

# **Forschungsprojekt:**

**Entwicklung, Erprobung und  
Evaluation von Maßnahmen  
der Spielsuchtprävention für  
das Schulische Setting**

**Jens Kalke**

Institut für Interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung ISD



# Zielsetzung des Projektes

- systematische Entwicklung von effektiven und bedarfsgerechten Interventionen für das Schulische Setting
- das schließt auch das Thema Computerspiele mit ein
- Zielgruppe: 14- bis 18-Jährige
- für Allgemeinbildende Schulen (8. bis 13.) und Berufliche Schulen

# Projektbeteiligte

- **Studienleitung:**  
ISD
- **Durchführung:**  
ISD & Büro für Suchtprävention
- **Kooperationspartner:**  
Suchtpräventionszentrum

# Förderung, Laufzeit

- gefördert im Rahmen des § 10 des Hamburgischen Ausführungsgesetzes zum Glücksspielstaatsvertrag
- Zuwendungsprojekt von der Schulbehörde
- Laufzeit: 3,5 Jahre (September 2008 – Dezember 2011)

# Hintergrund

- In Deutschland gibt es bislang keine primärpräventiven Interventionen zum Thema Glücksspielsucht im Schulischen Setting.
- Dabei zeigen Untersuchungen, dass auch schon Jugendliche in riskanter Weise Glücksspiele praktizieren.
- Zudem ist aus der Suchtforschung bekannt, dass viele pathologische Glücksspieler schon im frühen Alter mit dem Spielen begonnen haben.

# Ergebnis Repräsentativerhebung (BZgA 2008)

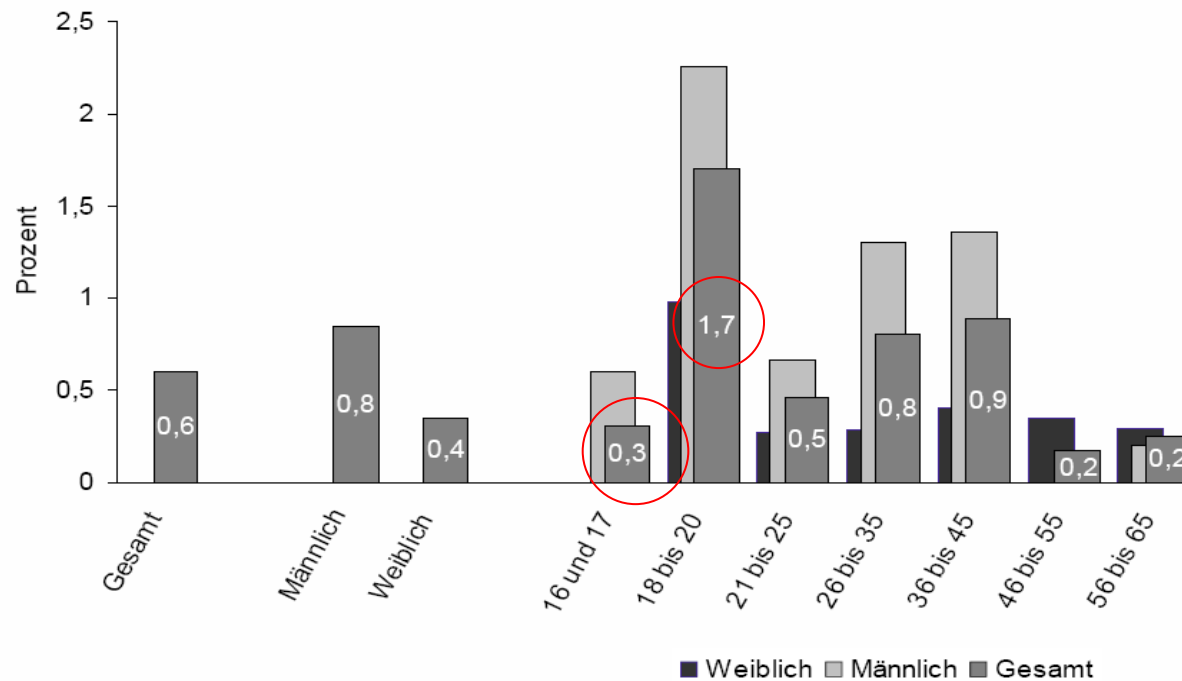


Abbildung 5: 12-Monats-Prävalenz des Problematischen bzw. Pathologischen Glücksspiels nach Geschlecht und Altersgruppen

# Prävalenzraten problematisches Glücksspielverhalten in anderen Staaten

(Übersicht in Hayer/Meyer 2008)

**England/Wales: 5,6%** (Fisher 1999, 12-15 Jahre)

**Norwegen: 5,3%** (Johansson 2003, 12-18 Jahre)

**Island: 5,6%** (Olason 2006, 13-15 Jahre)

**Litauen: 13,3%** (Skokauskas 2007, 10-18 Jahre)

# Ergebnis einer Befragung von Lotto-Annahmestellen (Kalke 2008)

Tabelle 9: Jugendliche Spieler in den Verkaufsstellen?

