

„Workshop Glücksspiel“ für Jugendliche

Mag.^a Rosmarie Kranewitter-Wagner
Institut Suchtprävention, Linz

6. Fachtagung zu Glücksspiel & Spielerschutz Wien, 23.11.2016

Präsentation „Workshop Glücksspiel“ für Jugendliche

1. Beauftragung durch das bmf, Stabstelle
Spierschutz
2. Inhalte des Workshops
3. Rahmenbedingungen des Workshops
4. Durchführung als Pilotprojekt
5. Workshop Design
6. Evaluation
7. Résumé

1. Beauftragung durch das bmf, Stabstelle Spielerschutz

2014: Auftrag des Bundesministeriums für Finanzen [bmf], Stabsstelle Spielerschutz an die ARGE Suchtvorbeugung, Durchführung durch das Institut Suchtprävention, Linz:

Entwicklung eines Workshop-Konzepts zur Prävention von Glücksspielsucht im schulischen und außerschulischen Setting und zur Erprobung in einer Pilotphase.

2. Inhalte des Workshops



- Wissensvermittlung zum Thema Spielsucht, Glücksspiel und Sportwetten
- Auseinandersetzung mit Gewinn-Wahrscheinlichkeiten
- Reflexion des eigenen Verhaltens (Erwartungen etc.)
- Reflexion und kritische Auseinandersetzung mit Inhalten der Glücksspiel- und Sportwetten-Werbung
- Information über rechtliche Rahmenbedingungen (z.B. Jugendschutz)
- Information über lokale Hilfseinrichtungen

3. Rahmenbedingungen des Workshops

- **Zielgruppe:** 14-17-Jährige, PTS, BMHS, BS, Jugendzentren, arbeitsmarktpolitische Maßnahmen, Betriebe (erhöhtes Risiko für Spielsucht bei niedrigem und mittlerem Bildungsniveau)
- **Veranstaltungsort:** in den Schulen und Einrichtungen
- **Gruppengröße:** ideale Gruppengröße für die interaktiven Methoden wird in der Pilotphase getestet, Schulklassen wurden meist geteilt
- **Dauer:** 2 Einheiten à 50 Minuten
- **Trainer/innen:** MA Institut Suchtprävention, Linz

4. Durchführung - Pilotphase

21 Workshops März 2015 – Jänner 2016

268 Jugendliche, 15-24 Jahre

3 Polytechnische Schulklassen

3 Berufsschulklassen

5 BMHS-Schulklassen

3 Lehrlingsgruppen in Betrieben

2 Arbeitsmarktpolitische Projekte (z.B. bfi-Kurs)

4 Sozialpädagogische Projekte (z.B. Produktionsschule)

1 Jugendzentrum

5. Methoden – Einstieg ins Thema Glücksspiel

Historische Darstellungen Glücksspiele
Beispiele Glücksspielwerbung

Warming up: Statements zu „Glück“

„Glück ist ein kurzer
Zustand.“

„Ob ich glücklich bin,
liegt vor allem in
meiner Hand.“

„Manche Menschen
haben mehr Glück als
andere.“

„Geld macht glücklich.“

„Freundschaft macht
glücklich.“

Raster zu Glücksspielen inkl. Info durch Trainer/in

Glücksspiel

Poker
Roulette
Automaten
Wetten, Fußball, Pferde



Lotto
Rubbellose
Brieflose



Gewinnspiel

Traumreise
Auto gewinnen

Geschicklichkeit- Spiel

Schach
Dart
Billard

Gesellschafts- Spiel

Uno
Siedler von Catan
Mensch ärgere dich nicht

Vertiefung Spielautomaten

Glücksspiel- Automat

Startkapital: 60,- = ca. 20 min

1 Spiel = 2 Sekunden, 1 Euro

90% Ausschüttungsquote
↳ 10% Verlust

Spieldauer:

| | |
|----------|---------|
| 2 Sek. | 10 Cent |
| 4 Sek. | 20 Cent |
| 6 Sek. | 30 Cent |
| 1 Min. | 3 Euro |
| 1 Stunde | 180,- |

Würfelspiel

Spieldesign:

- Spieltische à ca. 5 Tn, Spielgeld, 3 Würfel
- Fixeinsatz 10,- pro Runde oder aussetzen
- Je nach Würfelergebnis 10,- Verlust oder bis zu 290,- Gewinn (Auszahlungsquote ca. 90%)

• Einige Spielrunden

- **Abrechnung** – Gewinne/Verluste der Spieler und Banken

Reflexion in der Gesamtgruppe:

- „Wie habt ihr die Spieldynamik erlebt?“ „
- „Wurde ausgesetzt oder zwischendurch abgerechnet?“
- „Gibt es Parallelen zu eurem Spielalltag?“
- „Was wäre eine sichere Spielstrategie?“
- „Emotionen bei Verlierern bzw. Gewinnern?“

Computersimulation von 100, 1000 Spielrunden

„Am Ende gewinnt immer die Bank!“



Auswertung
Würfelspiel

Gewinne SpielerInnen:

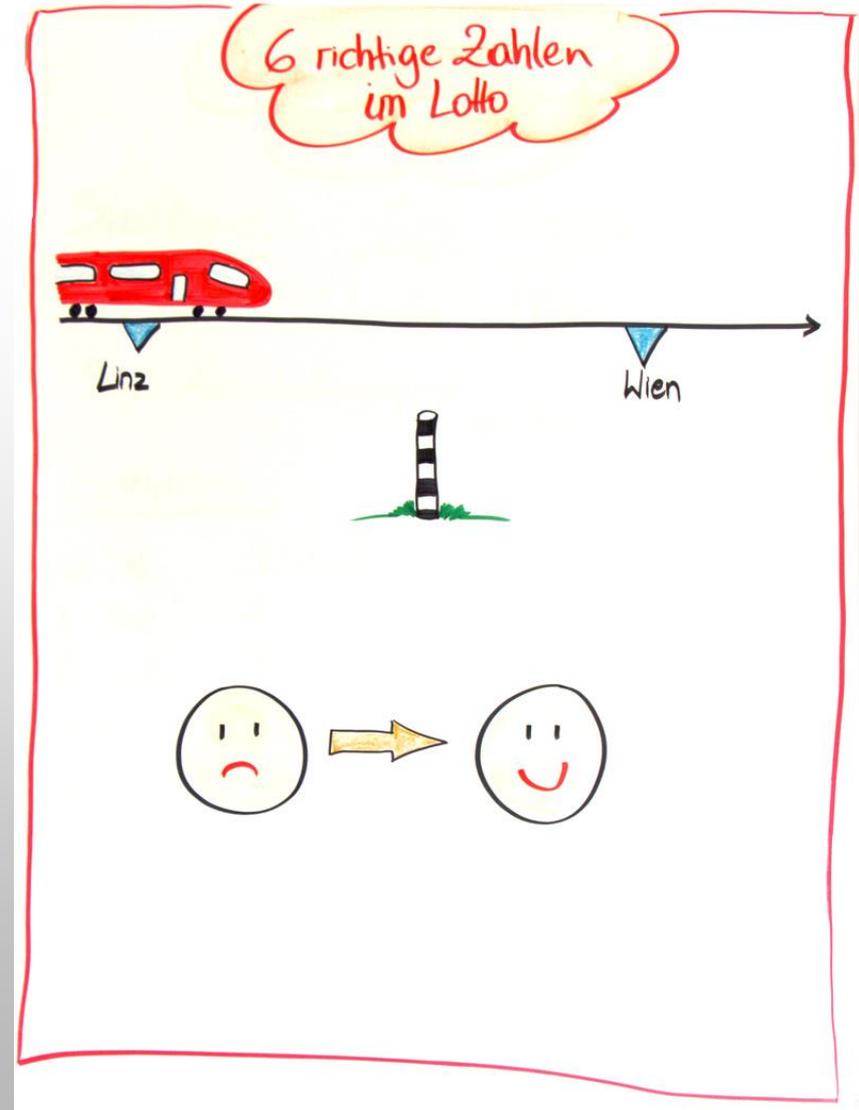
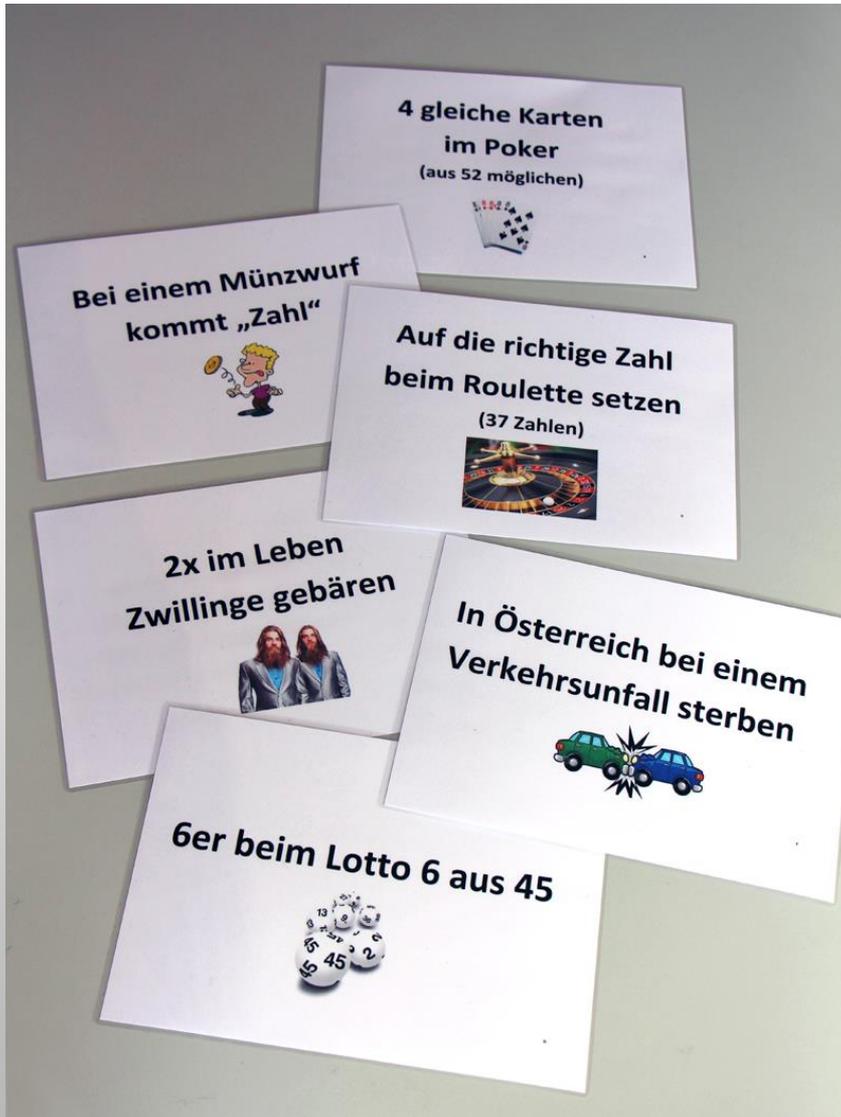
- ▷ bis 200,- bzw. mehr :
- ▷ bis 100,- :
- ▷ bis 50,- : ||
- ▷ 0,- bzw. Verlust: ||||

