Endbericht der Evaluation

Akzeptanz und Effekte des MultiplikatorInnenkonzepts
„Voller Einsatz – Damit Sport nicht zum Glücksspiel wird!“

Die **Aktion Jugendschutz Bayern** erstellt im Auftrag der LSG Materialien zur Glücksspielsuchtprävention und bietet Schulungen in diesem Bereich an.
▸ ***www.bayern.jugendschutz.de***

Die **Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern** koordiniert bayernweit Prävention, Forschung, Beratung und Hilfe rund um das Thema pathologisches Glücksspielen.
▸ ***www.lsgbayern.de***

Impressum
Herausgeber: Aktion Jugendschutz,
Landesarbeitsstelle Bayern e.V.
Fasaneriestraße 17, 80636 München
Telefon 089 – 12 15 73 0
E-Mail: *info@aj-bayern.de*
Internet: *www.bayern.jugendschutz.de*

Verantwortlich: Daniel Ensslen
Grafik: Werbhaus / Georg Lange, Augsburg

München, Mai 2020

Vorwort

Glücksspiele im Allgemeinen und Sportwetten im Speziellen beschäftigen den politischen und öffentlichen Diskurs. Neben den im Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV) formulierten Zielen den spezifischen Sucht-, Betrugs-, Manipulations- und Kriminalitätsgefährdungspotenzialen entgegen zu wirken, steht der Jugendschutz im Fokus. Und dies mit gutem Grund, denn trotz des unumstrittenen Verbots der Teilnahme an Glücksspielen weist die Mehrheit aller Jugendlichen Erfahrungen mit Glücksspielen auf. Angaben zur Lebenszeitprävalenz bewegen sich zwischen 62 % und 82 %. Die Gefahr, die Kontrolle über das eigene Spielverhalten zu verlieren, ist in der vulnerablen Phase der Jugend besonders hoch. Aus diesem Grund ist es der Aktion Jugendschutz besonders wichtig als Partner der Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern (LSG) Konzepte, Materialien und Fortbildungen im Bereich des erzieherischen Jugendschutzes zur Prävention von problematischem und pathologischem Glücksspiel seit nunmehr zehn Jahren anbieten zu können.

Mit dem MultiplikatorInnenkonzept „Voller Einsatz – Damit Sport nicht zum Glücksspiel wird!“ wird der zunehmenden Popularität von Sportwetten unter Jugendlichen und der erhöhten Affinität von Mitgliedern von Sportvereinen für Glücksspiele Rechnung getragen. Dieses innovative Projekt zur Spielsuchtprävention im Sportverein besteht aus einer Fortbildung für Mitarbeitende aus Sport und Jugendarbeit, die anschließend Workshops für Jugendliche anbieten können. Hierbei setzen sich die jugendlichen Teilnehmenden mit viel Spaß und Aktion auch mit kritischen Aspekten von Glücksspielen auseinander. Um Akzeptanz und Effekte des Konzepts näher beurteilen zu können, wurde das IFT Institut für Therapieforschung beauftragt, das Projekt zu evaluieren.

Die Ergebnisse dieser Evaluation können sich sehen lassen: Die Schulung wird von den Multiplikatorinnen und Multiplikatoren gut angenommen und befähigt sie den Workshop mit Jugendlichen durchzuführen. Der Workshop ist gut an die Zielgruppe der Jugendlichen angepasst und wird von diesen positiv wahrgenommen. Schließlich findet auch eine Sensibilisierung der Teilnehmenden des Workshops hinsichtlich problematischer Aspekte von Glücksspielen statt. Auch wenn diese Effekte teilweise numerisch nur sehr gering sind, weisen sie darauf hin, dass der Workshop positiv wirkt.

Weltweit gibt es kaum Evaluationsstudien zur präventiven Arbeit und Wirkung dieser Arbeit in Sportvereinen. Diese Studie leistet einen Beitrag zur Evidenzbasis professionellen Handelns. Zu bedenken ist, wie schwierig und aufwändig es im Allgemeinen ist, Auswirkungen von universellen verhaltenspräventiven Maßnahmen wissenschaftlich nachzuweisen. Die Teilnehmenden sind auch vielen anderen Einflüssen ausgesetzt und gerade bei unbelasteten Jugendlichen sind eigentlich keine großen „Verbesserungen“ zu erwarten. Umso erfreulicher ist es, dass hier eine Studie vorliegt, die positive Effekte nachweisen kann. Somit hoffe ich, dass die Evaluation von „Voller Einsatz“ für den Bereich der Suchtprävention von allgemeinem Nutzen ist und die Maßnahme weiterhin rege umgesetzt wird.

Prof. Dr. Anneke Bühler

Vorsitzende der Aktion Jugendschutz,
Landesarbeitsstelle Bayern e.V.

Die Evaluation

IFT Institut für
Therapieforschung
Leopoldstr. 175
80804 München

www.ift.de

Prof. Dr. Ludwig Kraus
Wissenschaftlicher Leiter

Nicki-Nils Seitz, Lucia Sedlacek, Johanna Loy, Ludwig Kraus

Akzeptanz und Effekte des MultiplikatorInnenkonzepts "Voller Einsatz - Damit Sport nicht zum Glücksspiel wird!"

IFT Institut für Therapieforschung
gemeinnützige Gesellschaft mbH
Registergericht München, HRB
46395

Geschäftsführung:
Stefanie Filipp
Dr. Tim Pfeiffer-Gerschel

Verwaltungsleitung:
Stefanie Filipp

Commerzbank AG
Kto.-Nr. 03 276 806 00
BLZ 700 800 00
IBAN: DE38 7008 0000 0327 6806 00
BIC: DRESDEFF700

Stadtsparkasse München
Kto.-Nr. 23 168 370
BLZ 701 500 00
IBAN: DE30 7015 0000 0023 1683 70
BIC: SSKMDEMMXXX

Ust.-IdNr.: DE 129521698

Inhalt

Zusammenfassung 5
1 Einleitung 7
2 MultiplikatorInnenkonzept zur Spielsuchtprävention im Sportverein 9
2.1 Hintergrund 9
2.2 Projektidee 9
2.3 Ziele des Workshops 10
2.4 Rahmenbedingungen 10
2.4.1 Leitung des Workshops 10
2.4.2 Zielgruppe 10
2.4.3 Zeitrahmen 10
2.5 Vorbereitungen 10
2.5.1 Information von Verein, SportlerInnen und Erziehungsberechtigten 10
2.5.2 Räumliche Anforderungen 10
2.6 Materialien 11
2.6.1 Vorgefertigte Materialien 11
2.6.2 Weitere benötigte Materialien 11
2.7 Vorbereitung direkt vor dem Workshop (Dauer ca. 30 Minuten) 11
2.8 Ablauf des Workshops 12
2.8.1 Methode 1 „Teamspieler“ 13
2.8.2 Methode 2 „Glück oder Geschick“ 13
2.8.3 Methode 3 „Zick, Zack, Zock“ 13
2.8.4 Methode 4 „Handout“ 14
2.8.5 Methode 5 Quiz „BrainChecker“ 14
2.8.6 Methode 6 „Statistiks, die Tabelle“ 14
2.8.7 Methode 7 „Zielscheibe“ 14
3 Pilotstudie 15
3.1 Ergebnisse 15
3.1.1 Stichprobe 15
3.1.2 Bewertung Workshop 15
3.2 Fazit der Pilotstudie 15
4 Evaluation 17
4.1 Ziel 17
4.2 Fragestellungen 17
4.3 Umfang der Evaluation 17
4.4 Ablauf der Evaluation 17
4.5 Ethikantrag 18
4.6 Erweiterung der Zielgruppen 18

5 Rekrutierung von Teilnehmenden der MultiplikatorInnenschulung 21
5.1 Zielgruppen 21
5.2 Rekrutierung 21
5.3 Ergebnisse 21
5.3.1 Vorstellung von „Voller Einsatz“ in Gremien 21
5.3.2 Vorträge zu „Voller Einsatz“ 21
5.3.3 Bewerbung der Maßnahme und der Multiplikatorenschulungen 22
5.3.4 Telefonischer, schriftlicher oder persönlicher Kontakt 22
5.3.5 Versandte Materialien 22
5.4 Fazit der Rekrutierung 22
6 Befragung von Teilnehmenden der MultiplikatorInnenschulung 23
6.1 Zielgruppe 23
6.2 Erhebungsmethode 23
6.3 Ergebnisse 24
6.3.1 Stichprobe 24
6.3.2 Gesamtbewertung 24
6.3.3 Seminarinhalten 25
6.3.4 Seminargestaltung und Methodik 25
6.3.5 ReferentIn 26
6.3.6 Rahmenbedingungen 26
6.3.7 Planung des Workshops „Voller Einsatz“ 27
6.3.8 Seminarorganisation 27
6.3.9 Sonstige Rückmeldungen 28
6.4 Fazit der MultiplikatorInnenschulung 28
7 Befragung von WorkshopleiterInnen 29
7.1 Zielgruppe 29
7.2 Erhebungsmethode 29
7.3 Ergebnisse 29
7.3.1 Stichprobe 29
7.3.2 Einschätzung der Durchführung des Workshops 30
7.3.3 Einschätzungen der Teilnehmenden des Workshops 31
7.3.4 Selbsteinschätzung der Workshopleitungen 32
7.3.5 Einschätzungen der Effekte des Workshops 33
7.3.6 Freie Rückmeldungen per E-Mail 34
7.4 Fazit der Befragung der WorkshopleiterInnen 36
8 Befragung von Jugendlichen und jungen Erwachsenen 37
8.1 Zielgruppe 37
8.2 Rekrutierung 37
8.3 Gruppenzuteilung 37

8.4 Erhebungsmethode ... 37
8.5 Ergebnisse ... 39
8.6 Stichprobenbeschreibung ... 39
8.6.1 Interventionsgruppe ... 39
8.6.2 Kontrollgruppe ... 39
8.6.3 Einstellungen zu Glücksspiel ... 41
8.6.4 Einschätzung von Glücksspielen ... 45
8.6.5 Behauptungen zu Glücksspiel ... 48
8.6.6 Mindestalter für Glücksspielarten ... 51
8.6.7 Eigenes Glücksspielverhalten und Effekte des Workshops ... 53
8.7 Fazit der Befragung der Jugendlichen und jungen Erwachsenen ... 57
9 Feedback von Jugendlichen und jungen Erwachsenen des Workshops ... 59
9.1 Zielgruppe ... 59
9.2 Erhebungsmethode ... 59
9.3 Ergebnisse ... 59
9.4 Fazit des Feedbacks von Jugendlichen und jungen Erwachsenen des Workshops ... 60
10 Vergleich zwischen Teilnehmenden aus Fußballvereinen und Nicht-Fußballvereinen ... 61
10.1.1 Ergebnisse ... 61
10.1.2 Stichprobenbeschreibung ... 61
10.1.3 Einstellungen zu Glücksspiel ... 61
10.1.4 Einschätzung von Glücksspielen ... 66
10.1.5 Behauptungen zu Glücksspiel ... 67
10.1.6 Mindestalter für Glücksspielarten ... 70
10.2 Fazit des Vergleichs zwischen Teilnehmenden aus Fußballvereinen und Nicht-Fußballvereinen ... 72
11 Schlussfolgerung ... 73
12 Anhang ... 75
13 Literatur ... 81
Anlagen ... 83
Anlage 1: Fragebogen für Workshopleitungen
Anlage 2: Fragebogen für Jugendliche und junge Erwachsene, die am Workshop teilnehmen werden
Anlage 3: Feedback-Fragebogen für Jugendliche und junge Erwachsene, die am Workshop teilgenommen haben

Zusammenfassung

Eine neue Entwicklung der Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern e.V. (aj) stellt das MultiplikatorInnenkonzept "Voller Einsatz - Damit Sport nicht zum Glücksspiel wird!" zur Spielsuchtprävention im Sportverein und in anderen pädagogischen Bereichen dar. In einer dreistündigen Fortbildung lernen Mitarbeitende aus Sportvereinen (Trainerinnen und Trainer, Jugendleiterinnen und Jugendleiter etc.) und aus dem pädagogischen Bereich den Workshop „Voller Einsatz“ kennen und durchzuführen. Die in dem Workshop angewendeten Methoden sind einfach zu erlernen und erfordern keine besonderen Vorkenntnisse. Im etwa einstündigen Workshop „Voller Einsatz“ selbst sollen sich sowohl die Workshopleitungen als auch die Teilnehmenden mit viel Spaß und Aktion mit Glücksspielen auseinandersetzen.

Um die Akzeptanz und Wirkungsweise des MultiplikatorInnenkonzepts und des Workshops beurteilen zu können, wurde das IFT Institut für Therapieforschung mit der Evaluierung beauftragt.

Die MultiplikatorInnenschulung wurde insgesamt gut angenommen. Die Teilnehmenden gaben an, dass die Schulung dazu befähigt, den Workshop „Voller Einsatz“ durchführen zu können.

Die Workshopleitungen halten die Durchführung des Workshops „Voller Einsatz“ für problemfrei. Teilnehmende der MultiplikatorenInnenschulung sollten zukünftig keine Schwierigkeiten bei der Umsetzung haben. Außerdem sehen sich die Workshopleitungen in der Lage, durch den Workshop glücksspielbezogene Themen zu vermitteln. Präferiert werden als Workshopleitung jedoch externe Personen im Vergleich zu Vereinsmitgliedern bzw. internen Personen.

Der Workshop scheint gut auf die Zielgruppe der Jugendlichen und jungen Erwachsenen angepasst zu sein, da von einem grundsätzlichen Interesse und Aufmerksamkeit bei den Teilnehmenden berichtet wird. Trotz des schwierigen Themas scheint der Workshop den Leitenden und Teilnehmenden Spaß zu machen. Es ist mitunter mit einem höheren Zeitbedarf als 60 bis 90 Minuten zu rechnen, um alle Methoden durchführen zu können. Die Dauer des Workshops war auch der von den Jugendlichen und jungen Erwachsenen am häufigsten kritisierten Faktor.

Allerdings sehen die Teilnehmenden das Thema Glücksspiel, u.a. auch in der Form dieses Workshops, eher nicht als Fokus in der durchführenden Institution, z. B. Vereinen, Schulen. Es wird sichtbar, dass trotz des einfachen Aufbaus und den spielerischen Elementen des Workshops sowie dem niederschwelligen Zugang zur Problematik des Glücksspielens aktuell kein hoher Bedarf an Präventionsmaßnahmen zum Thema Glücksspiel im Vergleich zu anderen Präventionsmaßnahmen in den Institutionen wahrgenommen wird.

Der Workshop führte in einzelnen Bereichen zu einer sichtbaren Sensibilisierung der Jugendlichen und jungen Erwachsenen. So zeigte sich die Interventionsgruppe kritischer als die Kontrollgruppe, z.B. in der Auffassung, dass Glücksspielende mutiger und abenteuerlustiger sind, wie auch bei der Aussage, mit Glücksspiel Geld verdienen zu können. Im Bereich der faktischen Aussagen zu Glücksspiel und zum Mindestalter für Glücksspielarten deuten die Ergebnisse auf eine Erweiterung des glücksspielbezogenen Wissens aufgrund des Workshops hin.

Der Workshop führte zur Verbesserung im eigenen Glücksspielverhalten. Die Neugierde auf Glücksspiel nahm mit der Teilnahme am Workshop ab. Ebenso nahm der Anteil an Jugendlichen und jungen Erwachsenen, die vorhatten, in naher Zukunft am Glücksspiel teilzunehmen, ab. Während Teilnehmende eines Workshops seltener angaben, in naher Zukunft Geld für Glücksspiel ausgeben zu wollen, spielten befragte Nicht-Teilnehmende eher mit diesem Gedanken.

Beim Vergleich von Teilnehmenden aus Fußballvereinen zu anderen Teilnehmenden der Studie zeigten sich in der Einschätzung, inwieweit spezifische Glücksspielarten von Zufall oder Können und Wissen abhängen, beide Gruppen insgesamt als vergleichbar. Ein beachtenswerter Unterschied fand sich

allerdings bei Sportwetten, wobei deutlich mehr Fußballspielende als Nicht-Fußballspielende Können und Wissen voraussetzten. Eine höhere Anzahl an Fußballspielenden berichtete, dass man auch mit Sportkenntnissen nicht sicher durch Sportwetten Geld verdienen, jedoch durch Expertenwissen Ereignisse während des Spiels vorhersagen könne. Jugendliche und junge Erwachsene, die Mitglieder in Fußballvereinen sind, sind nicht grundsätzlich Glücksspiel-affiner als Nicht-Fußballspielende. Jedoch könnte in dieser Personengruppe ein erhöhtes Risiko für Glücksspielprobleme in Bezug auf Sportwetten vorliegen.

Fazit:

- Sportvereine können für den Workshop „Voller Einsatz“ gewonnen werden
- MultiplikatorenInnenschulung wird insgesamt gut angenommen und befähigt, den Workshop „Voller Einsatz“ durchzuführen zu können
- Die Durchführung des Workshops wird von den Workshopleitungen als problemfrei bewertet
- Der Workshop ist gut an die Zielgruppe angepasst
- Die Inhalte und die spielerische Gestaltung des Workshops werden von den Jugendlichen und jungen Erwachsenen als positiv wahrgenommen
- Eine Sensibilisierung der Teilnehmenden des Workshops hinsichtlich Glücksspiels wird erreicht

1 Einleitung

Die Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern e.V. (aj) bietet als Fachinstitution im erzieherischen Jugendschutz neben der Herausgabe einer eigenen Fachzeitschrift „*pro*Jugend“ Informations- und Arbeitsmaterialien, Fachberatung und Fortbildungen für Fachkräfte an (https://www.bayern.jugendschutz.de/de/, letzter Abruf am 07.08.2019). Ein Pfeiler präventiver Maßnahmen ist die Glücksspielprävention. Hierbei liegen die Schwerpunkte bei der Förderung des Bewusstseins über mögliche Gefahren des Glücksspiels, Implementation von glücksspielspezifischen Aspekten in bereits bewährte Programme der Suchtprävention sowie die Entwicklung und Veröffentlichung von glücksspielbezogenen Materialien und Projekten.

Eine neue Entwicklung stellt der Workshop „Voller Einsatz“ dar (Projektleiter: Daniel Ensslen, Referent für Prävention gegen Glücksspielsucht der aj). Hierbei handelt es sich um ein MultiplikatorInnenkonzept zur Spielsuchtprävention in Sportvereinen. Der Workshop ist jedoch grundsätzlich in jeglichen pädagogischen Bereichen anwendbar. In einer dreistündigen Fortbildung lernen Mitarbeitende aus Sportvereinen (Trainerinnen und Trainer, Jugendleiterinnen und Jugendleiter etc.) und aus dem pädagogischen Bereich den Workshop „Voller Einsatz“ kennen und durchzuführen. Die in dem Workshop angewendeten Methoden sind einfach zu erlernen und erfordern keine besonderen Vorkenntnisse. Im Workshop „Voller Einsatz“ selbst setzen sich sowohl die Workshopleitungen als auch die Teilnehmenden mit viel Spaß und Aktion mit Glücksspielen auseinander.

Um die Akzeptanz und die Wirkungsweise dieses MultiplikatorInnenkonzepts und des Workshops beurteilen zu können, wurde das IFT Institut für Therapieforschung mit der Evaluierung beauftragt.

Der vorliegende Bericht umfasst die Ergebnisse der Evaluation. Nachfolgend werden das MultiplikatorInnenkonzept und der Workshop beschrieben, die Methoden der Evaluation und deren Instrumente dargestellt sowie die Ergebnisse der Evaluation berichtet und bewertet.

2 MultiplikatorInnenkonzept zur Spielsuchtprävention im Sportverein

Das Konzept und der Workshop wurden für die Anwendung in Sportvereinen erstellt. Nachfolgend werden umfassende Informationen aus der Homepage zum Workshop „Voller Einsatz“ wiedergegeben (https://voller-einsatz.info/voller-einsatz/ , letzter Abruf am 07.08.2019). Aufgrund von Schwierigkeiten bei der Rekrutierung von teilnehmenden Sportvereinen (siehe Abschnitt 5 Rekrutierung von Teilnehmenden der MultiplikatorInnenschulung) wurde das Konzept und der Workshop auch für den pädagogischen Bereich zugänglich gemacht. Somit wird in der nachfolgenden Darstellung der Inhalte des Konzepts und des Workshops implizit auch eine Durchführung im pädagogischen Kontext (z. B. Schulen, Jugendhilfen) verstanden.

2.1 Hintergrund

In Deutschland weist die Mehrheit aller Jugendlichen Erfahrungen mit Glücksspielen auf. Angaben zur Lebenszeitprävalenz bewegen sich zwischen 62 % und 82 %. Gerade im Jugendalter besteht die Gefahr, die Kontrolle über das eigene Spielverhalten zu verlieren. 6 % aller Jugendlichen sind von glücksspielassoziierten negativen Konsequenzen, z. B. Verschuldung oder Verlust von sozialen Beziehungen (Familie, Freundeskreis) betroffen. Dabei liegt der Anteil der Jugendlichen mit problematischem Spielverhalten zwischen 1.3 % (Walther, Morgenstern & Hanewinkel, 2012) und 3 % (Hurrelmann, Schmidt & Kähnert, 2003), studienübergreifend wird der Anteil der Jugendlichen mit risikoreichem Spielen auf ca. 3.5 % beziffert (Duven et al., 2011; Müller et al., 2014; Walther et al. 2012).

Darüber hinaus wurde festgestellt, dass Mitglieder von Sportvereinen sich signifikant häufiger an Sportwetten beteiligen als die Allgemeinbevölkerung. Zudem weisen Mitglieder von Sportvereinen häufiger ein problematisches oder pathologisches Glücksspielverhalten auf (Meyer, Meyer, Zielke & Hayer, 2013).

Wenn SportlerInnen die Kontrolle über ihr Glücksspielverhalten verlieren und Probleme finanzieller und psychosozialer Art entwickeln, sind sie für Spielmanipulationen anfällig. Diese Entwicklung gefährdet nicht nur die Biographien einzelner Personen, sondern auch die Integrität des gesamten Sportbetriebs (Meyer et al., 2013). Hier können Sportvereine bereits im Vorfeld Verantwortung übernehmen.

Als bevorzugte Spielorte bei Jugendlichen führen derzeit Wettannahmestellen die Rangreihe der favorisierten Anlaufstellen für Glücksspiel an (Müller et al., 2014). Zudem gibt es eine Verlagerung von Glücksspiel- und Wettaktivitäten ins Internet. Gerade dort werden Jugendliche mit zahlreichen verlockenden Werbebotschaften konfrontiert und Jugendschutzbestimmungen können besonders leicht umgangen werden (Borowski & Hayer, 2014). In diesem Zusammenhang wird die Notwendigkeit von präventiven bzw. erzieherischen Maßnahmen des Jugendschutzes deutlich.

2.2 Projektidee

Es wird ein Schulungskonzept für MultiplikatorInnen durch die Aktion Jugendschutz Bayern (aj) erstellt. MultiplikatorInnen können Trainer-, Übungs- und JugendleiterInnen, ehren- und hauptamtliche Mitarbeitende, Präventionsfachkräfte und Mitarbeitende von (Sucht-) Beratungsstellen sein. MultiplikatorInnen führen jeweils mit den Jugendlichen und jungen Erwachsenen im Alter von 15 bis 21 Jahren vor Ort einen etwa einstündigen Workshop durch. Die Inhalte sind interaktiv gestaltet, lebensweltbezogen und sensibilisieren für die Werte eines integren Sports sowie das Sucht-, Betrugs- und Manipulationspotenzial von Sportwetten und Glücksspielen.

2.3 Ziele des Workshops

Der Workshop „Voller Einsatz“ …
… sensibilisiert Jugendliche für die Suchtgefahren von Glücksspielen.
… fördert die Entwicklung einer kritischen Haltung gegenüber Glücksspielen.
… vermittelt Informationen zu Glücksspiel, Sportwetten und Spielmanipulation.
… fördert die Auseinandersetzung mit eigenen Werten im Sport.

2.4 Rahmenbedingungen

Nachfolgend werden die Eckdaten zur Durchführung des Workshops aufgeführt.

2.4.1 Leitung des Workshops

- Ehren- und hauptamtliche TrainerInnen, ÜbungsleiterInnen und andere Mitarbeitende aus Sportvereinen oder
- Pädagogische Fachkräfte (aus Jugendarbeit, Jugendhilfe, Gesundheitsförderung, Prävention, (Sucht-) Beratungsstellen etc.)

2.4.2 Zielgruppe

- 6-15 Jugendliche/junge Erwachsene im Alter von 15 bis 21 Jahren aus einem Sportverein pro Workshop

2.4.3 Zeitrahmen

- Je nach Anzahl der Teilnehmenden 60 bis 90 Minuten
- Zusätzlich ein gemeinsames Pizzaessen

2.5 Vorbereitungen

Im Folgenden werden die Vorbereitungen, die vor der Durchführung des Workshops „Voller Einsatz“ getroffen wurden, beschrieben. Die Anweisungen sind als direkte Ansprache an die Workshopleitung formuliert. Auf der Homepage zu „Voller Einsatz“ werden Materialen (z. B. Ankündigungsflyer, Grafiken für die Institutionshomepage) angeboten, die die Kommunikation erleichtern.

2.5.1 Information von Verein, SportlerInnen und Erziehungsberechtigten

- Informieren Sie EntscheidungsträgerInnen (z. B. Vorstand, GruppenleiterInnen) über das Vorhaben, den Workshop durchzuführen und holen Sie sich das grundsätzliche Einverständnis ein.
- Informieren Sie vorab alle notwendigen Stellen, u. U. betroffenes Personal wie Gebäudemanagement, Putzkräfte oder zuständige Personen für die Räumlichkeiten.
- Fragen Sie die Zielgruppe, ob sie an dem Workshop teilnehmen möchte (Anreiz: Einladung zum gemeinsamen Pizzaessen nach dem Workshop). Vereinbaren Sie einen günstigen Termin (z. B. nach einem Training, im Trainingslager). Hängen Sie Ankündigungsplakate auf und erinnern Sie die Teilnehmenden kurz zuvor noch einmal an den Workshop.
- Informieren Sie die Erziehungsberechtigten, indem Sie im Vorfeld Informationen auf der Homepage Ihrer Institution (sofern vorhanden) veröffentlichen und/oder den Teilnehmenden einen Informationsbrief mitgeben. Die Teilnehmenden sollen ihre Eltern vor allem auch über das „Spätere-Heimkommen“ informieren.

2.5.2 Räumliche Anforderungen

- Sie benötigen einen Raum, in dem die Gruppe ausreichend Platz hat.
- Sie benötigen Stühle für alle Teilnehmenden und für sich selbst (Stuhlkreis).

- Sie benötigen Platz um vier Plakate während dem Workshop aufzuhängen und einen Platz, um diese optimalerweise über den Workshop hinaus noch eine Weile hängen zu lassen.

2.6 Materialien

Alle hier aufgeführten Materialien können bei Bedarf bei der aj kostenfrei bestellt werden. In der Klammer hinter dem jeweiligen Material finden Sie die für eine Veranstaltung benötigte Anzahl. Es können sowohl einzelne Materialien als auch ein Gesamtset für 15 Teilnehmende bestellt werden.

2.6.1 Vorgefertigte Materialien

- Informationen für die Homepage
- Informationsbrief (entsprechend der Anzahl der Teilnehmenden)
- Ankündigungsplakat
- Übersicht über den Ablauf des Workshops
- Fragekärtchen TeamspielerInnen
- Bildkarten
- Wettvorlage (entsprechend der Anzahl der Teilnehmenden)
- Papierpizzaviertel (entsprechend der Mindestanzahl der Teilnehmenden mal vier, wiederverwendbar)
- Papierpizzaviertel Buchmacher (entsprechend der Mindestanzahl der Teilnehmenden mal vier, wiederverwendbar)
- Kugelschreiber (mind. entsprechend der Anzahl der Teilnehmenden)
- Handouts Jugendliche (entsprechend der Anzahl der Teilnehmenden)
- Quiz (entsprechend der Anzahl der Teilnehmenden)
- Quiz Lösung
- BrainChecker-Medaille
- Fälle für Statistiks
- Laufzettel (entsprechend der Anzahl der Teilnehmenden)
- Wertekarten

2.6.2 Weitere benötigte Materialien

- Klebeband oder Pinnadeln zum Aufhängen von Plakaten
- Klebeband oder Pinnadeln zum Aufhängen der Kärtchen auf die Plakate

2.7 Vorbereitung direkt vor dem Workshop (Dauer ca. 30 Minuten)

- Raum vorbereiten (Stuhlkreis)
- Die Plakate gut sichtbar und zugänglich aufhängen; die Plakate „Glücksspiele“ und „Geschicklichkeitsspiele“ sollen nebeneinander hängen
- Übersicht über den Ablauf des Workshops bereitlegen
- Materialien bereitlegen
- Pizza bestellen (Lieferung 90 Minuten nach Beginn des Workshops)

2.8 Ablauf des Workshops

Der Aufbau und Ablauf des Workshops sind in Tabelle 2.1. dargestellt. Nachfolgend werden die im Workshop genutzten sieben Methoden im Detail beschrieben. Es ist allerdings nicht verpflichtend, alle sieben Bestandteile durchzuführen. Bei Bedarf kann auch auf die ein oder andere Methode verzichtet werden, z. B. falls weniger Zeit zur Verfügung steht.

Tabelle 2.1: Der Aufbau und Ablauf des Workshops

Methoden	Material	Zeit
1. Teamspieler „Schuhmacher“ „Buchmacher“ „Spielmacher“	Stuhlkreis (Stühle abgezählt nach Anzahl der Teilnehmenden) Fragekärtchen Teamspieler	Dauer 5 min. Total 5 min.
2. Glück oder Geschick	Bildkarten Klebeband oder Pinnadeln 2 Plakate - „Glücksspiele“ - „Geschicklichkeitsspiel“	Dauer 5 min. Total 10 min.
3. Zick, Zack, Zock	Wettvorlage (Anzahl der Teilnehmenden) Papierpizzaviertel komplett Papierpizzaviertel minus Buchmacheranteil	Dauer 20 min. Total 30 min.
4. Handout	Handouts (Anzahl der Teilnehmenden) Stifte (Anzahl der Teilnehmenden)	Dauer 5 min. Total 35 min.
5. BrainChecker - Quiz ausfüllen - Quiz auswerten	Quiz „BrainChecker“ (Anzahl der Teilnehmenden) Auflösung „BrainChecker“ Medaille „BrainChecker“	Dauer 5 min. Dauer 5 min. Total 45 min.
6. Statistiks, die Tabelle	Fälle (Anzahl der Teilnehmenden) Laufzettel (Anzahl der Teilnehmenden) Plakat „Statistiks, die Tabelle“ Klebeband oder Pinnadeln	Dauer 15 min. Total 60 min.
7. Zielscheibe	Alle Wertekarten Plakat „Zielscheibe“ Klebeband oder Pinnadeln	Dauer 10 min. Total 70 min.

2.8.1 Methode 1 „Teamspieler“

Die Teilnehmenden sitzen in einem Stuhlkreis. Reihum werden sie in die Gruppen „Schuhmacher“, „Buchmacher“ und „Spielmacher“ eingeteilt. Der Leitende stellt den eigenen Stuhl weg und stellt sich in die Mitte. Ruft der Leitende das Wort „Buchmacher“, müssen alle aus der Gruppe der „BuchmacherInnen“ den Platz wechseln. Wer keinen Stuhl erwischt, kann als nächster die Gruppe benennen, die den Sitzplatz wechseln soll. Bei Rufen des Wortes „Teamspieler“, wechseln alle ihren Platz. Nach ein paar Runden beginnt die Leitung die erste der „Fragekärtchen Teamspieler“ aufzudecken. Alle Personen, auf die die jeweilige Aussage auf den Fragekärtchen zutrifft, wechseln ihre Plätze. Sind die „Fragekärtchen Teamspieler“ aufgebraucht ist die Methode beendet.

2.8.2 Methode 2 „Glück oder Geschick“

Die Leitung legt die Bildkarten in der Mitte des Stuhlkreises auf dem Boden aus und bittet die Teilnehmenden sich diese zu nehmen und sie auf den Plakaten unter der jeweilig richtigen Überschrift (Glücksspiele oder Geschicklichkeitsspiele) anzubringen. Dabei kann die Leitung helfen, indem sie Klebestreifen/Pinnadeln bereithält. Wenn alle Karten hängen, wird das Ergebnis auf seine Richtigkeit hin überprüft und einzelne Karten gegebenenfalls umgehängt. Hinsichtlich Pokerns besteht über den Glücks- oder Geschicklichkeitsanteil Diskussionspotenzial. Rechtlich betrachtet ist Pokern in Deutschland jedoch eindeutig ein Glücksspiel.

