

Zusammenfassung Schlussbericht

Escape Addict

[Projektdatenbank \(admin.ch\)](#)

Escape Addict (EA) ist ein von Gesundheitsförderung Wallis umgesetztes Projekt zur Sensibilisierung von Schülerinnen und Schülern der Sekundarstufe I für das Thema Sucht. EA ist ein Serious Game, das an das Konzept der «Escape Rooms» angelehnt ist. Es lässt die Schülerinnen und Schüler insbesondere dank bestimmter technologischer Animationskomponenten in verschiedene Themen eintauchen und bringt sie gleichzeitig dazu, über Botschaften im Zusammenhang mit der Suchtprävention nachzudenken. Jede Schülergruppe löst vier Aufgaben, die sich hauptsächlich mit Substanz- und Bildschirmsucht sowie Online-Verhalten befassen.

Seit der Lancierung im Jahr 2018 wurde EA jedes Jahr von über 3000 Schülerinnen und Schülern der Sekundarstufe I sowie rund 100 Lehrpersonen oder Partnern erprobt.

Eine zweijährige Evaluation wurde von Prof. Valéry Bezençon, Berater und Experte für Konsumentenverhalten, soziales Marketing und Verhaltensänderung, durchgeführt. Verschiedene Ansätze (Quasi-Experimente, qualitative Interviews, Beobachtungen) wurden angewendet, um die Wirkung von EA zu messen und Verbesserungsmöglichkeiten aufzuzeigen. Die wichtigsten Ergebnisse verdeutlichten die Bedeutung der folgenden Faktoren:

- Spass
- Technologie und Innovation
- Gemeinsame Erfahrung in der Gruppe
- Realismus und Identifikation

Aus der Evaluation gingen folgende Anregungen für künftige Projekte hervor:

- Die Schülerinnen und Schüler brauchen Fragen, die zum Nachdenken anregen oder eine Informationssuche erfordern.
- Botschaften wiederholt vermitteln und Diskussion mit verschiedenen Mitteln weiterführen:
 - o Eltern einbeziehen und Material für sie bereitstellen
 - o Pädagogische Fortsetzung für Lehrpersonen erarbeiten
 - o Austausch mit den Schülerinnen und Schülern nach dem Spiel weiterführen (soziale Netzwerke, Handy, 5. Aufgabe);
- Weiterhin spielerisch bleiben und auf Gruppenaktivitäten setzen;
- Anzahl der Botschaften reduzieren;
- Figuren verwenden, mit denen sich das Zielpublikum identifizieren kann.