

# Die Zukunft der Suchtprävention: analog und digital

2020-5  
Jg. 46  
S. 33 - 37

**Die Digitalisierung stellt die Suchtprävention vor neue Herausforderungen. Mit der wissenschaftlich fundierten Ätiologie von Mediensucht, evidenzbasierten und innovativen politischen Massnahmen und fachlichen Zugängen sowie dem Einbezug von Betroffenen kann eine wirksame Prävention im digitalen Zeitalter gestaltet werden. Gerade die Vernetzungspotenziale digitaler Medien ermöglichen hierbei neue Zugänge, die in der Schweiz verstärkt erprobt werden sollten.**

## OLIVIER STEINER

Prof. Dr., Dozent am Institut Kinder- und Jugendhilfe, Hochschule für Soziale Arbeit FHNW, Hofackerstrasse 30, CH-4132 Muttenz, olivier.steiner@fhnw.ch, <https://tinyurl.com/y6jwwoyu>

## CARLO FABIAN

Prof., Leiter Institut Soziale Arbeit und Gesundheit, Hochschule für Soziale Arbeit FHNW, Riggenbachstrasse 16, CH-4600 Olten, carlo.fabian@fhnw.ch, <https://tinyurl.com/yxvx88je>

## RAHEL HEEG

Dr., Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut Kinder- und Jugendhilfe, rahel.heeg@fhnw.ch, <https://tinyurl.com/y3v2w4og>

## Einführung

Im November 2019 fand die Abschluss-tagung der danach aufgelösten Eidgenössischen Kommission für Suchtfragen EKSF statt.<sup>1</sup> Das Tagungsthema war «Sucht-politik Schweiz – Mission und Vision».<sup>2</sup> Dort bestand die Möglichkeit für Carlo Fabian, als damaliges Mitglied der EKSF, in einem Kurzinput persönliche Gedanken zur Suchtprävention der Zukunft zu machen. Diese Gedanken bilden die Grundlage der vier Thesen im folgenden Kapitel. Es sind im Wesentlichen persönliche Ansichten, basierend auf den Erfahrungen der letzten vielen Jahre im Handlungsfeld. Im dann folgenden Kapitel geht es um Digitalisierung. Da wird der Versuch unternommen, die Thesen aufzunehmen und weiterführende und hier auch literaturbasierte Aspekte rund um Prävention und Digitalisierung zu diskutieren.

## Vier Thesen zur Zukunft der Suchtprävention

Eine grundlegende Feststellung ist, dass unsere je persönlichen und auch subjektiven Umwelten sehr komplex sind. Das Zusammenspiel von Risiken und Belastungen sowie Ressourcen und Schutz-

faktoren ist sowohl individuell als auch strukturell geprägt. Prävention muss demnach sowohl themen- und sektorenübergreifend sein, wenn sie der Komplexität gerecht und somit erfolgreich sein will. Dazu gehört die zweite Feststellung, dass der Begriff Suchtprävention problematisch ist. Denn dieser Begriff meint in der Praxis viel mehr als «der Sucht» zuzuvorkommen. Mit Suchtprävention ist beispielsweise die Verhinderung oder Minimierung von missbräuchlichem oder gefährdendem Konsum von psychoaktiven Substanzen mitgemeint, wie beispielsweise der Konsum von Alkohol in jungen Jahren oder das Autofahren nach dem Konsum von Cannabis. Der Fokus liegt hier auf der Prävention des Suchtmittelkonsums oder der problematischen, substanzunabhängigen Verhaltensweisen, die eine vorangehende Stufe einer Suchtentwicklung sein können, aber mit Sucht zunächst noch nicht viel zu tun haben.

Dies zu berücksichtigen ist für die Prävention wichtig. Im Zentrum der Prävention müssen die Menschen mit all ihren Eigenheiten, Stärken und Schwächen sowie ihre jeweiligen Lebenskontexte stehen.

In der Schweiz wird bereits viel gute und effektive Prävention geleistet, dennoch können die folgenden vier Thesen resp. vier Visionen die Prävention der Zukunft positiv mitprägen.

