

# Res@t-A: Pilotdaten über die Effektivität des ressourcenstärkenden Gruppentrainings zur Behandlung von medienbezogenen Störungen im Kindes- und Jugendalter

Kerstin Paschke<sup>1\*</sup>, Jan-Ole Cloes<sup>1</sup>, Linus Lorenz<sup>1</sup>, Katharina Bitter<sup>1</sup>, Rainer Thomasius<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ) am Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf (UKE), Hamburg

\* Corresponding author, email: [k.paschke@uke.de](mailto:k.paschke@uke.de)

© 2023 Kerstin Paschke; 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

Die pathologische Nutzung digitaler Spiele Computerspielstörung gemäß ICD-11) im Kindes- und Jugendalter nimmt weiter zu und betrifft aktuell über 6 % der deutschen Kinder und Jugendlichen. Manualisierte Angebote zur psychotherapeutischen Behandlung für diese Altersgruppe sind weiterhin rar.

## Methoden

Res@t wurde als vollständig manualisiertes Behandlungspaket entwickelt, das ein Gruppentherapieprogramm für betroffene Adoleszente (Res@t-A), ein Elterntaining für assoziierte Eltern (Res@t-P) und eine App zur Anwendung im Einzelsetting (Res@pp) umfasst.

Res@t-A integriert psychoedukative Bausteine mit Methoden zur Stimuluskontrolle und Ressourcenstärkung (z.B. Selbstmanagement, Schlafhygiene, Alternative Aktivitäten, Emotionsregulation, soziale Fertigkeiten, Rückfallprophylaxe), sowie Übungen aus der achtsamkeitsbasierten Stressreduktion, motivationalen Gesprächsführung und dem Skillstraining.

Die Effektivität von Res@t-A wird aktuell im Rahmen einer Pilotstudie im Prä-Post-Follow-up-Design geprüft. Erste Proband:innen konnten bereits in die Studie eingeschlossen werden. Im Fokus der Untersuchung steht die Reduktion der Computerspielstörungssymptomatik, aber auch das psychische Wohlbefinden, die Selbstwirksamkeit, Defizite in der Emotionsregulation, das Stresserleben sowie das Ausmaß von Schlaf-, emotionaler und Verhaltensproblemen.

## Ergebnisse

Erste Zwischenergebnisse von Res@t-A auf die Symptomreduktion der Proband:innen werden auf dem Kongress vorgestellt.

## Diskussion und Schlussfolgerung

Das mehrgenerationale Behandlungspaket Res@t berücksichtigt die komplexe Ätiologie der Computerspielstörung im Kindes- und Jugendalter. Die störungsspezifische Behandlung der Betroffenen und die eigenständige Adressierung der assoziierten Eltern zielt auf eine wirksamere Behandlung ab. Angesichts der steigenden Prävalenz und des Mangels an entwicklungspezifischen Angeboten sind evidenzbasierte Behandlungsprogramme dringend erforderlich.

Eine Pilotstudie zur Auswertung von Res@t-P zeigte bereits vielversprechende Effekte auf die Symptomreduktion betroffener Jugendlicher sowie auf die Abnahme des elterlichen Stressempfindens und die Steigerung der Familienfunktionalität (Hülquist et al., 2023). Nun liegen ebenfalls erste Pilotdaten über die Effektivität von Res@t-A vor. Das Fehlen einer Kontrollgruppe und die relativ kleine Stichprobengröße schränken die Interpretierbarkeit der Ergebnisse jedoch ein. Langfristig sind multizentrische randomisiert-kontrollierte Studien geplant, um die Wirksamkeit des gesamten Behandlungspakets zu evaluieren.

## 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.