

Geld für Games – wenn Computerspiel zum Glücksspiel wird

- Andreas Storm, Vorstandschef DAK-Gesundheit

5. März 2019 | Pressekonferenz / Berlin

DAK
Gesundheit
Ein Leben lang.

Studien der DAK-Gesundheit zu Internet- und Computerspielsucht



November 2015:
Repräsentative Befragung von 1.000 Müttern & Vätern in Deutschland zum Internet- und Computergebrauch Ihrer Kinder zwischen 12-17 Jahren



Dezember 2016:
Repräsentative Befragung von 1.531 Jugendlichen und jungen Erwachsenen in Deutschland zwischen 12-25 Jahren

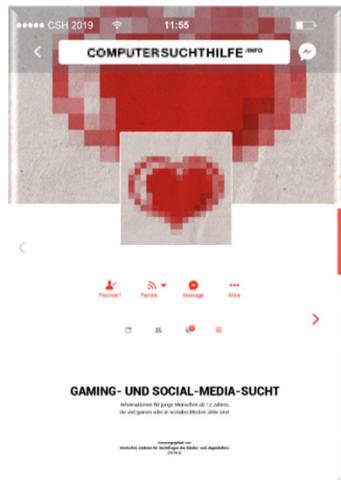


März 2018:
Repräsentative Befragung von 1.001 Kindern und Jugendlichen in Deutschland zwischen 12-17 Jahren zur Nutzung von sozialen Medien



März 2019:
Erstmalige repräsentative Befragung von 1.000 Kindern und Jugendlichen (12-17 J.) zu Gaming-Sucht in Verbindung mit Glücksspielen

Förderung DAK-Gesundheit: Aktuelle Broschüren Computersuchthilfe - Thema „GAMING- UND SOCIAL-MEDIA-SUCHT“



Für Jugendliche:
Informationen für junge Menschen ab 12 Jahren, die viel gamen oder in sozialen Medien aktiv sind



Für Erwachsene:
Informationen für Erwachsene, die viel gamen oder in sozialen Medien aktiv sind



Für Angehörige:
Informationen für Angehörige von Menschen, die viel gamen oder in sozialen Medien aktiv sind.

Herausgegeben von
Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters
(DZSKJ)



fit4future – Neues Angebot DAK-Gesundheit für „Teens“

Bislang nutzen 600.000 Jungen und Mädchen in 2.000 Grundschulen „fit4future“
Ab Schuljahr 2019 / 2020 wird „fit4future“ erstmals Teens an bundesweit 800 Schulen angeboten!

Zielgruppe

Jugendliche und junge Erwachsene im Alter von **15-19** Jahren

Ziele

- Stärkung der physischen und psychosozialen Gesundheitsressourcen
- Förderung der **Medienkompetenz**
- Einbindung von Eltern und Lehrkräften
- Entwicklung einer gesundheitsförderlichen Schulkultur

Inhalte

- Verhaltensbezogene Maßnahmen zu den Handlungsfeldern Bewegung, Ernährung, Stress und psychische Gesundheit, Umgang mit Suchtmitteln und **Medienkompetenz**
- Schwerpunktthema im ersten Projektjahr: Stress / Resilienz

Politische Forderung DAK-Gesundheit: Verbot Loot-Boxen / Warnhinweise

- **Verbot** von **Glücksspielelementen** in Computerspielen (Glücksräder, Loot-Boxen etc.)
- **Warnhinweise** über den erforderlichen **Zeiteinsatz** sowie notwendigen **Geldeinsatz**

Hintergrundinformationen:

- Loot-Boxen = Belohnung in Form von Überraschungen für erfolgreiches oder langes Spielen
- Die Überraschungskisten können auch direkt käuflich erworben werden
- Kombination aus spielerischem & finanziellem Aufwand und Gewinn nach Zufallsprinzip
- Nutzer werden an die suchtfördernden Mechanismen des klassischen Glücksspiels herangeführt
- In Belgien und den Niederlanden sind Loot-Boxen bereits verboten!

Beispiel „Overwatch“ – Angebot und Preise von Lootboxen

