

Lost in Cyberspace???

Jugend und virtuelle Spiel-Welten ;ein differenzierter Blick



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

Ist das die Zukunft???

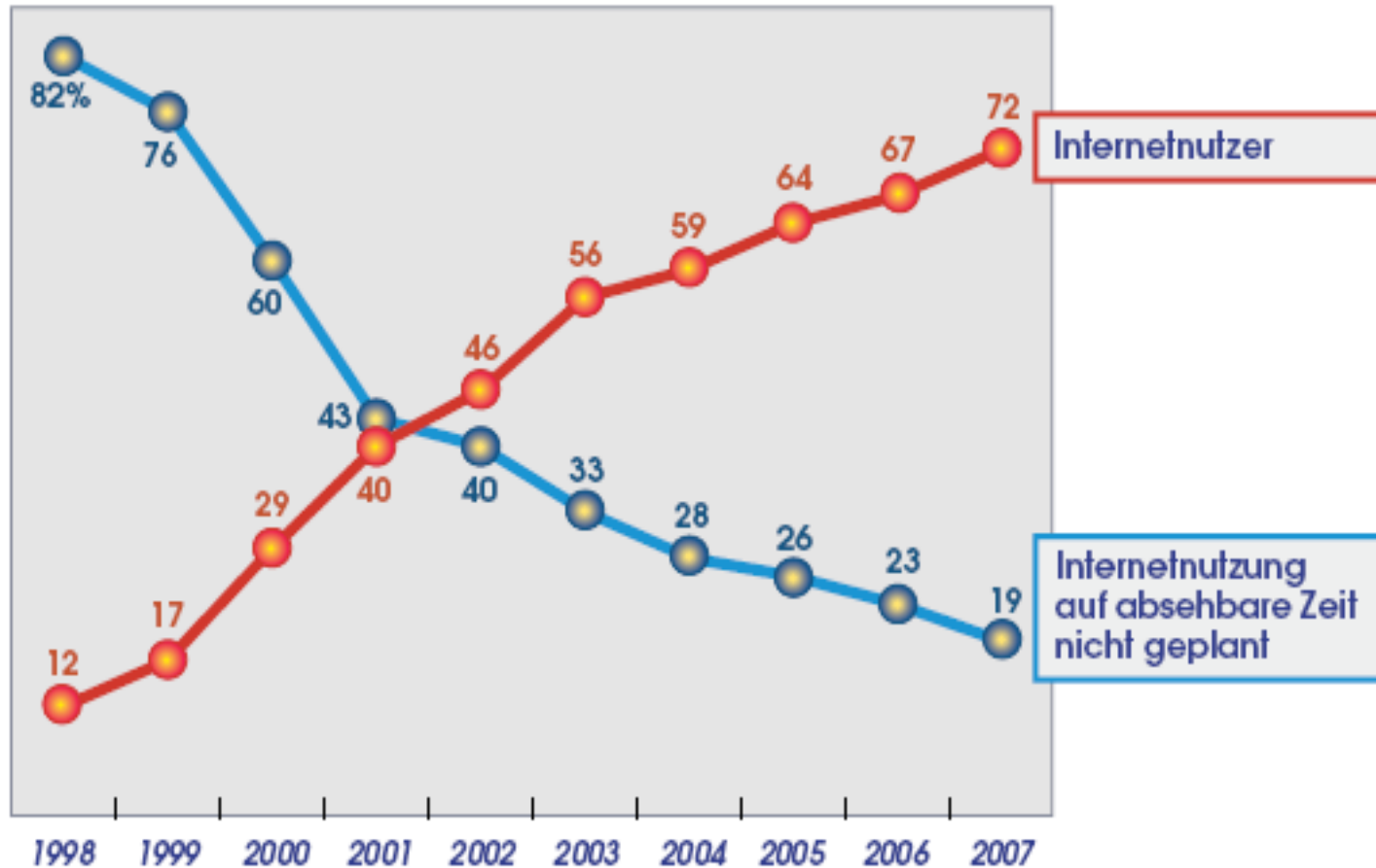


Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Misek-
Schneider, Fachhochschule Köln

