

Pressemitteilung

Universität Duisburg-Essen

Cathrin Becker

21.08.2019

<http://idw-online.de/de/news720820>

Buntes aus der Wissenschaft, Forschungsprojekte
Gesellschaft, Informationstechnik, Medien- und Kommunikationswissenschaften
überregional



Offen im Denken

Probanden für Gamer-Studien gesucht Was und wie spielt Deutschland?

Für die einen öffnen sich an Rechnern und Konsolen neue Welten, die anderen können am Daddeln nichts finden – Dr. Magnus Liebherr und Stephanie Antons von der Universität Duisburg-Essen (UDE) interessieren sich für beide Gruppen. Die Kognitionspsychologen suchen Probanden für zwei neue Studien.

Was, wann und wieviel wird in Deutschland gespielt? Wer ist überhaupt ein Gamer, und was für Fähigkeiten braucht es dazu? „Wir wollen uns ein umfassendes Bild machen und suchen deshalb Videospiele aus ganz Deutschland“, so Studienleiter Magnus Liebherr vom Lehrstuhl für Allgemeine Psychologie: Kognition (Prof. Dr. Matthias Brand). Alle, die gerne zocken, können an einer zehnmütigen Online-Umfrage (<http://udue.de/wasspieltdeutschland>) teilnehmen. „Alter, Geschlecht oder die Häufigkeit des Spielens ist egal.“

Spezieller wird es bei der zweiten Studie. Gesucht werden Frauen und Männer zwischen 18 und 35 Jahren, die mindestens 14 Mal in der Woche Schlachten schlagen bei „Multiplayer Online Battle Arena“ (MOBA)-Games – oder die überhaupt nicht spielen. Die Studie wird mithilfe der funktionellen Magnetresonanztomographie (fMRI) am Erwin L. Hahn Institut in Essen durchgeführt. Für die dreistündige Untersuchung bekommen die Probanden eine Aufwandsentschädigung von 40 Euro.

MOBA-Games sind Echtzeit-Strategiespiele mit Wettkampfcharakter, die Millionen von Menschen weltweit an die Rechner und Konsolen locken. Was dabei im Kopf der Spieler und Nicht-Spieler vor sich geht, soll der Scanner zeigen. „Wir möchten unter anderem mehr über die Effekte des Spielens auf Aufmerksamkeit, Handlungskontrolle und Arbeitsgedächtnis herausfinden“, erklärt Liebherr. Ergänzend sammeln die Wissenschaftler Angaben zu Gamingverhalten, Impulsivität und Soziodemographie.

Interessierte können unverbindlich ihre Telefonnummer hinterlassen, um mehr Infos zur Studie zu erhalten:
gaming-fmrt@uni-due.de

Redaktion: Cathrin Becker, Tel. 0203/37 9-1488, cathrin.becker@uni-due.de

wissenschaftliche Ansprechpartner:

Dr. Magnus Liebherr, Allgemeine Psychologie: Kognition, Tel. 0203/37 9-2251, magnus.liebherr@uni-due.de