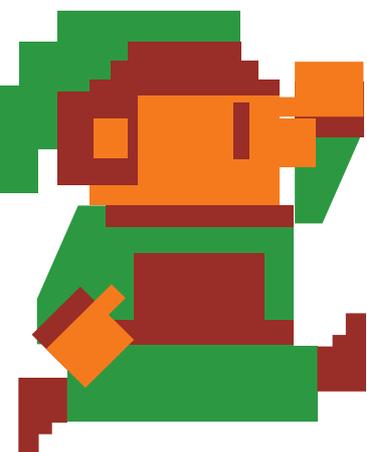


LEITFADEN ZUM ORGANISATORISCHEN WANDEL FÜR JUGENDORGANISATIONEN

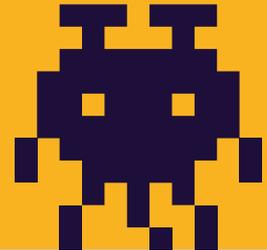
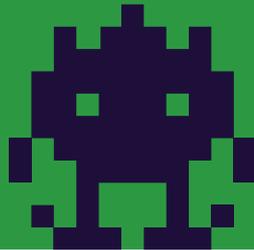
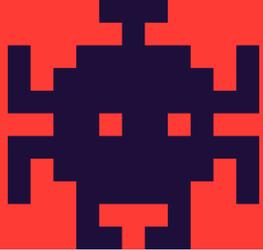


MINDSET



Kofinanziert von der
Europäischen Union

MINDSET ist ein Erasmus+ KA2-Projekt, das darauf abzielt, Instrumente zu entwickeln, die Jugendorganisationen und Jugendbetreuer darauf vorbereiten, die ersten Anzeichen einer Spielstörung bei Jugendlichen zu erkennen und deren Entwicklung zu verhindern.



Konsortium



**CITIZENS
IN POWER**



Mobiliza-te

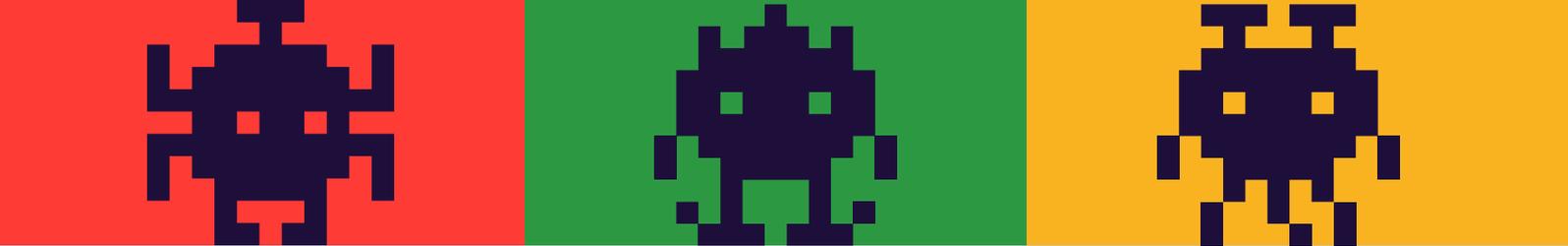


MINDSET

MINDSET ist ein Erasmus+ KA2-Projekt, das darauf abzielt, Instrumente zu entwickeln, die Jugendorganisationen und Jugendbetreuer darauf vorbereiten, die ersten Anzeichen einer Spielstörung bei Jugendlichen zu erkennen und deren Entwicklung zu verhindern.



Kofinanziert von der Europäischen Union



Die Autoren

Eftychia Kechri (KMOP EIH)
Chrysostomos Peppos (CIP)
Mirela Begonja (IC e.V.)
Dr. Dina Abdelhafez (IC e.V.)
Alexandria Pears (FIP)
Angelo Marco Luccini (Succubus Interactive)
Jennifer Walsh (Succubus Interactive)
Paulina Bojanowska (FliW)
Carolina Vilaça (Mobiliza-te)
Franca DeSyo (die Berater)

Redakteure

Eftychia Kechri (KMOP EIH)

Graphisches Design

Chrysostomos Peppos (CIP)

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

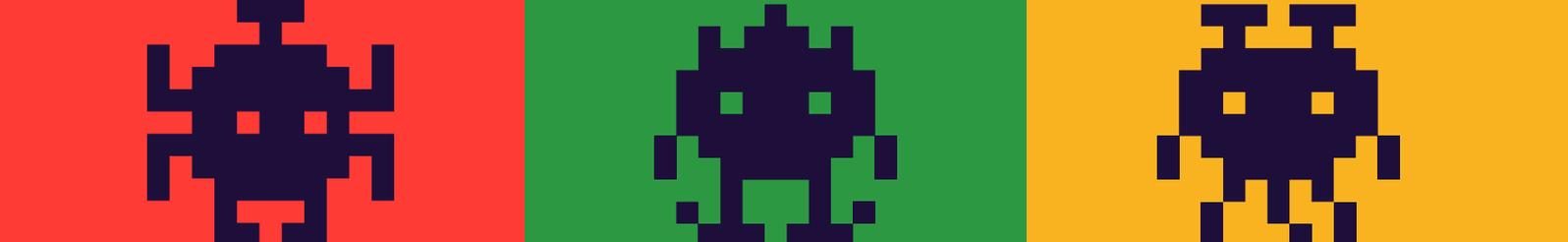


MINDSET

MINDSET ist ein Erasmus+ KA2-Projekt, das darauf abzielt, Instrumente zu entwickeln, die Jugendorganisationen und Jugendbetreuer darauf vorbereiten, die ersten Anzeichen einer Spielstörung bei Jugendlichen zu erkennen und deren Entwicklung zu verhindern.



Kofinanziert von der Europäischen Union



Inhalt

1. Einführung

a. Einführung in den Leitfaden zum organisatorischen Wandel für Jugendorganisationen.

2. Zusammenfassung der Forschungsergebnisse

3. Die Rolle von Jugendorganisationen bei der Behandlung von Spielstörungen

a. Verbesserung der Kommunikations- und Dialogmöglichkeiten

b. Entwicklung von Strategien für gesundes Spielen

c. Schaffung von Möglichkeiten für spielfreie Aktivitäten

d. Eltern über das Spielen aufklären

e. Zugang zu psychischen Gesundheitsdiensten

4. Möglichkeiten der Arbeit mit jungen Menschen mit Spielstörungen

a. Strategien und Methoden für Jugendorganisationen

b. Erforderliche Kenntnisse und Fähigkeiten für Jugendbetreuer

c. Innovative Ressourcen und Werkzeuge, die Jugendbetreuer nutzen können

d. Ideen für Gruppenaktivitäten zur Überwindung von Spielstörungen

5. Zusammenarbeit mit Eltern und spezialisierten Akteuren

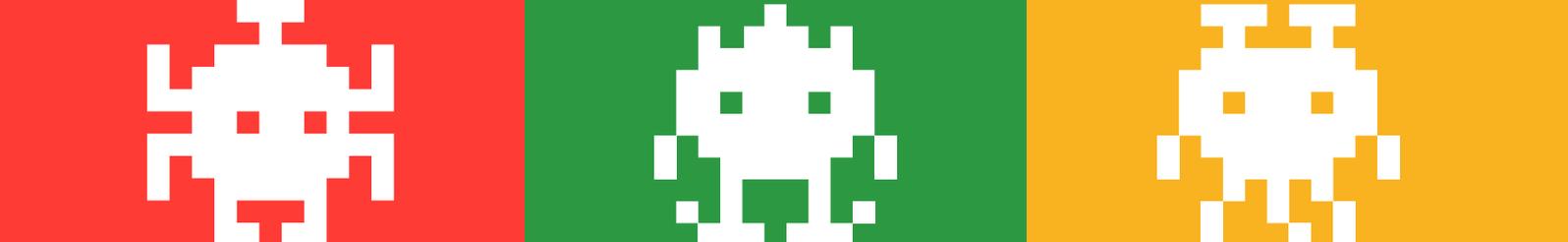
a. Zusammenarbeit mit Eltern

b. Zusammenarbeit mit Experten für psychische Gesundheit

c. Zusammenarbeit mit Spieleherstellern

6. Bewährte Praktiken pro Partnerland





1. Einführung

Laut dem Bericht 2020 über die europäische Videospieldindustrie (ISFE) spielen 72 % der europäischen Bevölkerung zwischen 15 und 24 Jahren Videospiele. Im Jahr 2018 wurde die Spielstörung von der Weltgesundheitsorganisation (WHO) in die Internationale Klassifikation der Krankheiten (ICD-11) aufgenommen. Eine Spielstörung hat schwerwiegende Folgen für die psychische, physische und soziale Gesundheit der betroffenen Person.

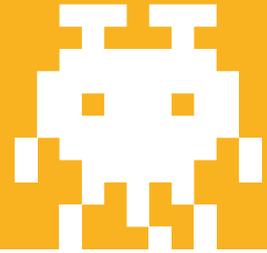
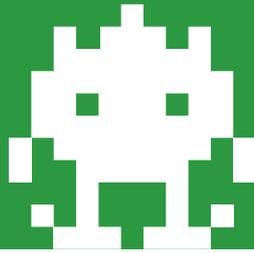
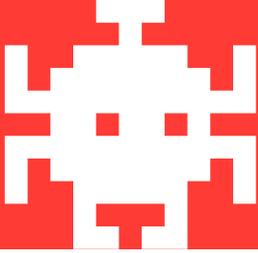
Das MINDSET-Projekt zielt darauf ab, Jugendorganisationen und Jugendbetreuer darauf vorzubereiten, die frühen Anzeichen zu erkennen und die Entwicklung von Spielstörungen unter Jugendlichen zu verhindern. Im Einzelnen verfolgt das Projekt die folgenden Ziele

- ✓ Sensibilisierung für die negativen Auswirkungen des exzessiven Spielens,
- ✓ Jugendbetreuer und Jugendorganisationen mit dem Wissen auszustatten, um die Anzeichen einer Spielstörung zu erkennen und sie von normalem Spielverhalten abzugrenzen,
- ✓ Jugendbetreuer mit den Instrumenten ausstatten, um frühe Anzeichen zu erkennen und Spielstörungen zu verhindern,
- ✓ Förderung der Entwicklung neuer Strategien zur Erkennung und Prävention von Spielstörungen.

Die Ziele des Arbeitspakets 2 - Leitfaden für Jugendbetreuer in Frankreich, Polen, Deutschland, Irland, Österreich, Zypern, Portugal und Griechenland - sind die Erhebung der notwendigen Daten über die Situation der Spielsucht und die Maßnahmen, die in den nationalen Kontexten ergriffen werden, um sie zu bekämpfen, die Gewinnung von Erkenntnissen über die Ansichten junger Menschen und Jugendbetreuer über die Spielsucht in den nationalen Kontexten, die Verbesserung des Wissens junger Menschen und die Steigerung des Bewusstseins unter ihnen in Bezug auf die Spielsucht, die Steigerung des Bewusstseins über die organisatorischen Veränderungen, die in Jugendorganisationen vorgenommen werden müssen, um den Bedürfnissen junger Menschen mit Spielsucht oder dem Risiko einer Spielsucht gerecht zu werden.

Um die oben genannten Ziele zu erreichen, haben die Projektpartner Primärforschung (sowohl quantitativ - durch eine Online-Umfrage - als auch qualitativ - durch Interviews -) und Sekundärforschung (Desk Research) durchgeführt. Die Ergebnisse der Forschung haben zur Entwicklung von zwei Leitfäden geführt, dem Handbuch für Jugendliche und dem Leitfaden für organisatorische Veränderungen für Jugendorganisationen.





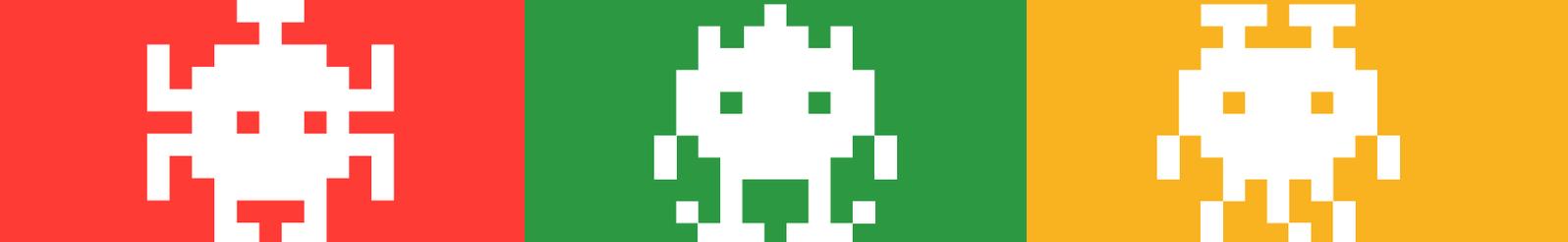
a) Einführung in den Leitfaden zum organisatorischen Wandel für Jugendorganisationen.

Der MINDSET-Leitfaden für organisatorische Veränderungen in Jugendorganisationen soll Informationen über die organisatorischen Veränderungen liefern, die in Jugendorganisationen vorgenommen werden müssen, um den Bedürfnissen junger Menschen mit Spielstörungen oder dem Risiko einer Spielstörung gerecht zu werden. Er enthält außerdem Anleitungen zu Strategien und Methoden, die Jugendorganisationen anwenden sollten, um die Art und Weise zu verändern, wie sie mit Spielstörungen bei jungen Menschen umgehen, sowie innovative Ressourcen und Instrumente, die Jugendbetreuer nutzen können, um jungen Menschen zu helfen, die mit Spielstörungen kämpfen.

Der Leitfaden für organisatorische Veränderungen für Jugendorganisationen richtet sich an jede Art von Jugendorganisation, einschließlich Schulen und Einrichtungen, die außerschulische Aktivitäten aller Art (Sport, Kultur, Religion), Sommerclubs, soziale Gruppen, Selbsthilfegruppen, Jugendvertretungsgruppen oder Umweltschutzinitiativen, Pfadfinder oder Dienstleistungsorganisationen durchführen. Der Leitfaden sollte für alle Arten von Jugendorganisationen relevant und aussagekräftig sein, unabhängig davon, ob sie auf Gemeinde- oder Stadtteilebene, auf staatlicher, nationaler oder regionaler Ebene angesiedelt sind.

Der Leitfaden wurde auf der Grundlage der Ergebnisse der Sekundärforschung und der Feldforschung in den Partnerländern erstellt und enthält eine Zusammenfassung der Forschungsergebnisse, Möglichkeiten der Zusammenarbeit mit Eltern und spezialisierten Interessenvertretern, Informationen über die Rolle von Jugendorganisationen und Möglichkeiten der Arbeit mit jungen Menschen mit Spielstörungen sowie bewährte Verfahren, die Jugendorganisationen bei der Erreichung von Veränderungen inspirieren können.





2. Zusammenfassung der Forschungsergebnisse

Österreich

Genauere Zahlen zur Prävalenz von Spielsucht in Österreich liegen bisher nicht vor, da diese Studien für repräsentative Ergebnisse eine große Abdeckung benötigen, die mit hohen Kosten verbunden ist (vgl. Stevens et al. 2021). Die letzte nennenswerte Beobachtungsstudie zu diesem Thema stammt aus dem Jahr 2016 von David Riedl, der eine Befragung von 389 Tiroler Jugendlichen durchführte und eine Prävalenz von 5,4 % bei Spielsüchtigen feststellte (vgl. Riedl et al. 2016).

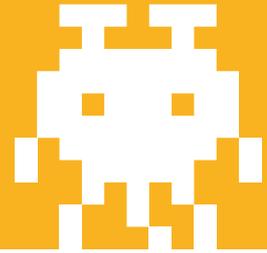
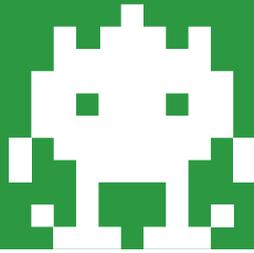
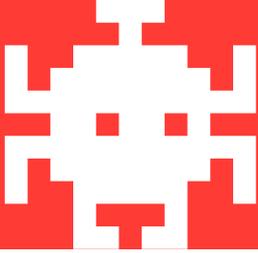
Zypern

Für Zypern wurden keine Statistiken über das Risiko der Entwicklung von Spielstörungen oder andere damit verbundene Daten gefunden. Es wurden jedoch einige Statistiken über den Glücksspielmarkt in Zypern gefunden. Der Umsatz im Videospielesegment wird voraussichtlich etwa 15 Millionen EUR erreichen (Xace, 2021), wobei mobile Spiele die führende Spielmethodik im Land sind, gefolgt von Online-Spielen, Spielnetzwerken und Online-Spielen (Statista, 2022).

Polen

Daten von Statistics Poland (GUS) 2021 zeigen, dass 98,4 % der jungen Menschen zwischen 16 und 24 Jahren einen Computer oder Laptop für Aktivitäten nutzen, die vom Lernen bis zum Einkaufen und zur Unterhaltung reichen. Mit den zunehmenden technischen Möglichkeiten verbringen immer mehr junge Menschen ihre Zeit mit Computern, Videokonsolen oder Handyspielen. Diese Situation wird durch eine Pandemie noch verstärkt - den Übergang zum Arbeiten und Lernen von zu Hause aus. Laut einer vom CBOS (Zentrum für Meinungsforschung) im Jahr 2022 durchgeführten Umfrage nutzen 100 % der 18- bis 24-Jährigen das Internet und 41 % von ihnen spielen Online-Spiele.





Portugal

In Portugal gibt es nicht viele Informationen über die Profile von Spielern, aber es gibt Daten über die Nutzung des Internets und elektronischer Geräte für Spiele. Das Department for Intervention in Addictive Behaviours and Dependencies (SICAD) veröffentlichte ein von Guerreiro und Ferreira (2021) erstelltes Papier mit einigen Statistiken über Gaming und das Internet. Der Bericht enthielt Informationen von Jugendlichen im Alter von 18 Jahren und zeigte, dass 58,3 % der Befragten Online-Spiele spielten, wobei 55,7 % an Wochentagen und 53,8 % am Wochenende spielten. Von diesen spielten 7,2 % an Wochentagen sechs oder mehr Stunden pro Tag, 9,1 % am Wochenende, und am häufigsten wurde bis zu einer Stunde mit Online-Spielen verbracht, sowohl an Wochentagen (25,2 %) als auch am Wochenende (19,9 %). Es wurde auch ein Anstieg der Online-Spiele zwischen 2015 und 2019 festgestellt, von 53,9 % auf 58,3 %.

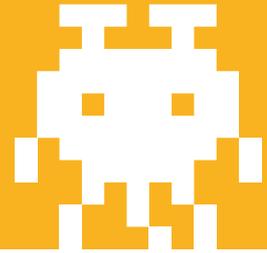
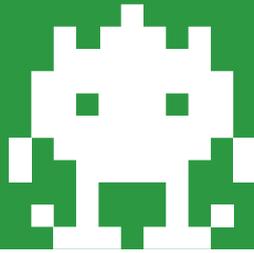
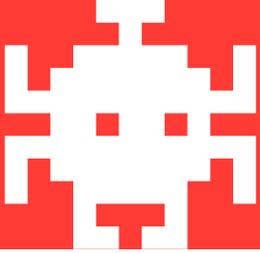
Ireland

Eine kürzlich in Irland durchgeführte Studie untersuchte die Prävalenz von Spielstörungen unter regelmäßigen Spielern. Die Studie wurde online durchgeführt, und die Teilnehmer wurden gebeten, einen Fragebogen mit 21 Fragen zum Spielverhalten auszufüllen, darunter das Alter des Spielbeginns, die gespielten Stunden, das verwendete Gerät, mobiles Spielen, die Motive für das Spielen, die Nutzung von Mikrotransaktionen, das Engagement im Esport und ein Screening-Tool für Spielstörungen (Columb, Griffiths, & O'Gara, 2020).

Die Umfrage wurde von 166 Teilnehmern beantwortet, und die Ergebnisse zeigten, dass 2,4 % der Studienpopulation an einer Spielstörung litten, während bis zu 5,4 % Anzeichen für gestörtes Spielen aufwiesen. Die Studie ergab, dass die Gruppe mit Spielstörungen mehr Zeit an Wochentagen und Wochenenden mit Spielen verbrachte als die Gruppe ohne Spielstörungen (Columb, Griffiths, & O'Gara, 2020).

Die Hauptmotivation für das Spielen bei der nicht gestörten Gruppe war die Erholung, während die gestörte Gruppe Wettbewerb, Flucht und Bewältigung als ihre Hauptmotive für das Spielen angab.





Deutschland

Laut einer repräsentativen Befragung deutscher Familien besitzen 93 % der Kinder im Alter von 12 bis 19 Jahren ein Smartphone und über 80 % von ihnen gaben an, uneingeschränkter Zugang zum Internet zu haben (Paschke et al. 2021). Etwa sechs von zehn Deutschen spielen Computer- und Videospiele, was bedeutet, dass mehr als 600.000 Kinder und Jugendliche ein pathologisches Nutzungsverhalten aufweisen und 59 Prozent der Bevölkerung zwischen 6 und 69 Jahren zum PC, Smartphone, Tablet oder zur Konsole greifen, um in die digitale Welt einzutauchen und Computer- und Videospiele zu spielen. In den letzten Jahren ist das Durchschnittsalter der Videospiele in Deutschland stetig gestiegen, von 37,4 Jahren im Jahr 2020 auf 37,6 Jahre im Jahr 2021 (Bundesverband der Deutschen Games-Branche). Laut der Thomasius-Längsschnittstudie von 2019 bis 2021 liegt der Anstieg der genutzten digitalen Spiele in Deutschland bei 31,3 % an Wochentagen und 12,9 % an Wochenenden (Thomasius, 2021). Auch bei den Spielstörungen gab es einen signifikanten Anstieg von 51,8% (Thomasius, 2021). Auch nach Abklingen der Pandemiebeschränkungen liegen die durchschnittlichen Mediennutzungszeiten noch über den Werten vor der Pandemie (Fischbach, 2021).

Griechenland

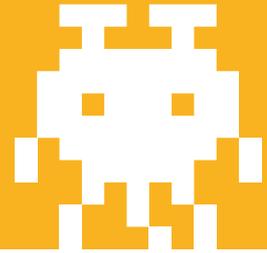
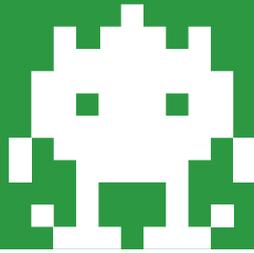
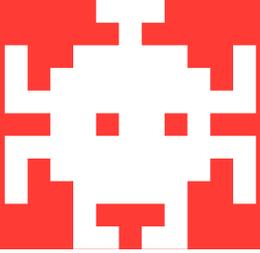
Nach den Daten der SafeLine[1], der Helpline des griechischen Zentrums für sicheres Internet (SIC) für das Jahr 2021, ist Spielsucht einer der Hauptgründe für die Anrufe bei der Hotline (43 %). Als weitere Gründe werden Probleme im Zusammenhang mit dem Datenschutz (12 %), technische Fragen (11 %), Gewalt im Internet (9 %), exzessive Nutzung (7 %), Sexting (6 %), Beziehungen und Sexualität (4 %), Erziehung in den Medien (4 %), sexueller Missbrauch (1 %), schädliche Inhalte (1 %), Online-Reputation (1 %) und Hassreden (0 %) genannt (Griechisches Safer Internet Zentrum, 2021).

Was das Profil der Spielsüchtigen betrifft, so waren neun von zehn Personen, die Rehabilitationsdienste in Anspruch nahmen, um ihre problematische oder exzessive Internet-/Spieldnutzung im KETHEA - Therapiezentrum für abhängige Personen[2] zu behandeln, junge Männer mit griechischer Staatsangehörigkeit und einem Durchschnittsalter von 18,9 Jahren, die bei ihren Eltern wohnten. Im Jahr 2021 wurden insgesamt 531 Personen von KETHEA betreut, davon 141 Jugendliche und 390 Familienangehörige (KETHEA - Therapiezentrum für abhängige Personen, 2021, S. 47). Ihre Beschäftigung mit dem Internet wurde als täglich beschrieben und betraf hauptsächlich Massively Multi-played Online Role-Playing Games (MMORPGs)

[1] <https://www.safeline.gr/en/>

[2] <https://www.kethea.gr/en/epikoinonia/>





Frankreich

Es ist erwähnenswert, dass die Spielkultur in Frankreich bedeutend ist, da das Land einer der größten Märkte für Videospiele in Europa ist. Eine 2022 von der Union of Video Game Publishers SELL in Zusammenarbeit mit Médiamétrie (einer Aktiengesellschaft, die sich auf Publikumsmessungen und die Erforschung der Nutzung audiovisueller und digitaler Medien in Frankreich spezialisiert hat) durchgeführte Studie ergab, dass mehr als ein Viertel der Franzosen täglich Videospiele spielt und dass es mehr als 37 Millionen Gamer gibt.