Gliederung

- Psychologische Aspekte des Cyberspace
- Computerbesitz und Internetzugang Jugendlicher
- Computer,-Konsolen und Internetspiele
- relevante Ergebnisse bisheriger Forschungen
- Faszinationskraft des „cyberspace“ für Jugendliche
- Risikogruppen, gefährdete „user“
- Hilfen und medienorientiertes Arbeiten

Kontinuierlicher Anstieg selbst auf dem erreichten hohen Niveau



Basis: Bundesrepublik Deutschland, Bevölkerung 14 bis 64 Jahre
Quelle: Allensbacher Computer- und Technik-Analysen, ACTA 1998 bis ACTA 2007

© IfD-Allensbach

Was ist eigentlich das Cyberspace?

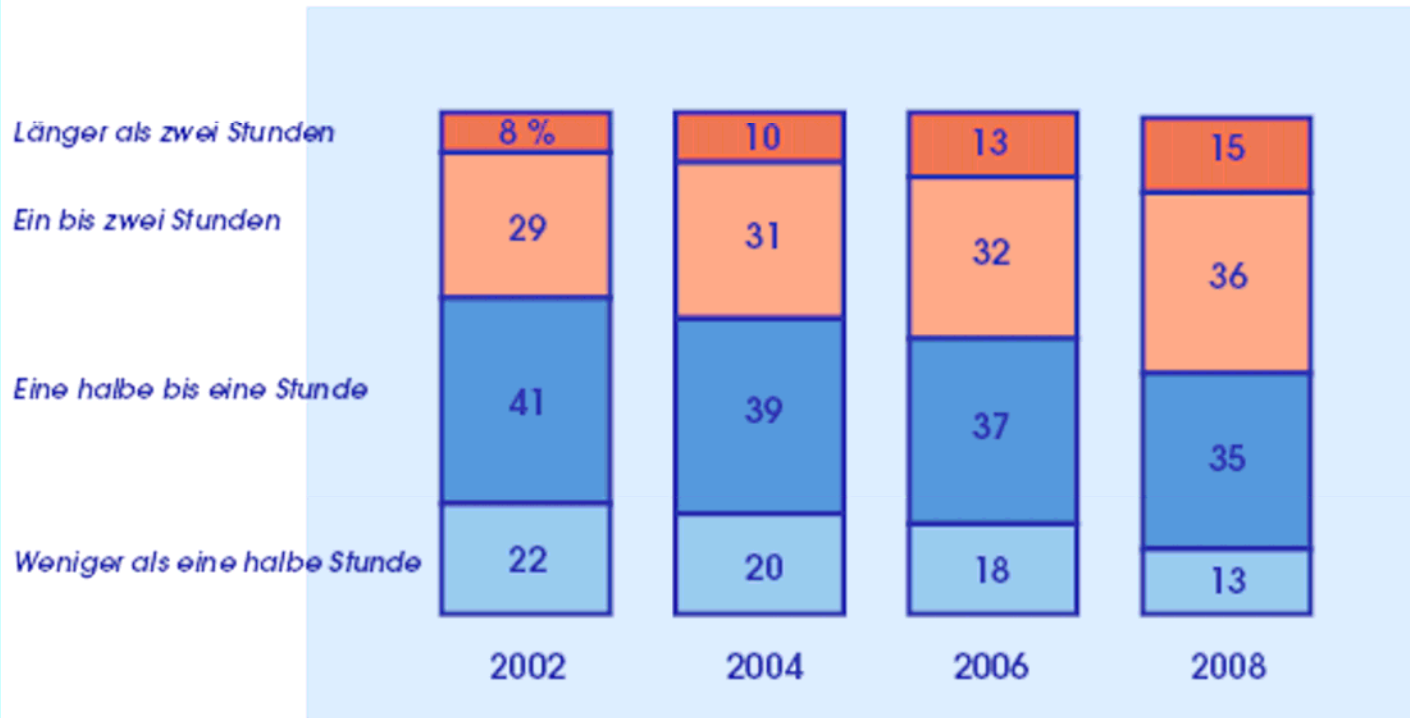
Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Misek-
Schneider, Fachhochschule Köln

