

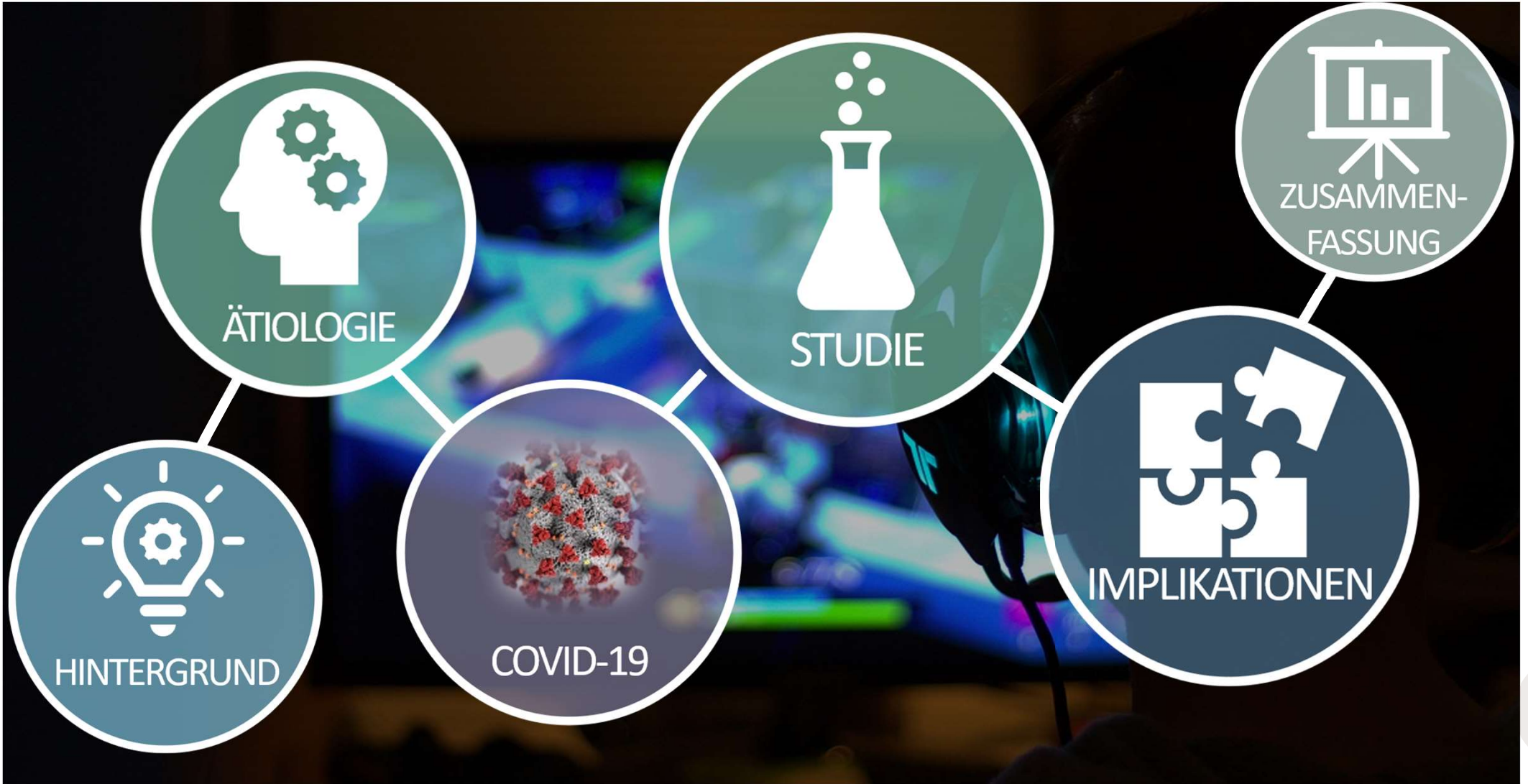
23. Würzburger Fachtagung Kinder- und Jugendpsychiatrie - Kinder- und Jugendhilfe

Nutzungsstörungen digitaler Medien im Kindes- und Jugendalter – Interdisziplinäre Herausforderungen eines neuen Phänomens

PD Dr. Kerstin Paschke

26. September 2022



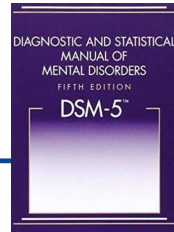




Medienbezogene Störungen



DSM-5 (2013)

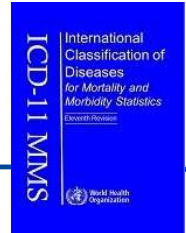


Störungen durch abhängige Verhaltensweisen

- Glücksspielsstörung
- Internet-Computerspielstörung (Appendix)



ICD-11 (2022)



Störungen durch Verhaltenssüchte

- Computerspielstörung
- Glücksspielsstörung
- Andere spezifische Störung

Probleme im Zusammenhang mit Gesundheitsverhalten: riskante Nutzung

Medienbezogene Störungen

- **Computerspielstörung**
- Glücksspielsstörung
- **Soziale-Netzwerke-Nutzungsstörung**
- Shoppingstörung
- Pornographie-Nutzungsstörung
- **Streaming-Störung**