*Erste These: Die Prävention berücksichtigt explizit die Entstehungsbedingungen (die Ätiologie) und die präventiven Massnahmen werden entsprechend entwickelt und angeboten.*

Problematische Konsumententwicklungen und Risikokonstellationen sind sehr vielschichtig und individuell. Gleiche Risiken führen bei den einen zu missbräuchlichem Substanzkonsum, zu Sucht oder Verhaltensproblematiken, andere wiederum entwickeln kaum Probleme. Kommt beispielsweise eine Schülerin immer wieder zu spät in die Schule, geht es vielleicht gar nicht um den abendlichen Cannabiskonsum, sondern um Mobbing. Um einen schädigenden Cannabiskonsum oder eine Cannabissucht zu verhindern, muss somit eher am Thema Mobbing oder am Schulklima gearbeitet werden. Neben allgemeinen präventiven Ansätzen für die breite Bevölkerung (universelle Prävention) braucht es auch spezifische, auf einzelne Menschen

oder Gruppen und deren Situation zuge-schnittene Massnahmen (selektive und indizierte Prävention). Dieses Wissen ist an sich vorhanden – und wird in der Zukunft auch konsequent berücksichtigt.

*Zweite These: Die Politik handelt evidenzbasiert, innovativ und dynamisch.*

Obwohl in der Schweiz bereits heute viel gute Präventionsarbeit geleistet wird, kann nach wie vor nicht immer gut und effektiv gearbeitet werden. Teilweise ist dies auf die ungünstigen und auch starren politischen Rahmenbedingungen zurückzuführen, wie beispielsweise das rigorose Festhalten am Cannabisverbot oder allgemeiner die Abstinenzorientierung im Betäubungsmittelgesetz BetmG. In Zukunft wird sich die Prävention noch viel stärker an Fachwissen, an wissenschaftlichen Grundlagen sowie an der Würde der Menschen orientieren. Ideologische, normative oder moralische Aspekte sowie verkürzte Sichtweisen auf die Problematiken, die einer effektiven Prävention entgegenwirken, werden in den Hintergrund treten. Wissen und nicht Glauben wird die Suchtpolitik auf allen Ebenen prägen. Das wird zu einer menschengerechten und menschenfokussierten und somit (noch) effektiveren Prävention führen. Und das wird die Möglichkeiten stärken, damit neue Ansätze und Zugänge versucht werden können.

*Dritte These: Die Professionellen der Suchtprävention sowie deren Auftraggeberschaften handeln evidenzbasiert sowie evidenzgenerierend.*

Wie bereits erwähnt, wird viel gute Präventionsarbeit geleistet. Aber – so die persönlichen Beobachtungen – wird viel auch nach bestem Wissen und Gewissen konzipiert und umgesetzt. Das reicht nicht, wenn das Wissen (bzw. das Fachwissen zu Substanzen, Sucht oder Verhalten; zur Konzipierung eines Angebotes; zur Umsetzung; zur Evaluation; etc.) zu wenig umfassend und vertieft ist. Beispielsweise betonen viele Präventionsprojekte in Gemeinden, dass die Partizipation ein zentraler Erfolgsfaktor ist. Das wird von der Forschung auch belegt (vgl. Fabian et al. 2018). Allerdings steht bei vielen Projekten Partizipation in den Konzepten, umgesetzt wird sie

jedoch nicht, denn oft kommt es lediglich zur Information oder bestenfalls zu einer Bedürfnisabfrage. Das ist allerdings noch keine Partizipation (vgl. ebd.).

*Vierte These: Die KonsumentInnen sind informiert und treffen Konsumentscheidungen bewusst und risikoarm.*

Vielen KonsumentInnen fehlt genügendes und konkretes Wissen zu bestimmten Substanzen oder Verhaltensweisen sowie deren Wirkungen und Folgen. Das ist mitunter eine Folge der restriktiven Suchtpolitik und Verbote, namentlich bei illegalen Substanzen. Auf dem Schwarzmarkt schreibt niemand Inhaltsstoffe auf die Verpackung oder gibt Dosierungs- und Konsumempfehlungen. Angebote wie Drug Checking leisten hier wertvolle Arbeit, doch es reicht noch nicht.

### **Herausforderungen und Chancen für die Suchtprävention durch die Digitalisierung**

Im Folgenden werden die vier, oben allgemein gefassten Thesen zur Zukunft der Suchtprävention auf die Frage nach den Folgerungen in Bezug auf die Digitalisierung bezogen. Hierbei wird zuerst auf die Ätiologie von (digitaler) Medien-sucht sowie auf das Handeln der Politik, in Bezug auf diese Thematik, eingegangen. Darauf folgt eine allgemeine Auslotung (nicht nur für medienbezogene Abhängigkeiten), welche Konsequenzen die Digitalisierung für das Arbeiten der Fachpersonen sowie die KonsumentInnen hat.

