



ECKERT AKTUELL

KOSTENFALLE INTERNET – Hausinterne Umfrage
am BFW Eckert zum Thema Online-Spielsucht



WEITERBILDUNG FÜR DIE WEITERBILDUNG

Interner Fortbildungstag am Berufsförderungswerk Eckert am 20.11.2019

Fortbildung wird am Berufsförderungswerk Eckert großgeschrieben. So findet jährlich am Buß- und Betttag der interne Fortbildungstag für alle Mitarbeiter des BFWs statt. Dieses Jahr standen verschiedenen fachspezifische und unternehmensinterne Disziplinen auf dem Programm.

Das Foyer der Hotelfachschule bot dabei wegen seiner einladenden und kommunikativen Atmosphäre einen geeigneten Rahmen für die einführende Vortragsreihe am Vormittag.

Den Fortbildungstag eröffnete Arne Schleussner aus dem Bereich Unternehmens-IT mit einem Praxis-Update: Das Ticketsystem für Anforderungen an die IT wurde vorgestellt. Danach referierte Herr Drindl vom VdK über die Bedeutung einer Notfallmappe, Vorsorgevollmacht und die Bedeutung einer Patientenverfügung. Die sogenannte Sicherheitstech-

nische Unterweisung von Herrn Schweiger stellte Arbeitsschutz, Rechte und Pflichten eines Arbeitnehmers sowie der Vorgesetzten und Aufsichtsorgane in den Mittelpunkt. Büroarbeit fordert langes Sitzen – das ist nicht immer gesund. Um Rückenschäden und Verspannungen entgegenzuwirken gab Markus Kerscher, der Leiter Sport und Freizeit am BFW, Anregungen zu Lockerungsübungen am Arbeitsplatz. Im Anschluss daran reflektierte Friedrich Geiger, Leiter der Fachdienste, über die Thematik der diesjährigen Rehafachtagung „INTERNET, SOCIAL MEDIA & CO - Alles online und sonst nichts“. Der Vortrag zum Betrieblichen Eingliederungsmanagement von Anna Meyer, Leiterin Personalmanagement, schloss den Vormittag ab. Nach der verdienten Mittagspause ging es weiter in die Workshops.

Während Manfred Haller, Dozent im kaufmännischen Bereich, und Reinhold Rieger, Fachbereichs-



leiter Maschinenbau, die Kollegen der Sozial- und Integrationsberatung in zwei Niveaustufen in Excel einführten, erhielt der Medizinische Dienst eine Schulung in Notfallmedizin. Der Fachdienst der Psychologie widmete sich vertieft besonderen Fragestellungen bei der Erstellung der psychologischen Gutachten unserer Assessmentmaßnahmen. Währenddessen erläuterte Dr. Dietmar Bräuer im Lehrerzimmer der Schule I den interessierten Workshopteilnehmern die Anwendungsgebiete und Möglichkeiten eines Touch Screen Monitors. Im Fachbereich Augenoptik hielt Abteilungsleiterin Andrea Lang eine Einführung zum Umgang mit dem Schleifautomat Essilor Kappa, mit dessen Hilfe Brillengläser präzise hergestellt werden können. Bei den Qualitätsfachleuten gab es von Herrn Dirscherl, Herrn Fries, Herrn Zimmerer und Herrn Hackl Einblicke in die „Handhabung des Digitalmikroskops Keyence und der Formprüfmaschine der Firma Mahr.

Bei den Bauzeichnern stand Nemetschek Allplan 2019 mit Frau Wenzel auf dem Plan, während Herr Zollner in der Lehrwerkstatt die Grundzüge des Werkzeugkatalogs CTXalpha vermittelte.

„Der jährliche Fortbildungstag ist für uns ein wichtiges Instrument zur internen Weiterbildung und bringt innovative und nachhaltige Impulse in die Ausbildung“, so Friedrich Reiner, Geschäftsführer des Berufsförderungswerkes Eckert.

