



SRH KLINIKEN



PSYCHIATRISCHE REHA 4.0

UNIVERSITÄT HEIDELBERG



PROF. DR. MATTHIAS WEISBROD

EINFÜHRUNG

01

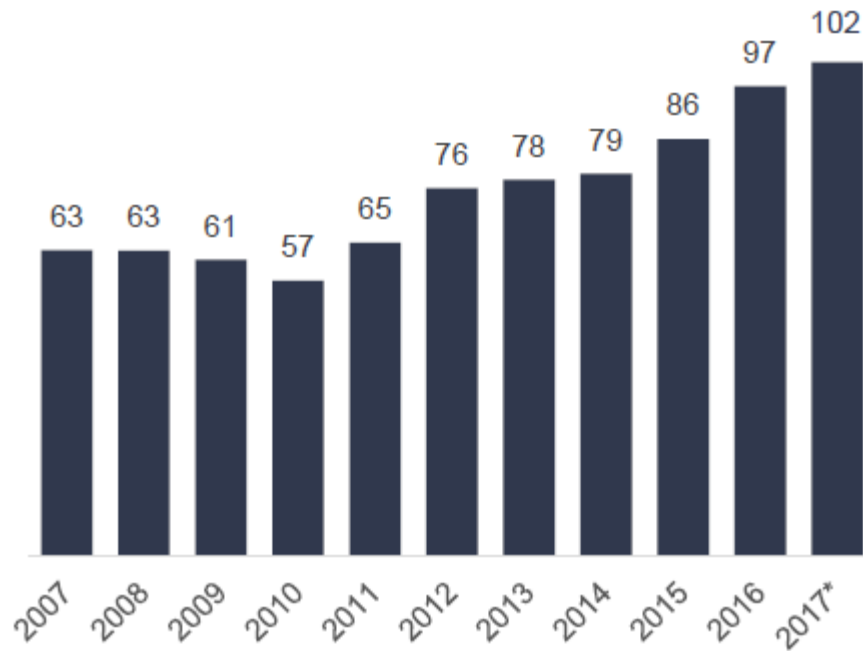
PSYCH. ERKRANKUNG & ARBEIT

Historische Chance

Vakanzzzeit seit 2010 kontinuierlich gestiegen

Deutschland

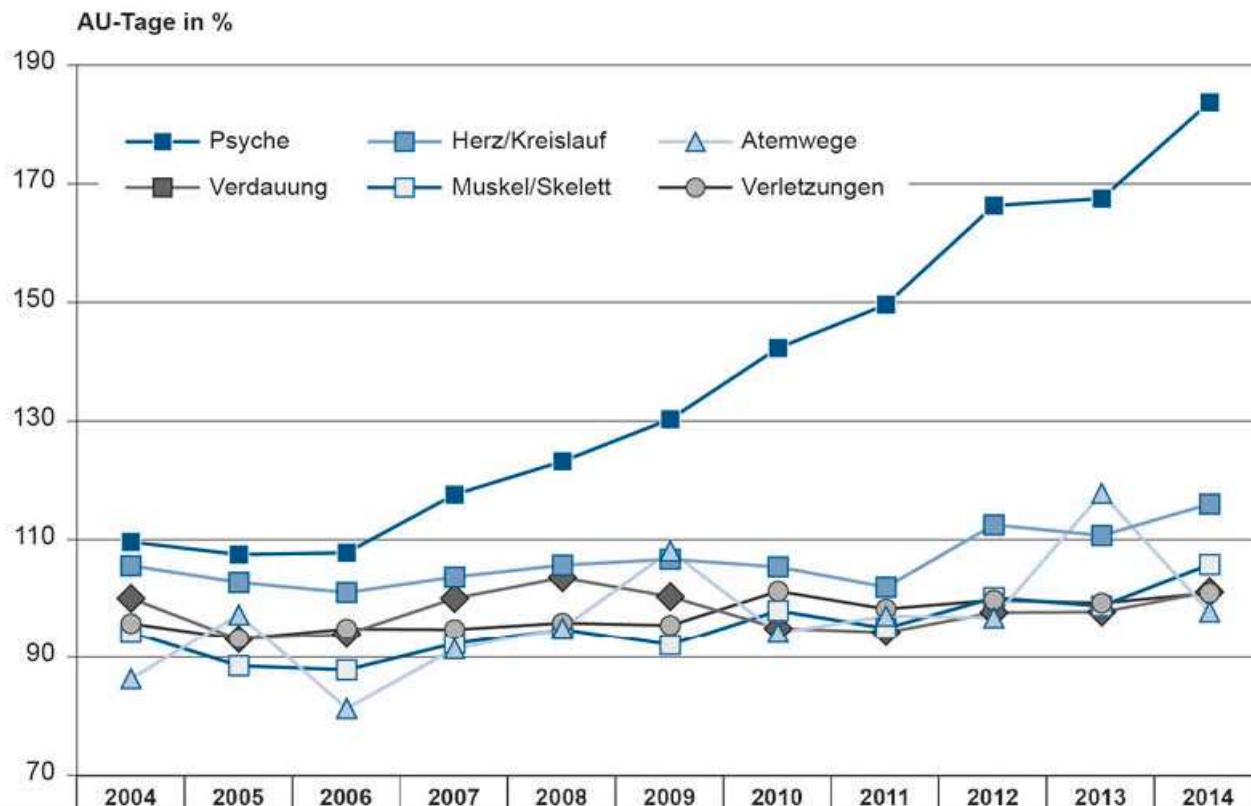
2007 bis 2017 ohne Helferstellen



* gleitender Jahresdurchschnitt (November 2016 bis Oktober 2017)

PSYCH. ERKRANKUNG & ARBEIT

AU Tage nach Krankheitsarten (AOK: 2004 – 2014)



PSYCH. ERKRANKUNG & ARBEIT

Belastung durch psychische Erkrankungen

Steigender Grund für Arbeitsunfähigkeit

Häufigster Grund für krankheitsbedingte Frühverrentung

- > 49% aller Neuzugänge wegen verminderter Erwerbsfähigkeit
- > Durchschnittsalter < 50 Jahre

PSYCH. ERKRANKUNG & ARBEIT

Worin sehen Sie die Ursache Ihrer Depression?

Veranlagung 35%	Lebensereignisse 32%	Aktuelle Stressoren 35%
Biologie 4%	Trauma 5%	Krankheit 12%
Persönlichkeit 31%	Beziehungsbruch 9%	Familie 24%
	Todesfall 10%	Arbeit 44%

ANFORDERUNGEN 4.0

02

ANFORDERUNGEN 4.0

Durchdringung mit digitaler Technologie

- Mehr als 80% der Beschäftigten in Deutschland nutzen in ihrer beruflichen Tätigkeit digitale Informations- oder Kommunikationstechnologien.
- 78% der vom technologischen Wandel Betroffenen nehmen eine erhöhte Notwendigkeit wahr, die eigenen Fähigkeiten laufend weiterzuentwickeln

ANFORDERUNGEN 4.0

Was zeichnet die digitale Arbeitswelt aus?

- Innovationszyklen und Halbwertszeit von Wissen verkürzen sich dramatisch
