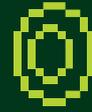
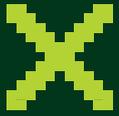


Initiiert von
WESTLOTTO



GAMESHIFT

NRW



Ein deutschlandweit einzigartiges Präventionsprojekt
gegen Gefahren durch Glücksspiel im Gaming

Neu und einzigartig.

GAMESHIFT NRW ist ein neues, bundesweit einmaliges Präventionsprojekt gegen Gefahren von Glücksspiel im Gaming - initiiert von Deutschlands größtem Lotterieberbieter WestLotto.

Das Unternehmen finanziert das auf fünf Jahre angelegte Leuchtturmprojekt mit rund sechs Millionen Euro. Es richtet sich im Kern mit vier Bausteinen an Kinder und Jugendliche und klärt zugleich Erziehungsberechtigte, Lehrkräfte sowie Sozialarbeiterinnen und Sozialarbeiter mit Fokus auf den Lernort Schule auf.

Realisiert von führenden Expertenteams.

Für die Entwicklung und Umsetzung des Projekts hat WestLotto ausgewiesene Spezialisten aus Nordrhein-Westfalen gewonnen:

die Bildungs- und Digitalexperten von Education Y mit der Pacemaker Initiative sowie der Gamification-Spezialist Fusion Campus und der mehrfach ausgezeichnete App-Entwickler Wegesrand. WestLotto selbst hat keinen Einfluss auf die Inhalte und pädagogische Umsetzung des Projektes.

EDUCATION 

PACE
MAKER
INITIATIVE

FUSION
CAMPUS
German Center of Games Competence

wegesrand 





Stimmen aus der Politik.



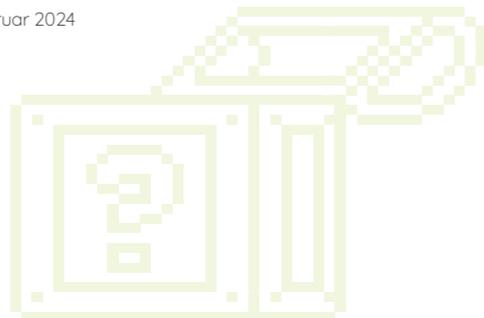
Kinder- und Jugend-Medienschutz ist eine Gemeinschaftsaufgabe. Ich bin sehr dankbar, dass sich WestLotto dem Thema Jugendschutz in digitalen Spielen annimmt.

Wenn wir unsere Kinder und Jugendlichen wirksam schützen wollen, dann müssen wir vor allem auf präventive Maßnahmen setzen.

Dorothee Feller

Ministerin für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen

anlässlich der durch WestLotto organisierten Expertenanhörung „Jugendschutz in digitalen Spielen“ in Berlin im Februar 2024



Wir haben einen großen Handlungsbedarf was die Themen Medienabhängigkeit und Glücksspielsucht betrifft. In beiden Bereichen sehen wir besorgniserregende Entwicklungen. **Wir wissen, frühzeitiger Kontakt mit Glücksspiel kann das Risiko späterer Abhängigkeiten bei Kindern und Jugendlichen deutlich erhöhen.**

Burkhard Blienert

Beauftragter der Bundesregierung für Sucht- und Drogenfragen

anlässlich der durch WestLotto organisierten Expertenanhörung „Jugendschutz in digitalen Spielen“ in Berlin im Februar 2024



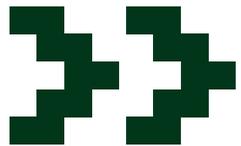
In einer Welt, in der digitale Technologien unseren Alltag prägen, **ist es unerlässlich, dass die Jugendlichen sicher und verantwortungsbewusst mit den Angeboten umgehen können, die das Internet bietet.**

Dr. Thomas Wilk

Regierungspräsident des Regierungsbezirks Köln

anlässlich des WestLotto-SmartCamps zu Gaming und Gambling in Bergheim im Mai 2024

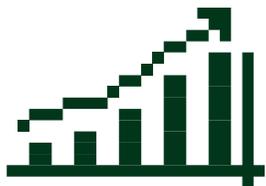
Alarmierende Zahlen aus der Forschung.



Fast eine Million

Kinder und Jugendliche in Deutschland haben ein Problem mit Online-Gaming und zeigen ein riskantes oder krankhaftes Spielverhalten.

Quelle: Studie der DAK-Versicherung und des Universitätsklinikums Hamburg-Eppendorf 2023/24 zum Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen



Der Anteil der Glücksspielstörungen

ist vor allem bei den 18- bis 25-Jährigen stark gestiegen.

