

Videospiele sind heutzutage nicht mehr aus Wohn- und Kinderzimmern wegzudenken. Viele der beliebtesten Videospiele beinhalten explizit Darstellungen von (extremem) Gewalt. Im öffentlichen Diskurs werden deshalb immer wieder Sorgen laut, dass diese Spiele das Mitgefühl ihrer Spielerinnen und Spieler abstumpfen lassen – und damit die Hemmschwelle für echte Gewalt herabsetzen könnten. Neurowissenschaftlerinnen und Neurowissenschaftler der Universität Wien und des Karolinska-Instituts in Stockholm haben nun untersucht, ob das Spielen von gewaltverherrlichenden Videospiele tatsächlich zu einer Reduktion der menschlichen Empathie führt.

Schmerzfreier durch Gewalt in Videospielen?

Konkret nahm das Forschungsteam rund um die Wiener Neurowissenschaftler Claus Lamm, Lukas Lengersdorff und ihre schwedischen Kolleginnen und Kollegen das Verhalten von insgesamt 89 volljährigen männlichen Versuchspersonen unter die Lupe. Ein zentrales Auswahlkriterium war, dass die Personen vorher keinen oder nur geringen Kontakt mit gewaltverherrlichenden Videospielen gehabt hatten. So sollte sichergestellt werden, dass die Ergebnisse nicht durch unterschiedliche Erfahrungen mit Gewalt in Videospielen beeinflusst werden.

In einer ersten experimentellen Untersuchung wurde das „Basisniveau“ der Empathie der Versuchspersonen erhoben. Dabei wurde mittels Gehirnschans erfasst, wie die Versuchspersonen darauf reagieren, wenn einer zweiten Person schmerzhaftes Elektroschocks verabreicht werden. Im Anschluss startete die Videospieldphase mit sieben zeitversetzten Einheiten im Forschungslabor. Die Teilnehmer der Experimentalgruppe spielten dabei eine höchst gewalttätige Version des Spiels „Grand Theft Auto V“, mit der Aufgabe, so viele andere Spielfiguren wie möglich zu töten.

In der Kontrollgruppe wiederum war jede Gewalt aus dem Spiel entfernt worden – die Teilnehmer sollten dabei lediglich Fotos von anderen Spielfiguren machen. Nach dem Ablauf der Videospieldphase wurden die Pro-

„Es geht um ein heikles Thema“



gebnisse sehr vorsichtig sein“, erklärt Lengersdorff, der die Studie im Rahmen seines Doktoratsstudiums durchgeführt hat. „Die Schlussfolgerung kann auf keinen Fall sein, dass gewalttätige Videospiele jetzt endgültig als unschädlich bewiesen sind. Für solche Aussagen fehlen in unserer Studie die Daten.“

Laut dem Neurowissenschaftler liegt der Wert der Studie vielmehr darin, dass sie einen nüchternen Blick auf frühere Ergebnisse erlaubt. „Ein paar Stunden Videospieldgewalt haben keinen nennenswerten Einfluss auf

die Empathie von psychisch gesunden, erwachsenen Versuchspersonen. Diesen Schluss können wir eindeutig ziehen“, sagt Lengersdorff. Und weiter: „Damit widersprechen unsere Ergebnisse jenen früherer Studien, in welchen negative Effekte schon nach einigen Minuten Spielzeit berichtet wurden.“ Dieser Unterschied liege höchstwahrscheinlich daran, dass in den meisten früheren Studien das Spielen des gewalttätigen Videospiele unmittelbar vor der Datenerhebung stattfand. „Mit solchen Versuchsanordnungen lassen sich allerdings die kurzfristigen Effekte von Videospielen nicht von den langfristigen unterscheiden“, so der Wissenschaftler.

Laut Co-Autor Lamm legt die Studie damit auch einen neuen Standard für die zukünftige Forschung in diesem Gebiet fest: „Für eindeutige Aussagen über die Effekte von gewalttätigen Videospielen braucht es starke experimentelle Kontrolle sowie Längs-

schnitt-Forschungsdesigns, die kausale Schlussfolgerungen erlauben. Mit unserer Studie wollten wir einen Schritt in diese Richtung machen.“

