

# SEMINAR

Mediale Welten und ihre Gefahren vor dem Hintergrund sozialer und psychischer Armut

Giulio Calia

Stellv. Chefarzt Klinik Walstedde

# Klinik Walstedde - Teil des Gesundheitszentrums Walstedde



## Gesundheitszentrum Walstedde (Drensteinfurt)

- **Praxen** für
  - Kinder- und Jugendpsychiatrie und Sozialmedizin
  - Pädiatrie, Neuropädiatrie, Kinderkardiologie
  - HNO- und Pädaudiologie/ Logopädie
  - Ergotherapie, Physiotherapie, Sozialarbeit
  - Kinder- und Jugendpsychotherapie und Erwachsenen-Psychotherapie
- **Tagesklinik** (12 Betten) für KJP inklusive Institutsambulanz
  - Autismus-Ambulanz und FAS-Ambulanz
- **Klinik Walstedde** (20 Betten) für KJP und Adoleszente (bis 21 Lj.)
  - Innovative Konzeption
  - Facharztstandard
  - Alle Therapierichtungen incl. Reit-, Theater-, Bewegungs-, Hunde-, etc.-Therapie
  - Schwerpunkte u.a. **Psychosen und Neurosen, aber auch bipolare Störungen und PTBS**
  - Vernetzung Bundesweit
- **Jugendhilfe** 1-2-Go klinische Jugendhilfe
- **Kulturscheune**
- **Seal IT**

[www.klinik-walstedde.de](http://www.klinik-walstedde.de)

## Medialisierung der kindlichen Lebenswelt

- In der heutigen Informations- und Mediengesellschaft haben sich zunehmend mediale und virtuelle Welten als Teile der Lebenswelt des Menschen etabliert.
- Eine Vielzahl von Medien und die unübersichtliche, sich ständig verändernde und vernetzende Medienlandschaft prägt die kindlichen Realitätserfahrungen.
- Neben körpersinnlichen Erfahrungen machen die Kinder auch Erfahrungen im Umgang mit dem Eigensinn der neuen Medienwelten, über die sie Symbolbildungen vornehmen und Strategien der Bewältigung finden müssen (Zacharias, 1999).
- **Folge:** die Entwicklung der eigenen Identität ist untrennbar verknüpft mit der Verarbeitung der medialen Wirklichkeiten.
  - Die Tendenz zur Vermischung von Dokumentation und Fiktion, von „Wirklichkeit“ und Inszenierung, von „Realität“ und Modellbildung, von Information und Werbung überfordert oft Kinder - zumal, wenn das Erlebte nicht in orientierenden Kontexten verarbeitet werden kann.
  - Schnell wechselnden medienvermittelten Emotionen, die zu Umfang und Komplexität der Informationsmengen hinzukommen und kaum Zeit und Raum zum eigenen Verarbeiten, Erinnern und Verknüpfen lassen, sind problematisch.
- Kinder sind einer Überflutung mit Daten ausgesetzt, ohne mitgelieferte Parameter, diese für sich zu ordnen.
- Lernen wird von zunehmender Geschwindigkeit und "blickpunktartigen" Begegnungen mit der Alltagsrealität bestimmt (Zülch, 2000), paradoxes Nebeneinander von Sichtweisen kennzeichnen Wahrnehmung von Wirklichkeit.

- **Informationsverarbeitung und Aufbau von Wissensstrukturen ist grundlegend für die kindliche Entwicklung.**
- **Informationen werden über die Sinnesorgane gleichzeitig aufgenommen, zeitlich parallel in verschiedensten Gehirnabschnitten verarbeitet und zu einem Gesamteindruck zusammengesetzt.**
  - Je komplexer die Informationen sind, desto mehr Neuronen und Synapsen sind an der Übertragung von Informationen beteiligt.
  - Der Prozess der Wahrnehmung dient dem Aufbau eines weitverzweigten Verarbeitungsnetzes (Hirnvernetzung, insbesondere in den ersten 3 Lebensjahren und in der Pubertät)
  - Durch Vergleich und Kombination von sensorischen Elementarereignissen werden Schemata entwickelt, die es ermöglichen, Reizeindrücke angemessen zu verarbeiten und adäquate Handlungsmuster für vielfältige Situationen auszubilden (van Lück, 1996/ Spanhel, 2000).
  - Schemata organisieren das „Wissen“ von Gegenständen, Zuständen, Ereignissen und Handlungsabläufen in Form typischer Erfahrungsmuster
    - Orientierungserleichterung und Sicherheitsgebung in den komplexen Situations- und Handlungskontexten der Lebenswelt.
  - Bewusstsein, Wahrnehmung und Wissen entwickeln sich in diesen Mustern in Bezug aufeinander weiter.

- Wahrnehmen ist ganzheitlicher Vorgang der Realitätsbildung, bei dem (mehrere Sinne wirken zu einer Gesamtheit der Sinnesempfindung zusammen und werden emotional bewertet werden (Gefühle, Erwartungen, Erinnerungen und Erfahrungen).
- Im Gedächtnis lagern sich emotional bewerteten Informationen (Speicher „subjektiver Bilder“). Ein Sinnesreiz (Geschmack) kann ganze Welten innerlich Inszenieren
  - Neben üblichen Sinnen (Sehen, Hören, Riechen, Schmecken, Fühlen) ist vor allem die Entwicklung des Gleichgewichtssinns und der kinästhetischen Wahrnehmung von großer Bedeutung.
- Körperliche und motorische Fähigkeiten für Prozess der Selbstwahrnehmung und Selbstbewertung von hoher Bedeutung/ Grundlage für die Identitätsentwicklung (Koch & Maier, 1981 / Ehni, 1996).
- Bewegung für synaptische Verschaltung und Erhaltung der Nervenzellen von grundlegender Bedeutung (Schneider, 1992), Technisierung und Mediatisierung der Gesellschaft reduziert Informationsaufnahme auf visuell-akustischen Kanal.
  - Die Mediatisierung der kindlichen Lebenswelt führt zu Verarmung des Bereichs unmittelbarer Erfahrungen und verdeckt die Fähigkeit der Phantasie, eigene Erfahrung zu organisieren

- Verarbeitung von Umwelt ist durch Mediatisierungserscheinungen vorstrukturiert und gleichsam konsumierbar. Zeit- und Raumausdehnung werden auf das Fenster zweidimensionaler Benutzeroberflächen reduziert, ganzkörperlicher Einsatz auf feinmotorische Handlungen begrenzt
  - nichtoptische Sinne werden vernachlässigt und es findet eine gravierende Wirklichkeitsverschiebung statt.
- Es können Körperschemastörungen auftreten, Beschränkte Handlungs- und Bewegungsmöglichkeiten wirken sich nachweislich - und nachhaltig - auf Körper und Psyche aus (Ortner & Ortner, 1991)
  - erhebliche Konsequenzen für den Aufbau des Wissens-Netzes, das Bewusstsein von Selbst und Welt und damit auch für die Identitätsentwicklung von Kindern hat.
- Schulkindern zeigen vermehrt Symptome (Bewegungsunruhe, Nervosität, Konzentrationsmangel, Aufmerksamkeitsdefizite und ähnliche Symptome).
- Zahl der Kinder mit Übergewicht deutlich gestiegen (Kombination von mangelnder Bewegung, bedingt durch übermäßigen Fernsehkonsum und Fixierung auf Computerspiele und Internetsurfen, mit unkontrollierter Einverleibung von fast food zurückgeführt wird).

- Fernsehkonsum und Videospiele häufiger bei sozial benachteiligten Familien
  - TV im Kinderzimmer Statussymbol
  - Finanzen für alternative Beschäftigung fehlen
    - Musik
    - Sportverein
    - ...
  - Lesen u.ä. wird weniger gefördert

# Kinderarmut in Deutschland

- Tafeln und Essen- und Nahrungsmittelausgaben sind zur größten sozialen Bewegung des letzten Jahrzehnts angewachsen: 1993 wurde die erste Tafel gegründet, mittlerweile gibt es 860 in Deutschland. Sie versorgen rund eine Million Menschen.
- Die Zielgruppe hat sich signifikant verändert: Obdachlose stellen längst die Minderheit dar, Hauptnutzer sind **Arbeitslose, Geringverdiener, Alleinerziehende** und Rentner. Hier haben sich neue sozialräumliche Strukturen der Armut und eine entsprechende Schattenökonomie etabliert.

(Frankfurter Rundschau 27 | 12 | 2010)

- In Deutschland ist jedes fünfte Kind arm (Wochenbericht des Deutschen Instituts für Wirtschaftsforschung)
- Jedes sechste Kind in Deutschland ist von Armut betroffen (Bericht zur Lage der Kinder in Deutschland von Unicef aus Mai 2008)
- Jeder Vierte zwischen 16 und 24 Jahre alte Jugendliche lebt in materieller Not oder ist davon bedroht (Arbeitsgemeinschaft der Kinder- und Jugendhilfe (AGJ) Anfang Juni 2008)

# Warum verlieren sich immer mehr Menschen in virtuellen Welten?

Ein wesentlicher Grund hierfür liegt sicherlich darin, dass viele Menschen immer unangenehmere Lebenswelten erfahren. Diese Lebenswelten sind häufig von folgenden Faktoren geprägt:

- (Langzeit)Arbeitslosigkeit
- Armut/Kinderarmut
- Fehlende Freizeitangebote / Keine Abenteuer mehr
- Immer weniger soziale Bindungen
- Schnelle Veränderungen von Werten
- Werteverlust
- Verunsicherung

*(A. Goppel, 2009)*

## Typische Bilder











CES-Technikmesse 2011: Der verbaute 1-Gigahertz-Dual-Core-Prozessor macht das Smartphone schon beinahe zum Notebook-Ersatz.



