

Glücksspielsucht-Prävention an Schulen

Entwicklung und Evaluation eines Stationenparcours

Jens Kalke¹, Sven Buth², Philipp Hiller³

Zusammenfassung

In einem mehrjährigen, empiriegestützten Prozess wurde eine Massnahme der Glücksspielsucht-Prävention für die Sekundarstufe I (8. bis 10. Klasse, 13- bis 16-Jährige) entwickelt. Das Herzstück dieser schulbasierten Intervention stellt ein Parcours zum Thema Glücksspiel dar, der aus verschiedenen interaktiven Stationen besteht. Dieser soll Schülerinnen und Schüler in ihrer Glücksspiel-Abstinenz bestärken, erste Spielerfahrungen hinauszögern und auf einen reflektierten, kontrollierten Umgang mit Glücksspielen hinwirken. Die Evaluation der Massnahme erfolgte im Rahmen einer Follow-up-Untersuchung (Befragungen vor und 8 Monate nach der Intervention) mit einer Experimental- und Kontrollgruppe (N=377 bzw. N=244). Es wurden die Akzeptanz sowie die Wirkungen (Wissen, Einstellung, Verhalten) der Intervention erhoben.

Die Evaluation zeigt, dass der Stationenparcours eine mittlere bis hohe Akzeptanz bei den Schülerinnen und Schülern hat. Beim glücksspielbezogenen Wissen und den Einstellungen gegenüber Glücksspielen schneidet die Experimentalgruppe nach der Intervention signifikant besser ab als die Kontrollgruppe. Damit konnte die primäre Zielsetzung der Massnahme erreicht werden. Beim Glücksspielverhalten ergeben sich hingegen zwischen beiden Untersuchungsgruppen keine Unterschiede. Darüber hinaus zeigt die Evaluation bei einigen Aspekten des Unterrichtsprogramms einen Nachbesserungsbedarf auf: So besteht bei einem Teil der Schülerinnen und Schüler auch nach der Intervention noch Unkenntnis über das Gefährdungspotential einzelner Glücksspielformen.

Schlüsselwörter: Glücksspiel, Prävention, Schule, Evaluation

Hintergrund und Zielsetzung

Es gab bislang in Deutschland keine eigenständigen primärpräventiven Interventionen zum Thema Glücksspielsucht im schulischen Setting. Dabei zeigen Untersuchungen, dass auch schon Jugendliche in riskanter Weise Glücksspiele betreiben (Schmidt & Kähnert, 2003; Duven et al., 2011).

¹ Dr. phil., wissenschaftliche Leitung, Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD)

² M.A., wissenschaftlicher Mitarbeiter, Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD)

³ Dr. phil., wissenschaftlicher Mitarbeiter, Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD)

Zudem ist aus der Suchtforschung bekannt, dass viele pathologische Glücksspielerinnen und Glücksspieler schon im frühen Alter mit dem Spielen begonnen haben (Meyer & Bachmann, 2011). Vor diesem Hintergrund ist also ein präventiver Handlungsbedarf im Hinblick auf einen verantwortungsbewussten und kontrollierten Umgang mit Glücksspielen gegeben.

Die glücksspielbezogene Verhaltensprävention in Deutschland beschränkte sich in der Vergangenheit vor allem auf Informationsbroschüren, Plakate und Postkarten für jugendliche Zielgruppen. Daneben gibt es in einigen Bundesländern einzelne Lerninhalte, die in bestehende suchtpreventive Programme integriert worden sind (z. B. in Niedersachsen) (Hayer, 2012).

In dem durchgeführten Projekt wurde deshalb ein systematischer Weg beschritten, um effektive und bedarfsgerechte Interventionen für das schulische Setting zu entwickeln. Die hauptsächliche Zielgruppe sind die 13- bis 20-Jährigen. Das Projektvorhaben hatte zum Ziel – empiriegestützt und durch eine Evaluation abgesichert –, zwei effektive glücksspielbezogene Interventionen zu entwickeln, die a.) in der 8. bis 10. Klassenstufe an Allgemeinbildenden Schulen (Sekundarstufe I, 13- bis 16-Jährige) und b.) in der Oberstufe (11. bis 12./13. Klassenstufe, 16- bis 20-Jährige) sowie in den Beruflichen Schulen (hier bezeichnet als Sekundarstufe II, 15 Jahre und älter) eingesetzt werden können. Für die Sekundarstufe I sollte die Massnahme darüber hinaus auch das Thema Computer-Onlinespiele mit einschließen. Die beiden präventiven Massnahmen sollten so gestaltet sein, dass sie im Sinne eines universellen Präventionsansatzes alters- und schultypübergreifend einsetzbar sind und sich in das bisherige System der Gesundheitsförderung und Suchtprevention an Schulen einfügen.

In dem 3½-jährigen Projektzeitraum (Herbst 2008 bis Frühjahr 2012) wurde ein systematischer Entwicklungsprozess beschritten, der aus den folgenden drei Phasen bestand:

1. Bestandsaufnahme (2008/2009)
2. Konzeption (2009/2010)
3. Evaluation (2011/2012)

In der ersten Phase standen verschiedene empirische Erhebungen und Analysen im Vordergrund. Unter anderem wurden eine Schüler- und Lehrkräftebefragung sowie eine umfassende Literaturanalyse durchgeführt. Basierend auf diesen empirischen Erkenntnissen wurden dann von Fachkräften der Suchtprevention die beiden Massnahmen konzipiert, die abschliessend in einem Kontrollgruppendesign an Hamburger Schulen evaluiert wurden.

Bei dem Projekt handelt es sich um eine Kooperation des Instituts für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD), des Büros für Suchtprevention (BfS) und des SuchtPräventionsZentrums (SPZ). Dabei gab es eine klare Aufgabenteilung: Die Massnahmen wurden vom SPZ entwickelt und durchgeführt. Das ISD hat die beiden Interventionen extern evaluiert.

Das gesamte Projekt wurde finanziell von der Freien und Hansestadt Hamburg im Rahmen des § 10 des Hamburgischen Ausführungsgesetzes zum Glücksspielstaatsvertrag gefördert.

In diesem Beitrag wird über die Evaluationsergebnisse für die Sekundarstufe I (8. bis 10. Klasse) berichtet. Die Ergebnisse für die Sekundarstufe II werden zu einem späteren Zeitpunkt veröffentlicht.