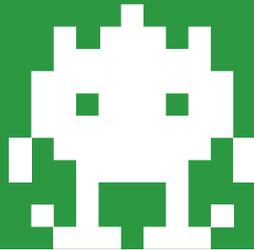
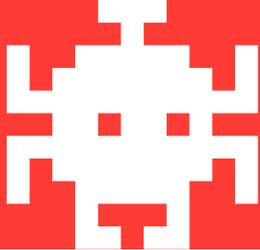
Das französische Kulturministerium hat Videospiele seit 2011 offiziell als Kunstform anerkannt, was ihnen Zugang zu verschiedenen Formen staatlicher Finanzierung und Unterstützung gewährt, die normalerweise anderen kreativen Tätigkeiten wie Film und Literatur vorbehalten sind. Das Centre National du Cinéma et de l'image animée (CNC), eine französische Regierungsbehörde, die für die Förderung und Unterstützung von Kino, Fernsehen, Videospielen und anderen audiovisuellen Branchen zuständig ist, hat maßgeblich zum Wachstum der französischen Videospieleindustrie beigetragen. Die CNC ist für den Förderfonds für Videospiele (FAJV) zuständig, der die Innovation und die Entwicklung der Videospielebranche fördern soll. In Zusammenarbeit mit dem CNC fördert auch das französische Außenministerium die französische Videospieleindustrie.

Schlussfolgerungen aus der Sekundär- und Feldforschung in den Partnerländern

Obwohl problematisches Spielen von der WHO als psychische Erkrankung anerkannt wurde, stellten die Partner fest, dass der rechtliche Rahmen zur Regelung der Nutzung von Computer- und elektronischen Spielen durch Kinder und Jugendliche in den Projektländern noch unterentwickelt ist. Positiv zu vermerken ist, dass alle Partnerländer das PEGI-System (Pan European Game Information) zur Alterseinstufung übernommen haben, das von der Europäischen Kommission unterstützt wird und als Modell für die Harmonisierung der Rechtsvorschriften für elektronische Spiele dienen kann.

Die Lücken im Rechtsrahmen für das Glücksspiel erklären sich durch die jüngste Aufnahme der Spielstörung in die 11. Ausgabe der Internationalen Klassifikation der Krankheiten (ICD) im Jahr 2018 - offiziell 2019 - und die kontroversen Reaktionen darauf. Darüber hinaus ist die Glücksspielindustrie ein sich ständig weiterentwickelnder Wirtschaftszweig, so dass ständige Gesetzesreformen erforderlich sind, um mit den neuen Trends bei Video- und digitalen Spielen Schritt zu halten.



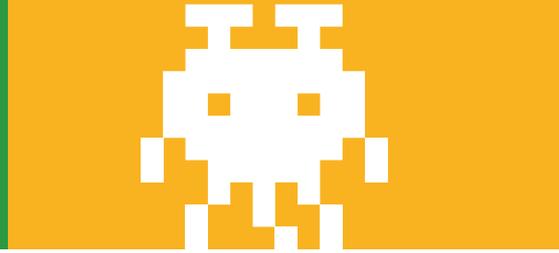
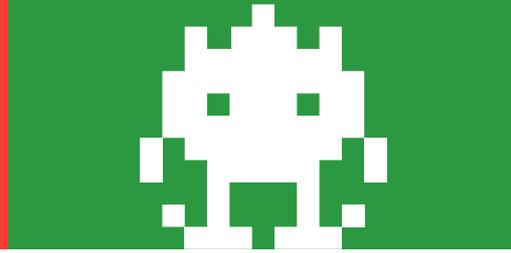
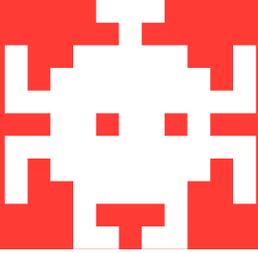


Es ist auch erwähnenswert, dass der rechtliche Rahmen für Glücksspiele in vielen Fällen auch als Rahmen für Spielstörungen dient. Auch wenn die Glücksspielstörung einige Ähnlichkeiten mit dem Glücksspiel aufweist, erfordert der unterschiedliche Charakter der Glücksspielstörung als legale Freizeitaktivität mit nachgewiesenen positiven Auswirkungen auf die kognitive und emotionale Entwicklung von Kindern und Jugendlichen einen anderen und separaten rechtlichen Ansatz.

Die Forschung hat gezeigt, dass junge Menschen sowie die Familie und das soziale Umfeld, in dem sie leben, sich der Glücksspielstörung und ihrer Auswirkungen auf die psychische Gesundheit und das soziale Leben noch nicht bewusst sind. Es fehlt nicht nur das Bewusstsein dafür, dass das Spielen eine potenzielle Suchtquelle ist, sondern auch die Akzeptanz, dass es sich bei problematischen Spielgewohnheiten tatsächlich um eine Verhaltenssucht handelt, die medizinisch betreut und behandelt werden muss. Dieser Widerstand hängt mit der sozialen Stigmatisierung von Süchten und der Inanspruchnahme einer Behandlung zusammen. Die Online-Umfrage zeigte auch die Angst, wegen einer Spielstörung stigmatisiert zu werden. Obwohl die Mehrheit der Teilnehmer angab, täglich oder wöchentlich Computerspiele zu spielen, antworteten Teilnehmer, die sehr häufig spielten, dass sie ihre Spielgewohnheiten selbst kontrollieren können oder dass sie nicht so viel Zeit mit Spielen verbringen, dass sie Hilfe/Unterstützung benötigen.

Hinsichtlich der Schwierigkeiten bei der Behandlung von Spielstörungen wurden in den Projektländern viele Ähnlichkeiten festgestellt. Der Staat hat keine organisierte Strategie gegen Spielstörungen, was wiederum dazu führt, dass junge Menschen und ihre Familien nur wenig über Spielstörungen wissen. Darüber hinaus fehlt es dem Bildungspersonal im schulischen Umfeld an der nötigen Ausbildung und den notwendigen Ressourcen, um Schüler zu unterstützen, die mit problematischem Spielverhalten zu kämpfen haben. Eine weitere Schwierigkeit, die hervorgehoben werden muss, ist die mangelnde Sichtbarkeit von Organisationen, die auf die Prävention und Behandlung von Spielstörungen spezialisiert sind. Die Feldforschung hat gezeigt, dass nicht nur die allgemeine Öffentlichkeit, sondern auch Jugendbetreuer nur begrenztes Wissen über Organisationen haben, die sich auf Spielstörungen spezialisiert haben. Abgesehen von ihrer Schwäche, auf ihre Aktivitäten aufmerksam zu machen, verschärft ihre Konzentration auf große städtische Zentren die Schwierigkeit für die in kleinen Städten und Dörfern lebende Bevölkerung, die von ihnen angebotene Unterstützung zu erreichen.





Die mit Jugendbetreuern durchgeführten Interviews beleuchten die Hindernisse und Bedürfnisse, mit denen Jugendbetreuer bei ihren Bemühungen konfrontiert sind, jungen Menschen zu helfen und sie vor einer Spielstörung zu schützen. Die überwiegende Mehrheit der Jugendbetreuer, die an den Interviews teilnahmen, antwortete, dass sie nicht über die richtigen Kenntnisse und Fähigkeiten verfügen, um jungen Menschen mit Symptomen von Spielsucht zu helfen. Es wurde festgestellt, dass sie bessere Informationen über die Situation von Spielsucht unter jungen Menschen, den rechtlichen Rahmen, die Organisationen, die Politik und die verfügbaren Instrumente zur Behandlung von Spielsucht benötigen. Sie äußerten auch den Bedarf an Trainingsprogrammen und Bildungsressourcen, die ihnen helfen können, junge Menschen mit Spielstörungen zu erkennen und zu unterstützen, sowie an mehr finanziellen Mitteln für die Umsetzung von Programmen und Aktivitäten im Zusammenhang mit Spielstörungen.

Basierend auf den Ergebnissen der Sekundär- und Feldforschung wurden die folgenden Empfehlungen ausgesprochen:

In Anbetracht der mangelnden Sichtbarkeit von Organisationen, die sich auf Spielsucht spezialisiert haben, wird eine Auflistung aller spezialisierten Dienste und Organisationen, die sich mit Spielsucht befassen können, mit Kontaktinformationen als notwendig erachtet.

Aufgrund des mangelnden öffentlichen Bewusstseins für Spielsucht ist die Organisation von Sensibilisierungsaktivitäten für Eltern, Kinder, Lehrer und andere Fachleute, die sich mit Spielsucht beschäftigen, ebenfalls wichtig.

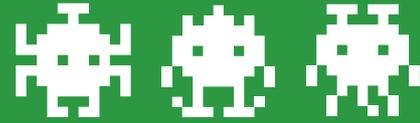
In Anbetracht des Bedarfs von Jugendbetreuern an besseren Informationen und Schulungen zum Thema Glücksspielsucht kann ein Leitfaden mit praktischen Empfehlungen, bewährten Verfahren, nützlichen Werkzeugen und Ressourcen Jugendorganisationen helfen, kompetenter und effektiver zu werden.

- Schließlich wird auch die Organisation von Aktivitäten zum Kapazitätsaufbau für Fachkräfte und Eltern zum Thema Spielsucht als wichtig erachtet. Ein Leitfaden sollte allgemeine Informationen über Glücksspielsucht (Früh- und Warnzeichen, Ursachen, Risikofaktoren, Verlauf der Störung), positive und negative Auswirkungen des Glücksspiels, Präventionsstrategien, Interventionsstrategien, alternative Aktivitäten, Unterstützungsmechanismen, ein aktualisiertes Verzeichnis der Dienste mit Kontaktinformationen, gebrauchsfertige Instrumente und Aktivitäten mit Anleitungen enthalten. Was die Form eines solchen Trainings betrifft, so ist es am besten, wenn die Teilnahme und Interaktion der Lernenden gefördert wird.



3. Möglichkeiten der Arbeit mit jungen Menschen mit Spielstörungen

Wichtigste Erkenntnisse aus dem Kapitel



- Jugendorganisationen sollten das Bewusstsein für Spielstörungen durch Aufklärungs- und Informationskampagnen schärfen, Screening-Verfahren entwickeln, um Risikopersonen zu identifizieren, und mit psychologischen Fachkräften zusammenarbeiten, um maßgeschneiderte Unterstützung anzubieten.
- Jugendgruppen müssen über Spielstörungen aufklären, Risiken erkennen und mit Fachleuten für psychische Gesundheit zusammenarbeiten. Die Förderung gesunder Spielgewohnheiten und sozialer Kontakte ist ebenfalls wichtig.

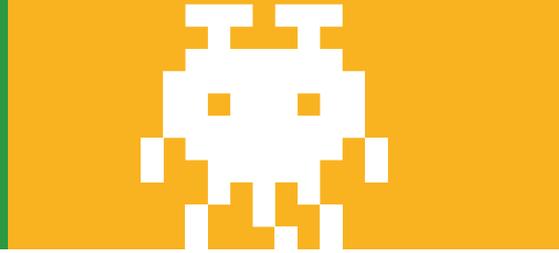
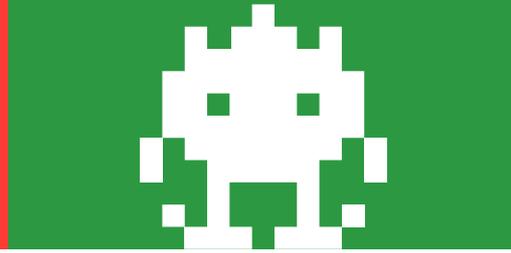
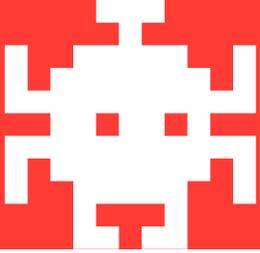
Strategien und Methoden für Jugendorganisationen

Die Arbeit mit jungen Menschen, die unter Spielstörungen leiden, erfordert einen durchdachten und umfassenden Ansatz. Glücklicherweise können Jugendorganisationen Strategien und Methoden anwenden, um Spielstörungen bei jungen Menschen zu behandeln. Einige dieser Strategien und Methoden umfassen:

Bildung und Sensibilisierung: Durch die Bereitstellung von Informationen und Aufklärungsveranstaltungen über Spielstörungen für Jugendliche und deren Eltern/Erziehungsberechtigte können Jugendorganisationen das Bewusstsein für die Anzeichen, Symptome und potenziellen Folgen des exzessiven Spielens schärfen. Dies kann einen großen Einfluss auf die Früherkennung und Intervention haben.

Screening und Bewertung: Durch die Entwicklung eines Screening-Prozesses können Jugendorganisationen junge Menschen identifizieren, bei denen ein Risiko für eine Spielstörung besteht oder die bereits an einer solchen leiden. Durch den Einsatz von validierten Bewertungsinstrumenten können sie den Schweregrad der Störung messen und den angemessenen Grad der benötigten Unterstützung bestimmen.





Psychology Tools[3] ist eine kostenlose Website mit Zugang zu wissenschaftlich validierten psychologischen Beurteilungsinstrumenten für Psychologiefachleute, Studierende und die breite Öffentlichkeit. Die Website bietet Tests, Fragebögen und Bewertungen in einem benutzerfreundlichen Format mit automatischer Auswertung. Alle Beurteilungen stammen aus angesehenen psychologischen Fachzeitschriften und sind auf die praktische Anwendung abgestimmt.

Das automatische Bewertungssystem spart Zeit, reduziert menschliche Fehler und macht den Bewertungsprozess verständlicher. Die Ergebnisse umfassen sowohl Rohwerte als auch indikative Wertebereiche, sofern verfügbar. Eines der verfügbaren Instrumente ist das Excessive Gaming Screening Tool[4], das Einzelpersonen hilft festzustellen, ob Videospiele und/oder Internetnutzung in ihrem Leben problematisch sein könnten. Es ist jedoch wichtig zu beachten, dass das Tool nicht für klinische Diagnosen gedacht ist (Psychology Tools, 2023).



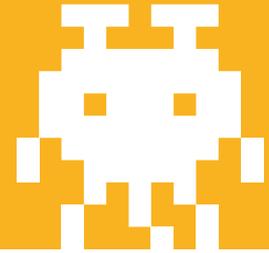
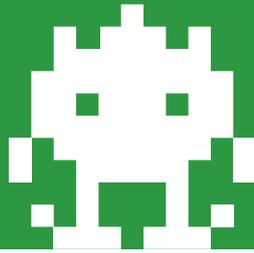
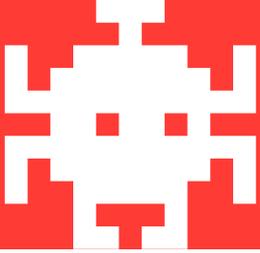
Figur 1 Bild by Unsplash+ on Unsplash

Professionelle Unterstützung: Durch die Zusammenarbeit mit Experten für psychische Gesundheit, die sich auf die Behandlung von Spielstörungen spezialisiert haben, können Organisationen eine Vielzahl wertvoller Dienste anbieten, um junge Menschen zu unterstützen, die mit Problemen im Zusammenhang mit exzessivem Spielen konfrontiert sind. Dazu gehören individuelle Beratungsgespräche, therapeutische Interventionen oder die Möglichkeit, an unterstützenden Gruppendiskussionen teilzunehmen.

[3] <https://psychology-tools.com/>

[4] <https://psychology-tools.com/test/excessive-gaming-screening-tool>





Leitlinien für gesundes Spielen: Jugendorganisationen können das Konzept des verantwortungsvollen und ausgewogenen Spielens fördern, indem sie Richtlinien entwickeln und verbreiten, die junge Menschen dazu ermutigen, gesunde Spielgewohnheiten zu entwickeln, einschließlich der Begrenzung der Bildschirmzeit und der Priorisierung anderer Aktivitäten.

Game Quitters[5] ist eine unterstützende Gemeinschaft, die Einzelpersonen dabei hilft, mit Videospiele aufzuhören und die Kontrolle über ihr Leben zurückzugewinnen. Sie arbeiten weltweit mit Eltern, Spielern, Lehrern und Fachleuten zusammen, um Hilfesuchenden umfassende Unterstützung zu bieten.

Auf ihrer Community-Website bieten sie einen Leitfaden mit dem Titel "Gesunde Spielgewohnheiten für Kinder, Jugendliche und Erwachsene"[6]. Dieser Leitfaden soll Menschen helfen, die entweder eine Spielstörung haben oder gefährdet sind, eine solche zu entwickeln. Indem sie diese Richtlinien befolgen, können sie die Sucht erkennen und verhindern und eine gesündere Beziehung zum Spielen fördern (Game Quitters, 2021).

Einbindung der Eltern: Jugendorganisationen sollten Eltern/Erziehungsberechtigte in den Prozess der Behandlung von Spielstörungen einbeziehen. Indem sie ihnen die am besten geeigneten Informationen, Ressourcen und Strategien zur Verfügung stellen, können sie ihren Kindern helfen, gesunde Spielgewohnheiten zu entwickeln.



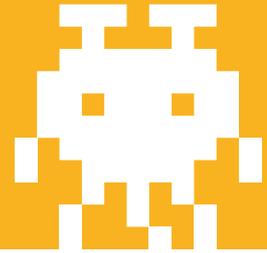
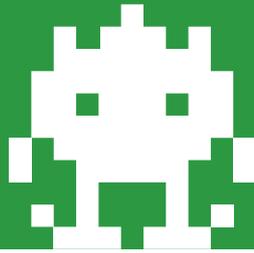
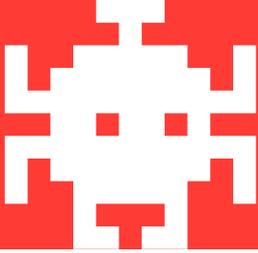
Figure 2 Photo by sofatur on Unsplash

Soziale Bindung: Durch die Förderung von Möglichkeiten für junge Menschen, sich an sozialen Aktivitäten zu beteiligen und positive Beziehungen aufzubauen, kann dies dazu beitragen, die soziale Isolation zu bekämpfen, die ein Faktor sein kann, der zu Spielstörungen beiträgt.

[5] <https://gamequitters.com/>

[6] <https://gamequitters.com/healthy-gaming-habits/>





Jugendorganisationen dürfen nicht vergessen, dass Glücksspielsucht ein komplexes Thema ist und dass es keine Einheitslösung gibt, denn jeder Mensch ist anders. Aus diesem Grund ist es von größter Bedeutung, die Interventionen auf die spezifischen Bedürfnisse der betroffenen jungen Menschen abzustimmen und Verständnis für ihre einzigartigen Herausforderungen und Umstände zu zeigen.

Erforderliche Kenntnisse und Fertigkeiten für Jugendbetreuer

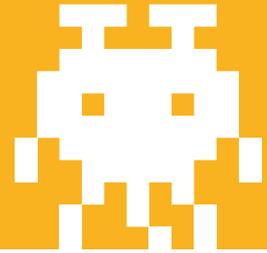
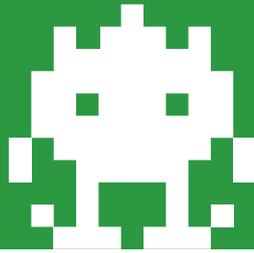
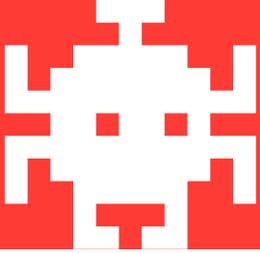
Die Arbeit mit jungen Menschen mit Spielstörungen erfordert von Jugendbetreuern ein breites Spektrum an Kenntnissen und Fähigkeiten, um diese jungen Menschen bei der Bewältigung ihrer Herausforderungen wirksam unterstützen zu können. Hier sind einige grundlegende Kenntnisse und Fähigkeiten, die benötigt werden:

- **Verstehen von Spielstörungen:** Jugendbetreuer spielen eine wichtige Rolle bei der Unterstützung junger Menschen und müssen Spielstörungen gründlich verstehen. Das bedeutet, dass sie die Kriterien für die Diagnose von Spielstörungen kennen, die im DSM-5[7] oder im ICD-11[8] zu finden sind, und dass sie sich über die neueste Forschung und Literatur zu diesem Thema auf dem Laufenden halten. Indem sie gut über die möglichen negativen Auswirkungen von exzessivem Spielen auf die psychische Gesundheit und das soziale Funktionieren informiert sind, können Jugendbetreuer jungen Menschen angemessene Unterstützung anbieten (Luo et al., 2022). Kenntnisse in diesem Bereich helfen Jugendbetreuern, denjenigen, die mit spielbezogenen Problemen zu kämpfen haben, die bestmögliche Unterstützung und Beratung zu bieten.
- **Vertrautheit mit psychischer Gesundheit:** Wie Doherty (2021) betont, sollten sich Jugendbetreuer mit dem Bereich der psychischen Gesundheit vertraut machen, um Glücksspielstörungen effektiv angehen zu können, und die Bedeutung von Schulungen zur psychischen Gesundheit für Jugendbetreuer hervorheben. Eine solide Grundlage in allgemeinen Konzepten der psychischen Gesundheit ist von entscheidender Bedeutung, da sie Jugendbetreuer in die Lage versetzt, die Anzeichen und Symptome zu erkennen, die häufig mit Spielstörungen verbunden sind. Darüber hinaus befähigt dieses Wissen Jugendbetreuer dazu, mögliche Zusammenhänge zwischen Spielstörungen und anderen psychischen Problemen wie Depressionen, Angstzuständen oder Aufmerksamkeitsproblemen zu erkennen. Durch das Verständnis dieser Zusammenhänge können Jugendbetreuer eine umfassende Unterstützung bieten, die das Gesamtbild des Wohlbefindens eines jungen Menschen berücksichtigt (Sternlicht & Sternlicht, 2023). Dieser integrierte Ansatz ermöglicht es ihnen, Menschen, die mit Herausforderungen im Zusammenhang mit Glücksspielen und den damit verbundenen psychischen Problemen konfrontiert sind, besser und fürsorglicher zu unterstützen.

