

Virtuelle Nothilfe

Selbstlosigkeit oder Selbstgerechtigkeit?

Dissertation von Rohangis Mohseni
Universität Osnabrück

1. Einleitung

Forschungsfrage

Fördern
Nothilfe-Situationen
im Computerspiel

- **Gewaltverhalten,**
- **Hilfeverhalten**
- **oder beides ?**

- 1. Einleitung
- 2. Hypothesen
- 3. UV
- 4. Ablauf
- 5. AV
- 6. Stichprobe
- 7. Man. Checks
- 8. Ergebnisse
- 9. Diskussion
- 10. Generelle D.

- 13. Extras
- 14. Literatur

1. Einleitung

- ➔ 1. Einleitung
- 2. Hypothesen
- 3. UV
- 4. Ablauf
- 5. AV
- 6. Stichprobe
- 7. Man. Checks
- 8. Ergebnisse
- 9. Diskussion
- 10. Generelle D.

- 13. Extras
- 14. Literatur

Relevanz

- Das populärste Genre sind Shooter (58%), direkt gefolgt von Rollenspielen (55%) (Annenberg Studies on Computer Games Group)
- Nothilfe-Situationen sind typisch für Rollenspiele, in denen der Spieler als Held die „Guten“ retten und dabei die „Bösen“ bekämpfen muss (z. B. eine Prinzessin vor Entführern oder ein Dorf vor Banditen retten).
- Nothilfe-Situationen sind auch im Alltag relevant, da sie extremen Zivilcourage-Situationen ähneln (z. B. der Fall „Dominik Brunner“).

1. Einleitung

- 1. Einleitung
- 2. Hypothesen
- 3. UV
- 4. Ablauf
- 5. AV
- 6. Stichprobe
- 7. Man. Checks
- 8. Ergebnisse
- 9. Diskussion
- 10. Generelle D.

- 13. Extras
- 14. Literatur

Forschungsstand

- Das General Aggression Model (GAM) sagt vorher, dass Gewalt im Spiel das Gewaltverhalten erhöht und das prosoziale Verhalten reduziert.
- Meta-Analysen (Anderson & Bushman, 2001; Anderson 2004; Anderson et al., 2010) stützen diese Vorhersage.
- Das General Learning Model (GLM) sagt vorher, dass Hilfe im Spiel das Hilfeverhalten erhöht.
- Erste Experimente (Greitemeyer & Osswald, 2009; 2010; Gentile et al., 2009) stützen diese Vorhersage.

1. Einleitung

- 1. Einleitung
- 2. Hypothesen
- 3. UV
- 4. Ablauf
- 5. AV
- 6. Stichprobe
- 7. Man. Checks
- 8. Ergebnisse
- 9. Diskussion
- 10. Generelle D.

Problem

- Es gibt bisher keine Studie, die die kombinierte Wirkung von Gewalt- und Hilfeverhalten („Nothilfe“) im Computerspiel untersucht.

- 13. Extras
- 14. Literatur

2. Hypothesen

1. Einleitung
2. Hypothesen
3. UV
4. Ablauf
5. AV
6. Stichprobe
7. Man. Checks
8. Ergebnisse
9. Diskussion
10. Generelle D.

Gewaltverhalten

Replikation

H₁: Virtuelle Gewalt erhöht das **Gewaltverhalten**.

Neu

H₂: Virtuelle Nothilfe erhöht das **Gewaltverhalten**.

Neu

H₃: Virtuelle Gewalt erhöht das **Gewaltverhalten** stärker als virtuelle Nothilfe.

13. Extras
14. Literatur

2. Hypothesen

1. Einleitung
- ➔ 2. Hypothesen
3. UV
4. Ablauf
5. AV
6. Stichprobe
7. Man. Checks
8. Ergebnisse
9. Diskussion
10. Generelle D.

13. Extras
14. Literatur

Erläuterung der H₃

- Im Vergleich zur reinen Gewaltsituation kommt es bei Nothilfe auch zu **Hilfeverhalten**.
- Bei Nothilfe wird so gewaltfrei wie möglich geholfen, da die Intention im Helfen liegt (vgl. Forschung zu Zivilcourage).
- Wenn die Anwendung von Gewalt durch die Situation bzw. das Spiel erzwungen wird, sollte diese Intention weiter bestehen.
- Daher sollte es in reinen Gewaltsituationen zu mehr **Gewaltverhalten** kommen als in Nothilfesituationen.

