

Online(spiel)sucht

Beratung, Begleitung und Unterstützung von Betroffenen und Angehörigen

Onlinespiele gehen zurück auf das erste Computerspiel, „Tennis for Two“, das im Jahr 1958 der breiten Masse vorgeführt wurde. Es war ein sehr primitives Spiel, bei welchem sich die Leute jedoch stundenlang angestellt haben, um es zu spielen. Seither ist viel passiert und mit „Ultimate Online“ kam das erste große Onlinespiel 1997 mit mehreren tausend Spielern auf den Markt. Inzwischen wurden aus mehreren tausend Spielern mehrere Millionen und das Thema Online(spiel)sucht wird immer wichtiger im professionellen Arbeitsalltag.

Der Workshop gibt spannende Einblicke in die faszinierende Welt der Onlinespiele und den damit verbundenen Gefahren aber auch Ressourcen und Potentialen. Die Inhalte sollen sich so nah wie möglich am beruflichen Alltag der TeilnehmerInnen orientieren, um einen guten Transfer in die Praxis zu ermöglichen.

Der Fokus liegt dabei auf der Erweiterung der eigenen professionellen Handlungsmöglichkeiten, um in der alltäglichen Arbeit sinnvolle und praxisrelevante Werkzeuge für die Beratung, Begleitung, Unterstützung und Betreuung von Betroffenen und Angehörigen zur Verfügung zu haben.

Das Thema Online(spiel)sucht wird aus verschiedenen Perspektiven ressourcenorientiert beleuchtet und mit Fallbeispielen, Übungen sowie Kurzfilmen und Einblicken in ausgewählte Spiele ergänzt.

Inhalte

- Überblick über die aktuelle Forschung – wer spielt, was, wie lange und warum?
- Einfluss der Medien- und Computernutzung auf das Gehirn
- Suchtmechanismus (speziell auf Computerspiele und Onlinespiele bezogen)
- Gewalt in Computerspielen und Onlinespielen. Produziert der Ego-Shooter Amokläufer?
- Sexismus in Onlinespielen (mit aktuellen Fallbeispielen)
- Klinische Aspekte der Medien- und Computersucht (vor allem auch Komorbidität)
- Fallbeispiele aus der Onlinespielsucht
- Wie kann man als ProfessionistIn Menschen, die unter Online(spiel)sucht leiden bzw. deren Angehörige beraten, begleiten und unterstützen?
- Vorurteile und Klischees im Zusammenhang mit Onlinespielen unter der Lupe
- Positive Aspekte von Onlinespielen
- Ressourcenorientierte Arbeit im Zusammenhang mit Onlinespielen
- Faszination Onlinespiele – warum spielen Menschen überhaupt und wie sieht ein Onlinespiel aus (verschiedene Spiele werden vorgestellt, um sich mit der Materie vertraut machen zu können)
- Prävention, Anlaufstellen, nützliche Angebote im Internet, hilfreiche Einrichtungen, etc.
- Kurze Einführung in die Online-Streetwork

Ziele

- Wissen, was Online(spiel)sucht ist, wie sie entsteht und wie man sie erkennt
- Vermittlung des Nutzens für die eigene Arbeit
- Reflexion des eigenen Zugangs zu Onlinespielen
- Stärkung des Bewusstseins für ressourcenorientiertes Arbeiten mit und in Onlinespielen
- Konstruktiver Umgang mit Onlinespielen
- Transfer in den Arbeitsalltag
- Praxisrelevante Werkzeuge/Methoden für die Beratung, Unterstützung und Begleitung von Betroffenen und Angehörigen

Zielgruppe

SozialarbeiterInnen, Lebens- und SozialberaterInnen, BetreuerInnen, PädagogInnen, PsychologInnen, TherapeutInnen, Coaches sowie alle an Online(spiel)sucht Interessierte

ReferentIn

Susanne Studeny, BA

Sozialarbeiterin (Bisherige Tätigkeitsbereiche: Gemeinwesenarbeit, PSD, Jugendzentrum, Wohnungslosenhilfe, Frauenberatung, Alleinerziehende), zertifizierte Erwachsenenbildnerin (Schwerpunkt: digitale Kompetenz), IT-Technikerin, Zertifizierte Datenschutzbeauftragte.

Leitung der Arbeitsgemeinschaft „Soziale Arbeit und Internet“ in der Österreichischen Gesellschaft für Soziale Arbeit (OGSA) sowie Leitung des Projekts SaiNetz – Soziale Arbeit im Netz.

Die Leiterin des Workshops, Frau Studeny, ist selbst seit vielen Jahren in der Gaming-Szene aktiv, hat Erfahrung mit Online-Streetwork und engagiert sich besonders gegen Sexismus in Onlinespielen.