

## TEXTLEKTÜRE



Lies dir die folgenden wissenschaftlichen Texte zur Kontroverse „Fördern gewalthaltige Videospiele Aggressionen?“ aufmerksam durch:

**Text 1 – Übersetzter Auszug aus: Bushman, B. J., Gabbadini, A., Greitemeyer, T., & Krahé, B. (2024). Violent Video Games and Aggression. In *Handbook of Children and Screens: Digital Media, Development, and Well-Being from Birth Through Adolescence* (pp. 581-587). Cham: Springer Nature Switzerland.**

Zahlreiche Studien zeigen, dass der Kontakt mit gewalthaltigen Medien die Aggressivität bei Kindern erhöhen kann. Dies hat dazu geführt, dass viele professionelle und wissenschaftliche Organisationen gesundheitspolitische Stellungnahmen dazu veröffentlicht haben, darunter auch die *American Academy of Pediatrics* (Council on Communications and Media et al. 2016). Obwohl empirische Befunde zu unterschiedlichen Medienplattformen darauf hindeuten, dass der gewalthaltige Inhalt wichtiger ist als die Medienplattform, gibt es mindestens vier Gründe für die Annahme, dass gewalthaltige Videospiele besonders problematisch sein könnten.

Erstens ist das Spielen von Videospielen eine aktive Tätigkeit. Menschen lernen besser, wenn sie aktiv beteiligt sind. Zahlreiche Studien haben größere Effekte bei gewalthaltigen Videospielen gezeigt als bei vergleichbaren gewalthaltigen Medien, die nicht interaktiv sind (Lin 2013a; Lin 2013b; Silvern & Williamson 1987; Tamborini et al. 2004). Zweitens erfordern Videospiele eine hohe Aufmerksamkeit, was das Lernen aggressiven Verhaltens zusätzlich verstärkt. [...] Drittens können Spieler:innen sich mit gewaltausübenden Figuren identifizieren [...] (Konijn et al. 2007), d.h. wenn sie z.B. Spiele spielen, bei denen sie dieselbe visuelle Perspektive wie die gewaltausübende Figur haben, kann dies Aggressionen erhöhen. Viertens belohnen gewalthaltige Spiele aggressives Verhalten direkt, z. B. indem für das Töten von Gegner:innen Punkte vergeben werden. Es ist gut belegt, dass die Belohnung eines Verhaltens dessen Häufigkeit erhöht (Carnagey & Anderson 2005). [...]

Längsschnittstudien können nun dabei helfen zu entschlüsseln, in welche zwei Richtungen die kausalen Zusammenhänge wirken könnten, die zwischen dem Konsum gewalthaltiger Videospiele und Aggressionen bestehen: Die *Sozialisationshypothese* geht dabei davon aus, dass das Spielen gewalthaltiger Videospiele eine Ursache von Aggressionen ist. [...] Die *Selbstselektionshypothese* hingegen nimmt an, dass der Zusammenhang darauf zurückzuführen ist, dass aggressivere Personen eine stärkere Vorliebe für gewalthaltige Videospiele haben als weniger aggressive Personen. [...] Die empirische Evidenz spricht eher für die Sozialisationshypothese, während die Befunde zur Selbstselektionshypothese weniger einheitlich sind (Krahé & Möller 2010). Über längere Zeiträume hinweg könnten beide Prozesse zusammenwirken und sich gegenseitig verstärken, sodass eine „Abwärtsspirale“ entsteht, die zu aggressivem Verhalten im realen Leben führen kann (Slater et al. 2003). [...]