- Entwicklung anstelle von Produktion
 - > IT-Produkte sind ohne Arbeitskraft produzier-(vervielfältig-)bar
- Verschiebung von physischer ausführender Tätigkeit hin zu Steuerung und Wartung

ANFORDERUNGEN 4.0

Was zeichnet die digitale Arbeitswelt aus?

- Wissen, Fähigkeiten und Erfahrung werden überflüssig (gefühlte Entwertung)
 - > z.B: Nutzung von Datenbanken
- Connective Learning Communities
 - > Neue Fähigkeiten aneignen; vernetzen; wissen, wer was weiß
- VUCA-Epoche: Unberechenbarkeit (volatility), Unsicherheit (uncertainty), Komplexität (complexity), Vieldeutigkeit (ambiguity)

ANFORDERUNGEN 4.0

Anforderungen an Arbeitnehmer

- Einfache Arbeiten selten Technische und Fachliche Kompetenzen
- Arbeitsverdichtung Belastbarkeit
- Vernetzung Kommunikative und soziale Kompetenzen
- Stetige Erreichbarkeit Selbst- und Zeitmanagement, Resilienz
- Multitasking Anforderungen Geteilte Aufmerksamkeit, kogn. Flexibilität
- Entwicklung statt Fachwissen Fluide statt kristalliner Kognition
- Mensch/Masch. Interaktion Daueraufmerksamkeit
- Mobilität Sozialkompetenzen

ANFORDERUNGEN 4.0

Arbeit 4.0, Definition

- „Arbeit 4.0 ist die digitale Vernetzung von Arbeitsmitteln, Beschäftigten, Prozessen, Arbeitsorganisation und Arbeitsumgebung bis hin zu vernetzten Wertschöpfungsketten. Diese werden autonom und in Echtzeit mittels intelligenter Softwaresysteme gesteuert. Ausgehend von der Industrie 4.0 verändern die Entwicklungen alle Branchen und Berufsfelder.“

ANFORDERUNGEN 4.0

Was zeichnet die Arbeitswelt 4.0 aus?

