

EU: Wissen und Innovation
Im Rahmen der spanischen Ratspräsidentschaft findet eine interessante Umfrage zu Wissenschaft und Innovation in Europa statt, an der jeder Bürger teilnehmen kann. Die Umfrage soll Herausforderungen umreißen, die Europa bis 2030 angegangen haben muss. Die europäische Kommission will so herausfinden, was den Bürgern wirklich wichtig ist. Das Konzept wurde von europäischen Forschern und Innovatoren entwickelt, unter ihnen Norman Foster, Jane Goodall oder Karlheinz Brandenburg.
www.challenge2030.eu

Médecine du sport
Le Centre de recherche public de la Santé (CRP-Santé) inaugurerá mercredi 12 mai 2010 les locaux du Laboratoire de recherche en médecine du sport. Créée en juillet 2009, cette unité de recherche du CRP-Santé s'est installée au Centre médical de la Fondation Norbert Metz il y a quelques mois. La proximité avec le milieu clinique, la collaboration étroite avec les médecins et kinésithérapeutes du CHL à Eich et les activités de formation d'étudiants en sciences de la motricité, éducation physique, kinésithérapie et médecine permettent de développer une activité de recherche au service du patient.

Rekrutierung im CRP-Santé
In einer parlamentarischen Frage will der Abgeordnete Jean Colombera (ADR) Näheres über Rekrutierung und Funktionen des CRP Santé wissen. Minister Mars Di Bartolomeo verweist zunächst auf die hohe Zahl von Dr.-Diplomen (Ph. D.) - 69 von 235 Mitarbeitern - und auf Spezifikationen zu einer vom Abgeordneten beanstandeten Arbeitsanzeige. Danach unterstreicht er die Qualitätsbestrebungen nach internationalen Normen. Der Anteil an zeitlich unbegrenzten Arbeitsverträgen (CDI) überschreite mit 65 Prozent das hierzulande Übliche.

Cross-border metropolitan
A series of lectures "Changing Borders: from Separation to Interface?", supported by the National Research Fund of Luxembourg (FNR), is organised by the public research centre Ceps/Instead in collaboration with the University of Luxembourg in the frame of their research projects Metrolox and Metroborder dedicated to cross-border metropolitan regions in Europe. The next lecture, "Border Effects and Borderlands: Lessons from Post-Apartheid South Africa" by Prof. Frédéric Giraut from the University of Geneva (Switzerland), takes place on Thursday 20th May at 4 pm at the Maison de l'Europe (7, rue du Marché-aux-Herbes).
<http://metrolox.ceps.lu>

BAP-Extra-Kongress

Spiel und/oder Erleben

Experimentalpsychologie und gewalttätige Computerspiele an der Uni Luxemburg

VON LIZA GLESENER

Kupplung kommen lassen, Gas geben und los: mit 160 km/h in die enge Linkskurve, der Wagen schlittert - gerade noch geschafft. Mit Vollgas wird ein blauer Rennwagen rechts überholt; der nächste Gegner wird links von der Fahrbahn gerammt, überschlägt sich dreimal und ist aus dem Rennen. Weiter geht es!

Wie gebannt starrt der Spieler auf den Computermonitor: Diese Szene könnte sich in fast jedem beliebigen Studentenwohnheim abspielen. Tatsächlich befindet sich der Spieler aber im neu eingerichteten Medien- und Experimentallabor (MExLab) der Uni Luxemburg und rast im Rahmen einer Semesterarbeit des Psychologie-Studiengangs durch die virtuelle Landschaft des FlatOut2-Spiels.

„Im Laufe unseres experimentallpsychologischen Praktikums müssen die Studenten ihre erste eigene experimentelle Studie selber ausarbeiten, durchführen und anschließend einem Fachpublikum präsentieren“, erklärt Dr. André Melzer, Leiter des MExLab und Betreuer der oben erwähnten Studie. „Dass Risiko verherrlichende Rennspiele wie FlatOut2 auch negative Auswirkungen auf das reelle Fahrverhalten haben, wurde mehrfach belegt“, erläutert Melzer weiterhin. So ist mittlerweile die Frage, ob jemand Rennspiele spielt, bei der Vergabe von neuen Autoversicherungen relevant. Melzers Studentengruppe ging nun einen Schritt weiter: Die Studierenden wollten herausfinden, ob Rennspiele auch aggressionssteigernde Wirkung haben, und ob Gewalt verherrlichende Videospiele auch Risiko steigernd sind. Zu diesem Zweck verglich die Studentengruppe die Effekte von FlatOut2 mit „Grand Theft Auto“, einem gewalthaltigen Videospiele.

Sehr stark von der Spielerpersönlichkeit abhängig
Die Teilnehmer der Studie wurden mittels mehrerer Methoden getestet. Blutdruckmessungen vor und nach dem Spiel geben Auskunft über den Erregungszustand der Spieler; zusätzlich wurde mittels des „Vienna Risk Taking Test“ die Risikobereitschaft in realistischen Verkehrssituationen ermittelt. Ein bedeutsames Ergebnis der Studie war, dass Risikobereitschaft und Aggressivität sehr stark



Gewalt, Videospiele und studentische Motivation.

