

Zeitschrift: SuchtMagazin

Herausgeber: Infodrog

Band: 44 (2018)

Heft: 3

Artikel: Stationäre Interventionen bei schweren Mediengebrauchsstörungen

Autor: Bilke-Hentsch, Oliver / Baumann, Daniel / Micaglio, Marco

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-832343>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 29.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Stationäre Interventionen bei schweren Mediengebrauchsstörungen

2018-3
Jg. 44
S. 31-37

Die digitale Revolution mit ihren vielfältigen Vorteilen und Gefährdungen stellt Kinder, Jugendliche, Familien und deren Hilfspersonen vor erhebliche Herausforderungen. Seelische Störungen und Mediengebrauchsstörungen verbinden sich im Einzelfall in ungünstiger Weise. Ein intersystemischer Ansatz zur Interventionsplanung geht die Problemebenen lösungsorientiert und pragmatisch vom Indexpatienten zum System hin an und hat im Kern «Beziehung in Entwicklung» im Fokus – in der Offline- wie in der Onlinewelt. Grundlage ist eine individuelle Mehrebenenendiagnostik, so dass psychische Erkrankungen, Teilleistungsstörungen, Intelligenzdiskrepanzen und soziale Verhaltensauffälligkeiten alters- und geschlechtsentsprechend berücksichtigt werden. Diese Ansätze individuell und partizipativ mit moderner Technologie zu integrieren, ist Ziel der Interventionen im SOMOSA-MediaLab und im SOMOSA Job-Assessment 4.0.

OLIVER BILKE-HENTSCH, DANIEL BAUMANN, MARCO MICAGLIO, MOGENS NIELSEN, MIREILLE POCHON, ANDREAS WEPFER
Modellstation SOMOSA Winterthur, Zum Park 20, CH-8404 Winterthur, oliver.bilke-hentsch@somosa.ch, www.somosa.ch

MARC BODMER

Cyberculturist und Journalist, Markusstrasse 9, CH-8006 Zürich, www.marcbodmer.com

TAGRID LEMÉNAGER

Dr., Leiterin der Arbeitsgruppe «Internet- und Medienabhängigkeit» am Zentralinstitut für Seelische Gesundheit Mannheim, tagrid.lemenager@zi-mannheim.de

KAI MÜLLER

Dr., Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie Universitätsmedizin der Johannes Gutenberg-Universität Mainz, muellka@uni-mainz.de

Einleitung

Interaktive Medien und Technologien entwickeln sich gemäss dem Moore'schen Gesetz exponentiell und die neuen Verhaltensweisen von Kindern und Jugendlichen in der spätmodernen multimedialen Gesellschaft tun dies ebenso dynamisch. Ungeachtet der positiven kulturellen und vergnügungstechnischen Auswirkungen des Web 2.0 und der interaktiven Spiele bei gleichzeitiger Unausweichlichkeit ihrer Nutzung (Industrie 4.0, E-Banking, Cloud etc.) ist es Aufgabe von BeraterInnen und TherapeutInnen, etwaige Frühzeichen gestörten Medienverhaltens bzw. von Medienabhängigkeit bei bereits psy-

chisch erkrankten Kindern und Jugendlichen zu erkennen und im Einzelfall Therapien einzuleiten. Grundlage hierfür ist eine basale Kenntnis der Mechanismen von Gefährdungen, der Typologie von Spielen und der Verhaltensweisen der Spielenden sowie der Interventionsmöglichkeiten. Viele Phänomene sind vordergründig «alter Wein in neuen Schläuchen», aber ebenso zeigen sich neue technische Möglichkeiten in der Praxis (auch) durch neue Symptome und neue Risiken (Reis 2014).