- Werkzeugszenario
 - > Dominate Position der Facharbeiter
 - > Informatorische und organisatorische Aufgaben (Problemlöser)
 - > Simple physische Aufgaben werden automatisiert erledigt
- Hybrid-Szenario
 - > Kontroll- und Steuerungsaufgaben werden interaktiv gelöst
- Automatisierungsszenario
 - > Steuerungsfunktion ausschließlich durch CPS
 - > Kleine Anzahl hochqualifizierter Spezialisten
 - > Mehrheit der Beschäftigten ausführende Tätigkeit

ANFORDERUNGEN 4.0

Was zeichnet die Arbeitswelt 4.0 aus?

- **Werkzeugszenario**
 - > Dominate Position der Facharbeiter
 - > Informatorische und organisatorische Aufgaben (Problemlöser)
 - > Simple physische Aufgaben werden automatisiert erledigt
- **Hybrid-Szenario**
 - > Kontroll- und Steuerungsaufgaben werden interaktiv gelöst
- **Automatisierungsszenario**
 - > Steuerungsfunktion ausschließlich durch CPS
 - > Kleine Anzahl hochqualifizierter Spezialisten
 - > Mehrheit der Beschäftigten ausführende Tätigkeit

PROBLEMDIMENSIONEN DER REHABILITANDEN

03

PROBLEMBEREICHE

Manifestationsalter psych. Erkrankungen

Schizophrene Störungen	25 Jahren (+ 5)
Bipolar affektive Störungen	Adoleszenz, frühes Erwachsenenalter
Suchterkrankungen	Pubertät, Adoleszenz
Soziale Phobien	Pubertät, Adoleszenz
Spezifische Phobien	Kindheit, frühe Adoleszenz
Generalisierte Angststörung	Adoleszenz, sowie 40. Lj., bimodal
Panikstörung, Agoraphobie	Zw. 20. und 30 Lj.
Spezifische Phobien	Kindheit, frühe Adoleszenz
Zwangserkrankungen	Adoleszenz, junges Erwachsenenalter
ADHS	Vor dem 7. Lj.
Autismus	Vor dem 5. Lj.
Ess-Störungen	Pubertät, Adoleszenz
Borderline-Störungen	Pubertät, Adoleszenz