Gewalt wird in Videospielen zudem häufig durch interessante Charaktere dargestellt, innerhalb des Spiels durch Erfolg belohnt, durch einen „guten Zweck“ gerechtfertigt und als akzeptable Form der Konfliktlösung präsentiert. Gewalthandlungen werden im Spiel belohnt und [...] führen zu einer Verknüpfung zwischen aggressivem Verhalten und positiven Gefühlen. Aus diesen Gründen wirkt sich das Spielen von gewalthaltigen Videospielen – wie die meisten selbstgewählten Freizeitaktivitäten – positiv auf die Stimmung der Spieler:innen aus (Villani et al. 2018). Mit der Zeit erhöht dies die Wahrscheinlichkeit, auch außerhalb der Spielsituation aggressives Verhalten zu zeigen. Diese Befundlage widerspricht der weit verbreiteten Annahme, dass das Spielen gewalthaltiger Videospiele eine wirksame Strategie sei, um



aggressive Impulse „abzureagieren“ und dadurch aggressives Verhalten zu verringern (Kersten & Greitemeyer 2022). [...]

Daher wird in diesem Beitrag die Ansicht vertreten, dass es an der Zeit ist, über die Frage hinauszugehen, ob gewalthaltige Videospiele Aggression fördern, und stattdessen andere wichtige Fragen zu fokussieren. So sollten etwa die psychologischen Mechanismen, die dem Zusammenhang zwischen gewalthaltigen Videospielen und Aggression zugrunde liegen, weiter erforscht werden. Zudem bedarf es Untersuchungen sowohl zu individuellen Unterschieden (z. B. kognitive Prozesse oder Unterschiede in der Emotionsregulation) als auch zu kontextuellen Faktoren, die die Effekte gewalthaltiger Videospiele beeinflussen können. [...]

### Literaturverzeichnis

Carnagey, N. L., & Anderson, C. A. (2005). The effects of reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition, and behavior. *Psychological science*, 16(11), 882-889.

Council on communications and media, Christakis, D., Hill, D., Ameenuddin, N., Chassiakos, Y. L. R., Corss, C., ... & Swanson, W. S. (2016). Virtual violence. *Pediatrics*, 138(2), e20161298.

Kersten, R., & Greitemeyer, T. (2022). Why do habitual violent video game players believe in the cathartic effects of violent video games? A misinterpretation of mood improvement as a reduction in aggressive feelings. *Aggressive behavior*, 48(2), 219-231.

Konijn, E. A., Nije Bijvank, M., & Bushman, B. J. (2007). I wish I were a warrior: the role of wishful identification in the effects of violent video games on aggression in adolescent boys. *Developmental psychology*, 43(4), 1038.

Krahé, B., & Möller, I. (2010). Longitudinal effects of media violence on aggression and empathy among German adolescents. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 31(5), 401-409.

Lin, J. H. (2013a). Identification matters: A moderated mediation model of media interactivity, character identification, and video game violence on aggression. *Journal of Communication*, 63(4), 682-702.

Lin, J. H. (2013). Do video games exert stronger effects on aggression than film? The role of media interactivity and identification on the association of violent content and aggressive outcomes. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 535-543.

Silvern, S. B., & Williamson, P. A. (1987). The effects of video game play on young children's aggression, fantasy, and prosocial behavior. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 8(4), 453-462.

Slater, M. D., Henry, K. L., Swaim, R. C., & Anderson, L. L. (2003). Violent media content and aggressiveness in adolescents: A downward spiral model. *Communication research*, 30(6), 713-736.

Tamborini, R., Eastin, M. S., Skalski, P., & Lachlan, K. (2004). Violent virtual video games and hostile thoughts. *J. Broad. & Elec. Media*, 48, 335.

Villani, D., Carissoli, C., Triberti, S., Marchetti, A., Gilli, G., & Riva, G. (2018). Videogames for emotion regulation: a systematic review. *Games for health journal*, 7(2), 85-99.



**Text 2 – Übersetzter Auszug aus: Lee, E. J., Kim, H. S., & Choi, S. (2021). Violent video games and aggression: stimulation or catharsis or both?. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(1), 41-47.**

Jahrzehntelange Forschung zu den Effekten des Videospielens allgemein – und gewalthaltiger Spiele im Besonderen – hat zu uneinheitlichen Ergebnissen geführt (Anderson et al. 2010; Valadez & Ferguson 2012) [...].

