

# Virtuelle Nothilfe

**Dissertation von Rohangis Mohseni  
Universität Osnabrück**

# 1. Einleitung

Forschungsfrage

2

- In Wissenschaft und Gesellschaft anhaltende Debatte über die Wirkung von Gewalt in Computerspielen.
- Befürchtung, dass Spiele gewalttätig machen.
- Die meisten Studien basieren auf sog. **Shootern**.
- Rollenspiele rangieren in der Beliebtheit knapp hinter Shootern.
- In Rollenspielen ist der Spieler meistens ein **Held**.

# 1. Einleitung

Forschungsfrage

3

- Nothilfe-Situationen sind typisch für Rollenspiele, wurden bisher aber nicht untersucht.
- **Nothilfe** = Notwehr zum Schutz einer dritten Person.
- Wie wirken solche Nothilfe-Situationen? Fördern sie **Gewaltverhalten**, **Hilfeverhalten** oder beides?
- Bisher keine einschlägigen Studien oder Theorien zu virtueller Nothilfe.

# 1. Einleitung

Theorien

4

- **Gewaltverhalten**
  - **Social Interactionist Model**
  - General Aggression Model
  - Moral Management Model
  - Catalyst Model
  - Catharsis Model
- **Hilfeverhalten**
  - **Hilfemotivationsmodell von Heckhausen**
  - General Learning Model
  - Zivilcouragetheorie von Scheele und Kapp

# 1. Einleitung

Forschungsstand

5

- Die meisten Studien zu Gewaltspielen basieren auf dem General Aggression Model (GAM), die zu prosozialen Spiele auf dem General Learning Model (GLM).
- Nach dem **GAM** erhöht Gewalt im Spiel das **Gewaltverhalten** und reduziert prosoziales Verhalten.
- Nach dem **GLM** erhöht Hilfe im Spiel das **Hilfeverhalten**.
- Welche Vorhersagen lassen sich daraus für virtuelle Nothilfe gewinnen?

## 2. Hypothesen

### Gewaltverhalten und Hilfeverhalten

6

#### Gewaltverhalten

- $H_1$ : Virtuelle Gewalt erhöht das **Gewaltverhalten**. (GAM)
- $H_2$ : Virtuelle Nothilfe erhöht das **Gewaltverhalten**.
- $H_3$ : Virtuelle Gewalt erhöht das **Gewaltverhalten** stärker als virtuelle Nothilfe.

#### Hilfeverhalten

- $H_4$ : Virtuelle Hilfe erhöht das **Hilfeverhalten**. (GLM)
- $H_5$ : Virtuelle Nothilfe erhöht das **Hilfeverhalten**.
- $H_6$ : Virtuelle Hilfe erhöht das **Hilfeverhalten** stärker als virtuelle Nothilfe.

### 3. Unabhängige Variablen

#### Virtuelle Gewalt und virtuelle Hilfe

7

- Beliebtes Rollenspiel „The Elder Scrolls IV: Oblivion“.
- Spieler müssen eine Aufgabe lösen; Spiel beginnt mit Tutorial zum Einüben der Steuerung.

