

Jens Kalke, Katja Thane

Glücksspiel-Prävention im schulischen Setting

Ein internationaler Literaturüberblick

Zusammenfassung:

Glücksspiele um Geld sind auch in Deutschland unter Minderjährigen verbreitet. Ein Teil von ihnen spielt sogar regelmäßig; dabei kann es zu einem problematischen Spielverhalten kommen. Aus diesem Grund sind die Bemühungen, glücksspielbezogene Präventionsmaßnahmen für Jugendliche zu entwickeln, deutlich intensiviert worden. Im vorliegenden Beitrag werden Praxis und Forschungsstand zur glücksspielbezogenen Primärprävention im schulischen Setting dargestellt. Ein internationaler Literaturüberblick zeigt, dass weltweit bislang nur wenige Beschreibungen und Evaluationen von schulbasierten Präventionsmaßnahmen existieren. Die große Ausnahme stellt hierbei Kanada dar, das in diesem Bereich führend ist. Für den deutschsprachigen Sprachraum liegen lediglich die Ergebnisse zu einem einzigen evaluierten Projekt aus der Schweiz vor. Abschließend werden aus den Ergebnissen der bisherigen Evaluationen einige Schlussfolgerungen für die schulbasierte Glücksspiel-Prävention in Deutschland diskutiert, wo der Entwicklungsprozess noch in den Anfängen steckt.

Schlüsselworte:

Glücksspiel, Prävention, Schule, Forschungsstand

Abstract:

Gambling among minors is a phenomenon also prevalent in Germany. Some minors even play regularly which, in some cases, can lead to a problematic gambling behaviour. Therefore, efforts to develop gambling prevention measures aimed at youths have been considerably reinforced in this country. The article at hand gives an overview of the existing practice and research regarding primary gambling prevention in school settings. A review of international literature shows that to date only few reports and evaluations of school-based prevention measures exist throughout the world. The big exception, however, is Canada which has taken over a leading role in this domain. As for the German-speaking part of Europe, merely the results of a single evaluated project in Switzerland are available. Eventually, in consideration of the results of former evaluated studies, some conclusions are discussed regarding school-based gambling prevention in Germany where the development of such measures is still in the early stages.

Keywords:

Gambling, prevention, school, research

Einleitung

Jugendliche sind heutzutage einer Vielfalt von Glücksspielmöglichkeiten, der Werbung sowie der sozialen Akzeptanz des Glücksspiels ausgesetzt. Viele Jugendliche spielen dann auch, obwohl dies nicht erlaubt ist. Das zeigen jüngst veröffentlichte Prävalenzstudien über das Glücksspielverhalten junger Menschen. Im Kontrast hierzu steht, dass es bislang nur wenige primärpräventive Maßnahmen gibt. Das gilt in Deutschland insbesondere für das schulische Setting.

So enthalten zwar das nationale Jugendschutzgesetz ebenso wie der Glücksspielstaatsvertrag Regelungen zum Jugendschutz, wie ein Spielverbot für Minderjährige oder Alterskontrollen in den Spielstätten, verhaltensbezogene primärpräventive Zielsetzungen und Vorgaben werden dort aber nicht formuliert. Auch in der Praxis schulischer Suchtprävention kommt die Glücksspielthematik bislang kaum vor.

Vor diesem Hintergrund werden in dem vorliegenden Beitrag Praxis und Forschungsstand zur glücksspielbezogenen Primärprävention im schulischen Setting dargestellt, sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene. Hierbei wird ausschließlich auf verhaltenspräventive Ansätze Bezug genommen.

Eingeführt wird der Artikel mit einer kurzen Darstellung über die Verbreitung von Glücksspielen unter Jugendlichen. Das zentrale Kapitel beinhaltet eine Übersicht von evaluierten Präventionsprogrammen für das schulische Setting. Abschließend werden einige Schlussfolgerungen aus den bisherigen Evaluationen für die Entwicklung und Durchführung von schulbasierten Präventionsmaßnahmen in Deutschland diskutiert.