ZUKUNFTS PERSPEKTIVEN

DURCHBLICK MIT WEITBLICK VORTRAG DES EHEMALIGEN BFW-TEILNEHMERS MARTIN PARTSCH BEI DEN AUGENOPTIKERN



Beginn	Februar / August
Ausbildungsdauer	24 Monate, davon 3 Monate Praktikum
Abschluss	HWK-Abschluss, Refraktionszertifikat
Ausbildungsart	Rehabilitation, Umschulung
Förderfähig	mit Bildungsgutschein nach AZAV

AUGEN- OPTIKER (m/w)

1. Und wie lief es bei Ihnen nach der Umschulung am Berufsförderungswerk?

Ziemlich gut: ich wurde von 2016 bis 2019 als Augenoptikergeselle bei Optik Fielmann in verschiedenen Filialen der Region, u.a. Schwandorf, Neumarkt und Regensburg eingesetzt. Es war eine tolle und erfahrungsreiche Zeit, in der ich mein Fachwissen aus der Ausbildung vertiefen, erweitern und auch an das Kundengeschäft anpassen konnte.

2. ...und wie wars am BFW?

Super! Kompetente, praxiserfahrene Lehrer und Dozenten sowie gut ausgestattete Werkstatt- und Übungsräume. Der Unterricht hat immer Spaß gemacht und die Klassengemeinschaft war prima. Der Unterricht wurde durch viele Exkursionen ergänzt. Das war super interessant! Wir haben viele Leute kennengelernt, die uns in diesem Berufsfeld weitergebracht haben. Neben der Ausbildung war das Gesamtpaket bei den Eckert Schulen echt top – organisierte Freizeitfahrten, Sport- und Fitnessangebote, Mensa und Kinderbetreuung – alles da. Am Campus sind Schulen und Wohnheime nah zusammen, was unglaublich praktisch ist wegen der kurzen Wege. So kann man sich so voll auf die Ausbildung konzentrieren.

3. Aber Sie machen noch weiter - oder?

Ich war sehr zufrieden mit der Arbeit in den Filialen, doch es hat mir noch nicht gereicht. Ich habe mich zu Jahresbeginn 2019 an der Fachakademie für Augenoptik in München eingeschrieben und beschlossen, mich zum Augenoptikermeister weiter zu qualifizieren.

Der Vortrag von Herrn Partsch wurde von den Augenoptikerklassen begeistert und interessiert aufgenommen. „Es ist schön zu sehen, wie unsere ehemaligen Teilnehmer unseren Leuten Orientierung und Praxisnähe vermitteln können.“, sagt Andrea Lang, Abteilungsleiterin der Ausbildungsrichtung Augenoptik am Berufsförderungswerk.

Am Donnerstag, 31.10.2019 wurde es still in den Werkstätten der Augen-optikerklassen am Berufsförderungswerk Eckert. **Martin Partsch**, Absolvent der Augenoptik am BFW-Eckert, berichtete den zukünftigen Augenoptikern von seinen bisherigen Erfahrungen in der Arbeitswelt und seinen Zukunftsplänen.

FACTS

ZUKUNFTS PERSPEKTIVEN

GMUND AM TEGERNSEE 26 GRAD, SONNIG: EXKURSION ZUR BÜTTENPAPIERFABRIK



Beginn	Februar / August
Ausbildungsdauer	24 Monate, davon 3 Monate Praktikum
Abschluss	IHK-Abschluss
Ausbildungsart	Rehabilitation, Umschulung
Förderfähig	mit Bildungsgutschein nach AZAV

MEDIEN- GESTALTER (m/w)

Der Weg zur haptischen Kommunikation

In einem interessanten Workshop erfuhren unsere angehenden Mediengestalter, was haptische Kommunikation überhaupt bedeutet und wie sie funktioniert. Sie lernten verschiedene Oberflächen und ihre Wirkung kennen, um bestimmte Botschaften über sehr spezifische Berührungssignale zu transportieren.

In einer zunehmend digitalen und komplexen Welt dominieren audiovisuelle Reize. Dabei führt bereits die Integration eines weiteren Sinnes zu einem Booster-Effekt – von der Aufmerksamkeit bis zur Erinnerung. Prädestiniert für diese Rolle ist der haptische Sinn. Haptische Kommunikation ist unschlagbar. Eine Botschaft, die ich in der Hand habe, die ich fühlen kann, ist Realität.

Werksbesichtigung

Die Papierfabrik gewährte uns einen ausführlichen Blick hinter die Kulissen der Papierherstellung und tiefe Einblicke in alle Produktionsprozesse. Der Weg vom Rohstoff zum stolzen Gmund Papier beginnt mit dem Mahlen und Färben der Zellstoffmasse, geht dann in einer nassen und heißen Fahrt über die Bänder und Walzen der Papiermaschine, schlängelt sich durch Prägekalander und große Schneidemaschinen, bevor es in Handarbeit weiter geht. Jeder Bogen wird kontrolliert, sorgfältig verpackt und dann von Gmund aus in die ganze Welt verschickt.



