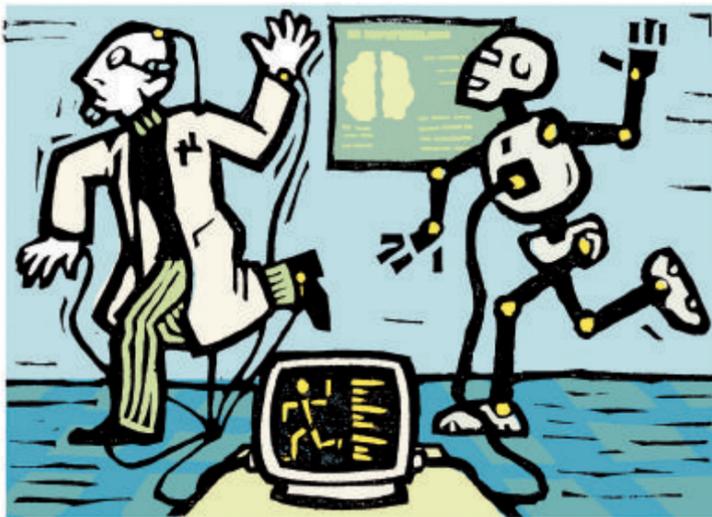


## Technologie

## Notiz Block



### Neue Methode misst Spielspaß

Auf der Spielentwicklerkonferenz „Quo Vadis 2008“ Anfang Mai in Berlin trafen sich rund 600 Designer, Programmierer, Grafiker und Animationsexperten. Im Rahmen der Konferenz wurde ein neuer Ansatz vorgestellt, der Spielentwicklern eine Möglichkeit geben soll, auf wissenschaftliche Art den Spielspaß zu messen. So kann mit psychophysiologischen Methoden beispielsweise herausgefunden werden, welche Emotionen ein Nutzer während des Spielens empfindet. Mithilfe einer standardisierten Befragung werden so wertvolle Einblicke in die Gemütszustände der Spieler getan, die etwa Aufschluss darüber geben, ob sich jemand fürchtet oder freut. Diese Informationen können sich in weiterer Folge vor allem für die Optimierung eines Spielprodukts als hilfreich erweisen, noch bevor dieses offiziell für den Handel freigegeben worden ist.

Vorgestellt wurde der neue Ansatz von Lennart Nacke vom schwedischen Blekinge Institute of Technology. Im Zentrum des Interesses steht dabei vor allem das Messen des Spielspaßes und der Emotionen, die Nutzer beim Spielen beziehungsweise durchleben. Dies erreicht Nacke durch die Verwendung einer klassischen Befragungsmethode. Aber auch technische Hilfsmittel kommen in diesem Zusammenhang zum Einsatz. So verfolgt Nacke beispielsweise per Eye-Tracking die Blickrichtung des Spielers und weiß, wohin dieser schaut und ob er dabei konzentriert ist. Welche überraschenden Ergebnisse auf diese Art gewonnen werden können, schildert Nacke am Beispiel eines überprüften Ego-Shooters. Hier sei besonders auffällig gewesen, dass Spieler zwar immer das Gefühl gehabt hätten, den Kopf ihrer virtuellen Gegner anzuvisieren. Die genauere Analyse habe aber gezeigt, dass sie in Wahrheit eher auf den Bauchbereich gezielt hätten.

### Online-Spiele machen süchtiger

Glücksspiele im Internet bergen ein höheres Suchtpotenzial als der Gang in ein Casino. Dieser Auffassung ist nicht nur die Psychologin Chantal Mörsen von der Universität Manz, die im Februar dieses Jahres gemeinsam mit anderen Experten beim „Symposium Glücksspiel 2008“ über die Umsetzung des deutschen Glücksspiel-Staatsvertrages und die neuesten Erkenntnisse der Glücksspielforschung diskutiert. Aktuelle Studien zufolge gibt es in Deutschland zurzeit rund 250.000 Spielsüchtige, das entspricht in etwa der Zahl von Drogen- und Alkoholabhängigen. Besonders das Online-Glücksspiel stelle eine große Gefahr dar, da es auf die gesellschaftliche Gruppe ziele, die am ehesten für Spielsucht anfällig ist: junge Erwachsene.

