

Jesko Kaltenbaek  
(Freie Universität Berlin,  
AB Medienforschung)

14.06.2006 01:11

## 12602 S: Medienpsychologische Analyse des Computer Entertainment (Computerspiele, Internet-Chats)

Der Computer besitzt heute eine große Bedeutung als Unterhaltungspartner und als Medium zur sozialen Interaktion. Eine (Un-)Menge an Zeit und Geld wird in Computer Entertainment (Computerspiele und online Kommunikation) investiert. Die Umsätze der Spieleindustrie sind mittlerweile höher als die der Filmindustrie. 40 Stunden Chat oder Computerspiele pro Woche sind für viele Menschen keine Ausnahme. In diesem Seminar sollen psychologische und soziologische Nutzungs- und Wirkungskonzepte sowie ökonomische Aspekte analysiert werden. Daneben wird das Konzept und Design von aktuellen Computerspielen und Chats evaluiert und nach psychologisch relevanten Verbesserungsmöglichkeiten gesucht. Das Seminar wird im Qualifizierungsprogramm als A I eingestuft, 3 ECTS.

### Scheinanforderungen

- **ECTS-Punkte: 3 CP**
- **aktive** Mitarbeit
- Übernahme einer **Seminarsitzung** (inklusive der Erstellung einer Präsentation z.B. mittels Powerpoint)
- für eine **Note** zusätzlich erforderlich:
  - bei Referatsvergabe und vor dem Halten des Referats ankündigen
  - schriftliche Ausarbeitung der Präsentation ausformuliert oder in Stichpunkten, 1000-3000 Wörter
  - Zusammenfassung der Seminarinteraktionen
  - mindestens eine Tabelle oder eine Abbildung (höchstens aber die Hälfte des gesamten "Wortumfangs"). Abbildungen und Tabellen zählen je 250 Wörter.

## zu den Referats-Themen

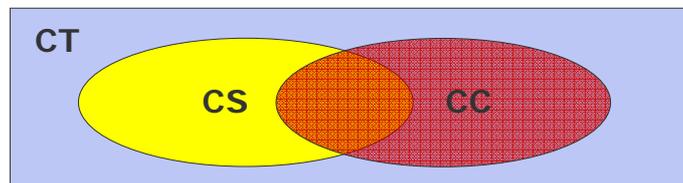
- Die **Kernaussage(n)** in 1-3 Sätzen am Anfang der Präsentation zusammenfassen, bzw. auf Kernaussage vorbereiten und so Neugierde wecken. Am Ende noch mal eine Zusammenfassung.
- Wer sind die **Autor(en)** der Texte? Kurzbiographie: Ausbildung, Tätigkeit
- Bitte **nicht** alles **wiederholen**, was in vorherigen Sitzungen schon erwähnt wurde! Bitte auch innerhalb der Referatsgruppe absprechen!
- **Fragen** an die Zuhörer vorbereiten
- (Psychologische) **Lösungs-** bzw. **Verbesserungsvorschläge** für aufgeworfene Problem/ Fragen entwickeln.
- Einige der nachfolgenden Fragen zu den einzelnen Texten gehen etwas über den Text hinaus. Hier sollte kurz **selbst recherchiert** werden.
- die Referenten treten als „**Experten**“ für bestimmte Themen in anderen Seminarsitzungen auf
- **Namenskonvention** für die Präsentations- und die Textdatei:
  - Nachname (bei mehreren mit & getrennt) - in Klammern 2006 – Kurztitel
  - !!! z.B. „Kaltenbaek & Schiecke (2006). Wirkung von Computerspielen“
- Mail-Subjekt/ Betreff: **Computerspiele - WasSieMirSagenWollen**

## Seminar-Projekt: Computerspiel-Sucht

- **Gruppe: 21.6. Probleme und Sucht**
- bitte schon in der folgende Woche Fragebogen vorbereiten (Suchtkriterien)
- damit im Laufe des Semesters Erfahrungen von Kommilitonen/ Kollegen/ Freunden/ Partnern erheben

## Computainment

- Definition: Computainment (CT) =
  - Entertainment +
  - Computer
- Bestandteile
  - E-Games: Computerspiele + Videospiele/ Konsolenspiele (CS)
  - Cybercommunities (CC): Internet-Chats (CH)



## Computer - Partner

- Computerspieler?
- Chatter?
- Kennt wer wen, der wen kennt, der Computainment-süchtig ist?
- Bedürfnisbefriedigung nach **Affiliation** (sozialem Kontakt) durch CT?
- Ist CT eine soziale oder anti-soziale Aktivität?

