



INSTITUT FÜR
INTERDISZIPLINÄRE
SUCHT- UND
DROGENFORSCHUNG E.V.
ISD - HAMBURG

Projektbericht:

„Entwicklung, Erprobung und Evaluation von Maßnahmen der Glücksspielsucht-Prävention für das schulische Setting“

Bewilligungszeitraum: 15.09.2008 bis 31.12.2012

Dr. Jens Kalke, Sven Buth, Dr. Philipp Hiller

Kooperationspartner:
SuchtPräventionsZentrum (SPZ)
Büro für Suchtprävention (BfS)

Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD)
Postanschrift:
Postfach 20 17 31, 20207 Hamburg
Hausanschrift:
Lokstedter Weg 24, 20251 Hamburg
Tel. 040 / 7410 57902
Fax: 040 / 7410 55121

Gefördert von der Freien und Hansestadt Hamburg

Entwicklung, Erprobung und Evaluation von Maßnahmen der Glücksspielsucht - Prävention für das schulische Setting

1. Zielsetzung und Vorgehensweise	3
2. Phase I: Bestandsaufnahme	5
2.1. Literaturanalyse	5
2.2. Schülerbefragung	6
2.3. Lehrkräftebefragung	7
2.4. Expertenbefragung	8
2.5. Bevölkerungsbefragung	9
3. Phase II: Entwicklung der Maßnahmen	10
3.1. Vorgehensweise	10
3.2. Maßnahmen	11
4. Phase III: Evaluation der Maßnahmen	12
4.1. Methodik	12
4.1.1. Fragestellung	12
4.1.2. Anlage und Umsetzung des Designs	12
4.1.3. Erhebungen und Fallzahlen	14
4.1.4. Untersuchungsgruppen	15
4.1.5. Instrumente	17
4.1.6. Analysen	19
4.2. Ergebnisse bei der Sekundarstufe I	21
4.2.1. Akzeptanz	21
4.2.2. Wissen	22
4.2.3. Einstellungen	24
4.2.4. Verhalten (Glücksspiele)	26
4.2.5. Verhalten (Computer-Onlinespiele)	28
4.3. Ergebnisse bei der Sekundarstufe II	29
4.3.1. Akzeptanz	29
4.3.2. Wissen	30
4.3.3. Einstellungen	33
4.3.4. Verhalten (Glücksspiele)	34
5. Zusammenfassung und Empfehlungen	37
Literatur	39
Tabellenverzeichnis	41

1. Zielsetzung und Vorgehensweise

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). Zudem ist aus der Suchtforschung bekannt, dass viele pathologische Glücksspielerinnen und Glücksspieler schon im frühen Alter mit dem Spielen begonnen haben. 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).

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 14- 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) und b.) in der Oberstufe (11. bis 12./13. Klassenstufe) sowie in den Beruflichen Schulen (hier bezeichnet als Sekundarstufe II) eingesetzt werden können. Dabei sollte die Maßnahme für die Sekundarstufe I 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 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 (Kapitel 2). Unter anderem wurden eine Schüler- und Lehrkräftebefragung sowie eine umfassende Literaturanalyse durchgeführt. Basierend auf diesen empirischen Erkenntnissen wurden dann von Fachkräften der Suchtprävention die beiden Maßnahmen konzipiert (Kapitel 3), die abschließend in einem Kontrollgruppendesign an Hamburger Schulen evaluiert worden sind (Kapitel 4).

Bei dem Projekt handelt es sich um eine Kooperation des Instituts für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD), des Büros für Suchtprävention (BfS) und des SuchtPräventionsZentrums (SPZ). Es wurde finanziell von der Freien und Hansestadt Hamburg im Rahmen des § 10 des Hamburgischen Ausführungsgesetzes zum Glücksspielstaatsvertrag gefördert.

2. Phase I: Bestandsaufnahme

In Phase I des Projekts wurde neben einer systematischen Aufarbeitung der Literatur eine repräsentative Bevölkerungs-, Schüler- und Lehrkräftebefragung sowie eine Expertenbefragung in Hamburg durchgeführt. Alle Erhebungen und Auswertungen bestätigen den präventiven Handlungsbedarf beim Thema Glücksspiel und unterstreichen die hohe Akzeptanz von schulischen Maßnahmen in diesem Bereich.

Die einzelnen Analysen basieren auf folgenden Fallzahlen:

- Literaturübersicht: 21 Originalarbeiten und Forschungsberichte;
- Schriftliche Befragung von Schülerinnen und Schüler: N=1.132;
- Schriftliche Kurzbefragung von Lehrkräften: N=312;
- Schriftliche Befragung von Expertinnen und Experten: N=117;
- Telefonische repräsentative Befragung der erwachsenen Bevölkerung: N=1.000.

Alle Erhebungen und Auswertungen fanden im ersten Halbjahr 2009 statt. Im Folgenden werden ausgewählte, für die Entwicklung der Interventionen relevante Ergebnisse aus den empirischen Analysen und Erhebungen vorgestellt.¹

2.1. Literaturanalyse

Die Literaturanalyse ergibt, dass es bisher nur wenige evaluierte Präventionsprogramme aus dem Glücksspielbereich gibt, 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 in Deutschland berücksichtigt werden sollten.

Nach dem internationalen Kenntnisstand scheint ein Ansatz, der grundlegende Fähigkeiten zur Lebensbewältigung bietet und gleichzeitig glücksspielbezogene Informationen vermittelt, in Bezug auf Wissen und Einstellungen der Schüler Erfolg versprechend zu sein. Ein Review von Gray et al. (2007), in welches 13 Studien einbezogen worden sind, kommt zu dem

¹ Zur Methodik und den weiteren Ergebnissen der Analysen und Erhebungen wird auf die einzelnen Dokumente im umfassenden Anlagenverzeichnis (CD-ROM) verwiesen, das Ende 2012 fertig gestellt sein wird.

Schluss, dass die effektivste Form einer schulischen Intervention aus einer Kombination von audiovisuellen Medien, interaktiven Übungen und Wissensvermittlung besteht. Auch Hayer (2008) leitet 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.

Glücksspielbezogene Präventionsprogramme sollten – so ein weiteres Ergebnis der Literaturanalyse – auf das Thema Kontrolle (sowohl reale als auch illusionäre) eingehen. Denn fehlerhafte Vorstellungen über die Möglichkeiten der Einflussnahme auf das Glücksspiel sind stark assoziiert mit problematischem Spielverhalten unter Jugendlichen. 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 problematischer Spieler in einer australischen Untersuchung (Moore & Ohtsuka 1999). Ferner ist es wünschenswert – auch das unterstreichen einige Studien – bei der Konzeption von Programmen und Projekten konkrete Daten über das Glücksspielverhalten Jugendlicher zu berücksichtigen. 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).

2.2. Schülerbefragung

Die Ergebnisse der Schülerbefragung zeigen, dass vier von fünf der befragten Jugendlichen in einem Alter von 14 bis 18 Jahre mindestens einmal in ihrem Leben an einem Glücksspiel teilgenommen haben (82%).² Bei 20% liegt dies nicht länger als 30 Tage zurück und immerhin 10% können als regelmäßige/r Spielerin oder Spieler bezeichnet werden, wenn man hierfür die monatlich mehrmalige Teilnahme an mindestens einem Glücksspiel um Geld als Kriterium zugrunde legt. Der Anteil dieser regelmäßigen Spieler ist unter den männlichen Jugendlichen sechsmal höher als bei ihren weiblichen Altersgenossinnen (17% zu 3%). Werden nur die minderjährigen Jugendlichen (14 bis 17 Jahre) betrachtet, denen das

² Die Schülerbefragung wurde im Rahmen einer Sondererhebung des Hamburger SCHULBUS durchgeführt (Baumgärtner 2010).

Glücksspiel um Geld gesetzlich verboten ist, ergibt sich immerhin ein Anteil von 9%, der regelmäßig spielt. Am weitesten verbreitet unter den Jugendlichen sind das Pokerspielen sowie die Teilnahme an Sportwetten, die jeweils rund 6% mindestens einmal im Monat spielen.

