

¹ Klinik und Poliklinik für Kinder- und Jugendpsychiatrie, Psychosomatik und Psychotherapie, Universitätsklinikum Würzburg, Deutschland

² Donders Institute for Brain, Cognition and Behaviour, Donders University, Nijmegen, Niederlande

³ Max-Planck-Institut für Kognitions- und Neurowissenschaften, Leipzig

⁴ Technische Universität Dresden

Hintergrund

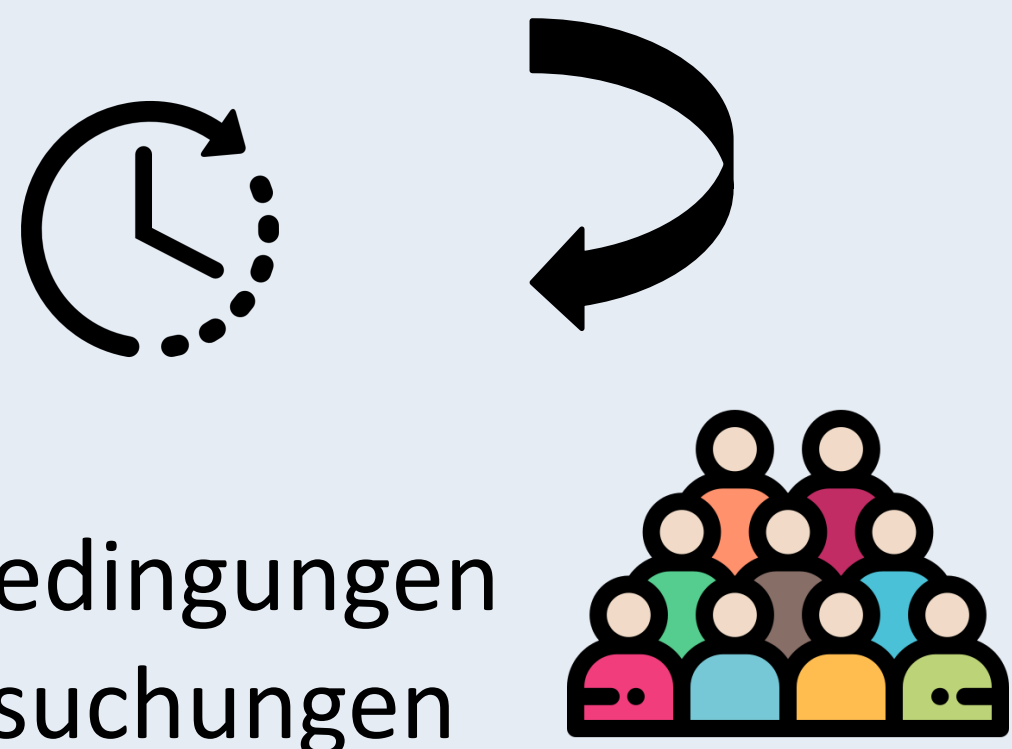
Fragestellung: Lässt sich online-basierte, experimentelle Forschung, aus der erwachsenenbezogenen Forschung in den entwicklungspsychiatrischen Bereich übertragen?

Warum? Replikationskrise & kleine Effektstärken

Bisher erfolgreich untersuchte transdiagnostische Fragestellung bei Erwachsenen^{2,3,4}

Online Studien als eine Lösung

1. Erhebung großer Fallzahlen
2. Verkürzte Erhebungszeiträume
3. Niederschwelligere Teilnahmebedingungen
4. Replizieren laborbasierte Untersuchungen