Forschungsstand

Es gibt bislang nur wenige evaluierte Präventionsprogramme aus dem Glücksspielbereich, die sich auf das schulische Setting beziehen. Daher ist das vorhandene Wissen zur Wirksamkeit von Glücksspielbezogenen Präventionsprogrammen im Schulbereich insgesamt gering. Gleichwohl enthalten die vorliegenden Studien erste Ansatzpunkte für eine nachhaltige Glücksspielprävention, welche bei der Entwicklung von schulbasierten Präventionsmassnahmen berücksichtigt werden sollten.

Nach dem internationalen Kenntnisstand scheint ein Ansatz, der grundlegende Fähigkeiten zur Lebensbewältigung bietet und gleichzeitig Glücksspielbezogene Informationen vermittelt, Erfolg versprechend zu sein (in Bezug auf Wissen und Einstellungen der Schülerinnen und Schüler). Ein Review von Gray et al. (2007), in welches 13 Studien einbezogen worden sind, kommt zu dem Schluss, dass die effektivste Form einer schulischen Intervention aus einer Kombination von audiovisuellen Medien, interaktiven Übungen und Wissensvermittlung besteht. Auch Hayer & Meyer (2008) leiten aus vorliegenden Studienergebnissen zur schulischen Suchtprävention im Bereich der psychoaktiven Substanzen ab, dass die Verbindung von suchtübergreifenden (Stärkung bestimmter Kernkompetenzen) mit suchtmittelspezifischen Inhalten, beispielsweise dem Aufbau von Glücksspielbezogenen Kenntnissen oder die Förderung eines verantwortungsbewussten Umgangs mit Glücksspielen, eine sinnvolle Kombination für Programme im schulischen Bereich darstellt.

Ein Ergebnis der Literaturanalyse war, dass fehlerhafte Vorstellungen über die Möglichkeiten der Einflussnahme auf das Glücksspiel stark mit problematischem Spielverhalten unter Jugendlichen assoziiert sind. Die Vorstellung, dass benötigtes Geld über Glücksspiel erlangt werden kann sowie die bei Spielern häufig anzutreffende Überzeugung, das „System“ überlisten zu können, waren beispielsweise Merkmale der problematischen Spieler in einer australischen Untersuchung (Moore & Ohtsuka, 1999). Glücksspielbezogene Präventionsprogramme sollten daher auf das Thema Kontrolle (sowohl reale als auch illusionäre) eingehen. Ferner ist es wünschenswert – auch das unterstreichen einige Studien – bei der Konzeption von Programmen und Projekten empirische Daten über das Glücksspielverhalten Jugendlicher zu berücksichtigen. Und schliesslich sollten Jugendliche, wie die guten Erfahrungen mit einem kanadischen Internetprojekt (www.youthbet.net) zeigen, in die Entwicklung oder Erprobung von Massnahmen mit einbezogen werden (Department of Public Health Sciences, 2009).

Die bislang einzige Evaluation einer schulbasierten Massnahme aus dem deutschsprachigen Raum liegt für das Schweizer Projekt „1 × 1 des Glücksspiels“ vor, welches als ein fächerübergreifendes Projekt an Schulen

konzipiert worden ist (Mezzera, 2004). Dabei wurden Bausteine für den Mathematik- und naturwissenschaftlichen Unterricht in Oberstufen evaluiert. Der glücksspielbezogene Mathematikunterricht befasst sich vorrangig mit wahrscheinlichkeitstheoretischen Übungen. Die Materialien für den naturwissenschaftlichen Unterricht beinhalten sowohl Arbeitsblätter für die Schülerinnen und Schüler als auch Arbeitshilfen für das Lehrpersonal. Sie sind in vier Kapitel gegliedert: Spiele generell, Glücksspiel, Glücksspielsucht und Geschäft mit dem Glücksspiel. Die Ergebnisse der Evaluation zeigen, dass mit diesem Projekt der Wissenszuwachs bei den Schülerinnen und Schülern signifikant gesteigert werden konnte. Zudem reflektieren die Jugendlichen mehr als vorher ihr eigenes Spielverhalten. Langzeiteffekte wurden jedoch nicht gemessen.

Die dargestellten Erkenntnisse aus der internationalen Literatur wurden neben den Befragungsergebnissen der verschiedenen Erhebungen (siehe oben) bei der Konzeption der Interventionen berücksichtigt.

Massnahme für die Sekundarstufe I

Die Zielsetzung der Intervention kann in der folgenden Trias beschrieben werden: Schülerinnen und Schüler in ihrer Abstinenz bestärken; erste Spielerfahrungen hinauszögern; auf einen reflektierten, kontrollierten Umgang mit Glücksspielen hinwirken. Dabei sollte sich das Unterrichtsvorhaben an den methodischen Implikationen moderner Lernformen (Kompetenzorientierung und Individualisierung) orientieren.

Das Herzstück der Massnahme für die Sekundarstufe I (13 bis 17 Jahre) stellt ein Parcours zum Thema Glücksspiel dar, der aus verschiedenen interaktiven Stationen besteht. Es gibt beispielsweise interaktive Übungen zu den Themen Glück, Gefährdungspotentiale einzelner Glücksspiele, Gewinnwahrscheinlichkeiten und Schutzfaktoren. Zusätzlich wird auch auf die Problematik des Computer-Onlinespielens (unabhängig vom Glücksspiel) eingegangen.

Die Massnahme findet in Form von Einzel-, Paar- und oder Gruppenübungen (bis 4 Personen) statt. Die Stationen sollen selbstständig absolviert werden. Sie sind selbsterklärend und dienen der Festigung und Erweiterung des bisher Gelernten. Zu Beginn jeder Station wird den Schülerinnen und Schülern mitgeteilt, was sie lernen können, wenn sie die Station bearbeiten. Insgesamt umfasst der Parcours 10 Stationen. Eine thematische Einführung sowie die Abschlussrunde finden jeweils im Klassenverbund statt. Insgesamt beträgt der Zeitumfang für das Unterrichtsprogramm in der Sekundarstufe I elf Unterrichtsstunden (je 45 Minuten). Die Fortbildung von Moderatorinnen und Moderatoren für die Durchführung der Interventionen umfasst insgesamt 20 Zeitstunden (je 60 Minuten). Für das Unterrichtsprogramm gibt es ein ausführliches Manual mit detaillierten Informationen und zahlreichen Kopiervorlagen (SPZ, 2011).

Methodik

Fragestellung

Mit der Evaluation werden die Akzeptanz sowie die glücksspielbezogenen Wissens-, Einstellungs- und Verhaltenseffekte der Intervention gemessen. Als Hauptzielkriterien gelten dabei die Akzeptanz der Massnahme, das glücksspielbezogene Wissen und die glücksspielbezogenen Einstellungen. Anhand dieser drei Kriterien wird der Erfolg oder Misserfolg des Unterrichtsprogramms bewertet.