PROBLEMBEREICHE

Biographie

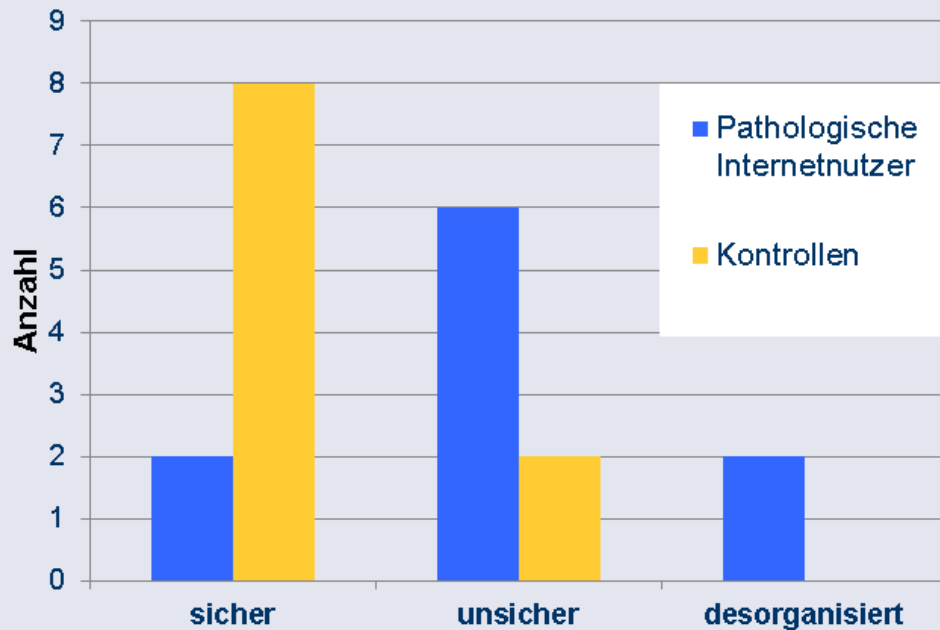
Soziale Fähigkeiten

Kognitive Fähigkeiten

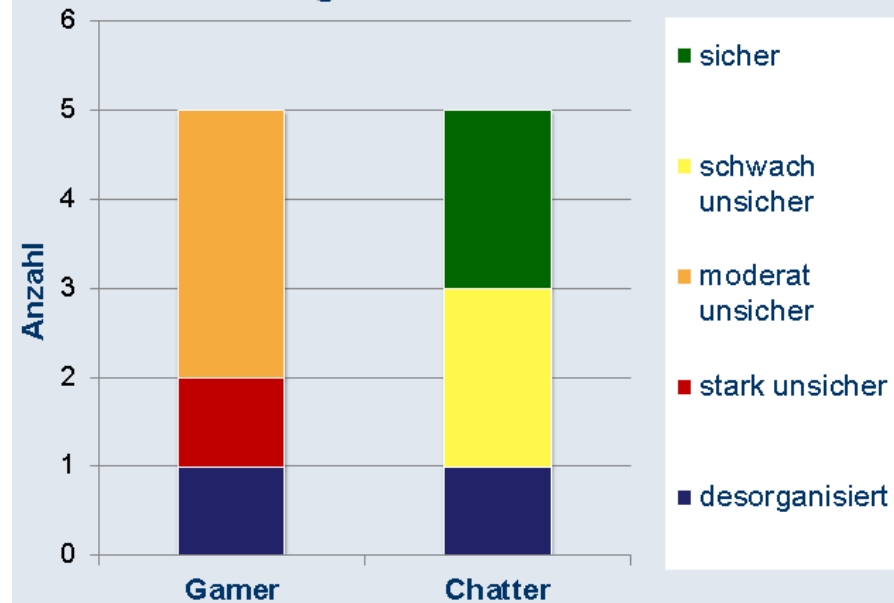
Comorbidität Digitale Sucht

PROBLEMBEREICHE

Bindungsstile



Schweregrad der unsicheren Bindung Pathologische Internetnutzer



Was können wir schon tun ?

