

Lost in Cyberspace ???



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

WOW

T E N Y E A R S

Lost in Cyberspace???



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

Gliederung

- Psychologische Aspekte des Cyberspace
- Internetzung Jugendlicher
- Computer,-Konsolen und Internetspiele
- Faszinationskraft für Jugendliche
- Gefährdungen für Jugendliche
- Risikogruppen
- Hilfen
- Medienpädagogisches Arbeiten in der Klinik

Was ist eigentlich das Cyberspace?

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

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

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 Unmenge an Beziehungen einzugehen**
- **die sog. „Ent...en“, wie Ent.hemmung, Ent-sinnlichung, Ent-körperlichung, Ent-räumlichung, Ent-zeitlichung, Ent-wirklichung, etc.**

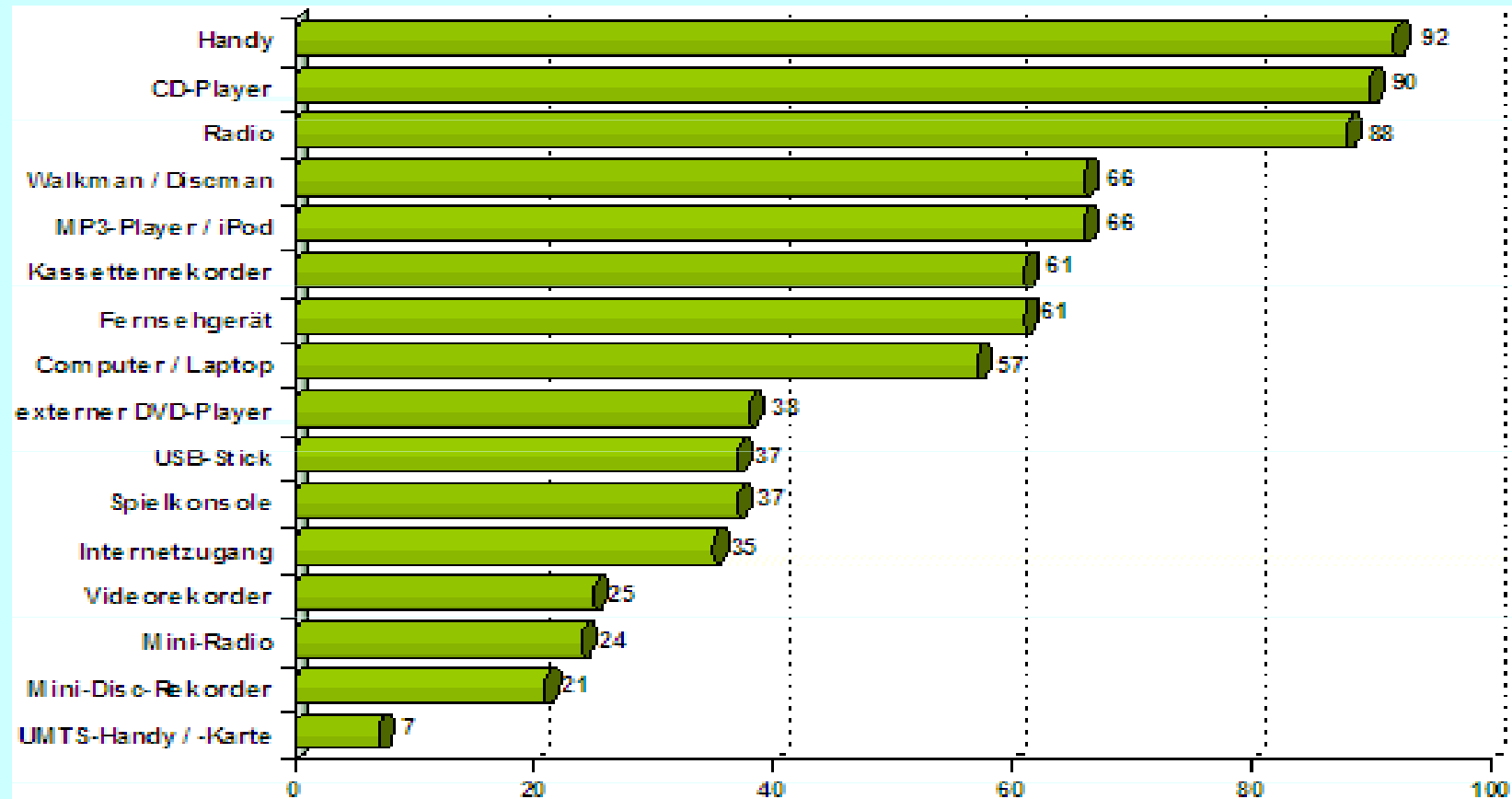
Fazit

- 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.

Wie viele Jugendliche haben Internetanschluß und wie nutzen sie das Cyberspace?

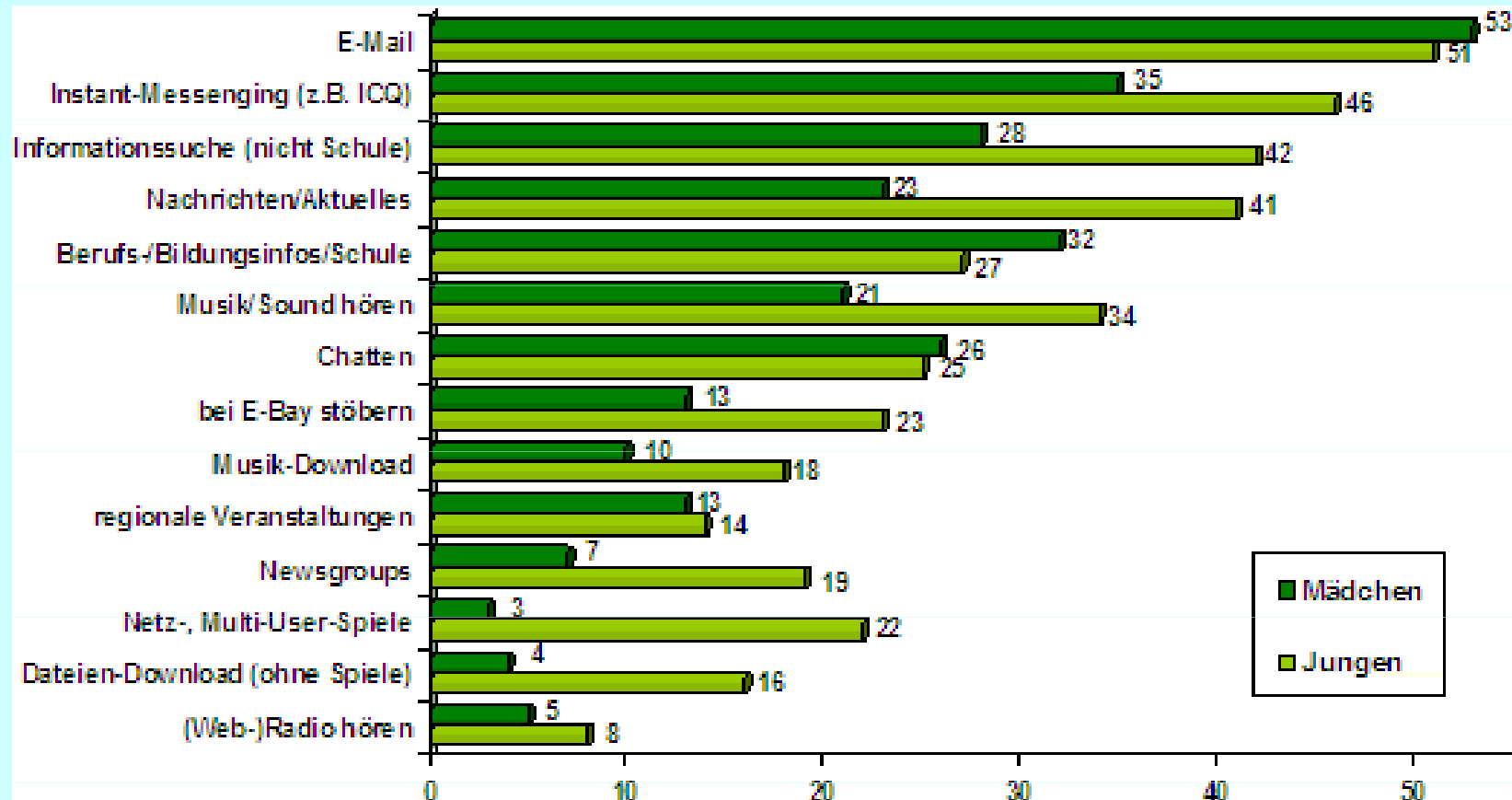
Prof.Dr.med.Dipl.Psych.Karla Misek-
Schneider, Fachhochschule Köln