2.8.3 Methode 3 „Zick, Zack, Zock“

Alle Teilnehmenden erhalten eine Papierpizza (vier Viertel). Die Workshop-Gruppe wird in drei Gruppen aus der ersten Methode „Teamspieler“ geteilt („Schuhmacher“, „Buchmacher“ und „Spielmacher“). Zwei Gruppen treten gegeneinander in „Zick, Zack, Zock“ (= „Schere, Stein, Papier“) an. Hierzu verabredet jede der beiden Gruppen ein Symbol (Schere, Stein oder Papier), welches durch ein ausgewähltes Mitglied gegen eines der anderen Gruppe ausgeführt wird. Es wird drei Mal gegeneinander angetreten, wobei die ausführenden Gruppenmitglieder untereinander wechseln können.

Alle Teilnehmenden aus der dritten Gruppe erhalten eine Wettvorlage und können nun individuell wetten. Dies ist in zwei Variationen möglich:

1) Auf das Ergebnis des gesamten Spiels (= 3mal „Zick, Zack, Zock“) wetten (Gruppe A gewinnt, Gruppe B gewinnt oder unentschieden). Dies ist nur einmalig zu Beginn möglich und kann im weiteren Verlauf nicht mehr geändert werden (Ergebniswette).

2) Auf den Ausgang der einzelnen Ereignisse (A gewinnt oder B gewinnt oder unentschieden bei jedem Mal „Zick, Zack, Zock“). Dies ist vor jedem „Zick, Zack, Zock“ (also 3mal) möglich (Ereigniswette).

Als Einsatz dient die Papierpizza. Es ist möglich ein oder mehrere Viertel (maximal vier) zu setzen. Aus operativen Gründen können nur ganze Pizzaviertel eingesetzt werden. Diese werden auf die „Wettvorlage“ gelegt. Bei Verlust geht der Einsatz vollständig an die Leitung. Bei Gewinn erhalten die Wettenden die eingesetzte Menge zusätzlich als Gewinn zurück, wobei ein Viertel des Gewinns als BuchmacherInanteil einbehalten wird und an die Leitung geht. Hierzu werden Pizzaviertel mit den fehlenden Buchmacheranteilen von der Leitung „ausgezahlt“.

Nachfolgend werden die Gruppen reihum durchgewechselt, sodass jede Gruppe Wetten abschließt. Die Teilnehmenden zeigen zum Ende im Stuhlkreis wie viele Pizzastücke sie nun haben.

Schließlich eröffnet die Leitung den Teilnehmenden, dass diese tatsächlich um ihre Pizza, welche nach der Veranstaltung ausgegeben wird, gewettet haben. Einige werden mehr als eine Pizza haben, andere weniger oder gar keine mehr.

Nachfolgend wird die Situation reflektiert: „Wie zufrieden seid ihr mit dem Ergebnis?“, „Wie gerecht ist das Ergebnis?“

Die Situation wird aufgelöst: die Leitung gibt bekannt, dass die Papierpizzawetten doch keine Auswirkungen auf spätere/tatsächliche Pizzaessen haben.

2.8.4 Methode 4 „Handout“

Das Handout (Informationen zu Glücksspiel) und Stifte werden verteilt. Die Teilnehmenden sollen ihren Namen auf das Handout schreiben. Es wird angekündigt, dass die Informationen aus dem Handout für das darauffolgende Quiz (siehe Methode 5 „Brainchecker“) wichtig sind. Die Teilnehmenden haben fünf Minuten Zeit das Handout zu lesen (hierbei kann die Zeit durch die Leitung dem Leseverständnis angepasst werden).

2.8.5 Methode 5 Quiz „BrainChecker“

Die Teilnehmenden haben fünf Minuten Zeit das Quiz auszufüllen (je nach Leseverständnis kann die Zeit variiert werden). Bei jeder Frage soll ein Kreuz bei Richtig (R) oder Falsch (F) gesetzt werden. Anschließend wird die Lösung Punkt für Punkt von der Leitung bekannt gegeben (*Beispiel*: 1a) richtig, 1b) richtig, 1c) falsch usw.). Ausgehend von der maximalen Punktzahl (41 Punkte) wird der Gewinner/die Gewinnerin ermittelt (*Beispiel*: Wer hat 44 Punkte? Wer hat 43 Punkte? usw.). Es ist empfehlenswert, die unteren Ränge nicht vor der Gruppe zu ermitteln, um Beschämung zu vermeiden. Dem Gewinner oder der Gewinnerin wird die BrainCheckerIn-Medaille verliehen.

2.8.6 Methode 6 „Statistiks, die Tabelle“

Jeder Teilnehmende erhält eine Situationsbeschreibung und einen Laufzettel. Hiermit sollen die anderen Teilnehmenden nach ihrer Einordnung in die Kategorien „Spaß“, „Problem“ oder „Sucht“ befragt werden. Die Einschätzungen werden auf dem Laufzettel notiert. Hat der Teilnehmende sieben Personen befragt, vergibt dieser entsprechend den Angaben auf dem Laufzettel Punkte (0, 1 oder 2 Punkte) und zählt diese zusammen. Eine höhere Punktzahl steht für Spaß, eine niedrige Punktzahl steht für Sucht. Abschließend eruiert die Leitung die Punktzahl der Fälle (*Beispiel*: Fälle mit 14 Punkten? Fälle mit 13 Punkten? usw.) und befestigt diese auf dem Plakat „Statistiks, die Tabelle“ von Oben (Spaß) nach Unten (Sucht). Fälle mit gleicher Punktzahl können nebeneinander aufgehängt werden.

2.8.7 Methode 7 „Zielscheibe“

Die Leitung verteilt alle „Wertekarten“, auf denen Werte zum integren Sport vermerkt sind. Einzelne Personen können mehrere Karten erhalten. Die Teilnehmenden befestigen die Karten auf dem Plakat „Zielscheibe“ je nach Wertigkeit: In der Mitte stehen Begriffe, welche am wichtigsten für die Teilnehmenden sind; je weiter außen ein Begriff hängt, desto weniger wichtig ist er. Kriterien sind die persönlichen Werte der Teilnehmenden in Bezug auf ihren Verein. Es ist günstig, wenn die Leitung Klebeband oder Pinnadeln zureicht.

Wenn alle „Wertekarten“ befestigt sind, hängen erfahrungsgemäß gerade in der Mitte einige übereinander, so dass sie nicht mehr gut lesbar sind. Die Gruppe soll entscheiden welche „Wertekarten“ umgehängt werden, damit alle gut lesbar sind. Unter Umständen entsteht hierbei eine Diskussion, was den Teilnehmenden in ihrem Verein am wichtigsten ist.

3 Pilotstudie

Zur Vorbereitung der Evaluation wurde eine Pilotstudie durchgeführt. Das Ziel der Pilotstudie war es, einen ersten Eindruck zum Ablauf und der Akzeptanz des Workshops sowie einzelner Methoden bei der Zielgruppe zu gewinnen, um den Workshop vor Evaluationsbeginn anpassen zu können. Es wurden insgesamt vier Workshops von Daniel Ensslen in der Zeit vom November bis Dezember 2016 durchgeführt. Die Workshops fanden bei vier unterschiedlichen Fußballvereinen statt.

3.1 Ergebnisse

Die Ergebnisse der Pilotstudie werden zusammenfassend (ohne Tabellen und Abbildungen) wiedergegeben.

3.1.1 Stichprobe

Die 43 Teilnehmenden waren männlich, im Alter zwischen 11 und 21 Jahren und vornehmlich (noch) Schüler in Mittelschulen (40 %) oder Realschulen (23 %).

3.1.2 Bewertung Workshop

Der Fragebogen enthielt für die Fragebögen der Evaluation geplante Fragen. Ziel war, die Abdeckung relevanter Aspekte und das Verständnis der Fragen durch Teilnehmende zu eruieren. Die Fragen bezogen sich auf Erfahrungen mit dem Umgang mit Glücksspiel im Freundeskreis und im Verein. Die Einstellung zu Aussagen zum Glücksspiel sollte mit Hilfe einer vierstufigen Likert-Skala (Trifft voll zu, Trifft eher zu, Trifft eher nicht zu, Trifft gar nicht zu) ermittelt werden.

Der Workshop wurde generell positiv wahrgenommen: Material, Ablauf, abwechslungsreiche Spiele und die aktive Beteiligung wurden als „gut“ bewertet. „Der Workshop hat mir Spaß gemacht.“ wurde mit 92.9 % der Antworten bejaht (trifft voll zu oder trifft eher zu). Alle Befragten fanden das Material gut gestaltet. Insgesamt 97.7 % fanden es gut, dass man jederzeit mitmachen durfte. Hierbei ist auch auffällig, dass in den offenen Fragen zu den einzelnen Methoden dieser Aspekt wiederholt hervorgehoben wurde, z.B. Selbst entscheiden, Im Team arbeiten, gemeinsame Entscheidung, eigene Meinung zählt. Die Dauer des Workshops (etwa 80 - 90 min) wurde größtenteils nicht als zu lang empfunden. Nur 31.7% stimmten der Aussage „Der Workshop war zu lange.“ zu. Die beliebteste Methode war „Zick, Zack, Zock“ (79 %), danach folgten die Methoden „TeamspielerIn“ (60 %) und „Zielscheibe“ (21 %); hierbei konnten maximal zwei von sieben Methoden angekreuzt werden. Über 95 % fanden es gut, dass der Workshop aus vielen unterschiedlichen Spielen und Methoden bestand.

Auch wenn nur wenige Teilnehmende Erfahrungen mit aktivem Glücksspiel gemacht haben, schien ein Interesse an Glücksspielen vorhanden zu sein. Die Teilnehmenden nahmen an, dass sie nicht mit Freunden über diesen Workshop sprechen werden. Sie gaben an, dass größtenteils im Verein noch nicht über Glücksspiele gesprochen wurde. Es wurde aber auch nicht als notwendig bewertet, im Sportverein darüber zu sprechen. Die Zustimmung, einen Trainer/eine Trainerin als Workshopleitung einzusetzen, fiel gering aus (37.2 %). Es ist davon auszugehen, dass eine vereinsfremde Person bevorzugt wird.

3.2 Fazit der Pilotstudie

Die Ergebnisse der Pilotstudie deuteten darauf hin, dass der Workshop bei der Zielgruppe der Jugendlichen und jungen Erwachsenen gut ankommt. Der Zeitumfang konnte als ausreichend angesehen werden. Alle Methoden wurden von den Teilnehmenden als „gut“ beschrieben. Der Workshop konnte als passende Form einer niederschwelligen Präventionsmaßnahme zum Thema Glücksspiel für die Zielgruppe angenommen werden, sodass dies für die Durchführung des Evaluationsvorhabens sprach. Hinweise auf die Wirkungsweise, die Zielgruppe hinsichtlich des Themas Glücksspielen zu sensibilisieren, gab es mit den gestellten Fragen keine. Das Thema Glücksspielen schien jedoch kein

Gesprächsthema der Teilnehmenden in deren nahen Umfeld zu sein, sodass möglicherweise keine großen Effekte des Workshops auf den Umgang mit dem Thema Glücksspiel erwartet werden können.

4 Evaluation

4.1 Ziel

Die Evaluation hatte zum Ziel, die Akzeptanz und Durchführbarkeit des MultiplikatorInnenkonzepts sowie die Akzeptanz und die Wirkungsweise des Workshops zu beurteilen.

4.2 Fragestellungen

Es wurden folgende Fragestellungen untersucht:

- Können Sportvereine für die Durchführung von Präventionsmaßnahmen zu Glücksspielen mit Hilfe des Workshops „Voller Einsatz“ gewonnen werden?
- Befähigt die Teilnahme an der MultiplikatorInnenschulung, den Workshop „Voller Einsatz“ durchzuführen?
- Ist der Workshop „Voller Einsatz“ von Teilnehmenden der MultiplikatorInnenschulung durchführbar?
- Gab es Hindernisse oder Probleme bei der Durchführung des Workshops „Voller Einsatz“?
- Welches Ausmaß an Akzeptanz des Workshops „Voller Einsatz“ besteht bei den Teilnehmenden des Workshops?
- Führt der Workshop „Voller Einsatz“ zu einer Sensibilisierung der Teilnehmenden des Workshops hinsichtlich der Gefahren von Glücksspiel?
- Besteht eine Affinität zum Glücksspiel eher bei Teilnehmenden aus Fußballvereinen als bei anderen Teilnehmenden (Nicht-Fußballvereine)?

4.3 Umfang der Evaluation

Die Evaluation beruhte auf vier Bestandteilen:

1. Rekrutierung von Teilnehmenden für die MultiplikatorInnenschulung
2. Befragung der Teilnehmenden der MultiplikatorInnenschulung
3. Befragung von Workshopleitungen
4. Befragungen von Jugendlichen und jungen Erwachsenen

Die Datenerhebung zur Evaluation fand in der Zeit vom Juli 2017 bis Januar 2019 statt.

4.4 Ablauf der Evaluation

Einen Überblick über den Ablauf der Evaluation gibt Abbildung 4.1.

Zunächst wurden Teilnehmende für die MultiplikatorInnenschulung durch direkte Ansprache von Sportvereinen und anderen Institutionen aus dem pädagogischen Bereich (z. B. Schulen) rekrutiert. Interessierte Personen, die die Einschlusskriterien erfüllten, wurden nach Aufklärung und unterschriebener Einverständniserklärung geschult. In der MultiplikatorInnenschulung wurden der Ablauf der Evaluation und des Workshops sowie die Bestandteile des Workshops erklärt. Teilnehmenden der MultiplikatorInnenschulung wurde bei der Durchführung eines Workshops im Zusammenhang mit der Evaluation eine Aufwandsentschädigung von 100 Euro in Aussicht gestellt. Bei der Beteiligung an der Evaluation mit Hilfe der Durchführung einer Befragung ohne Workshop von Jugendlichen und jungen Erwachsenen an deren Sportverein oder Institution wurde eine Aufwandsentschädigung von 60 Euro vereinbart.

Teilnehmende der MultiplikatorInnenschulung konnten selbst entscheiden, ob sie einen oder mehrere Workshops durchführen (im Weiteren: Workshopleitung), oder nur Befragungen ohne Workshop

durchführen (im Weiteren: Befragungsleitung). Zur Beteiligung an der Evaluation rekrutierten die Teilnehmenden der MultiplikatorInnenschulung selbstständig Jugendliche und junge Erwachsene in ihren Sportvereinen und Institutionen. Alle Jugendlichen und jungen Erwachsenen wurden hinsichtlich der Durchführung und der Inhalte der Studie schriftlich aufgeklärt. Nach schriftlicher Einverständniserklärung (bei Jugendlichen unter 18 Jahren mit Aufklärung und Einwilligung der Eltern/Erziehungsberechtigten) konnten die Jugendlichen und jungen Erwachsenen an der Studie teilnehmen.

Jugendliche und junge Erwachsene der Interventionsgruppe unter 18 Jahren ohne Einwilligung der Eltern/Erziehungsberechtigten durften am Workshop teilnehmen, wurden aber nicht befragt. Dieser Ansatz wurde gewählt, um zu vermeiden, dass Jugendliche ohne Einwilligung der Eltern von den anderen Jugendlichen benachteiligt behandelt werden.

Jugendliche und junge Erwachsene, die gemeinsam einen Workshop besucht hatten und hierzu befragt worden waren, wurden einer Interventionsgruppe zugeordnet. Jugendliche und junge Erwachsene, die keinen Workshop besucht hatten und nur befragt worden waren, wurden einer Kontrollgruppe zugeordnet.

Den Jugendlichen und jungen Erwachsenen wurden Belohnungen in Aussicht gestellt: Interventionsgruppen wurden zu einem gemeinsamen Pizzaessen inklusive alkoholfreie Getränke nach dem Workshop eingeladen, Kontrollgruppen erhielten alkoholfreie Getränke.

Um die Wirkung des Workshops zu untersuchen, wurde ein Vorher-Nachher Design gewählt: Die Jugendlichen und jungen Erwachsenen der Interventionsgruppe und der Kontrollgruppe wurden zweimal mit Hilfe eines standardisierten Fragebogens befragt: zu Beginn der Studie (Befragung 1) und drei Monate später (Befragung 2). Jugendliche und junge Erwachsene der Interventionsgruppe nahmen erst nach der Befragung 1 am Workshop teil (Intervention). Zudem wurden die Jugendlichen und jungen Erwachsenen der Interventionsgruppe einmalig direkt nach Absolvierung des Workshops zur Akzeptanz des Workshops befragt (Feedback von Jugendlichen und jungen Erwachsenen, die am Workshop teilgenommen haben). Die Workshopleitung wurde je durchgeführten Workshop einmalig direkt nach Absolvierung des Workshops zur Durchführbarkeit des Workshops befragt (Befragung von WorkshopleiterInnen).

4.5 Ethikantrag

Es wurden minderjährige Jugendliche im Alter von unter 18 Jahren zu Ihren Einstellungen zu Glücksspiel befragt, sodass dies einer ethischen Beurteilung bedarf. Für die Befragung wurde aufgrund der Anforderungen wissenschaftlicher Forschung und zur Qualitätssicherung vom IFT Institut für Therapieforschung ein Ethikgutachtenantrag an die Ethik-Kommission der Deutschen Gesellschaft für Psychologie gestellt. Die Befragung wurde am 27. Juli 2017 von der Kommission als „ethisch unbedenklich“ bewertet (Aktenzeichen LK 062017).

4.6 Erweiterung der Zielgruppen

Der Workshop wurde zur Anwendung in Sportvereinen konzipiert. Aufgrund der verhaltenen Bereitschaft der Teilnahme bei der Rekrutierung von Sportvereinen (siehe Abschnitt 5), wurde die Zielgruppe der Teilnehmenden der MultiplikatorInnenschulungen wie auch der befragten Jugendlichen und jungen Erwachsenen erweitert, um in dem für die Evaluation vorgesehenen Zeitraum eine ausreichende Anzahl an teilnehmenden Personen befragen zu können.

Bei den Teilnehmenden der MultiplikatorInnenschulungen wurden zusätzlich zu den Trainerinnen und Trainern, Jugendleiterinnen, Jugendleitern oder Übungsleiterinnen und Übungsleitern aus Sportvereinen auch Präventionsfachkräfte, Mitarbeitende von Fachstellen oder in pädagogischen Berei-

chen, z. B. Lehrpersonal an Schulen, zugelassen. Dies ergänzte die Zielgruppe der (befragten) Jugendlichen und jungen Erwachsenen z. B. auch um Schülerinnen und Schüler.

Trotz der Erweiterung der Zielgruppe und somit auch der beteiligten Institutionen wurde der Wortlaut der Fragen in den für die Evaluation verwendeten standardisierten Fragebögen nicht angepasst. Es wurde weiterhin von z. B. Verein oder Vereinsmitgliedern gesprochen. Die Befragungen durchführenden Personen wurden deswegen gebeten, sofern es sich bei der Institution nicht um einen Sportverein handelt, die teilnehmenden Jugendlichen und jungen Erwachsenen auf diesen Umstand der Fragestellung hinzuweisen. Dies sollte helfen, Missverständnisse bei der Beantwortung der Fragen bei den Jugendlichen und jungen Erwachsenen und möglicherweise Verzerrungen in den Daten zu vermeiden.

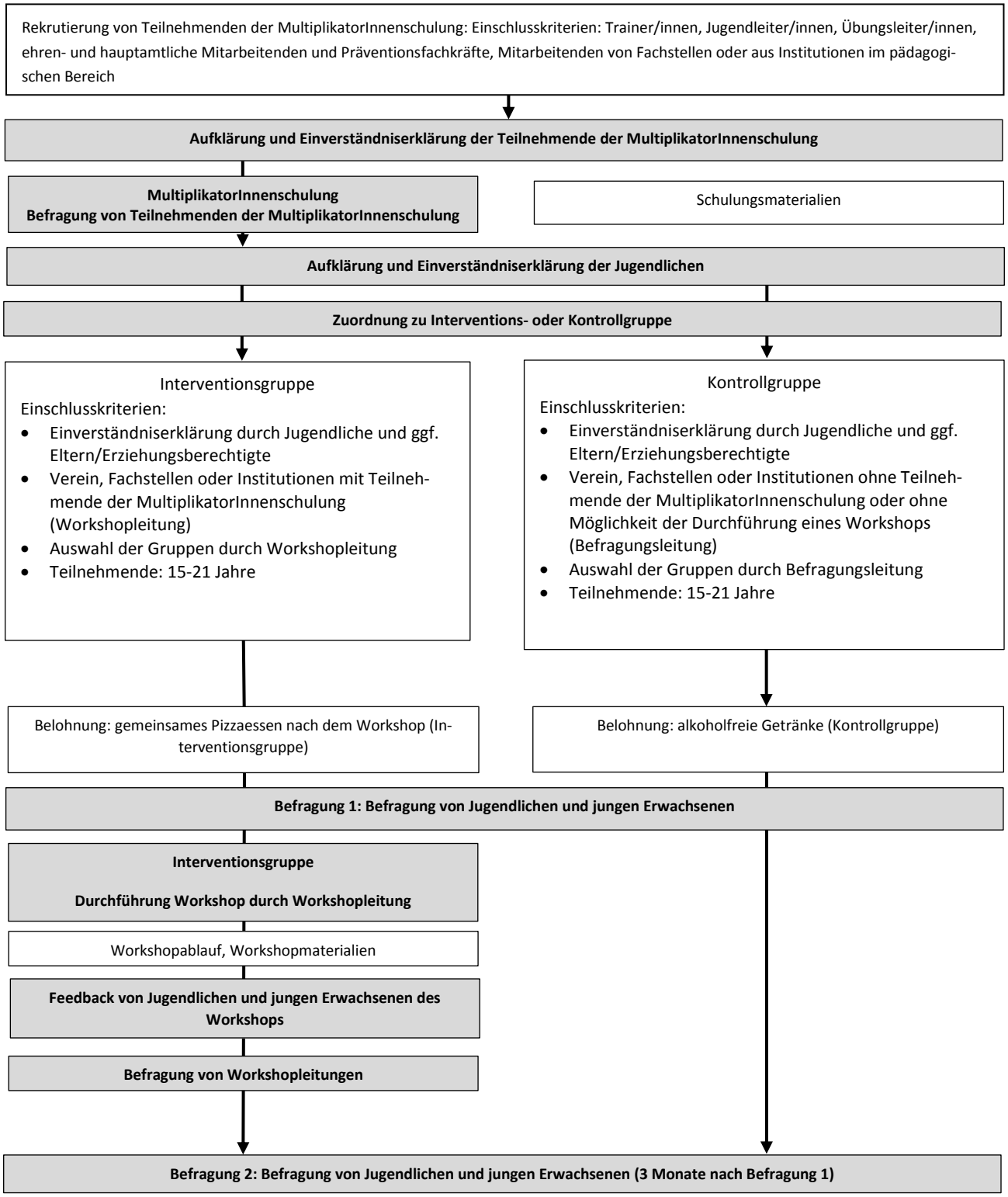

Abbildung 4.1: Überblick über Studienablauf; Pfeile symbolisieren Ablauf

5 Rekrutierung von Teilnehmenden der MultiplikatorInnenschulung

5.1 Zielgruppen

Als Teilnehmende der MultiplikatorInnenschulung wurden Trainerinnen und Trainer, Jugendleiterinnen und Jugendleiterinnen oder Übungsleiterinnen und Übungsleiter aus Sportvereinen, ehren- und hauptamtliche MitarbeiterInnen, Fachkräfte in der Arbeit mit Jugendlichen (Präventionsfachkräfte, MitarbeiterInnen von (Sucht-)Beratungsstellen) und Mitarbeitende in pädagogischen Bereichen berücksichtigt. Neben dem Alter von mindestens 18 Jahren gibt es keine weiteren Einschränkungen bei den Einschlusskriterien.

5.2 Rekrutierung

Die Aktion Jugendschutz Bayern e.V. (Daniel Ensslen) rekrutierte interessierte Personen durch Direktansprache von Sportvereinen, Fachstellen oder anderen geeigneten Institutionen aus dem pädagogischen Bereich sowie durch schriftliche Informationen. Darüber hinaus wurde durch Vorstellung des Konzepts in Gremien, Arbeitskreisen, auf Kongressen und Tagungen versucht, Teilnehmende für die MultiplikatorInnenschulung zu rekrutieren.

Die Rekrutierung fand im Zeitraum von Juli 2017 bis Dezember 2018 statt.

5.3 Ergebnisse

Aktivitäten der aj zur Bewerbung des Multiplikatorenkonzeptes fanden wie nachfolgend aufgeführt statt:

5.3.1 Vorstellung von „Voller Einsatz“ in Gremien

- (Glücksspiel-) Länderkoordinatorentreffen 2017
- Kompetenznetzwerktreffen der Landesstelle Glücksspielsucht Bayern LSG 2017 und 2018
- Landesarbeitskreis Suchtprävention 2017 und 2018
- Arbeitskreis Jugendschutz des Bayerischen Landesjugendamtes 2017 und 2018
- Bayerische Arbeitskreise Suchtprävention Nord (NAKS) und Süd (BAKS) 2017 und 2018
- Jugendschutztagungen des Bayerischen Landesjugendamtes / der Aktion Jugendschutz Bayern (aj) 2017 und 2018
- Mitgliederversammlungen der aj 2017 und 2018
- Arbeitskreis Mediensucht Bayern 2018

5.3.2 Vorträge zu „Voller Einsatz“

- Übungsleiterausbildungen der Bayerischen Sportjugend BSJ Bezirk in Freising am 10.03.2017
- Übungsleiterausbildungen der Bayerischen Sportjugend BSJ Bezirk in Lenggries am 13.03.2017
- Übungsleiterausbildung der Bayerischen Sportjugend BSJ Bezirk Unterfranken in Ochsenfurt am 03.06.2017
- Fachtag „Sportwetten - Spaß ohne Risiko?“ der Landeszentrale für Gesundheitsförderung in Rheinland-Pfalz in Mainz am 18.10.2017
- Arbeitstagung der Jugendleitungen der Fachverbände der Bayerischen Sportjugend 14.09.2018
- Bezirksjugendausschuss der Bayerischen Sportjugend Mittelfranken Erlangen 09.10.18

- ARGE Brennpunkt Tagung „GamBLing“ in Innsbruck am 07.11.2018

5.3.3 Bewerbung der Maßnahme und der Multiplikatorenschulungen

- Newsletter der Aktion Jugendschutz (aj), der Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern (LSG), des Bayerischen Jugendrings, Bayerische Sportjugend Oberfranken, Mittelfranken und Schwaben, Evangelische Jugend Nürnberg, Münchner Sportjugend, Bayerischer Fußballverband, Kreisjugendring Main-Spessart, Jugendamt und Stadtjugendring Augsburg, Landeszentrale für Gesundheitsförderung in Rheinland-Pfalz, Niedersächsische Landesstelle für Suchtfragen
- Auf den Webseiten und (soweit vorhanden) Facebookseiten der aj, der LSG, des Bayerischen Zentrums für Prävention und Gesundheitsförderung, der Bayerischen Sportjugend, Münchner Sportjugend, Bayerischen Volleyball-Verbandes
- Herausgabe eines Flyers für die Ansprache von Vereinen, Februar 2018
- Veröffentlichung und Bewerbung einer eigenen Homepage, Juli 2018

5.3.4 Telefonischer, schriftlicher oder persönlicher Kontakt

- Bayerischer Fußballverband (Abstimmung und Vermittlung von Kontakten)
- Bayerische Sportjugend (Grundsätzliche Unterstützung, Verwendung des Logos, Empfehlung und Weiterleitung von Informationen an Sportfachverbände)
- Kontaktaufnahme mit zahlreichen Einzelpersonen an entsprechenden Schnittstellen (z.B. Jugendleiterinnen und Jugendleiter, Vereinsvorsitzende, Sportreferentinnen und -referenten aus der Jugendarbeit, Bildungsreferenten im Sport)
- Fachschaften für Sport der Hochschulen München, Augsburg, Regensburg, Nürnberg

5.3.5 Versandte Materialien

Auf Anfrage wurden 28-mal ein Set aus wiederverwendbaren Materialien und Materialien, die verbraucht werden, für die Durchführung von einem Workshop mit max. 15 Personen versandt. Zusätzliche Materialien, die bei der Durchführung eines Workshops verbraucht werden, für max. 15 Personen wurden 15-mal versandt.

5.4 Fazit der Rekrutierung

Das MultiplikatorInnenkonzept und der Workshop wurden in wichtigen Gremien und bei Fachpersonal häufig vorgestellt. Die Anzahl der angeforderten Materialsets – als Indikator für potenziell durchgeführte Workshops – ist zwar positiv, dennoch vor dem Hintergrund des Aufwands an Rekrutierungsmaßnahmen als eher zu gering zu bewerten.

6 Befragung von Teilnehmenden der MultiplikatorInnenschulung

6.1 Zielgruppe

Als Teilnehmende der MultiplikatorInnenschulung wurden TrainerInnen, JugendleiterInnen oder ÜbungsleiterInnen aus Sportvereinen, ehren- und hauptamtliche Mitarbeitende, Präventionsfachkräfte, Mitarbeitende von Fachstellen oder Mitarbeitende in pädagogischen Bereichen berücksichtigt. Neben dem Alter von mindestens 18 Jahren gibt es keine weiteren Einschränkungen bei den Einschlusskriterien.

6.2 Erhebungsmethode

Die Teilnehmenden der MultiplikatorInnenschulung wurden mit Hilfe eines von der aj erstellten Evaluationsbogens direkt nach Abschluss der Schulung befragt.

Es fanden insgesamt 10 Fortbildungen mit 105 Teilnehmenden in der Zeit von Juli 2017 bis Dezember 2018 statt. Die Fortbildungen wurden durch die aj ausgeschrieben und in Kooperation mit folgenden Institutionendurchgeführt:

- Bayerische Sportjugend im BLSV Kreis Fürstenfeldbruck
- Beratungsstelle für Suchtfragen, Diakonisches Werk – Stadtmission Bayreuth e.V.
- Evangelische Jugendarbeit in Nürnberg
- Fachverband Glücksspielsucht e.V. (Jahrestagung 2018)
- Jugendamt Augsburg
- Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern (Fachkongress 2018)
- Münchner Sportjugend
- Niedersächsische Landesstelle für Suchtfragen (NLS)

Es wurden zwei Evaluationsbögen verwendet, wobei Version A insgesamt 27 offene und geschlossene Fragen und Version B insgesamt 17 offene und geschlossene Fragen mit folgenden Inhalten umfasste:

- Gesamtbewertung (A und B: 4 Fragen)
- Seminarinhalte (A und B: 4 Fragen)
- Seminargestaltung und Methodik (A: 5 Fragen; B: 2 Fragen)
- ReferentIn (A und B: 2 Fragen)
- Rahmenbedingungen (A: 3 Fragen; B: keine Fragen)
- Planung des Workshops „Voller Einsatz“ (A und B: 3 Fragen)
- Seminarorganisation (A: 3 Fragen; B keine Fragen)
- Eigene Person (A und B: 2 Fragen)
- Sonstige Rückmeldungen (A: eine Frage, B: keine Fragen)

Die geschlossenen Fragen in Form von Beurteilungen von Aussagen basierten auf einer fünfstufigen Likert-Skala. Die Kodierung wurde so gewählt, dass eine höhere Punktzahl einer stärkeren Zustimmung entsprach:

- Trifft voll zu = 5
- Trifft eher zu = 4
- Neutral = 3
- Trifft eher nicht zu = 2
- Trifft gar nicht zu = 1

Alle Aussagen wurden positiv formuliert, sodass keine Umkodierung vorzunehmen war.

6.3 Ergebnisse

6.3.1 Stichprobe

Von den 105 Teilnehmenden waren 59 weiblich (56.2 %). Bei 12 Teilnehmenden wurde kein Geschlecht angegeben. Die meisten Teilnehmenden waren Mitarbeitende der Suchthilfe (n=40; siehe Tabelle 6.1), gefolgt von Mitarbeitenden der Jugendhilfe (n=17) und TrainerInnen (n=11). Unter den Personen, die „Sonstiges“ angaben, waren z.B. Studierende oder SchülerInnen. Der geringe Anteil an TrainerInnen ergab sich aufgrund der wenigen Schulungen im Sportbereich.