Diesen komplexen Herausforderungen bei schwerst mehrfach erkrankten chronifizierten männlichen zwischen 14 und 18 Jahre alten Patienten gerecht zu

werden, ist Aufgabe der seit 25 Jahren bestehenden Modellstation SOMOSA in Winterthur, einer Kombination von intensivem arbeitsagogischem, sozialpädagogischem und jugendpsychiatrischem Setting mit entsprechender Verweildauer. Hier wurde ab 2013 schrittweise mit dem «SOMOSA-MediaLab» und ab 2017 mit dem «SOMOSA Job-Assessment» eine an den Anforderungen des heutigen multimedialen Arbeits- und Soziallebens orientierte Interventionsbasis geschaffen. Sie wendet sich besonders an Klienten mit sozial-phobischen, post-traumatischen, schizoiden, autistiformen und ADHS-Problematiken, die bei guter Intelligenz

und reichhaltigen Ressourcen die erfolgreichen Schritte in die Welt der Erwachsenen noch nicht geschafft haben. Für die Gruppe der Klienten in der Rehabilitation von schizophrenen oder bipolaren Psychosen und schweren Depressionen wurden vor allem motivationale Aspekte betont.

Prävalenz

Die grossen epidemiologischen Studien der letzten Jahre im deutschsprachigen Raum (PINTA-Studie Rumpf et al. 2012; SEYLE-Studie Durkee et al. 2012; JAMES-Studie; Waller et al. 2016) zeigen ein gestörtes Medienverhalten bei etwa 10 bis 12% der Kinder und Jugendlichen. Für die Schweiz betrifft das ca. 200'000 Personen unter 18 Jahren. Von einem abhängigen Verhalten im engeren Sinne ist bei etwa 1,5 bis 3% auszugehen, also in absoluten Zahlen in der Schweiz bei ca. 20'000 Minderjährigen.

Die Prävalenz von medienassoziierten Störungen geht – ähnlich wie bei anderen Risikophänomenen der Adoleszenz – im frühen Erwachsenenalter wohl generell zurück («maturing out»), wobei nach klinisch-praktischer Erfahrung einzelne KlientInnen den Einstieg in das Berufsleben und das Studium nicht schaffen und in einer multimedialen Parallelwelt verharren. Sie kommen mit Mitte zwanzig zur Beratung, und die weiteren Interventionen sind aufwendig.

Klinische Phänomene in DSM-5 und ICD-10/ICD 11

Bisher konnte in der ICD-10 nur über die Hilfskonstruktion der Impulskontrollstörung (F63.8) ein medienabhängiges Verhalten klassifiziert werden; dies dürfte sich in der ICD 11 ändern, ggf. nach dem Vorbild der «Internet gaming disorder IGD» im Anhang des DSM-5 von 2013. Folgende Kriterien sind für diese Störung entscheidend (Bilke-Hentsch et al. 2014):

- gedankliche Eingenommenheit
- Entzugssymptomatik
- Toleranzentwicklung
- erfolglose Abstinenzversuche
- Verlust des Interesses an früheren Hobbys und Beschäftigungen
- exzessive Nutzung von internetbezogenen Computerspielen

- trotz bewusster psychosozialer Probleme
- Lügen über das tatsächliche Ausmass des Internetcomputerspiels
- emotionsregulative Aspekte
- eine wichtige Beziehung, eine Arbeits- oder Ausbildungsstelle aufgrund der Teilnahme an Internetspielen gefährdet

Anamneseerhebung und Diagnostik in der Entwicklungspsychiatrie

Für eine gute Medienanamnese, die heute zur Standardanamnese im Kindes- und Jugendbereich gehören sollte, fehlt scheinbar oft die Zeit. Nützlich ist eine systematische Erfassung und Bewertung der psychosozialen und der medizinisch-biologischen Folgen des Medienkonsums (Müller & Wölfling 2017; Bilke-Hentsch et al. 2014).

Ressourcen des Kindes/ Jugendlichen:

- Informationen aus der Schule (mit Einverständnis der Eltern!)
- aktueller Leistungsstand im Vergleich zum intellektuellen Potenzial
- Fehlzeiten (entschuldigt und unentschuldigt)
- bisherige negative Konsequenzen in familiärer, schulischer und psychosozialer Hinsicht
- Vergesellschaftung mit Alkohol- und Drogenkonsumierenden und/oder dissozialen Jugendlichen
- delinquente Aktivitäten bzw. Strafen wegen Verstoß gegen das Betäubungsmittelgesetz BetmG, Eigentumsdelikten oder aggressiven Gewalthandlungen
- Substanzkonsum
- Therapieauflagen seitens der Schule, von den Eltern selbst oder durch Gerichtsbeschluss
- riskantes Sexualverhalten z. B. bei Datingportalen
- Cyber-Mobbing

