



Ergebnisse des Projektes zur aufsuchenden Glücksspielprävention für Schulen und Bildungsträger

27. Fachtagung des Fachverbandes Glücksspielsucht e.V.

3.- 4. Dezember 2015, Berlin

Entstehung des Projektes GAMER OVER

- In Berlin bezieht fast ein Fünftel der Jugendlichen Hartz-IV-Leistungen, das Verarmungsrisiko von Jugendlichen in Berlin ist doppelt so hoch wie im Bundesdurchschnitt

Quelle: Verarmungsrisiko Jugendlicher, DGB 2012

- Bundesweit gelten Menschen in Armut sowie z.B. Spätaussiedler/innen und Menschen mit türkischer und arabischer Migrationsgeschichte als besonders gefährdet, eine Glücksspielsucht zu entwickeln
- Politische Unterstützung im Vorfeld: Daniel Buchholz, Mitglied des Abgeordnetenhauses und Bezirksabgeordneter, setzt sich im besonderen Maße für Glücksspielsuchtprävention ein

GAMER OVER - Eckdaten

- Pilotprojekt gefördert von der Senatsverwaltung für Gesundheit und Soziales
- 07/2014 bis 12/2015 in den Bezirken Spandau und Mitte
- Kostenlose Präventionsseminare zu Online-/Glücksspiel
 - Durchführung vor Ort in weiterführenden Schulen, Oberstufenzentren und Bildungsträgern
 - Für junge Menschen ab 14 Jahren
 - Mit Einbindung und Anwesenheit der Lehrkraft
- Ergänzend: Nachbereitungsstunde und Elternabend
- Evaluation durch das EO-Institut (FU Berlin)

