

Stärken entwickeln, Gefährdungen begegnen.



– Jugendliche da abholen, wo sie sich aufhalten!

Jubiläumsveranstaltung „Prävention im Wandel von 50 Jahren LZG Bayern“: „Wie erreichen wir Jugendliche in schwierigen Lebenslagen für Gesundheitsthemen? – Vom ‚erhobenen Zeigefinger‘ zur Zusammenarbeit in deren Lebenswelt“ am 11.03.2024

Daniel Ensslen, Dipl.-Sozialpädagoge, Referent für Prävention gegen Glücksspielsucht, Aktion Jugendschutz Bayern e.V.



Aktion Jugendschutz,
Landesarbeitsstelle Bayern e.V.

Die Aktion Jugendschutz Bayern

erstellt im Auftrag der LSG Materialien zur Glücksspielsuchtprävention und bietet Schulungen in diesem Bereich an.

Die Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern

(LSG) koordiniert bayernweit Prävention, Forschung, Beratung und Hilfe rund um das Thema pathologisches Glücksspielen.

Landesstelle
Glücksspielsucht
in Bayern



Übersicht

- Glücksspiel
- Jugendliche
- Prävention
- Spielfieber
 - Die Entwicklung
 - Das Spiel
 - Die Evaluation
- Zugangswege
- Fragen, Rückmeldungen

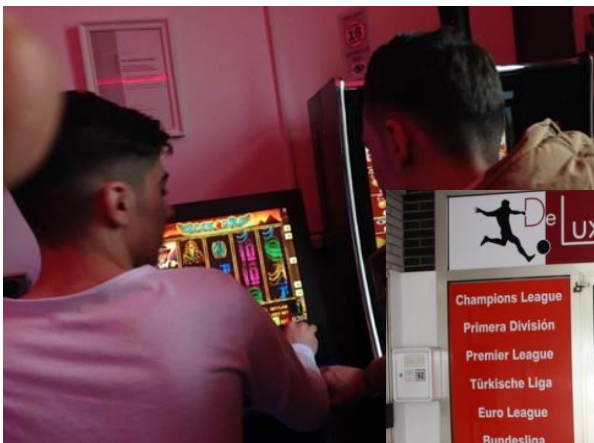


Definition von Glücksspiel nach GlüStV - §3

- „Ein Glücksspiel liegt vor,
- wenn im Rahmen eines Spiels für den Erwerb einer Gewinnchance ein **Entgelt** verlangt wird und
 - die Entscheidung über den Gewinn ganz oder überwiegend vom **Zufall** abhängt.“



Jugendlichen ist die Teilnahme laut Jugendschutzgesetz §6 grundsätzlich nicht gestattet.



terrestrisch



online



Glücksspiel

simuliert



Glücksspiele als Suchtmittel?

- Pathologisches Glücksspiel wurde als erste stoffungebundene Verhaltensweise in den internationalen Klassifikationssystemen (DSM V) als Abhängigkeitserkrankung aufgenommen.
- Die Folgen von pathologischem Glücksspiel für die Betroffenen, ihre Angehörigen und Bekannten sind besonders drastisch, Schulden und Suizidraten sind im Vergleich mit denen anderer Suchterkrankten überdurchschnittlich hoch.
- Glücksspielen gilt als „geheime Sucht“.

Spielteilnahme Jugendlicher

Über die Hälfte der Jugendlichen haben bereits Glücksspiele gespielt, 40% im letzten Lebensjahr.

Erste Erfahrungen mit Glücksspielen werden mit etwa 13 Jahren gemacht.

- 1,5% der 14- bis 17-jährigen erfüllen die Kriterien für pathologisches Glücksspielen
- 1,1% erfüllen diese für problematisches Glücksspielen
- 3,9% erfüllen diese für risikoreiches Glücksspielen

Spielmotive

- Erhoffter Geldgewinn
- Vorbilder/ Modelle
- Anschluss und Anerkennung
- Neugier, Risikobereitschaft
- austesten von Grenzen
- um Spaß zu haben
- um einen bestimmten Zustand zu erreichen
- um erwachsener zu sein
- um Probleme zu lösen, zu umgehen, zu vergessen



Pius Heinz, Gewinner der Pokerweltmeisterschaft
2011

Trotz des Suchtpotentials von Glücksspielen ist es wichtig zu beachten:

- Nicht jeder Spieler ist ein problematischer oder ein pathologischer Spieler.
- Exzessives Verhalten ist Teil der Lebenswelt vieler Jugendlicher und stellt sich oft von selbst wieder ein.
- Eine Dramatisierung und Stigmatisierung von Verhalten ist nicht Hilfreich.
- Es gilt Jugendliche in ihrer Eigenverantwortlichkeit zu stärken.

