

## Foredrag til fagpersoner der arbejder med sårbare målgrupper v. Psykolog, David Madsen og læge, Cecilie Federspiel

Fagpersoner i jobcentre og forvaltninger står ofte med en stor gruppe sårbare unge voksne, som ikke længere er interesseret i at deltage i samfundets sociale, beskæftigelses- og/eller uddannelsesrettede aktiviteter.

WHO har offentliggjort at computerspilsafhængighed vil indgå i deres nyeste diagnosemanual, ICD11. Det betyder, at fagpersoner i stigende grad er i berøring med mennesker, for hvem computerspil udgør en reel sundhedsmæssig-, social- og ledigheds-mæssig risiko og belastning.

Computerspil kan af forskellige årsager medføre en afhængighed, hvor prisen hverken er økonomisk ruin eller biologisk forfald, men i stedet betales med forbindelser. Det kan være ødelagte forbindelser til arbejdsmarkedet, uddannelsessystemet eller venner og familie og i afhængiges tilfælde som oftest en blanding. Områder som er vitale for menneskers mentale sundhed.

Dette kan være en vanskelig opgave, da skærme på mange måder synes at have overtaget hele den unge voksnes liv, hvilket i sidste ende kan føre til skolevægring, arbejdsløshed eller isolation fra fysiske fællesskaber. Den isolation medfører ofte, at unge mennesker søger længere og længere ind de virtuelle fællesskaber, hvor de risikere at blive eksponeret for hadfyldte ytringer og ekstreme holdninger. Gennem algoritmer bliver de unge mennesker ført ned ad mørke sidegader på internettet gennem Discord, Reddit, 4chan og 8chan.

Dette kan udvikle sig til en form for selvradikalisering, hvor den unge voksne bliver yderligere fremmed for samfundet, og derved selv begynder at udtrykke modstand mod samfundets regler og normer. Ofte foregår denne proces gennem algoritmer og digitale fora hjemme fra egen lejlighed.

Med udgangspunkt i hjernens biologi vil læge, Cecilie Aalund Federspiel give forståelse for, hvordan hjernen påvirkes af computerspil og hvornår skærmen bliver skadelig for hjernens udvikling. Psykolog, David Madsen vil give indblik i, hvordan unge påvirkes emotionelt og socialt ved et massivt forbrug af internetfora og computerspil.

Kursisterne bliver desuden introduceret til internettets skyggesider og får en grundig introduktion til forskellige ekstreme fora og gaminggenrer.

Foredraget vil desuden behandle de mekanismer, der gør, at sårbare målgrupper ofte føler sig særligt draget af de virtuelle universer, og derfor er særligt udsatte når det kommer til radikaliserings.

For at tilbyde den mest kvalificerede hjælp og støtte til målgruppen vil foredraget tilbyde information og viden om hensigtsmæssige interventioner, samt prævalens og afhængighedens udtryk.