Die Gmunder Papierfabrik wurde 1829 gegründet und ist seit 1904 im Besitz der Familie Kohler. Sie gilt als heimatverbunden und umweltbewusst. Mit der Umwelt Charta bekennen sich Gmund und seine Kunden zu den vier Säulen des Umweltschutzes in der Papierindustrie: Wasser, Rohstoffe, Abfall und Energie. Ressourcenschonung und Nachhaltigkeit haben in dem Betrieb oberste Priorität.

FACTS



KOSTENFALLE INTERNET – HAUSINTERNE UMFRAGE AM BFW ECKERT ZUM THEMA ONLINE-SPIELSUCHT

Kostenfall Internet: Wenn aus Spaß Ernst wird – so titelte ein Workshop unserer Reha-Fachtagung im Oktober 2019 (vgl. ECKERT AKTUELL 03/2019) zum Thema „Online-Sucht“. Im Vorfeld des jährlichen Zusammentreffens von Kostenträgern und Mitarbeitern wurde eine Umfrage zum Thema „Online-Spielsucht“ unter den Teilnehmer (m/w/d) aller Semester durchgeführt. Spielsucht ist mit hoher Komorbidität verbunden. Gerade bei Teilnehmer (m/w/d) einer LTA-Maßnahme liegt als Reha-Anlass oft eine psychische Störung zu Grunde. Demzufolge müssten sie in besonderem Maße anfällig sein für zusätzliche Verhaltensauffälligkeiten wie z.B. übermäßigem Online-Spielen. Doch was sagt der Faktencheck?

Herausgefunden werden sollte u.a., in welchem Ausmaß Online-Spiele von Teilnehmer (m/w/d) genutzt werden und ob es einen Unterschied zwischen den Geschlechtern und den Fachrichtungen gibt.

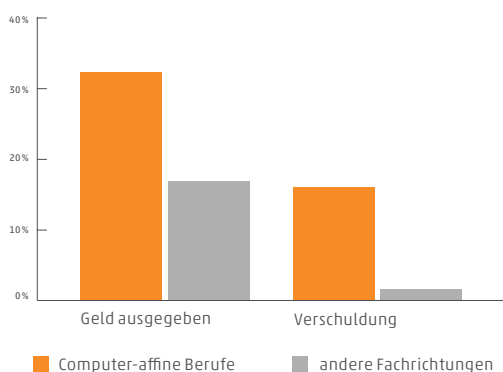
Die Befragung im Einzelnen

Bei der Erstellung des Fragebogens stand insbesondere das Interesse am bisherigen Spielverhalten und die ggf. damit einhergehende Verschuldung im Vordergrund. So wurden die Teilnehmer (m/w/d) gebeten, Auskunft darüber zu geben, ob sie bereits Online-Spiele gespielt haben bzw. im Moment noch aktiv nutzen. Außerdem sollte geklärt werden, wie häufig pro Monat und wie viele Stunden täglich mit dem virtuellen Zeitvertreib verbracht werden. Auch die Art der genutzten Spiele wurde erhoben. Zur Auswahl standen die Kategorien Glücksspiel, Strategie, Arcade (kostenpflichtige, kurzweilige Spiele) oder Sonstiges. Weiterhin wurde gefragt, welches Medium am häufigsten dafür genutzt wird. Hier konnte man sich zwischen dem klassischen PC/Laptop, dem allgegenwärtigen Smartphone, dem Tablet oder Sonstigen (z.B. Konsolen) entscheiden. Der letzte Abschnitt des Fragebogens widmete sich ausschließlich der potenziellen Verschuldung: Wird reales Geld für die Online-Spiele ausgegeben? Falls ja, um welche monatlichen Beträge handelt es sich? Und besonders spannend: Haben oder hatten die Nutzer (m/w/d) schon einmal finanzielle Probleme, verursacht durch ihr Online-Spiele-Verhalten?

