

**Dr. Christian Montag** Institut für Psychologie

Universität Bonn  
Kaiser-Karl-Ring 9  
53111 Bonn  
Deutschland  
Tel.: 0228/73-4309

Bonn, 10. August 2010

## **Stumpft das Spielen von Ego-Shooter-Games tatsächlich ab?**

Die Erforschung der Auswirkungen von Ego-Shooter-Spielen auf die Verarbeitung von Emotionen steckt nach wie vor in den Kinderschuhen. Trotz einer sehr heterogenen Datenlage bezüglich dieses Forschungsbereichs wird unmittelbar nach Amokläufen an Schulen in Medien und Politik plakativ der Ruf laut, diese Art von Computerspielen zu verbieten.

Da die meisten Studien im Feld lediglich Fragebogenansätze verwenden, um beispielsweise Aggressionsbereitschaft oder Ängstlichkeit als Folge von Computerspielkonsum zu messen, ist es von besonderer Bedeutung auch die neuesten Techniken der Hirnforschung bei der Untersuchung dieser wichtigen Frage zu berücksichtigen, denn schließlich werden ja Emotionen wie Aggression oder Angst in unserem Gehirn generiert.

Die Abteilung „Differentielle und Biologische Psychologie“ der Universität Bonn beabsichtigt gemeinsam mit dem Life & Brain Center (ebenfalls Universität Bonn) eine groß angelegte Studie unter der Verwendung der funktionalen Magnetresonanztomographie (fMRT) durchzuführen. Bei fMRT handelt es sich um ein nicht-gesundheitschädliches Verfahren, in dem Teilnehmer in den Kernspintomographen hineingefahren werden (in etwa bis zur Hälfte des Körpers), um dort deren Gehirnaktivität aufzuzeichnen. Vereinfacht dargestellt wird im MRT der Verbrauch von Sauerstoff im Gehirn gemessen, wobei man davon ausgeht, dass die Hirnareale, die besonders bei der Verarbeitung von gezeigten Reizen in Anspruch genommen werden, einen größeren Verbrauch an Sauerstoff aufweisen.

In der geplanten Studie werden standardisierte Bilder mit emotionalem Gehalt gezeigt, von denen man genau weiß, welche Emotionen sie auslösen. Dabei wird dann der Frage nachgegangen, ob bei Spielern und Nicht-Spielern von Ego-Shooter-Games die Emotionen in gleicher Art und Weise und Intensität ausgelöst werden. Zusätzlich werden die Teilnehmer der Studie gebeten, eine DNA Probe mittels eines nicht-invasiven Backenepithelzellastrichs abzugeben (mit einem handelsüblichen Q-Tip). Die Untersuchung der DNA mit Hinblick auf Regionen, in denen Menschen sich unterscheiden, liefern wichtige Erkenntnisse über unsere Persönlichkeit und lässt auch Schlüsse darüber zu, wer z. B. unabhängig von der Computerspiel-Expertise in der gesamten Teilnehmergruppe auf emotionale Inhalte besonders stark oder schwach anspricht. Von besonderem Interesse sind hierbei Genvarianten, die die Struktur und Funktionalität unseres Gehirns beeinflussen. An dieser Stelle weisen wir explizit daraufhin, dass unsere Studie strengsten Datenschutzvorkehrungen entspricht. Die Daten werden nicht an Dritte weitergegeben, nur von Mitarbeitern der oben genannten Institutionen verarbeitet und dienen ausschließlich Forschungszwecken. Für die Teilnehmer der Studie ist es wichtig zu wissen, dass die Studie keine Stigmatisierung einzelner Spieler/Nichtspieler zur Folge haben wird: Die statistischen Analysen ermöglichen lediglich einen Vergleich von Gruppen (z. B. Computerspieler vs. Nicht-Spieler oder Träger einer bestimmten Genvariante vs. eine anderen Genvariante), lassen aber keine Individualdiagnostik zu.

Insgesamt wird die Studie mit ca. 45 Minuten im Scanner veranschlagt. Die Teilnehmer haben vor Ort jederzeit die Möglichkeit ohne Angabe von Gründen die Studie abubrechen. Nach Teilnahme an der Scannerstudie bitten wir die Teilnehmer zusätzlich ca. 30 Minuten Fragebögen auszufüllen, in denen neben soziodemographischen Variablen auch Ausprägungen von Persönlichkeitseigenschaften im Selbstreport erfasst werden. D. h. vor Ort dauert die komplette Teilnahme an der Studie ca. 90 Minuten. Die Studie findet von Dienstag, dem 24.08.2010 bis einschließlich Montag, dem 30.08.2010 auf dem Venusberg im Life & Brain Center statt. Das Hirnforschungcenter ist vom Bonner Hauptbahnhof einfach mit dem Bus innerhalb von 25 Minuten zu erreichen. Die genaue Anfahrtsbeschreibung gibt es nach Terminvereinbarung. Termine können jederzeit mit Herrn Dr. Christian Montag (Kontakt siehe unten) vereinbart werden.

### Wer kann teilnehmen?

Für die Teilnahme an dieser Studie suchen wir über die Webseite [esl.eu/de](http://esl.eu/de) volljährige gesunde Ego-Shooter-Spieler (also keinerlei psychiatrische/neurologische Vorerkrankungen wie z. B. Depression oder Epilepsie), die bereits seit mindestens zwei Jahren intensiv Ego-Shooter-Games spielen und eine große Expertise bei Ego-Shooter-Games wie z. B. Counterstrike mitbringen. Um Reisekosten möglichst niedrig zu halten / zu vermeiden, suchen wir bevorzugt Spieler aus dem Umkreis Köln/Bonn. Als Aufwandsentschädigung erhält jeder Teilnehmer der Studie 25 Euro und eine CD-ROM mit hochauflösenden Bildern des eigenen Gehirns.

Wir würden uns sehr freuen, wenn sich viele Spieler bereit erklären bei der Untersuchung dieser wichtigen gesellschaftsrelevanten Frage zu helfen! Bei Fragen steht Dr. Christian Montag stets bereit. Vielen Dank für das Interesse.

### **Kontakt & Ansprechpartner**

Dr. Christian Montag

Abteilung „Differentielle und Biologische Psychologie“

Universität Bonn

Kaiser-Karl-Ring 9

53111 Bonn

Telefon 0228 / 73 4309

E-Mail: [christian.montag@uni-bonn-diff.de](mailto:christian.montag@uni-bonn-diff.de)

Webseite: <http://www.diff-psych.de>