

Oh, E.^{1,2}; Cloes, J.-O.^{1,2}; Klamert, L.^{1,2}; Paschke, K.^{1,2}; Hohmann, S.²

Digitale Prävention von Suchtrisiken bei psychisch erkrankten Kindern: ein gamifiziertes, familienbasiertes Therapieprogramm



entTree



¹ Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ), Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf

² Klinik für Kinder- und Jugendpsychiatrie, Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf

Hintergrund

- Gaming Disorder (ICD-11), **verhaltensbezogene Abhängigkeiten** (Social Media, Streaming) gewinnen klinisch an Bedeutung
- Jedes 6. Kind in Deutschland berichtet psychische Probleme; durchschnittliche **Wartezeit auf Therapie**: 6 Monate¹
- Emotionsregulationsdefizite** gelten als transdiagnostischer Risikofaktor für Sucht- und psychische Störungen^{2,3}
- Frühe transdiagnostische Prävention** reduziert langfristige Krankheitslast, ökonomische Kosten^{4,5}

Wissenschaftliche Fundierung

Unified Protocol for Children (UP-C)

- Transdiagnostischer KVT-Ansatz⁶
- Kernmodule: Emotionsidentifikation, kognitive Bewertung, Verhaltensaktivierung

Gamification & Digitale Therapie

- Gamifizierte Anwendungen zeigen Überlegenheit bei internalisierenden Störungen⁷
- Blended Therapy: verbesserte Outcomes gegenüber Präsenztherapie⁸

Zielsetzung

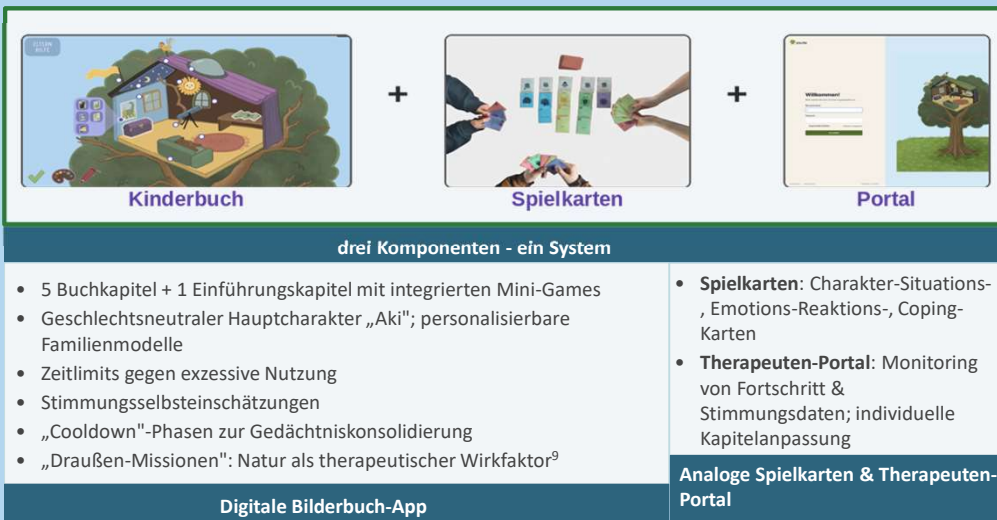
Primäre Ziele

- Entwicklung & Evaluation einer **digitalen, familienbasierten Präventionsintervention**

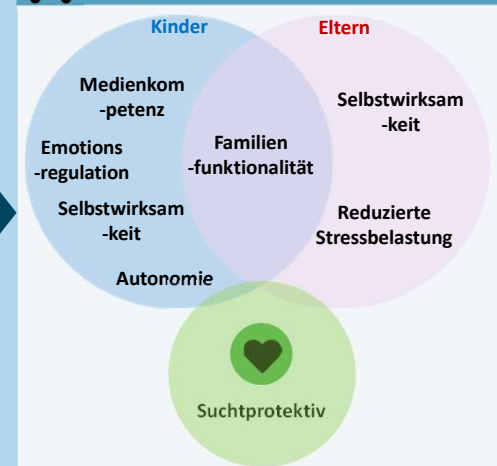
Sekundäre Ziele

- Verbesserung der **Emotionsregulation**
- Stärkung der **Medienkompetenz zur Suchtprävention**
- Verbesserung elterlicher Selbstwirksamkeit und Familienfunktionalität
- Stärkung von Autonomie, Selbstwirksamkeit und adaptiven Bewältigungsstrategien

Die EnTree-Intervention



Erwartete Ergebnisse



Klinische Implikationen

Frühintervention
Überbrückung der Wartezeit

Digitale Skalierung
Gleichzeitige Versorgung vieler Familien

Transdiagnostisch
Für verschiedene psychiatrische Diagnosen

Suchtprävention
Suchtprotektive Module

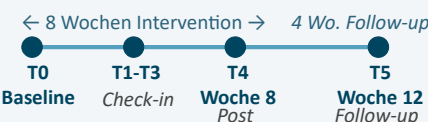
Kosteneffizienz
Reduzierung langfristiger Behandlungskosten

Systementlastung
Flexible Blended-Therapy-Modelle

Methoden

Design & Stichprobe

- Monozentrische Machbarkeitsstudie (N = 30 Familien)
- Prä-Post-Follow-up Messung
- Kinder (6-11 J.) mit psychiatrischer Diagnose + Eltern



1. Husky et al. (2018). Self-reported mental health in children ages 6-12 years across eight European countries.
2. Daglish et al. (2020). Transdiagnostic approaches to mental health problems: Current status and future directions.
3. Paulus et al. (2021). Emotional dysregulation in children and adolescents with psychiatric disorders: A narrative review.
4. Caiaio et al. (2025). Is the unified protocol for children effective for the transdiagnostic treatment of children's emotional disorders? A randomized controlled trial.
5. McDaid et al. (2022). The economic case for investing in the prevention of mental health conditions in the UK.
6. Ehrenreich-May & Kennedy (2021). Applications of the unified protocols for transdiagnostic treatment of emotional disorders in children and adolescents.
7. Xie (2022). A scoping review of gamification for mental health in children: Uncovering its key features and impact.
8. Pine et al. (2020). The effects of casual videogames on anxiety, depression, stress, and low mood: A systematic review.
9. Buczyłowska et al. (2023). Exposure to greenspace and bluespace and cognitive functioning in children – A systematic review.