

## Jugendliche sensibilisieren

Das Browsergame „Spielfieber – Der Countdown läuft“ sensibilisiert Jugendliche für die (Sucht-)Gefahren des Glücksspiels. Im Sinne eines lebensweltorientierten und niederschweligen Zugangs steht es online und kostenfrei zur Verfügung.

Spielfieber kann sowohl von pädagogischen Fachkräften als Einstieg in das Thema Glücksspiel(-sucht) dienen, als auch eigenständig von Jugendlichen gespielt werden.

### Ergebnisse der Evaluation

- Die Zielgruppe wird erreicht.
- Spielfieber macht nicht auf Glücksspiele neugierig.
- Es findet ein nennenswerter Wissenszuwachs statt.
- Spielfieber sensibilisiert für glücksspielbezogene Risiken.
- Glücksspielbezogene Fehleinschätzungen werden verringert.

### Nach dem Spiel ist vor dem Spiel

Das Browsergame entwickelt sich weiter: Die neue Version Spielfieber 2.0 wurde auf Grundlage der Evaluation mit neuen Features und als App für mobile Endgeräte veröffentlicht. „Bilanzierend bleibt festzuhalten, dass mit „Spielfieber 2.0“ auf ein innovatives und probates Tool zur Prävention der Glücksspielsucht zurückgegriffen werden kann.“

(vgl. Hayer 2014: Evaluation des Browsergames Spielfieber: Akzeptanz, Effekte und Potential\*)

→ [www.spielfieber.net](http://www.spielfieber.net)



## Praxisbeispiel „Voller Einsatz“

„Voller Einsatz – damit Sport nicht zum Glücksspiel wird!“ wurde als Fortbildung für Multiplikator\_innen aus Sportvereinen und Jugendarbeit konzipiert. Mitarbeitende aus Sportvereinen sowie aus der Jugendarbeit gestalten mit Jugendlichen (15 bis 21 Jahre) einen einstündigen Workshop. Die Inhalte sind interaktiv, lebensweltbezogen und sensibilisieren für die Werte eines integeren Sports sowie das Sucht-, Betrugs- und Manipulationspotenzial von Sportwetten und Glücksspielen.

### Umsetzung

Während der Evaluationsphase erhalten die Workshop-Leitungen ein Honorar im Rahmen des zur Verfügung stehenden Budgets. Anreiz für die Teilnehmenden ist ein gemeinsames Pizzaessen nach dem Workshop. Die Fortbildung wird bayernweit angeboten und kann auch individuell als Inhouse-Schulung geplant werden.

### Kontakt

Bei weiteren Fragen und Interesse am Projekt „Voller Einsatz – damit Sport nicht zum Glücksspiel wird!“ wenden Sie sich bitte an:

#### Daniel Ensslen

Referent für Prävention gegen Glücksspielsucht der Aktion Jugendschutz Bayern  
[ensslen@aj-bayern.de](mailto:ensslen@aj-bayern.de)

→ [www.bayern.jugendschutz.de](http://www.bayern.jugendschutz.de)



## Materialien

### → Ihr Einsatz, bitte!

Wissenswertes und praktische Ansätze zum Thema Glücksspielsuchtprävention für pädagogische Fachkräfte aus Schule, Jugendarbeit und Jugendhilfe.

### → Surfguide – damit Spielen Spaß bleibt

Dieser Leitfaden liefert Fachkräften Hintergrundinformationen zum Thema exzessive Mediennutzung, insbesondere zum exzessiven Spielen, und gibt ihnen Methoden an die Hand.

### → Spiel ums Glück?

Ein interaktives (Gesellschafts-)Spiel zur Prävention von Glücksspielsucht mit erhöhtem Spaßfaktor für Jugendliche und junge Erwachsene ab 13. Es gibt ein ausführliches Begleitheft mit Spielanleitung, pädagogischen Ansätzen und Hintergrundinformationen.