Die Befragung bringt ferner einige Wissensdefizite der Jugendlichen über Glücksspiele zutage. So wird beispielsweise das Gefährdungspotential von Rubbellosen unterschätzt; es wird geringer eingestuft als das des Zahlenlottos. Und 44% der Befragten sind der (irrtümlichen) Auffassung, dass es auch Minderjährigen erlaubt sei, Rubbellose zu erwerben. Darüber hinaus sind bei einem Teil der Jugendlichen falsche Vorstellungen über die Gewinnchancen beim Glücksspiel („Kontrollillusionen“) vorhanden: Die Hälfte der regelmäßigen Spielerinnen und Spieler (51%) ist der Überzeugung, dass es grundsätzlich Spielstrategien gibt, die zu einem Gewinn führen würden. Ferner meint ein gutes Drittel (37%) von ihnen, dass man bei einer Glückssträhne den Einsatz erhöhen sollte.³

2.3. Lehrkräftebefragung

Aus der parallel zur Schülererhebung durchgeführten Lehrerbefragung ergeben sich als wichtigste Ergebnisse, dass fast die Hälfte der Lehrkräfte (46%) den Umgang der Jugendlichen mit Glücksspielen als teilweise oder sogar sehr problematisch einschätzen, die allermeisten (92%) ihre Schülerinnen und Schüler für schlecht über die Risiken des Glücksspiels informiert halten und sich drei Viertel (74%) für die Durchführung entsprechender Präventionsmaßnahmen im schulischen Kontext aussprechen.⁴ Gleichzeitig plädieren fast alle befragten Pädagoginnen und Pädagogen dafür, dass diese Maßnahmen zum Thema Glücksspiel ausschließlich von externen Fachkräften (33%) oder zumindest in einer Kooperation mit ihnen (62%) durchgeführt werden. Eine deutliche Mehrheit der Lehrkräfte ist also dagegen, dass ausschließlich sie selbst – nach einer entsprechenden Fortbildung – das Unterrichtsprogramm zur Glücksspielprävention durchführen.

³ Die Schülerbefragung ergibt einige Unterschiede beim Wissen, Einstellungen und Verhalten der Schülerinnen und Schüler, wenn nach Migrationshintergrund und Schultyp spezifiziert wird. Dieser Sachverhalt wurde aber im Rahmen des Projektes nicht weiter besonders berücksichtigt, da es nicht Ziel war, Maßnahmen selektiver Prävention zu entwickeln.

⁴ Auch die Lehrkräftebefragung wurde im Rahmen einer Sondererhebung des Hamburger SCHULBUS durchgeführt (Baumgärtner 2010).

2.4. Expertenbefragung

Die Expertinnen und Experten aus 13 verschiedenen Institutionen/Professionen – u. a. ambulante Sucht- und Drogenberatung, Suchtprävention, Schulsozialarbeit – schätzen den Umgang von Jugendlichen mit Glücksspielen als eine handlungsrelevante Problematik ein. Auf einer Skala von „unproblematisch“ (1) bis „sehr problematisch“ (6) ergibt sich ein Mittelwert von 4,0. Befragt nach der Geeignetheit potentieller Maßnahmen der Glücksspielsucht-Prävention wird seitens der Expertinnen und Experten insbesondere dem Jugendschutz eine große Relevanz beigemessen (siehe Tabelle 1). Die Aufklärung und Prävention an Schulen besitzt dabei die größte Akzeptanz; fast alle befragten Personen (95%) halten eine solche präventive Intervention für (sehr) geeignet.

Tabelle 1: Experten-Beurteilung von Maßnahmen der Glücksspielsucht-Prävention (N=117)

Maßnahmen	%-Anteil „(sehr) geeignet“
Aufklärung und Prävention in Schulen	95%
Mindestalter 18 Jahre	91%
Alterskontrollen	85%
Reduzierung der Werbung	80%
Beratungstelefon	76%
Spielersperren	72%
Kampagnen	69%
Informationen im Internet	67%
Schulung des Personals von GS-Anbietern	60%
Reduzierung der Spielangebote	52%
Informationsbroschüren	52%
Spielverbot im Internet	46%

2.5. Bevölkerungsbefragung⁵

Die meisten Erwachsenen haben noch nicht häufig mit Kindern und Jugendlichen – aus der eigenen Familie oder von Bekannten und Freunden – über mögliche Gefahren des Glücksspiels (Sucht, Verschuldung) gesprochen. Nur 20% antworten hier mit „manchmal“ und 24% mit „häufiger“; die Mehrheit (56%) hat dies seltener oder noch nie getan.

Ein weiteres Ergebnis der Bevölkerungsumfrage lautet, dass 90% der erwachsenen Bevölkerung das Thema „Gefahren des Glücksspiels“ für wichtig erachten und deshalb dafür plädieren, dass es im Unterricht in der Schule behandelt wird. Daher kann bei der Durchführung entsprechender Maßnahmen an Schulen von einer großen Zustimmung durch die Elternschaft ausgegangen werden.

Zusammengenommen zeigen die Ergebnisse aller Erhebungen die hohe Relevanz und Akzeptanz einer schulbasierten Glücksspielsucht-Prävention. Auf der Grundlage der einzelnen Befragungsergebnisse und Befunde in der Literatur wurden folgende konzeptionelle Eckpfeiler für die zu entwickelnden Interventionen vorgeschlagen:

1. Die Interventionen sollen altersspezifisch ausgerichtet sein und in zwei Interventionen (Sekundarstufe I und II) konzipiert werden.
2. Beide Unterrichtsprogramme sollen eine Kombination aus Informationsvermittlung und der Förderung von Lebenskompetenzen darstellen, wobei dem zuletzt Genannten in der Sekundarstufe I ein höherer Stellenwert einzuräumen ist. Beide Interventionen sollen sich durch ein hohes Maß an Interaktivität auszeichnen.
3. Inhaltlich sollen durch die Maßnahmen Wissen über die Gefahren von Glücksspielen vermittelt sowie mögliche Einstellungsdefizite gegenüber Glücksspielen abgebaut werden. Vor allem soll der Entstehung irrationaler Annahmen über den persönlichen Einfluss auf den Verlauf und den Ausgang von Glücksspielen entgegengewirkt werden.
4. Die Durchführung der beiden Unterrichtsprogramme soll (hauptverantwortlich) bei externen Fachkräften der Suchtprävention liegen.
5. Die Beteiligung von Jugendlichen an der Entwicklung der schulischen Präventionsmaßnahmen soll über ein ausführliches Pre-Testing sichergestellt werden.

⁵ Die Repräsentativerhebung wurde in Zusammenarbeit mit Infratest dimap durchgeführt. Die Befragung fand im Rahmen des so genannten „HamburgTrends“ (Fragen zum Wahlverhalten) im Februar 2009 statt (N=1.000). Damit war eine hohe Stichproben- und Datenqualität gewährleistet. Die Stichprobe wurde nach Geschlecht, Alter und Bildung gewichtet.

3. Phase II: Entwicklung der Maßnahmen

3.1. Vorgehensweise

In einem Workshop wurden die Ergebnisse der empirischen Erhebungen und Analysen sowie die daraus abgeleiteten Empfehlungen vorgestellt und diskutiert. Daraufhin wurden Grundideen für die beiden Interventionen (Sek. I und Sek. II) festgelegt und zwei Arbeitsgruppen eingesetzt (6 bis 8 Personen), die im Detail konzeptionell die Unterrichtsprogramme entwickeln sollten. Die Federführung für diesen Prozess lag beim SuchtPräventionsZentrum (SPZ, Hamburg). An den Arbeitsgruppen waren auch Expertinnen und Experten aus anderen Bundesländern und des Bundes beteiligt, die folgende Institutionen vertreten haben:

- Brandenburgische Landesstelle für Suchtfragen e. V. (BLS)
- Büro für Suchtprävention (Hamburg)
- Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA)
- Fachstelle für Suchtprävention im Land Berlin
- Hessische Landesstelle für Suchtfragen e. V. (HLS)
- IFT-Nord
- Landesstelle für Suchtfragen S.-H. e. V. (LSSH)
- Niedersächsische Landesstelle für Suchtfragen (NLS)
- Rückenwind e. V. (Hamburg)
- timo-jugendclub (Hamburg)

Die beiden Arbeitsgruppen sind innerhalb eines Jahres jeweils viermal zu halbtägigen Arbeitstreffen zusammengekommen und haben dort den Ablauf, die Struktur, die Inhalte und die Methoden der Maßnahmen festgelegt. Ihre redaktionelle und grafische Bearbeitung hat das SPZ übernommen (teilweise unter Zuhilfenahme externer Fachleute). Im Rahmen von Pre-Tests in ausgewählten Schulklassen wurde dann die Intervention erstmalig durchgeführt. Unter Einbeziehung der daraus gewonnenen Erkenntnisse erfolgte im Anschluss eine geringfügige Überarbeitung der Themen, Übungen und Materialien.

3.2. Maßnahmen

Die Zielsetzung der beiden Interventionen 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 sollten sich beide Unterrichtsvorhaben an den methodischen Implikationen moderner Lernformen (Kompetenzorientierung und Individualisierung) orientieren.

Das Herzstück beider Maßnahmen 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. Es handelt sich dabei um Einzel-, Paar- und oder Gruppenübungen (bis 4 Personen).

