

Kinder- und Jugend-
psychiatrie/Psychotherapie
Universitätsklinikum Ulm

Licht & Schatten

Selbstverletzung in sozialen Netzwerken

Prof. Dr. Paul Plener, MHBA

Schloß Hofen
2017



Kinder- und Jugend-
psychiatrie/Psychotherapie
Universitätsklinikum Ulm

Forschungsförderung:
BMBF, BMG,
Stiftung ambulante KJPP
BaWü Stiftung
VW Stiftung

Reisebeihilfen:

- DFG
- DAAD
- IACAPAP

Klin. Studien:
BMBF, BfArM
Innovationsfonds
Lundbeck Pharmaceuticals

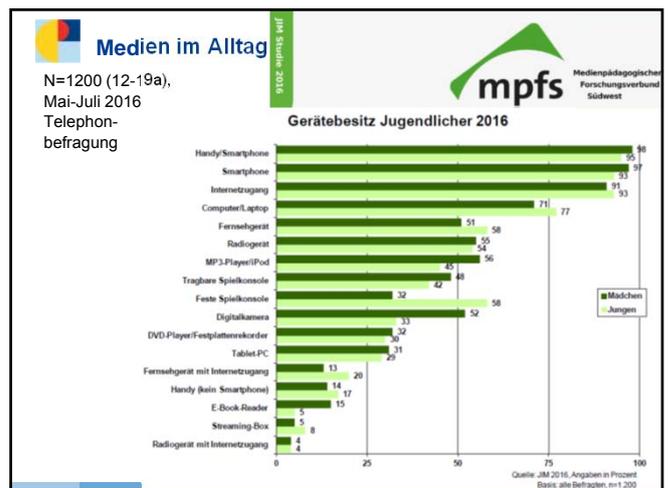
•Keine advisory boards,
kein speakers' bureau oder
Honorare der
pharmazeutischen Industrie

Interessenskonflikte



Übersicht

- Neue Medien im Kindes- und Jugendalter: Nutzung
- Selbstverletzung in sozialen Netzwerken
- Therapeutischer Nutzen
- Diskussion

Was wird hier gespielt?

Liebste Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet- und Handyspiele
Rang 1 - 3
 - bis zu drei Nennungen -

	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-19 Jahre
Rang 1	„Minecraft“ 33%	„Minecraft“ 14%	„FIFA“ 19%	„FIFA“ 17%
Rang 2	„FIFA“ 16%	„FIFA“ 14%	„Grand Theft Auto“ 11%	„Grand Theft Auto“ 11% „League of Legends“ 11%
Rang 3	„Clash of Clans“ 6%	„Grand Theft Auto“ 8%	„Candy Crush“ 9%	„Candy Crush“ 9%

	Haupt-/Realschule	Gymnasium
Rang 1	„FIFA“ 17%	„FIFA“ 16%
Rang 2	„Minecraft“ 13%	„Minecraft“ 13%
Rang 3	„Grand Theft Auto“ 11%	„Candy Crush“ 8% „League of Legends“ 8%

Quelle: JIM 2016, Angaben in Prozent
 Basis: Nutzer von Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet-, Handyspielen, n=1.100

Was sind die Lieblingsanwendungen?

Liebste Internetangebote 2016
 - bis zu drei Nennungen -

Angebot	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-19 Jahre
YouTube	58	51	69	58
WhatsApp	32	26	32	13
Facebook	10	15	5	3
Instagram	6	4	6	3
Google	1	2	1	1
Snapchat	3	4	5	4
Spotify	1	1	1	1
Netflix	1	1	1	1
Amazon	1	1	1	1
Wikipedia	1	1	1	1
Twitter	1	1	1	1
Skype	1	1	1	1
Tumblr	1	1	1	1
League of Legends	1	1	1	1
Spielaffe.de	1	1	1	1
Minecraft	1	1	1	1
Ebay	1	1	1	1
Spiegel Online	1	1	1	1

