

Warum sind Videospiele relevant?

Videospiele wurden 2012 vom Museum of Modern Arts für Kunst erklärt



Haben Videospiele einen Einfluss auf uns?

Wissenschaftsdisziplinen, die sich damit auseinandersetzen =
Empirische Sozialwissenschaften, Mensch-Computer Interaktion,
Psychologie, Verhaltenswissenschaften,



“It’s-a me”

<https://www.youtube.com/watch?v=NgoSJLOrHS0>

Frage: Welchen (positiven oder negativen) Effekt könnte Super Mario Odyssey auf uns haben?

“Gotta catch ‘em all”



Weitere Beispiele?

- “Tetris” hilft bei der Bewältigung von traumatischen Erfahrungen
- ...



“Ich bring dich um du H***”**

Möglicher Erklärungsansatz: Lernen am Modell (Bandura)

<https://www.youtube.com/watch?v=WG-NsL8Mh-U>

Machen Videospiele gewalttätig?

- Forschungsfeld, in dem es unterschiedliche Ansätze und Meinungen gibt
- Aktuelle Langzeitstudie: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/jcom.12129/full>
- **Kein (definitiver) Zusammenhang** zwischen gewalttätigen Videospiele und Gewalt, aber...

Original Article

Does Media Violence Predict Societal Violence? It Depends on What You Look at and When

Christopher J. Ferguson 

First published: 5 November 2014 [Full publication history](#)

DOI: 10.1111/jcom.12129 [View/save citation](#)

Cited by (CrossRef): 13 articles [Check for updates](#)  [Citation tools](#) ▼



[See Editor's Note](#)



[View Issue TOC](#)
Volume 65, Issue 1
February 2015
Pages E1-E22

Abstract

This article presents 2 studies of the association of media violence rates with societal violence rates. In the first study, movie violence and homicide rates are examined across the 20th century and into the 21st (1920–2005). Throughout the mid-20th century small-to-moderate correlational relationships can be observed between movie violence and homicide rates in the United States. This trend reversed in the early and latter 20th century, with movie violence rates inversely related to homicide rates. In the second study, videogame violence consumption is examined against youth violence rates in the previous 2 decades. **Videogame consumption is associated with a decline in youth violence rates.** Results suggest that societal consumption of media violence is not predictive of increased societal violence rates.

Wissenschaft lebt von Diskurs

- Jede Forschung hat ihre Schwächen!
- Es hängt (unter Anderem!) von der sog. **Disposition** („psychologischen Veranlagung“) der Personen ab = Personen, die allgemein eher aggressiv sind, neigen auch nach dem Konsum von gewalttätigen Spielen zu mehr Gewalt



Wie erforscht man den Einfluss von Videospiele auf Menschen?

1. Forschungsfrage: Welche Auswirkungen haben Videospiele auf Menschen?

2. Datenerhebung:

- Befragung mittels Fragebogen oder Interview
- Kontrolliertes Experiment im Labor oder im „Feld“

3. Auswertung der Daten und Beantwortung der Forschungsfrage

Datenerhebung

