

# Digitale spielebasierte Risikoprävention für Impulsive und Sensation-seeker - Evaluationsergebnisse einer motivierenden Intervention für jugendliche Draufgänger

Nuri Wieland<sup>1\*</sup>, Helle Larsen<sup>2</sup>, Carmen Johann<sup>3</sup>, Michael Klein<sup>1</sup>, Emmanuel Guardiola<sup>3</sup>, Reinout W. Wiers<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Katholische Hochschule NRW, Köln

<sup>2</sup> University of Amsterdam, Amsterdam, Niederlande

<sup>3</sup> Technische Hochschule Köln, Köln

\* Corresponding author, email: [nuriwie@mailbox.org](mailto:nuriwie@mailbox.org)

© 2023 Nuri Wieland; licensee Infinite Science Publishing

This is an Open Access abstract distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

## Hintergrund und Fragestellung

Impulsivität und Sensation-seeking stehen in Verbindung zu späterem schädlichen Substanzgebrauch und anderem Risikoverhalten. In einem persönlichkeitsbasierten Ansatz, in dem Bedürfnisse und Ziele von besonders impulsiven und/oder 'sensation-seeking' Jugendlichen berücksichtigt werden, wurde eine neue präventive Intervention entwickelt, die neben der Reflektion eigener Ziele und riskanter Verhaltensweisen auch das Erlernen von bestimmten Selbstkontrollstrategien in den Vordergrund stellt. Wesentliche motivierende Elemente sind ein Mobile Game und Motivierende Gesprächsführung, welche beide in einer Kurzintervention mittels Face-to-face Gesprächen und Spielesessions miteinander verknüpft werden. Die Intervention wurde in gemeinsamer Zusammenarbeit von Game Designern des Cologne Game Labs (TH Köln) und Psychologen des Deutschen Instituts für Sucht- und Präventionsforschung (katho) in einem iterativen User-Centered Design Prozess entwickelt.

## Methoden

In einer randomisierten klinischen Pilotstudie werden besonders impulsive/sensation-seeking Jugendliche zwischen 12 und 17 Jahren (N=80) eingeschlossen. Der Rekrutierungskontext umfasst Schulen, Sucht- und Jugendhilfe, Jugendpsychiatrie sowie eine Ansprache über das Internet und Social Media-Kanäle. Teilnehmer werden block-randomisiert entweder der Experimentalbedingung (Face-to-face und Mobile Game Bedingung) oder der Kontrollbedingung (Mobile Game Bedingung) zugewiesen. Primäre Outcome-variablen sind die Häufigkeit von Risikoverhalten innerhalb des zurückliegenden 30-Tage Zeitraums sowie die beabsichtigte Häufigkeit, das Risikoverhalten in den nächsten 30 Tagen durchzuführen. Dabei werden Interaktionseffekte zwischen Bedingung und zwei Messzeitpunkten (Baseline, 1-Monats-Follow-up) bewertet.

## Ergebnisse

Ergebnisse zur initialen Wirksamkeit der Intervention werden berichtet.

## Diskussion und Schlussfolgerung

Die Intervention kombiniert auf neuartige Weise ein neu entwickeltes digitales Spiel mit einem persönlichkeitsorientierten und motivierenden Präventionsansatz. Substanzgebrauch wird nicht isoliert betrachtet, sondern im Kontext anderer riskanter Aktivitäten. Anstelle einer Defizitorientierung wird die Funktionalität von Persönlichkeitstendenzen für Ziele und Bedürfnisse sowie die Entwicklung von erwünschten Verhaltensweisen berücksichtigt.

## OFFENLEGUNG VON INTERESSENSKONFLIKTEN SOWIE FÖRDERUNGEN

Interessenskonflikte: Ich und die Koautorinnen und Koautoren erklären, dass während der letzten 3 Jahre keine wirtschaftlichen Vorteile oder persönlichen Verbindungen bestanden, die die Arbeit zum eingereichten Abstract beeinflusst haben könnten.

Erklärung zur Finanzierung: BMBF