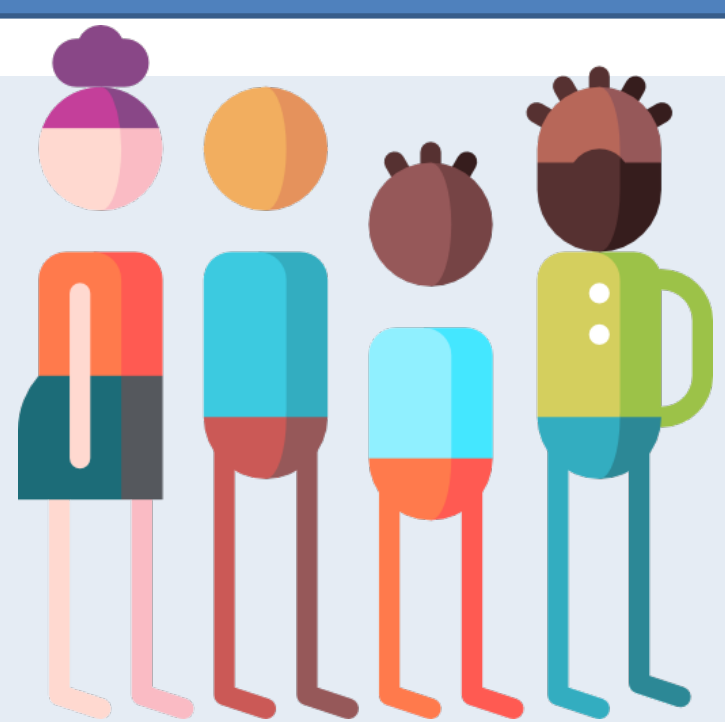
Zusammenhang modellbasierten Verhaltens bei Lern- und Entscheidungen mit klinischen Symptomen aus kompulsiv-impulsiven Spektrum

Status Quo: Erste Ergebnisse online-basierter Entwicklungsforschung aussichtsreich¹

Erste Rekrutierungsplattformen für Kinder- & Jugendbereich in Deutschland und USA



Methoden



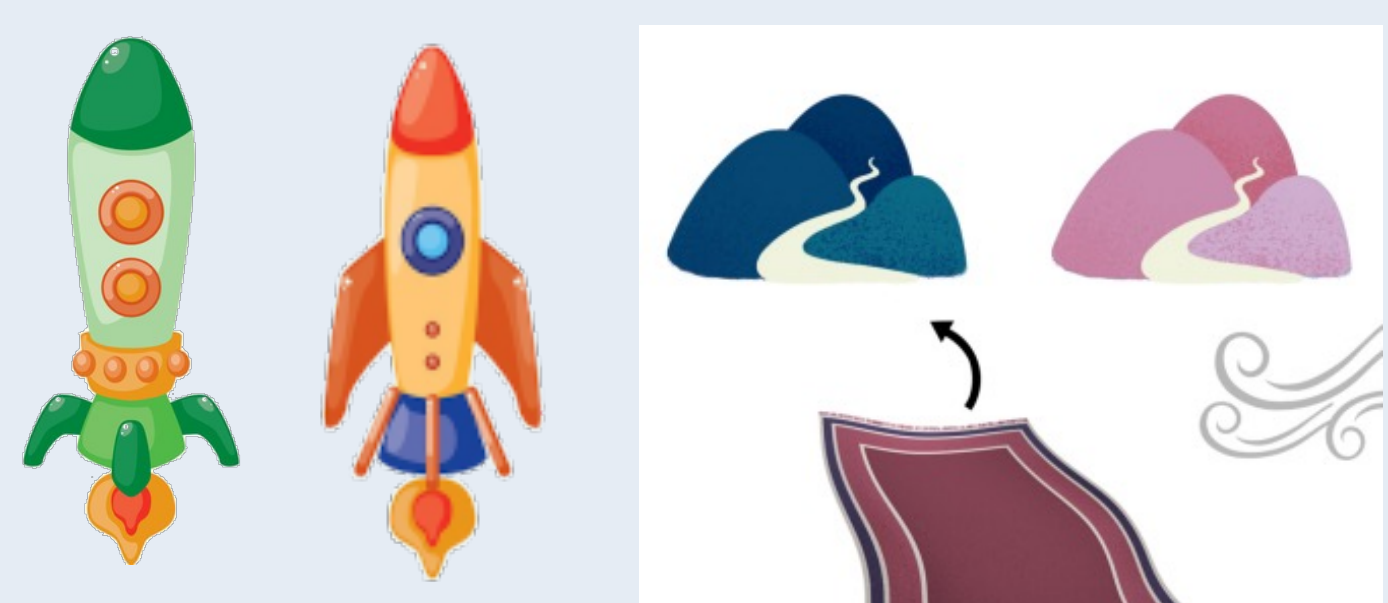
Wichtig: Anpassung an Entwicklungskontext