So wird in einigen Studien berichtet, dass das Spielen gewalthaltiger Spiele zu stärkeren Aggressionen führt (Anderson et al. 2010; Willoughby et al. 2012; Anderson et al. 2008) und es wird versucht zu erklären, warum solche Effekte auftreten [...] (Gentile et al. 2014). In anderen Arbeiten wird kein signifikanter Zusammenhang zwischen dem Spielen gewalthaltiger Spiele und Aggressionen gefunden (van Schie & Wiegman 1997; Kühn et al. 2019; Ferguson & Wang 2019) und stattdessen angenommen, dass eher wettbewerbsbezogene Elemente in Spielen – und nicht Gewalt an sich – (Dowsett & Jackson 2019; Adachi & Willoughby 2016) oder andere Variablen, wie etwa depressive Symptome, aussagekräftigere Prädiktoren für Aggressionen bei Spieler:innen sind (Ferguson 2011). Wieder andere Forscher:innen konnten anhand von Längsschnittstudien umgekehrte Effekte nachweisen (d. h. Personen mit höherer Aggressivität spielen häufiger gewalthaltige Videospiele (Breuer et al. 2015)) [...].

Die meisten Studien konzentrieren sich auf eine der folgenden Hypothesen zum Zusammenhang zwischen gewalthaltigen Videospielen und Aggressionen. Erstens [...] könnten Personen mit stärker ausgeprägter Aggressivität als Persönlichkeitsmerkmal eine größere Vorliebe für gewalthaltige Videospiele haben als für nicht-gewalthaltige Videospiele (Selbstselektionshypothese (Breuer et al. 2015; van Salisch et al. 2011)). [...] Zweitens könnte die Beschäftigung mit gewalthaltigen Spielen Aggressionen bei Spieler:innen fördern – entweder durch Beobachtung und Imitation im Sinne der Theorie des sozialen Lernens (Bandura 2009) und/oder durch eine Verstärkung aggressiver Gedanken (Sozialisationshypothese (Anderson et al. 2008; Hopf et al. 2008; Möller & Krahé 2009)). [...] Drittens könnte das Spielen gewalthaltiger Spiele Aggressionen verringern, indem es Spieler:innen erlaubt, diese abzubauen oder zu entladen (Katharsis-Hypothese (Kestenbaum & Weinstein 1985; Sherry 2006; Sherry 2007)). [...]

In dieser Studie liegt der Fokus auf den zwei gegensätzlichen Hypothesen – Sozialisation versus Katharsis – um der nach wie vor zentralen Frage nachzugehen: Wie beeinflusst das Spielen gewalthaltiger Spiele Aggressionen? [...] Zu diesem Zweck werden Daten aus einer vierjährigen (2014–2017) Längsschnittbefragung von Jugendlichen, die von der *Korea Creative Content Agency* erhoben wurde, analysiert [...]. In der ersten Erhebungswelle wurden 2.000 Jugendliche befragt; anschließend wurden sieben weitere Befragungen in Abständen von jeweils sechs Monaten durchgeführt. Die endgültige Stichprobe besteht aus 662 Jugendlichen, die an allen acht Erhebungswellen teilgenommen haben. [...]

