!«

Simon Karner: »Mir haben die Übungen mit den Rauschbrillen gut gefallen und, dass man erfahren hat, was für Stoffe in der Zigarette sind.«

Jakob Meier: »Das Thema Alkohol hat mir auch gut gefallen und die Vortragenden haben uns wirklich gut über dieses Thema informiert.«

Robin Prem: »Das Thema Drogen hat mir sehr gefallen, da sie es sehr informativ für uns Schüler vorgetragen haben. Die Vortragenden waren auch ganz okay.«

Lukas Mayer: » Mir hat das Thema Zigaretten und Drogen gut gefallen. Sie haben die Themen wirklich informativ vorgetragen und haben alle unsere Fragen ausführlich beantwortet!«



Trotz des ernsten Themas kam der Spaß nicht zu kurz

von Raphael Siebenhofer

Dein Facebook-Posting über den VIVID-Workshop:

es woa eh gaunz lustig und die frong fa uns haums ah supa beantwortet



Freunde ▼

Posten

VIVID Leistungsbilanz 2011

VIVID hat im vergangenen Jahr ...



442

Veranstaltungen (Workshops, Seminare, Vorträge, Projektberatungen, usw.) in der gesamten Steiermark durchgeführt.



8.416

Personen im Rahmen dieser Veranstaltungen erreicht.



49.652

Stück Infomaterialien (Broschüren, Unterrichtsbeihilfen, Free Cards, usw.) ausgegeben.



178.097

BesucherInnen auf der VIVID- und der Rauchfrei-dabei-Homepage empfangen.



648

Anfragen und Materialanfragen bearbeitet.



2.193

Personen, die einen digitalen Newsletter abonniert haben, fünf mal im Jahr beschickt.



81

Presseberichte (VIVID und TPS) in die steirischen Medien gebracht.

VIVID konnte 52.000 steirische Kinder und Jugendliche erreichen

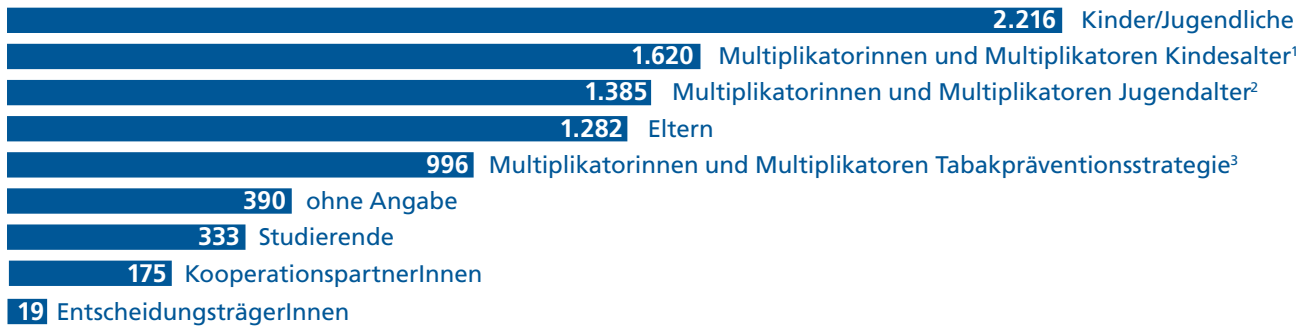
Nahezu zwei Drittel der Zielgruppe von VIVID stellen Multiplikatorinnen und Multiplikatoren (LehrerInnen, Kindergartenpädagoginnen und -pädagogen, SozialarbeiterInnen, JugendbetreuerInnen, Tageseltern, Ärztinnen und Ärzte, usw.) und Eltern dar (siehe Grafik). Dies sind Personen,

die beruflich und / oder privat mit Kindern und Jugendlichen in Kontakt stehen und im Rahmen dieser Beziehung ihr suchtpräventives Wissen weitergeben.

Rechnet man die Elternkontakte mit dem Faktor 1:1,59 und die Multiplikatorinnen- und Multiplikatorenkontakte mit 1:12, so wurden im vergangenen Jahr rund 52.000 Kinder und Jugendliche in der Steiermark mit Grundlagen für Wissen, Entscheiden und Handeln bezüglich Sucht erreicht.



Anzahl der erreichten Personen im Rahmen von Veranstaltungen nach Zielgruppen 2011 (gesamt 8.416)



¹ z. B. Kindergarten-, Volksschul-, Hort-, und Sonderschulpädagoginnen und Pädagogen, FamilienhelferInnen, SozialarbeiterInnen, Tageseltern, usw.

² z. B. Pädagoginnen und Pädagogen, FußballtrainerInnen, JugendarbeiterInnen, Jugendverantwortliche Rotes Kreuz und Feuerwehr, LehrlingsausbildnerInnen, SozialarbeiterInnen, usw.