## „Let the store come to the people“

Virtuelle Einkaufsläden in Form von Plakatleinwänden in U-Bahn-Stationen. So können Koreaner während dem Warten auf die U-Bahn, einkaufen gehen. Es sind Barcodes am jeweiligen Produkt abgebildet, die durch Einscannen mit einem Smartphone in den Warenkorb gelangen und nach der Arbeit dann ganz bequem nach Hause geliefert werden. Ein voller Erfolg, denn die Zahl der neuen Registratationen sind um 76% gestiegen.



## Computerspielen als Job

Der chinesische Jura-Student Zhao Mengyuan spielt nicht aus Spaß. Der 21-Jährige erschlägt Drachen und Monster als Auftragsspieler, um sein Studium zu finanzieren. Denn manchen Onlinespielern ist es zu mühsam oder zu zeitintensiv, sich durch alle Level von Spielen wie „World of Warcraft“ zu kämpfen - sie zahlen lieber, dass andere die nötigen Punkte für sie sammeln. Für tausende Chinesen ist die Lohnspielerei inzwischen zum Vollzeitjob geworden.

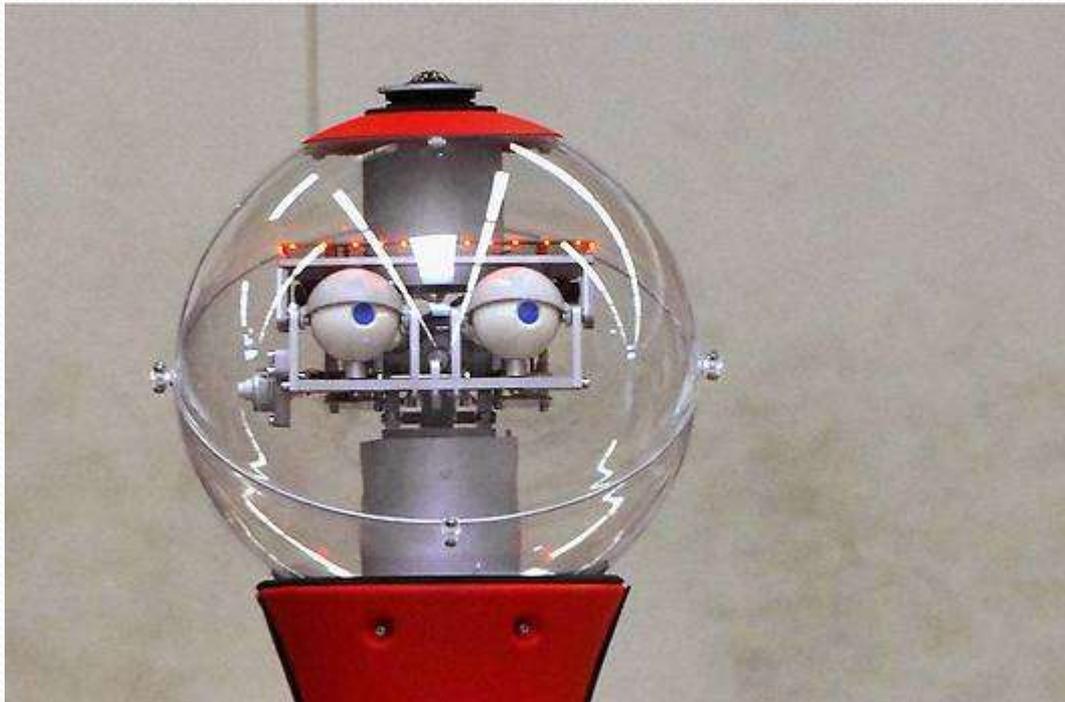


## Neue Spieldimensionen

- Statt mit Joystick oder Tasten steuern die Spieler der nächsten Gerätegeneration ihre Figuren per Körpereinsatz. Kameras und Tiefensensoren vermessen die Bewegungen. Ein Rechner überträgt die Daten 1:1 aufs Spiel.

## Shoppingroboter

Der interaktive Roboter unterstützt Kunden bei der Artikelsuche und leitet autonom aber in ständigem Kontakt mit dem Kunden zum gewünschten Artikel. Mögliche Einsatzgebiete solcher Lotsenroboter mit Hostessfunktion seien neben Einkaufsmärkten unter anderem Flughäfen, Krankenhäuser und Behörden.



## Roboter als Empfangsdame

Gelb, fährt auf Rädern und nutzt Sensoren in seinem Kopf, um die Anwesenheit von Menschen zu erkennen: Mitsubishi's Roboter Wakamaru. Der Humanoid (hier auf einem Bild von 2005) könnte in Kürze öfters im japanischen Alltag zu sehen sein. Medienberichten zufolge verleiht das Unternehmen den Roboter ab sofort als Rezeptionist an Büros, Krankenhäuser und für größere Events. Wakamaru kann unter anderem Besucher begrüßen und sie in ein Büro führen.



## Telefonieren per Handschuh

Ein Handschuh mit Tasten, Lautsprecher und Mikrofon: telefonieren mit einem Kommunikationshandschuh, der über Bluetooth mit dem Handy verbunden ist. Sogenannte technische Textilien.





- Ein Online-Dienst für Computerspiele will teuren PCs und Konsolen das Wasser abgraben: Bei Onlive braucht man nur einen Fernseher mit Settop-Box oder einen Computer - der Rest läuft über das Netz ab.
- Statt Programme auf dem heimischen Computer zu installieren, laufen sie über den Browser, also über Server im Netz. Entsprechend ist für die Nutzung kein hochgerüsteter PC vonnöten.
- Alle Spiele laufen auf den Firmen-Servern und werden auf den heimischen Computer gestreamt. Kein schneller Prozessor und auch keine teure Grafikkarte mehr nötig - deren Leistung wird über die Server bereitgestellt - lediglich schneller Internetzugang.

Spiele

# World of Warcraft

- Rollenspiel (**Massively Multiplayer Online Role-Playing Game - MMORPG**), das Spieler seit **2004** gleichzeitig zusammen über das Internet spielen.
- 12 Mill. Spieler weltweit (Januar 2011)
- Die letzte Erweiterung "Cataclysm" (07.12.2010) verkaufte sich im ersten Monats mehr als 4,7 Millionen mal.
- Mehr als eine Milliarde Dollar Umsatz jährlich.
- Monatliches **Entgelt** muss entrichtet werden.
- Es gibt verschiedene Gilden, denen man sich anschließen kann
- Bei diesem Spiel spielen mehrere tausend Mitspieler zeitgleich in virtuellen Welten.
- 32 eigene Rechenzentren rund um die Welt bringen Ordnung ins Datenchaos.
- Der Weltmarktführer ACTIVISION BLIZZARD bei Computerspielen, an dem der französische Mischkonzern Vivendi eine knappe Mehrheit hält, sieht in China enormes Potenzial für sein Online-Rollenspiel „World of Warcraft“.

- Auf den einzelnen Kontinenten findet sich eine Vielzahl von verschiedenen **Städten und Dörfern**.
- Weiterhin gibt es verschiedene **Landschaften**.
- Welt ist die Fantasywelt „**Azeroth**“ (in Kontinente „Kalimdor“ und „Östliche Königreiche“ unterteilt und zusätzlich die „Scherbenwelt“ sowie „Nordend“).
- Ehrenpunkte und Schlachtfeldmarken, die erworben werden, können gesammelt und als Währung zum Kauf von Ausrüstung, Reittieren und Verbrauchsmaterial eingesetzt werden.

- Neben der Fortbewegung zu Fuß gibt es verschiedene **Fortbewegungsmittel** (Reit- und Flugtiere, Zeppeline, Schiffe oder eine unterirdische Bahn)
- Mit Erreichen höherer **Level** kommen weitere, persönliche Reit- bzw. Flugtiere hinzu.
- Der Charakter des Spielers begegnet innerhalb der Spielwelt anderen Spieler- und Nicht-Spieler-Charakteren.
  - **Verschiedene Interaktionsmöglichkeiten**
  - **Kämpfe, Kommunikation oder Handel**

# Figuren

- **Klassen:** Druide, Hexenmeister, Jäger, Krieger, Magier, Paladin, Priester, Schamane, Schurke, Todesritter
- **Völker:** Menschen, Zwerge, Gnome, Nachtelfen, Draenei, Worgen, Orcs, Untote, Tauren, Trolle, Blutelfen, Goblin

# Berufe

- Es können zwei Hauptberufe und drei Nebenberufe erlernt werden
- **Berufsbereiche:** Alchemie, Angeln, Archologie, Bergbau, Erste Hilfe, Ingenieurkunst, Inschriftenkunde, Juwelenschleifen, Kochkunst, Kräuterkunde, Kürschnerei, Lederverarbeitung, Schmiedekunst, Schneiderei, Verzauberkunst