Tabelle 6.1: Verteilung der Funktion der Teilnehmenden

Funktion	n	%
Trainer/Trainerin	11	10.5
Übungsleiter/Übungsleiterin	10	9.5
Mitarbeitende der Suchthilfe	40	38.1
Mitarbeitende der Gesundheitsförderung	2	1.9
Mitarbeitende der Jugendarbeit	17	16.2
Sonstige	37	35.2
Gesamt	105	

Mehrfachantworten waren erlaubt

Die deskriptiven Auswertungen der Fragen befinden sich in Tabelle A.1 im Anhang

6.3.2 Gesamtbewertung

Die Rezensionen waren bei der Gesamtbewertung insgesamt positiv. Die Mehrheit stimmte zu, das Seminar habe sich für sie gelohnt und die Lernziele wurden erreicht (Abbildung 6.1). Am höchsten bewertet (99 % mit mindestens „Trifft eher zu“) wurde das Ziel, den Workshop „Voller Einsatz“ kennen gelernt zu haben (Abbildung 6.1b). Den Workshop als Leitung durchführen zu können, stimmten 82.6 % der Teilnehmenden zu, während 15 % neutral blieben und 3 % eher nicht zustimmten.

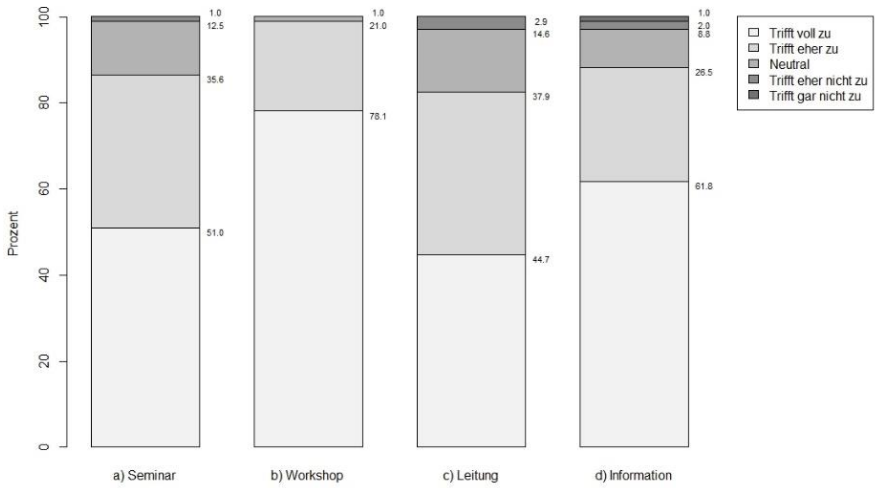

Abbildung 6.1: Verteilung der Bewertungen zur Gesamtbewertung mit den Fragen (a) „Das Seminar hat sich für mich gelohnt“, (b) „Das ‚Lernziel‘ die Inhalte des Workshops ‚Voller Einsatz‘ kennen zu lernen wurde erreicht“, (c) „Das ‚Lernziel‘ die Inhalte des Workshops ‚Voller Einsatz‘ als Leistung durchführen zu können wurde erreicht“ und (d) „Das ‚Lernziel‘ Hintergrundinformationen zu Glücksspielen, Sportwetten und Jugendlichen zu erhalten wurde erreicht“

6.3.3 Seminarinhalten

Die Seminarinhalte wurden insgesamt als umfassend genug und praxisorientiert bewertet (Abbildung 6.2a-b). Mit über 90 % empfand die große Mehrheit die Seminarinhalte als informationsreich genug und bestätigte, „Input“ bekommen zu haben. Am wenigsten Zustimmung erhielt die Aussage „das erworbene Wissen ist für meine Arbeit relevant“. Allerdings differieren die Meinungen hierbei stark (Abbildung 6.2c). So stimmten 11 % mindestens eher nicht zu und 21.4 % blieben neutral. Der niedrige Anteil an Zustimmung lässt sich u.a. mit der heterogenen Zusammensetzung der Befragtengruppe erklären, da viele Teilnehmende aus unterschiedlichen Berufsfeldern stammen.

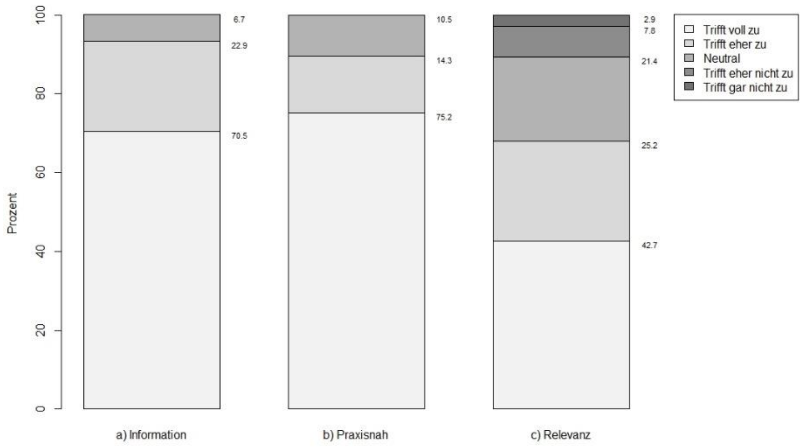

Abbildung 6.2: Verteilung der Bewertungen zu Seminarinhalten mit den Fragen (a) „Ich habe genügend Informationen und ‚Input‘ bekommen“, (b) „Die Seminarinhalte waren praxisorientiert“ und (c) „Das erworbene Wissen ist für meine Arbeit relevant“

6.3.4 Seminargestaltung und Methodik

Hohe Zustimmung erhielt die Seminargestaltung und verwendete Methodik. Die Teilnehmenden nahmen das Seminar als strukturiert sowie verwendete Lehr- und Lernmittel als unterstützend wahr und fühlten sich wohl (Abbildung 6.3a, c-d). Über 90 % stimmten zu, sich genügend einbringen zu können, nur 3 % stimmten dem eher nicht zu (Abbildung 6.3b).

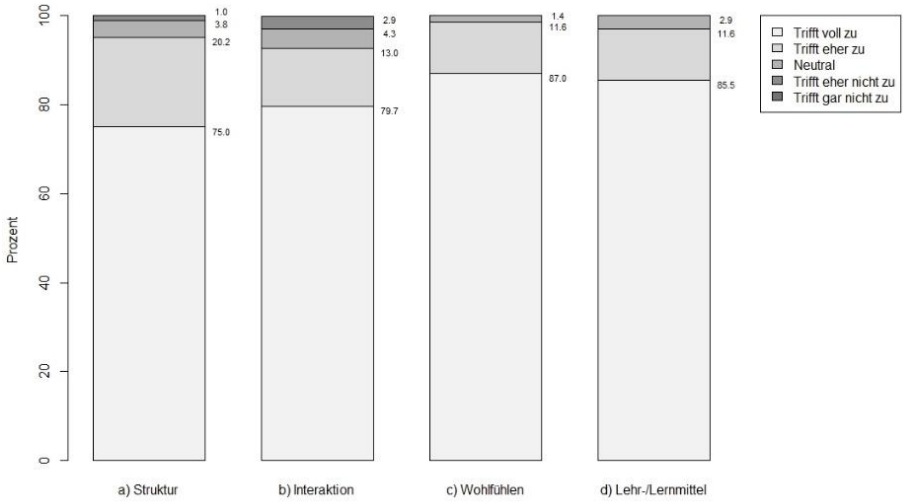

Abbildung 6.3: Verteilung der Bewertungen zur Seminargestaltung und Methodik mit den Fragen (a) „Das Seminar was sinnvoll strukturiert, der ‚rote Faden‘ war erkennbar“, (b) „Die Teilnehmenden konnten sich genügend einbringen“, (c) „In der Seminargruppe habe ich mich wohl gefühlt“ und (d) „Die verwendeten Lehr- und Lernmittel haben die Aufnahme der Inhalte unterstützt“

6.3.5 ReferentIn

Die Teilnehmenden waren sich einig, dass der Referent Daniel Ensslen fachlich kompetent auftrat. Fast 90 % stimmten dieser Aussage voll zu (Abbildung 6.4).

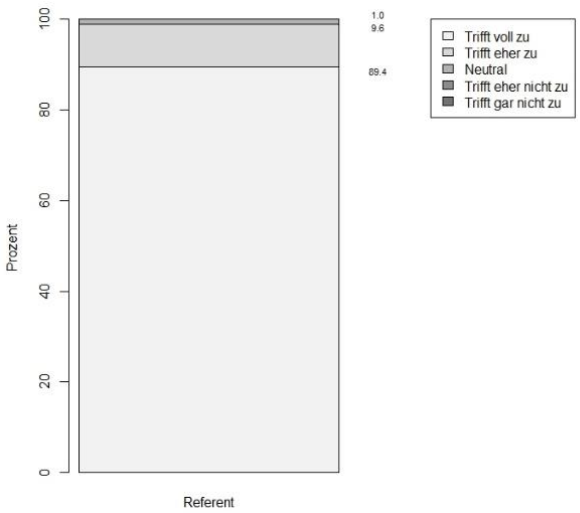

Abbildung 6.4: Verteilung der Bewertungen zum Referenten mit den Fragen „Daniel Ensslen zeigte sich fachlich kompetent“

6.3.6 Rahmenbedingungen

Bezüglich der Rahmenbedingungen zeigte sich, dass die meisten Teilnehmenden mit Seminarräumen und der Verpflegung im Durchschnitt zufrieden waren (Abbildung 6.5a-b).

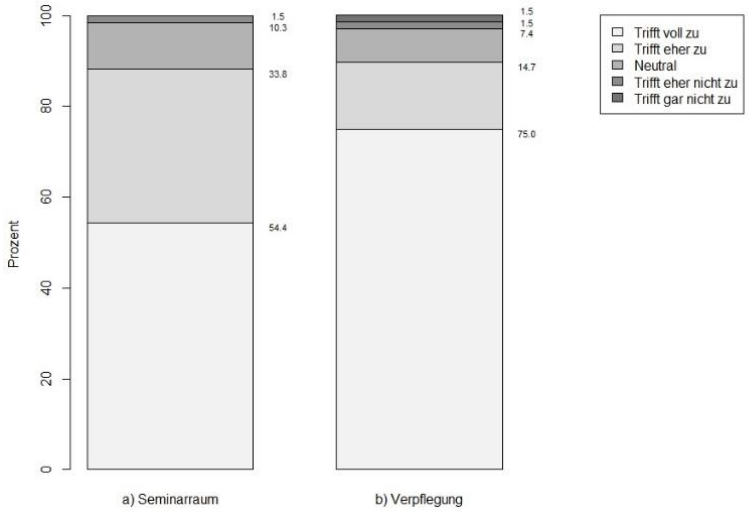

Abbildung 6.5: Verteilung der Bewertungen zu den Rahmenbedingungen mit den Fragen (a) „Mit dem Seminarraum war ich zufrieden“ und (b) „Mit der Verpflegung war ich zufrieden“

6.3.7 Planung des Workshops „Voller Einsatz“

Auf die Fragen bezüglich der Umsetzung des Workshops und Teilnahme an der Begleitstudie fiel die Zustimmung etwas schwächer aus. Die Einstellung zur Durchführung des Workshops „Voller Einsatz“ wurde insgesamt mit neutral (32.3%) beantwortet. Etwa 25 % stimmten eher zu (Abbildung 6.6a). Allerdings gab die Mehrheit an, eher nicht an der Begleitstudie als Workshopleitung teilzunehmen (Abbildung 6.6b). Die geringste Zustimmung fand die Vorstellung, an der Begleitstudie als Befragungsleitung teilzunehmen (Abbildung 6.6c).

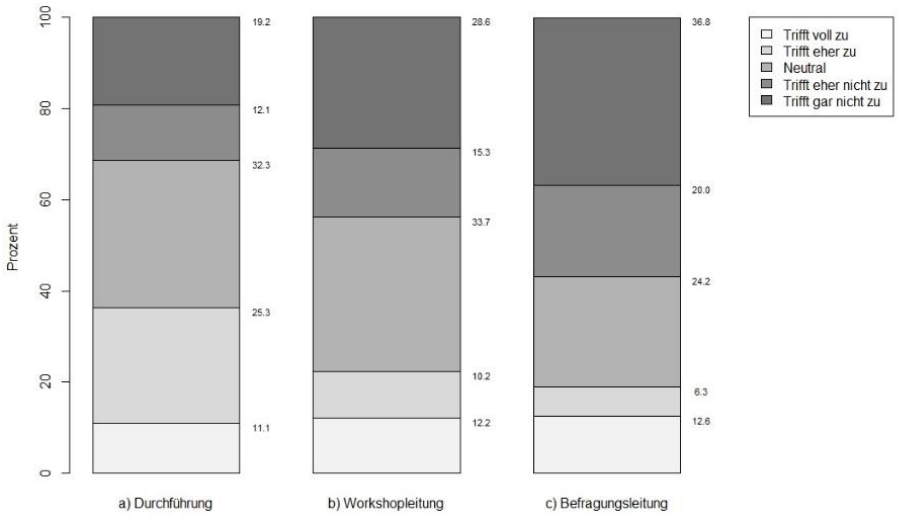

Abbildung 6.6: Verteilung der Bewertungen zur Planung des Workshops „Voller Einsatz“ mit den Fragen (a) „Ich werde den Workshop ‚Voller Einsatz‘ durchführen“, (b) „Ich werde an der Begleitstudie als Workshopleitung teilnehmen“ und (c) „Ich werde an der Begleitstudie als Befragungsleitung teilnehmen“

6.3.8 Seminarorganisation

Die meisten Teilnehmenden wurden durch ihren Vorgesetzen oder per E-Mail auf die Veranstaltung aufmerksam (Tabelle 6.2). Fast 10 % wurden von ihren Kolleginnen oder Kollegen in Kenntnis gesetzt.

Das Anmeldesystem und die Seminarinformation wurden insgesamt als positiv bewertet (Abbildung 6.7). Lediglich 4 % empfanden das Anmeldesystem nicht als einwandfrei. Ob bei diesen Personen Probleme bei der Anmeldung bestanden oder die Seminarinformation als mangelhaft empfunden wurde, ist nicht bekannt.

Tabelle 6.2: Verteilung der Zugangsmedien zur Veranstaltungsankündigung

Medium	n	%
E-Mail	13	12.4
Homepage	3	2.9
Vorgesetzte, Vorgesetzter	13	12.4
Kollegin, Kollege	9	8.6
Druck-Flyer	1	1.0
Anderes	28	26.7
Gesamt	105	

Mehrfachnennungen waren erlaubt

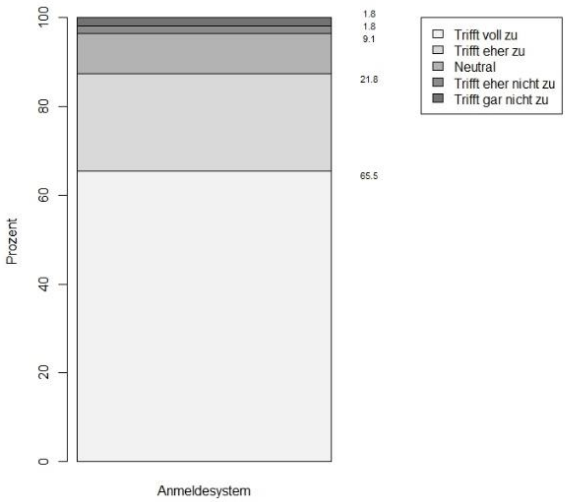

Abbildung 6.7: Verteilung der Bewertungen zur Seminarorganisation mit den Fragen „Das Anmeldesystem und die Seminarinformation waren für mich einwandfrei“

6.3.9 Sonstige Rückmeldungen

Der Evaluationsbogen enthielt zu einzelnen Bereichen die Möglichkeit einer offenen Rückmeldung, die hier zusammengefasst dargestellt werden. Häufig genannt wurde die Wertschätzung der aktiven und abwechslungsreichen Methoden. Mehrere Personen haben sich aber auch mehr Zeit hierzu gewünscht und empfanden die Schulung als zeitlich zu knapp. Das Incentive der Pizza wurde sehr gut angenommen. Grundsätzlich liegen positive Rückmeldungen vor.

6.4 Fazit der MultiplikatorInnenschulung

Die MultiplikatorInnenschulung wurde insgesamt gut angenommen. Vor allem die Seminarinhalte, die Gestaltung und die verwendete Methodik sowie die Kompetenz des Referenten erhielten große Zustimmung. Das Lernziel, den Workshop „Voller Einsatz“ als Leitung gut durchführen zu können, wurde zwar insgesamt von den Teilnehmenden als erreicht bewertet, erhielt aber weniger Zustimmung als die anderen Lernziele. Grundsätzlich ist davon auszugehen, dass die Schulung dazu befähigt, den Workshop „Voller Einsatz“ durchzuführen zu können. Im Hinblick auf die Umsetzung des Workshops und Teilnahme an der Begleitstudie fielen die Antworten weniger zustimmend aus. Während sich einige vorstellen konnten, den Workshop durchzuführen, würden deutlich weniger Teilnehmende an der Begleitstudie als Leitung teilnehmen. Dies zeigte sich dann auch in den geringen Zahlen an bestellten Materialien (siehe Abschnitt 5.3.5) und an der Gesamtbeteiligung an der Studie (siehe Abschnitt 7.3.7).

7 Befragung von WorkshopleiterInnen

7.1 Zielgruppe

Die Teilnehmenden der MultiplikatorInnenschulung, die in ihren Institutionen Jugendliche und junge Erwachsene rekrutiert hatten und mindestens einen Workshop durchführten, wurden nach Durchführung eines Workshops befragt.

7.2 Erhebungsmethode

Die Workshopleitungen wurden mit einem standardisierten Fragebogen nach Durchführung des Workshops befragt (Befragung 1b; siehe Anlage 1).

Die Befragung der WorkshopleiterInnen umfasste insgesamt 16 Fragen und 6 Inhaltsbereiche:

- Soziodemographische Informationen (Alter, Geschlecht, Migrationshintergrund)
- Informationen zum Verein (Anzahl der Mitglieder) und Rahmenbedingungen des Workshops (Räumlichkeiten, Zeitumfang)
- Einschätzung der Durchführung des Workshops
- Einschätzung der Teilnehmenden des Workshops
- Selbsteinschätzung
- Einschätzungen der Effekte des Workshops.

Die Einschätzungen basierten auf der Beurteilung von Aussagen mit Hilfe einer vierstufigen Likert-Skala. Die Kodierung wurde so gewählt, dass eine höhere Punktzahl einer stärkeren Zustimmung entsprach:

- Trifft voll zu = 4
- Trifft eher zu = 3
- Trifft eher nicht zu = 2
- Trifft gar nicht zu = 1

Alle Aussagen wurden positiv formuliert, sodass keine Umkodierung vorzunehmen war.

7.3 Ergebnisse

Die deskriptiven Auswertungen der Fragen befinden sich in Tabelle A.2 im Anhang.

7.3.1 Stichprobe

Von 17 WorkshopleiterInnen bzw. Workshops lagen Fragebögen vor. Bei 14 Workshops war die Workshopleitung weiblich (82.4 %). Das durchschnittliche Alter war 48,8 Jahre (SD 7.2)[1] mit einer Altersspanne von 26 bis 59 Jahren. Die Workshopleitung war bei 5 Workshops eine Trainerin oder ein Trainer (29.4 %) und bei drei Workshops kein Vereinsmitglied (17.7 %).

Zur Anzahl der Mitglieder und den aktiven Mitgliedern liegen lediglich von einer Workshopleitung Angaben vor, sodass diese hier nicht berichtet werden. Insgesamt 13 Workshopleitungen (76.5 %) gaben an, dass in der Institution, in der der Workshop stattgefunden hat, schon einmal suchtpräventive Maßnahmen bei jungen Mitgliedern durchgeführt wurden. Weitere Bereiche, in denen sich die Institutionen engagieren, sind das Thema „Gesundheit“ (82.6 %), „Lebenskompetenz und Persönlichkeit“ (88.2 %) und „Gewalt“ (70.6 %).

[1] SD = Standardabweichung; Streuungsmaß in der Statistik

7.3.2 Einschätzung der Durchführung des Workshops

Ein reibungsloser Ablauf wurde von den meisten WorkshopleiterInnen angegeben (Abbildung 7.1a). Beim Zeitmanagement und der Durchführung aller Methoden gab es einen höheren Anteil an WorkshopleiterInnen, die die Aussagen als „Trifft eher nicht zu“ bewertet haben (Abbildung 7.1b und c). Mehr als die Hälfte (58,8 %) der WorkshopleiterInnen berichtete, dass der Workshop eher nicht oder gar nicht von einem Vereinsmitglied durchgeführt werden muss (Abbildung 7.1d).

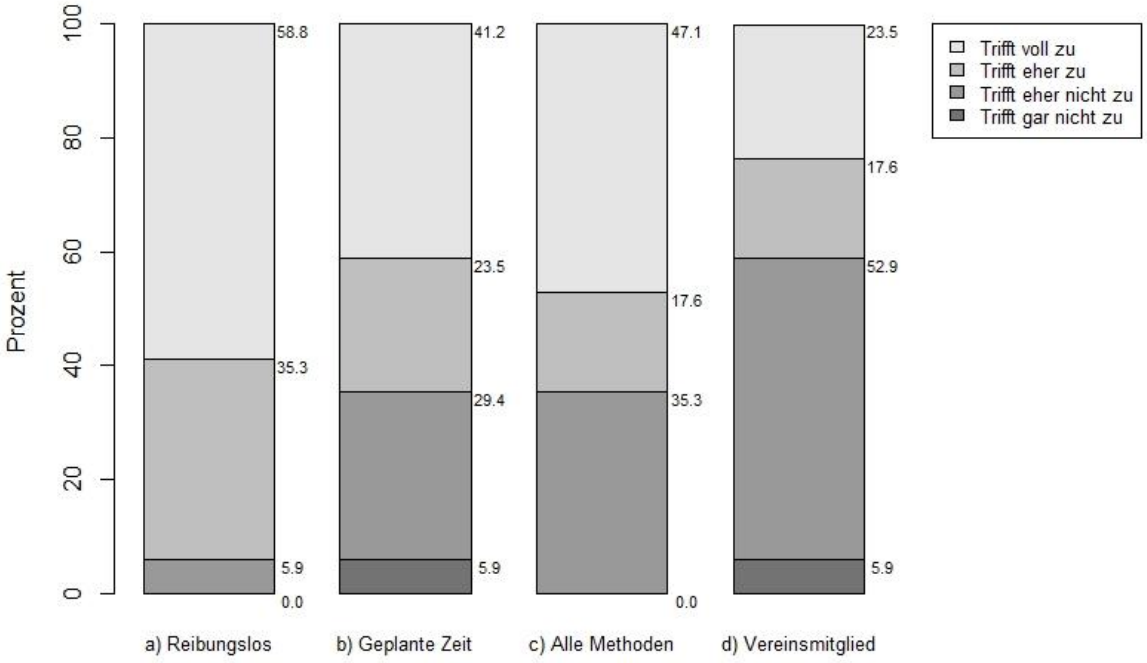

Abbildung 7.1: Einschätzung zur Durchführung des Workshops mit den Fragen (a) „Der Workshop lief reibungslos ab“, (b) „Der Workshop konnte in der geplanten Zeit durchgeführt werden“, (c) „Im Workshop kamen alle Methoden zum Einsatz“ und (d) „Ich halte es für sinnvoll, dass dieser Workshop von einem Vereinsmitglied durchgeführt wird“.

7.3.3 Einschätzungen der Teilnehmenden des Workshops

Alle Aussagen zum Thema Spaß, Konzentration, Interesse und positive Bewertung des Workshops der Teilnehmenden wurden vornehmlich mit „Trifft eher zu“ bewertet (Abbildung 7.2a-d). Bei der Aussage zur subjektiven Einschätzung des vorhandenen Wissens über Glücksspiel der Teilnehmenden (Abbildung 7.2e) wurde am häufigsten „trifft eher nicht zu“ angegeben (23.5 %).

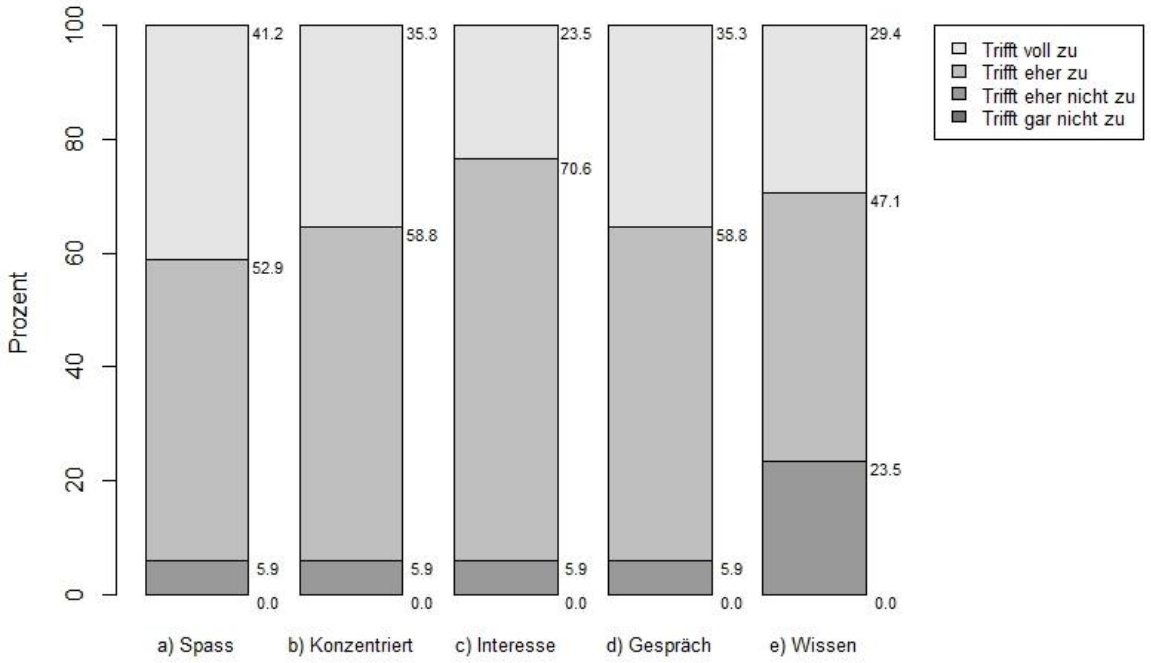

Abbildung 7.2: Einschätzungen zu den Teilnehmenden des Workshops mit den Fragen (a) „Die Teilnehmenden hatten Spaß beim Workshop“, (b) „Die Teilnehmenden waren immer konzentriert bei der Sache“, (c) „Die Teilnehmenden waren sehr interessiert am Thema Glücksspiele“, (d) „Die Teilnehmenden fanden es gut, dass wir im Verein über das Thema Glücksspiel geredet haben“ und (e) „Die Teilnehmenden hatten mehr Ahnung von Glücksspiel als ich vermutet hätte“.

7.3.4 Selbsteinschätzung der Workshopleitungen

Alle Aussagen der Leitungen zum Thema Spaß, Kompetenz und Umsetzungsfähigkeit des Workshops wurden vornehmlich mit „Trifft eher zu“ und „Trifft voll zu“ bewertet (Abbildung 7.3a-c).

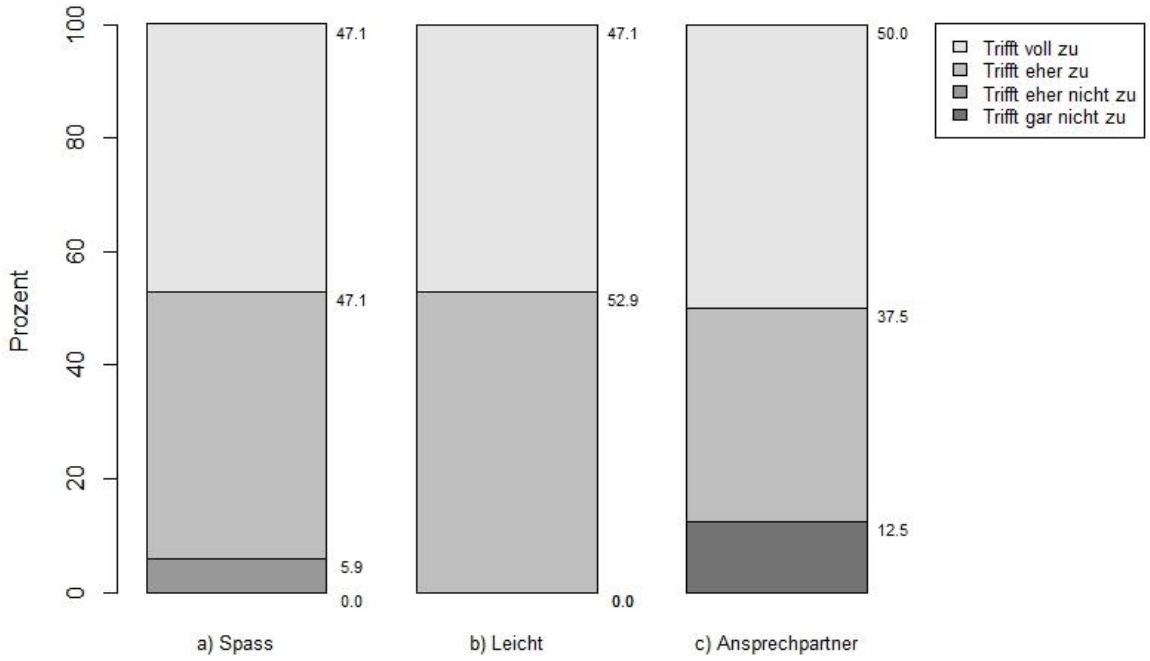

Abbildung 7.3: Selbsteinschätzung mit den Fragen (a) „Ich hatte Spaß beim Workshop“, (b) „Es fiel mir leicht, mit den Teilnehmenden über Glücksspiele zu reden“ und (c) „Ich denke, dass ich im Verein ein kompetenter Ansprechpartner für Glücksspiele bin“.

7.3.5 Einschätzungen der Effekte des Workshops

Ein weiteres Angebot des Workshops oder ein über den Workshop hinausgehenden Diskurs zum Thema Glücksspiel wurde häufiger mit „Trifft eher nicht zu“ bewertet (Abbildung 7.4a-b), während weitere Maßnahmen zu Prävention oder Jugendarbeit häufiger mit „Trifft eher zu“ bewertet wurden (Abbildung 7.4c-d).

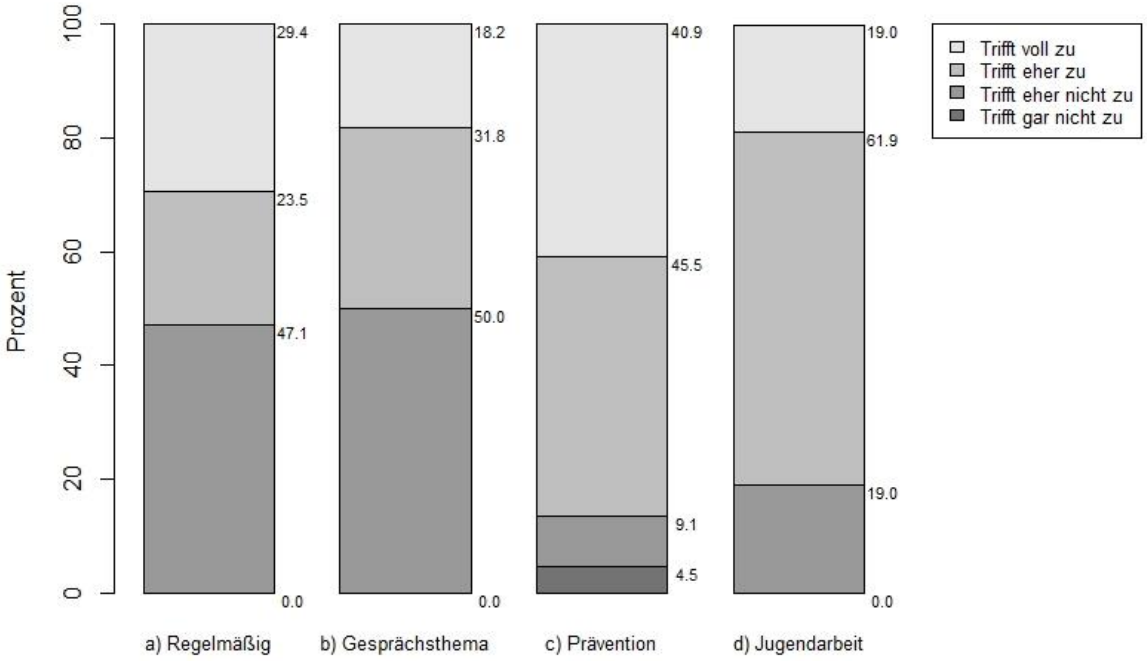

Abbildung 7.4: Einschätzung zu Effekten des Workshops mit den Fragen (a) „Der Verein wird diesen Workshop regelmäßig anbieten“, (b) „Im Verein wird weiter über das Thema Glücksspiele gesprochen werden“, (c) „Der Verein wird auch andere Präventionsmaßnahmen bei den jungen Mitgliedern durchführen“ und (d) „Der Verein wird grundsätzlich neben dem Sport das Angebot der Jugendarbeit erweitern“.

