

Computerspielsucht?

Computerspielsucht gibt es nicht.

Danke für Ihre Aufmerksamkeit.

Computerspielsucht gibt es nicht.

=

Aussage

Aussage



Reale Welt

Aussage



Reale Welt



Eigenschaften

Aussage ↔ Reale Welt



Gute Beschreibung

Aussage



Reale Welt



Ist wahr oder unwahr

Existenz?

Belege für Existenz:

Anecdotal evidence

Studien (systematic evidence)

Tabelle 9. Auflistung der 10 beliebtesten Spiele männlicher Jugendlicher nach ihrem Abhängigkeitspotenzial (n = 6.230, gewichtet)

Spieler von...	Genre	Abweichung Skalenmittel (KFN-CSAS-II)	Abweichung Spielzeit (Min./Tag)	Exzessiv- spielende Jungen	Gefährdete Jungen	Abhängige Jungen
<i>World of Warcraft</i>	MMORPG	+ 5.1**	+ 88**	36.3 %	11.6 %	8.5 %
<i>Guild Wars</i>	MMORPG	+ 2.8**	+ 56**	28.2 %	5.8 %	3.8 %
<i>Warcraft</i>	Strategie	+ 2.5**	+ 53**	29.6 %	8.7 %	3.8 %
<i>Counterstrike</i>	Shooter	+ 2.3**	+ 49**	23.4 %	8.2 %	4.9 %
<i>Call of Duty</i>	Shooter	+ 1.0**	+ 33**	23.8 %	6.2 %	4.0 %
<i>Battlefield</i>	Shooter	+ 0.8 ^{ns}	+ 33**	23.6 %	6.5 %	4.1 %
<i>Grand Theft Auto</i>	Genremix	- 0.8*	- 28**	13.7 %	4.5 %	2.7 %
<i>Pro Evolution S.</i>	Sportspiel	- 2.0**	- 36**	10.2 %	3.5 %	1.9 %
<i>FIFA (Fußball)</i>	Sportspiel	- 2.4**	- 50**	9.7 %	2.9 %	1.2 %
<i>Need for Speed</i>	Rennspiel	- 2.7**	- 35**	11.7 %	2.8 %	1.8 %

Anmerkung: Signifikanzprüfung mittels t-Test (zweiseitig). Abweichung Skalenmittelwertrohwer (KFN-CSAS-II) vom Restmittel der Gruppe, die das infrage stehende Spiel nicht benennen. Eingegangen in die Analyse sind nur männliche Jugendliche, denen das Schwerpunktbefragungsmodul vorgelegt wurde. Nichtspieler wurden ebenfalls aus der Analyse ausgeschlossen.

* p < .05, ** p < .01, ns = nicht signifikant

Beobachtung

Beobachtung



Operationalisierung

Beobachtung



Operationalisierung



Definition

Beobachtung schwierig



~~Operationalisierung~~



~~Definition~~

Abhängigkeit
Sucht
Missbrauch

Sucht:
Starkes Verlangen
Unwerturteil

LET GO!
I NEED IT! I CAN'T
EVEN SEE ANYMORE!





Man, insulin withdrawal is *horrible!*

Was ist Computerspielen?

Was ist Computerspielen

- Handeln am Computer.
- Handeln in virtuellen Welten.
- Sitzen vor einem Computer auf dem ein Programm läuft das als Computerspiel gilt.

Gibt es Computerspielsucht?

Gibt es Computerspielsucht?

-Wahrheit als zugeschriebene Eigenschaft einer Aussage

Gibt es Computerspielsucht?

-Wahrheit als zugeschriebene Eigenschaft einer Aussage

-Keine erlaubte Diagnose

-ICD10 F63: Impulskontrollstörung; Schädigung?

Gibt es Computerspielsucht?

-Wahrheit als zugeschriebene Eigenschaft einer Aussage

-Keine erlaubte Diagnose

-ICD10 F63: Impulskontrollstörung; Schädigung?

-Keine Definition → quantitative Beobachtung schwierig

-qualitative Beobachtungen?

Eine andere Art von Sucht?

Eine andere Art von Sucht?

- keine Substanz
- keine Verarmung
- keine Entzugerscheinungen?
- keine Dosissteigerung?

Eine andere Operationalisierung?