[7] <https://themindfulgamer.com/what-is-dsm-5-video-game-addiction/>

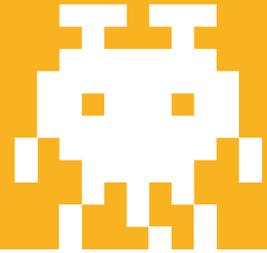
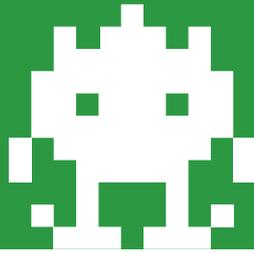
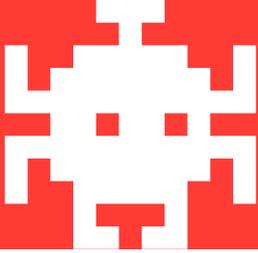
[8] <https://www.psychiatrictimes.com/view/gaming-addiction-icd-11-issues-and-implications>





- **Kommunikationsfähigkeiten:** Effektive Kommunikation ist ein Grundpfeiler der Jugendarbeit. Die Fähigkeit, aktiv zuzuhören, offene Fragen zu stellen und mit Einfühlungsvermögen zu reagieren, kann Jugendbetreuern dabei helfen, starke und vertrauensvolle Beziehungen zu jungen Menschen aufzubauen. Wenn JugendbetreuerInnen ein Umfeld fördern, das einen offenen Dialog begünstigt, schaffen sie einen sicheren Raum für junge Menschen, in dem sie ihre Gedanken und Gefühle in Bezug auf Spiele frei äußern können. Das Fehlen von Urteilen ermöglicht es ihnen, ihre Spielerfahrungen und Gefühle offen mitzuteilen (Maynooth University & Tallinn University, 2019). Durch die Entwicklung eines solchen unterstützenden Umfelds können JugendbetreuerInnen eine tiefere Verbindung zu den Jugendlichen, mit denen sie arbeiten, aufbauen, was es ihnen ermöglicht, deren Bedürfnisse besser zu verstehen und angemessene Beratung und Unterstützung anzubieten.
- **Nicht wertende Haltung:** Eine nicht wertende und nicht stigmatisierende Haltung ist für JugendbetreuerInnen von entscheidender Bedeutung, wenn sie mit jungen Menschen mit Spielstörungen zu tun haben. Sie sollten eine sichere und unterstützende Umgebung schaffen, die frei von Scham und Schuldzuweisungen ist. Auf diese Weise können sie junge Menschen ermutigen, sich wohl zu fühlen, wenn sie Hilfe suchen und offen über ihre Probleme sprechen (Oakes, 2020). Diese mitfühlende und verständnisvolle Strategie trägt zum Aufbau von Vertrauen und Beziehungen bei und ermöglicht es den Jugendbetreuern, eine bessere Verbindung zu denjenigen herzustellen, denen sie zu helfen versuchen. Wenn junge Menschen sich akzeptiert und respektiert fühlen, sind sie eher bereit, sich beraten und unterstützen zu lassen, was zu einer positiveren Entwicklung auf ihrem Weg zur Überwindung spielbezogener Probleme führt.
- **Kooperativer Ansatz:** Die Annahme eines kooperativen Ansatzes ist ein wesentliches Merkmal der Jugendarbeit. Jugendbetreuer arbeiten häufig mit verschiedenen Fachleuten zusammen, darunter Psychologen, Berater und Spezialisten für psychische Gesundheit, um eine umfassende Betreuung zu gewährleisten. Aufgrund ihrer Erfahrung mit multidisziplinären Teams können Jugendbetreuer einen umfassenderen und integrierteren Ansatz zur Unterstützung junger Menschen anbieten, die mit Spielstörungen zu kämpfen haben. Diese kooperative Strategie garantiert, dass verschiedene Fachkenntnisse und Einsichten zusammengeführt werden, was zu einem abgerundeten und effektiven Unterstützungsplan für die Betroffenen führt. Durch die Zusammenarbeit dieser Fachkräfte können die vielfältigen Elemente spielbezogener Herausforderungen angegangen und maßgeschneiderte Beratung angeboten werden, die das gesamte Spektrum des Wohlbefindens eines jungen Menschen berücksichtigt.





- **Selbstfürsorge:** Selbstfürsorge ist ein wichtiger Aspekt der Jugendarbeit, insbesondere im Umgang mit jungen Menschen, die von Spielstörungen betroffen sind. Die Anforderungen dieser Rolle können einen emotionalen Tribut fordern, daher ist es für Jugendbetreuer wichtig, ihr eigenes Wohlbefinden in den Vordergrund zu stellen. Dazu gehören verschiedene Schritte wie die Inanspruchnahme von Supervision, regelmäßige Selbstreflexion und das Erkennen, wann sie zusätzliche Unterstützung benötigen (D'Arcy, 2016). Indem sie für sich selbst sorgen, stellen Jugendbetreuer sicher, dass sie besser gerüstet sind, um andere wirksam unterstützen zu können. Wenn sie sich Zeit für sich selbst nehmen, können sie ihre eigene emotionale Belastbarkeit aufrechterhalten und sich besser auf die Bedürfnisse der jungen Menschen einstellen, denen sie helfen.

Mit diesen umfassenden Kenntnissen und Fähigkeiten können Jugendbetreuer die notwendige Anleitung und Unterstützung bieten, um jungen Menschen mit Spielstörungen zu helfen, ein gesünderes Spielverhalten zu entwickeln, ihr emotionales Wohlbefinden zu steigern und ihre Lebensqualität insgesamt zu verbessern.

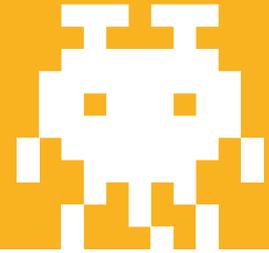
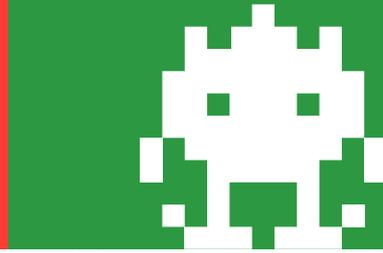
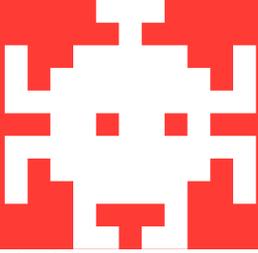
Strategien und Methoden für Jugendorganisationen

Eines der besten Mittel gegen jede Art von Sucht oder übermäßiger Abhängigkeit ist das Erlernen eines maßvollen Konsums. Bei der Arbeit mit jungen Menschen, die möglicherweise an einer Spielstörung leiden, müssen Jugendbetreuer darauf vorbereitet sein, Bewältigungsmechanismen in Bezug auf Entzugserscheinungen sowie Fähigkeiten zur Mäßigung zu vermitteln.

Laut Olivia Grace, einer klinischen Psychologin, die sich auf die Therapie von Videospielesucht spezialisiert hat, ist das Erlernen von Achtsamkeit eine der besten Möglichkeiten, um jungen Menschen bei der Überwindung einer Spielstörung zu helfen (Mandriota, 2022). Aktivitäten wie Achtsamkeitsmeditation können jungen Menschen helfen, mit ihrer Sucht fertig zu werden und Selbstbewusstsein zu entwickeln. Einige hilfreiche Tools finden Sie unten verlinkt:

- Headspace: <https://www.headspace.com/>
- Mindful: <https://www.mindful.org/meditation/mindfulness-getting-started/>
- 10 Minute Mindfulness Meditation: <https://www.youtube.com/watch?v=ZToicYcHIQU>





Indem sie junge Menschen dabei unterstützen, 10 Minuten pro Tag für achtsame Meditation zu reservieren, können Jugendbetreuer dazu beitragen, die übermäßige Abhängigkeit von anderen Formen der Unterhaltung zu bekämpfen.

Eine weitere Möglichkeit, die Spielsucht zu bekämpfen, besteht darin, jungen Menschen zu helfen, die Zeit, die sie mit Spielen verbringen, zu begrenzen, um ihnen ein gesundes Verhältnis zu Videospielen beizubringen. Auf diese Weise können sie die Bedeutung von Mäßigung verstehen und schätzen lernen. Eine Möglichkeit, jungen Menschen beizubringen, wie sie gesunde Grenzen und Zeitlimits für die Spielzeit setzen können, besteht darin, Spielkonsolen und -geräte aus dem Schlafzimmer zu entfernen. So würden die Jugendlichen daran gehindert, diese Geräte zu benutzen, und wären gezwungen, sich bewusst für das Wohnzimmer zu entscheiden (Stonewater Recovery, 2023).

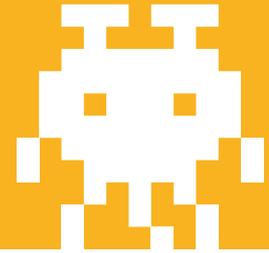
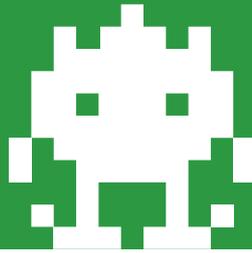
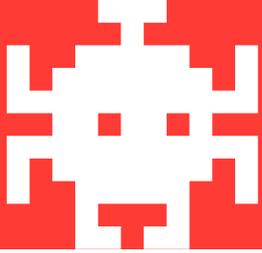
Die Einrichtung von Online-Support-Communities oder Foren, in denen junge Menschen ihre Erfahrungen, Herausforderungen und Erfolge im Zusammenhang mit der Spielsucht austauschen können, kann ein Gefühl der Kameradschaft fördern und einen sicheren Raum für Diskussionen bieten. Die Einführung von Peer-Support-Programmen, die junge Menschen, die ihre Spielsucht überwunden haben oder sie erfolgreich bewältigen, mit jenen zusammenbringen, die damit zu kämpfen haben, ist eine weitere effektive Möglichkeit, das Problem anzugehen, da Peer-Mentoren wertvolle Einblicke und Ermutigung bieten können. Jugendbetreuer können auch die Teilnahme an kreativen Aktivitäten wie Kunst, Sport, Musik oder anderen Hobbys fördern und erleichtern. Diese Aktivitäten können als gesunde Alternativen zum exzessiven Spielen dienen.

Jeder junge Mensch ist einzigartig, daher ist es wichtig, die Maßnahmen auf die individuellen Bedürfnisse und Vorlieben abzustimmen. Wenn Sie sich über die neuesten Forschungsergebnisse und bewährten Praktiken in Bezug auf Spielsucht auf dem Laufenden halten, können Sie sicherstellen, dass Jugendbetreuer mit den effektivsten Ressourcen und Werkzeugen ausgestattet sind.

Ideen für Gruppenaktivitäten zur Überwindung der Spielstörung

Die Überwindung einer Spielstörung erfordert einen ganzheitlichen Ansatz, der die körperlichen, emotionalen und sozialen Aspekte des Lebens einer Person berücksichtigt. Gruppenaktivitäten können dabei helfen, Unterstützung zu bieten, gesunde Gewohnheiten zu fördern und ein Gemeinschaftsgefühl unter den Betroffenen zu entwickeln.





Einige Ideen für Gruppenaktivitäten zur Überwindung der Spielsucht beinhalten die Organisation einer spielfreien Herausforderung für einen bestimmten Zeitraum, wie eine Woche oder einen Monat. Jugendbetreuer stellen sich dieser Herausforderung, indem sie die Teilnehmer ermutigen, die Spielzeit durch andere Aktivitäten zu ersetzen und ihre Fortschritte zu verfolgen. Halten Sie regelmäßige Gruppentreffen ab, um Herausforderungen zu diskutieren und Erfolgsgeschichten auszutauschen.

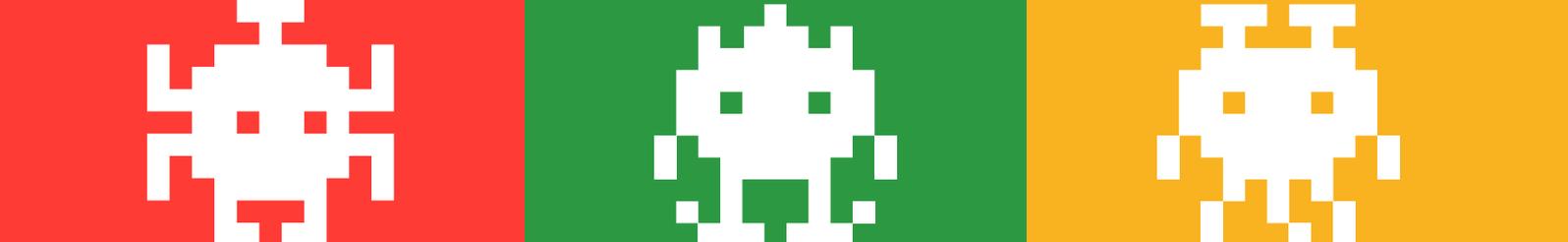
Eine andere Idee ist es, junge Menschen zu ermutigen, sich mit anderen kreativen Aktivitäten zu beschäftigen, die die gleichen Sinne ansprechen wie das Spielen. Jugendbetreuer können die Jugendlichen zum Beispiel zu Kunsttherapiesitzungen oder kreativen Aktivitäten wie Zeichnen, Malen oder Basteln anregen. Kunst kann als therapeutisches Ventil dienen, um Gefühle auszudrücken und Stress zu bewältigen. Anstelle von Videospiele könnten sie auch die Einführung von Tabletop-Rollenspielen[9] in Erwägung ziehen, bei denen die Teilnehmer zusammenarbeiten, Probleme lösen und phantasievolle Geschichten erzählen können, ohne den Bildschirm zu benutzen.

Darüber hinaus können Jugendbetreuer kleine Peer-Support-Zirkel einrichten, in denen sich die Teilnehmer über ihre Probleme, Fortschritte und Strategien zur Überwindung der Spielstörung austauschen können. Durch die Förderung offener und nicht wertender Diskussionen können Jugendbetreuer ein Gruppen-Brainstorming organisieren und Strategien zur Mäßigung der Spielgewohnheiten entwickeln. Dabei kann auch über die Festlegung von Spielplänen, die Einführung von Pausen, die Entwicklung von Rollenspielen und die Suche nach Alternativen zum Spielen gesprochen werden.

Jugendbetreuer sollten immer bedenken, dass die Wirksamkeit dieser Aktivitäten von der Bereitschaft des Einzelnen zur Teilnahme und zum Engagement abhängt. Die Schaffung eines unterstützenden und verständnisvollen Umfelds ist wichtig, um den Teilnehmern auf ihrem Weg zur Überwindung der Spielsucht zu helfen. Sie sollten immer sicherstellen, dass die Sicherheit und das Wohlbefinden der Gruppenmitglieder im Vordergrund stehen und bei Bedarf professionelle Hilfe in Anspruch nehmen.

[9] E.g. Dungeons & Dragons board game:
https://en.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons





4. Die Rolle von Jugendorganisationen bei der Behandlung von Spielstörungen

Wichtigste Erkenntnisse aus dem Kapitel



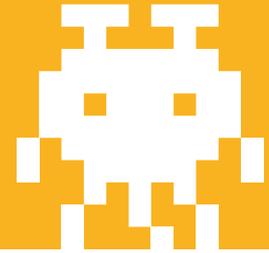
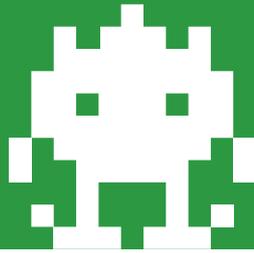
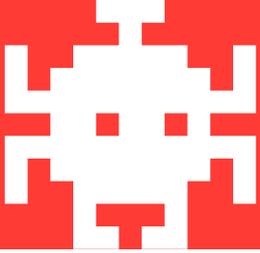
- Die Überbrückung der Kluft zwischen spielbezogenen Herausforderungen und psychischen Gesundheitsdiensten gewährleistet einen rechtzeitigen Zugang zu Ressourcen und schärft das Bewusstsein für psychische Gesundheit in der Spielergemeinschaft.
- Die Bereitstellung von Informationen und Unterstützung für Eltern trägt dazu bei, ein Umfeld zu schaffen, das verantwortungsvolles Spielen in der Familie ermöglicht.
- Die Ermutigung zu offenen Gesprächen über Spielstörungen trägt dazu bei, die Stigmatisierung zu verringern und das Verständnis zu fördern.
- Einzelpersonen mit Werkzeugen für verantwortungsbewusstes Spielen auszustatten, einschließlich Selbstregulierung und ausgewogener Bildschirmzeit, befähigt sie, einen gesunden Lebensstil beim Spielen beizubehalten.

Mehr Möglichkeiten für Kommunikation und Dialog

Spielstörungen haben sich im heutigen digitalen Zeitalter zu einem bedeutenden Problem entwickelt, das sich auf das geistige und emotionale Wohlbefinden unzähliger Menschen auswirkt, insbesondere bei Jugendlichen. Im Zuge des technologischen Fortschritts wird die Rolle von Jugendorganisationen bei der Bekämpfung von Spielstörungen immer wichtiger. In diesem Kapitel werden die vielfältigen Strategien von Jugendorganisationen zur Bekämpfung von Spielstörungen untersucht und ihre Bemühungen zur Verbesserung der Kommunikation, zur Förderung von gesundem Spielen, zur Ermutigung zu spielfreien Aktivitäten, zur Aufklärung der Eltern und zur Erleichterung des Zugangs zu psychosozialen Diensten hervorgehoben.

Jugendorganisationen spielen eine zentrale Rolle bei der Schaffung offener Kommunikations- und Dialogplattformen über Spielstörungen. Diese Organisationen schaffen sichere Räume für Einzelpersonen, um ihre Spielerfahrungen, Sorgen und Herausforderungen zu teilen, indem sie Workshops, Seminare und Selbsthilfegruppen veranstalten. Diese Dialoge bieten unschätzbare Einblicke in die psychologischen Dimensionen von Spielstörungen und ermöglichen es den Teilnehmern, ihre Probleme in einem breiteren Kontext zu verstehen. Durch die von Jugendorganisationen geführten Dialoge erhalten die Teilnehmer Einblicke in die komplexen psychologischen Dimensionen von Spielstörungen.





Erfahrene Moderatoren, oft in Zusammenarbeit mit Fachleuten aus dem Bereich der psychischen Gesundheit, lenken diese Diskussionen auf ein tieferes Verständnis der zugrunde liegenden Motivationen und emotionalen Auslöser, die mit exzessivem Spielen verbunden sind. Diese Gespräche gehen über oberflächliche Beobachtungen hinaus und ermutigen die Teilnehmer, das komplizierte Geflecht von Gedanken, Emotionen und Verhaltensweisen zu erforschen, das ihre Beziehung zum Spielen untermauert. Außerdem können die Mitglieder von Jugendorganisationen als junge Menschen die Erfahrungen, Vorlieben und Herausforderungen ihrer Altersgenossen nachvollziehen. Diese Nähe schafft ein angenehmes Umfeld für offene Gespräche über Glücksspiele und ermöglicht es den Teilnehmern, ihre Gedanken und Sorgen mitzuteilen, ohne Angst vor Verurteilung. Das von Jugendorganisationen geschaffene Umfeld ermutigt zur Selbstdarstellung und spielt eine entscheidende Rolle beim Abbau des gesellschaftlichen Stigmas, das Spielstörungen umgibt (Griffiths et al., 2021).

Entwicklung von Strategien für gesundes Spielen

Während schulische Programme zur Primärprävention in Bezug auf psychische Probleme, Rauchen, Alkoholkonsum usw. allgemein verfügbar sind, gibt es nur wenige Programme zur Prävention von Spielproblemen. Daher ist die Förderung gesunder, achtsamer und verantwortungsvoller Spielgewohnheiten ein zentrales Anliegen von Jugendorganisationen. Jugendorganisationen können Strategien entwickeln, die auf die Interessen und Vorlieben junger Menschen abgestimmt sind. Sie haben ein angeborenes Verständnis für die Spielgewohnheiten, Motivationen und Verhaltensweisen ihrer Altersgenossen. Dieser Einblick ermöglicht es ihnen, Strategien zu entwickeln, die von den jungen Spielern mit größerer Wahrscheinlichkeit angenommen werden, was die Wahrscheinlichkeit einer erfolgreichen Umsetzung erhöht.

Darüber hinaus entwickeln diese Organisationen in Zusammenarbeit mit Experten für psychische Gesundheit umfassende Richtlinien für gesunde Spielgewohnheiten und stützen sich dabei auf evidenzbasierte Ansätze, die im Cambridge Handbook of Substance and Behavioral Addictions[10] vorgestellt werden. Die Jugendorganisationen betonen die Bedeutung einer ausgewogenen Bildschirmzeit, regelmäßiger Pausen und körperlicher Aktivitäten und befähigen die Teilnehmer, die Kontrolle über ihr Spielverhalten wiederzuerlangen. Sie lehren die Teilnehmer auch, wie sie ihre Spielzeit einschränken können, um ein gesundes Gleichgewicht zwischen Spielen und anderen Aktivitäten zu gewährleisten. Der vielleicht stärkste Aspekt dieser Strategien ist ihr Fokus auf die Selbstregulierung.

[10] <https://tinyurl.com/yc6d68jh>

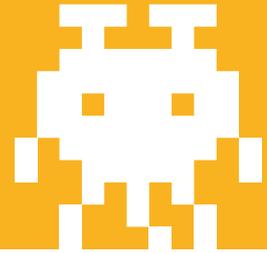
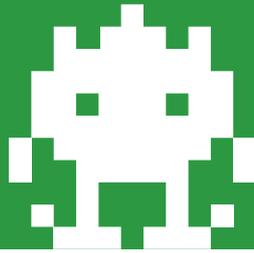
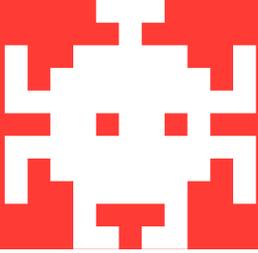


MINDSET

MINDSET ist ein Erasmus+ KA2-Projekt, das darauf abzielt, Instrumente zu entwickeln, die Jugendorganisationen und Jugendbetreuer darauf vorbereiten, die ersten Anzeichen einer Spielstörung bei Jugendlichen zu erkennen und deren Entwicklung zu verhindern.



Kofinanziert von der Europäischen Union



Jugendorganisationen fördern das Gefühl der Eigenverantwortung und Kontrolle, indem sie den Einzelnen die Mittel an die Hand geben, ihr Spielverhalten zu überwachen und zu steuern. Dieser proaktive Ansatz hilft den Menschen, die Anzeichen von exzessivem Spielen zu erkennen, erleichtert ein frühzeitiges Eingreifen und fördert die Entwicklung gesunder Gewohnheiten. Diese wissenschaftlich fundierten Strategien geben dem Einzelnen die Möglichkeit, sich in der digitalen Welt zurechtzufinden und gleichzeitig sein psychisches Wohlbefinden zu bewahren.

Möglichkeiten für spielfremde Aktivitäten schaffen

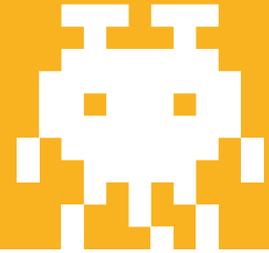
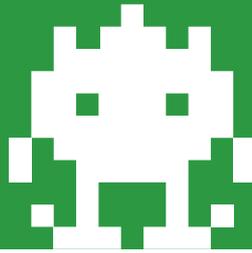
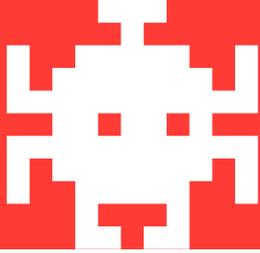
Jugendorganisationen entwickeln und fördern ein breites Spektrum an spielfreien Aktivitäten, um der Verlockung des ständigen Spielens entgegenzuwirken. Diese Aktivitäten bieten verschiedene Möglichkeiten zur Entwicklung von Fähigkeiten, sozialer Interaktion und persönlichem Wachstum, von Sport und Outdoor-Abenteuern bis hin zu künstlerischen Aktivitäten und gesellschaftlichem Engagement. Durch die Teilnahme an sportlichen Aktivitäten werden körperliche Geschicklichkeit, Teamarbeit und Disziplin gefördert.

Künstlerische Aktivitäten, sei es in der Musik, der Malerei oder im Theater, fördern die Kreativität und den Selbstaussdruck und stärken das Gefühl der Identität über den digitalen Bereich hinaus. Die Teilnahme an Sport, Kunst oder anderen kreativen Unternehmungen bietet ein Ventil zum Stressabbau, hebt die Stimmung und fördert eine positive Lebenseinstellung. Indem man seine Energien in alternative Interessen kanalisiert, kann man sich allmählich vom zwanghaften Spielen abwenden. Nicht spielerische Aktivitäten tragen zum allgemeinen Wohlbefinden bei, indem sie die geistige, körperliche und emotionale Gesundheit fördern. Außerdem bieten sie jungen Menschen die Möglichkeit, einen Beitrag zu ihrer Gemeinschaft zu leisten und einen positiven Einfluss auszuüben. Ob Freiwilligenarbeit, die Teilnahme an Umweltinitiativen oder das Engagement für wohltätige Zwecke - Jugendorganisationen geben jungen Menschen die Möglichkeit, ein Gefühl für Sinn und Verantwortung jenseits des Spielens zu entwickeln. Das von Jugendorganisationen geschaffene Mosaik von Möglichkeiten bereichert das Leben und fördert ein ganzheitliches Gefühl von Erfüllung und Sinn, das zum allgemeinen Wohlbefinden beiträgt.

Eltern über Spiele aufklären

Obwohl das Spielen einen großen Einfluss auf das Familienleben hat, verfügen die Eltern erwartungsgemäß nicht über ausreichende Kenntnisse über das Spielen und die digitale Welt und versäumen es daher schnell, ihren Kindern entsprechende Ratschläge und Anleitungen zu geben (Varuhin, A., 2018). In Anerkennung der wichtigen Rolle der Eltern bei der Bewältigung von Spielstörungen ergreifen Jugendorganisationen Initiativen zur Aufklärung und Anleitung der Eltern zum Verständnis des Spielverhaltens ihrer Kinder.