7.3.6 Freie Rückmeldungen per E-Mail

Nachfolgend werden Aussagen aus (a) E-Mail-Kontakten und (b) auf die an alle erreichbaren TeilnehmerInnen der Fortbildungen per E-Mail gestellten Bitte, jenseits der Evaluation von Erfahrungen mit der Methode oder Teilen der Methode zu berichten oder zu begründen, warum der Workshop „Voller Einsatz“ bzw. die begleitende Evaluation nicht durchgeführt wurde (Aussagen als Reaktion gesonderter Anfrage). Es wird nur der unmittelbar relevante Teil der jeweiligen E-Mail wiedergegeben, um die Anonymität der TeilnehmerInnen zu gewährleisten.

Aussagen aus E-Mail-Kontakten

- „Den Schülern hat der Workshop echt viel Spaß gemacht und ich selbst war beim 2. Durchgang auch wesentlich entspannter und es funktionierte reibungsloser. Die Spiele waren echt kurzweilig und vor allem das Schnick-Schnack-Schnuck um die Pizzaviertel kam total gut an. Das Projekt werde ich ab nun regelmäßig durchführen, sobald ich eine 10. Klasse habe.“
- „Ich bin zwar weiterhin sehr interessiert, aber leider hat sich bei uns zwischenzeitlich etwas überraschend für das kommende Jahr eine recht einschneidende Budgetkürzung ergeben…“
- „…es hat viel Spaß gemacht und die Jugendlichen waren sehr motiviert. Die Gruppe bestand aus Teilnehmenden eines Zeltlagers weswegen wir den Workshop auch draußen durchgeführt haben. Vor allem bei der letzten Übung hat man dann etwas gemerkt, dass der eigentliche Bezug zum Sport in der Gruppe fehlt. Bei den über 18-Jährigen hatte ich das Gefühl, dass sie gern noch etwas tiefer eingestiegen wären. Ich glaube aber, dass sich bei dem ein oder anderen etwas bewegt hat. Insgesamt war es ein sehr kurzweiliger und aktiver Workshop.“
- „…der Workshop ist heute super gelaufen. Die Jugendlichen haben die Aktion trotz schulfreien Tags für gut befunden. Allerdings kamen leider nur 12 Jugendliche, aber ich habe eh schon eine weitere Anfrage.“

Aussagen aus gesonderter Anfrage

- „Wir haben nach der Multiplikatorenschulung im Juli 2017 bisher keinen Workshop durchgeführt. Wir hatten bisher nicht die personellen Kapazitäten, um Vereine gezielt und strukturiert anzusprechen. Wir haben Teile des Workshops jedoch bei Präventionsveranstaltungen in Schulen eingesetzt (z.B. Schnick-Schnack-Schnuck, Bildkarten „Was sind Glücksspiele?“). Im Herbst planen wir eine Fachveranstaltung zum Thema Sportwetten und überlegen, dort einen Workshop „Voller Einsatz“ für Trainer und Multiplikatoren anzubieten. Als Rückmeldung kann ich geben, dass ich die Präventionsveranstaltung nicht durchgeführt habe, weil ich mich nicht um die Vorbereitung gekümmert habe (Sportvereine anschreiben, das Finanzielle klären, deine Materialien bestellen, Termine finden etc.), und dann keine Zeit mehr war, mein Vorhaben in die Tat umzusetzen. Für dieses Jahr habe ich es mir aber noch einmal vorgenommen…“
- „…habe den Workshop 2x im Rahmen eines Projekttages an einer BBS durchgeführt. Die Zeit war auf jeweils 2 Schulstunden begrenzt und hat nicht ausgereicht den Workshop komplett durchzuführen. In der ersten Gruppe mit 16 Teilnehmern lief es recht gut und die Teilnehmer waren auch interessiert, hatten sich den Workshop aus der Angebotspalette ausgewählt. Die Teilnehmer waren bunt zusammengewürfelt, sie kamen aus unterschiedlichen Klassen. Beim Spiel Nr.3 „Zick, Zack, Zock“ gab es keine Gruppen, die miteinander in den Wettkampf gingen, sondern lediglich Gruppen von

müden Einzelkämpfern. Es fehlte der Wettbewerbscharakter und das Wettfieber kam nicht auf. Für das Spiel Nr. 7 fehlte die Zeit, mit dem „Gong“ war der Workshop beendet. Rückmeldung: es war informativ. Im 2. Workshop- Durchgang waren 22 Teilnehmer zusammengekommen, teilweise geschickt. Die Gruppe war zu groß und zu wenig am Thema interessiert. Ein paar Infos sind angekommen. Einige wenige waren konzentriert dabei und konnten sich einbringen und auch ihre Fragen stellen. Fazit: Teilnehmer höchstens 15. Möglichst eine homogene Gruppe, die am sportlichen Wettkampf interessiert ist.“

- „…ich habe nur die Bildkarten "Glück oder Geschick" in den Präventionsveranstaltungen für Menschen mit Migrationshintergrund eingesetzt. Die Bildkarten sind für diese Zielgruppe ein richtiger Fund!“
- „…leider habe ich im Jahr 2018 den Workshop „Voller Einsatz“ – u. a. aus Zeitgründen - nicht durchführen können und kann Dir deshalb auch keine Rückmeldung dazu geben.“
- „…den kompletten Workshop habe ich bisher leider noch nicht realisieren können. Das liegt sicherlich größtenteils daran, dass ich mit meiner halben Stelle Glücksspiel- und Onlinesuchtberatung sowie ambulante Reha-Nachsorge anbiete und schon einige z. T. mehrtägige Schülermultiplikatorenseminare und Sucht-Info-Workshops für Schüler, Lehrer, berufsintegrative Maßnahmen und Konfirmanden durchführe. Das Angebot „Voller Einsatz“ hätte im vergangenen Jahr meine Kapazitäten „gesprengt“. Ich nutze allerdings im Rahmen meiner Präventionsangebote immer wieder einzelne Teile und Methoden des Workshops. So arbeite ich z. B. je nach Angebot u. a. mit dem Quiz, den Fragekarten „Teamspieler“, den Streifen mit Fallbeispielen (Spaß/Problem/Sucht; analog Suchtleiter…) und den Bildkarten. Die Methoden sind für mich durchweg gute Grundlagen zum Einstieg und zur Vertiefung der Thematik. Sollte es zukünftig passen, werde ich aber den kompletten Workshop durchführen.“
- „Ich konnte leider nur einmal diesen Workshop durchführen, der war mit Befragung eins. Und kam gut an. Hat allen TeilnehmerInnen Spaß gemacht. Die zweite Befragung werde ich jetzt dann in die Wege leiten und sollte Ende Januar/ Anfang Februar abgeschlossen sein. Leider kam es weder zu der zweiten Gruppe wie angedacht und auch die anderen Gruppierungen fanden das Thema gut, haben es aber tatsächlich nicht auf die Reihe gebracht ihre Gruppe zusammenzubringen.“
- „…ich habe den Workshop nicht durchgeführt, weil ich denke, dass ich für diese Zielgruppe nicht die Richtige bin.“
- „Ich hatte im letzten Jahr drei Veranstaltungen bzw. Workshops mit insgesamt etwa 40 TN im Rahmen größerer Tagesveranstaltungen (Suchtpräventionstage), in denen ich den Ansatz „voller Einsatz“ vorgestellt und auch Teile und Methoden mit den TN durchgeführt hatte; insbesondere die Methoden 2 (Glück oder Geschick), 5 (Brainchecker) und 6 (Statistics, die Tabelle) waren sehr gut geeignet, um weiterführende Infos zu vermitteln und lebhafte Diskussionen anzuregen; Für eine komplette Durchführung bin ich zwar initiativ gewesen, allerdings war das Interesse von Vereinen eher zurückhaltend- ich bleib aber dran und lass auch meine privaten Kontakte zu diversen Vereinen spielen.“
- „Ich habe gar keinen Workshop durchgeführt. Ich habe auch keine Teile des Workshops verwendet. Begründung: Ich habe keinen Zugang zur Zielgruppe und beruflich nicht die Kapazität und Aufgabe Präventionsworkshops durchzuführen. Ich habe aus reinem Interesse an der Fortbildung teilgenommen.

7.4 Fazit der Befragung der WorkshopleiterInnen

Workshopleitungen halten die Durchführung des Workshops für problemfrei. Es ist mitunter aber mit einem höheren Zeitbedarf zu rechnen als die ursprünglich veranschlagten 60 bis 90 Minuten, um alle Methoden durchführen zu können. Dies ist nicht negativ zu bewerten, da bei der Durchführung des Workshops nicht erwartet wird, dass alle Methoden zum Einsatz kommen. Die Workshopleitung kann hierbei einzelne Methoden weglassen. Darüber hinaus gibt es keine zeitliche Beschränkung des Workshops, sodass grundsätzlich davon ausgegangen werden kann, dass der Workshop „Voller Einsatz“ von Teilnehmenden der MultiplikatorInnenschulung durchführbar ist.

Der Workshop scheint gut auf die Zielgruppe angepasst zu sein, da von einem grundsätzlichen Interesse und Aufmerksamkeit bei den Teilnehmenden berichtet wird. Trotz des schwierigen Themas scheint der Workshop den Leitungen sowie Teilnehmenden Spaß zu machen. Die WorkshopleiterInnen sehen sich in der Lage das Thema Glücksspiel zu vermitteln, dennoch werden eher externe Personen anstatt Vereinsmitgliedern bzw. internen Personen als WorkshopleiterInnen präferiert.

Das Thema Glücksspiel, u.a. auch in der Form dieses Workshops, wird zukünftig eher kein Fokus in der Institution sein. Andere Präventionsmaßnahmen oder weitere Angebote der Jugendarbeit werden im Vergleich zum Workshop eher als Bestandteil in der Vereins- oder Institutionsarbeit gesehen.

In der Durchführung bestanden keine Schwierigkeiten. Durch die Befragung ergaben sich zwei Kritikpunkte hinsichtlich der Durchführung: (1) Als Workshopleitung erscheinen Vereinsmitglieder bzw. interne Personen als weniger geeignet und (2) zudem scheint in den Institutionen kein hoher Bedarf an Präventionsmaßnahmen zum Thema Glücksspiel gesehen zu werden.

8 Befragung von Jugendlichen und jungen Erwachsenen

8.1 Zielgruppe

Die Jugendlichen und jungen Erwachsenen sollten zwischen 15 und 21 Jahre alt sein. Jugendliche unter 18 Jahren, bei denen keine Einwilligung der Eltern vorlag, konnten am Workshop, aber nicht an der Befragung teilnehmen (siehe Abschnitt 4.4 Ablauf der Evaluation). Die Workshopleitung bzw. die Befragungsleitung sollte sicherstellen, dass eine Einwilligungserklärung bei den Minderjährigen vorlag und somit das Einschlusskriterium zur Teilnahme an der Evaluation erfüllt wurde. Weitere Einschränkungen bei den Einschlusskriterien gab es keine.

8.2 Rekrutierung

Teilnehmende der MultiplikatorInnenschulung konnten selbst entscheiden, ob sie einen oder mehrere Workshops oder nur Befragungen ohne Workshop durchführen. Hierzu rekrutierten die Teilnehmenden der MultiplikatorInnenschulung selbstständig Jugendliche und junge Erwachsene aus ihren Sportvereinen und Institutionen für ihr jeweiliges Vorhaben (Workshop inklusive Befragung oder nur Befragung). Ein Workshop sollte aus mindestens 6 Jugendlichen und nicht mehr als 15 Jugendlichen bestehen.

8.3 Gruppenzuteilung

Die Zuteilung zu Interventions- bzw. Kontrollgruppe erfolgte nicht zufällig und ergab sich aus den Rekrutierungsmaßnahmen der Teilnehmenden der MultiplikatorInnenschulung. Jugendliche und junge Erwachsene, die gemeinsam einen Workshop besuchten und hierzu befragt wurden, wurden einer Interventionsgruppe zugeordnet. Jugendliche und junge Erwachsene, die keinen Workshop besuchten und nur befragt wurden, wurden einer Kontrollgruppe zugeordnet.

8.4 Erhebungsmethode

Die Jugendlichen und jungen Erwachsenen wurden mit standardisierten Fragebögen befragt. Für das Vorher-Nachher-Design wurde ein Fragebogen zu Beginn der Studie und vor Durchführung des Workshops (Befragung 1) und drei Monate später (Befragung 2) eingesetzt. Um die Fragebögen über die Zeit hinweg verknüpfen zu können, wurden die Jugendlichen und jungen Erwachsenen gebeten, ein persönliches Codewort auf ihren Fragebogen zu notieren. Das Codewort wurde auf Basis des Vornamens der Mutter und des Vaters sowie des eigenen Geburtstages erstellt (siehe z.B. Anlage der Fragebogen für den Workshop). Somit konnten Doppelungen unter den Befragten vermieden werden.

Der Fragebogen für Befragung 1 und Befragung 2 (siehe Anlage 2) umfasste 30 Fragen mit folgenden Inhalten:

- Soziodemographische Informationen (Alter, Geschlecht, Migrationshintergrund, Schulbildung)
- Glücksspielbezogene Einstellung (ein Block mit sieben Fragen)
- Glücksspielbezogenes Wissen (drei Blöcke mit insgesamt zwölf Fragen)
- Prognose des eigenen Glücksspielverhaltens und Effekte des Workshops bzw. der Befragung (ein Block mit sechs Fragen)

Im Fragebogen waren insgesamt vier Bereiche, zu denen Fragen gestellt wurden:

1. Einstellungen zu Glücksspiel (7 Fragen; vierstufige Likert-Skala)
2. Einschätzung von Glücksspielen (5 Fragen; 10stufige Analogskala)
3. Behauptungen zu Glücksspielen (4 Fragen; Richtig-Falsch-Beurteilung)
4. Mindestalter für Glücksspielarten (3 Fragen; Multiple-Choice-Aufgabe mit vier Antwortalternativen)

Für jeden dieser vier Bereiche wurden die Bewertungen der Fragen (Punkte) addiert (Summenscores).

Bei den Fragen zur Einstellung zu Glücksspiel basierte die Beurteilung auf Angaben anhand einer vierstufigen Likert-Skala.

- Trifft voll zu = 4
- Trifft eher zu = 3
- Trifft eher nicht zu = 2
- Trifft gar nicht zu = 1

Die Kodierung wurde so gewählt, dass eine höhere Punktzahl einer stärkeren Zustimmung entsprach. Somit stehen niedrige Punktzahlen für eine realistischere Einstellung und hohe Punktzahlen für eine Idealisierung von Glücksspiel. Beim Summenscore konnten 7 bis 28 Punkte erreicht werden.

Bei Fragen zur Einschätzung von Glücksspielen basiert die Beurteilung auf Angaben einer zehnstufigen Skala.

- Zufall = 1
- Können oder Wissen = 10

Die Kodierung wurde so gewählt, dass die Abhängigkeit einer Glücksspielart den Polen Können und Wissen (hohe Punktzahl) oder Zufall (niedrige Punktzahl) zugeordnet wird. Auch hier steht folglich eine niedrige Punktzahl für eine realistischere Einstellung und hohe Punktzahl für ein Idealisierung. Der Summenscore umfasste 5 bis 50 Punkte.

Bei den Fragen zu Behauptungen zu Glücksspielen liegt eine Richtig-Falsch-Beurteilung vor, wobei die Werte wie folgt kodiert sind.

- Falsch = 0
- Richtig = 1

Hierbei sind drei Fragen mit „richtig“ und eine Frage mit „falsch“ zu beantworten. Demnach bedeuten höhere Punktzahlen richtige Antworten und somit höheres Wissen, während niedrige Punktzahlen falsche Antworten repräsentieren. Der Summenscore umfasste 0 bis 4 Punkte.

Bei den Fragen zum Mindestalter für Glücksspielarten gibt es vier Antwortalternativen auf Fragen zum Mindestalter für Glücksspielarten (ab 16 Jahre, ab 18 Jahre, ab 21 Jahre, gar nicht). Hier gibt es nur eine richtige Antwort von vier Antwortmöglichkeiten, die mit 1 kodiert wird. Falsch beantwortete Fragen werden mit 0 kodiert. Höhere Punktzahlen entsprechen somit höherem Wissen und Aufgeklärtheit, während niedrige Punktzahlen falsche Antworten indizieren und Fehlinformation repräsentieren. Der Summenscore umfasste 0 bis 3 Punkte.

Im ersten und zweiten Bereich sind niedrige Punktwerte, während im dritten und vierten Bereich hohe Punktwerte erstrebenswert. Neben deskriptiven Angaben zur Punkteverteilung wurden statistische Vergleiche für die Einzelfragen und den Summenscores vorgenommen (t-Test für zwei Stichproben bzw. für verbundene Stichproben). Es wurden Vergleiche für Gruppen zwischen den Befragungszeitpunkten (Veränderung einer Gruppe) wie auch Vergleiche zwischen den Gruppen über die Befragungszeitpunkte hinweg vorgenommen (Gruppenunterschiede).

8.5 Ergebnisse

Die deskriptiven Angaben wie auch die Ergebnisse der statistischen Tests sind in Tabelle A.3 im Anhang zu finden.

8.6 Stichprobenbeschreibung

8.6.1 Interventionsgruppe

Die erste Befragung der Interventionsgruppen und die Durchführung jeweils eines Workshops fanden zwischen November 2017 und Dezember 2018 statt.

Es gab insgesamt 16 Interventionsgruppen mit insgesamt 199 Teilnehmenden und durchschnittlich 13.3 Teilnehmenden (SD 4.6, Min 5, Max 21)[2]. Somit gab es Gruppen, die aus weniger oder mehr Teilnehmenden bestanden als geplant.

Die Gruppen bestanden aus Personen, die bei der Freiwilligen Feuerwehr tätig waren, Personen, die ein freiwilliges soziales Schuljahr absolvierten, sowie Mitgliedern aus Fußballvereinen, Jugendgruppen und Schulklassen.

Aufgrund fehlender Altersangabe oder weil sie älter als 21 Jahren waren, wurden 24 Personen aus den weiteren Analysen ausgeschlossen. Personen, die jünger als 15 Jahren waren, wurden in der Analyse belassen, da der Workshop auch für jüngere Teilnehmende anwendbar ist. Somit verblieben für die Interventionsgruppe zum ersten Erhebungszeitpunkt 175 Personen.

Insgesamt wurden 103 Jungen (58.9 %) und 72 Mädchen (41.1 %) befragt. Die Befragten waren durchschnittlich 16.8 Jahre alt (SD 2.3, Min 13, Max 21). Neben einer fehlenden Angabe gaben 15 Befragte (8.6 %) an, nicht in Deutschland geboren worden zu sein. Als anderes Geburtsland wurden Bosnien, Italien, Kasachstan (2-mal), Kosovo, Kurdistan, Lettland, Polen (2 Mal), Russland, Rumänien, Slowakei, Syrien und Thailand (2-mal) angegeben.

Von allen Befragten gaben 128 (73.1 %) an, noch zur Schule zu gehen. Fünf Befragte gaben hierzu keine Antwort. Als zuletzt oder aktuell besuchte Schule wurde 31-mal Mittelschule (17.7 %), 57 Mal Realschule (32.6 %) und 37-mal Gymnasium (21.1 %) angegeben. Eine andere zuletzt oder aktuell besuchte Schule wurden von 33 Befragten angeben (18.9 %). 17 Befragten machten hierzu keine Angaben (9.7 %).

Für die Analysen des Vorher-Nachher-Vergleichs wurden nur Befragte berücksichtigt, bei denen zur ersten und zur zweiten Befragung ein Fragebogen vorlag und die mit Hilfe des persönlichen Codeworts eindeutig in beiden Erhebungszeitpunkten zugeordnet werden konnten. Aufgrund fehlender oder nicht eindeutig zuweisbarer Codewörter sowie zu hohem Alter verblieben in der Interventionsgruppe 97 Befragte.

8.6.2 Kontrollgruppe

Die erste Befragung der Kontrollgruppe fand zwischen Oktober 2018 und Januar 2019 statt.

Die Kontrollgruppen bestanden aus sieben Gruppen mit insgesamt 97 Teilnehmenden und durchschnittlich 13.9 Teilnehmenden (SD 8.2, Min 6, Max 31). Die Gruppen inkludierten Mitglieder aus Turn- und Sportvereinen, Fußballvereinen und Tanzgarden.

Aufgrund der Altersangabe von über 21 Jahren wurden drei Personen aus den weiteren Analysen ausgeschlossen. Somit verblieben für die Kontrollgruppe zum ersten Erhebungszeitpunkt 94 Personen.

---

[2] SD = Standardabweichung, ein Streuungsmaß in der Statistik; Min = Minimum, der kleinste Wert, Max = Maximum, der größte Wert

Bei der ersten Befragung lagen bei allen Fragebögen personifizierte Codes ohne Doppelungen vor.

Insgesamt wurden 78 Jungen (83.0 %) und 16 Mädchen (17.0 %) befragt. Die Befragten waren durchschnittlich 16.5 Jahre alt (SD 1.4, Min 15, Max 20). Vier Befragte (4.3 %) gaben an, nicht in Deutschland geboren worden zu sein. Als anderes Geburtsland wurden Zentralafrikanische Republik, Polen, Ungarn und Österreich angegeben.

Von allen Befragten gaben 66 (70.2 %) an, noch zur Schule zu gehen. Zwei Befragte machten hierzu keine Angaben. Als zuletzt oder aktuell besuchte Schule wurde 9-mal Mittelschule (9.6 %), 24 Mal Realschule (25.5 %) und 40 Mal Gymnasium (42.6 %) angegeben. Eine andere zuletzt oder aktuell besuchte Schulen wurde von 18 Befragten angegeben (19.2 %). Drei Befragten machten hierzu keine Angaben (3.2 %).

Für die Analysen des Vorher-Nachher-Vergleichs wurden nur Befragte berücksichtigt, bei denen zum ersten und zur zweiten Befragung ein Fragebogen vorlag und die mit Hilfe des persönlichen Codeworts eindeutig in beiden Erhebungszeitpunkten zugeordnet werden konnten. Aufgrund fehlender oder nicht eindeutig zuweisbarer Codewörter sowie zu hohem Alter verblieben in der Kontrollgruppe 50 Befragte.

Bei der nachfolgenden Darstellung der Ergebnisse des Vorher-Nachher-Vergleichs werden 97 Befragte der Interventionsgruppe und 50 Befragte der Kontrollgruppe berücksichtigt.

Tabelle 8.1: Vergleich zwischen Interventions- und Kontrollgruppe sowie zwischen Befragung 1 und Befragung 2

	Interventionsgruppe				**Kontrollgruppe**			
	Befragung 1		**Befragung 2**		**Befragung 1**		**Befragung 2**	
Summenscore	**M**	**SE**	**M**	**SE**	**M**	**SE**	**M**	**SE**
Einstellungen zu Glücksspiel	12.4[a)]	3.3	11.9[a)]	3.4	14.1[a)]	3.4	13.9[a)]	4.2
Einschätzung von Glücksspielen	18.3	6.9	18.0	7.9	20.2	6.9	19.6	7.5
Behauptungen zu Glücksspiel	3.1[b)]	0.9	3.3[b)]	0.9	3.0	0.9	3.1	0.9
Mindestalter für Glücksspielarten	2.1[b)]	0.7	2.3[b)]	0.7	2.1[b)]	0.5	2.2[b)]	0.5

Bemerkungen: M = Mittelwert, SE = Standardfehler, [a)] Signifikanter Unterschied zwischen Kontroll- und Interventionsgruppe zur gleichen Befragung, $p<.05$; [b)] Signifikanter Unterschied zwischen Befragung 1 und Befragung 2 bei einer Gruppe, $p<.05$

8.6.3 Einstellungen zu Glücksspiel

Die Interventions- wie auch die Kontrollgruppe zeigten jeweils keinen signifikanten Unterschied zwischen Befragung 1 und Befragung 2 (Tabelle 8.1). Hinsichtlich des Summenscores unterschieden sich die Gruppen jeweils pro Befragungszeitpunkt signifikant voneinander. Hierbei wies die Interventionsgruppe geringere Summenscores als die Kontrollgruppe auf, was tendenziell eher für die häufigere Ablehnung der Aussagen spricht. Niedrigere Summenscores sprechen eher für Wissen über Glücksspiele und Sensibilisierung gegenüber dem Thema Glücksspiel.

In der Kontrollgruppe wurden die Glücksspielenden weniger häufiger als mutiger und abenteuerlustig bezeichnet (16.5 % bzw. 18.5 % „Trifft eher zu“ und „Trifft voll zu“) als in der Interventionsgruppe (42.0 % bzw. 40.0 %; Abbildung 8.1). Bei unterstützenden Spielstrategien für einen Gewinn fand bei beiden Gruppen eine Zunahme der Ablehnung dieser Überzeugung statt, wobei die Zunahme in der Interventionsgruppe deutlich größer war (Abbildung 8.2). Beide Gruppen hielten es kaum für möglich, dass nach einer „Pechsträhne“ das Glück wahrscheinlicher war (unter 10 %), dennoch zeigte sich in der Kontrollgruppe ein Anstieg zur Befragung 2 wohingegen in der Interventionsgruppe eine leichte Abnahme der Zustimmung gefunden wurde (Abbildung 8.3). In beiden Gruppen nahm die Zustimmung ab, dass eine Antizipation von Glück vorhanden sein kann (Abbildung 8.4). Die Annahme, mit Glücksspiel Geld verdienen zu können, war in der Interventionsgruppe deutlich geringer mit einem Unterschied von über 10 Prozentpunkten zur Kontrollgruppe (Abbildung 8.5). Die Stellung von Glücksspiel als Zeitvertreib stimmten in beiden Gruppen fast 50 % der Befragten zu („Trifft eher zu“ und „Trifft voll zu“); eine Abnahme der Zustimmung von 49.5 % auf 42.7 % war nur in der Interventionsgruppe zu finden (Abbildung 8.6). Nur vereinzelt wurde der Aussage zugestimmt, dass man mit eigenen Glückszahlen gewinnt (Abbildung 8.7).

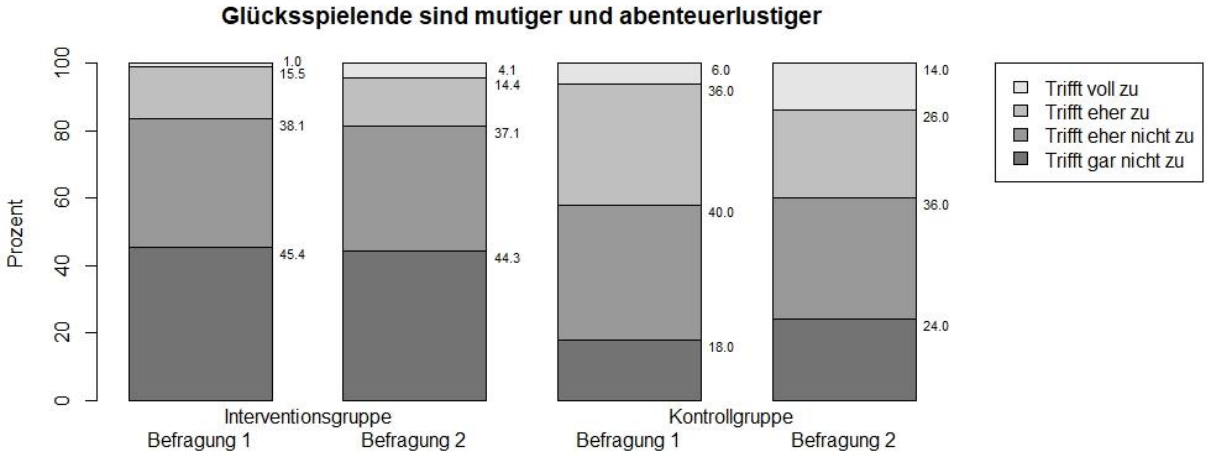

Abbildung 8.1: Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage 6a) „Menschen, die Glücksspiele spielen, sind mutiger und abenteuerlustiger als Menschen, die niemals Glücksspiele spielen.“

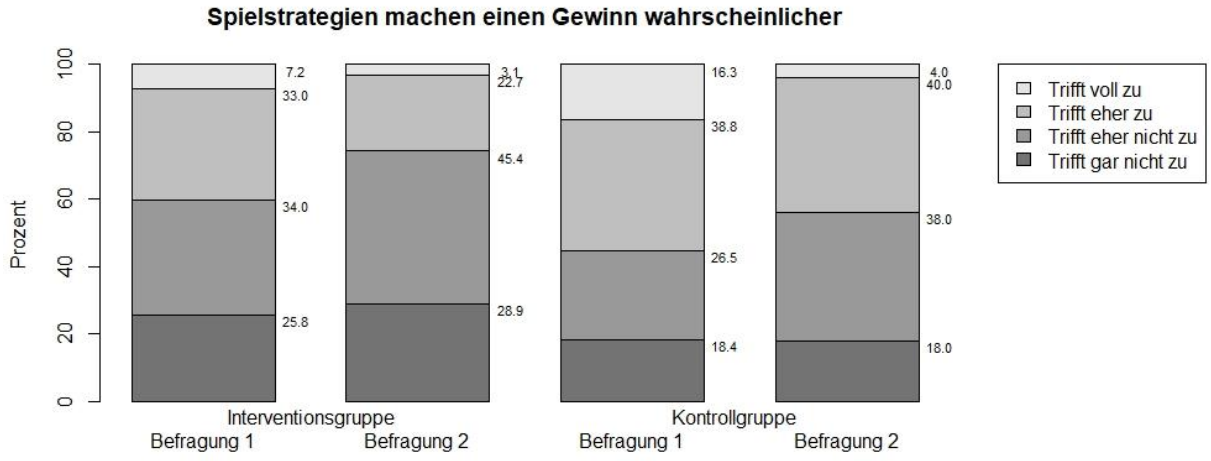

Abbildung 8.2: Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage 6b) „Bei jedem Glücksspiel gibt es Spielstrategien, die einen Gewinn wahrscheinlicher machen.“

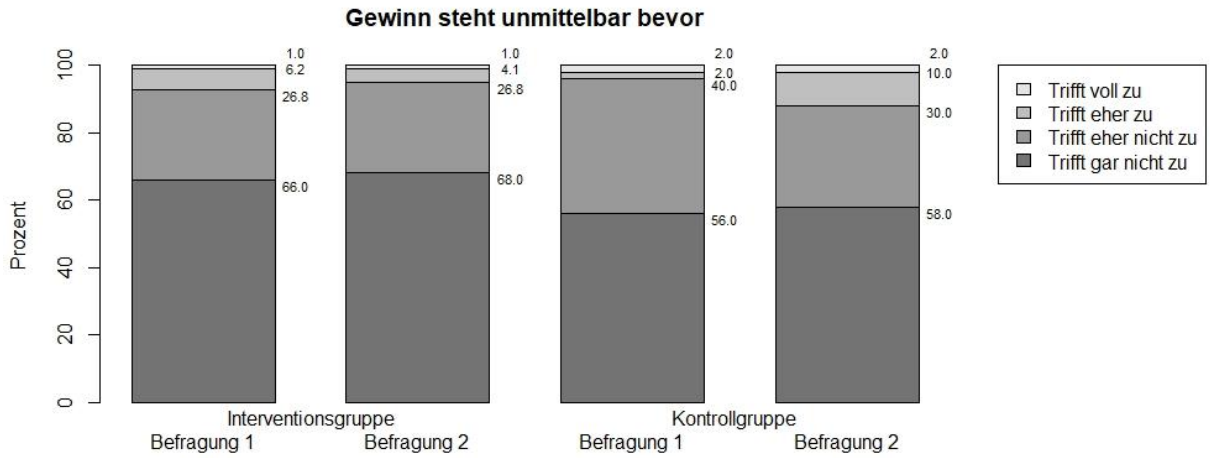

Abbildung 8.3: Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage 6c) „Wenn eine Person längere Zeit verloren hat, steht der Gewinn unmittelbar bevor.“