Prävention



§ 14 SGB VIII

Erzieherischer Kinder- und Jugendschutz

- (1) Jungen Menschen und Erziehungsberechtigten sollen Angebote des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes gemacht werden.
- (2) Die Maßnahmen sollen
 1. junge Menschen befähigen, sich vor gefährdenden Einflüssen zu schützen und sie zu Kritikfähigkeit, Entscheidungsfähigkeit und Eigenverantwortlichkeit sowie zur Verantwortung gegenüber ihren Mitmenschen führen,
 2. Eltern und andere Erziehungsberechtigte besser befähigen, Kinder und Jugendliche vor gefährdenden Einflüssen zu schützen.

Grundsätze der (Glücksspielsucht-) Prävention

- Frühzeitig
- Die Jugendlichen da abholen, wo sie stehen
 - Beteiligung
 - Erfahrungen aus der Peergroup miteinbeziehen
 - An den Interessen anknüpfen
- Adäquater Umgang mit dem Thema:
 - Weder verteufeln noch verharmlosen
- Alternativen anbieten

Spielfieber



Vorüberlegungen und Entwicklung

- Interdisziplinäre Zusammenarbeit
 - Spieleentwickler finden
 - Form und Inhalt: Konzepte anpassen und weiterentwickeln
 - Workshops mit Jugendlichen: Wertvorstellungen, Gewohnheiten bzgl. Mediennutzung, Glücksspielnutzung und Einstellungen zu Glücksspielen
- Serious Game oder Serious Fun?
 - Spielspaß versus ernste Thematik / erhobener Zeigefinger
- Pädagogik ohne Pädagogen?
 - Rückkopplung, Individualität, Flexibilität, Beziehungsarbeit...
 - Virale Verbreitung, Individualisierte Rückmeldung des Spielverlaufs

Tim Brosowski, Dr. Tobias Hayer

Evaluation des Browsergames „Spielfieber“: Akzeptanz, Effekte und Potential



Endbericht

Ausgewählte Ergebnisse

Methodik und Studiendesigne

Prä-/Post-Messung

- online-Fragebogen
- Intervention (Spielfieber)
- online-Fragebogen
- Kontrollgruppe (KG) spielte alternatives Browsergame ohne Bezug zu Glücksspielen

Ziele

- Programmakzeptanz:
Kommt Spielfieber bei der Zielgruppe gut an?
- Programmwirksamkeit
(Einstellung, Wissen)

Die Zielgruppe wird erreicht.

- 77% männliche Teilnehmer, 23% weibliche Teilnehmerinnen.
- 17% der Probanden haben ein mögliches problematisches Glücksspielverhalten.
- Am besten kam „Spielfieber“ bei Haupt- und Realschülern sowie Jugendlichen mit Migrationshintergrund und einer generellen Affinität für Computerspiele an.

iatrogene Programmeffekte?

- 94% geben an Spielfieber habe sie nicht oder gar nicht auf Glücksspiele neugierig gemacht
- 90% wollen nach dem Spiel nicht oder gar nicht am Glücksspiel teilzunehmen.
- 70% haben nach dem Spiel vor zukünftig weniger oder gar kein Geld für Glücksspiele auszugeben.

Sensibilisierung für glücksspielbezogene Risiken

- Positivwirkungen im Hinblick auf die Einschätzung des Gefährdungspotentials verschiedener Spielformen.
- Dieser Umstand trifft jedoch ebenfalls auf die KG zu, wenngleich weniger stark ausgeprägt.

Verringerung von glücksspielbezogenen Fehleinschätzungen

- Das erfolgreiche Durchspielen von Spielfieber führte zu einer Verringerung von glücksspielbezogenen Fehleinschätzungen.
- Die Unterschiede sind signifikant.



[Start](#) [Spielen](#) [Evaluation](#) [2.0](#) [Fachkräfte](#) [Links](#) [Kontakt](#)

Spielfieber 2.0 – Der Countdown läuft

Spielen macht Spaß. Das Spiel Spielfieber dient der Prävention von Glücksspielsucht. Es ist für Jugendliche und für die Arbeit mit Jugendlichen konzipiert. Spielen und spielen lassen... und dabei spielerisch lernen.