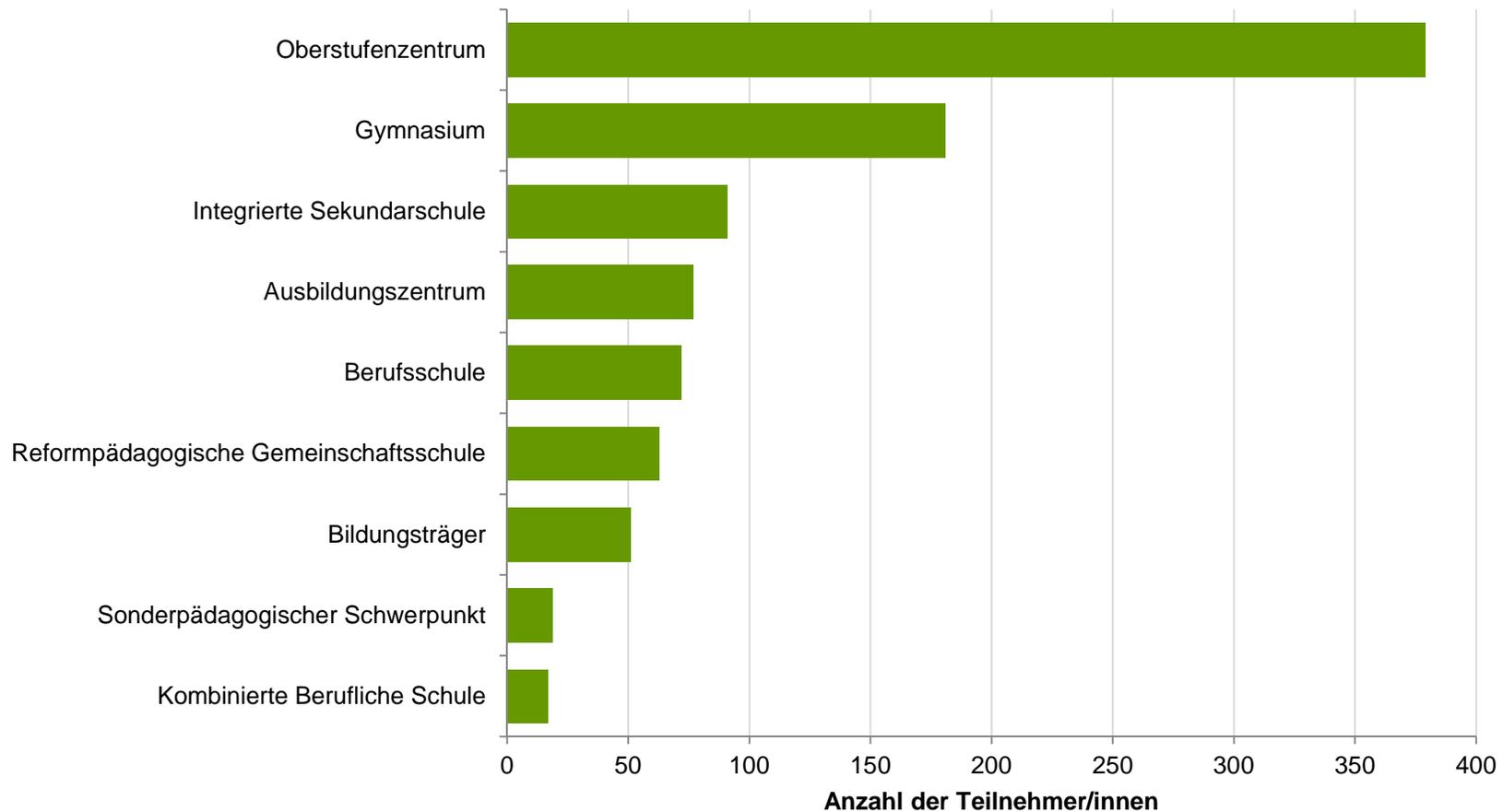
GAMER OVER - Methodik

- Kurzintervention: Zeitlicher Umfang 2-3 Schulstunden
- Ziele: Wissensvermittlung, Sensibilisierung und Förderung der (Selbst-)Reflexion
- Interaktive und praxiserprobte Methoden
 - Quiz
 - Entwicklungsstufen Online-Glücksspiel-Sucht
 - Gruppenarbeit zu „Konsum“-Motiven sowie Risiko- und Schutzfaktoren
 - Diskussion / Austausch im Plenum
 - Selbsttest



Teilnehmer/innen (N = 956) nach Schultyp

Teilnehmer/innen nach Schultyp gesamt:



Soziodemografische Daten

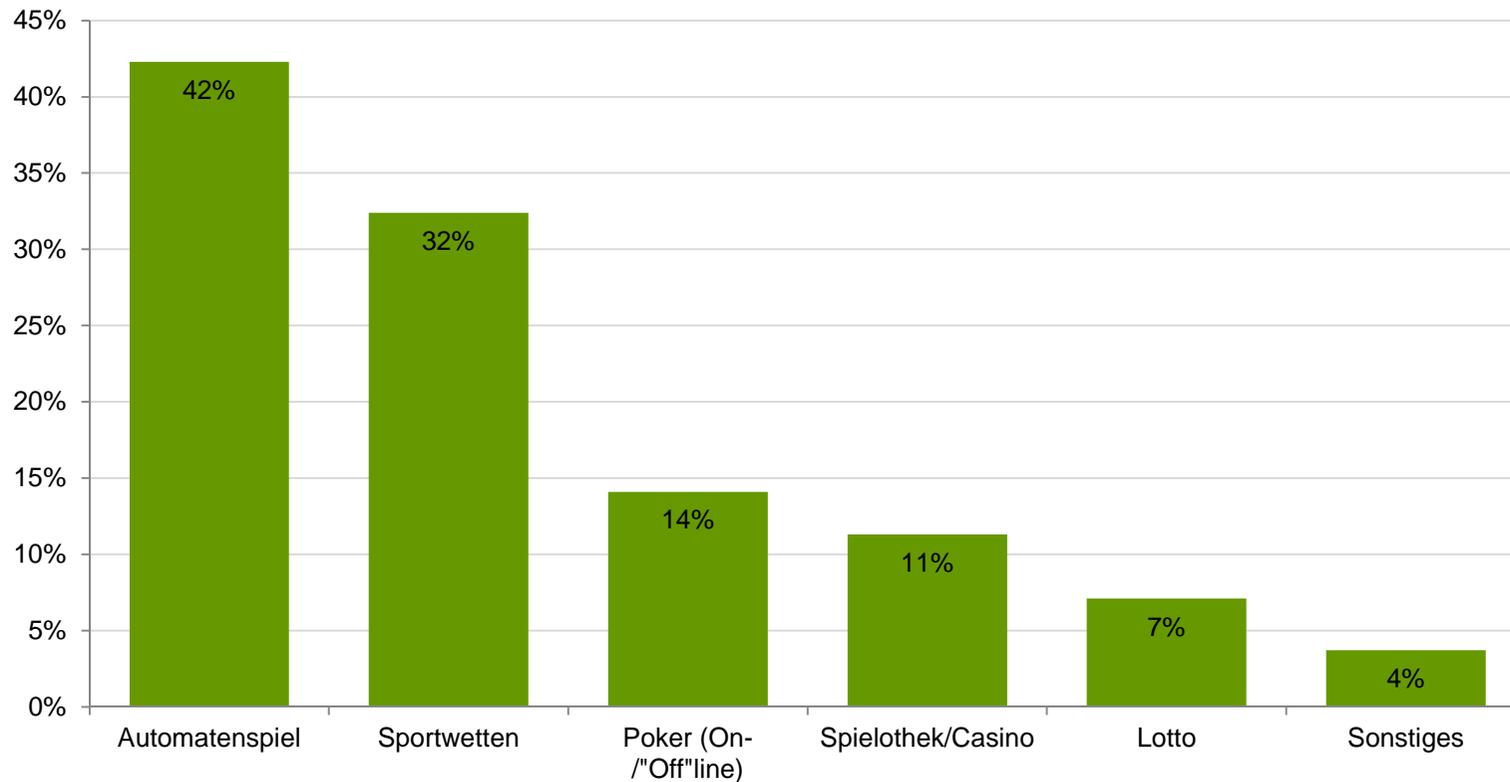
- Altersspanne: 12 – 27 Jahre
- Altersdurchschnitt: 17 Jahre
- Männlich / weiblich 50:50
- 54 % der Teilnehmenden haben mindestens ein Elternteil, welches nicht in Deutschland geboren ist

Von allen, bei denen eine Glücksspielteilnahme in den letzten 30 Tagen vorlag:

- 60% Migrationshintergrund
- 81 % männlich

Angaben zum Glücksspielverhalten (Lebenszeitprävalenz)