Ungebrochener Anstieg der Internetnutzung



Basis: Bundesrepublik Deutschland, Bevölkerung 14 - 64 Jahre bzw. Berufstätige
 Quelle: Allensbacher Computer und Technik-Analysen, ACTA 1998 - 2008

Im selben Zeitraum allmählicher Anstieg der täglichen Nutzungsdauer



Basis: Bundesrepublik Deutschland, Bevölkerung 14 - 64 Jahre, Internetnutzer
Quelle: Allensbacher Computer- und Technik-Analysen, ACTA 2002 - 2008

Das Internet,
amerikanisch auch „**Cyberspace**“
genannt,
ist ein realer, sozialer und
individualpsychologischer Raum mit
spezifischen Determinanten, der
auch **Online-Welt** oder **virtuelle
Welt** genannt wird.

Psychologische Aspekte des Cyberspace

- Bedingungen /Motivation der Medienwahl (sog *Nutzungsmotive*, wie z.B. Mood Management, meditative Versenkung)
- *Begleitprozesse* (Spezifika der textbasierten Kommunikation, „Ent.en“-effekte, wie Ent-hemmung...)
- *Folgen* (positive wie z.B.Schulung von sozialen Fertigkeiten; negative.z.B.,„internetabhängigkeit“, etc.)

Psychologische Merkmale der virtuellen Welt

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

Fazit

- C. ist eine Art Spiel, Projektions- und 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, ein sozialer Raum, der die „offline Realität“ ergänzt und sich mit dieser vermischt.

Wie viele Jugendliche haben einen Computer und wie viele Internetanschluß.

Medienverhalten Jugendlicher

(Jim2007, 12-19 jährige)