## Einführung – einige interessante Daten

- ca. **20 Millionen Computerspieler** in Deutschland
- durchschnittl. Alter in USA: **27 Jahre**
- ca. **3 Millionen MORPG-Spieler** weltweit online
- ca. **8 Millionen Süchtige** in Deutschland
  - 4 Mill. Internetsucht
  - 6 Mill. Computerspielsucht
  - > 40 Stunden/ Woche
- Umsatz **Computerspieleindustrie** 2005 (in Euro)
  - weltweit: 20 Mrd.
  - Deutschland: 1,5 Mrd.
  - Halo 2: 100 Mill. Dollar am ersten Verkaufstag
  - WoW: 42 Mill. Dollar pro Monat
- Studiengänge:
  - Linz: Donau Uni: Computer Game Studies, MA ([http://www.donau-uni.ac.at/imperia/md/content/studium/tim/zbm/cgs\\_infopackage.pdf](http://www.donau-uni.ac.at/imperia/md/content/studium/tim/zbm/cgs_infopackage.pdf))

## (soziale) Interaktionen

1. **one-to-many**
  1. Klassische Massenkommunikation
    1. Fernsehen: Kultivierungsforschung, Werbung, Daily Soaps, Gerichtsshow, Real-People TV, Musiksender, TV bei und für Kinder und Jugendliche (Kindernachrichten)
    2. Film
    3. Kino
  2. Massenveranstaltungen
    1. Lehrveranstaltung
    2. Konzerte
2. **one-to-one** (mediale Individualkommunikation)
  1. Handy
  2. Instant Messaging
  3. Private Chat
3. **(one-to-himself):** single-player Computerspiele
4. **many-to-many** (interaktive Massenkommunikation)
  1. Cyber-Communities
  2. multi-player Computerspiele (LAN-Spiele & Online-Spiele)

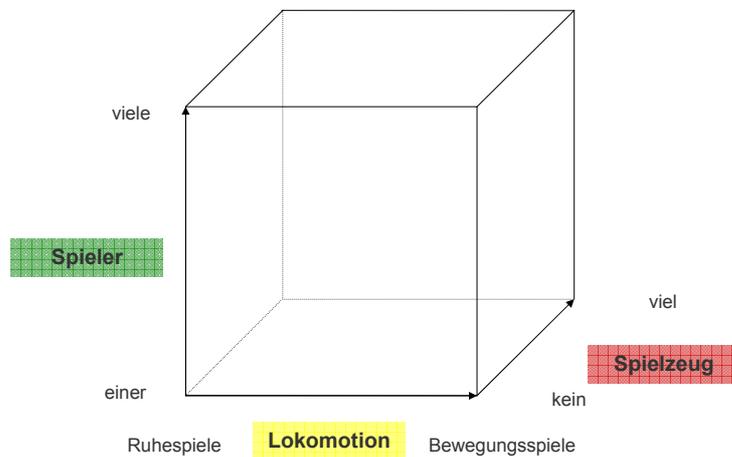
## Spiel-Wissenschaften

- Medienwissenschaften
- Soziologie
- Psychologie
- Erziehungswissenschaften
- Kommunikationswissenschaften
- Freizeitwissenschaften

## Spiele – Definition

- Spiel-Begriff:
  - alt-hd.: Minnespil (Tanz)
  - gotisch: "laikan" (schnelle rhythmische Bewegung)
- "Play is a complex idea: it doesn't yield to a simple definition or example. If **art** is such that 'I know it when I see it', **play** is such that 'I know it when I do it'" (Buchanan & Sheridan, 2005, S.4).
- Definition: „**Spiel ist eine Interaktion zwischen Personen oder Personen und Dingen (innerhalb eines besonderen Rahmens), die ein Training von Fähigkeiten oder Fertigkeiten zur Folge hat und der Unterhaltung dient.**“ (Kaltenbaek, 2006).

## Spiele-Dimensionen



## Spiele – Geschichte

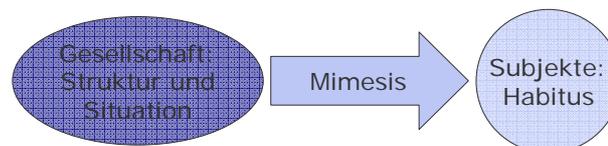
- prähistorisch, Tierspiele („Fangen“, „Raufen“), Geschlechtsspezifisch
- 3500 v.Chr. „**Spiele von Ur**“
- 2300 v.Chr. „**Go**“
- 2000 v. Chr. „**Mühle**“, „**Senet**“
- 1000 v. Chr. „**Mankala**“
- 776 v. Chr. „**Olympische Spiele**“
- 2. Jhdt. v. Chr./ 1846 „**Fußball**“
- 2. Jhdt. „**Pachisi**“
- 5. Jhdt. „**Schach**“
- 15. Jhdt. „**Puppen**“
- 16. Jhdt. „**Gänsepiel**“
- 1907 „**Mensch ärgere dich nicht**“ (Josef Friedrich Schmidt)
- 1930 Brettspiel „**Monopoly**“ Elizabeth Magie Phillips & Charles Darrow
- 1955 „**Risiko**“
- 1974 RPG **d&d**, Mitte der 80er LARPs (Live Action Role Playing, „**Liverollenspiele**“)
- 1995 „**Die Siedler von Catan**“

