



Onlineberatung

Der Landeskoordinierungsstelle Glücksspielsucht NRW



Mitarbeiter*innen der Onlineberatung



Kathrin Waninger



Verena Küpperbusch

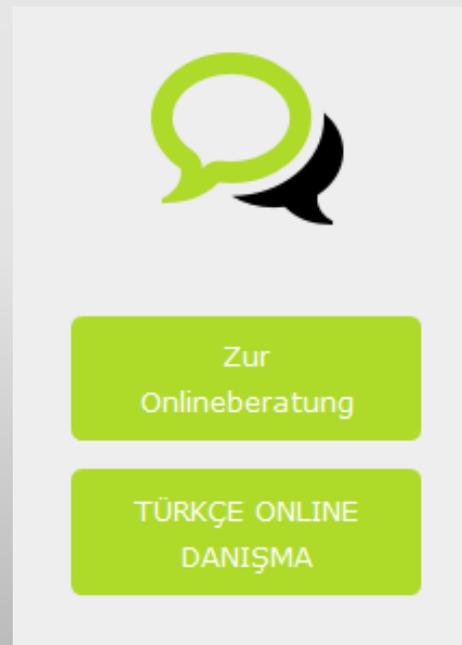


Cemil Sahinöz



Zugang über die Internetseiten von

- Landeskoordinierungsstelle Glücksspielsucht NRW und
- Fachverband Glücksspielsucht e.V.





Button für Internetseite





Die Onlineberatung bietet

- niedrigschwelliges Angebot in deutscher und türkischer Sprache
- lebensnahen Kommunikationsweg

- Ziele:
- Betroffene früh erreichen
 - Angst vor Beratung nehmen
 - Aufklärung über die Krankheit Glücksspielsucht
 - Vermittlung in Beratungsstellen
 - Unterstützung bei der Orientierung im Hilfesystem
 - Angebot einer Möglichkeit zur Entlastung
 - Unterstützung bei der Überbrückung von Wartezeiten

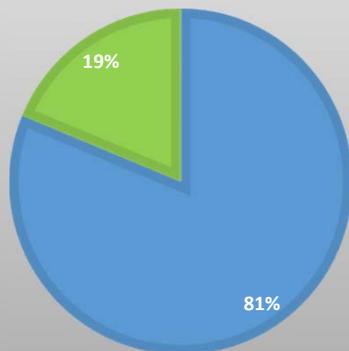
Die Ratsuchenden



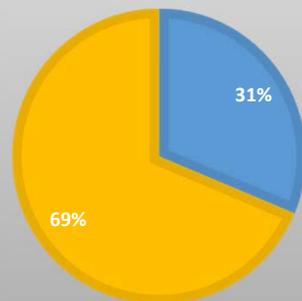
- 28 % Angehörige
- 72 % Glücksspielsüchtige
 - 21 % Frauen
 - 76 % Männer
 - Anfragen aus allen Bundesländern (knapp 50 % aus NRW)
- Zeitpunkt der Kontaktaufnahme