Quelle: Glücksspielsurvey 2023



99

Es kommen immer mehr digitale Spiele auf den Markt, die Spiel- und Glücksspielelemente vermischen. Das verschärft das Problem:

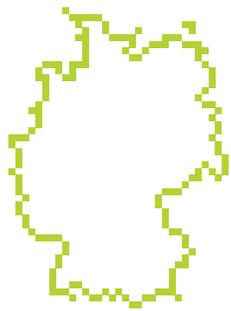
Wer in jungen Jahren Glücksspiele konsumiert, erhöht das Risiko für späteres problematisches Spielverhalten.

Diese gefährlichen Einstiegsruken müssen wir verhindern! Deswegen baut WestLotto sein Engagement im Kinder- und Jugendschutz weiter aus und finanziert jetzt das auf mehrere Jahre angelegte Präventionsprojekt GAMESHIFT NRW.“

Christiane Jansen

Geschäftsführerin WestLotto





Jede vierte Familie

fühlt sich unsicher im Umgang mit digitalen Medien.

Quelle: Studie der DAK-Versicherung und des Universitätsklinikums Hamburg-Eppendorf 2023/24 zum Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen

Gaming over?

Das Spielen einfach zu verbieten, führt an der heutigen Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen vorbei. **Deshalb müssen wir Kinder und Jugendliche sowie Erwachsene dafür sensibilisieren, wann Gaming durch Gambling gefährlich wird.** Damit problematisches Glücksspielverhalten bei Minderjährigen gar nicht erst entsteht.



Sensibilisieren, stärken, dranbleiben – so erzielen wir mit unserer Aufklärungsarbeit einen nachhaltigen Effekt. Es reicht nicht, den Minderjährigen und Erwachsenen nur Theorien über gefährliches Gaming und Gambling beizubringen. Der Transfer in die Praxis ist entscheidend: Wir wollen, dass sie ihr Wissen anwenden. Die Alarmglocken müssen sofort angehen, wenn sie süchtig machende Mechanismen erkennen.“

Sabrina Isić

Projektleitung GAMESHIFT NRW, Pacemaker Initiative

Nachhaltig Veränderung ermöglichen.

Einmal kurz die Sicherheitsregeln erklären und das war's?

GAMESHIFT NRW will einen nachhaltigen Wandel im Spielverhalten erreichen. Deshalb ist das Projekt auf einen Zeitraum von zunächst fünf Jahren angelegt. Da sich die digitale Welt in einem rasanten Tempo ändert, passt auch GAMESHIFT NRW seine Angebote regelmäßig auf der Grundlage von Wirkungsevaluationen an.

Alle spielen eine Rolle.

GAMESHIFT NRW holt alle an einen Tisch. Zentral für das Projekt ist der Lernort Schule. Neben Kindern und Jugendlichen werden Erziehungsberechtigte, Lehrkräfte und das gesamte Schulteam einbezogen. Zudem werden Personen berücksichtigt, die in der Sozialarbeit und Integrationshilfe tätig sind.

Das Projekt sucht zudem die Zusammenarbeit mit außerschulischen Multiplikatorinnen und Multiplikatoren in Sportvereinen, Freizeiteinrichtungen oder Bibliotheken, um bestehende Strukturen zu nutzen und Maßnahmen anzustoßen.



SCHULTEAM



JUGENDLICHE UND KINDER



AUßERSCHULISCHE PARTNER



ELTERN UND ERZIEHUNGSBERECHTIGTE



GAMESHIFT NRW



Das sind die Bausteine von GAMESHIFT NRW.

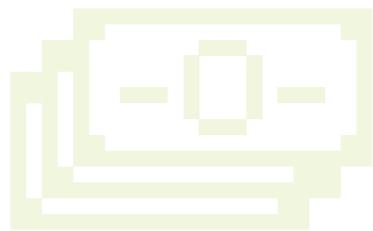
Das Präventionsprojekt umfasst vier konkrete Maßnahmenpakete, die jeweils unterschiedliche Zielgruppen adressieren. Zwischen Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen wird dadurch ein Austausch und mehr Verständnis füreinander ermöglicht. Los ging es im Herbst 2024.



Internet-Plattform GAMESHIFT NRW

AB HERBST 2024

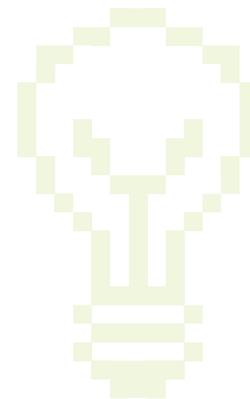
Es entsteht die zentrale, barrierearme Website www.gameshift.nrw, die bestehende digitale Angebote (E-Learning, Podcasts, Expertenmeinungen, andere Websites) u.a. aufgreift und kuratiert. Einzigartig ist eine orientierungsstiftende Eltern-Information mit Gamer-Charakteristika vom Social Gamer und Competitive Gamer zum Casual Gamer. Eigens konzipierte ready to teach-Unterrichtsmaterialien sorgen für eine Arbeitsentlastung der Lehrkräfte.



