

# **„Workshop Glücksspiel“ für Jugendliche**

*Mag.<sup>a</sup> 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:

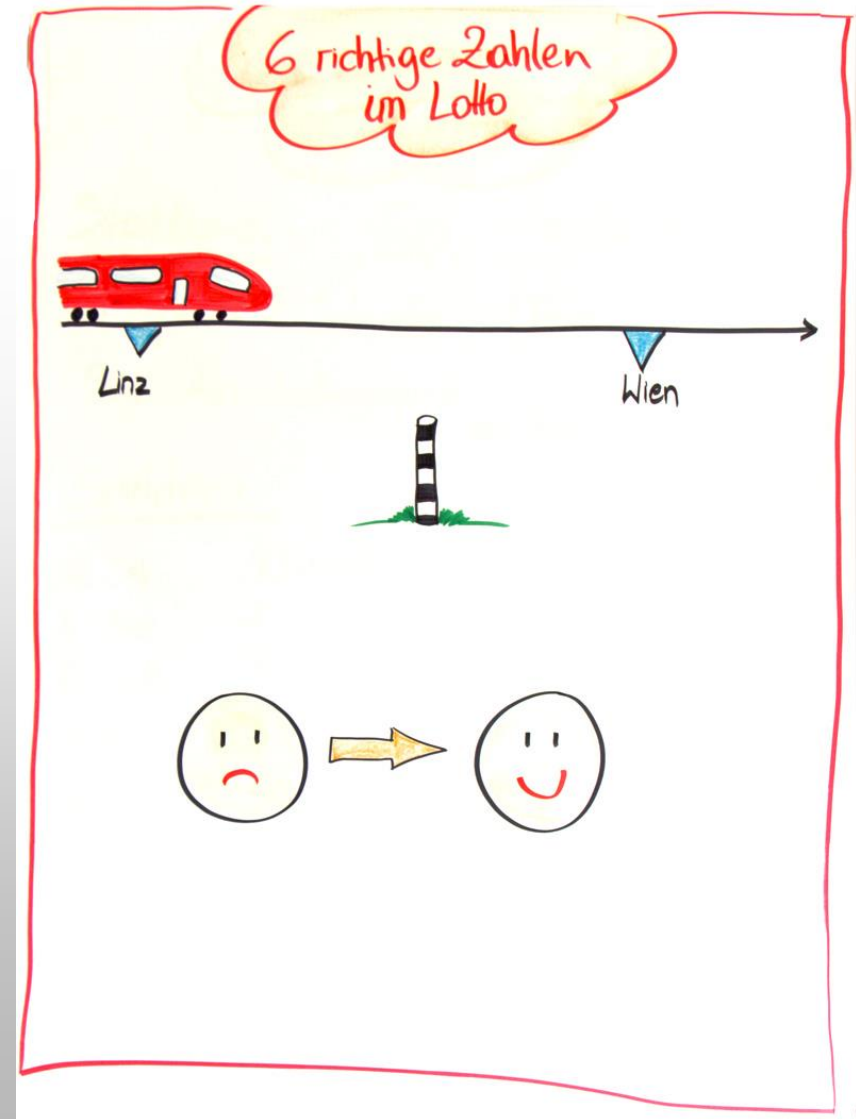
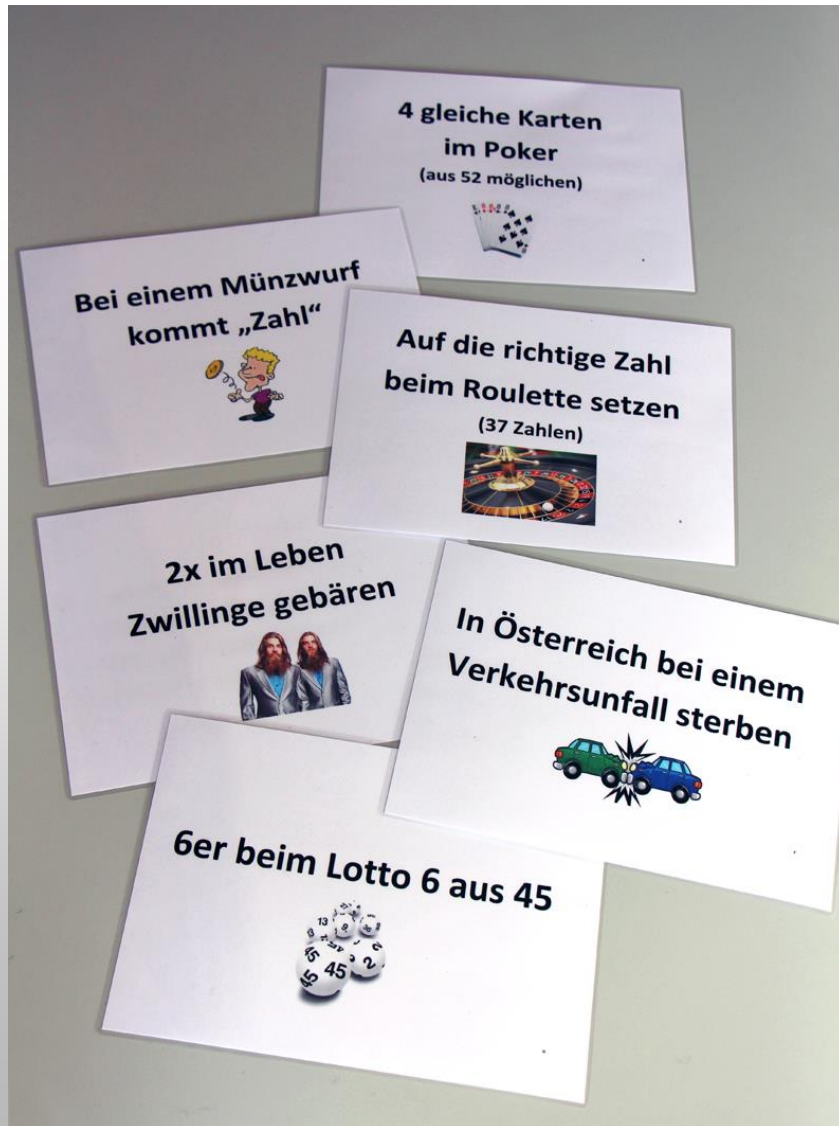
- ▷ bis 200,- bzw. mehr :
- ▷ bis 100,- :
- ▷ bis 50,- : ||
- ▷ 0,- bzw. Verlust: ||||