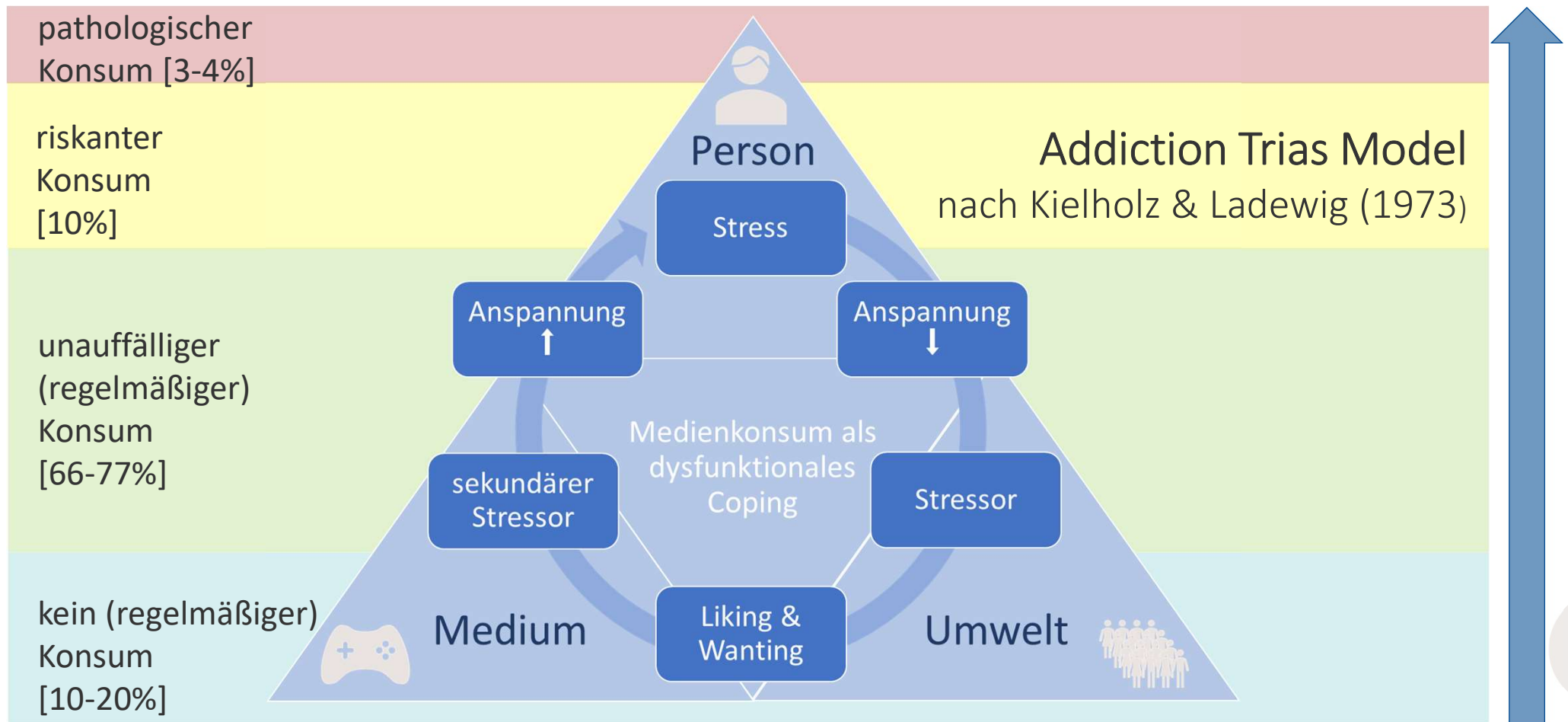


Medienbezogene Störungen

Kriterien	
1	übermäßige Beschäftigung
2	Entzugssymptomatik
3	Toleranzentwicklung
4	Kontrollverlust
5	Priorisierung/ Interessenverlust
6	Fortführung/ Eskalation
7	Täuschen anderer
8	Eskapismus
9	negative Konsequenzen
Dauer ≥12 Monate	