Unsere Ergebnisse zeigen, dass bei Personen, deren Lieblingsspiele nicht gewalthaltig sind, das Videospielen sechs Monate später keine signifikanten Effekte auf körperliche oder verbale Aggressionen hatte. Dies steht im Einklang mit dem Befund, dass das Spielen nicht-gewalthaltiger Videospiele aggressives Verhalten im Laufe der Zeit nicht erhöht (Willoughby et al. 2012). Bei Nutzer:innen mit hoher Spielzeit hingegen reduzierte das Spielen gewalthaltiger Spiele die Aggressionen nach sechs Monaten sogar. Diese Ergebnisse mögen auf den ersten Blick überraschend sein, da bisher kaum empirische Befunde zugunsten der Katharsis-Hypothese vorlagen. Allerdings hatten einige Forscher:innen bereits davor gewarnt, diese Hypothese vorschnell auszuschließen. So [...] kritisierte etwa Sherry (2007), dass in Studien zu dieser Frage nicht berücksichtigt wird, dass Proband:innen vor dem Videospielen verärgert oder frustriert sein müssten, um angemessen überprüfen zu können, ob ihre Aggressionen infolge des Videospielens reduziert werden. [...]

Insofern unterstreichen die vorliegenden Ergebnisse, wie schwer fassbar die Auswirkungen des Videospielens sind und verdeutlichen den Bedarf an methodisch hochwertigen empirischen Untersuchungen.

## Literaturverzeichnis

- Adachi, P. J. C., & Willoughby, T. (2016). The longitudinal association between competitive video game play and aggression among adolescents and young adults. *Child Development*, 87(6), 1877–1892. <https://doi.org/10.1111/cdev.12556>
- Anderson, C. A., Sakamoto, A., Gentile, D. A., Ihori, N., Shibuya, A., Yukawa, S., Naito, M., & Kobayashi, K. (2008). Longitudinal effects of violent video games on aggression in Japan and the United States. *Pediatrics*, 122(5), e1067–e1072. <https://doi.org/10.1542/peds.2008-1425>
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151–173. <https://doi.org/10.1037/a0018251>
- Breuer, J., Vogelgesang, J., Quandt, T., & Festl, R. (2015). Violent video games and physical aggression: Evidence for a selection effect among adolescents. *Psychology of Popular Media Culture*, 4(4), 305–328. <https://doi.org/10.1037/ppm0000035>
- Dowsett, A., & Jackson, M. (2019). The effect of violence and competition within video games on aggression. *Computers in Human Behavior*, 99, 22–27. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.04.019>
- Ferguson, C. J. (2011). Video games and youth violence: A prospective analysis in adolescents. *Journal of Youth and Adolescence*, 40(4), 377–391. <https://doi.org/10.1007/s10964-010-9610-x>
- Ferguson, C. J., & Wang, J. C. K. (2019). Aggressive video games are not a risk factor for future aggression in youth: A longitudinal study. *Journal of Youth and Adolescence*, 48(8), 1439–1451. <https://doi.org/10.1007/s10964-019-01069-0>
- Gentile, D. A., Li, D., Khoo, A., Prot, S., & Anderson, C. A. (2014). Mediators and moderators of long-term effects of violent video games on aggressive behavior: Practice, thinking, and action. *JAMA Pediatrics*, 168(5), 450–457. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2014.63>
- Hopf, W. H., Huber, G. L., & Weiß, R. H. (2008). Media violence and youth violence: A 2-year longitudinal study. *Journal of Media Psychology*, 20(2), 79–96. <https://doi.org/10.1027/1864-1105.20.2.79>
- Kestenbaum, G. I., & Weinstein, L. (1985). Personality, psychopathology, and developmental issues in male adolescent video game use. *Journal of the American Academy of Child Psychiatry*, 24(3), 329–333. [https://doi.org/10.1016/S0002-7138\(09\)60049-0](https://doi.org/10.1016/S0002-7138(09)60049-0)
- Kühn, S., Kugler, D. T., Schmalen, K., Weichenberger, M., Witt, C., & Gallinat, J. (2019). Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. *Molecular Psychiatry*, 24(8), 1220–1234. <https://doi.org/10.1038/s41380-018-0031-7>
- Möller, I., & Krahé, B. (2009). Exposure to violent video games and aggression in German adolescents: A longitudinal analysis. *Aggressive Behavior*, 35(1), 75–89. <https://doi.org/10.1002/ab.20290>
- Sherry, J. L. (2006). The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis. *Human Communication Research*, 27(3), 409–431. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2001.tb00787.x>
- Sherry, J. L. (2007). Violent video games and aggression: Why can't we find effects? In R. W. Preiss, B. M. Gayle, N. Burrell, M. Allen, & J. Bryant (Eds.), *Mass media effects research: Advances through meta-analysis* (pp. 245–262). Routledge.
- Valadez, J. J., & Ferguson, C. J. (2012). Just a game after all: Violent video game exposure and time spent playing effects on hostile feelings, depression, and visuospatial cognition. *Computers in Human Behavior*, 28(2), 608–616. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.11.006>
- van Schie, E. G. M., & Wiegman, O. (1997). Children and videogames: Leisure activities, aggression, social integration, and school performance. *Journal of Applied Social Psychology*, 27(13), 1175–1194. <https://doi.org/10.1111/j.1559-1816.1997.tb01800.x>
- von Salisch, M., Vogelgesang, J., Kristen, A., & Oppl, C. (2011). Preference for violent electronic games and aggressive behavior among children: The beginning of the downward spiral? *Media Psychology*, 14(3), 233–258. <https://doi.org/10.1080/15213269.2011.596468>
- Willoughby, T., Adachi, P. J. C., & Good, M. (2012). A longitudinal study of the association between violent video game play and aggression among adolescents. *Developmental Psychology*, 48(4), 1044–1057. <https://doi.org/10.1037/a0026046>



