

## **Zusammenfassung des Schlussberichts**

### **Evaluation des Spiels Splash Pub und Empfehlungen zur Verwendung von Serious Games in der Prävention und Gesundheitsförderung**

Um die Tabakprävalenz, insbesondere bei Jugendlichen, wirksam und nachhaltig zu reduzieren, sind strukturelle und verhaltensbezogene Massnahmen erforderlich. Dazu ist namentlich die Sichtbarkeit von Tabakprodukten zu verringern, indem die entsprechende Werbung und Verkaufsförderung eingeschränkt wird. Es geht aber auch darum, die psychosozialen Kompetenzen der Jugendlichen zu verbessern und ihr kritisches Denken gegenüber diesem Marketing zu fördern, um dessen Einfluss auf ihre Ansichten und Verhaltensweisen zu vermindern. Das von Unisanté entwickelte und seit einigen Jahren eingesetzte Spiel Splash Pub verfolgt genau dieses Ziel.

Die Ziele des vorliegenden Evaluationsprojekts sind:

- 1) Durchführung einer Literaturrecherche zum Thema Serious Games – Gesundheitsförderung und Prävention
- 2) Messen der Wirkung des von Unisanté entwickelten Serious Game Splash Pub
- 3) Abgabe von Empfehlungen zur Verwendung von Serious Games in der Gesundheitsförderung und Prävention, insbesondere der Tabakprävention

Die Ergebnisse dieses Forschungsprojekts ermöglichen beim derzeitigen Stand, Stossrichtungen zur Weiterentwicklung des Serious Game Splash Pub, das heisst technische Anpassungen, zu definieren und nach einem umfassenden Qualitätsinterventionskonzept auszuarbeiten. Die Literaturrecherche sowie die Empfehlungen einer Expertengruppe zeigen die verschiedenen Möglichkeiten für den Einsatz neuer Technologien in der Gesundheitsförderung und Prävention sowie die notwendigen Rahmenbedingungen für die Einbindung dieser innovativen Instrumente auf.

Ausserdem geben die Expertinnen und Experten Empfehlungen zur Beantwortung dreier Fragen ab. Diese Fragen betreffen:

- a) den Nutzen des Einsatzes solcher Mittel zur Gesundheitsförderung und Prävention, insbesondere in Bezug auf den Tabakkonsum,
- b) die erforderlichen Voraussetzungen (Nutzungsbedingungen und Anwendungskontext, Merkmale des Spiels usw.), um eine Wirkung bei den Zielgruppen zu erzielen,
- c) die Verwendung von Serious Games im Rahmen des Kinder- und Jugendprogramms.