Sie bieten einen neutralen und nicht wertenden Raum für Eltern, um mehr über Spiele zu erfahren und Fragen zu stellen. Dieses Umfeld fördert den offenen Dialog und baut das Stigma oder die Angst vor der Diskussion von spielbezogenen Themen ab. Workshops, Webinare und informative Ressourcen vermitteln den Eltern das nötige Wissen, um gesundes Spielen von problematischem Verhalten zu unterscheiden.

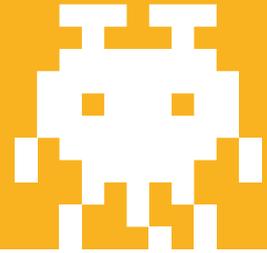
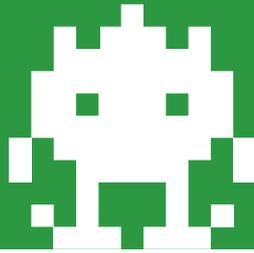
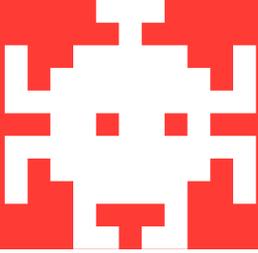
Jugendorganisationen helfen den Eltern auch, indem sie Selbsthilfegruppen für Eltern einrichten, in denen diese sich austauschen und über ihre Herausforderungen und Strategien im Umgang mit spielbezogenen Problemen diskutieren können. Die Unterstützung durch Gleichaltrige fördert die Gemeinschaft und befähigt Eltern, voneinander zu lernen. Durch die Förderung eines Umfelds, in dem die Kommunikation frei fließen kann, können Eltern ein Gefühl des Vertrauens und der Verbundenheit entwickeln, das eine unterstützende Familienbeziehung schafft. Mit den Erkenntnissen von Experten und wissenschaftlicher Literatur können Eltern aktiv an konstruktiven Gesprächen mit ihren Kindern teilnehmen und so ein unterstützendes familiäres Umfeld schaffen, das ein gesundes Spielverhalten fördert (Sussman, 2020).

Jugendorganisationen können auch Gespräche zwischen Eltern und ihren Kindern über das Spielen erleichtern. Sie können anleiten, wie man diese Gespräche einleitet, welche Fragen man stellt und wie man Grenzen und Erwartungen bezüglich der Spielgewohnheiten setzt. Wenn Eltern sich mit dem Thema Gaming gut auskennen, können sie ihre Kinder zu ausgewogenen und achtsamen digitalen Gewohnheiten anleiten. Eltern werden ermutigt, auf altersgemäße Inhalte, Online-Sicherheit und mögliche Käufe im Spiel zu achten.

Zugang zu psychischen Gesundheitsdiensten

Die komplizierte Beziehung zwischen Glücksspiel und psychischer Gesundheit ist ein Thema von wachsendem Interesse bei Forschern, Klinikern und der Öffentlichkeit. Während viele Menschen Glücksspiele spielen, ohne negative Auswirkungen zu erfahren, können manche Spieler mit Problemen wie exzessivem Spielen, sozialer Isolation und einer Verschlechterung des psychischen Wohlbefindens konfrontiert sein. Angesichts der potenziellen Auswirkungen des Glücksspiels auf die psychische Gesundheit ist die Integration von psychosozialen Diensten in die Glücksspiellandschaft von entscheidender Bedeutung.





Jugendorganisationen dienen als Brücke zwischen Menschen, die mit Spielstörungen zu kämpfen haben, und professionellen psychiatrischen Diensten. Sie arbeiten mit lizenzierten Therapeuten, Beratern und Psychologen zusammen, um zugängliche Beurteilungs-, Beratungs- und Behandlungsressourcen anzubieten. Jugendorganisationen stützen sich dabei auf ihr Wissen über die komplexen Zusammenhänge von Spielstörungen. Gleichzeitig bringen Experten für psychische Gesundheit ihre klinische Kompetenz, ihr umfangreiches Wissen und ihre evidenzbasierten Methoden ein.

Der Zugang zu psychosozialen Diensten kann für junge Menschen und ihre Familien überwältigend sein. Jugendorganisationen können als Wegweiser fungieren und den Einzelnen bei der Suche nach geeigneten psychosozialen Fachkräften, Kliniken und Ressourcen helfen. Durch Partnerschaften mit lokalen Gesundheitsdienstleistern stellen Jugendorganisationen sicher, dass bedürftige Personen rechtzeitig und angemessen behandelt werden. Diese Bemühungen tragen zum ganzheitlichen Wohlbefinden von Menschen bei, die mit Spielstörungen zu kämpfen haben.

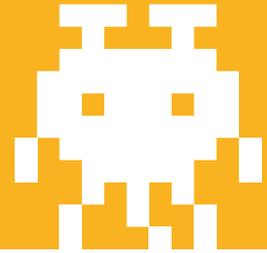
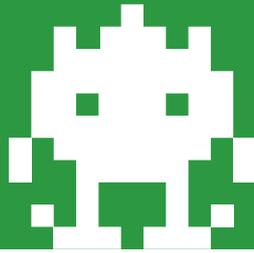
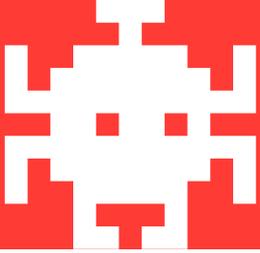
Darüber hinaus können Jugendorganisationen über soziale Medien, Veranstaltungen und Kooperationen Sensibilisierungskampagnen starten, die die Bedeutung der psychischen Gesundheit für junge Gamer hervorheben. Diese Kampagnen können Barrieren abbauen und zu offenen Gesprächen anregen. Sie können sich auch dafür einsetzen, dass in Schulen, Gemeinden und Gesundheitssystemen Unterstützung für die psychische Gesundheit von Spielern angeboten wird. Indem sie das Bewusstsein für die besonderen Bedürfnisse jugendlicher Spieler schärfen, tragen sie zu einem umfassenderen Ansatz in der psychischen Gesundheitsversorgung bei.

Tipps und Tricks für die Rolle von Jugend-NGOs bei der Behandlung von Spielstörungen bei jungen Menschen

I. Für die Jugendorganisationen:

Die Behandlung von Spielstörungen durch Jugendorganisationen erfordert einen vielschichtigen Ansatz, der Bildung, Unterstützung und Engagement in der Gemeinschaft kombiniert. Hier sind einige praktische Tipps und Aktivitäten, die Jugendorganisationen umsetzen können, um ihre Rolle bei der Bekämpfung von Spielstörungen zu unterstreichen:





Das Bewusstsein schärfen:

- Workshops und Seminare: Organisieren Sie Workshops und Seminare über Spielstörungen, um sowohl junge Spieler als auch ihre Eltern über die Risiken und Anzeichen von Sucht aufzuklären.
- Aufklärungskampagnen: Starten Sie Aufklärungskampagnen auf Social-Media-Plattformen und in Ihrer Gemeinde, um die Spielsucht zu entstigmatisieren und offene Diskussionen zu fördern.

Unterstützung und Beratung:

- HHotlines und Online-Unterstützung: Richten Sie Hotlines oder Online-Chats ein, bei denen Einzelpersonen und ihre Familien Hilfe oder Rat in Bezug auf Spielsucht suchen können.
- Selbsthilfegruppen: Richten Sie Selbsthilfegruppen ein, in denen Einzelpersonen ihre Erfahrungen, Herausforderungen und Erfolge im Umgang mit Spielstörungen austauschen können.
- Peer-Beratung: Bilden Sie innerhalb Ihrer Organisation Peer-Berater aus, die denjenigen, die mit Spielsucht zu kämpfen haben, Unterstützung und Verständnis bieten können.

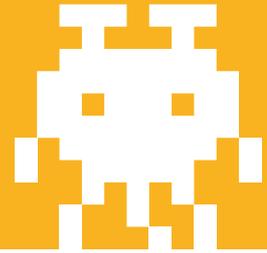
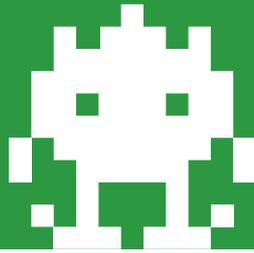
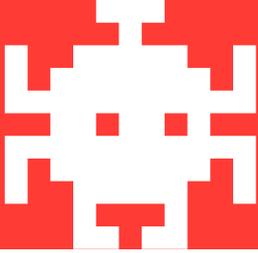
Bildung und Prävention:

- Schulprogramme: Zusammenarbeit mit örtlichen Schulen, um Programme zur Spielsuchtprävention in ihre Lehrpläne aufzunehmen.
- Workshops für Eltern: Bieten Sie Workshops speziell für Eltern an, um ihnen zu helfen, Spielgewohnheiten zu verstehen und ihre Kinder dabei zu unterstützen, ein gesundes Spielgleichgewicht zu halten.
- Online-Ressourcen: Entwickeln Sie informative Websites oder Apps mit Ressourcen und Artikeln über Spielsuchtprävention, Warnzeichen und gesunde Spielgewohnheiten.

Veranstaltungen zur Sensibilisierung für Spiele:

- Spiel-Turniere: Organisieren Sie Spieleturniere, bei denen verantwortungsvolles Spielen und das Bewusstsein für Spielsucht im Vordergrund stehen.
- Workshops zum Spieldesign: Organisieren Sie Workshops, in denen die SpielerInnen verstehen, wie ein Spiel gestaltet wird, welche Hebel (z. B. Spieldesigntechniken und Motivationsauslöser) dazu beitragen, Spielziele zu setzen und SpielerInnen zu engagieren und zu binden, und welche verschiedenen Arten von Spielen, wie z. B. Tabletop-Rollenspiele, entwickelt werden können.
- Podiumsdiskussionen: Veranstaltung von Podiumsdiskussionen mit Spielern, Fachleuten für psychische Gesundheit und Experten, um die Auswirkungen von Spielen auf die psychische Gesundheit zu diskutieren.





Engagement für die Gemeinschaft:

- Gemeindeggespräche: Organisieren Sie Vorträge in Gemeindezentren, Bibliotheken und Schulen, um über Spielstörungen und die Rolle von Jugendorganisationen bei der Bewältigung dieser Probleme zu diskutieren.
- Partnerschaften: Arbeiten Sie mit lokalen Organisationen für psychische Gesundheit, Schulen und Regierungsbehörden zusammen, um eine gemeinsame Front gegen Spielstörungen zu bilden.

Entwicklung von Fertigkeiten:

- Alternative Aktivitäten: Bieten Sie Workshops und Programme an, die alternative Hobbys und Aktivitäten zum Spielen vorstellen und den Menschen helfen, neue Interessen zu entdecken.
- Training von Lebenskompetenzen: Bieten Sie Schulungen zu Lebenskompetenzen an, wie z. B. Zeitmanagement, Kommunikation und Stressbewältigung, um den Teilnehmern zu helfen, ein ausgeglichenes Leben zu führen.

Datenerhebung und Forschung:

- Erhebungen und Studien: Führen Sie Umfragen und Forschungsstudien durch, um Daten über Spielgewohnheiten und Störungen in Ihrer Gemeinde zu sammeln. Nutzen Sie diese Daten, um Ihre Programme anzupassen.
- Anonymes Melden: Richten Sie eine Plattform ein, auf der Einzelpersonen anonym über das Spielverhalten ihrer Altersgenossen berichten können, um so frühzeitig eingreifen zu können.

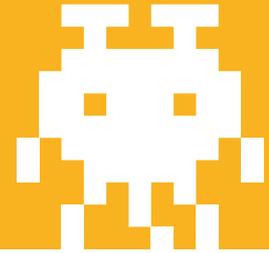
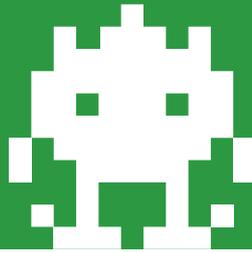
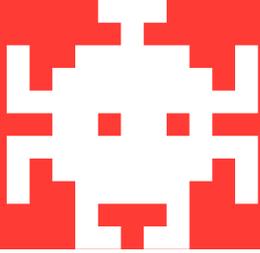
Befürwortung:

- Politische Lobbyarbeit: Eintreten für politische Maßnahmen und Regelungen im Zusammenhang mit Glücksspielen und deren Auswirkungen auf die psychische Gesundheit, insbesondere bei Minderjährigen.
- Medienarbeit: Schreiben Sie Artikel, Stellungnahmen oder Briefe an lokale Zeitungen oder Online-Plattformen, um das Bewusstsein zu schärfen und sich für Veränderungen einzusetzen.

Überwachung und Weiterverfolgung:

- Regelmäßige Kontrollbesuche: Führen Sie ein System für regelmäßige Kontrollbesuche bei Personen ein, die Hilfe oder Unterstützung für ihre Spielsucht gesucht haben.
- Fortschrittsverfolgung: Entwickeln Sie Tools oder Apps, um die Spielzeit und das Spielverhalten zu verfolgen und den Betroffenen und ihren Familien Einblicke zu gewähren.





Zusammenarbeit mit Fachleuten der psychischen Gesundheit:

- Überweisungsnetzwerke: Aufbau von Beziehungen zu Fachleuten aus dem Bereich der psychischen Gesundheit, die spezielle Behandlungen für Spielsuchtfälle anbieten können.
- Schulungsworkshops: Veranstalten Sie Workshops für psychosoziale Fachkräfte zur Erkennung und Behandlung von Spielstörungen.

Durch die Umsetzung dieser praktischen Tipps und Aktivitäten können Jugendorganisationen eine entscheidende Rolle bei der Behandlung von Spielstörungen in ihren Gemeinden spielen, betroffene Personen unterstützen und verantwortungsvolle Spielgewohnheiten unter jungen Menschen fördern.

II. Für Jugendbetreuer:

Jugendbetreuer können eine wichtige Rolle bei der Hilfe für junge Menschen mit Spielstörungen spielen, indem sie Unterstützung, Aufklärung und gesunde Alternativen anbieten. Hier finden Sie einige praktische Aktivitäten und Tipps für Jugendbetreuer, um junge Menschen, die mit Spielstörungen zu kämpfen haben, anzusprechen und zu unterstützen:

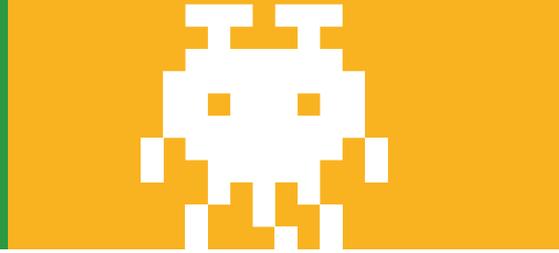
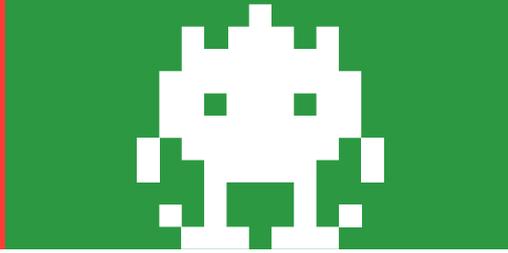
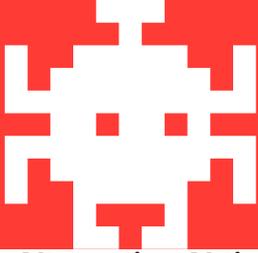
Bildung und Sensibilisierung:

- Workshops zur Spielstörung: Organisieren Sie Workshops oder Präsentationen, um junge Menschen über die Anzeichen, Symptome und Folgen von Spielstörungen aufzuklären.
- Screening-Bewertungen: Führen Sie Screening-Tests durch, um den Jugendlichen zu helfen, ihre Spielgewohnheiten selbst einzuschätzen und mögliche Probleme zu erkennen.
- Gastredner: Laden Sie ehemalige Spielsüchtige oder Fachleute für psychische Gesundheit ein, um ihre Erfahrungen und ihr Wissen über Spielstörungen zu teilen.
- Spiele-Design-Workshops: Laden Sie Spieldesigner ein, um das Bewusstsein und das Interesse dafür zu wecken, wie Spiele entwickelt werden und welche Hebel (z. B. Spieldynamik, Mechanik und Komponenten, Motivationsauslöser) verwendet werden, um Ziele zu setzen und Spieler zu engagieren und zu binden.

Unterstützendes Umfeld:

- Sicherer Raum: Schaffen Sie ein sicheres und vorurteilsfreies Umfeld, in dem sich junge Menschen wohl fühlen, wenn sie über ihre Spielgewohnheiten und Herausforderungen sprechen.
- Selbsthilfegruppen für Gleichaltrige: Richten Sie Peer-Support-Gruppen ein, in denen sich junge Menschen mit anderen austauschen können, die mit ähnlichen Problemen konfrontiert sind, und in denen sie Bewältigungsstrategien austauschen können.
- Einzelsitzungen: Bieten Sie individuelle Beratungsgespräche für diejenigen an, die persönliche Unterstützung benötigen.





Alternative Aktivitäten:

Freizeitaktivitäten: Organisieren Sie Outdoor-Aktivitäten, Sport, Kunsthandwerk oder andere Hobbys, um unterhaltsame Alternativen zum Spielen zu bieten.

Workshops zum Aufbau von Fähigkeiten: Bieten Sie Workshops zur Entwicklung von Lebenskompetenzen an, z. B. Zeitmanagement, Kommunikation und Stressbewältigung.

Möglichkeiten zur Freiwilligenarbeit: Ermutigen Sie junge Menschen, sich in der Gemeinde zu engagieren oder Freiwilligenarbeit zu leisten, um ihre Aufmerksamkeit neu zu lenken und ein Gefühl der Zielstrebigkeit zu entwickeln.

Zielsetzung und Überwachung:

Zielsetzungs-Sitzungen: Helfen Sie den Jugendlichen, spezifische, erreichbare Ziele zu setzen, um die Spielzeit zu reduzieren und ihr Wohlbefinden zu verbessern.

Verfolgung der Fortschritte: Verwenden Sie Apps oder Tagebücher, um die Spielzeit zu verfolgen und die Fortschritte bei der Erreichung ihrer Ziele zu überwachen.

Positive Bestärkung: Feiern Sie ihre Meilensteine und Erfolge bei der Reduzierung des Spielens oder dem Erreichen anderer Ziele.

Einbindung der Eltern:

Eltern-Jugend-Workshops: Veranstalten Sie Workshops für Eltern, um ihnen zu helfen, Spielstörungen zu verstehen und zu lernen, wie sie ihre Kinder unterstützen können.

Selbsthilfegruppen für Eltern: Richten Sie Selbsthilfegruppen oder Foren für Eltern ein, um Erfahrungen und Strategien im Umgang mit spielbezogenen Problemen auszutauschen.

Zeitmanagement und Gleichgewicht:

Zeitmanagement-Tools: Vermittlung von Zeitmanagementtechniken, die den Jugendlichen helfen, das Spielen mit anderen Verpflichtungen und Interessen in Einklang zu bringen.

Digitale Entgiftungswettbewerbe: Organisieren Sie Herausforderungen, die die TeilnehmerInnen dazu ermutigen, Pausen vom Spielen einzulegen und sich anderen Aktivitäten zu widmen.

Online-Ressourcen:

Kuratierte Inhalte: Bereitstellung von kuratierten Online-Ressourcen, Artikeln und Videos zum Thema Spielstörungen und verantwortungsbewusstes Spielen.

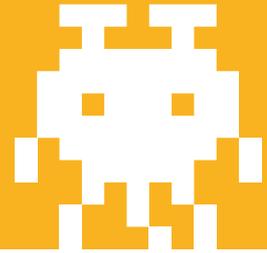
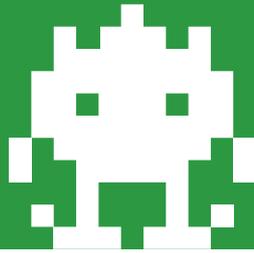
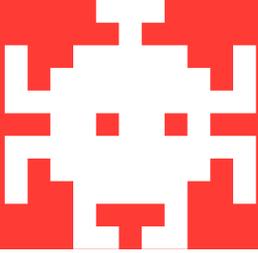
Spieltagebücher: Ermutigen Sie junge Menschen, Tagebücher oder Journale zu führen, in denen sie über ihre Spielerfahrungen und Emotionen reflektieren können.

Aufbau sozialer Kompetenzen:

Kommunikations-Workshops: Führen Sie Workshops zu effektiver Kommunikation, Einfühlungsvermögen und Konfliktlösung durch, um Offline-Beziehungen zu verbessern.

Soziale Ausflüge: Organisieren Sie Ausflüge oder Veranstaltungen, die soziale Interaktion von Angesicht zu Angesicht fördern und soziale Kompetenzen aufbauen.





Überweisung an Fachleute:

Überweisungen zur psychischen Gesundheit: Überweisen Sie junge Menschen bei Bedarf an Fachleute für psychische Gesundheit, die auf Sucht oder Spielstörungen spezialisiert sind.

Nachsorge und Unterstützung:

Denken Sie daran, dass der Aufbau von Vertrauen und Beziehung entscheidend ist, um jungen Menschen mit Spielstörungen zu helfen.

Seien Sie geduldig und einfühlsam und passen Sie Ihren Ansatz an die individuellen Bedürfnisse und Umstände jedes Einzelnen an.

Arbeiten Sie bei Bedarf mit psychologischen Fachkräften zusammen und beziehen Sie Eltern oder Erziehungsberechtigte in den Unterstützungsprozess mit ein, um optimale Ergebnisse zu erzielen.



5. Zusammenarbeit mit Eltern und spezialisierten Interessenvertretern

Wichtigste Erkenntnisse aus dem Kapitel



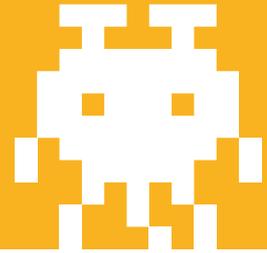
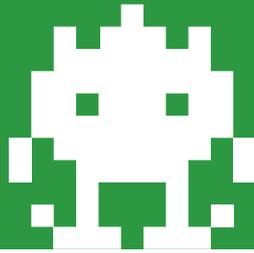
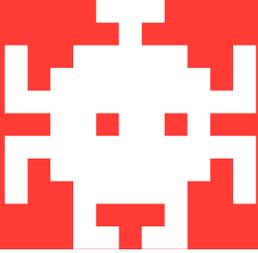
- Eltern spielen eine wichtige Rolle, wenn es darum geht, junge Menschen in Dialoge und Diskussionen über Spielstörungen einzubeziehen und offene Kommunikationskanäle mit anderen Beteiligten zu schaffen.
- Die Zusammenarbeit mit Glücksspielunternehmen ist unerlässlich, um verantwortungsvolles Spielen zu fördern, Spieler über potenzielle Risiken aufzuklären und anonymisierte Daten mit Experten auszutauschen, um die Sicherheit der Spieler zu gewährleisten.
- Die Zusammenarbeit zwischen Fachleuten für psychische Gesundheit und Interessenvertretern, einschließlich Eltern und Jugendorganisationen, ist entscheidend für die frühzeitige Erkennung von Spielstörungen und die Behandlung der psychischen Gesundheit junger Menschen, indem die Motivation als zentraler Faktor berücksichtigt wird.

Für den Umgang mit Jugendlichen, die mit Spielstörungen zu kämpfen haben, ist die Zusammenarbeit vieler Akteure erforderlich. Eine effektive Zusammenarbeit zwischen den verschiedenen Akteuren, wie Eltern, Glücksspielunternehmen und Experten für psychische Gesundheit, ist unerlässlich, um die Risiken im Zusammenhang mit der Entwicklung von Spielstörungen bei Jugendlichen zu mindern. In den folgenden Abschnitten werden wir Wege aufzeigen, wie Interessenvertreter wie Eltern, Spielanbieter und Experten für psychische Gesundheit zusammenarbeiten können, um die mit der Entwicklung von Spielstörungen verbundenen Risiken zu verringern.

Zusammenarbeit mit den Eltern

Während der Feldforschung im Rahmen des Mindset-Projekts haben wir Interviews mit Experten für psychische Gesundheit und Spielstörungen geführt. In diesen Interviews wurde deutlich, dass die Perspektive der Spieler bei der Identifizierung und Behandlung von Spielstörungen oft nicht berücksichtigt wird. Darüber hinaus haben Kuss et al. (2017) festgestellt, dass die Notwendigkeit, Klarheit und Verständnis im Bereich der Spielstörungen zu verbessern, durch den direkten Dialog mit den Spielern erreicht werden kann. Die Ansichten junger Menschen sind von entscheidender Bedeutung, um wirkungsvolle Ergebnisse zu erzielen, insbesondere bei Fragen der Gesundheit und der psychischen Gesundheit (Larsson et al., 2018).