Gerätebesitz Jugendliche (JIM 2005)



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

Art der Internetnutzung (Jimstudie 2005)



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

Fazit der Statistik

- Mehr als 2/3 aller Jugendlichen nutzen das Internet (je nach Schultyp)
- Es werden vor allem die kommunikativen Funktionen genutzt (email, chatten..)
- Auch musikdownloads rangieren vor den internetspielen
- 22% der Jugend und nur 3 % der Mädchen spielten 2005 internetspiele in der BRD

Was sind eigentlich internet- bzw. online-Spiele?

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

- **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.**



MMORGs und Browser Spiele



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

MMORGs und Browserispiele- Beispiele

- Counterstrike
- World of warcraft
- Ogame
- Second life

O-game



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

WoW



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

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)

Umsatz mit online-Spielen

- 2004 : ca. 890 Millionen Dollar
- 2007 : geschätzte 1,8 Milliarden Dollar, hierbei soll „casual gaming“ das „hardcore-gaming“ um das 1 1/2 fache übertreffen und auch 5 mal so viel Spieler haben.

Was fasziniert Jugendliche am cyberspace und den online-Spielen?

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

Faszinierende Elemente

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

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 (lebendig fühlen, „präsent“ sein.

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



Welche Gefährdungen gehen von diesen Spielen aus???

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

Gefahren der online Spiele (Auswahl)

- Exzessives Spiel- Rauschspiel (es gab bereits Todesfälle)
- Entwicklung einer online-Spielsucht (durch wissenschaftliche Untersuchungen bestätigt)
- Erhöhung von Gewalt und Aggressivität (in der Wissenschaft umstritten)

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. 8% zeigen ein problematisches Spielverhalten
- es gibt einen Zusammenhang zwischen Abhängigkeit mit männlichem Geschlecht, einem hohem Ausmaß an sozialer Ängstlichkeit und einem geringen Selbstwirksamkeitserleben

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

Fazit

- **Cyberspace bzw. Internet verdrängt insb. bei den Jugendlichen immer mehr die traditionellen Medien insb. das Fernsehen.**
- **Online-Spiel 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 Verankommen, 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**

Welche Jugendliche sind gefährdet?

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

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.

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)

Hilfen

- Bücher
- Erlernen von Medienkompetenz als die neue Kulturtechnik
- Beratungsstellen
- Therapieeinrichtungen
- die drei pädagogischen Säulen: Interesse, Zeit und Vorbild