#### UV A: Virtuelle Gewalt

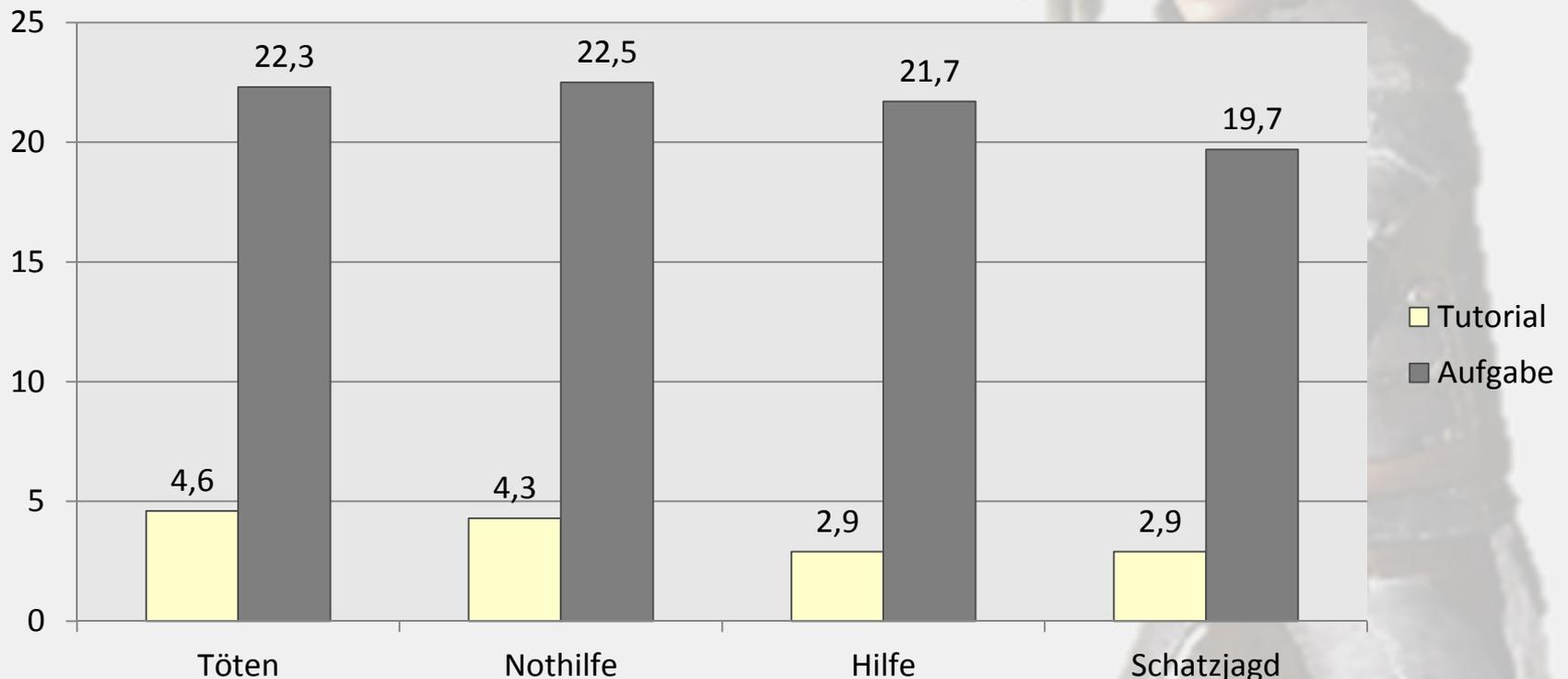
- **Mit Töten:** Banditen müssen getötet werden, um die Aufgabe zu lösen.
- **Ohne Töten:** Banditen können nicht getötet werden.

#### UV B: Virtuelle Hilfe

- **Mit Helfen:** Frau in Not muss geholfen werden, um die Aufgabe lösen zu können.
- **Ohne Helfen:** Frau ohne Not kann nicht geholfen werden.

# 3. Unabhängige Variablen

- Spiel endet, wenn Aufgabe gelöst wurde.
- **Spielzeit** vergleichbar mit anderen Experimenten (üblich sind 20 Minuten).

