

Psycho(-patho)logie des gaming



Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Misk-
Schneider, Fachhochschule Köln

Lost in Cyberspace????

= Kompensatorisch oder komplementär



Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Misek-Schneider, Fachhochschule Köln

Gliederung

- „gaming“ *was ist das?* Definition
- „games“ *was sind das?* Gattungen der „games“
.Computer,-Konsolen und Onlinespiele
- „gamer“ *wer ist das?* Häufigkeit und demographischen Merkmale
- „gaming“ *was fasziniert?* Faszinationskräfte des gaming
- „gaming“ *was sagt die Forschung zu Suchtgefahren*
- „gaming“ *und jugendliche Risikogruppen, gefährdete „user“*
- Fazit, Ausblick



Was ist denn „gaming?“

Definitionsversuch von gaming

- Ein game („digital game“) ist ein interaktives Medium, ein Programm auf einem Computer , das einem oder mehreren Benutzern ermöglicht, ein durch implementierte Regeln beschriebenes Spiel zu spielen. Sind die Spieler durch das Internet verbunden spricht man von online-games

Was sind eigentlich digitale Spiele- bzw. was sind online- games?

Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Misek-
Schneider, Fachhochschule Köln

Geschichte der „Computerspiele“



- 80er Jahre, Beginn: erster Personal Computer, Commodore 64
- 80er Jahre, Ende: erste tragbare gameboy
- 90er Jahre: Entwicklung Konsolen und PC-Spielen
- ab 2000 : Einführung von Online- bzw. Browser -Spielen

Virtuelle Spielmöglichkeiten

- *Videospiele für PC und Konsole (offline)*
- *MUDS (Netzwerkspiele)*
- *Forenspiele (online)*
- *Funspiele (online)*
- *MMOG (massive multiplayer online games)*
 - *MMORPG (massive multiplayer online Role Play Game)*
 - *Browsergame*

PC- und Konsolenspiele

- Grafisch oft recht aufwendig: Internet nicht notwendig
- levelbasiert, nach erfolgreicher Bewältigung der letzten level ist das Spiel gemeistert
- „lan-parties“. Teamleistung für weiterkommen in der Regel nicht notwendig.



konsolespiele



Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Misek-
Schneider, Fachhochschule Köln

Funspiele



Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Miseschneider, Fachhochschule Köln

MMORGs und Browserspiele



- Zeitdauer lang
- Spielwelt existiert nach Abschalten weiter
- Vorkommen durch Mitgliedschaft in Spiel-Gemeinschaft
- (zunächst) risikolose Wahl von Persönlichkeits- und Verhaltenseigenschaften

MMORGs und Browserispiele- Beispiele

- Counterstrike, Call of Duty,
- World of Warcraft
- O-game
- Second life

MMOG-Beispiel *WOW*



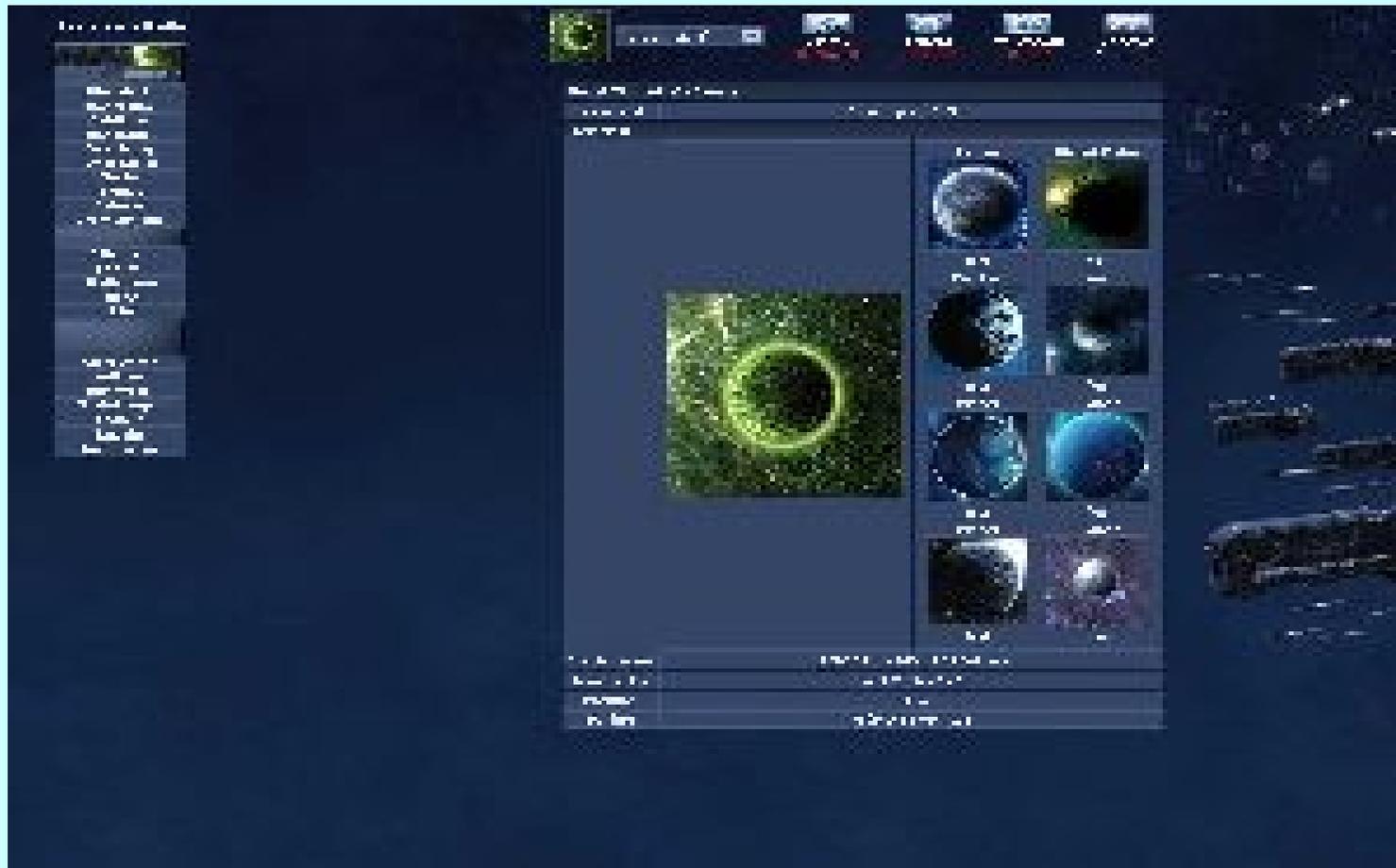
Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Miseschneider, Fachhochschule Köln

Browserspiel **Second life**



Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Misek-
Schneider, Fachhochschule Köln

Browserspiel- *O-game*



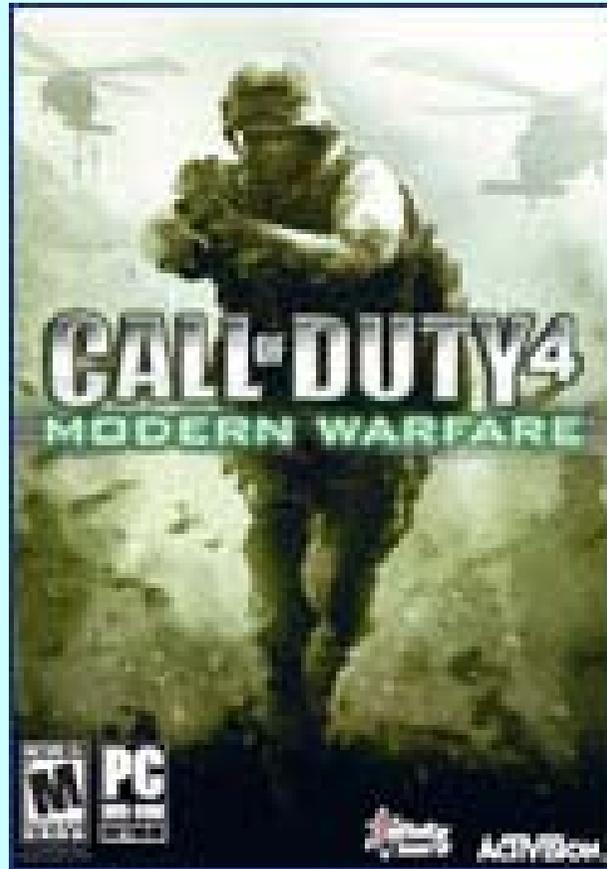
Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Misk-
Schneider, Fachhochschule Köln

Online-poker



Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Miseschneider, Fachhochschule Köln

Ego-shooter *Call of duty*



Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Misek-Schneider, Fachhochschule Köln

Call of duty



Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Misek-
Schneider, Fachhochschule Köln

erYsis



Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Miseschneider, Fachhochschule Köln

Faszinierende Elemente von onlinegames

- Die Möglichkeit, neue Rollen und Identitäten einzunehmen
- Experimente mit eigenen Ausdrucksmöglichkeiten zu machen
- Möglichkeit zur Regression
- internet - lifestyle, (sog. „Gamies“) „transfer-reactions“
- „Flow“- und Rauscherleben
- Kontakt, Zugehörigkeitsgefühle und soziale (auch interkulturelle) Begegnungen

Wer sind die Gamer??



Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Misek-Schneider, Fachhochschule Köln

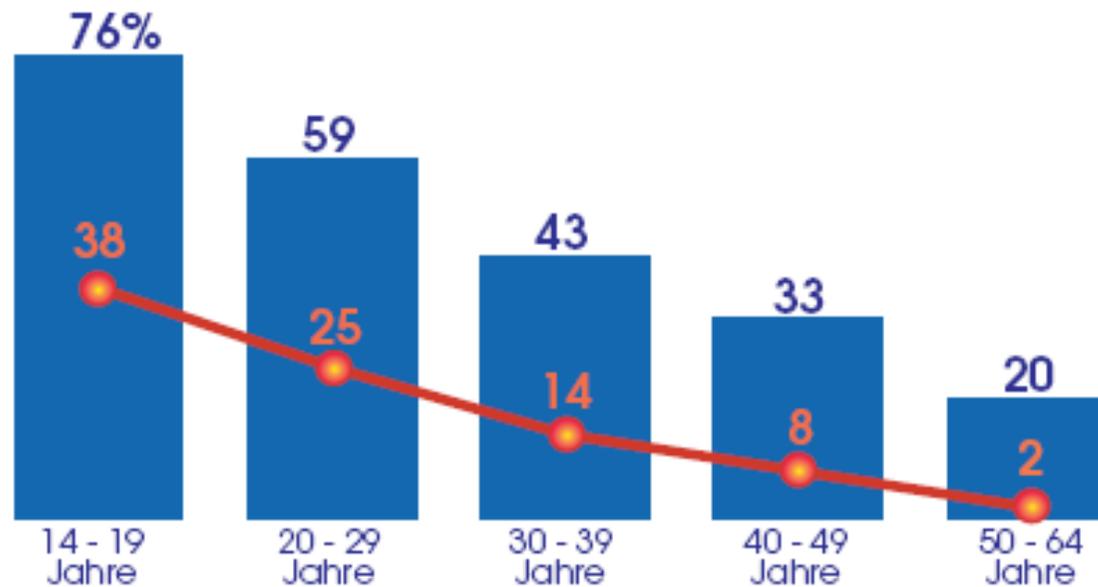
ACTA 2007

Digitales Spielen ist ein Jugendmarkt

Es spielen -

Computer- oder Konsolenspiele insgesamt

Konsolenspiele

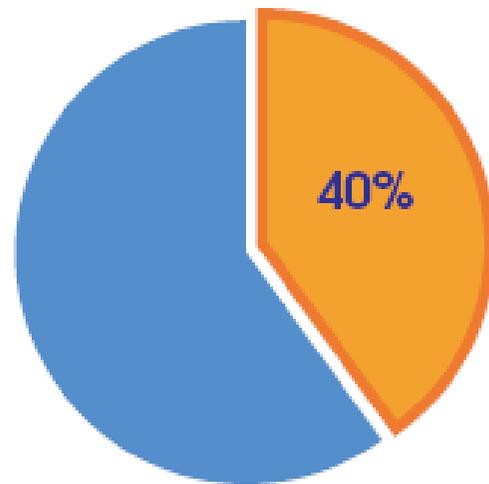


Basis: Bundesrepublik Deutschland, Bevölkerung 14 bis 64 Jahre
Quelle: Allensbacher Computer- und Technik-Analyse, ACTA 2007

© I.D. Allensbach

Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Miseschneider, Fachhochschule Köln

Zielgruppe E-Gaming



Steckbrief

- leicht überproportionaler Männeranteil 60 : 40
- Überdurchschnittlich Unter-30-Jährige
- Begrenztes Zeitbudget für Spiele
- Enge Bandbreite an Spielen

E-Gamer bevorzugen Denk- und Strategiespiele

Es spielen -	Computer- und Konsolenspieler
	%
Denkspiele	55
Strategiespiele	42
Rennspiele	36
Action- und Shooterspiele	33
Adventure-Spiele	32
Sportspiele	29

Basis: Bundesrepublik Deutschland, Spieler insgesamt (PC-, Konsolenspiele) 14 bis 64 Jahre
Quelle: Allensbacher Computer- und Technik-Analyse, ACTA 2007

© IfD-Allensbach

Kernsegment Online-Spieler spielt länger und mehr

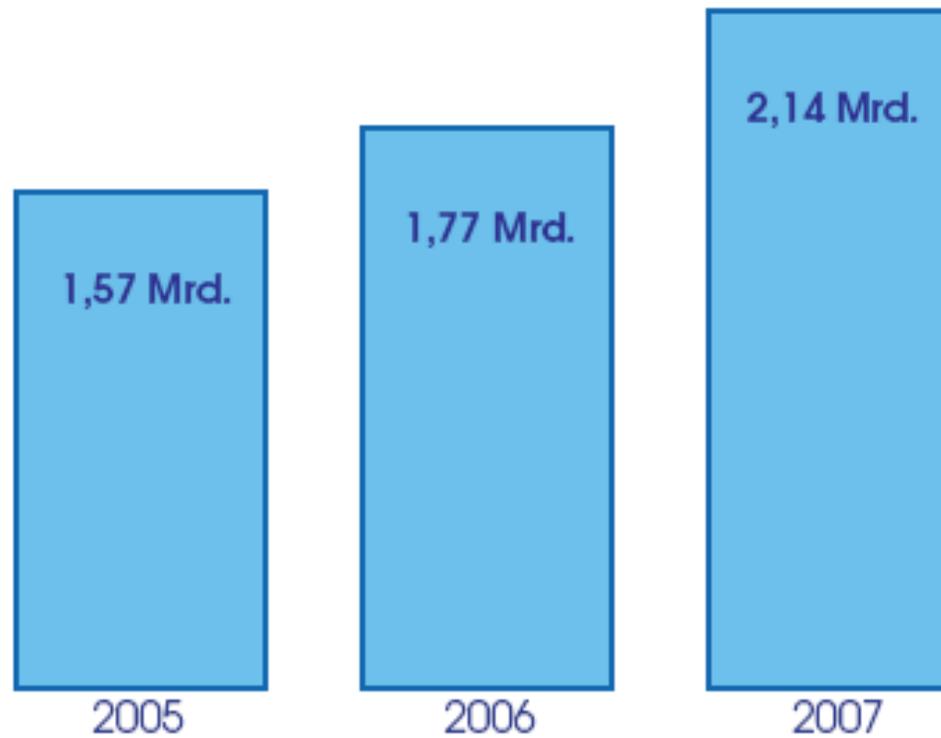
	Online-Spieler %	Spieler insgesamt %
Spieldauer (pro Woche)		
Weniger als 2 Stunden	26	37
2 bis unter 5 Stunden	38	37
5 Stunden und mehr	36	26
Anzahl gespielter Spiele (im letzten Jahr)		
1 bis 4 Spiele	36	51
5 bis 9 Spiele	24	23
10 bis 14 Spiele	18	13
15 Spiele und mehr	22	14

Basis: Bundesrepublik Deutschland, Spieler insgesamt (PC-, Konsolenspiele) 14 bis 64 Jahre
 Quelle: Allensbacher Computer- und Technik-Analyse, ACTA 2007

© IfD-Allensbach

ACTA 2007

Wachsende Umsätze bei E-Gaming



Quelle: BITKOM/GfK/media control; 2007: Prognose auf Basis 1. Halbjahr 2007

© HD-Allensbach

Fazit

- Der typische deutsche Gamer ist:
männlich, unter 30 Jahre alt, ledig
- Trotz aller Vorurteile: „Denkspiele“ liegen vor „Ballerspielen“
- Deutschland stellt den 5. größten Markt an digitalen Spielen nach USA/Japan/Südkorea/und Großbritannien

Wie viele Jugendliche haben einen Computer und wie viele Internetanschluß.

Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Misek-
Schneider, Fachhochschule Köln

Medienbesitz Jugendlicher

(Jim 2006, 12-19-jährige)

- **Gerätebesitz und Medienrelevanz:**

98 % haben Zugang zu Computer

60% besitzen einen eigenen Computer

92% haben Zugang zum Internet zu Hause

38% haben eigenen Internetanschluß

***Dabei wird der erstmals der Computer als
persönlich wichtigstes Medium angegeben,
rangiert VOR dem Fernseher***

Medienverhalten Jugendlicher

(Jim 2006, 12-19 jährige)

- **Nutzungsbereiche im Cyberspace**
 - 2/3 sind mehrmals pro Woche online
 - 60% benutzen Kommunikation und Kontaktfunktion
 - 23% suchen Informationen
 - 17% spielen onlinespiele (Genderaspekt)

Warum ist das Internet so faszinierend für Jugendliche



Antwort:

Es passt zu den essentiellen Bedürfnissen und Motiven in diesem Lebensabschnitt

Essentielle Bedürfnisse von Jugendlichen

- Identitätsexperimente und Selbsterforschung
- Intimität und Zugehörigkeitsgefühl zu neuen Gruppen
- Loslösung von Eltern und Familie
- Verarbeiten von Frustrationen und Spannungen
- Das Austesten von Grenzen



Was sagt die Forschung zu computer- und online Spielen

Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Misek-
Schneider, Fachhochschule Köln

Addiction - Abhängigkeit

- Die Ergebnisse aus vielen internationalen Studien der letzten Jahre zeigen folgenden Trend:
- **Bei Videogame- Spielern insb. bei online-Spielern ist exzessives Spiel und Abhängigkeit nachgewiesen (Salguero 2004, Griffith 2004, Fang 2005, Johansson 2004, Gruesser 2005). Ca. 2% aller Spieler können als abhängig, ca. 8% als exzessiv eingestuft werden.**

Gefahr der Online-Spiel-Sucht

- Mehrere internationale Untersuchungen in den letzten Jahren zu dieser Problematik
- auch aus dem fernöstlich-asiatischen Raum (da diese Regionen hochgradig „vernetzt“)
- ca. 2% der jugendlichen und jüngeren Erwachsenen onlinespieler gelten nach DSM Kriterien als abhängig
- ca. 6-8% zeigen ein problematisches bzw. exzessives Spielverhalten
- es gibt einen Zusammenhang zwischen Abhängigkeit mit männlichem Geschlecht, einem hohem Ausmaß an sozialer Ängstlichkeit und einem geringen Selbstwirksamkeitserleben sowie anderen psychischen Auffälligkeiten

Computerspielsucht-als Verhaltenssucht

(Ansatz von Grüsser/Thalemann 2006)

Die Forschungsgruppe an der Charite in Berlin entwickelten einen psychologisch-lerntheoretische und neurobiologische Befunde integrierenden Ansatz. Hier fungiert die Erinnerung an die positive Suchtmittelwirkung als zentraler Motivator (Antrieb) für das süchtige Verhalten.

Computerspielsucht-als Verhaltenssucht

Nach diesem Ansatz lernen „Körper und Seele“ die Assoziation (Verknüpfung) von exzessiver Computerspielnutzung mit:

- 1) Entspannung und Entfliehen aus einer problembelastenden Realität oder den Gefühlen von Einsamkeit und
- 2) Gefühlen von Glück, Vertrautheit, Macht und Erregung

⇒ CS als „Trostsponder und Mood-Manager“

Computerspielsucht-als Verhaltenssucht

- Dieser Ansatz geht davon aus, daß durch eine Übererregbarkeit (Sensitivierung) des (zentralen dopaminergen) Belohnungssystem im Gehirn eine erlernte (konditionierte) Aufmerksamkeitszuwendung gegenüber den suchtmittelassozierten Reizen ausgelöst wird. Dieser Vorgang zeigt sich dann in einer erhöhten Aufmerksamkeit für und im bevorzugten Aufsuchen von suchtmittelassozierten Reizen und des Suchtmittels selbst. Die Verankerung (im mesolimbischen Dopaminsystem) führt u.a. zur Bildung eines so genannten impliziten Gedächtnisses, das der bewußten Verarbeitung nicht zugänglich ist (sog. „Drogen“gedächtnis).

Merkmale der Computerspielsucht

Griffith und Davies 2006 und Grüsser und Thalemann 2006

- **Einengung des Verhaltensmusters** (dominiert das Denken, löst unwiderstehliches Verlangen aus, führt zu Vernachlässigungen in verschiedenen Lebensbereichen)
- **Regulation von negativen Gefühlszuständen**
(vermeidende Stressbewältigungsstrategie)
- **Toleranzentwicklung** (häufiger, extremer)
- **Entzugerscheinungen** (Unruhe, vegetative Symptomatik, Gereiztheit)
- **Kontrollverlust**
- **Rückfall**
- **Negative soziale und psychische Folgen**
(Leistungsabfall, zwischenmenschliche Konflikte, innerpsychische Probleme, etc.)

Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Misek-
Schneider, Fachhochschule Köln

Addiction Forschung - Kritik

- Die zugrunde gelegten Kriterien zur Messung von Abhängigkeit sind oft unterschiedlich
- Methode Selbstauskünfte der Spieler birgt Gefahr einer Dunkelziffer
- oft wird nicht zwischen Jugendlichen und Erwachsenen differenziert

Addiction Forschung - Fazit

- Die Phänomene Abhängigkeit, exzessives Spiel und Spielrausch sind ernst zu nehmen
- es sind politische und pädagogische Konsequenzen erforderlich

Forschungsfazit anders

- Schädigende Einflüsse können als nachgewiesen gelten , positive jedoch wenig untersucht
- bisher nicht im Focus: welche „geheimen“ Wertvorstellungen, Weltbilder, Rollenbilder Handlungsscripte etc. werden vermittelt und welche schädigenden oder nützliche Einflüsse haben diese?
- Spieler als Forschungspartner zu wenig einbezogen

Magische Kräfte der online game-Kultur

- Art „*Infektion*“ bzw. Kontaminierung
- Sogwirkung begleitet von einer Art „*Fiebrigkeit*“
- **Bedürfniserfüllung: nach**
 - Bewußtseinsveränderung
 - Erfolg und Anerkennung
 - Heimat zu finden, dazuzugehören
 - Beziehungen leben
 - Grandiosität (Narzißmus), Macht und Kontrolle
 - Selbstaktualisierung (sich lebendig fühlen, „präsent“ sein)

Welche Jugendliche sind gefährdet?

Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Misek-Schneider, Fachhochschule Köln

Gefahrensignale bei Internetabhängigkeit

- Verleugnen und Lügen über die Zeitmenge, die am Computer verbracht wird
- Außergewöhnliche Müdigkeit und Veränderung der Schlafgewohnheiten
- Leistungsprobleme
- Rückzug von Freunden und Hobbies
- Irritierbarkeit, wenn vom Computer abgeschnitten, leichte Verwahrlosungstendenzen im Aussehen und Hygiene
- Brechen von Verboten, was die Nutzung des Computers betrifft, und intensive Gefühlsausbrüchen

„High risk young adolescent“

- Zeigt Abhängigkeitszeichen
- Zeigt Leistungsprobleme
- Hat deutliche soziale Schwierigkeiten (ist einsam)
- Benutzt das Internet und dessen Funktionen überwiegend zur **Kompensation** seiner Frustrationen
- Agiert seine Frustrationen im Netz aus
- Favorisiert Gewalt und Action (auch sexueller Art; auch sog. Ego- shooter-Spiele)

Clash oder integration

- Der nicht gefährdete online-spieler nutzt das Spiel vorwiegend **Komplementär - ergänzend** zu seiner Offline-Lebenswelt
- Beide Welten ergänzen sich und verbessern die Lebensqualität in beiden Kulturen.

Clash oder Integration

- Der gefährdete Online-Spieler nutzt das Spiel vorwiegend **kompensatorisch – anstatt**, als *Ersatz* seiner offline- Realität.
- Hier gibt es keinen Synergismus , sondern Destruktivismus, die Lebensqualität in allen Bereichen sinkt drastisch.