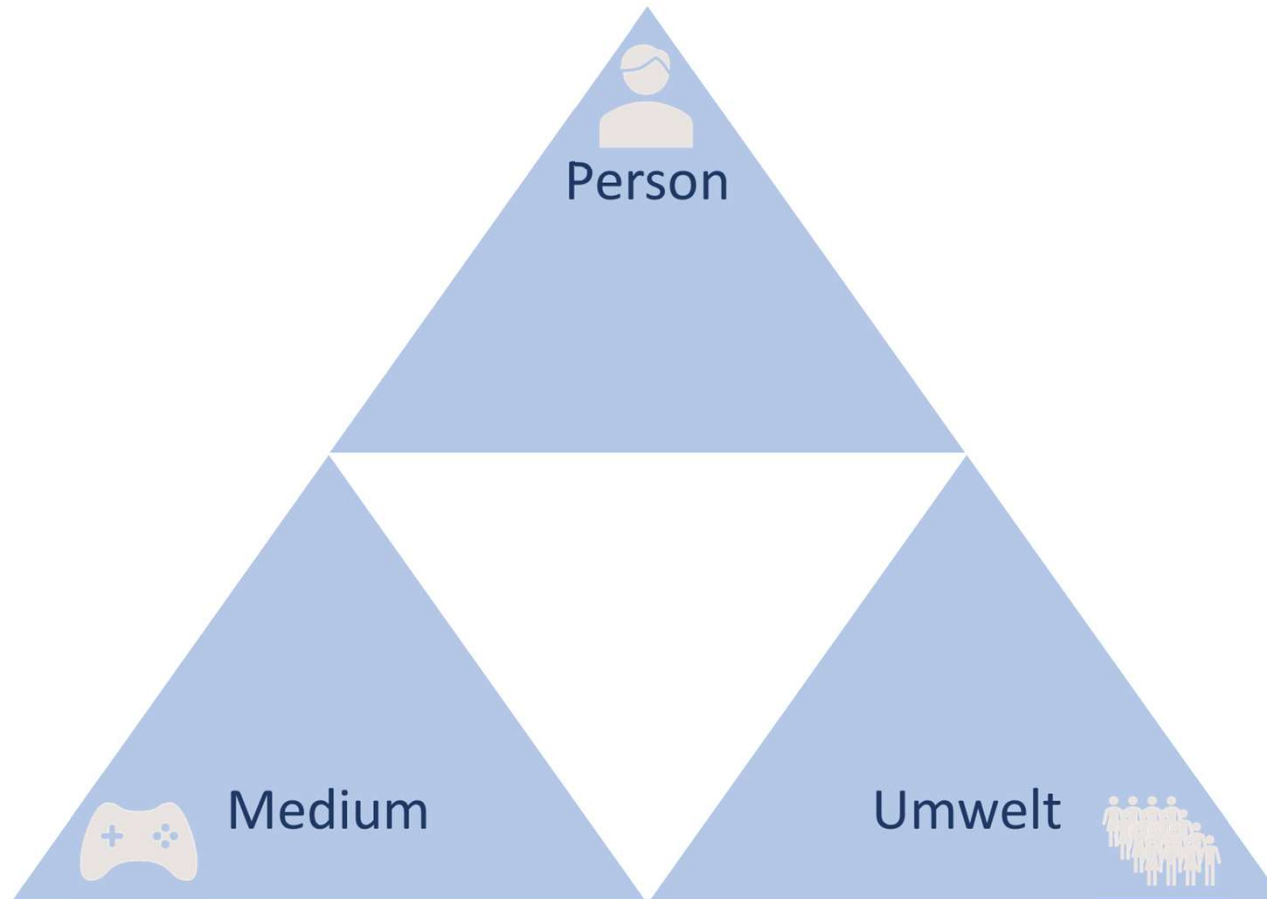


Entwicklung von problematischem Medienkonsum





Einfluss der COVID-19-Pandemie





ELSEVIER

JOURNAL OF ADOLESCENT HEALTH

www.jahonline.org

BJPsych open

BJPsych Open (2021) 7, e94, 1–7. doi: 10.1192/bjo.2021.49

Original article

Child and Adolescent Mental Health During the COVID-19 Pandemic: Results of the Three-Wave Longitudinal COPSYP Study

Ulrike Ravens-Sieberer, Ph.D.^{a,*}, Michael Erhart, Ph.D.^{a,b,c}, Janine Devine, Ph.D.^a, Martha Gilbert^a, Franziska Reiss, Ph.D.^a, Claus Barkmann, Ph.D.^a, Nico A. Siegel, Ph.D.^d, Anja M. Simon^d, Klaus Hurrelmann, Ph.D.^e, Robert Schlack, Ph.D.^f, Heike Hölling^f, Lothar H. Wieler, Ph.D.^g, and Anne Kaman, Ph.D.^a



Person

Risk factors for prospective increase in psychological stress during COVID-19 lockdown in a representative sample of adolescents and their parents

Kerstin Paschke, Nicolas Arnaud, Maria Isabella Austermann and Rainer Thomasius



Medium

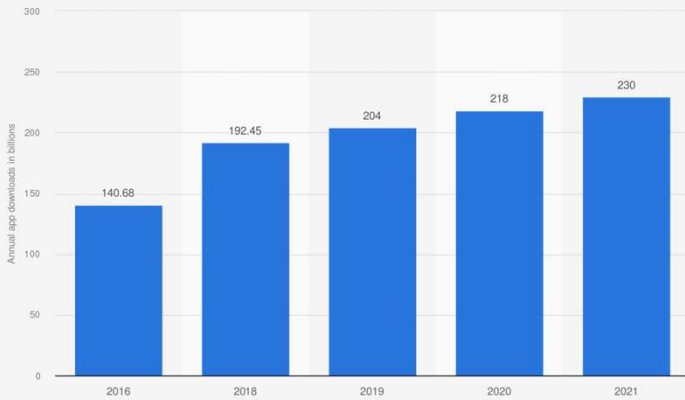
Umwelt





Einfluss der COVID-19-Pandemie

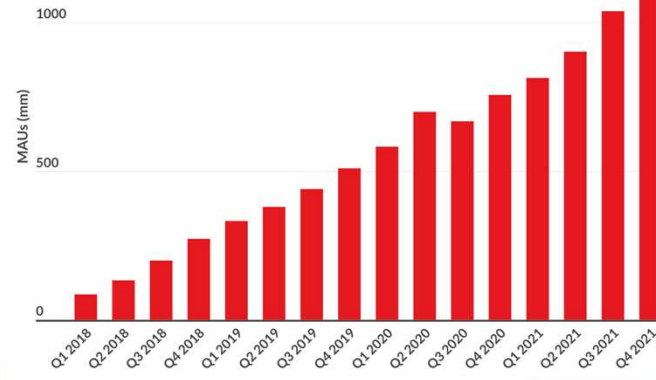
Number of mobile app downloads worldwide from 2016 to 2021 (in billions)