Methodik

Für die vorliegende Literaturanalyse wurde eine umfangreiche Recherche in den Datenbanken Medline, PsychInfo und Embase durchgeführt. Darüber hinaus ist mit Hilfe von Suchmaschinen nach im Internet veröffentlichten Präventionsstudien gesucht worden. Des Weiteren wurde die bereits verfügbare Literatur auf weitere infrage kommende Studien durchsucht (reference-tracking). Lediglich deutsch- und englischsprachige Artikel wurden systematisch berücksichtigt. Vereinzelt sind aber auch französischsprachige Publikationen aufgenommen worden. Bezogen auf Prävalenzstudien wurden vor allem größere und neuere Studien (seit Mitte der 90er Jahre) in die Analyse einbezogen, während für evaluierte Präventionsprogramme aus dem schulischen Setting alle verfügbaren Quellen ohne zeitliche Beschränkung genutzt worden sind.

Prävalenz des Glücksspiels unter Jugendlichen

International

Für Nordamerika berichten je nach Studie zwischen 39% und 92% der Jugendlichen von einer Glücksspielteilnahme (Lebenszeit-Prävalenz). Schätzungen gehen davon aus, dass 15,3 Millionen Jugendliche zwischen 12 und 17 Jahren in den Vereinigten Staaten und Kanada bereits Glücksspiele gespielt haben (Jacobs 2000). Eine umfassende Metaanalyse von 146 Studien zur Prävalenz problematischen Glücksspiels in den USA und Kanada liefern Shaffer und Hall (Shaffer/Hall 2001). Hiernach beträgt die durchschnittliche Prävalenz für pathologisches Glücksspiel 4,8% bei den Jugendlichen.

Eine schon etwas ältere Studie aus Großbritannien fand eine Lebenszeitprävalenz des Lottospiels unter 11-

bis 15-Jährigen Schülern von 48%, obwohl der Verkauf erst an Jugendliche ab 16 Jahre gestattet war (Wood/Griffiths 1998). Im Jahr 2007 wurden 1,5% der 16- bis 24-Jährigen als Problemspieler nach DSM-IV klassifiziert (Wardle et al. 2007).

Eine belgische Studie hat den Spielkonsum unter 10- bis 17-jährigen Jugendlichen erhoben. Danach haben im Jahr 2006 40% schon einmal um Geld gespielt (CRIOC 2007). Eine weitere Erhebung aus Belgien ordnet 4% der 16- bis 24-Jährigen als Problemspieler nach DSM-IV ein (Druine et al. 2006).

Aus Norwegen berichtet eine Studie von 1,8% pathologischen Spielern unter 12- bis 18-Jährigen, lediglich 18% der Befragten haben in ihrem Leben noch nie gespielt (Johansson/Götestam 2003). Eine neue Untersuchung, die 2004 im Internet durchgeführt wurde, fand unter 16- bis 19-jährigen Jugendlichen Anteile von 2,5% pathologischen Spielern und 1,9% Problemspielern (Molde et al. 2009).

Deutschland

Schmidt und Kähnert führten im Jahr 2002 eine Befragung unter 5.000 Schülern der Klassenstufen 7-9 (Alter 13-19 Jahre) in Nordrhein-Westfalen durch (Schmidt/Kähnert 2003). Spielerfahrung mit Glücksspiel wiesen insgesamt 62% der befragten Jugendlichen auf, wobei Rubbellose (36% Lebenszeitprävalenz) und Kartenspiele (29%) die Spielarten sind, die am häufigsten schon überhaupt einmal gespielt worden sind. 3% aller befragten Schüler wiesen in dieser Studie problematisches Spielverhalten auf. Überdurchschnittlich häufig sind Jungen (im Verhältnis 5:1) sowie Schüler nicht-deutscher Herkunft (2,5:1) betroffen (Schmidt/Kähnert 2003).