Die Stationen sollen selbstständig absolviert werden. Sie sind selbsterklärend und dienen der Festigung und Erweiterung des Gelernten. Zu Beginn jeder Station wird den Schülerinnen und Schülern mitgeteilt, was sie lernen können, wenn sie die Station bearbeiten.

Die einzelnen Stationen wurden altersgerecht gestaltet. Der Parcours für die Sekundarstufe II umfasst 13, der für die Sekundarstufe I zehn Stationen. So gibt es für die älteren Schülerinnen und Schüler u. a. eine zusätzliche Station mit einem Glücksspiel-Selbsttest und eine Station zu den Folgen der Spielsucht.

Neben dieser unterschiedlichen Anzahl von Stationen bestehen die größten Unterschiede zwischen den Unterrichtsprogrammen für die Sekundarstufe I und II darin, dass in der Sekundarstufe I zusätzlich die Problematik des Computer-Onlinegames mit Übungen zum selbstständigen Kompetenzerwerb behandelt wird (5 Unterrichtsstunden). Außerdem finden Module zum Standfestigkeits- und Stresstraining statt.

Bei beiden Maßnahmen findet eine thematische Einführung und eine Abschlussrunde im Klassenverbund statt. Insgesamt beträgt der Zeitumfang für das Unterrichtsprogramm in der Sekundarstufe I elf Unterrichtsstunden; in der Sekundarstufe II sind es sechs.

Die Fortbildung von Moderatorinnen und Moderatoren für die Durchführung der beiden Interventionen umfasst insgesamt 20 Zeitstunden. Für beide Unterrichtsprogramme gibt es ein ausführliches Manual mit detaillierten Informationen und zahlreichen Kopiervorlagen (SPZ 2011).⁶

⁶ Das Manual befindet sich als Anlage auf der CD-ROM.

4. Phase III: Evaluation der Maßnahmen

4.1. Methodik

4.1.1. Fragestellung

Mit der Evaluation werden die Akzeptanz sowie die glücksspielbezogenen Wissens-, Einstellungs- und Verhaltenseffekte der beiden Interventionen (Sek. I und Sek. II) gemessen. Als Hauptzielkriterien gelten dabei die Akzeptanz der Maßnahmen, das glücksspielbezogene Wissen und die glücksspielbezogenen Einstellungen. Anhand dieser drei Kriterien wird der Erfolg oder Misserfolg der Unterrichtsprogramme bewertet.

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

Darüber hinaus werden in der Sekundarstufe I 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.

4.1.2. Anlage und Umsetzung des Designs

Die Evaluation der beiden beschriebenen Maßnahmen erfolgte im Rahmen einer Follow-up-Untersuchung mit jeweils zwei Experimental- und Kontrollgruppen. In dem Projektvorhaben wurde ein naturalistisches Erhebungsdesign gewählt, weil es unter den besonderen Schulbedingungen in Hamburg (Umstrukturierung des Hamburger Schulsystems) nicht möglich erschien, eine randomisierte Kontrollgruppenstudie durchzuführen. Um Experimental- und Kontrollklassen für das Projektvorhaben gewinnen zu können, wurde eine Rekrutierungsstrategie eingeschlagen, nach der potentielle Teilnahmeschulen direkt von Verantwortlichen des SPZ angesprochen worden sind.

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 hier gewählten Fallzahlen ergaben sich aus der Überlegung, einerseits eine möglichst repräsentative Stichprobe (Berücksichtigung verschiedener Klassenstufen und Schultypen) erhalten zu wollen und andererseits vor dem praktischen Hintergrund, dass die beteiligten Fachkräfte die Durchführung innerhalb eines etwa dreimonatigen Zeitraums leisten sollten. Dementsprechend wurde eine Anzahl von 30 Klassen je Intervention (Sek. I und Sek. II) mit insgesamt etwa 1.200 Personen in der Eingangsbefragung für ausreichend erachtet.⁷ Gleichzeitig wurde eine Kontrollgruppe mit geplanten 35 Klassen (ca. 700 Personen) angestrebt, mit der die Effekte der beiden Interventionen überprüft werden sollten. Bei der Abschlussbefragung wurde davon ausgegangen, dass ein kleiner Teil der Schülerinnen und Schüler (ca. 10-15%) nicht wieder erreicht werden kann. Als Ursache hierfür seien beispielsweise das Fehlen aufgrund einer Erkrankung oder ein Schul- und Klassenwechsel genannt. Diese angestrebten Fallzahlen konnten (vor allem bei der Sekundarstufe II) – aufgrund der schon genannten schulpolitischen Gründe – nicht ganz realisiert werden, sind aber immer noch als ausreichend zu betrachten (siehe unten).

Es war geplant, die Auswertungen auf der Grundlage eines echten Panels, d. h. ausschließlich derjenigen Personen, die sich sowohl an der Eingangs- als auch Abschlussbefragung beteiligt haben, vorzunehmen. Dabei werden mit Hilfe eines Code-Systems (die ersten drei Buchstaben des Vornamens und des Alters der Mutter) sowie von sozialstrukturellen und individuellen Kriterien die Fragebögen ad personam, d. h. der gleichen, aber anonym gebliebenen Person zugeordnet. Durch eine solche Zuordnung können Veränderungen des Wissens, der Einstellungen und des Verhaltens bei jeder einzelnen Person als Längsschnitt im Untersuchungszeitraum erfasst werden. Aufgrund geringer Fallzahlen konnte eine solche Analyse jedoch bei der Sekundarstufe II nicht durchgeführt werden (siehe unten). Hier wurden die Auswertungen auf der Basis eines Vergleichs der beiden Querschnittsgruppen (Experimental- und Kontrollgruppe) vorgenommen.

Um Schülerinnen und Schüler aus den verschiedenen sozialen Schichten und mit unterschiedlichen schulischen Leistungs- und Lernniveaus zu erreichen, wurden Klassen aus den Schultypen Stadtteilschule, Gymnasium und Berufliche Schule rekrutiert. Die

⁷ Pro Klasse wurde von einem Durchschnitt von 20 Schülerinnen und Schüler ausgegangen, die sich an der Befragung beteiligen.

Interventionsgruppe „Sekundarstufe I“ (siehe oben) setzt sich aus Schülerinnen und Schülern der 8. bis 10. Klassenstufe der Schultypen Stadtteilschule und Gymnasium zusammen; die Interventionsgruppe „Sekundarstufe II“ aus der Schülerschaft der Oberstufe (Gymnasium, Stadtteilschule) und der Beruflichen Schulen.

In dem ursprünglichen Forschungsdesign war eine Dreifach-Befragung der Schülerschaft in einem 10-monatigen Untersuchungszeitraum vorgesehen: a.) Eingangsbefragung vor der Intervention, b.) Befragung direkt nach der Intervention, c.) Abschlussbefragung 9 Monate nach der Intervention (Kontrollklassen: a. und c.). Viele Schulen sahen sich aber aufgrund zahlreicher schulischer Anforderungen nicht dazu in der Lage, eine Dreifach-Befragung zu garantieren. Deshalb wurde sich dazu entschlossen, zwei Erhebungen durchzuführen: die vorgesehene Eingangsbefragung und eine Abschlussbefragung 8 Monate nach der Maßnahme. Das ist für die Messung der Akzeptanz einer suchtpreventiven Maßnahme eine vergleichsweise lange Zeitspanne und somit bei der Interpretation der Ergebnisse zu beachten.

4.1.3. Erhebungen und Fallzahlen

Die Eingangsbefragung fand im 2. Quartal 2011 statt, die Abschlussbefragung im Januar/Februar 2012. Im Durchschnitt lagen zwischen der Eingangs- und Abschlussbefragung 8 Monate. Die Maßnahmen wurden in der Regel etwa zwei Wochen nach der Eingangsbefragung durchgeführt. Von den minderjährigen Schülerinnen und Schülern sind Einverständniserklärungen der Eltern eingeholt worden. Die Erhebungen wurden in anonymisierter Form durchgeführt. Mit Hilfe von sozialstrukturellen und individuellen Kriterien konnten die Fragebögen der beiden Erhebungszeitpunkte dennoch ad personam zugeordnet werden (siehe oben).

An der Eingangsbefragung der Sekundarstufe I haben sich insgesamt 28 Experimentalklassen mit 634 Schülerinnen und Schülern beteiligt (siehe Tabelle 2). Das waren zwar zwei Klassen weniger als geplant, dafür konnte aber die anvisierte Fallzahl von 600 Personen um 34 überschritten werden. 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. Auch bei der Kontrollgruppe der Sekundarstufe I konnten im Großen und Ganzen die geplanten Fallzahlen realisiert werden: Es 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.

