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
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 spielaffine, 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) 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
Die Kosten zum Programm sind hier aufgeführt: Spielfieber-Der Countdown läuft_Kostenaufstellung.pdf

weitere Programminformationen
http://www.spielfieber.net/

Ansprechperson
Aktion Jugendschutz Bayern e.V.
Daniel Ensslen
Referent für Prävention gegen Glückspielsucht
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“. Münschen: 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

Programmumsetzung

erforderliche Kooperationen
Pädagogische Fachkräfte aus Schule, Jugendarbeit und Jugendhilfe

Programm umgesetzt 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
alle Geschlechter

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 19.06.2026 geändert.