Gewinne Banken:

- ▷ Bank 1: + 220,-
- ▷ Bank 2: + 98,-

Wer sind die
wahren Gewinner?!

Chancen & Wahrscheinlichkeiten



Folder zu Hilfseinrichtungen, Jugendschutz...

HIER FINDEST DU **INFO UND HILFE.**

Bundesministerium für Finanzen – Stabsstelle SPIELERSCHUTZ
Hilfsangebote, Selbsttest, ...
www.bmf.gv.at/steuern/gluecksspiel-spielerschutz/hilfsangebote

www.infodealer.at / weiterklicken zu „Help“

RAT AUF DRAHT
Notruf für Kinder und Jugendliche: 147

SPIELSUCHTBERATUNG DER SCHULDNERHILFE OÖ
0732/77 77 34 | www.spielsuchtberatung.at

AMBULANZ FÜR SPIELSUCHT
Kepler Universitätsklinikum Neuromed Campus
Wagner-Jauregg-Weg 15, 4020 Linz
05-768087-39571 | spielsucht.wj@gespag.at
www.promenteooe.at/spielsucht

MAGISTRAT DER STADT WELS
Sozialpsychische Beratungsdienste/Spielsuchtberatung
Quergasse 1, 4600 Wels
07242-29585 | spb@wels.gv.at



