

eSports und Gamesucht – Inwiefern hängen sie zusammen und was sind Ansätze für die Prävention?

In der Diskussion über das kompetitive Spielen von Computer-, Video- und Handyspielen – dem elektronischen Sport bzw. eSport - begegnen sich im Kontext der (Sucht-) Prävention zwei Haltungen: Fachleute aus den Bereichen Sucht, Gesundheitsförderung und Pädagogik befürchten durch die steigende Popularität des eSport eine Zunahme an Kindern und Jugendlichen mit einem dysfunktionalen Spielverhalten. Demgegenüber steht die eSport-Branche, die das Suchtpotential von Videospielen zwar nicht negiert, abgesehen von einzelnen Ausnahmen jedoch einen kaum wahrnehmbaren Beitrag zur Prävention leistet.

Bedenkt man die Folgeprobleme, die aus einer schädlichen Nutzung von Videospielen entstehen können, erscheint es dringend, das Thema Videospiele und eSport differenziert zu diskutieren. Videospiele sowie der eSport gehören zur Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen und die Nutzerzahlen dürften in einer sich digitalisierenden Gesellschaft weiter steigen. Um entsprechende präventive Massnahmen implementieren zu können, müssen wir diesem komplexen Phänomen auf den Grund gehen.

In der Fortbildung stehen folgende Fragen im Zentrum:

- Was ist eSport?
- Welche Anforderungen stellt der eSport an seine Athletinnen und Athleten?
- Ist eSport Sport und was wenn (nicht)?
- In welchem Zusammenhang steht eSport mit Internet Gaming Disorder (Diagnose, Risikofaktoren, Komorbiditäten)?
- Welche Schlussfolgerungen folgen aus der Popularität von eSport für die (Sucht-) Prävention?
- Lassen die Verhaltensweisen der eSport-Profis Rückschlüsse auf präventive Ansätze zu?

Zielgruppe

Die Fortbildung richtet sich an Fachpersonen aus Gesundheitsförderung, Suchtprävention, Suchtberatung und -therapie, Jugend- und Familienberatung, Schule sowie an weitere Fachpersonen, die im beruflichen Umgang zusehends direkt oder indirekt mit der Thematik Gamesucht und eSport konfrontiert werden.

Lernziele

- Spezifisches Wissen zum eSport und dessen Stellenwert erhalten
- Kennenlernen / Wiederholung der Internet Gaming Disorder, deren Diagnosen, Risikofaktoren sowie Komorbiditäten
- Gemeinsames Erarbeiten von Schlussfolgerungen für die universelle (Sucht-) Prävention

Referent

Jan-Michael Gerber, Fachexperte RADIX

Donnerstag, 24. September 2020

Zeit: 09.15 bis 17.00 Uhr

Ort: Pfarreizentrum Liebfrauen

Weinbergstrasse 36, 8006 Zürich, Tel. 043 244 75 00, <https://liebfrauen.ch>

Kosten: Fr. 175.- für Mitglieder des Fachverbands Sucht, Fr. 265.- für Nicht-Mitglieder

Anmeldungen: www.fachverbandsucht.ch/de/fachwissen/fortbildungen

Die Platzzahl ist beschränkt. Anmeldungen werden nach Eingangsdatum berücksichtigt.