Source: Data.ai © Statista 2022

Additional Information: Worldwide. Data as of 2016 to 2021; iOS App Store, Google Play and third-party Android stores combined. Downloads are first and updates are excluded

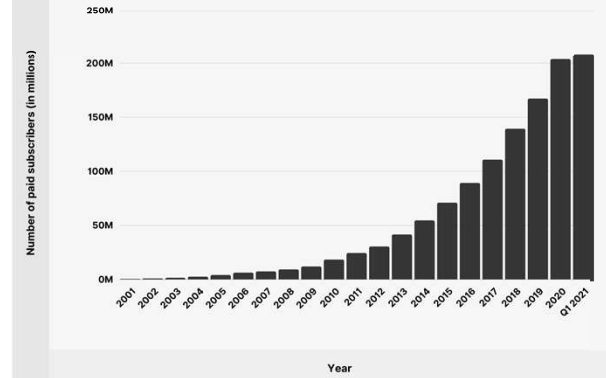
TikTok users



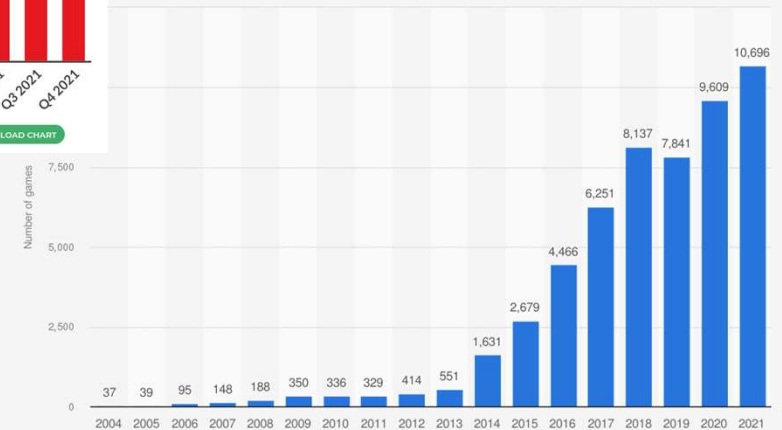
Sources: App Annie, CNBC, Company data

DOWNLOAD CHART

How many subscribers does Netflix have?

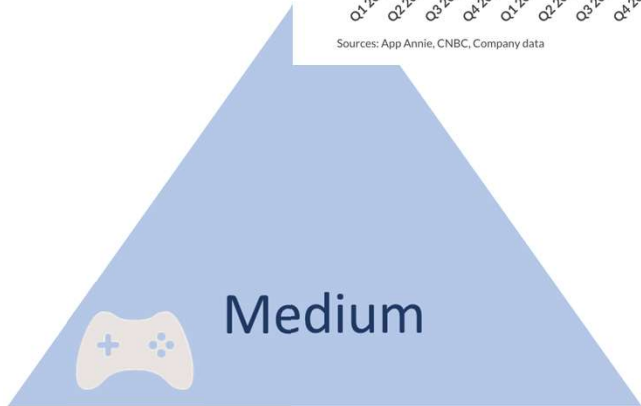


Number of games released on Steam worldwide from 2004 to 2021



Source: Steam Spy © Statista 2022

Additional Information: Worldwide; Steam Spy; 2004 to 2021 YTD; Online survey





Einfluss der COVID-19-Pandemie

CYBERPSYCHOLOGY, BEHAVIOR, AND SOCIAL NETWORKING
Volume 25, Number 6, 2022
© Mary Ann Liebert, Inc.
DOI: 10.1089/cyber.2021.0252

REVIEW



Open camera or QR reader and scan code to access this article and other resources online.

Pers

The Effects of Playing Video Games on Stress, Anxiety, Depression, Loneliness, and Gaming Disorder During the Early Stages of the COVID-19 Pandemic: PRISMA Systematic Review

Federica Pallavicini, PhD, Alessandro Pepe, PhD, and Fabrizia Mantovani, PhD

International Journal of
*Environmental Research
and Public Health*



Systematic Review

Binge-Watching and Mental Health Problems: A Systematic Review and Meta-Analysis

Zainab Alimoradi ^{1,†}, Elahe Jafari ¹, Marc N. Potenza ², Chung-Ying Lin ^{3,*}, Chien-Yi Wu ^{4,5,*} and Amir H. Pakpour ^{6,†}

frontiers
in Public Health

SYSTEMATIC REVIEW
published: 01 February 2022
doi: 10.3389/fpubh.2021.793868



Medium



Digital Media Use and Adolescents' Mental Health During the Covid-19 Pandemic: A Systematic Review and Meta-Analysis

Laura Marciano ^{1,2*}, Michelle Ostroumova ¹, Peter Johannes Schulz ¹ and Anne-Linda Camerini ^{1,2}



