



GAMESHIFT

Digitales Präventionsprojekt: Gaming – Gambling – Hidden Danger

Axel Weber, Abteilungsleiter Public Affairs, Unternehmens-
kommunikation & Responsible Gaming

Christina Hemker, Strategische Kommunikation

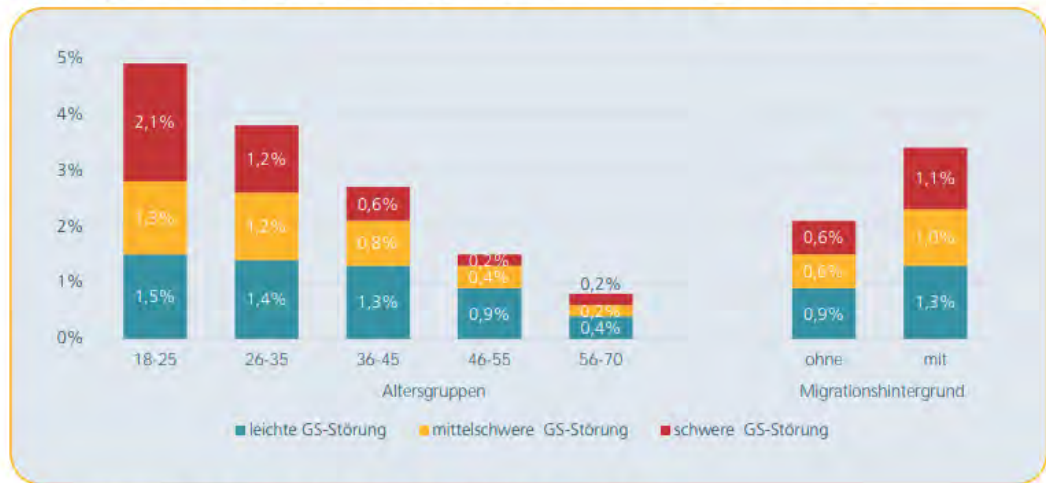
Unsere Jugend: Problematisches und pathologisches (Glücks-) Spielverhalten steigt.

680.000 Kinder und Jugendliche (11,1 %) zeigen ein riskantes Online-Spielverhalten

270.000 Kinder und Jugendliche (4,3%) zeigen ein krankhaftes Spielverhalten

Quelle: Studie der DAK-Versicherung und des Universitätsklinikums Hamburg-Eppendorf, 2023/24

Schweregrad der Glücksspielprobleme (DSM-5) nach Alter und Migrationshintergrund



Basis: gewichtete Daten der 18- bis 70-Jährigen; $N_{\text{Alter}}=12.128$; $N_{\text{Migration}}=12.065$

Quelle: Glücksspiel-Survey 2023, Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD), Hamburg

Unsere Erkenntnis: Die Problematik ist auch in anderen Ländern untersucht und Thema diverser Studien und Untersuchungen.



Jeder vierte Jugendliche hat in den letzten zwölf Monaten Geld für Lootboxen ausgegeben (die in Belgien verboten sind)

Quelle: Grosemans, Eva: More than loot boxes: the role of video game streams and gambling-like elements in the gaming-gambling connection among adolescents, 2024



Eine Studie ergab, dass verschiedene glücksspielähnliche Praktiken in Videospielen mit problematischem und pathologischem Glücksspiel in Verbindung gebracht werden können.

Quelle: GamCare Youth Advisory Board (UK): Gambling vs. Gaming Report, November 2024 / <https://www.york.ac.uk/news-and-events/news/2020/research/games-problem-gambling/>



Das Hauptproblem ist, dass bei dem Verkauf von Lootboxen häufig aggressive Marketing-Strategien verwendet werden und Verbraucher so zum Kauf gedrängt werden

Quelle: The Norwegian Consumer Council: Insert coin – How the gaming industry exploits consumers using loot boxes, 2022