Bildrechte Titel-Sujet „Abzocke“: Präventionsprojekt Glücksspiel | pad gGmbH | www.fauler-spiel.de



WENN **GLUECKSSPIEL**
ZUM PROBLEM WIRD

institut
sucht
prävention
PRO MENTE OÖ

 **BMF**
BUNDEMINISTERIUM
FÜR FINANZEN

Folder Teil 2

GLUECKSSPIEL UND SPORTWETTEN ZOCKEN UM GELD

Im Kasino, im Sportwettlokal, in der Trafik, im Internet ...
Möglichkeiten für Glücksspiel und Wetten gibt's heute viele:

Glücksspielautomaten, Sportwetten, Kasino-Spiele wie Roulette oder Black Jack, Lotto, Brieflose ...

Es geht um richtig viel Geld. Leider nicht für dich! Bei Glücksspielen und Sportwetten gewinnt nur einer mit Sicherheit – der Anbieter.

Achtung: Glücksspiele können süchtig machen.
Dann ist das Spiel kein Spaß mehr!

IST MEIN SPIELVERHALTEN NOCH IM GRUENEN BEREICH?

Frage 1: Hast du jemals beim Spielen das Bedürfnis verspürt,
immer mehr Geld einzusetzen?
 ja nein

Frage 2: Hast du jemals gegenüber Menschen, die dir wichtig sind
oder waren, über das Ausmaß deines Spiels lügen müssen?
 ja nein

Wenn du eine oder zwei Fragen mit „ja“ beantwortet hast,
kann das ein Hinweis auf ein problematisches Spielverhalten sein.

LEGAL? ILLEGAL? WAS SAGT DAS GESETZ?

Unter 18 Jahren verboten:

Die Teilnahme an Glücksspielen (Glücksspielautomaten, Roulette,...)
sowie der Aufenthalt in Räumen in denen Glücksspiele durchgeführt
werden (Pokersalon, Gaststätten mit Glücksspielautomaten).

Der Abschluss von Wetten (z.B. Sportwetten) sowie der Aufenthalt
in Räumen, in denen Wetten durchgeführt werden.

Ab 16 Jahren erlaubt:

Lotto, Toto, Zahlenlotterien, Klassenlotterien, Nummernlotterien,
Sofortlotterien, Zusatzspiele

Für Jugendliche erlaubt:

Tombolas, Glückshäfen, Juxausspielungen,
Warenausspielungen (z.B. Entenangeln auf
Jahrmärkten)

[Glücksspielgesetz, Oö. Jugend-
schutzgesetz, Oö. Wettgesetz]



- Thematischer Einstieg
- Warming up „Glück“
- Raster zu Glücksspielen inkl. Infoinput
- Vertiefung Spielautomaten
- Pause
- Würfelspiel
- Chancen & Wahrscheinlichkeiten
- Infolyer und Evaluationsbögen

6. Evaluation

Formative Evaluation während der Pilotphase durch:

- Fragebögen für die Teilnehmer/innen (n=268, 30 Fragen)
- Trainer/innenprotokolle
- Trainer/innen-Reflexions-Treffen

Konkret standen folgende Aspekte im Mittelpunkt der evaluativen Bemühungen:

- Inanspruchnahme des Angebotes
- Erreichbarkeit der Zielgruppe
- Durchführbarkeit des Workshops (in unterschiedlichen Schultypen bzw. Settings)
- Notwendige Rahmenbedingungen
- Zufriedenheit der Zielgruppe
- Optimierungspotential

Analyse der Schülerfragebögen

Fragebogen zum Workshop Glücksspiel

© 2015/16 - vom Suchtservice

Liebt Euch! **Teilnehmer!** Zum Abschluss möchten wir dich bitten, uns einige Fragen zu beantworten. Danke für deine Mithilfe!