#### **Ätiologie medienbezogener Sucht**

Digitale Medien werden mittlerweile von fast allen Menschen in modernen Gesellschaften genutzt. Sie sind unabdingbar für die Kommunikation und die gesellschaftliche Integration. 2018 besaßen 99% der Jugendlichen in der Schweiz im Alter von 12 bis 19 Jahren ein Handy (meist Smartphone) (Suter et al. 2018), und sie sind im Mittel in ihrer Freizeit vier Stunden täglich online (Steiner & Heeg 2019). Dass es zunehmend unvermeidlich ist, digitale Medien fortlaufend zu nutzen, unterscheidet die Nutzung digitaler Medien grundlegend von stofflichen Konsum- bzw. psychoaktiven Mitteln wie Alkohol oder Cannabis. Lutz (2012) argumentiert entsprechend

provokant, dass eine exzessive Mediennutzung geradezu Voraussetzung für die digitale Beteiligung an der modernen Gesellschaft ist. Digitale Medien eröffnen damit neue Handlungspotenziale und soziale Kontakte, können als Kehrseite aber auch zu problematischem Nutzungsverhalten führen. Wir sind insofern als Gesellschaft «abhängig» von digitalen Medien, weil unsere moderne Gesellschaft ohne diese nicht funktioniert.

Wann entwickelt sich die Intensivnutzung von digitalen Medien bei Individuen zu suchartigem Verhalten? Laut Studien (vgl. Cheng & Li 2014) und Erfahrungsberichten aus der Beratung und Behandlung (vgl. Thormann & Tietze 2019), zeigt sich, dass eine Abhängigkeit von der Nutzung digitaler Medien zwar nicht sehr häufig ist (im internationalen Durchschnitt 6%), dass diese aber für die Betroffenen gravierende Auswirkungen hat. Folgerichtig wurde das Störungsbild «Gaming Disorder» als eine mögliche Ausprägung der abhängigen Nutzung digitaler Medien in die ICD-11 Klassifikation der Krankheiten (World Health Organization 2018) aufgenommen.

Bei der Frage nach den Ursachen von medienbezogenen Süchten sind individuelle, kontextuelle und mediale Faktoren zu unterscheiden. Die Forschung dazu steht erst am Anfang. Es bestehen Hinweise zu individuellen Persönlichkeitsfaktoren (Traits), die die Entwicklung von medienbezogenen Süchten begünstigen, wie Neurotizismus, Intro-sowie Extrovertiertheit (Hussain et al. 2018) oder soziale Faktoren, wie Beziehungen auf Plattformen und Games (Wohn et al. 2015) sowie erlittene Traumata (Oskenbay et al. 2016). Ein für die Verursachung von Mediensucht noch wenig beachteter Faktor stellen die Medien selbst dar: So setzen multinationale Medienkonzerne technische Funktionen ein, welche Dauer und Häufigkeit der online Nutzung gezielt steigern (Harris 2019). Beispiele sind Snapchat-Flämmchen (jeder Tag Kontakt ergibt ein Flämmchen – einen Tag kein Kontakt und alle verfallen), a tergo Zeitlichkeit von Computerspielen (das Spiel läuft weiter, auch wenn nicht gespielt wird) und Lootboxen (Überraschungseier in Computerspielen).

Zentral für die Diskussion um die Ätiologie medienbezogener Abhängigkeiten ist es, sich gegenseitig verstärkende individuelle, kontextuelle und mediale Faktoren zu berücksichtigen. Das «Reinforcing Spirals Model» von Slater (2015) ermöglicht eine umfassende Erforschung von medienbezogenen Abwärtsspiralen in Sozialisationsprozessen. Dieses Modell beschreibt, wie negative Effekte durch die Mediennutzung zu weiteren persönlichen und sozialen Problemen führen können, die wieder zu einer zusätzlichen Steigerung der problematischen Nutzung führen. Entsprechend muss die gesamte Lebenssituation der Betroffenen im Zeitverlauf in den Blick genommen werden, um medienbezogene Abhängigkeiten angemessen verstehen und behandeln zu können.