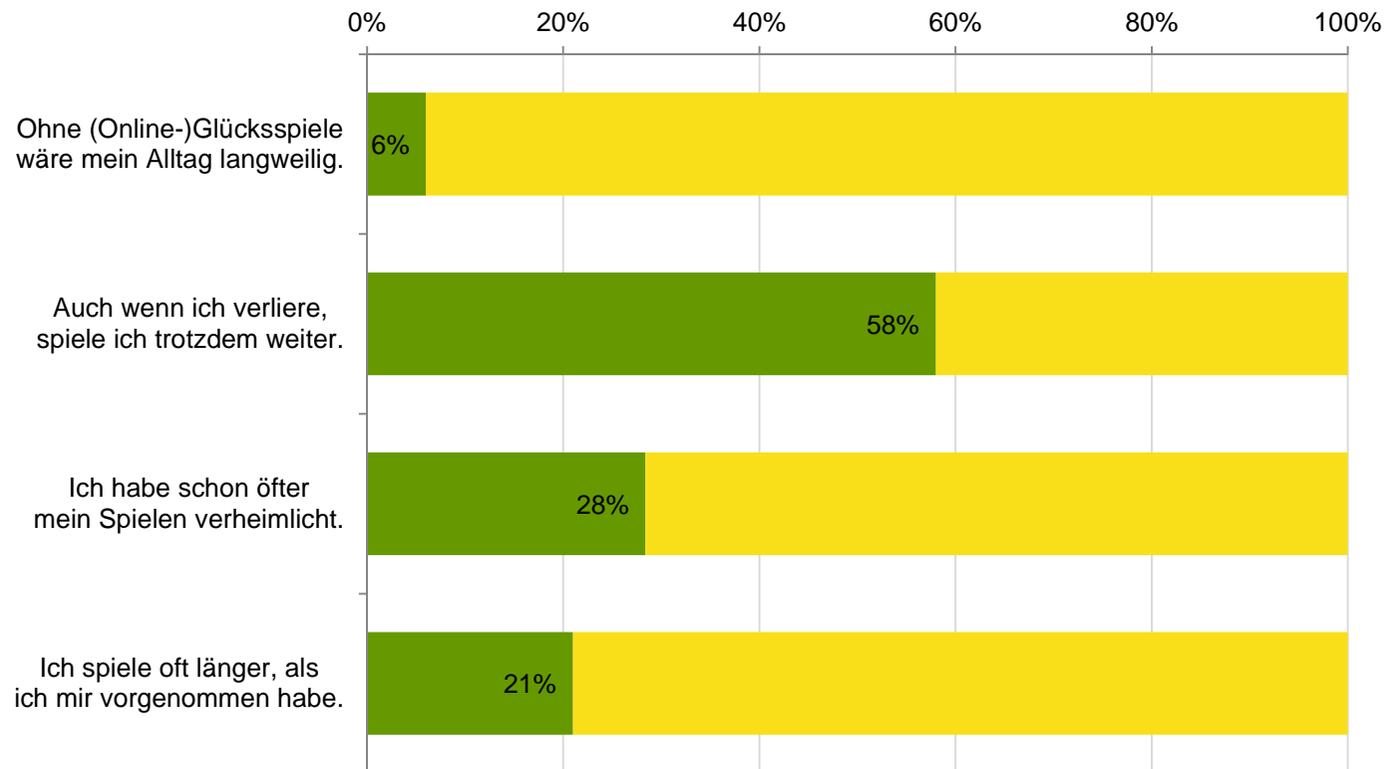
Welches Glücksspiel haben Sie gespielt?



Angaben zum Glücksspielverhalten