Für die meisten Jugendlichen ist das cyberspace eine Ergänzung zur „real life“; sie nutzen es als virtuellen Spiel- und Erprobungsraum, der - wie alle Spielwelten - folgende Anreize bietet:

- er gibt ein bestimmtes Lebensgefühl (frei, mächtig, kompetent, kreativ..)
- er dient zur Erprobung sozialer Fertigkeiten (Beziehung- Netzwerkgestaltung, Wettbewerb etc.)
- er dient zur Problembewältigung und zum Mood Management

Fazit

- **Cyberspace bzw. Internet verdrängt insb. bei den Jugendlichen immer mehr die traditionellen Medien insb. das Fernsehen.**
- **Online-Spiele als Teil des cyberspace üben eine besondere Faszinationskraft aus (besondere Form des Erlebens und Verhaltens)**
- **sie habe starke Verführungskräfte (Rollenwechsel, Phantasiewelt, interkulturelle Begegnungen, „...alles ist möglich..“, etc.) wie auch Bindungskräfte(Verantwortung für eigene Spielgemeinschaft und deren Vorankommen, Lebenszeitinvestition, da ständige Kontrolle des Spielgeschehens, etc.)**
- **größte Gefahr schient nach aktuellem wissenschaftlichen Stand der Spielrausch und die Ausbildung von Abhängigkeit zu sein**
- **nicht nur Jugendliche sind in dieser Hinsicht gefährdet sondern auch Erwachsene**
- **die Gefährdung ist umso größer, je mehr die Spiele kompensatorisch anstelle des wirklichen Lebens (offline-life) genutzt werden.**
- **Die meisten Jugendlichen nutzen sie allerdings komplementär, als Ergänzung des offline life**

Danke für Ihre Aufmerksamkeit !



Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Misk-
Schneider, Fachhochschule Köln

früher:

Müßt ihr euch immer
so dreckig machen?!



heute:

Könnt ihr euch
nicht mal ein
bißchen dreckig
machen?!





Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Miseschneider, Fachhochschule Köln

Psychologische Theorien des Spiels

- **Lernen, Üben und Training**
(Geschicklichkeit, Gleichgewicht, Handhabung von Materialien, soziale Kompetenzen, etc.)
- **Wunscherfüllung**
(Erfüllung unrealisierbarer Wünsche, Ausspielen von Macht und Kontrolle, etc.)
- **Bewältigung**
(spezifischer Probleme oder unangenehme Erfahrungen, Ausagieren von spannungsreichen Gefühlen und Konflikten, etc.)
- **Erleben**
(glückliche Erregung und „Lust“-volles Handeln, etc.)

Was ist eigentlich das Cyberspace?

Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Misek-
Schneider, Fachhochschule Köln

Beziehungen u. Identität im Internet

- Zunehmende Virtualisierung von Beziehungen
- mehr und mehr „Hybrid-Beziehungen“
- schwache und starke Beziehungen
- die These über online-Beziehungen als Flucht in virtuelle Scheinwelten ist so nicht haltbar
- neue Präsentationstechniken, andere Formen von sozialen feedback und spezifische Irritationen formen die eigene Identität
- relevante Selbstaspekte werden durch solche Identitätsarbeit fortwährend rekonstruiert und transformiert

Psychologische Merkmale des Internet

- reduzierte und veränderte **Sinneswahrnehmungen**
- Anonymität oder Möglichkeiten zur **Flexibilisierung der Identität**
- Angleichung des **sozialen status**
- überwinden räumlicher zeitlicher **Barrieren**
- Verdichtung und Ausweitung von **Zeit**
- Möglichkeiten eine **Vielzahl an unterschiedlichen Beziehungen** einzugehen
- **die sog. „Ent...en“**, wie Ent.hemmung, Ent-sinnlichung, Ent-körperlichung, Ent-räumlichung, Ent-zeitlichung, Ent-wirklichung, etc.

Das Internet,
amerikanisch auch
„Cyberspace“ genannt,
ist ein sozialer und
individualpsychologischer Raum
mit spezifischen Determinanten

Fazit

- C. ist eine Art Traumwelt, die sich an ein Grundbedürfnis der Menschheit wendet, sich selbst und die Realität aus einer anderen Perspektive zu sehen
- C. formt und verändert die zeitlichen, räumlichen und sensorischen Komponenten menschlicher Interaktion
- C. ist eine virtuelle Realität, die die offline Realität ergänzt und sich mit dieser vermischt.

Medienverhalten Kinder

(Kim 2006, 6-13jährige)

- Die meisten Kinder (81%) sind Computernutzer, über die Hälfte (57%) hält sich regelmäßig im Internet auf.
- Schon bei den 6-7jährigen nutzt jeder zweite(57%) des Computer bei den 12-13jährigen sind es fast alle (96%).
- Medienkompetenz neue Kulturtechnik

Fazit der Statistik

- Mehr als 2/3 aller Jugendlichen und immer mehr Kinder nutzen das Internet (je nach Schultyp)
- Es werden vor allem die kommunikativen Funktionen genutzt (email, chatten..)
- Auch Musikdownloads rangieren vor den Internetspielen
- Onlinespiele machen nur einen Teil der Nutzungsbereiche aus variieren stark mit dem Alter und dem Geschlecht.

konsolespiele



Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Misek-Schneider, Fachhochschule Köln

Umsatz mit online-Spielen

- 2006 :
 - Videogames : 577 Mill. Euro,
 - PC Games 471 Mill Euro. hierbei soll „casual gaming“ das „hardcore-gaming“ um das 1 1/2 fache übertreffen und auch 5 mal so viel Spieler haben.
- Ende 2006 existierten 1,4 Millionen DSL-Anschlüsse in der BRD

Hilfen

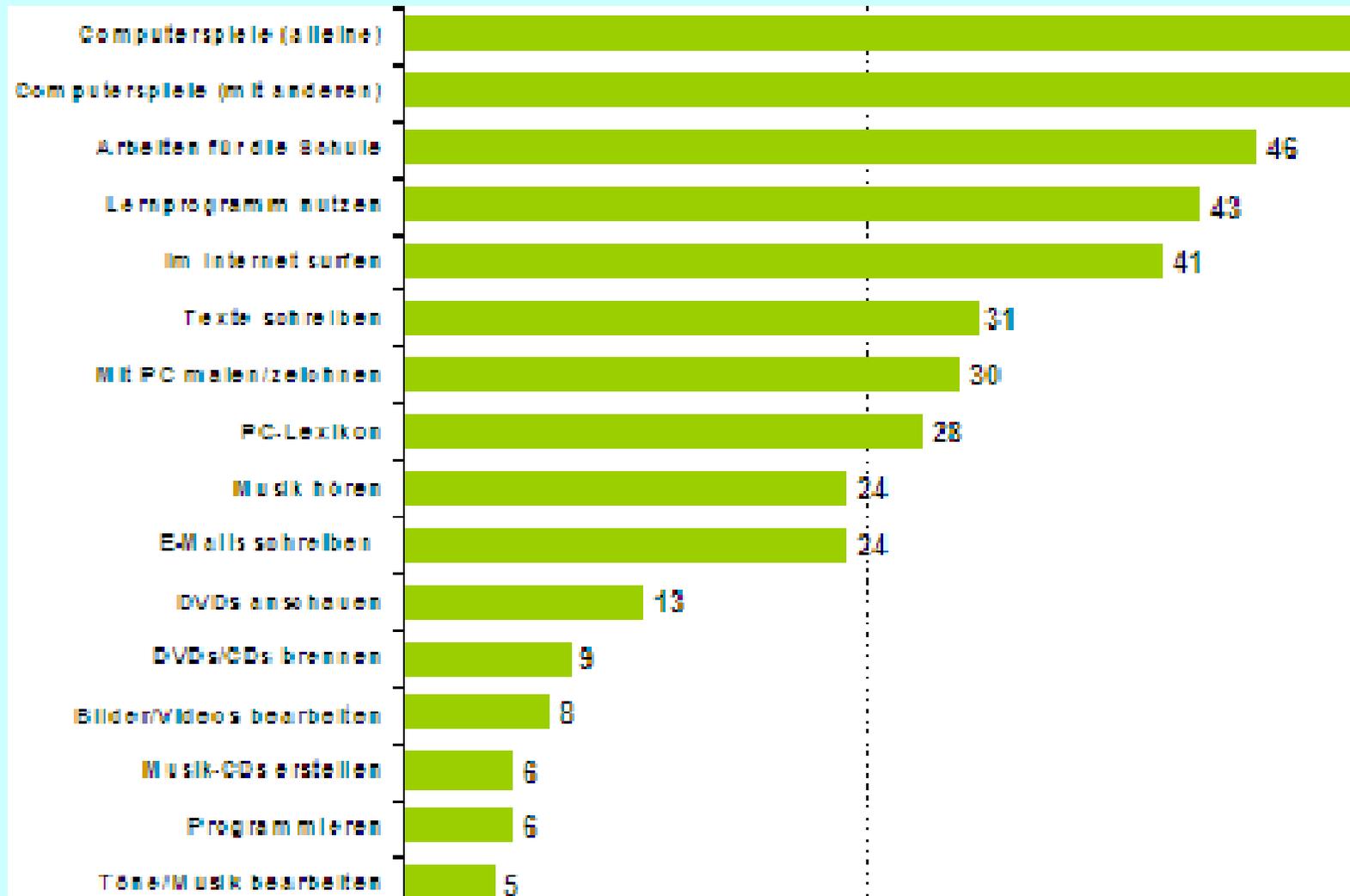
- Bücher, internet (online.de, HSO 2007 e.V., Vivantes Humboldt-Klinikum Berlin etc..)
- Das Erlernen von Medienkompetenz als die neue Kulturtechnik
- Beratungsstellen
- Therapieeinrichtungen
- und - last not least- die drei pädagogischen Säulen: Interesse, Zeit und Vorbild