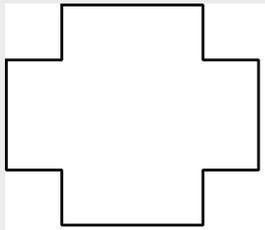


## 4. Abhängige Variablen

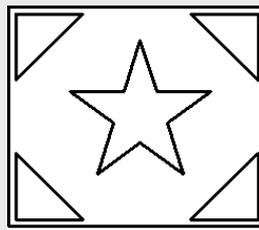
### Gewaltverhalten und Hilfeverhalten

9

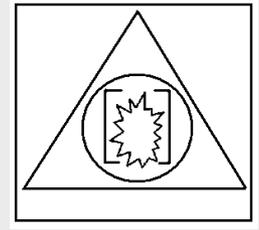
- **Gewaltverhalten: Competitive Reaction Time Task (CRTT)**
- AV ist die Lautstärke der ersten Runde (Bushman & Baumeister, 1998; Giancola & Zeichner, 1995).
- CRTT wird vor Oblivion erklärt, damit Abstand zwischen Treatment und Messung minimal ist.
- **Hilfeverhalten: Willingness to assist**
- AV ist die Anzahl der zu lösenden Eckenzähl-Aufgaben.



Leicht



Mittel



Schwer

# 5. Durchführung

Stichprobe und Design

10

- Studierende aus Osnabrück.
- Nur mit Erfahrung in der Steuerung.
- A priori Bestimmung der Stichprobengröße:  $N = 180$
- Stichprobengröße  $N = 186$  ( $n = 139$  Uni,  $n = 47$  FH).

**$N = 186$**

**Mit Töten**

**Ohne Töten**

---

**Mit Helfen**

Nothilfe ( $n = 45$ )

Hilfe ( $n = 48$ )

---

**Ohne Helfen**

Töten ( $n = 45$ )

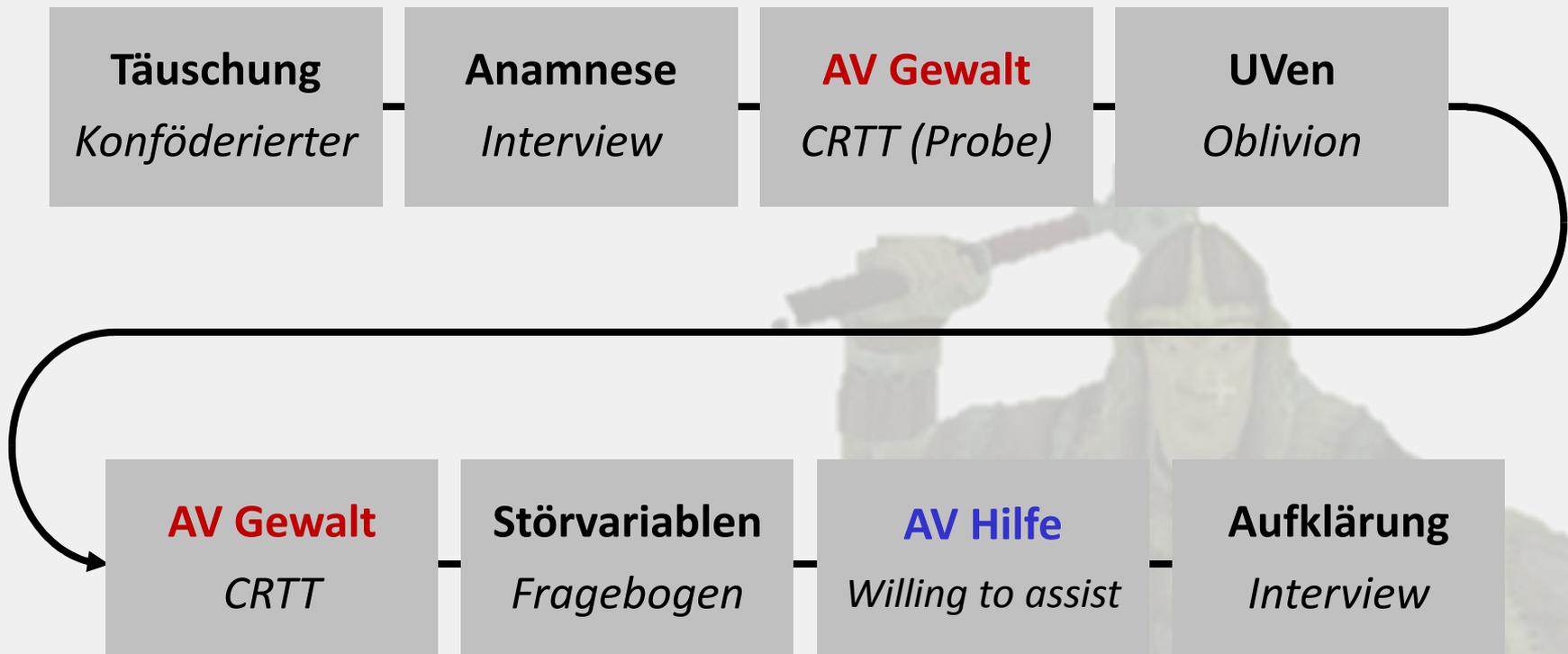
Schatzjagd ( $n = 48$ )

