

Über den Zusammenhang von Videospielekonsum und sozialem Verhalten

The Relationship Between Video Gaming and Social Behavior

Tobias Greitemeyer

Themenschwerpunkt Medienpsychologie

Zusammenfassung

Videospiele genießen große Beliebtheit. Von daher wird oftmals die Frage ihrer Wirkung diskutiert. In diesem Beitrag werden die Zusammenhänge zwischen Videospielekonsum und Sozialverhalten beschrieben. Es wird aufgezeigt, dass gewalthaltige Videospiele aggressives Verhalten außerhalb der virtuellen Welt steigern und Hilfeverhalten und Kooperation mindern. Prosoziale und kooperative Videospiele haben dagegen die gegenteiligen Effekte. Die Videospiele scheinen also zu lernen, was im Spiel gefordert und gefördert wird, und wenden diese gelernten Verhaltensweisen verstärkt in ihrem Alltag an. Neuere Studien belegen zudem, dass sich der Spielinhalt nicht nur auf die Spieler auswirkt, sondern auch auf deren soziales Umfeld. So reagieren Freunde von Spielern gewalthaltiger Videospiele selber mit gesteigerter Aggressionsbereitschaft. Da Videospiele von sehr vielen Menschen gespielt werden, stellen sie einen Faktor dar, der sich möglicherweise auf prosoziales und antisoziales Verhalten auf gesellschaftlicher Ebene auswirkt.

Abstract

Video games have gained massive popularity. For this reason, it is often discussed how video games affect the players. This review discusses the relationship between video gaming and social behavior. Whereas violent video game play increases aggressive behavior and decreases helping and cooperative behavior, prosocial and cooperative video games lead to the opposite effects. The video game player seems to learn from what is fostered during video game play and generalizes this behavior outside the virtual world. New evidence also suggests that not only the video game player but also their social network may be affected by the content of the video game. For example, violent video game play increases aggression in

the player and this increased aggression then elicits further aggression in people who are connected to the video game player but do not play themselves. Since many individuals play video games, the impact of video gaming may have a serious societal impact.

1. Einleitung

Digitale Unterhaltung stellt in der heutigen Zeit einen bedeutsamen Faktor in der Freizeitgestaltung vieler Personen dar. So ergab eine kürzlich durchgeführte Umfrage, dass fast fünf Millionen Österreicherinnen und Österreicher Videospiele spielen (Österreichischer Verband für Unterhaltungssoftware, 2017). Am häufigsten werden Videospiele auf Smartphones gespielt, gefolgt vom PC und Spielkonsolen. Wider dem gängigen Stereotyp, dass fast ausschließlich junge Männer Videospiele spielen, stellte sich heraus, dass das Durchschnittsalter von Videospielern 35 Jahre beträgt. Zwar spielen Männer etwas häufiger als Frauen (12 Spielstunden pro Woche gegenüber 8,3), jedoch ist die Zahl der spielenden Frauen und Männer fast gleich (47 % zu 53 %). Aufgrund der starken Verbreitung von Videospiele ist es kein Wunder, dass die Frage ihrer Wirkung vielfach diskutiert wird. Während manche jeglichen Einfluss von Videospiele auf das Erleben und Verhalten der Spieler verneinen, gibt es andere, die Videospielekonsum sogar mit dem Auftreten von Amokläufen in Verbindung bringen. In diesem Beitrag wird ein Überblick über die Wirkung gewalthaltiger, prosozialer und kooperativer Videospiele auf das Sozialverhalten des Spielers gegeben. Das Ziel in gewalthaltigen Videospiele ist es, anderen Spielcharakteren Schaden zuzufügen. Bei einem prosozialen Videospiele ist es dagegen das Ziel, anderen Spielcharakteren zu helfen. Auch in kooperativen Videospiele unterstützt man andere. Wogegen in prosozialen Videospiele die