Da bisher international kaum Erkenntnisse über die Verhaltenseffekte von schulbasierter Glücksspielsucht-Prävention vorliegen (Kalke & Thane, 2010) und diesbezüglich eher niedrige Prävalenzen bei der minderjährigen Schülerschaft zu erwarten sind, stellen mögliche Veränderungen im Glücksspielverhalten ein sekundäres Kriterium der Evaluation dar.

Darüber hinaus werden mögliche Veränderungen im Computer-Onlinespielverhalten erfasst, weil von hohen Ausgangsprävalenzen und mittleren bis grossen Verhaltenseffekten durch die Intervention ausgegangen worden ist. Um den für die Evaluation erstellten Fragebogen inhaltlich nicht zu überfrachten und da die Thematik des PC-Onlinespielens nicht im Zentrum dieses Forschungsprojektes stand, ist auf die Messung von Wissens- und Einstellungseffekten für diesen Bereich der Intervention verzichtet worden.

Anlage des Designs

Die Evaluation der beschriebenen Massnahme erfolgte in Form eines quasi-experimentellen Designs mit (nicht-randomisierter) Kontrollgruppe und zweiwelliger Befragung.

Dieses Erhebungsdesign ist gewählt worden, weil es unter den besonderen Schulbedingungen in Hamburg zum Zeitpunkt der Durchführung der Intervention (Umstrukturierung des Hamburger Schulsystems) nicht möglich war, auf der Ebene der Schülerinnen und Schüler oder zumindest der Schulklassen eine randomisierte Zuordnung in die Experimental- oder Kontrollgruppe vorzunehmen. Vielmehr sind potentielle Teilnahmeschulen direkt von Verantwortlichen des SPZ auf eine mögliche Bereitschaft zur Teilnahme an der Studie angesprochen worden.

Da nur wenige Erkenntnisse über die Effekte schulbasierter Interventionen zum Thema Glücksspiel vorliegen, konnte keine Untersuchungshypothese mit exakten zu erwartenden Effektgrössen formuliert werden, aus der sich eine statistisch abgesicherte Fallzahlberechnung herleiten liesse. Die anvisierte Stichprobe sollte jedoch so gross sein, dass differenzierte Auswertungen (z.B. nach Klassenstufen oder Schultypen) noch ohne Einschränkung des Aussagegehalts aufgrund zu geringer Zellenbesetzungen realisierbar sind. Andererseits war für die beteiligten Fachkräfte die Durchführung der Massnahme innerhalb des anvisierten dreimonatigen Zeitraums nur in einer begrenzten Anzahl von Klassen möglich. Darüber hinaus musste berücksichtigt werden, dass aufgrund krankheitsbedingter Abwesenheiten,

eines Schul- bzw. Klassenwechsels u. ä. ein Teil der Schülerinnen und Schüler (ca. 10-15%) für die Abschlussbefragung nicht wieder erreicht werden kann. Diese drei Sachverhalte gegeneinander abwägend wurde für die Eingangsbefragung die Stichprobengröße der Experimentalgruppe auf etwa 600 Schülerinnen und Schüler (entspricht etwa 30 Klassen) festgelegt. Aufgrund der Tatsache, dass die Schulklassen der Kontrollgruppe keinen Benefit für die Durchführung der Befragung erhielten, fand sich nur eine begrenzte Anzahl von Schulen bereit, auch an der Studie teilzunehmen. Die Größe der Kontrollgruppe fällt daher bei ca. 400 beteiligten Jugendlichen (ca. 20 Klassen) um ein Drittel geringer als in der Experimentalgruppe aus. Die Auswertungen wurden auf der Grundlage eines echten Panels, d. h. ausschließlich derjenigen Personen, die sich sowohl an der Eingangs- als auch Abschlussbefragung beteiligt haben, vorgenommen. Auf diese Weise können Veränderungen beim Wissen, den Einstellungen und dem Verhalten bei jeder einzelnen Person im Längsschnitt erfasst werden. Um Schülerinnen und Schüler aus den verschiedenen sozialen Schichten und mit unterschiedlichen schulischen Leistungs- und Lernniveaus zu erreichen, wurden Klassen aus den beiden in Hamburg vertretenen Schultypen „Stadtteilschule“ und „Gymnasium“ rekrutiert.

Erhebungen, Fallzahlen

Die Eingangsbefragung fand im 2. Quartal 2011 statt, die Abschlussbefragung im Januar/Februar 2012. Im Durchschnitt lagen zwischen der Eingangs- und Abschlussbefragung acht Monate. Die Massnahmen fanden in der Regel etwa zwei Wochen nach der Eingangsbefragung statt. Die Erhebungen wurden in anonymisierter Form durchgeführt. Mithilfe von sozialstrukturellen und individuellen Kriterien konnten die Fragebögen dennoch ad personam zugeordnet werden.

An der Eingangsbefragung der Sekundarstufe I haben sich insgesamt 28 Experimentalklassen mit 634 Schülerinnen und Schülern beteiligt (siehe Tabelle 1). In die Abschlusserhebung sind 481 Fragebögen aus 25 Klassen eingeflossen. Von 377 Schülerinnen und Schülern liegen Fragebögen aus der Eingangs- und Abschlusserhebung vor. Diese bilden die Grundlage der Panelanalyse für die Sekundarstufe I.

Bei der Kontrollgruppe der Sekundarstufe I haben sich 376 Personen aus 19 Klassen an der Eingangsbefragung und 343 Personen aus 18 Klassen an der Abschlusserhebung beteiligt. Die Angaben von 244 Personen sind in die Panelauswertung einbezogen worden.

Tabelle 1: Realisierte Fallzahlen für die Sekundarstufe I^{a)}

	Experimentalklassen	Kontrollklassen
Sekundarstufe I		
Eingangsbefragung (T ₀)	634 (28)	376 (19)
Abschlussbefragung (T ₁)	532 / 481 (25) ^{b)}	343 (18)
Panel	377 (25)	244 (18)

a) In Klammern: Anzahl der Klassen.

b) 51 Personen haben den Fragebogen ausgefüllt, die angegeben haben, dass sie *nicht* an dem Unterrichtsprogramm teilgenommen haben. Diese wurden in der Auswertung nicht berücksichtigt.