Bitte um Hilfe. Ihr seid meine einzige Hoffnung!

# 5. Durchführung

Versuchsablauf

11

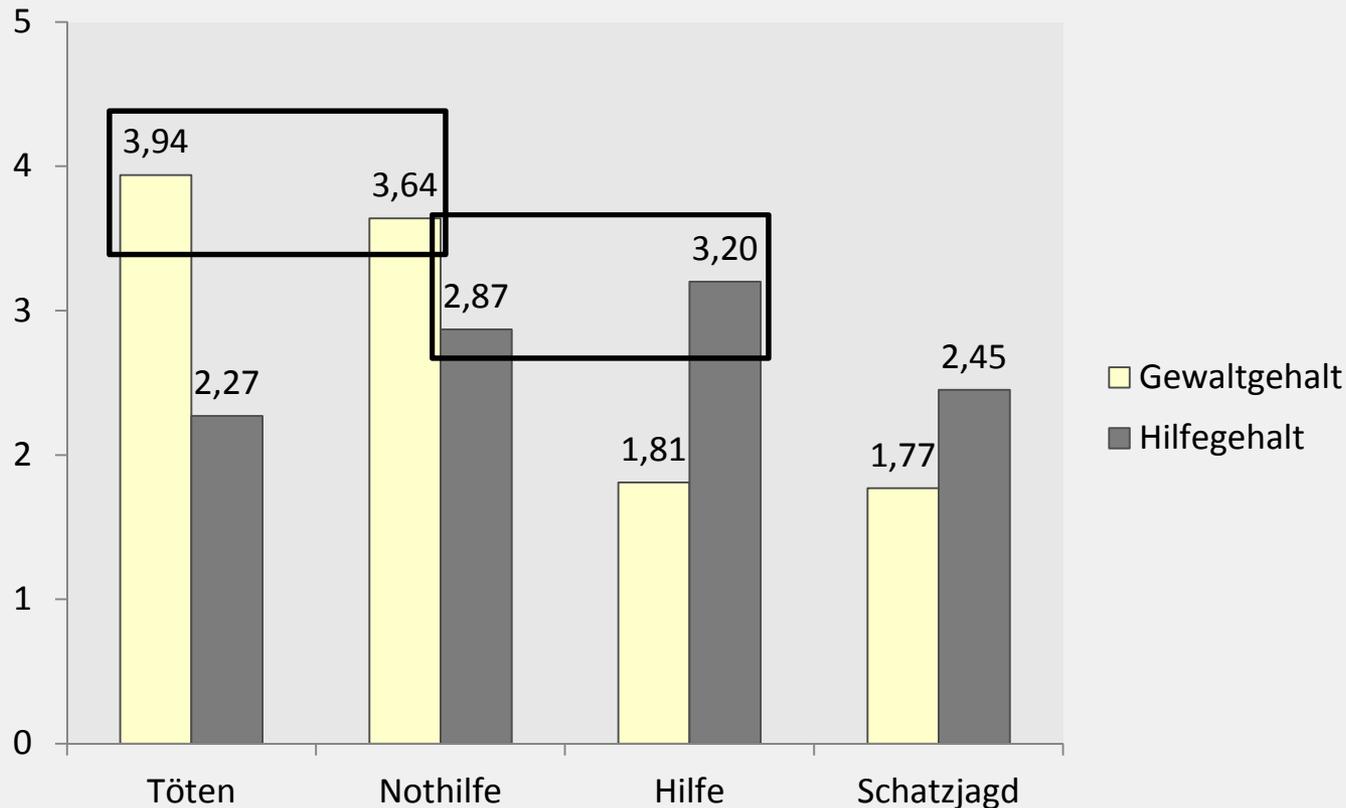


## 6. Ergebnisse

### Manipulation Checks

12