Eine andere Operationalisierung:

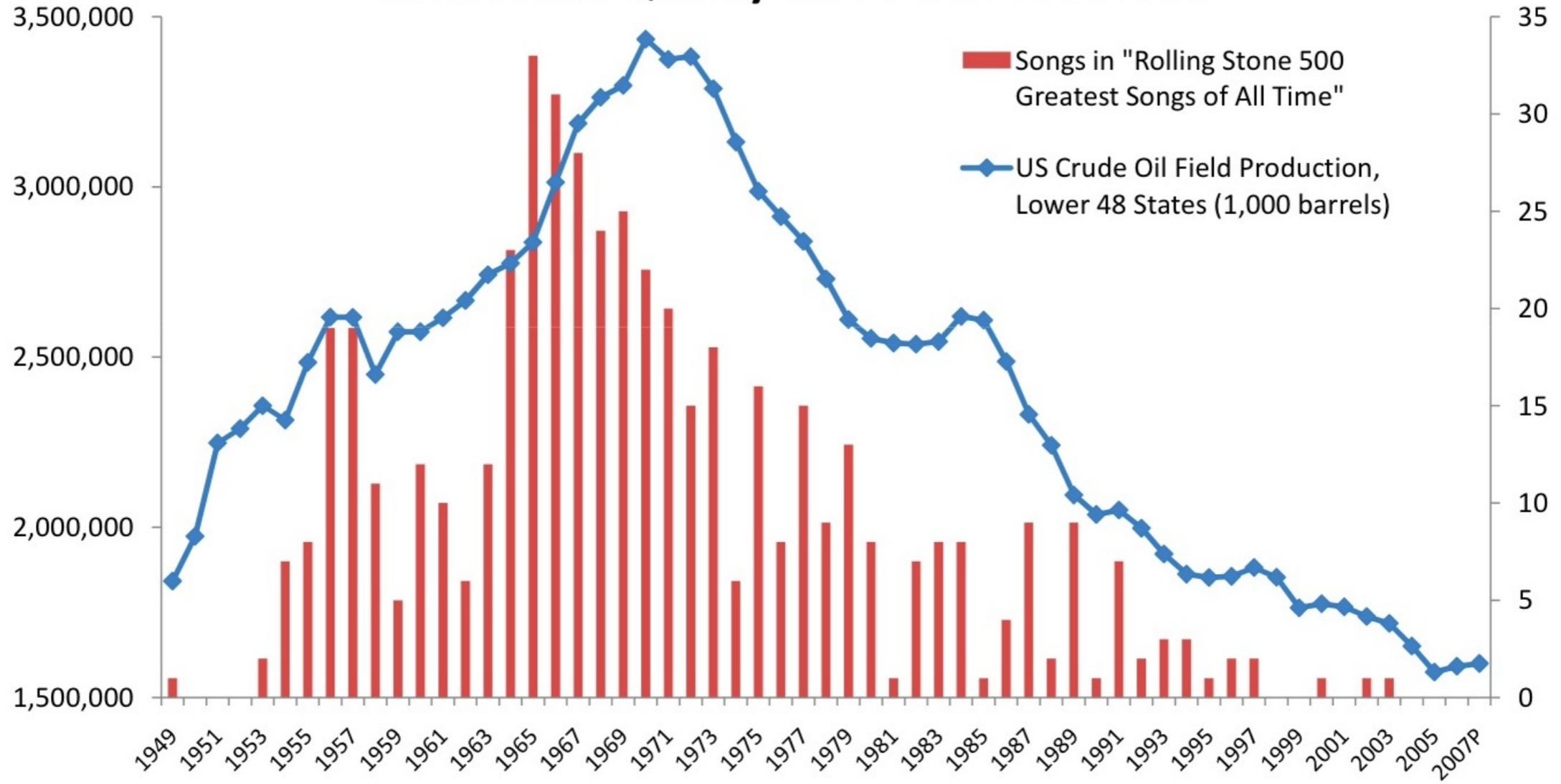
-Verlust der Zeitkontrolle

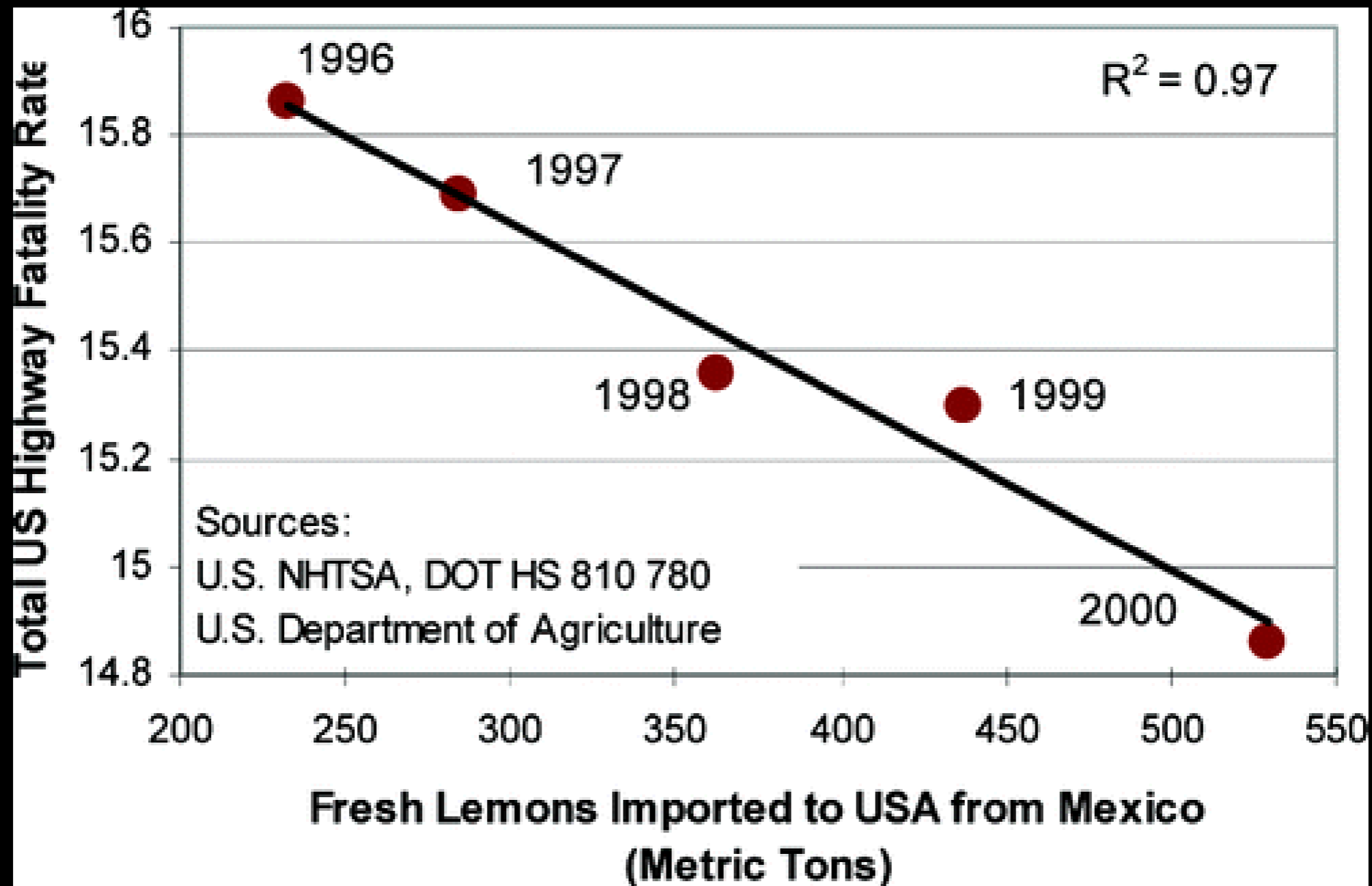
Eine andere Operationalisierung:

- Verlust der Zeitkontrolle
 - Schlafrythmus
 - Körperpflege
 - Mahlzeiten
 - Sozialkontakte
 - Freizeit (sonstige)

Und nu? Existenz oder wat?

Rock Music Quality vs. US Oil Production







Wie funktioniert Computerspielsucht

Wie funktioniert Computerspielsucht:

-Grüsser-Sinopoli:

-Körper eigenes Belohnungssystem



Wie funktioniert Computerspielsucht:

-Grüsser-Sinopoli:

-Körperereigenes Belohnungssystem

-Aufmerksamkeit

Wie funktioniert Computerspielsucht:

-Grüsser-Sinopoli:

-Körperereigenes Belohnungssystem

-Aufmerksamkeit



Wie funktioniert Computerspielsucht:

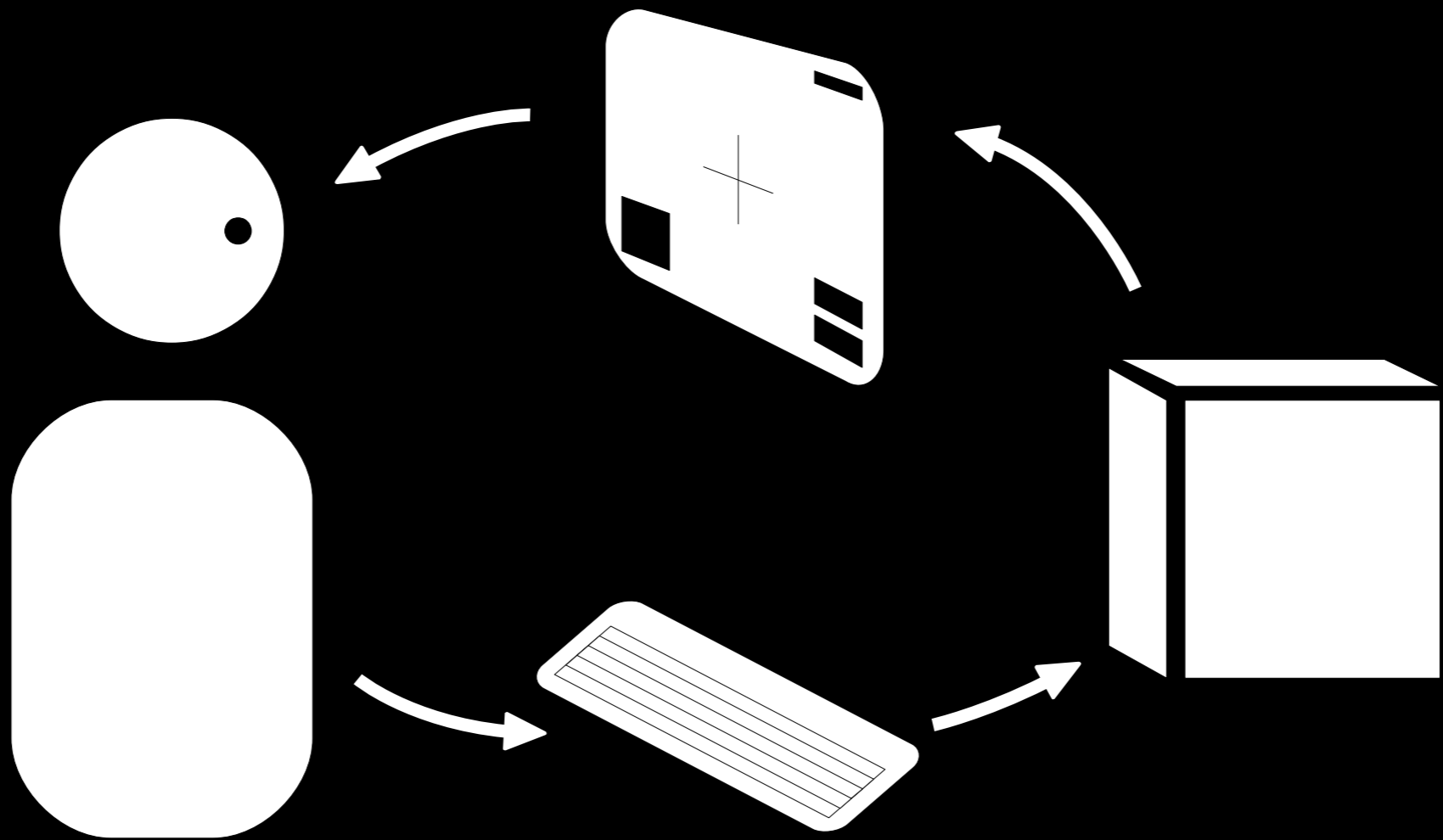
-Grüsser-Sinopoli:

-Körperereigenes Belohnungssystem

-Aufmerksamkeit

-Aufforderungscharakter

-Flow (Mihály Csíkszentmihályi)



Wie funktioniert Computerspielsucht:

- Grüsser-Sinopoli:

 - Körperereigenes Belohnungssystem

- Aufmerksamkeit

- Aufforderungscharakter

 - Flow (Mihály Csíkszentmihályi)

 - Das Spiel spielt mich

Vielspielen ohne Sucht?

Strukturanalyse des Handelns in virtuellen Welten

Strukturanalyse des Handelns in virtuellen Welten

Handeln → Bedeutungszuschreibung

→ 3 Bedeutungsebenen (oder -aspekte)

Strukturanalyse des Handelns in virtuellen Welten

Handeln → Bedeutungszuschreibung

→ 3 Bedeutungsebenen (oder -aspekte)

- Ebene der Behaupteten Handlung
- Ebene der Spielregeln
- Ebene der Bedeutung für den Spieler

Strukturanalyse des Handelns in virtuellen Welten

Handeln → Bedeutungszuschreibung

→ 3 Bedeutungsebenen (oder -aspekte)

-Ebene der Behaupteten Handlung

-Ebene der Spielregeln

-Ebene der Bedeutung für den Spieler

-Erkunden, Betrachten, Geniessen

-Aufmachen: Verstärken, Sammeln, Anhäufen

-Ordnen, Sortieren

-Überwinden, Bezwingen, Enträtseln

-Soziales: Mit anderen Spielern Kommunizieren, Wettstreiten,
einander Unterstützen, Wertschätzen

Betrachten

- Aufmerksamkeit wird gefesselt
- starker Sensorischer Eindruck
- Angenehme Gefühle

Aufmachen

- Wachstumsspiel

- Spätes Ende

- Intermittierende Belohnung

Soziales

-Ich glaube die brauchen mich noch

„Persistente Welt“
-Verpasste Gelegenheiten
-opportunity cost

User created content und erspielte Inhalte
-Investierte Stunden sind Kosten
→ Kosten = Wert

Lange Partien sind böse.
Teams sind böse.