Medienorientiertes Arbeiten in KJP

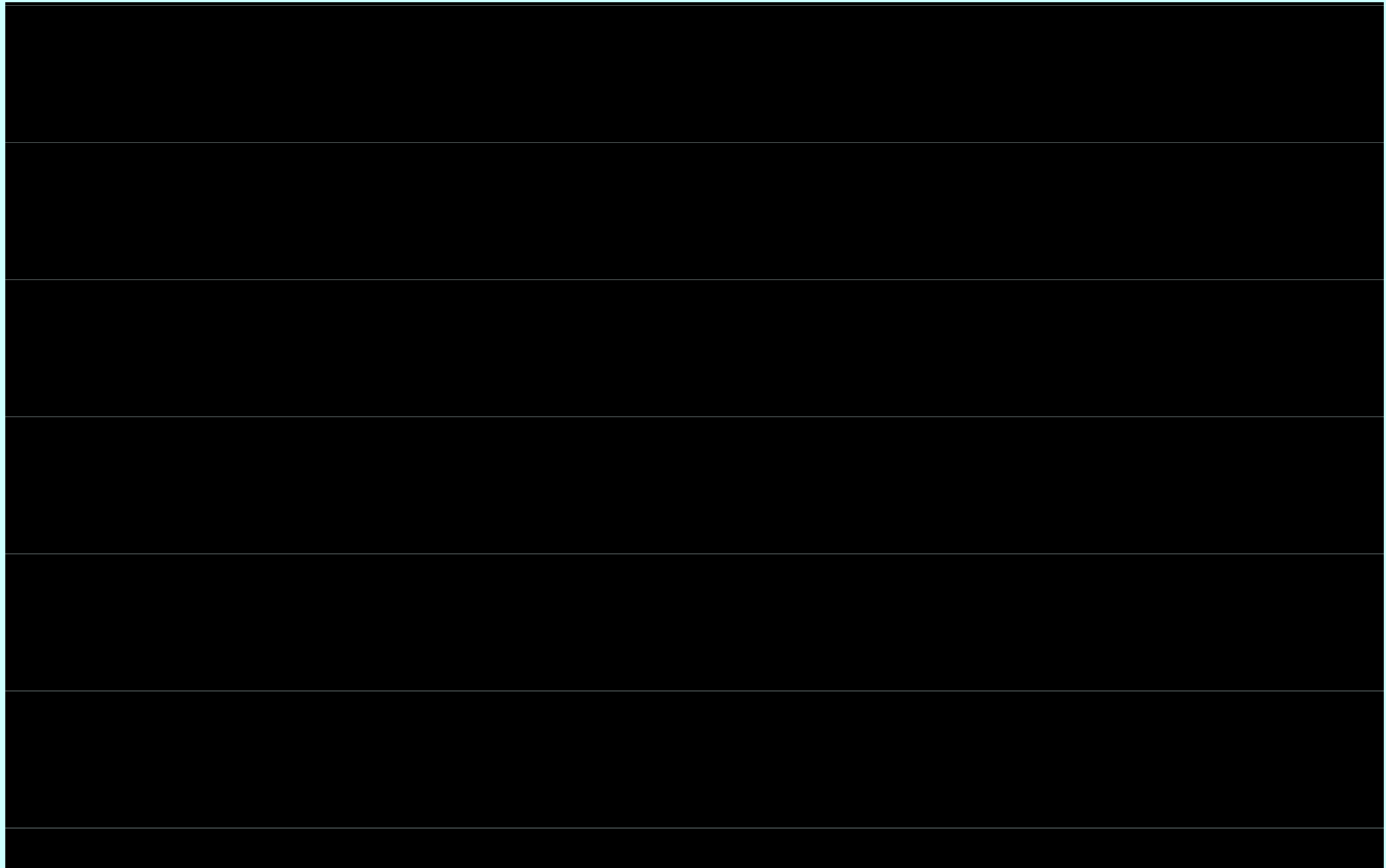
- Stichwort: *JA oder NEIN*
- Stichwort: *medienbiografisches Arbeiten*
- Stichwort: *Projekte zur Erhöhung von Medienkompetenz*

Danke für Ihre Aufmerksamkeit !