## 11 Reizquellen in Spielen (nach Fritz, 2004, S. 44-46)

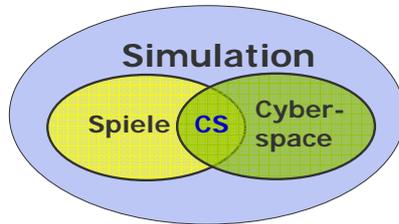
1. **kämpfen** (Vergleich)
2. **mutig sein, wagen** (Risiko)
3. auf sein **Glück vertrauen** (Schicksal)
4. **unterhalten** werden (Spaß)
5. in **Rauschzustand begeben** (Realitätsflucht)
6. **meditieren** (Entspannung, Selbstreflexion)
7. **sammeln** (Aneignung, Systematisierung)
8. **verwandeln** (Rollenspiel)
9. **genießen** (Ästhetik, Sinneseindrücke)
10. **gestalten** (Produktion)
11. **Probleme lösen** (Strategien, Pläne)

## Spiele als Zeichen

- Spiele sind *kulturelle Signifikationsysteme* → Bourdieu (**Mimesis**)



## Cyberspace



Cyberspace = künstliche, computererzeugte, dreidimensionale Wirklichkeit

## Immersion

- abschalten
- abtauchen
- ausklinken
- ausleben
- dabei sein
- drin sein
- fesseln
- hineinversetzen
- reinfinden
- selbstvergessen
- verfallen
- vertiefen

## Immersion in PAWs

Buchanan & Sheridan (2005):

- „PAWs [persistent alternate worlds] include Multi-User Dimensions (MUDs, MOOs) and Massively Multiplayer Online Games (MMOGs), including *EverQuest* and *World of Warcraft*.
- A world is *persistent* [S.2] because it's a single, shared game. It's accessible 24 hours a day, seven days a week. Player actions have *permanent effects*: if a player makes a mistake, there is no reset button or previously saved game.
- A world is *alternate* because it's a fully-realized place distinct from the "real" or "brickspace" world. It may have its own geography, ecology, history, and culture. It's populated by player-controlled characters and computercontrolled characters. It has an over-arching story, greater than any player's personal adventures.
- Players are encouraged to suspend their disbelief absolutely, and pretend to be their characters. This suspension of disbelief is a form of *identity-play*, making *identity* a better conceptual balance to *actions*" [S.2+3].

## Cyberspace – Die virtuelle Welt

Fritz (2004, S. 204):

- „Die zunehmende Durchdringung der Lebenswelt mit Elementen des Virtuellen ist nicht unproblematisch.
- Die Verminderung des ‚hautnahen‘, unvermittelten Kontaktes zu Menschen und Objekten der realen Welt könnte einen Verlust an Essentialität nach sich ziehen:
- Virtualität macht nicht satt, sondern hungrig.
- Die unmittelbare Begegnung mit wirkliche[sic!] Menschen, mit Objekten, die ich sehen, fühlen, anfassen und bewegen kann, das Spüren unmittelbar vorhandener lebendiger Pflanzen und Tiere ist nicht hintergebar.
- Ohne dies alles wird das ‚Leben‘ in der virtuellen Welt zu einem ‚digitalen Kerker‘.“

## Immersion - Grundlegende Fragen

1. Finden nicht eigentlich alle Spiele (also auch klassische, z.B. Brettspiele) in "virtuellen Welten" statt? Denken Sie an die Siedler von Catan oder an Risiko, Monopoly, AD&D, Schach etc.
2. Wollen Computerspieler in Computerspielen überhaupt mit allen Sinnen sein (z.B. Datenhandschuh, HMS (head-mounted-systems))?

- „Das Kaufen und Verkaufen bei eBay **oszilliert** zwischen Spielprozessen und handeln in der realien Welt“ (Fritz, 2004, S. 204)

- **Actionspiele**, Arcadespiele (Rütteln, Klicken)
- **Simulationen**, Fly-Race-Shoot (3D-Bewegung)
- **Strategiespiele** (Variablenbeeinflussung, Aufbau)
- **Denkspiele**, **Brettspiele**, MultipleChoice-Spiele (Manipulation)
- Adventurespiele, Abenteuerspiele, Rollenspiele, **RPG** (Charakterentwicklung)
- **Lernspiele**, Serious Games, Therapie-Spiele (Informationen)
- **Multiplayer-Spiele**, LAN, online (MMOG → Gruppebildungen)