Unsere Aufgabe: Kinder und Jugendliche schützen

**WestLotto legt ersten
Regulierungsvorschlag zu
Lootboxen vor: „Jugendschutz ist
unser höchstes Ziel“**

🕒 22. Februar 2024

Expertenanhörung Jugendschutz in digitalen Spielen – Alle Infos auf einen Blick

Am 22. Februar begrüßte WestLotto rund 200 Gäste vor Ort in Berlin sowie im Stream zur Expertenanhörung Jugendschutz in digitalen Spielen. Eröffnet wurde die Veranstaltung von Schirmherrin Dorothee Feller, Ministerin für Schule und Bildung NRW, mit einem digitalen Beitrag. Alle Infos zur Veranstaltung und zum Engagement von

WIR MÜSSEN HANDELN:

**GELD-GLÜCKSSPIELE
FÜR KINDER VERBIETEN.
JETZT.**

WESTLOTTO
GLÜCK HAT EIN ZUHAUSE

1: <https://www.casinoreviews.net/news/westlotto-advocates-loot-box-talks-for-effective-regulation/>

WESTLOTTO
WIR HABEN DIE SPIELE. DU DEN SPASS.

Unser Problem: Als Glücksspielanbieter dürfen wir Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht selber ansprechen.

- › Die Lösung:
Smart Camps - Create and play responsibly
- › Tag 1: vier Vorträge
 - › Kann Spielen stressig sein? Stress und Sucht in virtuellen Welten
 - › Phishing for my data - Hacking und Scam
 - › Game on! - Chancen einer neuen Kulturtechnik
 - › Das Internet als rechtsfreier Raum? - Crashkurs Medienrecht, Gaming und Glücksspiel
- › Tag 2: Workshops
 - › Instagram, YouTube
 - › Podcasts, Blogging
 - › Smart Photography
 - › ...
- › Aber: Reicht das?





U

Familienauszeit

DIGITAL DETOX

Einfache
Tipps für
den Alltag



----->

w

v
b

WAS

IST

EIGENTLICH

BRAWL

STARS?



GAMES & SOCIAL MEDIA

kindersicher
einrichten

Mit diesen
3 Tipps
klappt's

----->



rtet

üfen, um meinem



w
n

k
a

w

Social Media MYTHEN VS. FAKTEN



WAS

SIND

EIGENTLICH

LOOTBOXEN?



Regeln für BILDSCHIRM- ZEITEN

Nutze diese
5 Tipps für
gesunde
Bildschirm-
zeiten

---->



rtun?



g?



DIGITALER MEDIEN- LUNCH FÜR ELTERN

Wissen snacken und
Familien stärken



Digitaler Medienlunch für Eltern

Informatives Angebot für Arbeitgeber*innen und ihre Mitarbeitenden

- 45 Minuten digitaler Vortrag, anschließend Raum für Fragen
- Vormittags bzw. mittags
- Individuell vom Arbeitsplatz aus oder gesammelt über Gemeinschaftsbüro, Aufenthaltsräume oder Kantine
- Zusammenfassung und Bereitstellung weiterführender Materialien und Hilfsangebote
- Lebensweltnah am Alltag von Eltern und anderen Bezugspersonen
- Unterschiedliche Fokusthemen
- Einzel- oder in Kooperation mit anderen Arbeitgeber*innen buchbar

EINJÄHRIGE SCHULBEGLEITUNG

Wir bieten auch eine einjährige Schulbegleitung zur Implementierung an, um dich und deine Schule rund um das Thema Prävention digitaler Abhängigkeit zu unterstützen.

[Kontaktieren →](#)

