Zusammenfassung des Schlussberichts

Splash Pub

«Splash Pub» ist ein Serious Game, das ab 2016 von UniSanté in Zusammenarbeit mit einer Agentur für digitale Kommunikation entwickelt wurde. Es soll Jugendliche im Alter von 12 bis 15 Jahren für die Omnipräsenz der Tabakwerbung sensibilisieren.

Zur Weiterentwicklung dieses Tools hat Unisanté in den Jahren 2018–2019 das vom Tabakpräventionsfonds mitfinanzierte Forschungsprojekt «Evaluation des Spiels Splash Pub und Empfehlungen zur Verwendung von Serious Games in der Prävention und Gesundheitsförderung» durchgeführt. Dieses Projekt verfolgte drei Ziele:

- Durchführung einer Literaturrecherche zum Thema Serious Games in der Gesundheitsförderung und Prävention;
- Messung der Wirkung des von UniSanté entwickelten Serious Game Splash Pub (Touch Tablet Version, externes Mandat an die Pädagogische Hochschule Waadt);
- Abgabe von Empfehlungen zur Verwendung von Serious Games in der Gesundheitsförderung und Prävention, insbesondere der Tabakprävention (durch eine projektbegleitende Expertengruppe).

Aufgrund der Ergebnisse und Schlussfolgerungen aus diesem Forschungsprojekt (vgl. Projektbericht und Inhaltsbericht, Dezember 2019) wollte UniSanté das Spiel für die Verwendung auf Touch Tablets weiterentwickeln und sich dabei stärker auf den außerschulischen Bereich fokussieren, um die betreuenden Fachpersonen bei ihrer Aufgabe in der Prävention und Gesundheitsförderung bei Jugendlichen zu unterstützen. Diese Weiterentwicklung musste eine Phase technischer Anpassungen und Änderungen durchlaufen. Dies ist das erste Ziel des Projekts Splash Pub 2.0. Das Spiel ist als positiver und motivierender Aufhänger für einen präventiven Ansatz zu verstehen, reicht aber ohne ergänzende Austausch- und Diskussionsrunden nicht aus. Diese Erkenntnis führt zum zweiten Ziel des Projekts Splash Pub 2.0, nämlich der Erarbeitung eines umfassenderen Interventionskonzepts als Rahmen für und rund um das Spiel (Vorgehensweise und Inhalte zur Sensibilisierung vor, während und nach dem Spiel).

Da das Projekt sich dem Ende zuneigt, steht nun Tabagram zur Verfügung. Dabei handelt es sich um ein neues Spiel mit demselben Ziel wie Splash Pub: Es soll Jugendliche für die Marketingstrategien für Tabakprodukte sensibilisieren, ist jedoch in der Welt der sozialen Netzwerke angesiedelt. Der Spieler oder die Spielerin schlüpft in die Rolle des Moderators oder der Moderatorin eines sozialen Netzwerks und hat die Aufgabe, alle Inhalte zu melden, die für Tabakprodukte werben oder deren Verkauf fördern. Anhand der in das Spiel eingebundenen Bilder werden die wichtigsten Werbekanäle thematisiert, mit denen Jugendliche in ihrem Alltag konfrontiert sind.

Dieses Set ist auf 15 von UniSanté bereitgestellten Touch Tablets verfügbar. Der pädagogische Leitfaden, der dem Spiel beiliegt, enthält Animationsansätze für alle Fachpersonen, die an Massnahmen zur Tabakprävention bei Jugendlichen beteiligt sind. Das Angebot wird in der zweiten Hälfte des Jahres 2022 unter Fachpersonen, die Jugendliche betreuen, breit gestreut.