1) Ort des Workshops: SS Steyr, 10. Juni 2016/ Rossmare

2) Wie haben dir einzelne Teile des Workshops gefallen?

| | Sehr gut | gut | befriedigend | genügend | Nicht genügend |
|--|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| a) Die Aufgaben zum „Glück“ | <input type="radio"/> |
| b) Die Informationen zu einzelnen Glücksspielen war für mich | <input type="radio"/> |
| c) Das Rollenspiel „Wie lange kann man am Automat spielen“ war | <input type="radio"/> |
| d) Das Rollenspiel „Wie lange kann man am Automat spielen“ war | <input type="radio"/> |
| e) Die Übung mit dem Glücksrad | <input type="radio"/> |

3) Wie informativ und Anleitungen waren für

| | stimme voll zu | stimme eher zu | stimme eher nicht zu | stimme gar nicht zu |
|--|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| a) Von dem Trainer/der Trainerin wurde ich ernst genommen | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| b) Der Trainer/ die Trainerin ist auf Fragen gut eingegangen | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| c) Der Workshop war abwechslungsreich | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| d) Ich habe gerne mitgearbeitet | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| e) Die Inhalte und Informationen waren glaubwürdig | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

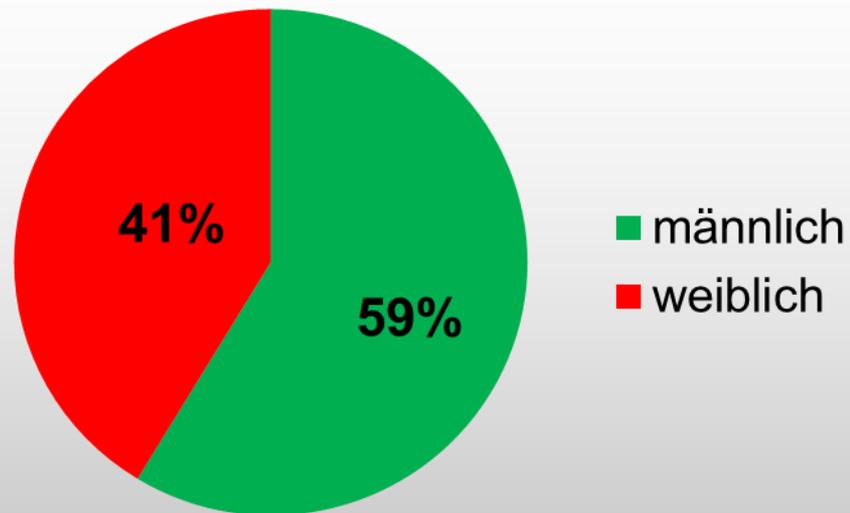
4) Wie weit stimmst du folgenden Aussagen zu?

| | stimme | stimme nicht | weiß nicht |
|--|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| a) Glücksspiele können süchtig machen | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| b) Die Glücksspielindustrie behindert den Leuten das Geld aus der Tasche | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

5) Die Dauer des Workshops war für mich?

| | zu lange | gerade recht | eher zu kurz |
|--|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| a) Ich habe über das Thema Glücksspiel einiges gelernt | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| b) Ich hätte gerne noch mehr Informationen zum Thema Glücksspiel | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| c) Ich finde es gut, dass ich den Workshop gemacht habe | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Geschlecht