Nun sei es die Aufgabe weiterer Forschung, zu überprüfen, ob sich auch nach deutlich längerem Kontakt mit Gewalt in Videospielen keine negativen Folgen zeigen – und ob dies auch bei vulnerablen Bevölkerungsgruppen der Fall ist. „Die wichtigste Frage ist natürlich: Sind auch Kinder und Jugendliche immun gegenüber Gewalt in Videospielen?“, meint Lamm. „Das junge Gehirn ist hochplastisch, wiederholter Kontakt mit Gewaltdarstellungen könnte daher einen viel größeren Effekt haben. Aber natürlich lassen sich diese Fragen nur schwer experimentell untersuchen, ohne an die Grenzen der wissenschaftlichen Ethik zu stoßen.“

sfi

Stumpfen wir gegenüber echter Gewalt ab, wenn wir gewaltverherrlichende Videospiele spielen? Eine neue Studie der Uni Wien nähert sich dem Thema an.

banden ein zweites Mal untersucht, um festzustellen, ob sich ihre empathischen Reaktionen verändert hatten.

Ein nüchterner Blick ist gefragt

Die Analyse der Daten zeigte, dass die Gewalt in den Videospielen keinen erkennbaren Effekt auf die empathischen Fähigkeiten der Versuchspersonen hatte. Die Reaktionen der Teilnehmer der Experimentalgruppe, welche mit extremen Gewaltdarstellungen konfrontiert waren, unterschieden sich sta-

tistisch nicht von jenen, die nur Fotos machen mussten. Zudem kristallisierte sich heraus, dass es keine nennenswerten Unterschiede in der Aktivität der Gehirnregionen des Cortex gegeben hat, die in Zusammenhang mit Empathie stehen.

Es stellt sich nun die Frage: Sind die Sorgen über Gewalt in Videospielen unbegründet? Die Studienautorinnen und -autoren raten hier von vorschnellen Schlüssen ab. „Gerade weil es um so ein heikles Thema geht, müssen wir bei der Interpretation dieser Er-

HRBC: Updates zu arbeitsrechtlichen Fragen

Eines der Highlights im Programm des Human Resources Business Clubs (HRBC): Arbeitsrechtsexperte Franz Schrank gab einen Überblick, was es 2024 im Arbeitsrecht zu beachten gilt.

Prof. Dr. Franz Schrank, der von 1970 bis 2010 hauptberuflich für die Wirtschaftskammer Steiermark tätig war, gilt seit Jahrzehnten als Arbeitsrechtsexperte. Seit 2013 gibt er den Mitgliedern des Human Resources Business Clubs Einblick in die aktuelle Gesetzeslage. Rund 110 Mitglieder folgten Anfang Februar der Einladung des HRBC in den SN-Saal.

Gewohnt charmant und praxisnah führte Schrank durch den Tag und brachte vielfältige Beispiele zu Updates wichtiger Praxisfragen rund um Ruhezeiten, Urlaubsverjährung oder die Reform der Altersteilzeit.

Immer wieder plädierte der Arbeitsrechtsexperte für ein Miteinander, etwa wenn es um eine Verlängerung der Elternteilzeit geht. Hier sollte man darauf achten, dass bei deren automatischem Weiterlaufen die Teilzeit als Betreuungsteilzeit auslegbar wäre. Wichtig sei es da-



Gut 110 HRBC-Mitglieder ließen sich das Tagesseminar mit dem Arbeitsrechtsexperten Franz Schrank nicht entgehen. Im Bild rechts ist Schrank (3. v. r.) mit dem HRBC-Vorstand (v. l.) abgebildet: Wolfgang Rehr (Rehr + Partner), Markus Winkelmeier (Raiffeisen), Andrea Auer (Hillebrand), Raimund Lainer (Spar) und Bernd Ellmauer (SN).

her, aufeinander zuzugehen, um rechtliche Unklarheiten zu vermeiden.

Thema war außerdem das Hinweisgebernenschutzgesetz, das Unternehmen u. a. zur Einrichtung interner Meldekanäle verpflichtet, damit Hinweisgeber vertraulich Verstöße melden können, und gleichzeitig Hinweisgeber besonders schützt.

Über den HRBC

Das Tagesseminar mit Professor Schrank war ein Vorgeschmack auf weitere abwechslungsreiche HRBC-Veranstaltungen, auf die sich die Mitglieder des Vereins im Jahr 2024 freuen dürfen. Der Club vereint inzwischen mehr als 110 Unternehmen und deren Personalverantwortliche aus der Region.

Infos und Kontakt:

Human Resources Business Club

Karolingerstr. 40

5021 Salzburg

+43 662 / 8373-281

E-Mail & Web:

OFFICE@HRB-CLUB.AT

WWW.HRB-CLUB.AT



ANZEIGE