### Männer fahren auf Computerspiele ab

Der Suchtfaktor von Computerspielen ist bei Männern höher als bei Frauen. Dies behauptet eine Forschergruppe der Stanford University im Fachmagazin *Journal of Psychiatric Research*. Auf Basis eines selbst entwickelten einfachen Computerspiels hatten die Forscher die neuronalen Gehirnaktivitäten bei Männern und Frauen untersucht. Das erstaunliche Ergebnis: Das Belohnungszentrum im Gehirn eines Mannes wird beim Spielen am Computer stärker angeregt als das einer Frau. Diese Beobachtung könne nach Meinung der Forscher allerdings vorerst nur für solche Spiele bestätigt werden, in denen der territoriale Zugewinn eine Rolle spielt. Hier scheinen sich Männer eher herausgefordert zu fühlen als Frauen. Ausschlaggebend für diesen Unterschied sei vor allem die historische Rolle des Mannes als Eroberer und Tyrann, vermuten die Forscher. Weitere Forschungen sollen Details klären. *pte/kl*

## Elektronische Verführer

Technik wird oft als Geschenk des Himmels oder Werk des Teufels gesehen. Doch die Verantwortung hinsichtlich ihres Einsatzes liegt beim Menschen. Über den Zwang, nicht abschalten zu können.

Irina Slosar

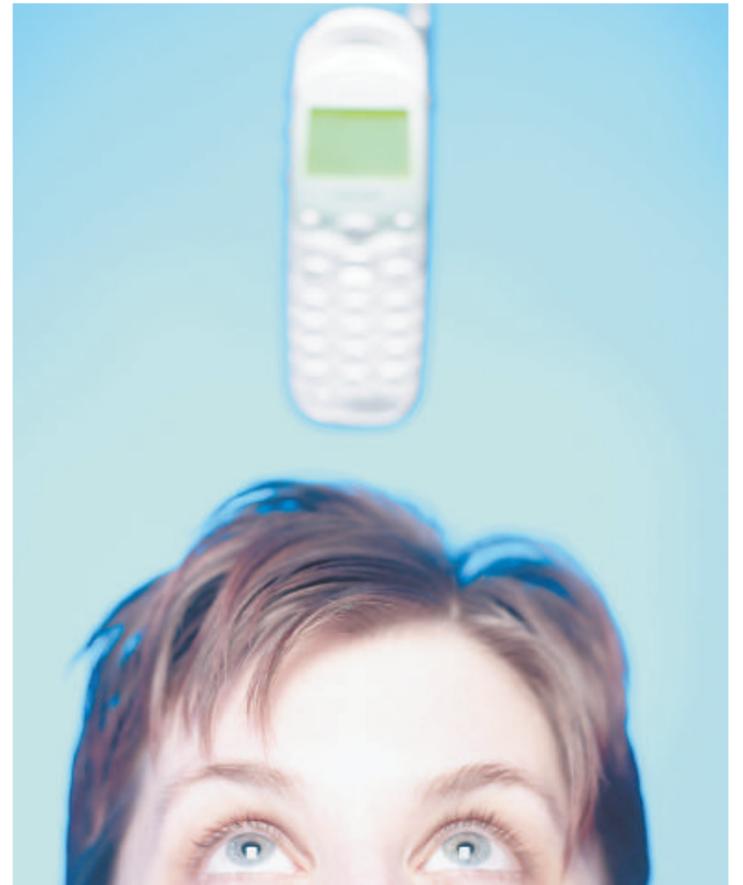
Seit Jahren macht das Internet hinsichtlich des Suchtverhaltens seiner Nutzer Schlagzeilen. Laut Karl Kollmann, dem stellvertretenden Leiter der Abteilung Konsumentenpolitik bei der Arbeiterkammer, haben die letzten österreichischen Erhebungen ergeben, dass sieben bis 13 Prozent der Nutzer internet-süchtig sind. Zu den Online-Bereichen mit größtem Suchtcharakter zählen Spiele, Sex und Kommunikation. Am meisten betroffen sind Jugendliche.

Handy-Sucht ist ein neuerer Begriff und beschreibt den Zwang, mit anderen Menschen in Kontakt zu treten; in der Fachliteratur werden beide Süchte unter Mobile and Internet Dependency Syndrome (Maids) geführt. Die Mobilfunkanbieter haben diesbezüglich keine oder nur marginale Erfahrungen: „Wir beobachten kontinuierlich den Einfluss moderner Kommunikationsmittel auf die Gesellschaft, jedoch haben wir Handy-Sucht bisher nicht als spürbaren Problemfaktor erlebt. Bis dato sind uns diesbezüglich noch keine Probleme in unserer Kommunikation mit Kunden und deren Angehörigen untergekommen“, stellt Berthold Thoma, Geschäftsführer von „3“, fest.