• **TIPSS FÜR ELTERN**

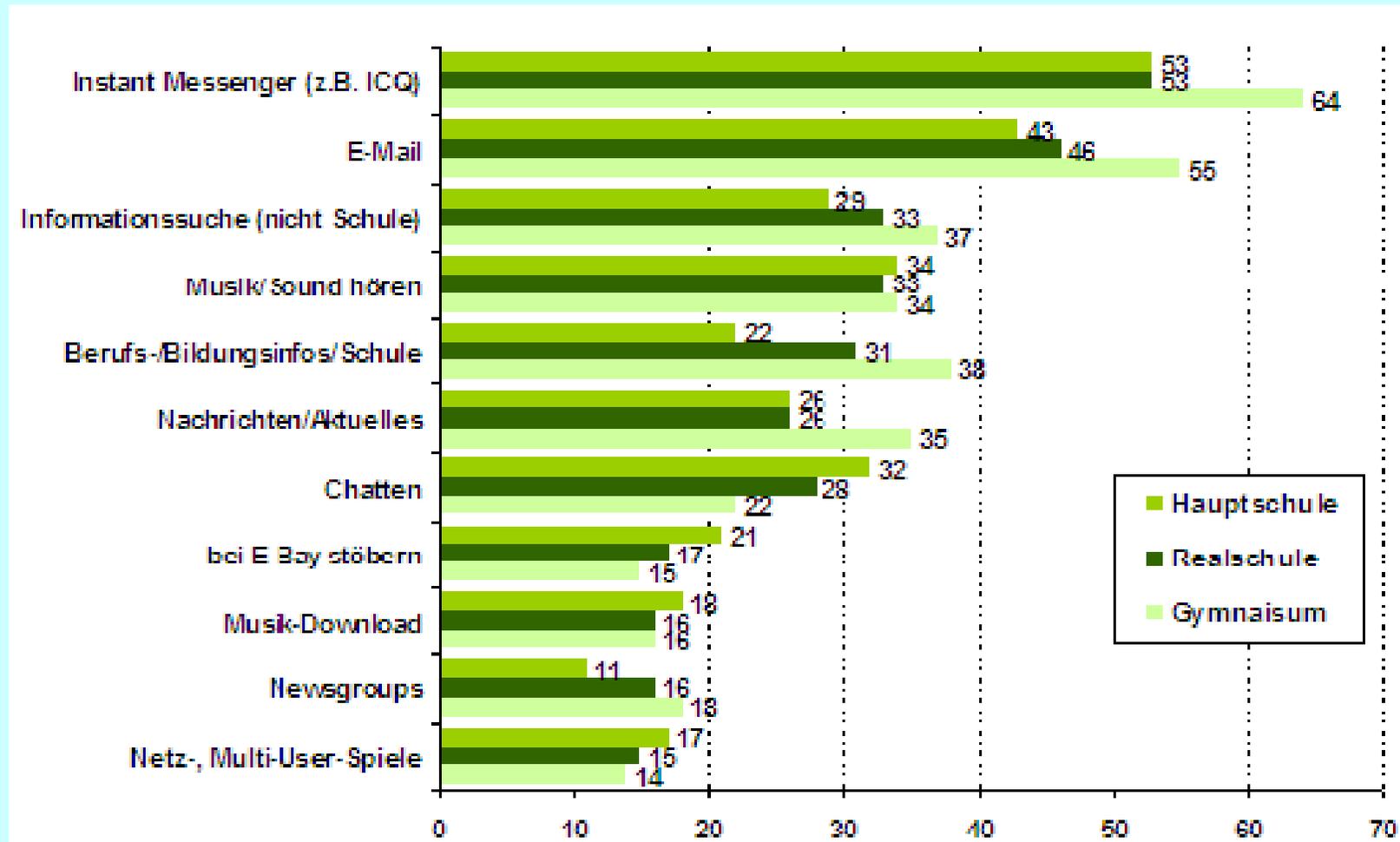
- Eigne dir Kenntnisse an und mach mit
- Rede mit ihnen, über das, was sie tun
- Mache dich kundig über Chancen und Risiken des Netzes
- Mache den Computer transparent
- Setze vernünftige Regeln
- Kritisiere „schlechtes“ Verhalten im Netz
- Sei vorsichtig bei Abhängigkeitszeichen, hole dir Hilfe

Pc nutzung 2006



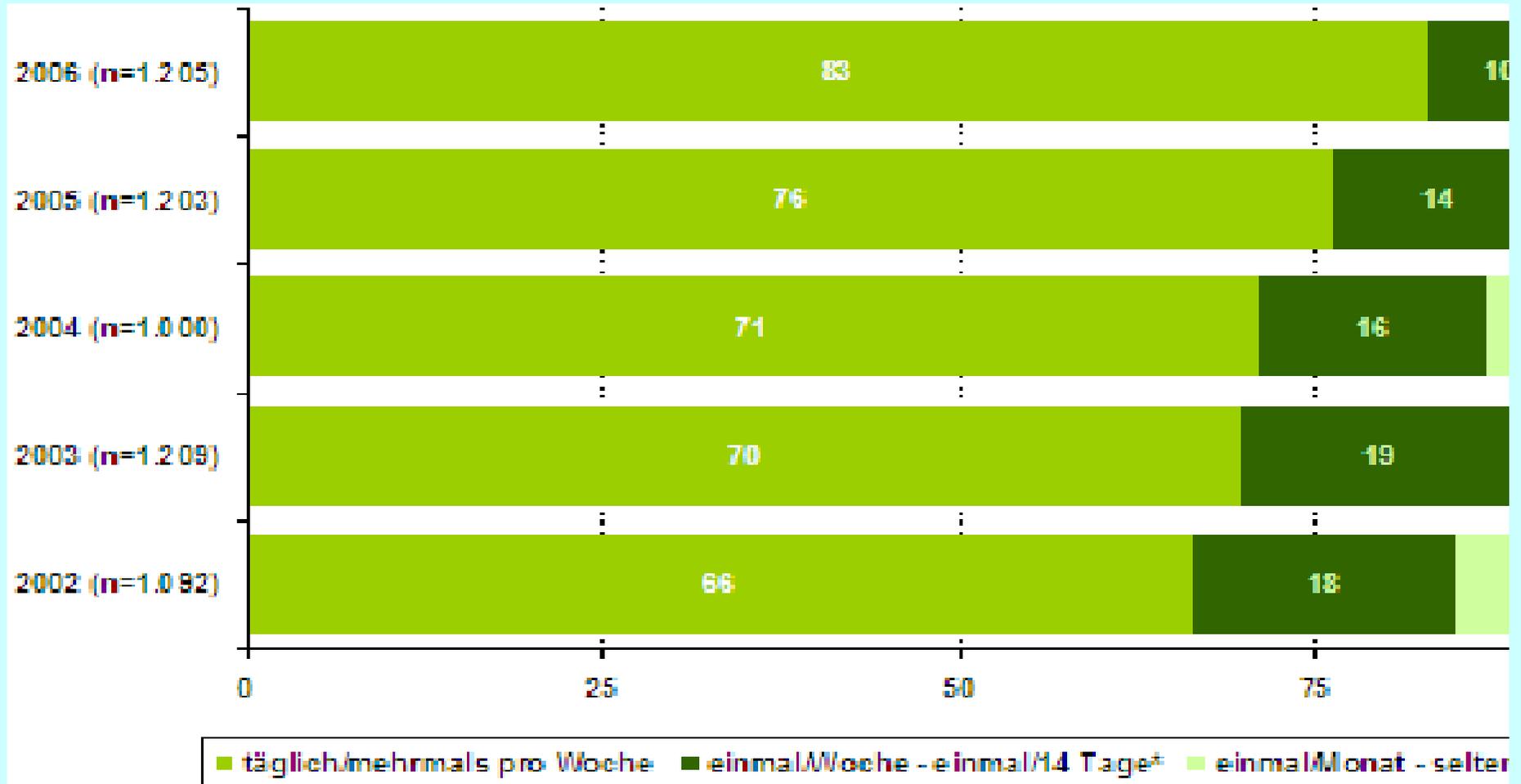
Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Misek-Schneider, Fachhochschule Köln

