

Einladung zur RKO Fachveranstaltung 2022

Unterwegs in virtuellen Welten Heute und morgen – Utopie oder Dystopie

Datum: Donnerstag, 08. September 2022,
13.30 Uhr – 16.15 Uhr mit anschliessendem Apéro

Ort: Würth-Gebäude in Rorschach
unmittelbar neben dem Rorschacher Hauptbahnhof,
direkt am Bodensee (www.wuerth-haus-rorschach.ch).

Kosten: Die Veranstaltung ist kostenfrei

Ablauf:

- | | |
|----------------|--|
| 13.30 – 13.45h | Begrüssung |
| 13.45 – 14.30h | Joachim Zahn und Silvio Bühler
zischtig.ch
«Gameshow, aktuelle Lebenswelt von Online-Gamer:innen» |
| 14.30 – 15.00h | PAUSE |
| 15.00 – 15.45h | Renanto Poespodihardjo
Leitender Psychologe, Zentrum für Abhängigkeitserkrankungen
«Gaming/gambling als digitales Ich – Metaverse lässt grüssen» |
| 15.45 – 16.15h | Fragen und Diskussion |
| 16.15 – 17.30h | Apéro direkt am Bodenseeufer |

Aus organisatorischen Gründen bitten wir um eine **Anmeldung bis zum 23. August 2022 über die Homepage des Fachverbandes Sucht**
<https://fachverbandsucht.ch/de/fachwissen/veranstaltungen>

Die Mitglieder der RKO-Steuerungsgruppe:

Romina Beeli, Verein Überlebenshilfe Graubünden
Danilo Bernhardt, Perspektive Thurgau
Roger Mäder, FOSUMOS, St. Gallen
Regine Rust, Stiftung Suchthilfe

Game-Show

Live-Einblicke helfen bei der Vermittlung von Inputs zur Medienerziehung

Das Gaming gibt in vielen Familien zu reden. Vor allem bei Jungs, immer öfter auch bei Mädchen. Und viele Eltern haben Panik: Ist das noch normal? Ist mein Kind schon süchtig? Die Verunsicherung verstärkt sich durch den Umstand, dass viele Eltern die Gamewelt nicht kennen. Einen gut strukturierten Einblick in das Spiel und seriöse Auskünfte zur Gratifikation solcher Spiele haben sie noch nie erhalten. Zur Überwindung dieser Herausforderung veranstalten zischtig.ch und gameinfo.info «Game-Shows». Die eingeladenen Eltern werden in diesem Angebot quasi an der Hand genommen. Es wird live gespielt und erörtert. Zudem werden gut illustriert Tipps zur gelingenden Medienerziehung gegeben. Im Rahmen der RKO möchten wir diese Entdeckungsreise ebenfalls nutzen. Dies mit der Möglichkeit, eigene Fragen einzubringen und eigene Erfahrungen zu diskutieren.

Joachim Zahn, Animator, Illustrator, MSc Soziale Arbeit, zischtig.ch, joachim.zahn@zischtig.ch
Silvio Bühler, Sozialarbeiter i.A. und Gamer

«Gaming/gambling als digitales Ich - Metaverse lässt schön grüssen»

Digitale Lebenswelten sind auf dem Vormarsch, denkt man gemeinhin. Dabei sind bereits heute viele Menschen ständig online unterwegs, sei es um zu arbeiten, einzukaufen, soziale Kontakte zu pflegen, zu spielen, für Medienkonsum oder auch um Glücksspiel zu betreiben. Manche von ihnen finden keinen Ausstieg und tauchen nahezu komplett in Online-Welten ab. Ihre digitale Identität lässt realweltliche Notwendigkeiten nebensächlich aussehen. Geht diese Rechnung irgendwann nicht mehr auf, müssen diese Menschen durch Behandlungen in die reale Welt zurückgeführt werden.

Utopische Vorstellungen von der digitalen Welt von morgen werden heute mit Milliardenbeträgen gepusht, Zuckerbergs Metaverse lädt Investor:innen ein, dort eine Welt zu formen, in der realweltliche Notwendigkeiten noch weiter verschwinden sollen. Dort ist die Welt, in der ich mit meinem Avatar lebe, konsumiere, spiele, bin. Lediglich das Klingeln des Pizzalieferservice an der Tür stört die Illusion der perfekten digitalen Welt.

Renanto Poespodihardjo, Leitender Psychologe, Zentrum für Abhängigkeitserkrankungen, Basel
renanto.poespodihardjo@upk.ch