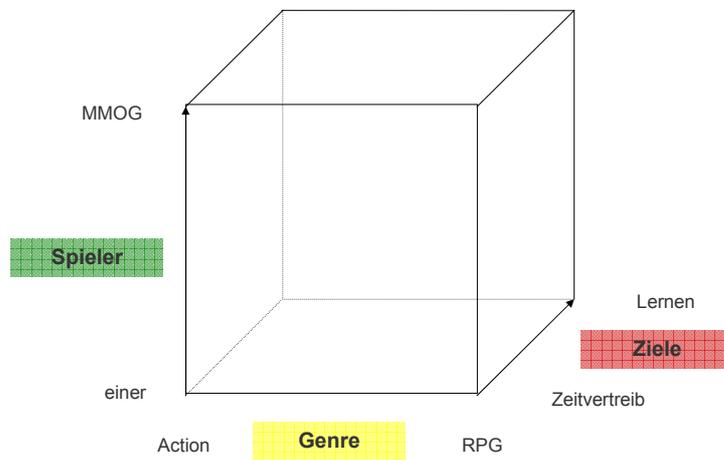
## Computerspiele: Ur-Geschichte

- 1951 Damespiel
- 1958 erstes Arcadespiel „Tennis for Two“ (William Higinbotham)
- 1961 „Space-War“ (Steve Russell)
- 1968 erste Spielkonsole „Odyssey“
- 1971 erster Spielautomat "Computer Space" (Nolan Bushnell)
- 1972 erstes Vor-Adventure-Computerspiel (William Crowther)
- 1972 erstes AI-Game „Hunt the wumpus“ (Gregory Yob)
- 1972 Spielkonsole „Atari“ (Nolan Bushnell & Ted Dabney): „Pong“
- 1974 erste Rennsimulation „Gran Trak 10“ (Atari)
- 1975 „Advent“ - erstes richtiges Adventure-Computerspiel in Anlehnung an Herr der Ringe (Don Woods nach Quellcode von Crowther)
- 1976 erste kommerzielle japanische Videospiele von Sega „Heavyweight Champ“
- 1978 „Space Invaders“ (Toshihiro Nishikado)
- 1979 erstes mit echter Farbgrafik „Galaxian“
- 1980 „MUD1“ erster MUD (Roy Trubshaw & Richard Bartle nach Quellcode von Crowther)
- 1980 erstes mit Scrolling „Defender“
- 1980 „Donkey Kong“ (Shigeru Miyamoto)
- 1980 erstes mit Sprachausgabe „King and Balloon“

## Computerspielmatrix

	Single- Player	Multi- Player	MMOG/ Team	
Action				
3D- Simulation				
Strategy				
Denkspiel, Board Games				
RPG				

## Computerspiele-Dimensionen



## Computerspiele und Zeit

- **verspielte Zeit** (Zeit am Computer): materielle Zeit
- **Spielzeit** (Zeitepoche in der die Geschichte des CS spielt)
- **gespielte Zeit** (Zeit, die in der virtuellen Welt während der gespielten Zeit vergangen ist): virtuelle Zeit

## Aufgaben in Computerspielen

- **erreichen** (Zwischenziele, Endziele; persönliche Ziele)
- **manipulieren** (Veränderung von Zuständen)
- **entwickeln** (von Gesellschaften, des eigenen Charakters)
- **besiegen** (NPC, Mitspieler)

## Arten von Simulation in Computerspielen

Art der Simulation	Kennzeichen	Beispiele
Physik	physikalische Gesetze	Ballbewegung, Autorennspiele
Mathematik	Variablenmanipulation in Funktionen	Berechnungen, Lebenspunkte
Psychologie	Persönlichkeit, menschl. Interakt.	Charakterentwicl. in RPG/ The Sims
Soziologie	Gesellschaftliche Zusammenhänge	Bürgermeister in SimCity
Wirtschaft	BWL, Rechnungswesen	ROI in Strategiespielen

- **The Sims** (= aquarium fishs)
  - Materialismus + Destruktionstrieb (Anti-Haltung)
  - Jungen: Gott
  - Mädchen: Soziale Beziehungen
  - online-Spielermodus = nicht durchgesetzt
- **WoW**: Sozialdarwinismus

- Kommunikationsmöglichkeiten
  - Handeln der Figuren
  - Chat-Text (mit eigenem Sprachcode)
  - Chat-Emoticons
  - Voice-Chat
  - Video-Chat
- Kommunikationsebenen:
  - **in-character** (ic) communication
  - **out-of-character** (ooc) communication

## Text-Kommunikation

- **Formatierung** (Schriftstil/Größe: **Fettdruck**, *Kursivdruck*, Unterstreichung, GROSSBUCHSTABEN (Schreien!), **Farben**)
- **Akronyme** (lol)
- **Tags**
  - **Aktionstags-Tags** (\*lach\*, \*vom Stuhl fall\*, \*knuddel\*)
  - **Emotion-Tags** (<grins>)
  - **Pseudo-Tags** (<überleg>... </überleg>)
  - **Wurmsätze** (<dirdanichtzustimm>)
- **Piktogramme**
  - **Symbole, Icons** (senkrecht)
  - **Emoticons:** oder
    - Smileys, emotionales Symbol
    - Piktogramm, Symbolische Handlungen (z.B. Umarmung (((Sindy))) )
  - **ASCII-Kunst:** aus alphanumerischen Zeichen erstellte Symbole und Bilder
  - **Leetspeak** (14m3)
- **Onomatopoesie**
  - **Akronyme** (H2CUS)
  - **Lautmalerei** (hmm)

