Postfach 40 67 48022 Münster Tel: 0251/929-2225 Fax: 0251/929-272225 E-Mail: gerbaulet@aekwl.de

Internet: www.aekwl.de/fortbildung

akademie für medizinische Fortbildung

Ärztekammer Westfalen-Lippe Kassenärztliche Vereinigung Westfalen-Lippe

# Fortbildungsseminar

## Mediensucht

## Die Faszination virtueller Welten

zur entwicklungspsychopathologischen Bedeutung von Computer- und Internetnutzung

Veranstalter: Akademie für medizinsche Fortbildung der ÄKWL und der KVWL

Termin: Mittwoch, 04. Februar 2015

<u>Uhrzeit:</u> von 16:00 bis 20:15 Uhr

Veranstaltungsort: 44791 Bochum

Achat Premium Hotel Bochum

Kohlleppelsweg 45

Zielgruppe: Ärzte/innen, Psychologische Psychotherapeuten/innen, Kinder- und Jugend-

psychotherapeuten/innen

In diesem Seminar geht es um die Frage, wieso "virtuelle Realitäten" eine so hohe Anziehungskraft auf Heranwachsende haben. Internet und Computerspiele sind Teil des Alltags geworden. Kinder und Jugendliche verbringen einen Teil der Zeit am Computer mit Online-Spielen. Begriffe wie "IG", "RL", "MMORPG", "PvP" oder "Gilde" werden wie selbstverständlich schon von Zwölfjährigen benutzt, und von Eltern, Ärzte und Psychotherapeuten nicht verstanden.

Wieso haben virtuelle Realitäten eine so hohe Anziehungskraft auf Heranwachsende? Wieso können diese Spiele erhebliche Folgen für die körperliche und seelische Gesundheit der Heranwachsenden haben?

Im Seminar werden Studienergebnisse, Fallbeispiele und einige besonders populäre Spiele im Detail dargestellt, sowie typische Spielszenen präsentiert. Anhand entwicklungspsychopathologischer Überlegungen wird eine kritische, aber alltags- und praxistaugliche Position zum Phänomen der Computerspiele entwickelt.

Ergänzt wird das Seminar durch Fallbeispiele. Eine lebendige Diskussion und das Einbringen eigener Fälle sind erwünscht.

Bitte wenden!

## **Fortbildungsseminar**

## Mediensucht

#### Die Faszination virtueller Welten

zur entwicklungspsychopathologischen Bedeutung von Computer- und Internetnutzung

#### Inhalt:

#### 16:00-16:30 Uhr

• PvP, RL, MMORPG und WoW: Einführung in den Technolekt der Computerspiele

#### 16:30-17:00 Uhr

Nosologie/Klassifikation/Epidemiologie

## 17:00-17:30 Uhr

 Prinzipien erfolgreicher Online-Spiele: Suchtpotential und Gemeinschaft

#### 17:30-18:00 Uhr Pause

#### 18:00-18:30 Uhr

Wenn Kinder süchtig sind:
 Folgen für Körper und Seele

#### 18:30-19:00 Uhr

Wieso?

Wirkmechanismen und Folgerungen für Prävention und Therapie

#### 19:00-19:30 Uhr

Therapiemöglichkeiten und Versuch einer konstruktiven Haltung

## 19:30-20:15 Uhr

- Bearbeitung von Fallbeispielen
- Diskussion
   (In kleineren Gruppen und anschließend im Plenum)

#### Leitung/Referent:

#### Dr. med. Andreas Richterich,

Facharzt für Kinder- und Jugendpsychiatrie und -psychotherapie, Chefarzt der Kinder- und Jugendpsychiatrie, Psychosomatik und Psychotherapie am HELIOS St. Josefs-Hospital Bochum-Linden

#### Teilnehmergebühren:

€ 120,00 Mitglieder der Akademie für medizinsiche Fortbildung der ÄKWL und der KVWL
 € 145,00 Nichtmitglieder der Akademie für medizinische Fortbildung der ÄKWL und der KVWL
 € 95,00 Arbeitslos/Erziehungsurlaub

#### Begrenzte Teilnehmerzahl!

#### Auskunft und schriftliche Anmeldung unter:

Akademie für medizinische Fortbildung der ÄKWL und der KVWL, Postfach 40 67, 48022 Münster, Tel.: 0251/929-2225, Fax: 0251/929-27225, E-Mail: <a href="mailto:andrea.gerbaulet@aekwl.de">andrea.gerbaulet@aekwl.de</a>

Nutzen Sie den Online-Fortbildungskatalog der Akademie, um sich für die Fortbildung anzumelden: <a href="www.aekwl.de/katalog">www.aekwl.de/katalog</a> bzw. die kostenlose Fortbildungs-App: <a href="www.aekwl.de/app">www.aekwl.de/app</a>



Die Veranstaltung ist im Rahmen der Zertifizierung der ärztlichen Fortbildung der ÄKWL mit insgesamt 6 Punkten (Kategorie: C) anrechenbar.

Diese Fortbildung ist als jährlicher Nachweis im Rahmen der Teilnahme an den zwischen der KVWL und den beteiligten Krankenkassen geschlossenen Vereinbarungen über ein erweitertes Präventionsangebot (U10/U11/J2) für Kinder und Jugendliche mit insgesamt 6 Punkten anrechenbar.