Untersuchungsgruppen

Sowohl in der Experimental- als auch in der Kontrollgruppe der Sekundarstufe I (8. bis 10. Klassenstufe) ist das Verhältnis von Mädchen zu Jungen annähernd gleich (siehe Tabelle 2). Auch das Durchschnittsalter der beiden Untersuchungsgruppen ist sehr ähnlich. Es liegt zum Zeitpunkt der Abschlussbefragung bei 15.0 resp. 15.2 Jahren. Hingegen besteht hinsichtlich des Anteils der Personen mit Migrationshintergrund (mind. ein Elternteil im Ausland geboren) ein Unterschied: in den Experimentalklassen sind es 41% und in den Kontrollklassen 47%. Auch die Zahlen für die Zusammensetzung der beiden Untersuchungsgruppen nach ihrem Schultyp liegen etwas auseinander. Mögliche Verzerrungen der Ergebnisse aufgrund dieser Differenzen werden jedoch – soviel sei an dieser Stelle vorweggenommen – mit Hilfe eines multivariaten Verfahrens (der logistischen Regression) kontrolliert (siehe unten).

Tabelle 2: Soziodemografische Grundinformationen über die Schülerschaft der Sekundarstufe I

	Alter (Ø)	%-Anteil Mädchen	%-Anteil mit Migrationshintergrund	%-Anteil Gymnasium	N
Experimentalklassen	15,0 Jahre	49%	41%	42%	377
Kontrollklassen	15,2 Jahre	50%	47%	37%	244

Instrumente

Um die Akzeptanz der Massnahmen zu erfassen, sollten die Schülerinnen und Schüler zum einen eine Bewertung des Stationenparcours nach Schulnoten vornehmen. Zum anderen sollten sie vorformulierte Aussagen zu den Inhalten und zur Durchführung der Massnahmen anhand einer vierstufigen Skala von „trifft voll und ganz zu“ bis „trifft gar nicht zu“ beurteilen. Beispielsweise wurden die folgenden Aussagen zur Bewertung gestellt: „Durch den Unterricht habe ich Neues erfahren“ und „Für die Durchführung des Unterrichts hätte ich mir mehr Zeit gewünscht“.

Mögliche Wissenseffekte werden durch sechs Fragen aus dem Wissenstest der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) erfasst. Insgesamt besteht der Wissenstest der BZgA aus elf Fragen (www.check-dein-spiel.de). Hieraus wurden sechs Fragen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades ausgewählt, die zu den Inhalten des Stationenparcours passen. Folgende Themen werden in den Wissensfragen behandelt:

1. Gewinnwahrscheinlichkeiten beim Roulette
2. Wahrscheinlichkeit, einen Lottojackpot zu gewinnen
3. Glücksspiel mit dem grössten Suchtpotential
4. Verluste beim Automatenenspiel
5. Altersgrenzen bei Glücksspielen
6. Glücksspielsucht im Vergleich zu anderen Suchterkrankungen

Im Bereich des Wissens sollten die Schülerinnen und Schüler ferner eine Einschätzung zum Abhängigkeitspotential der verschiedenen Glücksspielformen vornehmen (Skala von „sehr stark“ bis „gar nicht“; vgl. Meyer et al. 2010).

Die Einstellungseffekte werden durch acht Fragen aus dem „Gambling Attitudes and Beliefs Survey“ (GABS; Breen & Zuckerman, 1999) erfasst. Zur Anwendung kam eine von der BZgA ins Deutsche übersetzte Version des Instruments (BZgA, 2008). Diese Fragen decken die Lerninhalte der Interventionen gut ab. Im Sinne des GABS gelten die Antworten als richtig, die aus pädagogischer und präventiver Sicht erwünscht sind, um das Entstehen von so genannten „Kontrollillusionen“ und irrationalen Annahmen über Spielverläufe und Gewinnwahrscheinlichkeiten zu vermeiden.

Ein richtiges Antwortverhalten im Sinne des GABS liegt vor, wenn bei den folgenden Aussagen, ein „trifft nicht zu“ angekreuzt wird:

1. Menschen, die an Glücksspielen teilnehmen, sind mutiger und abenteuerlustiger, als Menschen, die nie Glücksspiele machen.
2. Wenn man noch nie die Spannung erlebt hat, die sich bei einem Glücksspiel entfaltet, hat man nicht wirklich gelebt.
3. Bei jedem Glücksspiel gibt es Spielstrategien, die einem zu einem Gewinn verhelfen können.
4. Wenn eine Person eine Glückssträhne hat, sollte sie den Einsatz erhöhen.
5. Um zu gewinnen, muss eine Person mit einem Spiel vertraut sein.
6. Wenn eine Person einmal längere Zeit nicht gewonnen hat, wird es umso wahrscheinlicher, dass ein grösserer Gewinn auf sie wartet.

7. Manchmal weiss eine Person einfach, dass sie Glück haben wird.

8. Wenn eine Person in der letzten Zeit verloren hat, ist es wahrscheinlicher, dass sich das Blatt wendet und das Glück zurückkehrt.

Neben diesen Fragen aus dem GABS wurde des Weiteren die Einstellung zum Jugendschutz erfasst. Die Jugendlichen wurden gebeten, jeweils anzugeben, ab welchem Alter die verschiedenen Glücksspiele (Lotto, Geldspielautomaten, etc.) erlaubt sein sollten.

Beim Glücksspielverhalten sind die Lebenszeit-, 12-Monats- und 30-Tagesprävalenzen für die verschiedenen Glücksspielarten erhoben und ausgewertet worden: Geldspielautomaten, Keno, Lotto, Pferdewetten, Poker, Private Wetten, Roulette, Rubbellose und Sportwetten. Diese wurden unabhängig vom Spielort (terrestrisch, online) erfasst. Auf den Einsatz eines Instrumentes für die Bestimmung von Glücksspielproblemen wurde verzichtet, weil dies den Rahmen des Fragebogens mit seinen spezifischen Schwerpunkten (Akzeptanz, Wissen, Einstellungen) gesprengt hätte. Darüber hinaus wurden die Prävalenzen für die wichtigsten Computer-Onlinespiele erfasst (z. B. Adventure-, Strategie-, Sport- und Kampfspiele).

Analysen

Die Hauptanalysen im Hinblick auf mögliche Wissens-, Einstellungs- und Verhaltenseffekte wurden auf der Grundlage multivariater logistischer Regressionsmodelle vorgenommen.