**Text 3 - Übersetzter Auszug aus: Kersten, R., & Greitemeyer, T. (2022). Why do habitual violent video game players believe in the cathartic effects of violent video games? A misinterpretation of mood improvement as a reduction in aggressive feelings. *Aggressive behavior*, 48(2), 219-231.**

Seit vielen Jahren wird zu der Frage geforscht, wie sich das Spielen von Videospielen auf das Verhalten, Emotionen und Kognitionen auswirkt. Während manche Studien mögliche Vorteile von Videospielen hervorheben (Überblicksarbeiten: Granic et al. 2014; Greitemeyer 2022), hat das Spielen von Videospielen (insbesondere von gewalthaltigen Videospielen) auch negative Effekte. Dazu zählen etwa eine Verringerung der kognitiven Kontrolle (Bailey et al. 2010; Hummer et al. 2019; West et al. 2020) sowie eine Zunahme von Aggressionen. Tatsächlich zeigt eine große Anzahl von Studien, dass das Spielen gewalthaltiger Videospiele aggressives Verhalten sowie damit zusammenhängende Denkweisen und Gefühle verstärkt (Meta-Analysen: Anderson et al. 2010; Greitemeyer & Mügge 2014; Prescott et al. 2018). Trotzdem glauben viele Videospieler:innen – gestützt auf das Konzept der Katharsis – weiterhin fest daran, dass gewalthaltige Spiele aggressive Gefühle reduzieren.

Die Katharsis-Hypothese wurde bereits vor Jahrzehnten zurückgewiesen (Geen & Quanty 1977) und auch aktuelle Studien kommen zu demselben Ergebnis. Dennoch findet die Vorstellung, dass das „Abreagieren“ von Aggressionen in Videospielen aggressive Gefühle und Verhaltensweisen verringere, in der Öffentlichkeit weiterhin breite Zustimmung (Gentile 2013; Greitemeyer 2014).

Auch wenn es keine empirische Evidenz für kathartische Effekte des Spielens gewalthaltiger Videospiele gibt, können Videospiele sich positiv auf den Gefühlszustand der Spieler:innen auswirken. Studien zeigen, dass Videospielen die Stimmung tatsächlich verbessern kann (z. B. Bowman & Tamborini 2015; Fleming & Rickwood 2001; Russoniello et al. 2009). Es muss jedoch beachtet werden, dass es beim Konzept der Katharsis um eine Abnahme aggressiver Gefühle und dadurch auch um weniger aggressives Verhalten geht. Katharsis bedeutet nicht einfach, in guter Stimmung zu sein (Gentile 2013).