2. Hypothesen

1. Einleitung
2. Hypothesen
3. UV
4. Ablauf
5. AV
6. Stichprobe
7. Man. Checks
8. Ergebnisse
9. Diskussion
10. Generelle D.

Hilfeverhalten

Replikation

H₄: Virtuelle Hilfe erhöht das Hilfeverhalten.

Neu

H₅: Virtuelle Nothilfe erhöht das Hilfeverhalten.

Neu

H₆: Virtuelle Hilfe erhöht das Hilfeverhalten stärker als virtuelle Nothilfe.

13. Extras
14. Literatur

2. Hypothesen

1. Einleitung
- ➔ 2. Hypothesen
3. UV
4. Ablauf
5. AV
6. Stichprobe
7. Man. Checks
8. Ergebnisse
9. Diskussion
10. Generelle D.

Erläuterung der H₆

- Im Vergleich zur reinen Hilfesituation kommt es bei Nothilfe auch zu **Gewaltverhalten**.
- Bei Nothilfe wird so gewaltfrei wie möglich geholfen, da die Intention im Helfen liegt (vgl. Forschung zu Zivilcourage).
- Wenn Hilfe nur noch mit Gewalt möglich ist, könnte dies dazu führen, dass ein helfendes Eingreifen vollständig ausbleibt.
- Daher sollte es in Hilfesituationen zu mehr **Hilfeverhalten** kommen als in Nothilfesituationen.

13. Extras
14. Literatur

3. Unabhängige Variablen

- 1. Einleitung
- 2. Hypothesen
- ➔ 3. UV
- 4. Ablauf
- 5. AV
- 6. Stichprobe
- 7. Man. Checks
- 8. Ergebnisse
- 9. Diskussion
- 10. Generelle D.

Unabhängige Variablen

UV A: Virtuelle Gewalt

- **Mit Töten:** Banditen müssen getötet werden, um die Aufgabe zu lösen. Dies geschieht durch Kämpfen.
- **Ohne Töten:** Banditen können nicht getötet werden. Die Aufgabe kann nur durch Vorbeischleichen gelöst 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.

- 13. Extras
- 14. Literatur

3. Unabhängige Variablen

- 1. Einleitung
- 2. Hypothesen
- 3. UV
- 4. Ablauf
- 5. AV
- 6. Stichprobe
- 7. Man. Checks
- 8. Ergebnisse
- 9. Diskussion
- 10. Generelle D.

Operationalisierung

- Rollenspiel „The Elder Scrolls IV: Oblivion“
- Tutorial im Spiel zum Üben der Steuerung
- Kampftraining (nur in Gewaltbedingungen)
- Spiel endet, wenn Aufgabe gelöst wurde
- Spielzeit vergleichbar mit anderen Experimenten (üblich sind 20 Minuten)



Dauer	Töten	Nothilfe	Hilfe	Schatz.
Tutorial	4.6	4.3	2.9	2.9
Aufgabe	22.3	22.5	21.7	19.7

- 13. Extras
- 14. Literatur

3. Unabhängige Variablen

- 1. Einleitung
- 2. Hypothesen
- 3. UV
- 4. Ablauf
- 5. AV
- 6. Stichprobe
- 7. Man. Checks
- 8. Ergebnisse
- 9. Diskussion
- 10. Generelle D.

- 13. Extras
- 14. Literatur

Design

$N = 186$	Mit Töten	Ohne Töten
Mit Helfen	Nothilfe	Hilfe
Ohne Helfen	Töten	Schatzjagd



