



Abgetaucht in virtuelle Welten

...wo sind die denn alle hin?

01.07.2009

Lübstorf

Alexander Groppler

HELIOS Kliniken Schwerin

CFFK

Klinik für Abhängigkeitserkrankungen





Warum verlieren sich immer mehr Menschen in virtuellen Welten ?

Immer schönere **virtuelle** Lebenswelten: Videos der Onlinespiele „Silkroad“ und „World of Warcraft“





Was ist „Spielen“?

„Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“

– Huizinga: *1938/1991, S. 37*





Was bieten virtuellen Welten heute

Vividness (Lebendigkeit)

- sensorisch komplexe Umgebung
- wie viele Wahrnehmungssinne werden angesprochen
- Wie ausdifferenziert sind diese

Interactivity

- speed – Latenzzeit zwischen Eingabe und Rückantwort
- range – Anzahl änderbarer Eigenschaften
 - Art und Ausmaß der möglichen Änderungen
- mapping – Verknüpfung zwischen Art der Aktion (RL) und Änderung im Medium

Immersion

Vollständiges Eintauchen –
Alle Sinne von künstlichen
Eindrücken eingenommen



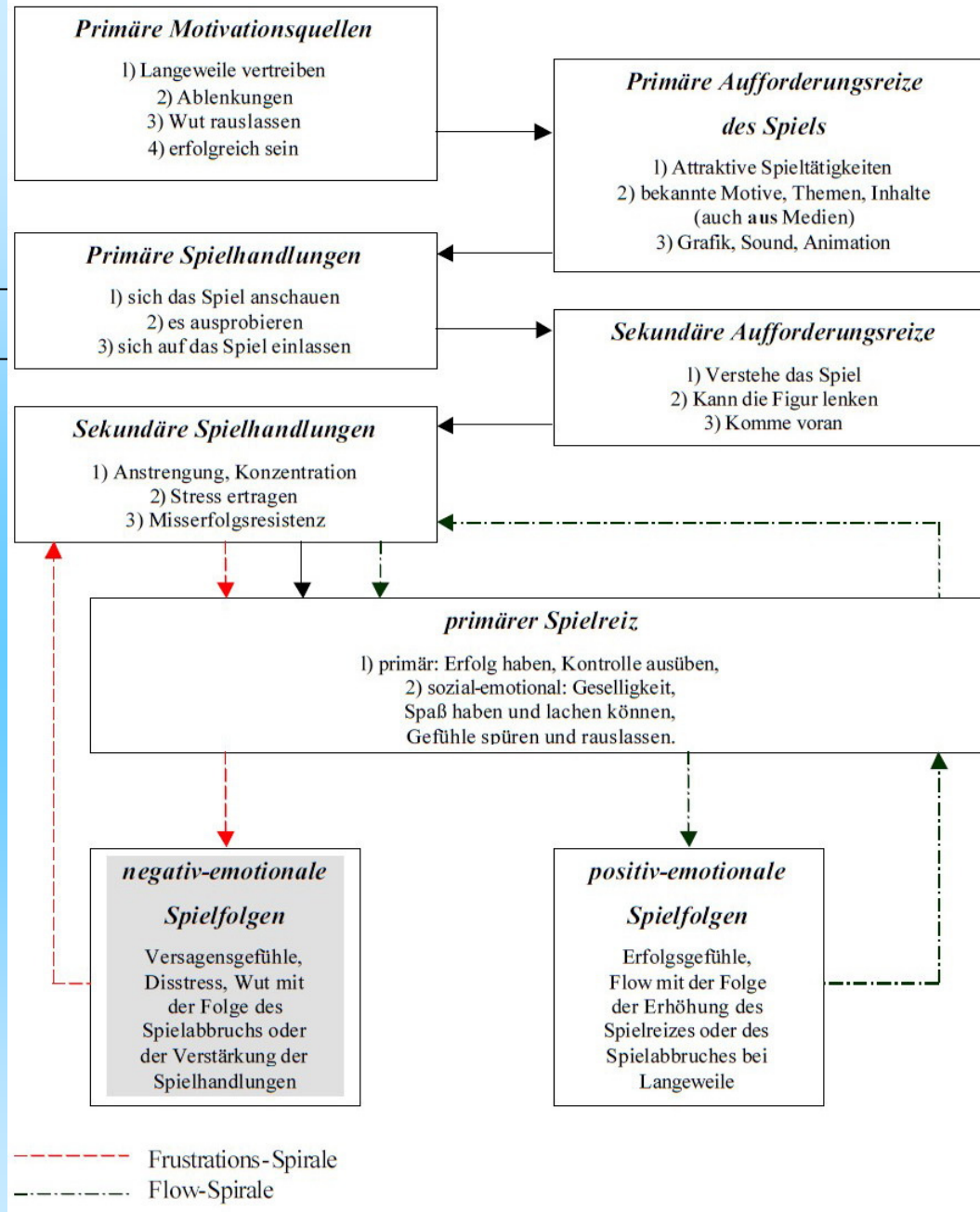
nach Steuer (1995)



Moderne Spiele als virtuelle Welten

- Software und Hardware haben sich in den letzten Jahren massiv weiterentwickelt
 - bezüglich der Darstellung, der Eingabe, der Ausgabe und auf der Angebotsebene
- Fotorealismus ist möglich
- Neue Arten von Spielen
 - z.B. Sandbox-Games, MMORPGs
- Persistenz