### 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](http://www.bmf.gv.at/steuern/gluecksspiel-spielerschutz/hilfsangebote)

[www.infodealer.at](http://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](http://www.spielsuchtberatung.at)

**AMBULANZ FÜR SPIELSUCHT**  
Kepler Universitätsklinikum Neuromed Campus  
Wagner-Jauregg-Weg 15, 4020 Linz  
05-768087-39571 | [spielsucht.wj@gespag.at](mailto:spielsucht.wj@gespag.at)  
[www.promenteooe.at/spielsucht](http://www.promenteooe.at/spielsucht)

**MAGISTRAT DER STADT WELS**  
Sozialpsychische Beratungsdienste/Spielsuchtberatung  
Quergasse 1, 4600 Wels  
07242-29585 | [spb@wels.gv.at](mailto:spb@wels.gv.at)



Bildrechte Titel-Sujet „Abzocke“: Präventionsprojekt Glücksspiel | pad gGmbH | [www.fauler-spiel.de](http://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 (Pokersalons, 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"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
b) Die Informationen zu einzelnen Glücksspielen war für mich	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
c) Das Rollenspiel „Wie lange kann man am Automaten spielen“ war	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
d) Das Rollenspiel um Geld (mit der Computereinspielung) war	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
e) Die Übung mit der Gewinn-Wahrscheinlichkeit war	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

3) Wie klar verständlich waren Informationen und Anleitungen was für

	stimme voll zu	stimme eher zu	stimme eher nicht zu	stimme gar nicht zu
a) Von dem Trainer/den Trainern wurde ich ernst genommen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
b) Der Trainer/die Trainern 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"/>