- Aufgaben in „Geschichte“ eingebettet
- Gamification Elemente
- Kindgerechtes Stimulusmaterial
- Ggf. Anpassung der Dauer/ Schwierigkeit

Beispiel Untersuchung von Lern- und Entscheidungsverhalten bei Kindern/ Jugendlichen

Geschichte

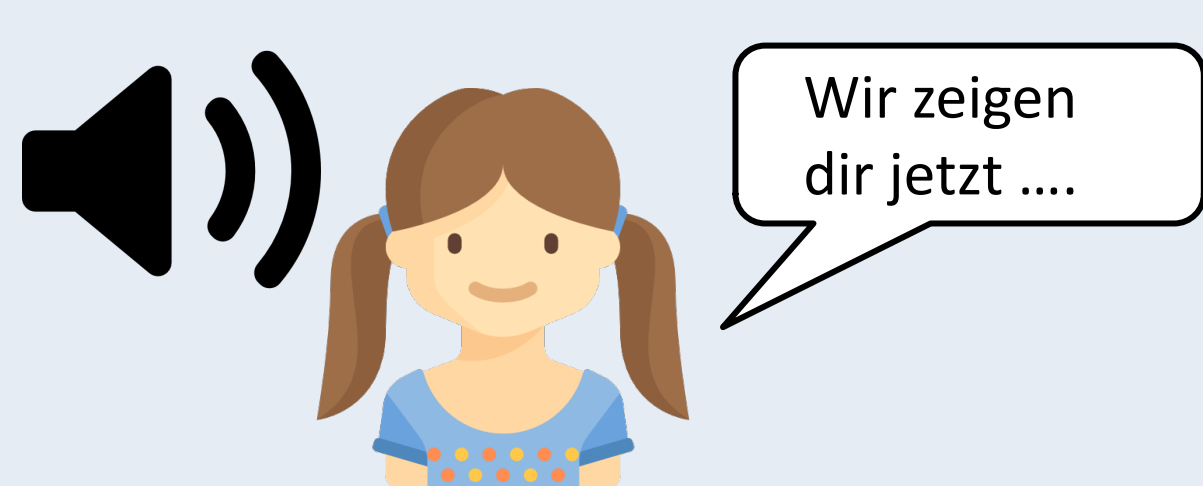