## Computerspiel – Slang Beispiel 1

**Spieler:** *Jo, ich hab da ganz default reingeburstet, und als er dann weggestrafed is, slide ich so um die corner, voll in die flash, und wurde dann derbe weggebashed, von dem base-idler, der da geOwnt hat, und ich dann ganz g0su reingestyled. Nachm nächsten spawn hab ich dann nur geheaddered beim rushen. Dann kam da son Vollb00n und hat mich gevotet. Ich so nächste Runde Speedhack an und den voll weggeknifed in die Legs. Hab voll ger()l3rd. Dann habn die die Anti-Cheatprotection angeswitched und mich gewatched, für die anderen war das ownage aber ich fands carebear.*

**Übersetzung:** *Ich habe einige Schüsse abgefeuert, als er dann im Seitwärtsgang verschwand, bewegte ich mich um die Ecke herum und lief direkt in eine Blendgranate hinein. Anschließend hat mich ein Spieler von hohem Niveau, der sich vom Startpunkt noch nicht weg bewegt hatte, abgeschossen. In der nächsten Runde gab ich nur Kopfschüsse während eines Sturmangriffes ab. Ein Vollidiot hat dafür gestimmt mich vom Server schmeißen zu lassen. In der nächsten Runde habe ich gemogelt und durch einen unerlaubten Trick das Geschwindigkeitslimit übertreten. Mit einem Messer habe ich seine Beine erwischt. Ich habe das Spiel bestimmt. Allerdings wurde nun ein Programm zur Überwachung von unerlaubten Tricks aktiviert und ich wurde beobachtet. Den anderen hat das natürlich gefallen, aber mich hat's auch nicht gestört.*

Quelle: Wikipedia (2006,  
<http://de.wikipedia.org/wiki/Computerspieler-Jargon>)

## Computerspiel – Slang Beispiel 2

**Akronym** GG. GJ all. AAMOF: Die waren ja fast alle

**Schriftstil** *NOOBS like bots. Voll 14m3: :lol:* Klasse der default spell von diesem char! Nachdem unser ally gelagt hatte und du mit deinem scheiss ff von katas \*dastotaldooffind\* und flamen,

**Asterisk** haben wir das echt needed. Voll lamer ey. Hab schon panic gehabt, wir werden für den nächsten cw gebannt :'-(-. Und das, wo wir grad so schön laddern <grins>. OMG! Endlich wieder mal welche weggebashed. Creepen ist halt vorm rush schon wichtig; findet man halt immer schöne potions zum buffen von mana und halt xp. with: Der eine war ja echt heavy, voll imba. hs, Dachte schon, des wär ein cheater. Aber nach dem du in gestunned cg hast, und er voll hp Verlust hatte, haben wir den aber dann schließlich doch noch ge0wint. XFG. Brauchten nicht mal zu towern.

**Emoticon** <überleg> Sollen wir den in clan holen? </überleg> OOC: Bin mal afk (mäpfen) ^^.

**Emotiontag** \*seufz\* w8 plz! b in 8 min ☺

**Pseudotag**

**Leetspeak**

**Wurmsatz mit Infektiv (Aktionsgrammatik)**

**Onomatopoesie**

**Japanisches Emoticon**

**Symbol/Smiley**

## Computerspiele-Sprache (Slang)

- afk (away from keyboard)
- ally (Alliierte)
- ban (bannen)
- bashen (vernichten)
- bot (Computerspieler, NPC)
- CORPG (Competitive Online Role-Playing Game)
- cc (creep & counter; Sammeln bei neutralen Einheiten)
- character (char, Avatar, AlterEgo)
- cheater (Betrüger)
- clan (Gilde, Mannschaft, dauerhaftes Team)
- ff (friendly fire)
- frag (kurzfristige Tod, death = Ausscheiden)
- fw (fun war)
- gg (good game)
- gj (good job)
- HP (Health Points)
- imba (Imbalanced, unausgeglichen)
- ingame (im Spiel Nachricht)
- KoS (Kill on Sight)
- laddern (Hocharbeiten in Liga)
- lamer (Nerver)
- leecher (Mitläufer)
- leveln (Level steigern)
- lucker (Glücklicher)
- map (Spielwelt)
- mod (Modifikation)
- newbie – new boy (Neuling)
- noob (abwertend für newbie)
- ooc (Out of character, real life)
- NPC (Non Playing Charcter: BOT)
- quest (kleinere Aufgaben)
- raid (Raubzug)
- RL (Real Life)
- rush (Stürmen)
- xp (experience points)

## Motivation

- Definition (Kognitionen, Emotionen)
- Zentrale Frage: "Warum macht man etwas?"
- Motivationsarten:
  - Einstiegsmotivation
  - Durchhaltungsmotivation (Volition)
  - Ausstiegsmotivation