Internetaktivitäten Schultyp Jim 2006



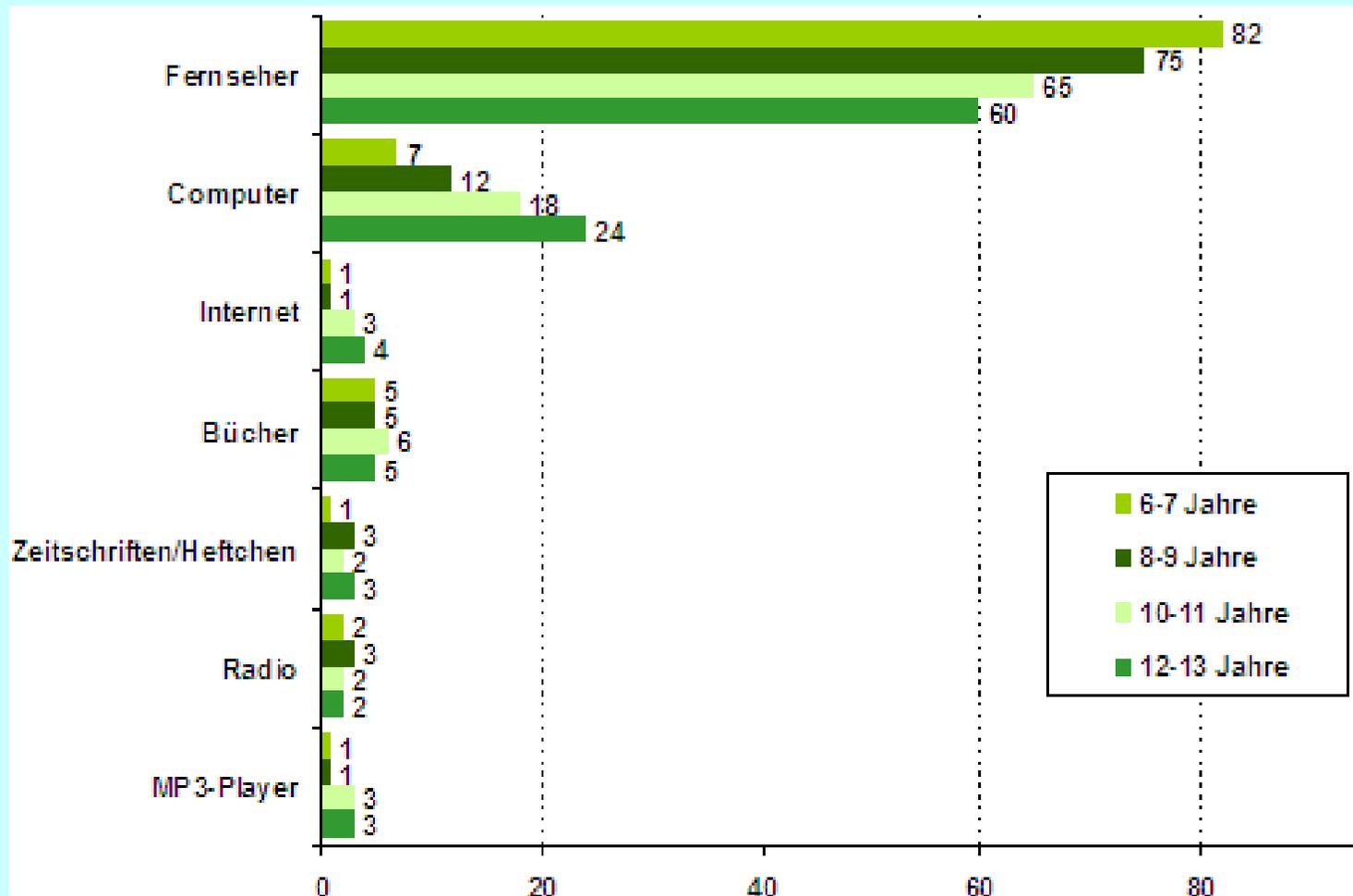
Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Misek-Schneider, Fachhochschule Köln

Pc nutzungsfrequenz Jim 2006



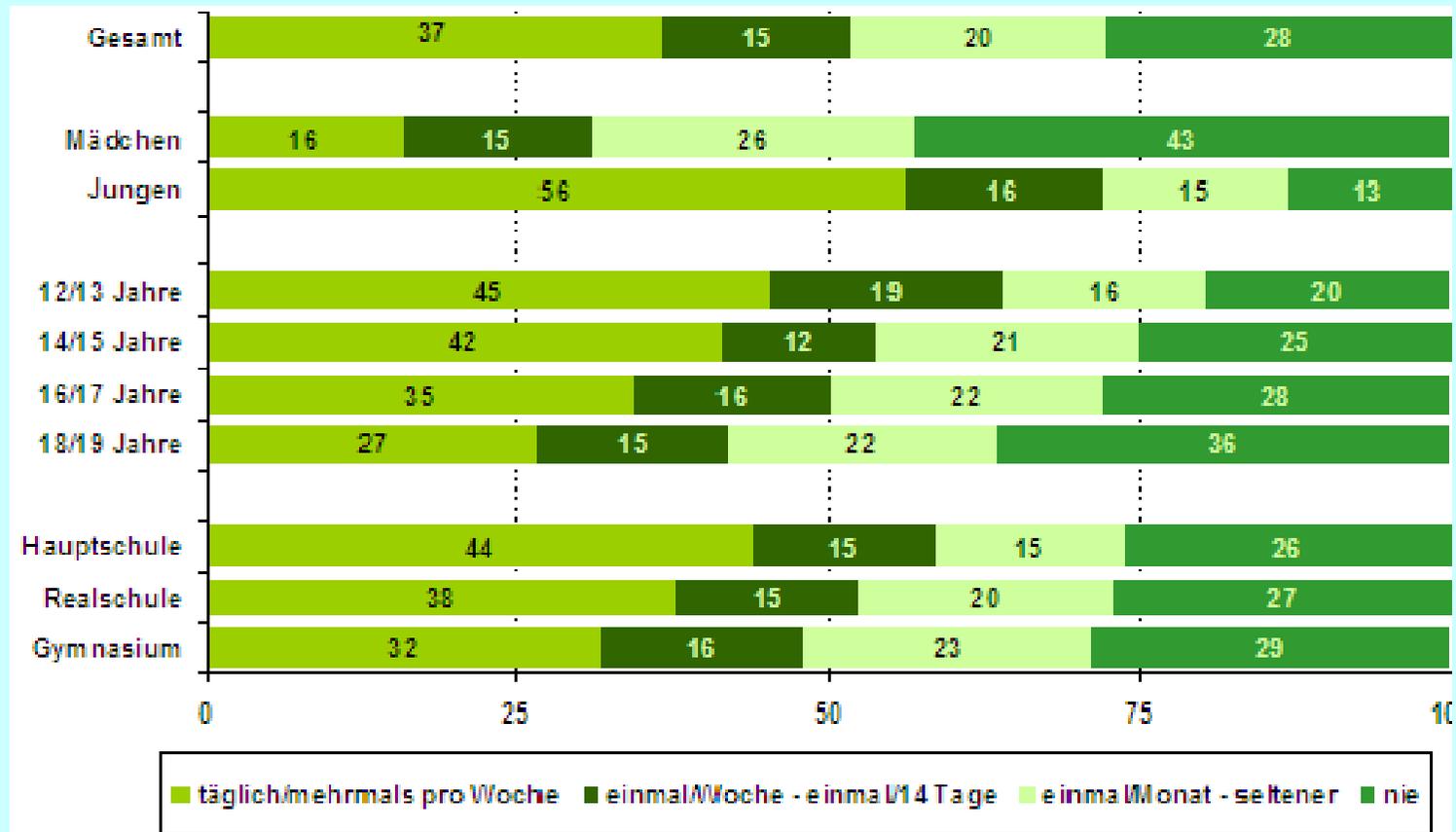
Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Misek-Schneider, Fachhochschule Köln