Groppler 2002, nach Fritz und Misek-Schneider 1995





Gründe für Flucht ins Medium

- Angst vor Versagen in realem Leben
- Soziale Ängste (Angst vor Ablehnung, Scham)
- Niedriges Selbstbewusstsein
- Ablenkung von Problemen
- Langeweile und Einsamkeit
- Unerfüllte Wünsche, Gefühl von Vernachlässigung



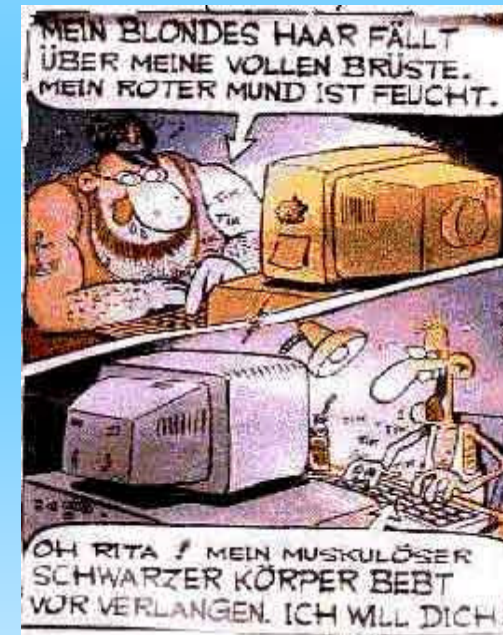


Faszination von virtuellen Welten

- Interaktivität
- Flow – Erlebnis
- Stimmungs-Management
- Identitätswechsel
- Soziale Kontakte
- Andere Welten erleben

→ Bedürfnisbefriedigung

besonders interessant Personen mit einem „real-life Defizit“





Fazit:

Die „reale Welt“ hat einen mächtigen Gegenspieler bekommen.

Um ihm effektiv begegnen zu können, sollte man diesen einschätzen und (be)werten können.

Auch für uns (als Berater/Behandler) ist ein Mindestmaß an Medienkompetenz notwendig.





Unterschiedliche Nutzung

- Virtuelle Räume gehören zu uns umgebenen Lebenswelten
- Bei Medienabhängigen ist es die virtuelle Welt die „primäre Lebenswelt“
- Auch bei gleichem Medium sehr unterschiedliche Nutzung möglich
- Selbst spezifische Anwendungen lassen inzwischen sehr unterschiedliche Nutzungsmuster zu:





Unterschiedliche Nutzung

Nutzer von „World of Warcraft“ können:

- leistungsorientiert kompetitiv spielen (PvP)
- leistungsorientiert kooperativ spielen (Gildenspiel, leistungsorientiert)
- Rollenspiel
- Kontaktbörse zu Gleichgesinnten (Fantasy-Fans)
- WoW als Kommunikationsplattform (Chat, Programme anderer Anbieter)
- Interesse an Organisation, Leitung oder sozialer Macht
- Funktionen in Gilde (Website gestalten, Forum moderieren...)
- „Farmen“

...





MMORPG



Möglichkeiten der virtuellen Welt:

- immer verfügbar
- Abenteuer erleben
- klare soziale Strukturen und Regeln
- Kommunikation mit Gleichgesinnten
- andere Identität möglich
- Macht und Anerkennung
- Online einkaufen, ersteigern und versteigern

...





World of Warcraft (WoW)

- Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG)
- Über 11 Millionen Nutzer weltweit
- Nutzungsgebühren!!!: ca. 12€/Monat
- 2. Programmiererweiterung erschienen





Welche Infos sind auch relevant:

Beispiel: Rollenspiele als exzessive Tätigkeit

1. Welches Spiel wird vorrangig konsumiert?
2. Allein oder gemeinsam mit anderen?
3. Welchen Charakter verkörpert der Avatar?
4. Welche Aufgaben übernimmt der Spieler?
5. Wie groß ist die Gilde?
6. Welche Regeln hat die Gilde?
7. Funktion in der Gilde?
8. Welche Spielziele werden verfolgt (individuell und in Gruppe)?
9. Was macht das Spiel besonders reizvoll?
10. Teilnahme an Aktivitäten rund um das Spiel...





Ziel der Informationserfassung

Kenntnis erlangen über
Bedürfnisse, aber auch die
Ressourcen des Betroffenen

- Ziele des Patienten erkennen
- Motivationsarbeit

- Entwicklung von
Handlungsalternativen
- erworbene Ressourcen nutzen





Mediensucht-Anamnese

- Neben herkömmlicher Anamneseerhebung auch Augenmerk auf virtuelle Lebenswelt legen
- Patienten über diese Akzeptanz und Wertschätzung auch bei geringer Motivation gut erreichbar
- dieser Teil der Anamnese nicht standardisiert möglich
 - Angebotsvielfalt ändert sich schnell und wird immer weiter ausgebaut
- weitere Hinweise auf intrapsychische Vorgänge und komorbide Störungen („dem Roboter in den Kopf schauen“)
- eigene Medienkompetenz ist hilfreich, ist aber nicht vorausgesetzt





...da sind „DIE“ alle hin!

Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit!