04

PROBLEMBEREICHE

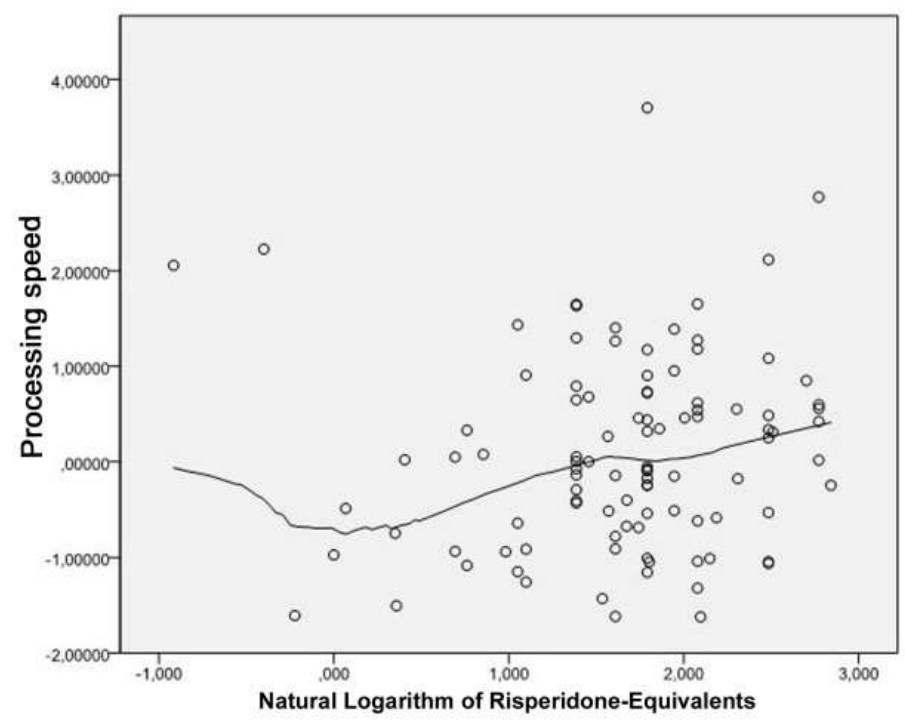
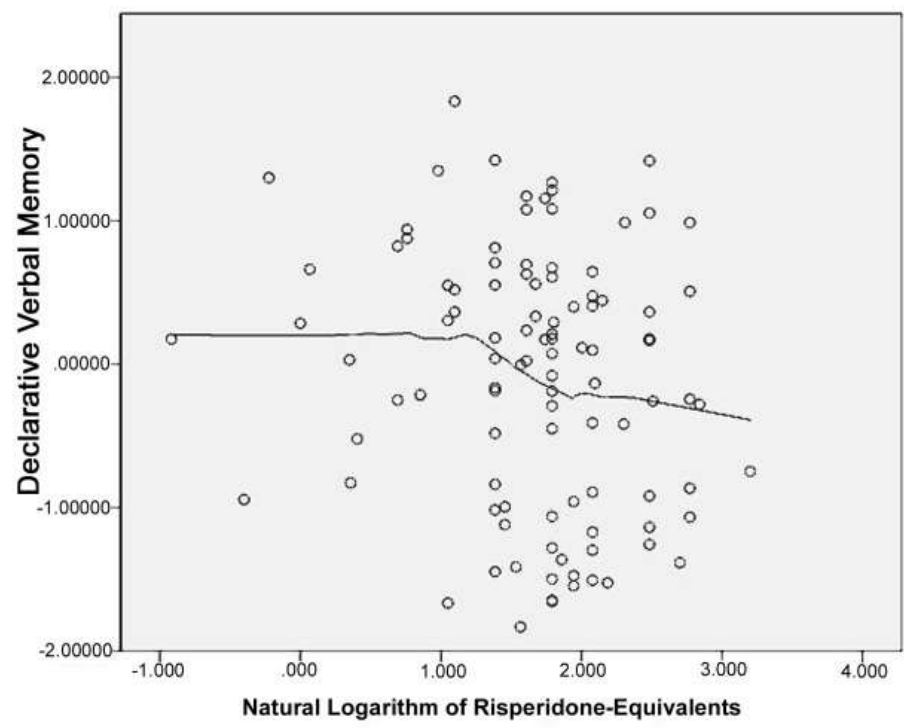
Prädiktoren für Schul- bzw. Arbeitserfolg

- > Arbeitsgedächtnis (Merkspanne)
- > Aufmerksamkeitsteilung
- > Frühe Stimulusverarbeitung

Klären in der initialen Erkrankungsphase 52% der Varianz des Schul- bzw. Arbeitserfolges 9 Monate später auf

WAS KÖNNEN WIR TUN?

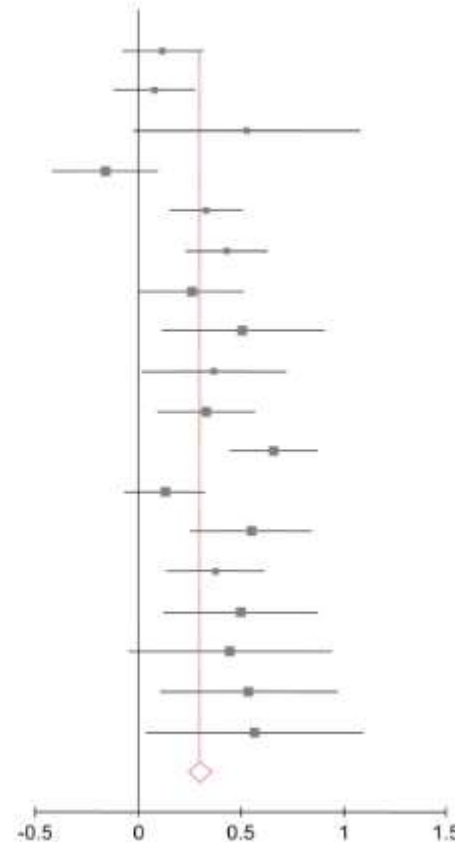
Primum nil nocere



WAS KÖNNEN WIR TUN?