# WORLD OF WARCRAFT™



WORLD OF WARCRAFT

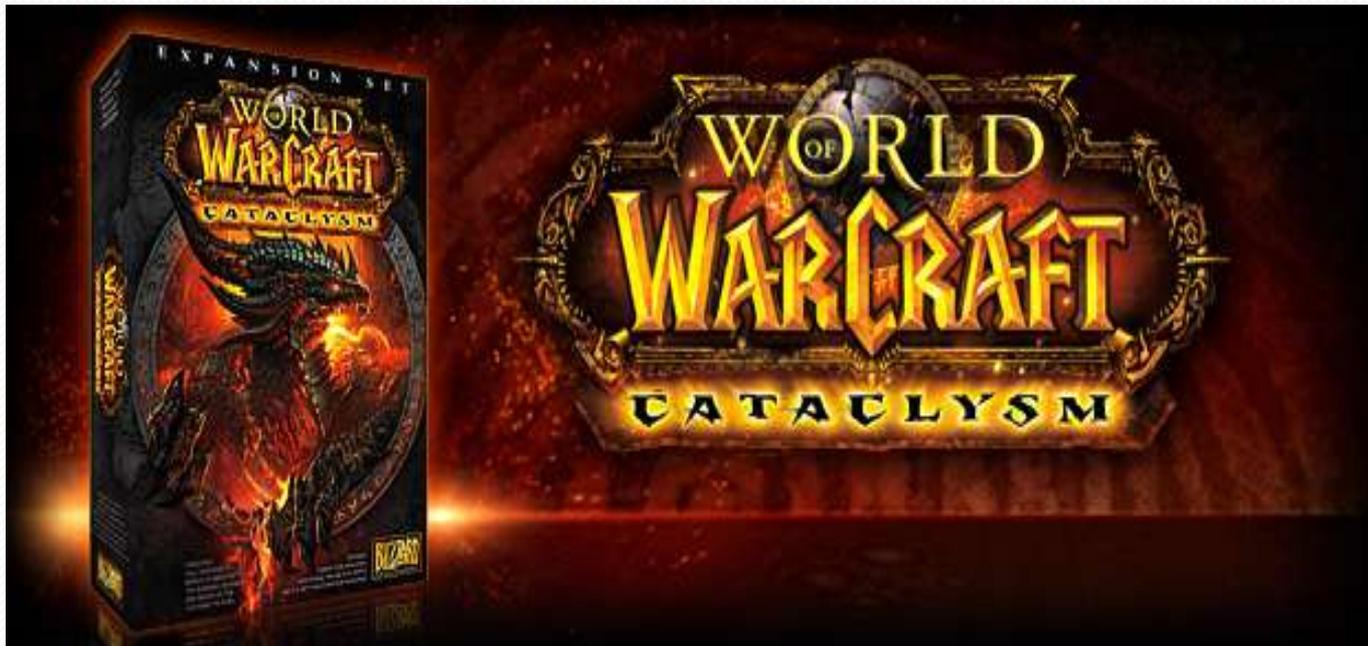
FEATURES  
TRAILER  
WAS BENÖTIGE ICH?  
REVIEWS  
KOSTENLOSE DEMO HERUNTERLADEN  
ULTIMATIVES

10 TAGE  
KOSTENLOS TESTEN  
HIER HERUNTERLADEN  
SCHLIESST EUCH 6  
MILLIONEN SPIELERN AN

Die Spielzeit ist begrenzt. Weitere Informationen über den kostenlosen Testlauf sind auf der Website verfügbar. Um dieses zu einem richtigen Account zu machen, ist es notwendig eine Verbindung zum World of Warcraft zu erstellen und das Spiel zu abonnieren. Zusätzliche Informationen sind unter [www.worldofwarcraft.com](#) verfügbar. Mehr Informationen...

Blizzard

# Neue Erweiterung Dezember 2010



# WORLD OF WARCRAFT

Allianz



Hörde



Hautfarbe [ ] [ ]

Gesicht [ ] [ ]

Frisur [ ] [ ]

Haarfarbe [ ] [ ]

Gesichtsbehaarung [ ] [ ]

Zufällig



Name

**Allianz**

Die Allianz besteht aus vier Völkern: den edlen Menschen, den abenteuerlustigen Zwergen, den geheimnisumwirrten Nachreifen und den genialen Gnomen. Sie alle verbindet die Abscheu gegenüber allem Dämonischen und sie

**Mensch**

Die Menschen sind noch ein junges Volk und daher äußerst vielseitig. Sie beherrschen die Künste des Kampfes, des Handwerks und der Magie erstaunlich gut. Durch Ihren Wagemut und Optimismus haben sie es geschafft, einige der größten Königreiche der Welt aufzubauen. In diesen unruhigen Zeiten, nach von Konflikten gekennzeichneten Generationen, ist die Menschheit bestrebt, zu ihrer ursorünlichen Blüte

**Krieger**

Krieger hören niemals auf zu trainieren und streben nach Perfektion im bewaffneten Kampf. Ganz gleich was ihr Stand einst gewesen sein mag, jetzt stehen sie gleichberechtigt Seite an Seite, um sich mit absolutem Einsatz in einem glorreichen Kampf zu bewähren. Viele Krieger dienen als Söldner, während

Annehmen

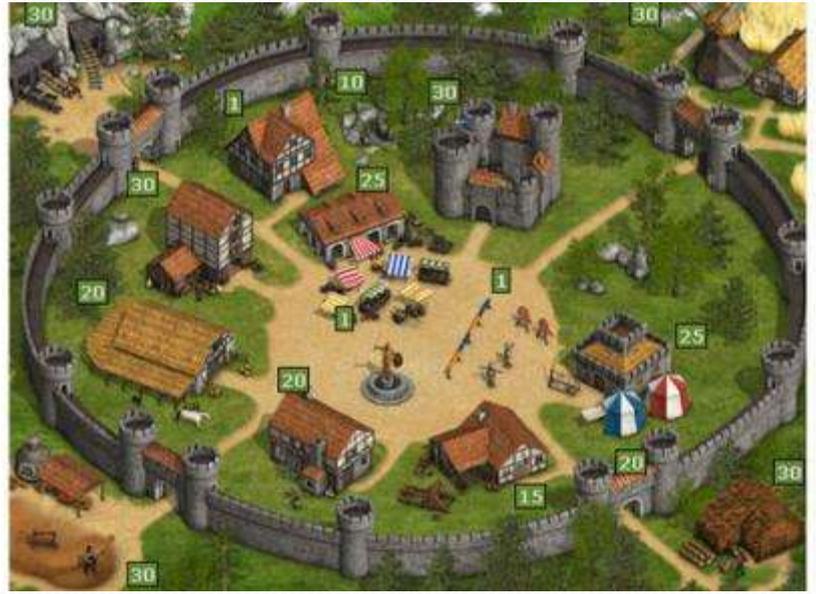
Zurück





# Die Stämme





- Seit 2003 mit mittlerweile nach eigenen Angaben etwa 400000 (Stand 2011) aktiven Spielern für die deutsche Version (600.000 Stand September 2009).
- **Szenario** sind virtuelle Welten im Mittelalter.
- Es existieren mehrere Sprachversionen, mit denen sich insgesamt ca. 3 Mio. Spieler ergeben (Stand 2011).
- International wird das Spiel unter den Namen **Tribal Wars** vermarktet.

# Spielprinzip

- Es existiert kein offizielles **Spielziel** (4 Jahre).
- Jeder Spieler startet mit einem **Dorf**, das es auszubauen und zu verteidigen gilt.
- Es gilt Dörfer anderer Spieler zu erobern und die eigenen zu schützen.
- Die Spieler können sich in Gruppen (**Stämme**) zusammenschließen und sich so gegenseitig mit Ressourcen und Truppen unterstützen.
- Es ist **größtmögliche Aktivität** eine der Voraussetzungen für den Spielerfolg. Da bei „Die Stämme“ der Erfolg durch die größtmögliche Anzahl von Dörfern definiert ist, führt dies zu zunehmenden Verwaltungs- und somit **Zeitaufwand**.

- Viele große Accounts werden daher von mehreren Spielern arbeitsteilig gespielt.
  - Dieses Verhalten wird von den Betreibern des Spiels zwar nicht gewünscht, jedoch geduldet.
- **Inaktive Spieler** werden nach einer Frist von 21 Tagen entfernt.
- Das Spiel wird ständig weiterentwickelt. Neben neuen Grafiken wurden einige neue Einheiten sowie ein **Verteidiger-Bonus** für Angriffe zwischen 0 und 8 Uhr eingeführt (*Nachtbonus*).

Makeup salon



# Emo Theme

With our 2 Bimbo  
Top models



# Miss Bimbo

- Seit 2007
- Etwa 2,5 Millionen Spielerinnen
- **Registrierung** kostenlos, doch wer seiner Spielfigur zu Ruhm und Makellosigkeit verhelfen will, muss dann alle nötigen virtuellen Aktivitäten in harter "**Bimbo-Dollar**"-Währung bezahlen:
  - Brustvergrößerungen
  - schrille Designer-Outfits
  - Face-Liftings
  - Diätpillen
- 2 Euro etwa 10000 Bimbo-Dollar
- Die Dollars können entweder per **SMS** zu umgerechnet zwei Euro gekauft werden, oder man "verdient" sich sein Salär - zum Beispiel durch die Teilnahme an **Schönheitswettbewerben**.
- Kauf dir die neusten Klamotten und werde **Trendsetterin** in "Bimbo Town", prangt es in pinkfarbenen Zeilen auf der Startseite des Internetspiels.
- Es richtet sich an 9 bis 16 Jahre alte **Mädchen**.

- Ein **greller Comic**, in dem amazonenhafte Wesen mit Wespentaille und Endlosbeinen um die Wette stöckeln.
- Brustvergrößerungen, Diätpillen, Reizwäsche: Das Internetspiel vermittelt ein **gefährliches Schönheitsideal**.
- Die Figur startet mit:
  - ohne Hunger,
  - ohne Durst,
  - Mit einem Gewicht von 58 Kilo - das Idealgewicht bei der Größe von 1,68 Meter.
  - "Happiness" bei guten 99 Prozent.
- **Ziel** ist es, die Schönste, Heiße, Begehrteste, Reichste und Coolste zu sein.
- **Virtuelles Hungern** für den Schönheitssieg.