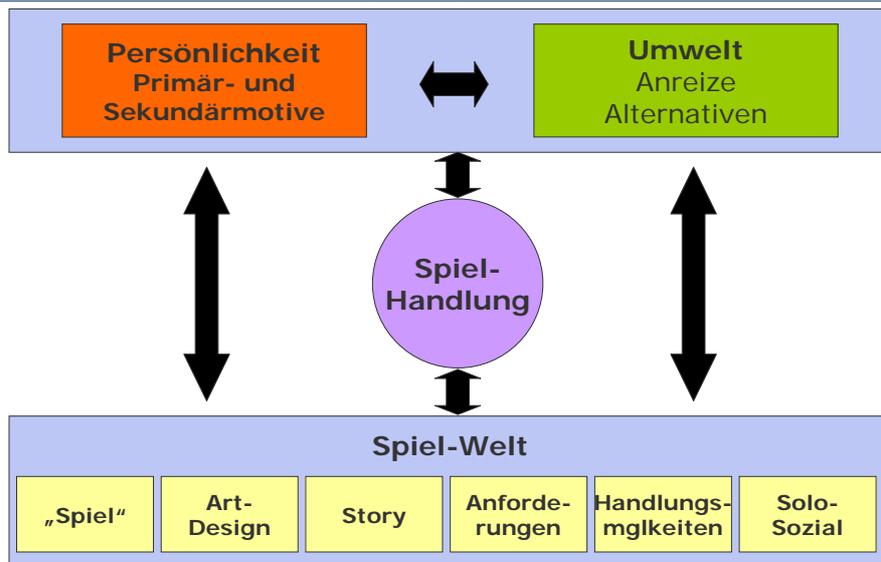
## Motive (nicht nur im CT)

- **importance** (Wert, Bedeutung)
  - erlangen
  - haben
  - verwenden
- **control** (Macht, Einfluss → Töten als absolute Kontrolle)
  - erlangen
  - haben
  - ausüben
- **enjoyment** (Spaß, Vergnügen, flow)
  - erwarten
  - genießen
- **attachment** (Bindung)
  - aufbauen
  - nutzen

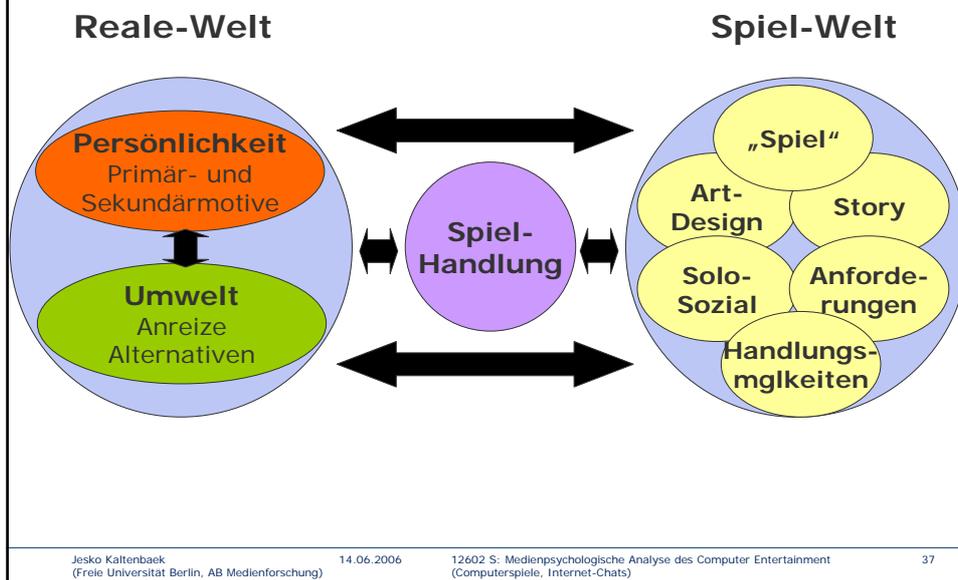
Motive-Matrix

Primärmotive → Sekundärmotive ↓	importance	control	enjoyment	attachment
Destruktion, Aggressionen	↓	↑	↔	↔
Gerechtigkeit	↓	↓	↑	↑
Sicherheit	↓	↔	↔	↑
Affiliation, sozialer Kontakt	↑	↔	↑	↑
Selbsterfahrung, Selbstaktualisierung	↓	↔	↔	↓
Neugierde, Exploration	↓	↑	↔	↔
Spiel	↔	↔	↑	↔
Reichtum	↑	↑	↑	↔
Sexualität	↔	↔	↑	↔
Flow, Extase	↓	↔	↑	↓
Überleben	↓	↓	↑	↓
Ziel erreichen	↔	↑	↑	↓

Motivationsmodell für Computerspiele



## Motivationsmodell für Computerspiele



## Motivation des Agierens in virtuellen Welten

Suche nach „Wichtigkeit, Kontrolle, Vergnügen, Bindung“:

- Wettbewerb (competition)
- Unterhaltung (entertainment)
- Flucht (escapism)
- Zeitvertreib (pastime, amusement)
- geselliges Zusammensein (sociality)
- Einfachheit (Simplizität)
- Schönheit, Traum/ Phantasie-Erfüllung
- Thrill, Risiko, Angstlust
- Spannung-Entspannung
- Neugierde auf die Story
- Zerstreuung, Frustrabbau
- Übungsmöglichkeiten (sozial, prozessual)
- taktile Aktionen
- sozialen Interaktionen
- „strukturelle, parallele und kompensatorische Kopplung“

### Motivmatrix-Computerspiele 1

Motive	„Spiel“	Art-Design	Story	Anforderungen	Handlungsmgl	Solo-Sozial
Wettbewerb (competition)						
Unterhaltung (entertainment)						
Flucht (escapism)						
Zeitvertreib (pastime, amusement)						
geselliges Zusammensein (sociality)						
Einfachheit (Simplizität)						
Schönheit, Traum/ Phantasie-Erfüllung						
Thrill, Risiko, Angstlust						
Spannung-Entspannung						
Neugierde auf die Story						
Zerstreuung, Frustrabbau						
Übungsmögl. (sozial, prozessual)						
taktile Aktionen						
sozialen Interaktionen						
„strukturelle, parallele und kompensatorische Kopplung“						

### Wirkungstheorien

- aggressives Verhalten
- prosoziales Verhalten
- gesundheitsschädigende (psycho- und physio-pathogene) Auswirkungen

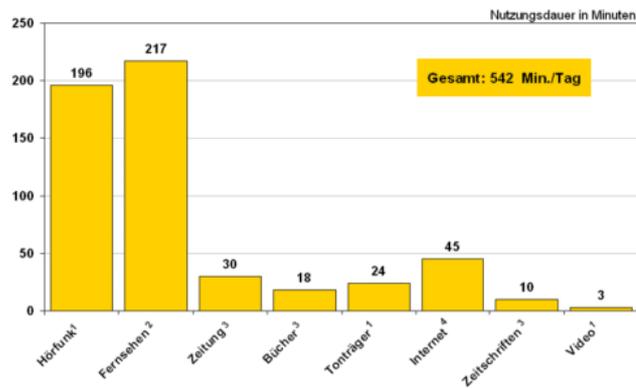
## Zitate zur Medienwirkung

- *“Ein Übermaß an Medienkonsum macht dick, dumm, krank und traurig.” (Christian Pfeiffer, <http://www.spiegel.de/unispiegel/schule/0,1518,376546,00.html>)*
- *“Fernsehen macht dick, dumm und gewalttätig” (Manfred Spitzer, Vorsicht Bildschirm!).*
- *“Diese Sichtweise der Medienpädagogik hängt sicher zum einen mit der häufig vorfindbaren Ablehnung des Wirkungsbegriffs zusammen, zum anderen aber auch mit der mangelnden empirischen Fundierung dieser Disziplin. Vielfach wurden die Problemgruppen, wie Pfeiffer sie in seiner Studie anscheinend isoliert hat, außer Acht gelassen beziehungsweise eine “Schönwettermedienpädagogik” betrieben. Auch die Forderung, sich mit solchen Positionen wie sie von Pfeiffer und Spitzer vertreten werden, nicht auseinander zu setzen, halte ich für falsch. Nicht nur, dass dies akademisch unseriös wäre, sondern auch wegen ihrer Breitenwirkung. Nur eine aktive Auseinandersetzung in der Öffentlichkeit mit der Betonung einer dem familialen Leben gerecht werdenden differenzierten Sichtweise erscheint mir angemessen zu sein.” (Stefan Aufenanger, <http://www.lehrer-online.de/dyn/17.htm>)*

## Mediennutzungsdauer: Erwachsene

### Nutzungsdauer der Medien

in Deutschland



Basis: Erwachsene ab 14 Jahren in Deutschland, Montag - Sonntag  
Quellen: <sup>1</sup> MA 2004 Radio II, <sup>2</sup> GfK-PC&TV (2003), <sup>3</sup> Massenkommunikation 2000, <sup>4</sup> ARD-/ZDF-Online-Studie 2003

Quelle: <http://www.br-online.de/br-intern/medienforschung/mediennutzung/ueberblick/ueberblick3.shtml>

## Mediennutzungsdauer: Kinder (6-13 Jahre)

- **Fernsehen:**
  - Deutschland: 95 Min.
    - West (3-13J): 83 Min, Ost: 107 min.
    - eigener Fernseher (10-15 J.): Jungen 50%, Mädchen: 35%
  - Europa: 152 Min. (2001)
    - Westeuropa: 118 Min.
    - Osteuropa: 163 Min.
  - Süd-Korea: 148 Min. (2001)
- Freizeit (ohne feste Termine wie Sport, Musik): 218 Min. (2005)
- Radio: 49 Min. (2005)
- Computer: 37 Min. (2005)
- Spielkonsole (10-15 J.): Jungen 40%, Mädchen: 15%
- Buch/ Zeitschrift: 27 Min. (2005)
- Internet: 14 Min. (2005)