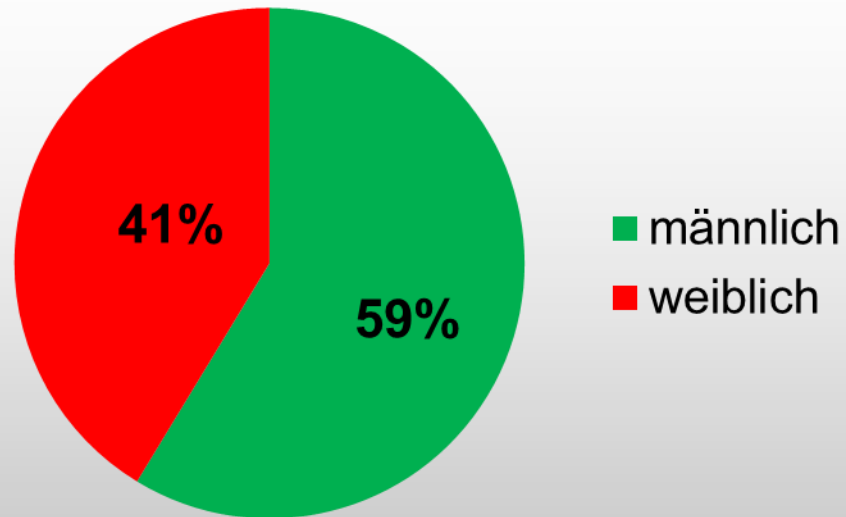
4) Wie weit stimmst du folgenden Aussagen zu?

	stimme	stimme nicht	weiß nicht
a) Glücksspiele können Lügner machen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
b) Die Glücksspielindustrie zieht 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