Auftraggeberin



- Töten
- Schatzjagd

**Ohne
Hilfe**



**Mit
Hilfe**

- Nothilfe
- Hilfe

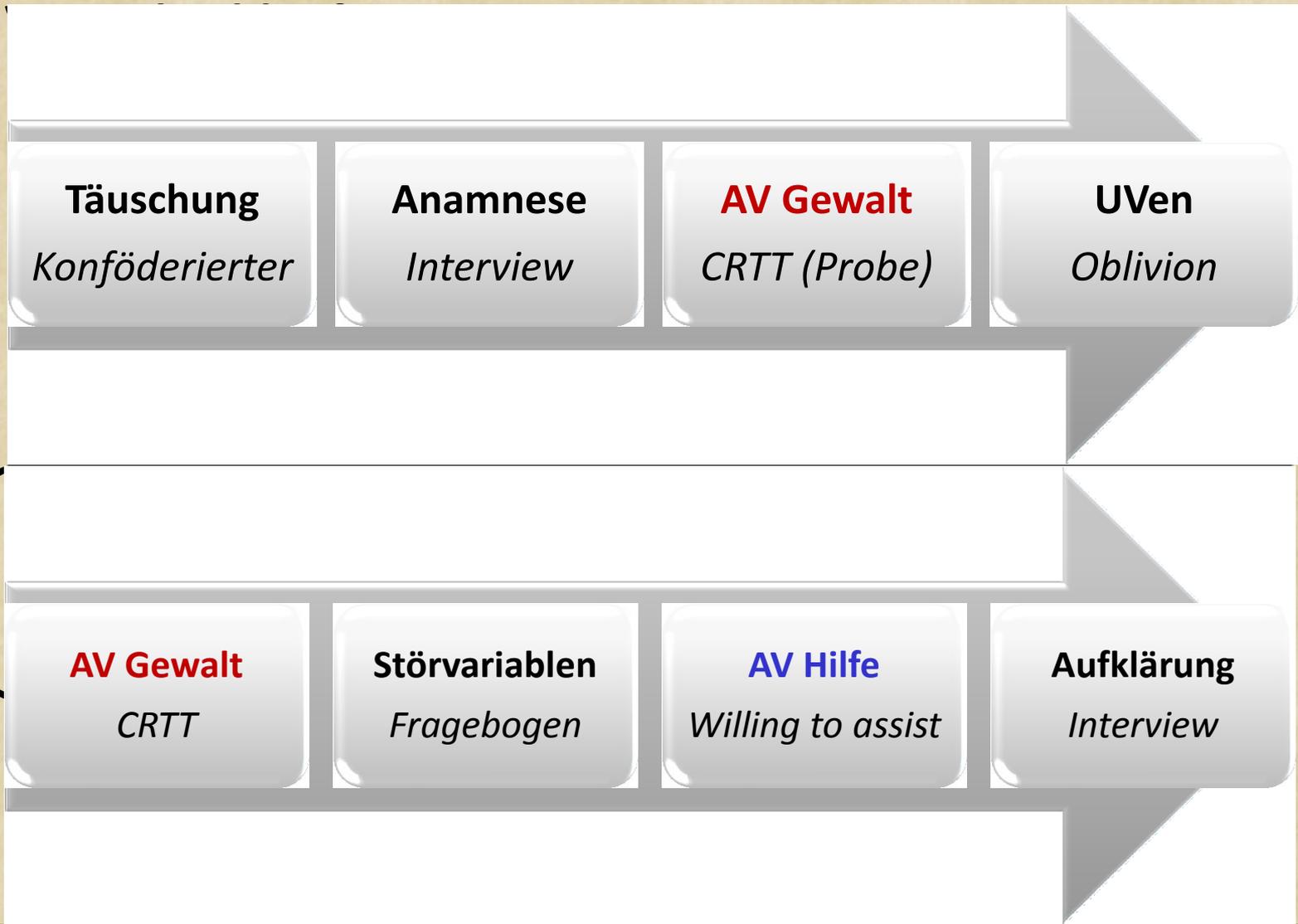


Banditen



4. Ablauf

- 1. Einleitung
- 2. Hypothesen
- 3. UV
- 4. Ablauf
- 5. AV
- 6. Stichprobe
- 7. Man. Checks
- 8. Ergebnisse
- 9. Diskussion
- 10. Generelle D.



- 13. Extras
- 14. Literatur

5. Abhängige Variablen

1. Einleitung
2. Hypothesen
3. UV
4. Ablauf
5. AV
6. Stichprobe
7. Man. Checks
8. Ergebnisse
9. Diskussion
10. Generelle D.