- **Gerätebesitz und Medienrelevanz:**

98 % haben Zugang zu Computer

Fast 70% besitzen einen eigenen Computer

93% sind online,

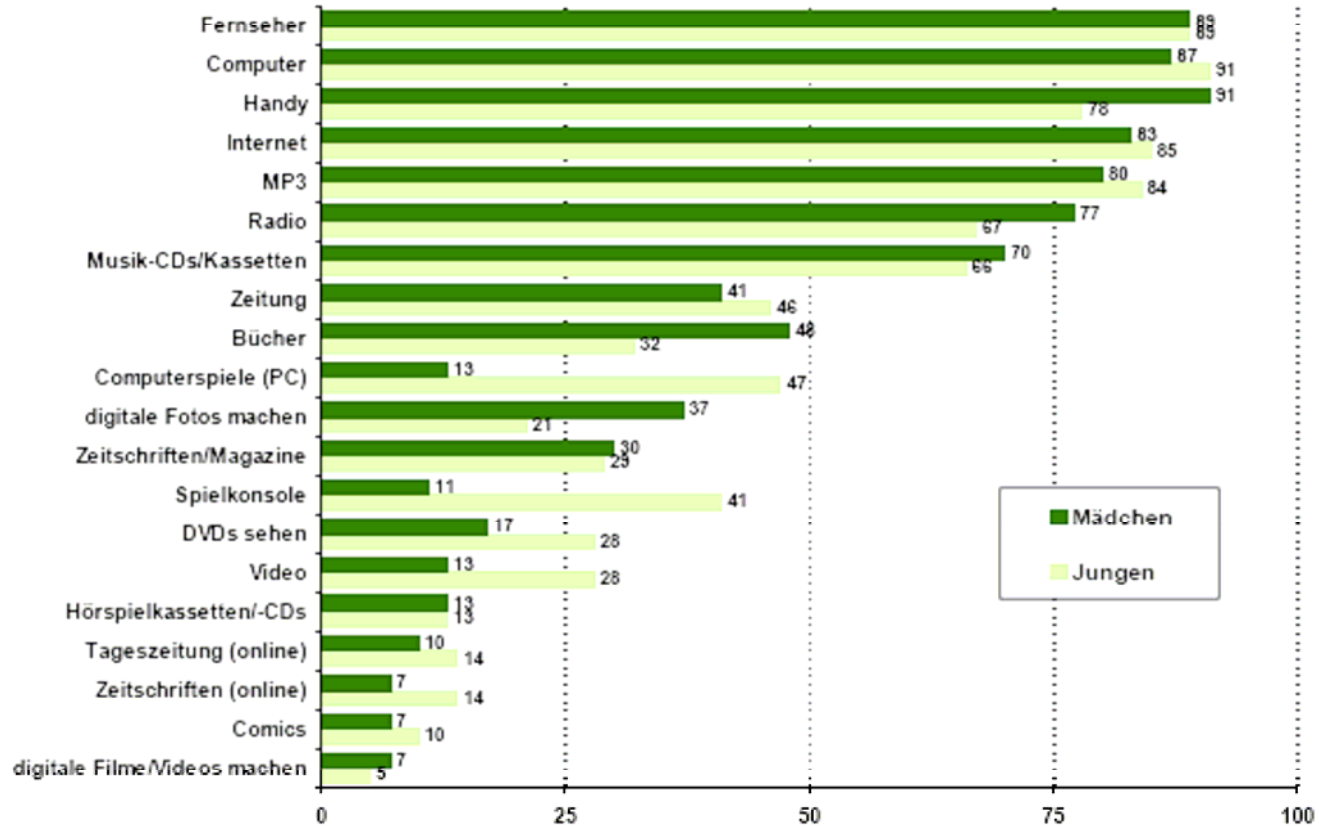
83% sind mehrfach pro Woche online

45 % haben eigenen Internetanschluß

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

Medienbeschäftigung in der Freizeit 2008

- täglich/mehrmals pro Woche -

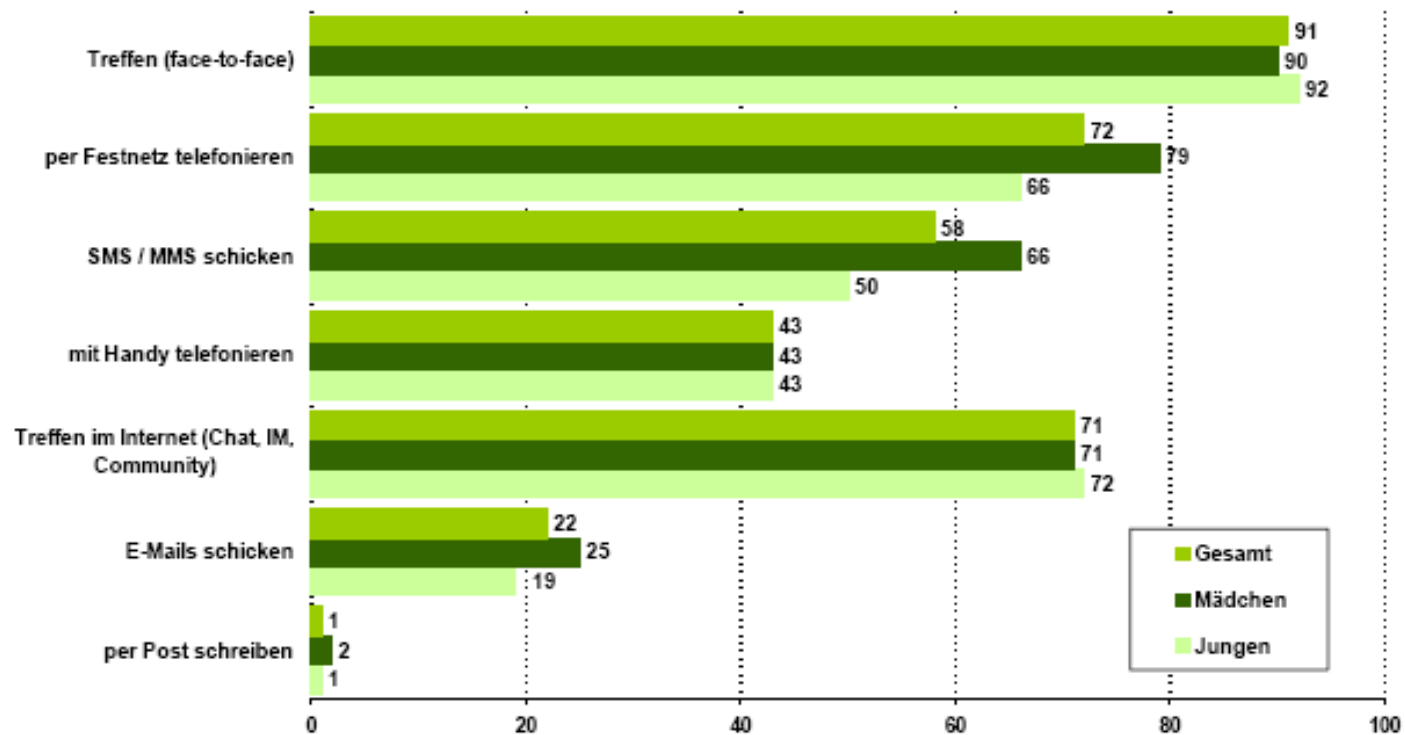


Quelle: JIM 2008, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.208

Kontakt zu Freunden 2008

- täglich/mehrmals pro Woche -

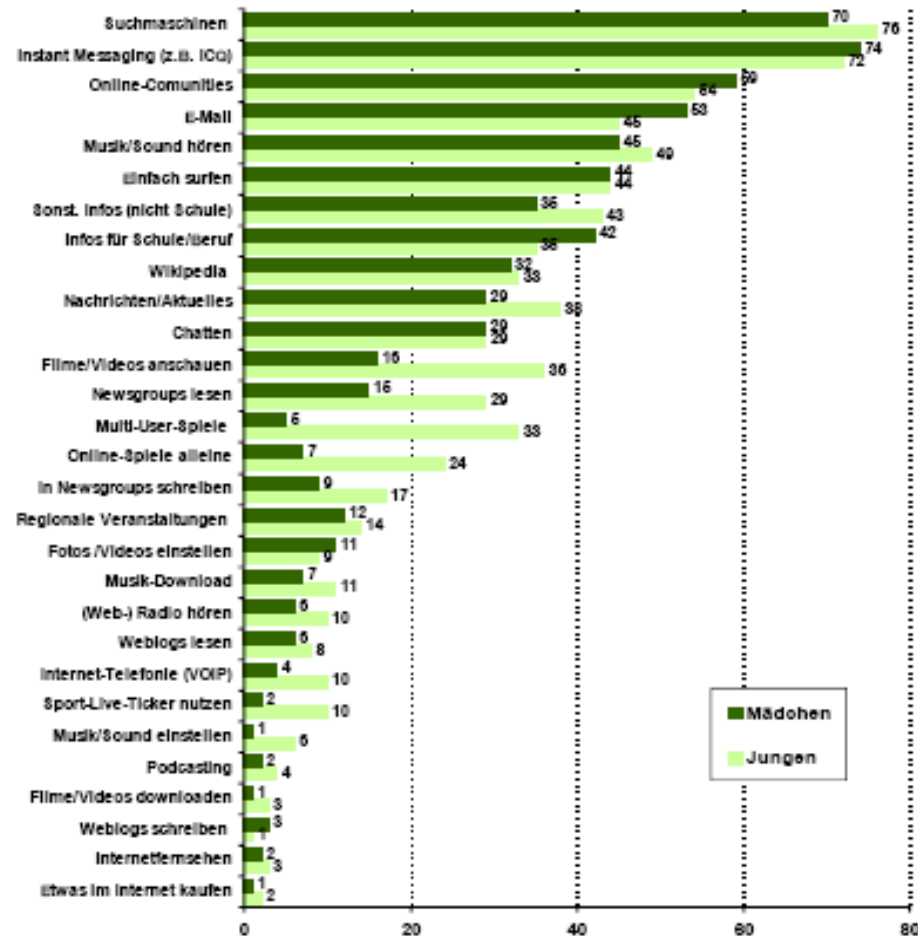


Quelle: JIM 2008, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.208

Internet-Aktivitäten 2008

- täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2008, Angaben in Prozent

Basis: Internet-Nutzer, n=1.171

Medienverhalten Jugendlicher

(Jim 2007, 12-19 jährige)

- **Nutzungsbereiche im Cyberspace**
- Web 2.0. Fast jeder dritte Junge und jedes fünfte Mädchen trägt aktiv zum web 2.0 bei dabei spielt der Bildungsgrad keine Rolle.
- 72% benutzen Kommunikation und Kontaktfunktion
- 40% suchen Informationen
- 49% hören Musik, downloaden
- 14% spielen onlinespiele (Genderaspekt)

Fazit der Statistik

- Mehr als 2/3 aller Jugendlichen und immer mehr Kinder nutzen das Internet (Schultyp bestimmt Dauer und bevorzugte Tätigkeiten, aber nicht bei web 2.0)
- Es werden vor allem die kommunikativen Funktionen genutzt (email, chatten..)
- Auch „Musikdownloads“ sind häufig, rangieren vor den Internetspielen
- Onlinespiele machen nur einen Teil der Nutzungsbereiche aus variieren stark mit dem Alter und dem Geschlecht.