- **Kosten:**

- 11.500 Bimbo-Dollar kostet größere Oberweite,
- 9000 Bimbo-Dollar ein Face-Lift. An "Attitude" gemessen aber wäre der Gewinn immens: immerhin 2000 beziehungsweise 1000 Punkte.
- Gelingt die Nasenkorrektur nicht zur Zufriedenheit oder sind die Brüste immer noch nicht groß genug, hilft ein Besuch beim Psychologen - ein 50-Dollar-Schnäppchen mit 60 "Attitude"-Punkten zur Belohnung.

- "Bimbo Club„:
  - Tanzen,
  - Flirten,
  - einen gutaussehenden Freund treffen. „Dein Freund wird dir (hoffentlich) jeden Tag Geld geben. Weil er dich liebt.“
  - "Küsse eine Menge Typen, aber sei vorsichtig: es gibt auch böse Jungs.“
  - „French Kiss“: Mit einem knallroten Kussmund muss Miss Bimbo nun möglichst schnell möglichst viele Männer abknutschen, die unvermittelt hinter und vor dem Tresen einer Bar auftauchen. Wenn sie jedoch versagt, hat sie es nicht ins nächste Level geschafft und darf erst am nächsten Tag wieder weiterspielen.

# French Kiss



- In Großbritannien, wo sich bereits über 240.000 Spieler registrieren ließen, sorgte der virtuelle Konkurrenzkampf bereits für heftige **Proteste** von Elternverbänden und Gesundheitsexperten.
- In Frankreich sind es schon über eine Million.
- Ein derartiger **Schönheits- und Magerwahn** sendet ein gefährliches Signal an leicht zu beeinflussende Kinder.
- Laut "Times Online" litten in Großbritannien bereits Kinder ab sechs Jahren zunehmend an Bulimie und Magersucht.
- Steigende Anzahl von **Schönheitsoperationen** unter Teenagern sind zu beobachten.

# „Free Realms“









- „Free Realms“ ist seit Ende April 2009 online und hat nach Angaben von Sony Online Entertainment schon 8 Millionen Spieler (Stand 01/2010).
- Mit dem Game zielt der Entwickler auf die Zielgruppe der Kinder und ihrer besorgten Eltern ab.
- Das Spiel, angesiedelt in einer kunterbunten Fantasy-Welt mit niedlichen Figuren, ist als kostenloses Browserspiel zugänglich. Es fallen keine monatlichen Gebühren an.
- Darüber hinaus verfügt „Free Realms“ über eine Community.
- Es ist auch möglich, ein Abo abzuschließen: Dann kann man für fünf Dollar pro Monat drei Charaktere erschaffen, anstatt nur einen und fünf weitere Berufe wie Jäger oder Magier erlernen. Zusätzlich gibt es weitere Aufgaben.

- So können Spieler in der Comic-Welt beispielsweise ein Profil erstellen, Nachrichten an Freunde verschicken oder gemeinsam bei unblutigen Mini-Games mitmachen.
- Der Spieler kann in verschiedene Berufe schlüpfen - zum Beispiel Minenarbeiter, Koch oder Kartfahrer.
- Dann muss er verschiedene Aufgaben erledigen und so die eigenen Fähigkeiten verbessern.

# Second Life

- Second Life „**SL**“ (*zweites Leben*) ist eine Online-3D-Infrastruktur für von Benutzern gestaltete **virtuelle Welten**, in der Menschen durch „**Avatare**“ interagieren, spielen, Handel betreiben und anderweitig kommunizieren können.
- Das Spiel ist seit 2003 online.
- Es hat inzwischen mehr als 17 Millionen registrierte Benutzerkonten, über die **rund um die Uhr** Nutzer gleichzeitig in das System eingeloggt sind.
- Währung: Linden-Dollar (1 US-Dollar etwa 270 Linden-Dollar)

## Wahlkampf in Second Life



# Nachrichtenagentur Reuters in Second Life



# Streik in Second Life gegen die Partei FN, die ein Wahlkampfbüro eröffnet hat



## Demonstrant in Second Life



# Arbeitsamt in Second Life



# Ländervertretung in Second Life



# Botschaft von Schweden



# Werbung in Second Life für Windows Vista



# Landwirtschaftssimulator 2011



# Nascar 2011



# My Garden



# The Last Guardian



# Fantastische Haustiere



# Mortal Combat



# Brink



## Killzone 3



# Definitionen Medienmissbrauch und Mediensucht

# Medienmissbrauch

- **1. Chronisch übermäßiger Konsum:** Medienkonsum täglich mehr als vier Stunden. (Bislang wurde dieser Grenzwert lediglich auf den Fernsehkonsum bezogen.)
- **2. Kontrollverlust:** Der Konsum erfolgt regelmäßiger und länger als intendiert. Versuche zur Reduktion bleiben erfolglos oder unterbleiben aus Versagensangst.
- **3. Einengung des Verhaltensraums:** Das Medium nimmt einen zentralen Platz im Leben ein, und wichtige Aktivitäten werden zugunsten des Mediums reduziert oder aufgegeben.
- **4. Fortführung trotz negativer biopsychosozialer Konsequenzen:** Der Medienkonsum wird fortgeführt, obwohl die Mediennutzung soziale Beziehungen gefährdet, zur Vernachlässigung schulischer oder beruflicher Aufgaben führt oder körperliche Schäden auftreten.

# Mediensucht

- **5. Toleranzentwicklung:** Eine immer höhere Dosis des Mediums wird benötigt, um die gleiche Wirkung auf die Stimmungslage zu erzielen.
- **6. Entzugserscheinungen:** Bei Unterbrechung der Nutzung entsteht ein psychisches Verlangen nach dem Medium mit Befindlichkeitsstörung (Unruhe, Nervosität, Unzufriedenheit, Gereiztheit und Aggressivität).

# Mediensucht

- Mediensucht ist ein Sammelbegriff für eine nicht stoffgebundene Sucht mit Abhängigkeit von Medien
  - Internetsucht
  - Fernsehsucht
  - Handysucht
  - Computerspielsucht
  - Pornografiesucht