Hier spielen elterliche Interventionen eine entscheidende Rolle, wenn es darum geht, junge Menschen in Dialoge und Diskussionen über Spielstörungen einzubeziehen. Die Einbeziehung junger Menschen in Diskussionen über Spielstörungen ist von entscheidender Bedeutung, und elterliche Interventionen dienen als wichtige Brücke für die Kommunikation und das Verständnis mit anderen Beteiligten.

Der beste Weg für Eltern, die exzessive Nutzung schädlicher Videospiele durch ihre Kinder zu reduzieren, ist das Eingreifen der Eltern. Die elterliche Erziehung in diesem Bereich ist eine Präventivmaßnahme, die sich langfristig sehr positiv auf die Bewältigung der Spielsucht junger Menschen auswirken kann. Eltern, die die Gefahren der Spielsucht und der Spielstörungen besser verstehen wollen, können leicht auf pädagogische Online-Ressourcen zugreifen. Für Eltern, die sich über die Risiken der Spielsucht und Spielstörungen informieren wollen, stehen online Aufklärungsmaterialien zur Verfügung. Diese Ressourcen sind kostenlos zugänglich und sollen Eltern mit Wissen ausstatten, damit sie die sichere und verantwortungsvolle Nutzung von Spielplattformen durch ihre Kinder gewährleisten können.

Game Quitters ist beispielsweise eine Peer-to-Peer-Support-Community, die einen Fragebogen zur Bewertung der Eltern[11] anbietet, um festzustellen, ob ihre Kinder ein Problem mit exzessivem Spielen haben. Darüber hinaus bietet sie einen Leitfaden[12] für den Umgang mit der Fortnite-Sucht, einem der beliebtesten Spiele unter Jugendlichen. Darüber hinaus ist es wichtig, dass Eltern über die Spieleigenschaften informiert sind, die zu problematischen Spielgewohnheiten ihrer Kinder beitragen können, wie z. B. der Kauf von Beutekisten, die von Spielefirmen als In-Game-Kauf angeboten werden.

Es ist von entscheidender Bedeutung, einen ganzheitlichen und kooperativen Ansatz zu verfolgen, um den Wert der Zusammenarbeit mit Eltern bei der Behandlung von Spielstörungen zu maximieren.

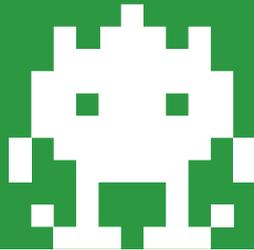
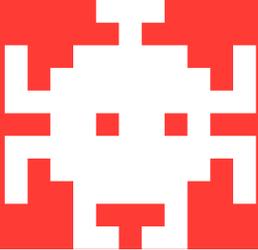
Zusammenarbeit mit Spieleherstellern

Die Videospieleindustrie hat sich in den letzten 40 Jahren explosionsartig entwickelt und ist 2018 zu einer 138-Milliarden-Dollar-Industrie herangewachsen, die die Film- und Musikindustrie zusammen übertrifft (EII, 2018). Mit einer hohen Engagementrate unter Jugendlichen und der Entwicklung der Infrastruktur für professionelles Gaming wird das Wachstum voraussichtlich weiter zunehmen (EII, 2018). Die größten Einnahmen im Gaming-Sektor werden durch den Verkauf von Lootboxen erzielt (Drummond et al., 2019). Dieser Trend ist jedoch zunehmend besorgniserregend, da er mit dem Übergang von Spielern zu Spielern in Verbindung gebracht wird und zu problematischem und süchtigem Verhalten führt, das zu psychischen Problemen führen kann (Amano & Simonov, 2023).

[11] <https://gamequitters.com/video-game-addiction-test-for-parents/>

[12] <https://gamequitters.com/parents-guide-to-fortnite-addiction/>





Beutekisten sind Gegenstände im Spiel, die mit realer Wahrung gekauft werden konnen, oft von jugendlichen Videospielern, und die das Spielgeschehen erweitern (Drummond et al., 2019). Beutekisten kommen in 93 % der Spiele ab 12 Jahren vor. 40 % der Spieler haben schon einmal Beutekisten geoffnet (Close & Lloyd, 2021). 12 von 13 Studien bringen Lootboxen mit Glucksspiel in Verbindung und wirken als "psychologischer Ansto", mehr Boxen zu kaufen und im echten Leben zu spielen (Drummond et al., 2019). Die Preise variieren je nach Spiel und Seltenheit der Gegenstande, die die Spieler erhalten konnen (Drummond et al., 2019). Viele dieser Merkmale sind in der folgenden Abbildung 3 dargestellt:

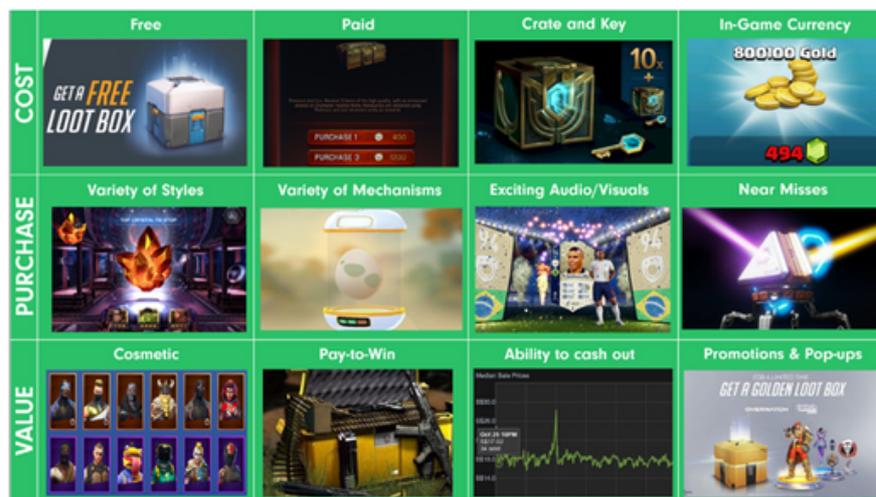
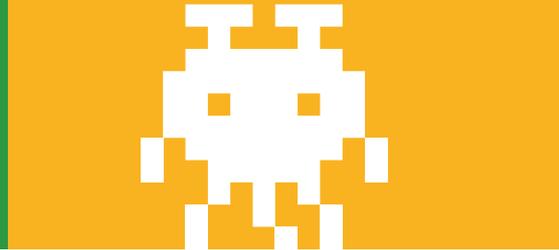
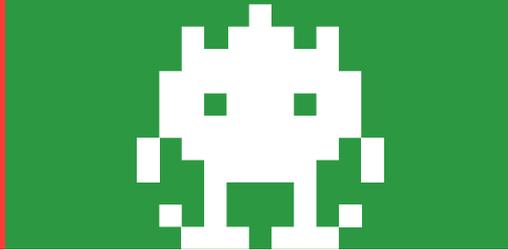
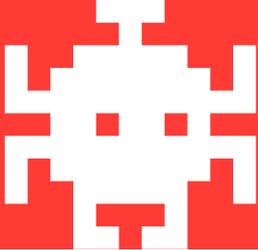


Figure 3. Various features of loot boxes (Close & Lloyd, 2021)

Die EU erwagt die Einfuhrung neuer Vorschriften fur Lootboxen, da diese mit problematischem Verhalten in Verbindung gebracht werden (Simmons & Simmons, 2023). Das Europaische Parlament hat Videospielunternehmen aufgefordert, die Gewinnchancen in Loot-Box-Mechanismen transparenter zu gestalten und in klarer Sprache Informationen ber die verwendeten Algorithmen bereitzustellen (Dentons, 2023). Es ist klar, dass eine engere Zusammenarbeit mit den Spielfirmen notwendig ist, um die Sicherheit der Spieler zu gewahrleisten. Daher gibt es mehrere Moglichkeiten, dies durch die Forderung von verantwortungsvollem Spielen und die Untersttzung von Forschung und Datenaustausch zu erreichen (Shrivastava, 2022).

Im Hinblick auf verantwortungsbewusstes Spielen konnen Glucksspielunternehmen eine aktive Rolle bei der Aufklarung ihrer Spielerbasis ber die potenziellen Risiken exzessiven Spielens und die Anzeichen von Spielstorungen spielen. Dies macht die Glucksspielunternehmen zuverlassiger und starkt gleichzeitig ihre soziale Verantwortung als Unternehmen. Glucksspielunternehmen konnen anonymisierte Daten mit Experten austauschen, um die Spielgewohnheiten und mogliche Risikofaktoren fur Spielstorungen zu verstehen. Dies kann zu evidenzbasierten Behandlungen fur gefahrdete Personen fuhren. Jugendorganisationen und Gruppen, die die psychische Gesundheit junger Menschen untersttzen, sollten die Zusammenarbeit mit Glucksspielunternehmen suchen.





Die Zusammenarbeit zwischen Videospieldesignern und Jugendbetreuern ist von entscheidender Bedeutung, um sicherzustellen, dass junge Menschen Videospiele verantwortungsvoll und sicher spielen können und dadurch das Risiko von Spielstörungen verringert wird. Dazu kann es gehören, Haftungsausschlüsse auf Beutekisten anzubringen oder Aufklärung darüber zu leisten, wie man Beutekisten verantwortungsvoll nutzt. Diese Zusammenarbeit fördert einen ganzheitlichen Ansatz für das Spielen, bei dem nicht nur die Unterhaltung, sondern auch das Wohlbefinden der jungen Spielerinnen und Spieler im Vordergrund steht, wodurch letztlich eine sicherere und angenehmere Spielumgebung für alle geschaffen wird.

Zusammenarbeit mit Experten für psychische Gesundheit

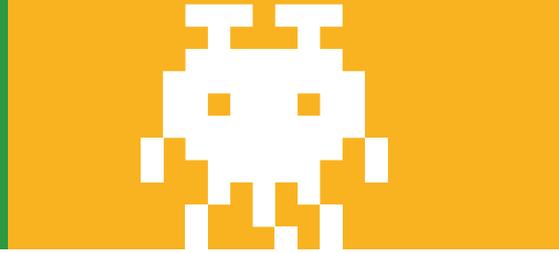
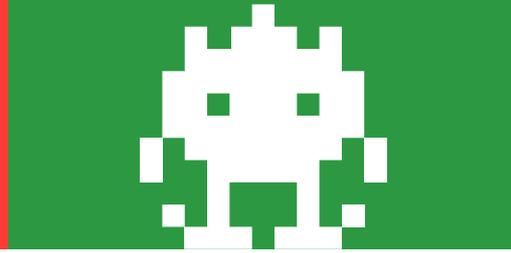
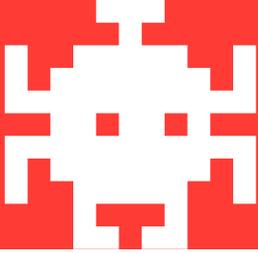
Mit der Aufnahme von Spielstörungen in die ICD-11 der WHO ist das Bewusstsein für die möglichen Auswirkungen des Spielens auf die psychische Gesundheit gestiegen. Infolgedessen haben verschiedene Länder begonnen, dieses Thema ernst zu nehmen und haben Experten für psychische Gesundheit engagiert, um relevante Interessengruppen wie Eltern und Jugendliche zu diskutieren und zu informieren. Die Zusammenarbeit mit Experten für psychische Gesundheit ist ein wesentlicher Aspekt im Umgang mit Spielstörungen und der Gewährleistung der psychischen Gesundheit gefährdeter junger Menschen.

Die Zusammenarbeit zwischen Fachleuten für psychische Gesundheit und Gemeinschaftsorganisationen wie Eltern und Jugendgruppen kann sich bei der Entwicklung von Strategien zur frühzeitigen Erkennung von Spielstörungen bei gefährdeten jungen Menschen als unschätzbare Vorteil erweisen. Ein leicht verständliches Konzept, bei dem Experten für psychische Gesundheit eng mit interessierten Parteien zusammenarbeiten können, um das Verhalten junger Menschen zu verstehen, ist die Motivation der Spieler. Anhand des in Abbildung 4 dargestellten Modells der Spielermotivation von Yee (Yee, 2021) können Experten für psychische Gesundheit mit Jugendorganisationen oder Eltern zusammenarbeiten, um potenzielle Risikoverhaltensweisen von Jugendlichen und jungen Menschen zu erkennen.

 Action "Boom!"	 Social "Let's Play Together"	 Mastery "Let Me Think"	 Achievement "I Want More"	 Immersion "Once Upon a Time"	 Creativity "What If?"
Destruction Guns, Explosives, Chaos, Mayhem.	Competition Duels, Matches, High on Ranking.	Challenge Practice, High Difficulty, Challenges.	Completion Get All Collectibles, Complete All Missions.	Fantasy Being someone else, somewhere else.	Design Expression, Customization.
Excitement Fast-Paced, Action, Surprises, Thrills.	Community Being on Team, Chatting, Interacting.	Strategy Thinking Ahead, Making Decisions.	Power Powerful Character, Powerful Equipment.	Story Elaborate plots, Interesting characters.	Discovery Explore, Tinker, Experiment.

Figur 4. Gamer Motivation Model (Yee, 2021)





Dieses Modell kann als Leitfaden für die Entwicklung von Aktivitäten dienen, mit denen getestet werden kann, wie die Motivation junger Spieler beeinflusst wird. Daher ist die Zusammenarbeit zwischen allen relevanten Akteuren wichtig, wenn es darum geht, die Bedürfnisse junger Menschen zu entwickeln und zu erfüllen. Für Eltern, Experten für psychische Gesundheit und Jugendorganisationen ist es von entscheidender Bedeutung, die Motivation zu berücksichtigen, wenn sie ein Behandlungs- oder Unterstützungsprogramm für die psychische Gesundheit junger Menschen entwerfen. Denn die Motivation steht im Mittelpunkt der Entwicklung des Problems, und ihre Kenntnis kann bei der Entwicklung eines wirksamen Behandlungsplans helfen (Wang & Cheng, 2022).

Tipps zur Zusammenarbeit

Um die Probleme im Zusammenhang mit Spielstörungen wirksam anzugehen, ist es wichtig, dass Eltern, Spielanbieter und Experten für psychische Gesundheit zusammenarbeiten. Jugendorganisationen können als Brücke zwischen diesen Interessengruppen dienen, indem sie ein gemeinsames Verständnis für den Wert des Spielers (jungen Menschen) schaffen und sicherstellen, dass seine psychische Gesundheit nicht beeinträchtigt wird. Um dies zu erreichen, können die folgenden Taktiken angewandt werden:

- **Selbsthilfegruppen für Eltern:** Richten Sie Selbsthilfegruppen für Eltern mit verschiedenen Interessenvertretern ein - Jugendorganisationen, Vertreter von Spielefirmen, Experten für psychische Gesundheit -, in denen sie ihre Erfahrungen, Sorgen und Strategien für den Umgang mit spielbezogenen Problemen ihrer Kinder austauschen können. Diese Selbsthilfegruppen können als sichere Räume für Eltern dienen, um Rat und emotionale Unterstützung voneinander zu erhalten.
- **Workshops und Webinare:** Organisieren Sie interaktive Workshops und Webinare, um praktische Erziehungstechniken für den Umgang mit der Bildschirmzeit zu vermitteln, Anzeichen von Spielsucht zu erkennen und eine offene Kommunikation mit Kindern über Spielgewohnheiten zu fördern.
- **Zusammenarbeit mit Bildungseinrichtungen (Schulen, Institutionen usw.):** Zusammenarbeit mit Bildungseinrichtungen, um die Erziehung zu verantwortungsbewusstem Spielen in den Lehrplan zu integrieren und ihre Bedeutung sowohl zu Hause als auch in der Schule zu betonen.
- **Gemeinsame Nutzung von Daten für die Forschung:** Glücksspielunternehmen können mit Experten und Forschern zusammenarbeiten, indem sie anonymisierte Daten über das Spielerverhalten weitergeben. Diese Daten können bei der Identifizierung von Spielgewohnheiten und potenziellen Risikofaktoren, die zu Spielstörungen beitragen können, nützlich sein. Letztendlich können diese Informationen genutzt werden, um evidenzbasierte Behandlungen und Präventionsstrategien zu entwickeln.
- **Partnerschaften mit Jugendorganisationen:** Die Zusammenarbeit zwischen Glücksspielunternehmen und Jugendorganisationen ist wichtig. Diese Partnerschaft kann zur Entwicklung von Initiativen führen, die die psychische Gesundheit junger Menschen unterstützen und verantwortungsvolles Spielen fördern.





Eine Theorie der Veränderung ist die Methodik des Denkens und Planens für Veränderungen. Für Jugendorganisationen ist eine Theorie der Veränderung der notwendige Prozess, den sie befolgen sollten, um sich auf die Tatsache einzustellen und anzupassen, dass Spielstörungen von der Weltgesundheitsorganisation offiziell als psychische Erkrankung anerkannt sind. In der folgenden Tabelle finden Sie eine Theorie der Veränderung gegen das Problem der Lootboxen in Videospiele.

Problem: Wir haben ein Problem mit dem Kauf von Lootboxen und der Abhängigkeit von ihnen, um in einem Videospiel voranzukommen, festgestellt. Dies kann die Spieler zu problematischen Verhaltensweisen verleiten, die zu Glücksspiel und dem Einsatz von echtem Geld führen können, um in einem Videospiel voranzukommen (Drummond et al., 2019). Jugendorganisationen können als Kommunikationsplattform zwischen den relevanten Interessengruppen dienen, um die negativen Auswirkungen von Lootbox-Käufen abzumildern.

Langfristiges Ziel: Verringerung der Glücksabhängigkeit beim Vorankommen im Spiel und Abschwächung des Kaufs von Beutekisten, um das strategische Gameplay für die Spieler in den Vordergrund zu stellen.

Strategien

Sensibilisierung der Spieler für Bildung:

- Erstellung von Tutorials im Spiel, die strategisches Spielen fördern, anstatt durch den Kauf von Lootboxen voranzukommen.
- Kampagnen für Eltern und Spieler über die Risiken des Kaufs von Lootboxen.

Spiel-Design:

- Zusammenarbeit zwischen Spieleunternehmen und Jugendorganisationen bei der Entwicklung und Gestaltung eines Spiels, das eher auf strategischem Spiel basiert (z. B. Erwerb von Ressourcen durch Herausforderungen und/oder Zusammenarbeit und/oder Wettbewerbe, durch nicht-monetäre Transaktionen mit anderen Spielern) als auf glücks- oder geldbasiertem Fortschritt.





Strategien

Gespräche am runden Tisch:

- Jugendorganisationen können regelmäßige Rundtischgespräche zwischen interessierten Parteien einrichten, um ein sichereres Umfeld für Spieler zu schaffen.

Risiken

1. Spielefirmen
2. Widerstand der Spieler aufgrund der Ungeduld, die vielversprechenden Inhalte der Lootboxen zu erwerben und eigene Ziele zu verfolgen.

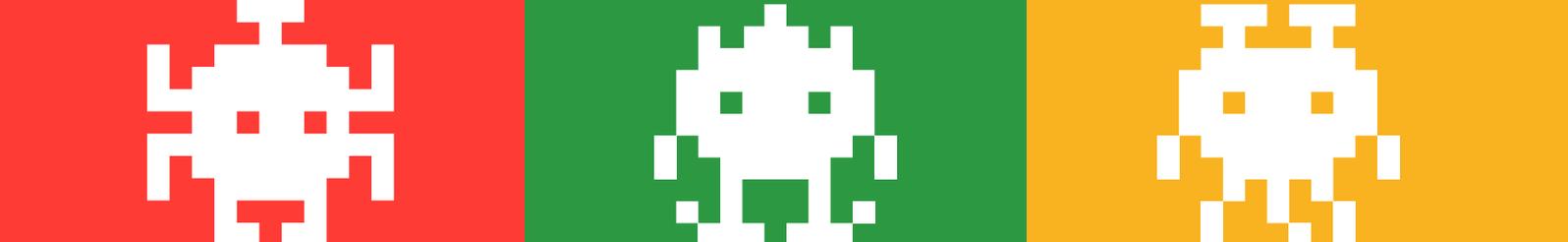
Outputs

1. Bildungsressourcen rund um die Auswirkungen von Lootboxen.
2. Spielmodifikation auf der Grundlage der Zusammenarbeit mit Spieleunternehmen.
3. Untersuchung der Ausgaben- und Verhaltensmuster der Spieler, um diejenigen zu erkennen, die zu sehr von Lootboxen abhängig werden könnten.

Ergebnisse

1. Verschiebung des Spielerverhaltens hin zu einem strategischeren Gameplay statt glücksabhängiger Progression.
2. Sichereres (Video-)Spielumfeld.
3. Positive Zusammenarbeit zwischen den Akteuren für eine verantwortungsvolle Spielgestaltung.
4. Abschwächung des Verlusts von echtem Geld durch die Verringerung von Beutekistenkäufen





6. Schlussfolgerungen

In einer Zeit, die von technologischem Fortschritt und digitalem Eintauchen geprägt ist, kommt den Jugendorganisationen bei der Behandlung von Spielstörungen eine entscheidende Rolle zu. Indem sie die Kommunikation verbessern, gesundes Spielen fördern, Alternativen zum Spielen anbieten, Eltern aufklären und den Zugang zu psychosozialen Diensten erleichtern, befähigen diese Organisationen die Menschen, die Herausforderungen des exzessiven Spielens zu bewältigen. Während sich die Jugendorganisationen weiterentwickeln, tragen ihre kollektiven Bemühungen dazu bei, eine unterstützende und widerstandsfähige Gemeinschaft zu schaffen, die sowohl die Vorteile als auch die Grenzen der digitalen Unterhaltung anerkennt.

Die Arbeit mit jungen Menschen, die unter Spielstörungen leiden, erfordert einen durchdachten und umfassenden Ansatz von Jugendorganisationen. Durch die Umsetzung von Strategien wie Aufklärung und Bewusstseinsbildung, Screening und Bewertung, professionelle Unterstützung, Richtlinien für gesundes Spielen, Einbeziehung der Eltern und Förderung sozialer Kontakte können diese Organisationen junge Menschen, die mit spielbezogenen Problemen konfrontiert sind, effektiv unterstützen.

Darüber hinaus müssen Jugendbetreuer über eine Reihe von Kenntnissen und Fähigkeiten verfügen, wie z. B. Verständnis für Spielstörungen, Bewusstsein für psychische Gesundheit, effektive Kommunikation, eine nicht wertende Haltung, einen kooperativen Ansatz und Selbstfürsorge, um diese jungen Menschen effektiv zu unterstützen. Durch den Einsatz innovativer Ressourcen und Werkzeuge, wie z.B. Achtsamkeitspraktiken und das Setzen gesunder Grenzen, können Jugendbetreuer jungen Menschen dabei helfen, Spielstörungen zu überwinden und gesündere Spielgewohnheiten zu entwickeln. Gruppenaktivitäten können ebenfalls eine wichtige Rolle bei der Förderung von Unterstützung, gesunden Gewohnheiten und einem Gemeinschaftsgefühl unter Personen spielen, die mit Spielstörungen zu kämpfen haben. Indem sie die Interventionen auf die individuellen Bedürfnisse und Vorlieben abstimmen, können Jugendbetreuer jungen Menschen helfen, Spielstörungen zu überwinden und ein erfülltes Leben mit einem ausgewogenen Ansatz zum Spielen zu führen.





