

Studieplan 2022/2023

Spillavhengighet og problemskapende dataspilling

Studiepoeng: 15

Bakgrunn for studiet

Som en del av regjeringens handlingsplan mot spilleavhengighet, tilbys utdanningen på oppdrag for Kompetansesenter for rus og avhengighet (KoRusØst), Sykehuset Innlandet.

Utdanningen fokuserer på særtrekk ved spilleavhengighet/problemskapende spill og hvordan møte mennesker med pengespillproblemer og/eller problemskapende dataspilling. I regjeringenes handlingsplan mot pengespillproblemer beskrives tiltak for å hjelpe spilleavhengige innenfor eksisterende helse- og sosialtjenester. Dette innebærer behov for mer kunnskap om spilleavhengighet som fenomen og om særtrekkene ved behandling. Utdanningen fokuserer også på dataspill (gaming) og andre spilleformer som kan være problemskapende for den enkelte spiller og miljøet rundt spilleren. Dette er et område med betydelig ny kunnskapsutvikling. Studiet vektlegger kontakten med forskningsmiljøer og utvikling av kunnskap.

Målgruppe

Opplæringen er egnet for ansatte i Helse- og sosialsektoren, Skolesektoren og velferdssektoren (NAV), Kriminalomsorgen (fengsel og friomsorgen), politi og er for de som:

- kan oppdage spilleproblemer; ansatte i førstelinjetjeneste: Sosialtjenesten, helsesøstere, fastleger, lærere og ansatte i PP-tjenesten, bedriftshelsetjenesten, politiet, kriminalomsorgen, den tredje sektor
- skal ta imot og iverksette tiltak og behandling; ansatte i spesialisthelsetjenesten, poliklinikker og institusjoner som tar imot mennesker med avhengighetsproblematikk eller psykiske lidelser
- skal følge opp etterpå; den kommunale førstelinje, frivillige og private

organisasjoner.

Læringsutbytte

Læringsmål/læringsutbytte for studiet

Kunnskaper:

Kandidaten

- har inngående kunnskap om spill, spillmarkedet, regulerende tiltak og kan kritisk vurdere forholdet mellom spillemarkedet og konsekvenser for den enkelte spiller og hans/hennes pårørende
- har kunnskap om mekanismer som forklarer prosessen mot avhengighet/problematisk spilleatferd.
- har kunnskaper om tegn, symptomer og beskrivelser av avhengighet/problematisk spilleatferd. til spill, og kan vurdere disse i forhold til økonomiske, relasjonelle, psykologiske og samfunnspolitiske faktorer
- har kunnskap om tiltak og behandlingsmåter for spilleavhengige/problematisk spilleatferd.
- har kunnskap om nettverk og relasjoners betydning i rehabilitering av spilleavhengighet/problematisk spilleatferd.
- har innsikt i økonomiske, sosiale, psykologiske og samfunnsmessige sammenhenger knyttet til spilleavhengighet/spilleproblemer
- har innsikt i kulturelle sammenhenger knyttet til spilleavhengighet/spilleproblemer
- har innsikt i betydningen av kjønn og alder for spilleavhengighet/spilleproblemer

Ferdighetsmål

Kandidaten

- kan vurdere spilleavhengighets/problematisk spilleatferd omfang og karakter, og framvise en grunnleggende forståelse for holdninger som kan virke støttende for personer som vurderer endringer i eget liv
- kan vurdere og iverksette tiltak og/eller henvise til relevante tiltak
- kan støtte den avhengige/ den som har problematisk spilleatferd i en bevisstgjøringsprosess som kan lede fram til ønskede endringer
- kan sette spilleavhengighet inn i relasjonelle perspektiver

Generell kompetanse

Kandidaten

- kan møte personer som beskriver avhengighet/ problematisk spilleatferd til spill og deres pårørende ved å kunne tilby støtte til å planlegge, analysere, gjennomføre og evaluere endringsfremmende tiltak

Studiets innhold, oppbygging og sammensetning:

Utdanningen består av en del som er en grunninnføring i området spill, spilleavhengighet/ problematisk spilleatferd og tiltak inkludert endringsfremmede tiltak på individ og gruppenivå, og en del som består av en fordypningsoppgave ut fra selvvalgt problemstilling.

Studiet består av følgende seks temaer:

- Spillemarkedet: Omhandler spill i historisk og utviklingsmessig perspektiv og om politikken frem til dagens situasjon i Norge. Med bakgrunn i norske undersøkelser gis en oversikt over hvem som spiller og de mest brukte spilleinnretningene. Iverksatte tiltak for å redusere skadeomfang diskuteres. Historiske linjer ved pengespill og spilleindustrien vil også bli berørt. Hvem som rekrutteres som spillere og hva slags spillere de blir vil være et fokus i tillegg til myndighetenes regulering, kompetansebygging på første og andre linje, samt selvhjelp og andre tiltak.
- Gaming og dataspill: Omhandler utviklingen av dataspill/gaming og nettbaserte pengespill. Med bakgrunn i norske undersøkelser gis en oversikt over hvem som spiller, hvordan det spilles og i noen av de mest brukte spillene. Mulige koblinger til vold, problematisk atferd og avviksproblematikk diskuteres spesielt. Faktorer som kjønn, alder og kultur fokuseres. Hvem som rekrutteres som spillere og hva slags spillere de blir vil være et fokus i tillegg til myndighetenes regulering, kompetansebygging på første og andre linje, samt selvhjelp og andre tiltak.
- Spillet: Intensjonen er å finne mekanismer i spillesituasjoner som kan forklare hvorfor folk blir "fanget". Mekanismene finnes delvis i de ytre situasjonene og delvis hos den enkelte spiller. Temaet fokuserer også på prosessen mot spilleavhengighet/spilleproblemer og hva som forstås med spilleavhengighet/spilleproblemer. Sentrale begreper om tolkning av spillesituasjoner og mekanismer som opprettholder spilling diskuteres. Etter gjentatte gode erfaringer i spillesituasjoner, kan avhengighet/problematiske spilleatferd etableres. Sårbarhetsfaktorer, kjennetegn, diagnosekriterier og mulige stadier i spilleavhengighet diskuteres.

