

# WILKOMMEN

ZUM

## 14. MEDIENSUCHT-FACHTAG BREMEN

\* SO WIE VIELLEICHT AUCH AN  
WEITEREN ORTEN ODER ONLINE.

DONNERSTAG,  
1.10.2020  
9:00-17:00 UHR

IM LIDICEHAUS\*  
WEG ZUM KRÄHENBERG 33A  
28201 BREMEN

KOSTEN:  
60 EURO



### GLÜCK



### LIEBE



### SPIEL



Wie gehen junge Menschen heutzutage mit ihren Sehnsüchten nach Glück, Liebe und Spiel um? Haben sich diese Bedürfnisse in einer digitalen Gesellschaft verändert?

Darum geht es auf dem 14. Mediensucht-Fachtag. Die Vorträge und Workshops bieten verschiedene Blickwinkel auf die großen Themen Glück, Liebe und Spiel.

MEHR INFOS UND ANMELDUNG:

# MYSOZ.DE/MEDIENSUCHT20

FRAGEN? GERSTMANN@JUGENDINFO.DE | (0421) 33 00 89-15

IN KOOPERATION MIT DEM AK MEDIENSUCHT ([jugendinfo.de/mediensucht](http://jugendinfo.de/mediensucht))



# VORTRÄGE

## 4EVER! - LIEBE UND SEXUALITÄT IM FOKUS SOZIALER MEDIEN

Welche Rolle spielen Soziale Medien wie Instagram, TikTok und YouTube für Jugendliche in Sachen Liebe, Sexualität und Beziehungen? Der Vortrag gewährt Einblick in aktuelle Phänomene und beleuchtet Möglichkeiten und Risiken. Wie kann die dargestellte Mediennutzung in der pädagogischen Praxis aufgegriffen werden, um Jugendliche bei einem altersgerechten Umgang zu unterstützen?

Colette See | SUCHT.HAMBURG



## EINSATZ DIGITALER SPIELE IN DER PÄDAGOGISCHEN ARBEIT

Warum haben Computerspiele für viele Nutzende einen so großen Gravitationscharakter? Mögliche Antworten darauf liegen in Basisbedürfnissen wie Wirksamkeitsgefühl, Entwicklung und Entfaltungsoptionen. Im Sinne einer „emotionalen Selbstmedikation“ können diese auch missbräuchlich angewandt werden. So nimmt die Frage nach Immersion, Flow und Sucht einen Schwerpunkt ein. Der Vortrag skizziert pädagogische Einsatzmöglichkeiten von digitalen Spielen und legt die nötigen Qualitätskriterien dar.

Professor Dr. Martin Geisler | Ernst-Abbe-Hochschule Jena



## ONLINE-GLÜCKSSPIELE

Online-Glücksspiele bergen besondere Anreize... und Risiken. Wir tauchen lebensweltnah in die Welt des internetbasierten Glücksspiels ein und lernen die quasi grenzenlosen Spielangebote im Netz kennen. Die Risiken des Online-Gamblings werden aus suchtpsychologischer Sicht erörtert. Hierzu zählen die hohe Verfügbarkeit, die extensive Vermarktung, die schnelle Geschwindigkeit, die Anonymität und der bargeldlose Zahlungsverkehr. Mit Blick auf Jugendliche werden die Schnittstelle zwischen Gaming (Computerspiel) und Gambling (Glücksspiel) und die damit verbundenen Besonderheiten thematisiert. Abschließend geht es um die Frage, welche Rolle das Internet bei der Prävention glücksspielbezogener Probleme im Jugendalter spielen kann.

Dr. Tobias Hayer | Universität Bremen  
Institut für Psychologie, Glücksspielforschung



**1** Me, Myself and Social Media  
(Colette See | SUCHT.HAMBURG)

**2** Auf der Suche nach dem Glück?! Pathologisches Glücksspiel aus Sicht einer Suchtberatungsstelle (Fachstelle Glücksspielsucht)

**3** eSport – zocken, aber wie?!  
(Bremen eSports e.V.)



## WORKSHOPS

MEHR INFOS: [MYSOZ.DE/MEDIENSUCHT20](https://mysoz.de/mediensucht20)