Im vorliegenden Beitrag wird die Hypothese überprüft, ob Spieler:innen aufgrund der stimmungsaufhellenden Wirkung gewalthaltiger Videospiele (fälschlicherweise) glauben, solche Spiele würden aggressive Gefühle reduzieren. Außerdem wird untersucht, ob der Zusammenhang zwischen einer verbesserten Stimmung nach dem Spielen eines gewalthaltigen Videospieles und dem Glauben an eine kathartische Wirkung auch dann bestehen bleibt, wenn das tatsächliche, von den Spieler:innen berichtete Aggressionsniveau berücksichtigt wird. Frühere Forschungen haben gezeigt, dass Aggressionen (nicht nur im Zusammenhang mit Medien) oft als angenehme Erfahrung wahrgenommen werden und dass die Wahrnehmung verbesserter Gefühlszustände nach aggressivem Verhalten weitere Aggressionen begünstigen kann (Chester 2017). [...]

Um die oben dargestellte Hypothese zu testen, werden zwei Experience-Sampling-Studien durchgeführt. Experience-Sampling-Methoden (ESM) bieten mehrere Vorteile: Sie ermöglichen es, Ereignisse und deren Auswirkungen in natürlichen und spontanen Situationen zu untersuchen. Die Datenerhebung kann im Alltag der Teilnehmer:innen stattfinden und erhöht damit die externe Validität der Ergebnisse (Moreno et al. 2012). Außerdem verringert Experience Sampling die Wahrscheinlichkeit von Fehlern durch rückblickende Verzerrungen, da die Zeit zwischen dem Erleben einer Situation und der Einschätzung dieser Situation möglichst kurz gehalten wird (Bolger et al. 2003). [...]

Die Teilnehmer:innen wurden in Universitätskursen über einen universitären E-Mail-Verteiler sowie über soziale Medien rekrutiert. Voraussetzung war, dass die Teilnehmer:innen volljährig waren und regelmäßig Videospiele spielten. Spieler:innen aller Genres konnten teilnehmen, und die Spiele durften auf unterschiedlichen Geräten gespielt werden. [...] Insgesamt wurden während der zweiwöchigen Spielphase 1657 „Vorher“-Fragebögen und 1790 „Nachher“-Fragebögen ausgefüllt.

[...] Die Ergebnisse beider Studien bestätigen die aufgestellte Hypothese: Je besser die Stimmung der Spieler:innen nach dem Spielen eines gewalthaltigen Videospieles war, desto stärker glaubten sie an dessen

kathartischen Effekt. Dieses Ergebnis stützt unsere Annahme, dass Personen eine bessere Stimmung nach dem Spielen fälschlicherweise als Abnahme aggressiver Gefühle interpretieren und daher irrtümlich glauben, dass das Spielen ihr Aggressionsniveau gesenkt habe. [...] Denn gleichzeitig berichteten die Teilnehmer:innen in beiden Studien, dass sie sich nach dem Spielen aggressiver fühlten als davor.

