

INFO STUDIENTEILNAHME SOLVE PROJEKT

Risikoprävention für junge Draufgänger – Mit Spiel und Spaß!

Kurzbeschreibung

Das Projekt SOLVE verknüpft das Medium „Digital Game“ mit Prävention von (problematischem) Substanzkonsum und Risikoverhalten. Psychologen der Katholischen Hochschule NRW und der Uni Amsterdam haben zusammen mit Game Designern der Technischen Hochschule Köln ein Programm für Jugendliche entwickelt, die besonders impulsiv und/oder ‚sensation seeking‘ sind. Dabei soll der Spaß nicht zu kurz kommen – die Jugendlichen spielen u.a. ein **Mobile Game**. In einer großen Feldstudie untersuchen die Forscher nun die Wirksamkeit des Programms.

Jugendliche können teilnehmen, wenn sie zwischen **13 und 16 Jahre** alt sind, **impulsiv und/oder sensation-seeking** sind (dafür machen sie einen kurzen Test), ein gutes deutsches Sprachniveau mitbringen und nicht in Behandlung wegen Suchtproblemen sind. Eine Vorerfahrung mit Alkohol, Tabak, Cannabis oder anderen Drogen ist nicht erforderlich. Ein Ethikvotum liegt vor.

Ablauf der Studienteilnahme

- kurzer Fragebogen und Abklärung der Teilnahme
- 2 Termine von ca. 0,5 bis 1,5 h im Abstand von 4-7 Tagen
 - beide Termine enthalten ein Gespräch mit Psychologen sowie einen Fragebogen
 - zwischen beiden Terminen erhalten die Teilnehmer ein Handyspiel
- Online-Videokonferenz und Fragebogen 1 Monat später
- Gutscheine im Wert von **60 EUR pro Teilnehmer**

Als Jugendlicher, Elternteil oder Fachkraft einer Einrichtung, melden Sie sich bei Interesse bitte bei:

NURI WIELAND & MICHELLE ROHDE:

0221-7757-157 BZW. -158

SOLVE@KATHO-NRW.DE

