

Fortbildung Internetsucht und Gaming. Neue Herausforderungen für Fachkräfte aus dem Handlungsfeld Sucht

Online Veranstaltung 15.04.2021 – 16.04.20217

Liebe Kolleg*innen!

Zweifelsfrei befinden wir uns in einer Zeit, in der die Digitalisierung ständig voranschreitet. Eine weitreichende Verlagerung sozialer Interaktionen in die virtuelle Welt ist zu beobachten. Das hat zur Folge, dass vielen Menschen der selbstbestimmte Umgang mit diesen Angeboten nicht mehr gelingt. Und so betreffen Internetabhängigkeiten, unkontrollierbare Mediennutzung oder exzessives Gaming immer stärker auch Klient*innen von Suchteinrichtungen.

Der Österreichische Verein für Drogenfachleute (ÖVDF) hat sich zur Aufgabe gemacht eine kritische Auseinandersetzung, hinsichtlich Digitalisierung und den einhergehenden Phänomenen: Internetsucht und Gaming, zu führen.

Ziel der Fortbildungsveranstaltung ist es, Fachkräften des Suchthilfenetzwerkes adäquates Handeln zum Thema Internetsucht und Gaming zu vermitteln. Auch Multiplikator*innen und Fachkräfte aus verwandten Bereichen (Psychologie, Psychotherapie, Pädagogik, ...) sind herzlich eingeladen, sich an einem Praxisaustausch zu beteiligen.

Programmübersicht

1. Tag: Donnerstag, 15.04.2021

▶ 10:00 – 10:30 Eröffnung

- **Begrüßung der Teilnehmer*innen und Einblick ins Thema**
- **Grußworte von Mag. Raphael Bayer** – Leiter der Abteilung Sucht- und Drogenprävention Bundesministerium Soziales, Gesundheit, Pflege und Konsumentenschutz

▶ 10:30 – 11:15

Univ. Doz. Dr. Alfred Uhl – Gesundheit Österreich GmbH und Sigmund Freud Privatuniversität

Theoretische Einführung

Immer, wenn neue Technologien beginnen, das Leben der Menschen zu prägen, gibt es zunächst massiven Widerstand von „FortschrittspessimistInnen“, die die Zeit ihrer eigenen Kindheit und Jugend verklären, sich von den Entwicklungen massiv bedroht fühlen und die jeweils neuen technischen Errungenschaften dämonisieren. Nach einiger Zeit werden diese neuen Technologien meist zu Selbstverständlichkeiten und unverzichtbaren Bestandteilen

des Lebens, wie das auch mit elektronischer Datenverarbeitung und Internet der Fall war. Bloß, weil diese Technologien alltäglich und unverzichtbar geworden sind, bedeutet aber natürlich nicht, dass von diesen Technologien keine Gefahren mehr ausgehen.

Die Frage, ob der eigene Umgang mit diesen Technologien unbedenklich oder problematisch ist, sollte in einer modernen, pluralistischen und den Menschenrechten verpflichteten Gesellschaft in der Regel von den handelnden Personen selbst beurteilt werden. Moralische Verurteilungen, weil jemand einen bestimmten Lebensstil gewählt hat, sind da unzulässig – zumindest solange dadurch nicht andere massiv beeinträchtigt oder gefährdet werden.

Eine fundierte, sachliche Abklärung der Situation wird allerdings dann erforderlich, wenn die Betroffenen selbst ihr Verhalten als problematisch oder pathologisch erleben und Hilfe suchen, wenn wichtige Bezugspersonen darunter leiden und daher Druck machen, oder, im Falle von Kindern oder Jugendlichen, wenn Erziehungsberechtigte mit der Frage konfrontiert sind, ob bestimmte Verhaltensweisen sich noch im Rahmen des Unbedenklichen bewegen oder bereits Dimensionen annehmen, wo erzieherische Interventionen notwendig sind.

▶ **11:15 – 12:00**

Mag. Dr. Alexandra Puhm, MSc – Gesundheit Österreich GmbH

Glücksspiel und digitale Spiele – das Verschwimmen der Grenzen als Herausforderung

Seit einigen Jahren zeichnet sich im Onlinebereich eine Entwicklung ab, bei der es zu einer zunehmenden Annäherung von Glücksspiel und digitalen Inhalten, wie Computerspielen (auch in Form von eSports) oder sozialen Medien kommt. Die Grenzen zwischen Glücksspiel und anderen internetbasierten Angeboten verschwimmen zusehends und stellen damit nicht nur glücksspielregulierende Behörden, sondern auch Fachleute aus dem Präventions- und Behandlungsbereich vor große Herausforderungen.

Der Beitrag stellt kurz die wichtigsten Entwicklungen in diesem Bereich, wie Lootboxen oder Skin-Gambling vor und zeigt anhand dieser Beispiele das große Problempotenzial, wie z.B. die schleichende und fast unbemerkte Normalisierung von Glücksspiel, den Zugang zu minderjährigen Nutzern und Nutzerinnen oder die Stärkung von positiven Einstellungen und kognitiven Irrtümern gegenüber Glücksspiel.