# Entwicklungsaufgaben

Biologisches System

Werte und  
Normen  
entwickeln

Schule  
und/oder  
Ausbildung

Psychosoziales System

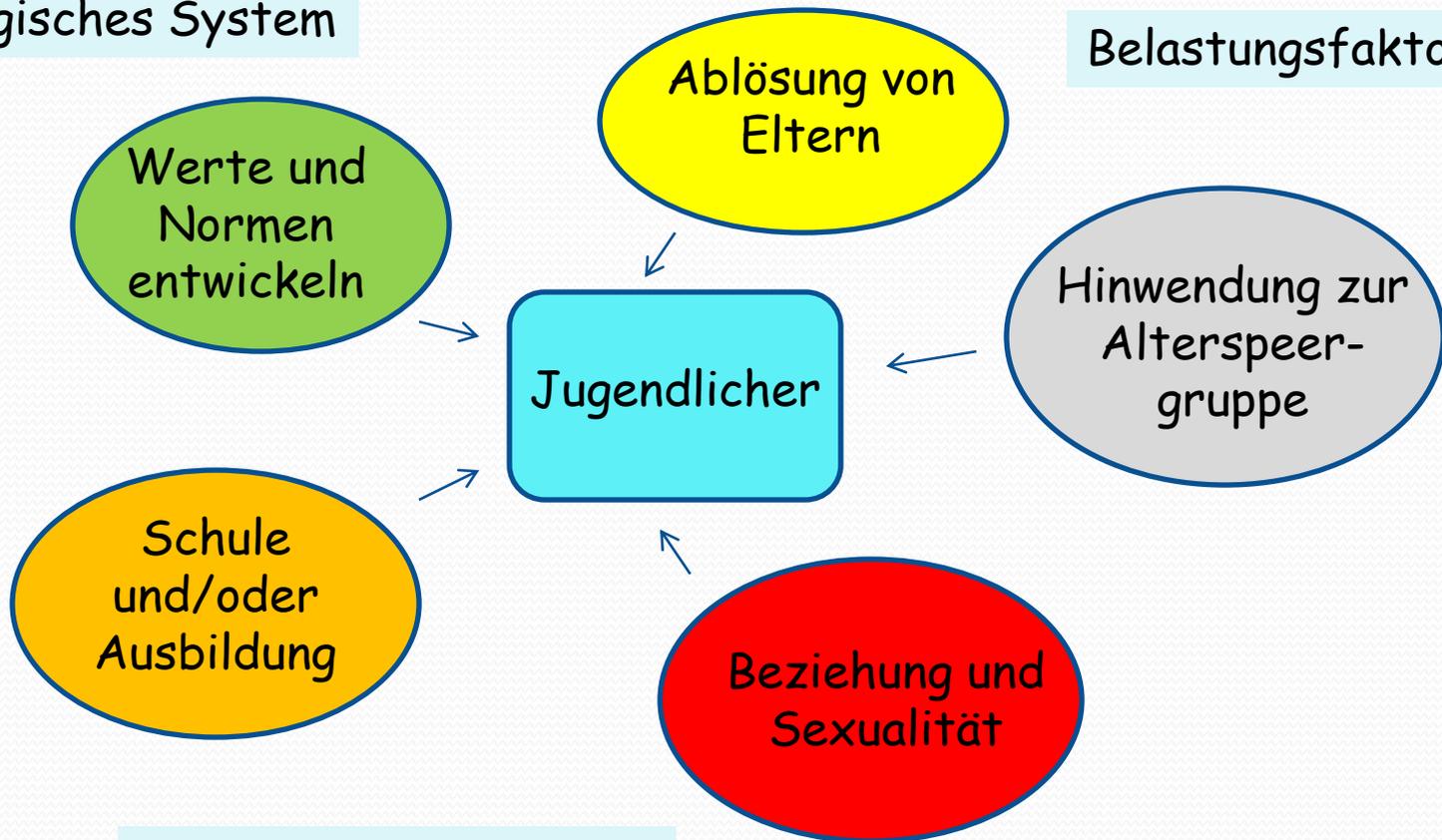
Jugendlicher

Ablösung von  
Eltern

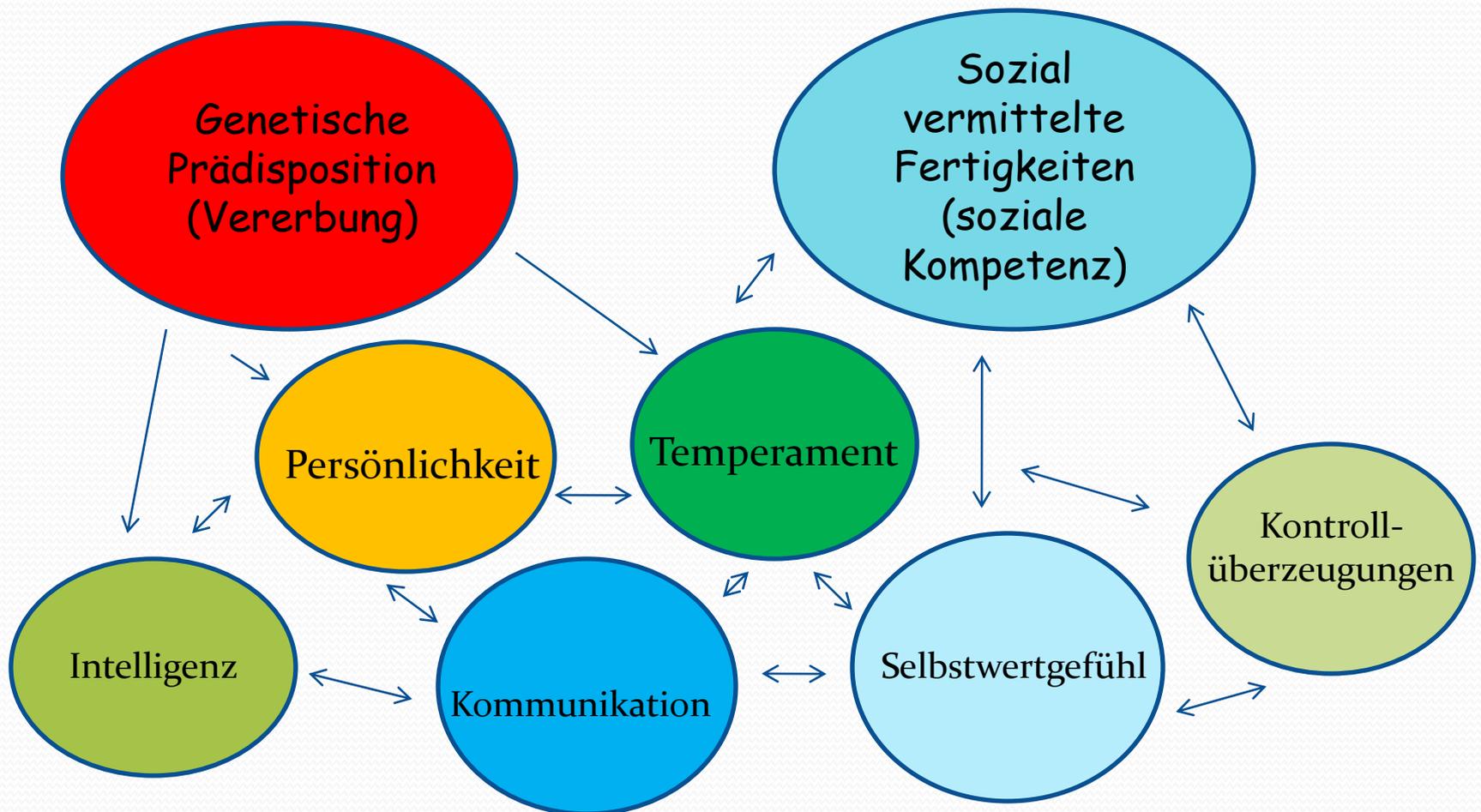
Belastungsfaktoren

Hinwendung zur  
Alterspeer-  
gruppe

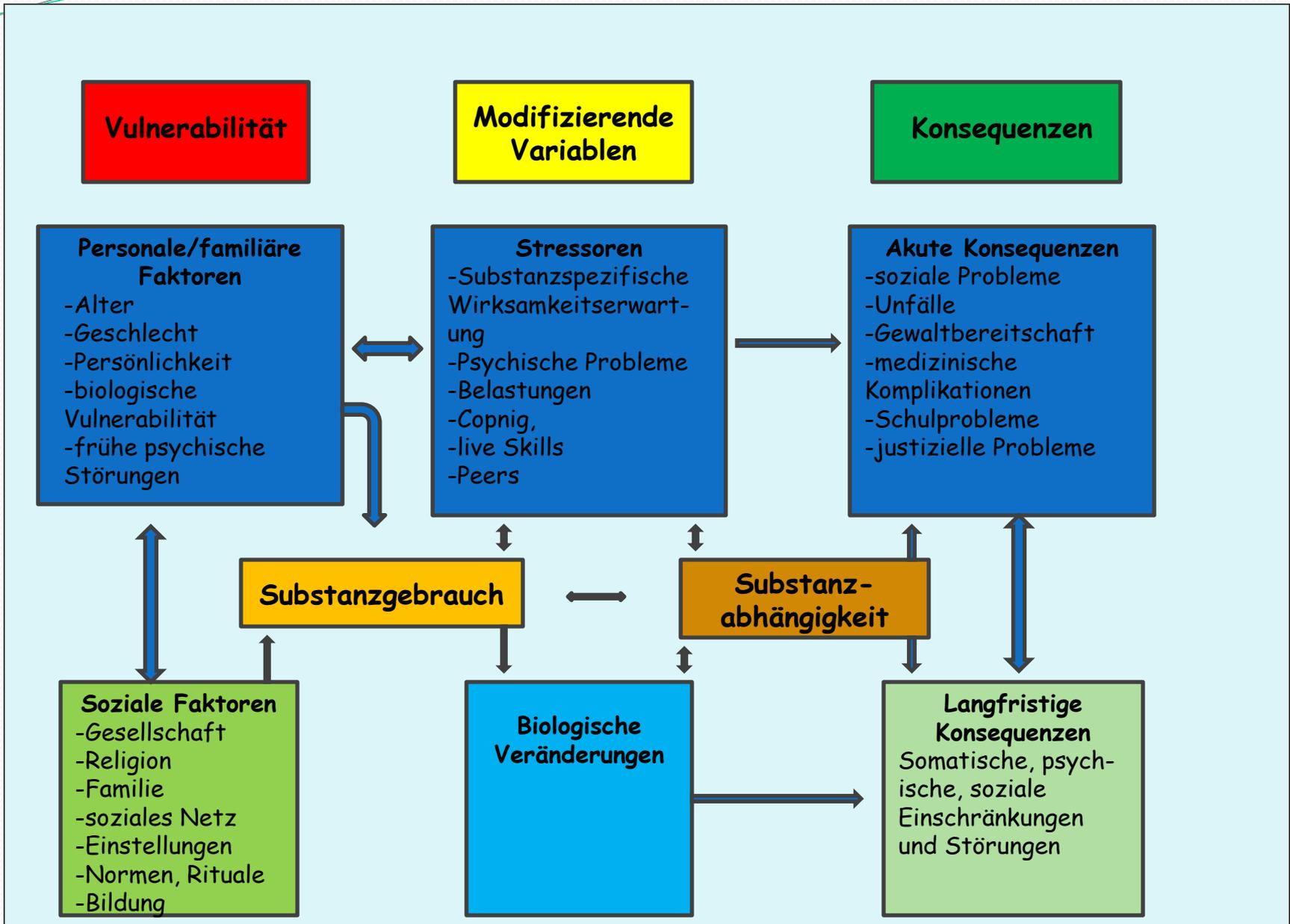
Beziehung und  
Sexualität



# Differentielle Wirkung von Risikofaktoren



# Multifaktorielles Ätiologiemodell der Substanzabhängigkeit (nach Edwards)



- Flucht in **virtuelle Welten** ermöglicht neue virtuelle Handlungsmöglichkeiten
- Anerkennung in schwieriger Entwicklungsphase durch virtuelle Erfolge
- Scheinidentität (*Second Life, Teen Second Life, World of Warcraft*)
- Abgrenzung zur Erwachsenenwelt
- Neue Rolle und Identität werden gefahrenlos getestet