Medienbindung Kinder Kim 2006



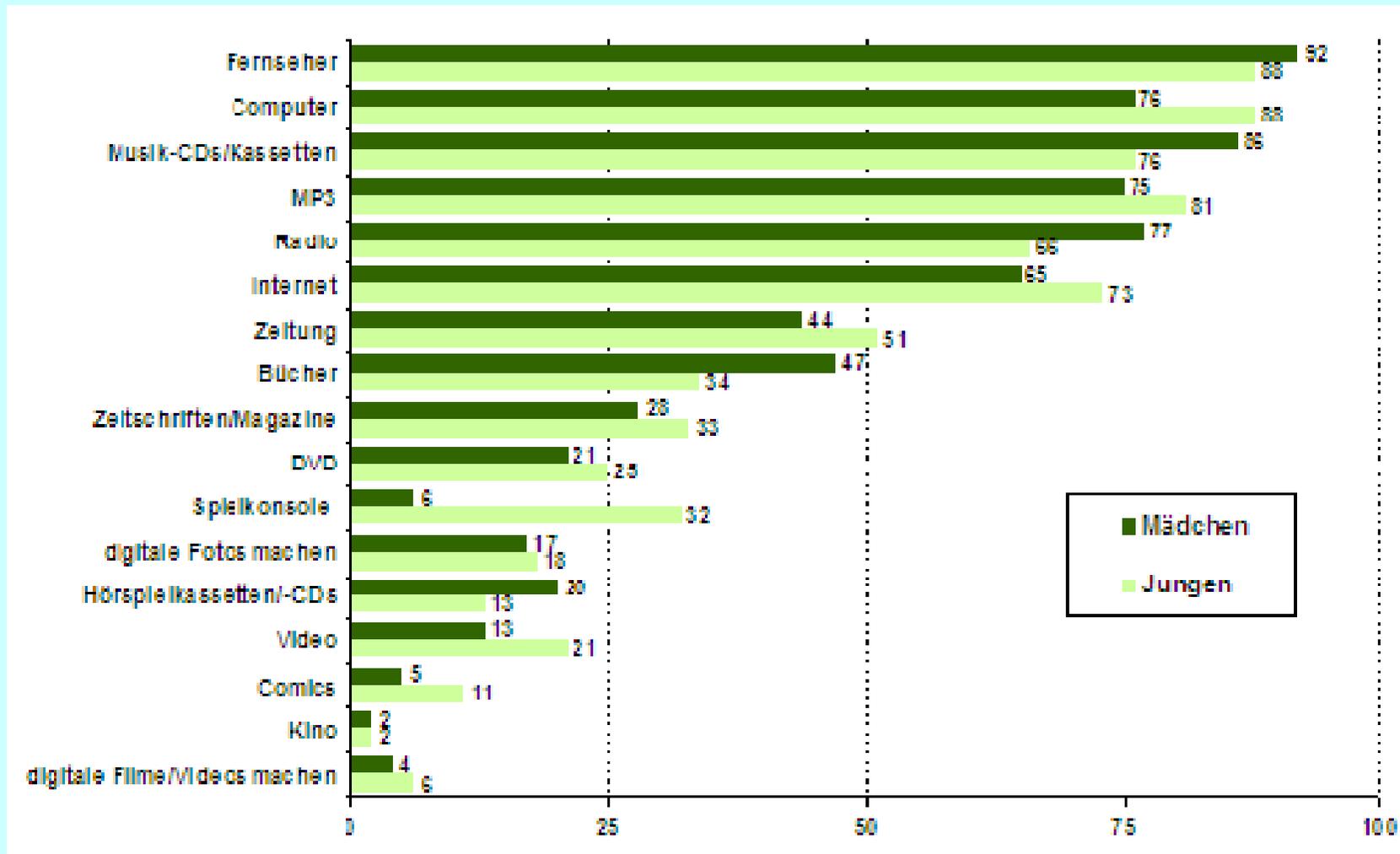
Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Miseschneider, Fachhochschule Köln

Nutzungsfrequenz Jim 2006



Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Misek-Schneider, Fachhochschule Köln

Gerätenutzung Jugendlicher (Jim-Studie 2006)

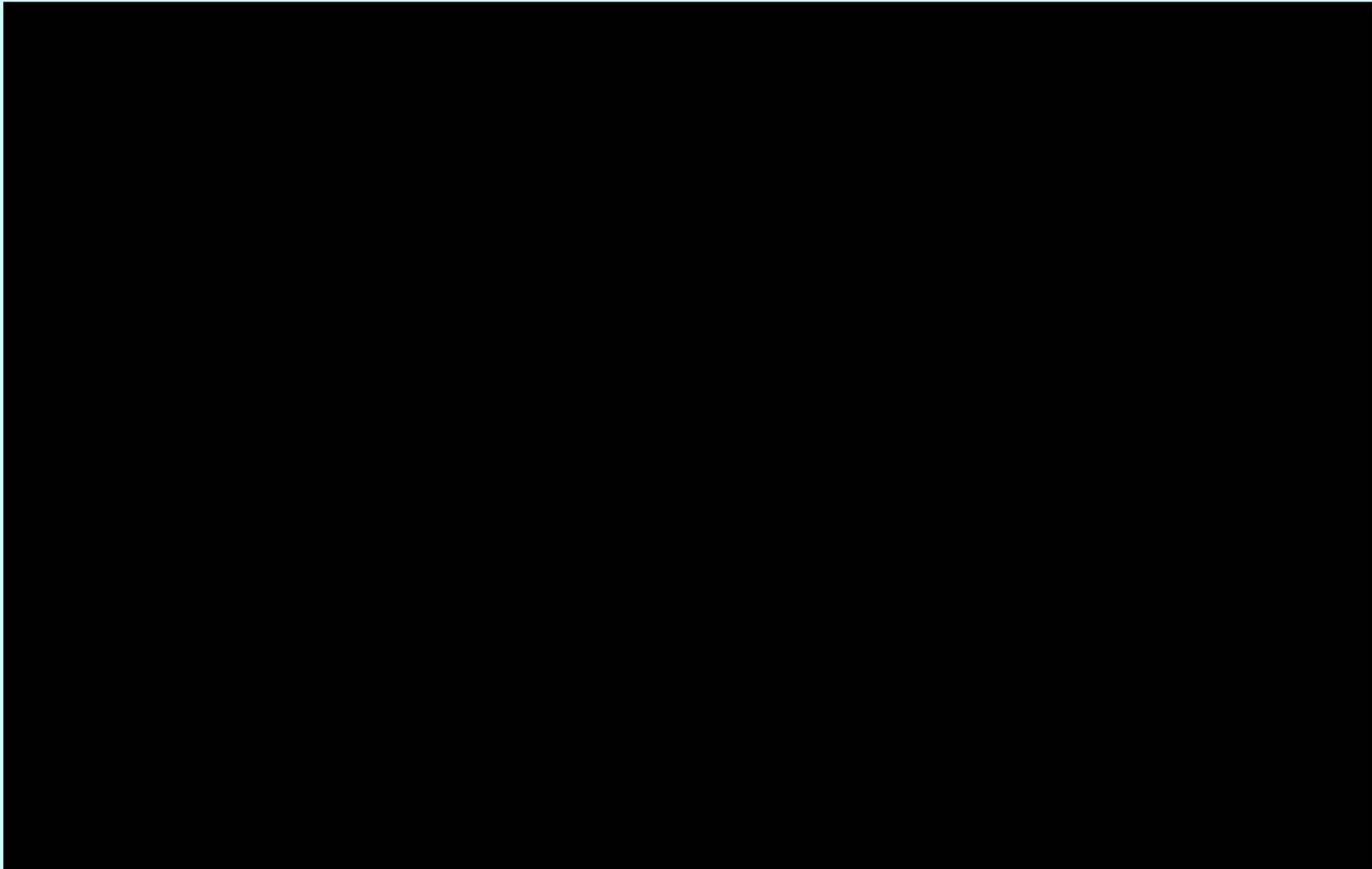


Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Misek-Schneider, Fachhochschule Köln