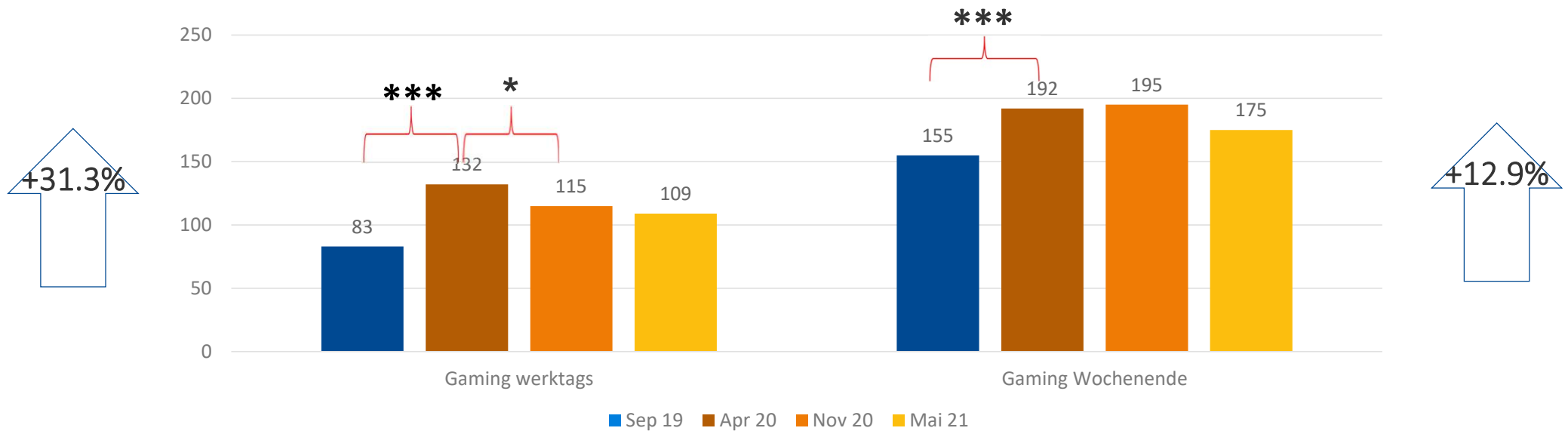
DZSKJ-DAK-Studie: DigitalMedia in Corona



★ Stichprobenauffüllung



Studienergebnisse: Nutzungszeiten digitale Spiele

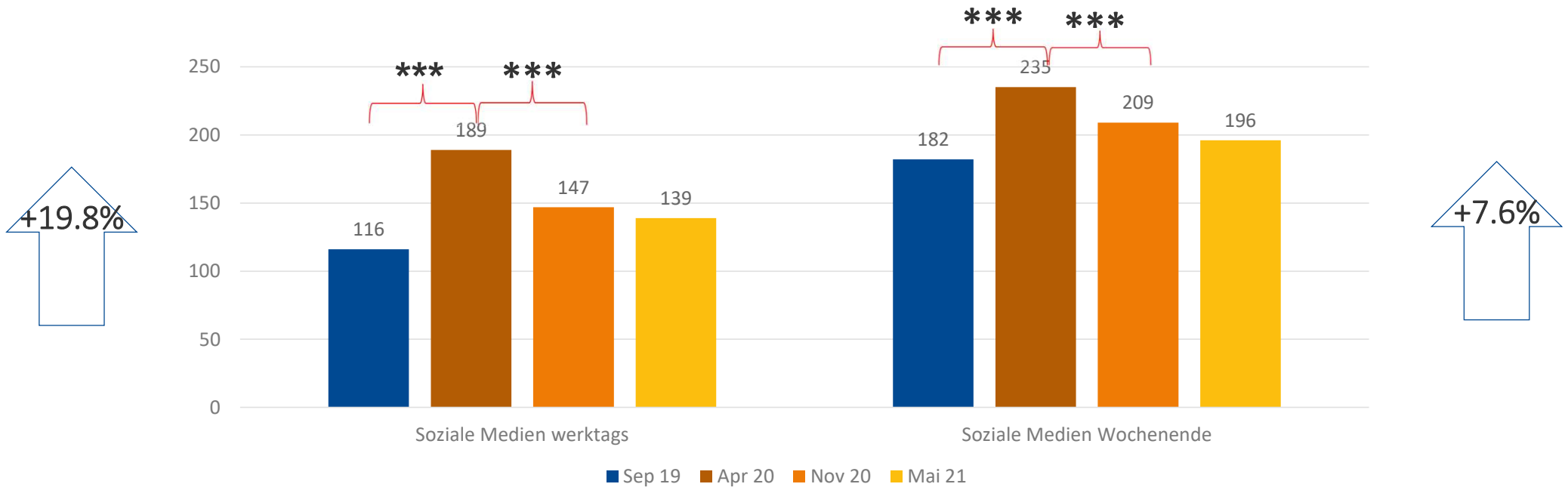


Ca. 80% der 10- bis 17-Jährigen nutzen digitale Spiele mindestens ein Mal pro Woche

