

Presseinformation

Münster, 25. September 2024

GAMESHIFT NRW

Gefahren durch Glücksspiel im Gaming: Westlotto stellt deutschlandweit einzigartiges Präventionsprojekt vor

- Lotterieberbieter finanziert rund sechs Millionen Euro über fünf Jahre
- Umsetzung durch Partner Education Y, Pacemaker, Fusion Campus und Wegesrand
- Einmalige Web-Plattform, Lern-App und Aufklärung an Schulen

Glücksspiel gehört nicht in Kinderhände: Zum Aktionstag gegen Glücksspielsucht stellt WestLotto ein deutschlandweit einzigartiges Präventionsprojekt gegen die Gefahren durch Glücksspielelemente in Online-Games vor. Mit GAMESHIFT NRW setzt der staatliche Lotterieberbieter aus NRW seinen Einsatz für den Jugendschutz konsequent fort und reagiert auf teils alarmierende wissenschaftliche Erkenntnisse. WestLotto finanziert das Leuchtturm-Projekt, das einen bislang einmalig umfassenden Ansatz verfolgt, für die kommenden fünf Jahre mit rund sechs Millionen Euro.

„Klar ist: Wir müssen etwas tun. Es ist uns gelungen, führende Expertenteams aus Nordrhein-Westfalen für unsere Initiative zu gewinnen. Mit GAMESHIFT NRW entsteht ein bislang einmaliges Präventionsprojekt“, sagt WestLotto-Geschäftsführer Andreas Kötter. Die Bildungs- und Digitalexperten von Education Y mit der Initiative Pacemaker sowie Fusion Campus und der App-Entwickler Wegesrand setzen das Projekt in der Praxis um.

Studien machen Handlungsbedarf deutlich

Laut einer aktuellen Studie der DAK-Versicherung und des Universitätsklinikums Hamburg-Eppendorf zeigen fast eine Million Kinder und Jugendliche in Deutschland ein riskantes oder krankhaftes Spielverhalten. Mit GAMESHIFT NRW lenkt WestLotto den Fokus auf die Gefahr von Glücksspielelementen in Games. Wissenschaftler sind sich einig, dass das Spielen von Glücksspielen in jungen Jahren das Risiko für späteres problematisches Spielverhalten erhöht. Vor diesem Hintergrund stimmen auch die Ergebnisse aus dem Glücksspielsurvey 2023 nachdenklich: Demnach ist der Anteil der Glücksspielstörungen vor allem bei den 18- bis 25-Jährigen stark gestiegen.

GAMESHIFT NRW richtet sich im Kern mit vier Bausteinen an Kinder und Jugendliche und klärt zugleich Erziehungsberechtigte, Lehrkräfte und Sozialarbeiter mit einem Fokus auf dem Lernort Schule auf. „GAMESHIFT NRW packt die Problematik, dass Minderjährige in Online-Games mit glücksspielähnlichen Elementen konfrontiert werden, ganz konkret an. Wo könnte so ein Projekt die Kinder und Jugendlichen sowie ihre Bezugspersonen besser erreichen als an Schulen?“, erklärt Andreas Kötter

Start des Präventionsprojekts ist Herbst 2024: Auf einer Internetplattform finden Eltern und Lehrkräfte dann erstmals auf einen Blick alle verfügbaren Infos, Angebote und Ansprechpartner sowie eigens erstellte „ready-to-teach“-Materialien, E-Learning-Angebote und Ratgeber rund um das Thema Gaming und Mediennutzung.

Neue App zeigt Gefahren ganz konkret auf

Es folgen Fortbildungen zur Sensibilisierung und Aufklärung und ab Frühjahr 2025 zwei weitere Elemente: GAMESHIFT NRW legt ein Serious Games auf, mit dem in einer App spielerisch die Problematik der Vermischung von Gaming und Glücksspiel vermittelt wird. Die Jugendlichen werden beispielsweise in einer Art Pferderennen mit Glücksspielelementen konfrontiert – und erfahren schließlich, wo und wie sie durch subtile Programmierungen zum „Geld ausgeben“ verleitet wurden. Schließlich klären Expertinnen und Experten an sogenannten GameDays die Kinder und Jugendlichen an Schulen auf – und bilden sie zugleich zu „Gaming-Paten“ für Mitschülerinnen und Mitschülern aus.

Mehr Infos zum Präventionsprojekt GAMESHIFT NRW finden Sie im WestLotto-Newsroom.

Pressekontakt:

Westdeutsche Lotterie GmbH & Co. OHG
Axel Weber
Tel.: 0251-7006-1341
E-Mail: axel.weber@westlotto.com