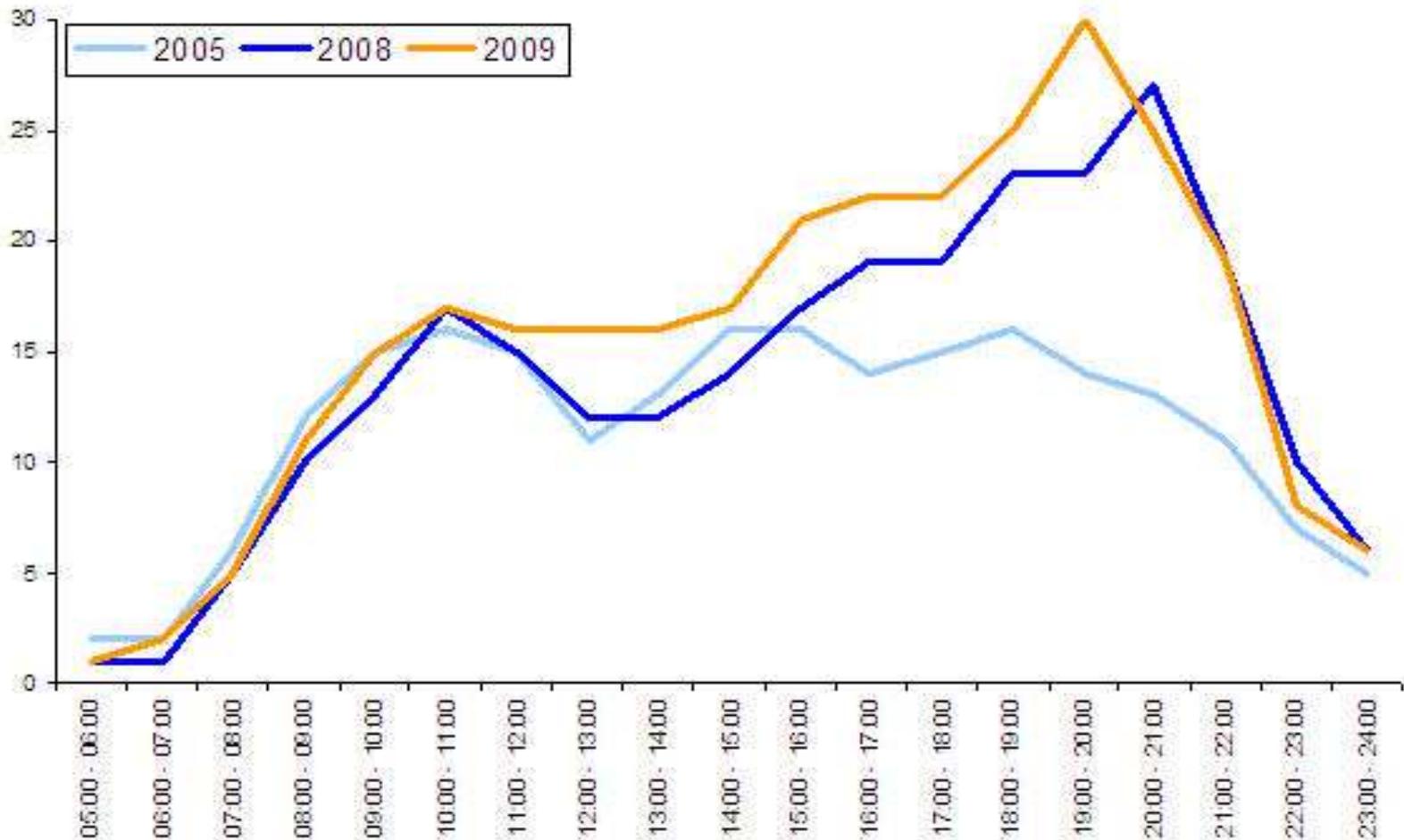
Hohe subjektive Funktionalität wird zum Problem für den Jugendlichen aufgrund unausgereifter Verhaltensregulationskompetenz

# Epidemiologische Daten

- Die **Internetnutzung** von Jugendlichen stieg zwischen 1997 und 2010 von durchschnittlich **2** auf **77** Minuten pro Tag (ARD/ZDF Online-Studien).
- **96,1%** der 14 - 29-jährigen benennen regelmäßige Internetnutzung
  - Sie erreicht ihr Maximum im 18. Lebensjahr.
  - Sie erreicht ihr Maximum im 18. Lebensjahr.
- In Deutschland wurden **3-7%** der Internet-Nutzer als süchtig und **3-7%** als gefährdet klassifiziert (Drogenbericht der Bundesregierung 2009).
  - **3-4 %** der Internetnutzer in BRD (Humboldt-Universität Berlin)
  - **1 Mill.** Betroffene in BRD (Daten aus 2004)
  - **5,7%** der Internetnutzer in Kanada/USA (Greenfield)
  - Je nach nationaler Studie zwischen **5% - 9,3%** Computerspielabhängig (KFN-Forschungsbericht 2009)
  - Je nach internationaler Studie zwischen **6,1% - 15%** Computerspielabhängig (KFN-Forschungsbericht 2009)
  - Laut Drogenbericht der Bundesregierung 2011 **1,6 - 8,2%** in internationalen Studien
  - Drogenbericht 2011 der Bundesregierung: bis **10 %** der Menschen in Einrichtungen der Suchthilfe exzessive Mediennutzung
- Im Frühjahr 2010 nutzten 49 Millionen Menschen ab 14 Jahren wenigstens gelegentlich das Internet, dies entspricht einem Bevölkerungsanteil von 69,4 Prozent.
- 76 Prozent der deutschen Onliner sind täglich im Netz.

# Internetnutzung im Tagesverlauf,

Onliner ab 14 Jahren, Mo - So, Angaben in Prozent



- 9,3% der 11 bis 14-Jährigen gelten als exzessive Computer und Videospieldnutzer.
  - Bei Jugendlichen gelten 24% als überdurchschnittliche (> 1 Stunde, aber < als 2  $\frac{1}{2}$  Stunden/ Tag)
  - 15,8 % als viel (ab 2  $\frac{1}{2}$  Stunden/ Tag)
  - und 10% als exzessive (> 4  $\frac{1}{2}$  Stunden/ Tag) Computerspielnutzer (KFN-Forschungsbericht 2009).
- **Korrelation Geschlecht** und Besitz einer Spielkonsole
  - Jungen 38,1%
  - Mädchen 15,6%
- **Korrelation Bildungsniveau** der Eltern und Besitz einer Spielkonsole
  - Bildungsniveau niedrig 42,7%
  - Bildungsniveau hoch 11,3%

- Konsum von entwicklungsbeeinträchtigenden Spielen
  - Bildungsniveau niedrig 20,2%
  - Bildungsniveau hoch 6,6%
- Laut einer Studie haben viele der spielenden Jugendlichen **mehr als 10 Stunden pro Tag** vor dem PC gesessen
- Familiäre, schulische und soziale Bezüge werden **stark vernachlässigt**
- **10 %** aller (teil-) stationären Patienten über 12 Jahre zeigen ein **exzessives Spielmuster** (Bilke 2008)
- **Ambulanz der Universität Mainz (2008): 6-9 %** der untersuchten Jugendlichen und jungen Erwachsenen würden die „Kriterien einer Abhängigkeit erfüllen

# Korrelation Spielertyp und Schulschwänzen

- Spieldauer < 2  $\frac{1}{2}$  Std./ Tag: 12,5%
- Abhängige Spieler: 22,4%
  - Schwänz-Motiv PC-Spielen bei abhängigen Spielern 63,8 % (8,2 % in Kontrollgruppe) in der Untersuchung (KFN-Forschungsbericht 2009)

## Korrelation Suizidgedanken und Spielertyp

- Spieldauer < 2  $\frac{1}{2}$  Std./ Tag: 2,4%
- Abhängige Spieler: 12,3%
  - Häufige Selbstmordgedanken (KFN-Forschungsbericht 2009)

- Ein **eigenes Fernsehgerät** hatten 2005
  - 25% der Erstklässler
  - 50% der Kinder
  - 66% der Jugendlichen in ihrem Zimmer
    - Jungen 41,8%
    - Mädchen 30,5%
- Schultyp und **Bildungsniveau** der Eltern
  - Niedriges Bildungsniveau 57,3%
  - Hohes Bildungsniveau 16%

- Eigenes Fernsehgerät steigert
  - die tägliche Fernsehdauer um 1 Stunde
  - verdoppelt den Konsum von **entwicklungsbeeinträchtigenden Filmen**
    - Mit eigenem Fernsehgerät 32,5%
    - Ohne eigenes Fernsehgerät 15,5%
  - führt zur Unterschätzung des Konsums durch Eltern.

- Die **elterliche Kontrolle** des Konsums korreliert negativ mit dem Konsum von Kindern und Jugendlichen.
- **Niedriger Bildungsstand, Adipositas, Depression und psychischer Stress** der Mutter sind mit hohem kindlichem Fernsehkonsum assoziiert.
- Auch sozial ängstliche Jugendliche sehen länger fern.
- **Handybesitz**
  - 25 % der Acht-
  - 75 % der Zwölf-
  - und 90 % der 14-Jährigen sind Handybesitzer.

# Medien und Gewalt



# Postal



PRE-BETA FOOTAGE



# F.E.A.R



# Mortal Combat



# Dragon Age



- **Gender- Effekte:**
  - mehr Jungen als Mädchen: 9:1/7:1,
  - unterschiedliche Gefährdungsprofile,
  - keine Langzeitverläufe,
  - jüngere Schulverweigerer, meist männlich (Grüsser et al. 2005)
- **Beliebtheit von Computerspielen mit Gewalt**
  - 1/4 Mädchen
  - 2/3 Jungen
- **Gewalt in Computerspielen** steigert kurzfristig die Aggressivität (Anderson und Bushman 2001)
- Kinder mit exzessiver Nutzung interaktiver Medien zeigen häufiger aggressive Verhaltensweisen.

- Spieler gewalttätiger Spielvarianten waren in einer Untersuchung feindseliger, weniger versöhnlich und hielten Gewalt für normal im Vergleich zu Spielern gewaltfreier Spiel (Gentile et al., Iowa State University).
- Spieler prosozialer Spiele zeigten weniger Streitigkeiten und waren hilfsbereiter (Gentile et al., Iowa State University)
  - Obwohl die Kausalität komplex ist, ergibt sich auch unter detaillierter Berücksichtigung der psychosozialen Rahmenbedingungen eine schwache direkte Wirkung des Mediengewaltkonsums auf die Gewalttätigkeit.

