

Digitale Medien in Psycho- und Lerntherapie



Jan van Loh



Jan van Loh

Digitale Störungen bei Kindern und Jugendlichen

Komplexe Krisen
und Störungen

Hrsg. von Günter H. Schlier,
Anna Teusler und Annette Strock-Fischer

Fach-
buch
Hert-Verlag

Diskrepanz

Bisher existiert nur eine statistisch validierbare, **symptomatische** Diagnose mit Medienbezug, die

Internet Gaming Disorder

auch Internet- oder Computerspielsucht genannt.

Wie ist das möglich, wo die Medien doch so allgegenwärtig sind?

PINTA- Studie

Prävalenz der Internet-Abhängigkeit (Rumpf, 2011)

im Auftrag des BGM

über 15.000 Teilnehmer (per Telefonbefragung)

Psychodynamischer Suchtansatz nach Voigtel

Strukturelle Sucht

Symptomatische Sucht

Reaktive Sucht

„Versteht man jedoch die Rahmenbedingungen selbst als primäre Ursache psychischer Entwicklungsprobleme, so vertritt man letztendlich eine Theorie der traumatischen Neurose, in der ein Übermaß medialer Stimulation zu psychischen Problemen führt, nicht aber eine Theorie der Psychoneurose, in der die Verinnerlichung von problematischen Aspekten früher Objektbeziehungen konstitutiv für die psychische Strukturbildung oder -verformung ist.“

Martin Dornes (2012): Die Modernisierung der Seele, Frankfurt, Fischer Verlag, S. 121

Digitale Medien und Bindung

Es besteht ein Zusammenhang zwischen Bindungsstörungen und Internetsuchtverhalten: unsicher vermeidende und unsicher ambivalente Personen neigen stärker dazu, sich den Medien hinzugeben. (vgl. Eichenberg et al. 2016)

Wurde auch für den Umgang mit Handys repliziert.

Digitale Frühstörungen

- Hier sehen sie das Bild eines Kinderwagens mit Tablet-Halter für das Neugeborene

Mentalisierungsstörungen

Werden Kleinkinder in einer frühen Entwicklungsphase in nennenswertem Umfang Medien ausgesetzt, erlernen sie ggf. nicht den wichtigen entwicklungspsychologischen Schritt, den Äquivalenzmodus vom Als-Ob-Modus unterscheiden zu können, also im Spiel zu lernen, was Spiel und was Ernst ist.

Kinder unter 2 Jahren können noch nicht verstehen, was ein Film bzw. Video oder ein Computerspiel ist. Werden sie damit allein gelassen, fehlt die unersetzliche Beziehung.

Mentalisierungsstörungen

Frühkindliche Expansion findet unter
Umständen nur noch im

sekundären intermediären Raum

auf der Innenseite des digitalen Spielgeräts
statt.

ADS

Kein kausaler Zusammenhang nachweisbar:

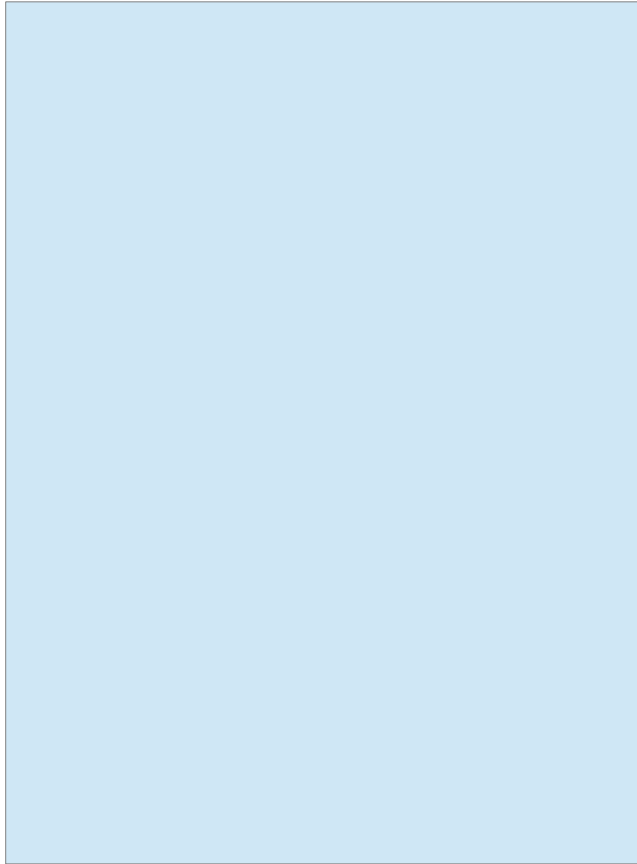
Mediengebrauch führt zu ADS / ADHS

Eher logisch: Kinder bekommen
weniger Aufmerksamkeit von Seiten der Eltern
Weil DIESE Medien gebrauchen