Nicht zu vergessen sind allerdings auch die positiven Effekte, bspw. für sozial ängstliche oder physisch beeinträchtigte Menschen – eine intensive Nutzung digitaler Medien kann für Betroffene gerade auch mit der Eröffnung neuer Handlungspotenziale und sozialer Kontakte einhergehen. Hier besteht eine bedeutende Differenz zu stofflichen Suchtmitteln oder zu anderen verhaltensbedingten Suchtproblematiken: Ein gänzlicher Verzicht auf Mediennutzung (digitale Abstinenz) ist kaum möglich und eine starke Verminderung der Onlinetätigkeiten bedeutet auch, dass die Potenziale digitaler Medien nicht mehr genutzt werden können.

### *Handeln der Politik bezogen auf Mediensucht*

Die Frage der Regulierung des Zugangs zu problematischen digitalen Inhalten und Darstellungen wird erst in jüngerer Zeit auf die Suchtpotenziale digitaler Medien bezogen. Am Beispiel von Computerspielen sind grundsätzlich drei Regulierungsbereiche zu unterscheiden (Király et al. 2018):

- Gesetzliche Regulierung, die die Verfügbarkeit von Videospiele einschränkt (z.B. zeitliche Zugangsbeschränkungen auf Server)
- Massnahmen, die darauf abzielen, Risiken zu reduzieren (z. B. Warnmeldungen) und
- Massnahmen wie Beratung für Spielende.

Die Analyse der Effekte solcher Systeme zeigt jedoch, dass diese meistens nicht so effektiv wie erwartet waren oder keine belastbaren empirischen Wirkungsnachweise bestehen (ebd.). Király et al. sehen einen wesentlichen Grund für das Scheitern solcher Massnahmen darin, dass nur bestimmte Aspekte des Problems behandelt oder beeinflusst wurden, statt einen integrativeren Ansatz zu verfolgen. Gemäss Wegmann und Brand (2018) sollten vermehrt Massnahmen der Früherkennung und Frühintervention, die Begleitung von betroffenen Familiensystemen sowie der Einbezug von Heranwachsenden in die Entwicklung von Regulierungen im Fokus stehen. Insbesondere wird auch darauf hingewiesen, dass ein hoher Forschungsbedarf zu der Thematik bestehe und staatliche Regulierungen nicht reaktiv auf die öffentliche Skandalisierung bspw. von Computerspielen antworten sollte (Elson et al. 2019; Ferguson et al. 2019; Kuss 2018).

### *Präventionsarbeit im digitalen Raum*

Digitale Medien eröffnen für professionelles Handeln neue Zugänge zu AdressatInnen und KlientInnen. Im Vorfeld der Nutzung digitaler Kanäle zur Zielgruppenerreichung sind einige relevante Fragen zu klären: Besteht auf Seiten der Zielgruppen überhaupt ein Bedarf nach Ansprache bzw. Unterstützung? Können mit digitalen Kanälen alle und spezifisch die besonders von Exklusion betroffenen Zielgruppen erreicht werden? Inwiefern stellt die digitale Kontaktaufnahme eine Vereinnahmung der Lebenswelt der AdressatInnen dar? Gerade die letzte Frage bedarf der fachlich fundierten ethischen Klärung (vgl. Pinto Avila 2018).

Digitale Kanäle wie social media oder online gaming Plattformen bieten für Professionelle die Möglichkeit, schwierig zu erreichende Zielgruppen anzusprechen. Z.B. zeigen Chan und Ngai (2019) wie Sozialarbeitende soziale Medien nutzen, um die von sozio-ökonomischer Exklusion bedrohten «hidden youth» in Hongkong zu erreichen. Sozialarbeitende haben allerdings, gemäss den Autoren der Studie, im Allgemeinen wenig Wissen über die von den Plattformen zur Verfügung gestellten Schnittstellen und

Algorithmen. Sie machen sich entsprechend wenig Gedanken zu problematischen Aspekten wie Datenschutz und Lenkung der Aufmerksamkeit. Die Nutzung von Plattformen globaler Medienkonzerne wirft aber auch neue Fragen zu den beruflichen Grenzen und zum Schutz der Privatsphäre von KlientInnen und Professionellen auf. Soziale Arbeit sollte deshalb einen Schritt weitergehen und – insbesondere für sensible Bereiche wie z.B. Beratungen – eigene datensichere Plattformen etablieren oder, wenn aus Gründen der Niederschwelligkeit populäre Plattformen gewählt werden, hierzu Datenschutzfragen genau abklären.