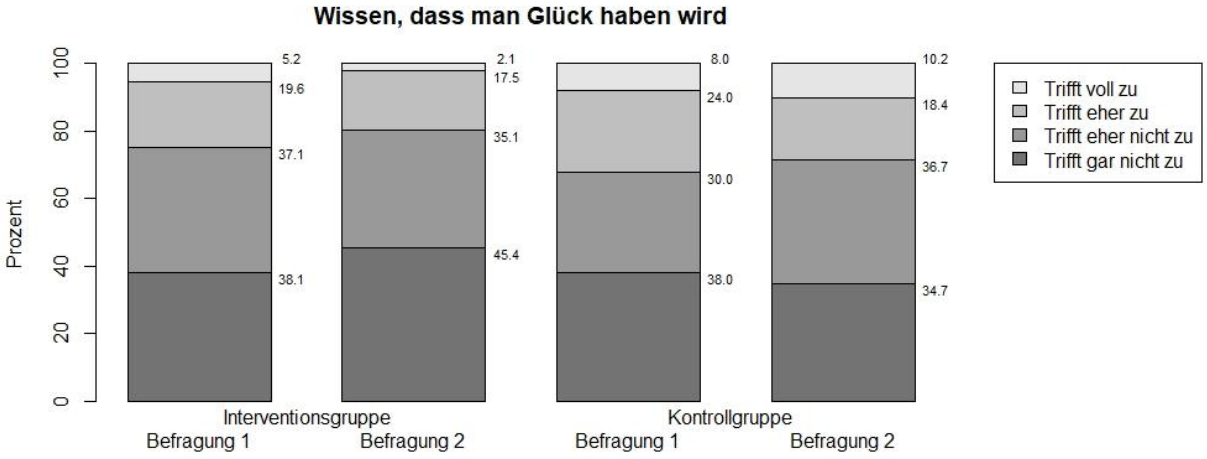

Abbildung 8.4: Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage 6d) „Manchmal weiß man einfach, dass man Glück haben wird.“

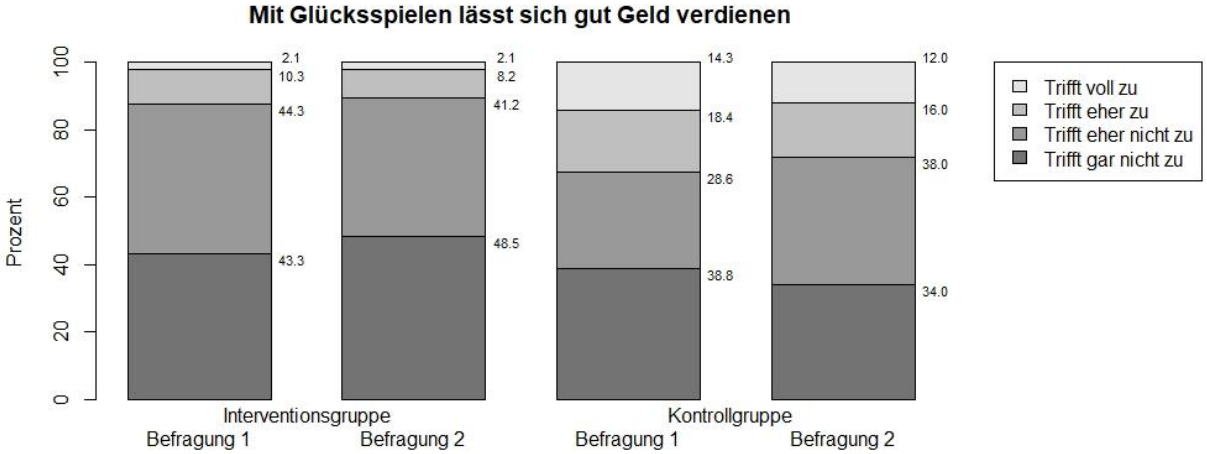

Abbildung 8.5: Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage 6e) „Mit Glücksspielen lässt sich gut Geld verdienen.“

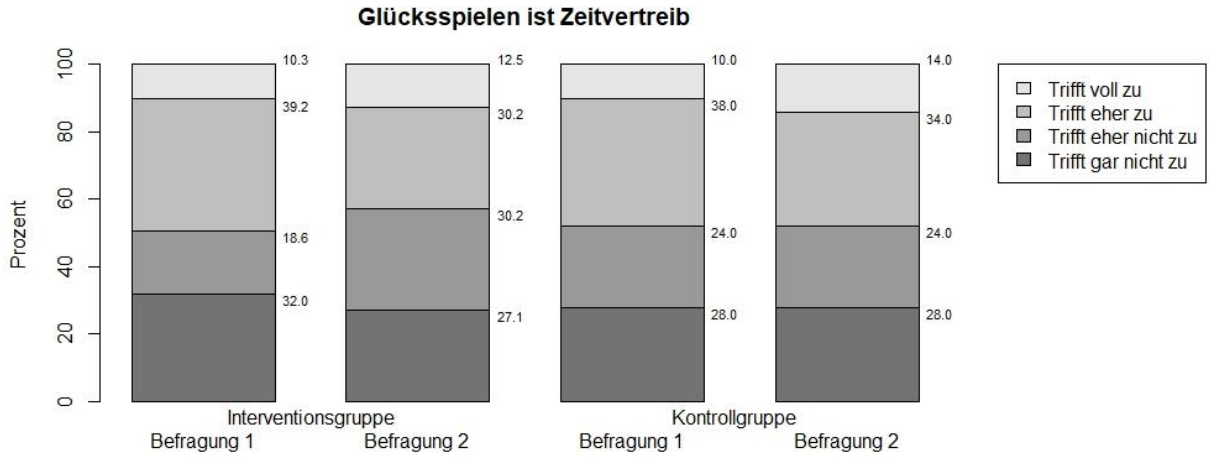

Abbildung 8.6: Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage 6f) „Mit Glücksspielen lässt sich gut die Zeit vertreiben.“

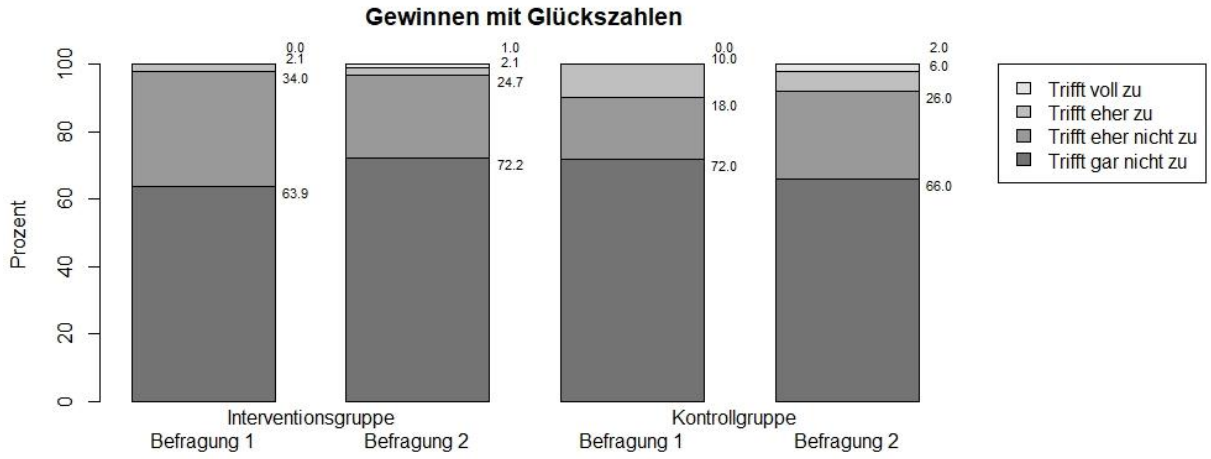

Abbildung 8.7: Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage 6g) „Ich habe eine größere Chance bei Lotto oder anderem Glücksspiel zu gewinnen, wenn ich meine Glückszahlen nehme.“

8.6.4 Einschätzung von Glücksspielen

Die Interventions- wie auch die Kontrollgruppe zeigte keinen signifikanten Unterschied zwischen Befragung 1 und Befragung 2 wie auch beim Vergleich zwischen den Gruppen über die Befragungszeitpunkte hinweg (Tabelle 8.1).

Geldspielautomaten und Lotterien wurden stärker mit Zufall verbunden (Abbildung 8.8, Abbildung 8.12). Ausgewogen zwischen Zufall und Können/Wissen wurden alle anderen Glücksspiele eingeschätzt. Bei den Pferde- und Hunderennen und den Sportwetten waren sich die beiden Gruppen in der Einschätzung ähnlich (Abbildung 8.9, Abbildung 8.10). Nur Poker wurde in der Interventionsgruppe stärker dem Zufall zugeordnet als in der Kontrollgruppe (Abbildung 8.11).

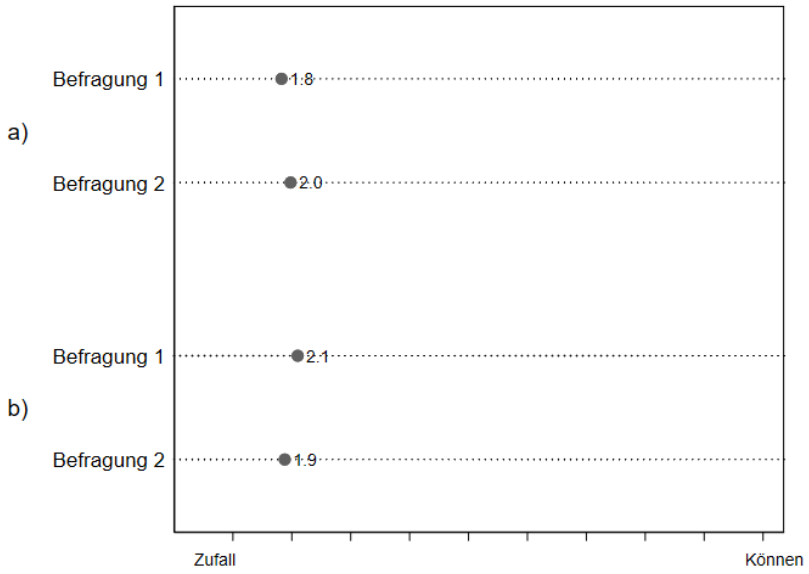

Abbildung 8.8: Mittelwert zu Frage 7a) Einschätzung von Geldspielautomaten hinsichtlich Zufall versus Können und Wissen für (a) Interventionsgruppe und (b) Kontrollgruppe

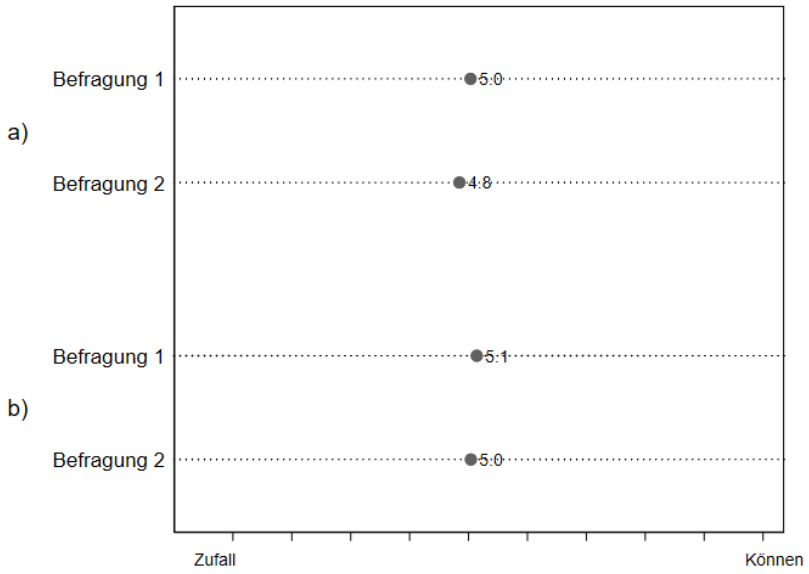

Abbildung 8.9: Mittelwert zu Frage 7b) Einschätzung von Wetten bei Pferde- und Hunderennen hinsichtlich Zufall versus Können und Wissen für (a) Interventionsgruppe und (b) Kontrollgruppe

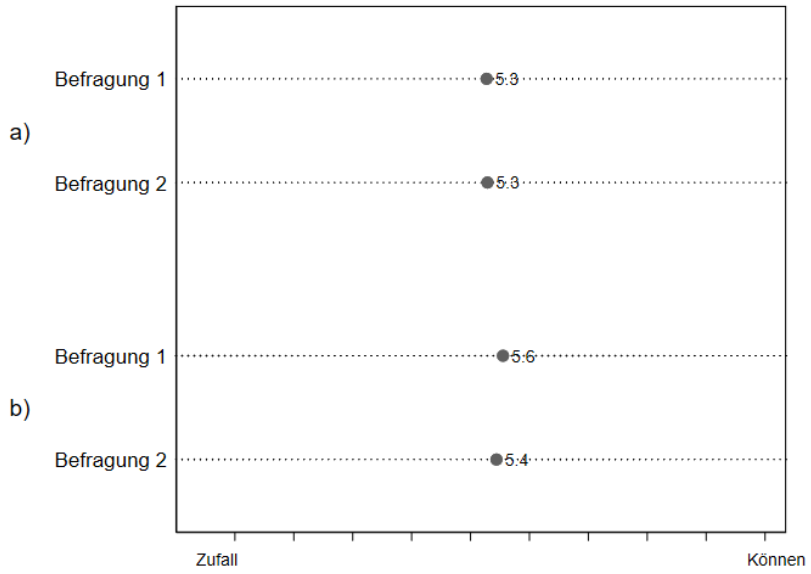

Abbildung 8.10: Mittelwert zu Frage 7c) Einschätzung von Sportwetten hinsichtlich Zufall versus Können und Wissen für (a) Interventionsgruppe und (b) Kontrollgruppe

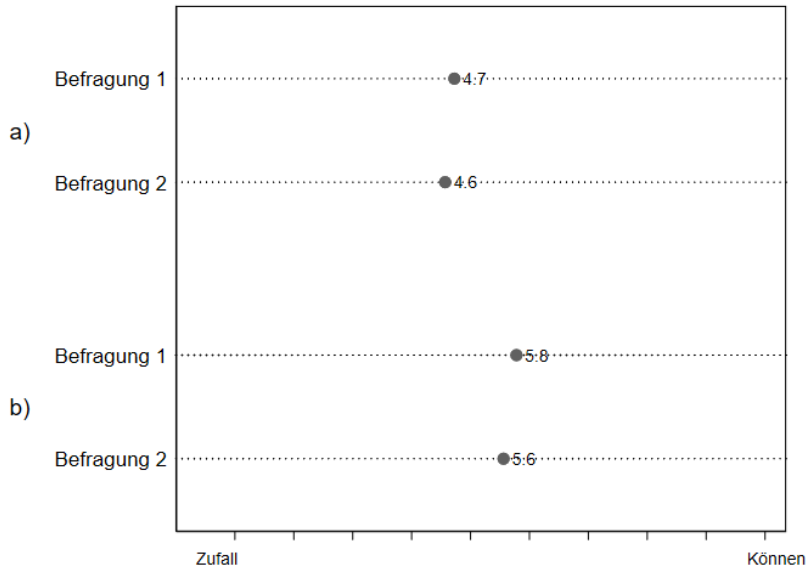

Abbildung 8.11: Mittelwert zu Frage 7d) Einschätzung von Poker hinsichtlich Zufall versus Können und Wissen für (a) Interventionsgruppe und (b) Kontrollgruppe

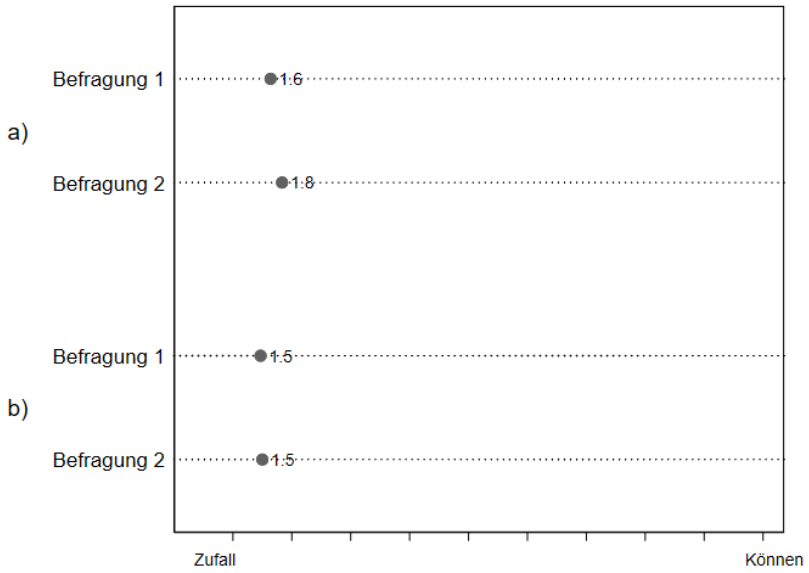

Abbildung 8.12: Mittelwert zu Frage 7e) Einschätzung von Lotterien hinsichtlich Zufall versus Können und Wissen für (a) Interventionsgruppe und (b) Kontrollgruppe

8.6.5 Behauptungen zu Glücksspiel

Die Interventionsgruppe zeigte bezüglich der Summenscores Unterschiede zwischen Befragung 1 und Befragung 2. Dieser fiel in Befragung 2 höher aus und ist als höhere Anzahl richtig beantworteter Fragen zu interpretieren (Tabelle 8.1). Somit ist auf eine Erweiterung des Wissens zu schließen.

Die Interventionsgruppe blieb bei der Behauptung von Poker konstant, wohingegen die Kontrollgruppe sich leicht verbesserte und in Befragung 2 das Niveau von der Interventionsgruppe erreichte (Abbildung 8.13). Bei der Einschätzung von Sportwetten war eine deutliche Verbesserung in beiden Gruppen sichtbar (Abbildung 8.14). Die Ansicht, aufgrund von Expertenwissen mit Sportwetten sicheres Geld verdienen zu können, wurde in der Interventionsgruppe revidiert mit einem Anstieg von 10 Prozentpunkte für die Bewertung, dass die Behauptung falsch sei (Abbildung 8.15). In der Kontrollgruppe hingegen nahm die Zustimmung um über 10 Prozentpunkte zu. Die meisten Befragten widersprachen der Aussage, dass Wetten auf Ereignisse mit Expertenwissen zu tun hat (ungefähr 75 %), dennoch blieb das Niveau in der Interventionsgruppe bei über 20 % auch nach dem Workshop bestehen (Abbildung 8.16).

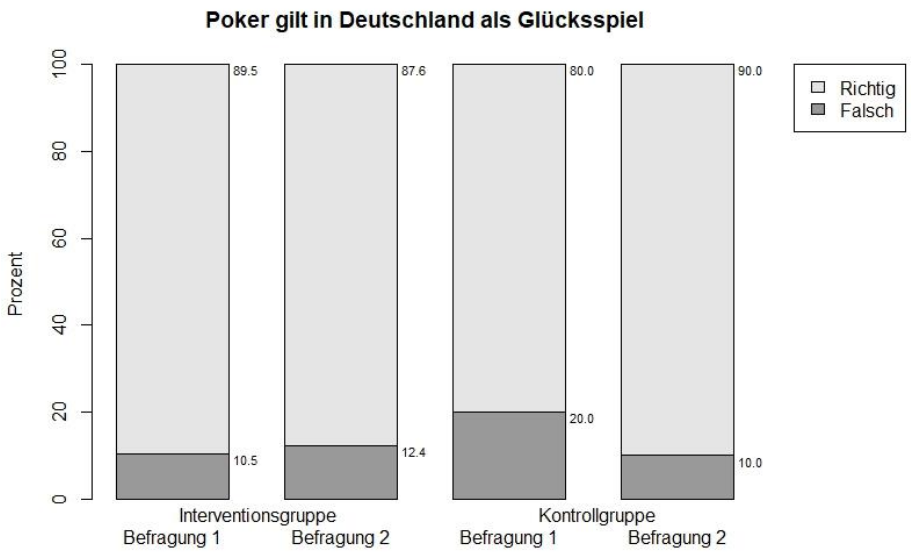

Abbildung 8.13: Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage 8a) „Poker gilt in Deutschland als Glücksspiel.“

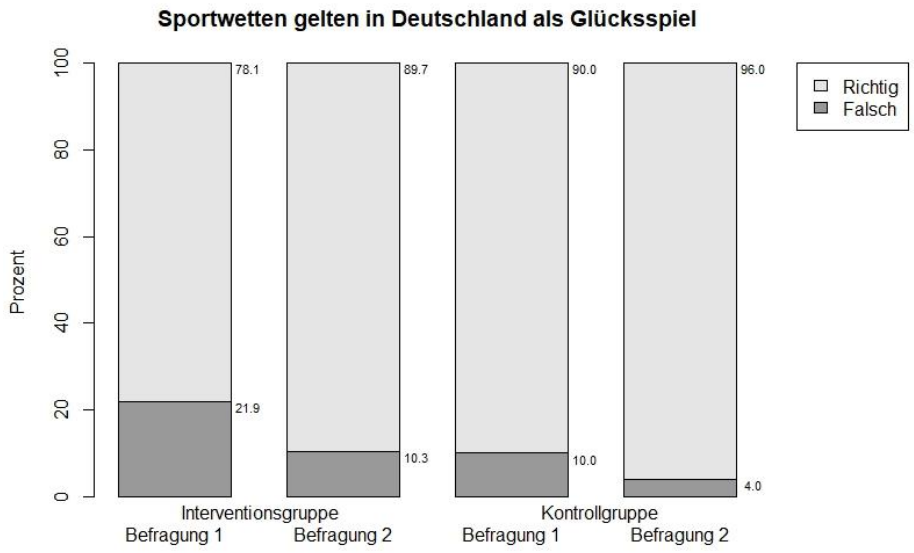

Abbildung 8.14: Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage 8b) „Sportwetten gelten in Deutschland als Glücksspiel.“

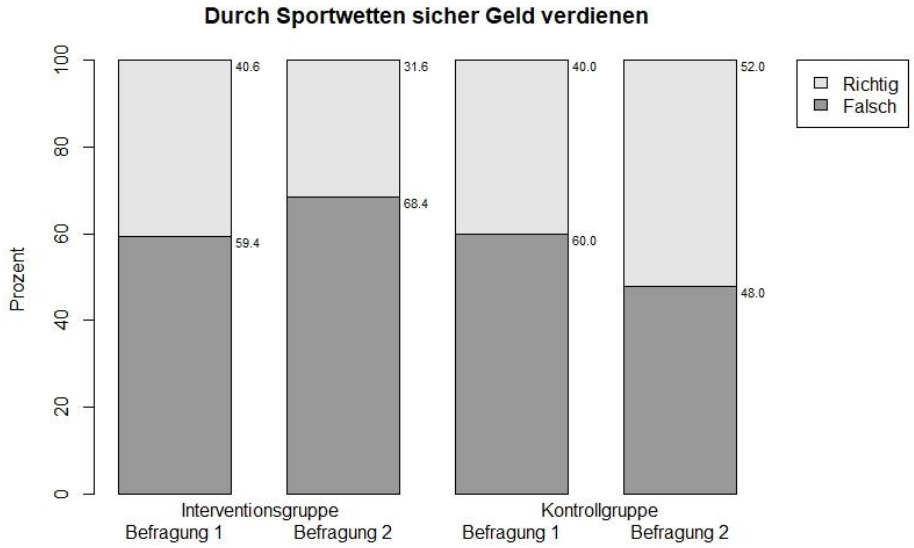

Abbildung 8.15: Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage 8c) „Wenn man sich im Sport gut auskennt, kann man durch Sportwetten sicher Geld verdienen.“

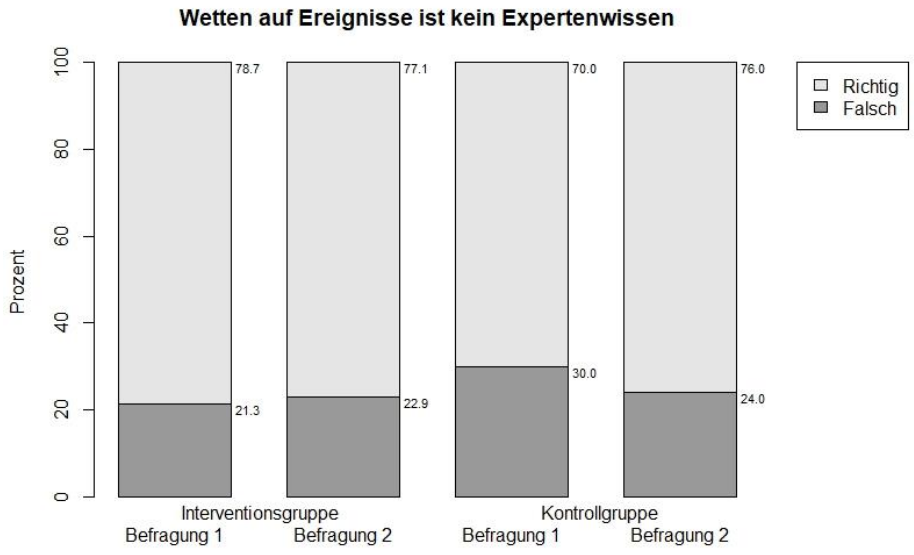

Abbildung 8.16: Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage 8d) „Wetten auf Ereignisse während des Spiels (Ecken, Fouls, Elfmeter…) haben nichts mit Expertenwissen zu tun.“

8.6.6 Mindestalter für Glücksspielarten

Die Interventions- und Kontrollgruppe zeigten hierbei höhere Werte zu Befragung 2 als zu Befragung 1. Dies ist als eine höhere Anzahl an richtigen Antworten zu interpretieren (Tabelle 8.1). Daraus kann eine Verbesserung des Wissenstands für beide Gruppen abgeleitet werden.

Im Gruppenvergleich zeigten sich Unterschiede zwischen den Gruppen beim Mindestalter für die Spielbank (Abbildung 8.17). In der Interventionsgruppe wurde trotz Workshop noch immer ein Mindestalter von 16 Jahren angegeben, dennoch war hier ein deutlicher Zuwachs von Wissen in Befragung 2 zu finden. Das Mindestalter für Lotterien war allen Befragten, bis auf wenige Ausnahmen, bekannt (Abbildung 8.18). In der Interventionsgruppe wurde vor allem 18 Jahre als Mindestalter angegeben. Ein nicht unerheblicher Anteil in der Interventionsgruppe gab zu Befragung 1 noch das Mindestalter von 16 Jahren bei Sportwetten an (22.7 %; Abbildung 8.19). Bei Befragung 2 reduzierte sich dieser Anteil auf 16.5 %. Der Anteil der richtig abgegebenen Antworten war in der Kontrollgruppe deutlich höher (92.0 %) als in der Interventionsgruppe (ca. 75 %).

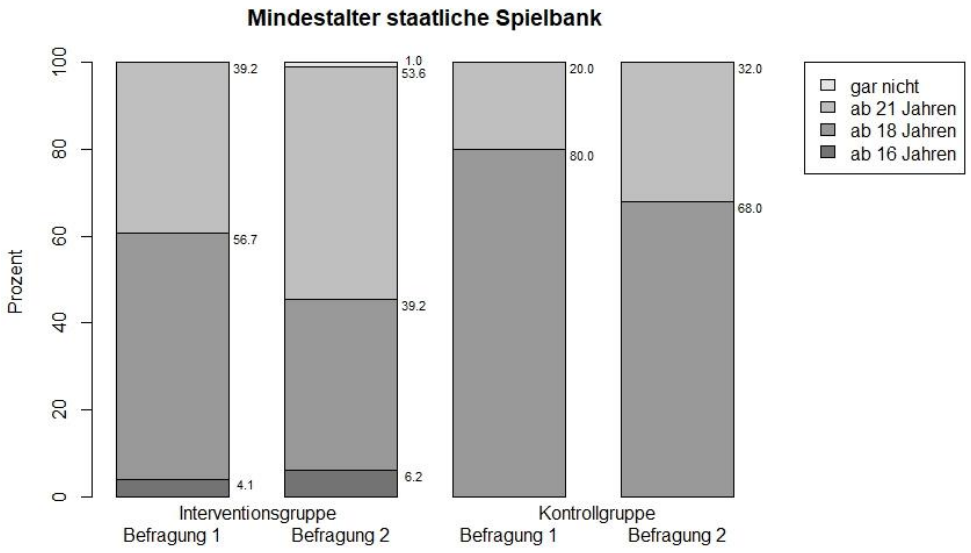

Abbildung 8.17:Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage zum Mindestalter 9a) „In eine staatliche Spielbank“ (Richtige Antwort: in Bayern ab 21 Jahren)

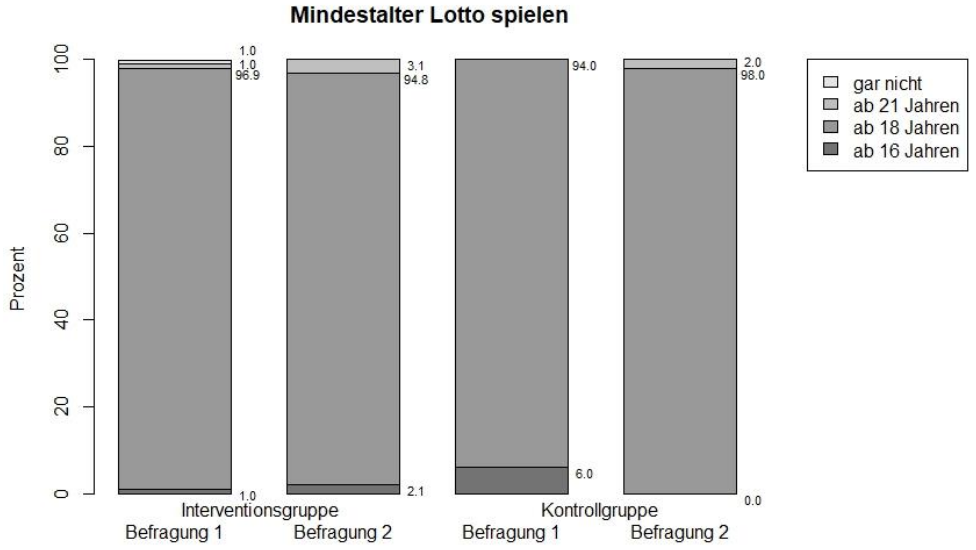

Abbildung 8.18: Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage zum Mindestalter 9b) „Lotto spielen“ (Richtige Antwort: ab 18 Jahren)

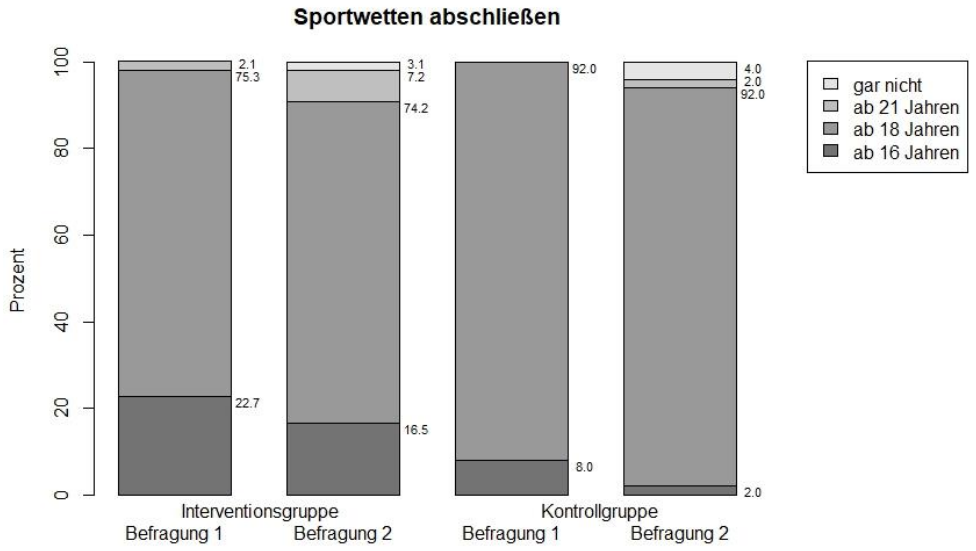

Abbildung 8.19: Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage zum Mindestalter 9c) „Sportwetten abschließen“ für (a) Interventionsgruppe und (b) Kontrollgruppe (Richtige Antwort: ab 18 Jahren)

8.6.7 Eigenes Glücksspielverhalten und Effekte des Workshops

Im letzten Abschnitt des Fragebogens wurden das eigene Glücksspielverhalten und gegebenenfalls die Effekte des Workshops erfasst. Dazu wurden sechs Aussagen auf einer vierstufigen Likert-Skala beurteilt.

- Trifft voll zu = 4
- Trifft eher zu = 3
- Trifft eher nicht zu = 2
- Trifft gar nicht zu = 1

Ein Summenscore wurde bei diesen Fragen nicht erstellt.

Hierbei gab eine höhere Anzahl an Teilnehmenden aus der Interventionsgruppe im Vergleich zur Kontrollgruppe an, sich das erste Mal mit dem Thema Glücksspiel auseinanderzusetzen (Abbildung 8.20).

Die Neugier auf Glücksspiel war in der Kontrollgruppe größer als in der Interventionsgruppe. Das Interesse an Glücksspielen nahm in der Interventionsgruppe von Befragung 1 zu Befragung 2 ab (Abbildung 8.21). In der Kontrollgruppe sank die die Häufigkeit der Aussage, auf Glücksspiel neugierig zu sein, von Befragung 1 zu Befragung 2 ebenfalls.