### → Wenn ich... – Karten zum Thema Glücksspielsucht

Im Gruppenkontext setzen sich fünf bis 30 Teilnehmende spielerisch mit Fragestellungen zu Gefühlen, Geld, Risiko, Zukunft, Spielen, Freundschaft und Familie und zu Glücksspielen auseinander. Ein Begleitheft mit Spielanleitung, pädagogischen Ansätzen und Hintergrundinformationen liegt bei.

### → aj für Eltern: Spielen, Wetten, Zocken – Glücksspiele bei Kindern und Jugendlichen

Eltern erhalten in dieser Broschüre Informationen über Glücksspiele und deren Gefährdungspotenzial, deren Bedeutung für Jugendliche und wie ein angemessener Umgang mit diesem Thema aussehen kann. Erhältlich in Deutsch, Englisch, Französisch, Türkisch und Russisch.

→ [www.materialdienst.aj-bayern.de](http://www.materialdienst.aj-bayern.de)

### → projugend – Fachzeitschrift der Aktion Jugendschutz Bayern

Einzelbeiträge und Informationen für alle, die mit Kindern und Jugendlichen zusammen leben, arbeiten, lernen und ihre Freizeit gestalten

#### Themenauswahl

- „Wetten?!“ Sportwetten und Jugendliche
- Das verbesserte Ich – Selbstinszenierung und Selbstoptimierung bei Jugendlichen
- Alles Eins? Geschlechter-differenzierter Blick auf die Mediennutzung
- Chancen bieten – passende Präventionsangebote für belastete Kinder und Jugendliche
- Big Data – Ein Thema für die Kinder- und Jugendhilfe?
- Casino Internet – Jugendliche und Glücksspiele im Netz

#### Bestellung

→ [www.bayern.jugendschutz.de](http://www.bayern.jugendschutz.de)

## Fachberatung und Information

- [www.lsgbayern.de](http://www.lsgbayern.de) (für pädagogische Fachkräfte)
- [www.check-dein-spiel.de](http://www.check-dein-spiel.de) (für Jugendliche) Internetseiten mit Infos, Links und Adressen rund um das Thema Glücksspiel
- [www.jff.de](http://www.jff.de) JFF-Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis
- [www.medienfachberatung.de](http://www.medienfachberatung.de) Medienfachberatung in allen bayerischen Bezirken
- [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de) Portal für Kinder, Eltern und Pädagogen. Ratgeber mit Informationen und Hilfestellungen rund um das Thema World Wide Web

#### Herausgeber

Bayerischer Jugendring K.d.ö.R.  
vertreten durch den Präsidenten Matthias Fack  
Herzog-Heinrich-Str. 7  
80336 München  
089/51458-0  
[info@bjr.de](mailto:info@bjr.de)  
[www.bjr.de](http://www.bjr.de)

Aktion Jugendschutz  
Landesarbeitsstelle Bayern e.V.  
vertreten durch den 1. Vorsitzenden  
Prof. a. D. Dr. Günther Schatz  
Fasaneriestraße 17  
80636 München  
089/1215730  
[www.bayern.jugendschutz.de](http://www.bayern.jugendschutz.de)

#### Ansprechpersonen

Daniel Ensslen, Aktion Jugendschutz Bayern,  
Referent für Prävention gegen Glücksspielsucht

Melda Werstein, Bayerischer Jugendring,  
Referentin für Medienpädagogik und  
Jugendschutz

Artikel-Nr. 2017-0601-000



# GLÜCKSSPIEL ZUM THEMA MACHEN

Informationen für die Jugendarbeit



## Glücksspiel zum Thema machen

Medien sind selbstverständlicher Bestandteil im Leben junger Menschen. Besonders das Internet bietet ihnen eine Vielzahl von Chancen und Möglichkeiten. Trotzdem müssen Kinder und Jugendliche lernen, mit dem vielfältigen Angebot umzugehen, d.h. Gefahren zu erkennen, das eigene Verhalten kritisch zu reflektieren und verantwortungsbewusst zu handeln.