AV A: Gewaltverhalten

- Competitive Reaction Time Task (CRTT)
- Cover Story: Reaktionszeit-Wettbewerb über 25 Runden gegen einen anderen Probanden
- Am Anfang jeder Runde legt der Proband die Lautstärke und Dauer eines unangenehmen Rauschtons fest, die der Gegner hören wird, falls der Proband gewinnt
- Es gibt keinen Gegner, der Proband gewinnt 12 Runden
- AV ist das Produkt aus Lautstärke und Dauer der **ersten** Runde
- CRTT wird vor Oblivion erklärt, damit Abstand zwischen Treatment und Messung minimal ist

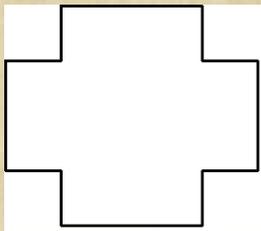
13. Extras
14. Literatur

5. Abhängige Variablen

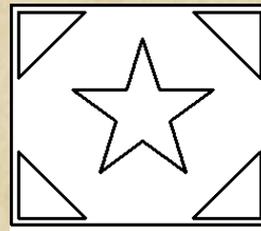
1. Einleitung
2. Hypothesen
3. UV
4. Ablauf
5. AV
6. Stichprobe
7. Man. Checks
8. Ergebnisse
9. Diskussion
10. Generelle D.

AV B: Hilfeverhalten

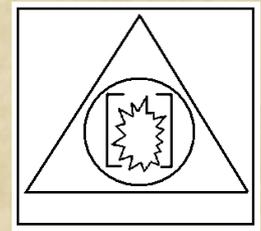
- Willingness to assist (computerbasiert)
- Cover Story: Diplomand möchte herausfinden, wie gut man sich nach langen Experimenten **konzentriert**
- Proband muss angeben, wie viele Aufgaben (0 bis 200) er/sie lösen möchte; Programm stürzt danach ab
- Dauer des Experiments ist so bemessen, dass hierfür ausreichend Zeit bleibt (ca. 30 Minuten)



Leicht



Mittel



Schwer

13. Extras
14. Literatur

6. Stichprobe

1. Einleitung
2. Hypothesen
3. UV
4. Ablauf
5. AV
- ➔ 6. Stichprobe
7. Man. Checks
8. Ergebnisse
9. Diskussion
10. Generelle D.

Stichprobe

- Studierende aus Osnabrück
- Nur mit Erfahrung in der Steuerung
- Stichprobengröße $N = 186$ ($n = 139$ Uni, $n = 47$ FH)

13. Extras
14. Literatur

7. Manipulation-Checks

1. Einleitung
2. Hypothesen
3. UV
4. Ablauf
5. AV
6. Stichprobe
- ➔ 7. Man. Checks
8. Ergebnisse
9. Diskussion
10. Generelle D.

Treatment

▪ Gewaltgehalt

- 😊 ▪ Aufgabe: $t(133)=22.93, g=3.43^{***}$
- 😊 ▪ Inhalt: $t(184)=6.63, g=0.97^{***}$

▪ Hilfegehalt

- 😞 ▪ Aufgabe: $t(184)=3.77, g=0.55^{***}$
- 😊 ▪ Inhalt: $t(184)=4.59, g=0.67^{***}$

Hedges g
Standardisierter Mittelwertunterschied
 .20 = klein
 .50 = mittel
 .80 = groß

Skala von 1 bis 5

Mittelwert	Töten	Nothilfe	Hilfe	Schatzjagd
Gewalt: Aufgabe	4.4	4.0	1.2	1.2
Gewalt: Inhalt	3.5	3.3	2.4	2.3
Hilfe: Aufgabe	2.6	3.1	3.5	2.6
Hilfe: Inhalt	1.9	2.6	2.9	2.3

13. Extras
14. Literatur

8. Ergebnisse

1. Einleitung
2. Hypothesen
3. UV
4. Ablauf
5. AV
6. Stichprobe
7. Man. Checks
8. Ergebnisse
9. Diskussion
10. Generelle D.