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 fasziniert Jugendliche am cyberspace und den online-Spielen?

Faszinierende Elemente der virtuellen Welt für Jugendliche

- Die Möglichkeit, neue Rollen und Identitäten einzunehmen
- Experimente mit eigenen Ausdrucksmöglichkeiten zu machen
- Das Erleben von Abenteuer und das Gefühl der Kompetenz und des Lebendigseins
- internet - lifestyle, (sog. „Gamies“) „transfer-reactions“
- Rausch und internet-Abhängigkeit
- Kontakt, Zugehörigkeitsgefühle und soziale (auch interkulturelle) Begegnungen

Was sind eigentlich internet- bzw. online-Spiele?

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

PC- und Konsolenspiele

- Graphisch 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

konsolespiele



Funspiele



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

MMORGs und Browserspiele



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

MMORGs und Browserispiele- Beispiele

- Counterstrike
- World of warcraft
- Ogame
- Everquest

WORLD OF WARCRAFT



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



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



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

O-game



Online-poker



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

Virtual environment: second life



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

Zusammenfassung der sog. „Magischen Kräfte“ der online-game-Kultur

- Art „*Infektion*“ bzw. Kontaminierung
- Sogwirkung begleitet von einer Art „*Fiebrigkeit*“
- **Bedürfniserfüllung nach:**
 - Bewußtseinsveränderung
 - Erfolg und Anerkennung
 - Zugehörigkeit, Heimat
 - Beziehung, teilweise kontrollierbarer Nähe und Distanz
 - Grandiosität (Narzißmus), Macht und Kontrolle
 - Selbstaktualisierung (sich lebendig fühlen, „präsent“ sein)

Was sagt die Forschung zu Video- und online Spielen

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

Risiken, Gefahren und Schäden

- **Gewalt**
- **Abhängigkeit**
- **Körperliche Schäden**

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, Pfeiffer et al 2008). **Bei online Spielen wurden diese Effekte bisher nicht nachgewiesen** (Gruesser 2005, Ferguson 2009))

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...)



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, Grusser 2005). Ca. 2% aller Spieler können als abhängig, ca. 8% als exzessiv eingestuft werden.**

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.)

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

Was sagt die Forschung zu möglichen positiven Aspekten und Effekten von videospiele und onlinespielen?

Soziale Fähigkeiten

- Sie fördern kooperative bzw. Team-Fähigkeiten (Schorb et al 2008)
- Sie fördern die Balance zwischen Kooperation und Wettbewerb (Jansz und Tanis 2007, Schorb 2008)
- Sie erweitern und pflegen bestehende Freundschaften (Schorb et al 2008, Jansz und Tanis 2007, Cole und Griffith 2007)
- Sie vermitteln das Gefühl von Zugehörigkeit und Gemeinschaftssinn und Gruppenfreude(Schorb 2008, Cole und Griffith 2007)

Fazit der Forschung

- Bei den Forschungsthemen hat sich in den letzten 5 Jahren ein Wandel vollzogen, der *Blickwinkel wurde gewechselt*
- Waren bis vor ca. 5 Jahren noch die Risiken und Gefahren von Bildschirmspielen im Vordergrund, so stehen mittlerweile die positive Folgen und die *Potenziale* von Bildschirmspielen im Zentrum des Forschungs- Interesse

Welche Jugendliche sind gefährdet?