Internetnutzung BRD (ACTA 2006)

Stunden	14-64 J.	14-29J.
Mehr als 5 Stdn	4%	5%
3-4 Stdn	9%	12%
1-2 Stdn	32%	37%
Unter 1 Stunde	55%	46%

Second life



Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Misek-
Schneider, Fachhochschule Köln

Zur Gefahr der Erhöhung von Gewalt und Aggressivität

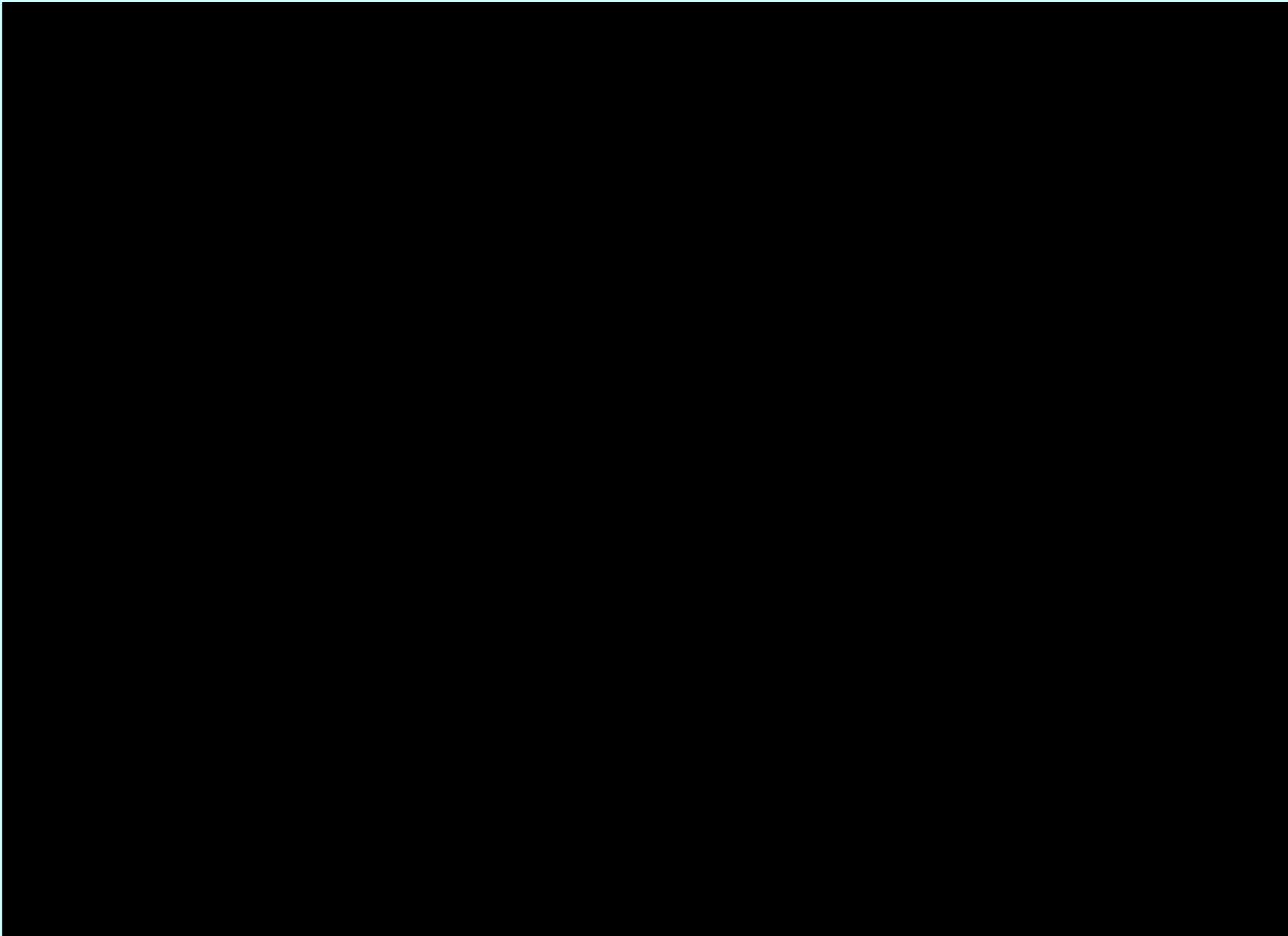
- Hier scheiden sich die wissenschaftlichen Geister, methodische Probleme solche Auswirkungen nachzuweisen
- große Studie aus der Berliner Charite (2005) ergab keinen Hinweis darauf, daß durch onlinespiele aggressive Einstellungen oder gar aggressive Impulse unterstützt werden.
- Widersprüchliche Untersuchungen zur Verbesserung oder Verschlechterung von Impulskontrolle (Kawashima) bzw. Teamarbeitsförderung

Unterschiede zwischen den virtuellen Spielwelten

- Graphik (Konsolenspiele, Funspiele und MMORPG sehr aufwendig.....browsergames dagegen unaufwendig)
- Dauer (Funspiele: Minuten, Konsolenspiele :Tage und Wochen MMORPGs und Browserspiele: Monate und Jahre)
- Kommunikation (Fun- Konsolenspiele: keine Kommunikation, MMORPGS und Browserspiele: realtime- chat Kommunikation)
- Gegner (Fun- und Konsole: virtueller Gegner, MMORPGS und Browserspiele: reale Gegner)
- soziale Verpflichtungen (Fun- und Konsole: keine, MMORPGS und Browserspiele: hohe Verpflichtung)
- Spielweltpräsenz (Fun- und Konsole: Abschalten des Computers =Löschung der Spielwelt . MMORPGs und Browserspiele : Weiterexistenz auch nach Abschalten des PCs)

Psychologische Aspekte - Einteilung-

- Bedingungen /Motivation der Medienwahl (Mood Management, meditative Versenkung)
- Begleitprozesse (Spezifika der textbasierten Kommunikation, „Ent.en“-effekte, wie Ent-hemmung...)
- Folgen (wie „internetabhängigkeit“, etc.)



Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Misek-
Schneider, Fachhochschule Köln

Medienorientiertes Arbeiten in psychosozialen Praxisfeldern

- Stichwort: *JA oder NEIN*
- Stichwort: *medienbiografisches Arbeiten*
- Stichwort: *Projekte zur Erhöhung von Medienkompetenz*

Violence- Gewalt und Aggressivität

- Die Ergebnisse der letzten Jahre zeigen folgenden Trend:
- *Das Spielen gewalttätiger Videogames erhöht aggressive Bereitschaften, verringert prosoziale Motivationen* (Sheese BE 2005, Anderson CA 2004) *und Empathieverhalten* (Bartholow BD 2005, Funk JB 2005). *Exzessive jugendliche CS Spieler zeigen geringere Frustrationstoleranz und Aufmerksamkeitsspannen in Schule* (Grusser SM 2005). **Bei online Spielen wurden diese Effekte bisher nicht nachgewiesen** (Grusser 2005)

Violence Forschung - Kritik

- Methoden sehr unterschiedlich
- Mittel und langfristige Untersuchungen fehlen
- neurophysiologische Studien noch in den Anfängen
- Negative Effekte werden zu Ungunsten möglicher positiver Effekte fokussiert
- Wechselwirkungen nicht bestimmbar

Violence Forschung - Fazit

- Untersuchungsergebnisse fordern auf zu:
 - **politischen Maßnahmen**
(z.B. Jugendmedienschutz,
Anforderungen an Spiele-
Hersteller...)
 - **pädagogische Konsequenzen**
(Schulungen in Medienkompetenz,
Elternberatung...)

Tomb raider



Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Misek-Schneider, Fachhochschule Köln

crysis



Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Misek-
Schneider, Fachhochschule Köln