In der Sekundarstufe II konnten dagegen die geplanten Fallzahlen nicht erreicht werden. An der Eingangsbefragung haben sich 26 Experimentalklassen (geplant: 30) mit 511 Personen (geplant: ca. 600) beteiligt. Nochmals geringer war die Teilnehmeranzahl während der Abschlussbefragung – 22 Klassen mit insgesamt 336 Jugendlichen. Bei den Kontrollklassen der Sekundarstufe II ist es zu ähnlichen Verlusten (bei einer geringeren Ausgangsfallzahl) gekommen, so dass für eine Panelanalyse nur 91 Personen hätten einbezogen werden können. Diese Fallzahl ist für eine valide Auswertung jedoch zu gering. Aus diesem Grund ist bei der Sekundarstufe II ein Querschnittsvergleich der Befragungsgruppen durchgeführt worden, um die Effekte der Intervention zu erfassen. Hierbei wurden mögliche Verzerrungen, die durch eine veränderte Zusammensetzung der Stichproben bedingt sein können, überprüft.

Tabelle 2: Realisierte Fallzahlen Sekundarstufe I und II^{a)}

	Experimentalklassen	Kontrollklassen
Sekundarstufe I		
Eingangsbefragung	634 (28)	376 (19)
Abschlussbefragung	532 / 481 (25) ^{b)}	343 (18)
Panel	377 (25)	244 (18)
Sekundarstufe II		
Eingangsbefragung	511 (26)	181 (14)
Abschlussbefragung	389 / 336 (22) ^{c)}	134 (11)
Panel	288 (22)	91 (11)

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.

c) 53 Personen haben den Fragebogen ausgefüllt, die angegeben haben, dass sie *nicht* an dem Unterrichtsprogramm teilgenommen haben. Diese wurden in der Auswertung nicht berücksichtigt.

4.1.4. 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 3). Auch das Durchschnittsalter der beiden Untersuchungsgruppen ist sehr ähnlich. Es liegt zum

Zeitpunkt der Abschlussbefragung bei 15,0 (Experimentalklassen) bzw. 15,2 Jahren (Kontrollklassen). Dagegen ist bei den Personen mit Migrationshintergrund eine kleine Abweichung vorhanden: in den Experimentalklassen beträgt ihr Anteil 41%, in den Kontrollklassen 47%. Auch die Zahlen für die Zusammensetzung der beiden Untersuchungsgruppen nach ihrem Schultyp liegen etwas auseinander. Der Einfluss dieser Abweichungen wird jedoch mit Hilfe einer logistischen Regression kontrolliert (siehe unten).

Tabelle 3: Soziodemografische Grundinformationen der Schülerschaft der Sekundarstufe I (Panelbefragung)

	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

Bei der Sekundarstufe II wurde aus methodischen Gründen ein Querschnittsvergleich gewählt (siehe oben). Dadurch wird die Darstellung der Untersuchungsgruppen komplexer als bei der Panelanalyse der Sekundarstufe I, da hier die Eingangs- und Abschlusserhebungen jeweils separat zu betrachten sind.

Es zeigt sich, dass größere Unterschiede zwischen der Experimental- und der Kontrollgruppe bestehen – und zwar sowohl in der Eingangs- als auch in der Abschlussbefragung. So ist der Anteil der Mädchen in der Kontrollgruppe größer als in der Experimentalgruppe (56% zu 46% bzw. 49%) (siehe Tabelle 4). Das Gleiche gilt für Personen mit einem Migrationshintergrund: Auch sie sind in den Kontrollklassen stärker vertreten als in den Experimentalklassen (54% bzw. 50% zu 42% bzw. 40%). Ferner ist die Schülerschaft der Kontrollgruppe etwas jünger und der Anteil aus Beruflichen Schulen geringer als in der Experimentalgruppe. Auch hier wurde der Einfluss dieser Variablen auf die Ergebnisse mit Hilfe einer logistischen Regression überprüft.

Tabelle 4: Soziodemografische Grundinformationen der Schülerschaft der Sekundarstufe II (Querschnittsbefragung)

	Alter (Ø)	%-Anteil Mädchen	%-Anteil mit Migrationshintergrund	%-Anteil Berufliche Schule	N
Experimentalklassen Eingangsbefragung	18,5 Jahre	46%	42%	76%	511
Experimentalklassen Abschlussbefragung	18,9 Jahre	49%	40%	75%	336
Kontrollklassen Eingangsbefragung	17,9 Jahre	56%	54%	58%	181
Kontrollklassen Abschlussbefragung	18,1 Jahre	56%	50%	57%	134

4.1.5. Instrumente

Um die Akzeptanz der Maßnahmen zu erfassen, sollten die Schülerinnen und Schüler zum einen eine Bewertung des Unterrichtsprogramms nach Schulnoten vornehmen. Zum anderen sollten sie vorformulierte Aussagen zu den Inhalten und zur Durchführung der Maßnahmen anhand einer Skala von „trifft voll und ganz zu“ bis „trifft gar nicht zu“ beurteilen.⁸

Mögliche Wissenseffekte werden durch sechs Fragen aus dem Wissenstest der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) erfasst.⁹ Insgesamt besteht der Wissenstest der BZgA aus 11 Fragen (www.check-dein-spiel.de). Hieraus wurden sechs Fragen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades ausgewählt, die zu den Inhalten der Unterrichtsprogramme (Sek. I und Sek. II) passen. Folgende Themen werden in den Wissensfragen behandelt:

1. Gewinnwahrscheinlichkeiten beim Roulette;
2. Wahrscheinlichkeit, einen Lottojackpot zu gewinnen;
3. Glücksspiel mit dem größten Suchtpotential;

⁸ Beispielsweise wurden die folgenden Aussagen zur Bewertung gestellt: „Durch den Unterricht habe ich Neues erfahren“, „Für die Durchführung des Unterrichts hätte ich mir mehr Zeit gewünscht“. Alle abgefragten Aussagen können den Tabellen 5 und 12 im Ergebnisteil dieses Berichts entnommen werden.

⁹ Das Einverständnis wurde von der BZgA eingeholt.

4. Verluste beim Automatenspiel;
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.

Die Einstellungseffekte werden durch acht Fragen aus dem „Gambling Attitudes and Beliefs Survey“ (GABS, Breen & Zuckerman 1999) erfasst.¹⁰ 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 die Einstellung zum Jugendschutz durch die folgende Frage erfasst: „Ab welchem Alter sollten Deiner Meinung nach die verschiedenen Glücksspiele erlaubt sein? (Lotto, Geldspielautomaten, etc.)“

¹⁰ Die BZgA benutzt im Rahmen ihrer Repräsentativerhebungen 15 der insgesamt 35 Items aus dem GABS (BZgA 2010). Sie hat diese Items in die deutsche Sprache übersetzt. Für die Verwendung von acht dieser Items wurde das Einverständnis der BZgA eingeholt.

Beim Glücksspielverhalten der Schülerinnen und Schüler sind die Lebenszeit-, 12-Monats- und 30-Tagesprävalenzen für die verschiedenen Glücksspielarten (um Geld) 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 (z. B. DSM-IV) wurde verzichtet, weil dies den Rahmen des Fragebogens mit seinen spezifischen Schwerpunkten (Akzeptanz, Wissen, Einstellungen) gesprengt hätte.

Für die Sekundarstufe I wurden darüber hinaus die Prävalenzen für die wichtigsten Computer-Onlineispiele erfasst (z. B. Adventure-, Strategie-, Sport- und Kampfspiele). Ferner sind elf der 14 Items der Computerabhängigkeitsskala KFN-CSAS-II zur Anwendung gekommen (Rehbein et al. 2009).¹¹

4.1.6. Analysen

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

Maßgebliche Kennzahl dieser multivariaten Auswertungsmethode ist das „Odds-Ratio“. Es beschreibt das Verhältnis der Wahrscheinlichkeiten von (mindestens) zwei miteinander zu vergleichenden Untersuchungsgruppen, inwiefern ein Ereignis eintritt. Eine der einbezogenen Untersuchungsgruppen dient jeweils als Referenz, d. h., die Ereigniswahrscheinlichkeiten aller anderen Untersuchungsgruppen werden auf die der Referenzgruppe bezogen.

In der vorliegenden Untersuchung ist es beispielsweise das Verhältnis zwischen der Wahrscheinlichkeit, dass ein Schüler der Experimentalgruppe über ein sehr gutes Wissen zu Glücksspielen verfügt, zu der Wahrscheinlichkeit, welche eine Person der Kontrollgruppe (Referenz) diesbezüglich aufweist. Ein Odds-Ratio größer als eins würde somit bedeuten, dass die Person der Experimentalgruppe eine größere Wahrscheinlichkeit besitzt, über ein sehr gutes Wissen zu verfügen, als eine Person der Kontrollgruppe.

