

Können Blicke töten?



Wie Aufnahmen gewalthaltiger Videospiele Verhalten und inneren Zustand beeinflussen

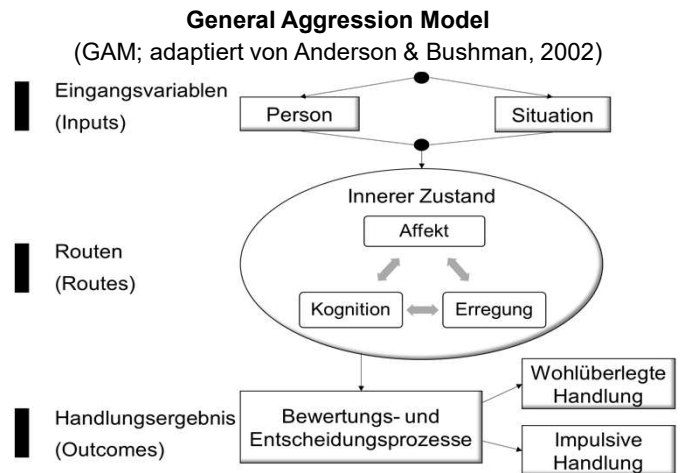
Elise Banach, Fabius Berner, Nicolas Boltan, Sarah Helweg und Clemens Tabeling

Technische Universität Braunschweig | Institut für Psychologie | Abteilung Ingenieur- und Verkehrspsychologie
s.helweg@tu-braunschweig.de

Hintergrund

- Streaming von Videospiele hat über die letzten Jahre stark zugenommen (Edge, 2013)
- Wahrnehmung aggressiver Hinweisreize führt zum Aufbau aggressiver Energie, also nicht zur Katharsis (Geen et al., 1975)
- Das Spielen gewalthaltiger Inhalte hat steigernden Einfluss auf aggressive Gedanken, Gefühle und das physiologische Erregungsniveau (Barlett & Rodeheffer, 2009)

→ **Treten diese Befunde auch beim Anschauen gewalthaltiger Videospiele auf?**



Methode

Design

- Einfaktorielles zweistufiges between-subject-design

Material

Unabhängige Variable

Gewaltfreies Video

Gewalthaltiges Video



Abhängige Variable

Affekt	Positive and Negative Affect Schedule (PANAS)
Erregung	Alertness
Kognition	Wortergänzungstest
Handlung	First Person Shooter Task

Stichprobe

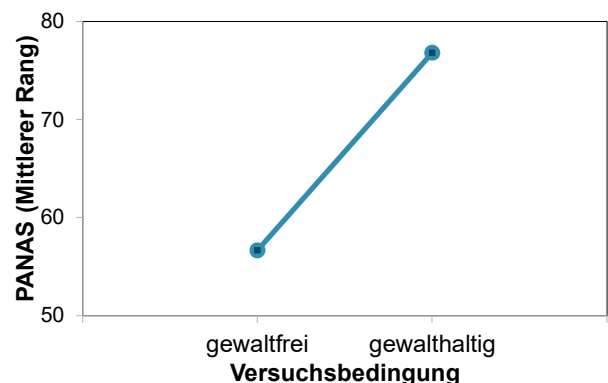
- N = 129, 75 weiblich, 53 männlich, 1 divers
- 18-61 Jahre, M = 24,5 Jahre, SD = 9,0 Jahre

Ergebnisse

	U	Z	p
PANAS Summenscore	1431.00	-2.93	<.01

- Das einzige signifikante Ergebnis trat beim PANAS auf
 - Effektstärke $r = .26$
- Alle anderen Ergebnisse $p > .05$

Negativer Affekt



Fazit

- Im Gegensatz zum Spielen von aggressiven Videospiele findet sich nur beim Affekt ein signifikanter Effekt
- Es zeigt sich also nur in dieser Route des GAM eine Wirkung, die sich jedoch nicht bis ins Verhalten durchschlägt
- Es sollte untersucht werden, ob es durch die Entscheidungsmöglichkeiten beim aktiven Spielen zu einer anderen Wirkweise kommt
- Für Streamingplattformen sollten diese Ergebnisse für die Debatte über strengere Regelungen des Jugendschutzes genutzt werden

Der negative Affekt wird stärker, aber sonst passiert nichts.