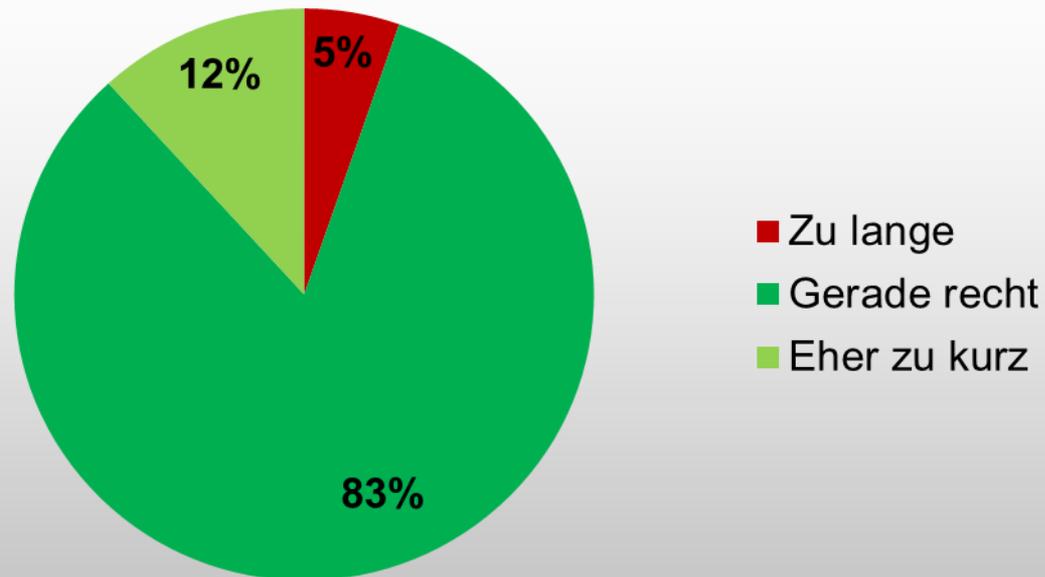
Bewertung der Methoden

| | MW |
|--|-----|
| 2a1) Den Film fand ich ... | 2,4 |
| 2a1) Die Statements fand ich ... | 1,8 |
| 2b) Die Information zu einzelnen Glücksspielen war für mich ... | 1,9 |
| 2c) Das Rechenbeispiel "Wie lange kann man am Automaten spielen" war ... | 1,8 |
| 2d) Das Würfelspiel um Geld (mit der Computer-Simulation) war ... | 1,6 |
| 2e) Die Übung mit den "Gewinn-Wahrscheinlichkeiten" fand ich ... | 1,6 |

Bewertung der Trainer/innen und des Workshops

| | MW |
|---|------|
| 3a) Die Informationen und Anleitungen waren für mich klar verständlich. | 1,30 |
| 3b) Von dem Trainer/der Trainerin wurde ich ernst genommen. | 1,22 |
| 3c) Der Trainer/die Trainerin ist auf Fragen gut eingegangen. | 1,28 |
| 3d) Der Workshop war abwechslungsreich. | 1,56 |
| 3e) Der Workshop war interessant. | 1,57 |
| 3f) Ich habe gerne mitgearbeitet. | 1,51 |
| 3g) Die Inhalte und Informationen waren glaubwürdig. | 1,35 |

5) Die Dauer des Workshops war für mich?

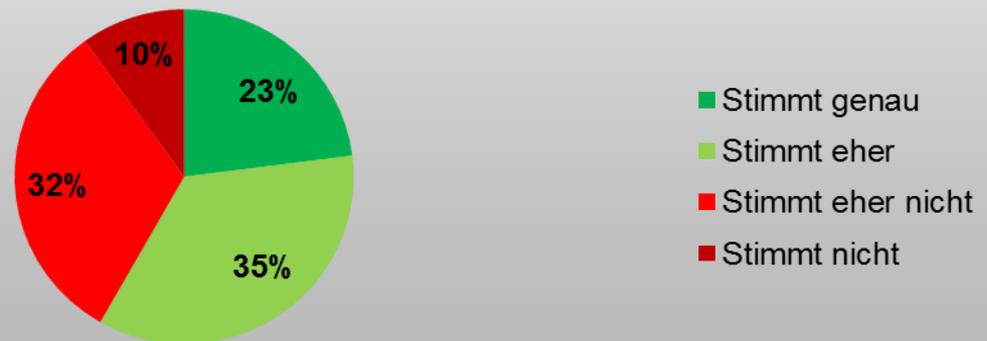


Informationen zum Thema Glücksspiel

6a) Ich habe über das Thema Glücksspiel
einiges dazu gelernt.

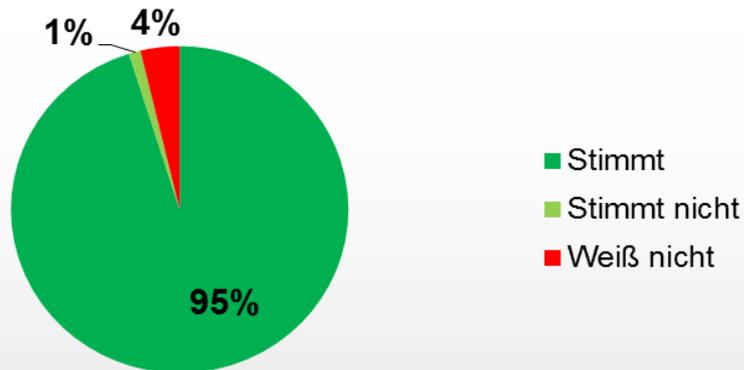


6b) Ich hätte gerne noch mehr Informationen
zum Thema Glücksspiele.