Im idealtypischen Fall wäre es für die Prüfung der Untersuchungshypothese ausreichend, wenn lediglich die Intervention (Experimentalgruppe vs. Kontrollgruppe) in das

¹¹ Das Einverständnis vom Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN) wurde eingeholt.

Regressionsmodell aufgenommen wird. Aus den Ausführungen zu den Untersuchungsgruppen (siehe Tabellen 3 und 4) ist jedoch deutlich geworden, dass als bedeutsam zu erachtende Hintergrundvariablen wie das Alter, das Geschlecht, der Schultyp sowie der Migrationshintergrund zwischen den Untersuchungsgruppen (teilweise) ungleich verteilt sind. Um sich daraus ergebene 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 des absoluten Betrages der verschiedenen Odds-Ratio-Werte nicht möglich. Um eine solche direkte Vergleichbarkeit dennoch zu gewährleisten, wurden die einbezogenen Variablen jeweils dichotomisiert, d. h., es sind für jede Variable jeweils immer nur zwei Vergleichsgruppen gebildet worden.

4.2. Ergebnisse bei der Sekundarstufe I

4.2.1. Akzeptanz

Die Schülerinnen und Schüler bewerten das Unterrichtsprogramm mit einer Durchschnittsnote von 2,7 Ø (klassische Schulnotenskala 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 aus, dass sie vieles schon wieder vergessen haben (siehe Tabelle 5). 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 5: Aussagen zum Unterrichtsprogramm durch die Experimentalklassen (8 Monate nach 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

4.2.2. Wissen

Von der Schülerschaft der Experimentalgruppe beantwortet in der Eingangsbefragung ein Anteil von 54% die allermeisten Fragen richtig (siehe Tabelle 6).¹² 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 6: Wissen der Schülerinnen und Schüler (mindestens 5 von 6 Fragen und davon höchstens eine falsch beantwortet)

	Experimentalklassen	N	Kontrollklassen	N
Eingangsbefragung	54%	363	52%	238
Abschlussbefragung	68%	367	55%	241

Dieser bessere Wissensstand der Experimentalgruppe zeigt sich auch in der multivariaten Analyse (logistische Regression), in der mehrere potenzielle Einflussfaktoren einbezogen und auf diese Weise statistisch kontrolliert worden sind.

In Tabelle 7 ist ausgewiesen, dass vor Beginn der Intervention – nach Kontrolle der unterschiedlichen Verteilungen des Schultyps, Geschlechts, Alters und Migrationshintergrunds – kein statistisch signifikanter Unterschied im glücksspielbezogenen Wissen zwischen der Experimental- und Kontrollgruppe vorhanden ist. Die Odds-Ratios der anderen unabhängigen Variablen zeigen, dass die Schülerinnen und Schüler der Gymnasien und die Personen ohne Migrationshintergrund jeweils über ein besseres glücksspielbezogenes Wissen zum Zeitpunkt vor Durchführung der Maßnahme verfügen als die entsprechenden Vergleichsgruppen (Stadtteilschule, bestehender Migrationshintergrund).

Während die Analyse der Daten der Eingangsbefragung lediglich dazu dient, aufzuzeigen, dass sich Experimental- und Kontrollgruppe hinsichtlich des Wissensstandes vor Beginn der Intervention nicht unterscheiden und somit die Ausgangssituation für die beiden Untersuchungsgruppen gleich ist, stellt die Analyse der Daten, welche in der

¹² Es wurde festgelegt, dass als ein sehr guter Wissensstand zu werten ist, wenn eine Schülerin bzw. ein Schüler mindestens fünf der sechs Fragen beantwortet hat und darunter höchstens eine falsche Antwort ist.

Abschlussbefragung erhoben worden sind, die eigentliche Messung des Effekts der Intervention dar. Das Odds-Ratio von 1,9 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 anderen einbezogenen Variablen zeigt sich nun – gegenüber den Ergebnissen der Eingangsbefragung –, dass ältere Schülerinnen und Schüler (≥ 15 Jahre) eine größere Chance besitzen über ein besseres Wissen zu verfügen als die jüngeren (≤ 14 Jahre).

Tabelle 7: Einflussfaktoren auf das Wissen der Schülerinnen und Schüler (mindestens 5 von 6 Fragen und davon höchstens eine falsch beantwortet) vor und nach dem Unterrichtsprogramm (Odds-Ratio)^{a)}

	Eingangsbefragung		Abschlussbefragung	
	OR	Sig.	OR	Sig.
Intervention (Kontrollgruppe vs. Experimentalgruppe)	-	n.s.	1,9	***
Schultyp (Stadtteilschule vs. Gymnasium)	1,8	**	2,5	***
Geschlecht (männlich vs. weiblich)	-	n.s.	-	n.s.
Alter (bis 14 Jahre vs. ≥ 15 -Jährige)	-	n.s.	2,0	**
Migrationshintergrund (ja vs. nein)	2,0	***	2,1	***
Gültige Fälle	574		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: * $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$.

Es wurde schon ausgeführt, dass die Schülerinnen und Schüler auch das Abhängigkeitspotenzial einzelner Glücksspielformen einschätzen sollten. Dies geschah

anhand einer vorgegebenen Skala von „sehr stark“ (5) bis „gar nicht“ (1).¹³ Danach wird von der Experimentalgruppe (Abschlussbefragung) das Suchtpotenzial von Geldspielautomaten als stark (\bar{X} 4,4), das von Roulette (\bar{X} 3,8) und von Sportwetten (\bar{X} 3,8) als etwas weniger stark beurteilt. Diese Einschätzung entspricht in etwa dem vorhandenen internationalen Forschungsstand über das Gefährdungspotenzial der verschiedenen Glücksspielformen.

Eine Fehleinschätzung ist jedoch – auch nach der Intervention – beim Zahlenlotto und den Rubbellosen vorhanden: Das Gefährdungspotenzial des Zahlenlottos (\bar{X} 3,7) wird zu hoch, dasjenige der Rubbellose (\bar{X} 2,6) zu niedrig bewertet. Diesbezüglich sollten die Inhalte des Unterrichtsprogramms noch einmal geprüft und überarbeitet werden.

4.2.3. 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 8).¹⁴ 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 8: 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 9). Während es in der Eingangsbefragung keinen Unterschied

¹³ Bei dieser Frage gibt es kaum Unterschiede im Antwortverhalten der Experimental- und Kontrollgruppe sowohl in Bezug auf die Eingangs- wie auch Abschlussbefragung. Deshalb werden hier ausschließlich die Ergebnisse der Abschlussbefragung (Experimentalgruppe) vorgestellt.

¹⁴ Es wurde festgelegt, dass als eine sehr erwünschte Einstellung gewertet wird, wenn eine Schülerin bzw. ein Schüler mindestens sechs der acht Fragen beantwortet hat und darunter höchstens eine falsche Antwort ist. Ferner sei noch einmal betont, dass es sich um Einstellungsfragen aus dem GABS handelt. Wenn also hier von richtigen Antworten die Rede ist, bezieht sich das darauf, dass das Antwortverhalten aus pädagogischer und präventiver Sicht erwünscht ist, um das Entstehen von so genannten „Kontrollillusionen“ und irrationalen Annahmen über Spielverläufe und Gewinnwahrscheinlichkeiten zu vermeiden.

zwischen der Experimental- und der Kontrollgruppe gibt, verfügt nach der Intervention der erstgenannte Personenkreis über eine 1,6fach höhere Wahrscheinlichkeit, die intendierte Einstellung zu besitzen, als die Kontrollgruppe. Ferner haben der Schultyp und der Migrationshintergrund einen Einfluss auf die Einstellung: Jugendliche, die das Gymnasium besuchen oder keinen Migrationshintergrund besitzen, haben eine größere Chance, alle bzw. fast alle der Einstellungsvariablen im gewünschten Sinne zu internalisieren als ihre jeweiligen Vergleichsgruppen.

Tabelle 9: Einflussfaktoren auf die Einstellungen der Schüler (mindestens 6 von 8 Fragen und davon höchstens eine falsch beantwortet) vor und nach dem Unterrichtsprogramm (Odds-Ratio)^{a)}

	Eingangsbefragung		Abschlussbefragung	
	OR	Sig.	OR	Sig.
Intervention (Kontrollgruppe vs. Experimentalgruppe)	-	n.s.	1,6	*
Schultyp (Stadtteilschule vs. Gymnasium)	1,8	**	1,9	***
Geschlecht (männlich vs. weiblich)	-	n.s.	-	n.s.
Alter (bis 14 Jahre vs. >= 15-Jährige)	-	n.s.	-	n.s.
Migrationshintergrund (ja vs. nein)	2,1	***	1,6	**
Gültige Fälle	580		594	

a)=Die in den Klammern erstgenannten Schülergruppen stellen jeweils die Referenzgruppe dar.