ERSTKONTAKT GS

■ außerhalb ■ innerhalb

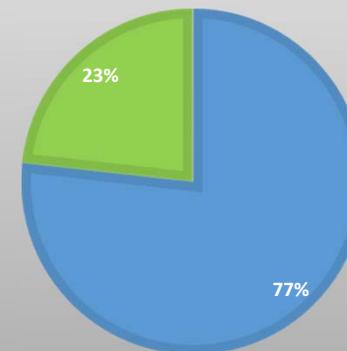


■ Nachtschreiber ■ Tagschreiber

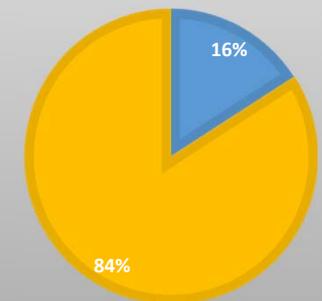


ERSTKONTAKT ANGEHÖRIGE

■ außerhalb ■ innerhalb



■ Nachtschreiber ■ Tagschreiber



Themen und Anliegen



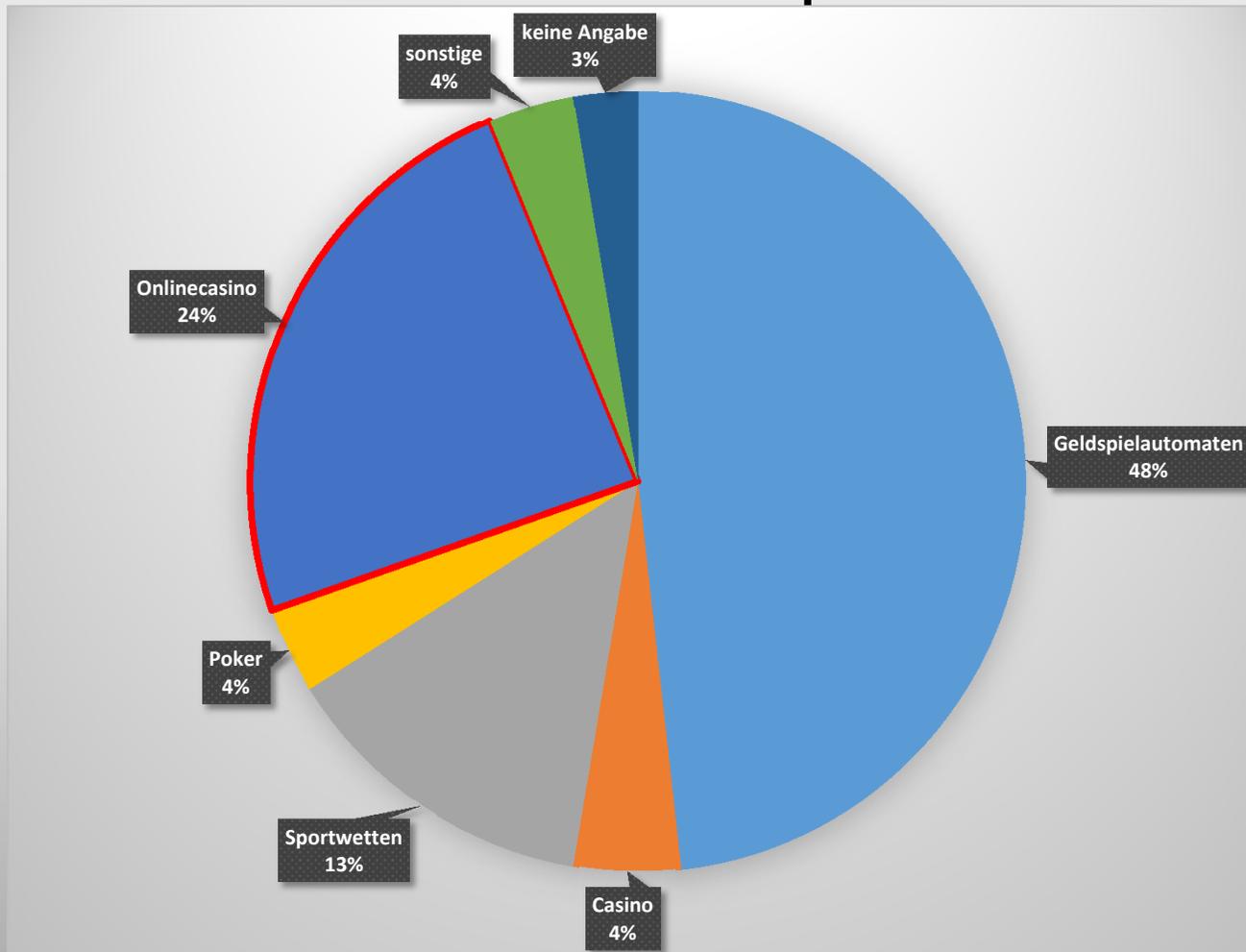
- Arten von Mails:
 - Infomails
 - Entlastungsmails
 - Beratungsmails
 - (Krisen-)Begleitung
- In Anfragen benannte Themen sind vielfältig und lassen sich vorläufig in 65 Themengebiete einteilen:

1. Absprachen
2. Akzeptanz
3. Ängste
4. Arbeitsplatz / Situation am Arbeitsplatz / Verlust Arbeitsplatz
5. Ausweglosigkeit (Ich finde keinen Ausweg, wenn ich Geld habe bringe ich es immer wieder in die Spielhalle...)
6. Belastung / Empfundene Verantwortung / Überforderung / Stress
7. Bitten
8. BST
9. Charge-back / PayPal / Rechtsberatung wg. Charge-back
10. Dank
11. Delinquentes Verhalten, Diebstahl
12. Duzen
13. Einsamkeit
14. Einsicht
15. Entschuldigungen (ich möchte mich für meine Rechtschreibung entschuldigen)
16. Enttäuschung / Frust / leere Versprechungen
17. Erfolge
18. Existenzängste
19. Familiäre Situation / Familienstruktur
20. Forderungen (die Automaten müssen aus normalen Cafés verschwinden)
21. Freundschaften
22. Gefühle / Umgang mit verletzten Gefühlen (ich habe mich danach ziemlich schlecht gefühlt und ...)
23. Geheimhaltung der Sucht
24. Geld / finanzielle Situation / Verluste / Schulden
25. Geständnisse (während ich vorhin mit ihnen geschrieben habe, habe ich nebenbei gespielt)
26. Hausarzt
27. Hoffnungen / Hoffnungslosigkeit (Ich empfinde meine Situation als hoffnungslos)
28. Ideen zur Begrenzung des Spielens (ich habe eine Sperrsoftware auf meinem Rechner installiert und mit Passwort gesichert. Das endlos lange Passwort habe ich in einem versiegelten Umschlag weggeschlossen. Auf dem Umschlag steht das Datum von heute. 04.07., Unabhängigkeitstag – passt ganz gut ...)
29. Intensivierung des Spielverhaltens / höhere Verluste, etc.
30. Kommunikation / Kommunikationsmuster / offene Gespräche (Metakommunikation)
31. Komorbiditäten, z.B. Drogen, Alkohol, ADHS, körperliche Beschwerden, Depressionen, etc.

32. Kontrolle
33. Langeweile / Monotonie
34. Liebe / Paarbeziehung (Durch das fehlende Vertrauen habe ich mich emotional und körperlich zurückgezogen)
35. Lügen
36. PC- und Onlinespiele
37. Persönliche Angaben (über die statistischen Angaben bei Anmeldung hinausgehend) / Persönliche Geschichte (wurde schon sehr früh mit den Geldproblemen meiner Mutter konfrontiert)
38. Psychologe / Psychiater / Psychiatrie
39. Ratlosigkeit / Suche nach Rat / Unterstützungssuche / wie verhalte ich mich richtig? zukunftsorientiert
40. Rückfälle / Spielpausen
41. Scham
42. Scheitern
43. Schuld (eigene Schuld / Schuld der Freunde / Automaten sind schuld, weil sie zum Spielen verleiten...) / Vorwürfe
44. Selbstmedikation / Ablenkung
45. Selbstschutz
46. SHG
47. Spaß am Spielen / Nervenkitzel (Natürlich macht mir das Spielen Spaß. Leider Gottes / der Nervenkitzel reizt mich)
48. Spielen als einziger Lebensinhalt
49. Spielersperre
50. Suchtdruck / Drang zum Spielen
51. Suizid
52. Tagesstruktur
53. Therapie / Therapiemöglichkeiten / Therapiekosten / Kostenübernahme
54. Träume
55. Trennungsgedanken
56. Vermutungen (Wenn ich nicht spielen würde, wäre mein Leben wunderbar) / Vorstellungen (ich glaube ich sollten / müsste ...)
57. Versagen (Ich möchte eigentlich nie wieder spielen, schaffe es aber nicht)
58. Verschlimmerung der persönlichen Situation / der Situation des Partners
59. Verständnis / ernst genommen werden
60. Vertrauen
61. Verzweiflung; vergangenheitsorientiert
62. Widerspruch / Ärger / Ablehnung (ich finde nicht, dass ... / das sehe ich anders ...)
63. Wissen über Wahrscheinlichkeiten / irrationale Denkweisen (ich weiß selbst, dass das völlig irrationale Verhaltensweisen sind und dass man auf Dauer nur verliert)
64. Zukunftsperspektive
65. Zwang



Die Glücksspiele





Herzlichen Dank
für Ihre
Aufmerksamkeit!