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**

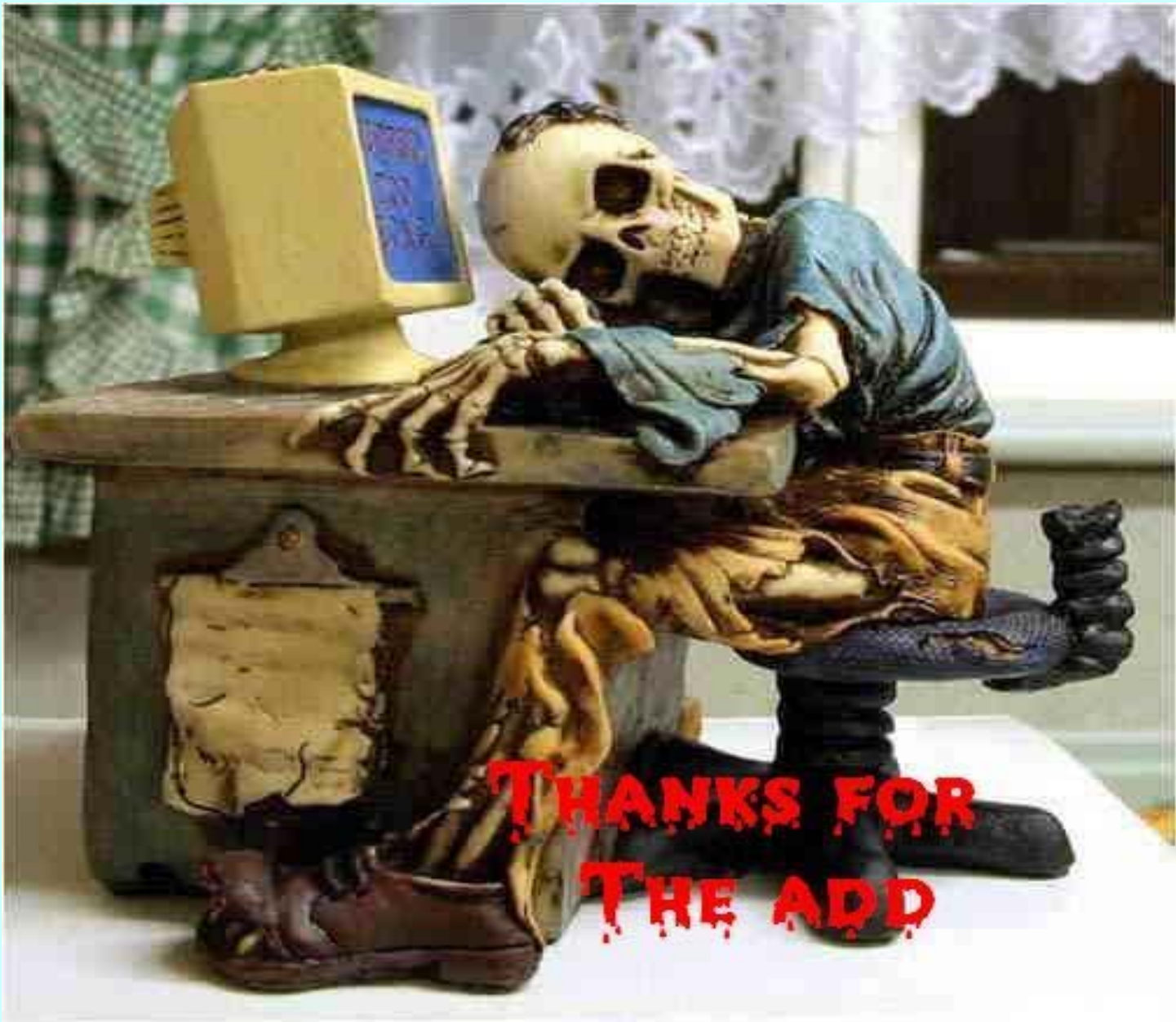
Hilfen

- Bücher, Internetforen, Selbsthilfegruppen (online.de, HSO 2007 e.V., Vivantes Humboldt-Klinikum Berlin etc..)
- Das Erlernen von Medienkompetenz als die neue Kulturtechnik z.B. in Schulen
- Spezifische Beratungsangebote
- Spezifische Therapieeinrichtungen
- und - last not least- die drei pädagogischen Säulen: **Interesse, Zeit und Vorbild**

Danke für Ihre Aufmerksamkeit !



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



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



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