Signifikanz: * $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$.

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.¹⁵ Ähnliche Werte gibt es bei den Geldspielautomaten (78%) und beim

¹⁵ Bei dieser Frage gibt es kaum Unterschiede im Anhalten der Experimental- und Kontrollgruppe sowohl in der Eingangs- als auch Abschlussbefragung. Deshalb werden hier ausschließlich die Ergebnisse der Abschlussbefragung (Experimentalgruppe) vorgestellt.

Lotto (79%). Bei den Rubbellosen sieht das Bild gänzlich anders aus: Hier sind 77% der befragten Schülerinnen und Schüler dafür, dass auch schon Minderjährige Rubbellose ziehen dürfen. Auch hier wird noch einmal deutlich, dass hinsichtlich der Rubbellose Nachbesserungsbedarf beim Unterrichtsprogramm besteht (siehe auch obige Ausführungen zum Suchtpotential dieses Glücksspiels). Denn das Gefährdungspotenzial dieser Glücksspielform wird offensichtlich von einem Großteil der Schülerschaft auch nach der Intervention weiter unterschätzt.

4.2.4. 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 Experimental- und Kontrollklassen: 77% (EK) bzw. 80% (KK) spielen sowohl in der Eingangs- als Abschlussbefragung seltener als monatlich oder nie (siehe Tabelle 10). 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 10: Veränderungen im Glücksspielverhalten der Schülerinnen und Schüler (Veränderung von der Eingangs- zu der Abschlussbefragung)

1. alle Glücksspiele				
Experimental- klassen	77% selten/nie geblieben	6% Veränderung von monatlich zu selten/nie	10% Veränderung von selten/nie zu monatlich	7% monatlich geblieben
Kontroll- klassen	80% selten/nie geblieben	4% Veränderung von monatlich zu selten/nie	8% Veränderung von selten/nie zu monatlich	8% monatlich geblieben
2. alle Glücksspiele ohne private Wetten				
Experimental- klassen	84% selten/nie geblieben	3% Veränderung von monatlich zu selten/nie	8% Veränderung von selten/nie zu monatlich	5% monatlich geblieben
Kontroll- klassen	86% selten/nie geblieben	2% Veränderung von monatlich zu selten/nie	6% Veränderung von selten/nie zu monatlich	6% monatlich geblieben

Bestätigt wird dieses Ergebnis, wenn eine logistische Regression durchgeführt wird. Auch hier zeigen sich keine Verhaltenseffekte durch die Intervention (siehe Tabelle 11). Hingegen wird der durch viele Studien bekannte Sachverhalt deutlich, dass männliche Personen viel häufiger Glücksspiele spielen als Frauen (erhöhte Wahrscheinlichkeit in der Abschlussbefragung um das 6,8fache). Auch der Schultyp stellt sich als ein signifikanter Einflussfaktor dar: die Schülerschaft der Stadtteilschulen besitzt gegenüber derjenigen der Gymnasien eine um die 2,4fach höhere Wahrscheinlichkeit des (monatlichen) Glücksspielens.

Tabelle 11: Einflussfaktoren auf das Glücksspielverhalten der Schülerinnen und Schüler (mindestens monatliches Glücksspiel) vor und nach dem Unterrichtsprogramm (Odds-Ratio)^{a)}

	Eingangsbefragung		Abschlussbefragung	
	OR	Sig.	OR	Sig.
Intervention (Experimentalgruppe vs. Kontrollgruppe)	-	n.s.	-	n.s.
Schultyp (Gymnasium vs. Stadtteilschule)	-	n.s.	2,4	**
Geschlecht (weiblich vs. männlich)	4,7	***	6,8	***
Alter (bis 14 Jahre vs. >= 15-Jährige)	-	n.s.	-	n.s.
Migrationshintergrund (nein vs. ja)	-	n.s.	-	n.s.
Gültige Fälle	586		591	

a)=Die in den Klammern erstgenannten Schülergruppen stellen jeweils die Referenzgruppe dar.

Signifikanz: * p<0,05; ** p<0,01; *** p<0,001.

4.2.5. 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%). Ferner zeigen sich in den Experimentalklassen vor und nach der Intervention kaum Unterschiede bei den ermittelten Ergebnissen der Computerabhängigkeitsskala KFN-CSAS-II.¹⁶

Es ist deshalb zu prüfen, inwieweit die inhaltlichen Teile zu den Computer-Onlinespielen einer grundlegenden Revision zu unterziehen sind oder ob diese gänzlich aus dem Unterrichtsprogramm für die Sekundarstufe I herausgenommen werden sollten.

¹⁶ Der Durchschnittswert der 11 Items zusammengenommen beträgt vor der Intervention 17,6, danach 16,5 (Skalierung von 1 „stimmt nicht“ bis 4 „stimmt genau“).

4.3. Ergebnisse bei der Sekundarstufe II

4.3.1. Akzeptanz

Die Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe II beurteilen das Unterrichtsprogramm ebenso wie die Sekundarstufe I mit einer Durchschnittsnote von 2,7 Ø. Gleichfalls kommt es zu einer teilweise ambivalenten Bewertung der Maßnahme durch die ältere Schülerschaft, wie die Antworten auf verschiedene vorgegebene Aussagen zum Unterrichtsprogramm zeigen. Danach haben zwar etwa zwei Drittel der Experimentalgruppe neue Informationen durch den Unterricht erhalten (65%) und 55% bewerten die Inhalte als spannend, genauso viele geben jedoch an, dass sie vieles schon wieder vergessen haben (siehe Tabelle 12). Nur etwa jede/r fünfte Schülerin bzw. Schüler (19%) wurde durch das Programm zum Nachdenken über das eigene Verhalten angeregt. Werden jedoch die Schülerinnen und Schüler, die mindestens einmal im Monat Glücksspiele praktizieren, mit denjenigen verglichen, die nie oder selten spielen, ergibt sich ein größerer, programmrelevanter Unterschied. In der Spielergruppe ist der Anteil derjenigen, die durch den Unterricht zum Nachdenken über das eigene Verhalten angeregt wurden, wesentlich größer als in der Vergleichsgruppe: Das Verhältnis beträgt 31% zu 16%.

Darüber hinaus machten die Schülerinnen und Schüler noch Angaben zu zwei wesentlichen Rahmenbedingungen des Unterrichtsprogramms: 28% hätten sich mehr Zeit für die Durchführung gewünscht und ein Fünftel berichtet davon, dass die Inhalte des Programms noch einmal nachträglich im Unterricht besprochen worden sind.

Tabelle 12: Aussagen zum Unterrichtsprogramm durch die Experimentalklassen (8 Monate nach Maßnahme)

	trifft zu	trifft nicht zu	weiß nicht	N
Durch den Unterricht habe ich Neues erfahren.	65%	33%	2%	332
Der Unterricht war für mich spannend.	55%	37%	8%	328
Vieles habe ich schon wieder vergessen.	54%	42%	4%	333
Der Unterricht hat mich zum Nachdenken über mein Verhalten angeregt.	19%	78%	3%	331
Für die Durchführung des Unterrichts hätte ich mir mehr Zeit gewünscht.	28%	61%	11%	330
Im Rahmen des regulären Unterrichts sind die Inhalte noch einmal besprochen worden.	20%	63%	17%	330
Der Unterricht hatte positive Auswirkungen auf das Klassenklima.	17%	63%	20%	327

4.3.2. Wissen

In der Eingangsbefragung beantwortet in der Experimentalgruppe etwa jede/r vierte Schülerin bzw. Schüler alle Fragen richtig (24%) (siehe Tabelle 13).¹⁷ In der Kontrollgruppe fällt dieser Anteil um 3 Prozentpunkte geringer aus (21%). Während sich in der zuletzt genannten Gruppe bei der Abschlussbefragung kaum eine Veränderung zeigt, wächst der Anteil derjenigen Personen mit einem sehr guten Wissensstand in den Experimentalklassen deutlich um 13 Prozentpunkte an.

