

Spielfieber - Der Countdown läuft...

Ein interaktives Browsergame zur Prävention von Glücksspielsucht

Stufe 2: Effektivität wahrscheinlich

Programminformationen

Ziel

Sensibilisierung von Jugendlichen für die Suchtgefahren von Glücksspiel. Förderung eines informiert- reflektierten Umgangs mit Glücksspiel.

Zielgruppe

Spiellaffine männliche Jugendliche und junge Erwachsene. Pädagogische Fachkräfte

Verhalten/Verhältnis

ausschließlich verhaltensbezogen

Ausschließlich verhaltensbezogene Programme setzen die Maßnahmen direkt am Individuum an, um gesundheitsbezogenes Verhalten zu beeinflussen. Dabei sollen für die Gesundheit riskante Verhaltensweisen (z.B. Rauchen, riskanter Alkoholkonsum) vermieden bzw. verändert werden sowie gesundheitsförderndes Verhalten unterstützt werden (z.B. gesunde Ernährung, Bewegung).

Methode

Spielfieber ist ein Computerspiel zur Prävention von Glücksspielsucht, das für Jugendliche und die Arbeit mit Jugendlichen konzipiert worden ist. Das interaktive Browsergame hat eine durchschnittliche Spieldauer von ca. 15 Minuten und soll spiellaffine, männliche Jugendliche lebensweltnah über Suchtgefahren von Glücksspiel aufklären. Darüber hinaus soll es Alternativen aufzeigen, einen eigenständigen Zugang zur Thematik ermöglichen und zu einem informiert-reflektierten Umgang mit Glücksspielangeboten motivieren.

Spielfieber kann von pädagogischen Fachkräften als Medium eingesetzt werden, um mit Jugendlichen über verschiedene Aspekte des Glücksspiels ins Gespräch zu kommen. Das Browsergame zur Prävention von Glücksspielsucht hat eine eigene Homepage (www.spielfieber.net), die sich in erster Linie an Multiplikatoren richtet und neben dem eigentlichen Spiel auch Hintergrundinformationen zu „Spielfieber“ und allgemeine Hinweise zum Phänomen der Glücksspielsucht zur Verfügung stellt. Pädagogischen Fachkräften soll auf diese Weise ermöglicht werden, sowohl einzelne Jugendliche zur Spielteilnahme zu motivieren, als auch das Spiel in klassischen Settings wie Schule oder im Rahmen allgemeiner Jugendarbeit einzusetzen. Im Gegensatz zu schulbasierten Präventionsprogrammen ist eine pädagogische Begleitung nicht zwingend erforderlich. Durch direkte Ansprache von Jugendlichen über soziale Netzwerke sowie spezielle Spielewebseiten, soll sich das Computerspiel in der Generation „Digital Natives“ selbstständig verbreiten und eine große Anzahl von Zielpersonen erreichen. Es ist auf „Facebook“ ([facebook/Spielfieber](https://www.facebook.com/Spielfieber)) veröffentlicht worden und kann auf den Spielewebseiten „www.fettspielen.de“ und „www.jetztspielen.de“ gespielt werden.

weiteres zur Zielgruppe

Das Programm ist auch in Förderschulen anwendbar: [Spielfieber-Der Countdown läuft- Ein interaktives Browsergame zur Prävention von Glücksspielsucht: Anwendbarkeit in Förderschulen.pdf](#)

Material

Spielfieber ist unter <http://www.spielfieber.net/> und auf [Facebook](#) spielbar. Hintergrundinformationen für pädagogische Fachkräfte werden auf der [Homepage](#) bereit gestellt. pc

Kosten und Aufwand

mit (€) gekennzeichnete Posten erfordern finanzielle Leistungen an Externe

Computer, Internetzugang

weitere Programminformationen

<http://www.spielfieber.net/>

Ansprechperson

Aktion Jugendschutz Bayern e.V.
Daniel Ensslen
Referent für Prävention gegen Glücksspielsucht
Fasaneriestr. 17, 80636 München
Tel.: 089-12157319
E-Mail: ensslen@aj-bayern.de
<http://www.bayern.jugendschutz.de/>

Evaluation

Brosowski, T., Hayer, T. (2014). Evaluation des Browsergames „Spielfieber“: Akzeptanz, Effekte und Potential“. München: Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V.

Programmbewertung

Konzeptqualität

Kriterien sind erfüllt.

Evaluationsmethode und –ergebnisse

Brosowski & Hayer 2014:

RCT ohne follow-up

Die Evaluation wurde als internetbasierte Datenerhebung im Prä-Post-Design im Rahmen einer Onlinebefragung unmittelbar vor (T1) sowie direkt nach (T2) der Intervention durchgeführt und stellte im Wesentlichen eine Veränderungsmessung dar. Die Teilnehmer wurden zufällig einer Experimentalgruppe n=257 bzw. einer Kontrollgruppe n=142 zugewiesen.

Alle Untersuchungsteilnehmer sollten im Vorfeld online Stellung zu ausgewählten untersuchungsrelevanten Fragen beziehen. Danach wurde von der Experimentalgruppe „Spielfieber“ bzw. von der Kontrollgruppe das Alternativspiel „Doctor A. Tom“ ohne Glücksspielbezug gespielt. Unmittelbar im Anschluss an die Spielteilnahme erfolgte eine zweite internetbasierte Datenerhebung. Kontrollgruppe und Experimentalgruppe bearbeiteten exakt die gleichen Fragen.

Die Ergebnisse der Evaluation zeigten, dass das Browsergame „Spielfieber“ eine glücksspielkritische Einstellung fördert und in angemessener Weise auf die Gefahren des Glücksspiels hinweist. Darüber hinaus zeigte sich, dass das Interesse von Jugendlichen an Glücksspielen durch Spielfieber nicht gesteigert wird.

Ergebnisbewertung

(überwiegend) positiv

Evaluationsniveau und Beweiskraft

3 Sterne, schwache Beweiskraft

Zeit bis zu erwartbaren Auswirkungen auf Risiko- bzw. Schutzfaktoren

kurzfristig (bis 1 Jahr)

Programmumsetzung

erforderliche Kooperationen

Pädagogische Fachkräfte aus Schule, Jugendarbeit und Jugendhilfe

Programm probiert in

ca. mehr als 100.000 Spielsessions

Programm aufgenommen in anderen Datenbanken, best-practice-Listen o.ä.

<http://tausend-medien.de/2012/spielfieber-der-countdown-lauft-ist-online/>

http://materialdienst.aj-bayern.de/product_info.php?products_id=930

<http://www.clarkchart.com/sims/spielfieber-der-countdown-lauft-game-fever-the-countdown-ticks/>

<http://www.sos-spielsucht.ch/detail/news/detail/News/spielfieber-der-countdown-laeuft.html>

Suchzugänge

Präventionsthema

Internetabhängigkeit, Glückspiel

CTC-Risikofaktoren

Kinder / Jugendliche

Anerkennung von Peers für Problemverhalten

CTC-Schutzfaktoren

Kinder / Jugendliche

Moralische Überzeugungen und klare Normen

Soziale Kompetenzen

Präventionsebene (nach Zielgruppe)

universell

selektiv

Lebensumfeld

Schule

Internet

Geschlecht

männlich

Alter der Zielgruppe

8

9

10

14

15

16

17

18

Das Programm wurde am 28.04.2015 in die Datenbank eingestellt
und zuletzt am 13.11.2024 geändert.