Stimmen Sie den folgenden Aussagen zu?

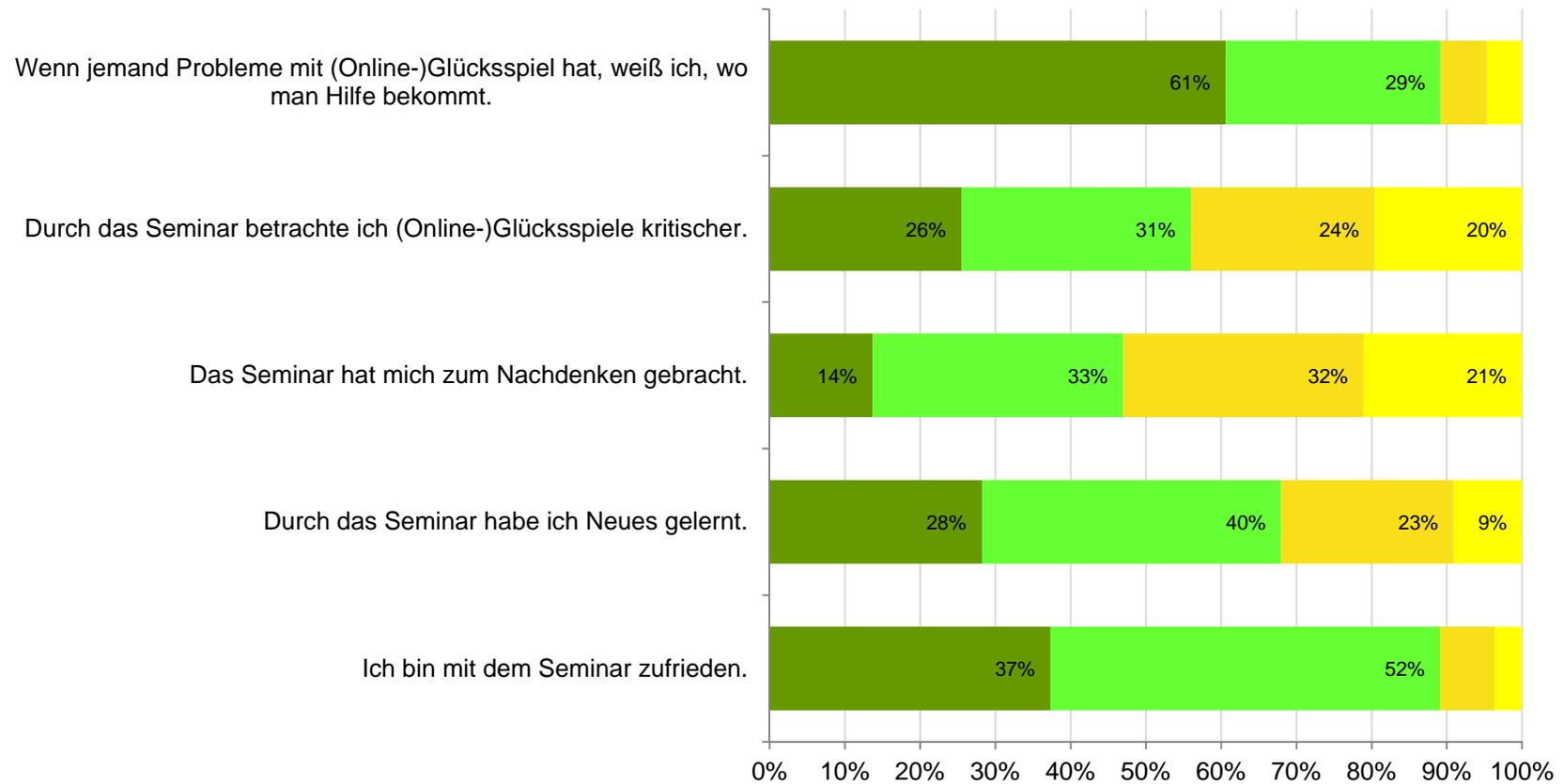
■ trifft (eher) zu ■ trifft (eher) nicht zu