Multiaxiales Klassifikationsschema seelischer Erkrankungen im Kindes- und Jugendalter (MAS)

Die Einordnung einer bestehenden Komorbidität erfolgt mittels des bewährten Multiaxialen Klassifikationsschemas für seelische Störungen bei Kindern und Jugendlichen (MAS nach WHO):

- Achse 1: psychiatrische Störung
- Achse 2: Teilleistungsstörungen
- Achse 3: Intelligenzprofil
- Achse 4: körperliche Erkrankungen
- Achse 5: abnorme psychosoziale Umstände
- Achse 6: Schweregrad

Klassifikationsschritte zur individuellen Erfassung einer Mediengebrauchsstörung

Zunächst ist der grundsätzliche Pathologietypus zu bestimmen, wobei sich auch nach fast 20 Jahren die von der Pionierin der Internetsuchttherapie Kimberley Young entwickelte Klassifikation zur Interventionsplanung sehr bewährt.

Klassifikation nach Young, adaptiert:

- Pathologisches Online-Sex-Verhalten und Online-Pornografie
- Pathologisches Chatten, E-Mail schicken, SMS schicken, MMS schicken, Messenger Dienste nutzen («WhatsApp»)
- Pathologisches Online-Rollenspiel
- Pathologisches Online-Glücksspiel
- Pathologisches Computerspielen mit Spielen hoch-aggressiven und destruktiven Inhalts (sog. Ego-Shooter-Spiele)
- Pathologisches E-Mail Checking und zwanghaftes Recherchieren im Internet
- Pathologisches Kaufen und Ersteigern
- Polymediomanie/Multiple Medienabhängigkeit

Multimodale Bewertung des Spielverhaltens

Das als Problemverhalten auftauchende Gamen bedarf wegen seiner Komplexität des besonderen Verständnisses als Problem und Ressource zugleich. Eine moderne Herangehensweise umfasst dabei auch die Berücksichtigung von Aspekten des soziokulturellen Kontexts, in dem das Computerspielen stattfindet. Insbesondere männliche Jugendliche definieren Teile ihrer Persönlichkeit über die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Spielergruppe. So findet bspw. ein Shooter-Spieler längst nicht alle dem Genre zugehörigen Titel spielsenswert, sondern spricht je nach Typ auf bestimmte Inhalte, visuelle und Game-

play-Elemente an. Vergleichbar jedem anderen «echten» Fan, z. B. im Fussball, wird sich ein passionierter Gamer, der z. B. ein Anhänger der populären Shooter-Serie «Call of Duty» ist, selten zu den Spielern der «Battlefield»-Serie gesellen, obschon beides game-technisch gesehen sog. First-Person-Actiontitel sind, die sich jeweils auf historische Ereignisse stützen.

Die Wahl des Genres und des Titels sowie deren Gameplay-Charakteristika vermögen im Rahmen einer Gesamtdiagnose Aufschlüsse über die Person zu geben bzw. Befunde im Rahmen der Klassifikation zu hinterfragen, zu stützen oder zu ergänzen, da Videospiele basale Bedürfnisse wie Selbstwirksamkeitserlebnisse, das Gefühl von Macht und Kontrolle sowie der Zugehörigkeit etc. auf ihre Weise bedienen. Eine Änderung des Spielverhaltens – kommt es bspw. nach einer breit gefächerten Spielpräferenz, die vom Puzzle- über Renn- bis zu Actionspielen alles umfasst, zu einer plötzlichen Fokussierung auf harte Shooter-Titel – kann weitere Hinweise auf die Befindlichkeit einer Person geben; ein pathologisches Spielverhalten tritt meist im Kontext mit anderen Problemstellungen auf, die beim Spielenden Stress auslösen können. Beim relevanten pathologischen Gamen erfolgt abschliessend eine Zuordnung zum Hauptspieltypus.