Die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) hat in den Jahren 2007 und 2009 in einer repräsentativen Wiederholungsbefragung (N=10.000) auch 16- und 17-Jährige zu ihrem Spielverhalten befragt (BZgA 2010). Dabei ergaben sich für 2009 folgende Werte: Die Lebenszeitprävalenz beträgt in dieser Altersgruppe 57%, ein knappes Viertel hat mindestens einmal in den letzten 12 Monaten ein Glücksspiel praktiziert (24%) und 3% spielen mindestens

wöchentlich. Diese Werte haben sich gegenüber 2007 nur geringfügig verändert. Bei den bevorzugten Spielarten steht – wenn die 12-Monatsprävalenz betrachtet wird – an erster Stelle das privat organisierte Glücksspiel mit einem Anteil von 12%, gefolgt von Pokern (9%) und den Sofortlotterien (8%). Für die Erhebung 2007 ist für die 16- und 17-Jährigen ein Anteil von 0,3% als Problemspieler ausgewiesen (ausschließlich junge Männer) (BZgA 2008). Hierbei ist jedoch einschränkend die geringe Fallzahl zu berücksichtigen.

In Hamburg hat eine aktuelle Schülerbefragung unter N=1.132 Schülern zwischen 14 und 18 Jahren eine hohe Lebenszeitprävalenz von 82% festgestellt, während die 30-Tage-Prävalenz bei 20% liegt und regelmäßiges Spielen (mehrmals im Monat) von 10% der Befragten angegeben wird (Baumgärtner 2009). Dabei nehmen Rubbellose mit 62% Lebenszeitprävalenz den größten Anteil ein, gefolgt von Poker mit 40% und Geldspielautomaten mit 35%. Hingegen spielen die regelmäßigen Spieler (mehrmals wöchentlich) am häufigsten Poker und Sportwetten. Die älteren Jugendlichen spielen häufiger regelmäßig als die jüngeren, zudem hat sich gezeigt, dass Jugendliche mit Migrationshintergrund signifikant häufiger spielen.

Die Teilnahme am Glücksspiel ist also auch in Deutschland unter Jugendlichen verbreitet. Deshalb sollten aus primärpräventiver Sicht glücksspielbezogene Maßnahmen für Jugendliche durchgeführt werden, auch wenn die Prävalenzwerte für problematisches Spielverhalten vergleichsweise niedrig sind.

Präventionsprogramme

Evaluierte Programme (international)

International existieren nur wenige Beschreibungen und Evaluationen von glücksspielbezogenen Präventionsmaßnahmen im schulischen Setting. Die große Ausnahme stellt hierbei Kanada dar, das in diesem Bereich mit Abstand führend ist.

So stellten bereits 1993 Gaboury und Ladouceur ein Präventionsprogramm an kanadischen Highschools vor, welches sowohl auf Wissensvermittlung in

Bezug auf Glücksspiel abzielte als auch auf ein Training von Kontrollstrategien. Im Einzelnen wurden folgende Bausteine durchgeführt: Information und Diskussion über Glücksspielangebote und ihre rechtlichen Rahmen, Glücksspielindustrie, Spielverhalten und Irrtümer über das Spielen, pathologisches Spielverhalten, Üben von Kontrollstrategien und ein abschließendes Quiz. Im Vergleich zu einer Kontrollgruppe war das Wissen über Glücksspiel ebenso wie die Kontrollstrategien auch beim 6-Monats-Follow-Up noch höher, dann allerdings nicht mehr signifikant. Die Autoren plädieren für mehr partizipative Programme zur Prävention (Gaboury/Ladouceur 1993).

Ebenfalls in Quebec angesiedelt ist ein französischsprachiges Projekt. Mit Hilfe des 20minütigen Videos „Lucky“ sollen falsche Vorstellungen von Jugendlichen über das Glücksspiel korrigiert werden. (s. Übersicht 1) Die Effektivität des Projektes wurde bei Siebt- und Achtklässlern (11- bis 15-Jährige) in vier verschiedenen Experimentalgruppen evaluiert. Es konnte gezeigt werden, dass das Wissen über Glücksspiel gesteigert und die falschen Vorstellungen über Gewinnmöglichkeiten korrigiert werden (Ladouceur et al. 2005). Eine weitere Evaluation unter Schülern im Alter von 12 bis 15 Jahren ergab ähnliche Resultate für die englische Version des Videos. Die Autoren betonen aber auch, dass das Video in einen größeren Rahmen eingebettet werden sollte, da 20 Minuten zu kurz seien, um längerfristige Ergebnisse zu erzielen (Ladouceur et al. 2004).

