**Fachtag Gaming**

**Theorie und Praxis des Online-Spielens**

**18. November 2021**

**Referenten/Moderatoren: Dirk Egger, Heino Stöver**

09:30-10:00 **Ankommen**

10:00-12:00 **DSM V, ICD-11, Suchtbegriff, Substanzgebrauchsstörungen, Störungen der Impulskontrolle etc. Diagnostik, Behandlung/Therapie**

* DSM V & ICD-11: Definition Suchtbegriff/ Vgl. Glücksspiel u. Substanzen/ Impulskontrollstörungen
  + Abgrenzung normales/ süchtiges Spielen/ Verhaltenssüchte
    - Inzidenz/ Prävalenz
    - Komorbidität (Substanzmissbrauch und -abhängigkeit)
  + Der Hikikomori
* Diagnostik/ Therapie

12:00-13:00 **Was ist das Besondere am Gaming? – Erkenntnis zum eSport**

* Diversität/ Definition
* Entwicklung am Bsp. LoL
* eSport als junge Industrie mit Chancen für ihre Teilnehmer\*innen
  + Inklusion und Broterwerb

13:00-14:00 **Mittagspause**

14:00-16:30 **Mehr erfahren: ‚Online-Spiele‘ im Selbstversuch**

* Einführung: League of Legends (LoL)
  + Aufteilung in vier bis sechs gegeneinander spielende Teams (ggf. inkl. Bots)

16:30-17:00 Zusammenfassung