Theoretisches Modell (I-PACE)

Das 2016 vorgestellte I-PACE-Modell (Brand et al. 2016; Bilke-Hentsch et al. 2014) und seine Vorläufer stellen die theoretische Grundlage der SOMOSA-Interventionen dar. Die Ebenen der Persönlichkeitsentwicklung, der Genetik und Epigenetik, der Technologie-Affinität und des psychopathologischen Status sind Grundlage der individuellen Interventionsplanung. Die Erfassung und Bewertung der dysfunktionalen offline- wie onlinebasierten Copingstrategien und des sog. «internet related cognitive bias», also der «solutionistischen» Überzeugung, die Lösung aller Probleme läge im Internet, stellen wichtige Zusatzvariablen zur Interventionsplanung dar. Auch erlaubt die entwicklungspsychopathologisch und interventionsorientierte Anwendung des I-PACE-Modells eine gute interdisziplinäre Fokusfindung und Kommunikation.

Funktionalität des Verhaltens und Grundlagen der Intervention

In allen Fällen hat man eine scheinbar simple Frage zu beantworten, nämlich: Wozu? Hiermit geht es nicht primär um die Herleitung einer Problematik, sondern um die Funktionalität. Besteht ein «gezielter» Einsatz moderner Medien bspw. zur Emotionssteuerung oder zur Abwehr/zum Coping von unangenehmen

intrapersonalen oder Beziehungskonflikten – individuell wie familiär bzw. im System?

Hat man diese Funktionalitäten erfasst, erscheinen die therapeutischen Schritte meistens einfach und logisch (Müller & Wölfling 2017; Bilke-Hentsch et al. 2014):

- kritische Kenntnis des gesellschaftlichen und medialen Wandels
- salutogenetischer und ressourcenorientierter Grundansatz
- relativierende Vorbildfunktion gemäss Alter und prosozialer Orientierung
- weitgehend objektivierbare Erfassung des Medienverhaltens
- lebensweltnahe altersbezogene Beratung
- Entwicklung eines Problembewusstseins
- realistische Therapieplanung und Arbeit an pragmatischen Zielen
- Beginn einzelner Veränderungen
- stärkerer Aufbau realer interpersonaler Erlebensweisen in der «Offline-Welt»
- prosozialer «Offline»-Peer-Gruppenbezug
- Stärkung der allgemeinen Medienkompetenz und der Medienmündigkeit

Psychodynamisches Grundverständnis und therapeutischer Focus

Zentrales Element eines jeden therapeutischen Zugangs muss der Aspekt des Übergangsobjekts aller Konsumergeräte sein. Ein Übergangsobjekt i. S. des bedeutenden Kinderanalytikers Winnicott ist ein Hilfsmittel auf dem schwierigen Weg, sich aus einer vertrauten Beziehungserfahrung hinauszuwagen. Das Smartphone ist das wichtigste Übergangsobjekt der heutigen Zeit. Welches Objekt ist derart prall gefüllt mit Intimitäten, Wünschen, Ängsten, Erinnerungen und liegt uns vertrauensvoll so nahe, dass es meistens Körpertemperatur aufweist?

Die Entwicklung von neuen Beziehungserfahrungen und die Verhaltensänderung wird nicht ohne das Übergangsobjekt vonstattengehen. Das Konsumergerät evoziert Verhaltenssüchte,

Shooter	Strategie	Simulation	Arcade	Rollenspiel
Ego-shooter	Aufbaustrategie	Zivile Simulation	Racer	Online-Rollenspiele
Light gun shooter	Militärische Strategie	Militärische Simulation	Beat `em up	Massive multiplayer online role game (MMPORG)
3rd-person shooter		Weltraum-Simulation	Shoot `em up	Aktionsbasiertes Rollenspiel
Taktikshooter			Musik	Rundenbasiertes Rollenspiel
Online-shooter			Geschicklichkeit	
Battle royale				

Tabelle 1: Modifizierte Spieltypologie nach Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle der Spieleindustrie (D), www.usk.de

ist für deren Überwindung aber gleichzeitig Kardinalsweg.