In der Interventionsgruppe nahm der Anteil an Jugendlichen und jungen Erwachsenen, die zukünftig am Glücksspiel teilnehmen wollen, von Befragung 1 zu Befragung 2 ab (Abbildung 8.22). In der Kontrollgruppe war hingegen eine leichter Zuwachs an Jugendlichen und jungen Erwachsenen zu vermerken, die dieser Aussage zustimmten.

Ein ähnliches Bild ergab sich bei der Aussage „Ich werde in naher Zukunft Geld für Glücksspiele einsetzen.“ (Abbildung 8.23). Hierbei nahm der Anteil an zustimmenden Jugendlichen und jungen Erwachsenen in der Interventionsgruppe zwischen Befragung 1 und Befragung 2 ab, während er in der Kontrollgruppe anstieg.

Teilnehmende der Interventionsgruppe waren zu beiden Befragungszeitpunkten eher der Meinung, dass es nicht wichtig sei, im Sportverein über Glücksspiele zu sprechen. Die Kontrollgruppe war gegenüber dieser Aussage uneinheitlich eingestellt (Abbildung 8.24).

In der Interventionsgruppe lehnte im Vergleich zur Kontrollgruppe eine höhere Anzahl an Teilnehmenden die Aussage ab, schon einmal im Verein über Glücksspiel gesprochen zu haben (Abbildung 8.25). In der Kontrollgruppe stimmte ein Großteil der Befragten dieser Aussage zu.

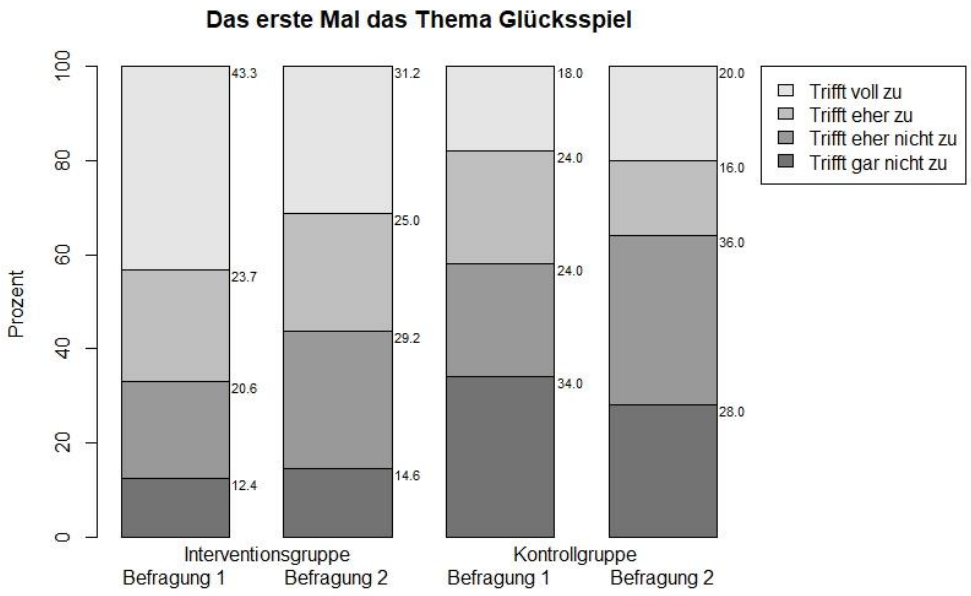

Abbildung 8.20: Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage 10a) „Der Workshop/Die Befragung war/wird das erste Mal (sein), dass ich mich mit dem Thema „Glücksspiel“ auseinander setze/gesetzt habe.“

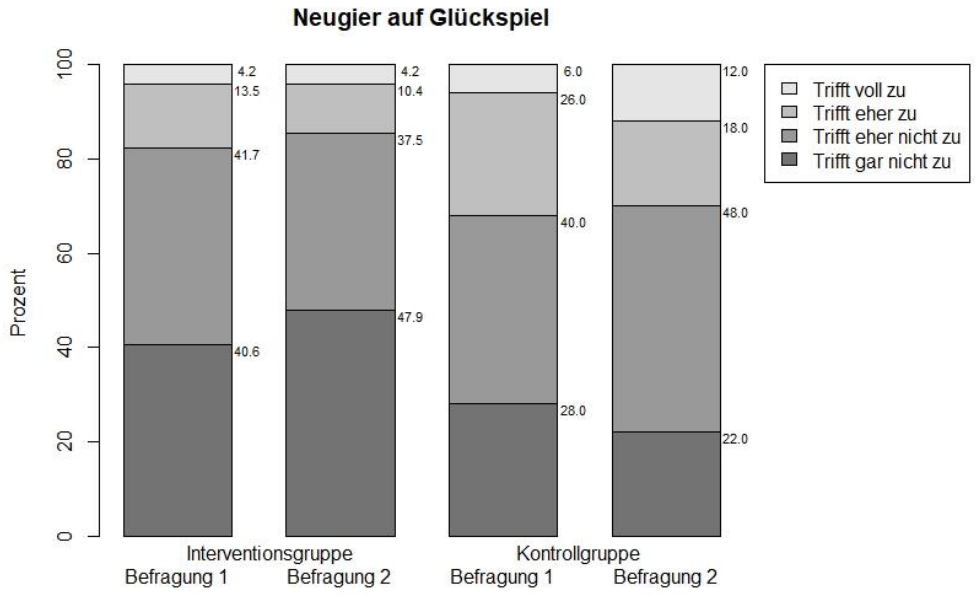

Abbildung 8.21: Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage 10b) „Ich bin neugierig auf Glücksspiele.“

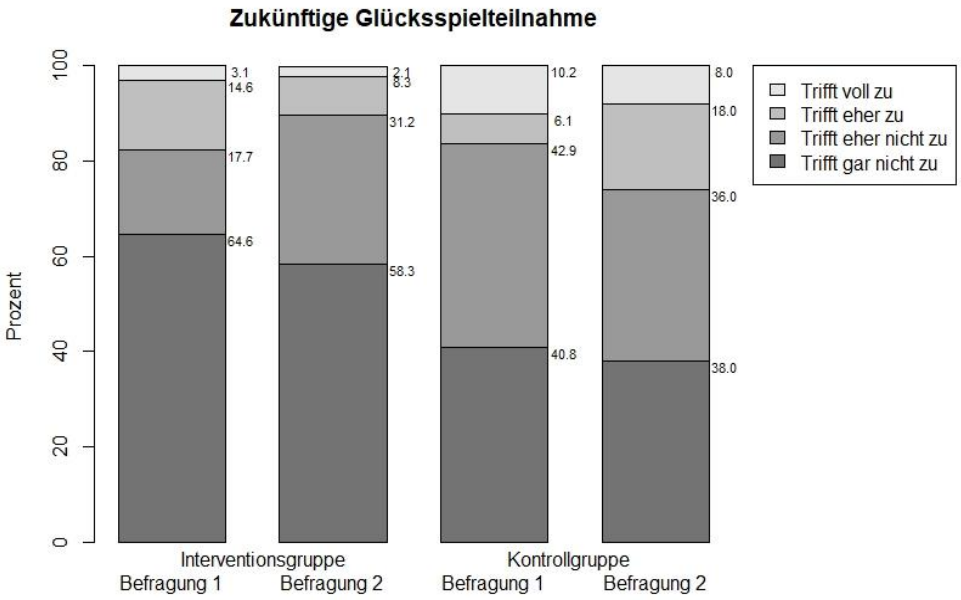

Abbildung 8.22: Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage 10c) „Ich habe vor, in naher Zukunft am Glücksspiel teilzunehmen.“

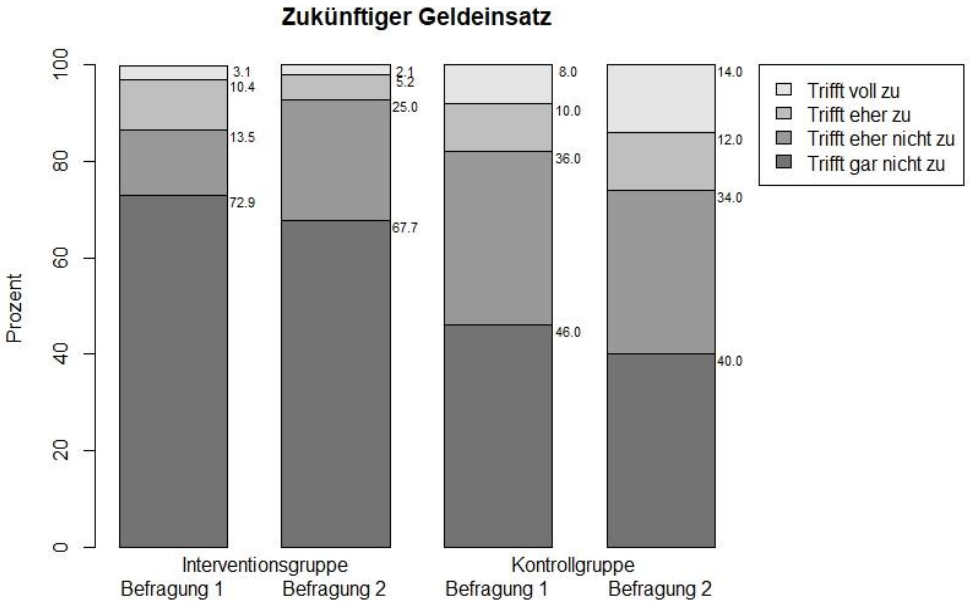

Abbildung 8.23: Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage 10d) „Ich werde in naher Zukunft Geld für Glücksspiele einsetzen.“

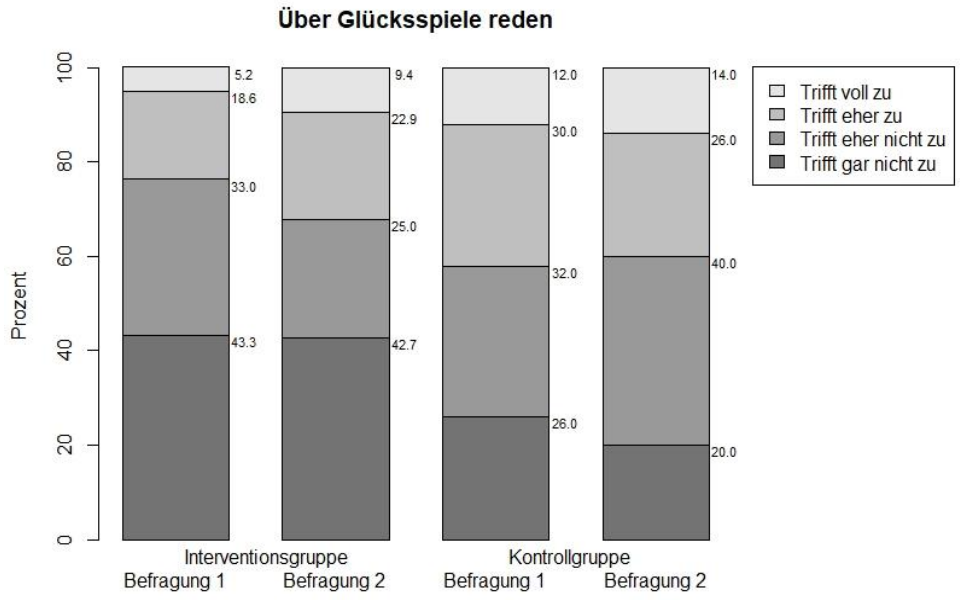

Abbildung 8.24: Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage 10e) „Es ist wichtig, im Sportverein über Glücksspiele zu sprechen.“

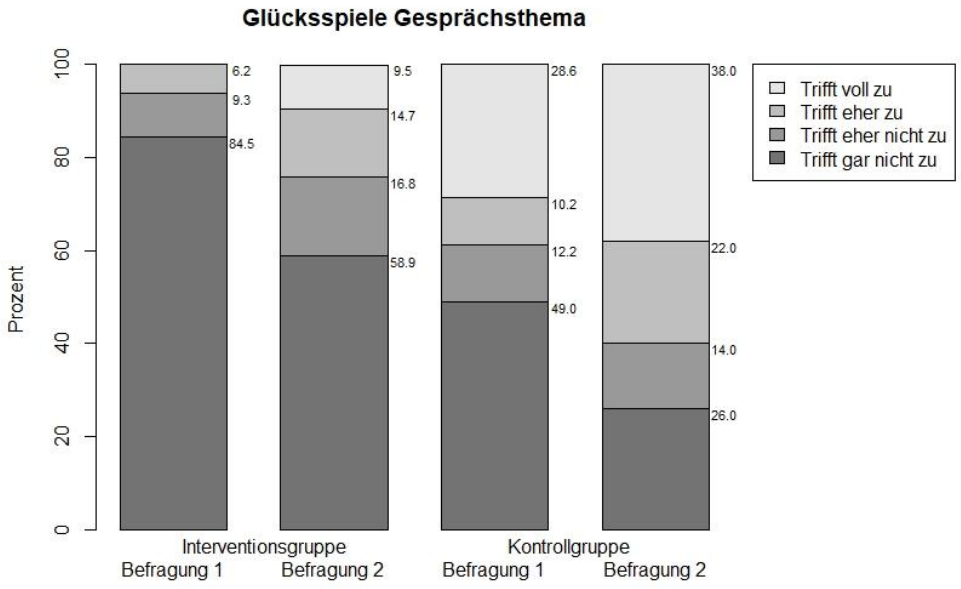

Abbildung 8.25: Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage 10f) „Wir haben schon einmal im Verein über Glücksspiel gesprochen.“

8.7 Fazit der Befragung der Jugendlichen und jungen Erwachsenen

Beide Gruppen unterschieden sich signifikant in der Einstellung zu Glücksspiel. Die Interventionsgruppe zeigte sich kritischer als die Kontrollgruppe. Zwar konnte in den einzelnen Gruppen von Befragung 1 auf Befragung 2 eine Sensibilisierung festgestellt werden, dennoch war der Unterschied nur deskriptiv sichtbar; sei es an den Summenscores wie auch an den Einzelfragen zu Einstellungen zum Glücksspiel. Die Gruppen unterschieden sich in der Auffassung, dass Glücksspielende mutiger und abenteuerlustiger sind, wie auch bei der Aussage, mit Glücksspiel Geld verdienen zu können.

Der Zusammenhang unterschiedlicher Glücksspielarten und der Abhängigkeit von Zufall bzw. dem Können und Wissen der Spielenden wurde, bis auf Poker, in beiden Gruppen vergleichbar eingeschätzt. Eine Veränderung der Einschätzung aufgrund des Workshops konnte in der Interventionsgruppe nicht festgestellt werden.

Es zeigte sich jedoch ein Anstieg richtig beantworteter Fragen im Bereich der faktischen Aussagen zu Glücksspiel in der Interventionsgruppe. Dies deutet auf eine Erweiterung des glücksspielbezogenen Wissens und somit erfolgreiche Sensibilisierung für die Thematik hin. Der Informationsstand über das gesetzliche Mindestalter verbesserte sich in beiden Gruppen, wobei dort deutlich wurde, dass in der Interventionsgruppe im Vergleich zur Kontrollgruppe bei Sportwetten seltener das Mindestalter bekannt war.

Positive Ergebnisse finden sich in Bezug auf das eigene Glücksspielverhalten und Effekte des Workshops. Die Neugierde auf Glücksspiel nahm in der Interventionsgruppe ab. Ebenso nahm der Anteil an Jugendlichen und jungen Erwachsenen, die vorhaben, in naher Zukunft am Glücksspiel teilzunehmen, ab. Dieser Anteil stieg zwischen den zwei Befragungszeitpunkten in der Kontrollgruppe an. Während Teilnehmende der Interventionsgruppe nach dem Workshop seltener angaben, in naher Zukunft Geld für Glücksspiel ausgeben zu wollen, spielten in der Kontrollgruppe mehr Personen mit diesem Gedanken.

Abschließend kann zusammengefasst werden, dass der Workshop „Voller Einsatz“ für Jugendliche und junge Erwachsene als niedrigschwellige Prävention grundsätzlich erfolgreich war, jedoch nicht in allen Bereichen eine Verbesserung stattfand.

9 Feedback von Jugendlichen und jungen Erwachsenen des Workshops

9.1 Zielgruppe

Die Jugendlichen und jungen Erwachsenen sollten zwischen 15 und 21 Jahren alt sein. Jugendliche unter 18 Jahren, bei denen keine Einwilligung der Eltern vorlag, konnten nicht an der Befragung teilnehmen (siehe Abschnitt 4.4 Ablauf der Evaluation). Es oblag der Workshopleitung, dass eine Einwilligungserklärung bei Minderjährigen vorlag und somit das Einschlusskriterium zur Teilnahme an der Evaluation erfüllt wurde. Weitere Einschränkungen bei den Einschlusskriterien gab es nicht.

9.2 Erhebungsmethode

Die Jugendlichen und jungen Erwachsenen der Interventionsgruppe wurden einmalig direkt nach Absolvierung des Workshops zur Bewertung des Workshops befragt (Feedback-Bogen; Befragung 1a).

Der Feedback-Bogen der Workshop-Teilnehmenden (siehe Anlage 3) umfasste

- Bewertung des Workshops (ein Fragenblock mit sieben Fragen)
- Freie Rückmeldung (offene Frage)

Die Teilnehmenden der Workshops wurden gebeten, Aspekte des Workshops mit Hilfe von Schulnoten zu bewerten. Es konnten hierbei Schulnoten von 1 bis 6 vergeben werden, wobei 1 der Wortbewertung „sehr gut“, 2 „gut“, 3 „befriedigend“, 4 „ausreichend“, 5 „mangelhaft“ und 6 „ungenügend“ zugeordnet wurden.

9.3 Ergebnisse

Die deskriptiven Auswertungen der Fragen befinden sich in Tabelle A.4.

Alle Aspekte des Workshops wurden im Durchschnitt mit mindestens „gut“ (1.6 bis 2.2) benotet:

- „Dauer des Workshops“: 2.2
- „Ablauf des Workshops“: 1.8
- „Durchführung durch Workshopleitung“: 1.6
- „Spiele des Workshops“: 2.0
- „Inhalte des Workshops“: 1.9
- „Spaß beim Workshop“: 2.0
- „Der gesamte Workshop“: 1.9

Die Durchführung durch die Workshopleitung wurde am besten bewertet (siehe Abbildung 9.1). Die Dauer des Workshops erhielt im Vergleich die schlechteste Bewertung mit durchschnittlich 2.2. Somit waren die meisten Teilnehmenden mit dem Workshop im Durchschnitt zufrieden, auch wenn ein geringer Anteil an Teilnehmenden schlechte Noten von „ausreichend“ bis „ungenügend“ vergab (< 10 %).

Bei den offenen Fragen ergaben sich häufig Rückmeldungen zum Spaß (z. B. „hat Spaß gemacht“,) aber auch dass ein Zugewinn an Information bemerkt wurde und begrüßt wird (z. B. „viele neue Infos, interessante Geschichten aus dem echten Leben“, „Es hat mit gut gefallen und ich konnte auch eigenes mitnehmen“, „Sehr informativ, da ich mich vorher noch nicht genau damit beschäftigt habe was zu Glücksspielen alles zählt“). Eine Sensibilisierung wird sichtbar durch den kritischen Umgang mit Glücksspielen und wurde durch Kommentare rückgemeldet (z. B. „Mehr Leute sollten über Spielsucht aufgeklärt werden, auch die die nicht in einem Verein sind“, „Man hätte intensiver darauf eingehen, wie es einem selbst ergeht während der Spielsucht“, „Glücksspiele sollten verboten werden!“,

„Ich fand ihn sehr interessant etwas über Spielsucht zu lernen und zu sehen, was das alles mit einem machen kann.“).

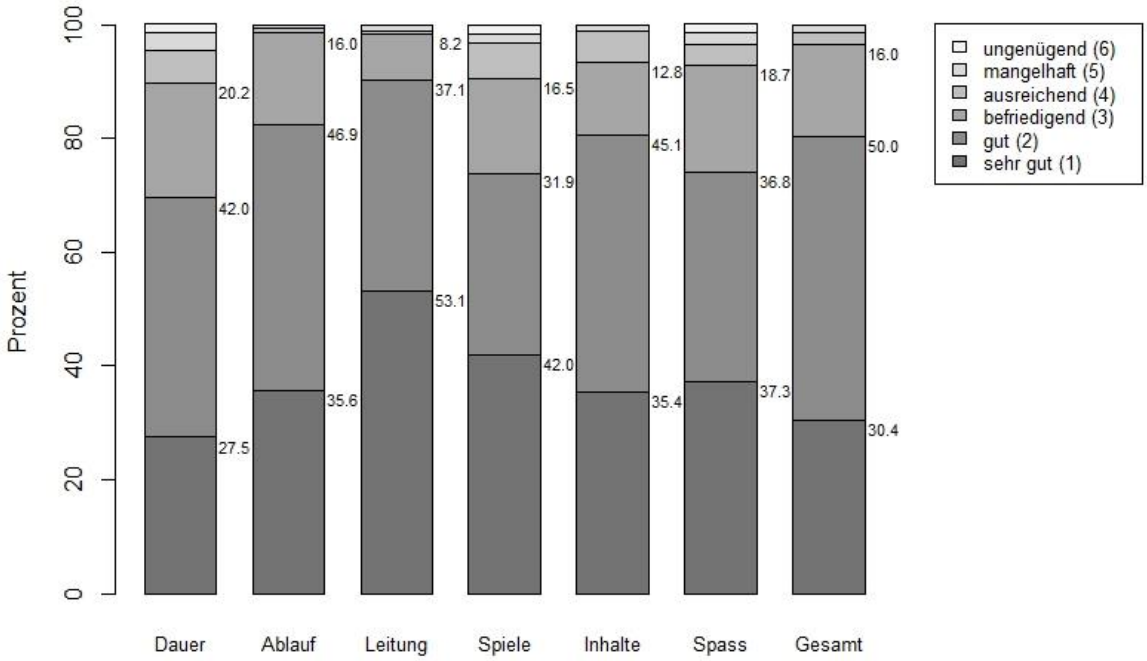

Abbildung 9.1: Bewertung des Workshops nach „Dauer des Workshops“, „Ablauf des Workshops“, „Durchführung durch Workshopleitung“, „Spiele des Workshops“, „Inhalte des Workshops“, „Spaß beim Workshop“ und „Der gesamte Workshop“ nach Schulnoten.

9.4 Fazit des Feedbacks von Jugendlichen und jungen Erwachsenen des Workshops

Zusammenfassend kann bewertet werden, dass der Workshop „Voller Einsatz“ bei den Teilnehmenden gut angekommen ist. Der am häufigsten kritisierte Faktor umfasste die Dauer des Workshops. Aus den Kommentaren der offenen Frage lässt sich erschließen, dass viele Teilnehmenden Spaß und Informationsvermittlung erlebt haben, zudem wird eine Sensibilisierung gegenüber den Gefahren von Glücksspiel deutlich. Der gesamte Workshop erhielt eine Schulnote von 1.9, daher liegt die Vermutung nahe, dass der Workshop gut auf Jugendliche und junge Erwachsenen zugeschnitten ist.

10 Vergleich zwischen Teilnehmenden aus Fußballvereinen und Nicht-Fußballvereinen

Bei dem nachfolgenden Vergleich zwischen Teilnehmenden aus Fußballvereinen und Nicht-Fußballvereinen werden ausschließlich Daten der Befragung 1 verwendet, da sich die Gruppe der Teilnehmenden aus Fußballvereinen sowohl aus der Interventionsgruppe als auch der Kontrollgruppe zusammensetzte. Ein Vergleich zwischen den Befragungen 1 und 2 ist somit nicht möglich, da ein Anteil der Teilnehmenden aus Fußballvereinen am Workshop teilgenommen hat. Somit kann es zu Verzerrungen in den Ergebnissen kommen.

10.1.1 Ergebnisse

Nachfolgend werden zuerst die Stichprobe, dann die Ergebnisse der zusammengefassten Fragen zu einem Summenscore, sodann die einzelnen Fragen des Fragebogens beschrieben.

10.1.2 Stichprobenbeschreibung

Es nahmen 54 Personen aus Fußballvereinen an der Befragung teil, davon waren 38 Teilnehmende der Kontrollgruppe und 16 Teilnehmende der Interventionsgruppe zugeordnet. Die Gruppe der Nicht-Fußballspielenden setzte sich zusammen aus bei der Freiwilligen Feuerwehr tätigen Personen sowie Mitgliedern aus Schulklassen, Jugendgruppen, Turn- und Sportvereinen, Fußballvereinen und Tanzgarden sowie Personen, die ein freiwilliges soziales Jahr absolvierten.

10.1.3 Einstellungen zu Glücksspiel

Bei den Einstellungen zu Glücksspiel gab es keinen statistischen Unterschied zwischen Teilnehmenden aus Fußballvereinen und Nicht-Fußballvereinen (Tabelle 10.1). Die Aussage „Menschen, die Glücksspiele spielen, sind mutiger und abenteuerlustiger als Menschen, die niemals Glücksspiele spielen.“ fand unter Fußballspielenden deutlich mehr Zustimmung (36.5 % „Trifft eher zu“ und „Trifft voll zu“) als unter den Nicht-Fußballspielenden (18.3 %; Abbildung 10.1). Die beiden Gruppen unterschieden sich nicht in ihrer Einstellung, dass es bei jedem Glücksspiel Spielstrategien gäbe, die einen Gewinn wahrscheinlicher machen (Abbildung 10.2). Dasselbe gilt für die Überzeugung, dass nach einer „Pechsträhne“ ein Gewinn wahrscheinlicher wird (Abbildung 10.3). Bei den Fußballspielenden wurde öfters angegeben, manchmal eine Antizipation von Glück zu haben (35.2 % „Trifft eher zu“ und „Trifft voll zu“) als bei Nicht-Fußballspielenden (22.6 %; Abbildung 10.4). Deutlich mehr Fußballspielende glauben, dass mit Glücksspiel gut Geld verdient werden kann als Nicht-Fußballspielende (32.1 % vs. 11.9 %; Abbildung 10.5). Die Gruppen unterschieden sich in ihrer Einstellung zu Glücksspiel als Zeitvertreib, wobei die Fußballspielenden seltener zustimmten (Unterschied von 13.1 Prozentpunkten; Abbildung 10.6). Fußballspielende gaben öfter an, zu glauben, höhere Gewinnchancen in einem Glücksspiel zu haben, wenn sie ihre Glückszahl einsetzen (Unterschied von 7.1 Prozentpunkte; Abbildung 10.7).

Tabelle 10.1: Vergleich zwischen Teilnehmende von Fußballvereinen und Teilnehmenden von Nicht-Fußballvereinen

	Fußball		**Nicht-Fußball**	
Summenscore	**M**	**SE**	**M**	**SE**
Einstellungen zu Glücksspiel	13.5	3.9	12.7	3.1
Einschätzung von Glücksspielen	18.9	7.0	19.0	7.0
Behauptungen zu Glücksspiel	3.0	0.9	3.1	0.9
Mindestalter für Glücksspielarten	2.0	0.5	2.2	0.7

Bemerkungen: M = Mittelwert, SE = Standardfehler; Kein signifikanter Unterschied zwischen Fußball-Gruppe und Nicht-Fußball-Gruppe, $p<.05$

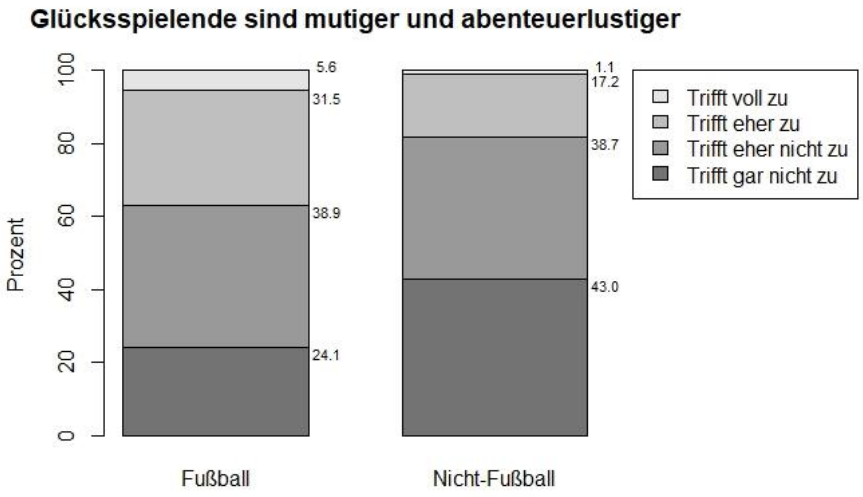

Abbildung 10.1: Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage 6a) „Menschen, die Glücksspiele spielen, sind mutiger und abenteuerlustiger als Menschen, die niemals Glücksspiele spielen.“

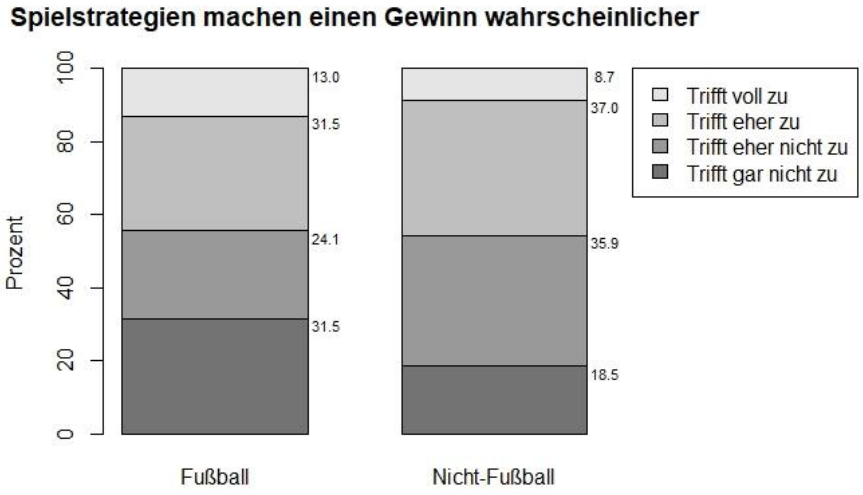

Abbildung 10.2: Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage 6b) „Bei jedem Glücksspiel gibt es Spielstrategien, die einen Gewinn wahrscheinlicher machen.“

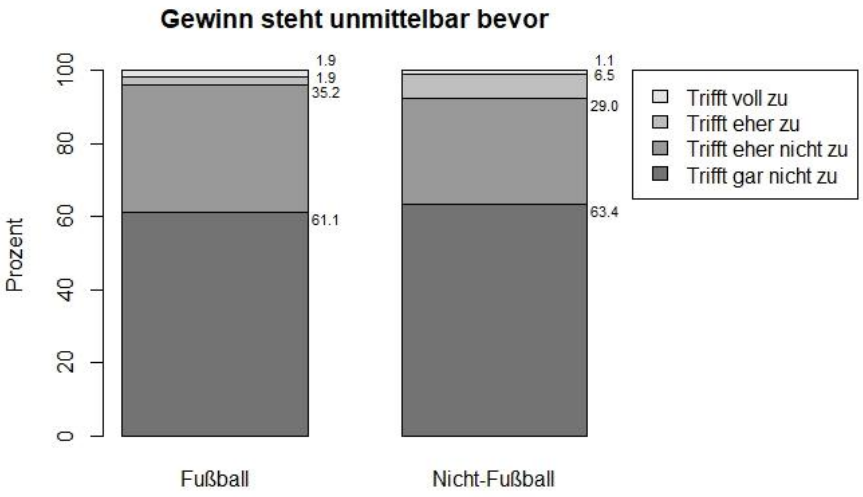

Abbildung 10.3: Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage 6c) „Wenn eine Person längere Zeit verloren hat, steht der Gewinn unmittelbar bevor.“

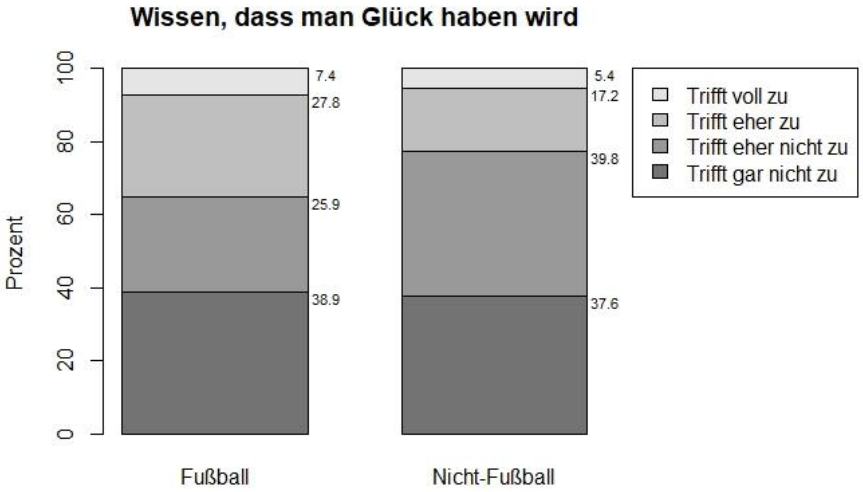

Abbildung 10.4: Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage 6d) „Manchmal weiß man einfach, dass man Glück haben wird.“