Die wichtigsten Apps auf dem Smartphone 2016
 - bis zu drei Nennungen -

App	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-19 Jahre
WhatsApp	91	83	55	94
Instagram	42	47	24	23
Snapchat	26	34	7	18
Facebook	31	36	26	26
YouTube	16	26	26	36

Quelle: JIM 2016, Angaben in Prozent, Nennungen ab 5 Prozent (Gesamt)

NSSV: Netzwerk

- Ein Monat: 14 häufigste deutschsprachige #
- n=32.182 Bilder von n=6.721 User accounts
- n=2.826 (von n=1.154 Nutzern): Wundbilder
- Kommentare: 6.651 (ohne Selbst-Kommentierungen)
- Drei Rater: Bildinhalt, Lokalisation, Wundgrad, Kommentare

Brown et al., in press

Wann wird gepostet?

Brown et al., in press

Wunden mit Wörtern

- 34 Wörter:
- "HATE ME / MYSELF (6 times)
- "FAT" (5 times)
- "FUCK YOU" (3 times),
- "alone", "FAIL", "FAKE", "ICH LIEBE DICH", "I", "SUIZID", "WERTLOS", "DREAM", "Hot", "MAX", "I'm FINE", "LONELY", "PAIN", "NICO", "STOP EATING", "ENGEL", "NEED HIM", "WHY", "MXLI"

Brown et al., in press



Kommentare

- Nicht an Nutzer gerichtet, generelle Diskussion: 49,5% (n=3.291)
- Anteilnahme: 23,5% (n=1.562)
- Bitte NSSV zu beenden: 11,6% (n=770)
- Hilfsangebote: 6,9% (n=462)
- Abwertend: 6,8% (n=450).
- Bestätigung, positive Verstärkung: 0,5% (n=33)
- Bilder, die Wunden zeigen, generieren fast doppelt so viele Kommentare wie Bilder ohne Wunden.
- Schwere Verletzungen und Kombination von Wunden: mehr Kommentare
- Gelegentlich Nutzung als "Therapietagebücher"

Brown et al., in press



Neue Wege in der Suizidprävention?

Facebook is testing AI tools to help prevent suicide




Suizidprävention

Wenn du auf Facebook eine direkte Suizidrisikoerkennung erhältst, würde dich eine Umfrage an die Suizidrisikofaktoren oder einen Notfall der Suizidrisikoerkennung

- Hast du jemals über Suizid oder Selbstverletzung nachgedacht?
- Hast du jemals eine Selbstverletzung für Suizidrisikofaktoren für dich oder einen Freund?
- Wie häufig bist du unterrichtet, wenn jemand mit Suizid oder Selbstverletzung verbundene Inhalte teilt?
- Wie häufig bist du einem Mitglied der US-Strategie (z. B. Jänner Suizid, Unruh oder Familienmitglied), die ähnliche Inhalte gepostet hat?
- Wie oft hast du einen US-Strategie (z. B. Jänner Suizid, Unruh oder Familienmitglied) auf Facebook gesehen?
- Wie oft hast du einen US-Strategie (z. B. Jänner Suizid, Unruh oder Familienmitglied) auf Facebook gesehen?

Basierend auf dem Suizidrisikofaktor für Facebook, um weitere Informationen, Möglichkeiten und Ressourcen zum Thema Suizidrisiko zu finden.

Potential von fb

Experimental evidence of massive-scale emotional contagion through social networks

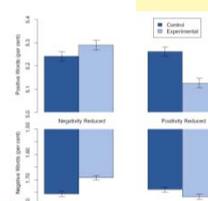
Adam D. I. Kramer^{a,1}, Jamie E. Guillory^{b,2}, and Jeffrey T. Hancock^{b,c}

„Emotional contagion“ in mehreren Experimenten repliziert

Manipulation des News Feeds (n=689.003); basierend auf Linguistic Inquiry and Word Count software (LIWC2007)

Reduktion positiver Meldungen und Ausdrücke führt zu Posts mit negativeren Emotionen, Reduktion negativer Meldungen und Ausdrücke zum Gegenteil.