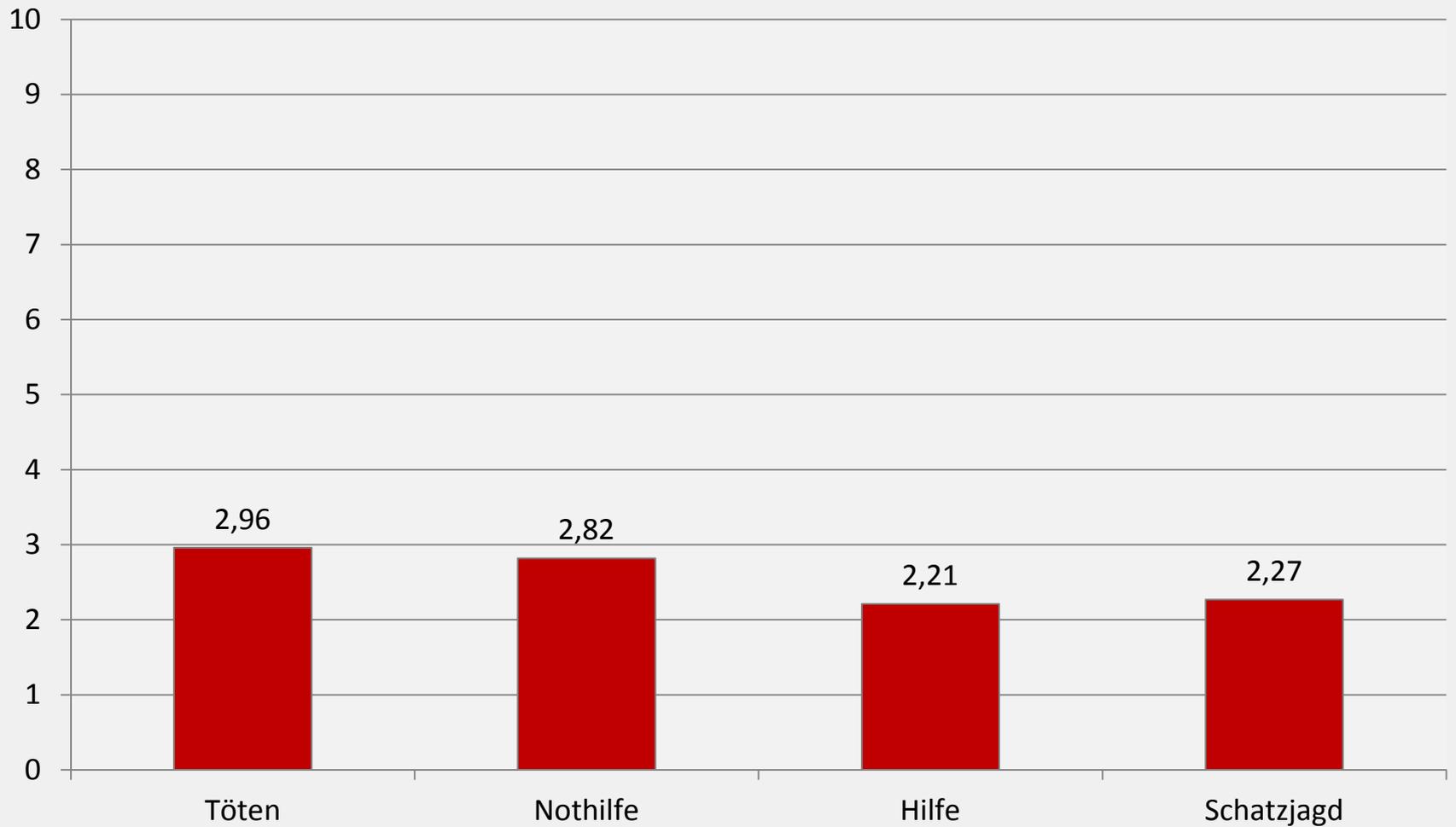
- Gewaltgehalt: ( $M_1=3.79 > M_2=1.79$ ),  $t(153)=18.58$ ,  $g=2.76^{***}$
- Hilfegehalt: ( $M_1=3.04 > M_2=2.36$ ),  $t(184)=4.75$ ,  $g=0.70^{***}$