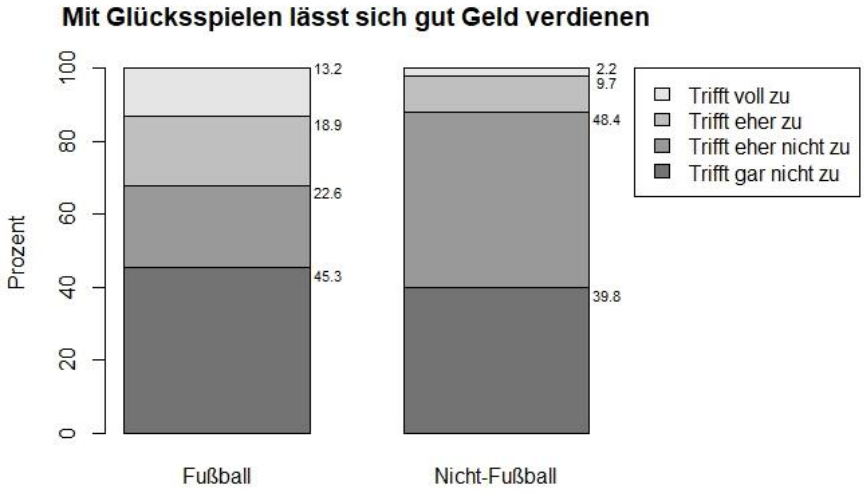

Abbildung 10.5: Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage 6e) „Mit Glücksspielen lässt sich gut Geld verdienen.“

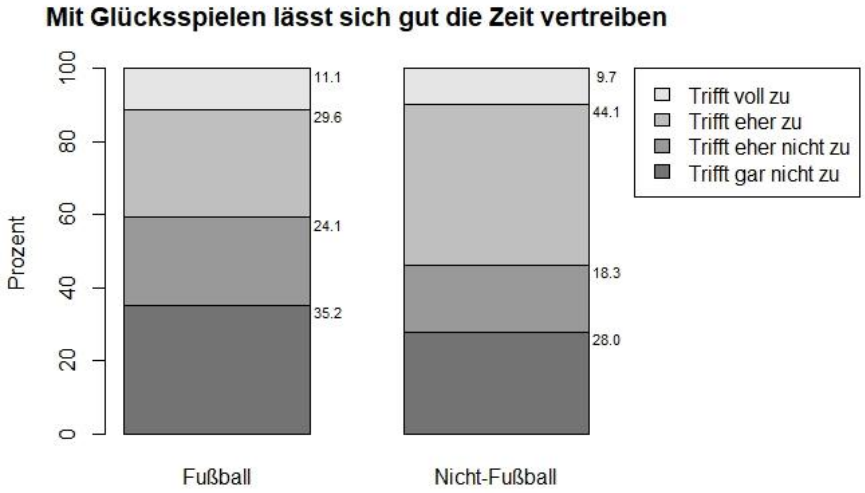

Abbildung 10.6: Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage 6f) „Mit Glücksspielen lässt sich gut die Zeit vertreiben.“

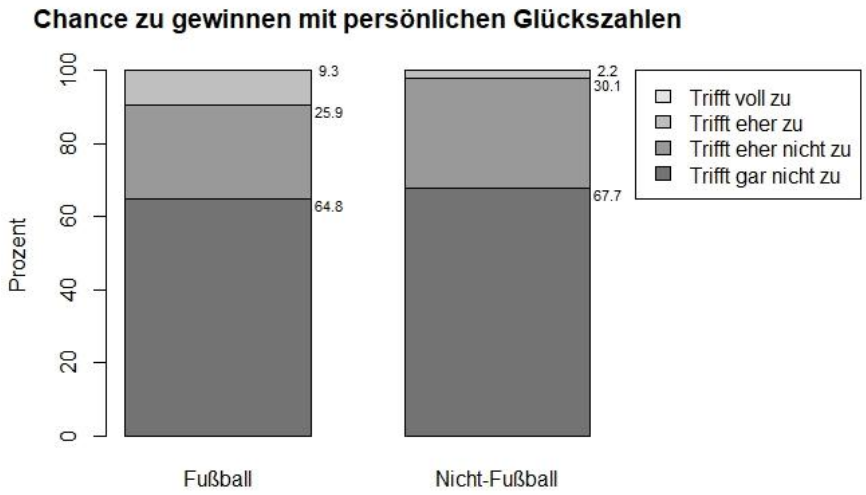

Abbildung 10.7: Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage 6g) „Ich habe eine größere Chance bei Lotto oder anderem Glücksspiel zu gewinnen, wenn ich meine Glückszahlen nehme.“

10.1.4 Einschätzung von Glücksspielen

Bei der Einschätzung von Glücksspielen insgesamt gab es keinen statistischen Unterschied zwischen Teilnehmenden aus Fußballvereinen und Nicht-Fußballvereinen (Tabelle 10.1).

Geldspielautomaten und Lotterien wurden generell stärker vom Zufall beeinflusst zugeordnet. Die anderen Glücksspiele wurden zwischen Zufall und Können/Wissen in der Mitte eingeordnet. Grundsätzlich ließ sich kein deutlicher Unterschied zwischen den Gruppen finden. Es gab kein Glücksspiel, dass stark mit Können/Wissen assoziiert wurde. Fußballspielende und Nicht-Fußballspielende schätzten Geldspielautomaten (Abbildung 10.8a) sowie Poker (Abbildung 10.8d) hinsichtlich Zufall bzw. Können/ Wissen ähnlich ein. Nicht-Fußballspielenden schrieben im Vergleich zu Fußballspielenden Wetten bei Pferde- und Hunderennen (Abbildung 10.8b) sowie Lotterien (Abbildung 10.8e) mehr Können oder Wissen zu. Fußballspielende rechneten bei Sportwetten mehr dem Können oder Wissen zu als Nicht-Fussballspielende (Abbildung 10.8c).

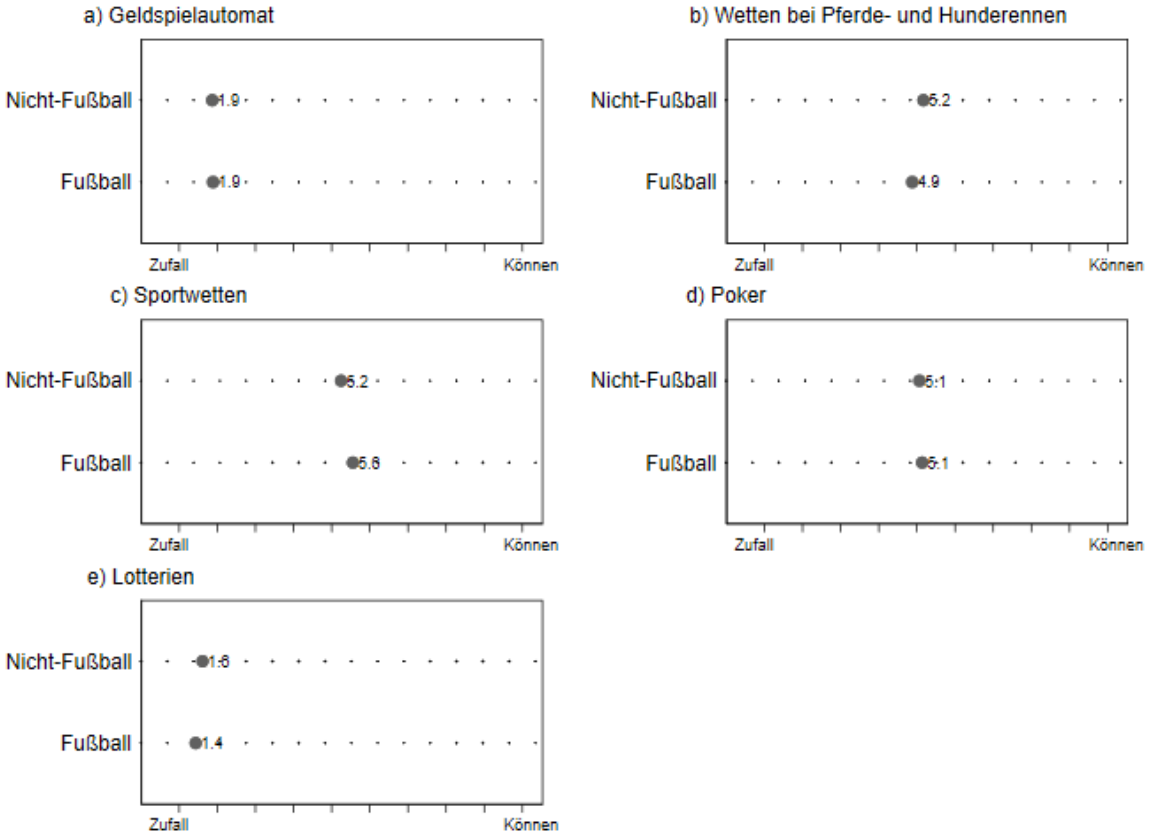

Abbildung 10.8: Mittelwert zu Fragen 7a-e) Einschätzung von Glücksspielarten für Teilnehmende aus Fußballvereinen und aus Nicht-Fußballvereinen

10.1.5 Behauptungen zu Glücksspiel

Bei den Behauptungen zu Glücksspiel gab es keinen statistischen Unterschied zwischen Teilnehmenden aus Fußballvereinen und Nicht-Fußballvereinen (Tabelle 10.1).

Poker wurde in beiden Gruppen vergleichbar häufig als Glücksspiel eingeschätzt (13-14 % der Befragten; Abbildung 10.9). Eine vergleichbare Meinung hatten die Gruppen bei der Einschätzung, ob man mit Sportwetten wohl eher nicht Geld verdienen kann (ca. 60 % der Befragten; Abbildung 10.11). Sportwetten werden von Fußballspielenden häufiger richtig als Glücksspiel eingeordnet (90.7 %) als von den Nicht-Fußballspielenden (77.2 %; Abbildung 10.10). Allerdings bewerteten häufiger Fußballspielende die Aussage „Wetten auf Ereignisse während des Spiels (Ecke, Fouls, Elfmeter…) haben nichts mit Expertenwissen zu tun.“ als falsch und ordnen derartige Wetten somit stärker Expertenwissen zu (31.5 %; Abbildung 10.12) als Nicht-Fußballspielende (20.0 %) dies tun.

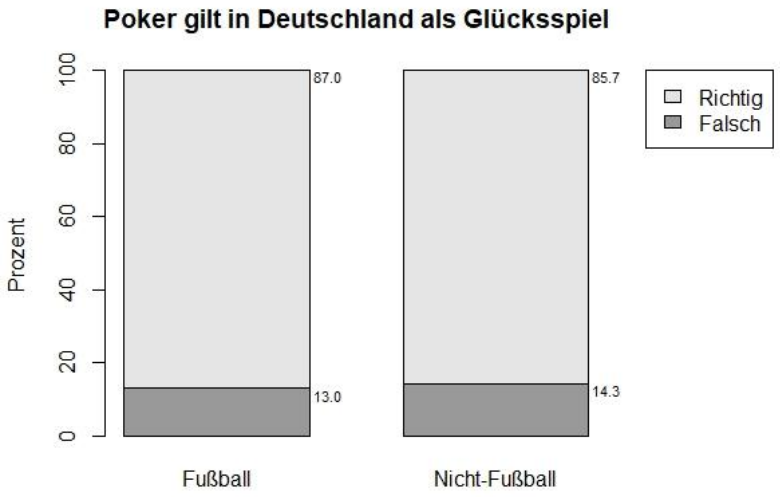

Abbildung 10.9: Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage 8a) „Poker gilt in Deutschland als Glücksspiel.“

Abbildung 10.10: Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage 8b) „Sportwetten gelten in Deutschland als Glücksspiel.“

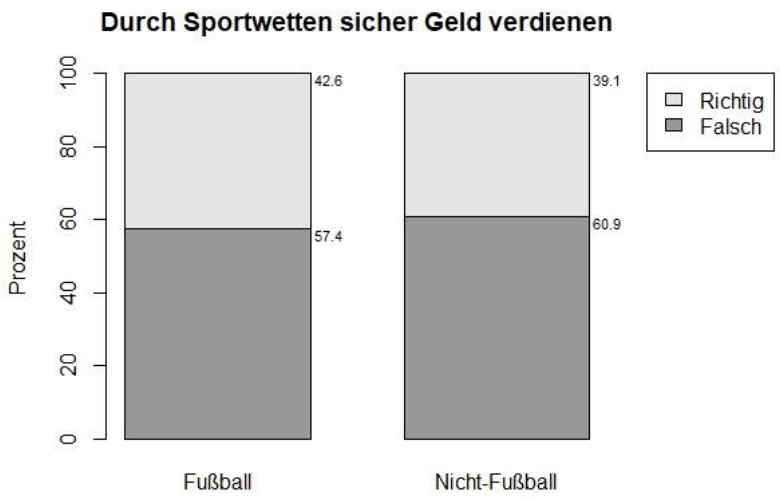

Abbildung 10.11: Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage 8c) „Wenn man sich im Sport gut auskennt, kann man durch Sportwetten sicher Geld verdienen.“

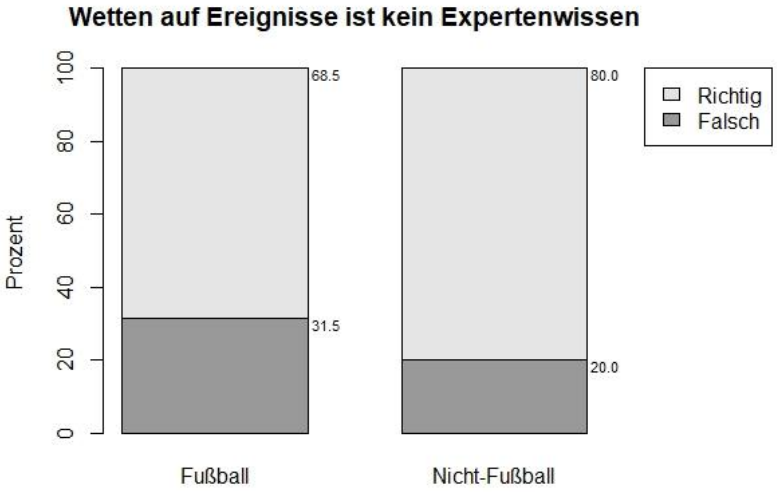

Abbildung 10.12: Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage 8d) „Wetten auf Ereignisse während des Spiels (Ecken, Fouls, Elfmeter…) haben nichts mit Expertenwissen zu tun.“

10.1.6 Mindestalter für Glücksspielarten

Bei den Fragen zum Mindestalter für Glücksspielarten insgesamt gab es keinen statistischen Unterschied zwischen Teilnehmenden aus Fußballvereinen und Nicht-Fußballvereinen (Tabelle 10.1).

Das Mindestalter bei staatlichen Spielbanken einzuschätzen bereitete den Teilnehmern die größten Probleme. Ein Großteil in beiden Gruppen schätzt das Mindestalter auf 18 Jahre (57.0 % Nicht-Fußballspielende, 77.8 % Fußballspielende) anstatt 21 Jahre (Abbildung 10.13). Bei der Einschätzung des Mindestalters für Lotto spielen gaben in beiden Gruppen fast alle die richtige Antwort (Abbildung 10.14). Das Mindestalter für Sportwetten wurde von den Fußballspielenden häufiger richtig eingeschätzt (85.2 %) als von Nicht-Fußballspielenden (78.5 %; Abbildung 10.15). Auffällig ist in beiden Gruppen der Anteil derjenigen, die ein Mindestalter von 16 Jahren angeben haben (14.8 % bzw. 19.4%).

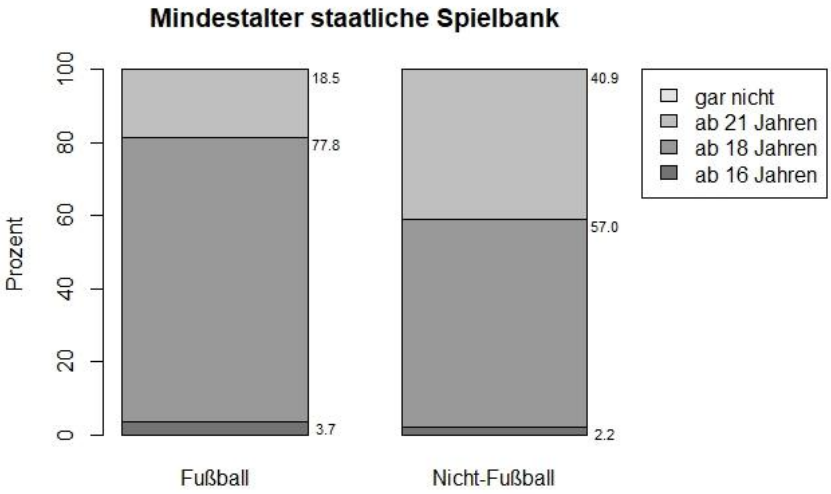

Abbildung 10.13: Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage zum Mindestalter 9a) „In eine staatliche Spielbank“ (Richtige Antwort: ab 21 Jahren in Bayern)

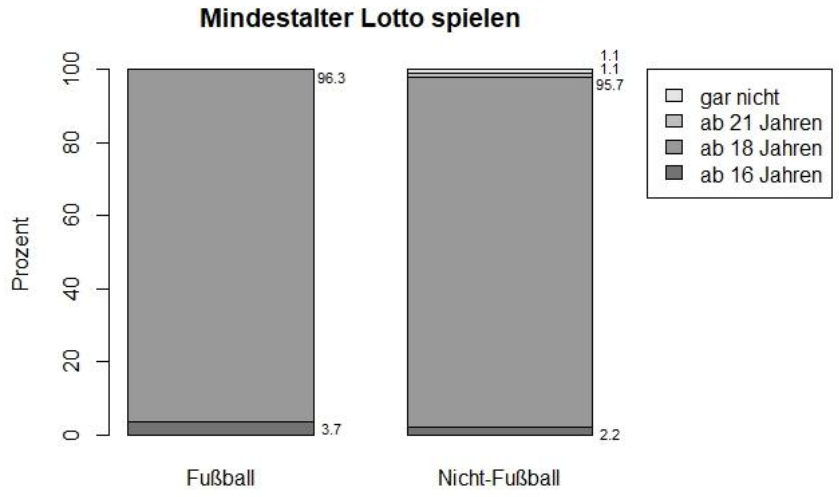

Abbildung 10.14: Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage zum Mindestalter 9b) „Lotto spielen“ (Richtige Antwort: ab 18 Jahren)

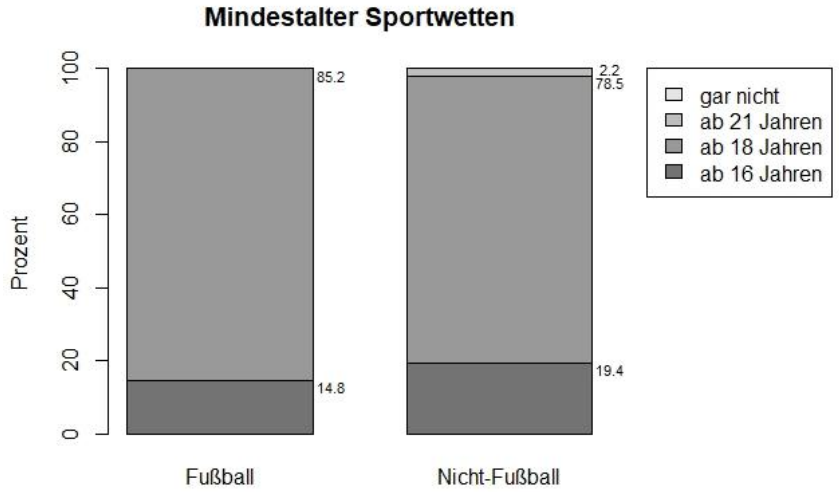

Abbildung 10.15: Häufigkeitsverteilung der Antworten bei Frage zum Mindestalter 9c) „Sportwetten abschließen“ (Richtige Antwort: ab 18 Jahren)

10.2 Fazit des Vergleichs zwischen Teilnehmenden aus Fußballvereinen und Nicht-Fußballvereinen

Zur Forschungsfrage, ob die Teilnehmenden aus Fußballvereinen Glücksspiel-affiner sind als andere Teilnehmenden der Studie, finden sich lediglich hinsichtlich Sportwetten Tendenzen und deskriptive Unterschiede. Es wurden keine statistischen Unterschiede zwischen den beiden Gruppen gefunden, dennoch zeigte sich bei einigen Fragen tendenzielle Unterschiede, die zumindest deskriptiv auffällig waren. Bei der Erfassung der Einstellung zu Glücksspiel zeigte sich auf Seiten der Fußballspielenden eine etwas positivere Einstellung. Glücksspiel wurden häufiger mit Mut, Vorauswissen über das Eintreffen von Glück, Glückszahlen als Prädiktor für Gewinn und Geldverdienen assoziiert als im Vergleich bei Nicht-Fußballspielenden. Nicht-Fußballspielende hingegen sahen Glücksspiele stärker als Zeitvertreib. In der Einschätzung, inwieweit spezifische Glücksspielarten von Zufall oder Können und Wissen abhängen, zeigten sich beide Gruppen insgesamt vergleichbar. Grundsätzlich ließ sich kein deutlicher Unterschied zwischen den Gruppen finden. Ein leichter Unterschied fand sich allerdings bei Sportwetten, wobei deutlich mehr Fußballspielende als Nicht-Fußballspielende Können und Wissen voraussetzten. Hingegen ordneten die Nicht-Fußballspielenden Wetten bei Pferde- und Hunderennen stärker Können/Wissen zu. Sportwetten werden von Fußballspielenden häufiger richtig als Glücksspiel eingeordnet, allerdings wurde Wetten auf Ereignisse während des Spiels stärker mit Expertenwissen assoziiert als von den Nicht-Fußballspielenden. Bezüglich des Mindestalters waren die Teilnehmenden insgesamt gleich gut aufgeklärt. Das Mindestalter bei staatlichen Spielbanken einzuschätzen bereitete den Teilnehmern die größten Probleme. Sportwetten wurde von den Fußballspielende häufiger richtig eingeschätzt als von Nicht-Fußballspielenden, dennoch war der Anteil derjenigen, die ein Mindestalter von 16 Jahren angeben haben deutlich höher als bezüglich der beiden anderen Glücksspielarten.

Zusammenfassend ist festzustellen, dass Jugendliche und junge Erwachsene, die Mitglieder in Fußballvereinen sind, nicht grundsätzlich Glücksspielaffiner sind als Nicht-Fußballspielende. Dennoch zeigten sich in einzelnen Aspekten eine Tendenz den eigenen Sport stärker mit Können und Expertenwissen zu assoziieren als mit Glücksspiel.

11 Schlussfolgerung

Die Rekrutierung von Mitgliedern aus Sportvereinen als Teilnehmende für den Workshop „Voller Einsatz“ gestaltete sich eher schwierig, daher wurde die Zielgruppe auf weitere Gruppen außerhalb von Sportvereinen (wie z. B. Jugendgruppen, Schulen) erweitert. Die Materialen und Methoden richteten sich ursprünglich an Sportvereine, wurden jedoch für die Teilnahme von Jugendlichen und jungen Erwachsenen aus anderen Gruppen als angemessen erachtet und gegebenenfalls angepasst. Es scheint, dass Sportvereine im Allgemeinen für den Workshop „Voller Einsatz“ gewonnen werden können.

Die MultiplikatorenInnenschulung wurde insgesamt gut angenommen. Grundsätzlich befähigt die Schulung dazu, den Workshop „Voller Einsatz“ durchzuführen zu können. Die Selbsteinschätzungen hierzu schwankten allerdings stark, ebenso wie Aussagen über die Wahrscheinlichkeit zukünftiger Durchführung von Workshops. Diese Unterschiede können den verschiedenen Berufsgruppen, Altersklassen und Erfahrungen mit ähnlichen Aktivitäten der Teilnehmenden zugeschrieben werden.

Die Durchführung des Workshops wurde von den Workshopleitungen als für problemfrei bewertet und scheint gut an die Zielgruppe angepasst zu sein. Es wurde jedoch Entwicklungspotenzial hinsichtlich der möglicherweise zu kurzen Dauer des Workshops berichtet. Die Workshopleitungen sehen sich in der Lage das Thema Glücksspiel zu vermitteln. Dennoch werden eher externe Personen anstatt Vereinsmitglieder als WorkshopleiterInnen präferiert. Die Befragten sehen allerdings keinen hohen Bedarf an Präventionsmaßnahmen zum Thema Glücksspiel im Vergleich zu anderen Präventionsmaßnahmen oder weiteren Angeboten der Jugendhilfe in den Institutionen. Die Einbindung Glücksspielbezogener Themen in suchtspezifische Workshops an Schulen oder in Vereinen wäre gemäß der Befragten denkbar.

Die Angaben der Jugendlichen und jungen Erwachsenen lassen auf eine insgesamt gute Akzeptanz des Workshops schließen. Besonders die Methoden wurden sehr gut angenommen und auch in offenen Fragen überwiegten positive Rückmeldungen. Verbesserungsmöglichkeiten wurden in der Dauer des Workshops gesehen. Eine Sensibilisierung der Teilnehmenden bezüglich Glücksspiels kann als erreicht gewertet werden. Es kann von Aufklärung und einer Erweiterung des Wissenstandes durch die Teilnahme am Workshop ausgegangen werden. Auch die Realitätsnähe der Einschätzung von Glücksspiel steigt mit der Teilnahme am Workshop. Das Interesse an Glücksspiel und Vorhaben hierzu sowie die Angabe zukünftiger Geldeinsätze nimmt durch Teilnahme am Workshop ab. Die spielerische Workshop-Gestaltung wird durch Jugendliche und junge Erwachsene positiv wahrgenommen.

Teilnehmende aus Fußballvereinen sind nicht grundsätzlich Glücksspiel-affiner als Teilnehmende aus anderen Gruppen der Studie. Allerdings zeigen Teilnehmende aus Fußballvereinen ein höheres Interesse und größeres Wissen bezüglich Sportwetten. Zudem könnte ein erhöhtes Risiko für die Entwicklung von problematischem Glücksspielverhalten in Bezug auf Sportwetten vorliegen, da diese einem Expertenwissen im Sportbereich höhere Gewinnchancen zuschreiben. Grund hierfür ist der Reiz von Sportwetten aufgrund ihrer hohen Verfügbarkeit und Ereignisfrequenz sowie dem Suggerieren einer besseren Vorhersage des Wettergebnisses und damit höhere Gewinnchancen durch sportbezogene Kenntnisse von Spielenden (Hayer & Meyer, 2003; 2004; Banz & Lang, 2017). Sportereignisse beruhen jedoch ebenso auf Zufall wie andere Glücksspielformen (Banz & Lang, 2017). Grundsätzlich wird eine ausgeprägte Affinität für Sportwetten bei Personen vermutet, die selbst Sport betreiben. Dies kann auf eine wettbewerbsorientierte Einstellung und eine generelle Neigung zu risikoreichem Verhalten von AthletInnen zurückzuführen sein (Ellenbogen, Jacobs, Derevensky, Gupta, & Paskus, 2008; LaBrie, Shaffer, LaPlante, & Wechsler, 2003; Huang, Jacobs, Derevensky, Gupta, & Paskus, 2007). Diese Eigenschaften werden auch mit glücksspielbezogenen Problemen assoziiert (Gupta, Derevensky & Ellenbogen, 2006). Zudem scheint die soziale Bindung in Mannschaftssportarten eine Spielteilnahme zu fördern: so nehmen AthletInnen in Mannschaftssportarten signifikant häufiger an Glücksspielen teil, als AthletInnen, die sich Individualsportarten widmen (Ellenbogen et al., 2008).

Die Ausübung von Vereinssport stellt eine zumindest korrelative Risikobedingung für die Entwicklung glücksspielbezogener Probleme in der Adoleszenz dar (Hayer, 2012). Als besonders gefährdet gelten junge Männer im Alter von 21 bis 25 bzw. 14 bis 30 Jahren (BZgA, 2012; Meyer et al., 2013). Die Gruppe der 18- bis 20-Jährigen weist die höchste Prävalenz bei für Sportwetten in Deutschland auf (Banz & Lang, 2017). Die starke Bewerbung von Sportwetten in den Medien führt zu einer Erhöhung des Risikos für pathologisches Spielverhalten. Es besteht ein Zusammenhang zwischen der Ausweitung der Angebotsstruktur von Glücksspielen und dem steigenden Konsum dieser Glücksspiele sowie einer Zunahme glücksspielassoziierter Probleme u.a. bei Sportwetten (Banz & Lang, 2017). Der mediale Auftritt von (ehemaligen) Fußballspielenden bei Werbeinhalten zu Sportwetten führt zu Verführung der Rezipienten und häufig zu Verharmlosung der Gefahren von Glücksspiel. Vor allem prominente Personen erscheinen in einer Vorbildfunktion für junge Erwachsene und tragen somit eine fundamentale Verantwortung. Handlungsbedarf besteht folglich in der Werbung für Glücksspiele im Allgemeinen sowie für Sportwetten im Konkreten. Die an Jugendliche und junge Erwachsene adressierte Prävention von Glücksspielsucht in Form von (spielerischen) Workshops in Sportvereinen erscheint somit als durchaus sinnvoll.

12 Anhang

Tabelle A.1: Deskriptive Statistiken der Items der aj-Evaluationsbögen (fünfstufige Likert-Skala).

Frage	N	M	SD	Min	Max
Gesamtbewertung					
Das Seminar hat sich für mich gelohnt	104	4.4	0.7	2	5
Das "Lernziel" die Inhalte des Workshops "Voller Einsatz" kennen zu lernen wurde erreicht	105	4.8	0.4	3	5
Das "Lernziel" die Inhalte des Workshops "Voller Einsatz" als Leistung durchführen zu können wurde erreicht	103	4.2	0.8	2	5
Das "Lernziel" Hintergrundinformationen zu Glücksspielen, Sportwetten und Jugendlichen zu erhalten wurde erreicht	102	4.5	0.8	1	5
Zu den Seminarinhalten					
Ich habe genügend Informationen und "Input" bekommen	105	4.6	0.6	3	5
Die Seminarinhalte waren praxisorientiert	105	4.6	0.7	3	5
Das erworbene Wissen ist für meine Arbeit relevant	103	4.0	1.1	1	5
Zu Seminargestaltung und verwendeter Methodik					
Das Seminar was sinnvoll strukturiert, der "rote Faden" war erkennbar	104	4.7	0.6	2	5
Die Teilnehmenden konnten sich genügend einbringen	69	4.7	0.7	2	5
In der Seminargruppe habe ich mich wohl gefühlt	69	4.9	0.4	3	5
Die verwendeten Lehr- und Lernmittel haben die Aufnahme der Inhalte unterstützt	69	4.8	0.5	3	5
Zu den ReferentInnen					
Daniel Ensslen zeigte sich fachlich kompetent	104	4.9	0.3	3	5
Zu den Rahmenbedingungen					
Mit dem Seminarraum war ich zufrieden	68	4.4	0.7	2	5
Mit der Verpflegung war ich zufrieden	68	4.6	0.8	1	5
Zur Planung des Workshops „Voller Einsatz“					
Ich werde den Workshop "Voller Einsatz" durchführen	99	3.0	1.3	1	5
Ich werde an der Begleitstudie als Workshopleitung teilnehmen	98	2.6	1.3	1	5
Ich werde an der Begleitstudie als Befragungsleitung teilnehmen	95	2.4	1.4	1	5
Zur Seminarorganisation					
Das Anmeldesystem und die Seminarinformation waren für mich einwandfrei	55	4.5	0.9	1	5

Bemerkungen: N = Anzahl gültiger Antworten, M = Mittelwert, SD = Standardabweichung, Min = Minimum, Max = Maximum

Tabelle A.2: Deskriptive Statistiken der Items des Workshopleitungfragebogens (vierstufige Likert-Skala).