Aus den Ausführungen zu den Untersuchungsgruppen (siehe Tabelle 2) ist deutlich geworden, dass als bedeutsam zu erachtende Hintergrundvariablen wie das Alter, das Geschlecht, der Schultyp, der Migrationshintergrund sowie das Ausgangsniveau der zu untersuchenden Variable zwischen den Untersuchungsgruppen teilweise ungleich verteilt sind. Um sich daraus ergebende Verzerrungen der Analyseergebnisse auszuschliessen, müssen diese Variablen ebenfalls in die Regressionsanalyse einbezogen werden. Auf diese Weise erfolgt eine statistische Kontrolle der differierenden Verteilungen.

Da die Grösse des Odds-Ratios skalenabhängig ist, wäre unter Verwendung von Variablen mit unterschiedlichem Skalenniveau ein Vergleich der absoluten Werte der Odds-Ratios nicht möglich. Um eine solche direkte Vergleichbarkeit dennoch zu gewährleisten, ist es üblich, die Variablen, welche mehr als zwei Ausprägungen enthalten, zu dichotomisieren. In den Analysen zu dieser Studie ist ein solches Verfahren für die Altersvariable zur Anwendung gekommen. Da die Gruppen der 14- und 15-Jährigen zahlenmässig am stärksten in der Stichprobe vertreten sind, erfolgte die Gruppenzuordnung anhand des Kriteriums „jünger als 15 Jahre“ vs. „älter als 14 Jahre“.

Die Durchführung der uni- wie multivariaten Analysen erfolgte mit Hilfe des Statistikprogramms SPSS 15.01. Eine Ersetzung fehlender Werte hat nicht stattgefunden

Ergebnisse

Akzeptanz

Die Schülerinnen und Schüler bewerten den Stationenparcours mit einer Durchschnittsnote von 2.7 Ø (Skala von 1 „sehr gut“ bis 6 „ungenügend“). Diese insgesamt mittlere Beurteilung der Massnahme setzt sich auch bei den Antworten auf verschiedene vorgegebene Aussagen zum Unterrichtsprogramm fort. So geben 72% der Befragten an, dass sie durch den Unterricht zum Thema Glücksspiel Neues erfahren haben, 52% beschreiben dessen Inhalte als spannend, gleichzeitig führt beinahe die Hälfte der Schülerinnen und Schüler an, dass sie vieles schon wieder vergessen habe (siehe Tabelle 3). Drei von Zehn (29%) hat der Unterricht zum Nachdenken über das eigene Verhalten angeregt. Bei diesem vermeintlich geringen Wert ist jedoch zu berücksichtigen, dass in dieser Altersgruppe insgesamt 17% monatlich Glücksspiele um Geld spielen (siehe unten).

Zu den Rahmenbedingungen des Unterrichtsprogramms gibt ein knappes Drittel der Schülerschaft an, dass sie sich mehr Zeit für dessen Durchführung gewünscht hätte. Bei einem etwa gleich grossen Anteil wurden die Inhalte des Programms nach Durchführung der Intervention noch einmal im regulären Unterricht thematisiert. Die Auswirkungen auf das Klassenklima werden als eher gering eingeschätzt.

Tabelle 3: Aussagen zum Unterrichtsprogramm durch die Experimentalklassen (8 Monate nach der Massnahme)

	trifft zu	trifft nicht zu	weiss nicht	N
Durch den Unterricht habe ich Neues erfahren	72%	26%	2%	372
Der Unterricht war für mich spannend	52%	42%	6%	361
Vieles habe ich schon wieder vergessen	47%	49%	4%	372
Der Unterricht hat mich zum Nachdenken über mein Verhalten angeregt	29%	66%	5%	371
Für die Durchführung des Unterrichts hätte ich mir mehr Zeit gewünscht	32%	58%	10%	373
Im Rahmen des regulären Unterrichts sind die Inhalte noch einmal besprochen worden	31%	50%	19%	372
Der Unterricht hatte positive Auswirkungen auf das Klassenklima	16%	68%	16%	371

Wissen

Von der Schülerschaft der Experimentalgruppe beantwortet in der Eingangsbefragung ein Anteil von 54% die allermeisten Fragen richtig (siehe Tabelle 4). In den Kontrollklassen liegt der entsprechende Anteil in etwa auf dem gleichen Niveau. Während sich in der letztgenannten Untersuchungsgruppe nach 8 Monaten nur eine geringfügige Verbesserung zeigt (von 52% auf 55%), steigt der Anteil derjenigen Personen mit einem sehr guten Wissensstand in den Experimentalklassen um 14 Prozentpunkte.

**Tabelle 4: Wissen der Schülerinnen und Schüler
(mindestens 5 von 6 Fragen und davon höchstens eine falsch beantwortet)**

	Experimentalklassen	N	Kontrollklassen	N
Eingangsbefragung (T ₀)	54%	363	52%	238
Abschlussbefragung (T ₁)	68%	367	55%	241

Dieser bessere Wissensstand der Experimentalgruppe zeigt sich auch in der multivariaten Analyse (siehe Tabelle 5). Hier sind neben der primär interessierenden Variable „Intervention“ als Kontrollvariablen noch der Schultyp, das Geschlecht, das Alter, der Migrationshintergrund und das Niveau des bestehenden glücksspielbezogenen Wissens kurz vor Durchführung der Massnahme einbezogen worden.

Das Odds-Ratio von 1.9 für die Variable Intervention verweist darauf, dass die Personen der Experimentalgruppe eine 1,9fach erhöhte Wahrscheinlichkeit besitzen, über ein sehr gutes Wissen zu verfügen, als die Personen der Kontrollgruppe. Die mit der Intervention intendierte Wirkung ist somit erreicht worden. Bezüglich der als Kontrollvariablen einbezogenen Variablen zeigt sich, dass die Schülerinnen und Schüler der Gymnasien, die Personen ohne Migrationshintergrund und die mindestens 15-jährigen Jugendlichen jeweils über ein besseres glücksspielbezogenes Wissen verfügen als die entsprechenden Vergleichsgruppen (Stadtteilschule, bestehender Migrationshintergrund, unter 15-Jährige). Geschlechterunterschiede konnten dagegen keine gefunden werden.