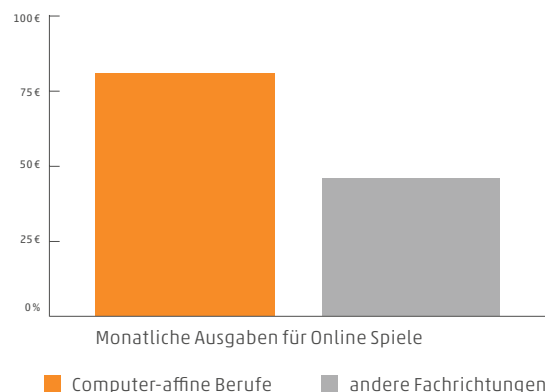
Teilnehmer (m/w/d) im Vergleich

Die Beantwortung der Fragen erfolgte anonym, die Bearbeitung des Fragebogens fand auf freiwilliger Basis statt. Insgesamt waren 254 Personen bereit, Auskunft über ihr privates Online-Spielverhalten zu geben. Davon waren knapp 60% männlich, 37% weiblich, 1% divers und zwei weitere Befragte wollten keine Angabe zu ihrem Geschlecht machen. Das durchschnittliche Alter aller Teilnehmer (m/w/d) lag bei 35 Jahren.

Um herauszufinden, ob Teilnehmer (m/w/d) einer bestimmten Fachrichtung besonders geneigt sind, lange Zeit mit Online-Spielen zu verbringen, wurde auch abgefragt, welche Ausbildung sie im Moment absolvieren.



Dabei stellte sich heraus, dass Umschüler computer-affiner Berufe (z.B. Fachinformatiker (m/w/d) und Kaufleute für E-Commerce) eher bereit sind, Geld für Online-Spiele auszugeben. Außerdem investieren sie durchschnittlich mehr Geld als Teilnehmer (m/w/d) anderer Fachrichtungen und sind so prozentual gesehen auch häufiger von Verschuldung betroffen.

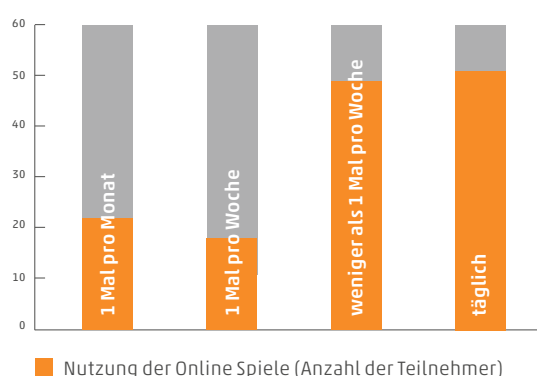


10 Stunden Gaming: Das ist zu viel!

Die Ergebnisse der am BFW Eckert durchgeführten Umfrage zeigen deutlich, dass es keinen signifikanten Unterschied der Geschlechter gibt. So haben bei allen drei Gruppen (männlich, weiblich, divers) rund Dreiviertel der Teilnehmer (m/w/d) angegeben, bereits einmal ein Online-Spiel gespielt zu haben. Ähnlich sieht es auch bei der aktuellen Nutzung aus. Allerdings sieht man anhand der Zahlen deutlich, dass Einige offenbar das Interesse an ihrer Freizeitbeschäftigung nach einer gewissen Zeit wieder verloren haben. Nur knapp unter 60% der Befragten, dies entspricht 114 Personen, die bereits mit Online-Spielen Erfahrungen gesammelt haben, gehen im Moment noch ihrem digitalen Hobby nach.

Doch wie sieht es mit der Häufigkeit und der täglichen Nutzungsdauer aus?

Der Großteil der aktiven Rehabilitanden gab an, sich derzeit mehrmals pro Woche oder gar täglich in die virtuelle Welt der Online-Spiele zu begeben.





Die durchschnittliche tägliche Spieldauer beträgt dabei immerhin 2 Stunden und 20 Minuten. Wer nun denkt, dies sei schon recht lange, der irrt sich. Nicht nur einmal wurden Werte bis zu 10 Stunden -wohlgemerkt am Tag- genannt.

Ebenfalls abgefragt wurde die Art des Online-Spiels, das am häufigsten gespielt wird. Auf Platz 1 mit insgesamt 42 Stimmen liegen hier Games aus dem Strategie-Bereich, gefolgt von Arcade-Games mit 13 Nennungen. Nur sieben Personen nannten als bevorzugtes Genre das klassische Glücksspiel, weitere 57 nutzen Spiele aus sonstigen Bereichen für ihr Freizeitvergnügen. Bei dieser Frage ist besonders aufgefallen, dass 44 Befragte mehr als eine Kategorie auswählten. Offenbar verleitet die intensive Beschäftigung mit einem Online-Spiel dazu, auch andere Varianten auszuprobieren.