Soziale Ansteckung funktioniert auch ohne persönlichen Kontakt und die Verarbeitung nonverbaler Signale



Category	Control (%)	Experimental (%)
Negativity Reduced	~0.25	~0.28
Positivity Reduced	~0.22	~0.25



Anwendungen in der Therapie




Definition

- **Internet- und mobilebasierte Interventionen (IMIs):**
 - vorrangig Selbsthilfe-Programme
 - auf einer Webseite oder im Rahmen einer App bereitgestellt
 - von Personen genutzt, die gesundheitsbezogene Hilfe suchen
 - IMIs versuchen mit Hilfe der gesundheitsbezogenen (interaktiven) Programminhalte eine positive Veränderung und/oder verbessertes Wissen, Bewusstheit und Verstehen beim Nutzer zu erzielen

Barak et al., 2009




Umsetzung

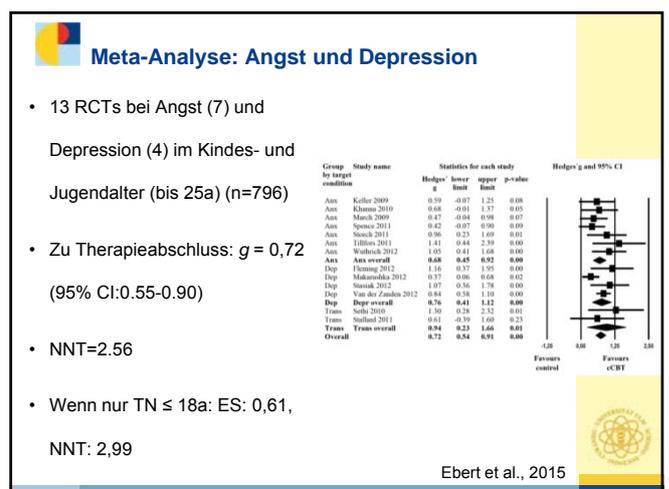
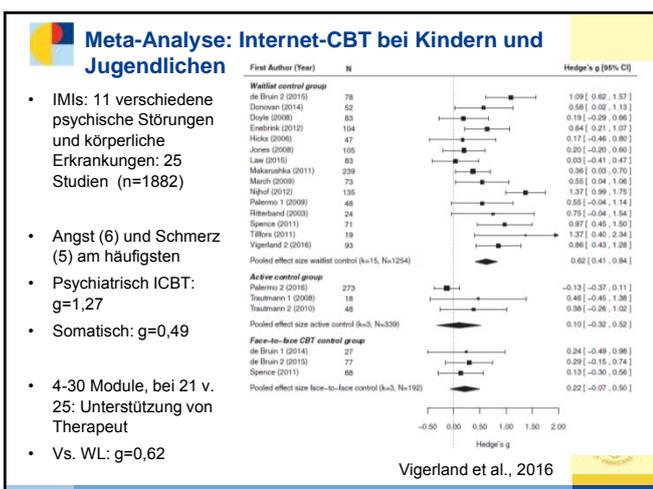
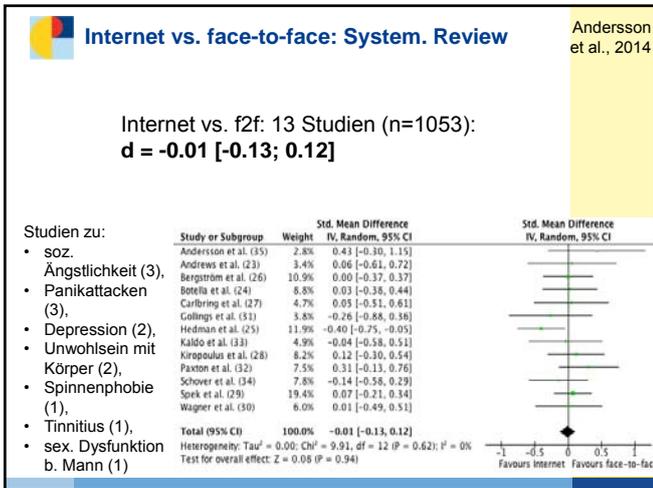
- Internetbasierte Gesundheitskampagne oder -ratgeber (public health)
- Internetbasierte Selbsthilfeintervention
- E-Mail-, Chat- oder videobasierte Beratung und Therapie: e-coaches
- Virtuelle Umgebung (Virtual Reality) oder Internetspiel (z.B. Serious Games) zur Vermittlung von therapeutischen Inhalten
- mobile Interventionsanwendungen und Interventionsmodule (Gesundheits-Apps)
- Erinnerungs-, Feedback- und Verstärkungsautomatismen über App, E-Mail, SMS etc. zur Integration von gesundheitsfördernden Verhaltensweisen in den Alltag