- De første møtene med mennesker med spilleproblemer/problemskapende dataspill: Tar utgangspunkt i personlig opplevde skadevirkninger av pengespilleproblemer, slik som dårlig selvrespekt og skam. Å tro på spilling som et bevisst valg versus automatisert situasjonsstyring, har holdnings- og tiltaksmessige konsekvenser. Ulike endringsfaser og kartleggingsmetoder, samt ulikheter avhengig av spillerens alder, kjønn og etnisitet diskuteres. Roller hos hjelpere diskuteres. Det presenterer noen vanlige kartleggingsinstrumenter som er egnet i førstelinjetjenesten og i spesialisthelsetjenesten.
- Videre tiltak og behandling: Fokus på ulike behandlingstilbud som kan tilbys personer med spilleproblemer. Ulike behandlingssettinger / behandlingsarenaer presenteres. Kognitive mestringsorienterte metoder for bevisstgjøring av situasjoner prioriteres. Det gis også et innblikk i økonomisk rådgivning i ulike former som kan tilbys spillere.
- Nettverk og relasjoner: Temaet handler spesielt om pårørendes betydning. Hvordan oppleves innspill fra pårørende og den som er under rehabilitering? Pårørendes behov for hjelp og evne til å hjelpe seg selv diskuteres. Begrepet folkemakt er sentralt, dvs. hva pårørende og spilleavhengige/ de som har problematisk spilleatferd kan gjøre for å møte problemet både innad i familien og utad i form av nettverkstiltak og samfunnspolitisk arbeid.

Målgruppe

Pengespillavhengighet og problemskapende dataspilling - forståelse og tiltakskompetanse er et nasjonalt opplæringsprogram innen forebygging og behandling.

Målgruppen er lærere og rådgivere i skolen, ansatte i helse- og sosialsektoren, bedriftshelsetjenesten, politiet, kriminalomsorgen, frivillige, private organisasjoner og andre interesserte.

Kurset er nettstøttet og går over 12 uker med to faglige samlinger à 2 dager og kan avsluttes med en prosjektoppgave som eksamen for de som fyller opptakskravet (3 årig høgskoleutdanning). Bestått eksamen gir 15 studiepoeng og kan inngå i en mastergrad.

Info om studiet, samlingsdatoer, søknad samt øvrig informasjon
www.spilleproblematikk.no

Opptakskrav og rangering

Opptakskravet er 3-årig høyere utdanning på høgskolenivå.

Studenter som ikke ønsker å avlegge eksamen, eller som ikke oppfyller opptakskravene kan delta som kursdeltaker og få utstedt kursbevis.

Arbeids- og undervisningsformer

Studiet har to samlinger à to dager, med nettstøttet undervisning mellom samlingene. Studiet er praktisk-teoretisk, og for å forankre teorien til deltakernes praksishverdag, vil fagstoffet og oppgaver utformes slik at den enkelte student selv kan knytte teori og oppgaver opp mot problemstillinger fra egen arbeidsplass.

Studentene skal jobbe med faget på ulike måter: se video, lese litteratur, delta i diskusjonsforum på nettet og eventuelt etablere lokale diskusjonsgrupper der dette er naturlig. I denne perioden vil fagpersoner følge studentene på nettet, veilede og svare på aktuelle spørsmål.

Refleksjon vil være en gjennomgående faktor. Ved å reflektere over teori og teoriens forhold til mer praksisrelaterte problemstillinger, vil studenten tilegne seg relevant kunnskap som er nødvendig for bedre å forstå hvordan man skal ta imot, hjelpe og behandle personer som er sterkt spilleavhengige. For at kunnskapstilegnelsen ikke bare skal bli en sak mellom den enkelte student og praksis-teorifeltet, er kurset også lagt opp slik at studentene skal samarbeide om problemstillinger og oppgaver i diskusjonsforum på nettet. Slik samarbeidslæring er en meget god støtte for en meningsfull kunnskapstilegnelse for den enkelte student, spesielt for studenter som allerede har mye erfaring og lang praksis fra tilsvarende arbeid.

Vurderingsformer

Arbeidskrav:

Studiet har to arbeidskrav i grupper som må være godkjent før kandidaten kan framstilles til eksamen.

Eksamen:

Eksamen består av en individuell prosjektoppgave over en 10 ukers periode. Det gis veiledning på oppgaven underveis. Gjennom prosjektoppgaven skal studenten knytte teoretisk fagstoff til praktiske situasjoner og problemstillinger fra egen arbeidsplass eller tilsvarende. Tema for prosjektoppgave er selvvalgt.

Karakterskala: A-F

Kull

2021