³ z. B. Ärztinnen und Ärzte, Gesundheitsberufe, Sozialberufe

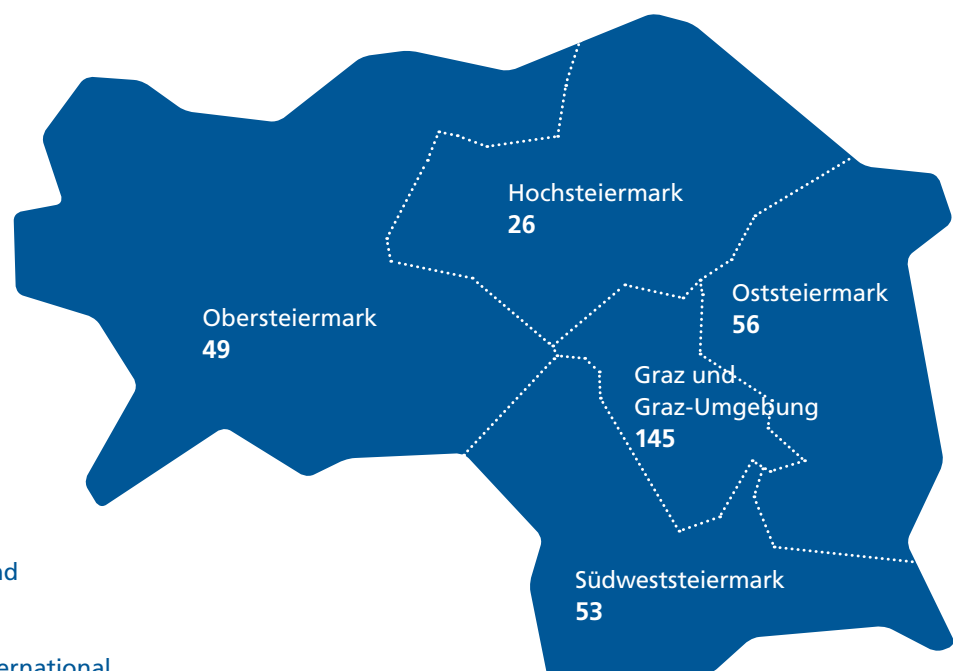
VIVID ist mit seinen Fortbildungsangeboten in der gesamten Steiermark präsent

VIVID ist es gelungen mit seinen Veranstaltungen in allen steirischen Regionen präsent zu sein. 33% der Veranstaltungen wurden im Großraum Graz durchgeführt, während sich 41% der suchtpräventiven Angebote auf die steirischen Regionen verteilen. Die verbleibenden 26% der Veranstaltungen hatten das geografische Einzugsgebiet der gesamten Steiermark bzw. waren nicht auf die Steiermark beschränkt.

Anzahl der Veranstaltungen nach Regionen (2011)

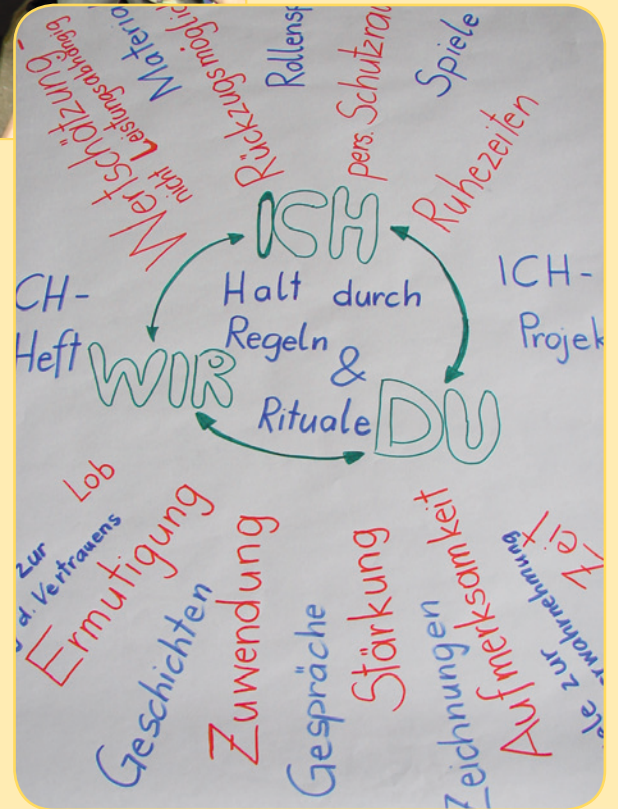
Regionsübergreifend
107

Österreichweit / International
6



VIVID Impressionen





Trägerkuratorium:



Im Auftrag von:



VIVID – Fachstelle für Suchtprävention
A-8010 Graz, Zimmerplatzgasse 13/
T 0316 / 82 33 00, F DW 5
E info@vivid.at
www.vivid.at

Öffnungszeiten:
Mo, Mi, Do 14.00–17.00 Uhr
und Di, Fr 9.00–12.00 Uhr