p < 0.05, *** p < 0.001



Studienergebnisse: Nutzungszeiten Social Media

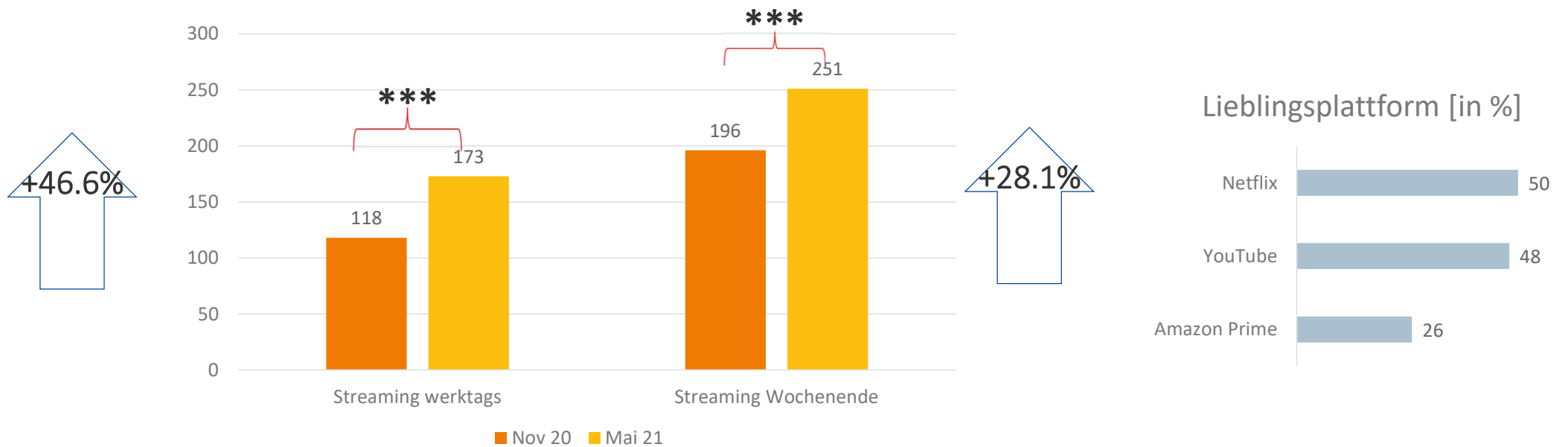


Ca. 90% der 10- bis 17-Jährigen nutzen soziale Medien mindestens ein Mal pro Woche.

p < 0.05, *** p < 0.001



Studienergebnisse: Nutzungszeiten Streaming



Ca. 92% der 10- bis 17-Jährigen nutzen Streaming-Dienste mindestens ein Mal pro Woche.



Prävalenzen problematisches Gaming

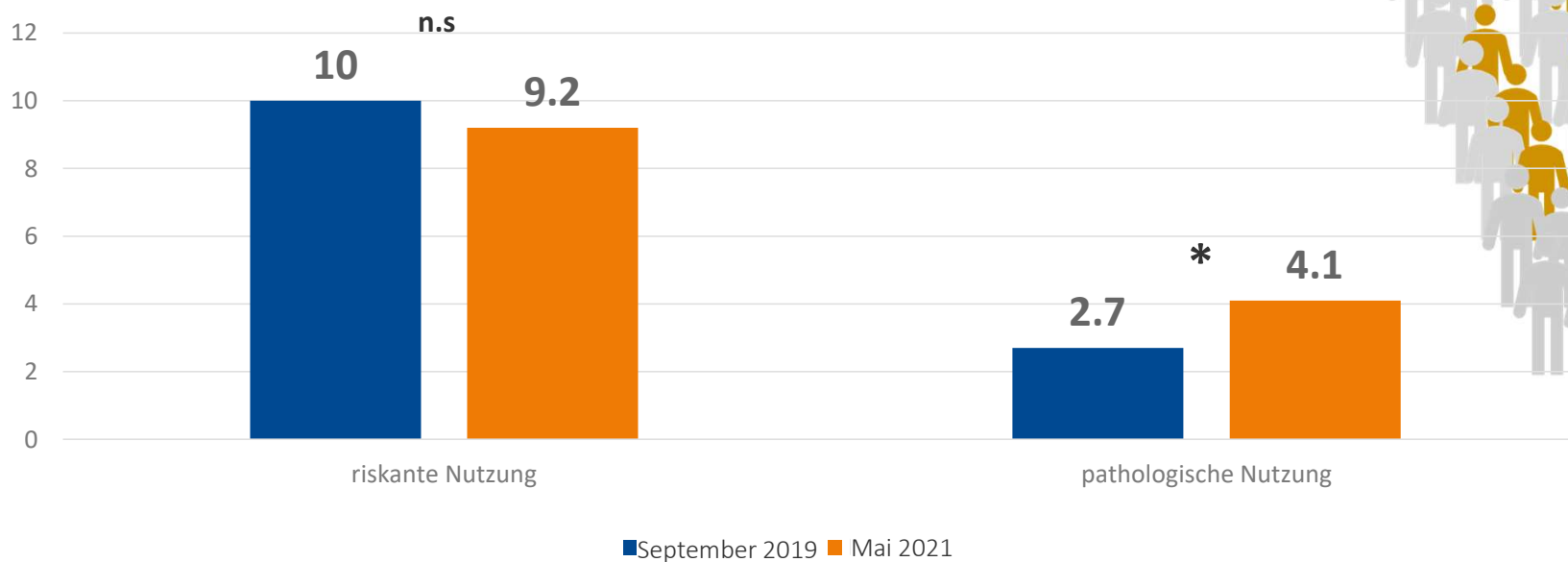


Gaming Disorder - weltweit: **3.05%** (am höchsten in Adoleszenten)