Ein vielversprechender Ansatz besteht in der «personalisierten Prävention». Bereits im Bereich der substanzgebundenen Sucht konnte gezeigt werden, dass die gezielte Ansprache von gefährdeten Gruppen, also die selektive oder indizierte Prävention, erfolgsversprechender als generelle Präventionsmassnahmen ist (Thibodeau et al. 2016). Gerade im Bereich der Nutzung digitaler Medien bestehen Möglichkeiten der direkten als auch automatisierten Ansprache gefährdeter Gruppen, bspw. über Funktionen der Darstellung von Spielzeiten einzelner Spielenden in online Spielen (Ididi et al. 2017). Grundsätzlich ist hierbei allerdings zu beachten, Spielende mit hohen Spielzeiten nicht im Voraus zu pathologisieren, sondern Beratungsanlässe der gemeinsamen Auseinandersetzung zu der Thematik zu schaffen (vgl. Ferguson et al. 2019).

Die Präventionsarbeit kann insbesondere auch von den digitalen Kollaborations- und Partizipationsmöglichkeiten profitieren. Das bedeutet, in digital gestützte (Peer)-Gruppen und Communities zu investieren, Betroffene miteinander zu vernetzen und ihre eigenen Problemlösungen entwickeln zu lassen (Eckhardt et al. 2017; Peláez et al. 2018).

### *Informierte KonsumentInnen*

Das Internet ermöglicht einen beispiellosen niederschweligen Zugang zu Wissen. Für Heranwachsende stellen Videoportale wie YouTube und neuerdings TikTok wesentliche Informationsquellen bei schulischen und persönlichen Fragen dar (Daum et al. 2020; Manning 2013).





Kennzeichen dabei ist die enge Verknüpfung von spassvollen und von ernsthaften Inhalten sowie von Information und Interaktion (Heeg et al. 2018). Damit findet eine Ermächtigung der Einzelnen statt, die etablierte, hierarchisch organisierte Informations- und Präventionsmassnahmen herausfordern. Im Netz zählen Authentizität, Communities und Peers. Es braucht darum neue Formate der (digitalen) Prävention, die stärker auf Selbstorganisation der AdressatInnen und authentische MultiplikatorInnen setzen.

Die Studie «always on» zeigt, dass gerade Jugendliche, die digitale Medien exzessiv nutzen und Entzugssymptome bekunden, in hohem Masse kritisch gegenüber digitalen Medien eingestellt sind (Steiner & Heeg 2019). Es sind gerade diese Jugendlichen, die sich viele Gedanken um die Thematik der Digitalisierung und der Folgen für die Gesellschaft machen. Wie können solche Ju-

gendlichen durch die Prävention erreicht werden? Welche Möglichkeiten der digitalen Ansprache bieten sich? Dazu besteht hoher Forschungs- und Entwicklungsbedarf.

#### **Ausblick**

Die Digitalisierung bringt für die Präventionsarbeit, Politik, Fachpersonen und KonsumentInnen neue Herausforderungen mit sich, aber auch ungeahnte Chancen und Potenziale. Im Rückblick auf die vier angeführten Thesen kann gefolgert werden, dass zum einen evidenzbasiertes Wissen zu wirksamer Prävention von verschiedenen Formen der Mediensucht geschaffen werden sollte. Hierzu besteht dringender Forschungs- und Entwicklungsbedarf. Zum anderen sollten aber auch bei Organisationen und Fachpersonen Grundlagenwissen und Methoden etabliert werden, die die wirksame Prävention von und Intervention bei Mediensucht ermöglichen. Gerade neuere

Ansätze der partizipativen Intervention (vgl. Mendenhall et al. 2011) eignen sich aufgrund der Vernetzungspotenziale digitaler Medien gut, um KonsumentInnen an der Entwicklung wirksamer Prävention und Intervention zu beteiligen. Hier sind innovative Projekte gefordert, die Digitales und Analoges verbinden sowie Praxis und KonsumentInnen gleichberechtigt einbeziehen.

---

#### **Literatur**

- Chan, C./Ngai, S.S. (2019): Utilizing social media for social work: Insights from clients in online youth services. *Journal of Social Work Practice* 33(2): 157-172. <https://doi.org/10.1080/02650533.2018.1504286>
- Cheng, C./Li, A.Y. (2014): Internet addiction prevalence and quality of (real) life: A meta-analysis of 31 nations across seven world regions. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networkin* 17(12): 755-760. <https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0317>
- Daum, P./Drösser, C./Faigle, P./Kopatzki, J./Kühl, E./Laaff, M. et al. (2020): TikTok: Das mächtige Netzwerk. Hamburg: Die Zeit.