Tabelle 13: Wissen der Schülerinnen und Schüler (mindestens 5 von 6 Fragen und davon keine falsch beantwortet)

	Experimentalklassen	N	Kontrollklassen	N
Eingangsbefragung	24%	496	21%	171
Abschlussbefragung	37%	324	22%	126

Der bessere Wissensstand der Experimentalgruppe bestätigt sich auch in der multivariaten Analyse. Der folgenden Tabelle 14 lässt sich entnehmen, dass vor Beginn der Intervention –

¹⁷ Es wurde festgelegt, dass als ein sehr guter Wissensstand zu werten ist, wenn eine Schülerin bzw. ein Schüler mindestens fünf der sechs Fragen und davon alle richtig beantwortet hat; d. h., die „Messlatte“ wurde gegenüber der Sekundarstufe I höher gelegt, da es sich hier um die älteren Schülerinnen und Schüler handelt.

nach Kontrolle des Schultyps, Geschlechts, Alters und Migrationshintergrunds – kein statistisch signifikanter Unterschied im glücksspielbezogenen Wissen zwischen der Experimental- und Kontrollgruppe besteht. Die Odds-Ratios der anderen Variablen verweisen darauf, dass die Schülerinnen und Schüler der Oberstufe und die Personen ohne Migrationshintergrund vor der Maßnahme über ein besseres Wissen verfügen als die Berufsschüler und die Jugendlichen mit Migrationshintergrund. In der Abschlussbefragung lassen sich diese beiden letztgenannten Unterschiede nicht replizieren und es zeigt sich allein der intendierte Effekt der Intervention: Die Personen der Experimentalgruppe haben eine 2,0fach erhöhte Wahrscheinlichkeit, über ein sehr gutes Wissen zu verfügen, als die Personen der Kontrollgruppe.

Tabelle 14: Einflussfaktoren auf das Wissen der Schülerinnen und Schüler (mindestens 5 von 6 Fragen und davon alle richtig beantwortet) vor und nach dem Unterrichtsprogramm (Odds-Ratio)^{a)}

	Eingangsbefragung		Abschlussbefragung	
	OR	Sig.	OR	Sig.
Intervention (Kontrollgruppe vs. Experimentalgruppe)	-	n.s.	2,0	**
Schultyp (Berufsschule vs. Oberstufe)	1,7	*	-	n.s.
Geschlecht (männlich vs. weiblich)	-	n.s.	-	n.s.
Alter (bis 17 Jahre vs. \geq 18-Jährige)	-	n.s.	-	n.s.
Migrationshintergrund (ja vs. nein)	1,5	*	-	n.s.
Gültige Fälle	641		442	

a)=Die in den Klammern erstgenannten Schülergruppen stellen jeweils die Referenzgruppe dar.

Lesebeispiel: Das Odds-Ratio von 2,0 weist aus, dass die Personen der Experimentalgruppe eine 2,0fach erhöhte Wahrscheinlichkeit besitzen, über ein sehr gutes Wissen zu verfügen, als die Personen der Kontrollgruppe.

Signifikanz: * $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$.

Analog zur Sekundarstufe I (siehe oben) bestehen auch bei den älteren Schülerinnen und Schülern noch nach der Durchführung der Maßnahme Wissensdefizite über das Gefährdungspotenzial einzelner Glücksspielformen.¹⁸ So wird das Gefährdungspotential von Lotto zu hoch (\bar{O} 3,7), das der Rubbellose zu niedrig (\bar{O} 2,8) bewertet. Bei den anderen Glücksspielformen findet dagegen eine richtige Einschätzung statt (z. B. Geldspielautomaten \bar{O} 4,6).

¹⁸ Dies geschah anhand einer vorgegebenen Skala von „sehr stark“ (5) bis „gar nicht“ (1). Bei dieser Frage gibt es kaum Unterschiede im Antwortverhalten der Experimental- und Kontrollgruppe sowohl in der Eingangs- als auch Abschlussbefragung. Deshalb werden hier ausschließlich die Ergebnisse der Abschlussbefragung (Experimentalgruppe) vorgestellt.

4.3.3. Einstellungen

In der Eingangsbefragung beantwortet in der Experimentalgruppe etwas mehr als ein Drittel der Schülerinnen und Schüler die allermeisten Einstellungsfragen in die gewünschte Richtung (35%) (siehe Tabelle 15). Der entsprechende Anteil beträgt in den Kontrollklassen 30%. Nach der Intervention steigt der Anteil erwünschter Antworten in den Experimentalklassen um 21 Prozentpunkte, in der Kontrollgruppe geht er dagegen um 2 Prozentpunkte zurück.

Tabelle 15: Einstellungen der Schülerinnen und Schüler (mindestens 6 von 8 Fragen und davon höchstens eine falsch beantwortet)

	Experimentalklassen	N	Kontrollklassen	N
Eingangsbefragung	35%	507	30%	180
Abschlussbefragung	56%	335	28%	131

Die Ergebnisse der logistischen Regression bestätigen den positiven Effekt der Intervention (siehe Tabelle 16). Während es in der Eingangsbefragung keinen Unterschied in den Einstellungen der Experimental- und der Kontrollklassen gibt, verfügt nach der Intervention die Schülerschaft der Experimentgruppe über eine 2,0fach erhöhte Wahrscheinlichkeit, die intendierte Einstellung zu besitzen, als die Kontrollgruppe. Ferner haben – wie schon in der Sekundarstufe I – der Schultyp und der Migrationshintergrund einen Einfluss auf die Einstellung. Diese Effekte zeigen sich hier aber nur in der Eingangsbefragung.

Tabelle 16: Einflussfaktoren auf die Einstellungen der Schülerinnen und Schüler (mindestens 6 von 8 Fragen und davon höchstens eine falsch beantwortet) vor und nach dem Unterrichtsprogramm (Odds-Ratio)^{a)}

	Eingangsbefragung		Abschlussbefragung	
	OR	Sig.	OR	Sig.
Intervention (Kontrollgruppe vs. Experimentalgruppe)	-	n.s.	2,0	**
Schultyp (Berufsschule vs. Oberstufe)	1,6	*	-	n.s.
Geschlecht (männlich vs. weiblich)	-	n.s.	-	n.s.
Alter (bis 17 Jahre vs. \geq 18-Jährige)	-	n.s.	-	n.s.
Migrationshintergrund (ja vs. nein)	1,5	*	-	n.s.
Gültige Fälle	641		442	

a)=Die in den Klammern erstgenannten Schülergruppen stellen jeweils die Referenzgruppe dar.

Signifikanz: * $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$.

Bei der Frage nach der gewünschten Altersgrenze für die einzelnen Glücksspiele zeigt sich eine ähnliche Haltung wie bei der Sekundarstufe I. Fast 60% der Schülerinnen und Schüler aus den Experimentalklassen sind dafür, dass auch schon Minderjährige Rubbellose ziehen dürfen. Zum Vergleich: Beim Lotto sprechen sich nur 12% für eine solche Regelung aus. Offensichtlich wird das Gefährdungspotenzial von Rubbellosen auch nach der Intervention weiterhin unterschätzt. Diesbezüglich sollte die Maßnahme auch für die Sekundarstufe II noch einmal überarbeitet werden.

4.3.4. Verhalten (Glücksspiele)

Beim Glücksspielverhalten zeigen sich größere Unterschiede zwischen der Experimental- und Kontrollgruppe. Werden alle Glücksspiele um Geld betrachtet, nimmt der Anteil derjenigen, die mindestens monatlich um Geld spielen, in den Experimentalklassen nach der Intervention

von 28% auf 23% ab (siehe Tabelle 17). Dagegen steigt in den Kontrollklassen der Anteil der monatlichen Spielerinnen und Spieler von 32% auf 37% an. Wenn die privaten Wetten um Geld herausgerechnet werden, stagniert in dieser Untersuchungsgruppe der Anteil bei 25%. In der Experimentalgruppe sinkt er hingegen auch in dieser Betrachtungsweise um 4 Prozentpunkte.

Tabelle 17: Veränderungen im Glücksspielverhalten der Schülerinnen und Schüler (mindestens monatliches Glücksspiel)

	Experimentalklassen	N	Kontrollklassen	N
alle Glücksspiele				
Eingangsbefragung	28%	508	32%	181
Abschlussbefragung	23%	334	37%	131
alle Glücksspiele ohne private Wetten				
Eingangsbefragung	24%	508	25%	181
Abschlussbefragung	20%	334	25%	131

Auch in der multivariaten Analyse zeigt sich ein Effekt der Intervention auf das Glücksspielverhalten der Schülerinnen und Schüler. Der Wert von 1,8 sagt aus, dass die Schülerschaft der Kontrollgruppe gegenüber derjenigen der Experimentalgruppe eine 1,8fach höhere Wahrscheinlichkeit besitzt, mindestens monatlich Glücksspiele um Geld zu spielen (siehe Tabelle 18). Ferner wird auch hier – wie schon in der Sekundarstufe I – deutlich, dass männliche Personen viel häufiger an Glücksspielen teilnehmen als Frauen (erhöhte Wahrscheinlichkeit in der Abschlussbefragung um das 5,7fache).