So sind Phänomene wie Cyberstress, Cybermobbing, Cyberangst, Cyberchondrie, Morbus Google selbstverständlich kritisch im Auge zu behalten, auch Nomophobie («No-mobile-phone-Phobie») als eine Form von Trennungsangst und FoMO («Fear of Missing Out» – die Angst, etwas zu verpassen). Es geht dabei nicht um mediengestützte therapeutische Interventionen im Bereich der sogenannten E-Health. Es geht nicht darum, mittels Apps oder computerbasierter Therapieprogramme einen angestaubt geglaubten Psychotherapiebegriff auf Version 2.0 upgraden zu müssen. Es geht darum, Beziehungs- und Übertragungsaspekte, die mit zeitgemässen Medien verbunden sind, therapeutisch zu nutzen, um auch unter schwierigen Bedingungen und bei geringer Behandlungsmotivation einen zielführenden Zugang zum Konfliktbereich unserer adoleszenten Klientel zu erlangen (Bilke-Hentsch et al. 2013).

Fokus: Identitätsentwicklung

Jugendliche, die sich meist ein Leben ohne das Internet nicht mehr vorstellen können, scheinen besonders gefährdet, abhängiges Verhalten zu entwickeln. Eine der Hauptaufgaben in der Adoleszenz ist die Entwicklung einer gesunden Identität, ein Terminus, der in der Literatur auch als Selbstkonzept bekannt ist (Mummendey 1995).

Mummendey (1995) definiert das Selbstkonzept als die subjektive Wahrnehmung der auf die eigene Person bezogenen Beurteilungen bzw. Einstellungen. Dem entsprechend kann man das Selbstkonzept als eine Beschreibung und Bewertung bestimmter Eigenschaften, Fähigkeiten und Fertigkeiten, aufgrund von Erfahrungen und in Hinblick auf die Gegenwart begreifen. Folglich spiegelt es diese Aspekte nicht immer realistisch wider, sondern lediglich die subjektive Wahrnehmung, die durch bestimmte Faktoren (z. B. soziales Umfeld, aus positiven und negativen Lernerfahrungen entstandenen Überzeugungen) beeinflusst wird. So besitzt das Selbstkonzept immer kognitive, affektiv-bewertende und eine verhaltensleitende Komponente. Es wird

als Konstrukt verstanden, welches sich aus den verschiedenen körperlichen, sozialen, akademischen, emotionalen und anderen Dimensionen zusammensetzt.

Medien üben einen grossen Einfluss auf das Selbstkonzept aus. Das Individuum entwickelt hierbei ein imaginäres Bild von sich selbst, wie es gerne sein und sich in sozialen Situationen verhalten möchte. Medien stellen somit eine rekursive Kommunikationsschleife dar, um das Selbstkonzept immer wieder zu modifizieren und zu validieren (Snow 1983).

In den letzten Jahrzehnten lässt sich eine zunehmende Weiterentwicklung insbesondere auf dem Spielektor wahrnehmen. So werden immer realistischere Figuren und Welten präsentiert, und in sozialen Netzwerken kann man seine geposteten eigenen Fotos mittels einer schnell verfügbaren App verschönern, so dass die Gefahr einer zunehmenden Diskrepanz zwischen realistischem Selbstbild und nicht erreichbarem Idealbild besteht. Schon Ellis, der Gründer der Rational Emotiven Verhaltenstherapie, beschrieb in den 60er-Jahren drei grundlegende irrationale Glaubenssätze als wesentliche Einflussfaktoren psychischer Erkrankungen (Beck 2016):

- ich muss immer erfolgreich sein
- andere müssen mich immer gut behandeln
- alle Umstände müssen perfekt sein

Es ist besonders das «muss», welches auf Dauer unsäglichen Druck, Stress und Ängste verursacht. Langfristig kann diese «Achterbahn» zwischen Perfektheitsanspruch und teilweise vernichtender Selbstkritik, wenn man jenem nicht entspricht, zu physischen und psychischen Störungen führen. Das Internet kann hierbei die Möglichkeit einer perfekten unantastbaren Selbstdarstellung bieten, wenn auch nur virtuell, was Frustrationen direkte Abhilfe leisten kann. Schnell kann man zu einem unverwundbaren virtuellen «Helden» aufsteigen, Erfolge in Form von Level-Aufstiegen und sozialer Anerkennung erzielen, um leichter für den Moment den schmerzlichen Erfahrungen aus dem Weg zu gehen.