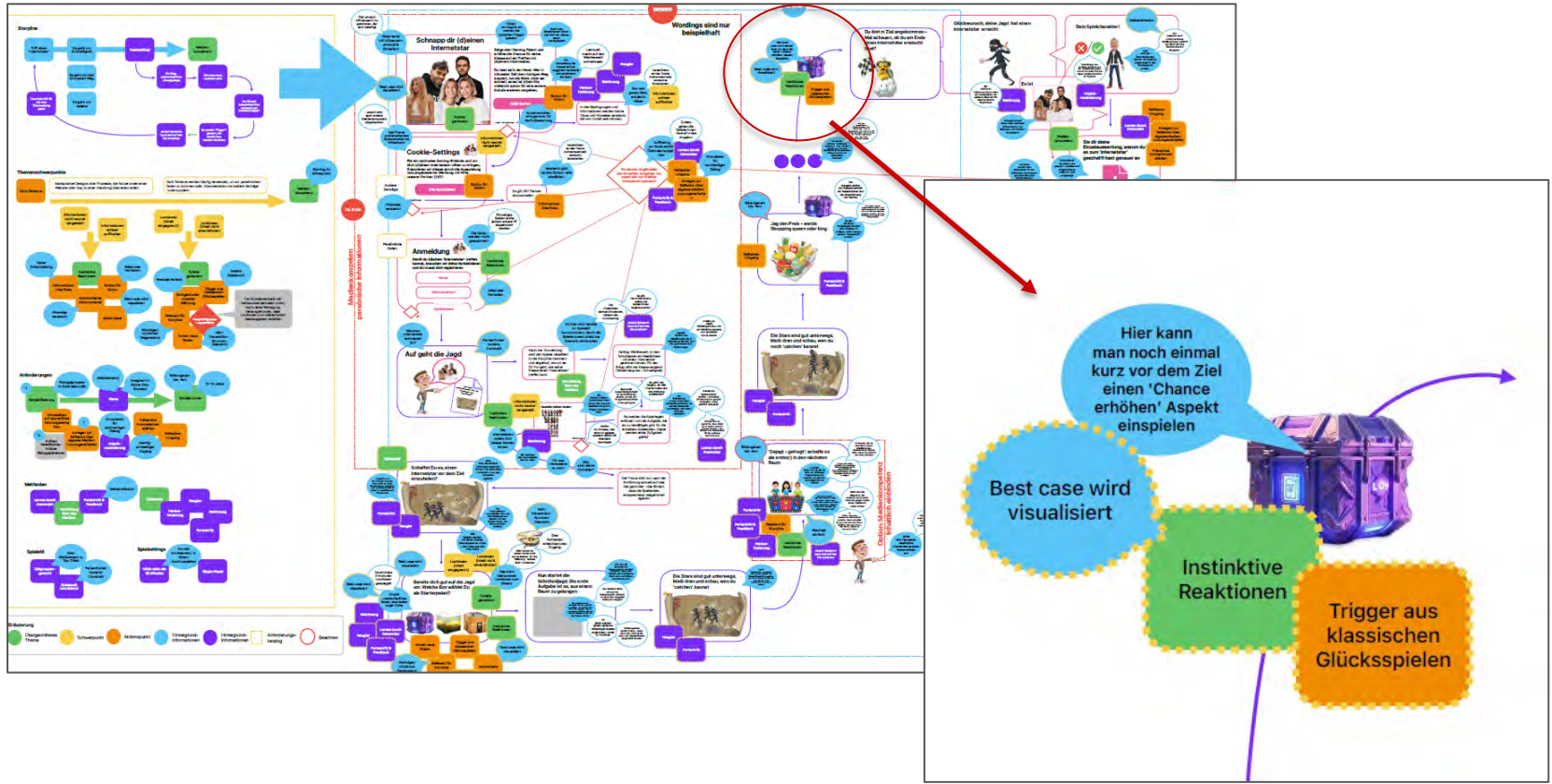
Wenn es möglich ist, können Schüler*innen von Tag 1 eingebunden werden.

Unser ganzheitlicher Ansatz: GAMESHIFT NRW

- › **Online-Plattform**
 - › Zentrale Website mit umfassenden Informationen
 - › Austauschplattform
 - › Ready-to-teach Formate
- › **Aufklärungsformate**
 - › Weitere Trainings für Lehrende und andere Multiplikatoren
 - › Digitale Elternabende
- › **GameDays in Schulen**
 - › Präsenzformat im Klassenzimmer
- › **Gaming App / Serious Game**
 - › Serious Game für den Selbstlernerneffekt