AV Gewaltverhalten

H₁: Virtuelle Gewalt erhöht das **Gewaltverhalten**



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

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

H₂: Virtuelle Nothilfe erhöht das **Gewaltverhalten**



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

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

H₃: 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

13. Extras
14. Literatur

8. Ergebnisse

- 1. Einleitung
- 2. Hypothesen
- 3. UV
- 4. Ablauf
- 5. AV
- 6. Stichprobe
- 7. Man. Checks
- 8. Ergebnisse
- 9. Diskussion
- 10. Generelle D.

AV Hilfeverhalten

H₄: Virtuelle Hilfe erhöht das Hilfeverhalten



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

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

H₅: Virtuelle Nothilfe erhöht das Hilfeverhalten



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

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

H₆: 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

- 13. Extras
- 14. Literatur

9. Diskussion

1. Einleitung
2. Hypothesen
3. UV
4. Ablauf
5. AV
6. Stichprobe
7. Man. Checks
8. Ergebnisse
- ➡ 9. Diskussion
10. Generelle D.

Gewaltverhalten

- Hypothese „Töten erhöht **Gewaltverhalten**“ bestätigt.
- Hypothese „Nothilfe erhöht **Gewaltverhalten**“ marginal bestätigt.
- Ein Drittel der Probanden hat **vor der Durchführung des CRTT** erkannt, dass er Aggression misst. Das könnte aufgrund sozialer Unerwünschtheit den Effekt verringert haben.
- Zusammengenommen macht Nothilfe anscheinend **gewalttätig**.

13. Extras
14. Literatur

9. Diskussion

1. Einleitung
2. Hypothesen
3. UV
4. Ablauf
5. AV
6. Stichprobe
7. Man. Checks
8. Ergebnisse
9. Diskussion
10. Generelle D.

Hilfeverhalten

- Hypothese „Helfen erhöht **Hilfeverhalten**“ nicht bestätigt. Könnte am zu schwach Treatment gelegen haben.
- Hypothese „Nothilfe erhöht **Hilfeverhalten**“ nicht bestätigt. Anscheinend gilt anscheinend das Gegenteil.

13. Extras
14. Literatur

10. Generelle Diskussion

1. Einleitung
2. Hypothesen
3. UV
4. Ablauf
5. AV
6. Stichprobe
7. Man. Checks
8. Ergebnisse
9. Diskussion
10. Generelle D.

Nutzen für Theorie-Entwicklung

- Ergebnisse bestätigen vorangegangene Studien
 - Virtuelle Gewalt erhöht das Gewaltverhalten
 - Virtuelle Hilfe könnte das Hilfeverhalten erhöhen
- Erstmals Erkenntnisse über virtuelle Nothilfe
 - Virtuelle Nothilfe erhöht anscheinend das Gewaltverhalten und reduziert gleichzeitig das Hilfeverhalten
 - Ergebnisse im Einklang mit dem Moral Management Model
 - Im Rahmen dieses Modells ließe sich formulieren, dass **virtuelle Nothilfe nicht zu Selbstlosigkeit, sondern zu Selbstgerechtigkeit führt**
 - Aber Replikation nötig, weil Prüfung a posteriori erfolgte

13. Extras
14. Literatur

11. Generelle Diskussion

1. Einleitung
2. Hypothesen
3. UV
4. Ablauf
5. AV
6. Stichprobe
7. Man. Checks
8. Ergebnisse
9. Diskussion
- ➔ 10. Generelle D.

13. Extras
14. Literatur

Nutzen für Praxis

- Das Durchleben von Nothilfe im Spiel scheint moralisches Denken nicht zu fördern, sondern (zumindest kurzfristig) zu reduzieren
- Aber regelmäßiger Konsum könnte moralisches Denken dauerhaft reduzieren
- Muss man auf gewalthaltige Unterhaltung verzichten oder gibt es auch Schutzfaktoren?
 - Hilft es vielleicht, sich die Moralverstöße regelmäßig ins Bewusstsein zu rufen?
 - Hilft es vielleicht, die moralischen Zweifel zu durchleben statt sie abzuwehren, auch wenn dadurch der Unterhaltungswert leidet?

Vielen Dank für die Aufmerksamkeit !

Ihr habt zum 2. Mal das Bewusstsein verloren

