Ohr
(spieltheoretisch)

Essentielle Hormone:

Tetrahydroaldosteron, MP, A2, erhält die Ionenkonzentration im Innenohr und somit die Voraussetzung für den Hörvorgang aufrecht.

Calcitonin, WPb, A2, fördert den Einbau von Calcium in den Knochen, stabilisiert die Grundaktivität durch Begrenzung der Aktivität von Calciumkanälen an den Sinneszellen am Ohr.

Sympathikus qual Tetrahydroaldosteron qual Calcitonin

Parasympathische Aktivität (Furcht, depressive Stimmung) führt zum Dichtmachen; das hohe Tetrahydroaldosteron führt über die Aufrechterhaltung der Ionenkonzentration hinaus zur Statifizierung derselben, so daß die nervale Weiterleitung gemindert wird (sinnvolles Spielen wird unmöglich). Das niedrige Calcitonin verursacht lokale "Verhörungen" (vermindertes Hinhören).

Sympathikotonus senkt das Tetrahydroaldosteron, so daß der Hörvorgang gestört ist und Rauschen oder Piepsen (Tinnitus) entsteht. Das erhöhte Calcitonin führt dazu, daß die Grundaktivität abnimmt und so ankommende Signale überlaut wahrgenommen werden. Ein verstärktes Lauschen auf etwas, was nicht da ist, kann ebenfalls diese Reaktion auslösen; die angespannte sympathische Aktivität am Ohr kann auch eine Mittelohrentzündung verursachen.

Diese Symptome treten vor allem dann auf, wenn mit aversiv orientierten Mitspieler/innen gespielt wird, die "stärker" sind (z.B. erziehende Personen, ältere Geschwister, gewalttätige Freunde).