Trainierbarkeit kognitiver Funktionen bei Menschen mit Schizophrenie und affektiven Psychosen

Study ID	Year	% Schizophrenia
BARBIERI	2006	93%
SPAULDING	1999	86%
DICKINSON	2010	79%
MEDALIA	2000	76%
MCGURK	2005	73%
HOGARTY	2004	73%
MCGURK	2009	71%
BURDA	1994	68%
UELAND	2005	68%
BELL	2003	67%
EACK	2009	66%
CASSIDY	1996	62%
CHOI	2005	56%
TWAMLEY	2008	47%
BELLUCI	2002	56%
NAISMITH	2010	0%
ELGAMAL	2007	0%
DECKERBACH	2009	0%



WAS KÖNNEN WIR TUN?

	FST	CRT	FST+CRT
<u>Real Word Functioning</u>			
Interpersonal subscale	0,25	-0,08	0,15
Community activities (einkaufen, Benutzung Telefon, Rechnungen bezahlen, ...)	0,17	0,18	0,46
Work skills (Pünktlichkeit, Anleitungsbedarf, bei der Sache bleiben)	0,29	0,14	0,92

WAS KÖNNEN WIR TUN?

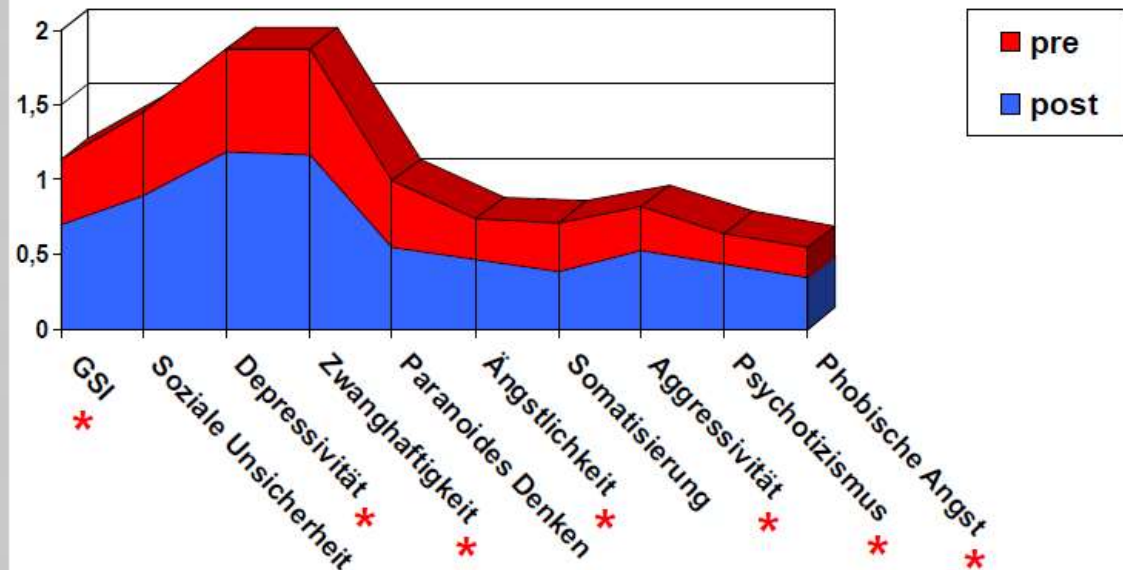