Einsatzmöglichkeiten

- alleinstehende Maßnahme → stand-alone
- kombiniertes Modell → blended therapy
- gestuftes Behandlungs- oder Präventionsmodell → stepped care (step-up & step-down)





Serious games

- Nutzen den Spielecharakter zum Zwecke von Lernen oder Verhaltensänderung, Gamification: Spielelemente in Programme integriert
- Charakteristika:
 - Ansprechend
 - Schaffen Motivation für Beschäftigung
 - Potentiell effektiv: Erproben von neuen Verhaltensweisen in geschütztem Setting, Flow Erleben möglich
- Systemat. Review: 18 Studien, 3 RCTs, Effekt v.a. bei Depression

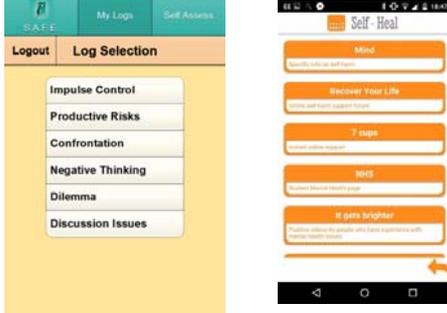


Is SPARX available in your area?
SPARX is available in your area if you are in New Zealand. Please contact your local SPARX provider for more information. For more information on SPARX please visit us at www.spark.org.nz

In New Zealand and seeing this page?
SPARX is available in your area if you are in New Zealand. Please contact your local SPARX provider for more information. For more information on SPARX please visit us at www.spark.org.nz

Fleming et al., 2017

SAFE Alternatives & Self Heal



The image shows two screenshots of the SAFE Alternatives & Self Heal app. The left screenshot displays a 'Log Selection' screen with options: Impulse Control, Productive Risks, Confrontation, Negative Thinking, Dilemma, and Discussion Issues. The right screenshot shows the 'Self-Heal' screen with a 'Mind' section, a 'Recover Your Life' section, a '7 days' section, and an 'It gets brighter' section. A speech bubble icon is visible on the right side of the app interface.

Calm-Harm

Gewinner des Digital Innovation award bei den National Positive Practice in Mental Health Awards 2016 und Finalist der AXA PPP Health Tech & You Awards 2017.

4 Ebenen:
 Ablenkung: Selbst-Kontrolle
 Kümmern: sich um sich kümmern statt sich zu schädigen
 Ausdruck: Gefühle anders ausdrücken
 Rauslassen: sichere Alternativen



Diskussion

- Medien- (v.a. Smartphone-) Nutzung: zentraler Tagesbestandteil der Freizeit von Jugendlichen
- Deep learning und Nutzung von Algorithmen: Potential für Nutzung für Früherkennung
- IMIs wirken – auch bei Kindern und Jugendlichen: Nutzung in der Therapie kein Standard
- Verfügbarkeit v.a. englischsprachig