- Etwa 5 - 10 % der Jugendlichen lassen sich offenbar, auf der Grundlage von familiären und sozialen Belastungsfaktoren (zum Beispiel innerfamiliärer Gewalt, emotionaler Vernachlässigung oder Schulversagen), durch aggressive Medieninhalte langfristig in ihren **Identifikations- und Handlungsmustern** beeinflussen.
- Der Fernsehkonsum von männlichen Jugendlichen kann so **Gewalttaten im Erwachsenenalter vorhersagen**.
- Eine **Schulintervention** zur Verminderung des Medienkonsums führte zu einer Verminderung verbal aggressiven Verhaltens.

- Neue Medien erzeugen neue Formen der Gewalt: „Happy Slapping“.
  - Als **Happy Slapping** (engl. etwa für „fröhliches Schlagen“) wird eine Körperverletzung auf meist unbekannte Passanten, aber auch Mitschüler oder Lehrer bezeichnet. Die meist jugendlichen Angreifer laufen dabei z. B. auf ihr Opfer zu und schlagen es z.B. ins Gesicht. Mitunter werden Opfer auch bis zur Bewusstlosigkeit verprügelt, anderweitig verletzt, sexuell genötigt oder vergewaltigt. Die Angreifer flüchten daraufhin, ohne sich um das Opfer zu kümmern. Üblicherweise wird der Angriff von einem weiteren Beteiligten mit einer Handy- oder Videokamera gefilmt. Die Aufnahmen werden anschließend im Internet veröffentlicht oder per Mobiltelefon verbreitet.
- Internetmobbing
  - Rotten Neighbours
  - Spick mich

# Internet und Pornographie



# YouPorn.Com



# Internetforen

- Auf [YouPorn.com](http://YouPorn.com) teilen Hobbyfilmer erotische Sex-Filme mit der Öffentlichkeit, Filmen sich (und andere) beim Sex. Hochladen und Anschauen ist kostenlos.
- Sex-Videos zur Verfügung stellen und bewerten
- Das Internet macht's leicht, Prominente wie Paris Hilton machen es vor. Sogar Kinder können die Sexs-Clips von sehen, eine Schutzfunktion gibt es nicht
- [SexySpiele.net](http://SexySpiele.net) - eine kostenlosen Sex Flash Spiele Plattform.
  - Über 750 Sex Spiele Online Spielen.
  - Alles Gratis.
  - Als Kostenloses Mitglied alle Sex Spiele ohne Limit Spielen, SMS Schreiben, Porno TV anschauen und vieles mehr.

## Sex-Spiele für Kinect: 3D-Sexvilla-Macher sind dran.

Hände können zum Berühren einer virtuellen Figur genutzt werden. Das Spiel-Prinzip ist ganz ähnlich zur 3D Sexvilla, das Geschlechtsverkehr und sexuelle Praktiken auf dem PC simuliert.





- Unter anderem können die Spieler diesmal etwa ihrem Partner intensive Streicheleinheiten geben oder wilde Fetisch-Partys feiern.
- Besondere Neigungen können durch die freigestaltbaren Sexaktivitäten ohne Grenzen ausgelebt werden.
- Durch interaktive Sexspielzeuge kann eine intensive Nähe zu dem komplexen Handlungsverlauf erfahren werden.
- Zudem sollen die bisher bestehenden Grenzen zwischen Spieler und Software verschwinden, indem sie etwa einen lebensnahen Umgang mit den Polygonmodells ermöglichen.

- Freier und unkontrollierter Zugang zu pornographischen Inhalten durch das Internet
  - Sexualität als Konsumgut
  - Verrohung der Sexualität von Jugendlichen
  - Entkoppelung von Beziehung und Sexualität
  - Funktionalisierung und Mechanisierung von Sexualität
- Pädophilie in Chatrooms
- Sexchatrooms
- Sexkontaktforen

- Knapp **43 %** der Kinder und Jugendlichen haben bereits Gewalt- oder Porno-Videos auf Handys gesehen (Prof. Petra Grimm, Kommunikationswissenschaften Stuttgart).
- **93** Prozent haben einer Umfrage zufolge von Handy-Clips, die Vergewaltigungen und Morde zeigen, gehört (Prof. Petra Grimm). "Diese Inhalte anzuschauen und weiterzugeben ist eine Mutprobe", sagte Grimm.
- Jugendgefährdende Videos vor allem auf Handys von jungen Männern mit geringer Bildung.

# Risiken, Gefahren und Folgen

# Hirnforschung

- **Abhängigkeitspotential** von Internet und anderen elektronischen Medien wie Gameboy, Playstation und Handy dem **von stoffgebundenen Süchten** ähnlich
- **Veränderungen** der Wahrnehmung, Raum- und Zeitempfinden
- **Anpassung** an die virtuelle Welt, Verlust der Beziehung zur realen Welt
- **Neuroplastizität**: das Gehirn strukturiert sich in Abhängigkeit von den jeweiligen Nutzungsbedingungen
- Hauptsächlich **Aktivierung des Sehsinnes**
- **Defizite** auf der Ebene der Körperbeherrschung

- Stundenlanges Sitzen vor dem PC reduziert assoziative Verknüpfungen neuronaler Netze, da fast nur der Seh-Sinn genutzt wird
- Handlungskompetenzen werden schlechter ausgebildet, da nicht alle Sinneseingänge trainiert werden
  - Zusammenhang zwischen Emotion und Motorik
- Instabilität von Raum und Zeit im Spiel
  - Zeiten entsprechen nicht realem Raum-Zeit-Gefühl
- Derealisationsphänomene können sich einstellen
  - Zeit und Raum werden unwirklich erlebt

# Kommunikationsfähigkeit

- Kommunikation wird auf Sprache reduziert
  - Im Netz ist Sprache reduziert
  - Komplexe Bedeutungsgestalt von Sprache reduziert
- Körpersprache kommt kaum vor
- Geruchssignale fehlen
- Feinmodulationen der Sprache, die Bedeutung haben, werden reduziert (Kopfhörer)
- Keine Feinmimik, Feingestik

## Handlungsmöglichkeiten

- Sozial Skills werden reduziert erlernt
- Handlungsmöglichkeiten passiv
- Reduktion eigener Handlungsmöglichkeiten
- Reaktionsmuster vorgegeben und reduziert

# Soziale Integration, Selbstwertgefühl, Körperbild und Lebensqualität

- Mediennutzung verdrängt physische **Aktivitäten** mit Gleichaltrigen u. Familienmitgliedern.
- Überdurchschnittlicher Fernsehkonsum reduziert den **Kontakt** zu Gleichaltrigen und **soziale Akzeptanz** durch Klassenkameraden.
- Das in den Medien dargestellte **Körperbild** ist unrealistisch
- Gesichtssinn dominiert, Sehen verengt und verdichtet
- Eigene Körperempfindung wird kaum genutzt und trainiert
- Selbst-Bewusstsein durch virtuelles "Ich" geprägt
  - weibliche Menschen sind meist untergewichtig,
  - männliche oft muskulär und dysmorph.
  - Die Körperzufriedenheit kann nach dem Betrachten solcher Bilder sinken.



- **Musikvideos/ Vorbilder in Medien** scheinen eine Bedeutung bei der Ausbildung von Körperschemastörungen zu haben.
  - TV- Einführung auf den Fidschi-Inseln zeigte signifikanten Anstieg von Essstörungen.
  - Nach Einführung des Spiels „Miss Bimbo“ Anstieg von Essstörungen bei Kindern
- Bei adipösen Kindern und Jugendlichen korreliert der Fernsehkonsum in Querschnitt und Verlauf negativ mit dem **körperlichen und psychischen Wohlbefinden**.
  - Essgewohnheiten/ Essverhalten beim Fernsehen
- Schüler, die mehr am PC spielen, adipöser als Kontrollgruppe (Gentile et al., Iowa State University)

# Aufmerksamkeit, sprachliche und schulische Entwicklung

- Internetsucht korreliert bei Schulkindern und Videospieldkonsum bei Jugendlichen mit einem **Aufmerksamkeitsdefizit**.
- Bei TV-Gerät im Kinderzimmer, korreliertes Risiko für eine **Sprachentwicklungsverzögerung** bei Vorschulkindern um **45 %** erhöht.
- Der Fernsehkonsum im Kleinkindalter ist ein Prädiktor der
  - **kognitiven Entwicklung** bei der Einschulung,
  - der **Leistungszuwächse** in den ersten Schuljahren
  - sowie **späterer Schulabbrüche** und
  - der Wahrscheinlichkeit, ein Studium zu beginnen.

# Aufmerksamkeit, sprachliche und schulische Entwicklung

- Internetsucht korreliert bei Schulkindern und Videospieldkonsum bei Jugendlichen mit einem **Aufmerksamkeitsdefizit**.
- Wenn ein Fernsehgerät im Kinderzimmer steht, ist das korrelierte Risiko für eine **Sprachentwicklungsverzögerung** bei Vorschulkindern um 45 % erhöht.
- Der Fernsehkonsum im Kleinkindalter ist ein Prädiktor der **kognitiven Entwicklung** bei der Einschulung, der **Leistungszuwächse** in den ersten Schuljahren sowie **späterer Schulabbrüche** und der Wahrscheinlichkeit, ein Studium zu beginnen.