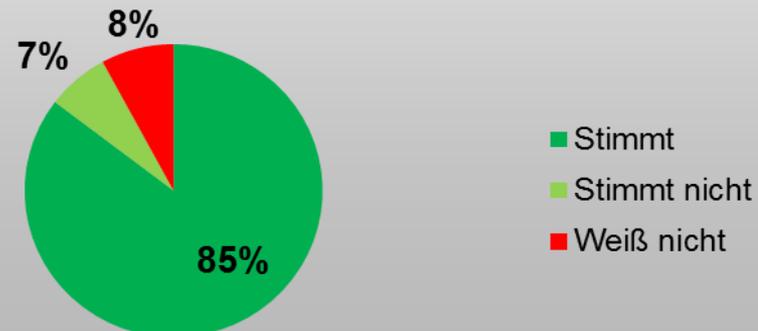


Einschätzungen nach dem Workshop

4a) Glücksspiele können süchtig machen.



4b) Die Glücksspielindustrie zieht den Leuten das Geld aus der Tasche.



„Wie hat dir der Workshop insgesamt gefallen?“

| Sehr gut | Gut | Befriedigend | Genügend | Nicht genügend | MW |
|----------|-----|--------------|----------|----------------|-----|
| 111 | 118 | 29 | 1 | 0 | 1,6 |
| 43% | 46% | 11% | 0% | 0% | |

7. Résumé - Interessen der Teilnehmer/innen

Wahrnehmungen der Trainer/innen zu besonderem Interesse der Workshop-Teilnehmer/innen:

- Glück oder Geschicklichkeit?! V.a. Sportwetten und Poker
- Irritation: „Todsichere Spielstrategie“ vs. Automatenprogrammierung mit fixer Ausschüttungsquote
- Geringe Wahrscheinlichkeiten z.B. beim Lotto
- „Spielfieber“ - Auswirkungen von Emotionen und Spieldynamik auf das konkrete Spielverhalten, Risikobereitschaft usw.
- Erkenntnis: Glücksspiel kann abhängig machen.

Résumé - Rahmenbedingungen

- Optimale Gruppengröße: ca. **16 Tn**
- **2 Trainer/innen** empfehlenswert
- Dauer von **2 Einheiten** hat sich bewährt, auch wenn der Workshop inhaltlich dicht ist.
- Workshop lässt sich in **unterschiedlichen Settings** gut durchführen, es braucht allerdings **Adaptierungen** je nach Gruppe (Spielerfahrung, Konzentrationsfähigkeit etc.).

- **„Workshop Glücksspiel“ als universelles Angebot funktioniert und kommt gut an.**
- **Breitere Ausrollung?**
 - Die Ressourcenfrage kann nicht die Prävention klären.
 - „Wer?“ und „welche Inhalte?“ (wenn Multiplikator/inn/en-Ansatz, dann ev. Methodenadaptierung nötig)
- **Workshop für Jugendliche mit hohem Glücksspiel-Bezug?**
 - Externe Fachkräfte begünstigen Reflexion von Spielverhalten.
 - Es braucht genaues Clearing und Ausdifferenzierung der Methoden – z.B. Sportwetten und Poker.
 - Schlüsselpersonen (Jugendarbeiter/innen, Lehrkräfte...) zu sensibilisieren und zu schulen erhöht die Nachhaltigkeit. Sie sind die Akteure der Frühintervention!

Macht ein Workshop zum Thema Glücksspiel für Jugendliche Sinn?

JA. Wenn...

- ...es nicht bei Einzelmaßnahmen der **Verhaltensprävention** bleibt.
- ...es ergänzend auch Maßnahmen der **Verhältnisprävention** gibt: technischer Spielerschutz, Informationskampagnen, Jugendschutz,...
- **Workshops für Jugendliche können immer nur Teil eines Gesamtkonzeptes sein.**

Danke für Ihre Aufmerksamkeit!

Mag.^a Rosmarie Kranewitter-Wagner

Institut Suchtprävention, Linz

www.praevention.at