● (12:00 – 13:00 Pause)

▶ **13:00 – 15:00**

Markus Meschik, MA – Fachstelle Enter Graz

„Next Level“ - Digitale Spiele in jugendlichen Lebenswelten -

Während der jugendliche Umgang mit digitalen Spielen in vielen Familien Quelle erzieherischer Sorge und Unsicherheit ist, haben jugendliche Spielende eine weniger problemzentrierte Sichtweise auf digitale Spiele und betonen deren positive Aspekte. Dieser Diskrepanz müssen sich auch Praktiker*innen sozialer und pädagogischer Berufsfelder stellen. Um aber eine differenzierte Sicht auf potentiell problematische und förderliche Aspekte

digitaler Spiele ermöglichen zu können, muss auch auf die Bedeutung eingegangen werden, die digitale Spiele in der Lebenswelt vieler Jugendlicher einnehmen.

Im Rahmen dieses Beitrages werden jugendkulturell relevante Spiele und die Bedeutung des Mediums für Kinder und Jugendliche diskutiert. Darüber hinaus werden basierend auf empirischen Daten und Erfahrungswerten in der Elternberatung Möglichkeiten eines wertschätzenden und adäquaten Umganges mit digitalen Spielen in der Erziehung erörtert.

- (ca. 15:00 – 15:30 Pause)

▶ **15:30 – 16:30 Der ÖVDF stellt sich vor**

FH-Hon. Prof. Mag. Christian Tuma – Vorstand ÖVDF

Regina Gappmaier, BA, MA – Vorstand ÖVDF

2. Tag: Freitag, 16.04.2021

▶ **10:00 – 12:00**

Dr. Klaus Wölfling – Psychologischer Leiter der Ambulanz für Spielsucht der Johannes Gutenberg-Universität Mainz

Klinisches Erscheinungsbild und Behandlungsansätze bei Patient*innen mit Internetbezogenen Störungen – Teil 1

Computerspiel-, und Formen der Internetsucht stehen zunehmend im Fokus des wissenschaftlichen aber auch klinischen Interesses. Die Folgeerscheinungen einer von internetbezogenen Störungen auf der psychischen, sozialen und physiologischen Ebene haben negativen Einfluss auf Lebensqualität und oft auch den weiteren Lebensweg der Betroffenen. Nach neuerlichen Entwicklungen und Daten aus der Praxis ist mit einem wachsenden psychotherapeutischen Behandlungsbedarf zu rechnen. Im Weiterbildungsworkshop wird ein Überblick über den aktuellen wissenschaftlichen Kenntnisstand zur Entstehung, Verbreitung und Diagnostik von internetbezogenen Störungen gegeben. Hierbei wird auf neurobiologische Studienergebnisse ebenso wie auf Studien aus dem Kindes- und Jugendalter eingegangen, um potenzielle Risikofaktoren für die Entstehung zu beleuchten.

- (12:00 – 13:00 Pause)

▶ **13 00 – 15:00**

Dr. Klaus Wölfling – Psychologischer Leiter der Ambulanz für Spielsucht der Johannes Gutenberg-Universität Mainz

Klinisches Erscheinungsbild und Behandlungsansätze bei Patienten mit Internetbezogenen Störungen – Teil 2

In diesem zweiten Teil wird ein verhaltenstherapeutisch orientiertes ambulantes Gruppenprogramm zur Behandlung der Internet- und Computerspielsucht praxisorientiert unter Zuhilfenahme von dokumentierten Fallbeispielen vorgestellt

- (15:00-15:30 Pause)

▶ **15:30 – 16:15**

Prof. Dr. Christian Popow - Medizinische Universität Wien, LKH Mauer

Gaming Disorder bei Kindern und Jugendlichen mit besonderer Berücksichtigung der Familienperspektive

Gaming disorder, dauerhaftes, ständiges Computer- oder Videospiele für üblicherweise mindestens 8-10h/Tag bzw. mehr als 30h/Woche, kann ein massives Problem für die meist jugendlichen TeilnehmerInnen und ihre Familien darstellen, wenn die Teilhabe am gesellschaftlichen Leben und an zukunftsorientiertem Lernen gefährdet und auch gesundheitliche Nachteile in Kauf genommen werden. Insbesondere Internet basierte Mehrpersonenspiele (MMORPGs) mit meist kämpferischem Inhalt und Gruppenverantwortlichkeit sind für vulnerable Personen mit oder ohne psychiatrische Begleitprobleme (z.B. ADHS, Autismusspektrumerkrankungen, Depressivität) besonders attraktiv, wobei der familiäre Hintergrund und das elterliche Verhalten eine besondere Rolle spielen. Ätiologische, diagnostische und therapeutische Aspekte werden im Beitrag auch mit Rücksicht auf den familiären Hintergrund dargestellt.