# 6. Ergebnisse

## Gewaltverhalten

13



# 6. Ergebnisse

## Gewaltverhalten

14

**H<sub>1</sub>**: Virtuelle Gewalt erhöht das **Gewaltverhalten**

Töten > Hilfe: ( $M_1=2.96 > M_2=2.21$ ),  $t(182)=2.14$ ,  $g=0.46^*$

Töten > Schatz.: ( $M_1=2.96 > M_2=2.27$ ),  $t(182)=1.96$ ,  $g=0.40^*$



**H<sub>2</sub>**: Virtuelle Nothilfe erhöht das **Gewaltverhalten**

Nothilfe > Hilfe: ( $M_1=2.82 > M_2=2.21$ ),  $t(182)=1.76$ ,  $g=0.37^*$

Nothilfe > Schatz.: ( $M_1=2.82 > M_2=2.27$ ),  $t(182)=1.58$ ,  $g=0.31$



**H<sub>3</sub>**: Virtuelle Gewalt erhöht das **Gewaltverhalten** stärker als virtuelle Nothilfe

Töten > Nothilfe: ( $M_1=2.96 > M_2=2.82$ ),  $t(182)=0.38$ ,  $g=0.07$



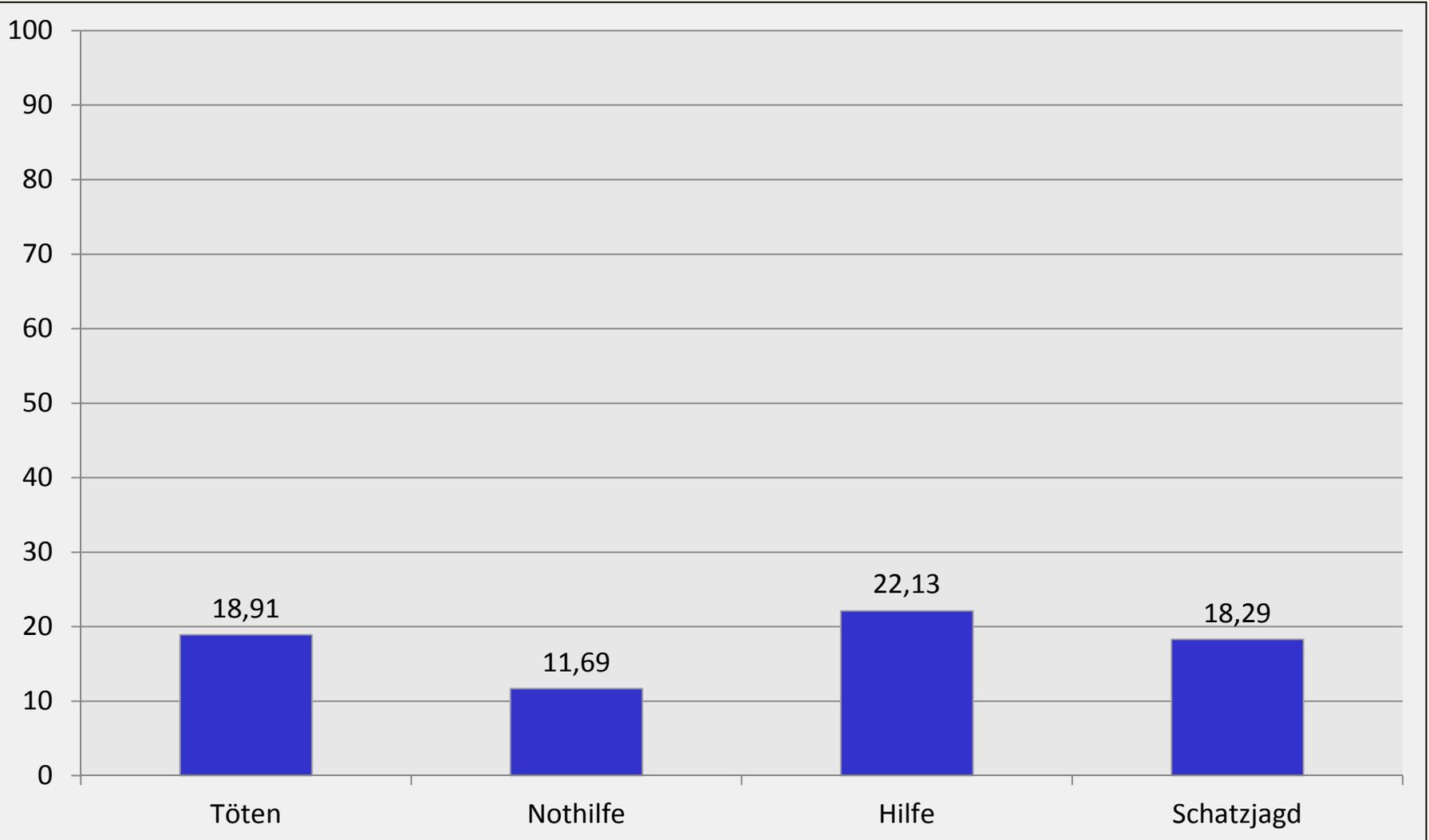