- Möglicher Mechanismen für die **Beeinträchtigung des Lernens** ist Zeitverdrängung durch Medienkonsum
  - Weniger Kommunikation mit Bezugspersonen
  - Weniger Zeit für Lesen
  - Weniger Zeit für kreatives Spiel
- und die Beeinträchtigung der Quantität und Qualität des Schlafs (REM-Schlaf) und der Gedächtnisfunktion durch emotionalen Stress
  - Horror und Gewalt in den Medien

## Körperliche Folgen

- Bewegungsmangel
  - Motorische Störungen
  - Adipositas
- Fehlernährung (Fastfood-Werbung)
  - Adipositas
  - Diabetes
- BMI korreliert mit TV-Konsum
- TV-Konsum Prädiktor für Diabetes, Adipositas und Rauchvolumen
- Augen- und Kopfschmerzen
- Verspannungen
- Schlafstörungen, Ein- und Durchschlafstörungen

# Risikomodell

- Männliches Geschlecht Risikofaktor (Möble et al, 2007, Baier & Rehbein 2009)
- Dysfunktionale Stressregulation (Grüsser et al, 2005)
- Lösen von Entwicklungsaufgaben in der virtuellen Welt
- Leistungsängste, reduzierte Bindung an Klassenverband

# Komorbide psychische Erkrankungen

- Affektive Störungen
  - Depressionen
- Angststörungen
  - Soziale Phobie
  - Soziale Unsicherheit
- Psychotische Störungen
  - Schizotypie
  - Schizophrenie
- Autistische Störungen
  - Asperger Autismus
    - Defizite in der sozialen und emotionalen Interaktion

# Bildarbeiten und Auswertung von Aussagen von Patienten mit Mediensucht“

# „Die Spitze des Eisbergs“

- Tiefgreifende Störung der Beziehungs- und Selbstregulation (Bindung an die PC- Chatgruppe)
- Suche nach Anerkennung und Erfolgsgefühlen
- Negativkreis und Automatisierung der Onlineaktivität
- Doppeldiagnosen

## Ergebnisse einer Befragung von Jugendlichen, was zur Mediensucht geführt hat

- Geringer Selbstwert
- Gescheiterte Beziehungen, keine Freundin
- Unselbständigkeit
- Aggressive Ausbrüche
- Trennung der Eltern, Tod wichtiger Bezugspersonen
- Probleme mit dem Aussehen
- Mobbing und Konflikte in der Schule
- Schüchternheit und mangelndes Durchsetzungsvermögen

## Faszination am PC/Internet:

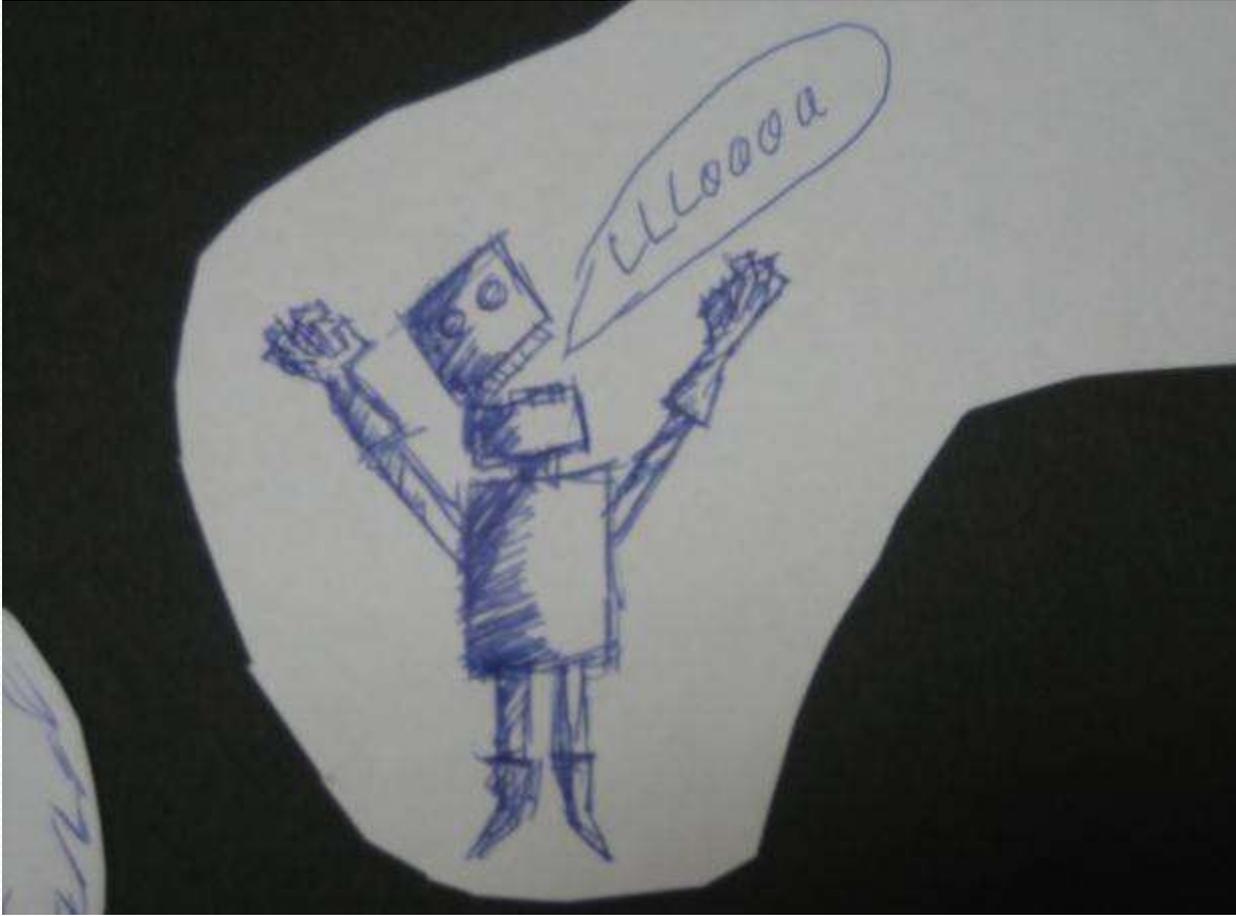
- Spielen mit Freunden
- Die interessante Technik und Vielfalt des Mediums
- Aufsteigen in den verschiedenen „Levels“
- Akzeptanz von anderen Mitspielern
- Anonymität, Heimlichkeit, „second life“
- Hemmungslosigkeit

# Erste Ergebnisse

- Vorstellungen in der KJP häufig aufgrund komorbider Störungen
- Standardisierter Bogen zur Erfassung von Suchtmustern sinnvoll
- Mediensucht häufig dysfunktionaler Lösungsversuch bei Vorliegen anderer Grundstörung/ Epiphänomen. Im Verlauf eigenständige Störung mit Sucht-Charakter
- Teilstationäres Behandlungsangebot wird bereitwilliger wahrgenommen
- Schulbesuch häufig wichtig für Behandlungsmotivation
- Ambulante Vor-Phase erhöht Wahrscheinlichkeit des Einlassens auf stationäre Behandlung
- Bei schwerer Ausprägung und komorbiden, familiären Dysfunktionen stationäres Angebot besser
- Behandlungssetting erfordert spezielle Kenntnisse

Bilder





















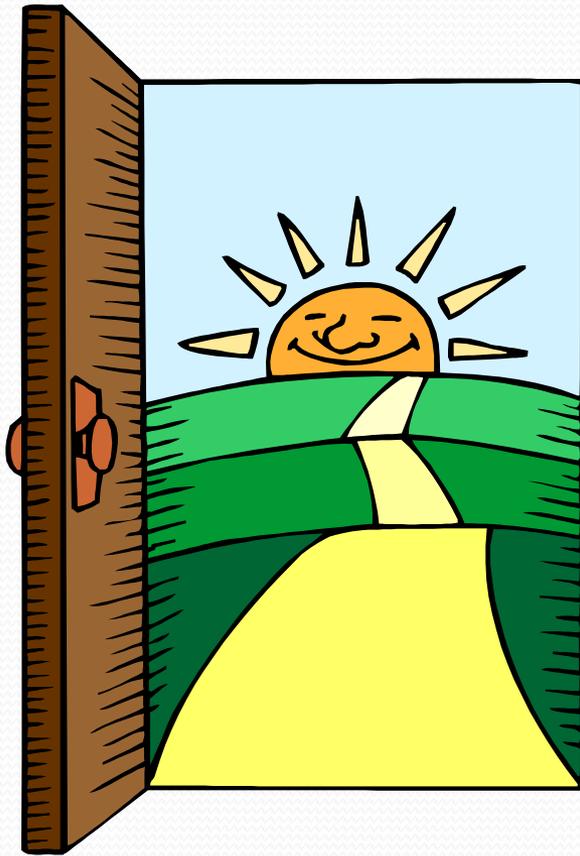




# Literatur-Hinweise

- **Bergmann/ Hüther:** „Computersüchtig- Kinder im Sog der modernen Medien“, Patmos- Verlag Düsseldorf (2006)
- **Florian Rötzer (Hrsg.):** „Virtuelle Welten- reale Gewalt“, Heise- Verlag, Hannover (2003)
- **„Flimmo“:** kostenlose Programmberatung von 13 Landesmedienanstalten für Eltern , [www.flimmo.tv](http://www.flimmo.tv)
- **Dtsch. Ärzteblatt:** Übermäßiger Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen: Risiken für Psyche und Körper, 2007; 104(38): A-2560 / B-2262 / C-2194
- **Elementarästhetisches Lernen und Identitätsbildung - Zwischen körperlich erfahrbaren Räumen und medialen Erlebniswelten balancieren;** Christine Hümpel-Lutz und Eva Koethen , 2005, Paulo Freire Verlag

# VIELEN DANK



und eine schöne Restwoche