Ein weiteres Pilotprojekt der gleichen Forschergruppe beinhaltet drei 60-Minuten-Einheiten zu den Themen Wissensvermittlung, Problemlösungsstrategien („coping skills“) und Konsequenzen von problematischem Spiel, wobei auch das Video „Lucky“ gezeigt wird. Über 1.000 Schüler nahmen an einer Evaluation dieses Programms teil, die beteiligten Schulen lagen alle im urbanen Raum. Die Teilnehmer der Experimentalgruppe wiesen, bezogen auf das Ziel der Wissenszunahme und Einstellungsveränderung, signifikante Unterschiede zur Kontrollgruppe auf, während der Unterschied für das Ziel Problemlösungsfähigkeiten nicht signifikant war. Ob das Ziel der Redukti-

on der Spielhäufigkeit erreicht wurde, kann aufgrund des hohen Anteils von Nichtspielern nicht gesagt werden. Es ist dagegen zu einer vermehrten Diskussion der Jugendlichen mit Freunden und Familie über die problematischen Seiten des Glücksspiels gekommen (Ferland et al. 2005).

Im Rahmen einer weiteren Evaluationsstudie wurde untersucht, ob es Unterschiede gibt, wenn eine Präventionsmaßnahme bei Grundschulern (5. und 6. Klassenstufe Quebec) von unterschiedlichen Professionen durchgeführt wird. Ziel des Programms war es auch hier, falsche Vorstellungen der Schüler über Wahrscheinlichkeiten und Zufall beim Glücksspiel zu korrigieren. Bezogen auf eine Reduzierung falscher Vorstellungen war die Umsetzung des Programms effektiver, wenn es von Experten für Glücksspiel(sucht) statt von Lehrern durchgeführt wurde.

Darüber hinaus wurden zwei unterschiedliche Programme in einem Kontrollgruppendesign evaluiert, die beide 60 Minuten dauerten: das so genannte „Count Me Out“ sowie ein Programm nach kognitivem Modell, welches aus drei Übungen besteht. Die Experimentiergruppe hatte nach den Übungen signifikant weniger falsche Vorstellungen über Zufall und Wahrscheinlichkeit, und die Übungen des kognitiven Modells waren erfolgreicher als das „Count Me Out“-Programm. Bei beiden Programmen gab es signifikante Veränderungen, wenn sie von Spezialisten ausgeführt wurden. Die Ergebnisse zeigen, dass es wichtig wäre, Lehrer umfangreich zu schulen und auch auf deren falsche Vorstellungen zum Glücksspiel einzugehen. Da die Evaluation direkt im Anschluss an die Intervention stattfand, waren Aussagen zu Langzeiteffekten nicht möglich (Ladouceur et al. 2003).

Ein weiteres Präventionsprogramm wurde von Turner et al. ebenfalls in Kanada entwickelt. Als theoretische Grundlage dienen kognitiv-behaviourale Beratungstheorien und Erziehungsmodelle. Die Prävention soll in den schulischen Lehrplan integriert werden, anstatt einzelne Stunden anzubieten, und soll drei Bereiche beinhalten: Wissen über Wahrscheinlichkeiten, coping skills Training, Meiden von problematischem Spielver-

halten durch Selbstbewusstsein und Selbstbeobachtung. Für das Wissen um Wahrscheinlichkeiten, Problemspielen und coping skills schnitt die Experimentalgruppe gegenüber der Kontrollgruppe signifikant besser ab (Turner et al. 2008).

