




## Empathie in Videospielen kann unsoziales Verhalten verringern, aber auch verstärken

**Empathie in Videospielen kann unsoziales Verhalten verringern, aber auch verstärken**  
"Unserer Untersuchung zufolge reicht es nicht unbedingt aus, gewaltsamen Szenen in Videospielen ausgesetzt zu sein, um unsoziale Reaktionen hervorzurufen", erklärt Dr. André Melzer, Dozent für Psychologie an der Universität Luxemburg. "Nehmen Spieler die Rolle prosozialer Figuren in gewaltsamen oder blutrünstigen Spielen ein, tendieren sie zu einem prosozialem Verhalten", fügt er hinzu. Umgekehrt habe die Identifizierung mit gewalttätigen oder mörderischen Figuren negative Auswirkungen auf das Verhalten. Der klassische Therapieansatz, dem zufolge der Einsatz von Empathie gewalttätiges Verhalten grundsätzlich positiv beeinflusst, muss dies demnach berücksichtigen. Diese Ergebnisse stammen aus experimentellen Untersuchungen mit etwa 230 Personen. Die Probanden spielten das gewaltsame Spiel Mortal Kombat vs DC Universe. Einige schlüpfen in die Rolle der prosozialen Figur Superman, andere spielten den unsozialen Joker. In einem anderen Test übernahmen die Probanden die Rolle eines Chirurgen in dem blutigen, aber positiv sozialen Spiel Trauma Center: New Blood, oder mimten den Mörder in dem brutalen Spiel Manhunt II. Nach etwa 15 Minuten Spiel wurde ihr Verhalten im realen Leben getestet. Den Teilnehmern wurde beispielsweise gesagt, sie dürften sich eine Süßigkeit oder einen Stift nehmen. Es wurde darauf hingewiesen, dass sie anderen diese kleine Belohnung vorenthalten, wenn sie mehr als eine Süßigkeit oder mehr als einen Stift nähmen. Bei jenen Teilnehmern, die unsoziale Rollen gespielt hatten, kam es doppelt so häufig vor, dass sie mehr als einen Gegenstand nahmen (und somit stahlen) als bei der Kontrollgruppe der prosozialen Charaktere. Beim Verlassen des Psycholabors fanden die Spieler auch einen vermeintlich verloren gegangenen, jedoch absichtlich dorthin gelegten Briefumschlag auf dem Fußboden. Bei den Spielern, die ausschließlich positive Rollen gespielt hatten, war die Wahrscheinlichkeit, dass sie den Umschlag am Empfang abgaben, sieben Mal höher als bei denen, die auf dem Bildschirm unsozial gehandelt hatten. Diese Folgen sind bei den meisten Menschen nicht unbedingt von Dauer", sagt Dr. Christian Happ, der einen Großteil dieser Arbeit als Teil seiner Doktorarbeit leitete. "Neigt jemand jedoch zu unsozialem Verhalten, könnte dieses durch einen längeren Gebrauch gewaltsamer Spiele verstärkt werden." Hinweise an die Redaktion  
Diese Untersuchung wurde nun in einem Buch zusammengefasst: "Empathy and Violent Video Games: Aggression and Prosocial Behavior" von Christian Happ und André Melzer, herausgegeben von Palgrave Macmillan. Universität Luxemburg - Université du Luxembourg  
162a, Avenue de la Faiencerie  
L-1511 Luxembourg  
Telefon: + 352 46 66 44 6563  
Telefax: + 352 46 66 44 6561  
Mail: communication@uni.lu  
URL: <http://wwwde.uni.lu>  [http://www.pressrelations.de/new/pmcounter.cfm?n\\_pindr\\_=585790](http://www.pressrelations.de/new/pmcounter.cfm?n_pindr_=585790) width="1" height="1"

### Pressekontakt

Universität Luxemburg - Université du Luxembourg

L-1511 Luxembourg

wwwde.uni.lu  
communication@uni.lu

### Firmenkontakt

Universität Luxemburg - Université du Luxembourg

L-1511 Luxembourg

wwwde.uni.lu  
communication@uni.lu

Weitere Informationen finden sich auf unserer Homepage