Quellen:  
KIM (2005), KFN (2005),  
MediaPerspektiven (2004), IP  
Deutschland

Alter 10 Jahre	eigener Fernseher	eigene Spielkonsole
Migranten	50%	45%
Deutsche	30%	25%

## Aggressives Verhalten

- Definition = schädigendes Verhalten
- Art:
  - verbal
  - physisch
  - psychisch, sozial, strukturell (strukturelle Gewalt)
- Richtung:
  - andere
  - selbst
- Zweck:
  - expressive Aggression: Gewalt ist Selbstzweck
  - instrumentelle Aggression: anderes Ziel wird verfolgt
- Begründung:
  - legitim
  - illegitim

## Wirkungstheorien

- Katharsis
- Inhibition
- Wirkungslosigkeit
- Habitualisierung/ Desensibilisierung
- Erregung
- Stimulation
- Imitation

## Katharsis-Hypothese

- Seymour Feshbach (1961)
- Imagination verhindert reale Aktion
- Feshbachs Dementi: gilt nur für bestimmte Zuschauer

## Inhibitionsthese

- Kniveton (1978)
- Angst vor eigener Aggressivität

## These der Wirkungslosigkeit

- McGuire (1986), Milavsky (1982)
- experimentelle Studien nicht signifikant

## Habitualisierungsthese und Desensibilisierung

- Drabman & Thomas (1974)
- Abstumpfung besonders wenn durch Autoritäten
- Studien besonders für pornographische Filme

## Erregungsthese

- Tannenbaum & Zillmann (1975)
- allgemeine Erregung führt zur realer aber nicht spezifizierter Aktion

## Stimulationsthese

- Berkowitz (1962): Frustrations-Aggressions-Hypothese
- Wisconsin-Studien
- Frustration + Gewaltdarstellungen → reale Gewalt

## sozial-kognitive Lerntheorie

- Bandura (1983), Berkowitz (1984)
- einfaches Modell für Kinder: unmittelbares Übernehmen
- komplexeres Modell für Erwachsene: aggressive Medieninhalte werden als Verhaltensentwürfe in das Wissensrepertoire übernommen und bei passender Gelegenheit gezeigt (Skript-Theorie)
- z.Z. favorisiert

- |    |                   |                                |
|----|-------------------|--------------------------------|
| 1. | Katharsis         | →A-                            |
| 2. | Inhibition        | →K+(Angst)→A-                  |
| 3. | Wirkungslosigkeit | →A=                            |
| 4. | Erregung          | →K(Erregung)→V+                |
| 5. | Habitualisierung  | +K(Autorität)→A+               |
| 6. | Stimulation       | +K(frustriert)+K(Autorität)→A+ |
| 7. | Imitation         | +K(Autorität)→K+(Skript)→A+    |



## Vulnerabilitätsfaktoren und Inhibitoren

### Vulnerabilität

### Inhibition

- Darstellung und Nutzung:
  - viel
  - realistisch
  - gerechtfertigt
  - fehlende Bestrafung
- Soziales Umfeld:
  - Konflikte
  - social scripts (z.B. Gruppennormen)
  - cultural scripts
  - Kriminalitätsrate (z.B. Vergeltungserwartung)
  - Waffeneffekt
  - geringer Familienzusammenhalt
- Persönliche Faktoren
  - Einstellung
  - Persönlichkeitsstörung
  - niedriges Einkommen
  - männlich
  - unintelligent
  - hohe Impulsivität
  - Erregung (z.B. Ärger, Lärm, Hitze)
  - Erfolgserwartung

## Prosoziales Verhalten

- Erlernen von Prosozialem Verhalten durch CS?
- Theretische Ansätze in der Psychologie:
  - Normen: erlernen von Normen durch Medienkonsum
  - Reziprozität/ Tit-For-Tat/ soziale Austauschtheorie: hilf anderen, damit sie dir auch helfen
  - Empathie: man fühlt sich gut, wenn andere sich freuen

## Gesundheitschädigende Auswirkungen

- physiopathogen
- psychopathogen

## physiopathogen

- **NEAT** (nonexercise activity thermogenesis): Energieverbrauch ohne sportliche Aktivität (z.B. durch Zappeln)
- **Übergewicht**

## psychopathogen

- **Neuroplastizität**: automatische Adaption des NS an Gebrauch ( $10^{15}$  Synapsen)

## Positive Wirkungen von Computerspielen

- Aneignungsprozesse im Kontext des soziokulturellen Bildungsgefüges (Alter, Geschlecht, Milieu)

## Kompetenzsteigerung

- Geschicklichkeit
- räumliches Vorstellungsvermögen
- Gedächtnis
- zeitliche und materielle Planung (Ressourcenmanagement)
- soziale Kompetenz