Tabelle 5: Einflussfaktoren auf das Wissen der Schülerinnen und Schüler (mindestens 5 von 6 Fragen und davon höchstens eine falsch beantwortet) zum Zeitpunkt der Abschlussbefragung^{a)}

	Odds-Ratio	Sig.	95%-Konfidenzintervall	
			Unterer Wert	Oberer Wert
Intervention (Kontrollgruppe vs. Experimentalgruppe)	1.9	***	1.3	2.8
Schultyp (Stadtteilschule vs. Gymnasium)	2.2	***	1.5	3.3
Geschlecht (weiblich vs. männlich)	0.9	n.s.	0.6	1.3
Alter (bis 14 Jahre vs. >= 15-Jährige)	1.9	**	1.2	2.9
Migrationshintergrund (nein vs. ja)	1.9	**	1.3	2.7
Wissen zu T ₀ (mind. 2 Fragen falsch beantwortet vs. max. eine Frage falsch beantwortet)	2.6	***	1.8	3.8
Gültige Fälle	584			

^{a)} Die in den Klammern erstgenannten Schülergruppen stellen jeweils die Referenzgruppe dar. Lesebeispiel: Das Odds-Ratio von 1.9 weist aus, dass die Personen der Experimentalgruppe eine 1,9fach erhöhte Wahrscheinlichkeit besitzen, über ein sehr gutes Wissen zu verfügen, als die Personen der Kontrollgruppe.
 Signifikanz: ** p<0.01; *** p<0.001

Die Schülerinnen und Schüler sollten auch das Abhängigkeitspotential einzelner Glücksspielformen einschätzen (Skala von 5=„sehr stark“ bis 1=„gar nicht“). Von der Experimentalgruppe (Abschlussbefragung) wird das Suchtpotential von Geldspielautomaten als stark (Ø 4,4), das von Roulette (Ø 3.8) und von Sportwetten (Ø 3.8) als etwas weniger stark beurteilt. Diese Einschätzung entspricht in etwa dem vorhandenen Forschungsstand über das Gefährdungspotential der verschiedenen Glücksspielformen (Meyer et al. 2010). Eine Fehleinschätzung ist jedoch – auch nach der Intervention – beim Zahlenlotto und den Rubbellosen vorhanden: Das Gefährdungspotential des Zahlenlottos (Ø 3.7) wird zu hoch, dasjenige der Rubbellose (Ø 2.6) zu niedrig bewertet.

Einstellungen

In der Eingangsbefragung beantwortet sowohl in der Experimental- als auch in der Kontrollgruppe etwa jeweils ein Drittel der Schülerschaft die allermeisten Einstellungsfragen richtig (siehe Tabelle 6). Der Anteil derer, die nach der Intervention im intendierten Sinne antworten, steigt in den

Experimentalklassen um 17 Prozentpunkte. In der Kontrollgruppe beträgt die Verbesserung eines solchen Antwortverhaltens hingegen lediglich fünf Prozentpunkte.

Tabelle 6: Einstellungen der Schülerinnen und Schüler (mindestens 6 von 8 Fragen und davon höchstens eine falsch beantwortet)

	Experimentalklassen	N	Kontrollklassen	N
Eingangsbefragung	32%	368	33%	239
Abschlussbefragung	49%	375	38%	243

Auch in Bezug auf die Einstellungen zeigt sich in der multivariaten Analyse ein Effekt der Intervention (siehe Tabelle 7). Die Experimentalgruppe verfügt über eine 1.9fach höhere Wahrscheinlichkeit, die intendierten Einstellungen zu besitzen, als die Kontrollgruppe. Ferner haben Jugendliche der Gymnasien eine höhere Wahrscheinlichkeit, (fast) alle Einstellungsfragen im intendierten Sinne zu beantworten (als diejenigen der Stadtteilschulen). Bei den anderen Kontrollvariablen (Geschlecht, Alter, Migrationshintergrund) zeigen sich dagegen keine signifikanten Unterschiede.

Tabelle 7: Einflussfaktoren auf die Einstellungen der Schülerinnen und Schüler (mindestens 6 von 8 Fragen und davon höchstens eine falsch beantwortet) zum Zeitpunkt der Abschlussbefragung^{a)}

	Odds-Ratio	Sig.	95%-Konfidenzintervall	
			Unterer Wert	Oberer Wert
Intervention (Kontrollgruppe vs. Experimentalgruppe)	1.9	**	1.3	2.7
Schultyp (Stadtteilschule vs. Gymnasium)	1.7	**	1.1	2.5
Geschlecht (weiblich vs. männlich)	1.2	n.s.	0.8	1.7
Alter (bis 14 Jahre vs. \geq 15-Jährige)	1.2	n.s.	0.8	1.9
Migrationshintergrund (nein vs. ja)	1.4	n.s.	0.9	2.0
Einstellungen zu T ₀ (mind. 2 Fragen falsch beantwortet vs. max. eine Frage falsch beantwortet)	5.3	***	3.5	7.8
Gültige Fälle	580			

^{a)} Die in den Klammern erstgenannten Schülergruppen stellen jeweils die Referenzgruppe dar. Signifikanz: ** $p < 0.01$; *** $p < 0.001$

Bei der Frage nach der gewünschten Altersgrenze für die einzelnen Glücksspiele plädieren 80% der Experimentalgruppe (Abschlussbefragung) dafür, dass Poker erst ab 18 Jahren erlaubt sein sollte. Ähnliche Werte gibt es bei den Geldspielautomaten (78%) und beim Lotto (79%). Bei den Rubbellosen sieht das Bild gänzlich anders aus: Hier sind lediglich 23% der befragten Schülerinnen und Schüler dagegen, dass auch schon Minderjährige Rubbellose ziehen dürfen.

Verhalten (Glücksspiele)

Die vorliegenden Daten ermöglichen es, Verhaltensveränderungen, die auf den Selbstauskünften der Schülerinnen und Schüler basieren, ad personam abzubilden. Werden in dieser Weise alle abgefragten Glücksspielarten in die Auswertung einbezogen, zeigen sich keine grossen Unterschiede zwischen den beiden Befragungsgruppen: 77% (Experimentalklassen) bzw. 80% (Kontrollklassen) spielen sowohl in der Eingangs- als Abschlussbefragung seltener als monatlich oder nie (siehe Tabelle 8). 7% bzw. 8% der Schülerschaft praktizieren vor und nach der Intervention mindestens einmal im Monat Glücksspiele. Bei 6% bzw. 4% hat sich im Beobachtungszeitraum die Spielteilnahme reduziert, bei 10% bzw. 8% hat sie zugenommen.

Das gleiche Bild ergibt sich, wenn die privaten Wetten um Geld herausgerechnet werden. Dann sinken zwar die Glücksspiel-Prävalenzen, aber es ergeben sich weiterhin kaum Abweichungen zwischen den beiden Untersuchungsgruppen.

