

Das Projekt

Digitales Präventions-Bildungstool

WestLotto | Responsible Gaming

**GlüStV
§4, Abs. 3**

Das Veranstaten und das Vermitteln von öffentlichen Glücksspielen darf den Erfordernissen des Jugendschutzes nicht zuwiderlaufen.

*Die Teilnahme von Minderjährigen ist unzulässig.
Die Veranstalter und die Vermittler haben sicherzustellen,
dass Minderjährige von der Teilnahme
ausgeschlossen sind.*

Basics



Basics

Regelmäßige Schulungen der
Annahmestellen-Mitarbeiter zum Thema Jugendschutz

Wir führen **eigene Testkäufe** durch, um die
Umsetzung im Alltag zu überprüfen

In den Annahmestellen wird auf das **Spielverbot
für Minderjährige** hingewiesen und durch RG-
Kampagnen verstärkt

Registrierung und Identifizierung
bei unseren Angeboten im Internet/App
(1ct-Überweisung / POSTIDENT / WebID / Schufa Online ID-Check)

Problem

Damit organisieren wir
aber nur unser Angebot
und den Zugang
zu unseren Produkten



Warum?

Die **Gefahr** lauert anderswo

- Nahezu in allen **Online-Games** finden sich glücksspielähnliche Mechanismen
- Diese Spielmechanismen machen **Lust auf Glücksspiel**
- Um Kinder und Jugendliche ernsthaft vor Glücksspiel zu schützen, müssen wir **jetzt handeln**

Haltung

Der Schutz Minderjähriger ist uns besonders wichtig, weil laut wissenschaftlichen Erkenntnissen der Konsum von Glücksspielen in jungen Jahren das Risiko eines späteren Suchtverhaltens erhöht.

*Bei den 16- und 17-Jährigen, für die Glücksspiele um Geld gesetzlich nicht erlaubt sind, geben insgesamt 7,6% an, in den letzten 12 Monaten daran teilgenommen zu haben.**

*Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogene Probleme in der Bevölkerung | Ergebnisse des ISD Glücksspiel-Survey 2021
Zeitraum der Befragung 3. August bis 16. Oktober 2021
12.303 vollständige Interviews, davon 61,0% telefonisch (N=7.501) und 39,0% als Onlinebefragung (N=4.802)

Haltung

Als verantwortungsvolle Anbieter
müssen wir **jetzt handeln**,

**sonst erben wir
in fünf Jahren Glücksspieler,**

die als Minderjährige eingestiegen sind
und problematisches Spielverhalten gleich
mitbringen.

Handeln



Handeln

Wie kann das gelingen?

Aufklärung und Aufbau von Medienkompetenz muss auf allen Ebenen im Fokus stehen.

Seit 2019 bieten wir deshalb die Smart Camps in Schulen an.

In den Smart Camps wird Gaming und Gambling voneinander abgegrenzt, die Risiken verdeutlicht und bewusst der Schwerpunkt auf Prävention gesetzt.

Gamification
Ansatz

Mediencouts NRW

Wissenschaftliche
Begleitung

Wissenschafts-
verlage

Pädagogische Hochschule
Uni Köln

Tool

Digital

Medien

Fusion
Campus

Schule
&
Weiterbildung

~~Anbieters
Publisher~~

Ministerium für Schule und
Bildung (MSB NRW)

WESTLOTTO

KONZEPT



TRÄGERSTRUKTUR



UMSETZUNG

Mitdenken?!

Sie interessieren sich für unser Projekt?

Sie möchten Ihre Ideen und Anregungen einbringen?

Sie befassen sich bereits mit der Entwicklung oder gar Umsetzung eines solchen Tools?

Sie wollen diese wichtige Initiative unterstützen?

Wir freuen uns über den Austausch!

Vielen Dank!

Westdeutsche Lotterie GmbH & Co. OHG

Axel Weber

Prokurist/ Leiter

Public Affairs/ Unternehmenskommunikation/ Responsible Gaming

Ron Schindler

Referent

Responsible Gaming