Raumfahrt/ Fliegender Teppich



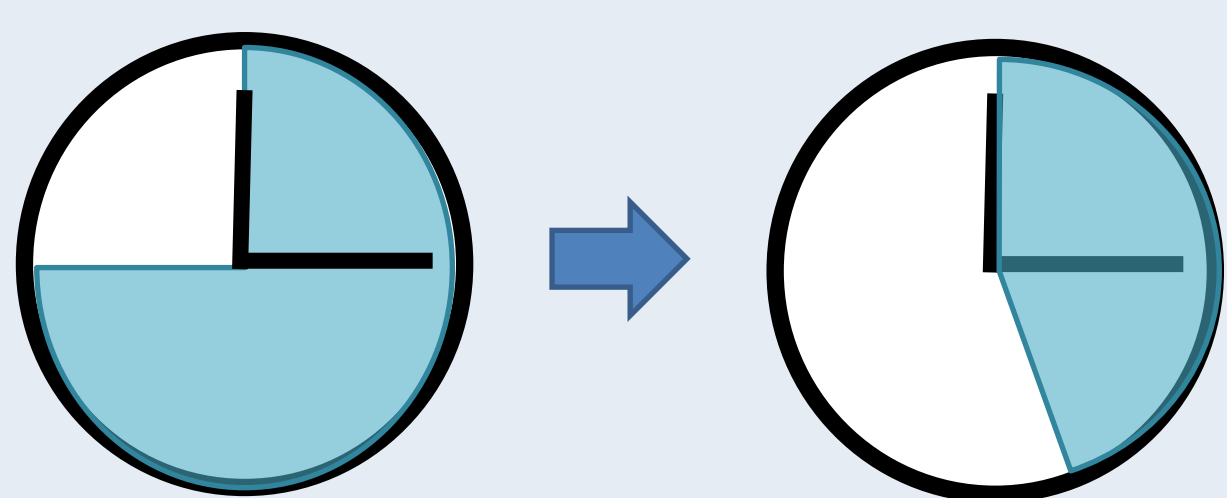
Altersgerechtes Stimulusmaterial



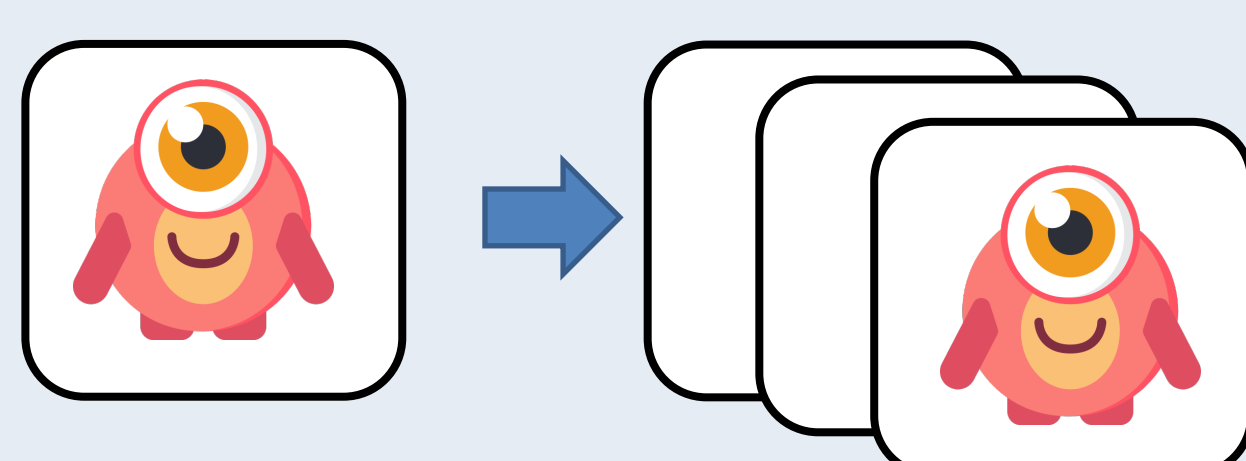
Angepasste Instruktionen



Kürzere Testungen



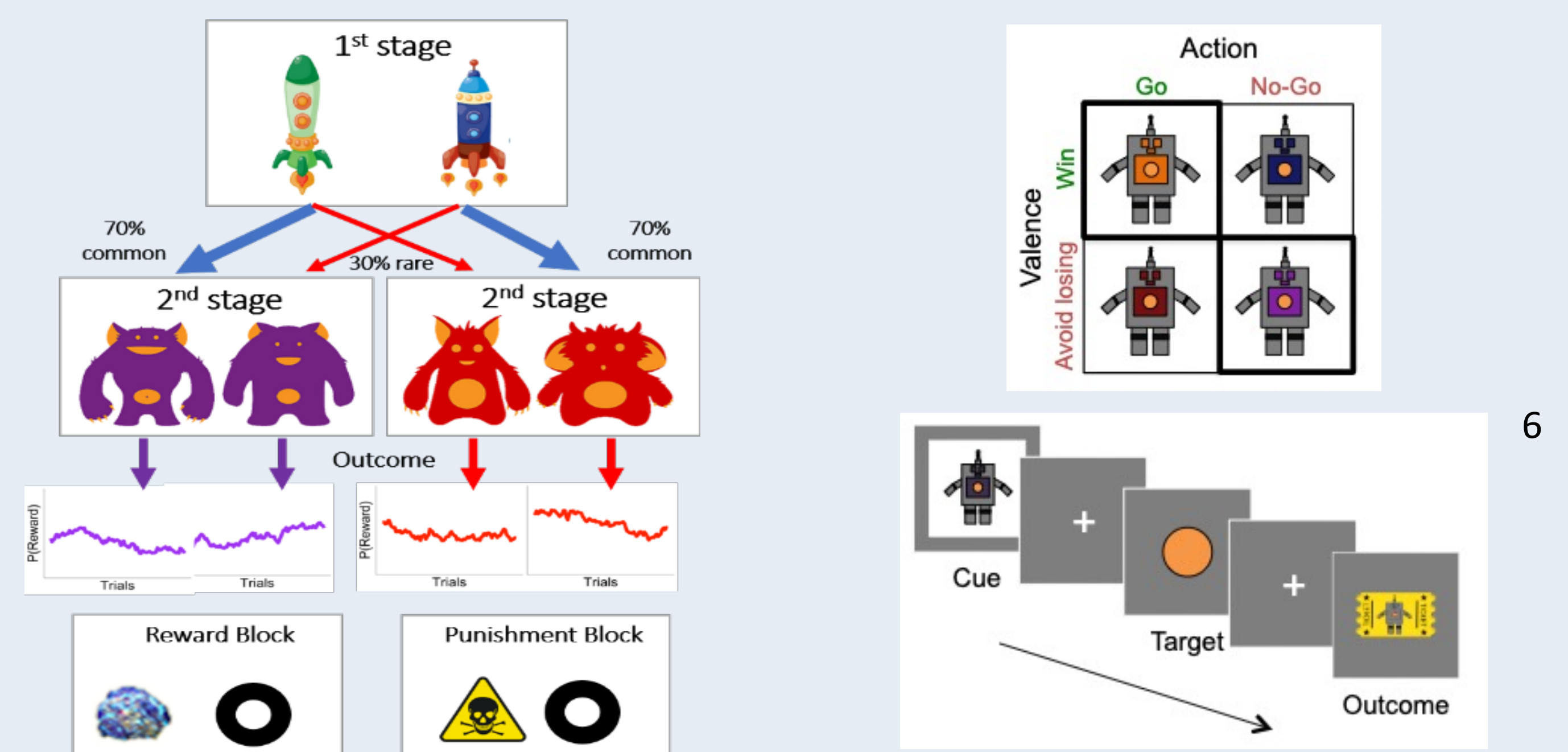
Mehrere statt 1 Testung