Störungsspezifische Psychotherapie

Herausgegeben von Anil Batra
und Gerhard Buchkremer

Wölfling, Jo, Beutel, Müller

Computerspiel- und Internetsucht

Ein kognitiv-behaviorales
Behandlungsmanual



* = $p \leq .05$

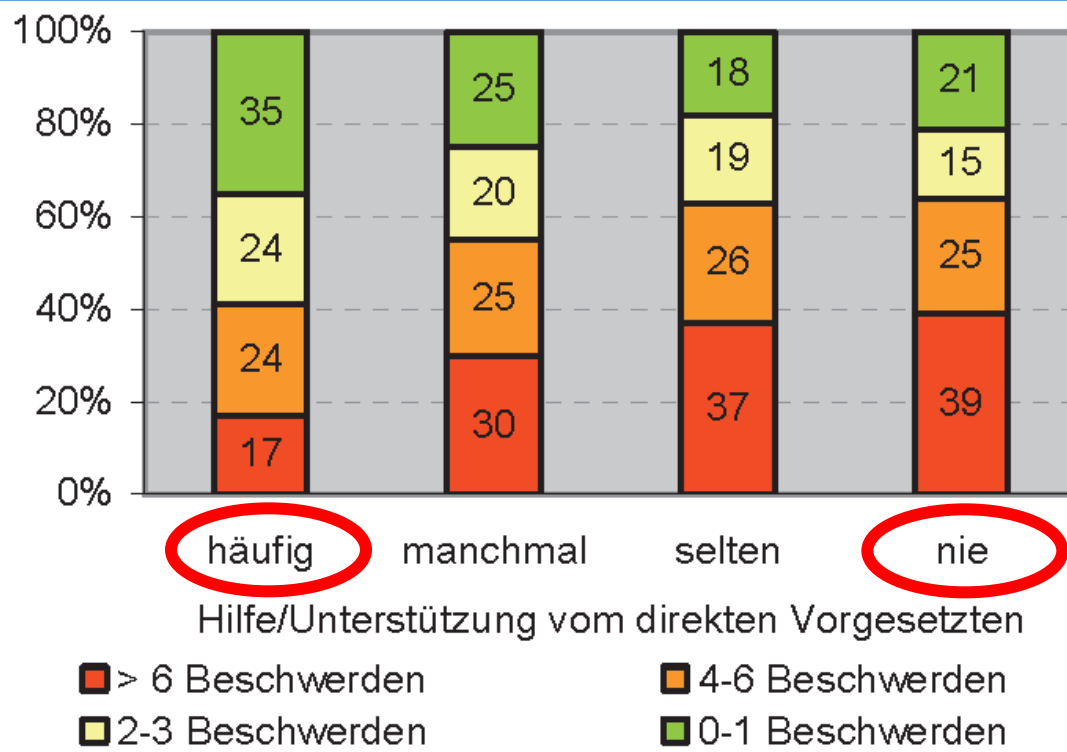
WAS KÖNNEN WIR TUN?

Die sieben Skills des Mitarbeiters 4.0

- Coach statt Boss
- Kooperation statt Hierarchie
- Verantwortung auf breite Schultern verteilen
- Transparente Kommunikation
- Nutzenorientierte Technologieeinführung
- Eigenverantwortung und Motivation anstelle Verunsicherung
- Agilität

WAS KÖNNEN WIR TUN?

STRESSREPORT DEUTSCHLAND 2012





THE MAGAZINE

SPECIALISTERNE

Passion for details



INTERNATIONAL REQUESTS

International requests and inquiries about general should be directed to [Specialist Pa](#)