(Stevens et al., 2021, ANZJP)



1.2 bis 5.9% (Sugaya et al., 2019)



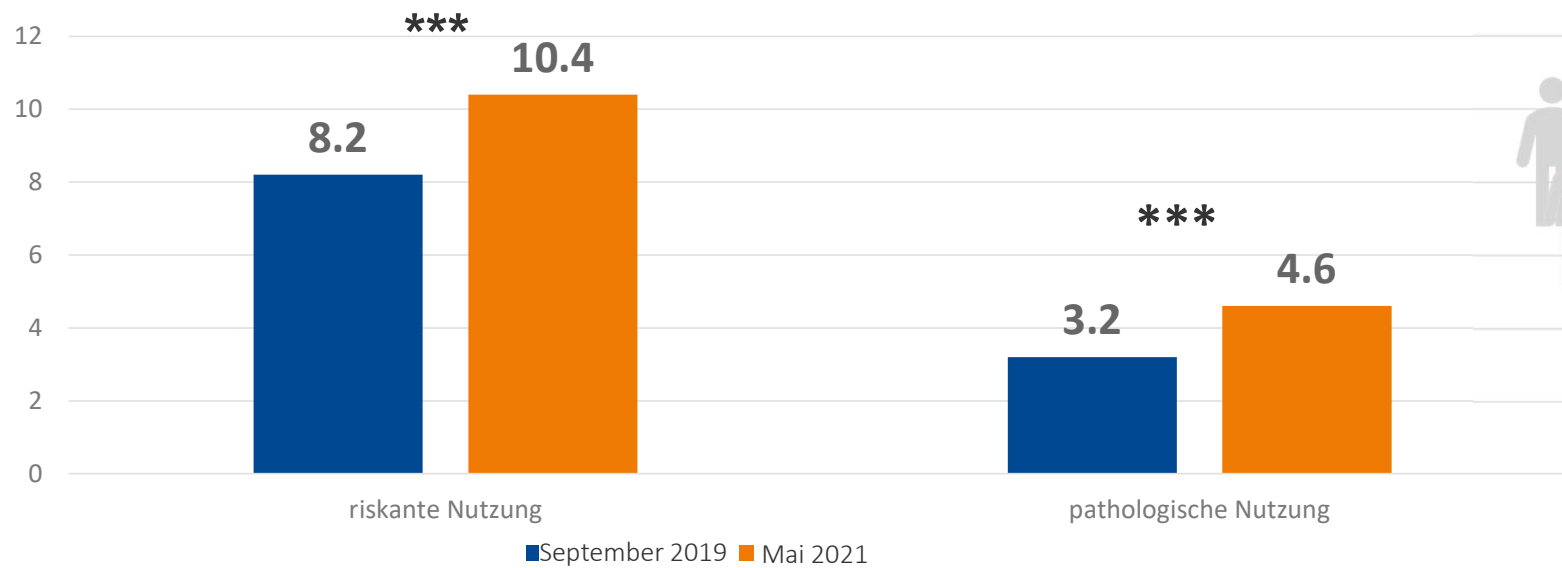
* p < 0.05



Prävalenzen problematischer Konsum sozialer Medien

Social Media Use Disorder (D): **3%**

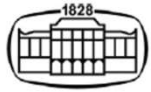
(Paschke et al., 2021, *Front Psychiatry*)



*** p < 0.001



Prävalenzen problematisches Streaming




AKADÉMIAI KIADÓ

Journal of Behavioral Addictions

DOI:
10.1556/2006.2022.00041
© 2022 The Author(s)

Applying ICD-11 criteria of Gaming Disorder to identify problematic video streaming in adolescents: Conceptualization of a new clinical phenomenon

KERSTIN PASCHKE* , ANN-KATHRIN NAPP and RAINER THOMASIUŠ

German Center for Addiction Research in Childhood and Adolescence (DZSKJ), University Medical Center Hamburg-Eppendorf (UKE), Martinistrasse 52, D-20246, Hamburg, Germany