Digitale Selbst-Derivate

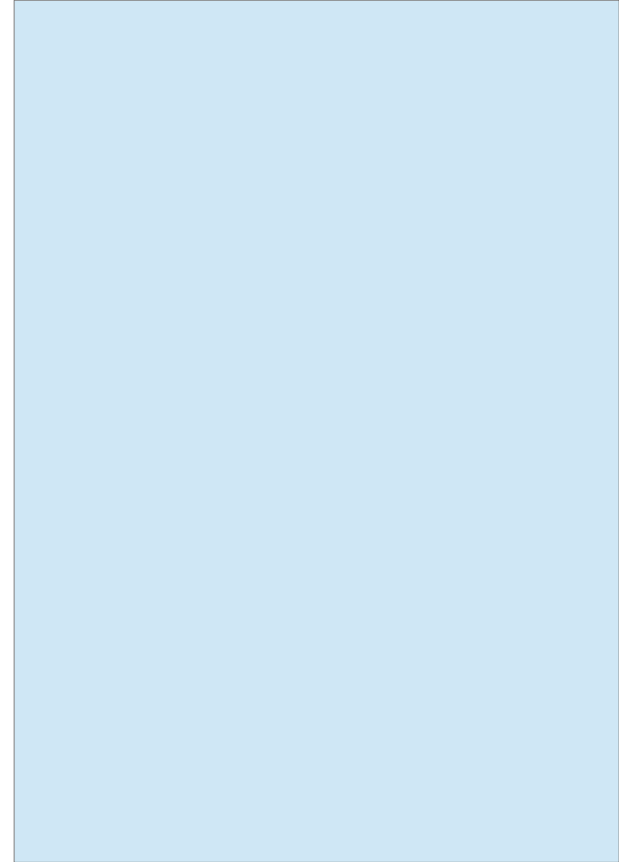
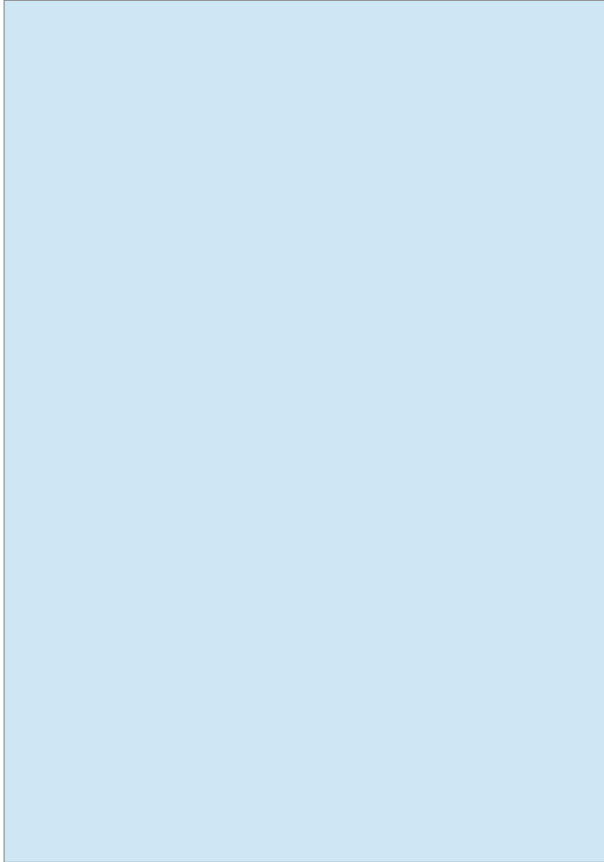
Fluten von Selfies und anderen
Selbstrepräsentanzen
z.B. auf Instagram

„Selfie Harm“



by Rankin

„Selfie Harm“



Selbstoptimierung für mehr Klicks und Likes

FOMO

FOMO

Fear of Missing Out

Angst, etwas zu verpassen, nicht dabei zu sein

FOMO: Kriterien / Symptome

Sie fühlen sich niedergeschlagen, wenn sich Ihre Freunde treffen, Spaß haben und Sie nicht dabei sind.

Sie vergleichen Ihr Leben mit dem von Freunden und anderen Menschen und fürchten, dass Sie schlechter abschneiden.

Sie fühlen sich unruhig und nervös, wenn Sie nicht wissen, was Ihre Freunde im Moment treiben.

Während Sie etwas unternehmen, denken Sie bereits darüber nach, auf welchen Social-Media-Kanälen Sie das Erlebte teilen werden.

Sie bewegen sich routiniert in sozialen Netzwerken, checken ganz automatisch den Newsfeed, auch während des Essens oder in Gesellschaft.

Sie können sich schlecht auf Ihre Arbeit konzentrieren, weil Sie den Drang verspüren, online zu sein.

Sie haben sogar während des Autofahrens das Bedürfnis, auf das Smartphone zu schauen.

Schulvermeidungsverhalten

Hohe Korrelation zwischen Schulvermeidung und pathologischem Internet- und Gaming-Konsum

Strukturell: Wenn sogar schon Schulen selbst die Kinder dazu bringen, stundenlang digitale Spiele zu spielen, statt in die Schule zu gehen, weil sie keine Möglichkeit sehen, bestimmte Kinder in eine ihnen obliegende Struktur zu integrieren, versagt das Bildungssystem.

Was leistet in diesem Zusammenhang die Mediensucht-Diagnose?

Digitale Störungen

1. Internet / Computerspiel / Socialmedia – Sucht bzw. schädlicher Gebrauch

(wird als Internet Gaming Disorder ins ICD-11 aufgenommen)

2. Medial bedingte Mentalisierungsstörungen

(Beeinträchtigung der frühkindlichen psychischen Entwicklung)

3. Mediale Introjekte

(Traumatisierung durch Medien)

4. FOMO

(Bindungsunsicherheit / Selbstunsicherheit)

5. digitale Selbst-Derivate

(u.a. fiktionale Selbstoptimierung)

MBT - KJ

Medien-Beziehungs-Test für Kinder und Jugendliche

Zwei verschiedene Fragenkataloge:

1) für die Kinder bzw. Jugendlichen
(11 – 18 Jahre) MBT - KJ

2) für die Eltern MBT – KJ / E

MBT - KJ

Ziel des Verfahrens: tiefe Strukturen von Mediengewohnheiten erfassen, um zu einer frühen Prognose der Mediennutzung zu gelangen

Anhand der statistischen Untersuchung konnten zunächst 4 Faktoren isoliert werden.

Bisher vergleichsweise kleine Stichprobe

ÜBER EINE TEILNAHME WÜRDEN WIR UNS FREUEN!!!

<http://www.mbtkj.de>