„Eine intensive und übermäßige Nutzung ist vor allem bei Medien typisch, die neu auf dem Massenmarkt sind. Das Handy hat diesen Punkt bereits überschritten“, erklärt Michaela Egger, Corporate-and-Internal-Affairs-Leiterin bei Mobilkom. „Aus Medienberichten und Kontakten zu Mobilfunkbetreibern weltweit wissen wir, dass diese Form der Sucht in anderen Ländern eine bedeutend stärkere Rolle spielt als in Österreich. Laut einer japanischen Studie, die Anfang 2008 veröffentlicht wurde, ist dort das Suchtverhalten unter Jugendlichen sehr stark ausgeprägt – speziell was SMS und E-Mail betrifft.“

#### Fragliche Indikatoren

Kollmann will diesen Aussagen nicht so recht Glauben schenken. „Vermutlich sind auch hier Jugendliche am stärksten betroffen. Gleichzeitig sind deren Eltern bestrebt, aus eigener Kraft die unkontrollierbaren Kosten zu decken und auf Angebote wie WertkartenHandy umzusteigen. Deshalb bleiben Informationen über Suchtscheinungen im Verborgenen.“ Statistische Erhebungen zu diesem Bereich gibt es hierzulande noch keine. Suchtberater



Wer bei Verlust seines Handys Anfälle von Wut oder Angst bekommt, sollte professionelle Hilfe suchen. Foto: Photos.com

und Forscherschlagen bereits Alarm, doch scheinen ihre Kriterien recht streng zu sein. Relativ hoher emotionaler Stress, wenn man das Handy zu Hause vergessen hat, könnte demnach schon ein Suchtsymptom sein. Die Standardfragen, um festzustellen, ob jemand süchtig ist, wirken für viele Internet- und Handy-Nutzer befremdend. Wer mehr als fünf Stunden täglicher Freizeit „versurft“ oder bei Verlust seines Handys Wut- oder Angstanfälle bekommt, sollte professionelle Hilfe suchen.

Von Sucht wird gesprochen, wenn die Lebensqualität beeinträchtigt wird, bei der Nutzung negative Emotionen entstehen und Entzugerscheinungen auftreten. Als Paradebeispiel gilt der Jugendliche, der zu toben anfängt, wenn ihm sein Handy weggenommen oder der Internet-Zugang verwehrt wird. Ob diese und ähnliche Indikatoren zur Wahrheit führen können, bleibt zu hinterfragen.

Eine andere Art der Annäherung an diese Thematik stellen Studien über Wechselwirkungen von computer- oder handyvermittelter Kommunikation von Menschen dar, wie zum Beispiel in der Studie *Daumenkultur – Das Mobiltelefon in der Gesellschaft*. Auch hier taucht manchmal die „Suchtproblematik“ auf, wird aber in breiteren psychosozialen Kontext gesetzt.

Das Beispiel des Jugendlichen, dessen Handy-Kosten außer Kontrolle geraten sind, wird im Kontext der Eltern-Kind-Beziehung zu einem Anlass der „üblichen“ Erziehungsarbeit.

#### Technologie als Verstärker

Das Konzept eines Ermöglichungspotenzials von Technik rückt sie nur scheinbar zurück in die „Neutralität“, also jenseits jedes moralischen Wertens. In dem, was sie ermöglichen kann, eröffnet sich der Einfluss auf die Menschen und ihre Beziehungen, die keineswegs nur „unsüchtige“ Formen generieren.

Die Studie *Wie verändern sich soziale Beziehungen durch Mobilkommunikation* von Nicola Döring zeigt, wie das Handy oft als Verstärker ins Beziehungsleben eingreift, jedoch seine Wirkung immer von herrschenden Beziehungsstilen und -situationen abhängig ist. Ein Handy in den Händen eines Eifersüchtigen wird zu einem „Kontrollgerät“ wie etwa mit der Frage „Wo bist du gerade?“. Wenn Eifersucht ausfunkt, wird das Handy zu einem Stalking-Instrument. Das Handy ermöglicht auch Rückversicherung und Anteilnahme, besonders im Leben mit Kindern. Wie sehr es in Anspruch genommen wird, hängt grundsätzlich vom Erziehungsstil ab.