Weiterhin gibt es in Kanada einige Internetplattformen zur Gesundheitsförderung im Glücksspielbereich, bei denen Schadensminimierung und Prävention im Mittelpunkt stehen (Department of Public Health Sciences 2009). Diese könnten auch im Rahmen schulischer Präventionsarbeit genutzt werden.

Die interaktive Internetseite www.youthbet.net wurde von Jugendlichen konzipiert und besteht aus Spielen, Informationen und Hilfsangeboten (Korn et al. 2006). Die Internetseite stellt eine virtuelle Nachbarschaft dar, in der Jugendliche sich bewegen und es verschiedene Orte mit Glücksspielmöglichkeiten und Hilfsangeboten gibt. Integriert finden sich Interventionen zur Gesundheitsförderung (u. a. Zeit- und Geldmanagement, Risiko-Wahrnehmung), Primärprävention (Wahrscheinlichkeiten), Sekundärprävention (Selbsttest) und Schadensminimierung (Risiken verringern). Darüber hinaus lassen sich verschiedene Informationen zu Glücksspielen, der Glücksspielindustrie und entsprechende Statistiken abrufen. Regelmäßige Evaluationen der Seite beziehen sich auf die Nutzerfreundlichkeit der Seite, jedoch nicht auf mögliche Konsequenzen zum Spielverhalten. Generell wird das interaktive Design der Seite von den Nutzern gelobt, sowie vorgeschlagen, die Maßnahme in die schulische Präventionsarbeit zu integrieren. Zudem hatten die befragten Jugendlichen das Gefühl, etwas auf der interaktiven Internetseite gelernt zu haben (Korn et al. 2006). Weitere Internetseiten wie www.luckyday.ca in Kanada oder www.inyaface.co.nz in Neuseeland richten sich ebenfalls explizit an Jugendliche (Williams et al. 2007).

Ein weiteres umfassendes Präventionsprogramm, welches in zwei kanadischen Provinzen als Pilotprojekt lief, enthält Einheiten zu folgenden Themenbereichen: Informationsvermittlung, Übungen zur Beeinflussung kognitiver Fehler beim Spielen, zu Wahrscheinlichkeiten, zu Ent-

scheidungsfindung und Problemlösung sowie zu Coping Skills. In der Durchführung wird großer Wert auf eine interaktive Vorgehensweise gelegt, ebenfalls auf das Einbeziehen des sozialen Umfeldes der Schüler. Die Evaluation des Programms mit einem 3-Monats-Follow-Up bestätigt signifikante Veränderungen in der Studiengruppe bezüglich Einstellungen, Wissen und kognitiven Fehleinschätzungen bezogen auf das Glücksspiel im Vergleich zu einer Kontrollgruppe. Hinsichtlich des Spielverhaltens konnten jedoch keine signifikanten Unterschiede zwischen den beiden Gruppen festgestellt werden (Williams 2002).

Die kanadische Forschergruppe um Ladouceur führte eine Studie unter 517 Lehrern zu deren Wissen sowie Einstellungen zum Thema Glücksspiel und ihre Bereitschaft zur Umsetzung entsprechender Programme durch. Es zeigte sich, dass die Lehrer selten bereit sind, Zeit und Energie in glücksspielpräventive Aktivitäten für ihre Schüler zu investieren. Gleichwohl ist das Wissen der Lehrer um Glücksspiel und die mit problematischem Glücksspiel verbundenen Verhaltensweisen gut (Ladouceur et al. 2004).

In Australien wurde das schulische Präventionsprogramm „Dicey Dealings“ entwickelt, welches an freiwilligen Pilot-schulen durchgeführt wird. Die Strategie umfasst fünf Bausteine: Materialien für das integrierte Curriculum, professionelles Lernprogramm für Lehrer und Schülerberater, Informationsforen für Eltern sowie Angebote im Stadtteil, regionale Innovationsprojekte sowie Unterstützungsangebote für Schüler (Glass 2004). In den Pilot-schulen wurde das Programm meistens von Teams aus Lehrern, Beratern und Elternvertretern organisiert (Glass/Williams 2007). Die Evaluation des Pilotprojektes im Rahmen einer Kontrollgruppenstudie ergab bei den Experimentalschülern einen geringeren Aberglauben gegenüber Glücksspielen, ein signifikant besseres Verständnis von unabhängigen Ereignissen, eine höhere Aufmerksamkeit gegenüber der Glücksspielwerbung sowie ein besseres Erkennen der Anzeichen problematischen Spielens. Hingegen gab es keine Verbesserung hinsichtlich der (irrtümlichen) Annahme, dass durch regelmäßiges Praktizieren eines Glücksspiels das Ergebnis verbessert werden kann.