Geplante Studien

Fragestellung:

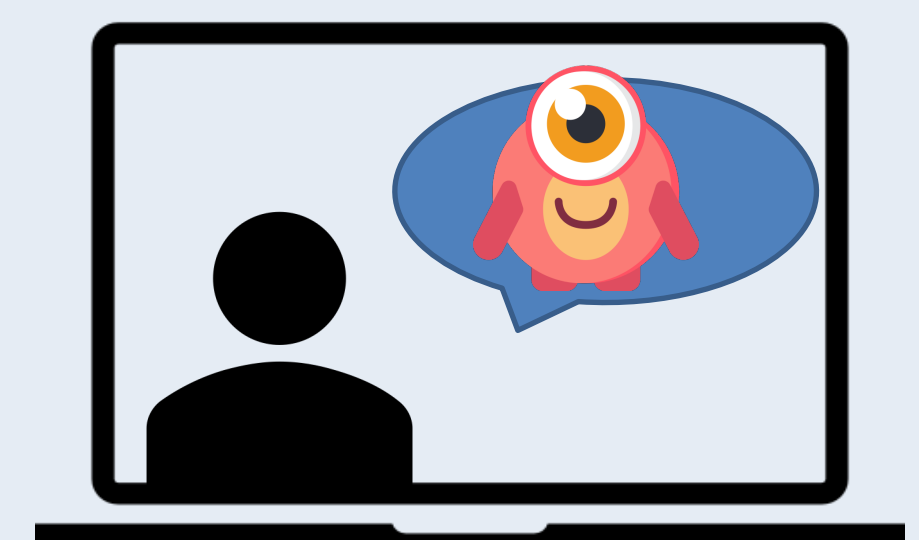
Tragen zu geringes model-basiertes Verhalten oder zu starke motivationale Einflüsse bei Kindern / Jugendlichen, longitudinal zur Entwicklung zukünftiger, klinischer Symptomatik bei?



