

# Evaluation des Theaterstückes „Alles oder Nichts“

Bei der Entwicklung eines interaktiven Theaterstücks wurde das ReplayTheater durch das Referat für Prävention gegen Glücksspielsucht der Aktion Jugendschutz Bayern (aj) fachlich begleitet. Das Theaterstück „Alles oder Nichts – Eine Live-Reality-Soap über Freundschaft und Glücksspiel zum Mitmachen“ wurde im September 2012 erstmalig und bis August 2015 dreißig Mal bayernweit aufgeführt. Die Aufführungen wurden von der aj und der Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern (LSG) beworben und finanziell unterstützt.

Schulen erhalten von der aj Arbeitshilfen in Form von Handouts für Lehrkräfte und die Schülerschaft. Zudem ist eine Nachbesprechung durch Lehrkräfte Teil des Konzeptes. Es werden Fragebögen zur Qualitätssicherung eingesetzt. Diese wurden im Jahr 2015 extern durch Erich Eisenstecken von SIM Consultancy ausgewertet. Im Folgenden werden ausgewählte Ergebnisse vorgestellt:

Für die Auswertung lagen 879 Fragebögen der Schülerschaft aus Berufsschulen, Fach- und Berufsoberschulen, Mittelschulen, Realschulen sowie Gymnasien vor. Eine Aufführung fand in einer Jugendvollzugsanstalt statt. Das Alter der Befragten schwankte zwischen 13 Jahren und 39 Jahren. Das Durchschnittsalter lag bei 17,8 Jahren. Von Lehrkräften und anderen pädagogischen Fachkräften lagen 29 Fragebögen vor. In 565 der Schüler-Bögen (64,3%) fanden sich Kommentierungen. In der Mehrzahl (n=341) machten die Schülerinnen und Schüler sowohl wertschätzende als auch kritische Bemerkungen. Die positiven Kommentierungen überwiegen insgesamt (n=500 versus n=406).

## Akzeptanz

Die Bewertung des Theaterstückes fällt insgesamt positiv aus. Etwa drei Viertel aller Schülerinnen und Schüler (75,8%) erklärten, dass ihnen das Stück „**Alles oder Nichts**“ **Spaß gemacht habe** und sie die **Geschichte realistisch gefunden haben** (73,8%) (Antwortkategorien: „trifft voll/eher zu“). Alle pädagogischen Fachkräfte sind der Ansicht, dass **die Schülerinnen und Schüler sich an dem Stück „Alles oder Nichts“ beteiligt haben**, 96,3% gaben an, dass die Aufführung **für die Gefahren des Glücksspiels sensibilisiert habe** und 96,4 äußerten sich positiv zu der Aussage „**In „Alles oder Nichts“ wurden konstruktive Verhaltensoptionen erprobt**“.

Etwas kontroverser beurteilt wurde die Möglichkeit, sich an der Aufführung selber aktiv zu beteiligen. Dem Item „**Ich fand es gut, dass ich mitmachen konnte**“ stimmten



63,0% der Schülerinnen und Schüler zu. In 234 Kommentaren wurde die Interaktivität positiv hervorgehoben (z.B. „Ich fand gut, dass man den Verlauf des Stückes (mit-)bestimmen konnte“ oder „Ich fand gut, dass man auf der Bühne stehen und seine Ideen spielerisch einbringen konnte“), aber auch in 66 Kommentaren ausdrücklich kritisiert (z.B. „Ich fand nicht so gut, dass man vorgehen musste.“). Im Vordergrund der einschlägigen kritischen Kommentare steht allerdings weniger die *Idee* des interaktiven Theaters an sich, sondern eher die Form ihrer konkreten Umsetzung, die wohl teils als ein Mitmachen-Müssen erlebt wurde.

## Relevanz

Ein Drittel bis die Hälfte der befragten Schülerinnen und Schüler haben selber bereits an Glücksspielen teilgenommen (Jungen 46,9%; Mädchen 22,7%) oder kennen jemanden, der solche spielt (42,9%). Je älter, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass direkte oder indirekte Erfahrungen gemacht wurden. 92,1% stimmten der Aussage **„Glücksspiele können süchtig machen“** zu. 75,0% der pädagogischen Fachkräfte waren der Ansicht, dass **Glücksspiele ein Thema für die Schülerinnen und Schüler seien**. Allerdings seien Glücksspiele nur laut 15,4% der Lehrerfragebögen bereits thematisiert worden. 42,8% der pädagogischen Fachkräfte versicherten, die **Gefahren rund um das Glücksspiel weiterhin thematisieren zu wollen**, wobei nur 25,0% das Item **„Ich habe Ideen für Maßnahmen zur Prävention von Glücksspielsucht in der Schule“** positiv beantworteten. Knapp zwei Drittel der Schülerinnen und Schüler (63,4%) halten es für **wichtig, in der Schule über Glücksspiele zu reden**.

## Konsequenz

Die Auswertung der Fragebögen lassen zwar wegen der Heterogenität der Umstände (z.B. verschiedene Schultypen, Gruppengrößen und Altersstufen; sowie unbekannte und sicherlich unterschiedliche Länge und Durchführung der Nachbesprechung) weder bei den standardisierten Fragen (anzukreuzenden Items) noch bei den Kommentaren repräsentative Schlüsse zu, doch bestätigen die im Ganzen sehr positiven Rückmeldungen das Konzept des Theaterstückes „Alles oder Nichts“. Zudem wird deutlich, wie wichtig es ist, in der Schule Maßnahmen zur Prävention von Glücksspielsucht anzubieten und Ideen und Konzepte hierfür zugänglich zu machen. Darüber hinaus liefert gerade die Fülle der Kommentare zu Rahmenbedingungen, Konzeption usw. wichtige Hinweise für die Qualitätssicherung und Feinjustierung dieses interaktiven Theaterstückes.