Ein oft nicht wahrgenommenes Phänomen ist die Teilnahme von Jugendlichen an Glücksspielen. Diese werden im virtuellen Raum effektiv beworben und sind dort besonders leicht zugänglich. Diese Publikation möchte deshalb speziell auf dieses brisante Thema aufmerksam machen und Ideen, Materialien und weiterführende Informationen vorstellen.

„Glücksspiel zum Thema machen“ wurde in Kooperation von der Aktion Jugendschutz Bayern und dem Bayerischen Jugendring erstellt.

Der Bayerische Jugendring K.d.ö.R. ist die Arbeitsgemeinschaft der 33 landesweiten und 39 regional tätigen Jugendverbände und 333 örtlichen Jugendorganisationen in Bayern. Strukturell ist er in sieben Bezirksjugendringe sowie 96 Stadt- und Kreisjugendringe gegliedert. Seine Mitgliedsorganisationen erreichen mit ihren Angeboten mehr als zwei Drittel aller Kinder und Jugendlichen in Bayern. [www.bjr.de](http://www.bjr.de)

Die Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V. ist die bayerische Fachinstitution im erzieherischen Kinder- und Jugendschutz. Sie qualifiziert pädagogische Fachkräfte, vertreibt Arbeitshilfen und interaktive Medien und publiziert die Fachzeitschrift *proJugend*. [www.bayern.jugendschutz.de](http://www.bayern.jugendschutz.de)

Das Referat für Prävention gegen Glücksspielsucht entwickelt praxisorientierte Materialien zur Glücksspielsuchtprävention, berät Fachkräfte und bietet Fortbildungen an. Auf Anfrage sind für Multiplikator/-innen auch Vorträge, Workshops und Schulungen vor Ort möglich. Das Referat wird von der Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern finanziert. [www.lsgbayern.de](http://www.lsgbayern.de)



FOTO: frankreporter/istockphoto

## Glücksspiel und Jugendliche

Glücksspiele sind nicht nur für Erwachsene, sondern auch für Jugendliche attraktiv. Sie spielen Poker im Internet, zocken an Geldspielautomaten oder glauben, durch Sportwetten reich werden zu können.

§ 3 Staatsvertrag zum Glücksspielwesen in Deutschland definiert Glücksspiel folgendermaßen:

*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.*

Kindern und Jugendlichen unter 18 Jahren ist nach § 6 Jugendschutzgesetz die Teilnahme an Glücksspielen grundsätzlich verboten. Trotzdem weist in Deutschland die Mehrheit (je nach Studie 62 bis 82 Prozent) aller Jugendlichen im Laufe ihres Lebens Erfahrungen mit Glücksspielen auf: In Bayern gaben 46,9 Prozent der Jugendlichen an, in den letzten zwölf Monaten mindestens an einem Glücksspiel teilgenommen zu haben.<sup>1</sup>

Gerade im Jugendalter besteht die Gefahr, zumindest zeitweise die Kontrolle über das Spielverhalten zu verlieren:

- ➔ Sechs Prozent aller Jugendlichen sind von glücksspielbezogenen Belastungen betroffen.
- ➔ Der Anteil der Risikospieler\_innen wird studienübergreifend auf ca. 3,5 Prozent beziffert.
- ➔ Der Anteil der Problemspieler\_innen liegt zwischen 1,3 und 3 Prozent.<sup>2</sup>

Ziel ist es mit Jugendlichen zu dem Thema Glücksspielen ins Gespräch zu kommen und sie in ihrer Eigenverantwortlichkeit zu stärken.

<sup>1</sup> Vgl. Ludwig et al.; 2012. Kurzbericht Glücksspielverhalten von Jugendlichen in Bayern.

<sup>2</sup> Vgl. Hayer et al.; 2014. Endbericht Evaluation des Browsergames „Spielfieber“: Akzeptanz, Effekte und Potential.