(FOTO: FNR)

von der Persönlichkeit des Spielers und eher weniger vom Spiel abhängen. So sind - aufs Spiel bezogen - Menschen, die den Kick suchen, risikobereiter und fühlen weniger Schuld. Mehrere Hypothesen der Studierenden konnten nicht bestätigt werden. „Experimentalpsychologie ist schwierig, und es gibt immer Rückschläge bei empirischen 'Arbeiten'“, äußert Melzer. Wichtig am Experimentallpraktikum ist nicht allein das wissenschaftliche Ergebnis, sondern auch die gesammelte Erfahrung. „Die Studierenden lernen nicht nur, wie man eine Untersuchung macht und präsentiert, sondern auch, was alles zu berücksichtigen ist und schiefegehen kann.“

Der Höhepunkt eines Semesters harter Arbeit ist der BAP-Extra-Kongress, mit dem die Studierenden für ihre erbrachten Leistungen honoriert werden. „Die Studenten haben für ihre Arbeit alles gegeben und müssen dafür etwas zurückbekommen - sie sollen den Effekt ihrer Arbeit sehen, die Reaktion eines Publikums erfahren und mit einem ‚Eau d'honneur‘ geehrt werden. Das Seminar ist die Belohnung für ihre Leistung, ein Dankeschön für die harte Arbeit“, so Melzer. Dabei darf natürlich auch ein Gastreferent nicht fehlen: Im Dezember 2009 besuchte Dr. Tilo Hartmann von der Vrije Universiteit Amsterdam die Luxemburger Studenten und hielt, nach einem Begrüßungswort des Studiendirektors, Prof. Georges Steff-

gen, einen Vortrag zur moralischen Bedeutsamkeit virtueller Gewalt. Hartmann erläuterte den Studenten die Methodik und Ergebnisse von einigen seiner Untersuchungen, welche sich mit dem Erleben virtueller Gewalt befassen. Insbesondere ging er darauf ein, dass der Spaß am Gewaltspiel mit einer moralischen Entkopplung einhergeht. Diese Entkopplung wird durch die Spielgestaltung unterstützt: Das Spielziel rechtfertigt den Einsatz von Gewalt, gegnerische Charaktere werden entmenschlicht und verzerrt dargestellt und die Konsequenzen der Gewalt beschönigt. Und obwohl viele Spieler betonen, dass es sich „nur“ um ein Spiel handelt, gibt es doch klare Grenzen, wie weit die virtuelle Realität gehen kann: So erwähnte ein Proband z.B., dass der Spaß vorbei ist, falls man im Spiel Kinder erschießen soll.

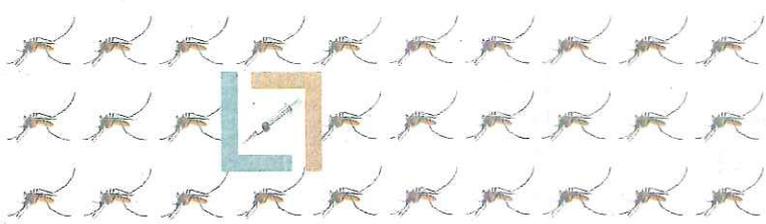
Spiel und Erleben des Spiels sind zwei Welten

Hartmann zufolge besteht bei einem Spieler eine klare Trennung zwischen dem unmittelbaren Erleben des Spiels und der späteren rationalisierten Auskunft über das Spiel. „Nur ein Spiel“ trifft nicht zu; die virtuelle Gewalt kann sehr wohl als moralisch falsch empfunden werden. Ein Indikator für ein solches Erleben sind Schuldgefühle nach dem Spiel. Dass die Spieler tatsächlich Schuld für ihre virtuellen Taten fühlen können,

hat Hartmann in mehreren Studien belegt. So empfanden Testpersonen, die in der Rolle von UN-Soldaten ein paramilitäres Foltercamp angriffen („gerechtfertigte“ Gewalt) deutlich weniger Schuldgefühle als ihre paramilitären Kontrahenten. Auch die Vermenschlichung der Opfer führte zu erhöhten Schuldgefühlen.

Nach einer Frage-und-Antwort-Runde, während der die Studierenden Hartmann auf den Zahn fühlen konnten, folgten die Posterpräsentationen der Semesterarbeiten. Drei Studentengruppen erläuterten in Anwesenheit Hartmanns und ihrer Dozenten ihre Projekte zum Thema „Gewalt in und durch Medien“. Neben der bereits erwähnten Arbeit zur Wirkung von Rennspielen konnte eine zweite Gruppe unter der Betreuung von Melzer und Diplom-Psychologen Christian Happ nachweisen, dass die befürchteten negativen Folgen von Gewaltspielen durch Mitgefühl mit der Spielfigur gemindert werden können.

Die dritte Gruppe, betreut von Diplom-Psychologe Andreas König, konnte im Rahmen einer Online-Befragung zeigen, dass Opfer traditionellen Mobbing dazu neigen, sich im Internet an ihren ehemaligen Peinigern zu rächen. Die Studierenden bestanden diesen ersten offiziellen akademischen Auftritt mit Bravour; der BAP-Extra-Kongress erwies sich für die Studierenden und ihre Dozenten als ein voller Erfolg.



D'Fuerschung zu Lëtzebuerg.
Fir lech. Fir Aert deeglecht Liewen.

Fonds National de la
Recherche Luxembourg

www.fnr.lu

INVESTIGATING FUTURE CHALLENGES