Frage	M	SD	Min	Max
Einschätzung zur Durchführung des Workshops				
Der Workshop lief reibungslos ab	3.5	0.6	2	4
Der Workshop konnte in der geplanten Zeit durchgeführt werden	3.0	1.0	1	4
Im Workshop kamen alle Methoden zum Einsatz	3.1	0.9	2	4
Ich halte es für sinnvoll, dass dieser Workshop von einem Vereinsmitglied durchgeführt wird	2.6	0.9	1	4
Einschätzungen zu den Teilnehmenden des Workshops				
Die Teilnehmenden hatten Spaß beim Workshop	3.4	0.6	2	4
Die Teilnehmenden waren immer konzentriert bei der Sache	3.3	0.6	2	4
Die Teilnehmenden waren sehr interessiert am Thema Glücksspiele	3.2	0.5	2	4
Die Teilnehmenden fanden es gut, dass wir im Verein über das Thema Glücksspiel geredet haben	3.3	0.6	2	4
Die Teilnehmenden hatten mehr Ahnung von Glücksspiel als ich vermutet hätte	3.1	0.7	2	4
Selbsteinschätzung				
Ich hatte Spaß beim Workshop	3.4	0.6	2	4
Es fiel mir leicht, mit den Teilnehmenden über Glücksspiele zu reden	3.5	0.5	3	4
Ich denke, dass ich im Verein ein kompetenter Ansprechpartner für Glücksspiele bin	3.3	1.0	1	4
Einschätzungen zu den Effekten dieses Workshops				
Der Verein wird diesen Workshop regelmäßig anbieten	2.8	0.9	2	4
Im Verein wird weiter über das Thema Glücksspiele gesprochen werden	2.6	0.8	2	4
Der Verein wird auch andere Präventionsmaßnahmen bei den jungen Mitgliedern durchführen	3.3	0.8	1	4
Der Verein wird grundsätzlich das Angebot der Jugendarbeit, neben dem Sport, erweitern	3.0	0.6	2	4

Bemerkungen: M = Mittelwert, SD = Standardabweichung, Min = Minimum, Max = Maximum

Tabelle A.3: Vergleich zwischen Kontroll- und Interventionsgruppe sowie zwischen Befragung 1 und Befragung 2

	Interventionsgruppe				**Kontrollgruppe**			
	Befragung 1		**Befragung 2**		**Befragung 1**		**Befragung 2**	
Summenscore/Items	**M**	**SE**	**M**	**SE**	**M**	**SE**	**M**	**SE**
Einstellungen zu Glücksspiel	12.4[a)]	3.3	11.9[a)]	3.4	14.1[a)]	3.4	13.9[a)]	4.2
Menschen, die Glücksspiele spielen, sind mutiger und abenteuerlustiger als Menschen, die niemals Glücksspiele spielen.	1.7[a)]	0.1	1.7[a)]	0.1	2.3[a)]	0.1	2.3[a)]	0.1
Bei jedem Glücksspiel gibt es Spielstrategien, die einen Gewinn wahrscheinlicher machen.	2.1[a)b)]	0.1	2.0[a)b)]	0.1	2.5[a)]	0.1	2.3[a)]	0.1
Wenn eine Person längere Zeit verloren hat, steht der Gewinn unmittelbar bevor.	1.4	0.1	1.3	0.1	1.5	0.1	1.6	0.1
Manchmal weiß man einfach, dass man Glück haben wird.	1.9	0.1	1.7	0.1	2.0	0.1	2.0	0.1
Mit Glücksspielen lässt sich gut Geld verdienen.	1.7[a)]	0.1	1.6[a)]	0.1	2.1[a)]	0.1	2.0[a)]	0.1
Mit Glücksspielen lässt sich gut die Zeit vertreiben.	2.3	0.1	2.2	0.1	2.3	0.1	2.4	0.1
Ich habe eine größere Chance bei Lotto oder anderem Glücksspiel zu gewinnen, wenn ich meine Glückszahlen nehme.	1.4	0.1	1.3	0.1	1.4	0.1	1.4	0.1
Einschätzung von Glücksspielen	18.3	6.9	18.0	7.9	20.2	6.9	19.6	7.5
Geldspielautomaten	1.8[a)]	0.1	1.9	0.2	2.1[a)]	0.2	1.8	0.2
Wetten bei Pferde- und Hunderennen	5.0	0.2	4.7	0.2	5.3	0.4	5.2	0.3
Sportwetten	5.2	0.2	5.1	0.2	5.6	0.4	5.5	0.4
Poker	4.8[a)]	0.3	4.5[a)]	0.3	5.8[a)]	0.4	5.6[a)]	0.4
Lotterien	1.6	0.1	1.8	0.2	1.5	0.2	1.5	0.1
Behauptungen zu Glücksspiel	3.1[b)]	0.9	3.3[b)]	0.9	3.0	0.9	3.1	0.9
Poker gilt in Deutschland als Glücksspiel.	0.9	0.0	0.9	0.0	0.8	0.1	0.9	0.0
Sportwetten gelten in Deutschland als Glücksspiel.	0.8[a)b)]	0.0	0.9[b)]	0.0	0.9[a)]	0.0	1.0	0.0
Wenn man sich im Sport gut auskennt, kann man durch Sportwetten sicher Geld verdienen.	0.4	0.0	0.3[a)]	0.0	0.4	0.1	0.5[a)]	0.1
Wetten auf Ereignisse während des Spiels (Ecken, Fouls, Elfmeter…) haben nichts mit Expertenwissen zu tun.	0.8	0.0	0.8	0.0	0.7	0.1	0.8	0.1
Mindestalter für Glücksspielarten	2.1[b)]	0.7	2.3[b)]	0.7	2.1[b)]	0.5	2.2[b)]	0.5
In eine staatliche Spielbank	0.4[a)b)]	0.0	0.6[a)b)]	0.0	0.2[a)b)]	0.1	0.3[a)b)]	0.1
Lotto spielen	1.0	0.0	1.0	0.0	0.9[b)]	0.0	1.0[b)]	0.0
Sportwetten abschließen	0.8[a)]	0.0	0.8[a)]	0.0	0.9[a)b)]	0.0	0.9[a)b)]	0.0

Bemerkungen: M = Mittelwert, SE = Standardfehler, [a)] Signifikanter Unterschied zwischen Kontroll- und Interventionsgruppe zur gleichen Befragung, $p<.05$; [b)] Signifikanter Unterschied zwischen Befragung 1 und Befragung 2 bei einer Gruppe, $p<.05$

Tabelle A.4: Deskriptive Statistiken der Items des Feedback-Fragebogens (Schulnoten).

Aspekt des Workshops	**M**	**SD**	**Min**	**Max**
Dauer des Workshops	2.2	1.1	1	6
Ablauf des Workshops	1.8	0.8	1	5
Durchführung durch Workshopleitung	1.6	0.8	1	5
Spiele des Workshops	2.0	1.1	1	6
Inhalte des Workshops	1.9	0.9	1	5
Spaß beim Workshop	2.0	1.1	1	6
Der gesamte Workshop	1.9	0.8	1	5

Bemerkungen: M = Mittelwert, SD = Standardabweichung, Min = Minimum, Max = Maximum

Tabelle A.5: Vergleich zwischen Teilnehmende von Fußballvereinen und Teilnehmenden von Nicht-Fußballvereinen sowie zwischen Befragung 1 und Befragung 2

	Fußball		**Nicht-Fußball**	
Summenscore/Items	**M**	**SE**	**M**	**SE**
Einstellungen zu Glücksspiel	13.5	3.9	12.7	3.1
Menschen, die Glücksspiele spielen, sind mutiger und abenteuerlustiger als Menschen, die niemals Glücksspiele spielen.	2.2[a)]	0.1	1.7[a)]	0.1
Bei jedem Glücksspiel gibt es Spielstrategien, die einen Gewinn wahrscheinlicher machen.	2.3	0.1	2.3	0.1
Wenn eine Person längere Zeit verloren hat, steht der Gewinn unmittelbar bevor.	1.4	0.1	1.4	0.1
Manchmal weiß man einfach, dass man Glück haben wird.	2.0	0.1	1.8	0.1
Mit Glücksspielen lässt sich gut Geld verdienen.	2.0	0.1	1.7	0.1
Mit Glücksspielen lässt sich gut die Zeit vertreiben.	2.2	0.1	2.4	0.1
Ich habe eine größere Chance bei Lotto oder anderem Glücksspiel zu gewinnen, wenn ich meine Glückszahlen nehme.	1.4	0.1	1.3	0.0
Einschätzung von Glücksspielen	18.9	7.0	19.0	7.0
Geldspielautomaten	1.9	1.6	1.9	1.4
Wetten bei Pferde- und Hunderennen	4.9	2.5	5.2	2.6
Sportwetten	5.6	2.4	5.2	2.5
Poker	5.1	3.0	5.1	2.8
Lotterien	1.4	1.2	1.6	1.4
Behauptungen zu Glücksspiel	3.0	0.9	3.1	0.9
Poker gilt in Deutschland als Glücksspiel.	0.9	0.0	0.8	0.0
Sportwetten gelten in Deutschland als Glücksspiel.	0.9[a)]	0.0	0.8[a)]	0.0
Wenn man sich im Sport gut auskennt, kann man durch Sportwetten sicher Geld verdienen.	0.4	0.1	0.4	0.0
Wetten auf Ereignisse während des Spiels (Ecken, Fouls, Elfmeter…) haben nichts mit Expertenwissen zu tun.	0.7	0.1	0.8	0.0
Mindestalter für Glücksspielarten	2.0	0.5	2.2	0.7
In eine staatliche Spielbank	0.2[a)]	0.1	0.4[a)]	0.0
Lotto spielen	1.0	0.0	1.0	0.0
Sportwetten abschließen	0.9	0.0	0.8	0.0

Bemerkungen: M = Mittelwert, SE = Standardfehler, [a)] Signifikanter Unterschied zwischen Fußball-Gruppe und Nicht-Fußball-Gruppe, $p<.05$

13 Literatur

Banz, M. & Lang, P. (2017). *Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2017 und Trends* (BZgA-Forschungsbericht). Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. doi: 10.17623/BZGA:225-GS-SY17-1.0

Borowski, T. & Hayer, T. (2014). *Evaluation des Browsergames „Spielfieber“: Akzeptanz, Effekte und Potential* (Endbericht). München: Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V. https://materialien.aj-bayern.de/media/products/Evaluation_Spielfieber.pdf

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BzgA) (2012). Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse aus drei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen 2007, 2009 und 2011. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. www.bzga.de/forschung/studien/abgeschlossene-studien/studien-ab-1997/glueckksspiel/glueckksspielverhalten-und-glueckksspielsucht-in-deutschland-2007-2009-und-2011/

Duven, E., Giralt, S., Müller, K. W., Wölfling, K., Dreier, M., & Beutel, M. E. (2011). *Problematisches Glücksspielverhalten bei Kindern und Jugendlichen in Rheinland-Pfalz*. Mainz: Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie, Ambulanz für Spielsucht.

Ellenbogen, S., Jacobs, D., Derevensky, J., Gupta, R., & Paskus, T. (2008). Gambling behavior among college student-athletes. *Journal of Applied Sport Psychology, 20*, 349-362.

Gupta, R., Derevensky, J. L., & Ellenbogen, S. (2006). Personality characteristics and risk-taking tendencies among adolescent gamblers. *Canadian Journal of Behavioural Science, 38,* 201-213.

Hayer, T. & Meyer, G. (2003). Das Suchtpotenzial von Sportwetten. *Sucht, 49*, 212-220.

Hayer, T. & Meyer, G. (2004). Sportwetten im Internet – Eine Herausforderung für suchtpräventive Handlungsstrategien. *SuchtMagazin, 30*(1), 33-41.

Hayer, T. (2012). Jugendliche und glücksspielbezogene Probleme. *Risikobedingungen, Entwicklungsmodelle und Implikationen für präventive Handlungsstrategien* (Schriftenreihe zur Glücksspielforschung Band 9). Frankfurt/M.: Peter Lang.

Huang, J.-H., Jacobs, D. F., Derevensky, J. L., Gupta, R. & Paskus, T. S. (2007). Gambling and health risk behaviors among U.S. college student athletes: Findings from a national study. *Journal of Adolescent Health, 40*, 390-397

Hurrelmann, K., Schmidt, L., & Kähnert, H. (2003). *Konsum von Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen – Verbreitung und Prävention*. Universität Bielefeld: Fakultät für Gesundheitswissenschaften.

LaBrie, R. A., Shaffer, H. J., LaPlante, D. A. & Wechsler, H. (2003). Correlates of college student gambling in the United States. *Journal of American College Health, 52*, 53-62.

Meyer, G., Meyer, J., Zielke, M., & Hayer, T. (2013). Verbreitung von Sportwetten und glücksspielbezogenem Suchtverhalten in Sportvereinen: Eine Pilotstudie. *Praxis Klinische Verhaltensmedizin und Rehabilitation, 92*, 189-196.

Müller, K. W., Dreier, M., Duven, E., Giralt, S., Beutel, M. E., & Wölfling, K. (2014). *Konsum von Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen: Verbreitung und Prävention* (Abschlussbericht). Mainz: Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie, Universitätsmedizin der Johannes Gutenberg-Universität Mainz. https://www.mags.nrw/sites/default/files/asset/document/glueckksspiel_abschlussbericht.pdf

Walther, B., Morgenstern, M., & Hanewinkel, R. (2012). Co-occurrence of addictive behaviours: Personality factors related to substance use, gambling and computer gaming. *European Addiction Research, 18*, 167-174.

Anlagen

Anlage 1: Fragebogen für Workshopleitungen

Anlage 2: Fragebogen für Jugendliche und junge Erwachsene, die am Workshop teilnehmen werden

Anlage 3: Feedback-Fragebogen für Jugendliche und junge Erwachsene, die am Workshop teilgenommen haben

Anlagen

H

IFT · Institut für Therapieforschung München

Fragebogen: Befragung 1b

STUDIE zum Workshop „Voller Einsatz“

WORKSHOPLEITUNG FRAGEBOGEN FÜR DIE STUDIE zum Workshop „Voller Einsatz“

Bevor Sie den Fragebogen ausfüllen, sollen Sie ein persönliches Codewort für den durchgeführten Workshop erstellen. Die nachfolgende Seite erklärt Ihnen,

1. warum so ein persönliches Codewort wichtig ist und
2. wie Sie das Codewort erstellen.

Bitte erstellen Sie direkt auf der nächsten Seite Ihr persönliches Codewort für diesen Workshop und schreiben Sie dieses in die vorgesehenen Kästchen. Auf einem separaten Blatt können Sie sich Ihr persönliches Codewort für Rückfragen notieren.

Danach können Sie den Fragebogen ausfüllen.

Wie erstellen Sie Ihr persönliches Codewort?

Um alle ausgefüllten Fragebögen den Workshops richtig zuordnen zu können, ohne die Geheimhaltung zu verletzen, benötigen wir ein Kenn- oder Codewort. Das Codewort ist so aufgebaut, dass niemand von Ihrem Codewort auf Ihre Person rückschließen kann, auch wir nicht. Sie selbst können Ihr Codewort aber jederzeit rekonstruieren, wenn Sie danach gefragt werden und es vergessen haben sollten. Wir brauchen Ihnen nur die Regel zu verraten, nach der Sie Ihr Codewort herstellen müssen.

Dies sind die Bestandteile Ihres Codeworts:

- 1. und 2. Buchstabe des Vornamens Ihrer Mutter
- Tag aus dem Datum Ihres Geburtstags
- 1. und 2. Buchstabe des Vornamens Ihres Vaters
- Tag aus dem Datum des Workshops (bei mehreren Workshops an einem Tag anstatt dessen die Stunde des Begins jeden Workshop z.B. 15 Uhr oder 18 Uhr nehmen)

Daraus erstellen Sie ihr 8-stelliges Codewort.

Nachfolgend zeigen wir Ihnen anhand ein Beispiel:

Beispiel (ausgedacht):

Die Workshopleitung Maximilian Müller ist am *09.11.1980* geboren (Geburtstag) und seine Mutter heißt *Elke* Müller und sein Vater heißt *Robert* Müller. Der Workshop findet am 05.11.2017 statt.

1.	Name der Mutter:	**EL**ke Müller	
	1.und 2. Buchstabe des Vornamens der Mutter:		**E L**
2.	Geburtstag des Teilnehmers	**09**.11.1980	
	Tag aus dem Datum des Geburtstags:		**0 9**
3.	Name des Vaters:	**RO**bert Müller	
	1.und 2. Buchstabe des Vornamens des Vaters:		**R O**
4.	Datum des Workshops	**05**.11.2017	
	Tag aus dem Datum des Workshops:		**0 5**

Daraus ergibt sich als persönliches Codewort: **E L 0 9 R O 0 5**

Ihr persönliches Codewort

Bitte tragen Sie jetzt Ihr Codewort für diesen Workshop in die Kästchen ein:

1. und 2. Buchstabe des Vornamens Ihrer Mutter:	☐☐
Tag aus dem Datum Ihres Geburtstags	☐☐
1. und 2. Buchstabe des Vornamens Ihres Vaters:	☐☐
Tag aus dem Datum des Workshops	☐☐

Angaben zu Ihrer Person.

1. Bitte geben Sie Ihr Geschlecht an. ☐$_0$ weiblich ☐$_1$ männlich

2. Wie alt sind Sie? Ich bin _____ Jahre alt.

3. In welchem Land sind Sie geboren?

☐$_0$ Deutschland

☐$_1$ Anderes: _____ Ich lebe seit _____ in Deutschland *(Jahr angeben, z.B. 1993)*

4. Im Verein bin ich:

☐$_1$ Trainer/Trainerin ☐$_2$ aktives Vereins-mitglied ☐$_3$ sonstiges Vereins-mitglied

☐$_4$ kein Vereinsmitglied sondern:_____

Angaben zum Verein in dem der Workshop stattgefunden hat.

5. Der Verein hat _____ Mitglieder

_____ aktive Mitglieder (Alter: 15-21 Jahre)

6. Der Verein hat schon Maßnahmen der Suchtprävention bei den jungen Mitgliedern durchgeführt, z.B. Alkohol, Zigaretten, Drogen ☐$_0$ Nein ☐$_1$ Ja

7. Der Verein engagiert sich, neben dem Sport, auch in diesen Bereichen bei den jungen Mitgliedern:

☐$_1$ Gesundheit ☐$_2$ Lebenskompetenzen und Persönlichkeit ☐$_2$ (Anti-)Gewalt

Angaben zu Veranstaltungsort und Zeit des Workshops.

8. Datum des Workshops _____

9. Zeitraum des Workshops Beginn: _____ Uhr

Ende: _____ Uhr

10. Anzahl Teilnehmer _____

11. Der Workshop fand statt

☐1 vor dem Training

☐2 nach dem Training

☐3 nicht an einem Trainingstag

12. Veranstaltungsort

☐1 Räumlichkeiten des Vereins

☐0 andere Räumlichkeiten

13. Einschätzung zur Durchführung des Workshops.

Kreuzen Sie in jeder Zeile ein Kästchen an.

	Trifft voll zu	Trifft eher zu	Trifft eher nicht zu	Trifft gar nicht zu
a) Der Workshop lief reibungslos ab.	☐	☐	☐	☐
b) Der Workshop konnte in der geplanten Zeit durchgeführt werden.	☐	☐	☐	☐
c) Im Workshop kamen alle Methoden zum Einsatz.	☐	☐	☐	☐
d) Ich halte es für sinnvoll, dass dieser Workshop von einem Vereinsmitglied durchgeführt wird.	☐	☐	☐	☐
	4	3	2	1

14. Einschätzungen zu den Teilnehmenden des Workshops.

Kreuzen Sie in jeder Zeile ein Kästchen an.

	Trifft voll zu	Trifft eher zu	Trifft eher nicht zu	Trifft gar nicht zu
a) Die Teilnehmenden hatten Spaß beim Workshop.	☐	☐	☐	☐
b) Die Teilnehmenden waren immer konzentriert bei der Sache.	☐	☐	☐	☐
c) Die Teilnehmenden waren sehr interessiert am Thema Glücksspiele.	☐	☐	☐	☐
d) Die Teilnehmenden fanden es gut, dass wir im Verein über das Thema Glücksspiel geredet haben.	☐	☐	☐	☐
e) Die Teilnehmenden hatten mehr Ahnung von Glücksspiel als ich vermutet hätte.	☐	☐	☐	☐
	4	3	2	1

15. Einschätzungen zu Ihnen selbst.

Kreuzen Sie in jeder Zeile ein Kästchen an.

	Trifft voll zu	Trifft eher zu	Trifft eher nicht zu	Trifft gar nicht zu
a) Ich hatte Spaß beim Workshop.	☐	☐	☐	☐
b) Es fiel mir leicht, mit den Teilnehmenden über Glücksspiele zu reden.	☐	☐	☐	☐
c) Ich denke, dass ich im Verein ein kompetenter Ansprechpartner für Glücksspiele bin.	☐	☐	☐	☐
	4	3	2	1

16. Einschätzungen zu den Effekten dieses Workshops.

Kreuzen Sie in jeder Zeile ein Kästchen an.

	Trifft voll zu	Trifft eher zu	Trifft eher nicht zu	Trifft gar nicht zu
a) Der Verein wird diesen Workshop regelmäßig anbieten.	☐	☐	☐	☐
b) Im Verein wird weiter über das Thema Glücksspiele gesprochen werden.	☐	☐	☐	☐
c) Der Verein wird auch andere Präventionsmaßnahmen bei den jungen Mitgliedern durchführen.	☐	☐	☐	☐
d) Der Verein wird grundsätzlich das Angebot der Jugendarbeit, neben dem Sport, erweitern.	☐	☐	☐	☐
	4	3	2	1

Vielen Dank.

IFT · Institut für Therapieforschung München

Fragebogen: BEFRAGUNG 1

STUDIE zum Workshop „Voller Einsatz“

FRAGEBOGEN FÜR DIE STUDIE zum Workshop „Voller Einsatz“
(Befragung 1)

Bevor Du den Fragebogen ausfüllst, sollst Du ein persönliches Codewort erstellen. Die nachfolgende Seite erklärt Dir,

1. warum so ein persönliches Codewort wichtig ist und
2. wie Du das Codewort erstellst.

Bitte erstelle direkt auf der nächsten Seite Dein persönliches Codewort und schreibe dieses in die vorgesehenen Kästchen. Auf einem separaten Blatt kannst Du Dir Dein persönliches Codewort für Rückfragen und für die zweite Befragung notieren.

Danach kannst Du den Fragebogen ausfüllen.

Wie erstellst Du Dein persönliches Codewort?

Um alle Deine ausgefüllten Fragebögen richtig zuordnen zu können, ohne die Geheimhaltung zu verletzen, benötigen wir ein Kenn- oder Codewort. Das Codewort ist so aufgebaut, dass niemand von Deinem Codewort auf Deine Person rückschließen kann, auch wir nicht. Du selbst kannst Dein Codewort aber jederzeit rekonstruieren, wenn Du danach gefragt wirst und es vergessen haben sollten. Wir brauchen Dir nur die Regel zu verraten, nach der Du das Codewort herstellen musst.

Dies sind die Bestandteile Deines Codeworts:

- 1. und 2. Buchstabe des Vornamens Deiner Mutter (oder Deiner weiblichen Erziehungsberechtigten)
- Tag aus dem Datum Deines Geburtstags
- 1. und 2. Buchstabe des Vornamens Deines Vaters (oder Deines männlichen Erziehungsberechtigten)

Daraus erstellst Du Dein 6-stelliges Codewort.

Nachfolgend zeigen wir Dir anhand eines Beispiels wie Du das machst.

Beispiel (ausgedacht):

Der Teilnehmer Maximilian Müller ist am *09.11.2000* geboren (Geburtstag) und seine Mutter heißt *Elke* Müller und sein Vater heißt *Robert* Müller.

1. Name der Mutter: **EL**ke Müller
   1.und 2. Buchstabe des Vornamens der Mutter: **E L**
2. Geburtstag des Teilnehmers **09**.11.2000
   Tag aus dem Datum des Geburtstags: **0 9**
3. Name des Vaters: **RO**bert Müller
   1.und 2. Buchstabe des Vornamens des Vaters: **R O**

Daraus ergibt sich als persönliches Codewort: **E L 0 9 R O**

Dein persönliches Codewort

Bitte trage jetzt Dein Codewort in die Kästchen ein:

1. und 2. Buchstabe des Vornamens Deiner Mutter (oder Deiner weiblichen Erziehungsberechtigten): ☐☐
Tag aus dem Datum Deines Geburtstags ☐☐
1. und 2. Buchstabe des Vornamens Deines Vaters (oder Deines männlichen Erziehungsberechtigten) ☐☐

Heutiges Datum: _____

Zuerst möchten wir etwas zu Deiner Person erfahren.

1. Bitte gib Dein Geschlecht an. ☐$_0$ weiblich ☐$_1$ männlich

2. Wie alt bist Du? Ich bin _____ Jahre alt.

3. In welchem Land bist Du geboren?

☐$_0$ Deutschland

☐$_1$ Anderes: _____ Ich lebe seit _____ in Deutschland *(Jahr angeben, z.B. 1993)*

4. Ich gehe noch zur Schule. ☐$_0$ Nein ☐$_1$ Ja

5. Welche Schule besuchst Du oder hast Du als letztes besucht?

☐$_1$ Mittelschule ☐$_2$ Realschule ☐$_3$ Gymnasium

☐$_4$ andere Wenn andere, welche? _____

6. Es folgen Fragen zu Deiner Einstellung zu Glücksspielen. Bitte antworte hier möglichst spontan, wie sehr du folgenden Aussagen zu Glücksspielen zustimmst.

Kreuze in jeder Zeile ein Kästchen an.

	Trifft voll zu	Trifft eher zu	Trifft eher nicht zu	Trifft gar nicht zu
a) Menschen, die Glücksspiele spielen, sind mutiger und abenteuerlustiger als Menschen, die niemals Glücksspiele spielen.	☐	☐	☐	☐
b) Bei jedem Glücksspiel gibt es Spielstrategien, die einen Gewinn wahrscheinlicher machen.	☐	☐	☐	☐
c) Wenn eine Person längere Zeit verloren hat, steht der Gewinn unmittelbar bevor.	☐	☐	☐	☐
d) Manchmal weiß man einfach, dass man Glück haben wird.	☐	☐	☐	☐
e) Mit Glücksspielen lässt sich gut Geld verdienen.	☐	☐	☐	☐
f) Mit Glücksspielen lässt sich gut die Zeit vertreiben.	☐	☐	☐	☐
g) Ich habe eine größere Chance bei Lotto oder anderem Glücksspiel zu gewinnen, wenn ich meine Glückszahlen nehme.	☐	☐	☐	☐
	4	3	2	1

7. Bitte schätze für folgende Glücksspiele ein, wie das Ergebnis von Zufall oder Geschicklichkeit/Können abhängen.

Kreuze in jeder Zeile ein Kästchen an. Je weiter links und je näher Du das Kreuz an „Zufall" setzt, desto eher schätzt Du ein, dass das Glücksspiel stärker vom Zufall und weniger von Können oder Wissen abhängt.

Das Glücksspiel hängt vom Zufall ab ← Meine Einschätzung → Das Glücksspiel hängt von Können oder Wissen ab

a) Geldspielautomaten

Zufall ← → Können oder Wissen

☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10

b) Wetten bei Pferde- und Hunderennen

Zufall ← → Können oder Wissen

☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10

c) Sportwetten

Zufall ← → Können oder Wissen

☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10

d) Poker

Zufall ← → Können oder Wissen

☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10

e) Lotterien

Zufall ← → Können oder Wissen

☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10

8. Sind die nachfolgenden Behauptungen richtig oder falsch?

a) Poker gilt in Deutschland als Glücksspiel.

☐0 Falsch ☐1 Richtig

b) Sportwetten gelten in Deutschland als Glücksspiel.

☐0 Falsch ☐1 Richtig

c) Wenn man sich im Sport gut auskennt, kann man durch Sportwetten sicher Geld verdienen.

☐0 Falsch ☐1 Richtig

d) Wetten auf Ereignisse während des Spiels (Ecken, Fouls, Elfmeter…) haben nichts mit Expertenwissen zu tun.

☐0 Falsch ☐1 Richtig

9. Ab wie viel Jahren darf man in Deutschland…

a) In eine staatliche Spielbank

☐1 ab 16 Jahren ☐2 ab 18 Jahren ☐3 ab 21 Jahren ☐4 gar nicht

b) Lotto spielen

☐1 ab 16 Jahren ☐2 ab 18 Jahren ☐3 ab 21 Jahren ☐4 gar nicht

c) Sportwetten abschließen

☐1 ab 16 Jahren ☐2 ab 18 Jahren ☐3 ab 21 Jahren ☐4 gar nicht

10. Inwieweit stimmst Du folgenden Aussagen zu?

	Trifft voll zu	Trifft eher zu	Trifft eher nicht zu	Trifft gar nicht zu
a) Der Workshop wird das erste Mal sein, dass ich mich mit dem Thema „Glücksspiel“ auseinander setze.	☐	☐	☐	☐
b) Ich bin neugierig auf Glücksspiele.	☐	☐	☐	☐
c) Ich habe vor, in naher Zukunft am Glücksspiel teilzunehmen.	☐	☐	☐	☐
d) Ich werde in naher Zukunft Geld für Glücksspiele einsetzen.	☐	☐	☐	☐
e) Es ist wichtig, im Sportverein über Glücksspiele zu sprechen.	☐	☐	☐	☐
f) Wir haben schon einmal im Verein über Glücksspiel gesprochen.	☐	☐	☐	☐
	4	3	2	1

Vielen Dank für Deine Antworten.

G

IFT · Institut für Therapieforschung München

Fragebogen: BEFRAGUNG 1a

STUDIE zum Workshop „Voller Einsatz“

TEILNEHMENDEN FEEDBACK FÜR DIE STUDIE zum Workshop „Voller Einsatz“

Bevor Du den Feedback-Bogen ausfüllst, sollst Du wieder das persönliche Codewort erstellen. Es sollte dabei das gleiche Codewort wie auf dem vorherigen Fragebogen sein. Die nachfolgende Seite erklärt Dir nochmals,

1. warum so ein persönliches Codewort wichtig ist und
2. wie Du das Codewort erstellst.

Bitte erstelle direkt auf der nächsten Seite Dein persönliches Codewort und schreibe dieses in die vorgesehenen Kästchen.

Danach kannst Du den Feedback-Bogen ausfüllen.

Wie erstellst Du Dein persönliches Codewort?

Um alle Deine ausgefüllten Fragebögen richtig zuordnen zu können, ohne die Geheimhaltung zu verletzen, benötigen wir ein Kenn- oder Codewort. Das Codewort ist so aufgebaut, dass niemand von Deinem Codewort auf Deine Person rückschließen kann, auch wir nicht. Du selbst kannst Dein Codewort aber jederzeit rekonstruieren, wenn Du danach gefragt wirst und es vergessen haben sollten. Wir brauchen Dir nur die Regel zu verraten, nach der Du das Codewort herstellen müsst.

Dies sind die Bestandteile Deines Codeworts:

- 1. und 2. Buchstabe des Vornamens Deiner Mutter (oder Deiner weiblichen Erziehungsberechtigten)
- Tag aus dem Datum Deines Geburtstags
- 1. und 2. Buchstabe des Vornamens Deines Vaters (oder Deines männlichen Erziehungsberechtigten)

Daraus erstellst Du Dein 6-stelliges Codewort.

Nachfolgend zeigen wir Dir anhand eines Beispiels wie Du das machst.

Beispiel (ausgedacht):

Der Teilnehmer Maximilian Müller ist am *09.11.2000* geboren (Geburtstag) und seine Mutter heißt *Elke* Müller und sein Vater heißt *Robert* Müller.

1. Name der Mutter: **EL**ke Müller
   1.und 2. Buchstabe des Vornamens der Mutter: **E L**
2. Geburtstag des Teilnehmers **09**.11.2000
   Tag aus dem Datum des Geburtstags: **0 9**
3. Name des Vaters: **RO**bert Müller
   1.und 2. Buchstabe des Vornamens des Vaters: **R O**

Daraus ergibt sich als persönliches Codewort: **E L 0 9 R O**

Dein persönliches Codewort

Bitte trage jetzt Dein Codewort in die Kästchen ein:

1. und 2. Buchstabe des Vornamens Deiner Mutter (oder Deiner weiblichen Erziehungsberechtigten): ☐☐
Tag aus dem Datum Deines Geburtstags ☐☐
1. und 2. Buchstabe des Vornamens Deines Vaters (oder Deines männlichen Erziehungsberechtigten) ☐☐

Heutiges Datum: _____

1. **Bewerte den Workshop nach verschiedenen Kriterien.**
   Bewerte die einzelnen Kriterien mit Schulnoten (1 = sehr gut, 2 = gut, 3 = befriedigend, 4 = ausreichend, 5 = mangelhaft, 6 = ungenügend).

a) Dauer des Workshops
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

b) Ablauf des Workshops
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

c) Durchführung durch Workshopleitung
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

d) Spiele des Workshops
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

e) Inhalte des Workshops
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

f) Spaß beim Workshop
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

g) Der gesamte Workshop
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

2. **Was ich zum Workshop noch sagen möchte…**

_____

_____

_____

_____

Danke für deine Rückmeldung.