▶ **16:30 – 17:00**

Abschlussrunde

Anmeldung

Für die Anmeldung senden Sie bitte ein formloses E-Mail an oevdf-fortbildung@gmx.at (Wir ersuchen um Bekanntgabe der Einrichtung, für die Sie tätig sind)

Teilnahmegebühren

Wir sind uns bewusst, dass derzeit vielen Einrichtungen nur eingeschränkte finanzielle Mittel zur Verfügung stehen. Deshalb freut es uns umso mehr, keine Teilnahmegebühr erheben zu müssen. Diesbezüglich möchten wir uns bei den Fördergeber*innen und dem (ehrenamtlichen) Vorstand des ÖVDF bedanken.

Ganz besonders würde uns natürlich freuen, wenn die Einrichtung, in der Sie tätig sind, den ÖVDF als Mitglied unterstützt, um damit auch in Zukunft weitere Fortbildungen zu ermöglichen.

Anerkennung

- Die Veranstaltung wird vom Berufsverband Österreichischer PsychologInnen (BÖP) als Fort- und Weiterbildungsveranstaltung gemäß § 33 PsychologInnengesetz 2013 mit 11 Einheiten anerkannt (entsprechend der online Anwesenheit).
- Die Vergabe von DFP-Punkten ist ebenfalls vorgesehen, die Veranstaltung kann laut ÄrztInnenakademie approbiert werden. Näheres wird noch bekanntgegeben.

Die Referentin und die Referenten

Univ.Doz. Dr. Alfred Uhl

alfred.uhl@goeg.at

Gesundheitspsychologe, seit 1977 in der Suchtforschung tätig. Abteilungsleiter-Stellvertreter des Kompetenzzentrums Sucht der Gesundheit Österreich GmbH und stellvertretender Leiter des englischen PhD-Programms der Fakultät für Psychotherapiewissenschaft an der Sigmund Freud Privatuniversität in Wien. Forschungsschwerpunkte: Epidemiologie, Prävention, Suchtpolitik, Evaluation, Forschungsmethodologie.



Mag. Dr. Alexandra Puhm, MSc – Gesundheit Österreich GmbH

alexandra.puhm@goeg.at

Absolvierte an der Universität Wien das Studium der Erziehungswissenschaften und bei der Österreichischen Gesellschaft für Verhaltenstherapie die Ausbildung zur Psychotherapeutin. Sie war über 20 Jahre im Anton Proksch Institut tätig. Sie arbeitet als Psychotherapeutin für Kinder, Jugendliche und Erwachsene in freier Praxis. Alexandra Puhm arbeitet seit Beginn 2015 an der GÖG im Kompetenzzentrum Sucht und ist dort unter anderem mit dem Thema Verhaltenssuchte beschäftigt.



Markus Meschik, MA – Fachstelle Enter Graz

markus.meschik@fachstelle-enter.at

Erziehungs- und Bildungswissenschaftler mit Schwerpunkt in den Bereichen Sozialpädagogik und Medienpädagogik, seit 2017 Leiter der Fachstelle für digitale Spiele enter in Graz. Gutachter und Experte für die „Bundesstelle zur Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen“ (BUPP) des Bundesministeriums für Arbeit, Familie und Jugend. Dissertation zu digitalen Spielen in der Familie an der Universität Graz.



Dr. Klaus Wölfling – Psychologischer Leiter der Ambulanz für Spielsucht der Johannes Gutenberg-Universität Mainz
woelfling@uni-mainz.de

Diplom in Psychologie an der Humboldt-Universität zu Berlin, ist psychologischer Leiter der „Ambulanz für Spielsucht“ an der Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie der Uni Mainz. Er behandelt dort seit 2008 Computer- und Internetsüchtige. Zudem ist er Fachreferent und Ausbilder für Psychotherapie.



Prof. Dr. Christian Popow, Medizinische Universität Wien
christian.popow@meduniwien.ac.at

Ab 1970 Studium der Medizin (FA f. Kinder- und Jugendheilkunde, FA f. Kinder- und Jugendpsychiatrie) und Psychotherapie (kogn. VT). Tätigkeit an der Univ. Klinik für Kinder- und Jugendheilkunde, an der Univ. Klinik für Kinder- und Jugendpsychiatrie, derzeit Lehrtätigkeit an der Abteilung f. Kinder- und Jugendpsychiatrie, Medizinische Universität Wien und klinische Tätigkeit an der Abteilung für Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychiatrie und Psychotherapie an der Landesnervenklinik in Mauer bei Amstetten, Niederösterreich. Wissenschaftliche Schwerpunkte: Neonatologie und Intensivmedizin (insbes. Beatmung und Hochfrequenzbeatmung), Angewandte Computerwissenschaften (insbes. Datenvisualisierung), Kinder- und Jugendpsychiatrie (insbes. ADHS, Vorschulkinder, Zwangserkrankungen, Autismusspektrumstörungen, Gaming Disorder)