- Eckhardt, J./Kaletka, C./Pelka, B. (2017): Observations on the role of digital social innovation for inclusion. *Technology & Disability* 29(4): 183-198. <https://doi.org/10.3233/TAD-170183>
- Elsou, M./Ferguson, C.J./Gregerson, M./Hogg, J.L./Ivory, J./Klisanin, D. et al. (2019): Do policy statements on media effects faithfully represent the science?: Advances in Methods and Practices in Psychological Science 2(1): 12-25. <https://doi.org/10.1177/2515245918811301>
- Fabian, C./Neuenschwander, M./Geiser, M. (2018): Erfolgsfaktoren und Empfehlungen für Präventionsprojekte in Gemeinden. FHNW-HSA & HSLU. Muttenz und Luzern. Muttenz & Luzern: Fachhochschule Nordwestschweiz & Hochschule Luzern.
- Ferguson, C.J./Bean, A.M./Nielsen, R.K.L./Smyth, M.P. (2019): Policy on unreliable game addiction diagnoses puts the cart before the horse. *Psychology of Popular Media Culture*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1037/ppm0000249>
- Harris, T. (2019): How technology is hijacking your mind – from a former insider. *Medium*. <https://tinyurl.com/y5fdw5es>, Zugriff 10.09.2020.
- Heeg, R./Genner, S./Steiner, O./Schmid, M./Suter, L./Süss, D. (2018): Generation Smartphone. Ein partizipatives Forschungsprojekt mit Jugendlichen. Basel, Zürich: FHNW Fachhochschule Nordwestschweiz und ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.
- Hussain, Z./Pontes, H.M. (2018). Personality, internet addiction and other technological addictions: A psychological examination of personality traits and technological addictions. S.45-71 in: B. Bozoglan (Hrsg.), *Advances in human and social aspects of technology (AHSAT)*. Psychological, social, and cultural aspects of internet addiction (45-71). Science Reference/IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-3477-8.ch003>
- Ildi, I.O./Hassan, S./Ghani, A.A.A./Ali, N.M. (2017): Counselling agent in online game design for excessive and addictive gaming control. *Journal of Telecommunication, Electronic and Computer Engineering* 9(2-12): 45-50.
- Király, O./Griffiths, M.D./King, D.L./Lee, H.-K./Lee, S.-Y./Bányai, F. et al. (2018): Policy responses to problematic video game use: A systematic review of current measures and future possibilities. *Journal of Behavioral Addictions* 7(3): 503-517. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.050>
- Kuss, D.J. (2018): Policy, prevention, and regulation for Internet Gaming Disorder. *Journal of Behavioral Addictions* 7(3): 553-555. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.79>
- Lutz, K. (2012): Exzessive Mediennutzung als Voraussetzung von ePartizipation. Ein Dilemma – oder die Verhinderungsmechanismen der ePartizipation. S. 15-17 in: E. Rösch/D. Seitz/K. Lutz (Hrsg.), *Partizipation und Engagement im Netz. Neue Chancen für Demokratie und Medienpädagogik*. München: kopaed.
- Manning, P. (2013): YouTube, «drug videos» and drugs education. *Drugs: Education, Prevention and Policy* 20(2): 120-130. <https://doi.org/10.3109/09687637.2012.704435>
- Mendenhall, T./Harper, P./Stephenson, H./Santo Haas, G. (2011): The SANTA Project (Students Against Nicotine and Tobacco Addiction): Using community-based participatory research to reduce smoking in a high-risk young adult population. *Action Research* 9(2): 199-213. <https://doi.org/10.1177/1476750310388051>
- Oskembay, F./Tolegenova, A./Kalymbetova, E./Chung, M.C./Faizullina, A./Jakupov, M. (2016): Psychological trauma as a reason for computer game addiction among adolescents. *International Journal of Environmental and Science Education* 11(9): 2343-2353.
- Peláez, A.L./García, R.P./Massó, M.V.A.-T. (2018): e-social work: Building a new field of specialization in social work? *European Journal of Social Work* 21(6): 804-823. <https://doi.org/10.1080/13691457.2017.1399256>
- Pinto Avila, R. (2018): Digital sovereignty or digital colonialism? *SUR* 27. <https://sur.conectas.org/en/digital-sovereignty-or-digital-colonialism/>
- Slater, M.D. (2015): Reinforcing spirals model: Conceptualizing the relationship between media content exposure and the development and maintenance of attitudes. *Media Psychology* 18(3): 370-395. <https://doi.org/10.1080/15213269.2014.897236>
- Steiner, O./Heeg, R. (2019): Studie «always on»: Wie Jugendliche das ständige On-line-Sein erleben. Muttenz, Olten: Hochschule für Soziale Arbeit FHNW. [www.always-on-studie.ch](http://www.always-on-studie.ch)
- Suter, L./Waller, G./Bernath, J./Cülling, C./Willeme, I./Süss, D. (2018): JAMES. Jugend, Aktivitäten, Medien. Erhebung Schweiz. Ergebnisbericht zur JAMES-Studie 2018. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.
- Thibodeau, E.L./August, G.J./Cicchetti, D./Symons, F.J. (2016): Application of environmental sensitivity theories in personalized prevention for youth substance abuse: A transdisciplinary translational perspective. *Translational Behavioral Medicine* 6(1): 81-89. <https://doi.org/10.1007/s13142-015-0374-4>
- Thormann, J./Tietze, K. (2019): ESCapade: Interventionsprogramm für Familien und Kinder mit problematischer Mediennutzung. S. 341-352 in: S. Rietmann/M. Sawatzki/M. Berg (Hrsg.), *Beratung und Digitalisierung: Zwischen Euphorie und Skepsis*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-25528-2\\_17](https://doi.org/10.1007/978-3-658-25528-2_17)
- Wegmann, E./Brand, M. (2018): The imperative of integrating empirical and theoretical considerations when developing policy responses to internet-gaming disorder. *Journal of Behavioral Addictions* 7(3): 531-535. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.61>
- Wohn, D.Y./Lee, Y.-H./Ozkaya, E.Y. (2015): Social contributors and consequences of habitual and compulsive game play. *International Journal of Technology and Human Interaction* 11(3): 17-34. <https://doi.org/10.4018/ijthi.2015070102>
- WHO – World Health Organization (2018): International classification of diseases for mortality and morbidity statistics (11th Revision). <https://tinyurl.com/vn28oux>, Zugriff 18.08.2020.