Somit birgt für manche Menschen die Spiele- oder Onlinewelt die Gefahr, als eine zunächst funktionale Coping-Strategie zu fungieren, die langfristig nur in einem sehr geringen Ausmass den Erwerb der für das reale Leben angemessenen emotionalen und sozialen Kompetenzen ermöglichen kann.

Tatsächlich stellen bei Betroffenen nicht verarbeitete emotionale Kränkungen durch kritische Lebensereignisse wie Schulversagen oder Trennungen einen ersten Auslöser für die schleichende Entstehung exzessiven Internet- und Computerspielgebrauchs dar. Untersuchungen zur Persönlichkeit von Computerspiel- und Internetabhängigen zeigen, dass diese unter einer starken Unsicherheit leiden, wenn es um die Einschätzung der eigenen sozialen und emotionalen Kompetenzen geht. Sie leiden häufig unter sozialen Ängsten, nehmen sich oftmals selbst als weniger beliebt wahr und haben Schwierigkeiten, ihre Gefühle wahrzunehmen und auszudrücken (Leménager et al. 2018). Die Nutzung eines sozialen Netzwerkes wie Facebook oder die Konzeption eines Rollenspielcharakters – eines virtuellen Stellvertreters im Spiel (sog. Avatar) – könnte daher darauf ausgerichtet sein, die Schwierigkeit in der realen Kommunikation mit anderen virtuell zu kompensieren.

Therapie im stationären Spezialsetting / Modellprojekte

Die sozialpädagogisch-jugendpsychiatrische Einrichtung «Modellstation SOMOSA» in Winterthur/Zürich hat mit ihrem «Medialab» bzw. einer Medienwerkstatt eine hochintensive stationäre Intervention entwickelt, die sich über sechs bis acht Wochen an fünf Tagen in der Woche mit sechs bis acht Stunden Interventionszeit pro Tag der Medienthematik aus verschiedenen Richtungen widmet. Abwechslung im Wochenprogramm (s. Wochenplan) fördert die Motivation und Lernbereitschaft der Klienten. Neben intensiver Beschäftigung mit den Office-Anwendungen und anderen für die Arbeits- und Ausbildungswelt notwendigen Programmkenntnissen wird auch kognitives Training, die Ausarbeitung individueller Projekte, Grundlagen des Programmie-



GUCCI
SOZ

TEAM B

STYLIZED TAG

CAC

rens, angeleitetes Gamen bis hin zu Game-Design und allgemeines Graphic Design angeboten. Das Konzept zur individuellen Förderung der Medienkompetenz der Klienten soll die Mitarbeitenden bei der Umsetzung des Medienkompetenzmoduls unterstützen. Die Gruppe wird durch einen «medienaffinen Psychotherapeuten» begleitet. Folgende Dimensionen der Medienkompetenz werden mit den Klienten thematisiert:

- Technische und Anwendungskompetenzen
- Medienwissen und -verständnis
- Gespräche über Medienumgang
- kritische Reflexion von Medieninhalten
- verantwortungsvoller Medienumgang
- massvoller sowie genussvoller Medienumgang
- die kreative Nutzung von digitalen Medien

Die Zielklientel sind seit Jahren Intensivspielende bzw. völlig in einer Online-Welt aufgegangene Klienten mit schwerer Sozialphobie, hoch funktionierendem Asperger-Autismus und vor allem depressiven Erkrankungen sowie Aufmerksamkeitsdefizitsyndromen, denen mit herkömmlicher ambulanter

oder teilstationärer Therapie nicht geholfen werden konnte.