Seminarauswertung

Stimmen Sie den folgenden Aussagen zu?

■ trifft zu ■ trifft eher zu ■ trifft eher nicht zu ■ trifft gar nicht zu



GAMER OVER - Eindrücke

„Ihr seid ja alles Zocker, da muss ich als Klassensprecher ja echt mal was machen.“

Teilnehmer aus dem OSZ Max-Taut Berlin Lichtenberg

„Das ist alles wahr was Sie erzählen, ich habe das durch. Mit 18 habe ich angefangen zu spielen, habe 3.300 € Schulden, dass ist hier meine letzte Chance auf eine Ausbildung.“

Teilnehmer (23 Jahre)
OTA Ausbildungszentrum
berufsvorbereitende Klasse

GAMER OVER - Eindrücke

(Online) Glücksspiele

Glücksspiele:

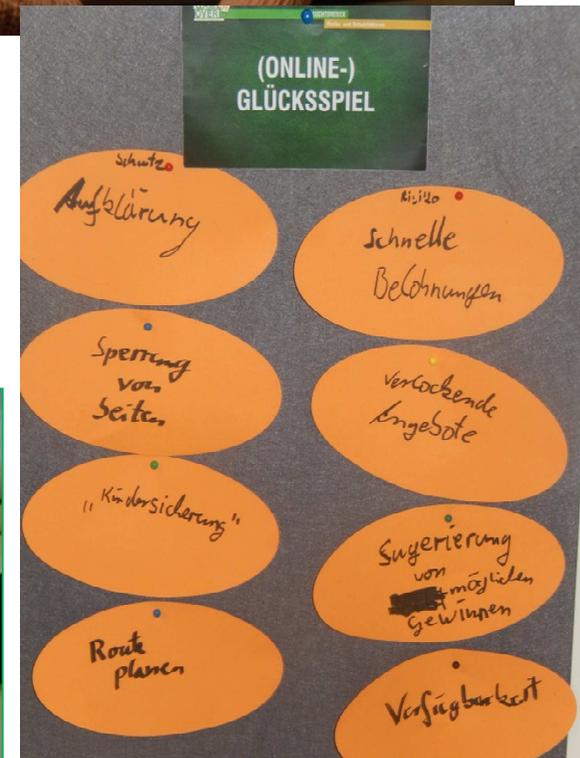
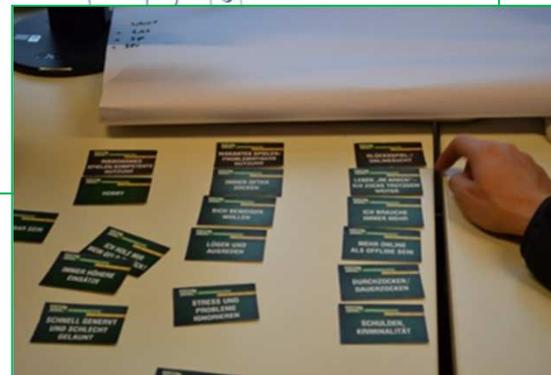
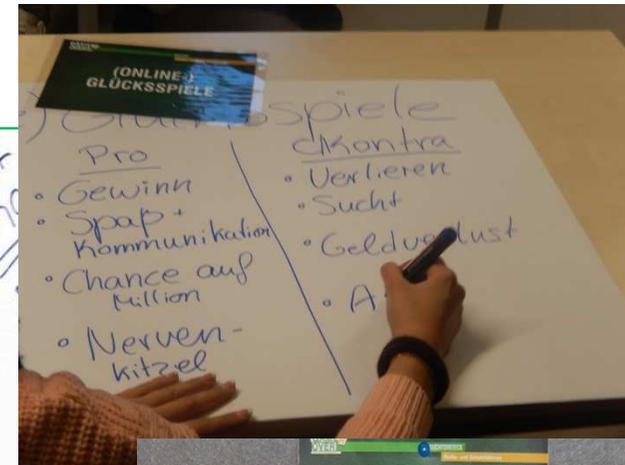
- Pferderennen
- Poker
- Casino
- Lotto

Pro

- Gewinn
- Spaß + Kommunikation
- Chance auf

Kontra

- Verlieren
- Sucht
- Geldverlust
- Zeitgefühl
- Agaro



Bedürfnis nach Geld und Status

„Mit Fußballwetten lässt sich schnell und leicht Geld verdienen!“

„Ich möchte mir was leisten können, mal meine Freundin zum Essen einladen. Das machen doch alle.“

 Reflexion im Seminar, Höhe des Einsatzes thematisieren, Diskrepanz zum Gewinn aufzeigen

Fazit

- Die Nachfrage nach einem Angebot „vor Ort“ ist grundsätzlich hoch
- GAME_R OVER ist ein geeignetes Format, junge Menschen in Bildungseinrichtungen vor Ort zu erreichen
- GAME_R OVER dient der
 - Wissensvermittlung und Aufklärung
 - Sensibilisierung für Risiken und Gefahren
 - Förderung einer kritischen Haltung
- Wesentlich ist eine gemeinsame und abgestimmte Nachbereitung gemeinsam mit der Schule

Fazit

- Deutlich weniger Beteiligung von Integrierten Sekundarschulen und Gymnasien als erwartet
 - Prioritätensetzung, gerade in „Brennpunktschulen“?
 - „Markt der Angebote“ – vielfältig, gleichzeitig unübersichtlich!
- Hilfreich ist der verbindliche, persönlichen Kontakt

Zukunftsmusik:

- Stärkung der Bausteine „Elternabend“ und „Nachbereitung“ zur Sicherung der Nachhaltigkeit
- Weitere konzeptionelle Arbeit an der Lücke zwischen Schule, Prävention und Hilfe

Herzlichen Dank!

Kerstin Jüngling

Fachstelle für Suchtprävention Berlin

Mainzer Str. 23

10247 Berlin

Fon: 030 – 29 35 26 15

www.berlin-suchtpraevention.de

Gesundheit als Menschenrecht braucht gesellschaftlich und politisch
mehr Gewicht. Dafür setzen wir uns mit Verstand und Leidenschaft ein.

„ Unser Prinzip ist Balance und Entwicklung.

Kerstin Jüngling, 04.12.2015