Tabelle 18: Einflussfaktoren auf das Glücksspielverhalten der Schüler (mindestens monatliches Glücksspiel) vor und nach dem Unterrichtsprogramm (Odds-Ratio)^{a)}

	Eingangsbefragung		Abschlussbefragung	
	OR	Sig.	OR	Sig.
Intervention (Experimentalgruppe vs. Kontrollgruppe)	-	n.s.	1,8	*
Schultyp (Oberstufe vs. Berufsschule)	1,9	*	-	n.s.
Geschlecht (weiblich vs. männlich)	10,3	***	5,7	***
Alter (bis 17 Jahre vs. >= 18-Jährige)	-	n.s.	-	n.s.
Migrationshintergrund (nein vs. ja)	1,8	**	-	n.s.
Gültige Fälle	662		458	

a)=Die in den Klammern erstgenannten Schülergruppen stellen jeweils die Referenzgruppe dar.

Signifikanz: * $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$.

5. Zusammenfassung und Empfehlungen

In einem mehrjährigen, empiriegestützten Prozess wurden in einem Forschungs-Praxis-Projekt Maßnahmen der Glücksspielsucht-Prävention für das schulische Setting entwickelt. Damit sollte eine Lücke in der Praxis der bundesdeutschen Suchtprävention geschlossen werden.

Die Maßnahmen wurden in Form von Unterrichtsprogrammen für die Sekundarstufe I (8.-10. Klassen) und die Sekundarstufe II (Oberstufe, Berufliche Schulen) konzipiert. Das Herzstück stellt jeweils 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. In der Sekundarstufe I wird zusätzlich die Problematik des Computer-Onlinespiels mit Übungen zur Stärkung der Medienkompetenz behandelt.

Die Unterrichtsprogramme – so die Zielsetzungen – sollen Schülerinnen und Schüler in ihrer Glücksspiel-Abstinenz bestärken und erste Spielerfahrungen hinauszögern (vor allem Sek. I) sowie auf einen reflektierten, kontrollierten Umgang mit Glücksspielen hinwirken (letzteres vor allem in Bezug auf Sek II.).

Die Evaluation der beiden Maßnahmen erfolgte im Rahmen einer Follow-up-Untersuchung (Befragungen vor und 8 Monate nach der Intervention) mit jeweils zwei Experimental- und Kontrollgruppen. Es wurden die Akzeptanz sowie die Wirkungen (Wissen, Einstellung, Verhalten) der beiden Interventionen erhoben. Die Effektmessung erfolgte in Form einer multivariaten Analyse – der logistischen Regression. Als Hauptzielkriterien gelten – neben der Akzeptanz der Maßnahmen – das glücksspielbezogene Wissen und die glücksspielbezogenen Einstellungen. Anhand dieser Kriterien wird der Erfolg der Unterrichtsprogramme bewertet. Veränderungen im Glücksspielverhalten stellen ein sekundäres Kriterium dar. Im Folgenden werden die wichtigsten Evaluationsergebnisse und die daraus abgeleiteten Empfehlungen getrennt für die Sekundarstufe I und II dargestellt.

Sekundarstufe I

Das Unterrichtsprogramm für die Sekundarstufe I besitzt eine gute bis mittlere Akzeptanz bei den Schülerinnen und Schülern. Die Experimentalgruppe schneidet nach der Intervention beim glücksspielspezifischen Wissen und den Einstellungen gegenüber Glücksspielen

(rationale Annahmen) signifikant besser ab als die Kontrollgruppe. Beim Glücksspiel- und Computerspielverhalten zeigen sich hingegen zwischen beiden Untersuchungsgruppen keine Unterschiede.

Die Evaluation ergibt darüber hinaus bei einigen Aspekten des Unterrichtsprogramms einen Nachbesserungsbedarf: So besteht 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 die Durchführung des Programms für die Sekundarstufe I empfohlen werden.

Sekundarstufe II

In der Sekundarstufe II, in der die Teilnahme an Glücksspielen um Geld wesentlich verbreiteter ist als bei der jüngeren Schülerschaft, kommt das Unterrichtsprogramm ebenfalls auf eine gute bis mittlere Beurteilung. Auch hier schneidet die Experimentalgruppe beim Wissen und den Einstellungen besser als die Kontrollgruppe ab. Es ergeben sich sogar signifikante Unterschiede zugunsten der Experimentalgruppe in Bezug auf die monatliche Teilnahme an Glücksspielen.

Genau wie in der Sekundarstufe I sind nach der Intervention noch Kenntnis- und Einstellungsdefizite gegenüber dem Gefährdungspotential einzelner Glücksspiele (vor allem Rubbellose) vorhanden. Entsprechende inhaltliche Überarbeitungen der Intervention sind daher angeraten.

Gemessen an den Bewertungskriterien und unter Berücksichtigung der Korrekturvorschläge kann die Durchführung des Programms auch für die Sekundarstufe II empfohlen werden.

Umsetzung

Die Verantwortlichen des SPZ haben die Empfehlungen aufgegriffen und die Unterrichtsprogramme für die Sekundarstufen I und II teilweise überarbeitet. So wurden die Themen Rubbellose und Computer-Onlinespiele bereits inhaltlich und didaktisch neu bearbeitet.

Literatur

Baumgärtner T. (2010). Glücksspiele – Computerspiele – Rauschmittelgebrauch. Zusammenfassende Kurzbeschreibung ausgewählter Ergebnisse der SCHULBUS-Sondererhebung. Büro für Suchtprävention, Hamburg.

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

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) (2010). Glücksspielverhalten in Deutschland 2007 und 2009. Ergebnisse aus zwei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen. BZgA, Köln.

Department of Public Health Sciences at the University of Toronto (2009). YouthBet. Youth Gambling Project Web Site. Zugriff am 03.03.2009, 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 Research Australia.

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

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

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): 339-47.

Rehbein F., Kleimann M. & Mößle T. (2009). Computerabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter. Forschungsbericht Nr. 108. Hannover.

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.

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Beurteilung von Maßnahmen der Glücksspielsucht-Prävention (N=117)	8
Tabelle 2: Realisierte Fallzahlen Sekundarstufe I und II	15
Tabelle 3: Soziodemografische Grundinformationen der Schülerschaft der Sekundarstufe I (Panelbefragung)	16
Tabelle 4: Soziodemografische Grundinformationen der Schülerschaft der Sekundarstufe II (Querschnittsbefragung)	17
Tabelle 5: Aussagen zum Unterrichtsprogramm durch die Experimentalklassen (8 Monate nach Maßnahme)	21
Tabelle 6: Wissen der Schülerinnen und Schüler (mindestens 5 von 6 Fragen und davon höchstens eine falsch beantwortet)	22
Tabelle 7: Einflussfaktoren auf das Wissen der Schülerinnen und Schüler (mindestens 5 von 6 Fragen und davon höchstens eine falsch beantwortet) vor und nach dem Unterrichtsprogramm (Odds-Ratio)	23
Tabelle 8: Einstellungen der Schülerinnen und Schüler (mindestens 6 von 8 Fragen und davon höchstens eine falsch beantwortet)	24
Tabelle 9: Einflussfaktoren auf die Einstellungen der Schüler (mindestens 6 von 8 Fragen und davon höchstens eine falsch beantwortet) vor und nach dem Unterrichtsprogramm (Odds-Ratio)	25
Tabelle 10: Veränderungen im Glücksspielverhalten der Schülerinnen und Schüler (Eingangs- → Abschlussbefragung)	27
Tabelle 11: Einflussfaktoren auf das Glücksspielverhalten der Schülerinnen und Schüler (mindestens monatliches Glücksspiel) vor und nach dem Unterrichtsprogramm (Odds-Ratio)	28
Tabelle 12: Aussagen zum Unterrichtsprogramm durch die Experimentalklassen (8 Monate nach Maßnahme)	30
Tabelle 13: Wissen der Schülerinnen und Schüler (mindestens 5 von 6 Fragen und davon keine falsch beantwortet)	30
Tabelle 14: Einflussfaktoren auf das Wissen der Schülerinnen und Schüler (mindestens 5 von 6 Fragen und davon alle richtig beantwortet) vor und nach dem Unterrichtsprogramm (Odds-Ratio)	32
Tabelle 15: Einstellungen der Schülerinnen und Schüler (mindestens 6 von 8 Fragen und davon höchstens eine falsch beantwortet)	33
Tabelle 16: Einflussfaktoren auf die Einstellungen der Schülerinnen und Schüler (mindestens 6 von 8 Fragen und davon höchstens eine falsch beantwortet) vor und nach dem Unterrichtsprogramm (Odds-Ratio)	34
Tabelle 17: Veränderungen im Glücksspielverhalten der Schülerinnen und Schüler (mindestens monatliches Glücksspiel)	35
Tabelle 18: Einflussfaktoren auf das Glücksspielverhalten der Schüler (mindestens monatliches Glücksspiel) vor und nach dem Unterrichtsprogramm (Odds-Ratio)	36