Spielen macht Spaß. Allerdings bergen Glücksspiele neben dem Risiko Geld zu verlieren auch ein erhebliches Suchtpotential.



imspielfieber

Folgen

Nachricht senden



142 Beiträge

4.467 Follower

105 Gefolgt

Spielfieber

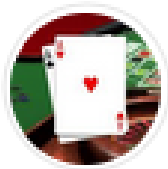
- 🕒 Der Countdown läuft
- 🎲 Spiel das Spiel
- 🏆 Besiege den Countdown
- 🌐 im-spielfieber.de



Gamer/Gamb...



Gewinnspiel ...



Game



Memes



Park

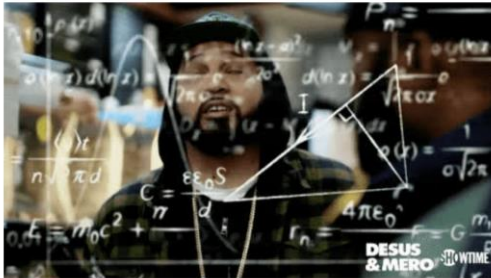
Memes und Stories



Spielfieber

@imspielfieber

Wenn mich jemand fragt wie viel ich beim
Wetten schon verloren habe:

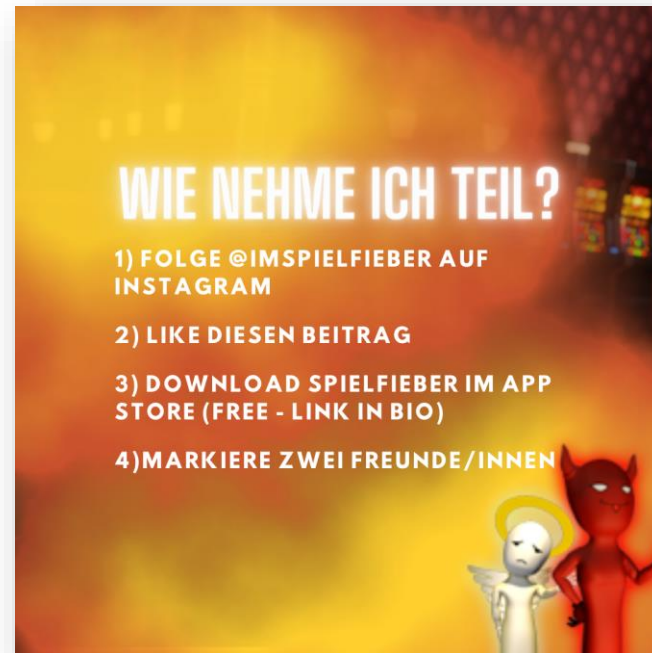


@imspielfieber

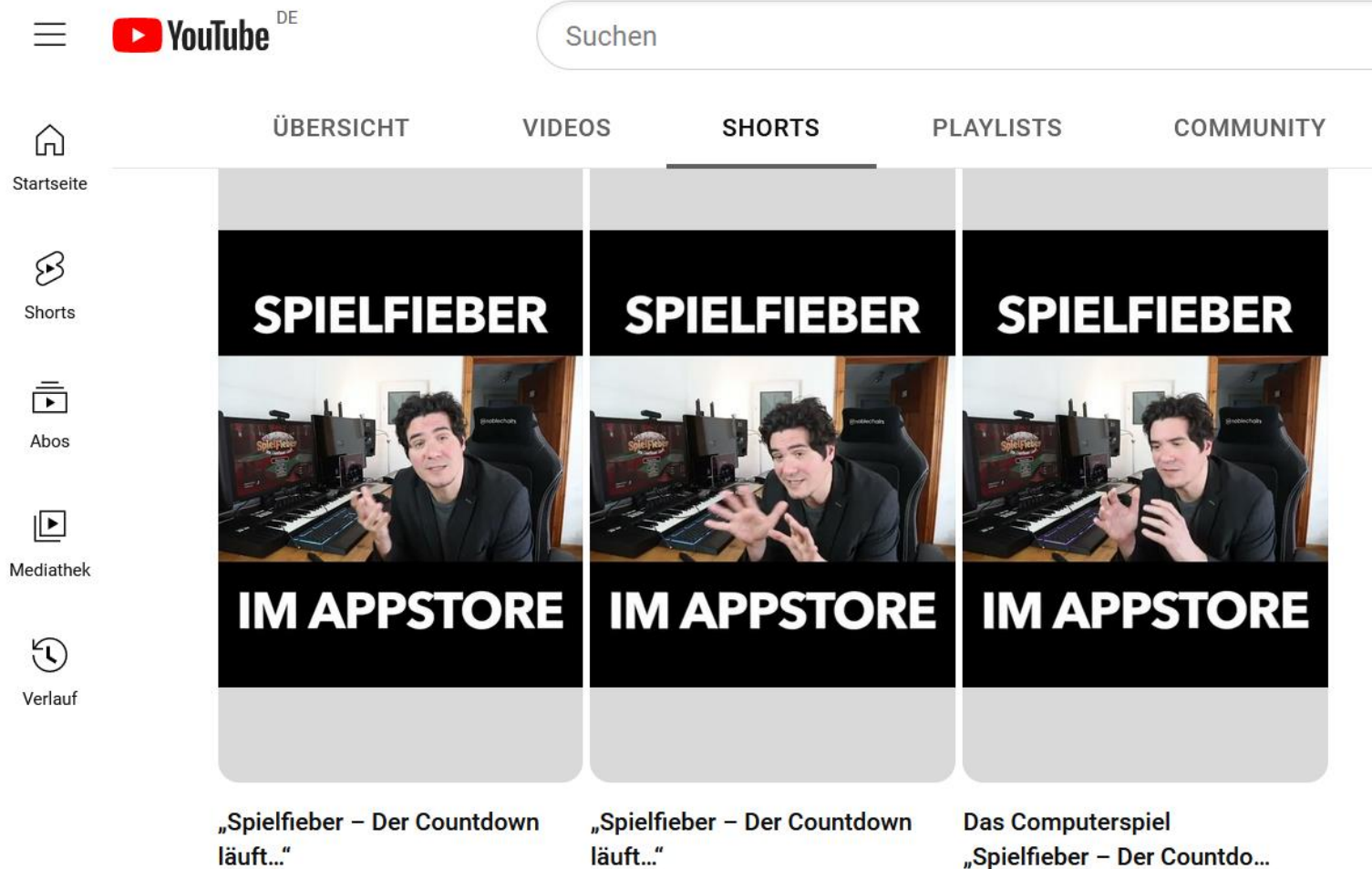
Jenny, wenn du wieder ankommst,
weil du dein ganzes Geld verzoockt
hast:



3 Gewinnspiele auf Instagram 2022



3 Kurze Videos für Instagram und YouTube



The image shows a screenshot of the YouTube homepage. At the top, there is a search bar with the text 'Suchen' and the YouTube logo. Below the search bar, there are navigation tabs: 'ÜBERSICHT', 'VIDEOS', 'SHORTS', 'PLAYLISTS', and 'COMMUNITY'. The 'SHORTS' tab is selected. On the left side, there is a sidebar with icons for 'Startseite', 'Shorts', 'Abos', 'Mediathek', and 'Verlauf'. The main content area displays three video thumbnails. Each thumbnail features a man sitting at a desk with a computer, keyboard, and microphone. The top half of each thumbnail has the text 'SPIELFIEBER' in white on a black background. The bottom half has the text 'IM APPSTORE' in white on a black background. Below each thumbnail, there is a caption: '„Spielfieber – Der Countdown läuft...