---

Hedges  $g$ : .20 = klein; .36 = Meta-Analyse; .50 = mittel; .80 = groß

# 6. Ergebnisse

Hilfeverhalten

15



# 6. Ergebnisse

## Hilfeverhalten

16

### H<sub>4</sub>: Virtuelle Hilfe erhöht das Hilfeverhalten

Hilfe > Töten: ( $M_1=22.13 > M_2=18.91$ ),  $t(182)=0.92$ ,  $g=0.18$

Hilfe > Schatz.: ( $M_1=22.13 > M_2=18.29$ ),  $t(182)=1.11$ ,  $g=0.22$



### H<sub>5</sub>: Virtuelle Nothilfe erhöht das Hilfeverhalten

Nothilfe > Töten: ( $M_1=11.69 > M_2=18.91$ ),  $t(182)=-2.06$ ,  $g=-0.46^*$

Nothilfe > Schatz.: ( $M_1=11.69 > M_2=18.29$ ),  $t(182)=-1.89$ ,  $g=-0.42^*$



### H<sub>6</sub>: Virtuelle Hilfe erhöht das Hilfeverhalten stärker als virtuelle Nothilfe

Hilfe > Nothilfe: ( $M_1=22.13 > M_2=11.69$ ),  $t(182)=2.98$ ,  $g=0.62^*$



