

## Organisatorisches

### Tagungsort:

Haus am Dom | Domplatz 3  
60311 Frankfurt/Main | Telefon (069) 800 87 18 - 0  
eMail: hausamdom@bistum-limburg.de  
Internet: www.hausamdom.bistumlimburg.de

### Anmeldung:

Schriftliche Anmeldungen werden nach der Reihenfolge der Eingänge berücksichtigt. Erst nach Bestätigung Ihrer Teilnahme bitten wir um Überweisung des Tagungsbeitrags (80,00 Euro incl. Mittagessen u. Kaffee) auf das VAKJP-Konto:

**Konto Nr. 578998104**

Postbank Berlin

BLZ 100 100 10

Anmeldungen per eMail richten Sie bitte an die Adresse [kwa@VAKJP.de](mailto:kwa@VAKJP.de). Nach der Überweisung ist eine Rückerstattung nicht möglich.

### Quartierbestellung:

Übernachtungen können wie bisher im Spener-Haus gebucht werden. Zum Haus am Dom sind es von dort nur ca. 3-4 Minuten. Zimmerreservierungen müssen umgehend und selbst vorgenommen werden:  
Telefon (069) 2165-1410 | Fax (069) 2165-2415

### Informationen:

Bundesgeschäftsstelle der VAKJP  
Kerstin Bolduan | Kurfürstendamm 72 | 10709 Berlin  
Telefon (030) 327 962 60 | Fax (030) 327 962 66  
eMail: [geschaefsstelle@VAKJP.de](mailto:geschaefsstelle@VAKJP.de)



Neunzehnte Konferenz der VAKJP-Arbeitsgemeinschaft für Wissenschaftlichen Austausch am 16. Februar 2013

**Tagungsort:** Haus am Dom | Domplatz 3  
60311 Frankfurt/Main | Telefon (069) 800 87 18 - 0  
eMail: [hausamdom@bistum-limburg.de](mailto:hausamdom@bistum-limburg.de)  
Internet: [www.hausamdom.bistumlimburg.de](http://www.hausamdom.bistumlimburg.de)

VAKJP | Kurfürstendamm 72 | 10709 Berlin  
Telefon (030) 327 962 60 | Fax (030) 327 962 66  
[geschaefsstelle@VAKJP.de](mailto:geschaefsstelle@VAKJP.de) | [www.VAKJP.de](http://www.VAKJP.de)

## Virtuelle Computerspiel- und Internet-Welten zwischen Spiel und Sucht. Psychoanalytische und therapeutische Überlegungen zu einem neuen „Objekt“

Programm der neunzehnten Konferenz der VAKJP-Arbeitsgemeinschaft für Wissenschaftlichen Austausch am 16. Februar 2013 in Frankfurt/Main



Vereinigung Analytischer Kinder- und Jugendlichen-Psychotherapeuten in Deutschland e.V. gegr. 1953

## Einführung

Fernsehen, Computerspiele, Internet und Handys haben als neue Medien das Freizeit und Kommunikationsverhalten von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen stark verändert. Manche Autoren (Neil Postman) sprechen deshalb sogar vom *Verschwinden der Kindheit*, durch die man *Per Knopfdruck* (Sabine Jörg) komme. Andere (Manfred Spitzer) sehen vor allem Kinder und Jugendliche auf dem Weg in die *Digitale Demenz*, denn durch die intensive Nutzung digitaler Medien baue unser Gehirn ab.

Statistisch ist belegt, dass der zeitliche Umfang der Nutzung der Medien ständig zugenommen hat und diese Entwicklung noch keineswegs beendet ist. Damit stellt sich die Frage, welche Folgen für die Wahrnehmung der Welt, das Sich-Einlassen auf soziale Beziehungen und die Identitätsbildung diese Medien insbesondere bei exzessiver Nutzung haben. Anfänglich normales Spielverhalten kann sich zu Computer-Spiel- und Internet-Sucht ohne Grenzen auswachsen, so dass das Spielen in eine Fixierung mit Wiederholungszwang einmündet.

Wenn so viele Kinder und Jugendliche ihre Zeit mit den neuen Medien verbringen, dann muss eine primäre Faszination von ihnen ausgehen. Die Bildmacht, die Allverfügbarkeit und das Eintauchen in virtuelle Welten bedienen vor allem alterstypische Aspekte der narzisstischen Grandiosität und Selbstidealisation. Auch lässt sich der Körper cybersexuell perfekt in Computerspielen inszenieren. Das Ausagieren aggressiv-destruktiver Impulse in Gewaltvideos und Ego-Shooter-Spielen kommt insbesondere dem alters-typischen Aggressionspotential von männlichen Jugendlichen entgegen.

Bei den häufigsten psychischen Störungen wie Verhaltens-, Angst- und depressiven Störungen werden die neuen Medien vor allem zur Affektregulierung eingesetzt und beinhalten oft Objektbeziehungsvermeidungsstrategien. So unterstützen bei sozialer Phobie oder autistoiden Rückzügen Fernsehen, Computer und Internet die Vermeidung der Entwicklung realer Objektbeziehungen durch Eskapismus und zementieren zugleich narzisstische „Panzerungen“. Das Gefühl der eigenen Wirkmächtigkeit im Mediengebrauch baut das Gefühl, ein omnipotenter Demiurg zu sein, auf. Reale und psychischer Ohnmachtserfahrungen, depressive Stimmungen und alltägliche Langeweile werden so im virtuellen Raum abgewehrt.

Die Tagung will den „normalen“ und entwicklungspsychopathologischen Aspekten bei der Verwendung der neuen digitalen Medien nachgehen, Risikofaktoren bei exzessiver Mediennutzung identifizieren und psychotherapeutische Hilfen diskutieren. Vor allem aber sollen aus psychoanalytischer Sicht Deutungsversuche und Zugänge zu einem neuen Zeitphänomen unterommen werden.

Die Tagung wird von der Hessischen LPPKJP-Kammer mit 6 Punkten zertifiziert.

## Konferenzprogramm

- |           |   |
|-----------|---|
| 9.30 Uhr  | Begrüßungskaffee  |
| 10.00 Uhr | <b>Einführung in das Tagungsthema</b><br>Dr. phil. Eberhard Windaus, <i>Frankfurt/Main</i>  |
| 10.30 Uhr | <b>Prävalenz, Risikofaktoren und Auswirkungen exzessiver Mediennutzung in der Adoleszenz</b><br>Diskussion<br>Prof. Dr. med. Rainer Thomasius, <i>Hamburg</i>   |
| 11.30 Uhr | <b>Von der Pseudobindung bis zum Bildschirmtrauma. Wie Kinder sich in virtuellen Welten verändern</b><br>Diskussion<br>Prof. Dr. med. Reinhard Plassmann, <i>Bad Mergentheim</i>  |
| 12.45 Uhr | Gemeinsames Mittagessen   |
| 14.00 Uhr | <b>Epidemiologie und Genese der Computerspiel- und Internetsucht: Konsequenzen für die Therapie</b><br>Diskussion<br>Prof. Dr. med. Manfred Beutel, <i>Mainz</i>  |
| 15.10 Uhr | Kaffeepause   |
| 15.30 Uhr | <b>„Ich kann jetzt nicht aufhören.“ Beratung und Therapie von Jugendlichen mit exzessiver Mediennutzung und ihrer Familien in der Ambulanz für Internet- und Computerspielsucht.</b><br>Diskussion<br>Dr. med. Gottfried Barth, <i>Tübingen</i> |
| 16.30 Uhr | Plenumsdiskussion mit den Referenten  |
| 17.30 Uhr | Ende der Tagung   |