“', '„Spielfieber – Der Countdown läuft...“', and 'Das Computerspiel „Spielfieber – Der Countdo...'

Minispiele



„Gamer oder Gambler?“ (Minispiel)

„Gamer oder Gambler?“ behandelt das Thema „Lootboxen“ – in einminütigen Sessions müssen die Spielenden entscheiden, wie sie mit der angebotenen Lootbox-Mechanik umgehen: warten sie geduldig auf ihren Lohn oder gehen sie auf volles Risiko? Acht Auswertungen regen dazu an, unterschiedliche Spielweisen auszuprobieren und die eigene Risikobereitschaft zu hinterfragen.

„Wer wird Sportwettenkönig?“ (Minispiel)

In „Wer wird Sportwettenkönig?“ schließen die Spielenden Wetten auf ein imaginäres Fußballspiel ab und lernen, wie Einsatz, Quoten und Gewinn-Wahrscheinlichkeiten zusammenhängen. Wer knapp bei Kasse ist, kann sich von Freunden Geld leihen. Und wer richtig tippt, hat die Chance auf die Stadion-Dauerkarte!

Vielen Dank für eure Teilnahme!



Materialien, Infos, Fortbildungen und Fachberatung
zur Prävention gegen Glücksspielsucht

www.bayern.jugendschutz.de

Kontakt: ensslen@aj-bayern.de

Prävention, Forschung, Beratung und Hilfe: Landesstelle Glücksspielsucht in
Bayern (LSG) www.lsgbayern.de

Das Spiel in den App-Stores von Google und Apple und unter
www.spielfieber.net