---

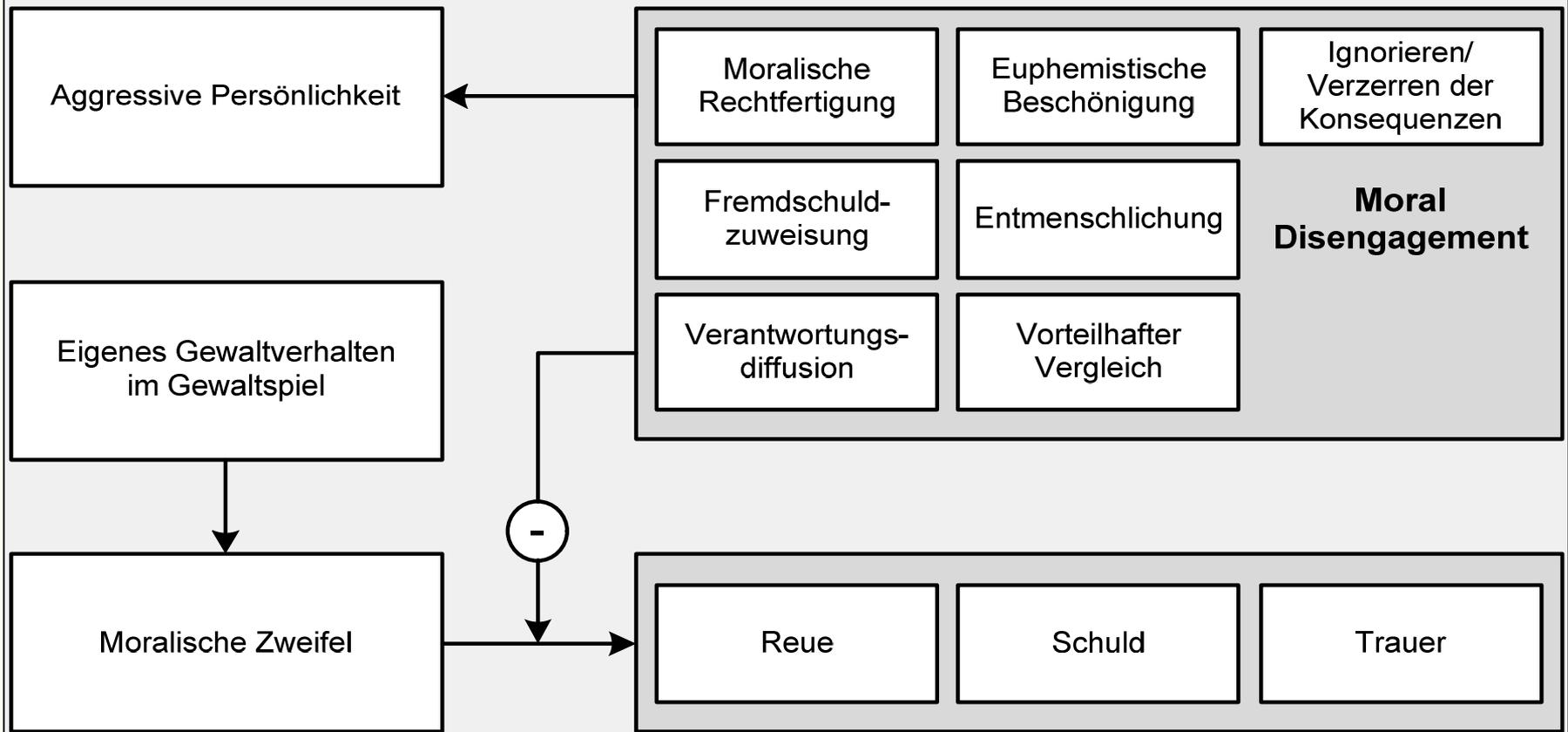
Hedges  $g$ : .20 = klein; .32 = Meta-Analyse; .50 = mittel; .80 = groß

# 7. Diskussion

Bedeutung für Theorie-Entwicklung

17

- Ergebnisse bestätigen teilweise **vorangegangene Studien.**
- Erstmals Erkenntnisse über **virtuelle Nothilfe.**



## 7. Diskussion

Bedeutung für die Praxis

18

- Das Durchleben von Nothilfe im Spiel scheint moralisches Denken nicht zu fördern, sondern (zumindest kurzfristig) zu reduzieren.
- Regelmäßiger Konsum könnte moralisches Denken dauerhaft reduzieren.
- Muss man daher auf Unterhaltung mit moralisch gerechtfertigter Gewalt verzichten oder gibt es auch **Schutzfaktoren?**