Fallstricke

• **Aufklärung/ Rekrutierung über Eltern**

- Erklärvideos für Eltern
- Extra Instruktion: Kindern nicht bei Aufgabe zu helfen



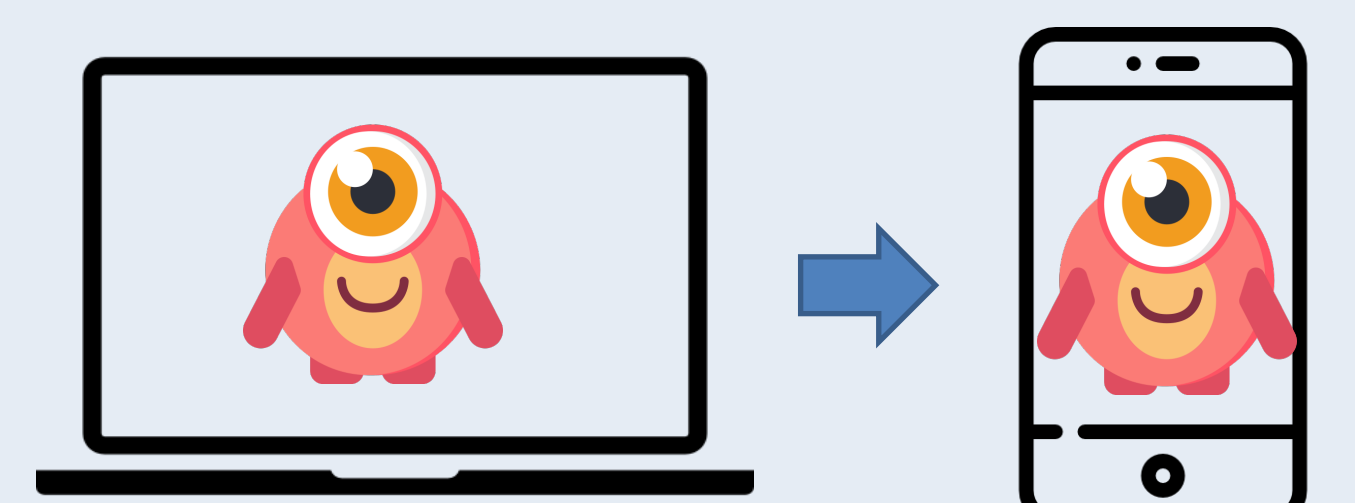
• **Aufmerksamkeit/ Motivation**

- Gamification
- Bonus Zahlung → Aufgabe komplett
- *Bist du noch da?* Aufmerksamkeitskontrolle



Diskussion

- Großes Potential für entwicklungsrelevante Fragestellungen
- Vorteil: Kurze Erhebung, große Stichproben, bekanntes Umfeld & Reduktion Testbelastung
- Vereinfachung querschnittliche und longitudinale Studien
- Ausweitung browserbasierte Testungen auf mobilen Endgeräten → „state“-abhängige Untersuchungen im Alltag



Referenzen

¹Nussenbaum et al (2020); ²Gillan et al (2016); ³Rouault et. al. (2017); ⁴Scholz et al. (in prep); ⁵Feher da Silva & Hare (2020); Raab et al. (2020)
Bilder/ Icons von freepik.com entworfen von macrovector, terdpngvector, vectormarket, smashicons