#### Endnoten

- 1 Per Januar 2020 wurde die Eidgenössische Kommission für Fragen zu Sucht und Prävention nichtübertragbarer Krankheiten (EKSN) eingesetzt. Sie ersetzt die bisherigen eidgenössischen Kommissionen für Alkoholfragen (EKAL), für Tabakprävention (EKTP) und für Suchtfragen (EKSF). Vgl. [www.tinyurl.com/y3u8crxo](http://www.tinyurl.com/y3u8crxo), Zugriff 21.09.2020.
- 2 Vgl. Tagungsprogramm EKSF Eidgenössische Kommission für Suchtfragen: <https://tinyurl.com/y2om4m24>, Zugriff 10.09.2020.

#### Nachhaltig wirksame Suchtprävention

Dazu haben, gefördert von der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA), das Deutsche Institut für Sucht- und Präventionsforschung der Katholischen Hochschule NRW und das Institut für Interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung Hamburg unter Beteiligung zahlreicher suchpräventiver Fachkräfte Empfehlungen für PraktikerInnen und Entscheidungsverantwortliche entwickelt. Sie ergänzen das Kölner Memorandum zur Evidenzbasierung der Suchtprävention als praxisorientierte Handlungsanleitungen. Die Empfehlungen tragen der Tatsache Rechnung, dass bei der Modifizierung nachgewiesen wirksamer oder bei der Entwicklung neuer Projekte die Sichtung und Nutzung wissenschaftlicher Befunde im Praxisalltag der Suchtprävention nur durch Zusammenarbeit mit für Suchtprävention erfahrenen ForscherInnen leistbar ist. Und sie benennen konkrete Kriterien, die bei der Übernahme und Anpassung von positiv evaluierten Projekten zur Qualitätssicherung zu beachten sind. Empfehlungen: [www.tinyurl.com/y6xebnd5](http://www.tinyurl.com/y6xebnd5) Memorandum: [www.tinyurl.com/yjz3rczt](http://www.tinyurl.com/yjz3rczt)