

„Gießener Abendgespräche Kognition und Gehirn“

Mittwochs, 18 bis 20 Uhr, Raum: F9

23.11.2011

Virtuell gemein: Der Einfluss aggressiver Erfahrungen in gewalthaltigen Videospielen auf (un)kooperatives Verhalten

Prof. Dr. Mario Gollwitzer (Philipps-Universität Marburg)

Viele laborexperimentelle Studien haben im Laufe des letzten Jahrzehnts gezeigt, dass die Gewalthaltigkeit eines Video- bzw. Computerspiels die Auftretenswahrscheinlichkeit aggressiver Emotionen, aggressiver Kognitionen und aggressiven Verhaltens im Anschluss an das Spiel erhöhen kann. Dabei wird oft im Sinne der sozialen Lerntheorie von der Annahme ausgegangen, dass diese Effekte auf eine Bekräftigung des aggressiven Verhaltens des Spielers in der Spielsituation zurückzuführen sind. Allerdings wäre es auch denkbar, dass nicht nur das eigene aggressive Verhalten des Spielers, sondern auch die Konfrontation mit aggressiven und feindseligen Avataren einen Einfluss auf Kognitionen und Verhaltensneigungen im Anschluss an die Spielsituation haben kann. Auf der Basis des "Sensitivity to Mean Intention" (SeMI) Modells (Gollwitzer & Rothmund, 2009) kann angenommen werden, dass die Konfrontationen mit aggressiven Avataren im Spiel argwöhnische Kognitionen evoziert, was wiederum antisoziales und unkooperatives Verhalten nach sich ziehen dürfte. Es werden drei laborexperimentelle Studien vorgestellt, in denen die Aggressivität der Avatare im Spiel einen Einfluss auf die Kooperationsbereitschaft der Spieler im Anschluss an das Spiel hatte. Dieser Effekt wird vermittelt über argwöhnische Kognitionen, und er ist bei Spielern mit einer hohen Sensibilität für Viktimisierung stärker ausgeprägt als bei Spielern mit geringer Viktimisierungssensibilität. Diese Befunde stehen im Einklang mit dem SeMI-Modell und erweitern gängige theoretische Annahmen der Medienwirkungsforschung.