Tabelle 8: Veränderungen im Glücksspielverhalten der Schülerinnen und Schüler (Eingangs- → Abschlussbefragung)

1. alle Glücksspiele	selten/nie geblieben	monatlich → selten/nie	selten/nie → monatlich	monatlich geblieben
Experimentalklasse	77%	6%	10%	7%
Kontrollklassen	80%	4%	8%	8%

2. alle Glücksspiele ohne private Wetten	selten/nie geblieben	monatlich → selten/nie	selten/nie → monatlich	monatlich geblieben
Experimentalklasse	84%	3%	8%	5%
Kontrollklassen	86%	2%	6%	6%

Bestätigt wird dieses Ergebnis, wenn eine multivariate logistische Regression durchgeführt wird. Auch hier zeigen sich keine Verhaltenseffekte durch die Intervention (siehe Tabelle 9). Bei den zur Kontrolle eingefügten Variablen zeigt sich, dass männliche Jugendliche und Schülerinnen und Schüler

der Gymnasien eine höhere Wahrscheinlichkeit haben, Glücksspiel zu betreiben (im Vergleich zu weiblichen Jugendlichen und denjenigen von Stadtteilschulen). Beim Alter und dem Migrationshintergrund gibt es dagegen keine signifikanten Unterschiede.

Tabelle 9: Einflussfaktoren auf das Glücksspielverhalten der Schülerinnen und Schüler (mindestens monatliches Glücksspiel) zum Zeitpunkt der Abschlussbefragung^{a)}

	Odds-Ratio	Sig.	95%-Konfidenzintervall	
			Unterer Wert	Oberer Wert
Intervention (Kontrollgruppe vs. Experimentalgruppe)	0.8	n.s.	0.4	1.5
Schultyp (Stadtteilschule vs. Gymnasium)	2.1	*	1.1	4.1
Geschlecht (weiblich vs. männlich)	5.3	***	2.7	10.5
Alter (bis 14 Jahre vs. \geq 15-Jährige)	0.8	n.s.	0.4	1.7
Migrationshintergrund (nein vs. ja)	0.9	n.s.	0.5	1.6
Glücksspielteilnahme zu T ₀ (nein vs. ja)	18.0	***	8.6	37.5
Gültige Fälle	585			

^{a)} Die in den Klammern erstgenannten Schülergruppen stellen jeweils die Referenzgruppe dar. Signifikanz: * $p < 0.05$; *** $p < 0.001$

Verhalten (Computer-Onlinespiele)

Beim Computer-Onlinespielen sind keine der erwünschten Verhaltenseffekte festzustellen. Das (fast) tägliche Spielen steigt von 25% in der Eingangs- auf 30% in der Abschlussbefragung (Kontrollgruppe: von 20% auf 25%).

Zusammenfassung und Diskussion

In einem mehrjährigen, empiriegestützten Prozess wurden Massnahmen der Glücksspielsucht-Prävention für das schulische Setting entwickelt. Damit sollte eine Lücke in der Praxis der bundesdeutschen Suchtprävention geschlossen werden. Das Herzstück der Massnahme für die Sekundarstufe I (8. bis 10. Klasse) stellt ein Parcours zum Thema Glücksspiel dar, der aus verschiedenen interaktiven Stationen besteht. Dieser soll Schülerinnen und Schüler in ihrer Glücksspiel-Abstinenz bestärken, erste Spielerfahrungen hinauszögern und auf einen reflektierten, kontrollierten Umgang mit Glücksspielen hinwirken. Die Evaluation der Massnahme erfolgte im Rahmen einer Follow-up-Untersuchung (Befragungen vor und 8 Monate nach der Intervention) mit

einer Experimental- und Kontrollgruppe. Es wurden die Akzeptanz sowie die Wirkungen (Wissen, Einstellung, Verhalten) der Intervention erhoben.

Aufgrund ihrer methodischen Anlage sind mit der Studie Einschränkungen hinsichtlich der Ableitung von Schlussfolgerungen aus den vorliegenden Ergebnissen verbunden. So war es weder möglich die Auswahl der zu rekrutierenden Schulen bzw. Klassen noch die Zuweisung der Klassen in die Experimental- bzw. Kontrollgruppe mit Hilfe einer Zufallsauswahl vorzunehmen. Des Weiteren gibt es eine nicht unerhebliche Anzahl von Schülerinnen und Schülern, die zwar an dem Parcours selbst teilnahmen, für die Abschlussbefragung aber nicht mehr erreichbar waren. Und schliesslich sind zwischen der Experimental- und Kontrollklasse wichtige Hintergrundvariablen wie das Alter, das Geschlecht, der Schultyp sowie der Migrationshintergrund teilweise ungleich verteilt. Auch wenn mit Hilfe multivariater Analysemethoden versucht worden ist, einen Teil der sich daraus ergebenden methodischen Probleme statistisch zu kontrollieren, kann nicht gänzlich ausgeschlossen werden, dass diese Einfluss auf die ermittelten Ergebnisse hatten.

Unter Berücksichtigung dieser methodischen Limitierungen können die Evaluationsergebnisse wie folgt zusammengefasst werden:

Die Evaluation zeigt, dass der Stationenparcours eine mittlere bis hohe Akzeptanz bei den Schülerinnen und Schülern besitzt. Hierbei ist zu berücksichtigen, dass für die Messung der Akzeptanz eine Befragung acht Monate nach Abschluss einer suchtpreventiven Massnahme eine vergleichsweise lange Zeitspanne ist. Von daher sind diese Ergebnisse nicht durch den unmittelbaren Eindruck (positiv) verzerrt, sondern stellen eine reflektierte Bewertung aus der Erinnerung dar.

Beim glücksspielbezogenen Wissen und den Einstellungen gegenüber Glücksspielen (rationale Annahmen) schneidet die Experimentalgruppe nach der Intervention signifikant besser ab als die Kontrollgruppe. Damit konnte die primäre Zielsetzung der Massnahme erreicht werden. Beim Glücksspielverhalten ergeben sich hingegen zwischen beiden Untersuchungsgruppen keine Unterschiede. Angesichts der geringen Glücksspielprävalenz der (noch sehr jungen) Schülerinnen und Schüler zum Zeitpunkt der Eingangsbefragung ist ein solches Ergebnis nicht überraschend. Dass sich jedoch auch bei den in dieser Altersgruppe wesentlich häufiger praktizierten Computerspielen kein Unterschied zwischen der Experimental- und Kontrollgruppe in der Prävalenz zeigt, wirft Fragen nach der Tauglichkeit der Massnahme hinsichtlich intensiver Verhaltensänderungen auf. Hier bedarf es weiterer Praxis- und Forschungsanstrengungen.