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

Second life



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

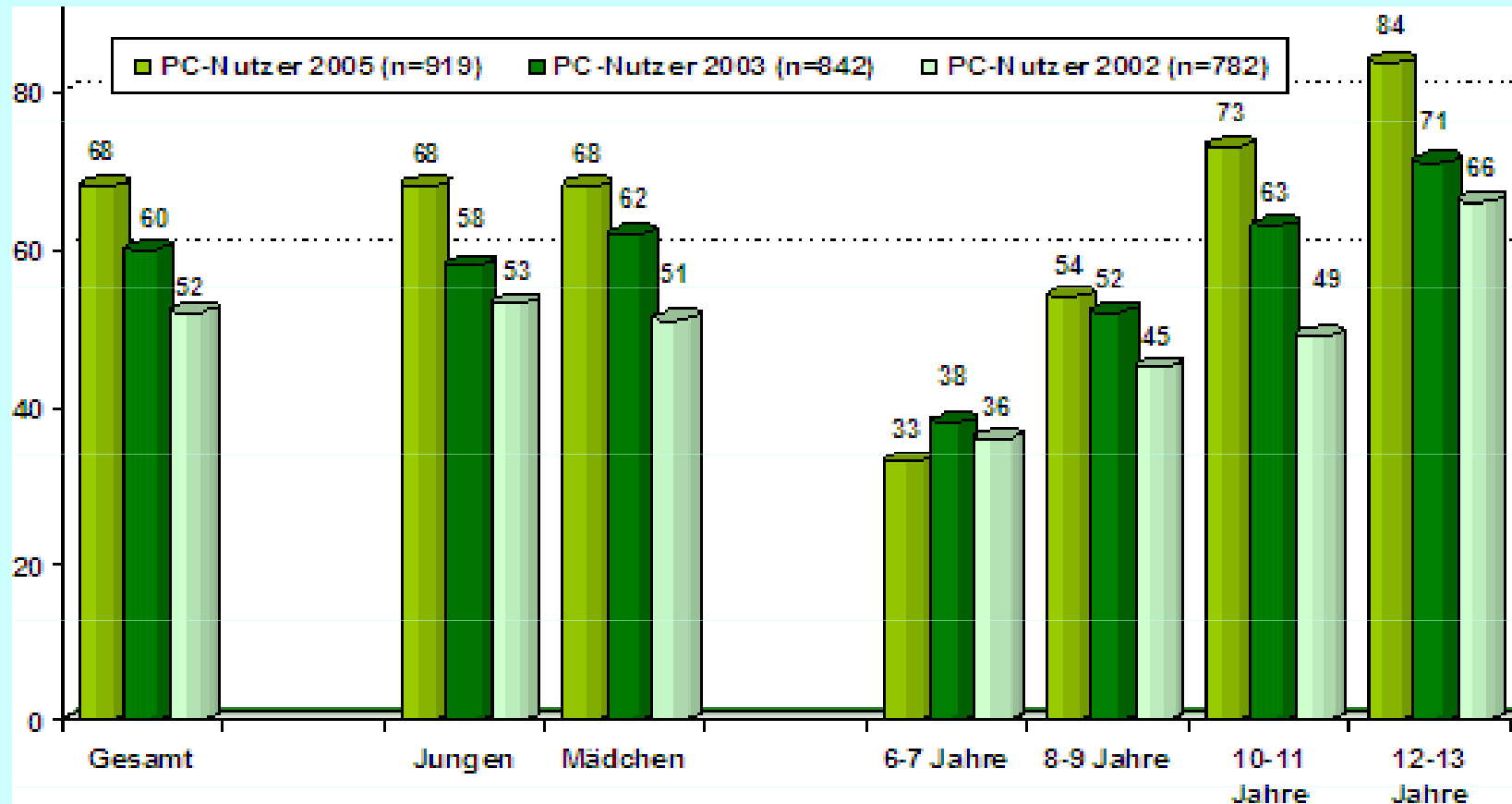
Psychologische Aspekte - Einteilung-

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

Beziehungen u. Identität im Internet

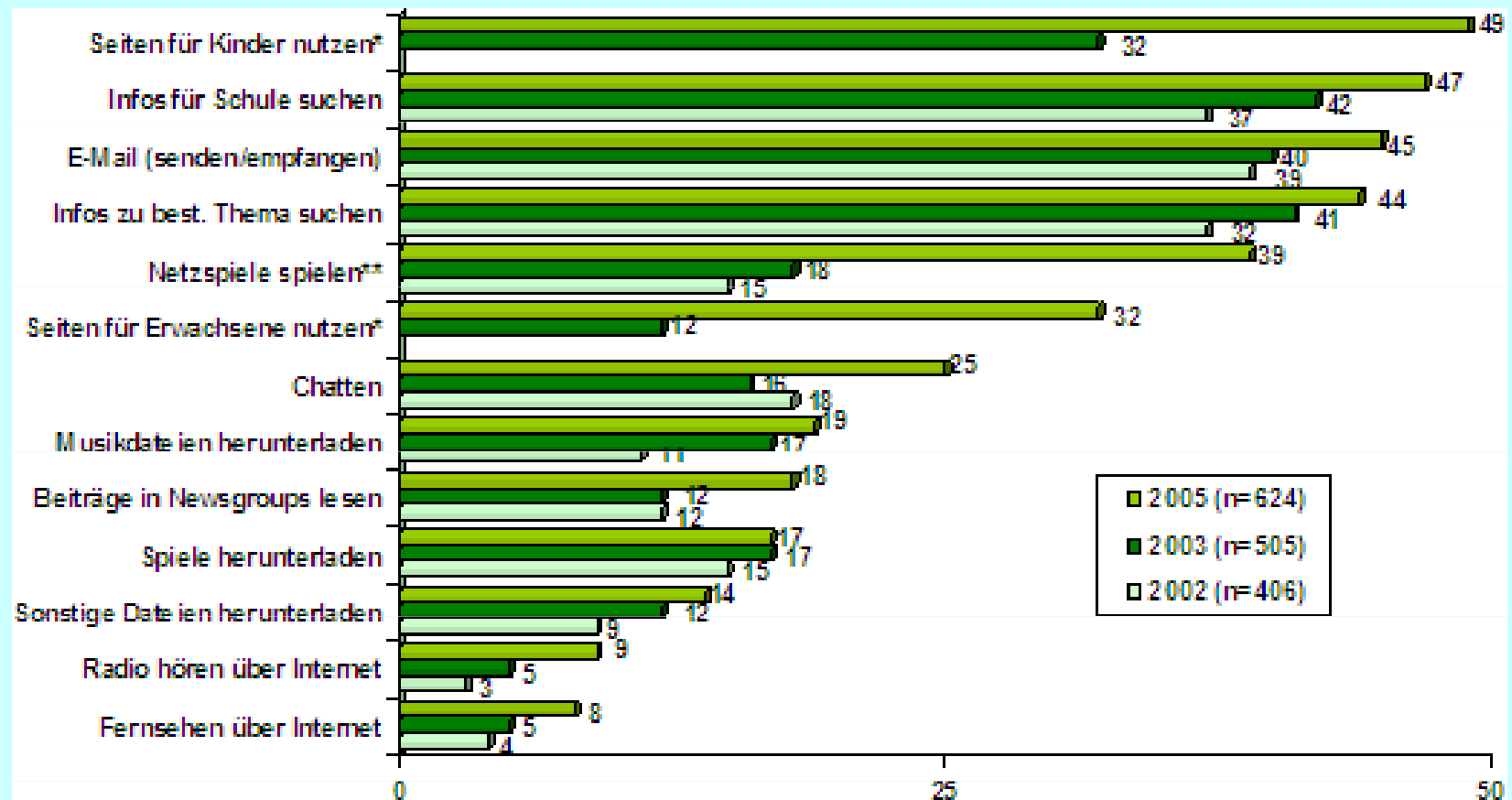
- Zunehmende Virtualisierung von Beziehungen
- mehr und mehr „Hybrid-Beziehungen“
- schwache und starke Beziehungen
- die These über online-Beziehungen als Flucht in virtuelle Scheinwelten ist so nicht haltbar
- neue Präsentationstechniken, andere Formen von sozialen feedback und spezifische Irritationen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

PC Nutzung Kinder (KIM Studie 2005)



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

Internetnutzung Kinder (KIM Studie 2005)



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

Internetnutzung (JIM Studie)