	EB	AB
gar nicht	10%	10%
selten	55%	63%
manchmal	10%	10%
mehrmals pro Monat	17%	13%
mehrmals pro Woche	7%	3%
taglich	1%	1%
Anzahl (N)	1.626	1.634



# Praxis-/Forschungsstand

- Es gibt international nur ganz wenige glücksspielbezogene Programme und Projekte für das Schulische Setting.
- **Schweiz:** Projekt „1 x 1 des Glücksspiels“, das Unterrichtsmaterialien zur Verfügung stellt, die in den Mathematik- oder naturwissenschaftlichen Unterricht integriert werden können.
- **Kanada:** seit längerer Zeit Entwicklung von speziellen glücksspielbezogenen Präventionsprogrammen; Ziele: Wissensvermittlung über realistische Gewinnchancen und Gefährdungspotential von Glücksspielen; Steigerung von Fähigkeiten im Umgang mit Glücksspielen (alternative Bewältigungsstrategien, Training von Standfestigkeit).

# Konkrete Zielsetzung des Projektes

- Es sollen zwei effektive glücksspielbezogene Interventionen entwickelt werden:
  - a.) ein **integriertes Modul**, das in ein bestehendes suchtpreventives Programm eingefügt wird.
  - b.) eine **separate Intervention**, d. h. eine spezielle, eigenständige Maßnahme ausschließlich zum Thema Glücksspiel.

# Phasen des Projektes

*Phase I: Bestandsaufnahme* (09/08-07/09)

*Phase II: Konzeption* (08/09-05/10)

*Phase III: Evaluation* (06/10-05/11)

*Phase IV: Auswertung* (07/11-11/11)

# Phase I: Bestandsaufnahme

1. Literaturanalyse → läuft
2. Telefonische Befragung der erwachsenen Bevölkerung (N=1.000) → neu, abgeschlossen
3. Sondererhebung SCHULBUS zu den Themen Glücks- und Computerspiele (N=1.500) → Mai/Juni Erhebung

# Phase I: Bestandsaufnahme

4. Schriftliche Kurzbefragung von Lehrkräften (N=200) → Mai/Juni Erhebung
5. Expertenbefragung (N=150) → Juni Erhebung

# Ausgewähltes Ergebnis Repräsentativerhebung

**Wie häufig mit Kindern/Jugendlichen über  
Gefahren des Glücksspiels gesprochen?**

- sehr häufig: 6%
- häufig: 14%
- manchmal: 20%
- selten: 30%
- nie: 30%

# Fragenkomplexe Schülerbefragung: Glücksspielverhalten

- Wissen
- Einstellung
- Verhalten (Prävalenzen)
- Extrateil: Poker

# Phase II: Konzeption

- **erster Workshop:** auf der Grundlage der Ergebnisse der empirischen Analysen Festlegung der Grundideen für die beiden Interventionen (integriert und separat).
- **Praktische Entwicklung** der beiden Interventionen in zwei Arbeitsgruppen; jeweils ca. 8 Treffen der Arbeitsgruppen (5 bis 8 Personen).
- **Pre-Tests** in ausgewählten Klassen und Schulen.
- **zweiter Workshops:** auf der Grundlage der Erfahrungen mit den Pre-Tests wird die endgültige Form der beiden Interventionen festgelegt.



# Phase III: Evaluation

- Evaluation des **integrierten Moduls** in 30 Klassen verteilt auf 4 Schultypen (N= ca. 600 Schüler).
- Evaluation der **separaten Intervention** in 30 Klassen verteilt auf 4 Schultypen (N= ca. 600 Schüler).
- Jeweils 3-fach Panel über 10 Monate: Eingangsbefragung, Befragung direkt nach der Intervention, Abschlussbefragung
- **Kontrollgruppe** (N= ca. 600 Schüler in 30 Klassen); 2-fach Panel: Eingangsbefragung, Abschlussbefragung

# Phase IV: Auswertung

- **Auswertung** der Ergebnisse der Evaluation für beide Experimentalgruppen sowie der Kontrollgruppe.
- Durchführung eines **dritten Workshops**, bei dem Ergebnisse der Evaluation vorgestellt und diskutiert werden.
- Erstellung des **Abschlussberichtes** inklusive praktischer Empfehlungen.

Herzlichen Dank für Ihre  
Aufmerksamkeit!

Institut für Interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung ISD