Ähnlich sieht es beim verwendeten Medium aus. 42 Personen gaben an, mehrere Geräte für ihr Spielvergnügen zu nutzen. Wenig überraschend wurde das Smartphone am häufigsten genannt, gefolgt vom Computer und Konsolen. Schlusslicht bilden die Tablet-PCs, die auch allgemein noch die geringste Verbreitung aufweisen.

Frauen sind sparsamer

Kommen wir nun zu den finanziellen Angelegenheiten. Zunächst sollte erhoben werden, ob Teilnehmer (m/w/d) überhaupt schon einmal reales Geld für Online-Spiele ausgegeben haben.

Dies kann entweder in Form von monatlichen Abos, kleinen „Cent-Beträgen“ durch im Spiel erworbenen Gadgets oder auch durch Wetteinsätze bzw. Gambling geschehen. Insgesamt haben 43 Personen angegeben, bereits Geld in ihre Leidenschaft investiert zu haben, was einem prozentualen Anteil von rund 23% entspricht. Wo sich sonst Männer und Frauen noch relativ ähnlich waren (siehe Nutzung der Online-Spiele), wird bei

finanziellen Themen ein gravierender Unterschied deutlich. Während nur ca. 24% der weiblichen Spielerinnen bereits Geld ausgegeben haben, liegt der Anteil bei den Männern bei ca. 72%. Natürlich ist es auch von Interesse zu erfahren, um welche Beträge es sich bei den Ausgaben handelt. Hierzu wurden die Teilnehmer (m/w/d) gefragt, wie viel Euro schätzungsweise pro Monat aus ihrem Portemonnaie in Online-Spiele fließen. Von den 47 Personen, die dazu eine subjektive Einschätzung abgeben wollten, lässt sich ein durchschnittlicher Wert von 51,60 € berechnen. Auch hier klaffen männliche und weibliche Befragte weit auseinander. Während die befragten Frauen nur kleinere Beträge von max. 20 € bezahlen, geben Männer z.T. bis zu 300 € (!) pro Monat für Online-Spiele aus.

Schuldenfalle ist Männersache

Aus diesem Grund überrascht es auch wenig, dass keine einzige weibliche Befragte zu den 6 Personen gehört, die schon einmal finanzielle Probleme wegen Online-Spielen hatten. Vier der Herren sind inzwischen zur Vernunft gekommen und haben ihr kostspieliges Hobby aufgegeben. Zwei Männer spielen weiterhin trotz Schulden um reales Geld.

Bedeutung für das BFW

Aber was bedeuten die Ergebnisse der Umfrage nun für die Arbeit am BFW Eckert? Müssen wir künftig verstärkt als Schuldenberater tätig werden? Wohl eher nicht. Bisläng stellt eine Verschuldung durch Online-Spielsucht mit einem Prozentsatz von 2,36% der Teilnehmer (m/w/d) eher die Ausnahme dar.

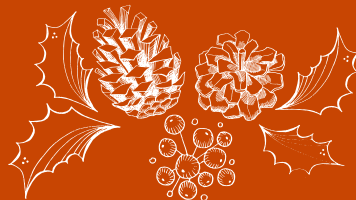
Der überwiegende Teil der Befragten hat - was zumindest den finanziellen Aspekt angeht - einen durchaus vernünftigen Umgang mit der virtuellen Welt. Aber was allerdings die zeitliche Beschäftigung mit dem digitalen Hobby angeht: Da benötigt sicherlich der ein oder andere Gamer professionelle Hilfestellung durch die Fachdienste des Berufsförderungswerkes.

EIN FROHES FEST

UND
EIN ERFOLGREICHES

NEUES JAHR

2020



AM ENDE DES JAHRES
DANKEN WIR FÜR DIE
GUTE ZUSAMMENARBEIT
UND IHR VERTRAUEN.

WIR WÜNSCHEN IHNEN
FROHE WEIHNACHTEN UND
FÜR DAS KOMMENDE JAHR
GLÜCK, GESUNDHEIT
UND ERFOLG.

Reiner

Friedrich Reiner
Geschäftsführer



WIR BILDEN ZUKUNFT!®

PERSÖNLICHE BERATUNG:

 **09402 502-221**

 **www.eckert-schulen.de**



Mehr wissen, mehr Spaß:
facebook.com/eckertschulen, twitter.com/eckert_schulen,
xing.com/company/eckertschulen, instagram.com/eckert_schulen



BERUFSFÖRDERUNGSWERK ECKERT
GEMEINNÜTZIGE GMBH
Dr.-Robert-Eckert-Straße 3
93128 Regenstauf