Weitere schulbasierte Präventionsprogramme existieren insbesondere in Kanada, USA und Australien wie „Don't Bet On It“ in Südaustralien, „Facing the Odds“ in Louisiana oder „Hooked City“ in Quebec. Diese Programme beinhalten eine Reihe von Bausteinen zu Glücksspiel und Glücksspielproblemen, Wahrscheinlichkeitsrechnung und Coping Skills-Training. Generell weisen die Evaluationen darauf hin, dass Ziele der Wissensvermittlung erreicht werden können, während das Spielverhalten durch diese Programme eher nicht beeinflusst wird (*Williams et al. 2007*).

Die einzige Evaluation aus dem deutschsprachigen Raum liegt für das Schweizer Projekt „1x1 des Glücksspiels“ vor, welches als ein fächerübergreifendes Projekt an Schulen konzipiert worden ist. Dabei wurden Bausteine für den Mathematik- und Natur-Mensch-Mitwelt-Unterricht in Oberstufen evaluiert. Im Mathematikunterricht stand Wahrscheinlichkeitsrechnung auf dem

Plan, hierfür wurden Testfassungen eines Mathebuches verwendet. Die Materialien für den Natur-Mensch-Mitwelt-Unterricht wurden im Projekt entwickelt und beinhalten Arbeitsblätter für die Schüler ebenso wie Arbeitshilfen für das Lehrpersonal. Diese Materialien sind in vier Kapitel gegliedert: Spiel, Glücksspiel, Glücksspielsucht, Geschäft mit dem Glücksspiel. Die Ergebnisse der Evaluation zeigen, dass mit diesem Projekt der Wissenszuwachs bei den Schülern signifikant gesteigert werden konnte. Zudem reflektieren die Jugendlichen mehr als vorher ihr eigenes Spielverhalten (nur wenige gaben aktuelles Glücksspielverhalten an). Langzeiteffekte wurden jedoch nicht gemessen (*Mezzera 2004*).

Stand in Deutschland

In Deutschland gibt es bisher keine evaluierten primärpräventiven Programme zum Thema Glücksspiel. Das betrifft auch das schulische Setting.

Die Präventionsarbeit in diesem Bereich beschränkt sich bisher vorwiegend auf Informationsbroschüren, Plakate, Postkarten und Internetangebote für die jugendlichen Zielgruppen. So gibt die BZgA beispielsweise die Broschüre „Total verzockt?“ (*BZgA 2009*) heraus. Ein anderes Beispiel für Informations- und Aufklärungskampagnen ist die von der Landesfachstelle Glücksspielsucht Nordrhein-Westfalen initiierte Kampagne „Ich mach das Spiel nicht mit“, die mit Flyern, Postern und Postkarten auf die Gefahren des Glücksspiels aufmerksam macht (*MAGS 2007*).

Das Präventionsprojekt „Glücksspiel“ der Fachstelle Suchtprävention im Land Berlin hat eine Website zum Glücksspiel geschaltet, die sich explizit an Jugendliche, aber auch an Erwachsene richtet (www.fauler-spiel.de). Wesentliche Bestandteile der Internetpräsenz für Jugendliche sind ein Wissensquiz sowie Informationen zum