Österreich (1)

<p>Titel</p>	<p>Workshop: Opportunities and Risks of Computer Games</p>
<p>Standort/ Geografischer Geltungsbereich</p>	<p>Österreich</p>
<p>Durchführer</p>	<p>Name der Jugendorganisation(en): Medien-Jugend-Info des Bundeskanzleramtes und BuPP.at (Bundesstelle für die positive Bewertung von digitalen Spielen)</p> <p>Art: Öffentliche Organisation</p> <p>Kurzer Hintergrund/Beschreibung: Dieser Workshop führt in die Welt der Computerspiele ein. Neben dem Basiswissen werden auch die Chancen und Gefahren von Computerspielen diskutiert.</p> <p>Finanzierung/Sponsoren: Das Medien-Jugend-Info (MJI) des Bundeskanzleramtes (BKA)</p>
<p>Dauer der Praxis/des Projekts</p>	<p>3-5 Stunden nach Vereinbarung</p>





Österreich (1)

<p>Angesprochene Bedürfnisse und Ziele</p>	<p>Behandelt die Bedürfnisse eines umfassenden Ansatzes für Computerspiele, ein Verständnis für die Chancen und Gefahren des Spielens und bietet eine Unterstützungsgemeinschaft für Jugendliche und Eltern</p>
<p>Beschreibung der Praxis</p>	<p>Methodik und Lehrplan: 3-5-stündige Workshops nach Vereinbarung</p> <p>Hauptthemen der Praxis: die Welt des Gamings, Herausforderungen, Chancen, Gefahren, Community</p> <p>Spezifisch verwendete Werkzeuge: N/A</p> <p>Externe Teilnehmer (Stakeholder): N/A</p> <p>Bewertung der Praxis: N/A</p>
<p>Herausforderungen und Innovation</p>	<p>N/A</p>
<p>Nützliche Links</p>	<ul style="list-style-type: none"> • https://bupp.at/de/artikel/workshop-e-chancen-und-risiken-von-computerspielen • https://www.bundeskanzleramt.gv.at/agenda/jugend/medien-und-information/workshops-und-schulungen-zur-medienkompetenz.html





Österreich (2)

Titel	Saferinternet.at Initiative
Standort/ Geografischer Geltungsbereich	Österreich
Durchführer	<p>Name der Jugendorganisation(en): Das Österreichische Institut für Angewandte Telekommunikation (ÖIAT) koordiniert Saferinternet.at. Saferinternet.at besteht aus dem Safer Internet Center Austria sowie der Stoptline (Meldestelle gegen sexuelle Missbrauchsdarstellungen Minderjähriger und nationalsozialistischer Reaktivierung) und Rat auf Draht (Telefonhilfe für Kinder, Jugendliche und deren Betreuer).</p> <p>Art: Öffentliche Einrichtung, NGO</p> <p>Kurzer Hintergrund/Beschreibung: Die EU-Initiative Saferinternet.at unterstützt vor allem Kinder, Jugendliche, Eltern und Lehrer dabei, digitale Medien sicher, kompetent und verantwortungsvoll zu nutzen</p> <p>Förderer/Förderer: das Programm Digitales Europa / Sichereres Internet der EU-Kommission, das Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung, das Bundeskanzleramt, das Bundesministerium der Finanzen, A1 & Facebook</p>





Österreich (2)

Dauer der Praxis/des Projekts	2005 - laufend
Angesprochene Bedürfnisse und Ziele	Sicherer und verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien
Beschreibung der Praxis	<p>Methodik und Lehrplan/Lehrplan: N/A</p> <p>Wichtige Themen, die in der Praxis behandelt werden: Cybermobbing, digitale Spiele, Mobiltelefon und Internet, soziale Netzwerke, Datenschutz, Informationskompetenz, Urheberrechte, Online-Shopping, Viren, Internetbetrug</p> <p>Eingesetzte Instrumente: Website, Workshops, Veranstaltungen, Informationsmaterial</p> <p>Externe Teilnehmer (Interessenvertreter): N/A</p> <p>Bewertung der Praxis: Ein Bewertungsbericht wurde im Februar 2023 veröffentlicht und ist hier verfügbar.</p>
Herausforderungen und Innovation	N/A
Nützliche Links	<ul style="list-style-type: none"> • https://www.saferinternet.at/ • https://www.saferinternet.at/ueber-saferinternetat/die-initiative#





Zypern (1)

<p>Titel</p>	<p>Preventive Mental Health Nursing Program "EXELIXIS" Directorate of Nursing Services</p>
<p>Standort/ Geografischer Geltungsbereich</p>	<p>Programm für präventive psychische Gesundheitspflege "EXELIXIS" Direktion der Pflegedienste</p>
<p>Durchführer</p>	<p>Name der Organisation: Ministerium für Gesundheit</p> <p>Art: Beratungsprogramm für Jugendliche und Heranwachsende zu Fragen der psychischen Gesundheit und des Suchtverhaltens</p> <p>Kurzer Hintergrund/Beschreibung: Das Programm "EXELIXIS" unterstützt und beteiligt sich an präventiven Maßnahmen in der Gemeinschaft, z. B. für gefährdete Gruppen der jugendlichen Bevölkerung, geplante Aktivitäten in Lagern, Sommerschulen und überfüllten Jugendräumen, die darauf abzielen, schädliche Verhaltensweisen zu verhindern, um die psychische Widerstandsfähigkeit zu stärken.</p> <p>Finanzierung/Sponsoren: Das Programm ist eine Zusammenarbeit zwischen der Stadtverwaltung von Larnaca und den Pflegediensten des Gesundheitsministeriums.</p>
<p>Dauer der Praxis/des Projekts</p>	<p>Siet April, 2021</p>





Zypern (1)

Angesprochene
Bedürfnisse und Ziele

Vor allem nach der Covid-Ära wuchs der Bedarf der zyprischen Jugend, sich bei Problemen mit ihrer psychischen Gesundheit an Fachleute zu wenden. So wurde das "Exelixis-Programm" ins Leben gerufen, das Online-Beratungen für junge Menschen und ihre Eltern anbietet. Das Programm begann zunächst im Bezirk Larnaca und hat in der Nach-Covid-Ära an Popularität gewonnen, so dass es nun auch in anderen größeren Gemeinden Zyperns angeboten wird. Die Hauptbereiche des Programms sind folgende:

- Entwicklung des Selbstwertgefühls und des emotionalen Ausdrucks" bei Kindern und Heranwachsenden.
- Sucht und Prävention" bei Jugendlichen und/oder Eltern
- Mentale Befähigung älterer Menschen.

Beschreibung der
Praxis

Methodik und Lehrplan/Lehrplan: Das Exelixis-Präventionsprogramm versucht, das Bewusstsein für die psychische Gesundheit junger Menschen zu schärfen, und bietet jungen Menschen und/oder Eltern Beratung an. Die Methodik, die häufig angewandt wird, sind Erfahrungsworkshops oder Webinare zu bestimmten Themen. Beim letzten Workshop in Larnaca ging es beispielsweise um Internetsucht und darum, wie Eltern ihre Kinder bei diesem Problem unterstützen können.





Zypern (1)

Beschreibung der Praxis

Die wichtigsten Themen, die in der Praxis behandelt werden: Psychische Gesundheit, Suchtverhalten, Internet- und Bildschirmabhängigkeit

Eingesetzte Instrumente: Face-to-Face-Seminare, Skype/Zoom-Konsultationssitzungen, Erfahrungsworkshops, Präventionsaktivitäten und Sensibilisierungskampagnen.

Externe Teilnehmer (Interessenvertreter): N/A

Bewertung der Praxis: Diese Praxis hat sich seit ihrer Einführung in der Gemeinde Larnaca im Jahr 2021 als erfolgreich und wirkungsvoll erwiesen. In nur einem Jahr wurde sie auf andere große Gemeinden in Zypern ausgeweitet. Die Praxis ist noch nicht abgeschlossen.

Herausforderungen und Innovation

Das Exelixis-Programm bietet Beratungsdienste für Jugendliche mit Suchtverhalten und psychischen Problemen an. Im April 2023 wurde ein Workshop zum Thema Internetabhängigkeit durchgeführt. Das Programm verfolgt eine hybride Strategie und bietet Online-Beratungen sowie Workshops und Sensibilisierungskampagnen vor Ort an. Um das Programm zu kontaktieren, senden Sie eine E-Mail an exelixis.th@gmail.com. Die Kommunikation erfolgt hauptsächlich über die sozialen Medien und Websites der Gemeinden.



Beste Praktiken



Zypern (2)

Titel	ELEKTRA Beratungszentrum für die Behandlung von Online-Sucht
Standort/ Geografischer Geltungsbereich	Limassol, Zypern
Durchführer	<p>Name der Organisation: Zypern-Institut für Psychotherapie</p> <p>Art: NGO, Seelsorge</p> <p>Kurzer Hintergrund/Beschreibung: Es handelt sich um eine innovative Struktur des zyprischen Instituts für Psychotherapie, die Behandlung und Prävention kombiniert und sich sowohl an Minderjährige als auch an Minderjährige richtet. Der Name wurde gewählt, um den Wirkungsbereich von Electr-A zu unterstreichen (auf Englisch: Electronic Addiction, auf Griechisch: Electr-A oder Electr-A d.h. Electronic Addiction) zu unterstreichen, das sich die systematischere Bewertung und Behandlung der Bedürfnisse und Risiken einer problematischen Beteiligung an Wetten und Spielen zum Ziel gesetzt hat.</p> <p>Finanzierung/Sponsoren: Nationale Suchtbehörde Zyperns & Nationale Wettbehörde</p>





Zypern (2)

<p>Dauer der Praxis/des Projekts</p>	<p>Begonnen am 1. März 2018</p>
<p>Angesprochene Bedürfnisse und Ziele</p>	<p>Das allgemeine Ziel von Electra ist es, den Beratungs- und Behandlungsbedarf von Minderjährigen und jungen Erwachsenen zu decken, die hauptsächlich im Bezirk Limassol wohnen. Beratung und Behandlung von Minderjährigen und jungen Menschen aus dem Bezirk Limassol sowie von Familien, die mit Problemen konfrontiert sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> • elektronischen Freizeit-/Interaktivspielen • elektronischen Glücksspielen und Online-Wetten • sozialen Medien und pornografischen Seiten
<p>Beschreibung der Praxis</p>	<p>Methodik und Lehrplan/Lehrplan: Durch psychoedukative Workshops, die mit der Methode der Motivationsfokusgruppen durchgeführt werden. Diese Methode wendet eine erfahrungsorientierte Art des Gruppenunterrichts und der Aufklärung an, die die Schwierigkeiten und den Mangel an Interaktivität überwindet, die oft für traditionelle Vorlesungen charakteristisch sind. Darüber hinaus ist es eine Methode, die dazu beitragen kann, wertvolle Informationen darüber zu sammeln, wie die Teilnehmer die verschiedenen Aspekte der pathologischen Beteiligung an Wett- und Internetsucht wahrnehmen und damit umgehen.</p>





Zypern (2)

Beschreibung der Praxis

Wichtige Themen, die von der Praxis abgedeckt werden: Elektra ist eine

Nichtregierungsorganisation, die eine Reihe von Themen abdeckt, die über das Spielen hinausgehen. Sie befasst sich mit süchtigem und problematischem Verhalten im Zusammenhang mit Glücksspiel, Wetten, Social-Media-Sucht und Pornosucht. Außerdem unterstützt sie Menschen, die mit übermäßigem Bildschirmkonsum zu kämpfen haben, und solche, deren Sozialisation dadurch negativ beeinflusst wird.

Eingesetzte Instrumente: PCIAT, Brent-Conrad-Test, Rosenberg-Selbstwertgefühl-Skala, DASS-21, South Oaks Gambling Screen.

Externe Teilnehmer (Interessenvertreter):

Nationale Suchtbehörde Zyperns und Nationale Wettbehörde

Evaluierung der Praxis: Elektra verfügt über zwei Bewertungsebenen, um die Wirksamkeit des Programms zu überwachen: intern und extern. Auf der ersten Ebene findet eine wöchentliche Supervision statt, während die externe Supervision einmal pro Jahr von einem Suchtexperten durchgeführt wird, der nicht in den Betrieb des Zentrums eingebunden ist. Das Behandlungsideogramm ist ein wichtiges Instrument der internen klinischen Supervision. Die Einrichtung führt akribisch Buch über ihre Klienten, was für die Aufsichtskontrolle wichtig ist.





Zypern (2)

Herausforderungen und Innovation

Die Abhängigkeit von elektronischen Geräten wird durch ähnliche Mechanismen ausgelöst und aufrechterhalten wie jede andere Form der pathologischen Abhängigkeit, mit dem Unterschied, dass bestimmte Bedürfnisse und Symptome bei dieser Sucht einzigartig sind. Das Programm bietet jedoch für jeden Jugendlichen oder Erwachsenen, der daran teilnimmt, eine individuelle Behandlung an. Jede Behandlung stützt sich auf die wichtigsten Grundsätze der modernen (synthetischen) Psychotherapie:

- Das Prinzip der individualisierten Universalität besagt, dass Menschen zwar mit einigen gemeinsamen Axiomen arbeiten, aber letztlich jeder eine einzigartige Psychosynthese besitzt.
- Jedes Problem hat seine Lösung. Die Schwierigkeit, bestimmte Probleme zu lösen, hängt einfach davon ab, wie gut die Lösung verborgen ist.
- Der Wandel ist ein Zustand der Evolution, wie die menschliche Natur. Deshalb muss die Veränderung in Etappen erfolgen.

Nützliche Links

<https://www.facebook.com/ElectrAtherapy/>



Beste Praktiken



Deutschland (1)

Titel	“AddicTech”
Standort/ Geografischer Geltungsbereich	Europäische Union
Durchführer	<p>Name der Jugendorganisation(en): ANKA Youth Team</p> <p>Art: NGO</p> <p>Kurzer Hintergrund/Beschreibung: Alle Ideen dieser NGO drehen sich um unser Motto "Wir bringen die Welt zusammen". Sie fördert vor allem junge Menschen, die weniger Möglichkeiten haben, in der Gesellschaft aktiv zu sein, und nimmt an vielen Projekten teil.</p> <p>Finanzierung/Sponsoren: Erasmus+ EU-Stipendium</p>
Dauer der Praxis/des Projekts	Das Projekt begann am 1. Januar 2022 und endete am 31. Januar 2023.
Nützliche Links	<ul style="list-style-type: none">• https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2021-2-DE04-KA152-YOU-000039760





Deutschland(1)

Angesprochene Bedürfnisse
und Ziele

Die Ziele waren:

- Persönliche Interaktionen im Zusammenhang mit ungesunder Internetnutzung auszutauschen, um kritische Probleme wie Fake News, Cybermobbing, Computersicherheit, allgemeine digitale Internetsucht und Videospielsucht zu analysieren und Alternativen vorzuschlagen. Diese Fragen stehen im Zusammenhang mit den Gefahren des Internetzugangs.
- Entwicklung unserer digitalen Fähigkeiten, um unsere Beschäftigungsfähigkeit zu verbessern und uns auf die aktuellen und zukünftigen Anforderungen des Arbeitsmarktes auf europäischer Ebene vorzubereiten. Die Förderung der Rechte, des Bewusstseins und der erfolgreichen Nutzung von Technologien durch junge Menschen ist eine Voraussetzung für die Wissens- und Dialogmission der Europäischen Jugendstrategie (Erasmus+).
- Untersuchung der digitalen Integration und der Frage, wie wir als junge Menschen die digitale Isolation bekämpfen und ein positives und gleichberechtigtes Online-Umfeld fördern können; die Übungen sind so aufgebaut, dass wir neue digitale Ansätze, Ressourcen und Plattformen für unser persönliches und berufliches Wachstum kennenlernen.
- Förderung des interkulturellen Dialogs und der sozialen Integration durch das Zusammenbringen von Menschen mit unterschiedlichen Ansichten, Meinungen, Erwartungen und Kulturen sowie durch die Bekämpfung von im Internet und in den Medien verbreiteten Missverständnissen.





Deutschland (1)

Beschreibung der Praxis

Methodik und Lehrplan/Lehrplan: An dem Jugendaustausch nahmen 36 Teilnehmer aus 8 verschiedenen Ländern im Alter von 18-30 Jahren teil. Aus jedem Land kamen 4 Personen, darunter 1 Gruppenleiter, 2 benachteiligte junge Menschen und 2 junge Menschen. Die APV, die den Jugendaustausch vorbereitete, hatte 14 Teilnehmer aus 7 Ländern. Zwei Personen aus jedem Land, die an der APV teilnahmen, bestanden aus Gruppenleitern und einem benachteiligten Jugendlichen. Die für den Jugendaustausch geplanten Aktivitäten basierten auf der nicht-formalen Bildung, der Teilnahme junger Menschen an Aktivitäten, der Selbsteinschreibung und der Schaffung eines Lernraums mit Gruppenleitern für sich selbst und andere Teilnehmer.

Die wichtigsten Themen, die in der Praxis behandelt wurden:

Digitale Sucht
Digitale Werkzeuge für die persönliche und berufliche Entwicklung

Verwendete spezifische Tools: N/A

Externe Teilnehmer (Stakeholder): NICHT ZUTREFFEND

Bewertung der Praxis: K.A.





Deutschland (1)

Herausforderungen und Innovation

Herausforderungen: N/A

Innovation: Die Teilnehmer hatten die Möglichkeit, sich eingehend mit den Problemen auseinanderzusetzen, mit denen sie zuvor konfrontiert waren, und sie wurden für die digitale Sucht und den richtigen Umgang mit der Technologie sensibilisiert. Darüber hinaus lernten sie, wie sie die Werkzeuge und Methoden in einem digitalen Umfeld für ihre persönliche und berufliche Entwicklung nutzen können. Sie werden auch nach Abschluss der Mobilität weiter an den während des Jugendaustauschs erworbenen Kompetenzen arbeiten und diese auch bei anderen organisatorischen und persönlichen Aktivitäten einsetzen.



Beste Praktiken



Frankreich (1)	
Titel	Förderung des verantwortungsvollen Spielens und Bereitstellung von Ressourcen für Eltern, Pädagogen und junge Spieler.
Standort/ Geografischer Geltungsbereich	Die Leitung der Website von PédaGoJeux liegt bei der l'Union Nationale des Associations Familiales (UNAF), dem nationalen Verband der Familienvereinigungen
Durchführer	Name der Organisation: PédaGoJeux Art: eine Plattform, die Ressourcen und Informationen über verantwortungsvolles Spielen für Kinder und Jugendliche sowie Unterstützung für Eltern und Pädagogen bietet Kurzer Hintergrund/Beschreibung: PédaGoJeux ist eine französische Organisation, die sich der Förderung von verantwortungsvollem Spielen für Kinder und Jugendliche widmet. Sie stellt Eltern und Pädagogen Ressourcen und Anleitungen zur Verfügung, um jungen Spielern dabei zu helfen, gesunde Spielgewohnheiten zu entwickeln und gleichzeitig das Bewusstsein für mögliche Risiken im Zusammenhang mit Videospiele zu schärfen.
Nützliche Links	https://www.pedagojeux.fr/



Beste Praktiken



Frankreich (1)

Titel	Förderung des verantwortungsvollen Spielens und Bereitstellung von Ressourcen für Eltern, Pädagogen und junge Spieler.
Standort/ Geografischer Geltungsbereich	The direction of the PédaGoJeux website is overseen by the l'Union Nationale des Associations Familia (UNAF), the National Union of Family Associations
Durchführer	<p>Name of the organisation: PédaGoJeux</p> <p>Type: a platform that provides resources and information related to responsible gaming for children and adolescents, as well as support for parents & educators</p> <p>Short background/description PédaGoJeux is a French organisation dedicated to promoting responsible gaming for children and adolescents. It provides resources and guidance to parents and educators to help young gamers develop healthy gaming habits while raising awareness about potential risks associated with video games</p>





Frankreich (1)

Durchführer

Methodik und Lehrplan/Lehrplan:

Die Ziele von Pédagojeux sind:

Bereitstellung von Informationen und Ressourcen für Eltern und Pädagogen, um ihnen zu helfen, die Welt der Spiele zu verstehen und ihnen Werkzeuge und gute Praktiken zur Unterstützung von Kindern und Jugendlichen an die Hand zu geben

Förderung von verantwortungsvollem Spielen für Kinder und Jugendliche

Jungen Spielern helfen, gesunde Spielgewohnheiten zu entwickeln

Auseinandersetzung mit den Herausforderungen von Videospiele und Bereitstellung der Schlüssel zu einem angenehmen Spielerlebnis

Objektive Informationen über Videospiele bereitstellen

Schaffung einer positiven und gelassenen Erfahrung mit Videospiele innerhalb der Familie.

Vermittlung von Kontakten zu medizinischen Fachkräften für die Behandlung schwerer Probleme mit dem Spielen.

Verwendete spezifische Instrumente: PédaGoJeux nutzt mehrere Instrumente, um seine Ziele zu erreichen, darunter praktische Informationsblätter, eine Website, ein Netzwerk von Botschaftern usw.

Externe Teilnehmer (Akteure): Junge Menschen, Eltern, Pädagogen





Frankreich (1)

Durchführer

Bewertung der Praxis:

PédaGoJeux zeichnet sich in mehreren Bereichen aus:

- Fördert verantwortungsvolles Spielen.
- Unterstützt Familien mit Ressourcen und Ratschlägen.
- Bietet eine ausgewogene Perspektive auf das Spielen.
- Bietet eine Fülle von Informationen.
- Zusammenarbeit mit verschiedenen Interessengruppen.
- Stellt innovative Initiativen vor.
- Trägt zu Initiativen für ein sicheres Internet bei.
- Führt Forschungs- und Sensibilisierungskampagnen durch.

Herausforderungen und Innovation

Herausforderungen:

- Verständnis für die Komplexität und die potenziellen Risiken und Vorteile von Videospiele.
- Eltern und Pädagogen mit Wissen und Werkzeugen ausstatten, um Kinder in der Welt der Spiele zu unterstützen.
- Sicherstellung eines angenehmen Spielerlebnisses bei gleichzeitiger Bewältigung von Spielproblemen.
- Förderung eines verantwortungsvollen Spielverhaltens bei Kindern und Jugendlichen.
- Förderung gesunder Spielgewohnheiten und einer altersgerechten Spielauswahl.

Innovationen:

- Der Ansatz der Website ist innovativ, weil er die Bedeutung von Videospiele in der digitalen Landschaft anerkennt und Eltern helfen will, sich in diesem komplexen Medium zurechtzufinden

Beste Praktiken



Frankreich (2)

Titel	Spielsucht neben anderen Süchten
Standort/ Geografischer Geltungsbereich	<ul style="list-style-type: none">• Die CJC's sind in ganz Frankreich vertreten und befinden sich im Allgemeinen in• Spezialisierten Zentren für Unterstützung und Prävention im Bereich Sucht (CSAPA) oder• in Einrichtungen, die auf die Betreuung von Jugendlichen spezialisiert sind (Adolescent Support• Zentren für Jugendliche und Youth Listening Points.
Durchführer	<p>Name der Jugendorganisation(en): Consultation Jeune Consommateur (CJC) - Konsultation für junge Verbraucher</p> <p>Art: Suchtprävention und -behandlung</p> <p>Kurzer Hintergrund/Beschreibung: Die CJC's bieten kostenlose und anonyme Beurteilungen, Informationen, Beratung und Unterstützung für Menschen, die Hilfe bei Drogenmissbrauch, Sucht und psychischen Problemen benötigen. Sie befassen sich mit einem breiten Spektrum von psychoaktiven Substanzen und nicht stoffgebundenen Süchten.</p> <p>Finanzierung/Sponsoren: Französisches Ministerium für Gesundheit und soziale Angelegenheiten</p>
Dauer der Praxis/des Projekts	2004





Frankreich (2)

Angesprochene Bedürfnisse und Ziele

Ziel des CJC ist es, umfassende und individuelle Unterstützung zu bieten

- zur Bewältigung von Suchtproblemen bei jungen Menschen durch
- Unterstützung und Beratung für junge Menschen, die mit Suchtproblemen zu kämpfen haben
- ein kostenloses und vertrauliches Angebot für alle unter 25 Jahren, einschließlich Minderjähriger, das als
- Drehscheibe der Frühintervention
- partnerschaftliche Zusammenarbeit und Koordination mit anderen Einrichtungen, um jungen Menschen, die mit Suchtproblemen zu kämpfen haben, umfassende Unterstützung zu bieten

Beschreibung der Praxis

Methodik und Lehrplan/Lehrplan: Das Ziel dieser Beratungen ist es, junge Verbraucher, die Fragen zu ihrem Konsum haben, sowie ihre Familien zu empfangen. Das Prinzip besteht darin, die Situation zu bewerten und möglicherweise Hilfe anzubieten, bevor der Konsum problematisch wird.





Frankreich (2)

Beschreibung der Praxis

Eingesetzte Instrumente:

Beurteilungsgespräche / Motivierende Gesprächsführung / Kognitive Verhaltenstherapie / Familientherapie / Gruppentherapie / Überweisungsdienste / Peer-Support-Programme / Gemeinschaftsressourcen. Die CJsCs können per Telefon, Chat, persönlich, online oder per E-Mail kontaktiert werden.