Nach etwa drei Monaten Interventionsdauer hat sich bei fast allen Patienten ein deutlich geändertes Medienverhalten entwickelt, sodass keine Kriterien von medienassoziierten Störungen mehr erfüllt werden. Eine reflektierte Auseinandersetzung mit dem medialen Suchtverhalten in Gruppendiskussionen zeigt, dass sich die Jugendlichen durchaus bewusst sind, wichtige und schwer nachzuholende Aufgaben verpasst zu haben (Schulabschluss, Lehrbeginn etc.). Trotz dieser Erkenntnis bereuen die wenigsten in Behandlung stehenden Jugendlichen, so viel Zeit an der Spielkonsole verbracht zu haben. Die Verknüpfung von abweichendem Verhalten und der Konsequenz daraus findet nur begrenzt statt. Das Spielverhalten wird bagatellisiert, was u. a. typisch bei Suchtverhalten ist. An dieser Stelle erfordert die Arbeit des MediaLab bzw. Job-Assessment eine «Aufarbeitung» oder «Umnutzung von Verhaltensgewohnheiten». Konkret sollte eine Harmonisierung der Nutzung von digitalen Medien im Alltag, positive Erlebnisse in der realen Welt, sowie bestenfalls eine Reintegration im Sinne einer Zukunftsperspektive in der

beruflichen Praxis geschaffen werden. Neue Technologien wie Virtual Reality, Klein-Robotik und Drohnen werden in den nächsten Phasen schrittweise hinzukommen, um das Repertoire entsprechend zu erweitern.

Zukunftsprojekt: Ansatzpunkte bei weiblichen Jugendlichen

In allen Studien zeichnen sich deutlich Unterschiede der medialen Freizeitbeschäftigung zwischen Mädchen und Jungen ab. Während 64% der männlichen Jugendlichen regelmässig Videospiele spielen, sind es bei den weiblichen Jugendlichen gerade mal 12%. Bei Mädchen endet ab etwa 14 Jahren die Phase des Spielens und sie setzen sich vermehrt mit den digitalen Medien als Informationsquelle und mit sozialen Netzwerken wie Instagram oder Facebook auseinander. Während sich die Computernutzung in das sich entwickelnde männliche Selbstbild integriert, führt diese bei Mädchen zum Konflikt mit dem weiblichen Selbstbild. Dies ist wohl v. a. auf das geringere Interesse der Mädchen an Technik und Programmieren an sich zurückzuführen. Diese entstandene Diskrepanz im technischen Bereich – weshalb sich Mädchen im Übrigen auch weniger für Berufe im

Wochenplan Medienwerkstatt					
Uhrzeit	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
08.00 - 09.00	Newsround	Newsround	Newsround	Newsround	Newsround
09.00 - 09.40	Office PowerPoint	Office Word	Office Excel	Office Word	Office PowerPoint
09.40 - 10.00	Pause	Pause	Pause	Pause	Pause
10.00 - 11.00	Sport	Graphic Design Photoshop	Programmieren	individuelle Projekte	Kochen
11.00 - 11.55		kognitives Training	kognitives Training		
11.55 - 13.30	Mittagspause	Mittagspause	Mittagspause	Mittagspause	Mittagspause
13.30 - 15.15	Game Design	Graphic Design Illustrator	Medienkompetenzgruppe	Social Media	Wochenabschluss
15.15 - 15.30	Pause	Pause	Pause	Pause	Bis um 15.00
15.30 - 17.00	Serious Gaming	Externe Aktivität	Medienkompetenzgruppe	Sport	
	Bis um 16.30				

Tabelle 2: Wochenplan des SOMOSA-MediaLab.

IT- und Medienbereich interessieren – wäre durch ein weibliches Vorbild als Vermittlerin am ehesten aufzulösen. Zudem würden sie in einer homogenen Gruppe weniger Scham empfinden und könnten vom Vermittelten mehr profitieren.

Aufgrund der Nutzungsgewohnheiten weiblicher Jugendlicher muss zudem davon ausgegangen werden, dass diese den oben genannten Konflikt auflösen müssen, also eine Identifikation, ein Selbstbild in der digitalen Welt suchen. Aufgrund des erweiterten und unpersönlicheren Radius, welcher das World Wide Web bietet, werden auch die Kommentare der Betrachtenden unpersönlicher. Dies bestätigt auch die international anerkannte Website www.eukidsonline.de die in mehreren Studien zeigt, dass Mädchen häufiger von Cyberbullying und Mobbing betroffen sind als Jungen. Die Möglichkeit, sich selber immer wieder neu zu erfinden und darzustellen, birgt demnach auch das Risiko abgelehnt zu werden. Mädchen sind in Bezug auf selbstdarstellende Inhalte im Internet auf eine kritische Begleitung durch persönlich relevante Bezugspersonen angewiesen.