Die Evaluation ergibt bei einigen Aspekten des Unterrichtsprogramms einen Nachbesserungsbedarf: So besteht bei den Schülerinnen und Schülern auch nach der Intervention noch Unkenntnis über das Gefährdungspotential einzelner Glücksspielformen, insbesondere das der Rubbellose wird unterschätzt. Ferner sollten die inhaltlichen Teile zu den Computer-Onlinespielen einer grundlegenden Revision unterzogen oder ganz herausgenommen werden. Überlegenswert wäre, stattdessen eine spezielle

Station zum Thema „Glücksspiele im Internet“ zu konzipieren. Gemessen an den Bewertungskriterien und unter Berücksichtigung der Korrekturvorschläge kann jedoch aus wissenschaftlicher Sicht die Durchführung und Implementierung des Programms für die Sekundarstufe I empfohlen werden.

Literatur

Breen, R. B. & Zuckermann, M. (1999). ‚Chasing‘ in gambling behavior: personality and cognitive determinants. *Personality and Individual Differences*, 27, 1097-1111.

BZgA - Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2008). Glücksspielverhalten und problematisches Glücksspielen in Deutschland 2007. Ergebnisse einer Repräsentativbefragung. BzGA, Köln.

Department of Public Health Sciences at the University of Toronto. (2009). YouthBet. Youth Gambling Project Web Site. 03. März 2009. www.youthbet.net.

Duven, E., Giralt, S., Müller, K.W., Wölfling, K., Dreier, M. & Beutel, M.E. (2011). *Problematisches Glücksspielverhalten bei Kindern und Jugendlichen in Rheinland-Pfalz*. Johannes Gutenberg-Universität: Mainz.

Gray, K. L., Browne, M. A. O. & Prabhu, V. R. (2007). *Systematic review and meta-analysis of studies on early intervention and prevention for problem gambling*. Prepared for: Gambling Reserach Australia.

Hayer, T. (2012). Jugendliche und glücksspielbezogene Probleme. Risikobedingungen, Entwicklungsmodelle und Implikationen für präventive Handlungsstrategien. Frankfurt am Main: Peter Lang.

Hayer, T. & Meyer, G. (2008). Problematisches Glücksspielverhalten. In H. Scheithauer, T. Hayer & K. Niebank (Hrsg.), *Problemverhalten und Gewalt im Jugendalter Erscheinungsformen, Entstehungsbedingungen, Prävention und Intervention* (164-179). Stuttgart: Kohlhammer.

Kalke, J. & Thane, K. (2010). Glücksspiel-Prävention im schulischen Setting. Ein internationaler Literaturüberblick. *Prävention. Zeitschrift für Gesundheitsförderung*, 33, 10-14.

Meyer, G. & Bachmann, M. (2011). Spielsucht. Ursachen, Therapie und Prävention von glücksspielbezogenem Suchtverhalten. Berlin/Heidelberg: Springer.

Meyer, G., Häfeli, J., Mörsen, C. & Fiebig, M. (2010). Die Einschätzung des Gefährdungspotentials von Glücksspielen. *SUCHT - Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis*, 56, 405-414.

Mezzera, M (2004). „1 × 1 des Glücksspiels“ – Glücksspielprävention für die Schule. *Suchtmagazin*. 30, 23–28.

Moore, S. M. & Ohtsuka, K. (1999). Beliefs about control over gambling among young people, and their relation to problem gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 13(4), 339-347.

SPZ, SuchtPräventionsZentrum (2011). *Manual „Glücksspielsucht“ für Sekundarstufe I und II*. Hamburg.

Schmidt, L. & Kähnert, H. (2003). *Konsum von Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen - Verbreitung und Prävention*. Bielefeld: Universität Bielefeld.

Korrespondenzadresse

Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD)
Dr. Jens Kalke
Postfach 20 17 31
20207 Hamburg
kalkej@aol.com

Prévention de la dépendance aux jeux de hasard en milieu scolaire Développement et évaluation d'un parcours

Jens Kalke, Sven Buth, Philipp Hiller

Résumé

Dans le cadre d'un processus pluriannuel empirique, une mesure de prévention de la dépendance aux jeux de hasard a été développée pour l'école secondaire I (de la 8^{ème} à la 10^{ème} classe en Allemagne, jeunes de 13 à 16 ans). Le cœur de cette intervention en milieu scolaire est un parcours sur le thème du jeu qui se compose de plusieurs stations interactives. Il s'agit d'encourager les écoliers et écolières dans leur abstinence au jeu de hasard, de retarder les premières expériences du jeu et de contribuer à une approche réfléchie et contrôlée du jeu de hasard.

L'évaluation de la mesure s'inscrit dans le cadre d'un suivi (enquête avant l'intervention et 8 mois après) auprès d'un groupe expérimental et d'un groupe de contrôle (n=377 resp. n=244). L'acceptation et les effets de l'intervention (connaissances, attitude, comportement) ont été recueillis.

L'évaluation montre que le parcours rencontre une acceptation modérée à élevée chez les écoliers et écolières. Après l'intervention, le groupe expérimental obtient des résultats significativement meilleurs que le groupe de contrôle sur le plan des connaissances et de l'attitude envers les jeux de hasard. De ce fait, l'objectif principal de la mesure de prévention a pu être atteint. Concernant le comportement vis-à-vis du jeu, en revanche, aucune différence entre les deux groupes n'a été décelée. En outre, l'évaluation montre un besoin d'améliorer certains aspects du programme d'enseignement: même après l'intervention, une partie des écoliers et écolières ignorent le danger potentiel de certaines formes de jeux de hasard.

Prevention of gambling addiction in schools Development and evaluation of a hands-on exhibition

Jens Kalke, Sven Buth, Philipp Hiller

Summary

A campaign to prevent gambling addiction among secondary school children (8th to 10th grade, 13-to-16-year-olds) was developed empirically over a period of several years. The core element of this school campaign is an exhibition about gambling comprising various hands-on exhibits designed to encourage school children to abstain from gambling, delay their first gambling experiences, and help them approach gambling in a deliberate and controlled fashion.

The campaign was evaluated using a follow-up study (surveys before and 8 months after the campaign) with a study group and a control (n=377 and n=244). Questions were asked about the acceptance and the effects (knowledge, attitude, behaviour) of the campaign.

The evaluation shows that the exhibition enjoys medium-to-high acceptance among the pupils. In terms of their knowledge of gambling and attitudes towards gambling, the study group scored significantly higher than the control group. The primary objective of the campaign has therefore been achieved. By contrast, there were no differences between the two study groups in terms of gambling behaviour. Furthermore, the evaluation shows that several aspects of the campaign need to be improved: for instance, some of the school children are still not aware of the potential dangers of various forms of gambling, even after the campaign.