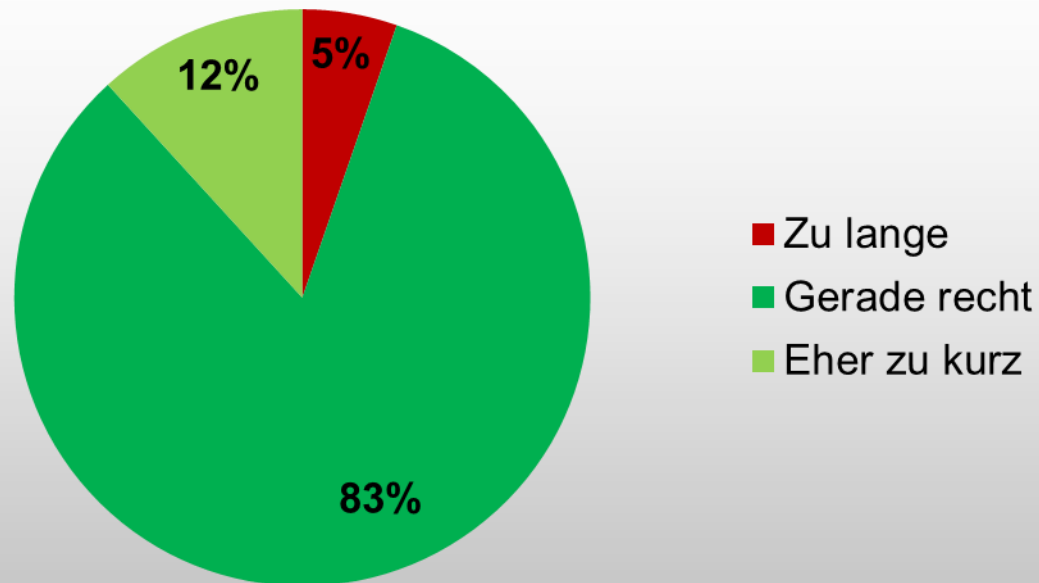
# Bewertung der Methoden

	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

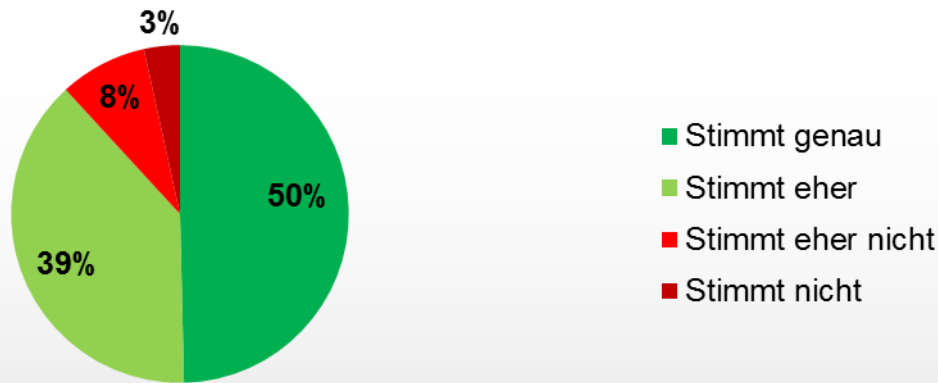
	MW
3a) Die Informationen und Anleitungen waren für mich klar verständlich.	1,30
3b) Von dem Trainer/der Trainerin wurde ich ernst genommen.	1,22
3c) Der Trainer/die Trainerin ist auf Fragen gut eingegangen.	1,28
3d) Der Workshop war abwechslungsreich.	1,56
3e) Der Workshop war interessant.	1,57
3f) Ich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

## 5) Die Dauer des Workshops war für mich?

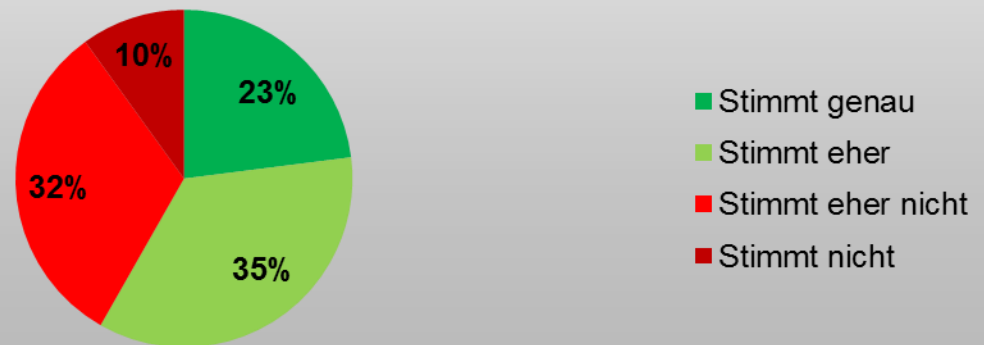


# Informationen zum Thema Glücksspiel

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

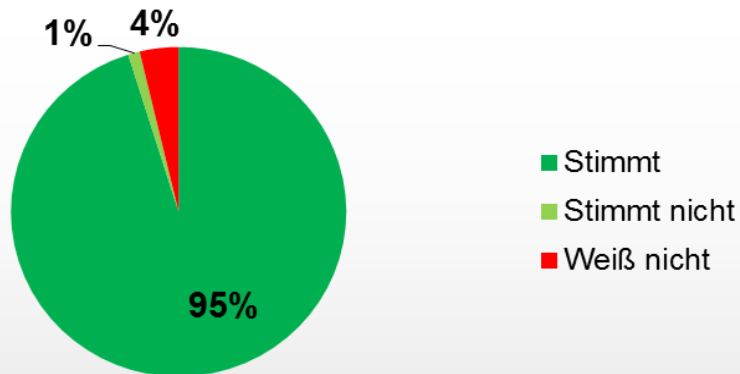


6b) Ich hätte gerne noch mehr Informationen  
zum Thema Glücksspiele.

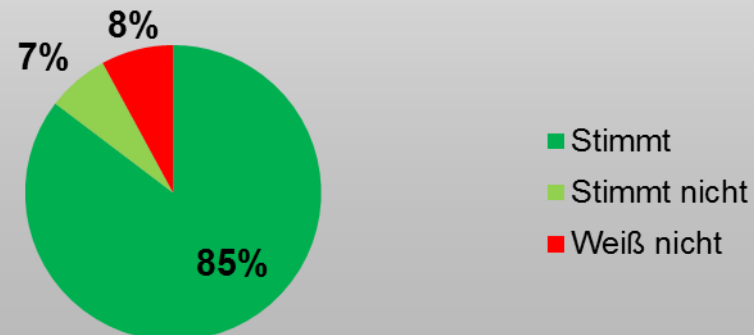


# Einschätzungen nach dem Workshop

## 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.<sup>a</sup> Rosmarie Kranewitter-Wagner***

Institut Suchtprävention, Linz

[www.praevention.at](http://www.praevention.at)