Externe Teilnehmer (Stakeholder): Einzelpersonen, Familienmitglieder

Bewertung der Praxis: Die Zentren führen eine medizinische, psychologische und soziale Bewertung der Situation des Verbrauchers durch und ermitteln einen möglichen schädlichen Gebrauch. Sie bieten individuelle Informationen und Beratung sowie Kurzinterventionen für gefährdete oder schädliche Konsumenten, die auf deren Bedürfnisse abgestimmt sind. Das CJC unterstützt und berät Personen, die sich in einer Notlage befinden, wenn dies erforderlich ist (z. B. somatische oder psychiatrische Komplikationen, Abhängigkeit, Langzeitpflege usw.). Sie bieten der Familie des Konsumenten ein freundliches Umfeld und Informationen und ziehen gemeinsame Beratungen mit dem Konsumenten und seiner Familie in Betracht. Das CJC geht proaktiv auf potenziell gefährdete Personen zu und knüpft Beziehungen zu Partnern und Institutionen wie dem nationalen Bildungssystem, spezialisierten Bildungseinrichtungen und Fachleuten des Gesundheitswesens, insbesondere in der Gemeinde.





Frankreich (2)

<p>Beschreibung der Praxis</p>	<p>Bewertung der Praxis: Sie nehmen die von den Justizbehörden überwiesenen Personen auf und können an kollektiven Informations- und Präventionsmaßnahmen teilnehmen und diese durchführen. Diese Praktiken zielen darauf ab, jungen Menschen, die mit Suchtproblemen zu tun haben, umfassende und individuelle Unterstützung zu bieten</p>
<p>Herausforderungen und Innovation</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Begrenzte Ressourcen, einschließlich Finanzierung, Personal und Zugang zu spezialisierter Betreuung. • Stigma und Schamgefühl im Zusammenhang mit Sucht, die junge Menschen zögern lassen können, Hilfe zu suchen. • Mangelnder Bekanntheitsgrad des CJC und der von ihm angebotenen Dienste. • Koordinierung mit anderen Einrichtungen, was aufgrund von Unterschieden in der Politik, den Verfahren und den Ressourcen schwierig sein kann. • Innovationen: • Nutzung digitaler Hilfsmittel wie Online-Beratung, Chatbots und mobile Apps, um jungen Menschen Unterstützung und Beratung zu bieten. • Peer-Support-Programme, bei denen Personen, die sich von der Sucht erholt haben, anderen, die vor ähnlichen Herausforderungen stehen, Rat und Unterstützung geben. • Zusammenarbeit mit kommunalen Organisationen, um zusätzliche Ressourcen wie Berufsausbildung, Wohnhilfe und Rechtsbeistand bereitzustellen. • Frühzeitiges Eingreifen, um zu verhindern, dass suchtbedingte Probleme schwerwiegender und schwieriger zu behandeln werden. • Ganzheitlicher und evidenzbasierter Ansatz bei der Behandlung von Suchtproblemen, der Einzelberatung, Gruppentherapie und Unterstützung der Familie umfasst, um die verschiedenen Aspekte der Sucht zu behandeln.





Frankreich (2)

Beschreibung der Praxis

Methodik und Lehrplan/Lehrplan: In der ersten Sitzung geht es in der Regel darum, die Situation des Jugendlichen zu bewerten und seine Konsumgewohnheiten einzuschätzen. Neben der Untersuchung konsumbezogener Belange wird die Gesamtsituation des jungen Menschen erörtert. Dabei können Themen wie Bildung, familiäre und soziale Beziehungen, potenzielle Notlagen, Gesundheit und vieles mehr angesprochen werden.

Im Anschluss an diese Beurteilungsphase legen die Fachkraft und der junge Mensch gemeinsam die am besten geeignete Vorgehensweise fest. Ein Ausstieg oder eine Reduzierung des Konsums kann in Betracht gezogen werden. Wenn während der Sitzungen andere Schwierigkeiten auftreten, kann zusätzliche Unterstützung angeboten werden. Die Dauer der Unterstützung kann je nach Situation des Jugendlichen variieren.

Der CJC ist ein anonymer Dienst, der von den Jugendlichen ohne Angst vor Verurteilung oder Stigmatisierung in Anspruch genommen werden kann.

Wichtige Themen, die in der Praxis behandelt werden: Die spezifischen Angebote der CJs können von Ort zu Ort variieren, aber ihr Hauptziel ist es, Einzelpersonen und ihren Familien, die mit Suchtproblemen zu tun haben, eine Reihe von Unterstützung und Ressourcen zu bieten.





Frankreich (2)

Herausforderungen
und Innovation

Herausforderungen:

Begrenzte Ressourcen, einschließlich Finanzierung, Personal und Zugang zu spezialisierter Betreuung. Stigma und Scham im Zusammenhang mit Sucht, die junge Menschen zögern lassen können, Hilfe zu suchen.

Mangelnder Bekanntheitsgrad des CJC und der von ihm angebotenen Dienste.

Koordinierung mit anderen Einrichtungen, die aufgrund unterschiedlicher Strategien, Verfahren und Ressourcen schwierig sein kann.

Innovationen:

Nutzung digitaler Hilfsmittel wie Online-Beratung, Chatbots und mobile Apps, um jungen Menschen Unterstützung und Beratung zu bieten.

Peer-Support-Programme, bei denen Personen, die sich von der Sucht erholt haben, anderen, die vor ähnlichen Herausforderungen stehen, Rat und Unterstützung geben.

Zusammenarbeit mit kommunalen Organisationen, um zusätzliche Ressourcen wie Berufsausbildung, Wohnhilfe und Rechtsbeistand bereitzustellen.

Frühzeitiges Eingreifen, um zu verhindern, dass suchtbedingte Probleme schwerwiegender und schwieriger zu behandeln werden.

- Ganzheitlicher und evidenzbasierter Ansatz bei der Behandlung von Suchtproblemen, der Einzelberatung, Gruppentherapie und Unterstützung der Familie umfasst, um die verschiedenen Aspekte der Sucht zu behandeln.



Beste Praktiken



Frankreich (2)

Nützliche Links

<https://www.drogues-info-service.fr/Tout-savoir-sur-les-drogues/Se-faire-aider/Les-Consultations-jeunes-consommateurs-CJC-une-aide-aux-jeunes-et-a-leur-entourage>



MINDSET

MINDSET ist ein Erasmus+ KA2-Projekt, das darauf abzielt, Instrumente zu entwickeln, die Jugendorganisationen und Jugendbetreuer darauf vorbereiten, die ersten Anzeichen einer Spielstörung bei Jugendlichen zu erkennen und deren Entwicklung zu verhindern.



Kofinanziert von der Europäischen Union

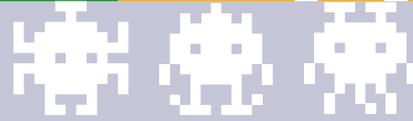
Beste Praktiken



Griechenland (1)

Titel	"CYBER4SCHOOLS - Spiel zur Sensibilisierung für Cybersicherheit und Prävention für Schulen"
Standort/ Geografischer Geltungsbereich	Europäische Union
Durchführer	<p>Name der Organisation(en): Institut für Sicherheit und Gefahrenabwehr GmbH</p> <p>Art: NGOs</p> <p>Kurzer Hintergrund/Beschreibung: Das Institute for Security and Safety wurde 2012 mit dem Ziel gegründet, in Kooperation mit der Internationalen Atomenergiebehörde (IAEO) in Wien internationalen Kompetenz- und Kapazitätsaufbau im Bereich der Cybersicherheit durchzuführen. Heute bietet es Beratung, internationale Aus- und Weiterbildungskonzepte und beteiligt sich an Forschungsprojekten in den Bereichen digitale, Cyber- und nukleare Sicherheit.</p> <p>Finanzierung/Sponsoren: Erasmus + EU-Stipendium</p>
Dauer der Praxis/des Projekts	Sie begann im April 2021 und endete im April 2023.





Griechenland(1)

Angesprochene
Bedürfnisse und
Ziele

Die Ziele des Projekts waren:

- Bereitstellung einer Lehrmethode, die eine hohe (>75%) Beibehaltung des Wissens durch engagiertes Lernen durch Handeln gewährleistet;
- den Schülern zu helfen, die negativen Folgen und Auswirkungen ihres digitalen Handelns zu verinnerlichen und über ihr falsches Gefühl der Unbesiegbarkeit im digitalen Bereich nachzudenken;
- Schülern helfen, neue Fähigkeiten zu entwickeln, z. B. Problemlösungs- und kreative Fähigkeiten;
- Lehrkräfte zu befähigen und zu unterstützen, innovative Lernwerkzeuge zu nutzen, ohne dabei die ohnehin schon ressourcenbeschränkten Lehrkräfte zu überfordern;
- Unterstützung von Lehrern und Schülern bei der Erörterung und Erforschung allgemeiner Überlegungen zur Cybersicherheit, wie z. B. internationale Cybersicherheitsgesetze und -normen, die Auswirkungen von Cyberangriffen auf kritische Infrastrukturen und ethische Erwägungen, wie z. B. die digitale Staatsbürgerschaft;
- Lehrer und Schüler dazu anregen, Botschafter für innovatives Lernen zu werden, indem sie Spiele in der Cybersicherheitserziehung mit hohem Engagement und nach dem Schneeballsystem einsetzen





Griechenland (1)

Beschreibung der Praxis

Methodik und Lehrplan/Lehrplan: Die Spielmethodik von CYBER4SCHOOLS basiert auf einer Synergie von simulierten und gleichzeitig realistischen und sicheren (risikofreien) Angriffs- und Verteidigungsszenarien mit einem pädagogischen Ansatz des unmittelbaren intrinsischen Feedbacks, gefolgt von umfassenderen und tiefergehenden Reflexionsübungen. In unserem Spielformat bilden die SchülerInnen rote Teams (Angriff) und blaue Teams (Verteidigung) unter der Anleitung ihrer LehrerInnen (weißes Team) und treten in einer virtuellen Umgebung beim Hacken und Verteidigen von Gegenständen ihrer alltäglichen digitalen Umgebung wie Notebook-Kameras, Social-Media-Konten usw. gegeneinander an.

Die Projektaktivitäten und -ergebnisse von CYBER4SCHOOLS umfassen die Entwicklung von Schulungspfaden und Kits für LehrerInnen und SchülerInnen zum Thema Cybersicherheit und Spieleanwendung in Schulen, eine Cyber Game Webplattform, die anhand einer Reihe von Kriterien (Engagement, UX, beabsichtigte Lernergebnisse, Inklusivität, d.h. Geschlechterinklusion, gamifizierte Nutzertypen usw.) gründlich getestet wird, um ihre Wirkung zu maximieren, und werden von einem Handbuch zur Nachhaltigkeit und Replizierbarkeit begleitet, um die langfristige technische, wirtschaftliche und soziale Tragfähigkeit der CYBER4SCHOOLS-Ergebnisse sicherzustellen.

Wichtige Themen, die von der Praxis abgedeckt werden:

- Digitale Bildung
- Cyber-Sicherheit





Griechenland(1)

Herausforderungen
und Innovation

Herausforderungen: Sicherheit ist ein wesentlicher Bestandteil der digitalen Bildung. Die COVID-19-Ära hat die Nachfrage nach Schutz erhöht, da immer mehr Angriffe zu wachsenden externen Kosten im Zusammenhang mit der Hyperkonnektivität führen. Um in der aktuellen COVID-19-Pandemie und darüber hinaus eine qualitativ hochwertige, integrative digitale Bildung anbieten zu können, müssen wir sicherstellen, dass alle Teilnehmer die digitale Technologie auf sichere und verantwortungsvolle Weise nutzen.

Innovation: Die Vermittlung eines umfangreichen Wissens, das erforderlich ist, um eine umfassende digitale Sicherheit durch eine Änderung des Nutzerverhaltens zu gewährleisten, ist in einer traditionellen Lernumgebung eine Herausforderung. Genau hier füllt der Projektvorschlag von CYBER4SCHOOLS eine Lücke. Durch das vorgeschlagene Cyberspiel und die damit verbundenen Lehr- und Schulungsmaterialien, Wege und Kits für Online-Kurse zur Cybersicherheit und Spielanwendung.

Nützliche Links

<https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2020-1-PL01-KA226-SCH-096490>



Beste Praktiken



Griechenland(2)

Titel	KETHEAs Netzwerk für Prävention und Frühintervention
Standort/ Geografischer Geltungsbereich	Griechenland
Durchführer	<p>Name der Jugendorganisation(en): Behandlungszentrum für Suchtkranke (KETHEA)</p> <p>Art: Forschungsinstitute, Unternehmen, lokale Behörden, NGOs</p> <p>Kurzer Hintergrund/Beschreibung: KETHEA ist das größte Netz von Sucht- und sozialen Wiedereingliederungsdiensten in unserem Land. Es richtet sich an Menschen mit Problemen beim Konsum von legalen oder illegalen Substanzen oder anderen Formen der Sucht, wie Glücksspiel und Internet/Gaming. Mit spezialisierten Einheiten und Diensten wendet sich das KETHEA auch an Jugendliche und Erwachsene - vor allem junge Menschen -, die eine problematische Beziehung entwickelt haben oder internet- bzw. spielsüchtig sind. In Attika gibt es die Frühinterventionseinheit für problematischen Internetgebrauch und eine entsprechende Einheit in KETHEA Plefsis und Nostos, während ähnliche Dienste auf Kreta und dem Dodekanes von KETHEA ARIADNI angeboten werden.</p> <p>Finanzierung/Sponsoren: öffentliche Mittel und private Spenden</p>



Beste Praktiken



Griechenland (2)

Dauer der Praxis/des Projekts	KETHEA wurde 1983 gegründet.
Angesprochene Bedürfnisse und Ziele	Ziel dieser Initiativen ist die Vorbeugung und Behandlung problematischer Verhaltensweisen und Süchte, einschließlich Internetmissbrauch und Spielsucht, bei Jugendlichen und jungen Menschen
Beschreibung der Praxis	<p>Methodik und Lehrplan/Lehrplan: Das Netz der Präventions- und Frühinterventionsdienste von KETHEA richtet sich an die Allgemeinbevölkerung, an Einzelpersonen und Gruppen mit risikoreichem Verhalten sowie an Fachleute verschiedener Fachrichtungen und zielt auf die Prävention und Frühintervention im Bereich der Sucht ab.</p> <p>Die Abteilung für Primärprävention in der Schulgemeinschaft des Netzes konzipiert und implementiert Präventionsprogramme für Schüler, Eltern und Lehrer in Grund- und Sekundarschulen. Darüber hinaus bildet sie auf theoretischer und interaktiver Basis Personal des Bildungsministeriums aus, z. B. Verantwortliche für Gesundheitserziehung, Verantwortliche für Jugendberatungsstellen, Schulleiter und Lehrer, und erstellt Präventionsmaterial für den Unterricht in der Primar- und Sekundarstufe.</p> 





Griechenland (2)

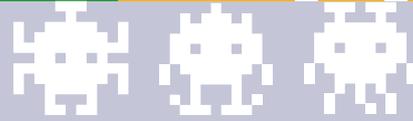
Beschreibung der Praxis

Methodik und Lehrplan/Lehrplan: Das Referat "Prävention und Frühintervention" plant und führt Programme auf zwei Achsen durch: Zum einen geht es um Information und Prävention in der lokalen Gemeinschaft und im Hochschulbereich. Die zweite Achse umfasst spezielle Maßnahmen für Einzelpersonen, Familien und Gruppen von Jugendlichen und jungen Erwachsenen, bei denen ein erhöhtes Risiko besteht, dass sie in Drogenkonsum und Kriminalität verwickelt werden oder die bereits mit solchen Verhaltensweisen experimentieren.

Eine regelmäßige Intervention für die Bindung an die Gemeinschaft ist der Jugendtreffpunkt für Jugendliche bis 21 Jahre, der täglich in Exarchia, Athen, betrieben wird und Beratungsdienste, kreative Beschäftigung und psychoedukative Aktivitäten anbietet.

Über KETHEA PLESI bietet das Netzwerk für Prävention und Frühintervention umfassende Beratungs- und Behandlungsprogramme für Jugendliche und junge Erwachsene, die gelegentlich psychotrope Substanzen konsumieren oder das Internet missbrauchen, sowie für deren Familien. Die Übergangsschule des Netzwerks richtet sich an Kinder und Jugendliche, die an den Programmen und Aktionen des Netzwerks teilnehmen, sowie an Mitglieder der therapeutischen Programme von KETHEA und anderer anerkannter therapeutischer Einrichtungen (18 ANO, Atrapos-OKANA) und bietet ihnen die Möglichkeit, wieder an die Ausbildung anzuknüpfen.





Griechenland (2)

Beschreibung der Praxis

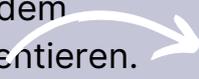
Die wichtigsten Themen der Praxis:

Vorbeugung und Behandlung von Süchten bei Jugendlichen und Heranwachsenden
Internetmissbrauch und Spielstörungen bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen
Die Rolle von Familie, Schule und Gemeinschaft bei der Vorbeugung/Behandlung von Süchten bei Kindern und jungen Menschen

Verwendete spezifische Instrumente: N/A

Externe Teilnehmer (Akteure):

Familienmitglieder, Schullehrer, Fachleute des Bildungsministeriums

Bewertung der Praxis: KETHEA stützt sich auf Forschung zur kontinuierlichen Verbesserung der Qualität und Effizienz seiner Dienstleistungen, zur Formulierung einer Strategie und zur Dokumentation des wirtschaftlichen und sozialen Nutzens aus der Durchführung wirksamer Sucht- und sozialer Integrationsprogramme. Die bei KETHEA angewandten Methoden der Evaluationsforschung umfassen qualitative und quantitative Analyse- und Designmethoden, die sich an den von der Weltgesundheitsorganisation in Zusammenarbeit mit der EBDD (Europäische Beobachtungsstelle für Drogen) und dem Europarat entwickelten Vorgaben orientieren. 





Griechenland (2)

Beschreibung der Praxis

Bewertung der Praxis: Die Bewertung der angebotenen Dienstleistungen umfasst das zentrale Kontrollsystem für klinische, administrative und finanzielle Informationen (CMIS), die Untersuchung des Zufriedenheitsgrads der Dienstleistungsempfänger und der breiteren Öffentlichkeit, die Bewertung der Humanressourcen, die Bewertung der Prozesse und der Effizienz, die kontinuierliche Verbesserung der Qualität der angebotenen Dienstleistungen, die Kosten-Nutzen-Analyse, die Sozialplanung sowie die Zufriedenheit des Personals.

Herausforderungen und Innovation

Herausforderungen: Ziel ist es, die Zeit vor dem Bildschirm zu begrenzen, das Gleichgewicht zwischen dem digitalen und dem realen Leben wiederherzustellen und die jungen Menschen in die Lage zu versetzen, auf die Herausforderungen und Schwierigkeiten ihres Alters zu reagieren. Im Falle einer schweren Sucht besteht das Ziel darin, den jungen Menschen vollständig von der süchtig machenden digitalen Anwendung zu befreien.

Innovation: Die Entwicklung sozialer Kompetenzen wird durch Bildung, das Zusammensein mit Freunden und die Teilnahme an anderen sozialen Aktivitäten und Freizeitaktivitäten gefördert. Außerdem werden die persönlichen Fähigkeiten und die Selbstwirksamkeit gestärkt und eventuelle psychische Störungen, die mit der Sucht einhergehen können, untersucht.





Griechenland (2)

Herausforderungen
und Innovation

Herausforderungen: Zu diesem Zweck wird Folgendes angeboten:

- Einzel- und Gruppenberatung
- Psychologische Einzel- und Gruppenberatung
- Unterstützende Selbsthilfegruppen
- Aufbau von persönlichen, emotionalen und sozialen Selbsthilfegruppen
- Berufliche Orientierung und Beratung
- Psychosoziale Aktivitäten
- Familientreffen

Nützliche Links

- KETHEA Website zur Prävention und Frühintervention: <http://www.prevention.gr/>

Informationsbroschüren für Jugendliche und Eltern erhältlich unter:

- https://www.kethea.gr/wp-content/uploads/2020/07/PC_PROG_11%CE%A721_PARENT_Diorth5_pages-1.pdf
- https://www.kethea.gr/wp-content/uploads/2020/06/PC_PROG_15%CE%A719_YOUNG_4_pagesSite.pdf



Beste Praktiken



Ireland (1)	
Name	Gaming und psychische Gesundheit
Standort/ Geografischer Geltungsbereich	Ireland
Durchführer	<p>Name der Jugendorganisation(en): Jigsaw Ireland</p> <p>Typ: Wohltätigkeitsorganisation für psychische Gesundheit junger Menschen</p> <p>Kurzer Hintergrund/Beschreibung: Jigsaw ist die führende irische Wohltätigkeitsorganisation für psychische Gesundheit junger Menschen im Land. Die Wohltätigkeitsorganisation setzt sich dafür ein, das Bewusstsein für die psychische Gesundheit junger Menschen zu schärfen und unterstützt junge Menschen, die unter psychischen Problemen leiden. Ziel der Wohltätigkeitsorganisation ist es, die Beteiligung junger Menschen an der Suche nach Hilfe für ihre psychische Gesundheit zu erhöhen und gleichzeitig mit großen Organisationen zusammenzuarbeiten, um bei nationalen Regierungen Einfluss zu nehmen und das Bewusstsein zu schärfen.</p> <p>Finanzierung/Sponsoren: Als gemeinnützige Organisation erhielt Jigsaw sein Geld durch Spenden und eine nationale Service-Level-Vereinbarung mit dem National Health Service Executive (HSE) Irlands.</p>
Dauer der Praxis/des Projekts	Seit 2006



Beste Praktiken



Ireland (1)

Angesprochene
Bedürfnisse und Ziele

Spielsucht, psychische Gesundheit,
Auswirkungen des Spielens

Beschreibung der
Praxis

Methodik und Lehrplan: Als führende Wohltätigkeitsorganisation für psychische Gesundheit junger Menschen in Irland schärft Jigsaw das Bewusstsein für die Auswirkungen, die verschiedene Teile unseres Alltagslebens auf die psychische Gesundheit junger Menschen haben können. Dazu gehört auch Gaming. Während viele Jugendarbeitsorganisationen in Irland (einschließlich Jigsaw) anerkennen, dass Spielen einen starken positiven Einfluss auf die geistige Gesundheit haben kann, erkennt die Organisation auch die gefährliche Anziehungskraft des Spielens für diejenigen, die süchtig werden.

Jigsaw stellt Ressourcen und individuelle Hilfe für junge Menschen bereit, deren Spiel sich auf ihre geistige Gesundheit ausgewirkt hat, indem es ihnen hilft, die Gefahren des Spielens als Sucht zu erkennen. Die Kliniker der Organisation sind darauf geschult, gezielt jungen Menschen und den Problemen zu helfen, die sie und ihre psychische Gesundheit betreffen, einschließlich Isolation und allen Arten von Sucht, einschließlich Spielen und sozialen Medien. Die Organisation stellt über ihre Website auch Ressourcen für junge Menschen bereit. Dort finden sich verschiedene Artikel über die Auswirkungen von Spielen auf die psychische Gesundheit sowie einige Ratschläge zur Bekämpfung der Spielsucht. An den persönlichen Standorten von Jigsaw kann individuelle Unterstützung oder Gruppenunterstützung (bei psychischen Problemen) bereitgestellt werden.





Ireland (1)

Beschreibung der Praxis

Hauptthemen der Praxis: Spielsucht, psychische Gesundheit, Advocacy

Spezifische Werkzeuge: Schulungen und Einzelsitzungen

Externe Teilnehmer (Stakeholder): Jugendliche, Psychiater

Bewertung der Praxis: Jigsaw bietet Unterstützung für Jugendliche an, die glauben, dass Spielen sich negativ auf ihre psychische Gesundheit auswirken könnte oder die unter einer Sucht leiden. Während Jigsaw auch das Spielen als einen gesunden Ausgleich für die psychische Gesundheit fördert, für Jugendliche, die dies in Maßen tun können, bieten sie auch spezialisierte Unterstützung für Jugendliche an, die nicht in der Lage sind, das Spielen zu kontrollieren. Die Kernaspekte der Hilfe für Jugendliche, die Hilfe bei der Spielsucht suchen, umfassen Bewusstseinsbildung, Bereitstellung von Bildung und Ressourcen, Beratung und therapeutische Interventionen sowie die Förderung von Zusammenarbeit mit relevanten Interessengruppen.