Unsere Besonderheit: Das Serious Game



4013



13



776



132



SMALL
LOOTBOX

0



MEDIUM
LOOTBOX

250



EPIC
LOOTBOX

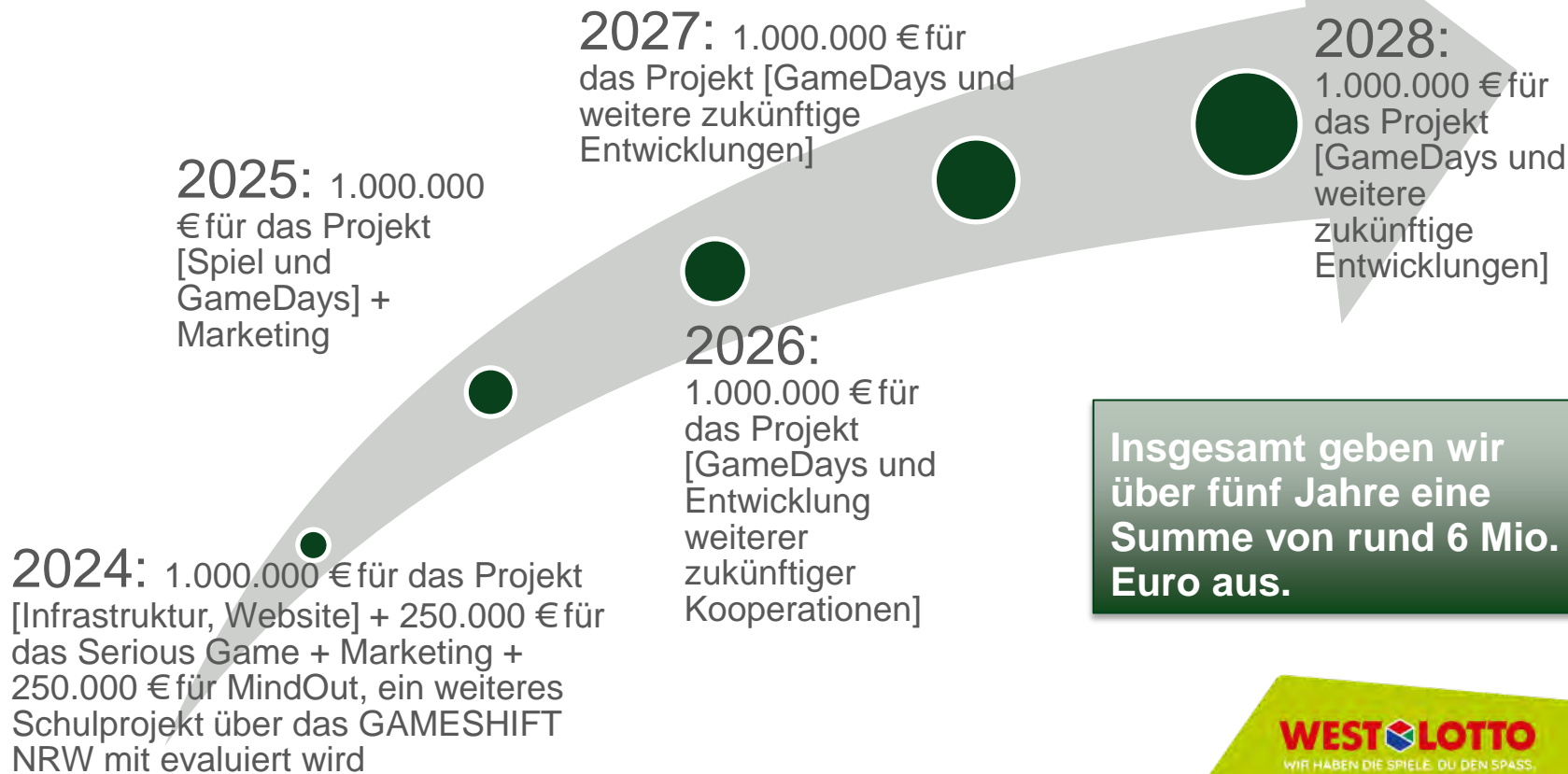
500

MEDIUM Lootbox

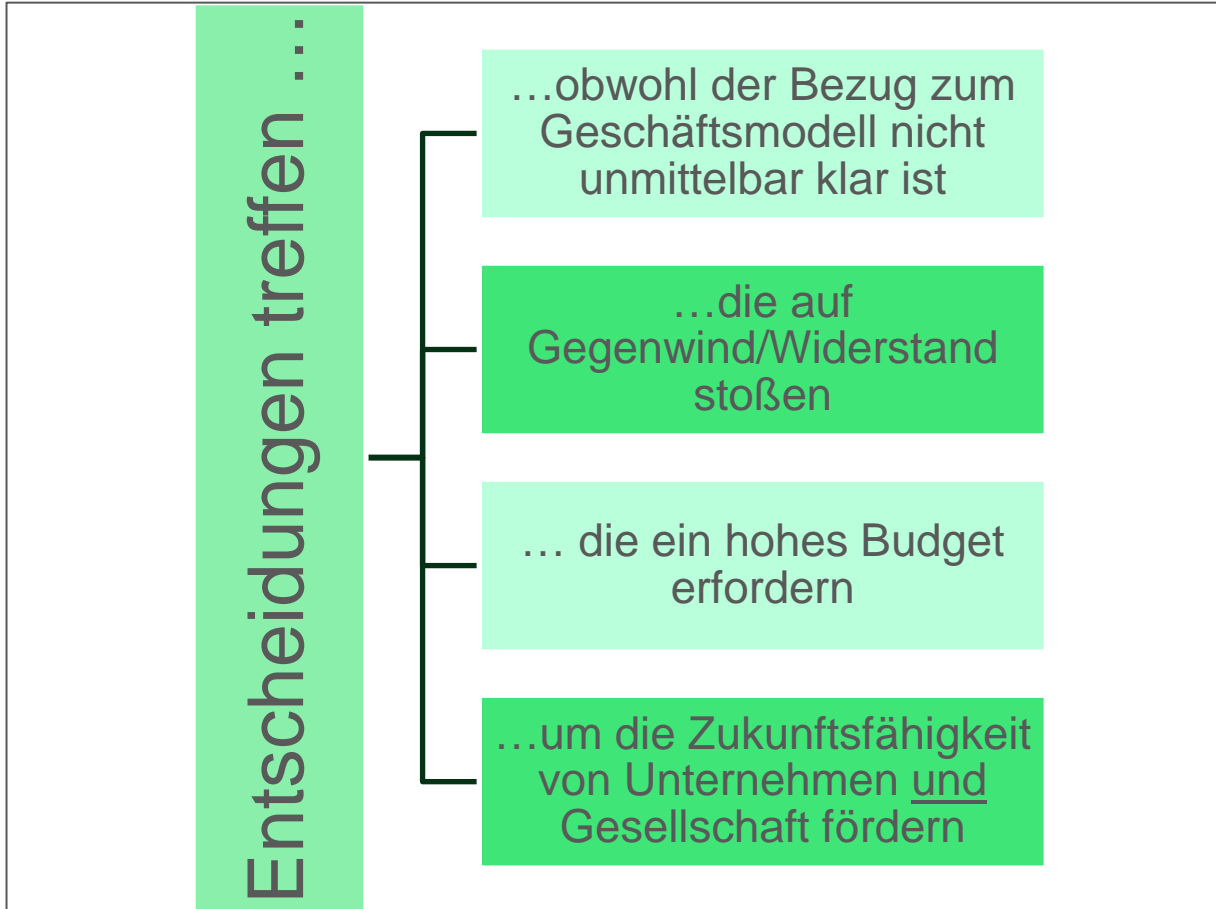
Die Standard Lootbox versorgt dich mit dem nötigsten.

SELECT

Unser Ziel: GAMESHIFT NRW zielt auf nachhaltige Veränderung der Nutzung ab - um problematisches Spielverhalten gar nicht erst entstehen zu lassen



Unsere Haltung: Neue Wege gehen, um nachhaltige Veränderungen zu erreichen.



**Für Rückfragen
stehen wir gerne
zur Verfügung:**

**axel.weber@westlotto.de
christina.hemker@
westlotto.de**