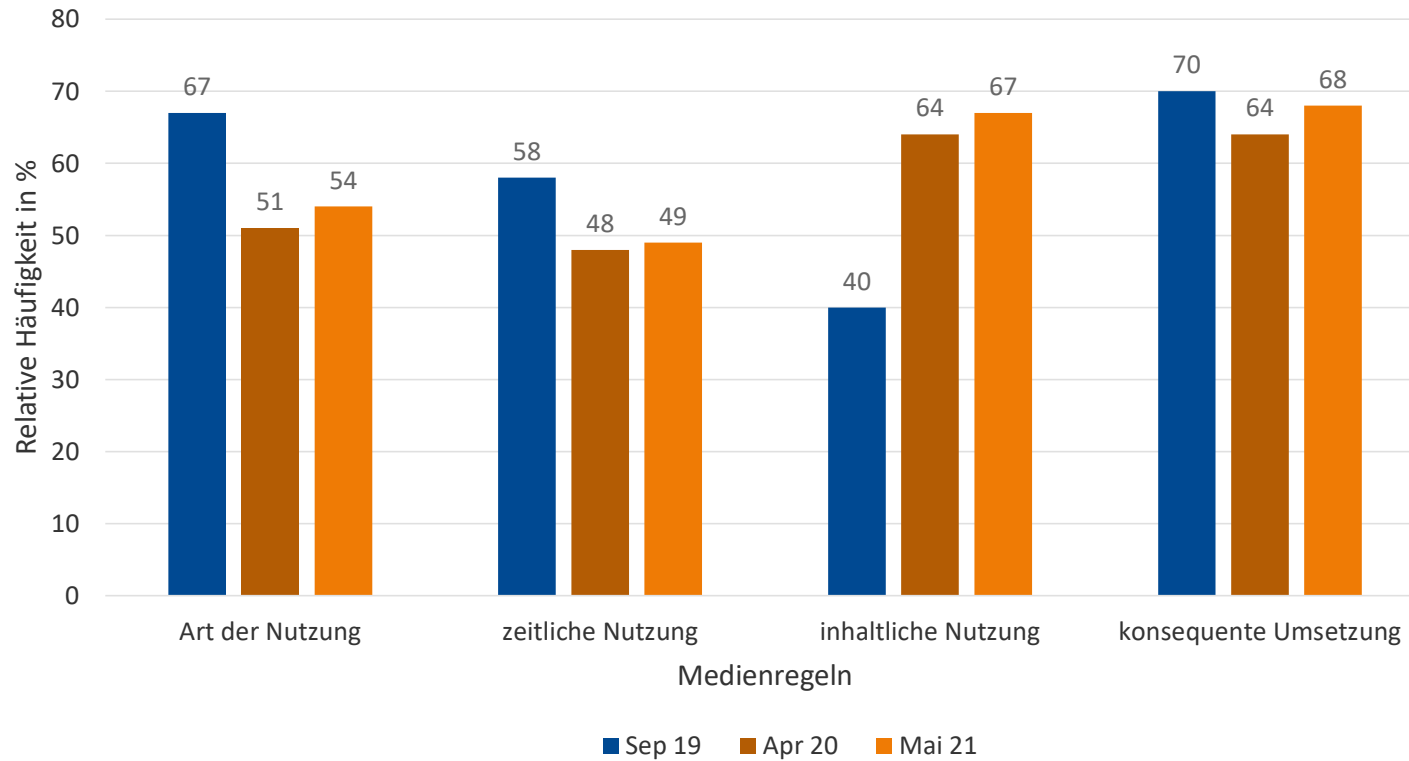


Prävalenz (D): 4.1%





Medienregeln





Präventionsangebote



FAMILIE.FREUNDE.FOLLOWER.





Präventionsangebote



Computer
Suchthilfe

www.computersuchthilfe.info

Sucht - was ist das? Hilfe bei Sucht Tipps für Angehörige Studienergebnisse Für Behandler

Mediensucht erklärt in 5 Minuten



Fragebogen zur Gamingsucht



Unsere Broschüren



Hilfe in meiner Nähe





Therapieangebote

- beste Evidenz für kognitiv-behaviorale Therapie, dünne Studienlage
(Stevens et al., 2019, *Clin Psychol Psychother*; Zajac et al., 2020, *Expert Rev Neurother*)
- Eltern sollten in Behandlung integriert werden
(Schneider et al., 2017, *J Behav Addict*; Bonnaire et al., 2019, *J Behav Addict*)



Brandhorst et al.:
Elternprogramm



Rumpf et al.,:
Stepped Care Ansatz
zur Versorgung
Internetbezogener
Störungen“



Therapieangebote: Res@t

Ressourcenstärkendes Adoleszenten- und Eltern-Training bei Medienbezogenen Störungen



Article
Requirements of a Group Intervention for Adolescents with Internet Gaming Disorder in a Clinical Setting: A Qualitative Interview Study

Lisa Marie Wendt¹, Maria Isabella Austermann¹, Hans-Jürgen Rumpf², Rainer Thomasius¹ and Kerstin Paschke^{1,*}



Article
Resource-Strengthening Training for Parents of Adolescents with Problematic Gaming (Res@t-P): A Clinical Pilot Study

Joel Hülquist, Nicole Fangerau, Rainer Thomasius and Kerstin Paschke^{*}



01NVF20011
**Gemeinsamer
Bundesausschuss
Innovationsausschuss**



dgkjp
Deutscher Gesundheitskongress für Kinder und Jugendliche
embloom

Res@t-P
offline

Res@t-A
*offline**

Res@pp
*digital***



zfp Klinikum am Weissenhof

Pfalz Pfalzlinikum

UK SH UNIVERSITÄTSKLINIKUM Schleswig-Holstein

vitos: Rheingau

UNIVERSITÄTS KLINIKUM jena

KLINIKUM OBERBERG Kreis Krankenhaus Gummersbach



* transkulturelle Adaption und Evaluation
** Erweiterung für problematische Nutzung sozialer Medien und Video-Streaming-Dienste



Zusammenfassung

- Medienbezogene Störungen (MBS) haben (langfristige) Auswirkungen in verschiedenen Lebensbereichen der Betroffenen.
- Die multifaktorielle Ätiologie der MBS macht die Einbindung verschiedener Fachdisziplinen in der Prävention sowie im Erkennen und Behandeln essentiell.
- Die COVID-19-Pandemie hat zu zusätzlichen Herausforderungen in Bezug auf MBS geführt.
- Nutzungszeiten und Prävalenzen für MBS sind im Vergleich zu vor der Pandemie angestiegen.
- Präventions- und Therapieangebote müssen ausgebaut werden.