SELECT YOUR COUNTRY

Minnesota

Iceland

Scotland

Denmark

Austria
Switzerland

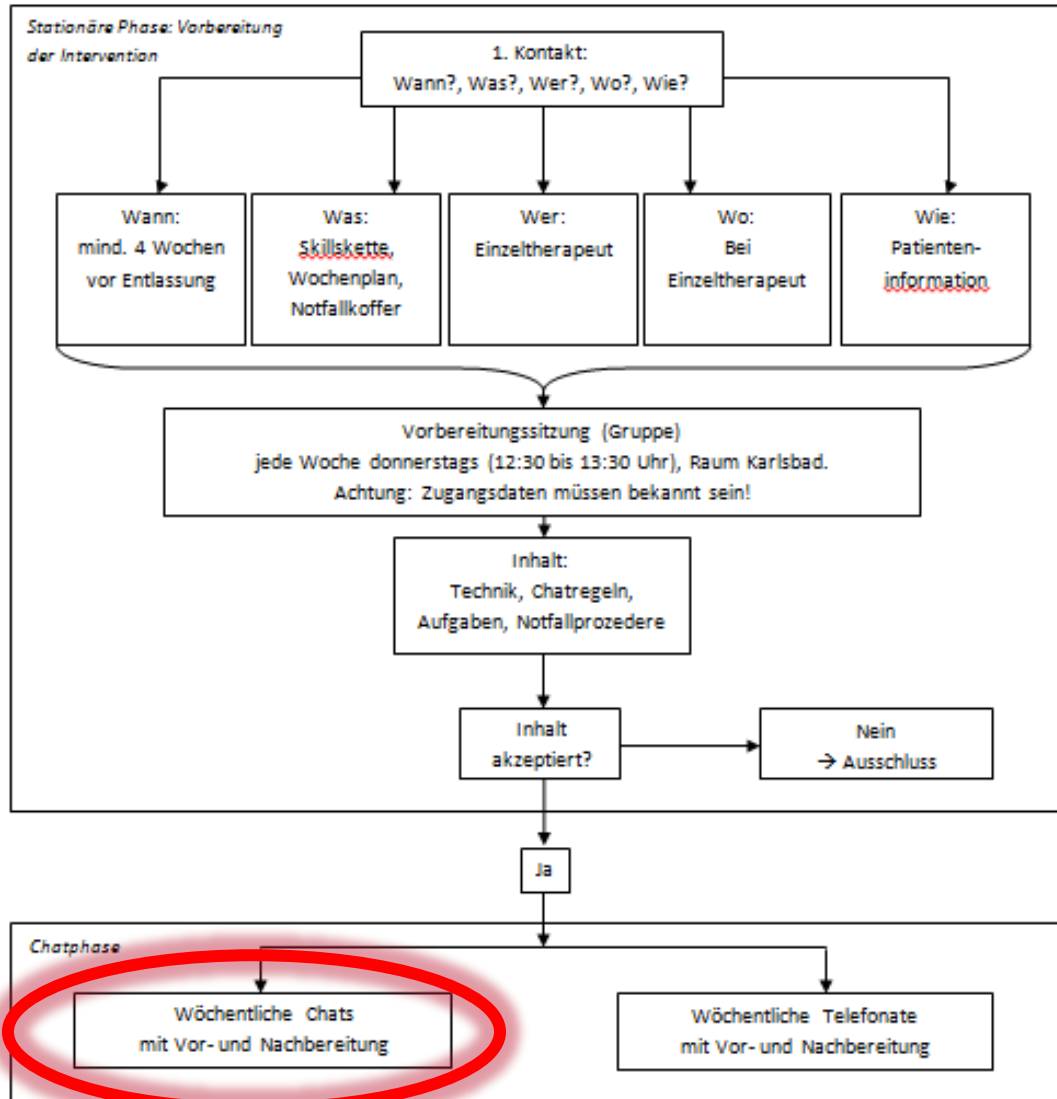


WAS KÖNNEN WIR TUN?

Google Recherche

- Stichwortkombination „Virtuelle Realität Psychiatrische Rehabilitation“
 - 2018: 27.200 Ergebnisse
- Stichwortkombination „virtual reality psychiatric rehabilitation“
 - 2018: 1.350.000 Ergebnisse

WAS KÖNNEN WIR TUN?



WAS KÖNNEN WIR TUN?

Google Recherche

- Stichwort Internetbasierte Psychotherapie
 - 2016: 16.800 Ergebnisse
 - 2018: 37.900 Ergebnisse
- Internet Psychotherapy
 - 2018: 22.900.000 Ergebnisse

ZUSAMMENFASSUNG

Arbeitswelt 4.0 / Digitale Arbeitswelt

- Digitalisierung hat die Arbeitswelt durchdrungen
- Digitalisierung und insbesondere die Arbeitswelt 4.0 stellen neue Herausforderungen an Arbeitnehmer
- Die Ansprüche an Persönlichkeit sowie kognitive, emotionale und soziale Fähigkeiten erhöhen sich
- Es gibt Hinweise darauf, dass sich das Risiko psychischer Erkrankungen in der digitalen Arbeitswelt (4.0) erhöht

ZUSAMMENFASSUNG

Rehabilitation 4.0

- Die Rehabilitation psychisch kranker Menschen steht vor gewaltigen Herausforderungen
- Sie sollte die nachhaltige Verbesserung von Schlüsselkompetenzen stärker beachten (z.B. neurokognitive, soziale, emotionale Fähigkeiten)
- Chancen liegen in der Schnittstelle zum Arbeitgeber z.B. durch Konzepte 4.0 zur Unterstützung in der realen Arbeitswelt
- Die Nutzung von digitaler Technik und von Strategien 4.0 bietet spannende Möglichkeiten

VIELEN DANK FÜR IHRE AUFMERKSAMKEIT!