## Medienkompetenz stärken

Gerade bei Jugendlichen gibt es eine Verlagerung von Glücksspielaktivitäten ins Internet. Dort werden sie mit zahlreichen verlockenden Werbebotschaften konfrontiert und treffen oft auf keine nennenswerten Hindernisse für eine Teilnahme. Zudem werden Kinder und Jugendliche mit jugendfreien Spielen ohne Geldeinsatz, z.B. Pokern auf Übungsseiten oder in sozialen Netzwerken, kostenfreien virtuellen Casinos und Computerspielen auf Glücksspiele neugierig gemacht und teils auch systematisch herangeführt.

Um hier nachhaltig vorzubeugen, ist Medienkompetenz unerlässlich. Die Förderung von Medienkompetenz hat in der bayerischen Jugendarbeit Tradition. Regelmäßige Angebote aktiver Medienarbeit tragen zum Kompetenzerwerb, zur Wissensvermittlung, Stärkung der Urteilskraft und Persönlichkeitsentwicklung bei. Zudem besteht eine bundesweit einmalige Struktur von Fachstellen zur Unterstützung, Qualifizierung und Weiterentwicklung von Jugendmedienarbeit.

In jedem bayerischen Bezirk gibt es eine Medienfachberatung: Hier sind hauptamtlich tätige Medienpädagoginnen und -pädagogen die Ansprechpersonen für die gesamte außerschulische Jugendarbeit, aber auch Elternverbände und Einrichtungen der pädagogischen Arbeit mit Kindern.

Das Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (JFF) berät als zentrale Fachstelle Multiplikatorinnen und Multiplikatoren der Jugendarbeit in allen Fragen der Medienpädagogik und Medienkompetenz.

➔ [www.medienfachberatung.de](http://www.medienfachberatung.de)

## Spielanreize und Suchtgefahren

Glücksspiele werden wirksam beworben und gelten als cool. Werbeplakate, Spielhallen und Sportwettbüros sowie Websites werben mit attraktiven Botschaften. Sie versprechen große Gewinne und Erfolg, die jedoch ausbleiben oder weit geringer sind als der Einsatz.

Stars und Vorbilder aus Sport und Unterhaltung spielen Poker und werben zugleich für Anbieter von Glücksspielen. Diese sponsern Sportvereine und platzieren Werbung für sich auf Trikots und auf Bannern am Rand von Spielfeldern.

Der häufigste Grund für die Teilnahme Jugendlicher an Glücksspielen ist die Hoffnung auf einen Geldgewinn, der durch Werbung suggeriert wird. Ebenso spielen sie aus Langeweile, um sich abzulenken, um Spannung zu erleben oder um zu entspannen. Viele spielen, weil Freunde, Geschwister, Verwandte oder die Eltern es tun.

Spielautomaten, Sportwetten und Pokern im Internet sind bei Jugendlichen beliebte Spiele mit besonders hohem Suchtpotenzial. Pathologisches Glücksspiel wurde als erste stoffungebundene Verhaltensweise im internationalen Klassifikationssystem 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 Suchterkrankter überdurchschnittlich hoch.

Wie bei anderen Süchten ist der Übergang von ungefährlichem Glücksspiel zu problematischem und schließlich pathologischem Glücksspiel ein Prozess. Die Übergänge sind fließend. Auch wenn die Zahlen der pathologischen Glücksspieler\_innen im Jugendalter auf den ersten Blick gering erscheinen, gilt es, eines nicht aus dem Blick zu verlieren: Die „Karrieren“ von Spieler\_innen beginnen oft in deren Jugend.

Umso wichtiger ist es, Glücksspiele zu thematisieren – präventiv im Kinder- und Jugendalter.

## Karten und Plakate zum Thema

Diese Karten und Plakate für Ihre Einrichtung können Sie kostenfrei unter

➔ <http://shop.bjr.de> oder

➔ [www.materialdienst.aj-bayern.de](http://www.materialdienst.aj-bayern.de)

bestellen, um mit Jugendlichen ins Gespräch zu kommen.