Konkret könnte ein mädchenorientiertes Arbeitssetting wie folgt aussehen:

- Homogene Gruppe
- Weibliches technologie- und gameaffines Rollenvorbild von Vorteil
- Medienkompetenzförderung mit Fokus auf Selbstdarstellung, Selbstreflexion, Identifikation
- Erhöhung der technischen Kompetenz
- Heranführung an für Mädchen attraktive technische Möglichkeiten

verschiedener digitaler Medien und Programme via Fotografie, Video, Musik

- Praxis- und produktorientiertes Arbeiten in Projekten

Fazit und Ausblick

Es ist mittlerweile nicht mehr möglich, die Thematik der Mediengebrauchsstörungen (nicht nur im Suchtbereich) zu negieren. Es bedarf der intensiven eigenen professionellen Beschäftigung damit, die auf verschiedenen fachlichen Ebenen erfolgen kann. Es geht für die Fachpersonen aus dem psychotherapeutischen, sozialen und medizinischen Bereich weniger um eine tagesaktuelle Detailkenntnis, bspw. der neuesten Updates von Spielen, sondern um Grundkenntnisse der Suchtentwicklung, der Lern- und Leistungsstörungen sowie vor allem der Funktionalität moderner Medien im Kontext kinder- und jugendpsychiatrischer Störungen und heute «normaler» Entwicklungen. Letztlich ist pragmatisch zu unterscheiden zwischen sozialen und soziologischen Phänomenen einer sich epochal wandelnden Gesellschaft (Ulrich Beck [2016] spricht von der «Metamorphose der Welt») und den (prozentual) scheinbar wenigen ernsthaften klinischen Problemfällen.

Literatur:

- Beck, U. (2016): Die Metamorphose der Welt. Frankfurt: Suhrkamp.
- Bilke-Hentsch, O./Batra, A./Wölfling, K. (Hrsg.) (2014): Praxisbuch Verhaltenssucht. Stuttgart: Thieme.

- Bilke-Hentsch, O./Seiffge-Krenke, I./te Wildt, B.T. (2013): Psychodynamische Grundlagen der interdisziplinären Therapie von pathologischem Mediengebrauch bei Jugendlichen. Suchttherapie 14(01): 5.
- Brand, M./Young, K.S./Laier, C./Wölfling, K./Potenza, M.N. (2016): Integrating psychological and neurobiological considerations regarding the development and maintenance of specific Internet-use disorders: An Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE) model. Neuroscience & Biobehavioral Reviews 71: 252-266.
- Durkee, T./Kaess, M./Carli, V./Brunner, R./Wasserman, D. (2012): The SEYLE group: prevalence of pathological internet use among adolescents in Europe: demographic and health related risk factors. European Psychiatry 27: 598.
- Leménager, T./Hoffmann, S./Dieter, J./Reinhard, I./Mann, K./Kiefer, F. (2018): The links between healthy, problematic, and addicted Internet use regarding comorbidities and self-concept-related characteristics. Journal of behavioral addictions 7(1): 31-43.
- Mummendey, H.-D. (1995): Psychologie der Selbstdarstellung (2. Aufl.). Göttingen: Hogrefe.
- Müller, K./Wölfling, K. (2017): Pathologischer Internet- und Mediengebrauch. Stuttgart: Kohlhammer.
- Reis, O. (2014): Risiko- und Schutzfaktoren der Suchtentwicklung, entwicklungsdynamische Aspekte. S. 8-15 in: A. Batra/O. Bilke-Hentsch (Hrsg.), Praxisbuch Sucht. 2. Aufl. Stuttgart: Thieme.
- Rumpf, H.J./Meyer, C./Kreuzer, A./John, U. (2012): Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA) Bericht an das Bundesministerium für Gesundheit. www.tinyurl.com/ycnzu9z, Zugriff: 15.05.2018.
- Snow, R.P. (1983): Creating media culture (Vol. 149). Sage Publications, Inc.
- Waller, G./Willemse, I./Genner, S./Suter, L./Süss, D. (2016): Ergebnisbericht zur James Studie 2016. ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften. www.tinyurl.com/y9xu3dqz, Zugriff: 15.05.2018.