

## Medienpsychologische- & Gesundheitspsychologische Forschung

### Thema Computerspielsucht:

Mehrjährige Untersuchungen an der Professur mit inzwischen über 400 Probanden befassen sich mit Persönlichkeitsmerkmalen von Computerspielsüchtigen im Vergleich zu Spielern ohne Suchtmerkmale. Im Mittelpunkt stehen hier die Themen *Spielfreude, sensible Phasen der Abhängigkeitsentwicklung, sowie Charakteristika von Gamern*. Alle Untersuchungen erfassen Spieler/innen im Alter zwischen 14 und 30 Jahren.

### Thema Vertrauen in der Arzt-Patient-Kommunikation

Seit 2014 untersuchen wir die Arzt-Patient-Kommunikation mittels der deutschsprachigen Version der *Patient-Caring-Scale (PCS)*, insbesondere mit Blick auf die Fähigkeit zu empathischem Verhalten in der Kommunikation auf der Seite der Patienten. Insgesamt wurden N=516 Probanden (Stichprobe Allgemeinbevölkerung) untersucht. Es zeigt sich: Das von Buetow et al. (2012) vorgestellte „window-mirror model“ erkennt das wahre Arbeitsbündnis zwischen Ärzten und Patienten. Weitere Untersuchungen sowie Trainings auf Seiten der Ärzte wie der Patienten sind angesagt.

- Dissertationsprojekt: Auf der Basis einer Befragung von N=294 Besuchern/innen der *gamescom* in Köln befasst sich das Projekt von Dipl.-Psych. Oliver Nass mit den Zusammenhängen zwischen Computerspielsucht, Schlaf, Körperlichem Befinden, Sozialkontakt und Essverhalten. Dabei steht u.a. die *Validität der Kriterien der CSAS (Computerspielabhängigkeitsskala) zur Bestimmung der Computerspielabhängigkeit* von Rehbein et al. 2015 zur Diskussion.  
Abschluss: WS 2018/19

### Aktuelle Publikations-/Herausgeber-Projekte:

Geplant ist ein Band zur *Gesundheitskommunikation bei Kindern und Jugendlichen* (Monografie)

In Vorbereitung sind verschiedene Publikationen zu gesundheitspsychologischen Themen aus dem *2017er Kongress für Gesundheitspsychologie in Siegen* (Reader; Themenhefte)

## Pädagogisch-psychologische & Bildungsforschung

### Thema (angehende) Lehrkräfte & Digitale Medien

Studie zur *Persönlichkeit, zu Pädagogischen Überzeugungen und ihrer Bedeutung für die Bereitschaft zum Einsatz digitaler Medien im Unterricht*.

Studie *Digitale Medientrainings für Lehrkräfte, Konzeption und Evaluation*.

Studie *Visuell-räumliche Fähigkeiten und Kompetenzen bei Lehrkräften & angehenden Lehrkräften* und der Einsatz digitaler Medien.

Alle Datenerhebungen sind weitgehend abgeschlossen.

### Thema Emotional Responses to Music

Seit 2012 untersuchen wir die *Messqualität und die Validität der AIMS-Skala (N=147; Absorption in Music)*. Untersucht wurden 18-30jährige Probanden (Stichproben aus der Allgemeinbevölkerung). Nach faktorenanalytischer und testtheoretischer Analyse wurde die AIMS-Skala neu gefasst und gekürzt (N=276).

- *Einstellungen zu Digitalen Medien und private Mediennutzung seit Anbeginn der Smartphone-Ära (N=211; A. Schorr plus zwei Master-studierende; quantitative Inhaltsanalyse; Abschluss: SS 2018*
- Dissertationsprojekt: *Digitale Medienbiografien, Technologieakzeptanz, Medienaffinität und Nutzungsprofile bei angehenden Lehrkräften* (OStR André Bertels) - Datenerhebung beendet; Abschluss: SS 2019
- in Planung: Studien zur Verbesserung der Messvalidität von *Technologieakzeptanzskalen für Anwendungen im Bildungsbereich, den Ingenieurwissenschaften, in der Informatik und in der Konsumenten- und der medizinischen und Gesundheitsforschung*, ggf. am Beispiel von *Virtual Reality Anwendungen* (Aleksandr Gorovoj).
- Die *neue AIMS-Skala* wird derzeit u.a. auf der Basis des von Marcel Zentner entwickelten *PROMS (N=174)* neu validiert.