

Need for Speed – wie Risikokognitionen unsere Bestrafungstendenz beeinflussen

Katharina Rinke, Paul Löbl, Sophie Gräser-Dietsch, Rica Volmerich, Clara Ritter | Dr. David Urschler | Friedrich-Schiller-Universität Jena

Einleitung / Theorie

In den letzten Jahren hat das Spielen von PC- und Videospiele zugenommen. Oft beinhalten diese Spiele rücksichtsloses Fahren, Geschwindigkeitsüberschreitungen und Kollisionen mit anderen Fahrzeugen. Aus vergangener Forschung weiß man bereits, dass gewaltbeinhaltende Videospiele die aggressionsbezogenen Risikokognitionen erhöhen und ebenso der Affekt und das Verhalten beeinflusst wird.

Problem / Frage

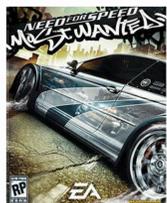
- Was passiert, wenn man nach dem Spielen eines Rennspiels das Strafmaß von Delikten beispielsweise im Straßenverkehr beurteilen soll? Gehen wir dann wohlwollender mit den Tätern um?

Hypothesen

- *H1: Risikorelevante PC-Spiele verstärken Risikokognitionen*
- *H2: : Risikorelevante PC-Spiele verringern das Ausmaß der Bestrafungstendenz*

Materialien

Experimentalgruppe (EG2)



Vergleichsgruppe (EG)



Kontrollgruppe (KG)



Methoden

Einfaktorielles Design mit drei Stufen



Stichprobe

- N= 55 → 28 männliche
→ 26 weibliche Versuchspersonen
- Durchschnittsalter = 21,24
- randomisierte Zuteilung zu den Versuchsbedingungen (EG2: N=18, EG: N=18, KG: N=19)

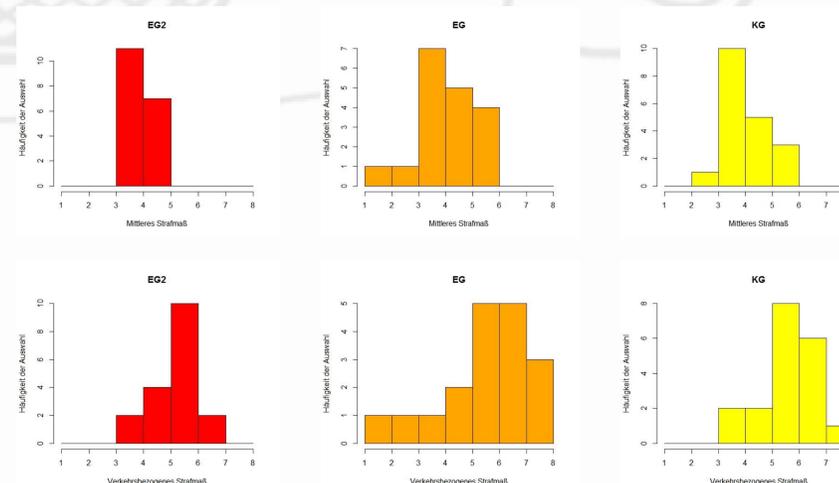
Diskussion

- Möglicherweise lag die Tatsache, dass unsere Ergebnisse nicht signifikant waren, an der verhältnismäßig kleinen Stichprobe. Außerdem könnte man bei zukünftigen Studien die kurze Spielzeit von 10 Minuten erhöhen, um dadurch gegebenenfalls stärkere Effekte zu erzielen.
- Es blieb unklar, ob die tendenziellen Unterschiede im Bestrafungsverhalten tatsächlich über die verstärkten Risikokognitionen vermittelt worden sind oder von anderen Effekten der PC- Spiele, wie z.B. einer erhöhten körperlichen Erregung, verursacht wurden.

Zitierte Werke

- The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. D.A. Gentile, P.J. Lynch, J.R. Linder, D.A. Walsh. Journal of Adolescence: Applied 2004. Vol. 27, 5-22.
- Effects of violent video games on aggressive behaviour, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behaviour: A meta-analytic review of the scientific literature. C.A. Anderson, B.J. Bushman. 2001. Psychological Science: Applied 2001, Vol. 12, 353-359.
- Virtual Driving and Risk Taking: Do Racing Games Increase Risk-Taking Cognitions, Affect, and Behaviors?. P. Fischer, J. Kubitzki, S. Guter, D. Frey. Journal of Experimental Psychology: Applied 2007. Vol. 13, No. 1, 22-31

Ergebnisse



- Verwendung einer achtstufigen Ordinalskala
- Ergebnisse nicht signifikant, aber einige Tendenzen in die vermutete Richtung → H2 muss verworfen werden
- bei alleiniger Betrachtung des verkehrsbezogenen Szenarios, fielen Gruppenunterschiede noch deutlicher aus (KG: M= 6.1, EG: M= 6, EG2: M= 5.67)
- Risikokognitionen bei EG2 am höchsten und bei KG am niedrigsten, allerdings auch hier kein signifikanter Zusammenhang → H1 muss verworfen werden
- signifikantes Ergebnis: Personen, die angaben selbst im Straßenverkehr auffällig gewesen zu sein, setzten ein geringeres Strafmaß bei dem verkehrsbezogenen Szenario an