Aufklärungsformate für Erwachsene

AB HERBST 2024

Lehrkräfte und Erziehungsberechtigte sollen eine eigene fundierte Haltung zum Thema entwickeln, um die Kinder und Jugendlichen entsprechend unterstützen und anleiten zu können. Ergänzend zu der Internet-Plattform bieten die Expertinnen und Experten von GAMESHIFT NRW deshalb Fortbildungen und Workshops (online und in Präsenz) an. Neben der Aufklärung über die gefährliche Vermischung von Gaming und Gambling stehen praxisnahe Lösungen im Mittelpunkt.





Serious Game: Gefahren erkennen lernen

AB FRÜHJAHR 2025

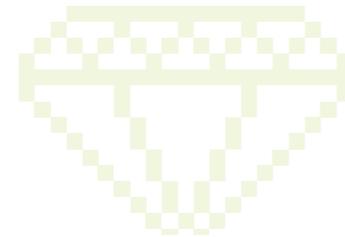
Wann ist ein Spiel nur ein Spiel und wo lauern Gefahren? Mit einem Serious Game entwickelt GAMESHIFT NRW eine App für Kinder und Jugendliche, die spielerisch die Problematik der Vermischung von Gaming und Gambling ermittelt. Die Jugendlichen werden beispielsweise in einer Art Pferderennen mit Glücksspielelementen konfrontiert – und erfahren schließlich, wo und wie sie durch subtile Programmierungen zum „Geld ausgeben“ verleitet wurden. Das Serious Game intensiviert die übrigen Angebote und kann auch unabhängig davon sowie im außerschulischen Bereich eingesetzt werden, um eine größere Reichweite zu erzielen.



GameDays in Schulen

AB FRÜHJAHR 2025

An zwei aufeinanderfolgenden Tagen dreht sich in Schulen alles um die Themen Gaming und Gambling-Elemente in Spielen. Am ersten Tag schult ein Expertenteam von GAMESHIFT NRW eine ausgewählte Gruppe von Schülerinnen und Schülern so, dass sie selbst eine Patenschaft für sicheres Gaming übernehmen können. Am zweiten Tag geben sie ihr Wissen an die Mitschülerinnen und -schüler weiter. Die Kids dürfen zocken – unter Anleitung der ausgebildeten Mitschülerinnen und -schüler. Ziel ist eine selbstbestimmte Mediennutzung. Der Schwerpunkt liegt auf den Klassen 6 bis 9. Parallel dazu werden Eltern und Lehrkräfte beraten und erhalten wichtige Informationen und praktische Tipps.



Darum macht sich WestLotto für Jugendschutz stark.

Responsible Gaming ist bei WestLotto fest in der Unternehmensstrategie verankert. Das verantwortungsvolle Spiel ist zentraler Bestandteil eines wissenschaftlich fundierten Verbraucherschutzkonzepts mit den wichtigen Kernpunkten Jugendschutz und Prävention. Die Gefahr der Vermischung von Gaming mit glücksspielähnlichen Elementen hat WestLotto früh erkannt und engagiert sich deshalb seit Jahren in diesem Bereich.

Seit 2019 veranstaltet WestLotto in Kooperation mit der Bildungsinitiative BG 3000 Präventionsworkshops an Schulen zu einem sicheren Umgang mit Games und digitalen Medien. Zudem setzt sich das Unternehmen für eine Regulierung sogenannter Lootboxen ein. Mit dem Präventionsprojekt GAMESHIFT NRW überführt WestLotto dieses Engagement nun in die Zukunft.

GAMESHIFT NRW ist initiiert von:

WEST LOTTO

Projektpartner:

EDUCATION 

PACE
MAKER
INITIATIVE

FUSION
CAMPUS
German Center of Games Competence

wegesrand 



Responsible
Gaming-Konzept



www.gameshift.nrw



**Sie haben Fragen zum Projekt oder
benötigen weitere Informationen?
Sprechen Sie uns gerne an:**

Axel Weber
axel.weber@westlotto.de
T 0251 7006 1341

Christina Hemker
christina.hemker@westlotto.de
T 0251 7006 1502

Ron Schindler
ron.schindler@westlotto.de
T 0251 7006 1411