### Literaturverzeichnis

- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151–173. <https://doi.org/10.1037/a0018251>
- Bailey, K., West, R., & Anderson, C. A. (2010). A negative association between video game experience and proactive cognitive control. *Psychophysiology*, 47(1), 34–42. <https://doi.org/10.1111/j.1469-8986.2009.00925.x>
- Bolger, N., Davis, A., & Rafaeli, E. (2003). Diary methods: Capturing life as it is lived. *Annual Review of Psychology*, 54, 579–616. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.54.101601.145030>
- Bowman, N. D., & Tamborini, R. (2015). “In the mood to game”: Selective exposure and mood management processes in computer game play. *New Media & Society*, 17(3), 375–393. <https://doi.org/10.1177/1461444813504274>
- Chester, D. S. (2017). The role of positive affect in aggression. *Current Directions in Psychological Science*, 26(4), 366–370. <https://doi.org/10.1177/0963721417700457>
- Fleming, M. J., & Rickwood, D. J. (2001). Effects of violent versus nonviolent video games on children's arousal, aggressive mood, and positive mood. *Journal of Applied Social Psychology*, 31(10), 2047–2071. <https://doi.org/10.1111/j.1559-1816.2001.tb00163.x>
- Geen, R. G., & Quanty, M. B. (1977). The catharsis of aggression: An evaluation of a hypothesis. *Advances in Experimental Social Psychology*, 10, 1–37. [https://doi.org/10.1016/S0065-2601\(08\)60353-6](https://doi.org/10.1016/S0065-2601(08)60353-6)
- Gentile, D. A. (2013). Catharsis and media violence: A conceptual analysis. *Societies*, 3(4), 491–510. <https://doi.org/10.3390/soc3040491>
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Greitemeyer, T. (2014). I am right, you are wrong: How biased assimilation increases the perceived gap between believers and skeptics of violent video game effects. *PLoS ONE*, 9(9), e93440. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0093440>
- Greitemeyer, T. (2022). Prosocial modeling: Person role models and the media. *Current Opinion in Psychology*, 44, 135–139. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2021.08.024>
- Greitemeyer, T., & Mügge, D. O. (2014). Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 40(5), 578–589. <https://doi.org/10.1177/0146167213520459>
- Hummer, T. A., Kronenberger, W. G., Wang, Y., & Mathews, V. P. (2019). Decreased prefrontal activity during a cognitive inhibition task following violent video game play: A multi-week randomized trial. *Psychology of Popular Media Culture*, 8(1), 63–75. <https://doi.org/10.1037/ppm0000141>
- Moreno, M. A., Jelenchick, L., Koff, R., Eikoff, J., Diermyer, C., & Christakis, D. A. (2012). Internet use and multitasking among older adolescents: An experience sampling approach. *Computers in Human Behavior*, 28(4), 1097–1102. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.01.016>
- Prescott, A. T., Sargent, J. D., & Hull, J. G. (2018). Meta-analysis of the relationship between violent video game play and physical aggression over time. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 115(40), 9882–9888. <https://doi.org/10.1073/pnas.1611617114>
- Russoniello, C. V., O'Brien, K., & Parks, J. M. (2009). The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress. *Journal of CyberTherapy and Rehabilitation*, 2(1), 53–66.
- West, R., Swing, E. L., Anderson, C. A., & Prot, S. (2020). The contrasting effects of an action video game on visuo-spatial processing and proactive cognitive control. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(14), 5160. <https://doi.org/10.3390/ijerph17145160>



**Hinweis:** Im Glossar findest du ein paar Fachbegriffe, die beim Verstehen der Texte hilfreich sein könnten.

## GLOSSAR

|                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Prädiktor</b>           | Eine Variable oder ein Merkmal (z.B. Körpergröße, Bildungsabschluss), das verwendet wird, um eine andere Variable (z.B. Gewicht, Erfolg) vorherzusagen.                                                                                                                                                                                               |
| <b>Katharsis</b>           | befreiende emotionale Erfahrung, z.B. nach einem intensiven Gespräch oder einer Sporteinheit                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Externe Validität</b>   | Externe Validität beschreibt, ob die Ergebnisse einer Studie auf andere Personen oder Situationen übertragbar sind.                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Experience Sampling</b> | Experience Sampling ist eine Forschungsmethode, bei der Teilnehmer:innen über einen bestimmten Zeitraum hinweg mehrmals selbst (z.B.: am Handy) ihr Verhalten, ihre Gedanken, und Gefühle etc. dokumentieren. Der Vorteil gegenüber anderen Forschungsmethoden ist, dass das momentane Befinden in Echtzeit festgehalten wird und nicht rückblickend. |