Studie/Land	Intervention	Ziele	Ergebnis der Evaluation
Ferland et al. (2002), Kanada	20-min. Video „Lucky“ wird im Schulunterricht gezeigt	Falsche Vorstellungen über Glücksspiel sollen korrigiert werden	Wissen über Glücksspiel wurde im Vergleich zur Kontrollgruppe gesteigert
Ferland et al. (2005), Kanada	drei 60-Minuten-Einheiten zu den Themen Wissensvermittlung, Problemlösungsstrategien und Konsequenzen von problematischem Spiel, wobei auch das Video „Lucky“ gezeigt wird	Wissenszuwachs über Glücksspiel, Anwenden von Problemlösungsstrategien	Wissen und Einstellungen signifikant verändert gegenüber Kontrollgruppe
Turner et al. (2008), Kanada	in schulischen Lehrplan integriert, beinhaltet drei Bereiche: 1. Wissen über Wahrscheinlichkeiten, 2. coping skills Training, 3. Meiden von problematischem Spielverhalten durch Selbstbewusstsein und Selbstbeobachtung	Verhinderung von problematischem Spielverhalten	Wissen über Wahrscheinlichkeiten, Problemspieler, Selbstbeobachtung und coping skills signifikant zugenommen
Korn et al. (2006), Kanada	Internetseite: www.youthbet.net Interaktives Geschehen mit Möglichkeit zu spielen, Information und Hilfe zu bekommen etc.	Gesundheitsförderung, Schadensminimierung und Prävention	„Nutzerfreundlichkeit“ der Seite evaluiert: Interaktives Design gelobt, Einsatz im Schulunterricht gewünscht
MacDonald (2000), Neufundland, Kanada	Peer-geführtes Präventionsprogramm	Aufmerksamkeit wecken, Informationsvermittlung	es liegen keine veröffentlichten Ergebnisse vor
Glass/Williams (2007), Australien	„Dicey Dealings“: Materialien für das integrierte Curriculum, ein professionelles Lernprogramm für Lehrer und Schülerberater, Informationsforen für Eltern sowie Angebote im Stadtteil, regionale Innovationsprojekte sowie Unterstützungsangebote für Schüler	Leistung von Schulgemeinschaften erhöhen, Nachteile des Glücksspiels minimieren	Wissen, Verständnis und Aufmerksamkeit bei Schülern und Lehrern signifikant gesteigert
Mezzera (2004), Schweiz	1x1 des Glücksspiels: fächerübergreifend in Mathematik- und Natur-Mensch-Mitwelt-Unterricht der Oberstufe. Wahrscheinlichkeitsrechnung und Materialien zu Spiel, Glücksspiel, Glücksspielsucht, Geschäft mit Glücksspiel	Wissenszuwachs über Glücksspiel und Wahrscheinlichkeiten	signifikanter Wissenszuwachs, mehr Nachdenken über eigenes Spielverhalten

Übersicht 1: Glücksspiel-Präventionsprogramme an Schulen

Downloaden („Jugend-Cards“). Die Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern hat ein Kartenspiel für Jugendliche ab 14 Jahren entwickelt: Mit Hilfe von so genannten „Wenn-Ich-Karten“ als interaktive Methode sollen lebensnahe Einstellungen von Jugendlichen zu spezifischen Themen wie Geld, Risiken, Gruppendruck und Glücksspielsucht diskutiert werden.

Ferner sind in einige bestehende suchtpreventive Programme und Projekte spezielle Bausteine zum Thema Glücksspiel integriert worden. So gibt es im Mitmach-Parcours „KlarSicht Schleswig-Holstein“ – ein Kooperationsprojekt der BZgA und der Landesstelle für Suchtfragen Schleswig-Holstein (LSSH) – neben den Themen Alkohol und Tabak auch Bausteine zur Glücksspielsucht. Mit diesem interaktiven Parcours mit insgesamt sieben Stationen sollten 15.000 Schüler im Alter von 12-16 Jahren in 2008 erreicht werden, eine Evaluation des Projektes liegt (noch) nicht vor (BZgA et al. 2008). Auch in das schulische Unterrichtsprogramm „BASS“ der Niedersächsischen Landestelle für Suchtfragen e. V. (NLS) wurden einige glücksspielbezogene Inhalte eingearbeitet (NLS 2009).