Ireland (1)

Herausforderungen
und Innovation

Obwohl sich Jigsaw nicht explizit auf Gaming konzentriert, sondern allgemein auf die psychische Gesundheit, bietet Jigsaw weiterhin effektive Unterstützung und Ressourcen für Jugendliche, deren psychische Gesundheit durch das Spielen beeinträchtigt ist. Einige der Herausforderungen, mit denen sie konfrontiert sind, bestehen darin, Jugendlichen zu helfen, ein Gleichgewicht zwischen den Vorteilen des Spielens für ihre psychische Gesundheit und den Gefahren des übermäßigen Spielens zu finden. Die Innovation, die Jigsaw bietet, besteht darin, dass die Kliniker, die mit ihnen arbeiten, qualifiziert sind, um Jugendlichen zu helfen, die unter schlechter psychischer Gesundheit leiden, einschließlich der Symptome und Ursachen, einschließlich des Spielens. Als Wohltätigkeitsorganisation, die ihre eigenen Kliniker stellt, bieten sie einen innovativen Service im Land, um jungen Menschen speziell auf sie zugeschnittene Hilfe für die psychische Gesundheit zu bieten.

Nützliche Links

<https://jigsaw.ie/gaming-and-mental-health/>



Beste Praktiken



Ireland (2)

Titel	Spielsucht
Standort/ Geografischer Geltungsbereich	Ireland
Durchführer	<p>Name der Organisation(en): Suchtbehandlungszentrum Rutland Typ: Suchtbehandlungsprogramm Kurzer Hintergrund/Beschreibung: Das Rutland Centre ist ein bekanntes Suchtbehandlungszentrum in Irland, das ein umfassendes Programm zur Behandlung von Glücksspiel- und Spielsucht anbietet. Angesichts der zunehmenden Verbreitung von Spielsucht und ihrer schädlichen Auswirkungen auf Einzelpersonen und ihre Familien hat das Rutland Centre spezialisierte Dienstleistungen entwickelt, um dieses spezifische Problem anzugehen. Finanzierung/Sponsoren: Die Organisation erhält einen Großteil ihrer Finanzierung durch Spenden und geringfügige staatliche Fördermittel.</p>
Dauer der Praxis/des Projekts	Seit 1978
Angesprochene Bedürfnisse und Ziele	Dienstleistungen für psychische Gesundheit, Auswirkungen von Gaming, Suchterholung





Ireland (2)

Beschreibung der Praxis

Methodik und Lehrplan: Das Gaming-Suchtprogramm des Rutland Centre bietet Einzelpersonen Werkzeuge und Unterstützung, um zwanghaftes Spielverhalten zu überwinden und die Kontrolle über ihr Leben zurückzugewinnen. Es kombiniert evidenzbasierte therapeutische Ansätze, Einzelberatung, Gruppentherapiesitzungen und familiäre Unterstützung für eine ganzheitliche Behandlungserfahrung. Durch eine gründliche Bewertung passt das Zentrum den Behandlungsplan an die einzigartigen Bedürfnisse jeder Person an und legt dabei Wert auf Selbstbewusstsein, Verhaltensmodifikationstechniken und gesunde Bewältigungsstrategien.

Gruppentherapiesitzungen schaffen eine unterstützende Umgebung, damit Individuen sich mit Gleichaltrigen verbinden, Erfahrungen teilen und voneinander lernen können. Das interdisziplinäre Team erfahrener Fachleute des Zentrums setzt kognitive Verhaltenstherapie, motivierende Gesprächsführung und andere evidenzbasierte Interventionen ein, um die psychologischen, emotionalen und Verhaltensaspekte der Spielsucht anzugehen.

Hauptthemen der Praxis: Die wichtigsten Themen, die in der Praxis behandelt werden, sind die Gefahren der Sucht für das Leben der Menschen, einschließlich des Verlusts des Selbstgefühls und extremer Isolation. Das Zentrum behandelt verschiedene Arten von Sucht, darunter Alkohol, Drogen, Glücksspiel und Gaming.





Ireland (2)

Beschreibung der Praxis

Spezifisch verwendete Werkzeuge:

Einzelunterstützung, Rehabilitation

Externe Teilnehmer (Interessengruppen):

Einzelpersonen, Familienmitglieder

Bewertung der Praxis: Der Ansatz des Zentrums

zur Behandlung von Spielsucht dient aufgrund seiner ganzheitlichen und evidenzbasierten Methoden als hervorragendes Beispiel für die Behandlung von Spielsucht. Er umfasst Einzelberatung, Gruppentherapie und familiäre Unterstützung, um die verschiedenen Aspekte der Sucht anzugehen. Dies hilft den Menschen in der Genesung, sich weniger isoliert zu fühlen, und fördert eine geteilte Genesung. Diese verschiedenen Formen der Behandlung stellen die einzelne Person in den Mittelpunkt ihrer eigenen Genesung und fördern gesunde Einstellungen zum verantwortungsbewussten Gebrauch von Suchtmitteln.





Ireland (2)

Herausforderungen
und Innovation

Die zentrale Herausforderung, der sich das Rutland Centre in Bezug auf Gaming und psychische Gesundheit gegenüber sieht, besteht im Mangel an Unterstützung und Verständnis für das Problem der Spielsucht. Spielsucht wird normalerweise als Form der Glücksspielsucht klassifiziert oder behandelt, obwohl die Aspekte der Spielsucht, die Glücksspiel ausmachen, gering sind. Eine weitere Herausforderung besteht im Mangel an Finanzierung für nicht substanzbezogene Suchterkrankungen. Rutland erhält einen Großteil seiner Finanzierung für Programme zur Behandlung substanzbezogener Suchterkrankungen. Dies macht es schwierig, die Programme zur Behandlung von Gaming-spezifischen Suchterkrankungen zu verbessern, da ein Großteil ihrer Mittel für die Verbesserung der finanzierten Programme verwendet werden muss.

Nützliche Links

<https://www.rutlandcentre.ie/addictions-website/treat/gaming>





Polen (1)

Titel	Online Portal: www.uzaleznieniabehawioralne.pl
Standort/ Geografischer Geltungsbereich	Polen
Durchführer	<p>Name der Jugendorganisation: Stiftung Gesundheitspsychologie-Studio (Fundacja Studia Psychologii Zdrowia)</p> <p>Art: Stiftung</p> <p>Kurzer Hintergrund/Beschreibung: Die Stiftung agiert im Bereich des Gesundheitsschutzes und unterstützt sowie führt Initiativen von gesundheitsförderndem, präventivem, bildendem, wissenschaftlichem und gemeinnützigem Charakter durch.</p> <p>Finanzierung/Sponsoren: Ministerium für Gesundheit</p>
Dauer der Praxis/des Projekts	fortlaufend





Polen (1)

Angesprochene
Bedürfnisse und Ziele

- Erhöhung des Zugangs zu Spezialisten für Verhaltenssucht durch eine ständig aktualisierte Datenbank von Unterstützungseinrichtungen und Angebot von Online-Kliniken.
- Erweiterung des Zugangs zu Unterstützungskanälen für suchtkranke Personen und ihre Familien durch die Durchführung von Online-Kliniken und E-Mail-Beratungen mit Spezialisten.
- Laufende Aktualisierung von Fach- und Praxiswissen im Bereich Verhaltenssucht.
- Fortlaufende Aktualisierung von Informationen zu Schulungsworkshops, Treffen und Konferenzen im Bereich Verhaltenssucht.
- Förderung von Wissen im Bereich Verhaltenssucht durch den Betrieb eines Portals.
- Einbeziehung von jungen Menschen in das Thema Verhaltenssucht durch Aktivitäten in sozialen Medien.

Beschreibung der
Praxis

Methodik und Lehrplan:

- Förderung des Zugangs zu Informationen und Wissen über Verhaltenssucht durch die Zusammenführung von Nachrichten zu diesem Thema in einem einzigen interaktiven Portal.
- Steigerung des öffentlichen Bewusstseins für Verhaltenssucht durch regelmäßige Aktualisierungen von Inhalten auf dem Portal





Polen (1)

Beschreibung der Praxis

Methodik und Lehrplan:

- Verbesserung des Zugangs zu Spezialisten für Verhaltenssucht und Fachberatung durch Online-Kliniken und Möglichkeiten zur E-Mail-Beratung.
- Erhöhung des Zugangs zu Einrichtungen für die Behandlung von Verhaltenssucht durch aktualisierte Datenbanken von Einrichtungen.
- Erweiterung des Zugangs zu Fachnachrichten im Bereich Verhaltenssucht durch Veröffentlichung der neuesten Forschungsberichte und Nachrichten.
- Erweiterung des Fachwissens durch Veröffentlichung von praxisnahen Materialien für Fachleute.
- Erleichterung des Zugangs zu spezialisierten Fortbildungswegen, Treffen und Konferenzen im Bereich Verhaltenssucht durch Veröffentlichung von Informationen auf einer einzigen Plattform.

Hauptthemen der Praxis: Verhaltenssucht bei Jugendlichen
Bewusstseinsbildung für Verhaltenssucht
Information und Schulung für Fachleute

Spezifisch verwendete Werkzeuge: Webseite, Webportal





Polen (1)

Beschreibung der Praxis

Externe Teilnehmer (Interessengruppen): Das Portal steht allen Interessierten zur Verfügung, z. B. Einzelpersonen mit Suchterkrankungen und ihren Familien, Kindern und Jugendlichen, ihren Eltern und Erziehungsberechtigten sowie Fachleuten – Therapeuten, Lehrern, Psychologen und Pädagogen.

Nützliche Links

<https://www.uzaleznieniabehawioralne.pl/>





Polen (2)	
Title	Rymcerze
Standort/ Geografischer Geltungsbereich	Polen
Durchführer	<p>Name der Jugendorganisation:: Don't Waste Your Life Foundation (Fundacja Nie Zmarnuj Swojego Życia)</p> <p>Art: Foundation</p> <p>Kurzer Hintergrund/Beschreibung: N/A</p> <p>Finanzierung/Sponsoren: N/A</p>
Dauer der Praxis/des Projekts	2013-fortlaufend
Angesprochene Bedürfnisse und Ziele	<ul style="list-style-type: none"> • Suchtprävention • Bewusstsein für die Gefahren der Sucht • Einstellungsänderung bei jungen Menschen • Ermutigung zur Entwicklung eigener Interessen • Vorstellung universeller Werte



Polen (2)

Beschreibung der Praxis

Methodik und Lehrplan:

- 90-minütiges (zwei Schulstunden) dynamisches Treffen von zwei Rappern (Bęś und DJ Yonas) mit Jugendlichen in der Sporthalle oder im Auditorium.
- Ein bewusstseinsförderndes Treffen, bei dem eigene Geschichten, präventive.
- Minivorträge und Hip-Hop-Musik (RYMCERZY-Songs) präsentiert werden.
- Interaktionen mit Jugendlichen – Freestyle-Wettbewerb (die Mutigen gewinnen immer Poster, Tassen oder CDs).
- Unterrichtspläne (15 Szenarien) für Lehrer zur Erweiterung des Themas des Projekts.
- Betonung der Autorität des Pädagogenenteams.
- Förderung universeller Werte im Leben.
- Förderung von Hip-Hop mit Werten
- Hauptthemen der Praxis: Verhaltenssucht bei Jugendlichen

Externe Teilnehmer (Interessengruppen): Das Projekt richtet sich an Jugendliche im Alter von 13-19 Jahren.

Bewertung der Praxis: 1.500 Schulen und Bildungseinrichtungen in Polen und im Ausland
500.000 Jugendliche mindestens 9.000 Lehrer und Schulleiter

Nützliche Links

<https://rymcerze.pl/>



Beste Praktiken



Portugal (1)

Title	Serious Game "Eu e os Outros" (Ich und die Anderen)
Standort/ Geografischer Geltungsbereich	National
Durchführer	<p>Name der Jugendorganisation(en): Das Centro Internet Segura (Zentrum für sicheres Internet) hat in Zusammenarbeit mit der staatlichen Einrichtung des Gesundheitsministeriums SICAD (Interventionsdienst für Abhängigkeiten und süchtiges Verhalten) und dem Centro Nacional de Cibersegurança (Nationales Zentrum für Cybersicherheit) ein Spiel entwickelt.</p> <p>Art: Gesundheits- und Regierungsorganisationen</p> <p>Kurzer Hintergrund/Beschreibung: Staatsgeführte Organisationen</p> <p>Finanzierung/Sponsoren: Staatlich gefördert</p>
Dauer der Praxis/des Projekts	fortlaufend
Angesprochene Bedürfnisse und Ziele	Entwicklung von Gruppen- und Individualdynamiken, die die Entscheidungsfindung verbessern und die Recherche von Informationen im Zusammenhang mit Gaming und der Nutzung sozialer Medien stärken.





Portugal (1)

<p>Beschreibung der Praxis</p>	<p>Methodik und Lehrplan: Ein ernsthaftes Spiel, das sich durch eine interaktive digitale Erzählung entfaltet und nicht substanzbezogene Süchte sowie den schädlichen Gebrauch des Internets behandelt. Es richtet sich an Jugendliche im Alter von 12 bis 18 Jahren und kann in Gruppen, in Schulen, in Jugendvereinen oder in Freizeiteinrichtungen verwendet werden.</p> <p>Hauptthemen der Praxis: Die Adoleszenz und die Erweiterung des sozialen Netzwerks sowie wie Gruppendruck familiäre Dynamiken verändern kann. Spezifische Situationen im Zusammenhang mit Gaming und sozialen Medien. Das Spiel umfasst 10 weitere interaktive Erzählungen zu anderen relevanten Themen für Jugendliche wie Sexualität, Drogen usw.</p> <p>Spezifisch verwendete Werkzeuge: Smartphones</p> <p>Externe Teilnehmer (Interessengruppen): Lehrer, Schüler, Jugendvereine, Freizeiteinrichtungen</p> <p>Bewertung der Praxis: Nicht verfügbar</p>
<p>Herausforderungen und Innovation</p>	<p>Es gibt einen Meister des Spiels, der ein Formular ausfüllen muss, um zu einer Schulung weitergeleitet zu werden, die es ihm ermöglicht, das Spiel mit seiner Gruppe anzuwenden.</p>
<p>Nützliche Links</p>	<p>https://www.internetsegura.pt/cis/eu-e-os-outros</p>





Portugal (2)

Titel	Hotline "Linha Vida" (Lebenslinie)
Standort/ Geografischer Geltungsbereich	National
Beschreibung der Praxis	<p>Name der Jugendorganisation(en): Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos (Einrichtung zur Regulierung und Überwachung von Glücksspielen)</p> <p>Typ: Öffentliche Organisation</p> <p>Kurzer Hintergrund/Beschreibung: Eine Hotline, die kostenlose, anonyme und vertrauliche psychologische Unterstützung im Bereich suchtgefährdender Verhaltensweisen und Abhängigkeiten im Zusammenhang mit Glücksspielen und Gaming bietet.</p> <p>Finanzierung/Sponsoren: Öffentliche Finanzierung</p>
Dauer der Praxis/des Projekts	fortlaufend
Angesprochene Bedürfnisse und Ziele	Bietet psychologische Unterstützung für Menschen mit suchtgefährdenden Verhaltensweisen und Abhängigkeiten im Zusammenhang mit Glücksspielen und Gaming.

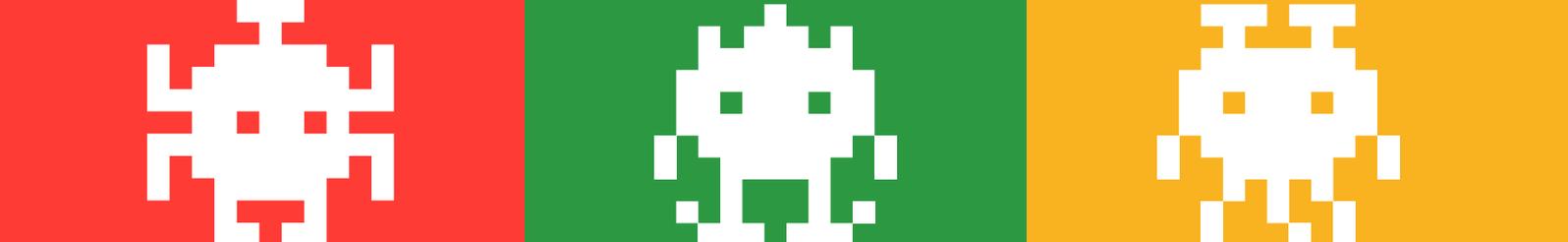




Portugal (2)

Beschreibung der Praxis	<p>Methodik und Lehrplan: Nicht verfügbar</p> <p>Hauptthemen der Praxis: Suchtgefährdende Verhaltensweisen und Abhängigkeiten im Zusammenhang mit Glücksspielen und Gaming</p> <p>Spezifisch verwendete Werkzeuge: Dienstleistung über eine Telefonleitung</p> <p>Externe Teilnehmer (Interessengruppen): Nicht verfügbar</p> <p>Bewertung der Praxis: Nicht verfügbar</p>
Herausforderungen und Innovation	N/A
Nützliche Links	https://www.srij.turismodeportugal.pt/pt/jogo-responsavel/protecao-ao-jogador/





References

Borges, G., Orozco, R., Benjet, C., Mart Inez, K. I. M. I., Contreras, E. V., P Erez, A. L. J. E., Cedr Es, A. J. P. A., Uribe, P. C. H. A., Couder, M. I. A. C. D. I., Gutierrez-Garcia, R. U. A., Ch Avez, G. E. Q., Albor, Y., Mendez, E., Medina-Mora, M. E., Mortier, P., & Ayuso-Mateos, J. E. L. (2021). (Internet) Gaming Disorder in DSM-5 and ICD-11: A Case of the Glass Half Empty or Half Full: (Internet) Le trouble du jeu dans le DSM-5 et la CIM-11: Un cas de verre à moitié vide et à moitié plein. *Canadian journal of psychiatry. Revue canadienne de psychiatrie*, 66(5), 477–484. <https://doi.org/10.1177/0706743720948431>

Doherty, C. (2021). Retrieved from [https://jigsaw.ie/youth-workers-role-in-promoting-youth-mental-health/#:~:text=Additionally%2C%20training%20in%20mental%20health,Intervention%20Skills%20Training%20\(ASIST\)](https://jigsaw.ie/youth-workers-role-in-promoting-youth-mental-health/#:~:text=Additionally%2C%20training%20in%20mental%20health,Intervention%20Skills%20Training%20(ASIST)).

Fóroige. (2023). Retrieved from <https://www.foroige.ie/about/about-foroige>
Game Quitters. (2021). Retrieved from <https://gamequitters.com/>

Luo, T., Wei, D., Guo, J., Hu, M., Chao, X., Sun, Y., Sun, Q., Xiao, S., & Liao, Y. (2022). Diagnostic Contribution of the DSM-5 Criteria for Internet Gaming Disorder. *Frontiers in psychiatry*, 12, 777397. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2021.777397>

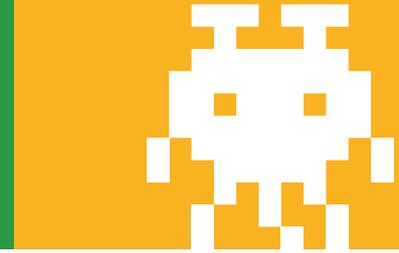
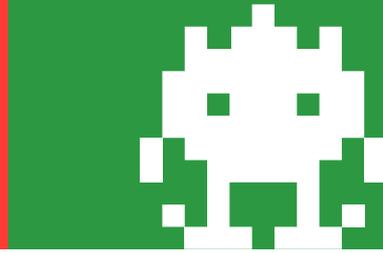
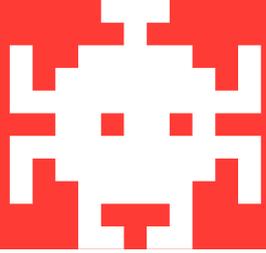
Mandriota, M. (2022, January 5). All about gaming disorder. *Psych Central*. <https://psychcentral.com/addictions/gaming-disorder>

Maynooth University, & Tallinn University. (2019). *Communicating Youth Work: Beyond Activities: What Youth Workers Do*. YouthWorkAndYou.org.

Oakes, L. (2020). Retrieved from <https://hsrpsychology.co.uk/blog/non-judgemental-listening-how-and-why/#:~:text=The%20benefits%20of%20non%2Djudgemental%20listening&text=By%20allowing%20them%20to%20speak,to%20you%20and%20being%20honest>.

Petry, N. M. (2023, January 17). Healthy limits on video games. *Child Mind Institute*. <https://childmind.org/article/healthy-limits-on-video-games/>





Psychology Tools. (2023). About Psychology Tools. Retrieved from <https://psychology-tools.com/page/about>

Rutland Centre. (2023). Retrieved from <https://www.rutlandcentre.ie/addictions-wetreat/gaming>

Spunout. (2021). Retrieved from <https://spunout.ie/life/online-wellbeing/problem-with-gaming>

Sternlicht, L., & Sternlicht, A. (2023). Retrieved from ·Borges, G., Orozco, R., Benjet, C., Mart Inez, K. I. M. I., Contreras, E. V., P Erez, A. L. J. E., Cedr Es, A. J. P. A., Uribe, P. C. H. A., Couder, M. I. A. C. D. I., Gutierrez-Garcia, R. U. A., Ch Avez, G. E. Q., Albor, Y., Mendez, E., Medina-Mora, M. E., Mortier, P., & Ayuso-Mateos, J. E. L. (2021). (Internet) Gaming Disorder in DSM-5 and ICD-11: A Case of the Glass Half Empty or Half Full: (Internet) Le trouble du jeu dans le DSM-5 et la CIM-11: Un cas de verre à moitié vide et à moitié plein. Canadian journal of psychiatry. Revue canadienne de psychiatrie, 66(5), 477–484. <https://doi.org/10.1177/0706743720948431>

Doherty, C. (2021). Retrieved from [https://jigsaw.ie/youth-workers-role-in-promoting-youth-mental-health/#:~:text=Additionally%2C%20training%20in%20mental%20health,Intervention%20Skills%20Training%20\(ASIST\).](https://jigsaw.ie/youth-workers-role-in-promoting-youth-mental-health/#:~:text=Additionally%2C%20training%20in%20mental%20health,Intervention%20Skills%20Training%20(ASIST).)

Fóroige. (2023). Retrieved from <https://www.foroige.ie/about/about-foroige>

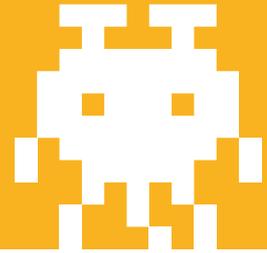
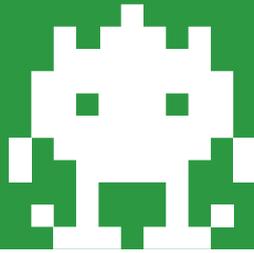
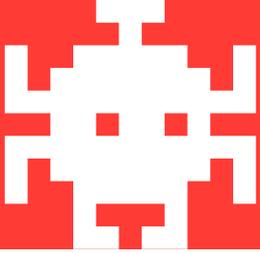
Game Quitters. (2021). Retrieved from <https://gamequitters.com/>

Luo, T., Wei, D., Guo, J., Hu, M., Chao, X., Sun, Y., Sun, Q., Xiao, S., & Liao, Y. (2022). Diagnostic Contribution of the DSM-5 Criteria for Internet Gaming Disorder. Frontiers in psychiatry, 12, 777397. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2021.777397>

Mandriota, M. (2022, January 5). All about gaming disorder. Psych Central. <https://psychcentral.com/addictions/gaming-disorder>

Maynooth University, & Tallinn University. (2019). Communicating Youth Work: Beyond Activities: What Youth Workers Do. YouthWorkAndYou.org.





Oakes, L. (2020). Retrieved from <https://hsrpsychology.co.uk/blog/non-judgemental-listening-how-and-why/#:~:text=The%20benefits%20of%20non%2Djudgemental%20listening&text=By%20allowing%20them%20to%20speak,to%20you%20and%20being%20honest.>

Petry, N. M. (2023, January 17). Healthy limits on video games. Child Mind Institute. <https://childmind.org/article/healthy-limits-on-video-games/>

Psychology Tools. (2023). About Psychology Tools. Retrieved from <https://psychology-tools.com/page/about>

Rutland Centre. (2023). Retrieved from <https://www.rutlandcentre.ie/addictions-we-treat/gaming>

Spunout. (2021). Retrieved from <https://spunout.ie/life/online-wellbeing/problem-with-gaming>

Stonewater Organisation. (2023, February 6). Ways Parents Set Boundaries with Teens in their Gaming. Stonewater Recovery.