In Hamburg wird zurzeit ein Projekt durchgeführt, welches die Erstellung von glücksspielbezogenen Modulen zum Ziel hat, die an allgemeinbildenden und beruflichen Schulen eingesetzt werden können. Dabei wird in einem 3½-jährigen Projektzeitraum (2008-2011) ein systematischer Entwicklungsprozess beschritten, in dem ausgehend von einer systematischen Bestandsaufnahme empiriegestützt Maßnahmen entwickelt werden, die dann in einem Kontrollgruppendesign evaluiert werden sollen (Kalke 2009). An dem Projekt sind Glücksspiel- und Präventionsexperten aus verschiedenen anderen Bundesländern und der BZgA beteiligt.

Schlussfolgerungen für die Durchführung von Präventionsprogrammen

Gesicherte Aussagen über die Faktoren für eine erfolgreiche glücksspielbezogene Präventionsarbeit im Schulbereich können, auch wenn schon einige Evaluationen vorliegen, bislang

nicht getroffen werden. Insbesondere lassen sich bisher keine Maßnahmen identifizieren, bei denen ein bedeutsamer Einfluss auf das aktuelle wie spätere Spielverhalten der teilnehmenden Jugendlichen gemessen worden ist. Es existiert hier ein großer Entwicklungs- und Evaluationsbedarf. 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, Erfolg versprechend zu sein (in Bezug auf Wissen und Einstellungen der Schüler). Eine systematische Literaturanalyse mit 13 einbezogenen Studien – die auch den Großteil der hier vorgestellten Studien beinhaltet – kommt zu dem Schluss, dass die effektivste Form einer schulischen Intervention aus einer Kombination von audiovisuellen Medien, interaktiven Übungen und Wissensvermittlung besteht (Gray et al. 2007). Auch Hayer leitet aus vorliegenden Evaluationsergebnissen zur schulischen Suchtprevention 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 (Hayer 2008).

Glücksspielbezogene Präventionsprogramme sollten 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 der problema-

tischen Spieler in einer australischen Untersuchung (Moore/Ohtsuka 1999). Die Ergebnisse einer anderen Studie aus Australien machen deutlich, dass die Wissensvermittlung bezüglich Wahrscheinlichkeiten wichtig ist, aber diese darüber hinaus gehen sollte, da Wissensvermittlung allein nicht zu Verhaltensänderung führt (Williams & Connolly 2006). Das gilt insbesondere für Risikospieler (Delfabbro et al. 2009).

Als ein Ergebnis einer Studie von Ladouceur ist festgestellt worden, dass viele Lehrkräfte nur ein geringes Interesse an der Glücksspielprävention haben (Ladouceur et al. 2004). Nach Ansicht der Autoren dieser Studie könnte dieses Desinteresse darin begründet liegen, dass Glücksspiele nur selten in der Schule stattfinden und somit nicht so sichtbar sind wie andere problematische Verhaltensweisen, auf die sich die Lehrer vermehrt konzentrieren würden. Die Einbindung der Lehrer und ein angemessenes Training für sie scheinen deshalb notwendige Bestandteile eines Präventionsangebotes zu sein. Ferner ist es wünschenswert – auch das unterstreichen einige Studien – bei der Konzeption von Programmen und Projekten konkrete Daten über das Glücksspielverhalten Jugendlicher zu berücksichtigen. Und schließlich sollten Jugendliche, wie die guten Erfahrungen mit dem kanadischen Internetprojekt www.youthbet.net zeigen, in die Entwicklung oder Erprobung von Maßnahmen mit einbezogen werden.

Literatur bei dem Verlag oder dem Verfasser

Anschrift des Verfassers:

Dr. Jens Kalke
Institut für interdisziplinäre
Sucht- und Drogenforschung (ISD)
Träger: FISD
Postfach 20173
20207 Hamburg
Telefon: 04152 82987
E-Mail: kalkej@aol.com
Internet: <http://www.isd-hamburg.de/>